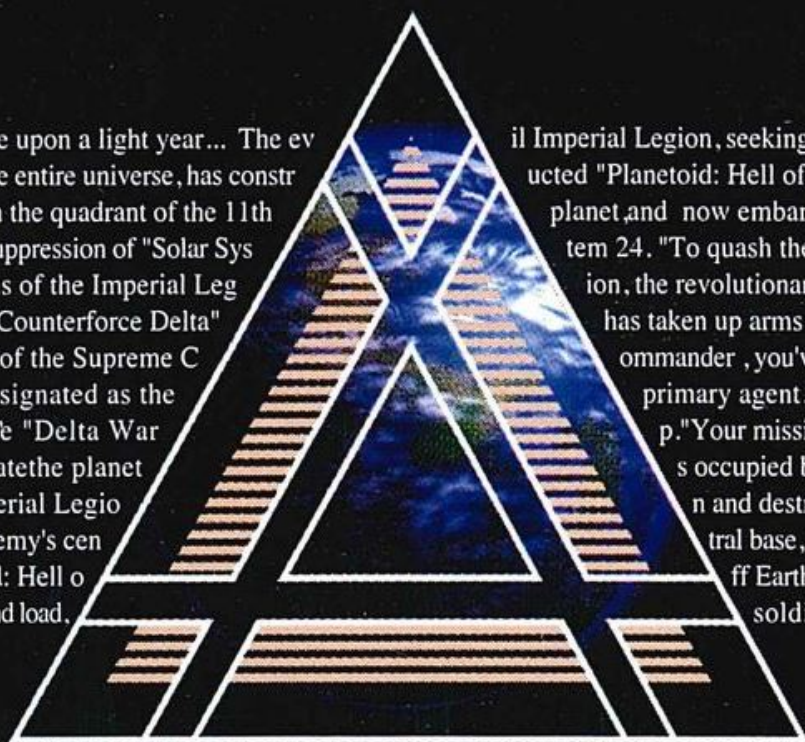




Once upon a light year... The evil
le the entire universe, has constr
h" in the quadrant of the 11th
its suppression of "Solar Sys
itions of the Imperial Leg
up "Counterforce Delta"
dict of the Supreme C
n designated as the
name "Delta War
iberatethe planet
Imperial Legio
e enemy's cen
etoid: Hell o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

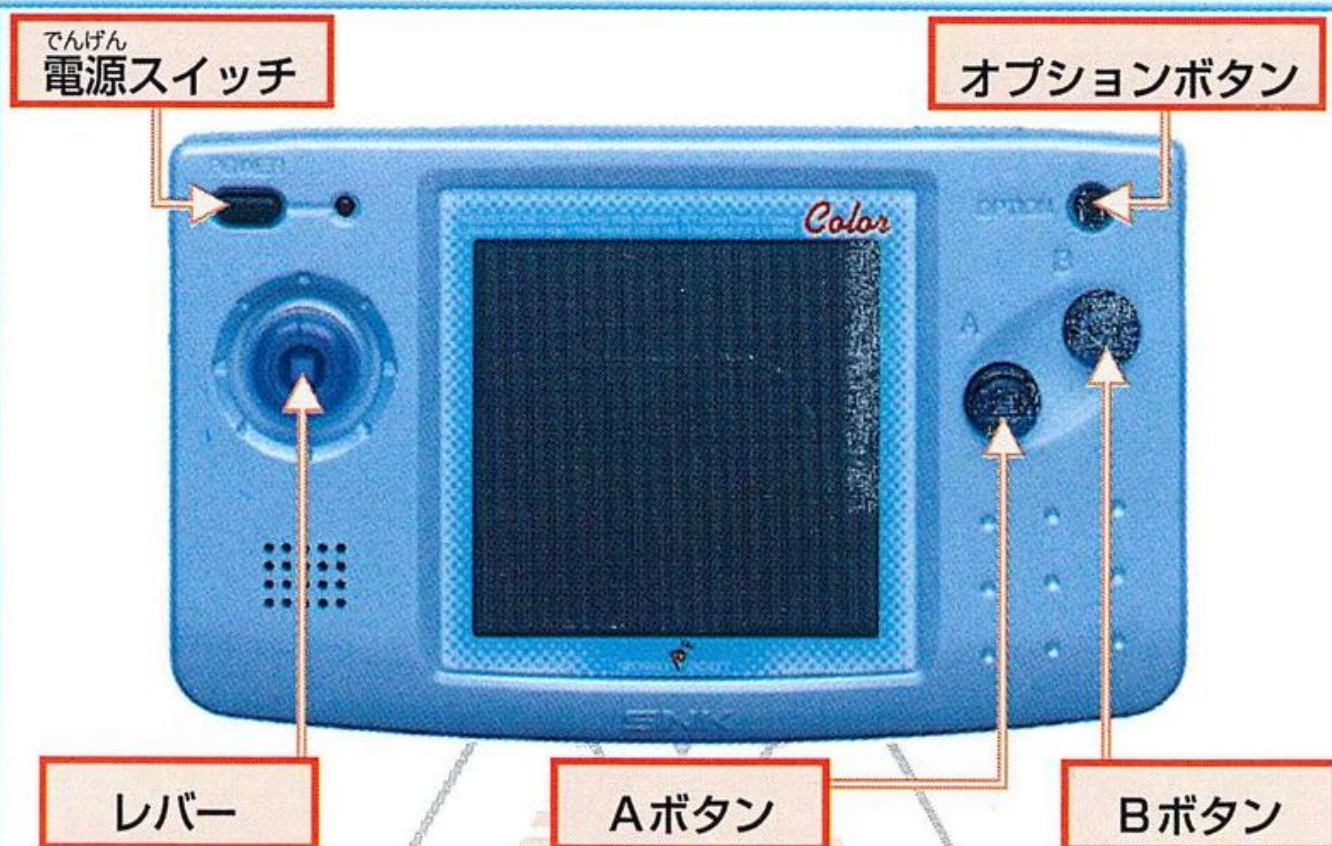
このたびは、ネオジオポケット^{せんよう}専用ソフトカセット『デルタワープ』
をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲーム
を始める前に必ずこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい
使用方法でお楽しみください。なお「取扱説明書」は大切に保管し
てください。

