

Nintendo

SUPER FAMICOM

STARFOX

MISSION FILE PRINTOUT

任天堂公式ガイドブック＋スターフォックス＋ライラット防衛作戦指令書



STARFOX

MISSION FILE PRINTOUT



任天堂公式ガイドブックシリーズ

企画・編集/エイブ・小学館

好評既刊

スーパーマリオカート

定価850円(税込)

スーパーマリオUSA

定価980円(税込)

スーパーマリオランド2

定価600円(税込)

近日発売

星のカービィ

'93年4月発売予定

マザー2 ギークの逆襲

'93年夏発売予定

QUIZ!

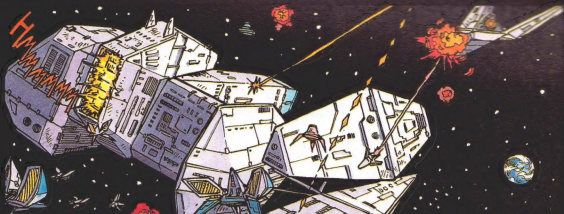
"スターフォックス特製ワッペン"プレゼントクイズ

Q. セクターYで、アトミックレイを10匹撃つと出てくる動物は?

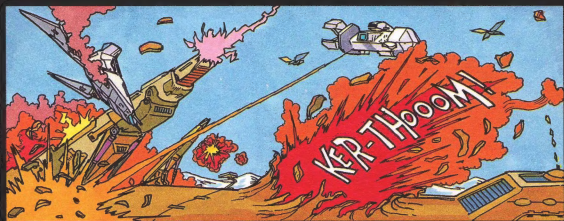
クイズの正解者の中から抽選で100名様に、コーネリア防衛軍のワッペンをプレゼントします。
ご希望の方は、ハガキに、答え、住所、氏名、年令、職業(学年)を書いて、下記の宛先までお送りください。

〒101-01 千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 スターフォックス係

INTRODUCTION



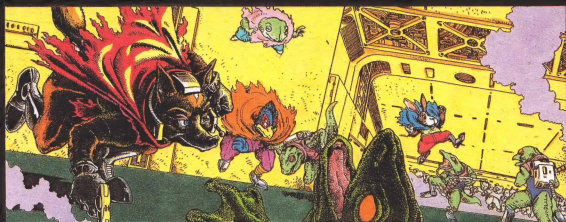
1世紀あまりの間、平和を守ってきたライラット系の宇宙。しかし、悪質な天オアンドルフ皇帝は、ここを支配下におごうと侵攻を開始した。目指すは、かつて彼を追いだした惑星コーネリア。ライラット系の母なる星である。



皇帝軍のし烈な攻撃の前に、コーネリア防衛軍はなすすべがなく、敗色は濃くなる一方だった。残された希望は、ただひとつ。最新テクノロジー「G-ティフューザー」を装備した最新鋭戦闘機「アーウィン」を投入するしかない。



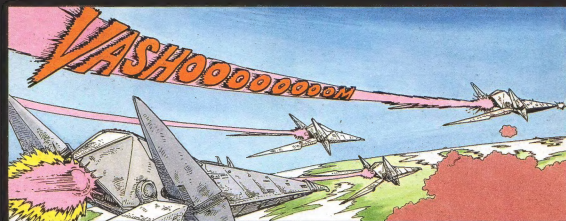
たが、アーウィンのコントロールは、きわめてデリケートかつタフなものであった。これを操縦するパイロットには高度なテクニックが要求される。コーネリア防衛軍の長、ペバー将軍は大英断をくだすことにした。



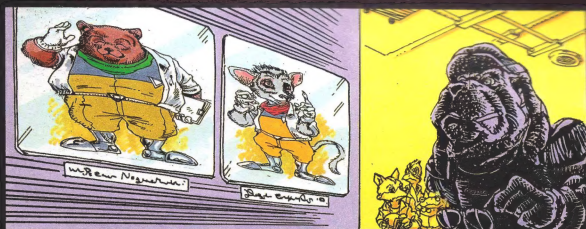
辺境の星、パベトゥーンを拠点に、皇帝軍の船だけをおそう宇宙義賊、フォックス・マクラウトにアーウィンを含め仲間を失ったことを決意したのだ。ブラックホールに消えた友、フォックス・シニアの息子とその仲間たちに!!



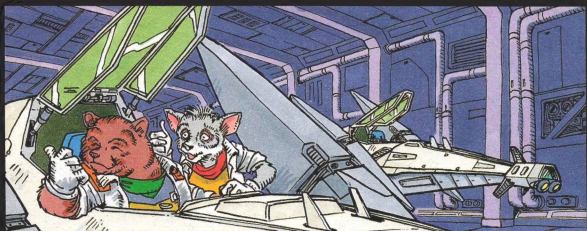
パベトゥーンで戦果をあげながらも金がないフォックスたち。彼らにホロテレグラムを送ったペパーは、コーネリアの窮状を訴えるとともに彼らの自尊心をくすぐることも忘れなかった。「お前たちじゃない!」と。



ペパーのもくろみどおり、フォックスたちはなんなくアーウィンを探り、その性能をフルに引きだした。シニアゆずりの腕前を見せるフォックスに、ファルコ、ベッピー、スリッピーとのチームワークも抜群だ。



フォックスたちなら平和を取りもどしてくれるに違いない。ペバーは彼らにライラット系の現状を伝授する。それは、ふたりのすぐれた偵察隊員、デスラ・コバーとベアー・ノウグッチーニが残した貴重なものだった。



防衛軍きっての腕さきだったデスラとベアー。彼らは新鋭のアーウィン型指令偵察機に搭乗し、全戦域の映像と皇帝軍の情報をエーテル波通信に乗せて送り続けてきたのだった。謎の消失をしてしまう直前まで……。



フォックスと仲間たちは貴重なファイルに目を通しはじめた。それは父の消失の原因をつかったアンドルフを倒すまでの長い道のりを助けてくれるに違いない——このファイルを特にプリントアウトして読者に送る。

C O N T E N T S 目次

INTRODUCTION.....	イントロダクション.....	1
PILOT MANUAL.....	アーウィン操作マニュアル.....	5
MISSION FILE#1.....	レベル1 戦略マップ&攻略ポイント.....	11
MISSION FILE#2.....	レベル2 戦略マップ&攻略ポイント.....	27
MISSION FILE#3.....	レベル3 戦略マップ&攻略ポイント.....	43
DATA FILE.....	アンドルフ軍情報リスト.....	61
MESSAGE FROM GOD.....	開発チームインタビュー.....	75
MAP GUIDE.....	マップの見方.....	10

諸君の任務は、アンドルフ軍の軍事拠点である惑星ベノムに乗りこみ、中核部であるグレートブレインを破壊することにある。本作戦の遂行にあたっては、われわれが長年極秘に開発を進めてきた超高性能戦闘機・アーウィンを実戦に投入する。この新鋭機についての詳しい性能は、別項(P5)にて紹介した。

偵察隊の報告によると、作戦成功率が高いと思われるルートは3つある。各ルートを進撃するうえで必要となる作戦指令、地形データは各ミッションファイル(P11、27、43)、アンドルフ軍についての情報はデータファイル(P61)に掲載している。

どのルートを選ぶかはパイロットの自由だが、紹介するルートの順番にそって敵の戦力は高くなっていることを伝えておこう。

それでは、諸君の健闘を祈る!

