

COMPACT  
disc

取扱説明書

SEGA ATURN

# LAYER SECTION™

レイヤーセクション



推奨年齢

全年齢

TAITO®

# セガサターンCD 使用上のご注意

## ●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱い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。

## ●文字を書いてもダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

## ●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

## ●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。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プレイは避けてください。

## ●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなど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などは使わないでください。

## ●健康上のご注意

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、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★セガサターン本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

このたびはセガサターン専用ソフト「レイヤーセクション」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用前に取扱い  
かた、使用上の注意など、この「取扱説明書」  
をよくお読みいただき、正しい使用方法で  
愛用ください。なおこの「取扱説明書」は、大  
切に保管して下さるようお願いいたします。

# CONTENTS

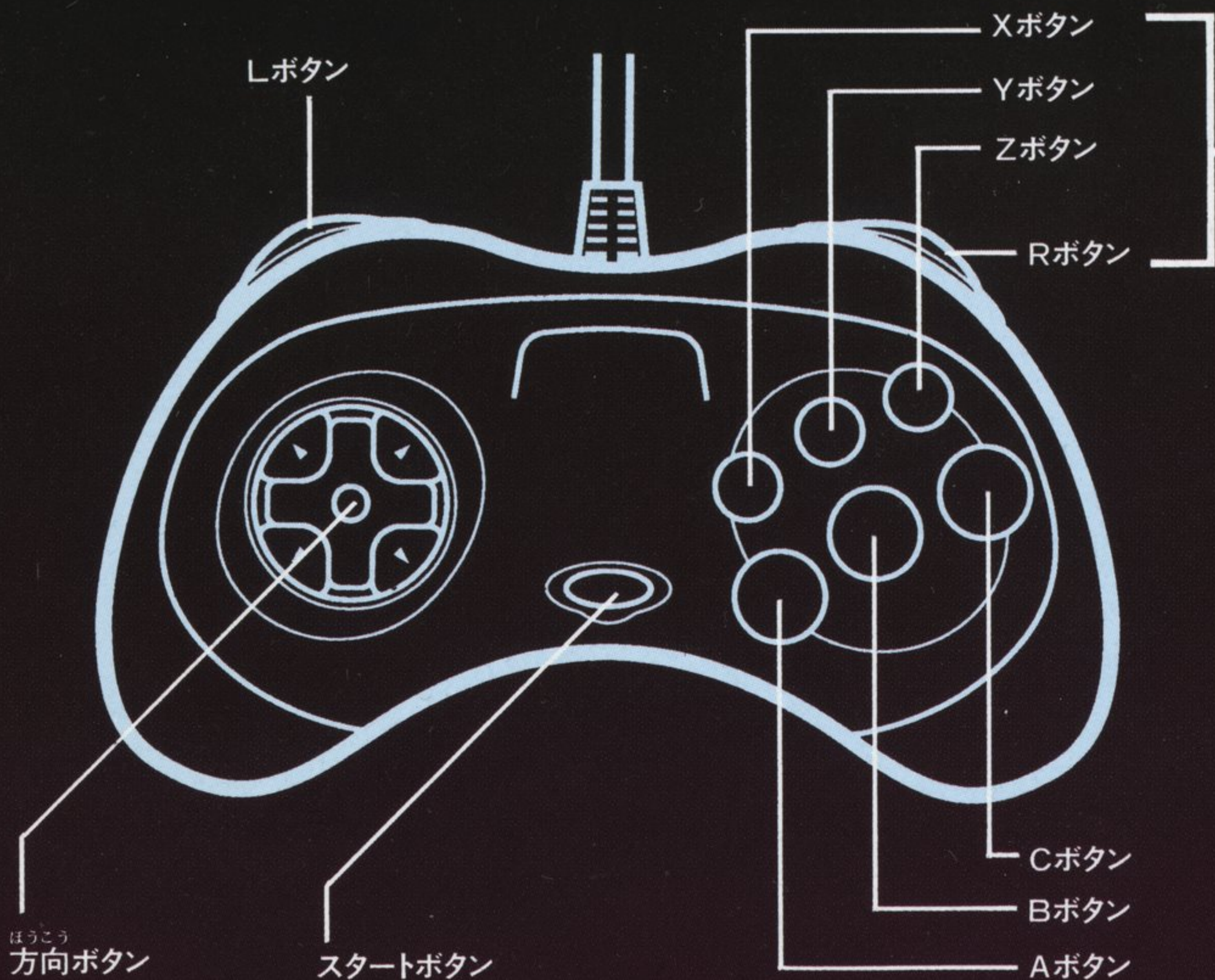
コントロール	4
ストーリー	6
ゲームの始め方	10
画面の見方	11
オプション	12
ゲームシステム	14
パワーアップシステム	16
アイテム紹介	17
ラウンド解説	18
アーケードモード使用上の注意	22

# CONTROL PAD

## コントロールパッドの操作

このゲームは1~2人用です。1人で遊ぶときは、コントロール端子1または2にコントロールパッドを接続してください。

また、2人同時プレイで遊ぶときは、1Pパッドをコントロール端子1に、2Pパッドをコントロール端子2に接続してください。



※このゲームでは  
使用しません。

## [SEGA SATURN MODE] セガサターンモード

ほうこう 方向ボタン	じ き い どう ほうこう い どう 自機の移動 (8方向) ・ カースルの移動
スタートボタン	けってい かいじょ モードの決定 ・ ポーズとその解除
Aボタン	はっしゃ ショットの発射
Bボタン	はっしゃ ロック オン レーザーの発射
Cボタン	にゅうりょく じ けってい イニシャル入力時の決定
Lボタン	が めんひょう じ 画面表示のON/OFF

## [ARCADE MODE] アーケードモード

ほうこう 方向ボタン	じ き い どう ほうこう い どう 自機の移動 (8方向) ・ カースルの移動
スタートボタン	けってい かいじょ モードの決定 ・ ポーズとその解除
Aボタン	はっしゃ ショットの発射
Bボタン	はっしゃ ロック オン レーザーの発射
Cボタン	にゅうりょく じ けってい イニシャル入力時の決定

