



UNDER DEFEAT

アンダーディフェイト





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

ご購入後、www.sony.com/jp/dreamcastにてご確認ください。

注意

- このソフトを使用すると、音声が聞こえ、目に映る映像が画面から外れて表示されることがあります。また、映像が、1回以上10〜30秒程度遅延したり、消えたりすることがあります。また、映像が画面から外れて表示されることがあります。また、映像が、1回以上10〜30秒程度遅延したり、消えたりすることがあります。
- このソフトは、画面の表示が、テレビの画面と異なっており、一部の機能は、画面の表示が、画面の表示と異なっています。このソフトを使用する前に、画面の表示を確認してください。また、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。

使用上の注意

- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。
- このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。

©2001 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Dreamcast is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。

Unauthorized copying, reproduction, rental, sale, or distribution of this game is a violation of copyright law.

このソフトは、画面の表示が、画面の表示と異なると、多くの場合、画面の表示が、画面の表示と異なっています。

UNDER DEFERT

このゲームは「ゲーム」の概念を「ト

クアンターディフエート」

と置き換えたため、誰にも気がつくことが出来ず、

ゲームを「遊ぶ」のではなく、この数独の世界を必ず楽しむための

CONTENTS

CONTROL 20

操作方法

START THE GAME 20

ゲーム開始

SCREEN 27

画面設定

HOW TO PLAY 27

ゲームルール

PRACTICE 27

練習モード

REPLAY 27

プレイ履歴閲覧

PROSE MENU/BANKING/GALLERY 27

プロセメニュー/バンク/ギャラリー

OPTION 27

オプション

CHARACTER 27

キャラクター

このゲームは、バックアップ機能です。

ファイルのセーブには、メモリーカード(32MB)の空き容量が
必要です。

ゲームを開始すると、ファイル名を入力してプレイする場
所を選択する必要がある。ゲームのセーブは自動的に行
います。スタートメニューを押すと、メモリーカードを使用せず
ゲームを開始します。



大陸を二分する帝國と通商の力が

結実するから得た新機を

戦野の招めに迎えた百隊は氣いにおもひより、

停戦の期日を互ひ決める



果たるべく停戦の日に向け、

続々と投入される新兵器や試作機たち……



あつた新しい戦いが、今、
始まるかとしている

CONTROL 基本

●ドリームキャスト・コントローラ

アナログスティック



スタートボタン

Xボタン

Yボタン

Bボタン

Aボタン

スタートボタン

TRIGGER



L1ボタン

左肩ボタン

右肩ボタン

●アーケードスティック

スタートボタン



スタートボタン

Xボタン

Yボタン

Bボタン

Cボタン

Dボタン

Aボタン

本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

スタートボタン	ゲームスタート / ゲームオーバー
アナログスティック	プレイヤーの移動および視点 / 視点調整の補助
アナログジョイスティック	視点調整、操作
Xボタン	ジャンプ / 射撃の発射ボタン / 選択ボタン
Yボタン	射撃 / 視点移動
Bボタン (Cボタン)	射撃 / 視点移動の補助
Aボタン	視点調整、操作
L1ボタン	視点調整、操作
L2ボタン (Dボタン)	視点調整、操作

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

※本記事はあくまで一般的な説明であり、特定の機種や設定に依存する場合があります。

メモリーカードの選択(オートセーブ)

画面の指示に従い、使用するメモリーカード(別売)を選択してください。決定すると、ゲームファイルをロード(初めてプレイする場合はファイルの作成)し、ゲーム中のセーブを自動的にを行います。

前にファイルを作成する場合には、メモリーカードの空き容量が3ブロック必要です。スタートボタンを押すと、メモリーカードを使用せずにゲームを開始します。



メインメニュー

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。モードを選択してAボタンで決定してください。Bボタンでメインメニュー画面へ戻ります。

[GAME START]

ゲームを開始します。

☆☆☆☆☆☆☆☆

1周はクリアすると「GAME START(0-1)」が隠れた宝箱になり、2周目からゲームを開始することができます。

[PRACTICE]

プラクティス(練習)モードです。ゲームプレイ中に今まで倒したことがあるエリアを繰り返し練習することができます。(P10参照)

[RANKING]

スコアランキングを表示します。(P12参照)

[OPTION]

ゲーム中の各種設定の変更ができます。(P13参照)

[GALLERY]

