

FROM SOFTWARE

オフィシャルホームページ　http://www.fromsoftware.co.jp/

©1999 From Software, Inc.

T-34201M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。



Dreamcast.

FRAME GRIDE

FROM SOFTWARE

ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

⚠ 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・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、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。
詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームで遊んだか」「どんなふうにそのゲームを遊んだか」等のくプレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

ACCESS® 株式会社アクセス　Easy Communication Everywhere. NetFront®　Java™仕様準拠モジュール JV-Lite®

"FRAME GRIDEのインターネット機能は、株式会社アクセスのNetFront及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。
"NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。"Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。"文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999



STORY ……2P
用語解説 ……3P
Ⅰ. ゲームの始め方 ……4P
Ⅱ. 操作方法と各画面の見方 ……6P
戦闘画面
ゲージの見方 …… 6P
操作方法 …… 7P
全体マップ画面
操作方法 ……8P
戦闘の開始と終了 ……9P
騎兵設定
フレーム選択 ……10P
騎兵組替 ……10P
色変更 ……14P
スクワイア ……15P
出撃 ……15P
マテリアル合成 ……16P
訓練 ……16P
記録 ……17P
Ⅲ. VS ……18P
Ⅳ. NET GAME ……19P
Ⅴ. INTERNET ……27P
Ⅵ. OPTION ……27P

このたびはDreamcast専用ソフト「FRAME GRIDE」をお買いあげいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、注意などこの取扱説明書をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみください。

Story

帝国暦七〇〇年――

星帝レギリオの死に端を発した

ゾルト辺境伯の反乱は大陸全土を戦火に包んでいた。

帝国を統治する六人の選帝候は団結し、この暴挙に立ち向かうが

ゾルト公率いる九つの騎士団の前にことごとく敗れ去り、

帝国の滅亡は時間の問題であった。

人々の希望は、最後の選帝候であるミランジェ大司教の存在であった。

すでに年老い、病床にあった大司教はこの未曾有の危機を前に

一人の騎士を呼び寄せ、告げた。

「そなたに騎士の称号を与えよう。

導きに従い、その剣を振るうが良い。

遥か古より伝えられし、甲冑の巨人と共に」

用語解説

フレームグライド（FG）

遺跡から発掘される太古の兵器。騎兵、または『甲冑の巨人』と呼び慣わされる。フレーム（人体で言う骨格に当たる部分）をベースとし、多種多様な装甲や武装をまとうことで様々な形態をとることが可能である。フレームの大きさによって、軽装騎兵、主装騎兵、重装騎兵に分類される。選ばれたごく一部の「騎士」にのみ与えられ、平時には各領の警護に当たる。

スクワイア

騎士を補佐する「従者」として造られた無人機。FGから放出されるエネルギーによって稼動する。

マテリアル

強大な魔力を秘めた稀少な鉱石で、FGの装甲パーツ、武装、スクワイア原材料とされる。

帝国クルト

ルード大陸全域を支配する広大な帝国。七人の選帝侯が統治する七つの領土からなり、その頂点に立つ皇帝は選帝侯の中から選ばれる。

ゾルト辺境伯

大陸北西に位置するフェルベルクを統治者であり、選帝侯の一人。古代遺跡から太古の超兵器を発掘、大陸制覇の野心に燃える。皇帝レギリオの死を契機に周辺の選帝候領への侵攻を開始した。

ミランジェ大司教

ジュリアの領主であり、現在も反抗を続ける最後の選帝候。主人公に「騎士」の称号を与え、ゾルト伯打倒を託した。

ゲームの始め方 How to Start

起動方法

ゲームディスクをドリームキャスト本体にセットし、パワーボタンを押して下さい。デモ画面終了後、またはデモ画面中にスタートボタンを押すとタイトル画面が表示されます。タイトル画面からスタートボタンを押すと、メニュー項目が表示されます。方向ボタンで項目を選択して、Aボタンで決定して下さい。

