

NUS-NEVJ-JPN



ようこそ  
**NerV**江

**FOR YOUR EYES ONLY**

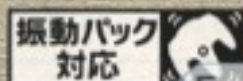
<http://www.emulation64.fr>

**NEON GENESIS EVANGELION**

新世紀エヴァンゲリオン 取扱説明書

- © GAINAX/Project Eva・テレビ東京
- © 1997 GAINAX/EVA製作委員会
- © 1999 GAINAX
- © BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

日本著作権協会(ビデオ録音)第990367号



Emulation64.fr



## もくじ 目次

CONTENTS



01	STORY	03
02	コントローラ各部の名称と基本操作	05
03	ゲームを始める前に	07
04	モード選択	08
05	OPTION MODE	09
06	STORY MODEを始める前に	09
07	STORY MODE スタート	10
	■MISSION 01 (02、06、12)	10
	■MISSION 03	19
	■MISSION 04	21
	■MISSION 05	23
	■MISSION 06	24
	■MISSION 07	26
	■MISSION 09	28
	■MISSION 10	29
	■MISSION 11	31
08	ミッションクリア&セーブ	32
09	ゲームオーバー&コンティニュー	32
10	SIMULATION MODE	33

01

After  
Second Impact



ときは西暦2015年……。  
種の存亡をかけた人類



Emulation64.fr





# 対使徒の闘いが始まる。

## STORY

人類の前に出現する“使徒”と呼ばれる謎の巨大物体。その使徒の攻撃に対し、人類の有するあらゆる兵器はあまりにも無力だった。しかし、ここに使徒に対抗しうる唯一の手段が存在した。それは、特殊機関ネルフが開発した3機の汎用人型決戦兵器“人造人間エヴァンゲリオン”である。この究極の使徒殲滅用兵器の操縦者には、14歳の少年少女たちが選ばれた。人類の大人たちは幼い彼ら3人に未来の希望を託さざるをえなかった。彼らの小さな肩に、人類存亡という大きすぎる運命を背負った彼らの、悲しく激しい闘いが、今、始まる……。





02

Cockpit

# コントローラ各部の名称と基本操作



# 動け!動け!動け!動け!

Emulation64.fr



## NINTENDO 64 コントローラについて

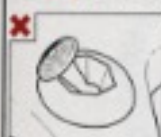
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

**\*NINTENDO 64 本体の電源スイッチが入った時に、コントローラの3Dスティックの部分にさわらないでください。**

\*本体の電源スイッチを入れる時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。



**3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）**

\*3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買いあげ店にご相談ください。

\*3Dスティックの使用方法については各操作方法のページをご覧ください。

# 動いてよ!

03

Operation  
Manual

## ゲームを始める前に

「NEON GENESIS EVANGELION」のカセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、電源スイッチをONにすると（この時、3Dスティックには絶対に触らないでください。）オープニングデモが始まり、続いてタイトル画面があらわれます。タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面があらわれます。

NEON  
GENESIS  
EVANGELION

START

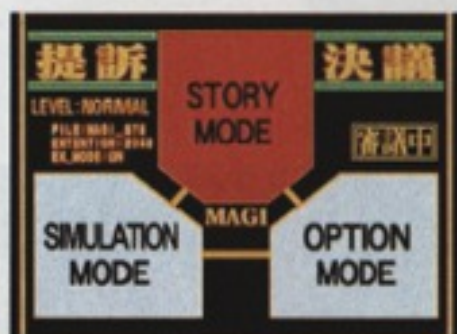
乗るなり  
早くしろ、  
でなければ、  
帰れ。

Emulation64.fr



# モード選択

プレイするモードを3Dスティックで選び、Aボタンで決定します。



## ●STORYMODE

原作に沿った展開でストーリーが進み、それぞれのミッションに与えられた作戦をクリアしていくモードです。ミッションには使徒と直接戦うアクションバトルのパートと特殊作戦パートの2種類があり、それぞれのミッションごとに変化します。