〈PAD MODE〉 へんこう じ そう さ  
変更時の操作は→P.13

# HISTORY

M.C-0025

全世界のコンピューターネットワークを結ぶシステムが完成する。あらゆる研究、施設、知識がひとつになることで、科学は飛躍的な進歩を遂げる。

M.C-0016

“原子配列操作による物質生成”の理論が完成し、それを応用した巨大物質生成システムプラントの建造が開始される。

M.C 0000

A.T.B.S (原子配列操作による物質生成システム)が完成。これにより人類は不要物などから、より有要な物質を生成する術を得た。人類有史以来、常に混沌と争いの種子となっていた資源問題はここに解決を見た。

A.T.B.Sとシステム管理用ニューロネットワーク「Con-Human」は多くの問題を解決し、さらなる飛躍を人類に約束する。

人類はこのシステムの完成により、創造の頂点へと登りつめたと信じて疑わず、彼等は機械文明の恩恵を称え、年号を機械世紀-M.C (Machinery Century)と改定した。

M.C 0013

外惑星への植民計画始まる。同時に外惑星連合宇宙軍の設立。

M.C 0054

周辺の恒星系への探査計画が開始される。

M.C 0098

探査船団が次々と帰還し、探査計画は一応の終了を見る。この年から「Con-Human」の原因不明のシステムダウンが続く。

管制下にある、気象制御システムが次々に異常動作。気象災害による被害が連続した。

Stand-Alone 完全独立思考型コンピューターだけにその基本ソフトウェア設計を疑問視する声もあったが、「Con-Human」に対して、盲目的な信頼を寄せていた世論により、その声は次第に消滅していった。

M.C 0105

異常はついに大気制御システムにまで至った。大気成分そのものが少しずつではあったが変化していったのである。

M.C 0108

「Con-Human」は人類による一切の操作、命令を突然拒否。  
何等メッセージを発する事も無く「Con-Human」の大量虐殺は開始された。  
軍は必死で抵抗を試みたが、すでに軍事力の大半をシステムに依存し、その  
存在は形骸化していたため、その抵抗活動はほとんど意味を成さなかった。

M.C 0120

システムは環境を自らに適合させていった。  
酸素含有率0.0001%以下、平均気温-10℃。この、人類には過酷な環境の中  
でシステムのジェノサイドは容赦なく続いた。

M.C 0123

人類はこの惑星が以前のそれとは全く異なる物体へと変革した事を認識した。  
外見はあくまでもかつてのそれではあったが、その偽りの地表の皮膚の内部  
には、地殻もマグマも存在しなかった。

M.C 0130

金属フレームと動力炉の稼働音、それがその全てだった。  
ついに人類史上最大の脱出は開始された。唯一「Con-Human」の束縛を受け  
ぬ外惑星連合宇宙軍は、地上や軌道上に残された人々を乗せ、惑星を後にし  
た。ある者は、大気も存在せぬ、近隣の惑星へと移住し、またある者は、そ  
のまま宇宙の放浪民となった。

M.C 0180

人類が死と隣り合わせの冷たい大地と、暗黒の空間をその住处として半世紀  
が経過した。

しかし、彼等はずかつての故郷であった惑星から大きく離れる事は出来なかつ  
た。望郷、後悔、絶望、そういった数々の想いが彼等をその恒星系に縛り付  
けていたのである。

その間にも惑星は依然としてその進化を続けていた。しかもその進化のベク  
トルは、かつての主がそうであったように、破壊へと向けられていた。  
人類に対する「Con-Human」の壊滅戦は熾烈を極め、人類は今、存亡の危機  
に立たされていた。

ついに人類は残存兵力の全てを投入した敵本星攻略戦を発動する。

<M.C 0180 マイストロノフ、E.クイマン著「機械世紀の贖罪」より抜粋>

# A-301号作戦ごうさくせん～第二次敵本星攻略戦だいに じてきほんせいこうりゃくせん～

## OPERATION RAYFORCE

げんざい 現在「Con-Human」システムいご（以後「システム」）は依然として、兵器いぜんの生産活動へいき せいさんかつどうを  
けいぞく 継続しており、その戦力せんりょくは我々われわれだけでなく、すべての生命体せいめいたいにとって驚異きょういとなりつつある。  
く 繰り返し行われる敵艦隊てきかんたいによる壊滅作戦かいめつさくせんにより、人類じんるいの移住圏いじゅうけんは消滅しょうめつしつつある。もは  
はや我々に残された道われわれ のこ みちはひとつ。  
「システム」=本星ほんせいの破壊はかいのみである。

### 第一次攻略戦だいいち じ こうりゃくせん

さき おこな 先にだいいち じ こうりゃくせん行われた第一次攻略戦は残念ざんねんながら我々の敗北われわれ はいぼくに終わった。  
こんご てんかい 今後の展開かき しめは下記だいに じ こうりゃくせんに示す「第二次攻略戦」に委ねる。  
ゆだ

### 第二次攻略戦だいに じ こうりゃくせん

こんかい だいに じ こうりゃくせん 今回の第二次攻略戦は、もはや残り少ない戦力のこ すく せんりょくでの敵艦隊戦力の突破てきかんたいせんりょく とつぱという難題なんだい  
かい りつあん の解として立案された。

げんざいわれわれ ざんぞんかんたい ほんせい 現在我々の残存艦隊は本星のリング状小惑星体じょうしょうわくせいたいの400,000km後方に集結こうほう しゅうけつしつつあ  
る。リング付近ふ きん（エリアー1）には敵側の最前線防衛基地てきがわ さいぜんせんぼうえいき ち けんせつちゆうが建設中であるが、比  
かくてきとつぱ ようい かんが 較的突破は容易と考えられる。

もんだい 問題はその後方こうほうにある。第一次攻略戦時だいいち じ こうりゃくせん じに本星の衛星ほんせい えいせいと化した、巨大な  
がんかい ふ きん 岩塊付近ちゅうりゅう（エリアー2）に駐留する敵軌道艦隊てき き どうかんたいである。

こうあん ところで考案されたのが、残存艦隊ざんぞんかんたいによる敵軌道艦隊てき き どうかんたいの陽動ようどうと機動性き どうせいの高い、小型たか こがた  
き どうへいき 機動兵器による降下作戦こう か さくせんである。



