



PlayStation

幻世虛構

ELEMENTAL

精靈機導彈™

GEARBOLT

PROLOGUE

もう自分の顔も思い出せない
 跡形もなく破壊しつくし
 累々と死体を積み重ねるために殺戮は繰り返される
 幾度となく送りつけられる部品供給体
 何度となく街を通り過ぎてゆく
 無慈悲な兵器を生産するために
 無数の脳をリンクさせたネットワークコンピュータ
 果てしなく繰り返される討議
 永劫にも思われる長い時間
 機械として利用されるのは哀しい
 未知なる物はその力で
 全ての者を一つの方向へ
 そして解は導き出される
 人を、殺すことも

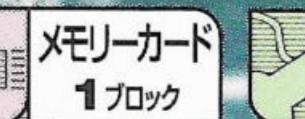


お問い合わせ先
 株式会社ソニー・コンピュータ
 エンタテインメント
 インフォメーションセンター
 TEL / 03-3475-7444
 ゲームの内容、裏技等に関する
 ご質問にはお答えできませんの
 で、予めご了承ください。

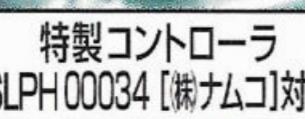
For Japan Only



プレイヤー
1~2人



メモリーカード
1 ブロック



特製コントローラ
SLPH 00034 [株ナムコ]対応



特製コントローラ
SLPH 00014 [コナミ]対応

SCPS 10038

極度の恐怖と嫌悪と共に
 第4次入植者はひとつの王国を作り上げた
 そして哀しい混血を

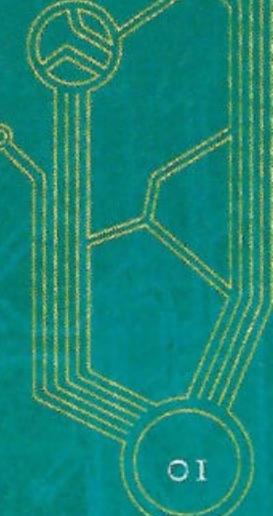
王子は野望の階段を上り始める
 傍らには何もかもを理解してくれる冷静沈着な兄
 胸にはかつての少女との思い出を残したまま

全ては音を立てて動き始める
 何か別世界の介入を受けながら
 そして幕を閉じる

これはかつての物語
 精霊機導弾事件を引き起こしたといわれる
 聖鏡の行方は
 今も知られていない

CONTENTS

Prologue	1
ゲームを始める前に	2
操作方法（ガンコン）	4
（ハイパープラスター）	6
（コントローラ）	7
ゲームの始め方	8
登場人物について	10
ゲームの進め方	12
コンボシステムについて	15
武器について	16
アイテムについて	17
ステージ(SCENE)について	18
敵キャラクターについて	20
制作スタッフ	23
ネームエントリーについて	24



ゲームを始める前に

初めてゲームを立ち上げる場合は、『幻世虚構・精靈機導弾』のセーブファイルを作成してください。空きブロックが最低でも1つあるメモリーカードをメモリーカード差込口1に差し込み、画面の指示に従ってセーブファイルを作成します。

ゲームの設定およびハイスコアを保存するためにはメモリーカードにセーブデータを1ブロック作成する必要があります。

セーブデータを作成してもよろしいですか？

(はい) / (いいえ)

SLOT 1のメモリーカードにファイルが1ブロック作成されました。
今後はこのメモリーカードで『幻世虚構・精靈機導弾』をお楽しみください。

このときセーブファイルを作成しないと、データは保存されません。
改めてメモリーカードを差し込み、ファイルを作成してください。

ディスクをセットして電源を入れてください



セーブ方法

本ソフトは自動的にセーブが行われる様になっております。ゲーム立ち上げ時に精靈機導弾のデータを作成しておくとTOP 10入りした時とオプションの設定を変更してオプションから出る時に自動的にセーブが行われます。

SAVING

SLOT 1のメモリーカードは抜き差しが行われています。
このままセーブを続けてよろしいですか？

(はい) / (いいえ)

※ゲーム途中で別のメモリーカードに交換しますとセーブを行うか聞いてきますので画面の指示に従いセーブを行ってください。この時、方向キーかトリガーで選択して○ボタンかBボタン(スタートボタン)で決定してください。

注意！上書きしてセーブが行われると前に記憶されていたデータは消えてしまいますのでご注意ください。

ロード方法

オプションのLOAD MEMORY CARDで精靈機導弾のデータが入っているメモリーカードをロードします。この時、方向キーかトリガーで選択して○ボタンかBボタン(スタートボタン)で決定してください。

(はい) / (いいえ)

