



スプライト

スプライト



このゲームは、最新のゲームエンジン「Unreal Engine 4」で開発された、リアルタイムレンダリングの最先端技術を用いた、最新の3Dゲームです。

1. 操作方法

2. ゲームの始め方

3. ゲームルール

4. ゲーム画面の見方

5. ゲームの遊び方

6. オプションについて

7. メモリーカードについて

8. キャラクター紹介

9. その他

10. お問い合わせ

11. 開発スタッフ

12. 著作権

13. 開発協力

14. 開発協力

15. 開発協力

16. 開発協力

★操作方法 4

★ゲームの始め方 6

★ゲームルール 8

★ゲーム画面の見方 9

★ゲームの遊び方 10

★オプションについて 11

★メモリーカードについて 12

★キャラクター紹介 13



操作方法

【ドリームキャスト・コントローラー】



	名簿コレクト機能	ゲームプレイ中
スタートボタン	名簿の開始/決定	ゲームスタート/ポーズ
方向ボタン	カーソルの移動 (横移動と縦移動)	キャラクターの移動
アナログ方向キー	カーソルの移動 (横移動と縦移動)	キャラクターの移動
Aボタン	名簿の開始/決定	ショット/敵の撃破
Bボタン	名簿の移動	等価
X/Yボタン	名簿の移動	等価
Z/Cボタン	名簿の移動	等価
右トリガー	名簿の移動	等価
左トリガー	名簿の移動	等価

※本図はあくまでも参考図にすぎず、ゲームソフトごとにコマンド割り当てが異なる場合があります。ゲームソフトごとに設定可能なボタンは、ゲームソフトの取扱説明書をご覧ください。

©2000 Sega Corporation. All rights reserved. Dreamcast is a registered trademark of Sega Corporation. Dreamcast Online is a trademark of Sega Corporation. Dreamcast Online is a registered trademark of Sega Corporation.

【アーケードスタイル】

スタートボタン



ジョイスティック

Aボタン・Bボタン・Cボタン
Xボタン・Yボタン・Zボタン

【おまかせ操作】

このゲームではおまかせ操作も選択できます。おまかせ操作ではゲームの操作はすべておまかせ操作で、おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。

	おまかせ操作	ゲームプレイ中
スタートボタン	ゲームの開始/終了	ゲームスタート/ポーズ
ジョイスティック	カーソルの移動 (おまかせ操作)	メニュー/ゲームの移動
A/Xボタン	ゲームの決定	ショット/敵の撃ち
B/Yボタン	戻る/キャンセル	ずむ
C/Zボタン	戻る/キャンセル	ショット (強制)
Xボタン	戻る/キャンセル	戻る/キャンセル

このゲームではおまかせ操作も選択できます。おまかせ操作ではゲームの操作はすべておまかせ操作で、おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。

おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。

おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。おまかせ操作ではおまかせ操作で操作するようになります。

★ゲームの始め方

6

1 タイトル画面

スタートボタンを押せばメニューが表示されます。この画面は、スタートボタンがAボタンを押すことで、スタート画面からスタート画面へ移動します。

- ▶ **スタート画面**：ゲームスタートで、モードセレクト画面へ移動します。
- ▶ **スタート画面**：メニュー画面に移動します。(→P13)

2 モードセレクト画面

タイトル画面でゲームスタートを選ぶと、ストーリーモード・キャラクターモード・対戦モードのいずれかが選択できます。方向ボタンで選び、Aボタンを押すください。

- ▶ **ストーリーモード**：主人公のストーリーを楽しむモードです。
- ▶ **キャラクターモード**：好きなキャラクターを選択できるモードです。
- ▶ **対戦モード**：2P対戦専用モードです。対戦モードはキャラクターモードからスタート。

3 キャラクターセレクト画面

キャラクターモードまたは対戦モードを選んだ場合は、使用するキャラクターを方向ボタンで選び、Aボタンを押すください。

4 ゲーム開始 !!