## ●SIMULATIONMODE

好きなパイロットを選んで、バレットガンやポジトンライフルなどで敵を倒すモードです。制限時間内に何体倒せるかを競います。

詳しくはP33を参照ください。

## ●OPTIONMODE

ゲーム内の様々な設定を変更することができます。

クリアしたストーリーモードのレベルによって、設定できる項目が増えます。

詳しくはP09を参照ください。



05

Setting

## OPTION MODE

ゲーム内の様々な設定を変更することができます。3Dスティック上下で項目を選び、Aボタンで変更項目を表示、3Dスティック上下で項目を変更し、Aボタンで決定します。Bボタンでモード選択画面に戻ります。

**LEVEL** ————— ストーリーモードの難易度を変更します。※1

**THIRDIMPACT** — 3つのファイル全てのデータを消去してファイルを初期化します。Aボタンで「THIRDIMPACT」を選ぶと、データ消去確認画面があらわれます。データを消去する場合は「YES」を、しない場合は「NO」を3Dスティック左右で選び、Aボタンで決定します。



※1: LEVELは最初は「EASY」しか選べませんが、「EASY」クリア後は「NORMAL」、「NORMAL」クリア後は「HARD」が選べるようになります。

また、LEVEL「EASY」クリア後、LEVEL「NORMAL」クリア後は設定できる項目が増えます。

06

Entry Plus

## STORY MODEを始める前に

モード選択画面から「STORYMODE」を選び、Aボタンで決定します。最初からゲームを始める場合は「NEW」を、前回セーブしたデータの続きをプレイする場合は「LOAD」を選びます。

「NEW」または「LOAD」を選んでAボタンを押すと、ファイル選択画面が表示されます。

3Dスティック上下でファイルを選び、Aボタンで決定してゲームをスタートさせます。

ファイルを選択すると、画面下の情報画面にデータのセーブ状況が表示されます。

「FILE 00」「FILE 01」「FILE 02」の3つのファイルから選ぶことができます。



注意!!!

「NEW」ファイルの中からセーブ済データを選んでゲームをスタートし、ゲーム中にデータをセーブすると、それまでのデータは消えてしまいます。

Emulation64.fr



07

Let's Play

## STORY MODE スタート

最初にミッションの背景を説明するオープニングデモが流れ、続いてミッションタイトル、ミッション情報画面があらわれます。情報画面では「攻撃目標」「使用EVA」「作戦内容」が表示され、作戦開始です。ミッションには使徒と直接戦うアクションバトルのパートと特殊作戦パートの2種類があり、それぞれミッションごとに変化します。

05 Setting 06 Entry Plug  
07 Let's Play!

## ▲オープニングデモ

STARTボタンでスキップすることができます。



攻撃目標: 第3使徒サキエル

使用EVA: 初号機

作戦内容: NERV本部直上での使徒の殲滅

MISSION:01

## ▲作戦内容表示画面

3Dスティックを▼に入れると、簡易操作説明を見ることができます。

## ■MISSION 01 使徒、襲来 (02、08、12)

## アクションバトル

ストーリーモードの中心となるのが、この横スクロール型格闘アクションバトルです。画面は基本的に左右にスクロールし、シンクロ率やパイロットの精神状態によって攻撃技が様々な変化します。

MISSION 01以外に、MISSION 02、08、12もこのアクションバトルでの闘いとなります。



## ■ミッションクリア

攻撃によりHPを0にし、使徒を殲滅すればミッションクリアとなります。

## ■ゲームオーバー

HPが0になったり、EVAが活動停止状態になるとゲームオーバーとなります。

## ■簡易操作説明

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、そのMISSIONの簡易操作説明を見ることができます。

前進・後退	↑ ↓
攻撃	△
防御	○
掴み技	△ + 同時押し
走り	△ + 走りは一気呵成、離れている必要がある
回避	○ 押しっぱなし
特殊作戦	△ + 交互