ロードします。よろしいですか？

※ゲーム立ち上げ時に精靈機導弾データの入ったメモリーカードがメモリーカード差込口1に差さっていると自動的にロードを行ってくれます。

操作方法

※ガン型コントローラ使用時は、お部屋を暗くしてプレイしていただくと、より快適にお楽しみいただけます。



ショット

ショットを発射します。オプション画面では項目を送るのに使用します。

ショットチェンジ

ショットを変更します。

スタート

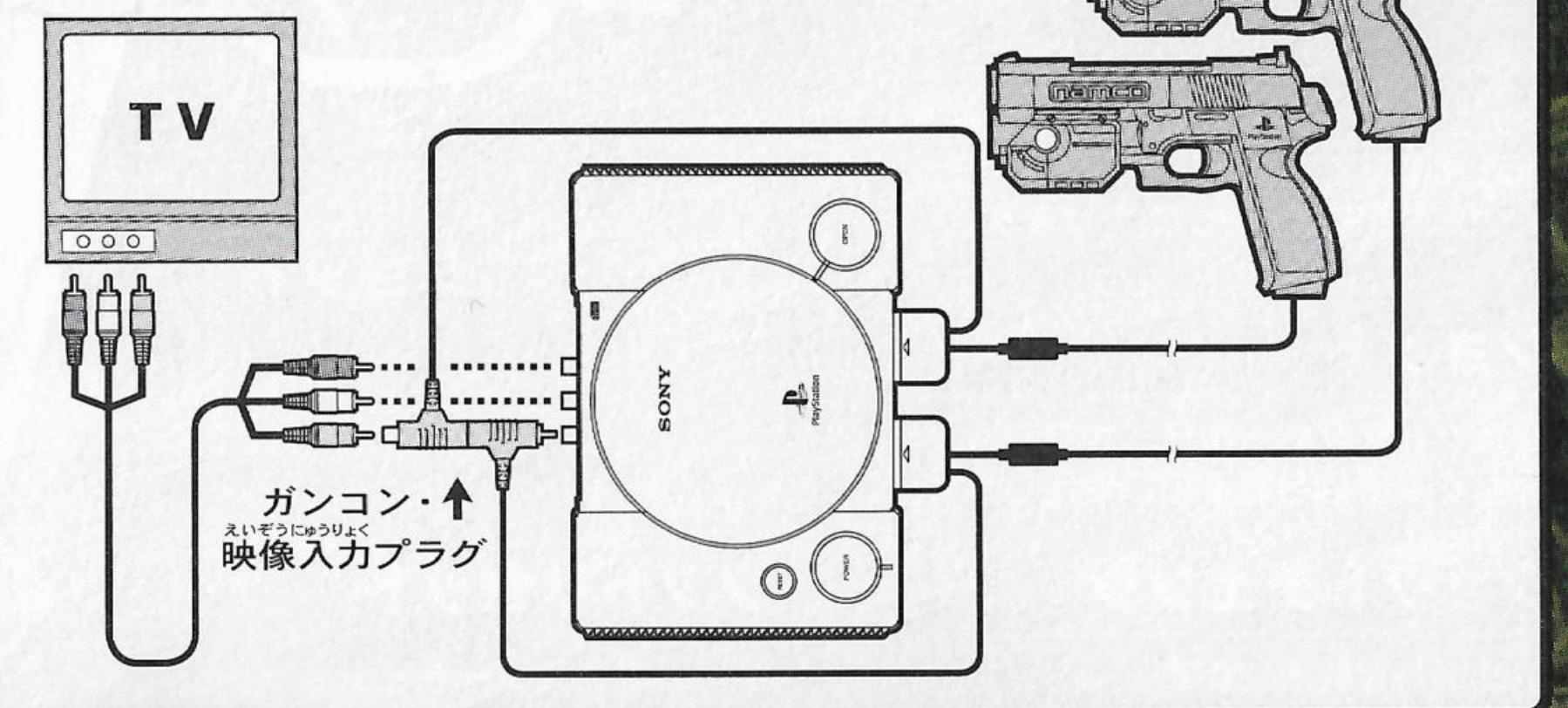
ゲームを一時停止します。オプション画面では項目の決定に使用します。

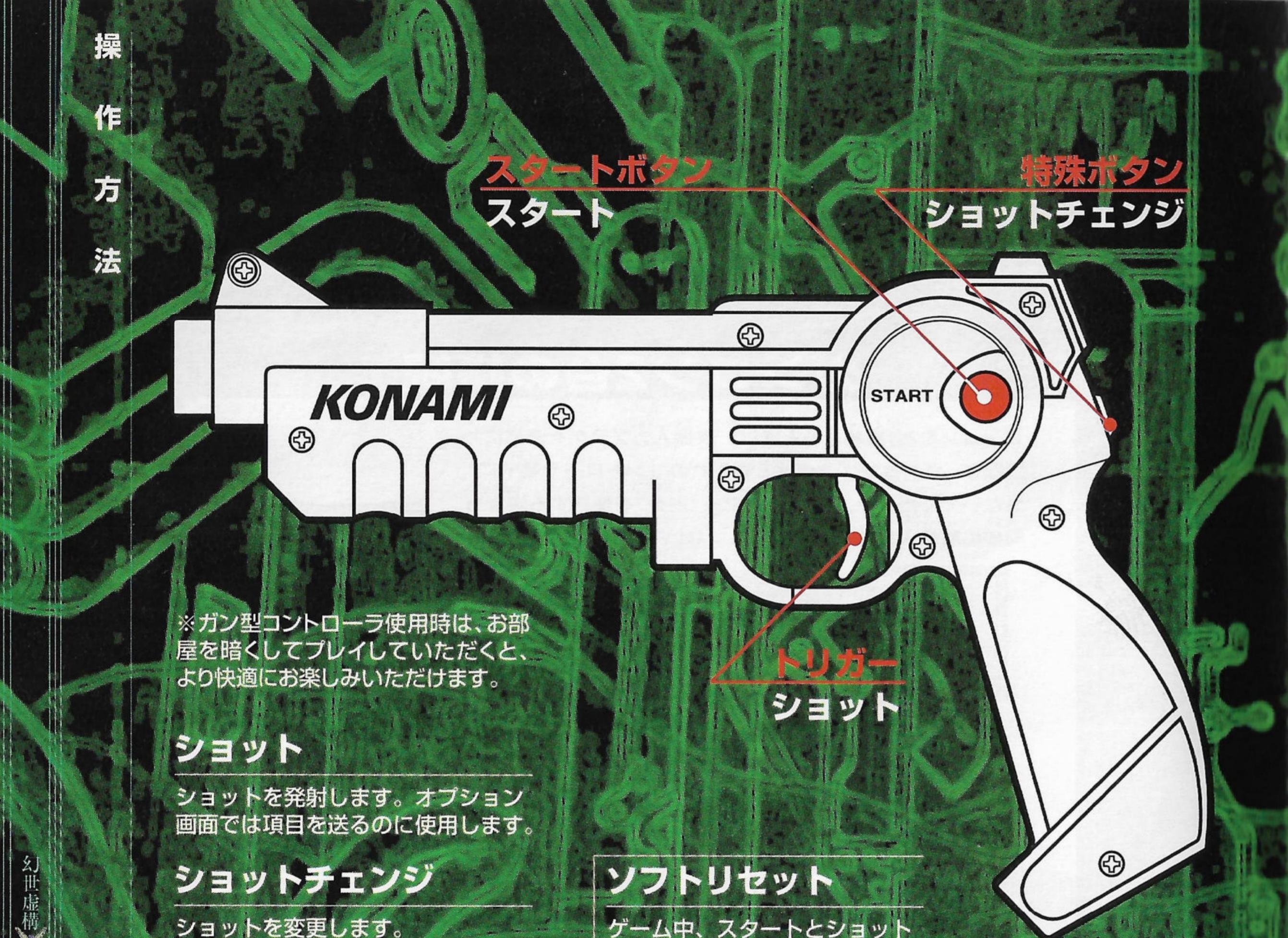
ガンコンを使用する場合

☆照準の調整についてはオプション画面のGUN ADJUSTに従って行ってください。

ガンコン2台の接続

ガンコンを2台接続するときは、映像入力プラグを直列につなぎ、ガンコンプラグはそれぞれのコントローラ端子につないでください。AVアダプター(別売)を使用する場合も同様に映像入力プラグを直列につないで接続してください。