CORNERIA AIRFORCE GENERAL




PILOT MANUAL

アーウィン操作マニュアル

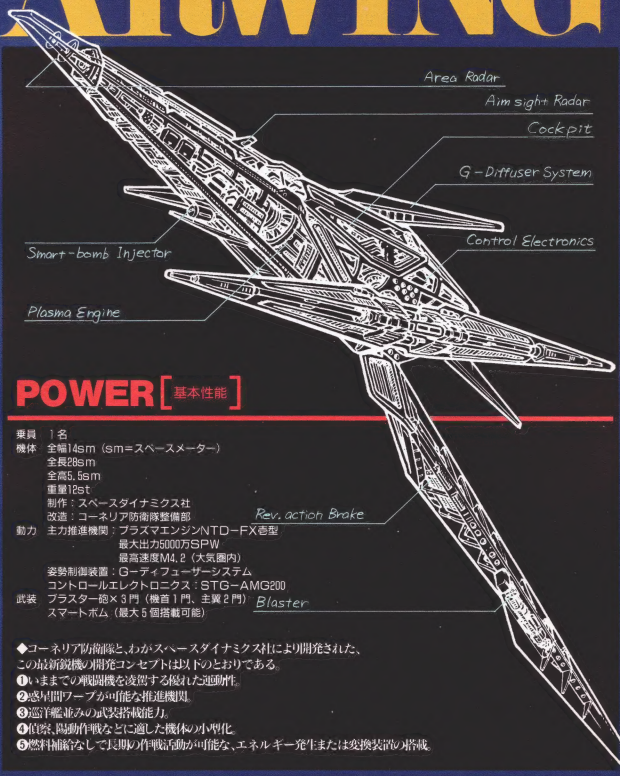
POWER〈基本性能〉

PILOTING〈運動性能〉

WEAPON〈武器性能〉

DEFENSE〈防御性能〉

ARWING



POWER [基本性能]

乗員 1名
 機体 全幅14sm (sm=スペースメートル)
 全長28sm
 全高5.5sm
 重量12st
 制作: スペースダイナミクス社
 改造: コーネリア防衛隊整備部
 動力 主力推進機関: プラズマエンジンNTD-FX巻型
 最大出力5000万SPW
 最高速度M4.2 (大気圏内)
 姿勢制御装置: G-ディフューザーシステム
 コントロールエレクトロニクス: STG-AMG200
 武装 プラスター砲×3門 (機首1門、主翼2門) Blaster
 スマートボム (最大5個搭載可能)

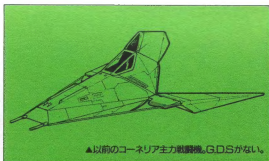
◆コーネリア防衛隊と、わがスペースダイナミクス社により開発された、この最新鋭機の開発コンセプトは以下のとおりである。

- ① いまままでの戦闘機を凌駕する優れた運動性。
- ② 感星間ワープが可能な推進機関。
- ③ 巡洋艦並みの武器搭載能力。
- ④ 偵察、陽動作戦などに適した機体の小型化。
- ⑤ 燃料補給なしで長期的作戦活動が可能、エネルギー発生または変換装置の搭載。

[G-ティフューザーシステム]

巨大な主翼やラダー（方向舵）、宇宙空間での姿勢制御用の小型バーニア…従来の戦闘機には必要不可欠であったこれらの装置を必要としない、まったく新しい姿勢制御装置。それが反重力発生装置、G-ティフューザーシステム（以下G.D.S）である。コックピットの左右に取りつけられた4基のG.D.Sを交互に作動（反重力を発生）させることによって、左右への旋回や、急加減速などあらゆる機体制御が可能となっている。

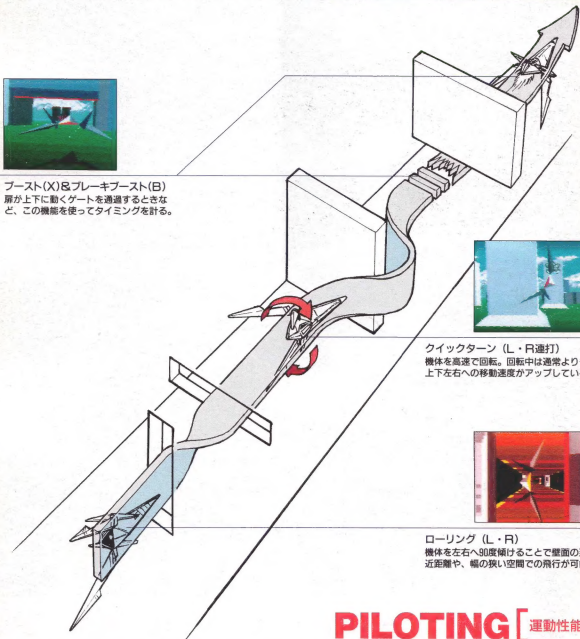
また、この装置を搭載することで設計上での大幅な省スペース化に成功。惑星間ワープが可能なプラズマエンジンや戦艦級の破壊力を誇る最新兵器スマートボムの搭載が可能になっている。VTOL（垂直離着陸）機能もカバーしており、着陸時は地上から約15m浮遊した形で停泊するので着陸用の車輪なども必要としない。



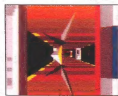
▲以前のコーネリア主力戦闘機。G.D.Sがない。



ブースト(X)&ブレーキブースト(B)
扉が上下に動くゲートを通過するときなど、この機能を使ってタイミングを計る。



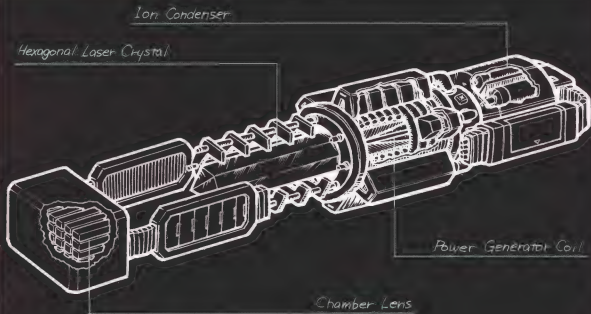
クイックターン（L・R連打）
機体を高速で回転。回転中は通常よりも上下左右への移動速度がアップしている。



ローリング（L・R）
機体を左右へ90度傾けることで壁面の至近距離や、幅の狭い空間での飛行が可能。

PILOTING [運動性能]

WEAPON [武器性能]



【ブラスター】

アーウィンが機首に1門、主翼に2門のブラスターを装備できたのも、G.D.Sの採用による飛行機関の省スペース化が大きく影響している。ただしエネルギー消費効率の関係上、3門同時の発射は現段階では不可能。向主翼から発射されるツインブラスターはA、Bの2タイプがあり、BタイプはAタイプの約1.5倍の攻撃力を持っている。

▶Aタイプのブラスターをばねをスプリングした特殊コーティングも、Bタイプには無効である。



【スマートボム】

対戦艦、対巨大兵器用に開発が進められた空間戦闘用高エネルギー爆弾。投下したのち、物体に接触すると自動的に爆発を開始。また、爆弾が空中にあるときならリモートコントロールで爆破のタイミングを操作することも可能。最大搭載数は5個。

▶レーザーやブラスターなどの光学兵器には効果なし。爆室を通りぬけアーウインを攻撃してくる。



【ローリングティフェンス】

レーザーやオーバルビームなどアンドルフ軍のさまざまな光学兵器に対抗し、機体に電磁バリアを張って光学兵器を反射防御する装置が開発された。しかし多量のエネルギーを消費するためにG.D.Sの作動エネルギーがもっとも少量となるクイックターンの間だけ作動するように改良されている。