Emulation64.fr



## ■ アクションバトル基本画面



- EVA HPゲージ** 0になるとゲームオーバーとなります。
- 使徒HPゲージ** 0にすればミッションクリアとなります。
- シンクロメーター** エヴァとパイロットのシンクロ率をあらわします。数値により攻撃技が変化します。
- 電源ゲージ** 活動電源の状態を示します。電気が「外部」から供給されている場合は、活動時間に制限はありませんが、アンビリカブルケーブルが断絶すると、活動電源が内部電源に切り替わり、活動の制限時間は5分以内となり、活動限界を越えるとゲームオーバーとなります。



- パイロットウインドウ** パイロットの表情が表示されます。



- ATフィールドゲージ** オレンジ色の時Cボタンユニットの△を押しっぱなしにすることでATフィールドを展開することができます。



## EVAの基本操作

前進・後退	3Dスティック左右
攻撃	Aボタン
防御	Bボタン
掴み技	Aボタン+Bボタン
ATフィールド展開	Cユニットの▽ボタン 押しっぱなし
走り・スウェー	Rボタン+3Dスティック 左右

※走りは、使徒と一定距離離れている場合のみ

※画面内に使徒がいる場合、EVAは走ることができず、スウェーをします。  
走り方についてはP14をご覧ください。

## シンクロ率

シンクロ率はバトルの状態によって上下し、この数値によって攻撃技が種々に変化します。例えば、攻撃技がヒットすると上昇し、ダメージを受けると減少、また、ATフィールドを中和すると上昇し、中和に失敗すると減少します。(中和についてはP17参照)



シンクロメーターにアップダウンの状況が表示されます。

## チャンス！反撃モード

シンクロ率10%以下の状態がしばらく続くと「反撃モード」が発動し、シンクロ率が一定時間100%上昇します。一定時間を過ぎると、シンクロ率は一気に50%下がります。



Emulation64.fr



## ■ シンクロ率による技の変化

シンクロ率の数値によって攻撃技や掴み技、走り後の技の内容が変化します。



### 攻撃技こうげきわざ

シンクロ率/技

0~39

パンチ  
(Aボタンのみ)

40~79

パンチ・パンチ  
(Aボタンのみ)

80以上

パンチ・パンチ・キック  
(Aボタンのみ)

100以上

大パンチ  
(3Dスティック上+Aボタン)

100以上

大キック  
(3Dスティック下+Aボタン)



### 掴みつかみ

シンクロ率/技

0~39

掴めません

40~99

掴む

(Aボタン+Bボタン)

100以上

大掴み・面合いが広い場合  
(3Dスティック上  
+Aボタン+Bボタン)



### 掴み後の技つかみこのわざ (MISSION 01)

	0~59	上に投げる (3Dスティック上+Aボタン+Bボタン)	=
	0~59	ボディブロー (3Dスティック上以外+Aボタン+Bボタン)	=
シンクロ率 /技	60~99	前に投げる (3Dスティック上+Aボタン+Bボタン)	=
	60~99	ニーキック (3Dスティック上以外+Aボタン+Bボタン)	=
	100以上	符取り (3Dスティック上+Aボタン+Bボタン)	=
	100以上	腕折り (3Dスティック上以外+Aボタン+Bボタン)	=

### 掴み後の技つかみこのわざ (MISSION 02)

	0~59	触手掴み投げ (3Dスティック上+Aボタン+Bボタン)	=
	0~59	ボディブロー (3Dスティック上以外+Aボタン+Bボタン)	=
シンクロ率 /技	60以上	腕折り (Aボタン+Bボタン)	=
	0~99 (ナイフ所有時)	刺して押す (Aボタン+Bボタン)	=
	100以上 (ナイフ所有時)	刺して斬る (3Dスティック上+Aボタン+Bボタン)	=
	100以上 (ナイフ所有時)	貫通刺し (3Dスティック上以外+Aボタン+Bボタン)	=