**ショット**

ショットを発射します。オプション画面では項目を送るのに使用します。

ショットチェンジ

ショットを変更します。

スタート

ゲームを一時停止します。オプション画面では項目の決定に使用します。

ソフトリセット

ゲーム中、スタートとショットチェンジを同時に押し続けます。

HYPER BLASTER 及び  はコナミ(株)の商標です。

ハイパー ブラスターを使用する場合

☆照準の調整についてはオプション画面のGUN ADJUSTに従って行ってください。

**ショット**

ショットを発射します。オプション画面では項目の決定に使用します。

ソフトリセット

ゲーム中、スタートボタンとセレクトボタンを同時に押し続けます。

コントローラを使用する場合

コントローラを使用する場合のみ、ゲーム中カーソルが表示されます。

ショットチェンジ

ショットを変更します。オプション画面では使用しません。

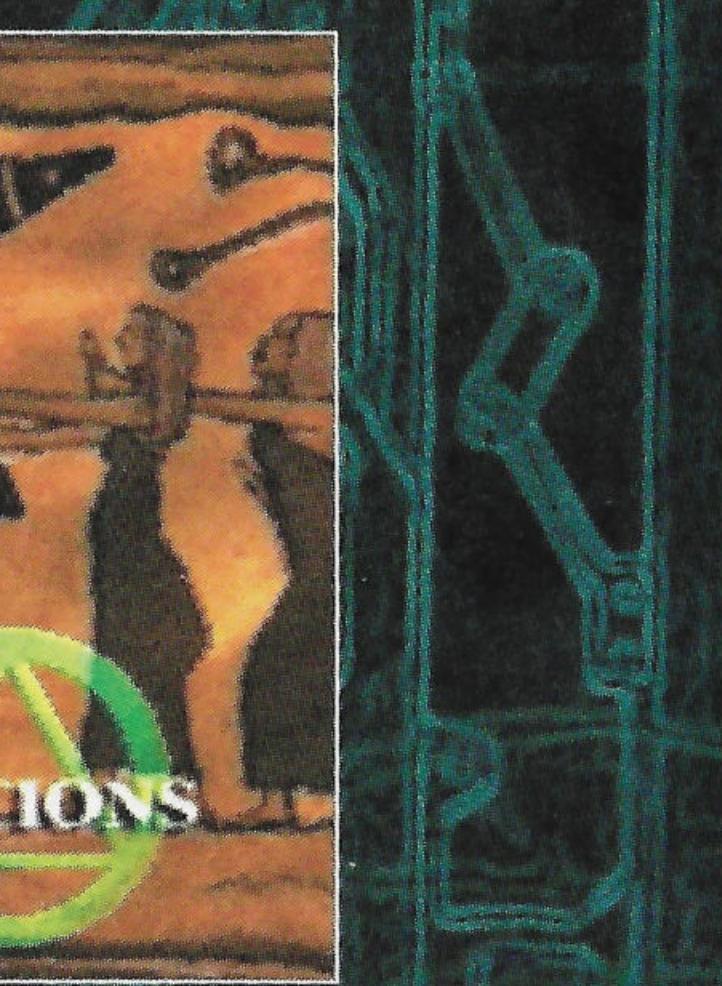
スタート

ゲームを一時停止します。項目の決定やゲームを始めるのに使用します。

ゲームの始め方

幻世虚構 精靈機導弾

オープニングムービーが終わり、タイトルロゴが表示されたら、ガンコン、ハイパープラスターの場合は3つのボタンの内のどれかひとつを、コントローラーの場合は方向キーとL1、L2、R1、R2ボタンを除くどれかひとつのボタンを押してください。下の写真のようなメニュー画面が現われ、ゲームのさまざまな設定を行えるようになります。



GAME START
[GAME LEVEL] や [GUN ADJUST] の設定が終わったら、この部分をショットで撃つか、それぞれの周辺機器に対応したスタートボタンを押せば、ゲームを始められます。



GAME LEVEL

ゲームの難易度を変更します。この部分をショットで撃つとeasy、normal、masterの順に難しくなっていきます。masterは得点を競うモードのため、contiニューはできません。

PLAYER

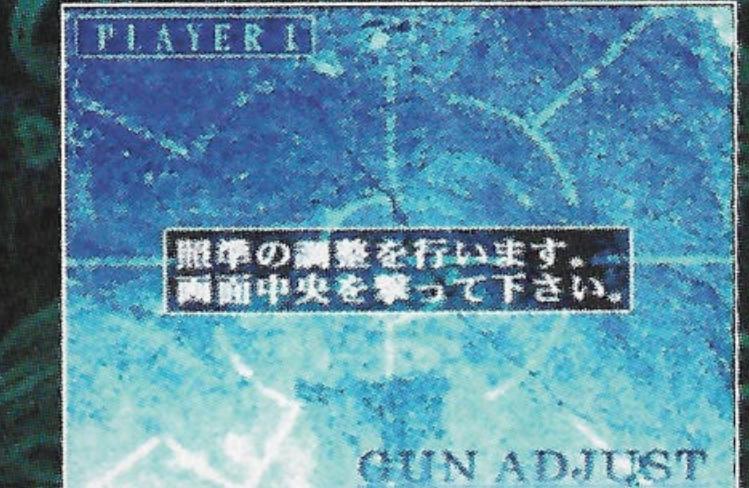
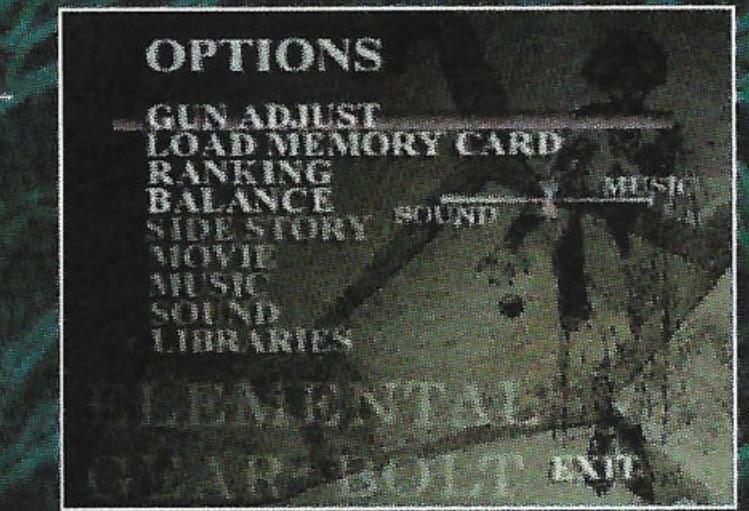
1人でプレイするか、2人同時にプレイするかを決定します。singleなら1人、doubleなら2人プレイです。なお、途中参加も可能ですが、2人プレイの場合は難易度が上がります。