反射可能な武器



レーザー



リングレーザー



オーバルビーム



プラズマボール

反射不可能な武器



ミサイル



クイックターン中の移動速度のアップを生かしミサイルを回避、同時にレーザーもはねかえす。

【エネルギー変換システム】

長期間の作戦活動に備え、アーウィンには敵の機体が破壊されたときに放出する、残存エネルギーを機内に取りこみ変換する装置が搭載されている。変換されたあとはシールドの補給、武装の強化、機体の修復などさまざまな目的に利用される。



アーウィンが搭載されているこのエネルギー変換システムは、敵の機体が破壊されたときに放出する残存エネルギーを機内に取りこみ変換する装置が搭載されている。変換されたあとはシールドの補給、武装の強化、機体の修復などさまざまな目的に利用される。



サブライサークル

▲宇宙に浮遊する謎の物体。通過するとシールドが大幅に回復。



スモールサブライ

▲サブライサークルほどではないが、シールドが回復する。



パワーシールド

▲機体が透明になり、相手の攻撃をある程度無効にする。



ツインブラスター

▲ツインブラスター(A→Bの2段階)へとパワーアップ。



スマートボム

▲スマートボムの搭載数が1つ増える(最大5個まで)。



トップス

▲3個すべてを攻撃し、中央に出現した物体にぶれると1UP。

DEFENSE [防御性能]

MISSION FILE❖1

レベル1 戦略マップ&攻略ポイント

OPERATION SHEET〈作戦指令書〉1

SCOUTING REPORT

- ①CORNERIA ●コーネリア
- ②ASTEROID ●アステロイド
- ③SPACE ARMADA ●スペースアマダ
- ④METEOR ●メテオ
- ⑤VENOM-ORBITAL ●ベノム軌道上
- ⑥VENOM-BASE ●ベノム基地

【第1惑星 コーネリア】 アンド

ルフ軍のたびかさなる攻撃のため、わが軍の防衛ラインは後退を続けている。基地出撃後は、惑星内に駐留する敵空母へただちに向かい、これを撃破することが第一の任務



である。この空母さえたたけば、敵進攻軍の補給路は完全にたつことができ、コーネリア本星の進攻もくい止められる。

【アステロイド】 コーネリアのまわりを包む小惑星群は、敵の侵攻を封じる天然の防御壁となっている。アンドルフ軍はこのエリアに大型戦艦・ロッククラッシャーを投入した。敵艦隊のレーダー網をかいくぐると同時に、ロッククラッシャーを早急に撃破せよ。

【スペースアマダ】 巡洋艦、駆逐艦、戦艦など数百におよぶ宇宙船艦で構成された、ライラット系最強の艦隊である。正面から戦うのではなく、ピンポイント攻撃で指揮艦だけを集中的に攻撃し、艦隊の指揮系統を混乱させること。艦隊中心部にもぐりこむことができれば、そこには旗艦

コアベースIがある。この旗艦内部に潜入して、アトミックベースを撃破すれば、敵戦力に大きなダメージを与えることができる。



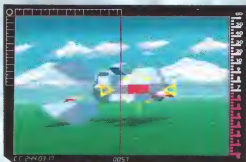
【メテオ・ベース】 かつては「メテオランド」という一大アミューズメント施設だった人工小惑星。現在は大量の兵器が配備された敵



前線基地に改造されている。配備された兵器群を撃破せよ。

【第1惑星 ベノム】 コーネリアを追われたアンドルフが、軍事拠点として選んだ惑星。かつては緑ゆたかな惑星として知られていたベノムも、いまでは機械惑星にその姿を変えている。また、本作戦の最終目的地であるアンドルフ軍の本拠地・グレートブレインは、ベノム軌道上を周回する軍事衛星の妨害電波によって正確な位置が惑星上からわかりだせないようになっている。軍事衛星をコントロールする空間浮遊ロボットを撃破して、敵本拠地を発見すること。グレートブレイン内部にある超次元空間動力機関を破壊し、アンドルフの野望を阻止してほしい。

▼ アタックキャリア



宇宙空母アタックキャリアの弱点は、左右につけられた戦闘機格納庫とミサイル発射ハッチ。ミサイルをよけながら、扉が開いたハッチ(赤く光っている)をプラスターで攻撃せよ。

▼ パワーローダー

▼ バトルバタフライ

▼ マッドスネイル

▼ スタッグ

▼ パワーローダー

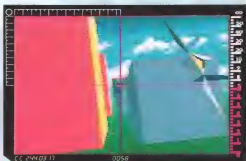
▼▼ ダークバタフライ
×2

▼ マッドスネイル

▼ サーチャーIII

▼ パワーローダー

▼ サーチャーIII

▼▼ ダークバタフライ
×2

③ つめの司令部ビル(正面にコーネリア軍のマークが描かれたビル)を抜けると、右側にオレンジ色のビルがある。このビルの裏手にまわるとスマートボムが入手できる。

▼ ダークバタフライ

D

C

B



C O R N E R I A

●スタート直後に飛来し、足元のアーチを踏ま
せてくると、その先にあるアーチ内に●が
出現する。

▼ パワーローダー

▼▼ バトルバタフライ
×2

▼ サーチャーIII

▼▼ パワーローダー
×2

▼▼ ラットファイアー
×2

▼▼ バトルバタフライ
ピクタル×2

▼ マッドスネイル

▼ ダークバタフライ

▼ バトルバタフライ

▼▼ ダークバタフライ
×2



●(B) アンドルフ軍の作業用ロボット、パワー
ローダー。柱を運んでいるパワーロー
ダーを破壊すると、残った柱が障害物となり目
の前をふさぐ。ブーストの加減速でよける。



●(A) マップ内には、特定の場所を通るとアイ
テムが出現する場所がいくつかある。赤
枠のアイテム出現表通りに飛べば、前方のア
ーチ内にツインプラスターが出現する。

SCOUTINGREPORT11 中 コーネリア

出撃地点はコーネリアの中心部に建った宇宙軍基地。アンドルフ軍の作業用ロボットは司令部センターのすぐ先にまで侵攻している。

A



- ▼▼ スペースサイトII
x2
- ▼ サーチャーIII
- ▼▼▼ スピナー⑤x4
- ▼ デビルワーム
- ▼ スペースパーミン
- ▼ スペースサイトII
- ▼▼▼ デビルワーム⑤
- ▼▼▼ スペースサイトI
x6
- ▼▼▼ スペースパーミン
x3

① 通り道から三連弾を放つので、三連弾を通過するとお上に②で三連弾を放つ。



② デビルワームは頭部からスモールサブライをだす。胴体を先に撃つとバラバラに分かれて狙いがつけにくくなるので、ひきつけてから頭の部分を確実に倒すこと。



③ アステロイドに浮かんでいる隕石の中には、プラスターで破壊できる赤茶色のものと破壊できない銀色のもの2種類がある。危険を感じたらすぐにプレーキブレスト。

SCOUTINGREPORT2 + アステロイド

コーネリア全体をつつむ小惑星群=アステロイド・ベルト。ここにはアンドロフ軍によって小惑星に似せて作られた砲台が多数しかけられている。

ASTEROID

1



▼ コアベース 1

▼ キャッツロック

▼▼ スペースカイトII⑤
▼ スペースカイトI
x 2

▼ ベノムシヤトル

▼▼ キャッツロック
▼ x 3▼▼ ベノムシヤトル
▼ x 2▼▼ キャッツロック
▼ x 3

▼ ベノムシヤトル

▼ バトルシップ
ブーツ

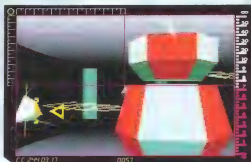
▼ スペースカイトII⑤

▼ キャッツロック

▼▼ ナグラ x 2

▼ キャノン
エグゼクターII

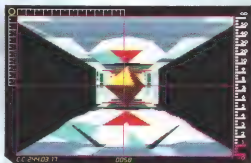
▼ スペースカイトII⑤



これがコアベース 1 の中心部にあるアトミックベースだ。コアのまわりにある 3 つの磁場フィールドを壊せば、コンピューターのカバーが下がってダメージを与えることができる。