### 掴み後の技つかみこのわざ (MISSION 08)

シンクロ率 /技	100以上	腕折り (3Dスティック上+Aボタン+Bボタン)	=
	100以上	顔掴み取り (3Dスティック上以外+Aボタン+Bボタン)	=



## 走り後の技はしりこのわざ (MISSION 01)

	0~59	ジャンプキック (3Dスティック上+Aボタン)	=
	0~59	タックル (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
シンクロ率 /技	60~99	ジャンプキック2 (3Dスティック上+Aボタン)	=
	60~99	タックル (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
	100以上	飛びつきから殴り (3Dスティック上+Aボタン)	=
	100以上	タックルから殴り (3Dスティック上以外+Aボタン)	=

## 走り後の技はしりこのわざ (MISSION 02)

	0~59	ジャンプキック (3Dスティック上+Aボタン)	=
	0~59	タックル (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
シンクロ率 /技	0~59 (ナイフ所有時)	タックル刺し (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
	60~99	ジャンプキック2 (3Dスティック上+Aボタン)	=
	60~99	タックル (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
	60~99 (ナイフ所有時)	タックル刺し (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
	100以上	ジャンプキック (3Dスティック上+Aボタン)	=
	100以上	跨がり殴り (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
	100~119 (ナイフ所有時)	タックル刺し (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
	120以上 (ナイフ所有時)	跨がり刺し (3Dスティック上以外+Aボタン)	=



## 走り後の技はしりこのわざ (MISSION 08)

0~109	ジャンプキック (3Dスティック上+Aボタン)	=
0~109	タックル (3Dスティック上以外+Aボタン)	
110~119	ジャンプキック2 (3Dスティック上+Aボタン)	=
シンクロ率 /技	110~119 跨がり殴り (3Dスティック上以外+Aボタン)	
120~129	飛びつきから殴り (3Dスティック上+Aボタン)	
120~129	跨がり顔取り (3Dスティック上以外+Aボタン)	=
130以上	飛びつきから顔掴み (3Dスティック上+Aボタン)	
130以上	跨がり顔掴み取り (3Dスティック上以外+Aボタン)	=

## ■走り方について

使徒が近くにいる場合、使徒は画面内に見えています。この場合、EVAは走ることができません。



使徒が画面内にいると走れません。

使徒が遠くにいる場合、使徒は画面内に見えず、ANGELが表示されます。この瞬間が走りのチャンス！3Dスティック右+RトリガーボタンでEVAは使徒に向かって走り始めます。



使徒が画面から消えると「ANGEL」が…



## ■ATフィールド

EVA、使徒ともにATフィールドを展開することができます。

### ATフィールドの展開

ATフィールドゲージがオレンジ色の時、Cユニットの▽ボタン押しっぱなしで、ATフィールドを展開し敵の攻撃を一時的に防ぐことができます。シンクロ率が高い程、長時間の展開が可能となります。



### チャンス!ATフィールドの中和

近接戦闘時、ATフィールドを展開すると、AボタンとCユニットの▽ボタン交互連打で、使徒の展開したATフィールドを中和することができます。一度中和に成功すれば、再びATフィールドを展開されることはありません。





## 暴走

HPが0になっても、EVAが独自に活動を再開することがあります。これが「暴走」です。暴走時は、HPが回復しますが、0になると通常時間様ゲームオーバーとなります。



## 暴走時の特殊技

暴走時は通常とは違う特殊な技を発動させることができます。



### 暴走時の掴み技

シンクロ率/技

100以上

顔ひねり潰し (3Dスティック上+Aボタン)

100以上

腕潰し (3Dスティック上以外+Aボタン)

### 暴走時の走り技

シンクロ率/技

100以上

飛びつきから顔掴み (3Dスティック上+Aボタン)

100以上

タックルから骨折り (3Dスティック上以外+Aボタン)



## MISSION 03 決戦、第3新東京市

一定距離内の敵を加粒子ビームで自動排除する第5使徒ラミエルを超長距離からポジトンライフルで狙撃する特殊作戦。



### ロックオン

3Dスティックを操作し、画面中央の操作照準をターゲットに合わせます。操作照準がターゲットに合うと、照準がロック、左右の照準が中央に寄りはじめます。すべての照準がセンターに重なるまで3Dスティックで微調整をおこないます。



