



Hypermedia  
COMICS



# THE 11th



## ■ごあいさつ

このたびはドリームキャスト専用ソフト「トリガーハート エグゼリカ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

# CONTENTS

## STORY 04

ストーリー

## CHARACTERS 08

キャラクター

## OPERATION 16

操作方法

## GAME SCREEN/ITEM 27

ゲーム画面の表示 アイテム

## START 38

ゲームの始め方

## GAME MODE 48

ゲームモード

## OPTION 58

オプション

## GAME SYSTEM 60-63

ゲームシステム

## ■おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございます。恐れ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご連絡ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

——遠く、その光は地球へと届かない場所。  
一つの戦いが終焉を迎えようとしていた。

地球から離れたとある母系。

超惑星規模防衛組織「ナルダ」に造られた少女型兵器  
エグゼリカは、自律戦闘単位集団「ヴァーミス」との存在闘争に  
投入される。

戦闘のさなか、劣勢にあるヴァーミスが早滅避装置に建造した  
転送ゲートにより、誤って避難先の一つ  
——地球へと転送されてしまつたガールハート達。

傷つき癒える力無く、また戦いの結末を知る術もなく、  
未知の惑星で存在意義を失うエグゼリカ。  
不完全ながら彼女が再生を遂げ、  
地球での安息を見出し始めた、その頃。

空を覆う雲歩。突如出現したヴァーミス残存兵力。  
ゲートは再び閉じた。  
不安定な稼働条件下、転送タイムラグを経て。

接触開始。地球を新たな母星と定めたヴァーミスに対し、  
第二の故郷を渡るべく  
エグゼリカ、そしてクルエルティアが立ち上がる!



## EXELICA

### ●エグゼリカ(Exelica)

ナルガが倒した少女聖戦機兵器の1号機。トリアーハートの機体がワンサイズ小さくなった聖戦機。人間に近しいカバートンボディと、兵隊としてのアイアンティティを併せ持つ。初アークリス「防衛部隊」に属する。

#### SPCC

ワンサイズ	ライトシールド
防衛部隊	標準機体タイプ
アークリステル部隊	スライムタイプ

## CRUELTEAR

### ●クルエルティア (Crueltear)

エグゼリカの機体としてのバリエーションを持つ。文字通り「残酷機」の1号機。トリアーハート、標準機体。一部スライムはエグゼリカのサイズを上回る。ちよびと異なれる。

#### SPCC

ワンサイズ	ライトシールド
防衛部隊	標準機体タイプ
アークリステル部隊	バリスター



## FAINTEAR

### ●フェイントティア(Faintear)

二人の間に生れたのが聖戦機の1号機。トリアーハート





7 プレイヤー名



7 プレイヤー名

- 1 スコア ゲームプレイ中に獲得した総合得点です。
- 2 ハイスコア これまでのプレイで獲得した最高得点です。
- 3 ライフ プレイヤーの残りライフです。0の時にリスタートするとゲームオーバーになります。
- 4 総合得点アイテム数 スコアが特定のアイテム数に達すると、スコアが2倍になります。連続で獲得はできません。
- 5 得点増強 アンカーシステムによっての敵攻撃や 得点アイテム取得時の得点増強に影響を与えます。
- 6 得点増強アイテム 一定時間定数倍の得点増強です。ホムアイテム取得で回復します。
- 7 プレイヤー名 プレイヤーが報告する名前です。

## 注意事項

通常のプレイを無断でして使用しないでください。また、違法な手段で得点やスコアを不正に増やす行為は、アカウントの凍結になる可能性があります。

本ゲームはゲーム進行を目的とし、通常のセンターを前提としており、不正な手段での得点やスコアを増やす行為は、アカウントの凍結になる可能性があります。また、不正な手段での得点やスコアを増やす行為は、アカウントの凍結になる可能性があります。