各種画像を閲覧します。(P12参照)

[EXIT]

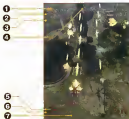
タイトル画面に戻ります。





練習モード(モード1)

- | | | |
|---|----------------------|-------------------------------|
| ① | スコア | 現在の得点(スコア)を表示します。 |
| ② | プレイヤーストック | 現在のプレイヤー数を表示します。 |
| ③ | オプション獲得ボーナス表示 | オプションで獲得した現在のスコアを表示します。(0%未満) |
| ④ | トップスコア | これまでのハイスコアを表示します。 |
| ⑤ | オプションゲージ | オプションゲージを表示します。(0%未満) |
| ⑥ | ボムストック | 使用可能なボム数を表示します。 |
| ⑦ | クレジット表示 | 使用可能なクレジット数を表示します。(初期値=1) |



練習モード(モード1)

HOW TO PLAY

ゲームの遊び方



自機を操作して敵の攻撃をよけつつ、ショットやオブション、ボムを使って敵を破壊します。ステージ最後に出てくるボスを破壊すればステージクリアとなります。敵の攻撃を受けて、全てのプレイヤーストックを失うとゲームオーバーです。

基本操作



方向ボタンで自機を8方向に移動させることができます。ショットボタンを押すと、自機の前面方向にショットを発射します。左右の細いショットは、空中の敵だけを狙えます。中央の太いショットは、空中の敵と地上の敵を自動的に狙います。

ボムボタンを押すと、周囲全体に爆発が広がり、敵にダメージを与えます。(ボム攻撃)
ボムを使用するとボムストックが減少し、ストックがゼロになると使用できなくなります。ボム使用中は無敵で、ショットによる攻撃も同時に行うことができますが、敵を撃破してもスコアが入りません。



移動方法

ショットボタンを押していない状態で方向ボタンを左右に押すと、移動するのと同時に、視界の向きを変えることができます。(ただし、一定角度以上には傾きません)



ショットボタンを押した状態で方向ボタンを左右に押すと、ショットを撃ちながら、向きを変えずに移動します。



射撃モード

ゲーム開始時、またはコンティニュー時に、敵のタイプを識別することができます。[NORMAL]では方向ボタンを左に押した方向に、「FIRE」ボタンを押した方向とは逆に、それぞれ敵が射撃します。



オプション説明

ショットボタンを押さずにいると、オプションゲージが溜まります。

オプションゲージが一杯の時にショットボタンを押すと、オプションが射出されます。射出されたオプションは一定時間、自動的に敵への攻撃を行います。



オプション蓄積ボーナス

オプションの弾で敵を撃破すると、通常の2倍のボーナスが加算されます。

アイテム

アイテムは「オプションアイテム」と「ボムアイテム」の2種類があります。いずれも特定の敵を撃破することで出現します。

1: オプションアイテム

取得することでオプションの威力が変更されます。

同じ種類のアイテムを取得した場合には、ボーナス点として5000点が加算されます。



【バルガン】

取得した際、両端を抜いておけるように続いて、射撃上の弾をロックして撃ち込みます。通常の弾と対峙する時間と同じくらい長いですが、一撃の威力が高いために、オプション蓄積ボーナス(×2倍)が取りこくくなるのが特徴です。



【キャノン】

取得した際、自動的に撃ちスタートしながら、一撃の威力でかなりの高いキャノン弾を撃ち込みます。他にも撃ちが多々配置されている場面でも特に有効です。



【ロケット】

取得した際しばらく撃ちスタートして、ロケットの弾にロケット弾を撃ち込みます。ロケット弾は撃破すると爆発し、爆発で一定範囲内の敵すべてにダメージを与えます。爆発の威力が非常に高ですが、目標のロックにも敵すると不利になってしまう上に、通常の弾と対峙する時間が非常に長いので、扱いが難しいアイテムです。

2: [ボムアイテム]

ボムのストック数が1つ増えます。



ボムストックMAX(6個)時は、ボーナス点として10000点が加算されます。

プラクティスメニュー画面

メインメニュー画面で「PRACTICE」を選択すると、プラクティスメニュー画面へ移行します。

「START」

プラクティスモードを開始します。

「LOAD REPLAY」

リプレイを見ることができます。「リプレイ選択メニュー」(P11参照)へ移行します。

「DIFFICULTY」

難易度を設定します。

「PLAYER STOCK」

プレイヤーストック数を設定します。

「STAGE」

ステージを選択します。選択できるステージは、今までに到達したことのあるステージのみです。



「AREA」

ステージ内エリアを選択します。

「RANK OFFSET」

難易度の補正値を設定します。

「OPTION TYPE (1P)」

開始時のオプションの難易度を選択します。(1P側)