### 発射

すべての照準が重なると、大きなロックマークが表示されます。この瞬間にAボタンで発射します。



Emulation64.fr







## MISSION 04 人の造りしもの

使徒迎撃用無人ロボット ジェットアロンの暴走を食い止め、炉心融解の危機を回避する。

EVA初号機で追いつき、葛城一尉をJA 内部に送り込むのが作戦1。

JAの活動停止までその機体を押さえ込むのが作戦2。

### 作戦1



リミットライン

JAの現在地

AボタンとCユニットのマボタン交互連打でEVAを走らせます。連打スピードが速い程、速く走ります。



JAがリミットラインに到達する前に追いつけば作戦1は成功、JAが先にリミットラインに到達してしまうとゲームオーバーです。





## 作戦2

炉心融解メーター

ミサトLIVE  
ウィンドウ

操作ボタンウィンドウ

パワーメーター

画面下部にお互いの力を示すパワーメーターがあり、スタート時は「SAFETY」を示しています。ゲームスタート後、JAは不規則に前後に傾き、メーターが「DANGER」を示しはじめます。JAが倒れないように、傾いている方向とは逆に3Dスティックを入力し、AボタンとCユニットの▽ボタン交互連打でJAを元の位置に押し戻します。操作ボタンウィンドウにその時必要なボタン操作が表示されます。



画面左上の炉心融解メーターが満タン（赤くなるまで）になるまで、JAを支えることができれば作戦2成功、JAが倒れてしまうとゲームオーバーとなります。





## MISSION 05 瞬間、心、重ねて

EVA初号機を操作し、EVA貳号機とタイミングを合わせた2体同時荷重攻撃で、第7使徒イスラフェルを殲滅する。



残り時間

コマンド表示

ボタン入力メーター

ボタン入力ゾーン

コマンドライン

最初に、練習 & 実戦選択画面があらわれます。「練習」を選ぶと練習モードが、「実戦」を選ぶと実戦が始まります。「実戦」は1回だけの挑戦となりますが、「練習」は繰り返しておこなうことができ、終了すると練習 & 実戦選択画面に戻ります。

MISSION:05

練習

実戦

画面下部にボタン入力メーターが表示されています。中央の赤い部分がボタン入力ゾーンです。

ボタン入力が必要な場合は、ボタン入力メーター右側からコマンドラインとコマンドの絵が流れてきます。このコマンドラインがボタン入力ゾーンを通過する間にコマンドを正しく入力できれば成功となり、次のコマンド表示が流れはじめます。

入力ボタンを間違えたり、入力のタイミングがずれると、作戦失敗となります。



Emulation64.fr



## MISSION 06 マグマダイバー

マグマ内を移動する第8使徒サンダルフォンを探し出し、コマンドを正しく入力して捕獲するミッションです。

### 「探知」

3Dスティック左右で使徒を探します。「MISSING ANGEL」が表示されている間は、使徒はサーチエリア外にいることを示します。



▲ 「MISSING ANGEL」

「SEARCH ANGEL」が表示されている時は使徒の探知が可能、3Dスティック左右で使徒を探することができます。



▲ 「ANGEL」

### 「捕獲」

使徒を視界に捕らえたらZトリガーを引きます。すると、使徒がプレイヤーに向かってきます。この時、使徒が常に画面中央に来るように3Dスティックで調整します。この状態をキープできれば捕獲成功です。



使徒が見えない方向から接近している場合、接近方向を示す◀◀▶▶と「ANGEL」が表示されます。捕獲不可能ではないが、この場合無理に捕獲しようとはせず、Bボタンで回避しましょう。使徒とぶつかりそうな時「回避」が表示されます。この時Bボタンを押せば回避できます。Bボタンの入力が「回避」が表示される前や、遅すぎたりすると、回避に失敗ダメージを受けてしまいます。





