



FRAME GRID

FROM SOFTWARE

目次	12P
序言	13P
1. ゲームの始め方	14P
2. 操作方法及と各要素の動き	16P
戦闘画面	17P
ダメージの見方	18P
操作方法	19P
全体マップ画面	20P
操作方法	21P
戦闘の開始と終了	22P
敵の動き	23P
プレイヤーの動き	100P
敵の動き	101P
効果範囲	102P
エリマリア	103P
攻撃	104P
マリアアム育成	105P
回復	106P
記録	107P
3. VS	108P
4. NET GAME	110P
5. INTERNET	112P
6. OPTION	113P

このマニュアルは、本ソフトのインストール、起動、プレイ、操作、設定、および各要素の動きについて、初心者から中級者まで、幅広く対応できるように作成されています。また、本ソフトのインストール、起動、プレイ、操作、設定、および各要素の動きについて、詳しく説明しています。また、本ソフトのインストール、起動、プレイ、操作、設定、および各要素の動きについて、詳しく説明しています。

Story

—1700年—

反逆トキリオの世に臨み覚した

ゾルト皇統の反乱は其國全土を戦火に包みこんでいた。

皇國を統治する六人の貴族間に紛糾し、この紛争に幸を向かうが
ゾルトを牛耳る九つの騎士団の間にことごとく敗れ去り、

皇國の國とは其國の問題であった。

人々の心算は、皇統の遺臣であるミランジェ大司教的の信任であった。

すでに年老い、病床にゐた人司教はこのミランジェの自衛を前に
一人の騎士を呼び寄せ、告げた。

「あなたに騎士の稱号を与えよう。

勇気に就い、その徳を振ふるがよい。

過か吉よ生記せられし、皇統の四人と共に」

川 川

フレームグライド (FG)

両側から包囲される丈夫の組織。戦況 変化は「甲冑の出入」の理が問われる。フレーム (身体で骨を組織に包む動物骨) をベースとし、多種多様な装甲や武器を組み合わせることで様々な形態をとることが可能である。フレームが実用化によって、戦術開発、生産開発、開発戦術に活用される。過に求めると一歩の「向上」にのみ見える。平時には防御の要領に似る。

スタウイア

戦士を擁護する「法皇」にして遠くから兵士を、FGから包圍される工場や一歩によって構築する。

マナリアル

両方から包圍される戦士を擁護。FGの両側から「武器」をスタウイアで材料となる。

空軍タルム

水一歩大砲を船を支配する丈夫の戦術。各人の攻撃能力を決定する七つの戦術があり、その結果に各人の攻撃は攻撃能力の差が現れる。

ゾルキス地城

大砲を船に使用するゾルキス地城は、戦術の一端。古代兵器が各人の戦術を支配。大砲の戦術の戦術に似る。戦術は各人の戦術に戦術の戦術を戦術の戦術に似る。

ランジェ大砲

水一歩大砲を船。戦術の戦術を戦術の戦術に似る。戦術の戦術に似る。戦術の戦術に似る。戦術の戦術に似る。

I ゲームの始め方 How to Start

起動方法

ゲームディスクをドライブに挿入し、スタートボタンを押して下さい。7秒間待たされた後、また必ず7秒間中にスタートボタンを押すとゲーム画面が表示されます。ディスクの裏面に必ずスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。スタートボタンで項目を選択して、各メニューの決定して下さい。

NEW GAME

ゲームを最初から始めます。最初に提示される初期装備の値により、陣兵の攻撃が決定し、騎士および騎兵の移動スピードに依存します。入力が終わったら決定を選択し、スカーフから始まります。

CONTINUE

ゲームを前回のまま始めます。最初に提示するスカーフロード(ビジュアルレベル)の値の攻撃値を保持している状態のデータを継続して、入力が完了で決定します。次にロードしたいデータを決定し、スタートで決定します。

VS

1対1の対戦モードに入ります。

→18P

NET GAME

遠隔地局を使用したネットプレイの対戦モードに入ります。

→19P

INTERNET

インターネットに接続できます。

27P

OPTION

付属品などが必要となります。

27P

本ソフトは1~2人用です。本機の電源を入れる前にコントローラケーブルの両端をドリームキャスト本体のコントローラポートに接続して下さい。また、ゲーム中にAボタンまたはXボタンを同時に押し込んだ状態でスタートボタンを押すとより快適なゲーム体験が可能です。本機の電源を入れる際に、アナログ方向キーおよびトリガーを動かさないで下さい。キーボードが動く場合は、ボタンジョイスティックの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

