



Dreamcast.

斑鳩

IKARUGATM

TREASURE
VIDEO GAMES

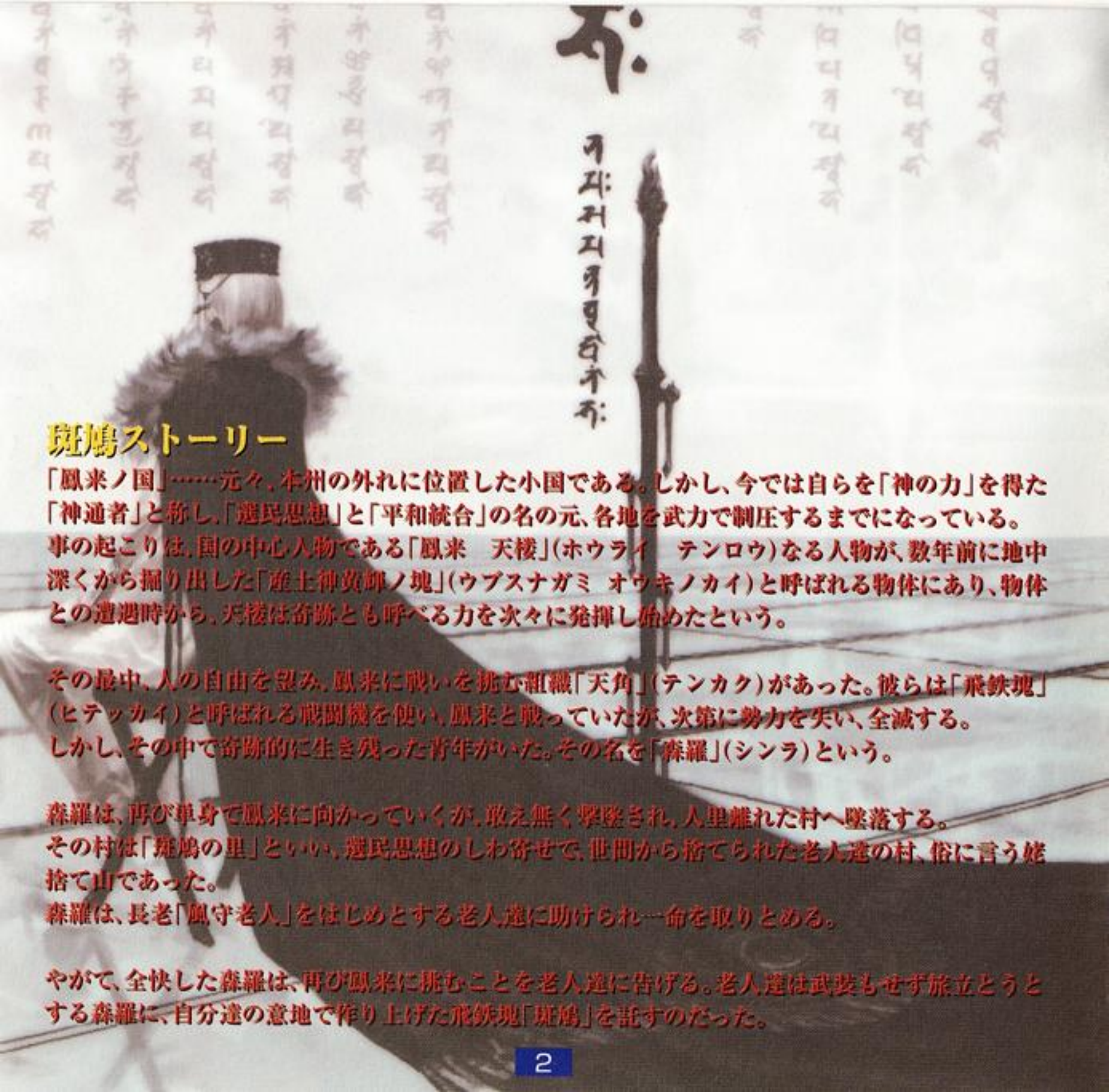
ESP

この度は、トレジャーのドリームキャスト専用ソフト「斑鳩 IKARUGA」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみいただきますようお願いいたします。
なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS

◎ 斑鳩ストーリー	2
◎ 操作説明	3
◎ メニュー画面説明	4
◎ プラクティス・ランキング	5
◎ コンフィグ	6
◎ TUTORIAL	7
◎ APPENDIX	7
◎ BACKUP	7
◎ ゲーム画面説明	8
◎ ゲームスタート	8
◎ ゲームシステム	9
◎ 力の解放	10
◎ テクニック	11
◎ ポーズ画面説明	12
◎ 機体説明	12
◎ プロトタイプゲーム説明	13





斑鳩ストーリー

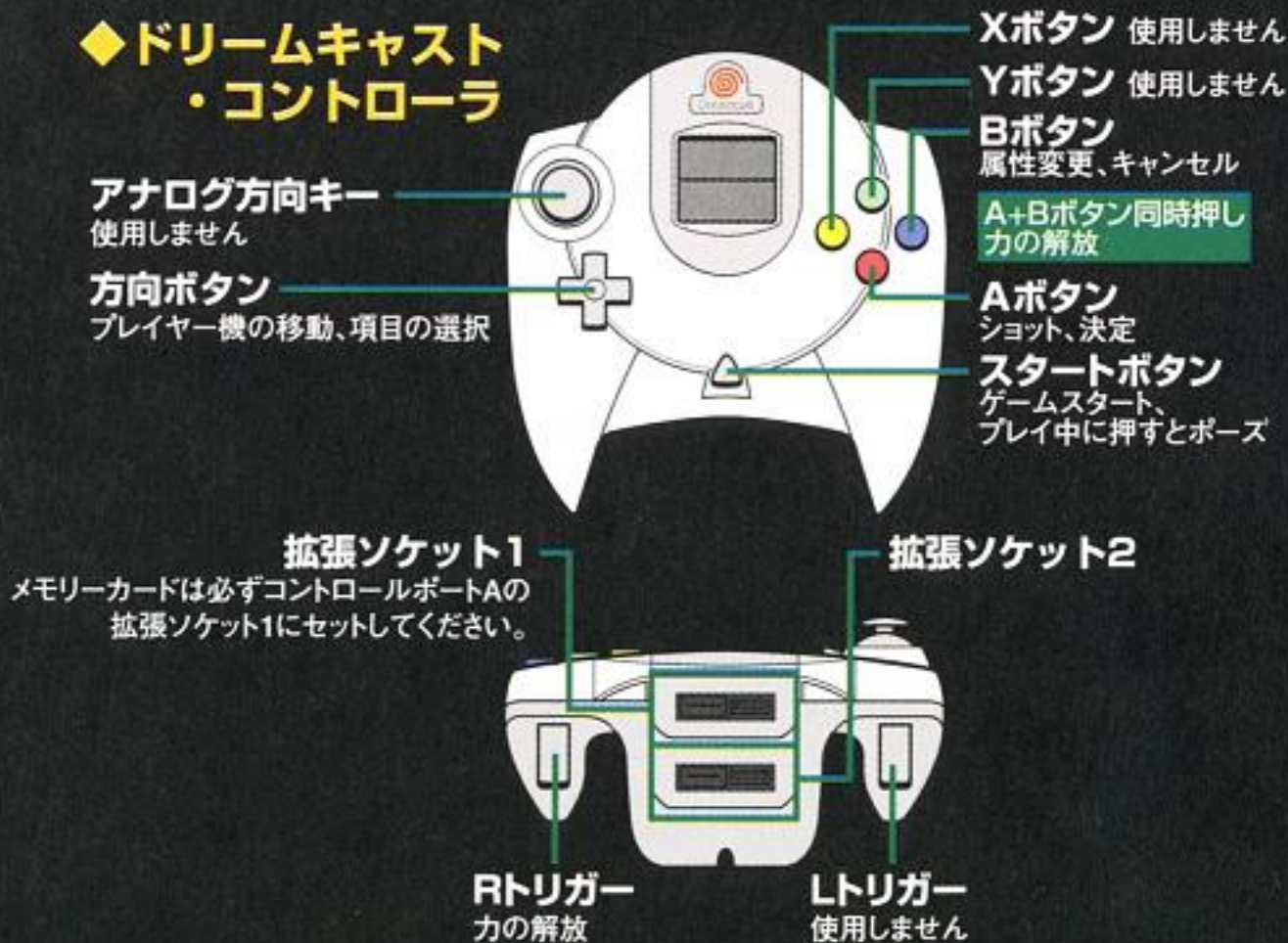
「鳳来ノ国」……元々、本州の外れに位置した小国である。しかし、今では自らを「神の力」を得た「神通者」と称し、「選民思想」と「平和統合」の名の元、各地を武力で制圧するまでになっている。事の起こりは、国の中心人物である「鳳来 天楼」(ホウライ テンロウ)なる人物が、数年前に地中深くから掘り出した「産土神黄輝ノ塊」(ウブスナガミ オウキノカイ)と呼ばれる物体にあり、物体との遭遇時から、天楼は奇跡とも呼べる力を次々に発揮し始めたという。