OPTION

[BALANCE] ではMUSICとSOUNDの比率を決定します。そして[RANKING]では現在のランキングを確認できます。また、設定の中には条件を満たすことで増える項目もあります。[LOAD MEMORY CARD] メモリーカードのデータを読み込みます。

GUN ADJUST

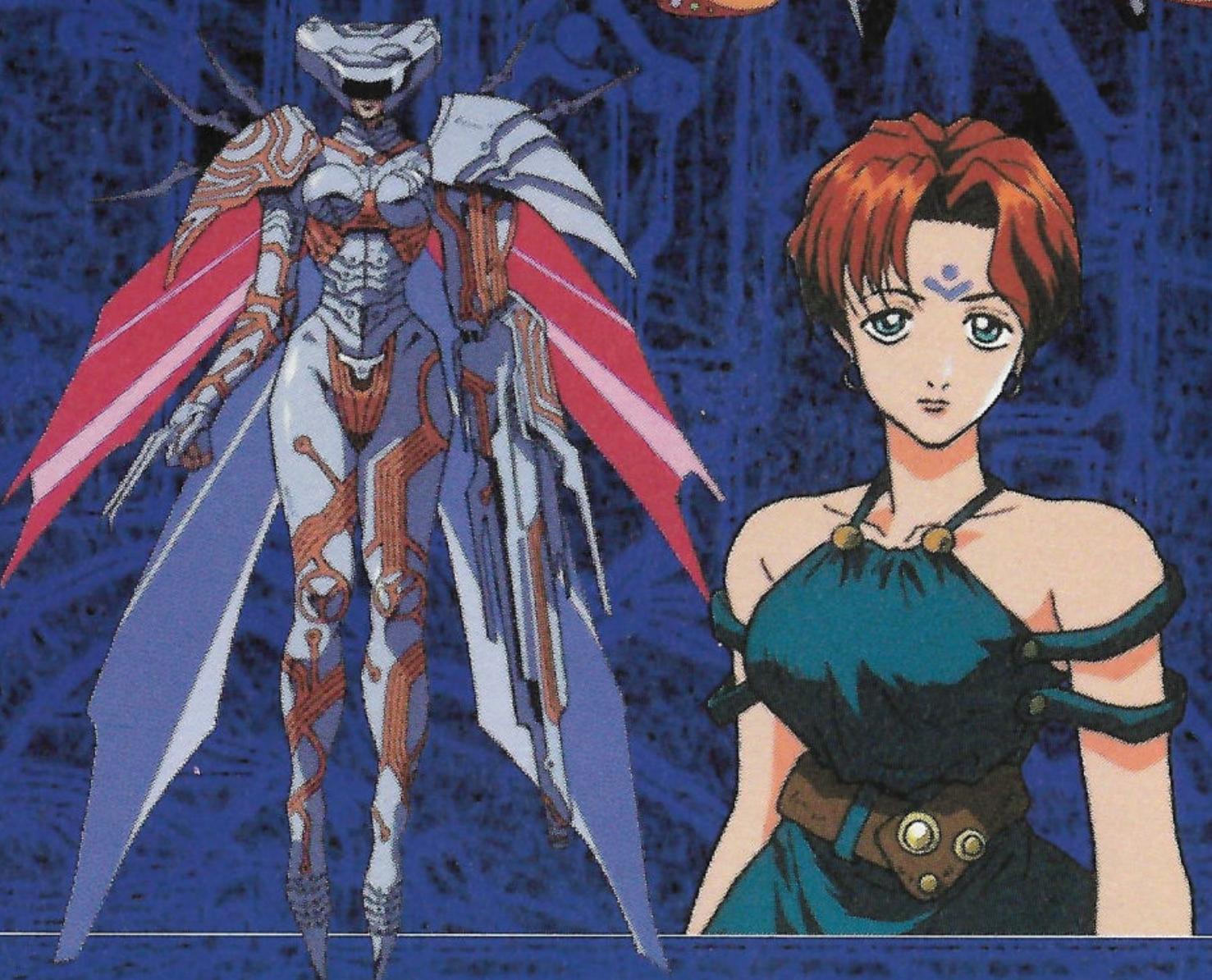
ガンコン、ハイパープラスターの照準を調整します。画面の指示にしたがって調整してください。もう一度やり直す場合は、それぞれの周辺機器に対応したショットチェンジを、変更しないならスタートボタンを押して照準を決定します。