本ソフトは「おもちゃのばっく」対応ソフトです。ドリームキャスト コントローラに「おもちゃのばっく」をセットしてゲームプレイするときは、おもちゃのばっくを必ずコントローラの拡張ダクト3に接続して下さい。



操作方法と画面の見方 CONTROL & VIEW

操作方法は各画面によって異なります。

戦闘画面

ゲームの見方

HPゲージ

自機の生命値です。0%になると負けになります。

リザーブゲージ

各パーティの耐久値です。戦闘中のダメージは全て蓄積され、蓄積したダメージの割合に応じて回復してきます。常に100%になると戦闘の強制終了。回復によってリザーブゲージが減少します。常に100%だと回復が完全効果されず。



スタミナゲージ

スタミナゲージの表示欄です。比較的少ない特殊ダメージ、状態付ダメージ、移動停止などは全て蓄積され、完全回復されるまで、0%になります。

コマンドサイト

攻撃する敵を指示する場所です。

戦闘モードゲージ

戦闘を進行可能なためのエネルギーです。攻撃をする度に減少し、エネルギー不足になると戦闘が強制不可になります。時間と共に回復し、武器が使用可能になると再度集められるまで。

HPゲージは全て自機がダメージを受けるまでです。

操作方式

レバーの操作方法

スライド移動

方向ボタン

上下で前後の移動、左右で傾きの移動
 左中では上下左右で視点の移動

スタートボタン

ポーズ

肩ボタン

右で移動時



スクリーン+スタート

スクリーンを操作、ゲーム開始
 両手

Yボタン

Xボタン

Aボタン

ジャンプ

L1ボタン+方向ボタン

ジャンプ

L1ボタン

右での移動

操作との関係により設置方法が変わります。

	設置数	設置例
スクリーン	1台につき1設置	
スクリーン	2設置	
スクリーン	1台につき2設置	2台設置
スクリーン+スタート	1台につき1設置	
スクリーン+スクリーン	1台につき1設置	1台につき2設置
スクリーン+スクリーン	1台につき1設置	2台設置、1台、スクリーン+スクリーン
スクリーン+スクリーン	1台につき2設置	
スクリーン+スクリーン	設置例は「設置方法」をご覧ください。	

PlayStation Move

全体マップ画面

操作方法



全体マップ上に表示されているランドマークを指図することで詳細マップへと移行します。ランドマークはランドマークが1つののみ表示されており、マップを切り替えるとランドマーク上に指図されていた「旗」がなくなり、新たなランドマークが表示されます。

左スティック

ランドマーク選択

右スティック

ランドマーク選択

左ボタン

戻りメニュー

右ボタン

戻りメニュー



Xボタン

起動メニュー

Yボタン

起動メニュー

Zボタン

触覚反応あり時に有効

Wボタン

詳細マップ選択

L1ボタン

使用しません



このバトル上の「戦場」では、3段階のレベルと戦闘モードに
なっており、戦場も段階的に入っていくと騎士のレベル
がアップされます。方角も自由に移動してバトルを決定するこ
とが騎士と関係することになります。

戦場の開始と終了



ランドマップを選択すると、そのマップで戦う騎士を数回する
戦場のカードとポイントが表示され、戦場マップに移行します。



戦場が終了するとマテリアル取得画面に移行します。戦場やこの
に入れたマテリアルが表示された後、騎士設定画面へ戻り、戦
場中に完全破壊された建物とスクワイアは壊れてしまいます。
ですが、完全破壊されなかったものはスアーカス回復されます。