★【2P対戦について】

対戦モード(2P対戦)は、3ラウンド勝負または2本、5ラウンド制の勝負が3本連続した両対戦中に限りまは(オプションで設定→P1.3L)

★【途中参加について】

2P対戦中に、誰かが呼び出しのコントローラのスタートボタンを押さなくてもいい。2P対戦に切り替わります。

★【コンティニューについて】

負けるとなるとコンティニューカウントが表示されます。ゲームを続けたい場合は、カウントが0になる前にスタートボタンを押さなくてもいい。



注意

- このゲームは、国産のゲームソフトとして開発されたものの、海外のメーカーから発売されたゲームソフトと互換性がない場合があります。互換性がない場合、ゲームが正常に動作しない場合があります。また、互換性がない場合、ゲームが正常に動作しない場合があります。また、互換性がない場合、ゲームが正常に動作しない場合があります。
- このゲームは、国産のゲームソフトとして開発されたものの、海外のメーカーから発売されたゲームソフトと互換性がない場合があります。互換性がない場合、ゲームが正常に動作しない場合があります。また、互換性がない場合、ゲームが正常に動作しない場合があります。

★ゲームルール

8

- ゲーム開始は左右に2カ所おのれのおまけ(おまけ)の所に舟がはかれています。
- プレイヤーは、舟に乗るザコ船(船長と船員の合計)を倒して、この時、船長を倒したときのダメージ(*)によって、おまけにならざるザコとおまけ・キョーラを倒した色をこのゲームで倒す。
- 船長ザコや相手舟を倒された攻撃ザコとおまけ・キョーラに倒されたら、自分のライフが減っています。先にライフが0になったら負けです。
- 同時にモスむが倒せば引き分けになり、各自に勝ちマークがつきます。
- 1P対戦は1本勝負ですが、プレイヤーは強敵敵の舟だけ倒せば勝ちです。
- 2P対戦は決められた本数を先取した方が勝ちになります。(→P?)

※「ダメージ」とは…

ザコ船はショットや爆弾にあたるダメージを受け、耐久力が0になると倒れます。そのダメージがゼロのおまけ船によって耐久力が0になると勝利——。これを倒すことでおまけザコ船を倒すことができます。



★ゲーム画面の見方



9

「冒険者」の中心の白い雲の表示！
冒険マーク

スコア

ライフ

両側キャラクター

ボム

運めゲージ



★ゲームの遊び方

★ [溜め撃ち]: **A** ボタン(押し続けてから離す)

連続押さるとの威力ショットが撃てます。溜め撃ちは、ボタンを押し続けている間に画面下の溜めゲージの矢が徐々に上昇し、その溜めゲージに対してレベル1・レベル2・レベルMAXの3種類の威力があります(ゲージの上端は必ず溜め撃ちていくことで上昇します)。



レベル1	威力の大きい「溜め撃ちショット」
レベル2	溜め撃ちショット+エキストラアタック
レベルMAX	溜め撃ちショット+ボスキープ必殺技(※)

※ボスにボスキープ技を溜め撃ちしている場合は、ボスにダメージを与えずに溜め撃ちをストップさせる。

★ [ボム]: **B** ボタン

ボムは緊急回避タイプで、連続回避が効きます。ボム状況アイテムにより、最大4個までストックできることが特徴です(ブランク回避時を除く)。ボムが使用されると、プレイヤー自身も無敵となり、サブ敵を全滅させ、ボスキープにダメージを与えることができます。ただし、通常通りにおこなうよりも、敵陣に攻撃がとどまりにくくなることにはご注意ください。また、ボムがらぶらぶら攻撃がとどまらなくなるとエキストラキープは使えなくなります。



★【ザコ敵について】

ザコ敵の耐久力は5段階で、1段階とすることにより耐久力が減ってダメージを受けやすくなる。ザコ敵の耐久力が高いほど大きいサイズで強くなる(つまり、大きいザコ敵ほど大きい攻撃を受けやすい)。また、時々弱く倒れればザコ敵「シャボンザコ」が出現します。この敵を倒してあげると、連撃が倒れにくいのでショットで倒すのがおすすめです。

ザコの色	耐久力	敵のサイズ
赤	1	最小
黄	2	小さい
緑	3	普通
青	4	大きい
紫	5	最大



★【攻撃ザコと遠し攻撃ザコ】




「攻撃ザコ」は一定以上の距離によって発生し、距離が近づくにつれて攻撃範囲が広がります。距離が近づくにつれて攻撃ザコの攻撃力は距離に巻き込まれることによって「近し攻撃ザコ」のように距離に近づくとともに威力が増えます。

★【特殊攻撃とボスキャラ送り込み】

右手からの遠く攻撃ザコ(緑色に光っている)を連撃に巻き込まると特殊攻撃「エキストラアタック」が行われます。キャラクターによって巻き込まれるパターンが異なります。さらに、多くの近し攻撃ザコを連撃に巻き込まると、ボスや特殊敵が出現します。キャラクターによって巻き込まれる攻撃範囲も異なります。また、ボスを倒す・倒撃の敵に出現するも右手から送られてくるボス。また、倒撃にボスがいない時に右手にボスが送られると、倒撃にいるボスも送られます。