## 第一段階

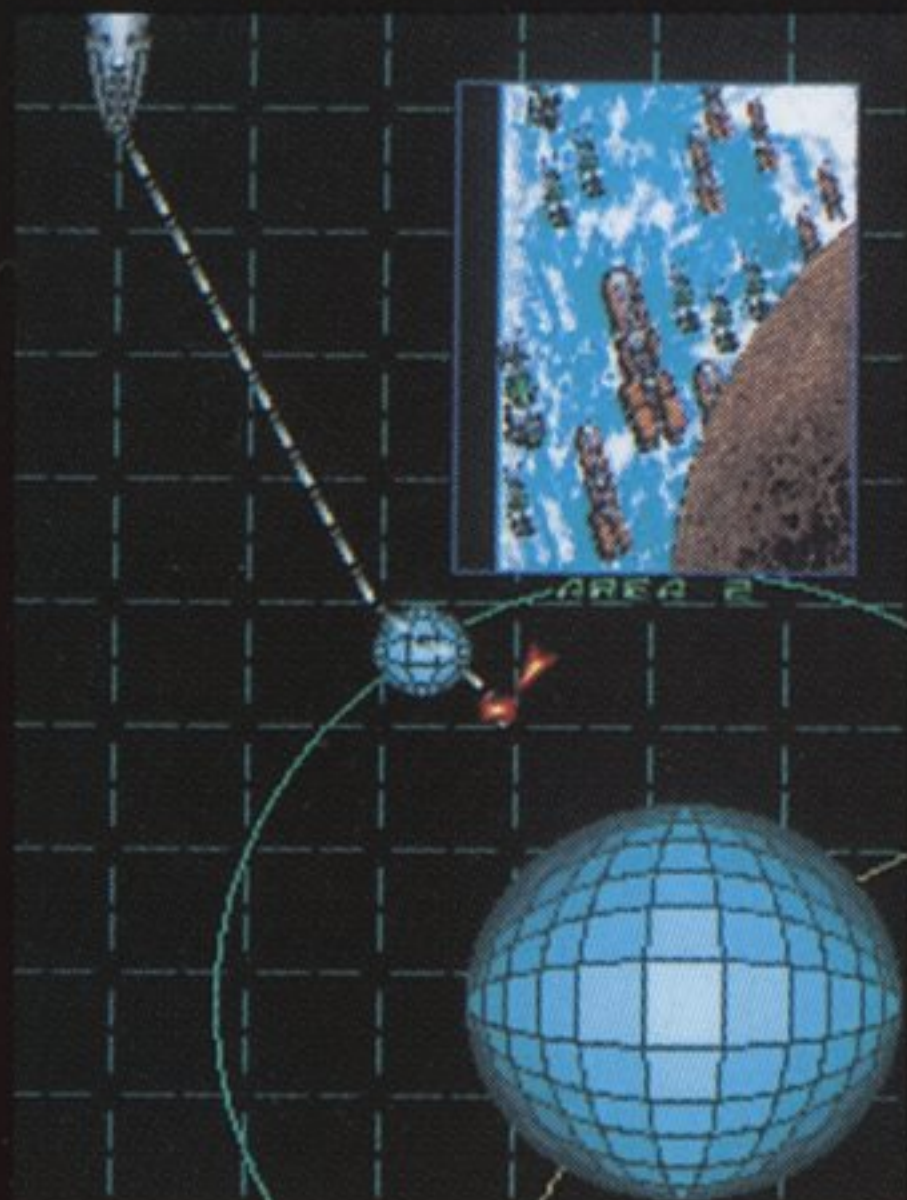
残存艦隊の全てをエリア  
-2の敵軌道艦隊へ投  
入。ECMを高濃度に散  
布し、指揮系を混乱させ  
る。

## 第二段階

エリア-2での混乱に乗  
じて、小型機動兵器をエ  
リア-1から侵入。リン  
グ通過後、混乱する敵軌  
道艦隊の側面を通過し本  
星へ降下する。

## 第三段階

艦隊戦力を失い混乱し  
た敵防衛ラインを突破  
後、惑星へと降下、中心  
核に存在する「システム」  
を破壊する。



今回の作戦を成功へと導くためには、降下部隊はできるだけ少数  
で大きな攻撃力を持つ兵器を用いなければならない。そのため、  
今作戦では Project "RAYFORCE" の coda-name で開発中であ  
った、汎用型攻撃機『RVA-818 X-LAY』を実戦投入する。  
『RVA-818 X-LAY』は未だ実験機の段階ではあるが、その  
機動性と標準兵器「LOCK-ON-LAZER」による単独広域攻  
撃能力は既にシミュレーションで実証済みであり、十分に実戦に  
耐え得る機体であると考えられる。  
降下作戦には、この『RVA-818 X-LAY』の稼働可能な機体  
2機で当たることになる。