NEW GAME

ゲームを最初から始めます。最初に提示される質問事項の答えによって騎兵の装備が決定し、騎士および騎兵の名前入力画面に移行します。入力が終わったら決定を選択し、入力モードから抜けます。

CONTINUE

ゲームを続きから始めます。最初に使用するメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が接続されている拡張ソケットを選択して、Aボタンで決定します。次にロードしたいデータを選択しAボタンで決定します。

VS →18P

1画面分割対戦モードに入ります。

NET GAME →19P

電話回線を使用したネットワーク対戦モードに入ります。

INTERNET →27P

インターネットに接続できます。

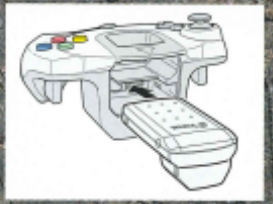
OPTION →27P

音量調整などの設定をします。

※本ソフトは1～2人用です。本体の電源を入れる前にコントローラなどの周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続して下さい。また、ゲーム中にA＋B＋X＋Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すとリセットされタイトル画面に戻ります。

※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL／Rトリガーを動かさないで下さい。キーやトリガーを動かすとポジション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「ぷるぷるぱっく」対応ソフトです。ドリームキャスト・コントローラに「ぷるぷるぱっく」をセットしてゲームをプレイするときは、ぷるぷるぱっくを必ずコントローラの拡張ソケット2に接続して下さい。



II 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

ゲージの見方



スクワイアゲージ
スクワイアの生命値です。出現していない時は薄い青、移動中は濃い青、移動停止中は赤で表示され、完全破壊されると赤い×が付きます。

FPゲージ
自機の生命値です。0になると負けになります。

ロックサイト
攻撃する敵を示す照準です。

アーマーゲージ
各パーツの耐久度です。破壊の過程は色で現され、青→黄→赤→黒の順番に変化していきます。赤になると機能が破壊され、部位ごとにペナルティが発生します。黒になると装甲が完全破壊されます。

リロードゲージ
武器を使用する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武器が使用不可になります。時間と共に回復し、武器が使用可能になると青で表示されます。

※ゲージは全て左側がプレイヤーのものです。

操作方法



アナログ方向キー
カメラ移動

方向ボタン
上下で騎兵の移動、左右で騎兵の回転
空中では上下左右で騎兵の移動

スタートボタン
ポーズ

Rトリガー
右平行移動

Xボタン＋Aボタン
スクワイアをマップ中に射出する

Yボタン

Bボタン

Aボタン
ジャンプ

Aボタン＋方向ボタン
ダッシュ

Lトリガー
左平行移動

※相手との距離により攻撃法法が変わります。

	近距離	遠距離
Bボタン	剣による攻撃	
Xボタン	防御	
Yボタン	パンチ	銃を射つ
Y＋Bボタン	砲を撃つ・空中受身	
L＋R＋Bボタン	剣による連続攻撃	剣による魔法攻撃
L＋R＋Yボタン	パンチによる連続攻撃	浮遊機雷・地雷・誘導機雷発射
L＋R＋Xボタン	バリア	
L＋R＋Y＋Bボタン	緊急回避（自機もダメージを受ける）	

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選択することで戦闘マップへと移行します。スタート時はランドマークが1つのみ表示されており、マップをクリアするとランドマーク上に表示されていた「旗」が消え、新たなランドマークが表示されます。



アナログ方向キー
ランドマーク選択

方向ボタン
ランドマーク選択

スタートボタン
使用しません

Rトリガー
使用しません

Xボタン
使用しません

Yボタン
使用しません

Bボタン
騎兵設定画面に移行

Aボタン
戦闘マップ選択

Lトリガー
使用しません



全体マップ上の「廃墟」では、1度倒した九騎士と再戦することができます。廃墟を選択すると、今までに倒した九騎士のカードが表示されます。方向ボタンで選択し、Aボタンで決定すると、その騎士と再戦することができます。