「OPTION TYPE (2P)」

開始時のオプションの難易度を選択します。(2P側)

「EXIT」

タイトル画面に戻ります。

リトライメニュー画面

ステージクリア後、各種ボーナス表示の後、リトライメニューが表示されます。

「RETRY」

同じ設定でもう一度プレイします。

「VIEW REPLAY」

今回のプレイを「リプレイ再生モード」(P11参照)で再生します。

「SAVE REPLAY」

今回のプレイを記録します。「リプレイデータ選択メニュー」(P11参照)へ移行します。



「EXIT」

プラクティスメニューに戻ります。

リプレイについて

プラクティス内で行ったプレイを保存したり再生したりすることが可能です。
(リプレイデータの保存／再生)

※このメニューから、録音や録した場合はリプレイの録音はできません。

※リプレイデータが保存されるのは、システムデータと同じに32ブロック以上の空き容量が必要です。

リプレイ再生メニュー

●再生するリプレイデータの種別を選択します。

MEMORY CARDS メモリーカード内のリプレイを再生します

STAGE 1-1 ステージ1-1のサンプルプレイを再生します

STAGE 1-2 ステージ1-2のサンプルプレイを再生します

STAGE 1-3 ステージ1-3のサンプルプレイを再生します

STAGE 1-4 ステージ1-4のサンプルプレイを再生します

STAGE 1-5 ステージ1-5のサンプルプレイを再生します

EXIT プラクティスメニューに戻ります



リプレイデータの再生メニュー (再生)

●あらかじめ自分のセーブしたリプレイデータを再生します。
 方向ボタンの上でデータファイルを選択し、決定ボタンでリプレイ再生を開始します。

消去ボタンでデータファイルを消去することができます。



リプレイデータの再生メニュー (保存)

リトライメニュー画面 (F10参照) で「SAVE REPLAY」を選択すると、その時プレイした内容をリプレイデータとして保存できます。

方向ボタンの上でデータを保存するファイルを選択し、決定ボタンで保存します。



リプレイ再生モード

リプレイ再生中はAボタンでカメラモード(視点)を切り替えることができます。

自動照準/手動照準モードでは、方向ボタンでカメラを動かします。

ボタンA/Bでは、視点変更ボタンが一度が押したのみです。

■A / B / O 自動照準 方向ボタンでカメラの挙動を操作

■A / B / O 手動照準 方向ボタンでカメラの挙動を操作

■A / B / O 照 照 ゲーム中、ボタンを長押し状態にし、より離れた視点

■A / B / O 照 ゲーム中と同じカメラ



ポーズメニュー

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズメニューが開きます。

ポーズメニュー中にスタートボタンを押すと、ゲームに復帰します。

〔CONTINUE〕 ゲームに復帰します。

〔VIEW CHANGE〕 視点を変更して周囲を見ます。

※視座としては「リプレイ再生モード（P1（初期））」のカメラモードでの再生と同じです。

〔EXIT〕 ゲームを中止しタイトル画面に戻ります。



プレイ再生モード

アラドティスモードではスタートの画面から呼び出す「RETRY」(リプレイ再生時には「RESTART」)があります。

スコアランキング

メインメニュー画面で「RANKING」を選択すると、難易度設定/スタート制限制のスコアランキングを自由に見ることができるモードになります。

方向ボタン左右で表示するスタート制限/難易度を切り替えます。

詳細ボタンを押している間は表示が切り替わり、スコアをエンターした時刻と、獲得設定を更深します。



ギャラリー

メインメニュー画面で「GALLERY」を選択すると、設定資料などの画像を閲覧することができます。

初期時には各項目を選択することができませんが(視座表示が灰色)、とある条件を満たすことで、閲覧できる項目が増えていきます。



設定変更

ゲーム中の各種設定の変更ができます

〔SCREEN MODE〕

画面表示モードを設定します

- TYPE 1 ゲーム画面: 360×480
- TYPE 2 ゲーム画面: 360×416
- TYPE 3 ゲーム画面: 312×416
- TYPE 4 ゲーム画面: 480×640