④ ミサイル発射口が 3 門装備されたキャノンエグゼクターII。発射口をすべて壊さないかぎり、ミサイル攻撃を止める方法はない。サブライサークルはくっておきたい。



③ 指揮艦内部の一番奥に、コントロールユニットがある。ここを破壊すれば、艦隊の指揮系統が一時的に乱れるため、より艦隊の中心部に近づくことができる。

C
B

1UP



SPACE ARMADA

スペースコロネ
100

▼ スペースサイト2

▼ バトルシップ
ブーツ

▼▼ ナグラ×2

▼▼ スペースサイトII
スペースサイト1

▼ キャノン
エクセクター1

▼▼ ナグラ×2

▼▼ スペースサイトII
スペースサイトI
×2

▼▼ ナグラ×2

▼ キャノン
エクセクター1

▼▼ ナグラ×3

▼

▼ キラー
サテライト1
II

▼ ナグラ

● ユアーマーIIの面、敵船のロケットスター
3つをブラスターですべて先に切りかえて過
越するとOが出現する。



(B) 指揮艦バトルシップブーツの内部に潜入したところ。通路内にはしゃへい板などの障害物があちこちにしかけられている。機体を立て、ブーストによる加減速を使え。



(A) 主力戦艦キャノンエクセクター1が、巧妙に行く手をふさいで方向感覚を狂わせている。このトリックに気づかないと、パイロットは同じエリアをループすることになる。

SCOUTINGREPORT3 + スペースアマダ

宇宙最強とうたわれるアンドルフの無敵艦隊スペースアマダ。司令艦と旗艦の中枢部を破壊しないかぎり、艦隊の包囲網を突破することはできない。



- ▼ ダシング
インセクター
スペースヘリ
×3
- ▼▼ グランドシップ
- ▼ バトルバタフライ



弱点は足。一定のダメージを受けると足を水平に伸ばし、高速回転しながら体当たり攻撃をしてくる。このときだけはプレーキブーストと上下の動きでかわすしかないようだ。

- ▼ グランドシップ
- ▼ バトルバタフライ
- ▼ バトルバタフライ

- ▼▼ マッドシューター
×2

- ▼▼ ホバータンクII
レッドアイ×2

- ▼ エネミー
ストーカー

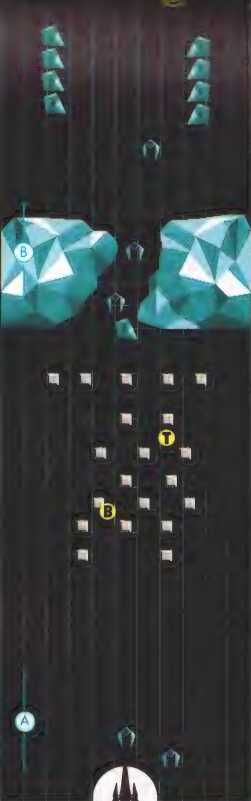
- ▼▼ マッドシューター
×2

- ▼▼ スペースヘリ×3

- ▼ エネミー



◎ 格納庫ハッチ (画面左) からでてきた3台のタンクは、自機と一定の間合いをとりながらプラズマボールでしばらくの間攻撃してくる。出現と同時に倒すこと。



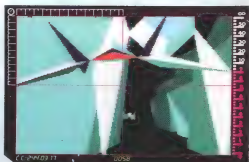
▼▼ スペースヘリ×2

▼ エネミー
ストーカー

▼▼ ホバータンクIIⓄ
×2

▼ レッドアイ

▼▼ エネミースト
ーカー×2



B 岩場の中は動ける範囲が非常にせまく、ぶつかるだけでシールドのエネルギーが大量に減ってしまう。ローリングは使わずに、左右の小さな動きだけで敵の攻撃をかわせ。

▼▼ マッドシューター
×2

▼ バトルバタフライ

▼▼ レッドアイ×2

▼▼ ホバータンクIIⓄ
×2
ホバータンクII

▼▼ マッドシューター
×2

▼▼ エネミー
ストーカー×2



A 基地に潜入すると、すぐ後方からエネミーストーカーが2体現われる。攻撃はしてこないが、前方の視界がふさがれるので、早めに倒すにこしたことはない。

SCOUTINGREPORT4 メテオ

大量の破壊兵器が配備されたアンドルフ軍の最前線基地、メテオ・ベース。視界が極端に悪いため、ここではすばやい状況判断がもとめられる。

M E T E O R

▼ ファントロン

▼ ハードシューター⑤

▼ スペースサイト
×4

▼ ハードシューター

▼ スペースサイトII

▼ ホーミング
ミサイル×13▼ スーパーミサイル
×2▼ ホーミング
ミサイル×8▼ サイレント
スナイパー⑤
サイレント
スナイパー×2

▼ スペースサイトII

▼ ホーミング
ミサイル×16

▼ キー



照準を向けると短距離ワープで逃げるので、逃げそうな位置を予測して攻撃すること。後半戦は3体に分身するが、本物は1体のみで残りはダミーだ。レーザーを当てて判別せよ。



