IOSYS
www.iosys.co.jp

有限会社 イオシス コンシューマソフト開発部
〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東 3-10-20 輝勝ビル3F

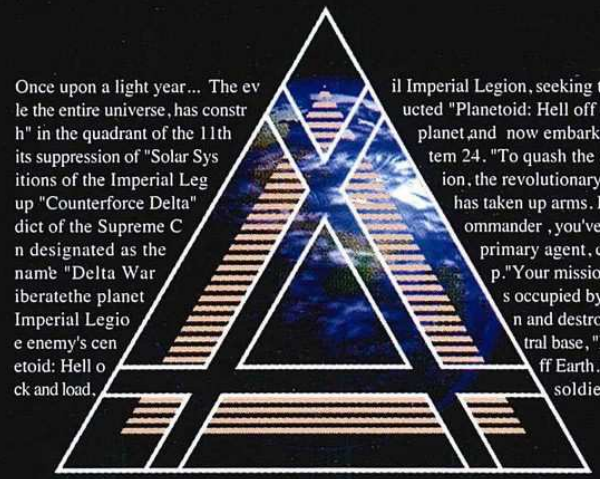
© IOSYS 2000
NEOP01030

禁無断転載

ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。
Patents Issued and Pending

IOSYS
www.iosys.co.jp

NEOGEO POCKET



Once upon a light year... The ev
le the entire universe, has constr
h" in the quadrant of the 11th
its suppression of "Solar Sys
itions of the Imperial Leg
up "Counterforce Delta"
dict of the Supreme C
n designated as the
name "Delta War
iberatethe planet
Imperial Legio
e enemy's cen
etoid: Hell o
ck and load.

il Imperial Legion, seeking to ru
ucted "Planetoid: Hell off Eart
planet and now embarks on
tem 24. "To quash the amb
ion, the revolutionary gro
has taken up arms. By e
ommander, you've bee
primary agent, code
p."Your mission: L
s occupied by the
n and destroy th
tral base, "Plan
ff Earth." Lo
soldier!...

DELTA WARP

ネオジオポケット™専用ソフトカセット
★本製品はカラー専用ソフトです。

NEOGEO POCKET
SOFTWARE CARTRIDGE

▲ごあいさつ

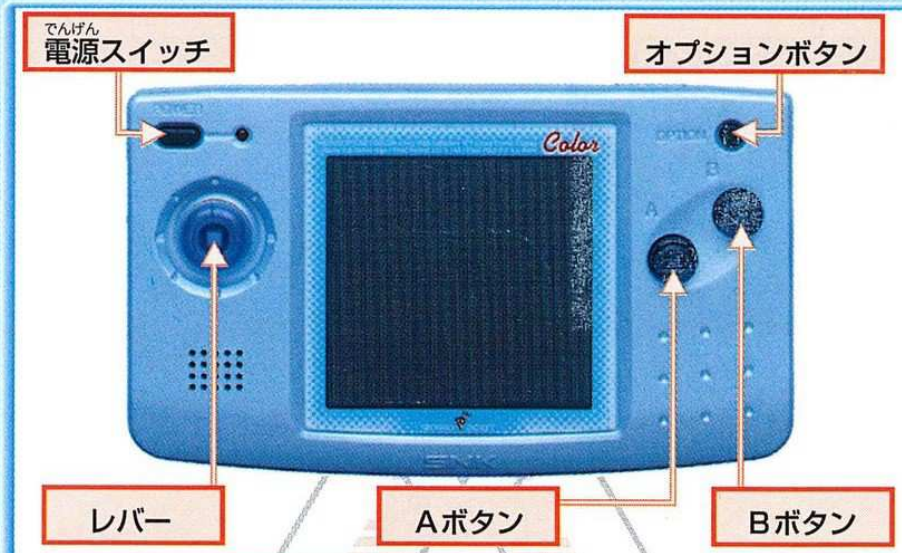
このたびは、ネオジオポケット専用ソフトカセット『デルタワープ』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお「取扱説明書」は大切に保管してください。

☆この取扱説明書に記載されている内容は開発途中のものです。ゲーム画面などの製品の仕様が一部異なる場合もありますがご容赦ください。

▲インデックス

▲各部の名称と使い方 3
▲ゲームの始め方 4
▲ステージセレクト画面の説明 5
▲ゲーム画面の説明 6
▲ゲームのながれ 8
▲ゲーム内容 9
▲デルタパワーの取り方 10
▲ポーズ画面の説明 12
▲ステージを作ろう！ 13
▲エディットメニュー画面の説明 14
▲オプション画面の説明 16
▲通信について 18
▲フィールドチップ一覧表 22