戦闘の開始と終了



ランドマークを選択すると、そのマップで戦う騎士を象徴する1枚のカードとコメントが表示され、戦闘マップに移行します。



戦闘が終了するとマテリアル取得画面に移行します。戦闘中に手に入れたマテリアルが表示された後、騎兵設定画面へ戻ります。戦闘中に完全破壊された装備とスクワイアは無くなってしまいますが、完全破壊されなかったものはステータス回復をします。

騎兵設定

ここでは騎兵組替、色変更、スクワイア選択などを行います。

フレーム選択



軽装騎兵・主装騎兵・重装騎兵の3クラスの中からフレームを選択します。

騎兵組替



軽装騎兵・主装騎兵・重装騎兵の3クラスのフレームを基準に、パーツや武器を組替えて、オリジナルのFGを作ることができます。方向ボタン上下で部位を選択し、左右で装備を変更して下さい。基本パーツは頭、胸、腕、脚の4つで、これは各フレームに限定されます。背中のマナドライブにはめ込むリベレートストーンと武器は全フレームクラス共通です。組替えの際にそれぞれのパーツパラメータが画面左上に表示されます。(パラメーター覧→12P)

Yボタンで装備リストが表示されます。このリスト上でも、機体組替が可能です。

Xボタンで総合性能が表示されます。

総合FP	騎兵全体の生命値です。
攻撃性能	攻撃に関する性能を総合的に評価した値です。
耐久性能	防御に関する性能を総合的に評価した値です。
移動性能	移動に関する性能を総合的に評価した値です。
EN性能	エネルギーの回復と効率を総合的に判断した値です。

FGを形成する装甲は大きく分けて9種類あります。



頭

敵を索敵するための機能が内蔵され、スクワイアを操るためのリベレートフォースを増加させます。



胸

滞空やリロードゲージ回復量に影響を与えます。背中にはリベレートストーンが装備されます。



腕

パンチや剣などの腕を使った攻撃に影響します。



脚

機動性や安定性に大きく影響します。



盾

ダメージを減少し、剣の攻撃を弾くことができます。攻撃力を増加させるものもあります。



剣

接近戦に有利な攻撃手段となります。弾由来に乏しくても属性に合った魔法効果を放つことができます。



銃

遠距離での攻撃の要となる武器で、属性ごとに異なる弾を発射します。



砲

エネルギーを大量に消費し、強力な魔法攻撃ができる武器です。



リベレートストーン

騎兵やスクワイアに様々な効果をもたらします。

パラメーター覧

頭	①装備FP	騎兵の持つ生命値です。パーツのこの値は全て総合されます。
	②破壊耐性	装甲が完全に破壊されるまでの耐久値です。
	③稼働限界	装甲が機能を失うまでの耐久値です。
	④索敵能力	この値が高いほど索敵範囲、距離が広くなります。
	⑤保有LF(リベレートフォース)	スクワイアを制御するためのエネルギーです。
胴体	①装備FP	騎兵の持つ生命値です。パーツのこの値は全て総合されます。
	②破壊耐性	装甲が完全に破壊されるまでの耐久値です。
	③稼働限界	装甲が機能を失うまでの耐久値です。
	④滑空性能	この値が高いほど空中での移動等の性能が良くなります。
	⑤EN回復	この値が高いほどリロードゲージの回復が早くなります。
腕	①装備FP	騎兵の持つ生命値です。パーツのこの値は全て総合されます。
	②破壊耐性	装甲が完全に破壊されるまでの耐久値です。
	③稼働限界	装甲が機能を失うまでの耐久値です。
	④攻撃力	近距離の攻撃力を増加させます。
	⑤EN効率	この値が高いほど少ないEN消費で近距離攻撃を行います。
脚	①装備FP	騎兵の持つ生命値です。パーツのこの値は全て総合されます。
	②破壊耐性	装甲が完全に破壊されるまでの耐久値です。
	③稼働限界	装甲が機能を失うまでの耐久値です。
	④安定性	この値が高いほど攻撃を受けた際の反動が小さくなります。
	⑤機動力	この値が高いほどダッシュ時の移動速度が速くなります。