その最中、人の自由を望み、鳳来に戦いを挑む組織「天角」(テンカク)があった。彼らは「飛鉄塊」(ヒテッカイ)と呼ばれる戦闘機を使い、鳳来と戦っていたが、次第に勢力を失い、全滅する。しかし、その中で奇跡的に生き残った青年がいた。その名を「森羅」(シンラ)という。

森羅は、再び単身で鳳来に向かっていくが、敢え無く撃墜され、人里離れた村へ墜落する。その村は「斑鳩の里」といい、選民思想のしわ寄せで、世間から捨てられた老人達の村、俗に言う姥捨て山であった。森羅は、長老「鳳守老人」をはじめとする老人達に助けられ一命を取りとめる。

やがて、全快した森羅は、再び鳳来に挑むことを老人達に告げる。老人達は武装もせず旅立とうとする森羅に、自分達の意地で作り上げた飛鉄塊「斑鳩」を託すのだった。

◆ドリームキャスト ・コントローラ



- ※ ASCII PAD FTに対応しています。ASCII PAD FTのボタン類は同名の各ボタン類に対応しています。
- ※ 「ぶるぶるぱっく (別売)」は、アーケードスティックには使用できません。
- ※ このボタン配置は初期設定の場合です。ボタン配置は、CONFIG内のCONTROLLER SETTINGで変更することができます。
(6ページを参照)

！ 注意 ！

- ※ 本ソフトは、1～2人用です。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。
- ※ 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トリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調節が正しく行われず、誤動作の原因となります。
- ※ ドリームキャスト・コントローラに「ぶるぶるぱっく (別売)」をセットして、ゲームをプレイするときは、ぶるぶるぱ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。
(拡張ソケット1にぶるぶるぱっくを接続すると、コントローラ本体にロックされず、使用中にはずれたり、誤作動の原因になります。)
- ※ 対応していない周辺機器での動作は保証されません。



◆ タイトル画面で、スタートボタンを押すと
選択項目が表示されます。

- GAME START … ゲームを始めます。
- PRACTICE …… 各ステージの練習モード
(5ページを参照)
- RANKING …… ランキングを見ます。
(5ページを参照)
- CONFIG …… ゲームの設定変更をします。
(6ページを参照)
- TUTORIAL …… チュートリアル (7ページを参照)
- APPENDIX …… おまけモード (7ページを参照)
- BACKUP …… ゲームデータのバックアップ
(7ページを参照)
- EXIT …… タイトル画面に戻ります。