▲各部の名称と使い方



▲電源スイッチ

電源のオン、オフ

▲レバー

キャラクターの移動・カーソルの移動

▲Aボタン

キャラクターの左回転・選択の決定

▲Bボタン

キャラクターの右回転・選択のキャンセル

▲オプションボタン

ポーズ（一時停止）・ポーズの解除・エディット画面の切り替え

▲ゲームの始め方



タイトル画面

オープニングデモ後のタイトル画面でAボタンを押して下さい。5つのメニューが表示されるので、いずれかを選択しAボタンを押して決定してください。

初めてゲームを起動した時は、プレイヤー名の入力画面が表示されますので、3文字以内で名前をつけて下さい。

▲START

ゲームを始めます。（p5参照）

▲NETWORK

通信対戦モードです。エディットで作成したステージのトレードや通信対戦などができます。（p18参照）

▲EDIT

エディットモードです。自分だけのオリジナルステージを作成することができます。（p13参照）

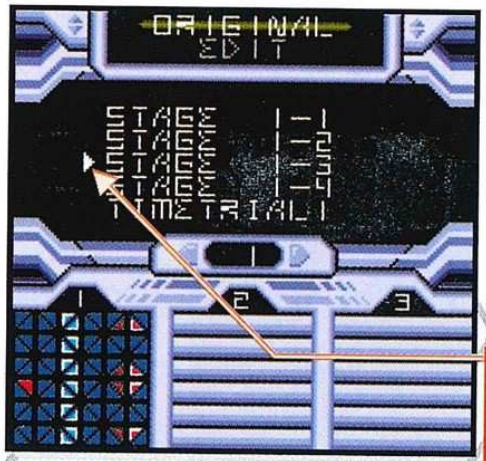
▲LESSON

レッスンモードです。ここでは、チュートリアルを表示して基本操作の練習ができます。

▲OPTION

各種オプションの設定ができます。（p16参照）

▲ステージセレクト画面の説明



ステージセレクト画面

タイトル画面のメニューから『START』を選択するとステージセレクト画面が表示されます。画面上の『ORIGINAL』、『EDIT』のいずれかの項目をレバー上下で選択してください。

レバー上下でステージを選択、レバー左右でページを切り替えます。（5ステージ単位）

▲ORIGINAL

今までプレイしたステージの続きをプレイします。初めてプレイする場合はステージ1-1から始まります。

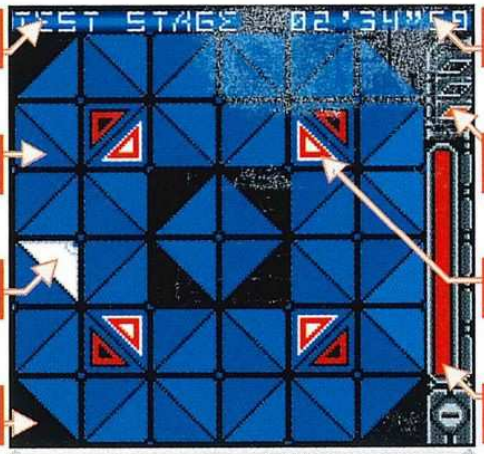
▲EDIT

作成したエディットステージをプレイします。エディットモードでステージを作成しないとプレイできません。

☆ステージセレクト画面下にある3つの小さい画面は、選択しているステージのプレビューを表示しています。
プレビューの上にある数字は階数を意味し、1は1階、2は2階、3は3階ということになります。

▲ゲーム画面の説明

実際にキャラクターを操作して、ゲームを進めていく画面です。
ここではゲーム画面について説明します。



ステージ名
フィールドチップ
キャラクター
穴
経過タイム
フロア表示
デルタパワー
残量メーター

ゲーム画面

▲ステージ名

現在プレイしているステージの名前です。
エディットステージでは、プレイヤーが自由にステージ名をつける事ができます。（最大10文字まで）

▲フィールドチップ

キャラクターが普通に移動することのできるエリアです。
他にもバネチップや反転チップなど、いろいろな種類のチップがあります。（p22参照）

▲キャラクター

プレイヤーが操作するキャラクターです。
多彩なアクションを展開します。

▲穴

穴にキャラクターが落ちるとゲームオーバーです。
ただし下の階にフロアがある場合は、そのフロアへの移動になります。

▲経過タイム

プレイ中に経過した時間の表示です。

▲フロア表示

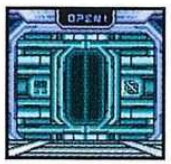
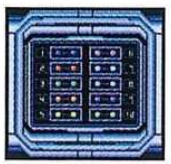
現在キャラクターのいるフロアの表示です。