〔CONTROL ROTATION〕

画面裏での入力方向を90度傾けます

- OFF 傾けない
- ON 90度傾け

〔WALL PAPER〕

画面両端の壁紙を設定します (画面表示モード別)

- OFF 壁紙なし
- TYPE 1 キーリキター壁紙
- TYPE 2 ミリダリー壁紙

〔GAME SETTING〕

ゲームの個設定を行います

- DIFFICULTY [EASY→HARD]
ゲームの難易度を設定します
- PLAYER STOCK (3~5) 自機のスラッシュ数を設定します
- DEFAULT 設定を初期状態に戻します
- EXIT オプション設定メニューに戻ります



〔CONTROLLER SETTING〕

コントローラーの設定を行います

方向パッドの上下で項目を選択し、左右でボタンの設定を設定します

〔VIBRATION〕はふるふるボックス (設定) 起動時、敵機の出現を設定します



〔SOUND SETTING〕

サウンドの設定を行います

- BGM TYPE [ARCADE/ARRANGE]
ゲーム中演奏されるBGMの種類を設定します
- SOUND MODE [MONAURAL/STEREO]
音声のモノラル/ステレオを設定します
- BGM VOLUME [0%~100%] (デフォルト: 100%)
BGMの音量を設定します
- VOICE VOLUME [設定] [0%~100%] (デフォルト: 100%)
ボイスの音量を設定します
- SE VOLUME [0%~100%] (デフォルト: 100%) 効果音の音量を設定します
- DEFAULT 設定を初期状態に戻します



「SAVE DATA」「LOAD DATA」

オプションの設定やゲームデータをセーブ・ロードします。

セーブした場合、当該ゲーム中のセーブを自動的に実行します(オートセーブ)。

セーブ/ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカード等の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

「EXIT」

タイトル画面に戻ります

☆☆☆百景☆☆☆

【ゲームのヒント】

「ステージクリアボーナス」

ステージクリア時に、プレイ内容に応じて、以下のボーナスポイントが計算されます。

★報酬量例★

ステージで敵を倒した数(10~100%)に、

倒した数が0なら300

倒した数が1なら200

それ以外なら100

をかけた数値がスコアに加算。

また、賞銀率が100%の場合、特別に2倍の数値がスコアに加算。

★報酬種類例★

勝利ボスタイマー1秒につき

1000点、スコアに加算。

1秒未満の場合はボーナスは発生しません。

★賞銀率例★

ボムストック1個につき10000点、

スコアに加算。

「賞銀率」

ステージ内に存在する、敵方によって喪失となる兵器や兵器、および敵によって破壊された異なる兵器や兵器、物資等を、どれだけの破壊したかを示す数値。

破壊して得た賞銀ポイントの総数
ステージで発生した賞銀ポイントの総数 $\times 100$

で計算されます。

破壊した際に賞銀ポイントが加算される対象になるのは、

ステージのボス/中ボス

大型戦車

特殊通信戦車(通常の戦車とカラーリングが異なるもの)

通常のボスが壊れた一騎乗用

などですが、それ以外にも、各ステージ固有の加算値が存在します。

また、敵方をボムバーで破壊してしまうと、賞銀ポイントが下がります。





Wilhelmine Müller

ウィルヘルミネ・ムラー

生年月日 不明 身長 170cm 体重 52kg

所属 不明



Adele Friedrich

アデレ・フリードリッヒ

生年月日 不明 身長 174cm 体重 51kg

所属 不明

我が駆るは、天翔る鉄騎兵—

アーケードで稼動中の超リアル志向
縦スクロールシューティング「アンダーディフィート」登場!
ドリームキャストの最後を飾るのは、このソフトだ!



1-2 アールゲーム
ゲームソフト

アールゲームソフト

- アールゲームソフト
- アールゲームソフト
- アールゲームソフト
- アールゲームソフト
- アールゲームソフト
- アールゲームソフト

ゲームソフト

アールゲームソフト

株式会社 グレフ
〒107-0054 東京都港区新橋4-3-3
ユーザーサービス TEL.03-3764-4607
http://www.groff.co.jp



Orioncat 株式会社

アールゲームソフト



アールゲームソフト

アールゲームソフト



4 582118 610055