## ITEM



### パワーアップ

ショットパワーが一段階上がります。



### ボム

ボムが1個増えます(最大5個)。



### 得点アイテム

点数/得点増強が増えます。

# START / GAME MODE



## ■タイトル画面

ドリーキャスト本体に本製品のディスクをセットしてパワーボタンをオンにすると、タイトル画面が表示されます。ここで、スタートボタンを押すとメインメニュー画面が表示されますので、方向ボタンでメニュー項目を選択し、Aボタンで決定してください。



## ■メインメニュー画面

### 【ARCADE MODE】

アーケード版「トリガーハート エグゼリカ」を移植したモードです。

### 【STORY MODE】

アーケード版+「トリガーハート エグゼリカ」のストーリーを遊んでいくモードです。

### 【ARRANGE MODE】

アーケード版+オリジナルのアレンジ曲集を基とした曲集向けモードです。

【TRAINING MODE】 アーケード版の練習用モードです。

【SCORE RANKING】 スコアランキングを閲覧します。

【OPTION】 ゲーム内の各種設定を変更します。

【GAME START】

【DIFFICULTY】

ゲームを開始します。

難易度の設定もします。

【EASY】 やさしい

【NORMAL】 標準

【HARD】 やさしくない

初級者向けの設定をします。

初級者向けの設定をします。

難易度によるライフ増減の設定をします。

開始ステージの設定をします。

初級パワーアップ数の設定をします。

初級設定に戻します。

メインメニュー画面に戻ります。

【PLAYER STOCK】

【BOMB STOCK】

【EXTEND TYPE】

【STAGE (TRAINING MODEのみ)】

【POWER UP (TRAINING MODEのみ)】

【DEFAULT】

【EXIT】

## — WARNING — アレンジモード

アレンジモードはエグゼリカに慣れた方のみのお楽しみモードです。

アーケードモード、ストーリーモードとは以下の違いがあります。

- (1) 敵陣の数が約2倍になり、攻撃方法が変化している敵が出現。
- (2) キャプチャー後の状態で敵を倒した場合、敵合戦点アイテム数が得意属性として倍増する。
- (3) 得意アイテムを取戻し、時の都合で得意アイテム数が増える。
- (4) 得意アイテムを取戻させた場合に、敵を倒したアイテムの成長が速い。
- (5) コンティニュー不可。



## OPTION MENU

- [TUTORIAL] ゲーム開始時のチュートリアルを設定します。  
 ON チュートリアルを見る  
 OFF チュートリアルを見ない
- [AUTO SWING] キャプチャ後の自動制御の設定をします。  
 OFF 自動制御をしません  
 RIGHT ROTATE 右側に振り回します  
 LEFT ROTATE 左側に振り回します
- [AUDIO TYPE] 音声出力タイプの設定をします。  
 STEREO ステレオで出力します  
 MONAURAL モノラルで出力します



## DISPLAY SETTING ゲーム画面の表示設定をします。

- [SCREEN TYPE] 画面の表示方向の設定をします。  
 HORIZONTAL 横画面で表示します  
 VERTICAL 縦画面で表示します
- [INDICATOR TYPE] ゲーム内の表示物の表示方法を設定します。  
 TV 家庭用テレビに合わせた設定です  
 ARCADE アーケード型と同様の設定です  
 ARCADE2 アーケード型をベースに調整した設定です
- [MOVING RANGE] 自機の移動可能な範囲を設定します。  
 TV 家庭用テレビに合わせた表示範囲です  
 ARCADE アーケード型と同様の移動範囲です
- [BALLPAPER] 横画面モード時の表示の幅を設定します。  
 NONE 隠す  
 EXE1-PA3 全機種の幅幅を選択可能です

## BUTTON CONFIG 使用するボタンを設定を変更します。

### MEMORY CARD

- [AUTO SAVE] オートセーブ機能の設定をします。  
 ONにするとゲームオーバー時に自動でセーブされるようになります。  
 メモリーカードへファイルを書き込みます。
- [SAVE] メモリーカードからファイルを読み込みます。