登場人物について

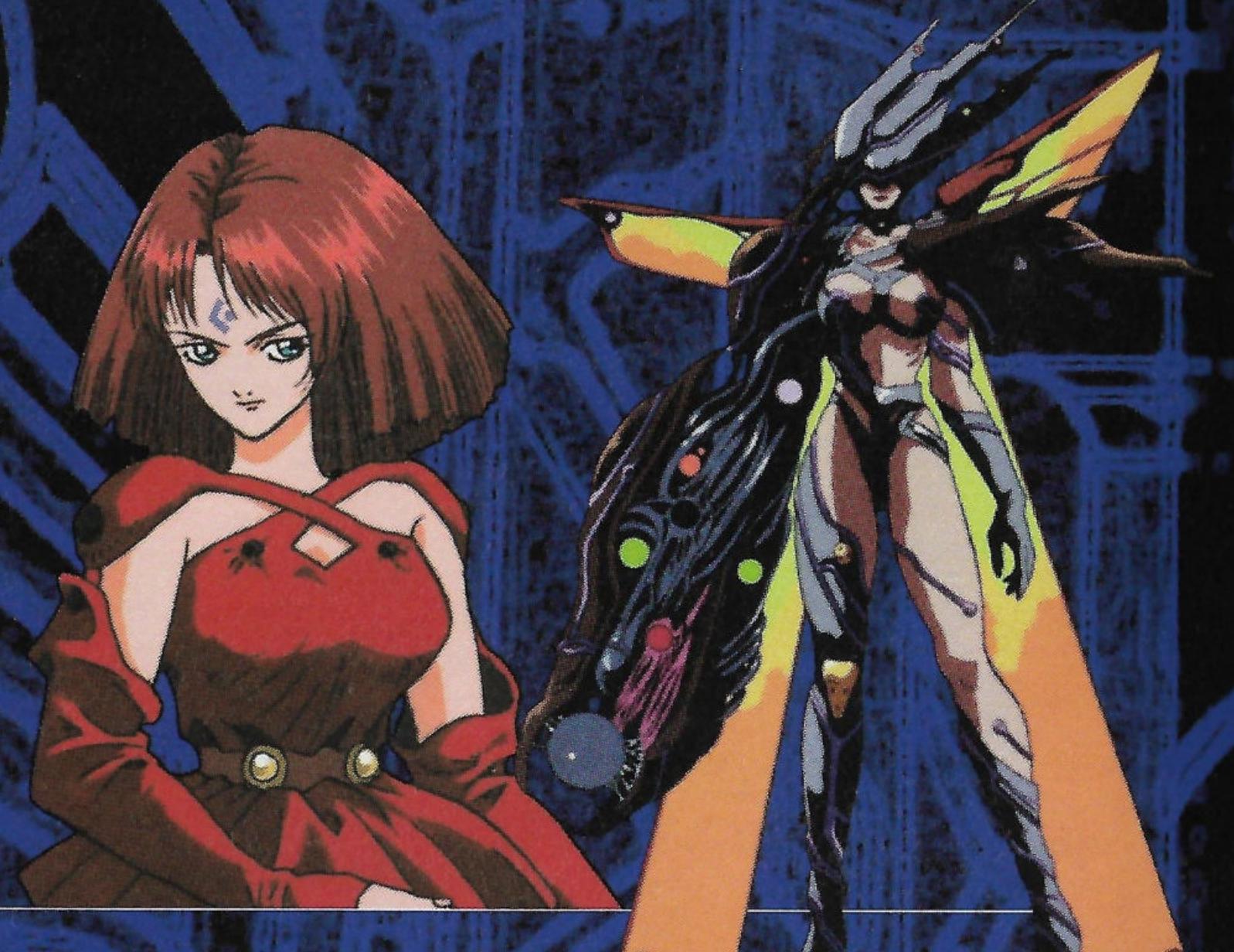
シーナ (2P)

姉と共に聖銃のシステムに取り込まれてしまった少女。ネルと形態は異なるが、性能に変わりはない。全身くまなく聖銃回路を施され、戦闘機械として最高クラスの戦闘力を保有することになる。



ネル (1P)

聖銃のシステムに取り込まれる前の記録はほとんど残っていない。「ネット」に組み込むために計画的に殺された下層階級スキラの少女。聖銃に、ひいてはネットに操られているため、意識はない。



Tagami

オープニングムービーに登場する謎の旅人。精靈の降る丘に立ち、何百年も前の精靈機導弾事件に思いを馳せる。事件の真相を知る唯一の人物。



イアル

ベルカインを徹底して補佐する、生粋のオード。ベルカインとは異母兄弟なのだが、認知されていないため王位継承権は持たない。



ジャブグールII世国王

権力を持ったがために、人間の醜い部分をさらけ出した典型的な利己主義者。ただ、反面教師としてベルカインたちを育てた功績は大きい。



ベルカイン

主人公たちと敵対する存在でありながら、彼の回想シーンには幾度となくネルとシーナが登場する。醜い王を、母を殺したオードを憎み、王国の実権を握るために「ネット」を作り上げた。事実、精靈機導弾の事件中に、彼が王国の執務を執り行うことになる。



次々と出現てくる敵をショットで破壊しながら、SCENEクリアを目指してください。途中には様々なアイテムも出現します。取り逃さないように出現場所を覚えておくと良いでしょう。また移動は自動的に行われますので、注意してください。

画面表示の説明

体力

選択中の武器



敵を倒すには順序よく

プレイヤーの体力は、敵から攻撃を受けることで減少していきます。そこで攻撃を受けないために、目安にするのが緑色のカーソルです。このカーソルが出現し、小さくなつて消えた瞬間に敵は攻撃を仕掛けてきます。できるだけカーソルの出た敵を優先的に倒していきましょう。



SCENE CLEAR

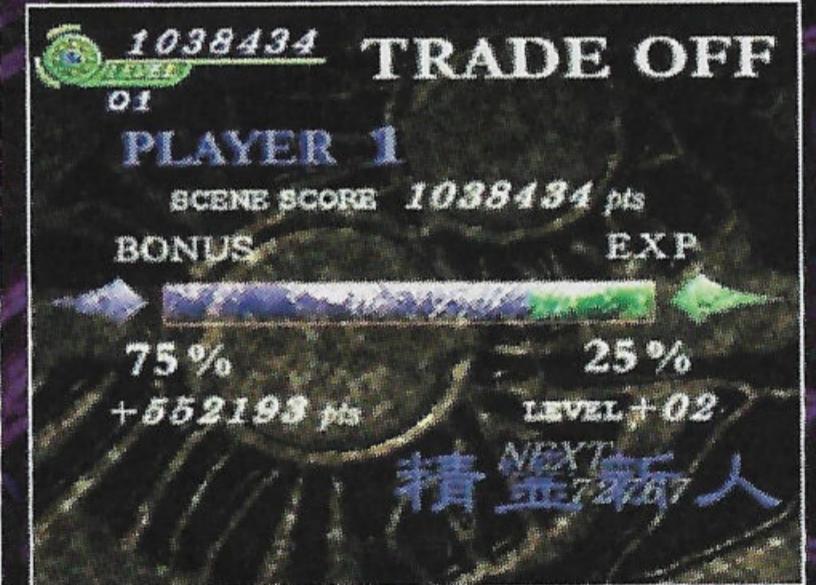
SCENEのボスを倒すかボス戦で一定時間が経過すると、そのSCENEはクリアです。まずはそのSCENEで解放した妖精の数に応じてボーナスが加算され、その後に得点を振り分ける、TRADE OFF画面に突入します。



TRADE OFF

そのSCENEで獲得した得点と同じだけのポイントを、そのまま得点に加算するか経験値に変換するか、割合によって決定します。得点が上がるとゲーム終了時に表示される称号のランクが上がり、経験値が上がるとレベルが上がって体力が増え、武器の攻撃力が上がります。

各レベルに必要な経験値		
レベル	経験値	体力
1	0	280
2	5万Exp	320
3	12万Exp	360
4	30万Exp	400
5	52万Exp	440
6	82万Exp	470
7	117万Exp	500
8	157万Exp	530
9	200万Exp	560
10	250万Exp	590
11	300万Exp	620
12	350万Exp	650
13	400万Exp	670
14	450万Exp	680
15	500万Exp	690
16	600万Exp	700