☆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

かく ぶ めいしょう つか かつ ▲各部の名称と使い方



でんげん ▲電源スイッチ

でんげん
電源のオン、オフ

▲レバー

い どう い どう
キャラクターの移動・カーソルの移動

▲Aボタン

ひだりかいてん せんたく けってい
キャラクターの左回転・選択の決定

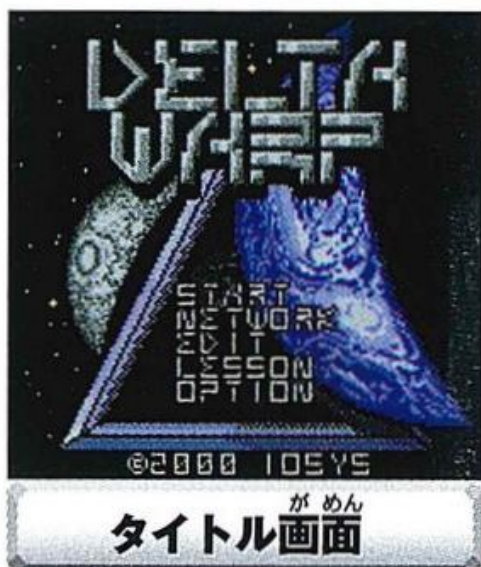
▲Bボタン

みぎかいてん せんたく
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

いちじ ていし かいじょ がめん き か
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



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。

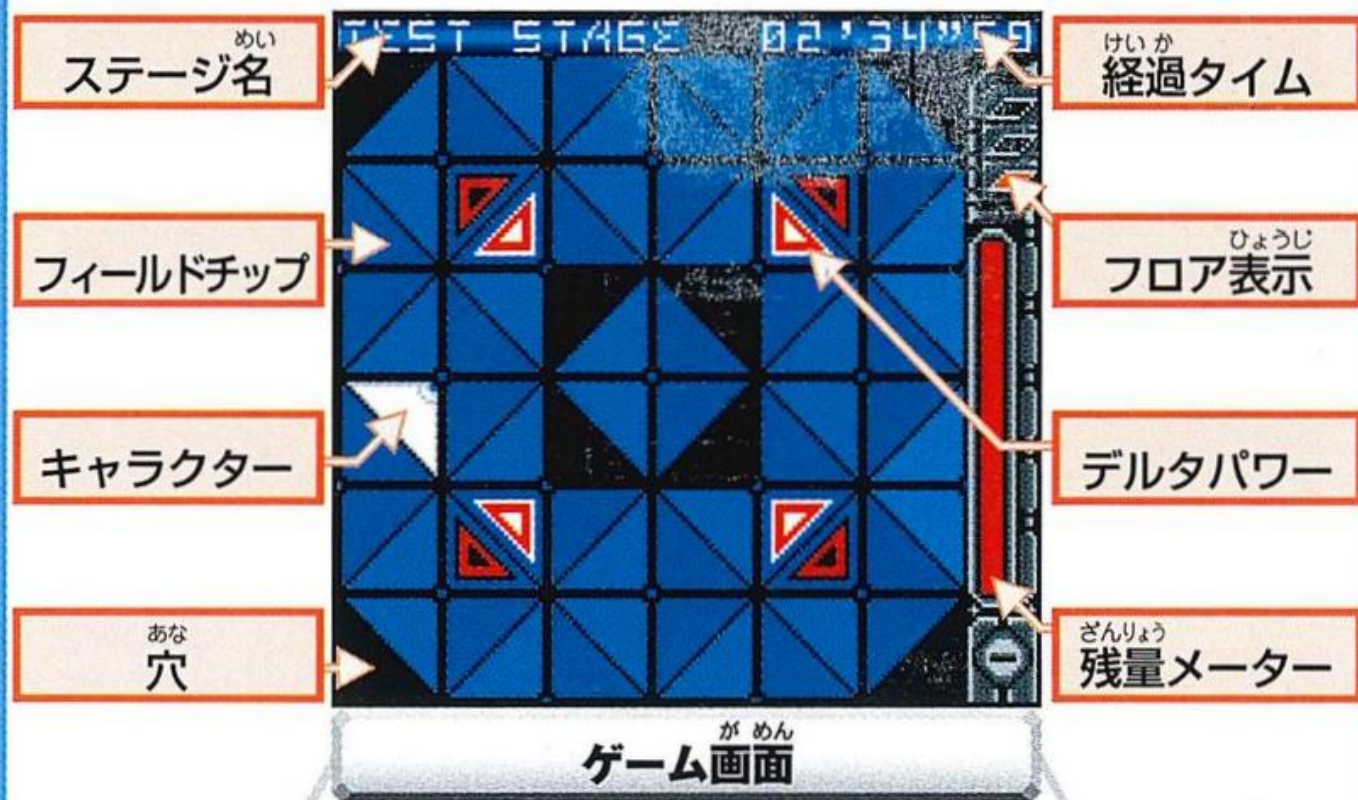
▲EDIT

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

じっさい 実際^{が めん}にキャラクターを操作^{そう さ}して、ゲームを進めていく画面^{が めん}です。
ここではゲーム画面^{が めん}について説明^{せつめい}します。



▲ステージ名

げんざい 現在^{なまえ}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^{じ ゆう}にステージ名^{めい}をつけることができます。(最大10文字まで)

▲フィールドチップ

ふ つう い どう 通常^{ふ つう}に移動^{い どう}することのできるエリアです。
ほか 他にも^{はんてん}バネチップや反転^{はんてん}チップなど、いろいろな種類^{しゅるい}のチップ
があります。(p22参照^{さんしやう})

▲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

