



ver.0.30 マニュアル

## [目次]

1.ストーリー .....	2
2.ゲームモード .....	3
3.画面の情報 .....	5
4.システム .....	7
5.自機の操作 .....	10
6.各キャラクターコマンド表 .....	14
・コヲル .....	14
・セツリ .....	17
・パウダー .....	20
・ユーフォルビア .....	23
7.ボスキャラクター紹介 .....	28
8.用語集 .....	30

## 1.ストーリー

遠い未来の世界、人間達は資源を使い果たしエネルギーを生産できず  
絶滅の危機を迎えていた。Oh・・・No！

ところがどっこい一人の科学者が  
人間の精神エネルギー（脳の未使用領域とされていた部位）に働きかけ、  
産生した強大なエネルギーを末端から自然現象として法出する技術「現象」を  
開発する。

この「現象」の技術を行使できる遺伝子調整されたもの達を「現象使い」と  
呼んだ。彼らの力により人類はエネルギーを自給自足できるよう  
なり世界は危機を脱した。

だがしか〜し世界を統括する組織「国界」の頂点に立つ「総理神」は、  
現象の力を軍事力として利用する事に目をつけてしまった。  
一般人でも現象が行使可能になる「現象武器」や  
現象使い・現象武器を用いた「現象兵团」等を生み出し、  
更には現象使いと現象武器の共存体である「融合体」の実験を行うなど  
非人道的な政策が繰り返されていた。

5年前、ひとりの融合体の少女が国界に支配されている現象使い達を  
解放するために「協界」を設立。

その後「最強のメイド」や「元現象兵团部隊長」の仲間を加えた協界は、  
ついに国界への襲撃作戦を決行するのであった・・・！！

## 2.ゲームモード



- ・ STORY MODE

通常のプレイモードです。

会話シーンや道中のステージを含む内容でプレイします。

スコアは保存されず、RP(後述)に変換されます。

- ・ USER DATA MODE

プレイヤーの情報を表示します。

内容はゲームクリアの度に更新されます。

- ・ SOUND TEST MODE

作中の楽曲の視聴が出来ます。

タイトルに戻るときはキャンセルボタンで戻って下さい。

## ユーザーデータモード詳細



①称号：ゲームの進行状況やプレイ内容で変化します。

体験版で実装されているのは以下の9種類です。

称号はストーリーモードをクリアする度に上書きされていきます。

### ■通常称号（特殊称号取得条件を満たさない場合に選択される称号）

- ・現象能力発現者（階位1相当）：初期称号
- ・下級現象使い（階位2相当）：ストーリーモードをクリアした際に取得
- ・中級現象使い（階位3相当）：総RPが100万を超えた際に取得
- ・上級現象使い（階位4相当）：総RPが250万を超えた際に取得
- ・最上級現象使い（階位5相当）：総RPが500万を超えた際に取得

### ■特殊称号（ゲームプレイ中に一定の条件を満たした際に選択される称号）

- ・マスター・オブ・コールドコード：ストーリーモードクリア時のRPが50万以上で取得
- ・スカーフェイス（傷の男）：コンティニュー回数5回以上でクリア
- ・ノースカーフェイス（無傷の男）：ノーコンティニューでクリア
- ・スーパーノースカー（無敵の男）：ノーダメージでクリア

※1度のプレイで条件を2つ以上満たしている場合は優先順位の高い称号が反映されます

②総RP：ゲームプレイ中に獲得したRPの合計値です。

ストーリーモードをクリアする度に加算されます。

③過去最高RP：ゲームプレイ中に獲得したRPで最も高い点数が表示されます。

④ストーリーモードクリア回数：ストーリーモードをクリアした総合回数です。

⑤サバイバルモードクリア回数：サバイバルモードをクリアした総合回数です。  
(サバイバルモードは体験版では未実装です)