画面の左側を擊つと得点になる割合が増え、右側を擊つと経験値になる割合が増えていきます。次の称号までに必要な得点、次のレベルまでに必要な経験値がそれぞれバーの下に表示されますので、参考にしながら割合を決めてください。

ゲームの進め方

バー サク

ゲーム中にある条件を満たすと、「バー サク」と呼ばれる状態に突入することができます。この状態になると、プレイヤーは一切のダメージを受けなくなり、ショットの攻撃力も最大値にまで上がります。ただし、一定の時間が経過すると、通常の状態に戻ります。



コンティニュー

ゲーム難易度がeasy, normalのときに限り、ゲームをコンティニューすることができます。コンティニューするとそのSCENEの最初からやり直せますが、得点はSCENE開始時の半分になります。また、自動的にレベルが一つ上がります。2人プレイでどちらか1人だけが死んでしまった場合は、その場からのコンティニューとなります。



2人プレイ時はショットボタンを押すとコンティニューとなります



このように、2人プレイならその場でコンティニューできます。

このゲームの目的は、敵を倒してSCENEをクリアすることだけではありません。得点を稼いで競い合うことも目的のひとつになります。そのためのシステムがこのコンボシステムで、コンボ数が多いほど、得点が高くなります。



COMBO

連続して敵を倒したりアイテムを撃つたりすると、その時の得点に倍率がかかります。ただし攻撃を受けたりショットを外したりすると、カウントがリセットされてしまいます。



HIT

敵を倒さなくても連続してショットを当てれば、その時の得点に倍率がかかります。ただし攻撃を受けたりショットを外したりすると、リセットされてしまいます。



武器について



聖銃には3つの形態が用意されており、それぞれの性能の違いを活かして敵を撃破していきます。1つよりも3つを使いこなしたほうが、ゲームを楽しむことができます。当然、レベルが上がると武器の攻撃力も上がります。



炎鳳

炎のエレメント。破壊属性が強く、攻撃力が高いうえに敵を貫通して破壊することができます。初心者から上級者まで、無理なく使えるスタンダートなショットです。



コントローラの場合、ショットによって照準は変化します。



雷虎

雷のエレメント。誘導属性が強く、ある程度の距離の物に反応して自動追尾を行います。1回のトリガーで複数の弾が発射されるため、ヒット数を稼ぐことができます。

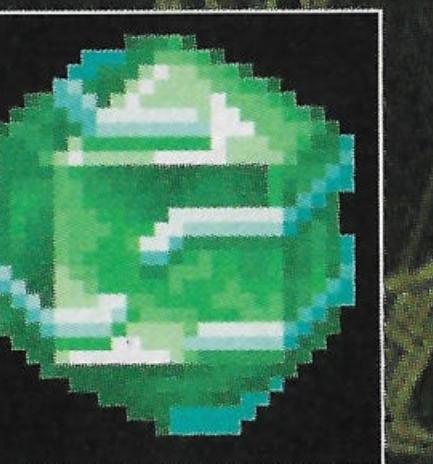


水蛇

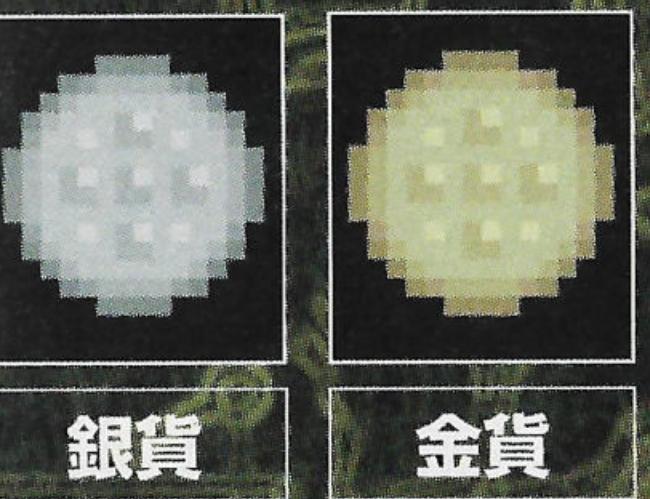
水のエレメント。連射属性が強く、1回のトリガーで数発の弾が自動連射されます。コンボは狙いづらいですが、自動的に連射されるため、ヒットボーナス狙いに適しています。

このゲームにはいくつかのアイテムが存在します。

「封印」を撃つと中の妖精が解放され、「アイテムボール」を撃つとコインかポーションが出現します。コインとポーションはショットで撃つことで入手できますが、妖精は解放するだけでカウントされます。アイテムの中には、物陰に隠されているものもあります。