騎兵設定

ここでは騎兵設定、色変更、スプライトの変更などを行います。

フレーム選択



騎兵騎士、重騎騎士、重騎騎士のウラスの1から12フレームを選択します。

騎兵組替



騎兵騎士、重騎騎士、重騎騎士のウラスのフレームを基準に、ゲーム中武器を調整して、ウラスの中心を動かすることができます。方向ボタン上下で移動を制御し、左右で距離を変更して下さい。馬のバーは頭、胸、尻、脚の4つで、これに各フレームに設定されます。馬のウラスのライフにはめいどりのレートスローと武器は全フレームウラス共通です。調整の際にもウラスのバーがウラスが調整に応じて表示されます。[F3]ボタン(馬+12)でYボタンで距離リストが表示されます。このリスト上でも、機体調整が可能です。

Xボタンで組合せ機が調整されます



調整機	機体調整の候補です。
調整機色	調整に用いる機体色候補的に調整した機です。
調整機種	調整に用いる機体種候補的に調整した機です。
調整機種	調整に用いる機体種候補的に調整した機です。
調整機種	調整に用いる機体種候補的に調整した機です。

PCに収録された武器は以下の通りで分類されています。



槍

遠距離から敵を突く武器。近距離でも突くことができる。一対一の戦闘に有効。



錘

近距離で敵を突く武器。敵の防御を破る。近距離での一対一の戦闘に有効。



鎌

近距離で敵を突く武器。大規模に突くことが可能。



鎌

近距離で敵を突く武器。大規模に突くことが可能。



刀

近距離で敵を突く武器。近距離での一対一の戦闘に有効。



刀

近距離で敵を突く武器。近距離での一対一の戦闘に有効。



刀

近距離で敵を突く武器。近距離での一対一の戦闘に有効。



刀

近距離で敵を突く武器。近距離での一対一の戦闘に有効。



魔法

近距離で敵を突く武器。近距離での一対一の戦闘に有効。

バリエーション編

山

1. 動物の力	動物の力によって活躍する。この動物の力は口で呼吸するから。
2. 動物の呼吸	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
3. 動物の呼吸	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
4. 動物の力	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
5. 動物の力	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。

山

1. 動物の力	動物の力によって活躍する。この動物の力は口で呼吸するから。
2. 動物の呼吸	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
3. 動物の呼吸	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
4. 動物の力	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
5. 動物の力	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。

山

1. 動物の力	動物の力によって活躍する。この動物の力は口で呼吸するから。
2. 動物の呼吸	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
3. 動物の呼吸	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
4. 動物の力	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
5. 動物の力	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。

山

1. 動物の力	動物の力によって活躍する。この動物の力は口で呼吸するから。
2. 動物の呼吸	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
3. 動物の呼吸	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
4. 動物の力	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。
5. 動物の力	動物の力によって呼吸する。呼吸の力は口から出す。

雷

1. 攻撃力	この雷の威力が大きいほどダメージが大きい
2. 攻撃範囲	雷が電撃した範囲が広いほどダメージが大きい
3. 攻撃速度	雷が電撃するスピードが速いほどダメージが大きい
4. 攻撃回数	雷が電撃する回数が多いほどダメージが大きい
5. 電撃範囲	雷が電撃した範囲が広いほどダメージが大きい

火

1. 攻撃力	この火の威力が大きいほどダメージが大きい
2. 攻撃範囲	火が炎を燃やした範囲が広いほどダメージが大きい
3. 炎の持続	火が燃やした範囲が広いほどダメージが大きい
4. 炎の燃焼速度	火が燃やした範囲が広いほどダメージが大きい
5. 炎の燃焼回数	火が燃やした範囲が広いほどダメージが大きい

氷

1. 攻撃力	この氷の威力が大きいほどダメージが大きい
2. 攻撃範囲	氷が凍らせた範囲が広いほどダメージが大きい
3. 氷の凍結力	氷が凍らせた範囲が広いほどダメージが大きい
4. 氷の凍結速度	氷が凍らせた範囲が広いほどダメージが大きい
5. 氷の凍結回数	氷が凍らせた範囲が広いほどダメージが大きい

雷

1. 攻撃力	この雷の威力が大きいほどダメージが大きい
2. 攻撃範囲	雷が電撃した範囲が広いほどダメージが大きい
3. 電撃範囲	雷が電撃した範囲が広いほどダメージが大きい
4. 電撃回数	雷が電撃した範囲が広いほどダメージが大きい
5. 電撃速度	雷が電撃した範囲が広いほどダメージが大きい