盾	①攻撃力	パンチの攻撃力を増加させます。
	②破壊耐性	盾が完全に破壊されるまでの耐久値です。
	③稼働限界	盾が機能を失うまでの耐久値です。
	④衝撃防御	この値が高いほど近距離の攻撃ダメージが小さくなります。
	⑤魔法防御	この値が高いほど遠距離の攻撃ダメージが小さくなります。
銃	①攻撃力	1回の射撃で与えるダメージ量です。
	②射程	武器の最大射程距離です。
	③弾速	この値が高いほど弾の飛ぶ速度が速くなります。
	④連射性能	この値が高いほど連射速度が速くなります。
	⑤EN効率	この値が高いほどリロードゲージの消費量が小さくなります。
剣	①遠攻撃力	遠距離の剣魔法で与えるダメージ量です。
	②遠射程	遠距離の剣魔法の最大射程距離です。
	③近攻撃力	近接攻撃で与えるダメージ量です。
	④近攻撃速	近接攻撃を繰り出す速さです。
	⑤EN効率	この値が高いほどリロードゲージの消費量が小さくなります。
砲	①攻撃力	1回の射撃で与えるダメージ量です。
	②射程	武器の最大射程距離です。
	③弾速	この値が高いほど弾の飛ぶ速度が速くなります。
	④回復速度	射撃後にリロードゲージが回復する早さです。
	⑤EN効率	この値が高いほどリロードゲージの消費量が小さくなります。
スクワイヤ	①破壊耐性	スクワイアが完全に破壊されるまでの生命値です。
	②稼働限界	スクワイアが機能を停止し動けなくなるまでの生命値です。
	③攻撃力	攻撃で与えるダメージを総合的に評価した値です。
	④機動力	この値が高いほど移動速度が速くなります。
	⑤戦術能力	戦闘における作戦行動能力の高さです。

FGの背中にあるマナドライブに、4つのリベレートストーンをはめ込むことができます。このリベレートストーンによって機体に与えられる力をリベレートフォースと呼び、属性変化やスクワイアコントロールなどが可能です。

リベレートストーンは大きく分けて3つのカテゴリーに分けられます。



属性変化	機体に火・水・風・土の属性を与える。
魔力付与	攻撃力アップなど機体をパワーアップさせる。
スクワイアコントローラー	味方のスクワイアに影響を与える



相関関係

火は風に強く、土に弱い

水は土に強く、風に弱い

風は水に強く、火に弱い

土は火に強く、水に弱い

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15色＋無着色（鉄色）の計16色です。方向ボタンで選択し、Aボタンで決定して下さい。

スクワイア

スクワイアの選択や射出の設定を行います。







方向ボタンの上下でスクワイア設定ウィンドウを選択し、方向ボタンの左右でそのウィンドウに設定するスクワイアを選択します。戦闘では一番上に設定されたスクワイアから順に射出されます。設定したスクワイアを取り消す場合は、方向ボタン上下で設定されているウィンドウを選択し、Aボタンを押します。

各スクワイアにはエネルギー消費量が設定され、選択するたびに自機のリベレートフォースから引かれます。自機のリベレートフォースがマイナス（赤で表示）の状態で出撃、およびセーブする事はできません。

Yボタンでスクワイアリストが表示されます。このリスト上でも、スクワイア選択が可能です。

出撃



ランドマークを選択し決定すると、戦闘がスタートします。戦闘中に完全破損された装備とスクワイヤは無くなってしまいますが、完全破壊されなかったものはステータス回復をします。

