



BORDER DOWN

TM





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

⚠ 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレーヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやさしい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレーヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

日本国特許：第2697603号、第2687010号、第2820536号、第2670536号、中華民国発明：第147563号、第110511号、Hong Kong Patent No. 88-4302、Singapore Patent No. 89-155。

※当社は本ソフトを許可なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。

これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

※本製品には、NECのフォント「Font Avenue」を使用しています。Font Avenueは、NECの登録商標です。

CONTENTS



■ストーリー	02	■操作方法	03
--------	----	-------	----

■ゲームの始め方	04	■画面の見方	05
----------	----	--------	----

■基本ルール	06	■ボーダーシステム	08
--------	----	-----------	----

■ゲームモード	10	■TIPS*ゲームのヒント	13
---------	----	---------------	----

このたびはドリームキャスト専用ソフト「BORDER DOWN」をお買い上げいただき、誠に有り難うございました。
ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

Prologue - 播種 -

人類が火星に降り立ってから数世紀。宇宙が“可能性”ではなくなった時代。

資源・政治・宗教etc. 様々な事項で対立する地球と火星。
それは、いつまでも変わることの無い…変わることのできない人類の象徴でもあった。

そして、“種”が蒔かれる。

火星暦332年 8月1日
小惑星・ヴェスタ採掘所からの通信途絶

“最初の接触(First Approach)”は、人類に対する敵意だった。

破壊の限りを尽くし、消えるように去っていく正体不明の敵(“F・A”と呼称)に対して、
火星国家連合は初の対外宇宙防衛組織(Solar system Defence Force=SDF)を形成。

しかし“F.A”から放たれる攻撃により、主力である小型無人兵器のAIが暴走。
完全にコントロールを失った兵器群は、戦闘区域周囲に甚大な被害をもたらした…。

R.A.I.N - 発芽 -

リダレス社が開発した『脳アルゴリズム獲得型制御システム』を元に、軍事用に開発された遠隔制御戦闘システム。

Remote Artificial Intelligence Network system
略称“R.A.I.N”

パイロットの脳データを、次期主力戦闘機「Antares」のメインシステム(擬似脳)へアップロードし、
制御するというこのシステムは、従来の無人兵器や遠隔操作兵器の欠点(対応力・反応速度等)を克服し、
なおかつ無人兵器の利点(パイロットの居住性を無視した挙動や設計)も兼ね揃える。

現在パイロットやシステムのテスト段階ではあるが、近い将来の対“F・A”の切り札として、
軍部内外から注目されている兵器である。

■操作方法

●ドリームキャスト・コントローラ / ●アーケードスティック



スタートボタン	ゲームスタート／ポーズ(ゲーム中)／デモのスキップ(ゲーム内デモ中)
方向ボタン(ジョイスティック)	自機の移動／モード選択
アナログ方向キー	使用しません
Aボタン	メインショット ●押しっぱなしでメインショット連射 ●軽く連打でフルレンジショット発射
Bボタン	ブレイクレーザー
X(C)ボタン	自機のスピードチェンジ
Rトリガー(Xボタン)	先のエリアへスキップする(PRACTICEのみ使用)
Yボタン(Yボタン)	アイテム出現(PRACTICEのみ使用)
Lトリガー(Zボタン)	前のエリアへバックする(PRACTICEのみ使用)

本ソフトは1人用です。

ドリームキャスト・コントローラと、別売りのアーケードスティックに対応しています。

*ドリームキャスト・コントローラに「ふるふるばっく(別売)」をセットして、ゲームをプレイするときは、ふるふるばっくを必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。

*本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。

*また、ゲーム中にA+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

*対応していない周辺機器での動作は保証されていません。

*本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

■ゲームの始め方

R.A.I.N.



■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を作成)し、ゲーム中のセーブを自動的に行います。

新た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7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。

■モードセレクト



タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードセレクト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ボタンでタイトル画面へ戻ります。

●ARCADE MODE(アーケードモード)

アーケード版“BORDER DOWN”を忠実に移植したモードです。このモードを選ぶと、次の“アーケードモード・メニュー画面”に移ります。(P10参照)

●REMIX MODE(リミックスモード)

ドリームキャスト用に再調整されたモードです。アーケードモードとは敵の攻撃等が異なります。このモードを選ぶと、次の“リミックスモード・メニュー画面”に移ります。(P10参照)

●OPTION(オプション)

ゲーム中の各種設定の変更ができます。(P11参照)

■画面の見方

R.A.I.N.



