

DELTARION -Versus- 説明書

- ・ステージレイアウト
- ・タイトル画面
- ・プレイヤー機の操作
- ・敵機
- ・ステージの構成、各条件など

* ステージレイアウト *

- ・トラック状のラインの内側が戦いのメインフィールド。(インフィールド)
- ・外側がアウトフィールド、ポーズボタンと情報の表示などをする場所。条件によってキャラクターの移動が可能。
- ・画面上部左側にステージタイムを白色で表示。
- ・画面上部右側にレーザータイムを赤色で表示。ただしレーザーが発動中のみの表示となる。
- ・画面上部左端 (iPad は下部左端) にポーズボタンを配置してある。
- ・タイトル画面で赤数字を選択した場合、各ステージの画面上部に" PRACTICE" と黄色で表示。
- ・画面中央に開始時にはステージナンバー、終了時には勝ち負けを表示する。

* タイトル画面 *

1、ゾーン選択

- ・全部で6つのゾーンがある。左右の+で選択する。ただし、まだ到達していないゾーンは選択できない。

2、ステージ選択

- ・1ゾーンあたり4ステージがある。左右の+で選択する。これもゾーンと同様に到達していないステージは選択できない。
- ・先頭はALLとなっており、そのゾーンの最初のステージから始まり通常はここからプレイする。
- ・ゲームを進め敗れたステージは白数字で表示されコンティニューが出来る。
- ・赤数字は練習用に用意しており、その選択したステージだけをプレイ出来る。。そのため高ランク獲得を目指すためにはALLか白数字を選ぶ必要がある

3、スタートボタン

- ・ゾーンとステージを選択後、" GAME START" を押すとゲームが始まる。

4、フルゲーム購入ボタン

- ・黄色で表示されたフルゲーム (1 3ステージ以降) を購入するためのボタン。購入後は表示されなくなる。

5、リストアボタン

- ・フルゲーム購入済みのユーザー用のリストアボタン。再インストールした場合などに課金が反映されるようにする。(必要があれば)

* プレイヤー機の操作 *

・操作機を選択

周りに白色の選択リングが付いている機体が操作機となる。

レーザー発射中以外に別の機体（味方）をタップするとその機体にリングは移動し操作機へと変わる。

・移動

1、画面上（ゲームが表示されている範囲ならどこでもOK）の移動したい場所をタップするとそちらに向かって移動する。一度移動を開始すると基本的には止まらず、敵、味方、壁に当たって反発し、そのまま移動を続ける。

2、レーザー発射後はドラッグ操作によって機体を移動する。（目的地に向かって引っ張るように操作するとスムーズに移動する）

3、基本はインフィールドだけ移動できるが、レーザー発射機はラインを越えてアウトフィールドへの移動が可能となる。

・停止

1、ステージ開始時。

2、レーザー発射時、発射機と受信機が停止する。

3、敵の罠にはまった時、罠を解除後も操作しなければ停止している。

・タックル

相手に機体をぶつけて弾き飛ばす技。対象物にぶつくと相手を弾く。ただし、相手の質量によってその弾き方は変わってくる。味方機も敵機と同様に弾く事ができる。操作は移動と同じ。

・レーザー

1、1stレーザー

レーザーは操作機から味方機に向かって発射する。

相手となる機体との間にある空間をダブルタップする事によってレーザーを発射する。

この時、ダブルタップする場所は操作機と相手機の一直線上でなくてはならない。

ただし、その間に敵機が2機以上ある場合は発射できない。

この最初のレーザー色は黄色であり1stレーザーとなる。

1stレーザーが味方機と繋がると双方の機体の動きがストップする。

この状態で操作機を移動する事は可能。ただしレーザー長は固定となりその範囲しか移動できない。

2、2ndレーザー

1stレーザーが敵機と接触するとレーザーが赤色へと変わり接触した敵機の動きを止める。これが2ndレーザーとなる。

同時に画面上部右側に赤数字でカウントダウン（8秒）が表示される。

1stレーザーと同様に移動は可能。2ndレーザーの長さも固定となる。

2ndレーザー発動と同時に黄色い三角形の点滅ポイントが生成され、トライアングルレーザー完成時の下地となるグレーのラインが表示される。

点滅ポイントは機体の位置関係で生成されるが、基本的にインフィールドしか生成されない。ただしライン上であればインフィールドと同様に生成される。

3、トライアングルレーザー

2ndレーザーが発動している状態から点滅ポイントまで操作機を移動させると3本の黄色いレーザーで構成されたトライアングルレーザーが発動し対象物を消し去る。
発動と同時に赤数字のカウントダウンは停止しその表示は消える。