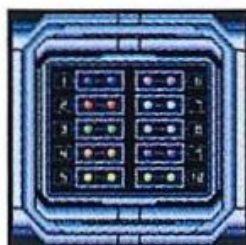
現在キャラクターのいるフロアの表示です。

▲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^{せんたく}選択]

↓ クリアしたステージから自由^{じゆう}に選択^{せんたく}できます。

② [ゲーム^{かいし}開始]

↓ ステージ名などが表示^{めい}され、ゲーム^{かいし}開始です。

③ [ステージクリア]

クリアタイムなどが表示^{ひょうじ}され次のステージ^{つぎ}に進^{すす}みます。

▲ステージ^{こうせい}構成

このゲームは全100ステージあり、各ステージは10面^{めん}ずつで構成^{こうせい}されています。面^{めん}の中盤^{ちゅうばん}にタイムトライアルステージがあり、最後^{さいご}にファイナルステージがあります。

▲クリア^{じょうけん}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^{じょうけん}条件

下の階層^{かいそう}にフロアがないステージで穴^{あな}に落ちると、ゲームオーバー^おになります。また、各ファイナルステージのみ1分^{ぶん}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^{かくとく}の獲得

5ステージごとに設定^{せってい}されているターゲットタイム^い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^こ獲得^{かくとく}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

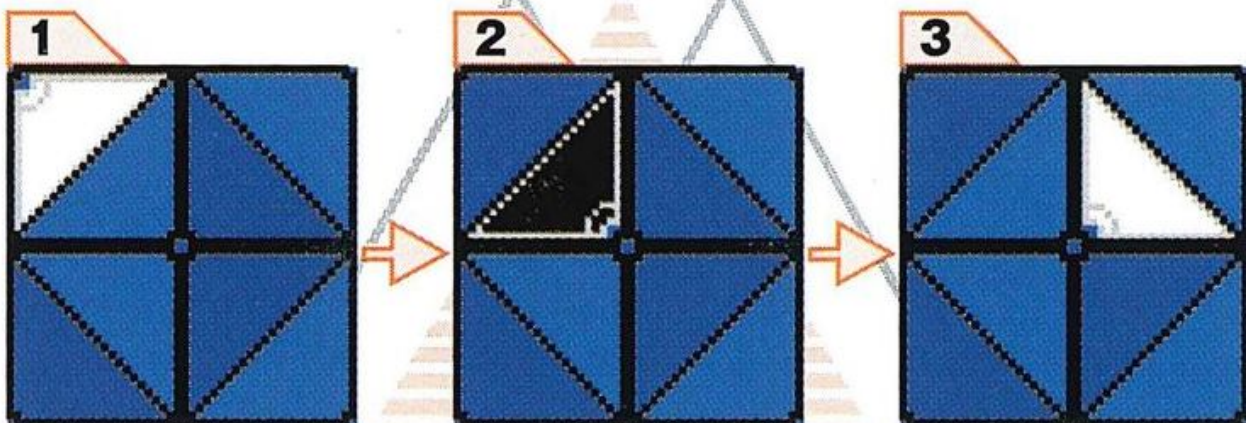
DELTA
WARRIOR

▲ルール

キャラクターを^{そうさ}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^{あつ}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^{きそ}競うアクションパズルゲームです。