# RAV-818 X-LAY

# START GAME

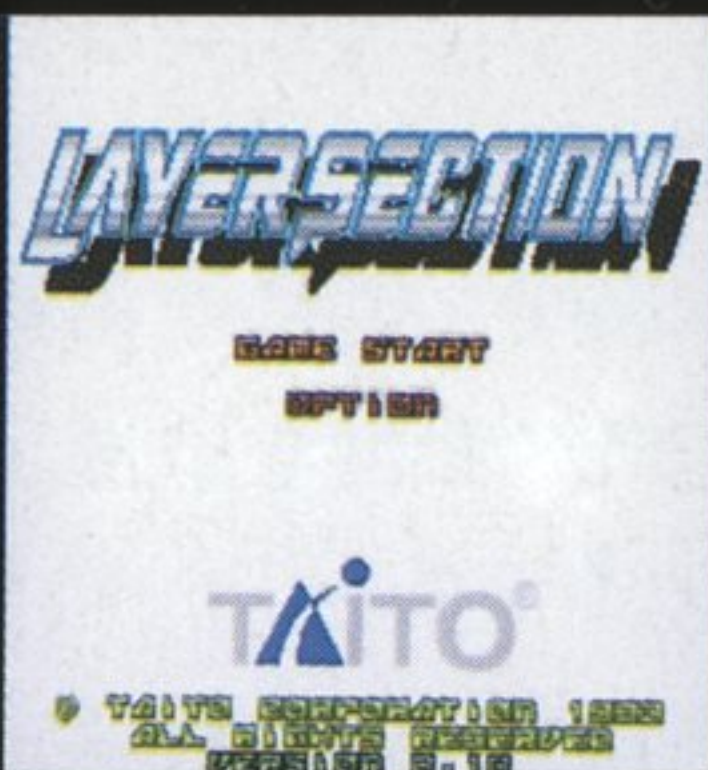
## はじめかた ゲームの始め方

まず、「レイヤーセクション」のC  
Dをセットして電源を入れます。



### がめん デモ画面

デモ画面表示中にスタート  
ボタンを押します。また、デ  
モ画面では自機の操作方法の  
解説や、ストーリー・デモな  
どを見ることができます。



### がめん タイトル画面

タイトル画面表示中に方向  
ボタンの上下で「GAME-  
START」を選び、スタート  
ボタンを押すとゲームが始ま  
ります。各設定の変更をする  
ときは「OPTION」を選び、ス  
tartボタンを押してください。



### がめん オプション画面

各種設定の変更をすることが  
できます。方向ボタンの上下  
で選択し、左右で変更します。

## ふたりどうじ 2人同時 プレイについて

2人同時プレイは、タイトル画面で1P・2Pのスタート  
ボタンを同時に押してください。また、途中参加もできま  
す。2人同時プレイ時はレーザーの本数が制限され、1P、  
2P合わせて8本までしかパワーアップできません。

# SCREEN GUIDE

## がめん みかた 画面の見方



①ハイスコア

②1Pスコア

③2Pスコア

④1P残機表示  
ざんきひょうじ

⑤2P残機表示  
ざんきひょうじ

⑥1Pサイト

・ロックオンレーザーの  
しょうじゆん  
照準

⑦2Pサイト

⑧1P自機  
じき

⑨2P自機  
じき

⑩1Pパワーアップシグナル

・パワーアップした武器  
ぶき  
を表示する (パワーア  
ップ箇所が点滅しま  
す)

⑪2Pパワーアップシグナル

⑫1Pレーザーインジケー  
ター

げんざい う  
・現在、撃つことができ  
るレーザーの本数  
ほんすう

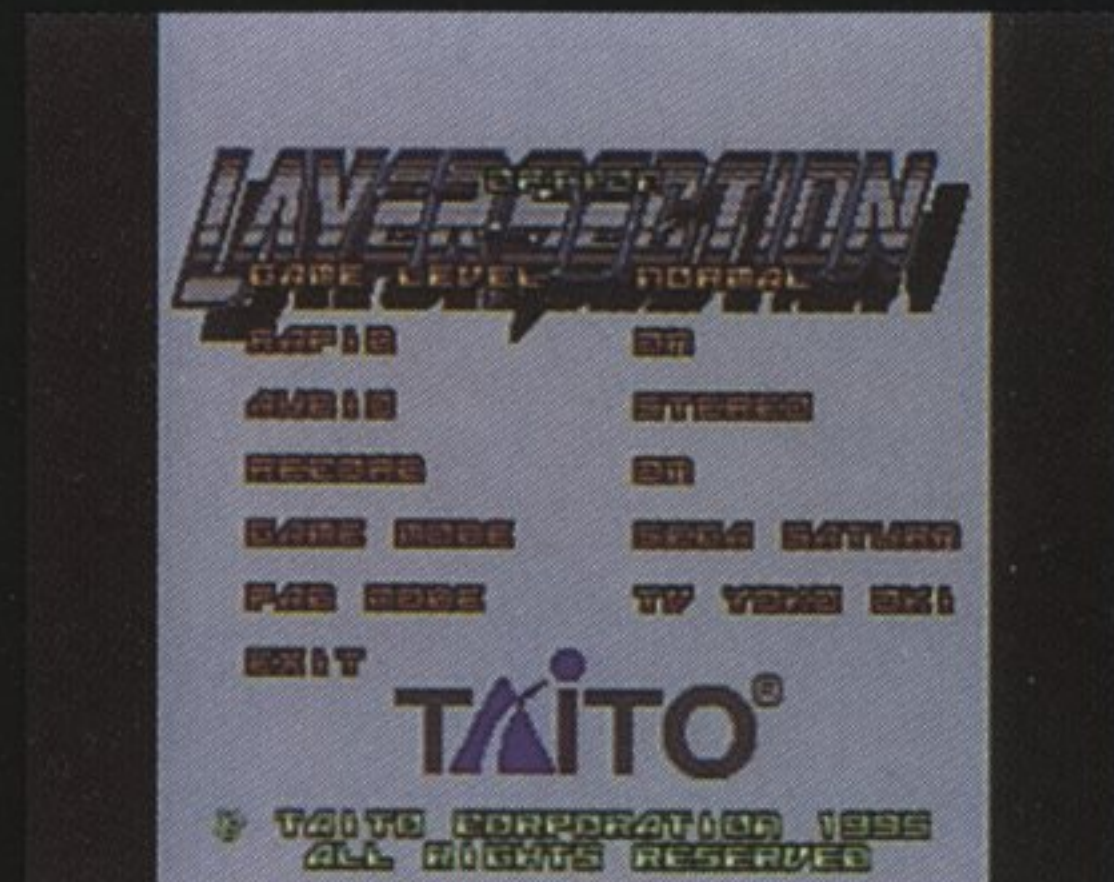
⑬2Pレーザーインジケー  
ター

⑭クレジット数  
すう

# OPTION GUIDE

## オプション

ゲーム中の設定を変更することができます。方向ボタン上下で項目を選び、方向ボタン左右で選択された項目を変更することができます。また、スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