⑥キャラクター使用回数：各キャラクターのストーリーモードをクリアした回数が表示されます。

### 3.画面の情報



#### ①LIFE

プレイヤーの残り体力です。

敵の攻撃に5回当たると残機(残りクレジット)が減ります。

#### ②MIND DRIVE

マインドドライブのゲージです。

時間経過か回復アイテムを取る事で増加します。

ゲージ横の数字はマインドドライブの残り使用回数を示し、満タンの状態で6回連続で使用出来ます。

### ③EXTRA DRIVE

エクストラドライブのゲージです。

氷塊破壊で得られる得点アイテムや、回復アイテムを取る事で増加します。

満タンの状態で1回だけ使用出来ます。

### ④RP（冷響ポイント）

ストーリーモードにおいてスコアから変換されるポイントです。

この得点を集めると素敵なお褒美が得られる予定です（現在未実装）。

### ⑤SCORE

敵を撃破したり、氷塊を破壊すると得られる点数です。

サバイバルモード時のみスコアランキングに保存されます。

### ⑥ENEMY

ボスの残り体力です。

### ⑦TIME

ボス戦の残り時間です。

時間切れの場合も戦闘自体は続行されますが、得点ペナルティが発生します。

## 4.システム

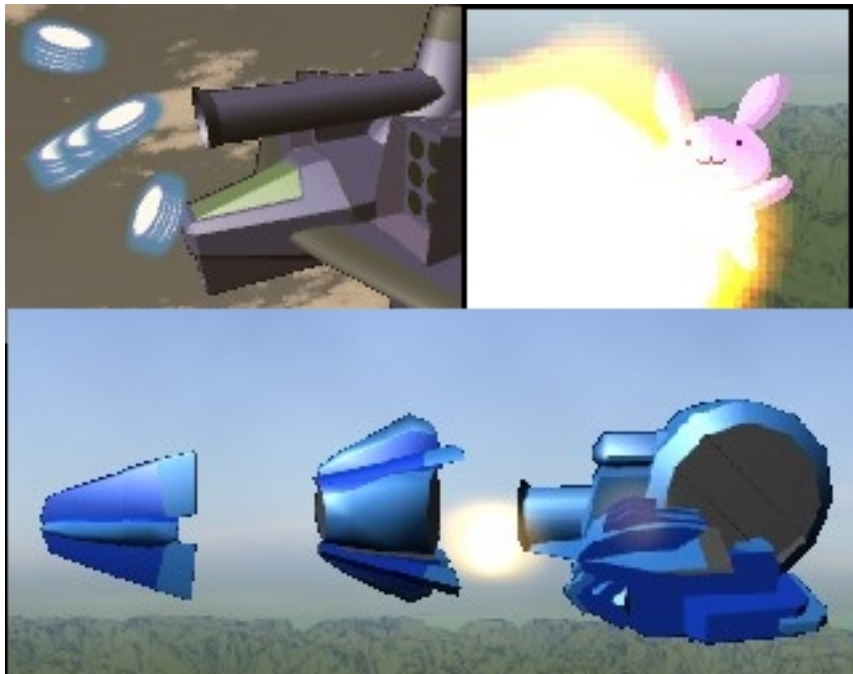
- ・ 自機のダメージ関係の仕様

このゲームでは**敵キャラ本体に当たっても自機はダメージを受けません**（すり抜けます）。



敵が出す「弾」や「攻撃エフェクト」にぶつかった時のみダメージが発生します。

ただし、例外として「敵キャラから発射される敵キャラ（ミサイル等）」に当たってしまった場合は被ダメージとなります。



### ・連携システム（仮称）

通常攻撃・特殊攻撃後の硬直時間中に、他の技のコマンドを入力する事で硬直を無視して移行(キャンセル)できるシステムです。

（1回の連携中に同じ攻撃を2度行う事は出来ません）

特殊攻撃の中には他の攻撃にキャンセルできないものもあります。

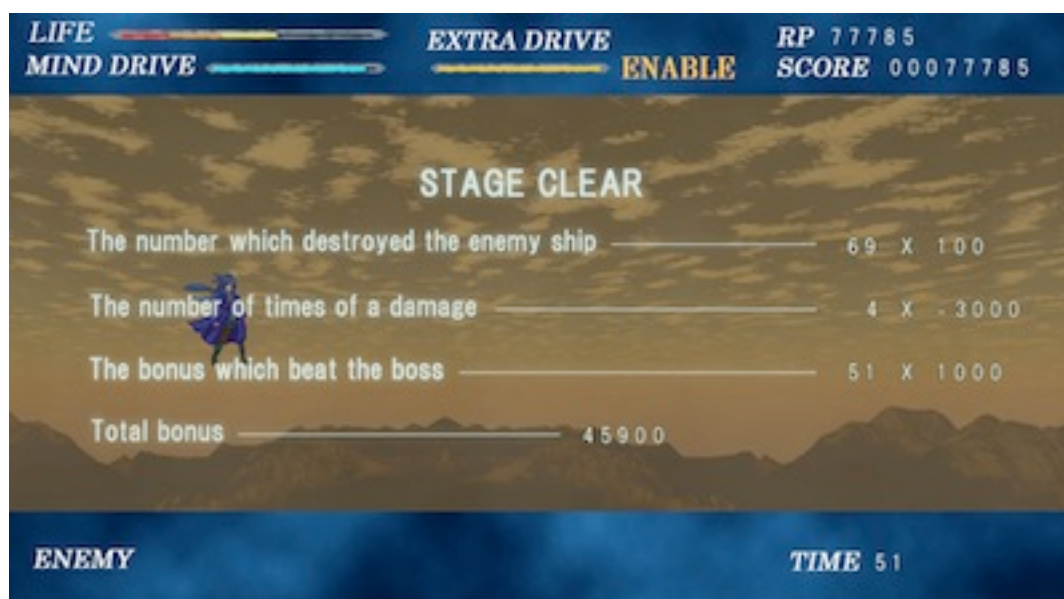


例) 通常攻撃(Zkey) > 特殊攻撃(→+Xkey) > 特殊攻撃(Xkey) など

各攻撃コマンドは「押し続ける」ことでも入力出来ます。

例) 1つめの攻撃モーションが始まった直後に、2つめの攻撃のコマンドを押しっぱなしにするなど。

### ・ボス撃破ボーナスシステム





ボスキャラクターを制限時間内に倒すと結果に応じた得点が入ります。  
表示される内容は以下の通りです。

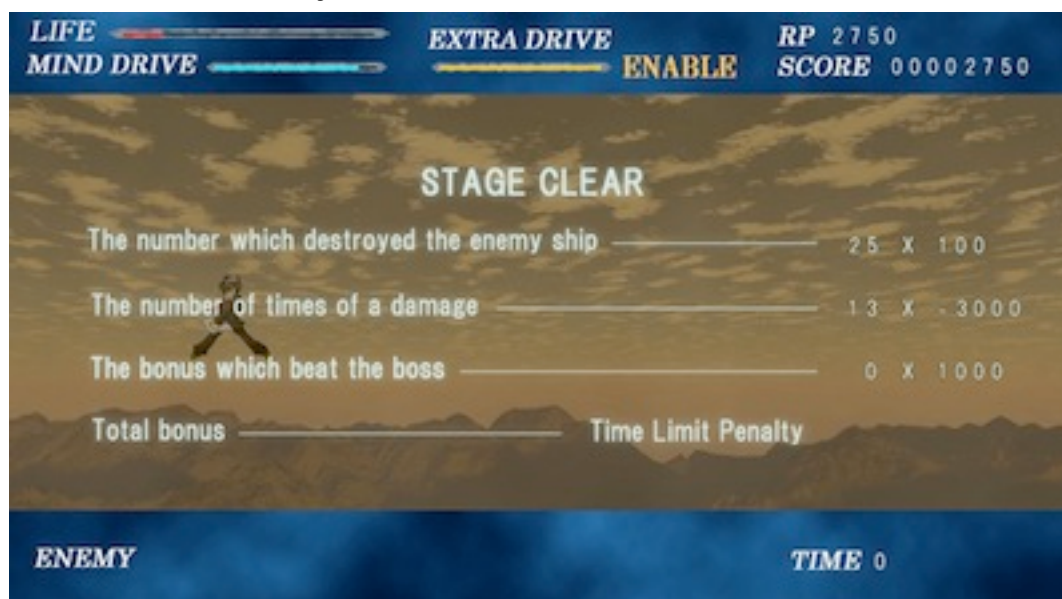
The number which destroyed the enemy ship  
(そのステージ内で雑魚キャラを倒した回数 × 100点)

The number of time of a damage  
(そのステージ内でダメージを受けた回数 × -1000点)