▲基本操作

●レバー^{じょうげ さゆう}上下左右でキャラクターの^{いろ}色が^{はんてん}反転し、^{いどう}移動します。

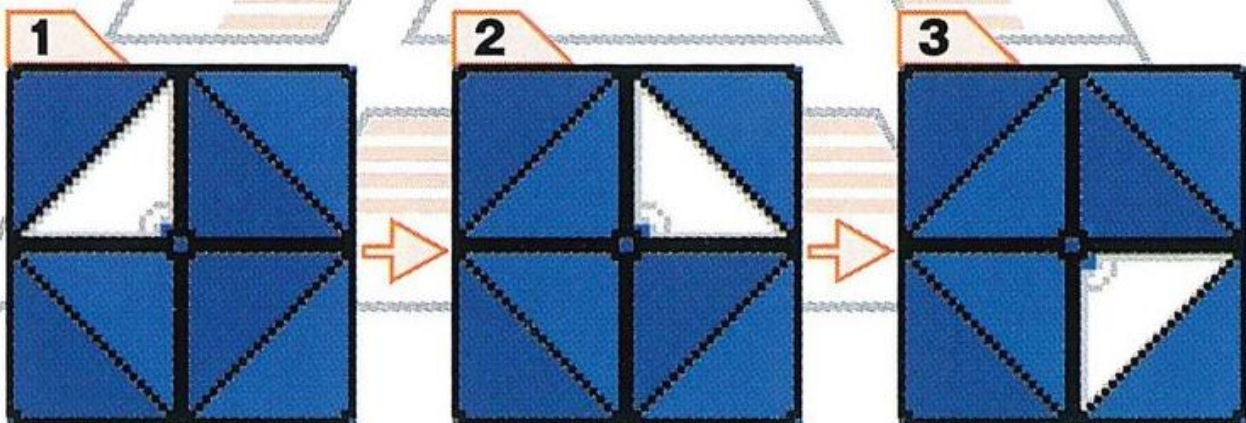


↑この状態から右を押すと...

↑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^{ちゅうかく ぶ ぶん}直角部分を^{じく}軸に^{ひだりかいてん}左回転、^{みぎかいてん}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。

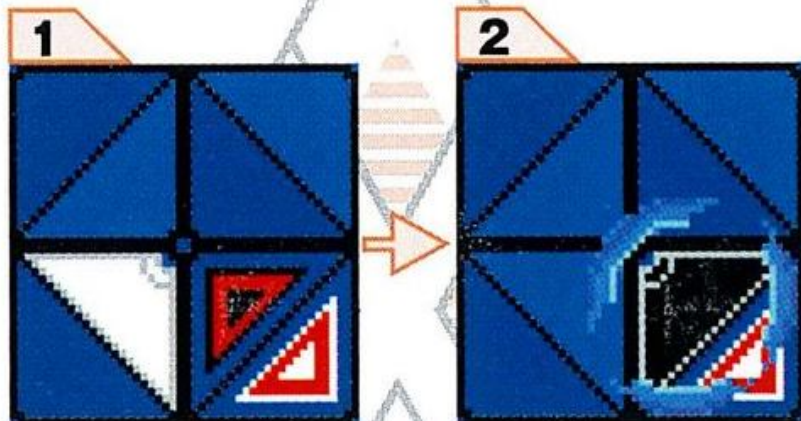
▲デルタパワーの取り方^と ^{かた}

『キャラクター』と『デルタパワー』を^{おな}同じ色^{いろ}で^{かさ}重ねると^と取る^{こと}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^{しよきゅう}

[レバー^{つか}を使ってデルタパワー^とを取る]

キャラクターをデルタパワーと^{こと}異なる色^{いろ}で^{りんせつ}隣接させます。そして、キャラクターをデルタパワーの^{うへ}上に^{かさ}重ねると^と取ることができます。