### GAME LEVEL

ゲームの難しさを6種類の難易度から選ぶことができます。

簡単

NORMAL

HARD 1

HARD 2

HARD 3

HARD 4

VERY HARD

難しい

### RAPID

●ON ショットを連射することができます。

●OFF ショットの連射をOFFにします。

### AUDIO

●STEREO サウンドをステレオで出力します。

●MONO サウンドをモノラルで出力します。

## RECORD

●ON

電源を消した場合にオプションで設定した各項目が、バックアップに保存されます。

●OFF

電源を消した場合にオプションで設定した各項目が、バックアップに保存されません。

## PAD MODE

●TV TATE OKI

アーケードモードを縦置き可能なモニターでプレイする場合、モニターの上下左右と方向ボタンが対応します。

●TV YOKO OKI

セガサターンモードとアーケードモードを家庭用のモニターでプレイする時、モニターの上下左右と方向ボタンが対応します。

## GAME MODE

●SEGA SATURN MODE

ゲーム画面の状態を普通にしてプレイすることができます。(横画面)

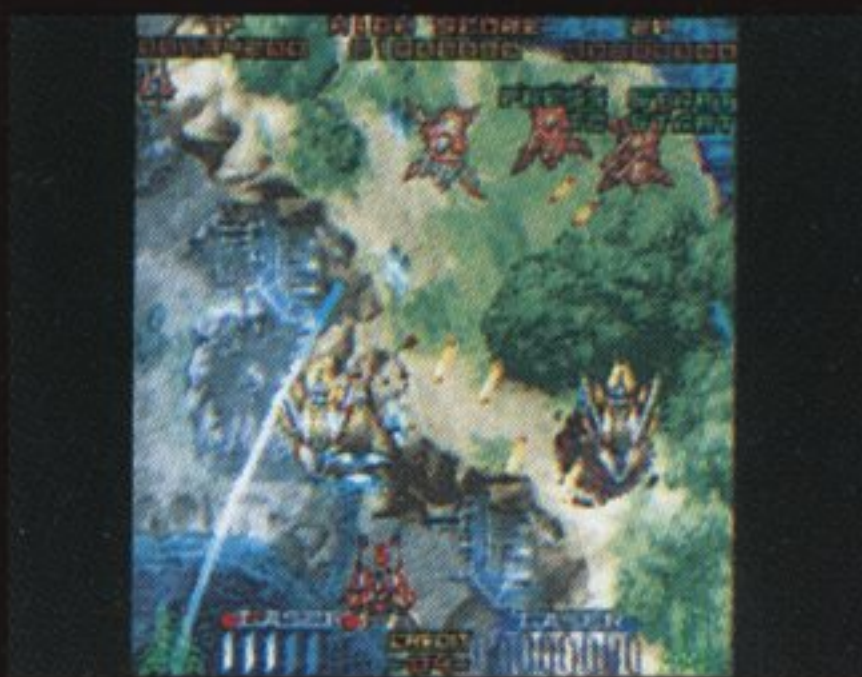
●ARCADE MODE

ゲーム画面を90度回転させた状態でプレイすることができます。ゲームセンターと同じような感覚でプレイすることができます。(縦画面)



◀アーケードモード画面

▼セガサターンモード画面



※セガサターンモードは、家庭用(ヨコ)画面でプレイするため業務用と多少異なります。ご了承ください。

## EXIT

スタートボタンを押すとオプションを終了し、タイトル画面に戻ります。

# GAME SYSTEM

## ゲーム・システム

- ・『レイヤーセクション』は、空中（自機と同高度）と地上（自機より低高度）とを撃ち分ける、縦スクロールのシューティングゲームです。
- ・ラウンド構成は全7ラウンド。各ラウンドの最終ボスを倒すと、次のラウンドに進むことができます。
- ・自機が全滅するとゲームオーバーとなります。また、コンティニューは4回までとします。

## SHOT

### ショット

自機と同高度の敵を攻撃するときに使用します。低高度、地上の敵には当たりません。

## LOCK-ON-LAZER

### ロックオンレーザー

レーザーはサイト（照準）を合わせロックオンした低高度の敵を攻撃するときに使用します。

# HOW TO USE "LOCK-ON-LAZER"!?

## ロックオンレーザーの使い方



ロックオンレーザーは地上の敵と低高度の敵を攻撃する場合に使用します。

- (1) 自機のサイトを敵に合わせる。
- (2) 敵がサイトに重なるとロックオンマークが点灯するのでそのままの状態ですら数機をロックオンする。
- (3) ロックオンされた敵はそのまま飛び続けるので、この時点でBボタンを押してレーザーを発射する。
- (4) ロックされた敵すべてにレーザーが飛び、破壊する。



## CONTINUE, ENTER YOUR INITIALS

### コンティニュー、イニシャル入力

自機をすべて失ってしまった場合、破壊された地点から4回までコンティニューすることができます。コンティニュー画面でカウントが0になる前にスタートボタンを押してください。

また、ゲームオーバー時にスコアがランキング内に入っていれば、アルファベットで3文字まで入力することができます。方向ボタンの左右で文字を選択し、A~Cボタンで決定します。



# POWER UP SYSTEM

## パワーアップシステム

パワーアップはショット、レーザー  
おのおのしゅとく各々のパワーアップアイテムを取得  
することにより、どくりつ独立して行われま  
す。おこな



### SHOT

ショット

ショットのパワーアップは6段階、ショットチェンジはありません。だんかい



### LAZER

レーザー

レーザーのパワーアップはロックオンの個数が4段階ふたりどうじ(2人同時プレイ時は2段階)、威力が3段階上がります。だんかい



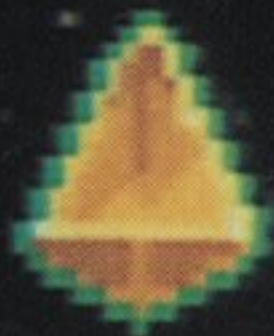
# ITEM GUIDE

## アイテム紹介

パワーアップは、次のアイテムを取  
得することによって行われます。

### ▶ SHOT ITEMS ◀ ショットアイテム

パワーアップアイテムは、3  
個取ることによりショットが  
1段階パワーアッ  
プします。スーパ  
ーパワーアップは  
1個だけでショッ  
トが1段階パワー  
アップします。