ご注意

- メモリーカードは、本機の電源を切った後、メモリーカード用の保護エッジと、あと10分は必ず保護を解除して取り出し、取り出してから10分程度は、メモリーカードの温度が安定するまで、メモリーカードを使用しないでください。
- メモリーカードは、メモリーカードの温度が安定するまで、メモリーカードを使用しないでください。
- メモリーカードは、メモリーカードの温度が安定するまで、メモリーカードを使用しないでください。

# GAME SYSTEM チームシステム

方向ボタンでプレイヤー側の移動を行います。敵陣に陥るとミスにはがライフを1つ失います。ライフが0の時はミスするとゲームオーバーです。

(敵本陣によつたってミスにはなりませんが高点アイテム数が減少します)

Aボタンでショットを発射します(押しっぱなしで連射発射します)。

Aボタンを押し続けている間は得点アイテムが少しずつ成長して行きます。

Aボタンを離すと得点アイテムが自動的に回復されます。



日本ボタンでアンカーショットを行います。

日本ボタンを押し続けている間、アンカーが正確に飛んで行きます。

小型の敵に対してアンカーが命中すると、敵をキャプチャします。

大型の敵に対しては、アンカーが敵に命中するとコントロールパーセンテージが表示され、100%になった時点でキャプチャ完了となります。



## キャプチャ機操作

日本ボタンを押し続けている間、キャプチャ装置が稼働します。キャプチャされた敵は吸っ(引)とした状態で自機の近くに移動してきます(Aボタンを押し続けると、早く引寄せられます)。

この時、日本ボタンを離すとキャプチャした敵から高い攻撃力を持った爆風が出現し、

敵を爆風に巻き込んで攻撃する事が可能となります(敵機誘来の効果もありません)。



キャプチャ中にAボタンを押し続けると、キャプチャした際の方向を任意に移動させる事が可能になります。

これにより手早く移動し、思いをつけてからキャプチャ開始をすると、キャプチャ開始直後の敵は遠慮を無視しながら殴りつけてくる。より強い攻撃力を持ってと言えずとして威力を発揮します！



思いをつけて  
キャプチャ開始

このキャプチャ開始時のAボタンを長押しする事はできません。



※設定「TOP/FRONT/AUTO」がOFFまたは設定するとキャプチャ開始中は固定して動かせません。

キャプチャできない敵にアンカーを命中させると「OVER LOAD」の表示がされます。「OVER LOAD」ボタンを押してショットを連射すると、ロングオンショットとして発射します。



OVER LOAD  
ショットボタン

※設定「オーバーロード」がOFFの場合にはこの状態の表示は発生しません。

しびれが来て歩けなくなります。  
銃撃や爆発の連続発射モードによる攻撃を行います。  
(使用回数に制限はありません)



## ※オーバーロード

### 使用回数

使用回数は「アーケードモード」(200ショット)と「PCモード」(400)の両方に準じて表示されることに増強し、以下の条件下に連続発射モードの発射回数を無制限から10回として大幅に減少させます。  
① 200ショットモードの状態で撃つ回数、② 連続アイテムを連射し続ける。

ただし、①を優先して使用回数は減少します。

### ダメージ

オーバーロードモード中は通常のプレイヤーの撃つダメージよりもダメージを増強し、ダメージを増強するダメージです。  
無敵状態のアイテムはダメージは付かないが、ダメージを増強しダメージを付与します。





株式会社 電

〒151-0071 東京都渋谷区東町 3-10-3 清水橋矢部ビル 10F

ユーザーサポート | TEL.03-6358-7381 (10:00~18:00)

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

©WARASHI 2006. ALL RIGHTS RESERVED.

©2006  
WARASHI

WARASHI, E-mail, and other marks are trademarks of WARASHI CO., LTD. in Japan and other countries. All other marks are trademarks of their respective owners.