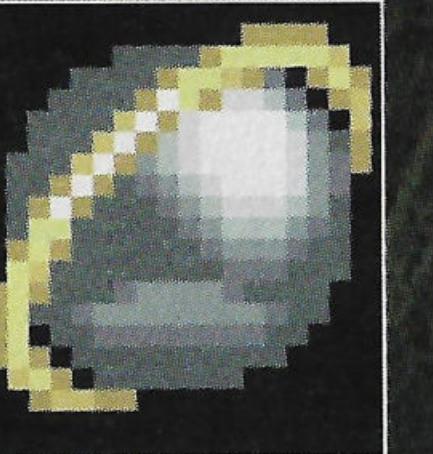


封印

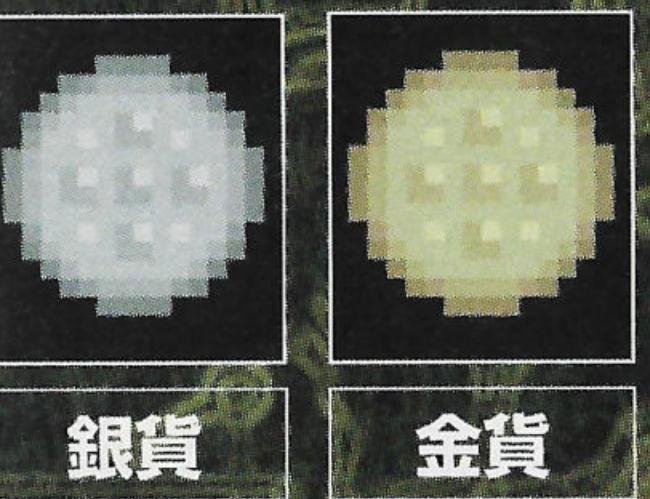


妖精

封印から解放すると、その数に応じてSCENEクリア時にボーナススコアが入ります。またSCENE全ての妖精を解放すると、パーフェクトボーナスが加算されます。

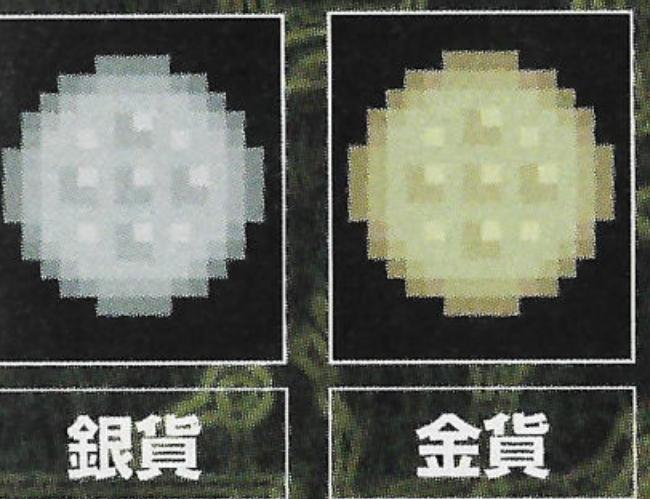


アイテムボール



コイン

一つのアイテムボックスに複数入っているボーナスアイテムです。銀貨と金貨の2種類があり、それぞれショットで撃つことで金貨3000pts、銀貨5000ptsの得点が入ります。