The bonus which beat the boss  
(ボス撃破時の残り時間 × 1000点)

Total bonus  
(これらの合計得点)

・ Time Limit Penalty



制限時間内にボスを倒せなかった場合、  
ボス戦中に稼いだ得点とボーナス点が無効になります。  
(ボス戦直前のスコアに戻ります)  
MIND DRIVEやEXTRA DRIVEを駆使して素早く倒して下さい。

## 5.自機の操作

方向キー：前後左右への移動

Zキー：通常攻撃



ボタンを押し続けることで自動的にフィニッシュ技まで派生します。  
各攻撃後の硬直は特殊攻撃やMIND DRIVEでキャンセル可能です。

Xキー：特殊攻撃

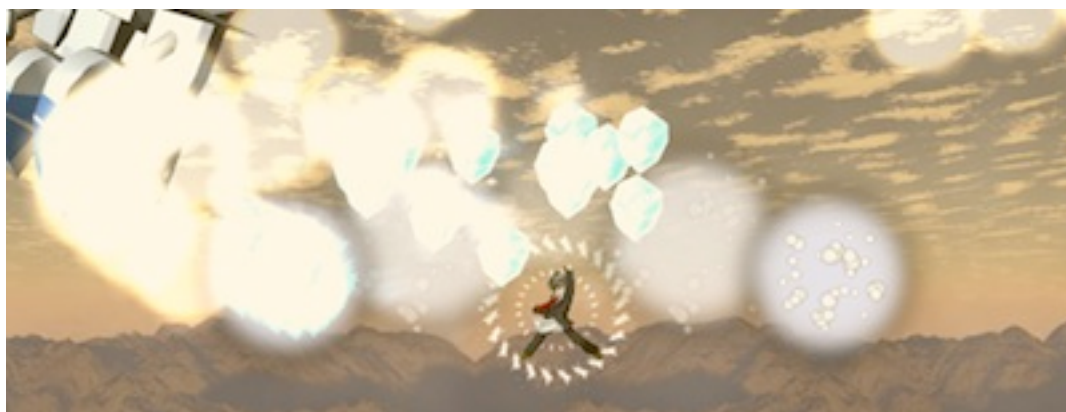


特殊攻撃ボタンと方向キーの組み合わせで各種特殊攻撃が使用出来ます。  
各攻撃後の硬直は通常攻撃やMIND DRIVEでキャンセル可能です。

Cキー：MIND DRIVE展開



MIND DRIVEゲージを消費して一定時間自機の全ての攻撃に凍結属性を付加します。



**マインドドライブ展開中の攻撃は敵の弾を氷塊に変える事ができます。**

(この氷塊に当たってもダメージは受けません)

また、氷塊を破壊する事で出現する得点アイテムを回収することで  
EXTRA DRIVEゲージを増加させることができます。

敵が弾幕を撃ってくる場合は積極的に氷塊破壊を狙うとよいでしょう。

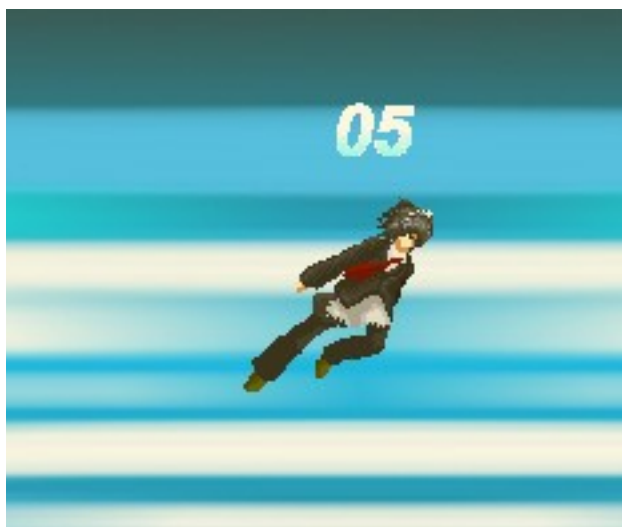
マインドドライブの展開は連携中に使用した攻撃情報をリセットする効果もあるので、通常では使用不可能な連携を行う使い方も可能です。

例) 特殊攻撃>通常攻撃>マインドドライブ>通常攻撃>特殊攻撃 など

Vキー：EXTRA DRIVE展開



EXTRA DRIVEゲージを全て消費し、背景が特殊演出に切り替わります。



その後、**5秒間の完全無敵状態**に移行します。  
好き勝手に攻撃を叩き込んで下さい。

5秒経過後、自動的に超必殺技演出に移行します。



この超必殺技も各キャラごとに性能が異なり、  
発動前に位置調整する必要があるキャラも存在します。  
(コラル、ユーフォルビアなど)

エクストラドライブは安定して高いダメージを与えられるので  
ボス戦での使用が効果的です。



## 6.各キャラクターコマンド表

### ■コラル・ドコード

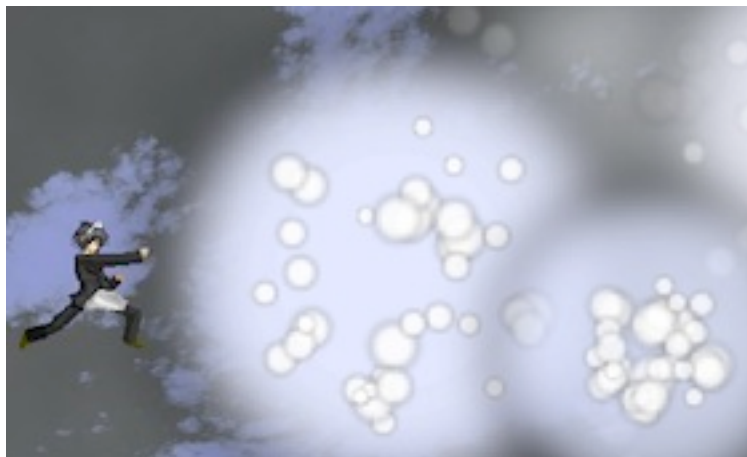
攻撃範囲が広く、どこからでもある程度の攻撃が出来るキャラ。  
雑魚戦・中ボス戦で扱いやすいが、ボス戦では火力不足になりがちなので  
地道に攻撃していく必要がある。