## 「コマンド入力」



使徒を掴まえると、複数のCユニットのボタンが表示されます。一定時間内にこのコマンドを正しく入力することができれば攻撃成功、再び「探知」に戻ります。

これを何度か繰り返し、最後まで成功すれば使徒を殲滅することができます。

## ラストチャンス！

捕獲に失敗したり、船の体当たりでダメージを受け、最後に「DANGER」が表示されると、あと一回のダメージで作戦失敗となります。





## MISSION 07 奇跡の価値は

大気圏を突破し地上に落下してくる第10使徒サハクイエルの落下地点まで走り、EVA 3機で地表に触れないように使徒を支える作戦です。

## 作戦1



アクションメーター

ジャンプタイミングゾーン

ボーナスゾーン

クリアしていないアクション

## 「障害物を飛び越える」

使徒の落下地点までにはそれぞれ障害物が存在します。EVAは自動で走っています。

ジャンプが必要な場所になると、アクションメーターがあらわれ、右から左に「EVA」の文字が動いていきます。

アクションメーターの緑色のゾーンがジャンプ可能な位置を示し、それ以外の場所ではジャンプすることはできません。アクションメーターのタイミングに合わせてAボタンを押し、障害物を飛び越えます。

濃い色のゾーンが成功のタイミング、薄いゾーンは少し早すぎます。

障害物の飛び越えに失敗すると作戦失敗となります。

作戦1が成功すると、作戦2が始まります。

クリアしたアクション



mission06 MAGMADIVER  
mission07 She said, "Don't make others suffer for your personal hatred."



## ボーナスゾーンを逃すな！

ボーナスゾーンでタイミングよくAボタンを押すと、ジャンプタイミングゾーンの濃い緑色の部分が広くなりジャンプがしやすくなります。ただし、ボーナスゾーン以外でAボタンを押してしまうと、逆にジャンプタイミングゾーンの濃い緑色の部分が狭くなってしまいます。



ボーナスゾーン

## 作戦2



パワーメーター

## 「使徒を支える」

使徒の落下地点に到着したら、AボタンとCユニットの▽ボタン交互連打で使徒を支えます。画面下部に表示されたパワーメーター中央の目盛りを右端まで押し切れば作戦成功となります。



## MISSION 09 男の戦い

ジオフロント内に侵入した第14使徒ゼルエルをジオフロント上に射出し、殲滅する作戦。

mission07 She said, "Don't make others suffer for your personal hatred."  
mission09 INTROJECTION

EVAのHP



使徒のHP

指示コマンド

画面に表示される3Dスティックの入力方向とAorBボタンのコマンドを素早く入力することができれば攻撃成功、間違えたり、表示時間内に入力できないと失敗、EVAのHPが0になるまでに使徒をジオフロントに射出できれば作戦成功となります。





## MISSION 10 せめて、人間らしく

衛星軌道上にあらわれた第15使徒アラエルにロンギヌスの槍を投擲し、展開しているATフィールドを突き破る作戦です。

### 作戦1



使徒までの距離

使徒のいる座標

Y軸 (上下角のズレ)

X軸 (左右角のズレ)

### 「投擲」

3Dスティックの上下を使用し、使徒に命中するようにロンギヌスの槍の角度を調節します。ロンギヌスの槍が使徒に命中しなかったり、バランスを崩してしまうとゲームオーバー、見事使徒に命中させると作戦2が始まります。



3Dスティックを急激に動かすと、ロンギヌスの槍はバランスを崩して回転してしまいます。あまり大きく動かさず、小刻みに角度を修正しましょう。





## 作戦2



パワーメーター

## 「ATフィールド突破」

ロンギヌスの槍がアラエルのATフィールドに命中すると、パワーゲージが画面にあらわれます。AボタンとCユニットの▽ボタン交互連打でパワーメーター中央の目盛りを右端まで押し切れれば作戦成功となります。