■出撃の不可

現在選択されている騎兵（フレーム）が以下の状態の時、出撃できません。

1.装備されていない部分がある。（重装騎兵の盾は除きます）
2.リベレートフォースが不足している。（LF値が赤で表示）

フレーム、装備、スクワイアを変更して、出撃できる状態にして下さい。装備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。

マテリアル合成



所有するマテリアルの合成を行います。方向ボタン左右でリアクター（合成炉）を選択し、方向ボタン上下でマテリアルを選択します。1つしか持っていないマテリアルを両方のリアクターに設置すると、マテリアルが半透明で表示されます。どちらか一方のリアクターに設置して下さい。2つのマテリアルを設置すると、合成された装備またはスクワイアがパラメータと共に表示されるのでAボタンで決定してます。ただし破壊されることのない銃、剣、砲、リペレートストーンは、1種類につき1つしか作成できません。合成に使用したマテリアルは消滅します。



Yボタンでマテリアルリストが表示されます。このリスト上でも、マテリアル選択が可能です。（Bボタンで前画面に戻ります。）マテリアルは全部で13種類です。中にはレアなマテリアルも存在し、そのマテリアルからレアな装備やスクワイアを作成することも可能です。

事前に装備やスクワイアなどの各リスト上で、作りたいものにカーソルを合わせてAボタンで決定しておくと、マテリアル合成画面を選択したときに、合成に必要なマテリアルがリアクターにセットされた状態になります。

訓練



敵キャラと自由に対戦ができます。装備やスクワイヤを破壊されても無くなりませんが、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

最初に使用するメモリーカードが接続されている拡張ソケットを選択して、Aボタンで決定します。次に、セーブまたはロードしたいデータを決定します。方向ボタン上下で選択しAボタンで決定して下さい。新たにセーブするときはNEWを選択して下さい。既にセーブされているデータを選択すると、現在の状態を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騎兵（フレーム）が以下の状態の時、セーブできません。

1.装備されていない部分がある。（重装騎兵の盾は除きます）
2.リペレートフォースが不足している。（LF値が赤で表示）

フレーム、装備、スクワイアを変更して、出撃できる状態にして下さい。装備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。

※ファイルの保存には、メモリーカードメモリーカード（ビジュアルメモリ[別売]）が必要です。
※セーブ中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないで下さい。



■戦績の確認

騎士・騎兵名、ストーリーモード・1画面対戦・ネット対戦の勝利数／試合数、装備・スクワイアの現在の所有種類数／全種類数、指揮ポイント、総合評価が表示されます。
指揮ポイントは出撃させたスクワイア数のポイントで、リペレートフォースに加算されます。

III VS

VS

騎兵設定



1Pまたは2を選択すると、対戦用騎兵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(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デフォルト騎兵(3フレームの中から選択)を使うことができますが、選択後の騎兵設定は行えません。また、この騎兵で得た戦績をセーブすることもできません。

出撃



対戦用全体マップから対戦したいマップを1P側のコントローラで決定します。
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を含め、変更が行われるまで保持されます。)

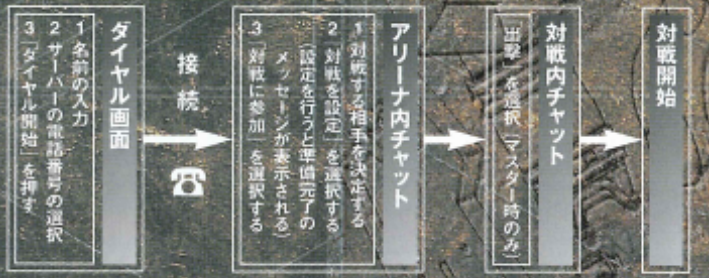
IV NET GAME

Net Game

本ソフトは、対戦サーバーを使用したネットワーク対戦が可能です。

対戦サーバーとの接続

1.本体と電話回線を接続してから、本体の電源を入れて下さい。
2.メインメニュー画面(4P)で「NET GAME」を選択して下さい。



注意

※ネットワーク対戦には、使用時間に応じたサーバーまでの「電話料金」が必要です。
※ネットワーク対戦を始める前に必ず「ネットワーク対戦を始める前に」(20P)をご覧下さい。
※対戦サーバーに接続しないと、ユーザー同士でのネットワーク対戦はできません。
※本体と電話回線の接続方法については、ドリームキャスト本体の取扱説明書をご覧下さい。