#### 通常攻撃ルート

Z：冷光拳

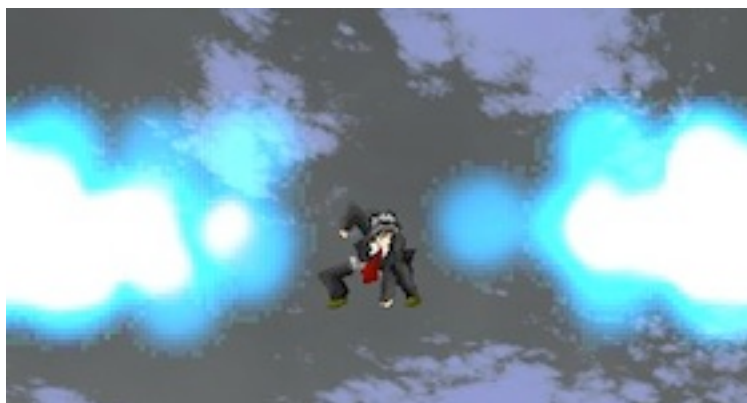
Z(派生1)：冷光拳

Z(派生2)：冷光拳



正面広範囲に冷気を纏った拳の衝撃で攻撃する。全段ヒットさせた際の攻撃力は高めだが、  
攻撃が広範囲に散ってしまうため当たり判定の小さいボス戦では扱いにくい。

Z(派生3)：冷光衝撃波



通常攻撃ボタンを押し続ける事で出るフィニッシュ技。  
自機の前後に冷気の衝撃波を放つ。

## 特殊攻撃ルート

X：冷銃



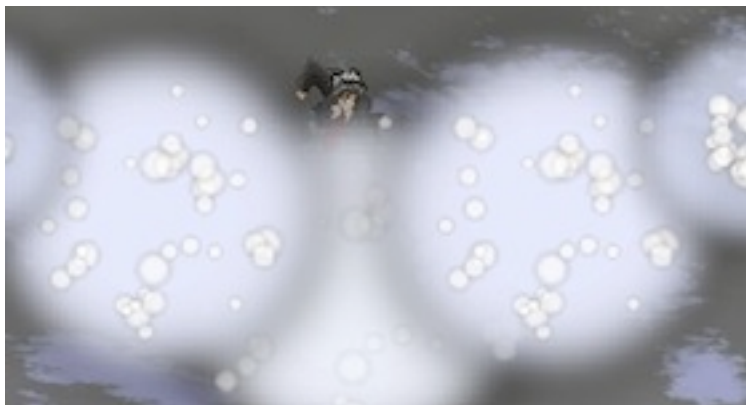
正面に冷気の弾を飛ばす技。他の技に連携することが出来ない代わりに発生が早く攻撃後の隙も小さいため、攻撃の締めにするのが効果的。

↑+X：冷光拳（上）



冷光拳による上方向への攻撃。自機の前後にも攻撃範囲が及ぶ。

↓+X：冷光拳（下）



冷光拳による上方向への攻撃。自機の前後にも攻撃範囲が及ぶ。

→+X：冷散弾



誘導性能付きの氷塊を一斉射出する技。

全弾ヒットさせればそれなりのダメージが期待できるため、ボス戦でも役立つ。

溜め動作があるため発生までが遅く、動作後の隙が大きい。

←+X：守りの構え

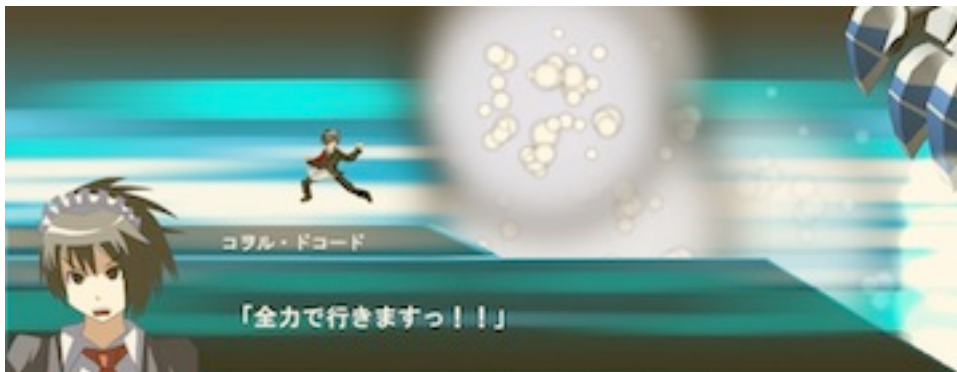


一定時間無敵になる回避専用技。発動直後から硬直無しで動けるようになり、

オーラを纏っている間は無敵になるため 攻撃後の隙消し・弾避けとしての性能が高い。

## EXTRA DRIVE

V：コラル特性奉仕スペシャルメニュー



冷光拳によるマシンガンジャンプを叩き込んだ後、特大の冷銃で攻撃するスペシャルな技。



## ■セツリ

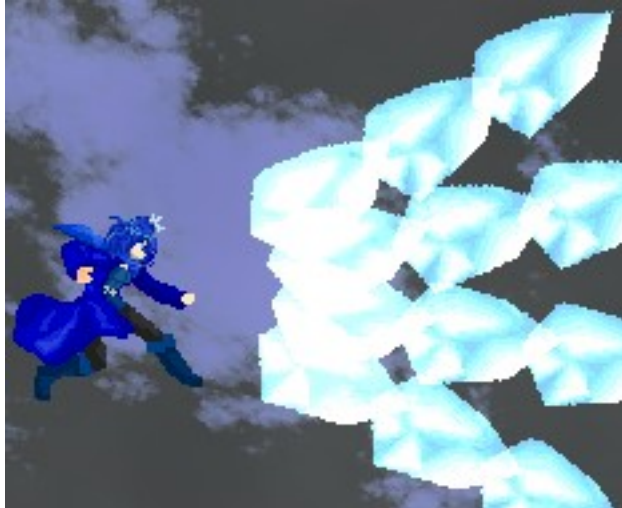
遠距離攻撃に特化したキャラクター。優秀な飛び道具を多く持つが、動作後の硬直が大きい。