D アンドルフ軍の最新鋭機、サイレントスナイパー。姿を消している間はいかなる攻撃も受けつけないという恐ろしい兵器だ。攻撃時のみ姿を現わすので、そこを狙え。



C ベノム上空は戦闘機だけでなく、ホーミングミサイルが休みなく打ち上げられる激戦区だ。スモールサブライをだすミサイルもあるので、逃げずに撃ち落とすこと。



A

▼ サイレント
スナイパー▼▼ スペースサイト I
×2▼▼▼ スーパーミサイル
×5▼ サイレント
スナイパー

▼ クロスファイター⑤

▼ クロスファイター⑤

▼ スーパーミサイル

▼▼ ベノム I ⑤
ベノム I ×3▼▼▼ ホーミング
ミサイル×14▼▼ スペースサイト I
×3

▼ スペースサイト II

▼▼ スペースサイト I
×2

▼▼ ベノム I ×2

●このボス戦は、通常のボス戦とは異なり、プレイヤーの機体を攻撃するのではなく、機体を取るとその先に○がまた出現する。



B ここは速射レーザーを装備した中型戦闘機、ハードシューターが2機連続で出現。ローリングでレーザーをはねかえすより、撃ち合って早めに撃墜させたほうがいい。



A 4門のレーザー砲を乱射する中型戦闘機、クロスファイター。真正面が攻撃の死角になるという弱点を持っている。自機を正面に合わせれば、攻撃が当たらない。

SCOUTINGREPORTS 4 ベノム軌道 I

機械惑星と化したベノムから、無数に繰りだされるミサイル群に注意。ここではコックピットビューを使い、ミサイル迎撃に専念することを勧める。

VENOM-ORBITAL

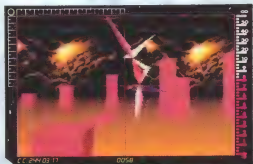
▼ ファントロン



ベノム上空で倒した敵が再び登場。今回はある程度ダメージを与えると変形する。変形後の弱点は頭部のレーザー発射口。高さを合わせて左右の動きでレーザーをかわせ。



D 近づくと倒れる青い柱とは違い、この赤い柱は空を飛んで偵察機の前方をふさいでくる。破壊はできるが、大量に降ってくるので左右にかわしたほうがいい。



C 上下にピストン運動する柱は、高い位置を飛行していれば当たることはない。このエリアに入る直前でブレーキブーストをかけ、高度を上げたほうが安全だ。

▼▼ マッドシューター
x3

▼ バトルバクフライ

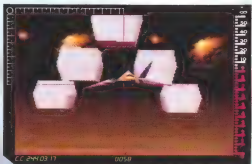
▼▼ マッドシューター
x2



B 直前まで近づくと、突然矢印の方向に回転するムービングフェンス。プラスターを当てると動きだす向きを変えられるので、コースどりを早め早めに考えること。

▼▼ マッドシューター
×2

▼▼ バトルバタフライ
×3



A 突然空中で実体化するブロック群。よけれないとと思ったらすぐブレイクブースト。ただし、ブースト終了直後の加速時が一番危険な状態になるので注意が必要だ。

▼ バトルバタフライ

SCOUTINGREPORT6 中 ベノム基地

突然真横に動きだすフロック、空中を飛ぶ柱……。ベノム本星は、建造物を改造したトラップがあちこちにしかけられている。慎重な機体操作が問われる。

VENOM - BASE

+フライトレコーダー1

FLIGHT RECORDER—1

発信者 フォックス・シニア軍曹

所属 コーネリア防衛軍第7中隊

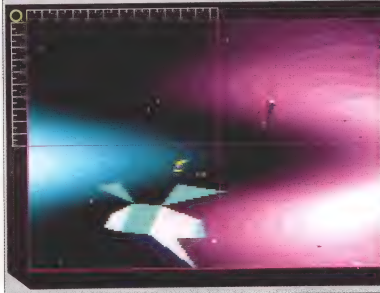
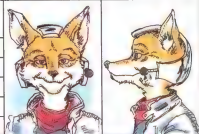
認識番号 COR-BB758

機体番号 CA093-22

搭載機種 Xファイター(コーネリア第VI期主力戦闘機)

宇宙暦 238.04.20

発信位置 アステロイド1-2地区、X388-Y142-Z194



■状況

わがライラット系には、Dr. アンドルフが6年前に行なった反陽子爆弾の実験でできた“すべてを飲みこむ宇宙の穴”、ブラックホールがある。このブラックホールに関する情報で唯一たしかなデータといえるのが、小惑星群でミニブラックホールと遭遇して消息をたった6年前のシニア軍曹の記録である。

■再生

こちら認識番号COR-BB758、現在アステロイド1-2地区…司令部、聞こえるか？…現在第7中隊はセクターNでの宇宙海賊を撃滅、コーネリアに帰投中、5つに連なった隕石群を発見した…新手のトラップなのだろうか？映像データを転送する…中央の隕石を破壊すると、隕石群は分かれるようだ…

3組目の隕石群を発見…おかしい…隕石群を攻撃した直後に“笑う隕石”と遭遇…このエリアに“笑う隕石”はないはずだが…な、なに！“笑う隕石”がブラックホールに変化…ブラックホール出現！ 脱出不能！

■分析

この記録が正しいものとなると、小惑星群の中にはブラックホールの進入口が存在する。それはなんらかの条件が重なると出現するようだが、「5つに連なった隕石群」が「3組」あることと、「笑う隕石」の出現が関係することは、まずまちがいない。さらに興味深いのは、軍曹が消息をたつてすぐにセクターY、Z、ベノムの3エリアで、軍曹機の破片が発見されたことであろう。ブラックホール内部にワープポイントがあるものと思われる。

MISSION FILE❖2

レベル2 戦略マップ&攻略ポイント

OPERATION SHEET〈作戦指令書〉2

SCOUTING REPORT

- ⑦CORNERIA●コーネリア
- ⑧SECTOR X●セクターX
- ⑨TAITANIA●タイタニア
- ⑩SECTOR Y●セクターY
- ⑪VENOM-ORBITAL●ベノム軌道上
- ⑫VENOM-BASE●ベノム基地

OPERATION SHEET

✦作戦指令書

2

★ TOP SECRET ★



本作戦はセクターX、Yなど比較的軍備の少ない未開発区域を航行し、ライラック系の外周軌道より敵の本拠地ベノムへ侵入するものである。作戦成功への最大のポイントは、戦略ルートの中盤に位置する第II惑星タイタニアの奪回にあり。アンドルフ軍最大の資源供給地であるこの惑星をたたけば、戦況はわがコーネリア軍に大きく傾くことだろう。

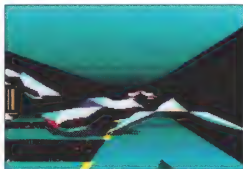
コーネリア衛星軌道の予備基地を築くことになり、衛星軌道のある都市部への侵襲を開始している。ただちに防衛態を構築、そののちセクターX方面へ大気圏を離脱。本作戦の戦略ルートを進め。

【セクターX】 以前はコーネリアをつむむアステロイドであったこの地区も、アンドロフ軍の小惑星破壊艇によってそのほとんどが破壊されている。現在アンドロフ軍はここに前線基地を建造中。再度のコーネリア制圧作戦を防ぐため、この基地の建造を阻止せよ。

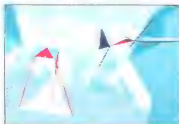
【第Ⅱ惑星タイタニア】 アンドロフ軍最大の補給拠点。この惑星はライラット太陽へ地軸を直角に向けた形で自転しているため、太陽からの熱や強い紫外線をつねに浴びる昼側と、光の届かない氷点下の夜側の2つの顔を持っている。本来、天候操作ユニットを作動させることで夜側でも資源の発掘が行なわれていたが、アンドロフ軍はこれを停止させた模様。厚い霧につつまれた天然の要塞と化している。この天候操作ユニットを再始動させ、資源制御ブレインを修復、それが不可能な場合は破壊されし。

【セクターY】 敵軍も恐怖する巨大生物が生息するエリアである。そのためベノムへ近い距離に位置していながら、敵軍の配備数はかなり手薄といえる。しかし、この巨大生物たちへの対処が問題となるだろう。なお諜報部の発表では、この区域で正体不明のクジラが目撃されている（→P42 フライトレコーダー参照）。

【第Ⅰ惑星ベノム】 ベノム衛星軌道上で宇宙機雷を次々と排出す



る敵の超重力衛星を破壊したのち、惑星内部へ侵入。惑星内部では敵主力部隊との戦闘を避け、都市部を走る中枢幹線道路より敵総司令部を目指せ。

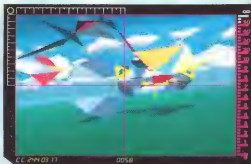




▼ アタックキャリア

- ▼▼▼ バトルバタフライ
S
- ▼▼ ピクトル×4
- ▼▼ マッドスネイル

- ▼▼ マッドスネイル
- ▼▼ ダークバタフライ



アタックキャリアから次々と発進するピクトルは、接近するとさらにミサイルで攻撃してくる。戦闘機格納庫(右側のハッチ)を早めに破壊することが必要だ。

- ▼▼ マッドスネイル
- ▼▼ マッドスネイル
B

- ▼▼ パワーローダー
×2

- ▼ マッドスネイル

- ▼ バトルバタフライ



◎ 敵軍が積み上げたと思われるこれらの柱は、その横を通過すると倒れてくる。このエリアでは低空飛行が望ましい。これなら倒れてきた柱にぶつかることなく脱出可能。

- ▼▼▼ バトルバタフライ
S×2
- ▼▼ ピクトル×3

- ▼ ダークバタフライ



▼ マッドスネイル
X2
スタッグS

▼ サーチャーIII
ビクトルS

▼ ダークバタフライ
X2

▼ パワーローダー

▼ パワーローダー

▼ レットファイター

▼ マッドスネイル

▼ バトルバタフライ

▼ ダークバタフライ
X3

● 敵機に通過で登場する2体のアーチを通過するとマッドスネイルが出現する。
● 敵機に通過で登場する2体のアーチを通過するとマッドスネイルが出現。さらに、その先にいる2体のパワーローダーの間を通過するとBが出現する。