①スコア

現在のスコアを表示します。

②ボーダー表示

現在、どのボーダーを進行しているのかを表示します。
(⇒P08参照)

③スピード表示

自機の移動速度を表示します。(⇒P06参照)

④レベルゲージ

自機のレベルとゲージ量を示します。(⇒P07参照)

⑤ノルマ表示

このステージで取得すべきスコア(=ノルマ)の情報です。
(⇒P09参照)

⑥ボスゲージ

ボス戦になると出現し、ボスの残り体力と残り時間を表示します。

ボスを倒したときに、残り時間が0秒に近ければ近いほどクリアボーナスが高くなります。

マイナス30秒になると強制的にステージクリアとなります。

■基本ルール

R.A.I.N.

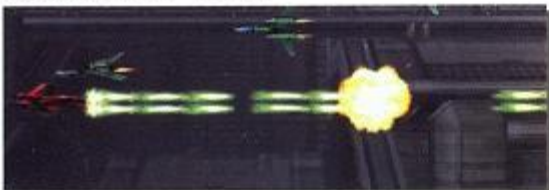


■メインショット

ショット形態は2種類あり、Aボタン(メインショット)の押し方で使い分けます。

●メインショットモード

Aボタンを押しっぱなしにすると、自機の前方向に強いメインショットが発射されます(オート連射)。



●フルレンジショットモード

Aボタンを軽く連打すると、敵を追尾するフルレンジショットが発射されます。フルレンジショットは広範囲をフォローしますが、単体の威力は弱いです。



★自機のレベル(⇒P07「レベルゲージ」参照)により攻撃力が変化します。

■ブレイクレザー

Bボタン(ブレイクレザー)を押すと、強力なブレイクレザーを発射することができます。発動後、Bボタンを押しつづけることにより、レーザーの射出時間を継続することができます。



ただし、使用するとレベルゲージを一定量(発動時、ゲージ50%分+継続して使った時間に比例して減少)を消費します。

★ブレイクレザーの無敵について

ブレイクレザー発動直後から最大4秒間、自機が無敵になります(4秒経つか、ブレイクレザーを撃ち止めると無敵は解除されます)。

■スピードチェンジ



自機の移動スピードを変更します。スピードはXボタン(スピードチェンジ)を押す毎に、違い順から「1→2→3→1→…」と可変していきます。

■レベル(ゲージ)について

●レベルゲージ

ゲージが増加してMAXになるとレベルが1つ上がります。ゲージが減少して無くなるとレベルが1つ下がります。

●メインショットのレベル

レベル数により、メインショット・フルレンジショットの発射数が異なります(最大レベル・5)。



ゲージ

メインショットのレベル



●ゲージの増加

レベルゲージは以下の条件で増加します。

- ①時間の経過(回復量:小)
- ②ショットで敵を倒す(回復量:中)
- ③回復アイテムを取る(回復量:大)

●ゲージの減少

ブレイクレーザーを使うと、使った瞬間にゲージを50%消費し、その後継続して使用した時間に比例してゲージが減少していきます。
※ブレイクレーザーが発射可能な最低限の量(レベル1のゲージ残量50%)に達していないと、ブレイクレーザーは発射できません。

★ブレイクレーザーの使いどころ

ゲージの残量と相談しながらブレイクレーザーを積極的に使っていこう!
緊急回避として使うのはもちろん、最大の得点源であるブレイクボーナスを得るために、自分なりのパターンを構築しよう!

★ブレイクボーナス

1回のブレイクレーザー攻撃で多くの敵を破壊すると、倒した敵・敵弾の数がそのまま倍率ボーナスとなる「ブレイクボーナス」が発動!なるべく多くの敵や敵弾を破壊しよう!

★レーザー干渉

ボスや一部ザコ敵は、自機と同じようにブレイクレーザーを撃ってくる。
そこに自機のブレイクレーザーを干渉させると、巨大な干渉エネルギーが発生する!
干渉エネルギーはブレイクレーザーより強い攻撃力を持つので、ボスなどに大きなダメージを与えることができるぞ!



■ボーダーシステム

R.A.I.N.

■ボーダーシステムについて

“ボーダーシステム”は、従来の「残機」と「ゾーンセレクト」の概念を掛け合わせた、このゲーム独自のシステムです。

●基本システム

各ステージには、上からGREEN・YELLOW・REDの「ボーダー」と呼ばれるゾーンがあり、ゲームスタート時やステージクリア後に、各ボーダーを選択することができます。これを「ボーダーセレクト」と呼びます。