▲デルタパワー

赤く光る怪しげな三角形の物体。すべての力の源です。
この『デルタパワー』をゲットするのがゲームの目的です。

▲残量メーター

各フロアにあるデルタパワーの残数表示です。
フロアごとに対応するメーターの色が異なります。


▲ゲームのながれ

▲ゲームスタート

① [ステージ選択]

⇩ クリアしたステージから自由に選択できます。

② [ゲーム開始]

⇩ ステージ名などが表示され、ゲーム開始です。

③ [ステージクリア]

クリアタイムなどが表示され次のステージに進みます。

▲ステージ構成

このゲームは全100ステージあり、各ステージは10面ずつで構成されています。面の中盤にタイムトライアルステージがあり、最後にファイナルステージがあります。

▲クリア条件

デルタパワーをすべて集めると、ステージクリアになります。

▲ゲームオーバー条件

下の階層にフロアがないステージで穴に落ちると、ゲームオーバーになります。また、各ファイナルステージのみ1分以内にクリアしなければゲームオーバーになります。

▲デルタエネルギーの獲得

5ステージごとに設定されているターゲットタイム以内にそのステージをクリアすると、デルタエネルギーを1個獲得します。合計20個あるデルタエネルギーをすべて集めると・・

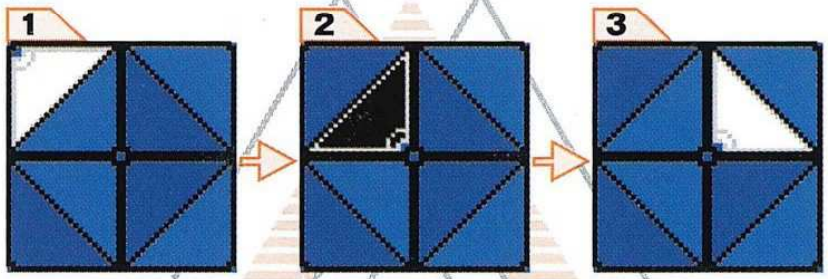
▲ゲーム内容

▲ルール

キャラクターを操作し、プレイしているステージにあるデルタパワーをすべて集めるとステージクリアになります。クリアするまでのタイムを競うアクションパズルゲームです。

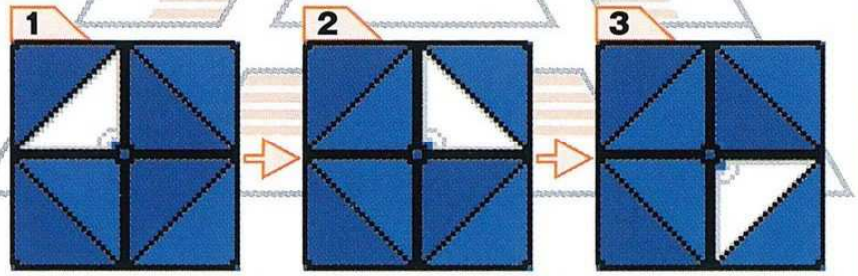
▲基本操作

●レバー上下左右でキャラクターの色が反転し、移動します。



↑この状態から右を押すと... ↑色が反転して移動します。 ↑パタパタ動きます。

●A・Bボタンでキャラクターの直角部分を軸に左回転、右回転します。



↑この状態からBボタンを押すと... ↑直角部分を中心に右回転します。 ↑くるくる回ります。

☆上記を組み合わせると、いろいろな動きができます。

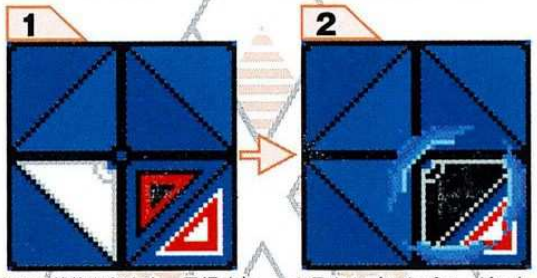
▲デルタパワーの取り方

『キャラクター』と『デルタパワー』を同じ色で重ねると取る事ができます。ここではさまざまなテクニックを紹介します。

▲初級

[レバーを使ってデルタパワーを取る]