B このエリアのビル群でスタッグを発見したならば、ただちに破壊せよ。スタッグ自身に攻撃機能はないが、パラシュートバッグを大量に落として行く手をはばむ。



A 手前をパワーローダーが横切るためアーチを通過するのは難しい。ここで利用したいのがプレーキブースト。2番目のアーチを通過する前に使用することを勧める。

SCOUTINGREPORT7 コーネリア

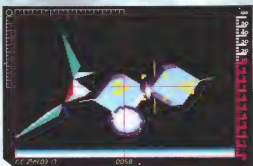
超高層ビルが建ちならぶ、密集地帯での首都防衛戦になる。せまい空間での戦闘でこそアーウィンの高い機動性が存分に活かされる。

▼ ロック
クラッシャー

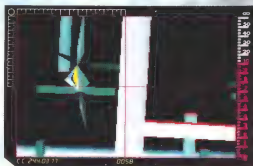
▲▼ ハードシールド
× 2
▼▼ ハードシールド
S × 2

▼▼ スペースサイトII
パイロン

▼▼ ハード
キャッツロック
× 2



レーザー発射口を破壊すると本体を切りはなし、ミサイルとプラズマボールで攻撃してくる。左右に動いて攻撃するより、正面でローリングしながらプラスターを撃つのが有効。

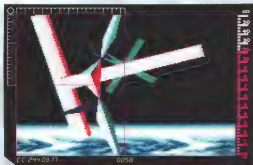


Ⓓ 上下から次々と柱が迫ってくる。ブーストなどで機体を加減速させず、柱がない空間を探して飛行せよ。降下しながら飛行したほうが比較的楽にぬけられる。

▲▼ ハードシールド
× 2
▼▼ ハードシールド
S × 2

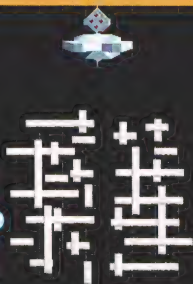
▼ スペースサイトII

▼▼ サーチャー I × 2
▼▼ サーチャー II



Ⓒ 回転しながら接近してくる十字型の柱をよけるには、その柱の回転しているのと同じ方向へ機体を移動させることだ。ブーストを使って急加速してぬけるのも悪くない。

▼▼ サーチャー I
▼▲▼ サーチャー II ⊕
▼▼ スピナー × 2

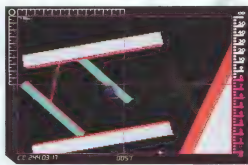


P



- ▽▽ スターシューター
- ▽ スターシューター
- ▽ スターシューター
- ▽ スターシューター

- ▽▽ スピナー×2
- ▽▽ スピナーS×2
- ▽▽ キラー
- ▽▽ サテライト1①



(B) 上下にならんでいる柱が回転しているため、微妙なコントロールが要求される。柱はまっすぐに続いているわけではなく最初は右へ曲がり、そのあと左へと曲がっていく。

- ▽▽ サーチャーIII
- ▽▽ スペースサイトII×2



(A) 前方にある回転する柱を越えたところにトップスがある。この物体をすべて攻撃すると1UPする。そのためには、この地点でブレーキブーストでの減速が必要。

- ▽ サーチャーII
- ▽ サーチャーIII

- ▽▽ スペースサイトI
- ▽▽ ×2

- ▽ スペースサイトII

- ▽▽ スペースバーミン
- ▽▽ ×3



SCOUTINGREPORTZ ↑ セクターX

アンドルフ軍が基地を建造するための機材が浮遊している。敵の攻撃よりこれらの機材をよけることが重要だ。コックピットビューでの飛行を勧める。

SECTOR X



- ▼ プロフェッサー
ハンガー



- ギャラクシー
フィッシュ×4
シモンスター
×5



- ▼ ダークバタフライ
×2
▼ マッドシューター×2



- ▼ マッドシューター
クラブタンク



- ▼ マッドシューター
クラブタンク

- ▼ クラブタンク

- ▼ クラブタンク



- ▼ バトルバタフライ
▼ マッドシューター
×2



- ▼ レッドアイ
ホバータンクII
S×2



- ▼ ホバータンクI
×2

- ▼ クラブタンク

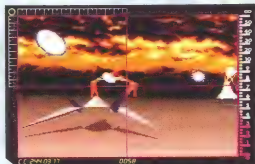
- ▼ クラブタンク



分身攻撃(シャドートラッシャー)は、機体を上空に移動させて回避できるとの報告あり。そして一度視界から消えると、エネルギーを補給して帰ってくる。短期決戦で臨むべきだ。



D 資源防衛拠点マッドブレインをめけると海上へとでる。ギャラクシーフィッシュは左右のどちらかに引きつけておいて、接近したらクイックターンで逆方向へと移動。



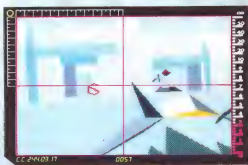
C クラブタンクはアーウィンが通り過ぎたあとでも後方から攻撃してくる。もし、破壊できなかった場合はクイックターンを活用し、後方からの攻撃に備えよ。



● マッドシューターと
スパーストーカー
バトルバタフライ

● マッドシューターとスパーストーカーは
1個目と2個目を通過すると3個目のゲート
のうしろに、サプライナークルが出現する。

▼▼ ホバータンクII
S×2



▼▼ マッドシューター
x2

▼ クラブタンク

(B) もし、プラスターがパワーアップしてい
ないのなら中央のゲートへ。右のゲート
の奥にある天候操作ユニットを作動させない
かぎり、何度でもツインプラスターが出現。

▼▼ ホバータンクI
x2
バトルバタフライ

▼▼ エネミー
ストーカーS×2



(A) 惑星侵入直後は氷に囲まれた地帯を進む
ことになる。途中にある分岐点では左へ
曲がるとその先にスマートボムがある。この
地点でプレーキブーストを使いつつ左へ旋回。