ネットワーク対戦を始める前に

◆ネットワーク対戦規約について

本ソフトでネットワーク対戦を行う場合、「ネットワーク利用規約」への同意が必要です。ネットワーク対戦をご利用になった場合、これに同意されたものとみなしますので、あらかじめご了承下さい。利用規約は、ドリームキャスト本体付属の「DreamPassport」または1999年7月末配付予定の「DreamPassport2」の取扱説明書に掲載されています。

◆電話料金について

ネットワーク対戦中は、通常の通話と同等の通話料金がかかります。KDD（株）の「データ オンデマンドサービス」をご利用になると、対戦サーバーへの電話料金が安くなる場合があります。くわしくは(25P)をご覧下さい。

ダイヤル画面



「名前」の入力を行ったあと、いずれかの「サーバーの電話番号」を選択し、下記の「設定」を行ってから、「ダイヤル開始」を押すと接続を開始します。

方向ボタン	文字選択	Xボタン	名前／電話番号決定
Aボタン	文字決定	Yボタン	スペース
Bボタン	文字削除		

※名前および電話番号の入力は、ソフトウェアキーボードで行います。(21P)をご参照下さい。

設定画面



ダイヤル画面で「設定」を選択すると設定画面が表示されます。Bボタンでダイヤル画面に戻ります。

【回線の種類】	トーン：プッシュ回線	パルス：ダイヤル回線
【リダイヤル】	なし　：リダイヤルしない	あり　：リダイヤルする
【外線発信番号】	なし：家庭用など外線発信を行わない電話機をご使用の場合 あり：会社や官庁など外線発信を行う電話機をご使用の場合	

※電話回線の種類が間違っている場合、サーバーに接続できない場合がありますので、正しく設定して下さい。また、プッシュホンであっても、ダイヤル回線をご利用になっている場合があります。
※回線の種類および外線発信番号がご不明な場合はご利用の電話会社におたずね下さい。

キーボードの操作方法

ソフトウェアキーボード



1つのキーに1文字が割り当てられています。「小文字」キーで直前の文字を濁音・半濁音にします。

方向ボタン	キー選択	Yボタン	スペース
Aボタン	文字決定	R＋Xボタン	カーソル左移動
Bボタン	文字取消	R＋Yボタン	カーソル右移動
Xボタン	メッセージ決定		

ドリームキャスト・キーボード



本ソフトのチャット画面は別売りのドリームキャスト・キーボードにも対応しています。

【F1】	Rかな
【F2】	かな
【F3】	英大
【F4】	英小
【F5】	カナ
【F6】	Rカナ(Rかな・Rカナ＝ローマ字入力)
【前候補　変換(次候補)】	ひらがな・カタカナへ移行
【無変換】	英大・英小へ移行
【カタカナ　ひらがな】	ひらがな・カタカナ切替(日本語入力)
【Shift】＋【カタカナ　ひらがな】	ローマ字入力／日本語入力切替
【Shift】＋【CapsLock　英数】	英大／英小切替 英語入力時)