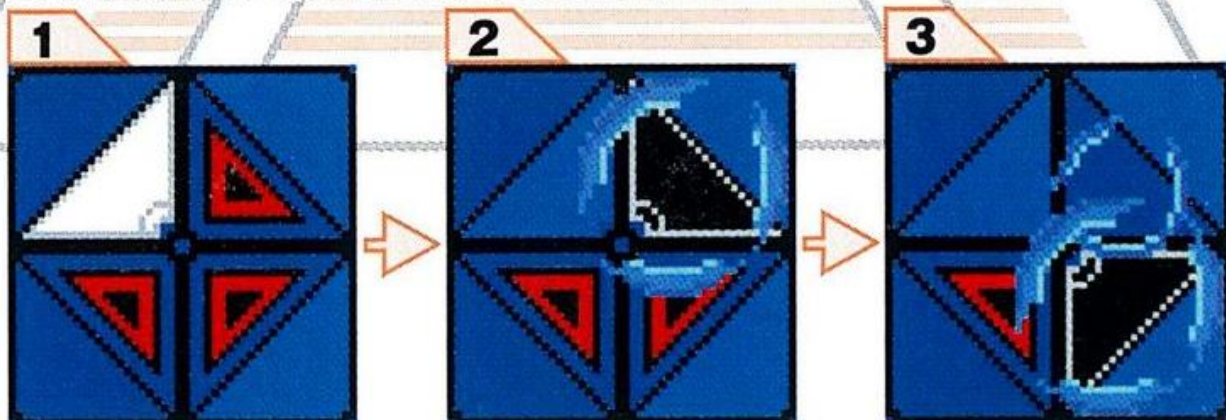


↑この状態から右を一回押すと... ↑見事！デルタパワーゲット！

▲中級^{ちゅうきゅう}

[A・Bボタン^{つか}を使ってデルタパワー^とを取る]

キャラクターは^{ちゅうかくぶ}直角部分^{ぶん}を^{じく}軸に^{かいてん}回転し、また回転してもキャラクターの色は^{いろ}変わり^かません。回転^{かいてんはんい}範囲内にあるデルタパワーは^{かいてん}回転によって^と取^{こと}こともできます。



10

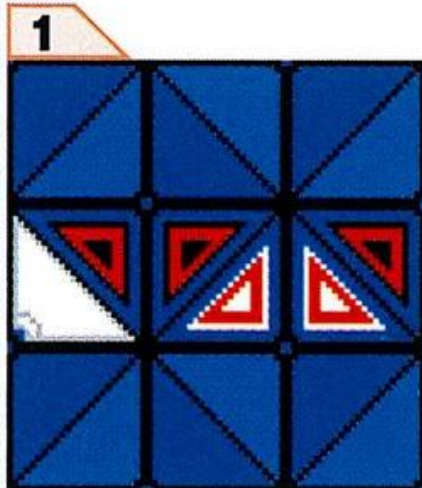
↑ここから右に移動...

↑デルタパワーゲット！そのまま... ↑右回転で連続ゲット！

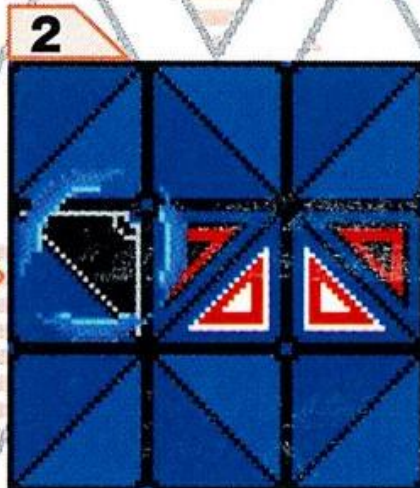
▲上級

[レバー、A・Bボタンを使った連続取り]

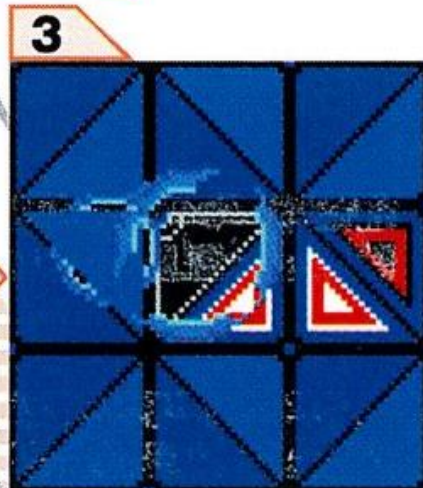
下の図のこの位置(図1)からスタートの場合、まず、右に移動して黒色のデルタパワーを取ります。(図2) 次に、右隣の黒色のデルタパワーを回転によって取り、(図3) そのまま右に移動。今度は白色のデルタパワーを取ります。(図4) さらに、再び回転によって右隣の白色のデルタパワーを取ります。(図5) この操作を繰り返して移動することを「カニ歩き」といいます。



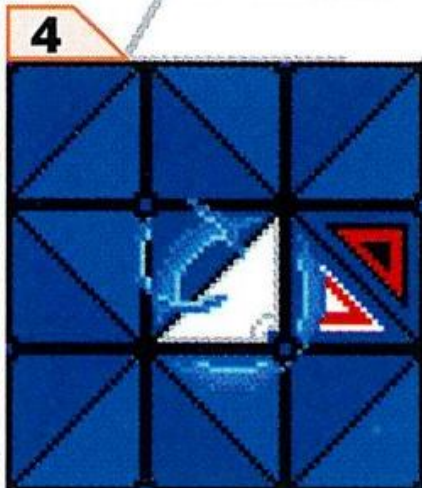
↑まず右に移動...