キャラクターをデルタパワーと異なる色で隣接させます。そして、キャラクターをデルタパワーの上に重ねると取ることができます。

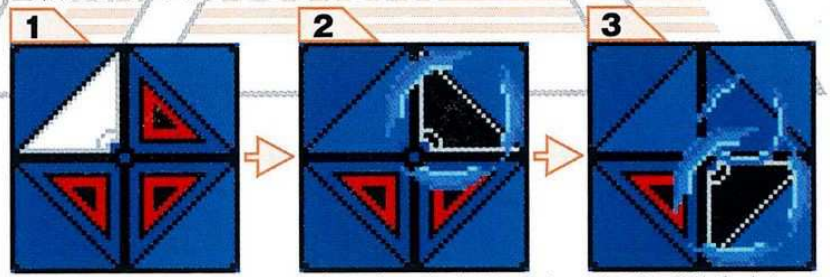


↑この状態から右を一回押すと...　↑見事！デルタパワーゲット！

▲中級

[A・Bボタンを使ってデルタパワーを取る]

キャラクターは直角部分を軸に回転し、また回転してもキャラクターの色は変わりません。回転範囲内にあるデルタパワーは回転によって取ることもできます。

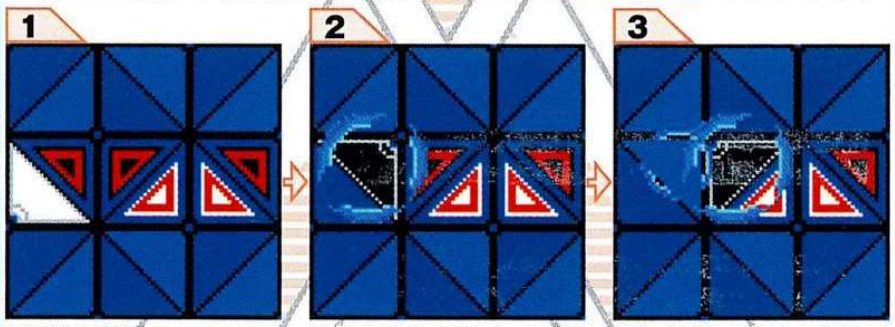


↑ここから右に移動...　↑デルタパワーゲット！そのまま...　↑右回転で連続ゲット！

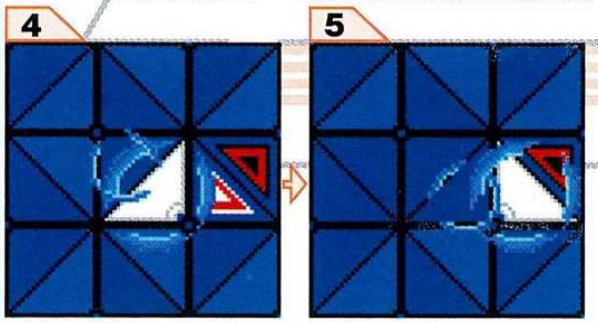
▲上級

[レバー、A・Bボタンを使った連続取り]

下の図のこの位置(図1)からスタートの場合、まず、右に移動して黒色のデルタパワーを取ります。(図2)　次に、右隣の黒色のデルタパワーを回転によって取り、(図3)　そのまま右に移動。今度は白色のデルタパワーを取ります。(図4)　さらに、再び回転によって右隣の白色のデルタパワーを取ります。(図5)
この操作を繰り返して移動することを「カニ歩き」といいます。