※漢字変換はできません。

チャット画面

他のプレイヤーと対戦の設定やマップの選択など細かいゲームのやり方などを話し合います。

アナログ方向キー右2回	対戦リスト・ユーザーリスト切替
アナログ方向キー上下	ウィンドスクロール
スタートボタン	メニュー表示

※ソフトウェアキーボードの操作方法については、(21P)をご覧下さい。



【アリーナ内チャット】



【対戦内チャット】

対戦を開始するためには「対戦に参加」するか「対戦を設定」する必要があります。

1.チャットウィンドウ	他のプレイヤーとチャットを行うウィンドウです。
2.メッセージウィンドウ	チャットのメッセージを作成するためのウィンドウです。
3.ソフトウェアキーボード	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	アリーナに存在する対戦のリスト、またはアリーナにいるユーザーのリストを表示します。対戦リストまたはユーザーリストを選択し、アナログ方向キーを右に2回押すと切り替えできます。メニューの「リストを切替」でも切り替えできます。
5.ステータスデータ	アナログ方向キーでリストを選択すると表示されます。
6.メンバーデータ	対戦メンバーのデータを表示します。
7.設定データ	選択したゲーム設定を表示します。

※名前の前に「＊」記号が付いている対戦およびユーザーはプレイ中または設定中です。

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	選択
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル

※ソフトウェアキーボードの操作方法については、(21P)をご覧下さい。

【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。
対戦を設定	ネットゲームを行うための対戦を設定します。対戦を設定したプレイヤーはマスターになります。
アリーナを移動	別のアリーナに移動します。(最初は「メイン」というアリーナに自動的に入ります)
ユーザー検索	他のメンバーの所在を「名前」で検索します。
リストを切替	メンバーリストと対戦リストの表示を切り替えます。
通信終了	サーバーとの接続を切り、ダイヤル画面に戻ります。
対戦開始(※)	対戦内チャットに移動します。
対戦を放棄	対戦からぬけます。

【対戦内チャット】

出撃(※)	ネットワーク対戦がスタートします。
騎兵設定	使用する騎兵を設定します。
マップ選択(※)	対戦マップを選択します。
対戦を終了	アリーナ画面に戻ります。

※マスターのみ表示されます。

トラブルについて

ネットワーク対戦中にトラブルが起こった場合は、まず以下のメッセージ対応一覧をご覧下さい。それでもうまくいかない場合は、Dreamcastサポートセンターにお問い合わせ下さい。

「モデムが見つかりません」	いったん電源を切り、モデムの接続、モジュラーケーブルの接続、子機電話などが電話回線を使用中ではないかを確認し、もう一度ダイヤルをしてみて下さい。
「話し中です」	サーバが混んでいる可能性があります。しばらく待ってから、もう一度ダイヤルしてみて下さい。また、回線の種類の設定や電話番号の入力が間違っている場合にもこのメッセージが表示されます。
「サーバーの反応がありません」	電話番号の入力が間違っていないかもう一度ご確認下さい。番号が正しい場合は、Dreamcastサポートセンターにお問い合わせ下さい。
「ダイヤルトーンが聞こえません」	回線の種類の設定、モジュラーケーブルの接続、子機電話などが電話回線を使用中ではないかを確認し、もう一度ダイヤルをしてみて下さい。

※サーバの電話番号は、設定されているもの以外は使用できません。
※NTTの「キャッチホン」をご利用の場合、通信中に電話がかかってくると、通信が中断することがあります。
※電話料金に関するお問い合わせは、ご利用の電話会社にお問い合わせ下さい。

Dreamcast サポートセンター　受付時間 月～金(除く祝日) 10:00～17:00
フリーダイヤル 0120-258-254
携帯電話およびPHSではフリーダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛け下さい。

データ オン デマンド サービス

KDD(株)の割引サービス「データ オン デマンド サービス」をご利用いただくと、日本全国どこからでも1分10円で接続できます。登録料・基本料・工事は一切不要です。くわしくはKDD(株)までお問い合わせ下さい。



ご利用時間帯・全国均一料金

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 0070-800-0070-99(無料)
(受付時間9:00～21:00土・日・祝日も受付)
※お申し込みの翌々日には、ご利用いただけます。

※お申し込みになる場合は「フレームグライドのネットワーク対戦をしたい」と、お申し込み下さい。
また、ここに記載された事項は、全て1999年7月15日現在のものです。
※東京近郊の方につきましては、フリーフォンにお電話のうえオペレーターにご相談下さい。