文字
ワイヤ

1. 攻撃力	このワイヤの威力が大きいほどダメージが大きい
2. 攻撃範囲	ワイヤが切った範囲が広いほどダメージが大きい
3. 攻撃力	ワイヤが切った範囲が広いほどダメージが大きい
4. 攻撃力	ワイヤが切った範囲が広いほどダメージが大きい
5. 攻撃回数	ワイヤが切った範囲が広いほどダメージが大きい

FGの音中にある安全アライバイズ。その初歩レベルからスタートし、徐々に進めることができます。このレベルは「スタート」によって難易度に変更されるのをリベリートコース。再び、難易度変更が可能なコントロールボタンが用意されています。

また、スタートメニューからいつでもいつでも簡単にリベリートに切りかえます。

	難易度変更	難易度2段階の土が簡単に手に入る
	難易度リベリート	通常よりも2段階難易度のスタートコースを用意
	難易度変更のコントロール	難易度変更ボタンに設置も可能

**気候間の
の相性**



相性関係
 火は土に勝つ、土に勝つ
 土は水に勝つ、水に勝つ
 水は風
 風は火に勝つ、火に勝つ
 土は火に勝つ、火に勝つ

色変更



FGの色変更を行います。用意されている色の中から自分の好きな色を選択します。用意されている色は16色+標準色(黄色)の計17色です。色数が少ないと選択し、Aボタンで決定して下さい。

スクワイア

スクワイアの選別や育成の概要を説明します。

方向ボタンの上で下方向キーを押せばスクワイアを育成し、スクワイアの名前を自分で決め、下方向キーを押せばスクワイアを選別します。初期では一度しか選べる種にスクワイアは属していません。育成したスクワイアを育成する場合は、育成ボタンを押して育成されているスクワイアを確認し、Aボタンを押します。

各スクワイアには育成条件・育成量が決まっています。育成する場合は目標のレベルとポイントから決まります。目標のレベルとポイントはスクワイア(種不同)の状態で出現。レベルは70以上ある場合はできません。

育成したスクワイアがリストで表示されます。このリスト上でもスクワイア選別が可能です。

出撃

ランダムマークを調剤し決定すると、戦闘がスタートします。戦闘中に完全破壊された状態とスクワイアは異なってしまうのですが、完全破壊されたかっつものはスターを交換できます。

■出撃の不可

現在調剤されている物品がブレイム(ゲゲ下の状態の時)に属していません。

- 1.調剤されている部分がある。(調剤結果の緑は緑色です)
- 2.レベルとポイントが不足している。(LP値が赤で表示)

ブレイム、状態、スクワイアを調整して、出撃できる状態にして下方向キーを押している場合は、アテリアルも必要に応じて育成する必要があります。



マテリアル合成



指定するマテリアルを必要量だけ集めて、両向きボタンなどでザクザクと仕分けを繰り返して、両向きボタンを押すとマテリアルを抽出します。ただし、材料が足りない場合マテリアルを両方のリクォーターに設置するとマテリアルを半量抽出で採取されます。どちらか一方のリクォーターに設置して下側、かつ両マテリアルを設置すると合成される装備またはマテリアルがリクォーターと両に採取されるので両ボタンで決定しています。ただし、破壊されることはない。例、銅、リベレートストーンは、下欄数に基づいて合成できる。合成に使用したマテリアルは消費します。



両向きボタンでマテリアルリストが表裏され、上向きボタンでもマテリアル合成が可能です。両向きボタンで両欄数に異なる本数マテリアルは全部では3種類でも中には異なるマテリアルも存在し、それがマテリアルからレアな装備やスクワイアを合成することも可能です。

事前に両向きスクワイアなどの振り上下、作りたいものにカーソルを合わせて両向きで決定しておく。マテリアル合成画面を開放したときに、合成に必要なマテリアルが両向きに揃った状態を状態になります。

調練



調練メニューと自由に開放ができます。調練メニューはいつでも開放されるため心配ありませんが、マテリアルは発生しません。

記録

■ゲームデータのセーブ/ロード

自由に使用できるメモリーカードが複数存在している状態のソフトを起動して、メモリーカードを選択します。次に、セーブデータのロードしたいゲームを選択します。方向ボタンを押して選択したメモリーカードして下さい。保存にセーブする場合はPCのデータを参照して下さい。既にセーブされているデータを参照すると、現在の状態より上書きしてセーブします。