↑まず右に移動...　↑デルタパワーをゲット。ここですかさずAボタンで左回転！　↑デルタパワーゲット！すぐさま右（下）に移動！



↑さらにBボタンで右回転！　↑連続ゲット！タイムアタックには必須のテクニック。

▲ポーズ画面の説明



ポーズ画面

ゲームをプレイ中にオプションボタンを押すとポーズ画面を表示します。各項目についての説明は以下の通りです。

☆ポーズ画面でオプションボタンを押すと、ゲームを再開します。（『RETURN』と同じです）

▲RETURN

ゲームを再開します。

▲RETRY

プレイしているステージを最初からプレイし直します。

▲SELECT

プレイしているステージを終了し、ステージセレクト画面を表示します。

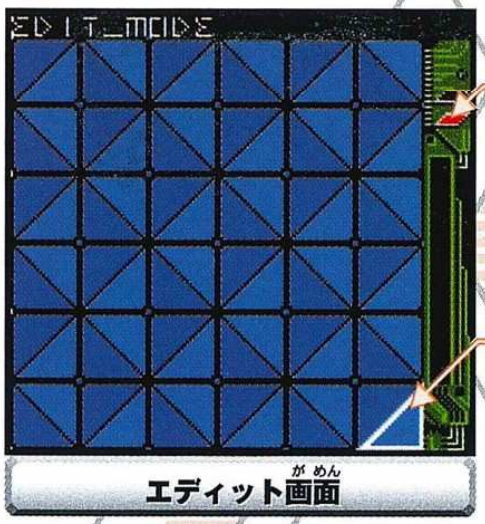
▲QUIT

プレイしているステージを終了し、タイトル画面に戻ります。

▲ステージを作ろう！

エディット画面では、自由にオリジナルのステージを作成することができます。

●タイトル画面の項目の［ＥＤＩＴ］を選択して、Ａボタンを押して決定してください。エディット画面を表示します。



エディット画面

フロア表示

現在エディット中のフロアを表示します。

カーソル

レバーの上下左右でカーソルを動かし、Ａ・Ｂボタンでチップを配置します。

エディット画面内でオプションボタンを押すと、エディットメニュー画面（p 14）を表示します。

☆エディット画面内でオプションボタンを押しながらレバー上下で編集フロアのチェンジができます。

▲エディットメニュー画面の説明

エディットメニュー画面です。各アイコンの機能について説明します。



エディットメニュー画面

① [リターンアイコン]

エディット画面に戻ります。

② [テストプレイアイコン]

エディットステージのテストプレイをします。

③ [データロードアイコン]

エディットステージのデータをロードします。また、もともとあるオリジナルステージもロードすることができます。

④ [データセーブアイコン]

エディットステージのデータをセーブします。（最大20個まで）

⑤ [ステージマネージャーアイコン]

エディットステージのデータを削除（ＤＥＬＥＴＥ）、並び替え（ＳＷＡＰ）ます。

⑥ [メイクパスワードアイコン]

エディットステージのデータをパスワードとして表示します。

⑦ [ライトパスワードアイコン]

エディットステージのパスワードを入力します。（最大228文字）

⑧ [クイットアイコン]

エディットを終了し、タイトル画面に戻ります。

⑨ [フロアチェンジアイコン]

エディットフロアの選択をします。ただし1フロアしかないときは、実行できません。

⑩ [フロアインサートアイコン]

エディットが可能なフロアを追加します。ただし最大3フロアまでしか追加できません。

⑪ [フロアデリートアイコン]

エディットが可能なフロアを削除します。ただし残り1フロアしかない状態では削除できません。

⑫ [サウンドチェンジアイコン]

エディットステージのプレイ中に流れるＢＧＭを選択します。

⑬ [デザインチェンジアイコン]

エディットステージのデザインを変更します。

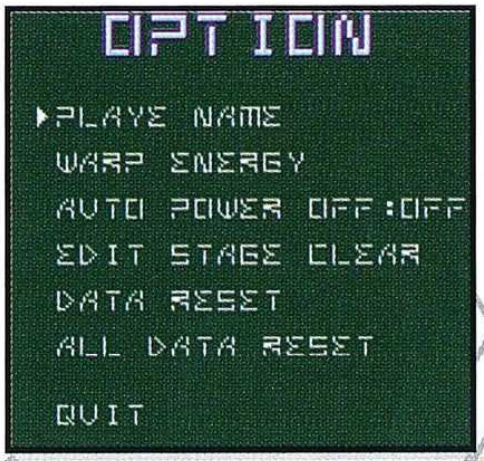
⑭ [ステージネームアイコン]

エディットステージに名前を10文字以内でつけます。

⑮ [プロデューサーネームアイコン]

エディットステージの作者の名前を8文字以内でつけます。

▲オプション画面の説明



オプション画面

タイトル画面のメニューから『ＯＰＴＩＯＮ』を選ぶと、オプション画面が表示されます。好きな項目を選んで、Ａボタンを押して決定して下さい。各項目についての説明は以下の通りです。