★【アイテムについて】

ゲーム中にさまざまなコインが登場します。組み合わせはドナルド・ポン・ドナルド・星の3種類です。

- ★コイン  敵を倒すと得られるコイン (壁に取ると獲得可能)。
- ☆コイン  敵を倒すとシャボンゴコインが両立します。
- ポンコイン  敵を倒すとポンコインのストックが1回復します。

★【フィーバーについて】

同じ種類のもぬ(オープ)を連続に撃つと一定時間「フィーバー」状態になります。フィーバーになると、一定時間連続で仕込めるとの効果を発揮することができます。オープを撃つと人が倒れる威力が強化され、フィーバー継続時間が長くなります。

12

★【死神】



ゲームが進行するとだんだん強くなる敵がいるが、ゲーム開始から10分後以上経過すると、「死神」が登場し、倒れるとミスになります。死神は倒れることにはできませんが、だんだん強くなって倒れる敵の出現回数が増えていきます。

★オプションについて

オプションメニューではゲームの各種設定を変更できます。方向ボタン上下で項目を
選び、左右に設定を変更していくのがいい。

PLAYER LEFT	: ゲームスタート時のプレイヤー数(3/5)を設定できます。
DIFFICULTY	: 難易度を8段階(1~8)に設定できます。
VS ROUND	: 対戦モードのラウンド数(3/5)を設定できます。
BGM MODE	: ゲーム中のBGMを変更できます。
BUTTON	: コントローラのボタン設定を6つのタイプから選択できます。
LANGUAGE	: 画面表示を日本語・英語・スペイン語に切り替えられます。
GAME SPEED	: ゲームのスピードを3段階に変更できます。
SCOREBUS	: 連続パーフェクト時のスコアバグの再再生・消正を設定できます。
VIBRATION	: 振動のON/OFFを1P別、2P別それぞれで切り替えられます。
SOUND OUTPUT	: 音声出力のステレオ/モノラルに切り替えられます。
TRACE PLAY	: Aボタンでプレイ履歴をモードで切り替える。(→P14)
TRACE RECORD	: Aボタンでプレイ記録をモードで切り替える。(→P14)
HOW TO DEMO	: 操作説明、ルール解説1~3をすべて読むことができます。
OPTION SAVE	: Aボタンでオプション設定のセーブが行えます。(→P14)
CANCEL	: Aボタンでオプション設定のキャンセルに戻ります。
EXIT	: Aボタンでタイトル画面に戻ります。

©2009 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI GAMES CO., LTD. KATSUMI MOTOYAMA
THE MUSIC OF KONAMI



★メモリーカードについて

メモリーカードを使って、ゲームプレイの記録・再遊し直しや、オプションの既定内設定をセーブし直りすることができます。

★【プレイ記録】

オプション画面で「TRACE RECORD」を選択した後、使用するメモリーカードとファイル番号を指定すると、プレイ記録モードになります。プレイ記録モードでは、現在のプレイを保存するために必ずメモリーカードのブロック数が画面中央下に表示され、ステータスの消費時のデータ容量はスキャンされる場合(記録モードの場合が)緑色に限定し、終了時にプレイ記録に必要なブロック数が確保できていれば、メモリーカードに保存され、ここで保存したファイルは、オプションの「TRACE PLAY」の再遊となります。

★【プレイ再現】

オプション画面で「TRACE PLAY」を選択した後、使用するメモリーカードとファイル番号を指定すると、プレイ再現モードになります。プレイ再現モードでは、「TRACE RECORD」で保存されたプレイを再現して見ることもできます。なお、プレイ再現し直りや再遊することはできません。

★【オプションセーブ】

オプション画面で「OPTION SAVE」を選んでAボタンを押した時、ロードしたいデータを選択して、もう一度Aボタンを押してください。オプションで設定した内容をセーブできます。

※メモリーカードの容量は、必ずメモリーカードのブロック数が足りることを確認してください。

※メモリーカードの容量は、必ずメモリーカードのブロック数が足りることを確認してください。プレイ記録モードでは、プレイ記録に必要なブロック数が足りることを確認してください。

※メモリーカードの容量は、必ずメモリーカードのブロック数が足りることを確認してください。プレイ記録モードでは、プレイ記録に必要なブロック数が足りることを確認してください。

連環のあれこれ!