■セーブの不可

現在選択されている階層(フレーム)が以下の状態の場合、セーブできません。

1. 隠蔽されている階層がある。(隠蔽道具の値は除きます)
2. レベニューフォースが不足している。(LF値が赤で表示)

フレーム、画面、スクリューを調整して、使用できる状態にして下さい。条件が不足している場合は、マテリアルを合成して作成する必要があります。

セーブできない状態には、ストーリーモードのメモリーカードは使用できません。セーブ中は、本編の進行を止ったり、ストーリーモード中その他の拡張ユニット、およびコントロールの最適化を行うことができません。

■階層の種類

騎士・騎兵名、ストーリーモードの重要施設、イベント発生時の戦闘/試合前、戦闘・スクリューの現在の保有種類数/金額、獲得ポイント、割合階層が表示されます。

獲得ポイントは抽籤させたスタワリア数のポイントと、サブイベントフォースに異なる場合があります。



騎兵設定



「F」キーを押すと、対戦開始前の設定画面が表示されます。基本的な操作は、「ストーリーモードの初期設定」と同じです。プレイヤーごとに設定項目をそれぞれで設定し、ボタンで決定して下さい。

オートアードがない場合でもデフォルト騎兵（アードの中身を固定）を選択することができますが、調整後の騎兵設定は行えません。また、この騎兵で得た経験値をオートで定まることもできません。

出撃



対戦開始直前マップから選択したいマップを1行目のコントロールで決定します。

マップを選択しないで出撃した場合は、対戦マップはランダムで決定されます。

（マップ選択画面で設定されたマップはランダムも含め、変更が行われるまで保持されます。）

キーボードの操作方法

ソフトウェアキーボード



このキーボードは文字の順に設定されています。1行目から、キーで順に文字を選択し、設定してください。

移動ボタン	キー選択	移動ボタン	文字入力
戻るボタン	文字入力	日本語ボタン	次の日本語設定
進むボタン	文字削除	辞書ボタン	辞書の再読み込み
戻るボタン	辞書の再読み込み		

ドリームキャストキーボード



本ソフトのキーボード画面の初期設定はドリームキャストキーボードにも対応しています。

[F1]	設定
[F2]	戻る
[F3]	進む
[F4]	戻る
[F5]	進む
[F6]	辞書の再読み込み(辞書の再読み込み)
[辞書] 辞書 [辞書]	辞書の再読み込み(辞書の再読み込み)
[辞書]	辞書の再読み込み
[日本語] 日本語	[日本語] 日本語(辞書の再読み込み)
[Shift]+[日本語]	ローマ字で日本語を入力(辞書の再読み込み)
[Shift]+[CapeLock]	辞書の再読み込み(辞書の再読み込み)

= 辞書の再読み込み

チャット画面

このプレイヤーとは通信可能な、別のプレイヤーの「ホーム」から方々に移動し合えます。

アナログ方向キー(横)	対戦リスト/ユーザーリスト切り替え
アナログ方向キー(上)	チャンネル変更
スタートボタン	メニュー表示

このスタートボタンを押すと対戦の開始画面が表示され、対戦相手を選択できます。

対戦時画面



【アリーナ内チャット】

対戦時画面



【対戦内チャット】

対戦を開始するためには対戦に参加するが対戦を設定する必要があります。

1. チャットウィンドウ	対戦中に表示されるチャット表示ウィンドウです。
2. メッセージウィンドウ	対戦中に表示される対戦相手の対戦時の発言内容です。
3. プラットフォームキーボード	チャットのメッセージを入力します。
4. 対戦リスト/ユーザーリスト	プレイヤーは対戦可能な対戦相手、またはアリーナにいるユーザーのリストを確認します。対戦リストではユーザーリストを確認し、アナログ方向キー(横)に長押しすると切り替わります。メニューの「リストを初期」で初期に戻ります。
5. ステータスゲージ	プレイヤーの残りHP/リスにダメージを受ける割合を示します。
6. オンパーゲージ	対戦相手の残りHPを示します。
7. 敵名ゲージ	敵の名前とHPを示します。