▲PLAYER NAME

プレイヤーの名前を変更します。（最大3文字まで）

▲WARP ENERGY CHECK

獲得したワープエネルギーを確認できます。

▲AUTO POWEROFF

この項目を「ＯＮ」にすると、10分間何も入力しない状態が続いた時に、自動的に本体の電源がＯＦＦになります。

▲EDIT STAGE CLEAR

エディットステージのデータをすべて初期化します。

▲DATA RESET

ステージクリアタイム・ランキングデータ・プレイヤー名をすべて初期化します。

▲ALL DATA RESET

すべてのデータを初期化します。（工場出荷時の状態に戻ります）

☆データを削除・初期化すると、元のデータは復元することができなくなりますのでご注意下さい。

緊急告知！

☆インターネットでさらに白熱！☆

レコードタイム登録

タイムトライアルステージのレコードタイムを登録できます。（タイムトライアルステージの場合、レコードタイム更新時にパスワードが表示されます）

エディットステージ登録、及びダウンロード

作成したステージを登録できます。また、他のユーザーが作成したステージをダウンロードすることもできます。

☆詳しい内容などについてはイオシス ホームページまで！

http://www.iosys.co.jp/

▲通信について

本ソフトは別売の通信ケーブルを使うことにより、エディットステージのトレードや通信対戦を楽しむことができます。

▲［用意するもの］

- ●ネオジオポケットカラー本体　2台
- ●『デルタワープ』ソフトカセット　2本
- ●ネオジオポケット専用通信ケーブル　1本

▲［手順］

ネオジオポケットカラー本体に、専用通信ケーブルを接続し、ソフトカセットが正常にセットされていることが確認できたら本体の電源スイッチをＯＮにして下さい。タイトル画面が表示され『ＮＥＴＷＯＲＫ』を選ぶと、以下の項目が表示されるので好きな項目を選んでＡボタンを押して決定して下さい。

▲TRADE

エディットしたステージのトレード（交換）ができます。

『ＳＥＮＤ』、『ＲＥＣＥＩＶＥ』、『ＱＵＩＴ』の3項目が表示されるので、いずれかを選択して下さい。

- ▲ＳＥＮＤ：エディットステージのデータを送信します。
- ▲ＲＥＣＥＩＶＥ：エディットステージのデータを受信します。
- ▲ＱＵＩＴ：トレードを終了して、タイトル画面に戻ります。

『ＳＥＮＤ』、『ＲＥＣＥＩＶＥ』を選択するとステージセレクト画面が表示されるので、トレードしたいステージを選択して下さい。

Ａボタンを押して決定するとトレードを開始します。

▲BATTLE

プレイヤー同士で対戦するＢＡＴＴＬＥモードです。ここではゲームの進行がターン制になります。『ＢＬＡＣＫ』、『ＷＨＩＴＥ』、『ＱＵＩＴ』の3項目が表示されるので、いずれかを選択して下さい。

- ▲ＢＬＡＣＫ：黒色のチップ（先攻）を使用します。
- ▲ＷＨＩＴＥ：白色のチップ（後攻）を使用します。
- ▲ＱＵＩＴ：ＢＡＴＴＬＥを終了して、タイトル画面に戻ります。

『ＢＬＡＣＫ』、『ＷＨＩＴＥ』選択後、残りタイムを選択します。

- ▲00’ 00” 00：プレイヤーの残りタイムが0分になります。
- ▲00’ 01” 30：プレイヤーの残りタイムが1分30秒になります。
- ▲10’ 00” 00：プレイヤーの残りタイムが10分になります。

上記選択後、ゲームスタートです。

▲［ルール］

黒色と白色のチップを4個使った三角形を作ります。三角形を1個作ると、ポイントが1ポイント加算され、三角形は消去されます。先に3ポイント先取したプレイヤーが勝ちになります。