### 通常攻撃ルート

Z：サジタリウス

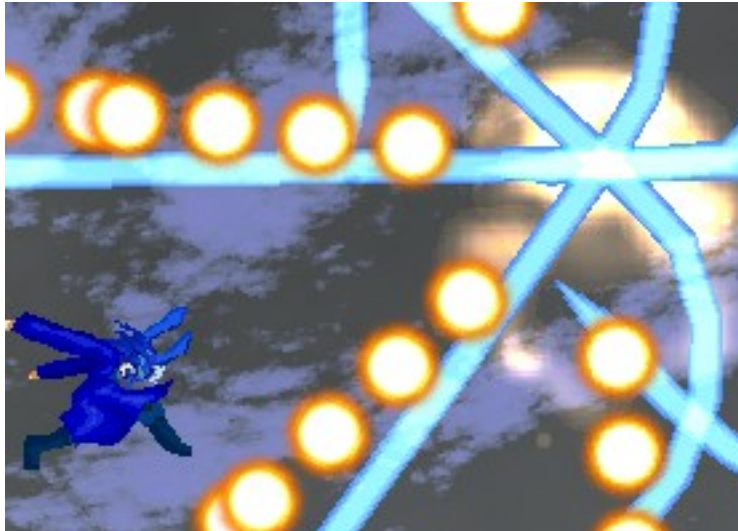
Z(派生1)：サジタリウス

Z(派生2)：サジタリウス



正面へ放射状に氷塊を射出する攻撃。派生するごとに氷塊の数が増える。

Z(派生3)：クリオスタット



溜め動作の後、誘導性能付きの冷気の刃を射出する。  
貫通性能を持ち、道中の雑魚戦や当たり判定の大きい中ボス戦で圧倒的な威力を発揮する。

ただし通常攻撃ルートの最終技であることから発生までが遅い上に動作後の隙が大きい。

## 特殊攻撃ルート

### X：アイシクル・レイン



全方向に氷塊を射出する。攻撃力は非常に低い。  
他の攻撃にキャンセル出来ない代わりに、動作後の硬直が無く直ぐに行動可能になるため、連携後の隙消しとして重宝する。  
発生も早いため、咄嗟のMIND DRIVE展開後からの使用も効果的である。

### ↑+X：インスティンクト・アーツ



唯一の近距離専用技。攻撃中完全無敵なので、敵弾の回避にも使用可能。

### ↓+X：アイス・ブランド



正面の離れた位置を氷塊で集中攻撃する。貫通性能を持ち、持続が長い。

→+X：フリーズ・ソード（前）

←+X：フリーズ・ソード（後）



入力した方向に氷の剣を放つ攻撃。

剣は敵に当たるとその場で停滞し、ダメージを与え続ける。（敵が剣から離れると自然消滅する）

アイス・ブランドと併用して当て続ける事で大ダメージが期待できる。

## EXTRA DRIVE

V：フリーズ・アニヒレーション



全画面判定の攻撃を行う。

全段ヒットさせた際の攻撃力は他のキャラに比べて劣るが、  
敵の位置に関係なく確実に当て続けられるため、非常に使い勝手が良い。

## ■ パウダー・スティック

飛び道具を持たない近接攻撃に特化したキャラクター。  
攻撃後の隙が少ない技が多い。

### 通常攻撃ルート

Z：上手斬り



冷気の剣による正面への近距離攻撃。

Z(派生1)：二連斬

Z(派生2)：二連斬



正面近距離への素早い二連続攻撃。

Z(派生3)：烈氷剣



正面近距離へ持続の長い高威力の攻撃を行う。

## 特殊攻撃ルート

X：雪雨



正面へ発生の早い衝撃波を放つ。攻撃力は低い。

↑+X：極冷剣・切り上げ



冷剣による自機周囲への攻撃。持続は短いが、自機の後方にも攻撃が及ぶため画面上に散らばった敵弾を一気に凍結させたい時に役立つ。  
貫通性能を持つが、最初に当たった敵以外へのダメージは小さい。

↓+X：極冷剣・切り落とし



冷剣による自機周囲への攻撃。持続は短いが、自機の後方にも攻撃が及ぶため画面上に散らばった敵弾を一気に凍結させたい時に役立つ。  
貫通性能を持つが、最初に当たった敵以外へのダメージは小さい。