▼▼ マッドシューター
x2
エネミー
ストーカーS×2

SCOUTING REPORTS 中 タイタニア

あつい霧におおわれているため視界が非常に悪い。
マッド中盤にある天候操作ユニットを作動させな
いと、そこから先へ進むことはできない。

T I T A N I A

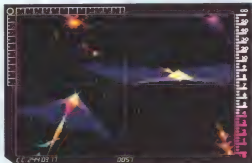
▼ プラズマヒドラ

▼▼ ナグラ
▼ スペースサイトII
S×2



▼ デビルダム

▼▼▼ アトミックレイG
x2
▼▼▼ アトミックレイ
x3



▼▼▼▼ アトミックレイG
▼▼▼▼ アトミックレイ
x4

◎ アトミックレイGは、こちらが攻撃しなければ襲ってこない。ほかの敵といっしょに現われたときも、間違っただけで攻撃しないように。無謀なブラスターの連射は禁物。

▼▼▼ スペースサイトI
x3
▼▼▼ デビルダム

▼▼▼ スペースサイトII
◎
▼▼ スペースサイトII
x2

▼ アトミックレイG



- ▼ ナグラ×3
- ▼ キラー
- ▼ サテライトⅠ①



B どんな攻撃も効かなかったスペースアメーバだが、意外な対処法があることが発見された。取りつかれているときにクイックターンをすればふり払える。

- ▼ スペースサイトⅡ×2

- ▼ ナグラ×3



A アトミックレイは破壊することはできないが、ブラスターで攻撃すれば追い払える。体の色が青く変われば、攻撃意思のなくなった証拠だ。深追いすることはない。

- ▼ デビルダム×3

- ▼ アトミックレイ×3
- ▼ デビルダム

SCOUTING REPORT ⑩ 未知生物

アトミックレイなどの巨大生物たちが息づくエリアである。生物兵器に対しては、いままでの戦闘とは違う知識が必要となる。

S E C T O R Y



▼
メタル
スマッシャー



スペースカイト I
×4
スペースカイト II
S×2



ミニスマッシャー
×20



ミニスマッシャー
×24



ハードシューター
×2



スペースカイト I
×2
スペースカイト II
S×2
キラー
サテライト II S



ハードシューター



ホーミング
ミサイル × 8



ハードシューター
×2



ホーミング
ミサイル × 14



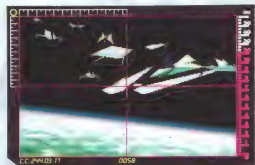
スペースカイト I
×2
スペースカイト II
S



ふたつに分かれたメタルスマッシャーの間に、ミニスマッシャーが見えたらクラッシュアタックで攻撃してくる。この位置まで引きつけておいてからプレーキブーストで回避可能。



D この場所のミニスマッシャーはこちらから攻撃しないかぎり分裂しない。スペースカイトなどの敵も出現するが、ここは反撃せず回避に専念するのが得策だ。



C スペースパーミンは破壊しないと、いつまでもアーウィンの至近距離で攻撃を続ける。武装はレーザーなので、クイックターンでそれをわねかえしつつ反撃だ。



スペースサイトI

ミニスマッシャー
×9

スペースサイトI
×4
スペースサイトII
S×2

ホーミング
ミサイル×10

ミニスマッシャー
×5

スペースサイトII

スペースサイトI
×2
スペースサイトII
S

スペースサイトI
×4
スペースサイトII
S×2

ミニスマッシャーが出現したあとに、4個のミニスマッシャーが三角形を描くようにならんでいる中央を通過するとOが出現。



B ペノムから打ち上げられてくるホーミングミサイルの大群は、回避するよりもプラスターで破壊せよ。こくまれだが、スモールサブライが出現することがある。



A スペースサイトの編隊は、一度アーウィンから離れたのちに、接近して攻撃してくる。プラスターの射定距離をギリギリまで利用し、敵機が近づく前に迎撃してしまうことだ。

SCOUTING REPORT #1 中 ペノム軌道上

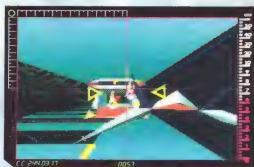
宇宙機雷が網の目のように浮遊している空間である。そして、このルートを進んだ場合、ペノム軌道上を周回する攻撃衛星と遭遇する確率が非常に高い。

VENOM—ORBITAL

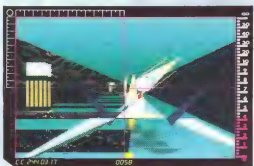
▼ キャラクティック
ライダー

▼▼ エアバイカー×2

▼▼ エアバイカー×2



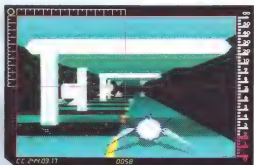
ギャラクティックライダーは、ハッチが開いたときにしかダメージを与えない。もし本体が体当たりしてきたときには、機体をローリングさせて、道路の端へ退避しよう。



③ エアバイカーは破壊しないかぎり、いつまでも攻撃をしてくる。わざと柱を回りこむように飛行し、柱を盾にして、後方から攻撃されないように注意を払うことだ。



ワイルドグース
X13
ワイルドグース
S×2



② この天井まで伸びた白い柱は、4番目が崩れ落ちるようになっている。3番目の柱の下を通過したときに、ブーストを使って一気に通りぬけてしまうのが得策といえる。

▼▼ ホバーテール×2

C

B



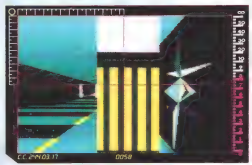
☆ ▼ ▼ ▼ ホバーテール×5
 ▼ ▼ ▼ ▼ ホバーテールS

▼ ▼ ▼ ▼ ワイルドグース
 ▼ ▼ ▼ ▼ ×3
 ▼ ▼ ▼ ▼ ワイルドグースS

▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ワイルドグース
 ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ×5

▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ホバーテール
 ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ホバーテールS
 ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ワイルドグース

① スタート直後、左側にならんでいる2本の白い柱の間を3カ所連続で通過するとその先(道路の右端)に①が出現する。
 ② 中盤の天井まで伸びた白い柱が5本連続で登場する場所で、5本目の柱の左側を通過すると②が出現する。



(A) ただちに機体を左右のどちらかへローリングせよ。この状態のほうが、迫ってくる柱をよけやすい。路上にウイングが接触しても、ダメージを受けないとの報告もある。

SCOUTINGREPORT12 中 ベノム基地

ベノムの中心を走る道路である。これに沿って飛行していけば、ベノム基地へとたどり着くはずだ。しかし、途中には多数の警備隊が待ち受けている。

VENOM - BASE

✦フライトレコーダー②

FLIGHT RECORDER—2

発信者 ベアー・ノウグッチー二軍曹

所属 コーネリア諜報部特殊第2小隊

認識番号 COR-XX3C743

機体番号 FX003-57

搭乗機種 Mスカウター(アーウィン型指令偵察機)

宇宙歴 244.03.17

発信位置 セクター-Y、X667-Y885-Z1045



■状況

偵察任務を完了し、セクター-Yを航行中の軍曹が謎の巨大生物と遭遇し、消息をたった。

■再生

こちら認識番号COR-XX3C743…例の怪鳥の…調査結果はでたんでしょうか？
—こちらコーネリア…その件については現在調査中…遭遇場所は貴君からの報告があったセクター-Xをはじめ、アステロイド、ベノム軌道上などからの報告があり…いずれもサプライサークルを通過できなかった直後に…遭遇している同一パターンが見られる。

なるほど…現在セクター-Yを航行中…アトミックレイが騒がしいですよ…こいつで10匹目だ…ブラスターで追い払うのも楽しやな…ちょっとまってくれ…なんだあれは！ 巨大な魚…クジラが見えます！ エネルギー体を次々と放出しながらクジラが宇宙空間を泳いでいます…俺の目がどうかしちまったのか？ …うわあ…（ここで通信とだえる）

■分析

パイロットたちを騒がしている未確認物体A（コードネーム：シルバーフェニックス）と、軍曹を飲みこんだらしい未確認物体B（コードネーム：スペースホエール）。ともに遭遇する際の条件のようなものが存在する、というのが諜報部の統一見解である。