各ボーダーはそれぞれステージ構成や内容(敵の攻撃や種類)が異なります。

プレイヤーはミスをするとうGREEN→YELLOW→REDと下へダウン(ボーダーダウン)していきます。

そして一番下のボーダーであるREDでミスをするとう、ゲームオーバーになります。

■ゲーム中の流れ

●BORDER SELECT - ゲームスタート時-

ゲームをスタートすると、ステージ1のボーダーセレクト画面に移ります。

ここではGREEN・YELLOW・RED全てのボーダーが選択できますが、このスタート時のボーダーセレクトに限り、初期難易度の選択も兼ねています。

GREEN以外のボーダーを選択すると、ミスできる回数が少なくなる上、初期難易度もUPするので、まずはGREENを選択するのが無難です。

★ワンポイントアドバイス

YELLOW・REDを選択する主なメリットは

▼慣れてきて自主的に難易度を上げたいとき

▼点数を稼ぎたいとき(敵の基本得点がYELLOWはGREENの2倍、REDは3倍になる上、攻撃が厳しいのでブレイクボーナスを得やすい)

と、主に中～上級者のためのものです。選ぶときはくれぐれも慎重に…

●BORDER DOWN - ボーダーダウン-

ゲーム中にミス(敵や敵の弾に当たる・地形に一定時間接触する)をすると、

▼現在GREENにいる場合 ⇒ YELLOW

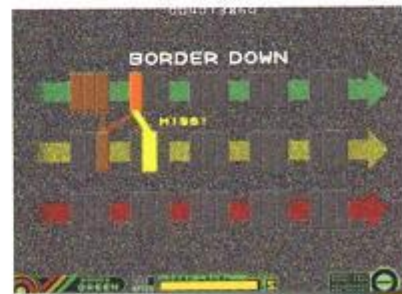
▼現在YELLOWにいる場合 ⇒ RED

に強制移動します。この現象を「ボーダーダウン」と呼びます。

ただし、REDでミスをするとうゲームオーバーになります。



スタート時のボーダー選択画面



ボーダーダウン時にはそれまでのルート履歴が表示される

●BORDER SELECT -ステージクリア時-

ステージをクリアした際に、そのステージのノルマ(下図参照)を達していれば、次のステージでボーダーセレクトが可能になります。



- ①現在のステージのスコア
- ②現在のステージのノルマ
- ③ノルマ達成度(円グラフ)

このとき、選択できるボーダーは、“前ステージクリア時のボーダー”と“その上下に隣接するボーダー”になります。ノルマが達成できなかったときは、ボーダーを選択できず、引き続き同じボーダーで次のステージを開始します。



ステージノルマを達成すると…



次ステージのボーダーセレクトが可能に!

■ゲームモード

R.A.I.N.

■ARCADE MODE (アーケードモード)



アーケード版「BORDER DOWN」を忠実に移植したモードです。

- **ARCADE MODE START**
アーケード版「BORDER DOWN」のゲームを開始します。
- **PRACTICE**
アーケードモードの練習プレイを開始します(「PRACTICEについて」参照)。
- **RANKING**
アーケードモードのランキング画面を閲覧できます。

■REMIX MODE (リミックスモード)



ドリームキャスト用に再調整した、リミックス版「BORDER DOWN」を遊ぶことができるモードです。

- **REMIX MODE START**
リミックス版「BORDER DOWN」のゲームを開始します。
- **PRACTICE**
リミックスモードの練習プレイを開始します(「PRACTICEについて」参照)。
- **RANKING**
リミックスモードのランキング画面を閲覧できます。

■PRACTICEについて



“PRACTICE”では、ゲームプレイ中に今まで到達したことのあるエリアを繰り返し練習することができます。“PRACTICE”を選択後、方向ボタンで練習するエリアを選択し、Aボタンで決定します。その後、練習開始時の難易度(0~100%)を方向ボタン左右で調整し、Aボタンで決定します。“PRACTICE”では、ゲームプレイ中にエリア間のスキップができます(P03「操作説明」参照)。※ただし、練習プレイで通過したことのあるエリアのみ、スキップ可能です。

★ワンポイント

ドリームキャスト・コントローラのYボタン(※)を押すと、アイテムが空中から出現します。ゲージの調整を行いたい時に試しに使ってみよう!