銀貨

金貨

ポーション小

ポーション大

ポーション

プレイヤーの体力を回復するアイテムで、ポーション小とポーション大の2種類あります。それぞれショットで撃つことで体力最大値の25%、50%が回復します。

ス テ ー ジ に つ い て

SCENE 1

宗 教 都 市

ネルとシーナが聖銃に寄生された都市です。聖銃は彼女たちの記憶を元に、王子の住む王宮を目指します。山の上に築かれたこの都市を下りながら、守備部隊と交戦します。



PUSH ANY BUTTON



PUSH ANY BUTTON

SCENE 2

森 ～ 湖

美しい森を通り、王国の生体実験施設のある湖へ進撃します。森を抜け、荒れ果てた大地を越えれば湖はもう目の前です。飛び跳ねるエビの群をくぐり、湖の上を飛行します。



PUSH ANY BUTTON



PUSH ANY BUTTON

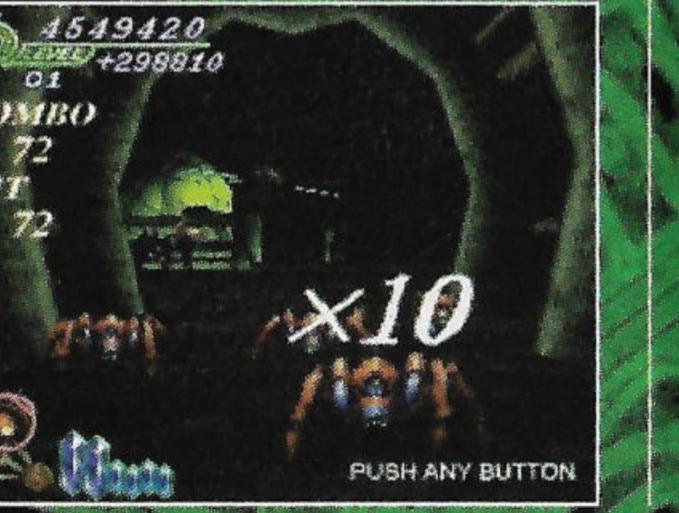
SCENE 3

洞 窟

湖の先の巨大洞窟には、先住民族スルナカンたちの遺跡が埋もれています。聖銃はそれを破壊するために地下へ。起伏の激しい洞窟の中、無数に襲いくる敵を倒していきます。



PUSH ANY BUTTON



PUSH ANY BUTTON

SCENE 4

砂 漠 ～ 巨 大 要 塞

緑豊かな豊穣の地だったそこは、いつからか嘆きの平原と呼ばれる砂漠に変わっています。聖銃はそこで大規模な演習中の、王立軍警察国境警備隊と遭遇してしまいます。



PUSH ANY BUTTON



PUSH ANY BUTTON

SCENE 5

空 中 都 市

精霊回路を施すことで、空に浮かぶ都市が王国には無数に存在します。王宮もそんな都市の一つとして、嘆きの平原上空を周遊しています。今、聖銃がそこに乗り込みました。



PUSH ANY BUTTON



PUSH ANY BUTTON

SCENE 6

王 宮 ～ 地 下 遺 跡

ついに王宮へたどり着き、聖銃はさらに最下層にある地下遺跡へ向かいます。激化していく戦闘を通り抜けた後、王子とその側近たちとの最後の決戦が始まるのです。



PUSH ANY BUTTON



PUSH ANY BUTTON

敵キャラクターについて

幻世虚構
精靈機導彈

チル

右に構えた機関銃で攻撃してきます。威力は低いものの、安定した命中率を誇ります。移動速度は遅く、耐久力も低めです。

ヴィダル

背中からミサイルを発射するタイプと、ハンマーで直接攻撃していくタイプの2つに分けられます。なかなか高い攻撃力を持ちます。

レッドマグ

水中から飛沫を上げながら、飛び上がって体当たりを仕掛けてきます。出現場所が簡単に予測できるので、それを目安に破壊します。

フリッグ

木の上に常に待機し、敵が近寄ると長い腕を活かして直接攻撃を仕掛けてきます。飛びかかるてくる速度は意外に速く、侮れません。

オズル

攻撃力の高いエネルギー弾で攻撃してきます。ただし連射はできず、弾が出るまでに時間がかかるので倒す時間は十分あります。



SCENE 1

SCENE 2

SCENE 3

SCENE 4

チアン

空を高速で飛行し、マシンガンで攻撃してきます。マシンガン自体の攻撃力は低く、違う色のタイプもありますが性能は変わりません。

ヘイルモッド

地面を横這いに移動しながら、場合を見計らって飛び上がり体当たりを仕掛けてきます。横移動中に倒してしまえば手こずりません。

ハイドラン

攻撃力の高いエネルギー弾で攻撃してきます。一度に2発撃ってますが連射はできず、弾が出るまでに時間がかかります。

スレイブニル

連射可能なエネルギー弾で攻撃してきます。攻撃力は低くなっていますが、打ち落とし損なうとやはり酷い目に遭います。

制作スタッフ



敵キャラクターについて

幻世虚構
精密機導弾



SCENE 1 BOSS

ウォーダン

連射可能な双発ミサイルで攻撃を仕掛けてきます。ある程度距離が近づくと、一撃必殺の斧による直接攻撃に切り替えてきます。



SCENE 2 BOSS

ミッドガルド

水中から複数の背びれを打ち出して、攻撃を仕掛けてきます。攻撃力の高い氷球を、口から圧縮して吐き出していくこともあります。

注意

ボスの中には、弱点を狙わないと倒せないボスや、防ぐことの出来ない体当たり攻撃をしてくるボスもいます。この体当たり攻撃の時には倒しても点数は入りません。

BOSS

Original Character & Enemy Design
米田 仁士

Enemy Design
嶋 丈晴

Music
若草 恵

Story
芝村 裕史

Draft Plan
須田 直樹

Program
中村 巧
Chapuni Nakamura
Kaoru koga
山本 耕司
田川 修

Backgrounds & Effect Graphics
櫻井 たけし
可徳 和隆

Enemy Graphics
永田 竜也
古賀 健一

Enemy Models
嶋 丈晴
可徳 和隆

Direction
永田 竜也
須田 直樹

Supervisor
佐々木 哲哉

Character Voice
檜山 修之
田中 秀幸
滝口 順平
笠原 弘子
根谷 美智子
田中 一成
川津 泰彦

Co-Producer
丸山 正雄

Character Design
兼森 義則

Animation Director
新岡 浩美

Key Animation
田崎 聰
戸倉 紀元
桜井 邦彦
窪 詔之
入好 さとる

Coloring Director
鎌田 千賀子

Coloring Designer
山本 智子

In Between & Ink.Paint
D.R MOVIE
京江動画

Art Director
金子 英俊

Back Ground
アトリエ・ブーカ

Shooting Director
山口 仁

Shooting Staff
斎藤 敦朗
増元 由紀大

Film Editor
尾形 治敏
伊藤 勇喜子
寺内 聰

Sound Director
本田 保則

Sound Production
寺尾圭子 (アーツプロ)

Laboratory
東京現像所

Associate Producer
諸澤 昌男

Assistant Director
小寺 勝之

Film Directed by
りんたろう

Animated Film Production
マッドハウス

Debug Play
岡田 安弘

Coloring Designer
山本 智子

In Between & Ink.Paint
D.R MOVIE
京江動画

Art Director
金子 英俊

Back Ground

Shooting Director
山口 仁

Shooting Staff
斎藤 敦朗
増元 由紀大

Film Editor
尾形 治敏
伊藤 勇喜子
寺内 聰

Sound Director
本田 保則

Small Production
小宮 浩典
新保 圭美

Package Design
早川 徹
大平 由美子

Package Writing
平田 洋
(murmur's GROUP)
加島 綾

DTP
森田 園子 (bishop)

Sales Plan
官能 昭宏

Music Producer
清水 彰彦

Sound Producer
藤澤 孝史

Sound Effect
藪田 康昭
堀江 由朗

Sound Program
中井 直人

Assistant Director
井上 尚樹

Special Thanks
IMAGINE
篠原 聰

Direction
木幡 正人
福島 孝
(メディアビジョン)

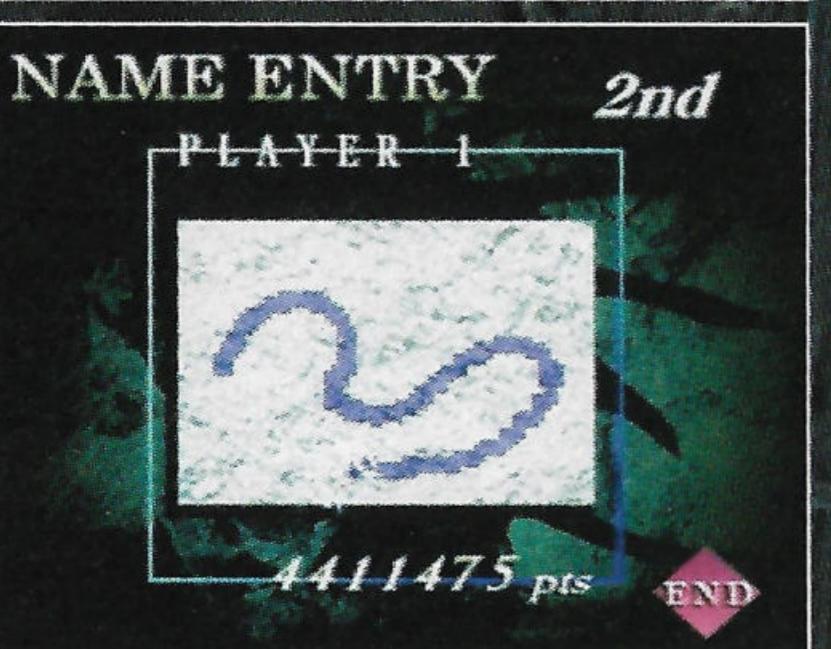
Producer
金子 孝弘

Executive Producer
佐藤 明

ネームエントリートランキングについて

得点が一定以上になると、得点、難易度、称号の記録が残り、上位3名以内に入ればサインを残すことができます。自由に描くことができるので、自分なりのサインを考えてみましょう。ラインの引き方は以下の通りです。

ショット



ラインを引く

ショットチェンジ ラインを消す



各称号に必要な得点	
称号	得点
精霊新人	1万点
精霊戦士	60万点
精霊騎士	120万点
精霊男爵	180万点
精霊子爵	240万点
精霊伯爵	300万点
精霊選帝侯	380万点
精霊公爵	460万点
精霊王子	560万点
精霊王	700万点
精霊皇帝	1000万点
精霊伝説	1400万点
精霊神	2000万点

順位

プレイしたモード

最高
コンボ数

獲得した
妖精の数

称号

スコア



描いたサインはメモリーカードにデータをセーブしておけば、いつまでも残しておくことができます。

使用上のご注意

- このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
- このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の “PlayStation” にのみ対応しています。海外仕様の “PlayStation” では使用できません。●「解説書」および “PlayStation” 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

- このディスクを “PlayStation” 本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 “PlayStation” 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触ると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のある場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしますので、あらかじめご了承ください。

- “PlayStation” 本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

- プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや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、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

GARAGE <http://www.scei.co.jp/>

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



SCPS 10038

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.