→+X：影走（前）



前方に瞬間移動しながら攻撃を行う。

瞬間移動中は無敵なので、正面からの敵の弾をすり抜けて接近出来る。

移動直後（出現時）を他の攻撃でキャンセル可能。

他の攻撃へキャンセルしない場合も直ぐに移動のみ可能になる。

←+X：影走（後）



後方に瞬間移動を行う。瞬間移動中は無敵。

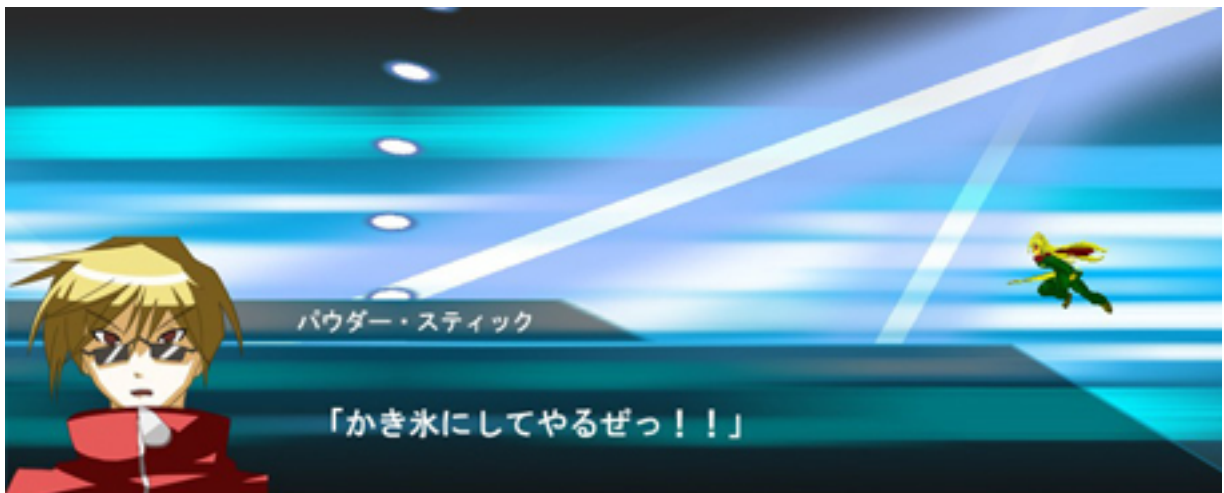
後方からの敵の弾をすり抜けたり、連携後の離脱（隙消し）に使える。

移動直後（出現時）を他の攻撃でキャンセル可能。

他の攻撃へキャンセルしない場合も直ぐに移動のみ可能になる。

## EXTRA DRIVE

V：無差別剣



画面全体に超高速の斬撃を行い、最後に巨大な冷剣で正面を攻撃する技。

## ■ユーフォルビア

近距離での攻撃に特化した「護身剣」と、遠距離での攻撃に特化した「消滅銃」を切り替えて戦うテクニカルキャラ。

### 護身剣・消滅銃共通／特殊攻撃

X：モードチェンジ



護身剣使用時は消滅銃に、消滅銃使用時は護身剣に戦闘スタイルを切り替える技。  
使用すると連携情報をリセットする効果があり、モードチェンジ以外の別の技に連携可能。