#### パワーアップ

3個取るとショッ  
トが1段階パワー  
アップ



#### スーパーパワーアップ

1個だけでショッ  
トが1段階パワー  
アップ



アイテム取得時は、ア  
イテム取得数の表示に  
切り替わります。

### ▶ LAZER ITEM ◀ レーザーアイテム

レーザーアイテムを取得する  
と、ロックオン個数と破壊力が  
それぞれパワーアップします。



#### レーザー

ロックオンレーザ  
ーがパワーアップ  
します。

アイテム取得数	初期状態	1	2	3
レーザーの色	あお青	みどり緑	き黄	あか赤
レーザーの本数	5(3)	6(4)	7(4)	8(4)

( )内は2人同時プレイ時

\* 最強状態でアイテムを取得するとスコアとなります。

# ROUND INSTRUCTION

## かい せつ ラウンド解説

### ROUND 1



RED POWER TO PIERCE THROUGH

てき  
敵スペースベース



せんかん しゅつげき  
戦艦より出撃したRVA-818 X-LAY  
は、しょうわくせいぐん め けんせつちゅう てき  
は、小惑星群を抜け、建設中の敵スペース  
スペースをこうげき は かい  
スペースを攻撃、破壊する。ベースから  
ぼうえいようせんとう き つぎつぎ (じょう)  
は防衛用戦闘機やロボットが次々と上  
しょう しゅうげき  
昇、X-LAYを襲撃する。

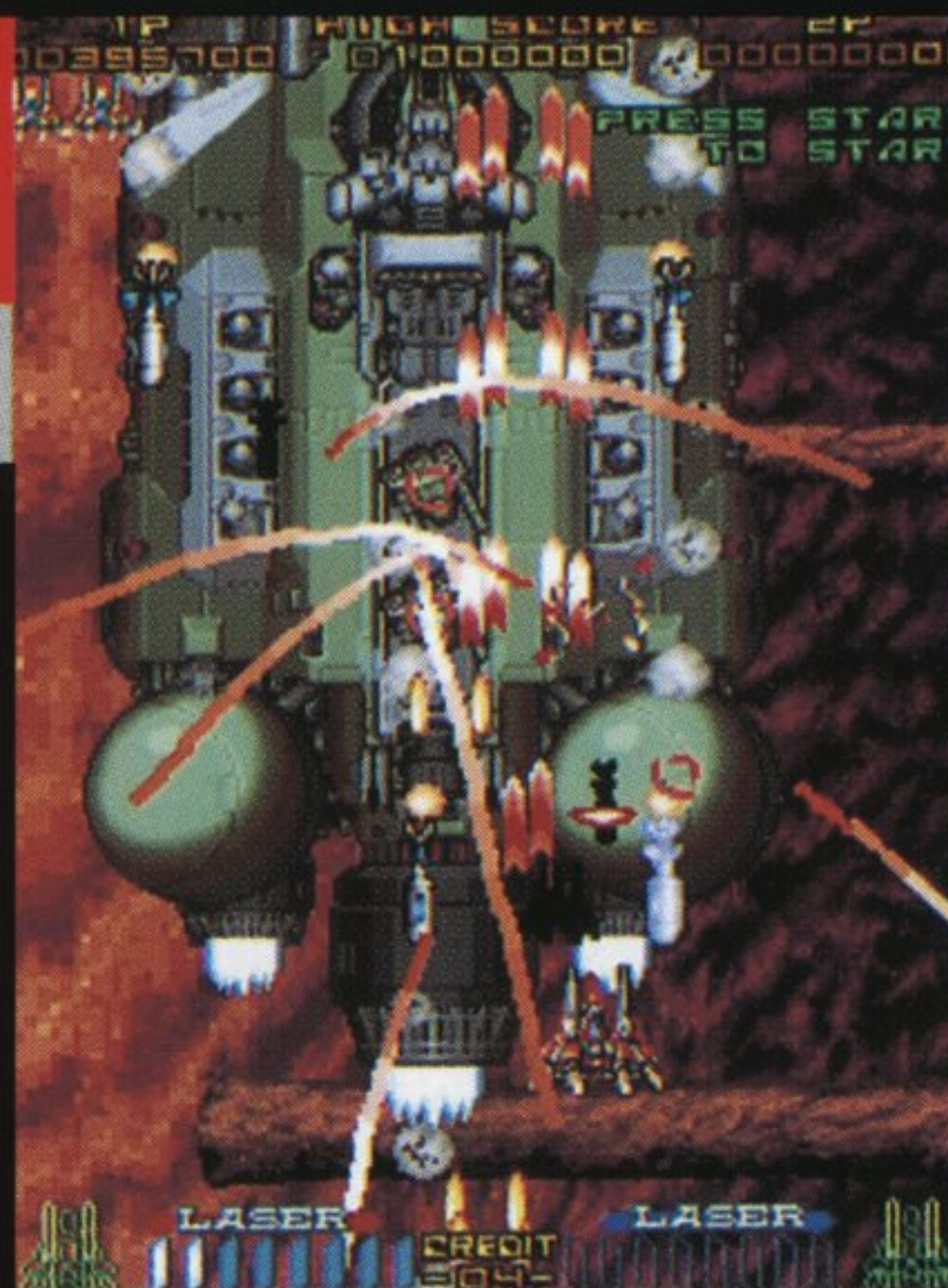
## ROUND 2



### THE GRAVITY OF BLUE SIDE

てきば せいせいせい  
敵母星衛星

てきわくせい しゅうい まわ えいせいない きょだいせんかん こうげき  
敵惑星の周囲を回る衛星内にある巨大戦艦を攻撃す  
る。衛星の周囲には網の目の如く宇宙ステーション  
のパイプが張り巡らされており、砲台がX-LAYを  
ねら えいせいない きょだいせんかん とうじょう ほうだい  
狙う。衛星内では巨大戦艦が登場。砲台やミサイル  
ハッチをロックオンレーザーで破壊せよ。



## ROUND 3



### THE PHANTASM OF SILVER

こうくう ちたい ふゆうりく  
高空地帯・浮遊陸

てきわくせい たいきけん とつにゅう げいげきよう せんとう きぐん げきは  
敵惑星の大気圏に突入、迎撃用の戦闘機群を撃破す  
ると空中に浮かんだ浮遊陸が出現する。浮遊陸には  
たすう せんしゃ じょうしょう てき きち まも  
多数の戦車や上昇してくる敵が基地を守っている。