1クレジット内で到達したステージから任意のステージ
を選んで練習することができます。
(コンティニューして到達したステージは選択すること
ができません)



VIEW RANKINGでスコアランキング
を見ることができます。また、CLEAR
RANKINGでランキングを初期状態に
戻すことができます。
ランキングの日付についてはドリーム
キャストの内蔵時計を参照しています。
斑鳩では2002年～2016年までが対応
されていますが、それ以外の年にな
ると正確な表示にならない仕様になっ
ています。ご了承ください。





HORIZONTAL 1



HORIZONTAL 2



VERTICAL 1/VERTICAL 2

◆ **MONITOR TYPE**：画面表示の設定をします。

HORIZONTAL 1 … 横画面1、縮小率75%で、ほぼ画面全体が表示されます。

HORIZONTAL 2 … 横画面2、縮小率80%で少し画面の上下が、見えなくなります。

VERTICAL 1 … 縦画面1、アーケード版と同様の縦画面モードです。

VERTICAL 2 … 縦画面2、横画面のままで操作できるように、操作系を90度回転してあります。

※ **ご注意**

通常の家庭用テレビを縦置きにして使用しないでください。思わぬ事故や故障、または火災の原因となる可能性があります。縦画面でゲームを行う場合は、専用のモニターをご使用ください。

◆ **SOUND**：ステレオかモノラルの設定をします。

◆ **DIFFICULTY**：難易度の設定をします。

EASY(易しい) NORMAL(普通) HARD(難しい)の3種類あります。

また、USER SELECTに設定すると、ゲーム開始時のセレクト画面で難易度を選べるようになります。

◆ **TRIAL GAME**：アーケード版にあった、お試しモードのON、OFFを設定します。

◆ **EXTEND**：プレイヤー機が1UPする得点の設定をします。

◆ **PLAYER STOCK**：プレイヤー機の数を設定します。(1~5機)

◆ **CONTROLLER SETTING**：

コントローラのボタン配置を変更します。方向ボタンの上下で項目を選択し、左右でボタンの設定を変更します。

◆ **DEFAULT**：コンフィグを初期状態に戻します。



画面表示タイプを設定します。
現在の設定：縦画面1（のろみボタン回転なし）

アーケード版のゲーム説明を見ることができます。(注意：DC版の初期設定では、「力の解放」がA+Bボタン同時押し(もしくはRトリガー)で発射できるようになっています)



説明書が【お試しモード】にコピー済み
もしくは、プレイ時間5分以上

おまけモードに入ります。初めはおまけ項目を選択することはできませんが、ゲームをプレイして、特定の条件を満たすと選択できるようになります。(特定条件以外の出現方法として「時間」の条件があります。これは実際にゲームをプレイした時間で、ソフトが起動している時間ではありませんので注意してください。総プレイ時間はBACKUPの項目で確認できます)



メモリーカード(別売)にゲームのファイルをセーブしたり、ロードすることができます。おまけデータのセーブや、プレイ時間の蓄積によって増える項目も存在しますので、ゲームファイルをセーブすることをお勧めします。(使用ブロック数:34)

◆ **AUTO SAVE** … オートセーブ機能の「ON」「OFF」を設定します。(オートセーブをONにするとゲームオーバー時、またはAPPENDIX等に変化があった場合に、自動でセーブされるようになります)