このページの「+」記号は、この対戦画面よりプレイヤーのプレイ中に設定できます。

メニュー画面

チャット画面でスタートボタンを押すとメニュー画面が表示されます。



方向ボタンの上下	移動
左側ボタン	戻る
右側ボタン	キャンセル

コンソールメニューの「モード」の操作方法は以下のとおりです。

【アリーナ内チャット】

対戦に参加	ネットゲームを行うための対戦に参加します。
対戦を決定	ネットゲームを行うための対戦を決定します。対戦を決定したプレイヤーはマスコークになります。
アリーナを体験	このアリーナに体験し始める。対戦は、このアリーナに自動的に入り直ります。
ユーザー検索	他のプレイヤーの検索を行います。
リストを閲覧	自分のリストや対戦リストの検索を行います。
対戦を終了	対戦を対戦終了扱い、対戦を強制終了します。
対戦再開【対戦】	対戦を再開することができます。
対戦を体験	対戦を体験できます。

【対戦内チャット】

返撃【対戦】	対戦中に返撃メッセージを送ります。
対戦設定	対戦中の設定を変更します。
マップ選択【対戦】	対戦マップを選択します。
対戦を終了	対戦を強制終了します。

マスコークのみ表示されます。

トラブルについて

オンラインゲーム中にトラブルが発生した場合は、まず以下のメニューから内部一言をください。それでもうまくいかない場合は、Dreamcastのサポートセンターにお問い合わせください。

「セーブが
できない」

→ 戻すのが原因

「固まっています」

「ゲームの進行が
遅い」

→ 通信状態

「オンラインゲームが
できない」

→ 設定が原因

ゲームの進行が遅い、セーブができません、オンラインゲームの接続、予備電源などの電源供給が正常かどうかを確認し、もう一度ゲームをプレイしてください。

ゲームが固まるとは、初期状態に戻ります。しばらく待ってからもう一度ゲームをプレイしてください。また、電源の接続や設定や電源供給の電力が問題となっている場合にもこのメニューからお問い合わせください。

電源供給の電力が問題ではないからもう一度をプレイしてください。それでも解決しない場合は、Dreamcastのサポートセンターにお問い合わせください。

電源の接続や設定、オンラインゲームの接続や電源供給などの電源供給を確認してください。それでもまだ解決しない場合は、Dreamcastのサポートセンターにお問い合わせください。

オンラインゲームの接続や設定、設定されているものは正常に使用できません。

また、Dreamcastのオンラインゲームの接続や設定を確認してください。また、電源が正常に動作していることを確認してください。また、電源の接続や設定を確認してください。また、電源の接続や設定を確認してください。

Dreamcast サポートセンター 受付時間 月～金(祝く祝日) 10:00～17:00
フリーダイヤル ☎0120-258-254

お問い合わせ先: www.sony.com/dreamcast (英語) www.sony.com/dreamcast/jp (日本語)

データ オン デマンド サービス

KDD ㈱の通信サービス「データ オン デマンド サービス」をご利用になると、標準料金250円から1分10円で接続できる「接続専用サービス」が、工事は一切不要でご利用いただけます。



ご利用時間帯・全国統一料金

PM11:00 ~ AM 8:00 9円 / 1分

AM 8:00 ~ PM11:00 10円 / 1分

お申し込み方法

フリーフォン 0670-600-0670(無料)

(受付時間:9:00~21:00土・日・祝日も受付)

※お申し込みの際は、ご利用のエリアを

※お申し込み時にお客様が「フレームワークライトモバイル」をご利用の場合は、お申し込みの際に、
また、このお申し込みと接続は、全国1000以上のエリアでご利用いただけます。

※料金表の表にはありませんが、フリーフォンや接続料の他に、お客様にこのお申し込み

ネットワーク対戦

スニーク作戦でユニット知識レベルが10以上、敵兵隊の集結に移行します。

騎兵設定



対戦時騎兵設定メニューが反映されます。基本的な操作は、画面モード (10P参照) と同じです。プレイヤーごとに設定項目を方向ボタン上下で選択し、Aボタンで決定して下さい。セーブデータがない場合でもアビリティ欄表 (アビリティ欄表参照) を使うことができますが、選択時の騎兵設定は行えません。また、この騎兵で持ちこたぬセーブすることもできません。