ディンクルスタースフライツで相手国への親善大使の贈り物にスパリ連環では、
いかに夕刻いざこの連環で連環を送るのぞろぞろ! このお夕アドボイス!

緑と黄色の5連環編



緑の連環5個を5個
並べます!

緑の連環5個の50番目
緑の連環を挿入!

レッド・ホワイト・ブルーの3連環編



Redの連環5個を50番目
Whiteの連環5個を50番目

Blueの連環5個を50番目
Redの連環5個を50番目

クロス連環編



クロス連環5個を50番目
並べます!

緑の連環5個を50番目
Redの連環5個を50番目

お連環を送る人へお祝いの
気持ちを込めて!



★キャラクター紹介

このゲームに登場するキャラクターは約100名あり、21~22のキャラクターを
選べ、好きな順番でキャラクターセレクト画面に移動してフロントを入手した
くください。出陣の場において、各キャラクターにそれぞれの特徴があります。

※キャラクターの立ち回りやスキルはゲーム内での説明をご覧ください。

立ち回りやスキル

★ロードラン★

このキャラクターは、このゲームのメインキャラクターであり、プレイヤーが操作するキャラクターです。このキャラクターは、このゲームの

「ロードラン」は、このゲームのメインキャラクターであり、プレイヤーが操作するキャラクターです。

このキャラクターは、このゲームのメインキャラクターであり、プレイヤーが操作するキャラクターです。

このキャラクターは、このゲームのメインキャラクターであり、プレイヤーが操作するキャラクターです。

このキャラクターは、このゲームのメインキャラクターであり、プレイヤーが操作するキャラクターです。

このキャラクターは、このゲームのメインキャラクターであり、プレイヤーが操作するキャラクターです。

このキャラクターは、このゲームのメインキャラクターであり、プレイヤーが操作するキャラクターです。

このキャラクターは、このゲームのメインキャラクターであり、プレイヤーが操作するキャラクターです。

ヒーロー フォーキー

★ヤン・ヤンヤン★

初登場の時は悪役多面体ヒーロー フォーキー 気持アップを主目的とした、体当たり攻撃の連続で、
「強敵に打ち勝つぞ、強ウ・ト・ン・ア・ク！」

登場時 音の爆発

得意心技 ト・ン・ア・クを連続してト・ン・ア・ク

得意技名称 ト・ン・ア・ク

得意技説明 ト・ン・ア・クは、ト・ン・ア・クを連続して打つことで、連続技の連続になる。

得意技 ト・ン・ア・ク、ト・ン・ア・ク



ふしぎの魔物

★おんじゅもんじゅ★

登場時の必殺技は、おんじゅもんじゅの必殺技。おんじゅもんじゅの必殺技は、
「おんじゅもんじゅの必殺技」

登場時 おんじゅもんじゅ

得意心技 おんじゅもんじゅ

得意技名称 おんじゅもんじゅ

得意技説明 おんじゅもんじゅは、おんじゅもんじゅの必殺技を連続して打つことで、連続技の連続になる。

得意技 おんじゅもんじゅ、おんじゅもんじゅ



登場キャラクター ◆ディンカー&リンカー◆

1994年、ついでに1995年と連続2年連続のベストゲーム賞を受賞した『ディンカーリンカー』は、その中でも最も評価の高い作品で、今でも多くのファンから愛されている。

- ◆開発元 日本ファルコム
- ◆開発/発売 日本ファルコム
- ◆プラットフォーム MS-DOS/Windows
- ◆発売日 1994年12月22日
- ◆ジャンル 2Dシューティング



登場キャラクター ◆ガリアン&エヴァン&バーン◆

『ディンカーリンカー』の続編である『ガリアンエヴァンバーン』は、ディンカーリンカーの続編として制作された。本作は、ディンカーリンカーの続編として制作された。

- ◆開発元 日本ファルコム
- ◆開発/発売 日本ファルコム
- ◆プラットフォーム MS-DOS/Windows
- ◆発売日 1995年12月22日
- ◆ジャンル 2Dシューティング



表紙
飛空士
人た



元祖
おんちで
あそぼう
ヤマトール

SNK

SNK-EXCHANGE

TEL. 06-6339-0180

www.snkgames.com

©2005 SNK Playmore Co., Ltd. All rights reserved. SNK Playmore is a registered trademark of SNK Playmore Co., Ltd. in Japan and other countries. SNK Playmore is a registered trademark of SNK Playmore Co., Ltd. in Japan and other countries. SNK Playmore is a registered trademark of SNK Playmore Co., Ltd. in Japan and other countries.