## ROUND 4



### THE FISSURE OF CONSCIOUSNESS

きゅうりょう ちたい  
丘陵地帯

雲を抜けさらに降下し、惑星の地表に近づくとミサイル基地のハッチからは迎撃機が次々と上昇してくる。何層にも重ねられた移動用のレール上には多数の敵が存在し、レール地帯の終わりには巨大な塔のような基地が迎え撃つ。基地を破壊すると地割れが発生、谷底から巨大な敵が……。



## ROUND 5



### TOWARD THE DARKNESS

ちかとしちたい  
地下都市地帯

溪谷を降下すると、そこには地下都市が広がる。超高層ビルの間を縫うように飛行、スクランブル機を破壊。さらに高度を下げると高速道路が出現し、その上を走行する戦闘車両から強力な対空砲火が、執拗にX-LAYを襲う。高速道路の終了地点には巨大なハッチがあり、さらに奥深く侵攻する。



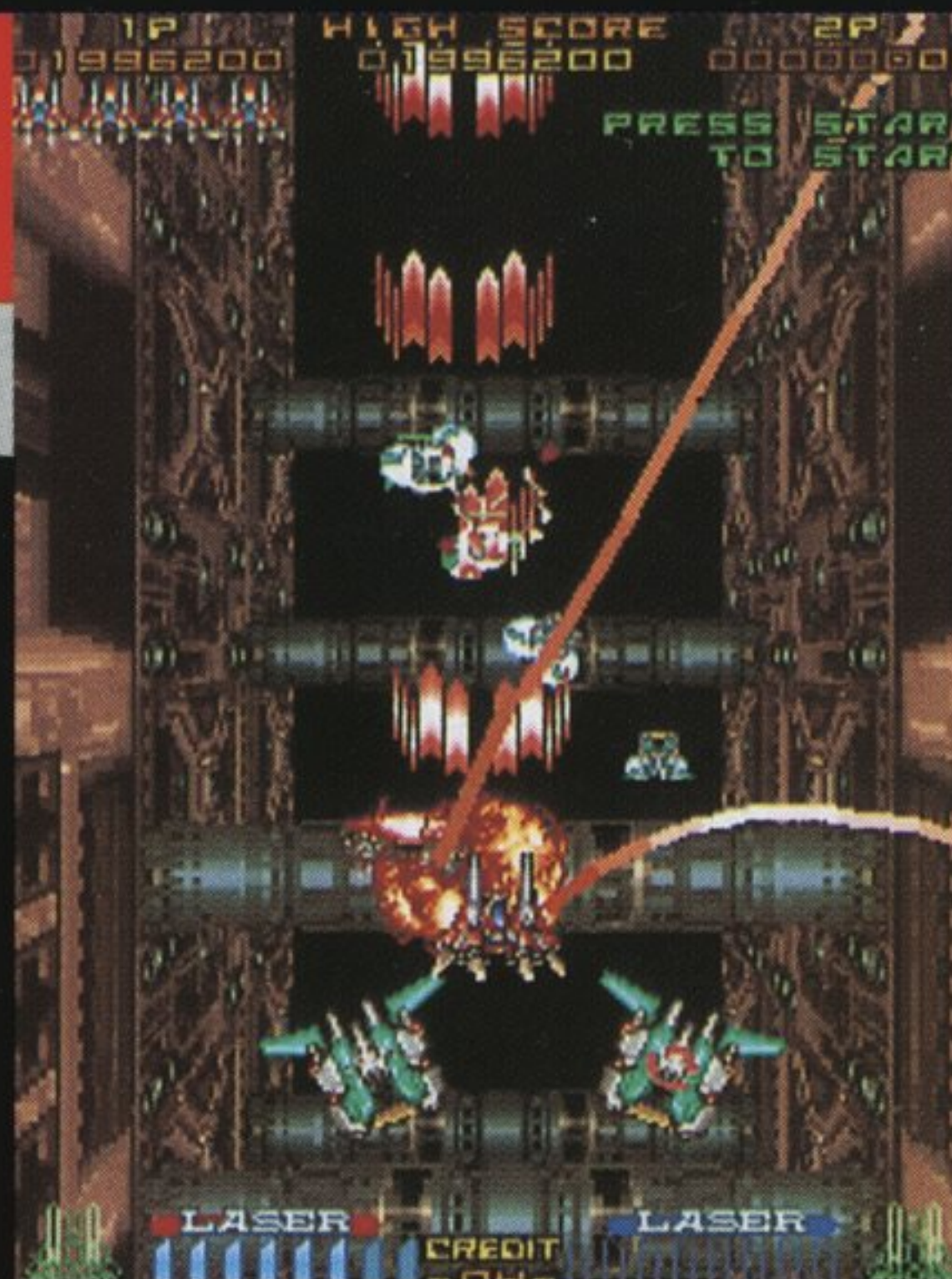
## ROUND 6



THE END OF DEEP LAYER

けいこくちたい  
溪谷地帯

エレベーターをさらに降下すると、左右が切り立ったメカ製の崖が出現。ここは古くは海溝であり水が満ちていたが、現在は機械化され水も枯渇している。至るところに動力パイプ、迎撃兵器移動用のレールが張り巡らされており、配備されている戦車、砲台が正確な砲撃を仕掛けてくる。



## FINAL ROUND



RELEASING INFINITELY

てきぼせいちゅうしんぶ  
敵母星中心部

惑星中心部分に到達すると、そこには廃虚と化した都市が存在していた。しかし、廃虚とは言え惑星中心核の攻撃システムは残存しており、X-LAYに最後の猛攻撃を仕掛けてくる。

RVA-818 X-LAY

運命は誰に味方するのであろうか!?