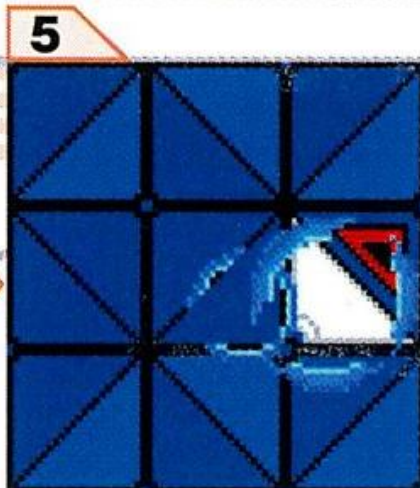
↑デルタパワーをゲット。ここですかさずAボタンで左回転!



↑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



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

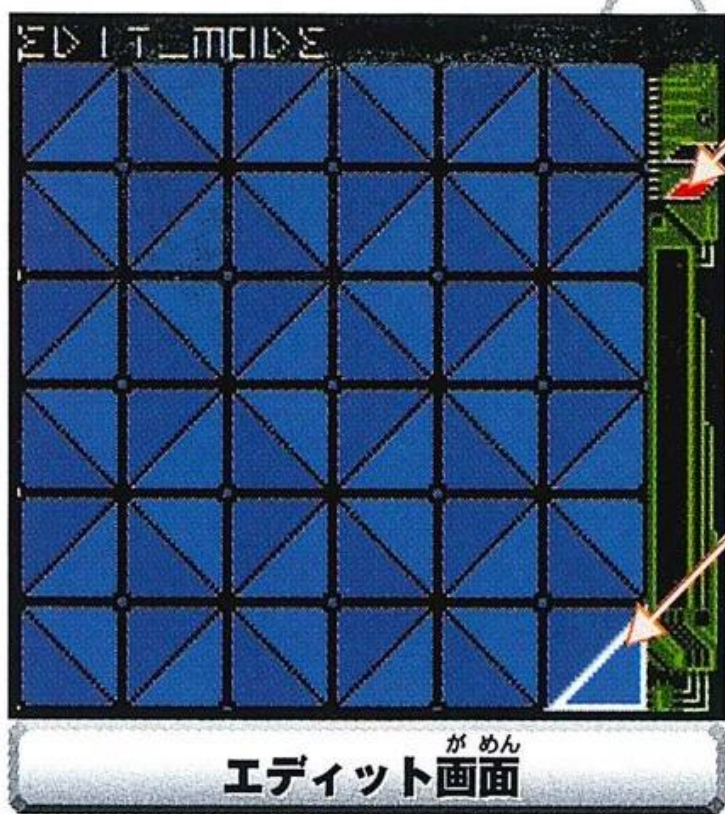
プレイしているステージを終了し、タイトル画面に戻ります。

▲ステージをつく 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[E D I T]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。