◆ **LOAD** … メモリーカードからファイルをロードします。

◆ **SAVE** … メモリーカードへファイルをセーブします。

◆ **EXIT** … メニュー画面へ戻ります。

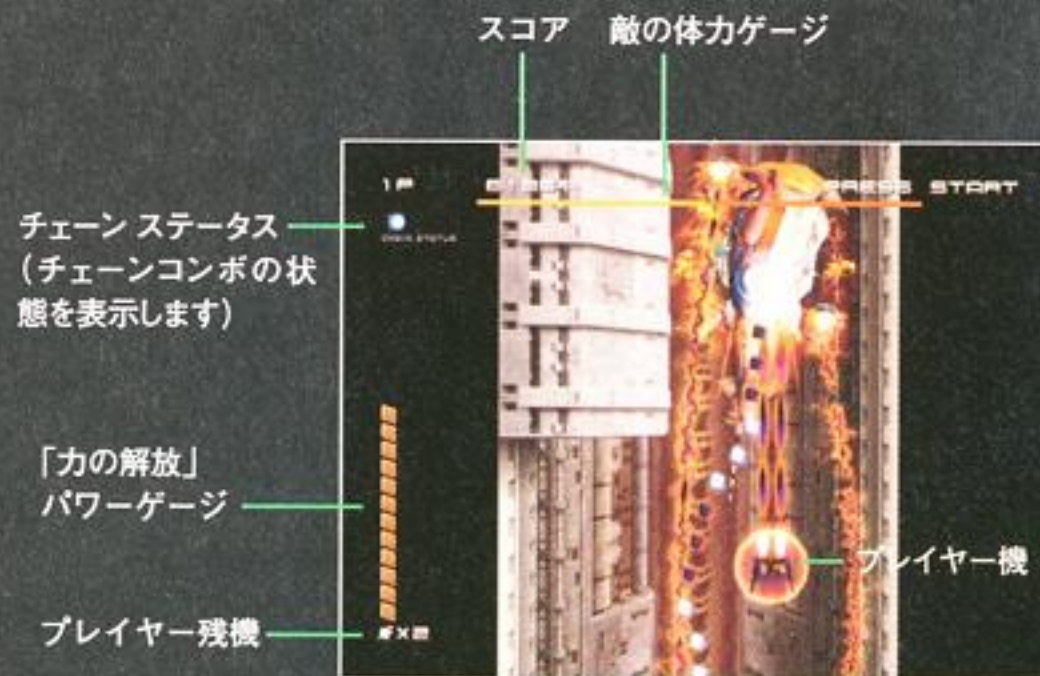


オートセーブ機能のON/OFFを設定します。
現在の設定：オートセーブ機能OFF

注意! ※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。

※メモリーカードは必ずコントロールポートAの拡張ソケット1にセットしてください。

ポートA以外のポートにセットすると、セーブすることができません。



メニュー画面でGAME STARTを選択すると難易度セレクトの画面になります。EASY、NORMAL、HARDから好みの難易度を選択してください。(コンフィグのDIFFICULTYでEASY、NORMAL、HARDが設定されていると、難易度セレクトは省略されます) 難易度を選択すると、ゲームのモードを選択する画面になります。ここで「通常ゲーム」と「お試しゲーム」から選択してください。(コンフィグのTRIAL GAMEをOFFにすると、常に「通常ゲーム」が選ばれるようになり、モード選択は省略されます)

方向ボタンでプレイヤー機の移動を行い、Aボタンでショット(オート連射)Bボタンでプレイヤー機の属性(白→黒)を変更します。また、Aボタンを押した時、初めのショットはプレイヤー機を中心から単発のショットが出ます。これは特定の敵を狙い撃ちする時に便利です。(ショットボタンを連打すると、単発ショットが連続で発射されます)



「斑鳩」はBボタンを押すごとに機体の属性を変化させることができます。属性には、「白」と「黒」があり、プレイヤー機が白属性の場合、白い敵弾を吸収することができます。この時、黒い敵弾に当たるとミスとなり、プレイヤー機1機を失います。(プレイヤー機が黒属性の場合はこの逆)また、敵にも白と黒の属性があります。(敵との属性関係については11ページを参照)