ネットワーク対戦

メニュー画面でのネット対戦準備が済んだら、騎兵設定画面に移行します。

騎兵設定



対戦用騎兵設定画面が表示されます。基本的な操作は、通常モード（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デフォルト騎兵（3フレームの中から選択）を使うことができますが、選択後の騎兵組替は行えません。また、この騎兵で得た戦績をセーブすることもできません。

出撃



対戦用全体マップから対戦したいマップをマスターのコントローラで決定します。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を含め、変更が行われるまで保持されます。）

V INTERNET Internet

「FRAME GRIDE」のホームページに接続できます。ユーザー登録のチェックが終了すると、「FRAME GRIDE」ホームページに進み、ゲームに関する情報を見ることができます。本ソフトには通信環境を設定する機能はありません。「FRAME GRIDE」ホームページにアクセスするためには、事前に本体同梱の「DreamPassport」または1999年7月末配付予定の「DreamPassport2」を使って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「DreamPassport2」の取扱説明書をご覧下さい。



GD-ROMがオレンジ色の[ドリームパスポート]では現在ユーザー登録を受け付けておりません。このディスクをお持ちで、まだユーザー登録を済ませていないお客様は下記の電話番号へお問い合わせ下さい。
フリーダイヤル 0120−258−254 ※発話に休符1週間程かかりますのでご了承下さい。

VI 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。



音声出力	ステレオ／モノラルのどちらかを選びます。
BGM音量調整	ゲーム全体の音量を調整します。方向ボタンで音量を調節して下さい。
SE音量調整	ゲームの効果音の音量を調整します。方向ボタンで音量を調節して下さい。
ぶるぶるぱっく	ON／OFFのどちらかを選びます。

Staff

Producer	Kenichirou Tsukuda
Planner	Hiroyasu Sugiyama
	Eiji Matsumoto
	Jun Kamino
	Naoki Murata
Lead Programmer	Masayuki Saitoh
Programmer	Hiroyuki Arai
	Masaaki Sakamoto
	Akinori Ishiai
	Masashi Sakai
	Kouji Tanaka
Lead Graphic Designer	Nozomu Iwai
Graphic Designer	Yasuhiro kamimura
	Makoto Satoh
	Noriyasu Hirose
Model Designer	Tomoya Kawasaki
	Isao Saitoh
	Mitsuhiro Okamura
CG Designer	Mitsuo Tosaka
	Ei Satoh
	Shinji Nagano
	Toshiyuki Suzuki
	Yasuyuki Nakamura
	Takashi Shinozuka
Sound Creator	Keiichiro Segawa
	Tsukasa Saitoh
	Kota Hoshino
	Yuji Kanda
Designer	Hiroyuki Kani
	Ken Sugawara
	Takahiro Yamada (BEE-CRAFT)
	Junichi Akutsu (BEE-CRAFT)
Staff	Minako Gotoh
	Mutsuo Nakanishi
	Mitsuru Saegusa
	Shinya Yoshida
Special Thanks	Norio Watanabe (SEGA ENTERPRISES, LTD.)
	Kenei Unoki (SEGA ENTERPRISES, LTD.)
	Hiroaki Sano (SEGA ENTERPRISES, LTD.)
	Takaaki Kaneda (T.Z Corporation)
Supervisor	Naotoshi 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取ったキミだけだ！
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（仮）／オールカラー
本体予価1,200円（税別）
SOFT BANK Publishing
お問い合わせ先 ソフトバンク パブリッシング株式会社
©Softbank Publishing Inc. 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎24-1 TEL 03-5642-8100(販売)

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(仮)
A5判／オールカラー 本体予価1,200円（税別）
7月下旬発売予定！
お問い合わせ先 株式会社ケイブンシャ
〒164-0012 東京都中野区本町3-32-15
TEL 03-3372-3291(営業)
©1999 Keibunsha