※初期設定時の場合。他のボタンに使用している場合は、それ以外の空いているボタンに自動割り当て。

OPTION

ゲームの各種設定の変更を行います。

●MAX CREDITS(最大クレジット設定)

1回のゲームプレイで使用可能なクレジット数が設定できます。初期状態では最大クレジットが“1”しか設定できませんが、ゲーム中のある条件をクリアすると、設定できる数を増やすことができます。

●DIFFICULTY(難易度設定)

ゲームの難易度を変更します。EASY(易しい)⇒NORMAL(標準)⇒HARD(難しい)⇒MANIA(厳しい)の順で難しくなります。

●BUTTON CONFIG(ボタン設定)

ゲーム中に使用するボタンの配置を変更します。

●DISPLAY SETTING(画面設定)

ゲーム画面の表示設定等を行います

▼INDICATOR POSITION

ゲーム中の表示物の位置を調整します。

ARCADE:アーケード版と同じ位置

TV1:“ARCADE”と“TV2”の中間位置

TV2:家庭用テレビに合わせた表示位置

▼MOVING RANGE

自機が移動可能な範囲を設定します。

ARCADE:アーケード版と同じ移動範囲

TV:アーケード版より画面上下方向に狭い範囲

▼BORDER RATE

ボーダー率の表示とノルマクリア回数を追加表示します。

●SOUND(サウンド設定)

ステレオ/モノラルの切り替え、SEの音量設定を行います。

●VIBRATION(振動設定)

ふるふるばっくのON/OFFを設定します。



最大クレジット設定



ボタン配置設定



画面設定

●SAMPLE PLAY(サンプルプレイデモ)

アーケードモードの見本プレイが閲覧できます。
条件を満たすと、閲覧できるプレイの種類が増えます。

●SAVE/LOAD(セーブ/ロード)

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、以降ゲーム中のセーブを自動的に行います(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、およびドリームキャスト・コントローラの抜き差しを行わないでください。

●EXIT

オプションを終了し、モードセレクト画面に戻ります。オートセーブ状態であれば自動的にオプションの設定がセーブされます。

★ポーズメニューについて

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

▼CONTINUE GAME

ゲームに戻ります。

▼INDICATOR POSITION

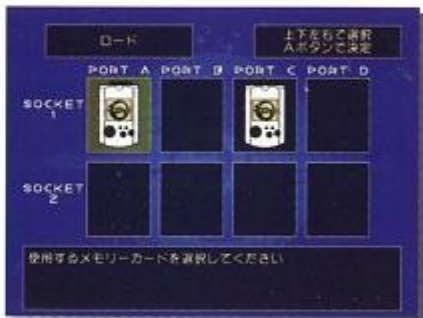
ゲーム中の表示物の位置を調整します。“OPTION”の“DISPLAY SETTING(画面設定)”(P11参照)中の“INDICATOR POSITION”と同じ設定です。

▼QUIT

ゲームを中断し、タイトル画面へ戻ります。



サンプルプレイの選択画面



メモリーカードロード画面



ポーズメニュー画面

■TIPS*ゲームのヒント

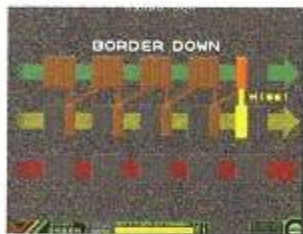
R.A.I.N.

●ブレイクレザーをどんどん使おう!

レベルゲージは時間や敵破壊ですぐに回復するので、ブレイクレザーをどんどん使おう!
クリア重視なら、常にレベル4あたりを維持する程度に、ブレイクレザーを使っていくのが理想だ!



ゲージをMAXにするくらいなら、どんどん使ってしまう!



●ランク落とし(自爆)

このゲームはノーミスで進んでいくと、ランク(ゲームの難易度)が非常に上がる。
逆に言えば、ノーミスでなければランク上昇はかなり抑えられる。
そこで、クリア重視のプレイとして「1ステージに1回のミス(=自爆)」が非常に有効!
ただし、ステージノルマはきっちりクリアしておかないと、すぐにゲームオーバーになるぞ!

ノーミスで行くより、ミスをした方がランクが低くなる

●ノルマクリアをするためのスコア稼ぎ

各面に設定されているノルマをクリアすることが、このゲームでは重要になってくる。

基本的に、前半面のノルマは低く抑えられているので、

▼ボスをタイマー0秒付近で撃破し、タイムボーナスを稼ぐ
(最高300万点)

▼ブレイクボーナスを積み重ねていき、

最後にレーザー干渉でボスを倒す

のいずれかを「ノルマクリアをするためのスコア稼ぎ」として行っていくのが理想だ!



なるべくHITを稼ぎながら、
タイマー0秒付近で爆破すると...



クリアボーナスで高得点をゲット!

●最終面の分岐条件

最終面はそれまで進んだボダーの割合と、ノルマクリア回数により分岐する(4種類)。

計画的なボダー配分が必要となるので、自分なりのルートパターンを構築しよう!



有限会社グレフ

〒227-0064 横浜市青葉区田奈町43-3

ユーザーサポート TEL.03-3764-4687

<http://www.grev.co.jp>

©2003 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

T-46702M
T-46703M

SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
この商品は株式会社セガが自社登録商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。