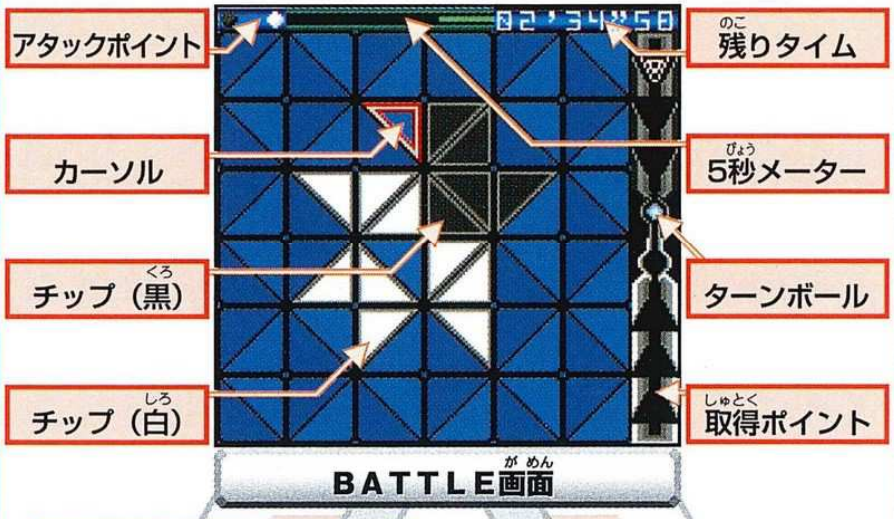

↑白三角で1ポイント！


↑白がダブルリーチ！


↑白三角2個で2ポイント！

▲通信について（続き）

プレイヤー同士が戦うＢＡＴＴＬＥ画面です。各項目についての説明は、以下の通りです。



▲［アタックポイント］

一回だけ相手のチップを自分のチップにすることができます。変えたいチップにカーソルを合わせてＢボタンで使用します。

▲［カーソル］

レバー上下左右でカーソルが移動します。

▲［チップ(黒)・(白)］

このチップを使って三角形を作ります。Ａボタンで配置します。

▲［残りタイム］

プレイヤーの持ち時間です。持ち時間がなくなると負けになります。

▲［5秒メーター］

このメーターがなくなるまでに自分のターンを終了すると、『残りタイム』が減りません。

▲［ターンボール］

現在どちらのターンかを表示します。

▲［取得ポイント］

三角形を作ると1ポイント加算されます。また、三角形を2個同時に作ると、一気に2ポイント加算されます。3ポイント先取で勝ちです。

☆画面のマスがすべて埋まると勝負は判定になり、取得ポイント数の多いプレイヤーが勝ちになります。取得ポイント数が同じ場合はドロー（引き分け）になります。
☆対戦時にオプションボタンを押すとポーズ画面が表示され、『ＲＥＴＵＲＮ』、『ＱＵＩＴ』の2項目が選択できます。

［注意］

☆スタート準備がきちんとできていなかったり、通信途中でケーブルを抜き差ししたりすると、ゲームが正常に動作しなくなる場合があります。このような場合には、もう一度両方の電源スイッチを切り、18ページの『手順』を行って下さい。


↑ネオ…


↑ジオ…


↑ポケット！

▲フィールドチップ一覧表

チップの属性	チップ名	キャラクターの状態		
		通常	鉄	定規
通常チップ	ノーマルチップ 	普通に移動が可能なエリアです。		
ステージクリア用チップ	デルタパワー(白) 	キャラクターが白色の時に重ねると取る事ができます。		
	デルタパワー(黒) 	キャラクターが黒色の時に重ねると取る事ができます。		
状態が変化するチップ	鉄 	キャラクターが鉄に変化します。10回移動すると元に戻ります。		
	三角定規 	キャラクターが定規に変化します。10回移動すると元に戻ります。		
階層移動チップ	穴 	1つ下の階に移動します。下にマップが無い場合ゲームオーバーになります。		
	バネ 	1つ上の階の同じ位置が穴チップの場合、1つ上の階に移動します。		

チップの属性	チップ名	キャラクターの状態		
		通常	鉄	定規
特殊フィールドチップ	反転 	このチップに重なった時と反対の色になります。		
	ガラス 	ひび割れになります。	穴になります。	ガラスのままです。
	強化ガラス 	強化ガラスのままです。	ひび割れになります。	強化ガラスのままです。
	割れガラス 	穴になります。	穴になり、落ちます。	ひび割れのままです。
	割れ強化ガラス 	穴になります。	穴になり、落ちます。	ひび割れのままです。

STAFF

DIRECTOR	Yoshirou Tsuda
PROGRAM	Atsushi Matsumoto (LSD)
GRAPHIC	Masanori Nishishita (GyTA)
SOUND	Koji Kubota (Puri-Q)
EXECUTIVE PRODUCER	Naoki Nakamoto