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

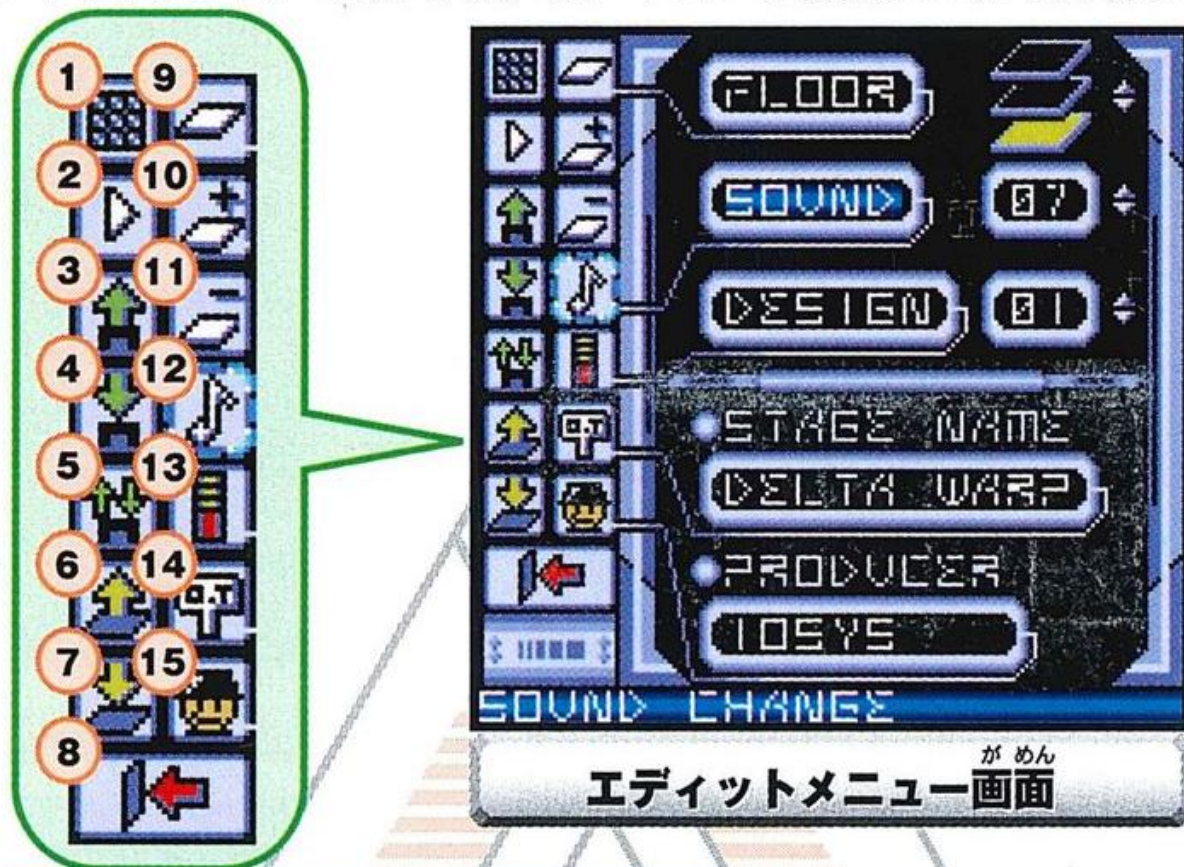
レバーの上下左右でカーソルを動かし、A・Bボタンでチップを配置します。

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。



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) します。

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^{ひょうじ}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^{にゅうりょく}入力します。(最大^{さいだい}228文字^{もじ})

⑧ [クイットアイコン]

エディットを終了^{しゅうりょう}し、タイトル画面^{がめん}に^{もど}ります。

⑨ [フロアチェンジアイコン]

エディットフロアの^{せんたく}選択をします。ただし1フロアしかないときは、実行^{じっこう}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^{か のう}を^{ついか}追加します。ただし最大3フロア^{さいだい}までしか追加^{ついか}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^{か のう}を^{さくじょ}削除します。ただし残り1フロア^{のこ}しかない状態^{じょうたい}では削除^{さくじょ}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^{ちゅう}に流れるBGM^{なが}を^{せんたく}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^{へんこう}を^{へんこう}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^{なまえ}を10文字^{もじ}以内^{いない}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^{さくしゃ}の名前^{なまえ}を8文字^{もじ}以内^{いない}でつけます。

▲オプション画面の説明



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^{めい}を
すべて初期化^{しょき か}します。

▲ALL DATA RESET

すべてのデータ^{しょき か}を初期化^{しょき か}します。(工場出荷時^{こうじょうしゅっか じ}の状態^{じょうたい}に戻^{もど}ります)

☆データ^{さくじょ}を削除^{さくじょ}・初期化^{しょき か}すると、元^{もと}のデータ^{ふくげん}は復元^{ふくげん}することが
できなくな^{ちゅうい}りますのでご注意^{ちゅうい}下さい。

きんきゅうこくち

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^{とうろく}

タイムトライアルステージのレコードタイム^{とうろく}を登録^{とうろく}
できます。(タイムトライアルステージ^{ばあい}の場合、レ
コードタイム更新^{こうしん じ}時にパスワード^{ひょうじ}が表示^{ひょうじ}されます)

エディットステージ登録^{とうろく}、及びダウンロード^{およ}

作成^{さくせい}したステージ^{とうろく}を登録^{とうろく}できます。また、他のユーザー^た
が作成^{さくせい}したステージ^{とうろく}をダウンロード^{およ}することもできます。

☆詳しい内容^{くわ ないよう}などについてはイオシス ホームページまで！

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

▲^{つう しん}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。

▲^{ようい}【用意するもの】

- ネオジオポケットカラー本体^{ほんたい} 2台^{だい}
- 『デルタワープ』ソフトカセット^{ほん} 2本
- ネオジオポケット専用通信ケーブル^{せんようつうしん} 1本^{ほん}

▲^{て じゅん}【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な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。