出撃



対戦時全体マップから対戦したいマップをマウスカーソルで決定します。マップを選択しないで自營した場合は、対戦マップはランダムで決定されます。[マップ選択画面] (設定されたマップはランダムを含む。変更が行われるまで保持されます)

V INTERNET

Internet

「FRAME GRID」のホームページに接続できます。ユーザー登録のサービスが終了で、
「FRAME GRID」のホームページでは、ゲームに関する情報をお知らせするために、ウェブ上の
通信機能も提供できる場合があります。この場合、特定のホームページにアクセスするときに、手
続に準じた際の「DreamPassport」または「DreamID」を登録する必要がある場合があります。この
ユーザー登録を行う必要があります。インターネットに関する詳しい操作や説明は「DreamPassport」
または「DreamPassport」の取扱説明書をご覧ください。



このサービスは、特定のインターネット接続サービスと連携してご利用いただけます。このサービスは、特定のインターネット接続サービスと連携してご利用いただけます。このサービスは、特定のインターネット接続サービスと連携してご利用いただけます。

お問い合わせ先：0120-00-0000 (受付時間：10:00～18:00)

V OPTION

Option

変更したい項目を方向ボタンで選択し、Aボタンで決定します。



音声設定	ゲーム中の音声設定を変更します。
ゲーム設定	ゲーム全体の設定を変更します。方向ボタンで項目を選択して下さい。
ゲーム設定	ゲームの動作などの設定を変更します。方向ボタンで項目を選択して下さい。
お名前を設定	DMZ/DMZ+のどちらかを選択します。

Staff

Producer Planner

Kenshiro Tsukada
Hiroyasu Sugiyama
Eiji Hiratsunoto
Jun Kajiura
Naoki Maruta

Lead Programmer Programmer

Masayuki Sasaki
Hiroyuki Aoi
Masashi Nakamura
Akio Ishii
Masashi Saka
Kouji Tamaki

Lead Graphic Designer Graphic Designer

Naotaka Imai
Takafumi Kunitomo
Masaru Sato
Naoyasu Hirose

Model Designer

Toshiyo Kawasumi
Izumi Saitoh
Masahiro Okumura

CG Designer

Mitsuo Totsuka
Ei Sato
Shoji Nagano
Toshiyuki Suzuki
Yasuyuki Nakamura
Takashi Shimozuka

Sound Creator

Kaichiro Segawa
Tayama Saitoh
Koto Hoshino
Yuji Kanda

Designer

Hiroyuki Kiri
Ken Sugawara
Takahiro Yanada
SHO-GART

Staff

Junichi Akutsu
SHO-GART
Mitsuo Gotoh
Mitsuo Nakamichi
Mitsuru Sengoku
Shingo Yoshida

Special Thanks

Naoto Watanabe
(SHO-GART/SHO-GART LTD.)
Kazuo Ueki
(SHO-GART/SHO-GART LTD.)
Hiroshi Sano
(SHO-GART/SHO-GART LTD.)
Takashi Kameda
(T's Entertainment)
Naokiichi Zin

全てのパーツデータをここに封印！
解き放てるのは本書を手にとったキミだけだ！

フレームグライド 公式ガイドブック

7月発売予定！

A5判/144ページ 180 / 1冊1,980円
ISBN 978-4-08-701200-0

発行元：ソフトバンクパブリッシング株式会社

©2013 Bandai Namco Game Inc. 〒106-0001 東京都中央区日本橋區本町2-4-1 TEL: 03-5561-0101

通信対戦モードを含む「フレームグライド」の
すべてを網羅した超完全ガイドブック

ドリームキャスト必勝法スペシャル

フレームグライド(病)

A5判/144ページ 180 / 1冊1,980円

7月下旬発売予定！

発行元：株式会社 **タイズン**

〒106-0002 東京都中央区日本橋區本町2-4-1
TEL: 03-5561-0101



FROM SOFTWARE

TEL: 02-2298-1111 FAX: 02-2298-1112
TEL: 02-2298-1111 FAX: 02-2298-1112
TEL: 02-2298-1111 FAX: 02-2298-1112
TEL: 02-2298-1111 FAX: 02-2298-1112
TEL: 02-2298-1111 FAX: 02-2298-1112