### 護身剣／通常攻撃ルート

Z：無銘

Z(派生1)：無銘

Z(派生2)：無銘

Z(派生3)：無銘

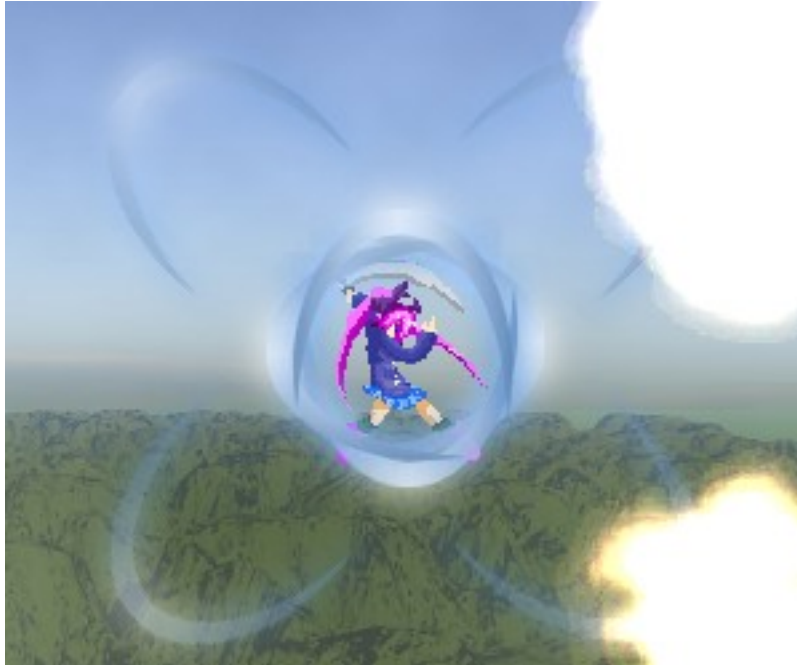
Z(派生4)：無銘



護身剣を用いた最大5連続の前方斬り。  
全段ヒットさせた際の攻撃力が高い。

## 護身剣／特殊攻撃ルート

↑+X：真空剣・円



自機周囲に剣圧を放つ。  
剣圧の飛距離は短いが、全方向への攻撃が可能。

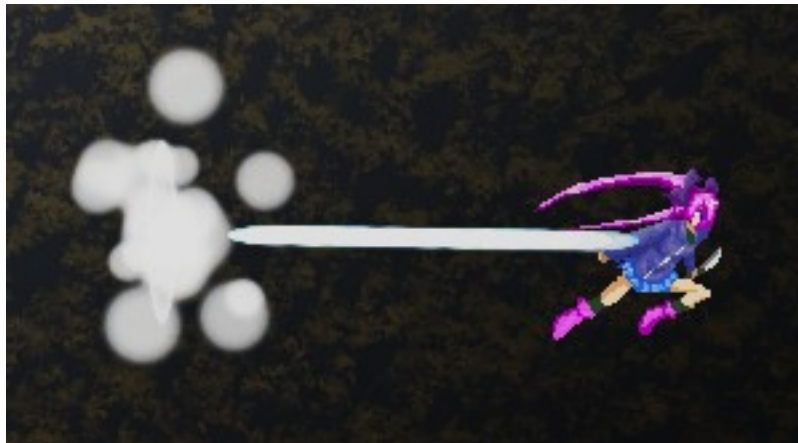
↓+X：真空剣・列



自機前後に4つの剣圧を放つ。  
持続が長く、当て続けた時の威力が高い。



→+X：影走（前）



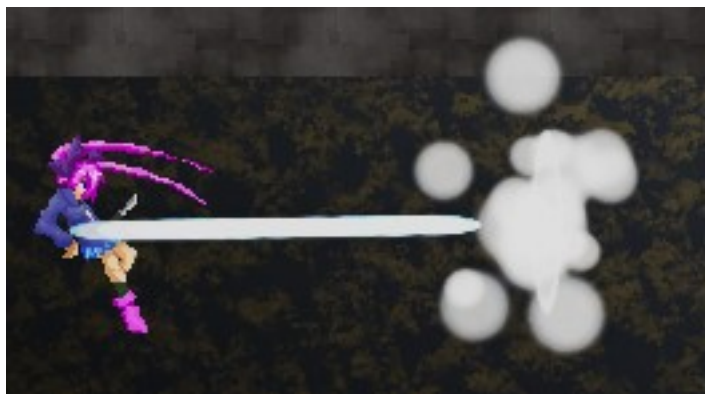
前方に瞬間移動を行う。

瞬間移動中は無敵なので正面からの敵の弾をすり抜けて接近出来る。

移動直後（出現時）を他の攻撃でキャンセル可能。

他の攻撃へキャンセルしない場合も直ぐに移動のみ可能になる。

←+X：影走（後）



後方に瞬間移動を行う。瞬間移動中は無敵。

後方からの敵の弾をすり抜けたり、連携後の離脱（隙消し）に使える。

移動直後（出現時）を他の攻撃でキャンセル可能。

他の攻撃へキャンセルしない場合も直ぐに移動のみ可能になる。

## 消滅銃／通常攻撃ルート

Z：通常弾



正面に弾を連射する。

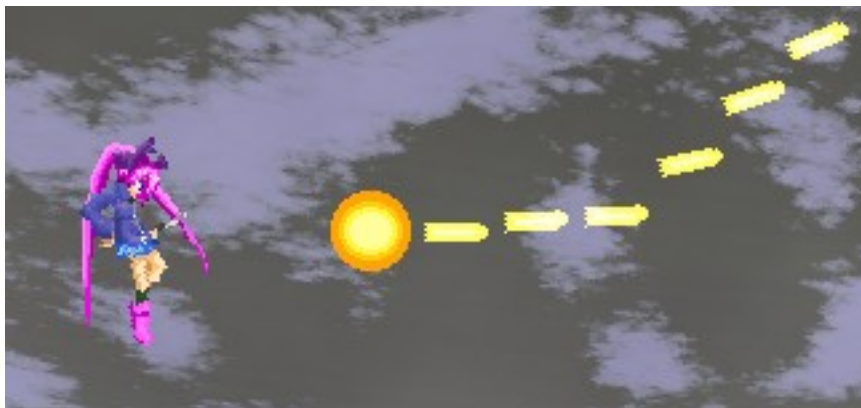
Z(派生1)：散弾

Z(派生2)：誘導弾



正面広範囲に弾丸を放つ。

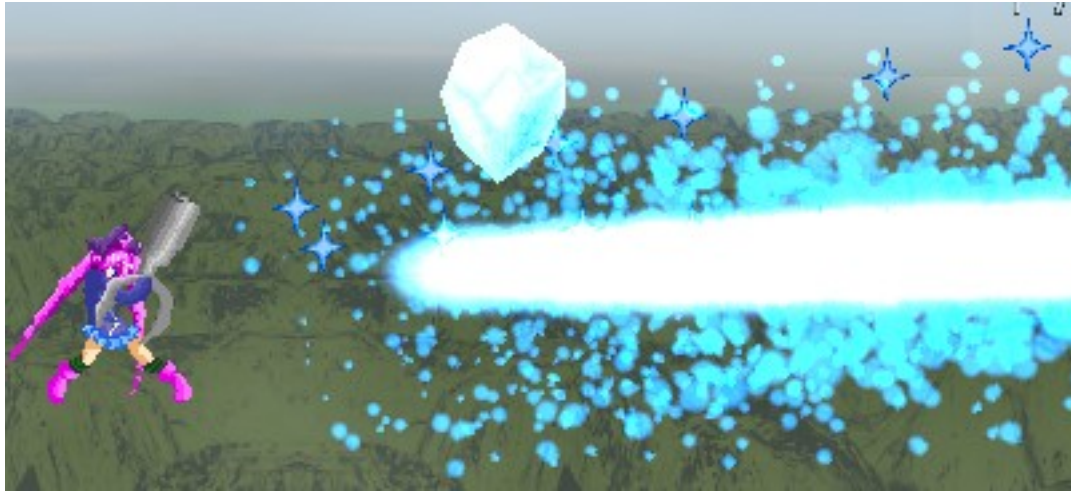
Z(派生3)：設置弾



正面に放った球体から無数の弾丸を放つ攻撃。持続が非常に長く、MIND DRIVEとの相性が良い。

## 消滅銃／特殊攻撃ルート

↑+X or ↓+X or →+X or ←+X：ブラスト射出



定位置に高速移動後、最も近い敵に対して消滅銃による攻撃を行う。  
方向キーとの組み合わせで移動する位置が変化する。

ユーフォルビアが移動する定位置

↑+X：左上端

←+X：左端

↓+X：左下端

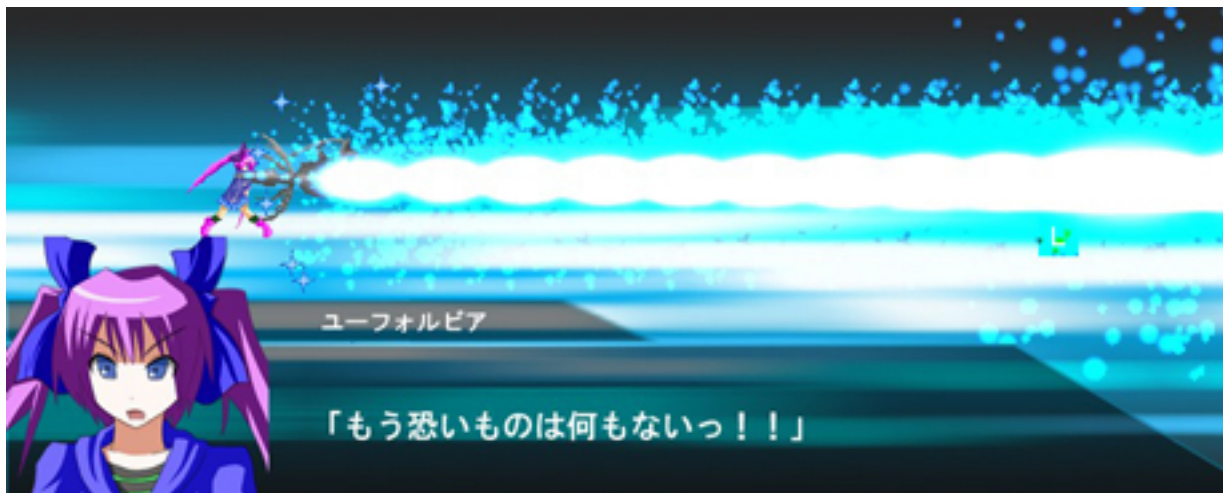
→+X：右端

高速移動中は無敵なので、画面内の敵弾の状況に応じて使い分けることで  
安全地帯に移動しつつ攻撃を行う事が出来る。

貫通性能を持つが、最初に当てた敵以外へのダメージは小さい。

## EXTRA DRIVE

V：第二神奏解放・エクステンクシヨンブラスト



自機正面へ消滅銃による攻撃を発射し続ける攻撃。

## 7.ボスキャラクター紹介

### ■ミヤコ・ローゼンクロイツ



16歳。身長162cm。国界現象兵団第一部隊所属の現象使いで階位は4。  
国界在籍時代のセツリの後輩であり、協界員となった彼女を連れ戻そうとしている。

「ミヤコ」は本名で、「ミヤコ・ローゼンクロイツ」は同人活動時のHNである。  
同人誌制作を趣味としており、GLからBLまでこなすオールラウンダー。  
業界（のごく一部）でブームになっている、国界のイケメン達を取り扱ったBL本の  
カップリングでは「総理神×ブライツ」というマイナーカプを好んでいる。  
そのため主流カプである「ブライツ×パウダー」派の勢力を敵視しており（見つけ次第殺す）、  
特にパウダー本人の存在に対して非常に強い憎しみを抱いている危険人物でもある。