# ご注意

## アーケードモード使用上の注意

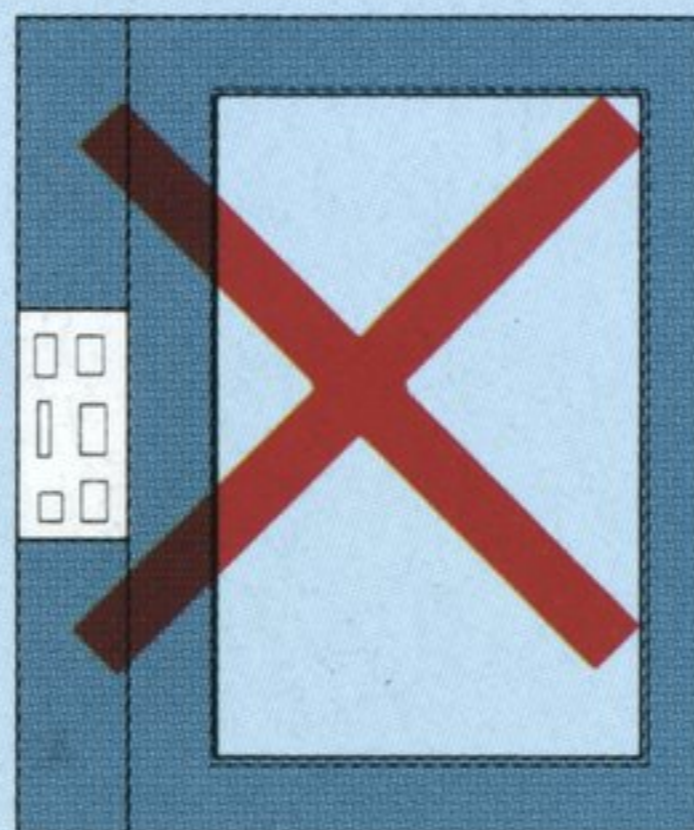
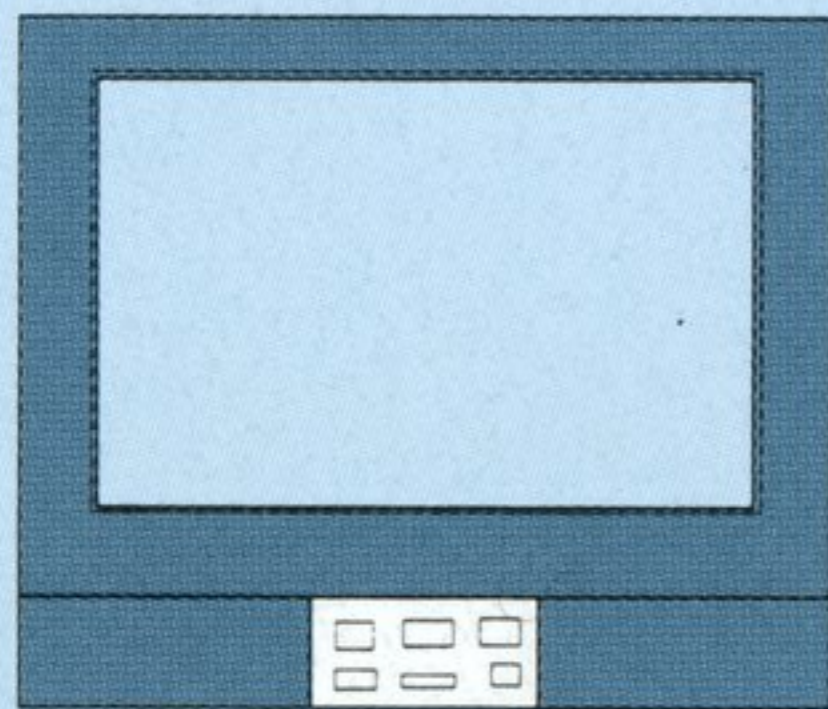
『レイヤーセクション』におけるアーケードモードでは、モニターを90度回転させて、縦型モニターにしてプレイします。しかし、家庭用のテレビを縦置きにすると、テレビが故障する場合がありますので、使用する際は必ず縦置き可能なモニターを使用してください。

アーケードモードでプレイされる場合、それによって引き起こされるいかなる損害に対しても、(株)タイトーは一切の責任を負わないことをあらかじめご了承ください。

## バックアップメモリーについて

『レイヤーセクション』では、オプションの設定状態をセーブすることができます。セーブは自動的に行われますが、バックアップメモリーの容量が不足していたり、初期化されていない場合はセーブすることができません。これらの場合は、バックアップメモリーのデータの削除、または初期化をして対応してください。

## 家庭用のTVモニターは絶対に横にしないでください



**キケンです!**

# ご注意とお願い

品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送りください。なお、お送りいただく際は、住所・氏名・年齢・電話番号・購入年月日・お買い上げ店名を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50タイトービル  
株式会社タイトー ゲームソフト修理係

タイトーソフトに対するファンレター、応援、お便りは…

〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50タイトービル  
株式会社タイトー ゲームCP販売部販売課

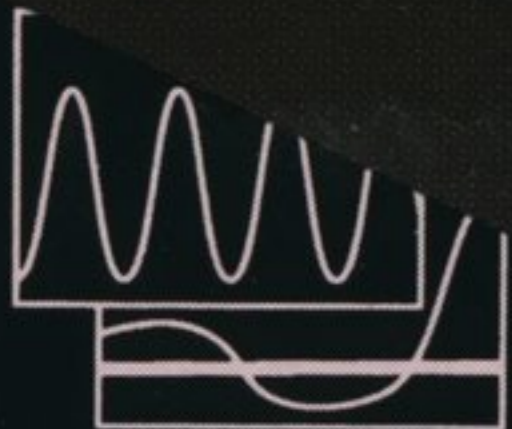
※住所・氏名・年齢・電話番号もお忘れずをお願いします。

なお、ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせは、一切お答えできませんのでご了承ください。

◆耳よりな情報がいっぱい!

タイトー情報局 Tel 03-3239-4000  
Tel 0878-33-6430(高松支局)

電話番号は、よく確かめてからダイヤルしてください。



■TARGETTING

007891

10095777450

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

T-1101G

© TAITO CORP. 1995

MADE IN JAPAN



株式会社 **タイトー**®

〒102 東京都千代田区平川町2-5-3