4、レーザーの解除

1stレーザーが発動すると画面右上に赤く表示された8秒間のカウントダウンが始まり、この数字が0になると1stレーザーと2ndレーザーは無条件で解除される。

2ndレーザー発動時、捕まっている機体以外の敵機がそのレーザーに触れるとレーザーは解除される。(味方機が触れても解除しない)

1stレーザー、2ndレーザー発動時、レーザー受信機をタップするとレーザーを解除出来る。

トライアングルレーザーは処理が終わるまでいかなる方法でも解除出来ない。

解除と同時に赤数字のカウントダウンは停止しその表示は消える。

5、レーザー発射条件

レーザーは画面上に一つだけ発動出来る。

そのため、プレイヤー機のレーザーが発動している時には敵機はレーザーを発射できない。同様に敵機のレーザーが発動している時もプレイヤーはレーザーを発射できない。

* 敵機 *

1、種類

4種存在する。それぞれカラーによって能力が異なる。

さらに色は同じでも特殊な機体が・・・

2、移動

機体によって移動スピードが違う。基本的に機体色によって差が設けてある。

敵機は行動パターンを持つ機体と持たない機体がある。

行動パターンを持つ機体は、それぞれに割り振られた一定の移動を繰り返す。

行動パターンを持たない機体は・・・

3、反発

機体によって反発力が変わる。これも機体色によって差が設けてある。

4、レーザー

レーザーシステムは原則プレイヤー機と同じ構造になっているが、敵機は同色以外にもレーザーを繋ぐことができる。

1stレーザーと2ndレーザーの発動が同時になっている。

5、レーザーの解除

プレイヤー機のレーザー解除方法と同じ。

ただし敵機は意図的にレーザーを解除する事はない。

* ステージの構成、各条件など *

外枠（トラック線）

- ・全ての機体は外枠と接触すると入射角に応じて反発する。
- ・レーザー発動時の操作機は外枠をすり抜ける事が可能になる。敵機も同様。
- ・外枠をすり抜けた際、その場所に留まる事が可能となるが周期的に機体をインフィールドに押し戻す仕組みとなっている。

ステージ構成

- ・全24ステージが6つのゾーンに分かれており、1ゾーン4ステージの構成となっている。
- ・1つのステータスにプレイヤー機は2機あるいは3機登場し、敵機は3機～7機登場する。

ステージタイム

- ・1ステージ90秒。

ステージクリアとゲームオーバー

- ・ステージタイム内に敵機を残り1機になるまで倒すとクリア。反対にプレイヤー機が1機になるまで倒されるとゲームオーバーとなる。

ゾーンランク条件

- ・A、4ステージの合計タイムが3分（ゾーン5と6は5分）以内でありプレイヤー機ロストが0の場合。
- ・B、プレイヤー機ロストが1機以内、あるいは0機でもタイムが3分（ゾーン5と6は5分）を越えた場合。
- ・C、プレイヤー機ロスト2機以上の場合。
- ・+（ランクの後）、ゾーンをノーコンティニューでクリアした場合。

メダル条件（エンディング画面）

- ・ゴールド、ゾーンランクが全てAの場合。
- ・シルバー、ゾーンランクが全てB、あるいはゾーンランク獲得数が" A " >= " C " の場合。
- ・ブロンズ、ゴールド、シルバーの条件を満たさない場合。
- ・????、ゾーンランクが全て" + " になると・・・

ポーズボタン

- ・画面上部左端（iPadは下部左端）のポーズボタンに触れるとゲームは一時停止する。再度触れるとゲームが再開する。ただしレーザー発動中は停止出来ない。