ゲームシステム（力の解放）

「力の解放」
パワーゲージ



敵の弾を吸収することによって、画面左下にある「力の解放」パワーゲージが溜まっています。ゲージが一定量溜まった時にA+Bボタン同時押し（もしくはRトリガー）で、溜めたパワーを全て放出する「力の解放」（ホーミングレーザー）を使うことができます。

パワーゲージは敵弾を10発吸収するごとに1ゲージ分溜り、1ゲージにつき1発のホーミングレーザーが出ます。（最大12発）

ゲームシステム（テクニク）



逆属性なら威力は2倍！

敵との属性関係として、プレイヤー機が「白属性」の時は、逆属性である黒属性の敵に対してショット威力が2倍になります。（プレイヤー機が黒属性の場合はこの逆）

撃ち返し弾に注意！

同属性の敵を破壊すると、敵は爆発と同時に多量の撃ち返し弾を出してきます。同属性の敵を倒した直後にプレイヤー機の属性変更をおこなうと、逆属性の撃ち返し弾に巻き込まれる恐れがあるので要注意。しかし「力の解放」のパワーゲージを早く溜めたい場合は、有効な手段になります。



チェーンコンボで高得点！

「同じ属性の敵」を3機倒すとチェーンボーナスが入ります。初めは100点ですが、続けてチェーンボーナスを取るごとにボーナスの値は倍になっていきます。（最大25600点）しかし、白→白→黒のように、チェーンの途中で違う属性の敵を倒すとチェーンは切れてしまい、ボーナスも初期値に戻ってしまいます。チェーンの状態が分からなくなった時は、画面上方に表示されているチェーンステータスで確認できます。

ポーズ画面説明



ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズ(一時停止)することができます。また、Adjust Consoleを使って、画面の情報表示(ゲージやスコアなど)の位置を調整することができます。使用するテレビによって、スコア表示などが画面端に隠れてしまうような場合は、表示位置を調整してください。

ポーズ中のメニュー

Continue Game ゲームを続けます。
Adjust Console ゲーム情報表示(ゲージやスコアなど)位置の調整。
Quit リセットしてタイトル画面に戻ります。

また、PRACTICE(各ステージの練習モード)ではステージの最初からやり直す「Restart」があります。

機体説明

飛鉄塊「斑鳩」(「森羅」搭乗機)

元凄腕の技術屋であった、天内技師長が、風守老人、新海里長とともに作り上げた飛鉄塊。現在は、斑鳩の里地下に隠され、出撃時には転送機「不動明王の剣」(フドウミョウオウノツルギ)を使用して外へ転送する。陽と陰、2つのエネルギー属性をコンパクトに一体化し、1機体でありながら属性変更することに成功した初の機体である。

飛鉄塊「銀鷄」(「箕」搭乗機)

元々は鳳来の一代前前の機体であった。その機体性能は高かったが、量産化が困難な機体であった為、製造されたのは実験機数機のみである。その機体設計に惚れ込んでいた箕が整備部からの払い下げで手に入れ、個人専用機となっていた機体。その後、斑鳩の里に落ちてからは、天内によって斑鳩と同等の仕様に改造されている。



プロトタイプゲーム説明



ゲームプレイで、ある特定の条件を満たすと「APPENDIX」の中に「GAME MODE」の項目が現れます。この項目を「NAOMI」から「PROTO TYPE」に変更すると、プロトタイプモードで遊ぶことができます。これは、斑鳩の企画初期段階の仕様を再現したモードです。属性に関する条件などは、変わりありませんが、プレイヤー機のショットに弾数制限があります。

初期状態の弾数は、EASY:500発、NORMAL:300発、HARD:100発、となっています。プレイヤーは敵弾を吸収して弾を補給しなければなりません。ストックできる残弾数は999までですが、十分な残弾数がある場合「力の解放」を連続で使うことが可能です。(力の解放1回につき、ショット120発分を消費します)

また、残弾数が0になった場合、通常のショットは撃てなくなりますが、射程の短いブランクショット(ショットと同じボタン)で近接攻撃が可能です。