### ■カトー



15歳。身長185cm。本名は「夏冬 春秋」。  
四季の現象と単車の現象を操る珍しい現象使い。国界現象兵団第一部隊所属で階位は4。

元々は走り屋集団「爆冷凍」の幹部（大幹部・特攻隊長）だったが、「タイマン負け無しの男」の噂を聞きつけたブライツに勧誘される。その際にブライツと交戦した（ケンカを仕掛けた）が、逆に「潰れたトマト」みたいにされてしまい敗北。

ブライツにリベンジする機会をうかがう目的で現象兵団に入団する。

男だろーと女だろーと構わず食っちゃう雑食らしいが、ガキには興味がないらしい。

## ■ シヴァ・アベンジャー



15歳(80年前に神奏と同化)。身長149cm。「国界の希望の象徴」。  
第三神奏「空間歪曲の剣(ディメンジョン・スプリット)」をその身に宿す融合体で階位は7。  
国界の代表である総理神や協界の代表であるユーフォルビアと並ぶ力の持ち主とされる。

彼女の持つ第三神奏は他の神奏とは違い、  
第一神奏「楽園へと誘う神奏（ロード・オブ・エリュシオン）」の支配下に置かれ  
管理されている。  
故に総理神が存在する限り、彼の命令に従い続けるしか無い生ける傀儡である。

## ■ ブライツ・ライツ ※体験版未登場



27歳。身長195cm。「聖域の支配者」。  
国界現象兵団「団長」（第一部隊の隊長と兼任）で階位は6。  
現象使いではないが、国界のあらゆる武器・兵器と  
自身の公式から算出されるデータ（数式）を駆使した戦術を得意とする。  
（団員からはデータ戦闘と呼ばれている）  
近年では第四神奏「二重十字剣（ダブル・クロス）」の所有権を獲得したことから、  
光を操る現象も行使可能になり「史上最強の"人間"」とされている。

着ている服は彼自身がデザインした「現象兵団の制服（自信作）」で、  
兵団員全員分の発注を行い配布したもの。だが、  
未だ誰にも着用してもらえない。



## 8.用語集

### ■国界議事塔

国界の中核を担う建造物。

### ■現象

脳の未知領域に意図的に働きかけた時に発生する信号を体内で増幅し（精神力産生）、末端から外部に放出することで超常現象を引き起こす技術。  
資源を必要としないエネルギー生産を目的として開発された技術であり、火力発電・冷力発電に必要な「熱エネルギー操作」の現象使いが多く生み出されている。

現象の強さは脳に働きかける際のイメージの強さ（精密度）に起因しており、その現象を構成するイメージが正確・精密なほど、より強い現象として発現される。

つまり正確・精密なイメージの構成が不可能な「人間の生み出した概念的なもの」を現象として発現することは現時点の技術では不可能とされている。

例）「時間を操る現象」など

### ■現象使い

現象を行使するための遺伝子調整を受けたものの総称。  
国界によって任意に生み出される先天性現象使いが多くを占めるが、稀に後天的に現象能力発現者となる人間も存在する。

ただし現象の行使は脳に多大な負荷をかけるため、訓練を受けてないものが安易に使用を続けると脳の機能を失ってしまう怖れがある。

### ■グレード（階位）

個人の戦闘能力を国界基準により分類したもの。  
1～7までの7段階で分類されている。  
現象能力の力量と物理的戦闘技術から総合判断される。

グレード3以上は有能な戦力として扱われるため  
国界から一定の優遇を得られる。

グレード5以上に分類されるケースは非常に稀で、  
国界においてあらゆる「欲」を体現した恩恵を受けられる。

## ■七つの神奏（セブンス・コード）

通称：神奏。

国界で七機のみ生産された規格外の現象武器の総称。

武器そのものに固有の現象を発現する機構が備わっており、手にした人間は各神奏固有の現象を行使可能になる。

神奏は通常の現象使いによる「現象」とは比較にならないより強大な現象を引き起こす力を持っており、その危険性から所有権を得られるのは国界でもごくわずかの人間だけとされている。

また武器自身が独自に精神エネルギーを産生し、自己修復能力（復元）する機構も備えていることから、100年に渡り国界の最高兵器として扱われ続けている。

## ■現象兵奏（レプリカ・コード）

七つの神奏（セブンス・コード）を模して作られた簡易現象武器。

現象の行使に必要な回路を、使用者の体内で自動的に補完・確保する機能を備えているため一般人でも現象を扱う事が可能になる。

ただし使用できる現象は「武器固有の現象」に限り、使用者の精神エネルギーを動力源とすることから、簡単な現象しか扱うことが出来ない。

## ■融合体

神奏を埋め込まれ、同化した現象使いの呼称。

肉体の構成情報を記録した国界独自のマイクロチップを埋め込まれており、神奏の自己修復機能との併用で超高速の再生能力を備えている。この再生機構を持つことから、産生される細胞が劣化することは無く限りなく不老不死に近い存在となっている。

ただし融合体化を行うには神奏との同調（シンクロ）可能な肉体を持っている必要があり、あらゆる「適正因子」を持つものだけが同化の施術を受けられる。

（この因子を持たないものが同化を試みると神奏に拒絶され肉体が崩壊する）この適正因子は、融合体化した人間の血縁者が持つ事が多い（遺伝的要因）とされているが、後天的に発現したり失われるケースも多々ある。

## ■メイドコーポレーション（株）

通称：メイコポ。

どんな任務でも最大効率で忠実にこなす従者を養成・派遣している組織。コラルがこれに所属する。

Cold Chord ver.0.30 マニュアル

2013.12.25

©the backstage SUCCEED こなわさび

※恥ずかしいので無断転載とかししないで下さい