## MISSION 11 最後のシ者

5thチルドレンがカヲルこと第17使徒タブリスの制御下にあるEVA式号機の活動を停止させる作戦。

初号機のHP

式号機のHP



基本ルールはアクションバトルと同じ、ボタン入力で技を繰り出し相手を攻撃します。時間制限はなく、HPが0になった方の負けです。



### ボタン操作

前進・後退：3Dスティック左右

横斬り攻撃：Aボタン

縦斬り攻撃：3Dスティック上+Aボタン

防 御：Bボタン（タイミングよく入力すると、かわしたり、受け止めたりします）

掴 み 技：Aボタン+Bボタン

### 力比べモードに突入だ！

「掴み技と掴み技」「縦斬り攻撃と受け止め防御成功」になった場合、力比べモードが始まります。画面にあらわれたパワーメーターのパワーゲージを、AボタンとCユニットボタンの交互連打でパワーメーターの右端まで押し切れば勝ち、相手を投げ飛ばしてダメージを与えることができます。



Emulation64.fr



08

The  
End of

## MISSIONクリア &amp; セーブ

ミッションをクリアするとクリア画面があらわれます。この画面でこれまでのクリアデータをセーブすることができます。データをセーブする場合は「YES」を、しない場合は「NO」を3Dスティック左右で選び、Aボタンで決定します。セーブデータはゲームスタート時の選択ファイルにセーブされます。

アクションバトルをクリアした場合は、ゲーム中の最高シンクロ率も同時に表示されます。



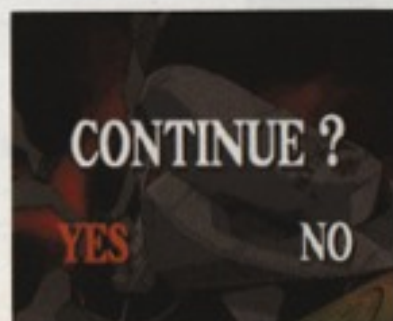
mission 1 The Beginning and End, or 'Knockin' on Heaven's Door'

09

Death  
and  
Rebirth

## ゲームオーバー &amp; コンティニュー

ゲームオーバーになると、コンティニュー画面があらわれます。ゲームを終了する場合は「NO」を、ゲームオーバーになったミッションから再開する場合は「YES」を3Dスティック左右で選び、Aボタンで決定します。



「EASY」をクリアしたら、「NORMAL」「HARD」にも挑戦しよう！新たなMISSIONが出現するかも知れない……………。

Emulation64.fr



10

Synchronized Test

## SIMULATION MODE

好きなパイロットを選んでそれぞれのエヴァ操縦し、バレットガンやボジトロンライフルなどで使徒を殲滅するモードです。制限時間内に使徒を何体殲滅できるかを競います。

モード選択画面で「SIMULATION MODE」を選び、Aボタンを押すと選択画面があらわれます。「TEST PROGRAM」を選びAボタンでプログラム項目を表示、3Dスティック上下でプレイするプログラムを選び、Aボタンで決定します。

※STORY MODEのMISSION01をクリアしていないとプレイすることができません。

また、最初はTEST PROGRAM「0」しか選べませんが、STORY MODEのMISSIONをいくつかクリアすると別のTEST PROGRAMを選べるようになります。

次に3Dスティック左右でパイロットを選び、Aボタンを押すとゲームが始まります。

※最初はシンジしか選べません。STORY MODEのMISSIONをいくつかクリアすると別のパイロットを選べるようになります。

制限時間は1分間、3Dスティックで使徒に照準を合わせ、Zトリガーで発射、次々にあらわれる使徒を倒します。時間切れになったらゲーム終了。なるべく少ない弾数で多くの使徒を殲滅しましょう。

Cユニットの△ボタンでコクピットのオン、オフができます。

ゲーム終了後、殲滅した使徒の数、使用した弾数、そしてランキングが表示されます。最高ランクはS、最低ランクはFとなります。



現在の殲滅数

残り時間



Emulation64.fr