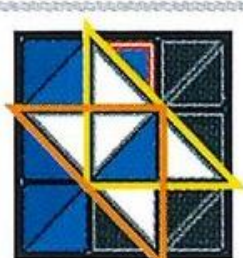
上記選択後、ゲームスタートです。

▲【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！



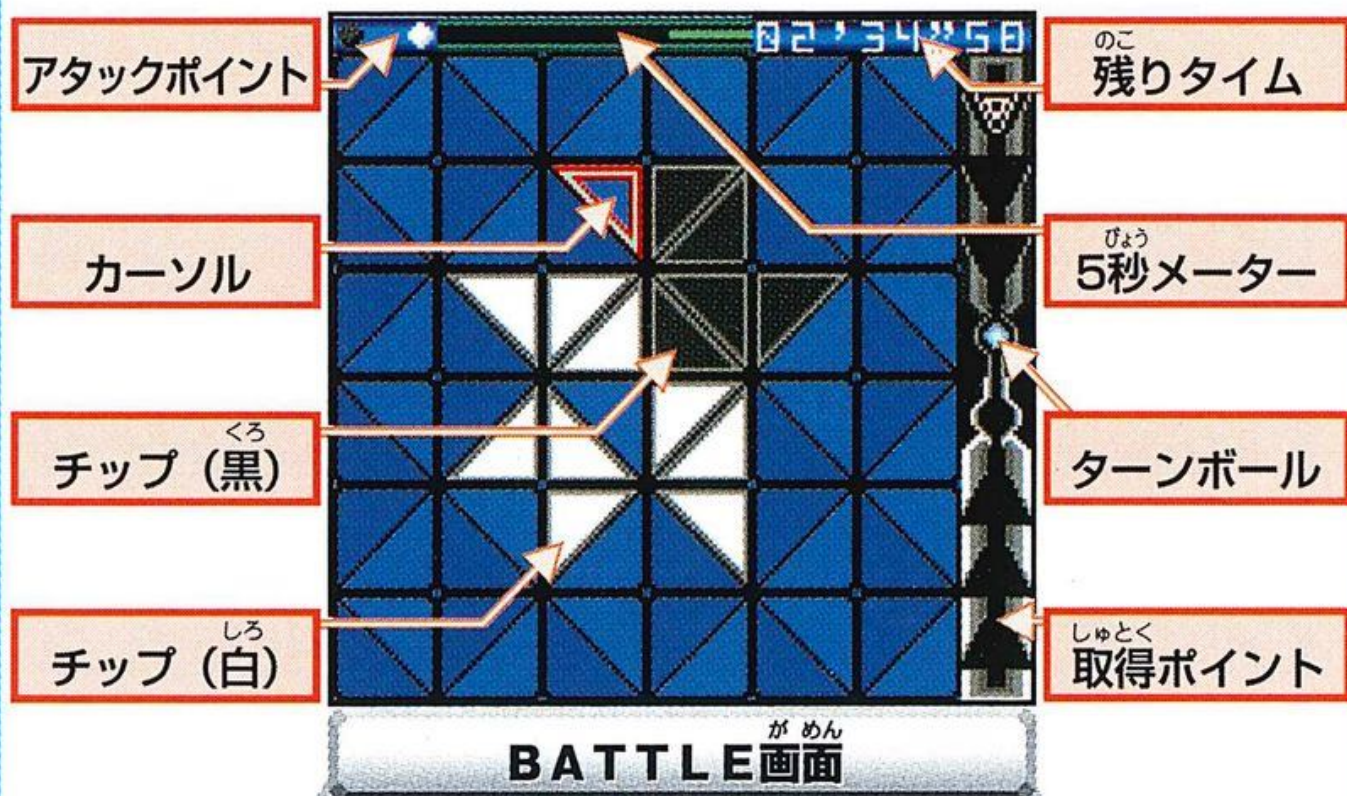
↑白がダブルリーチ！



↑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ボタンで使います。

▲ [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ウ（引き分け）になります。

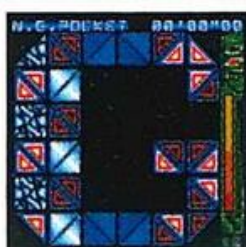
☆対戦時にオプションボタンを押すとポーズ画面が表示され、『RETURN』、『QUIT』の2項目が選択できます。

ちゅうい [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...



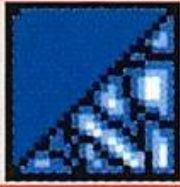
↑ジオ...



↑ポケット！

いちらんひょう ▲フィールドチップー覧表

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	ふ つう い どう か のう 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)	しろいろ と き かさ キャラクターが白色の時に重ねると と こと 取る事ができます。		
状態が変化するチップ	デルタパワー(黒)	くろいろ と き かさ キャラクターが黒色の時に重ねると と こと 取る事ができます。		
状態が変化するチップ	鉄	てつ へん か キャラクターが鉄に変化します。 かい い どう も と も ど 10回移動すると元に戻ります。		
状態が変化するチップ	三角定規	じょう ぎ へん か キャラクターが定規に変化します。 かい い どう も と も ど 10回移動すると元に戻ります。		
階層移動チップ	穴	した かい い どう した 1つ下の階に移動します。下にマップ な ばあい が無い場合ゲームオーバーになります。		
階層移動チップ	バネ	う え かい お な い ち あ な ばあい 1つ上の階の同じ位置が穴チップの場合、 う え かい い どう 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 ^{かさ} と反対 ^{とき} の色 ^{はんたい} に なります。 ^{いろ}		
	ガラス 	ひび割れに なります。	あな 穴になり ます。	ガラスの ままです。
	強化ガラス 	きょう か 強化ガラス のままです。	ひび割れに なります。	きょう か 強化ガラス のままです。
	割れガラス 	あな 穴になり ます。	あな 穴になり、 お 落ちます。	ひび割れの ままです。
	割れ強化ガラス 	あな 穴になり ます。	あな 穴になり、 お 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



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