MISSION FILE◆3

レベル3 戦略マップ&攻略ポイント

OPERATION SHEET〈作戦指令書〉3

SCOUTING REPORT

- ③CORNERIA•コーネリア
- ⑭ASTEROID•アステロイド
- ⑥FORTUNA•フォーチュナ
- ⑬SECTOR Z•セクターZ
- ⑩MACBETH•マクベス
- ⑩VENOM-ORBITAL•ベノム軌道上
- ⑬VENOM-BASE•ベノム基地

OPERATION SHEET

✦ 作戦指令書

★ TOP SECRET ★

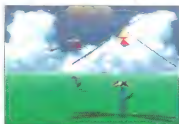
3



コーネリアをとりまく小惑星群を通りぬけ、フォーチュナ、マクベス、そしてペノムへと向かうルート。本作戦は敵軍の防衛ラインがもっとも厚い、ライラット系の主要惑星を奇襲する電撃作戦である。そのためフォーチュナーマクベス間にあるセクターZでは、敵軍の激しい抵抗に合うことだろう。しかし、このルートを制圧することができれば、敵軍の勢力拡大を確実に封じることができる。

アンドルフのコーネリア侵攻軍は、ついに惑星第三期の三角度攻撃戦艦を投入した。

【アステロイド】 小惑星群にある特殊な鉱物を利用し、アンドルフ軍はブラスター攻撃をはねかえすシールド技術を開発している。すでに、このエリアにブラスターシールドをコーティングした小型ステーションが駐留していることもわかっている。アステロイドの制御権を奪還すると同時に、新型ステーションのデータを入手せよ。



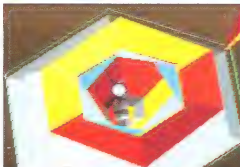
【第Ⅴ惑星フォーチュナ】 気候がつかねに安定している惑星で、デスドラゴンフライやビーファイターなどの古代生物が今も生息している。アンドルフはこの巨大生物



に着目し、遺伝子改造による生物兵器を開発しはじめた。実験段階ではあるが、サイボーグ化されたドラゴンがすでに生物兵器として投入されている。このドラゴンが、ここでの最終攻撃目標だ。

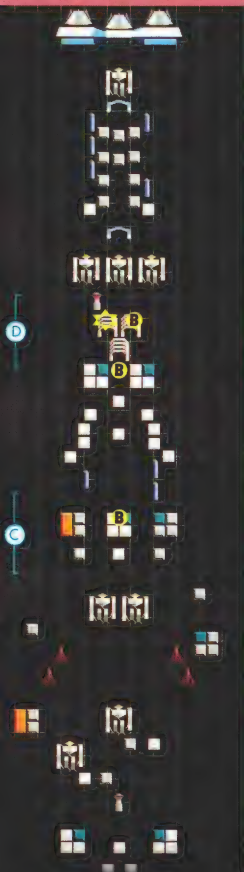
【セクターZ】 アンドルフの拠点増設艦隊が駐留しているエリアである。もしここで建造されている第2前線基地が完成すると、敵の防衛ラインは、より強固なものになってしまう。建造中の基地内部をぬけ、物資を輸送する旗艦コアベースIIを破壊して、基地建造を阻止すべし。

【第Ⅲ惑星マグベス】 惑星全体をおおう地下の大部分が大きな空洞となっている。アンドルフはこの特殊な形状を利用して、空洞内部に大量の燃料・兵器・弾薬を運びこんだ。



【第Ⅰ惑星ベノム】 ベノム本星に突入するには、ベノム軌道上を

周回している次期主力戦艦・グレートコマンダーをたたかなければならない。この敵最新鋭艦は宇宙間と惑星間を行き来することができるだけでなく、場所に合わせて合体・変形を行なう万能侵攻兵器である。この新鋭艦を撃破しないと、アンドルフ軍の中枢部にたどりつくことはできない。アンドルフを倒せば、本作戦は完了である。



▼ デストラクター

▼ パワーローダー



砲台のカバーを先に壊さないと、砲台は何度破壊しても復活してしまう。先にカバーを壊してから砲台を攻撃せよ。カバーが残り1つになるとミサイル攻撃がくるので注意。

▼▼ パワーローダー
×3

▼ ダークバタフライ

D 左に進めばサブライサークル、右側に進めばスマートボムがある。このアーチ内を通過している間は、慎重な機体操作が必要。一度ぶつかると続けてぶつかる可能性が高い。

▼ マッドスネイル

▼▼ パワーローダー
×2

▼▼ サーチャーIII×2

▼ マッドスネイル

▼▼ パワーローダー
×2▼▼ バトルバタフライ
×2

C このビル群の裏にスマートボムがある。ブレーキブーストをかけたつ位置を合わせ、機体を立てながらビルの間に入ること。高度な飛行技術が要求されるポイントだ。



この位置（左右どちらでもよい）で飛行してれば、青い柱が倒れてきても、まずぶつかることはない。ブーストによる加減速やクイックターンでよけると逆に危険だ。

- ▼▼ フラッシュファイター ×2
- ▼ マッドスネイル
- ▼ バトルバタフライ
- ▼ ピクタル
- ▼ マッドスネイル
- ▼ バトルバタフライ
- ▼▼ パワーローダー ×2
- ▼ マッドスネイル
- ▼▼ ダークバタフライ ×2
- ▼ バトルバタフライ
- ▼▼ ダークバタフライ ×2
- ▼ バトルバタフライ

B この位置（左右どちらでもよい）で飛行してれば、青い柱が倒れてきても、まずぶつかることはない。ブーストによる加減速やクイックターンでよけると逆に危険だ。

A 一定の間をおいて開閉するゲートがならんでいる。ブレーキブーストを早めに2度かければ、このようにゲートの扉がタイミングよく開いた瞬間に通過することができる。

SCOUTINGREPORT13 コーネリア

味方の砲台に守られた基地を飛び立つと、すぐアンドルフ軍との戦闘がはじまる。戦艦のパーツを運ぶパワーローダーを、確実に倒しておきたい。

D
C
B
1UP
B

▼ ブレードバリア



3方向に伸びた反射板が回転している間は、ツインラスターB以外の攻撃はすべてはねかえす。反射板が止まったときに攻撃せよ。トラクタービームはローリングで脱出可能だ。

▼▼▼ メタリックパイパー×6

▼▼▼ ハイドガンナー×5

▼▼▼ スペースカイトII×2



▼▼▼ キャッツロック×2

▼▼▼ ハイドガンナー×3

D 隕石にかくれながら近づいてくる移動砲台、ハイドガンナー。ほかの隕石より向かってくるスピードが遅いので、隕石の影にかくれていても見分けられる。体当たりに注意。

▼▼▼ メタリックパイパー×2

▼ バイロン



▼▼▼ メタリックパイパー×2

C これが小惑星群エリアにだけ存在する、通称“笑う隕石”だ。ゆっくりと近づいてくるので、ほかの隕石とは判別しやすい。引きつけてからクイックターンでよけること。

▼▼▼ テビルワームS×2

▼ アイエン



スベースカイトII
x5

▼ キラー
サテライトI ①

▼▼ スピナーS
スピナー

▼▼▼ メタリック
パイパーx5

▼ スベースカイトII

▼▼▼ メタリック
パイパーx4

▼▼▼ メタリック
パイパーx3

▼ スベースカイトII

▼▼▼ メタリック
パイパーx4

▼▼▼ スベースカイトI
x5

このエリアには、敵機が数多く配備されている。味方機の消失も記録されている謎の多いエリアだ。



(B) 最初の小惑星群を過ぎると、デビルワームが生息するエリアになる。前半の攻防戦でシールドエネルギーを消費してしまったときは、ここでスモールサプライを補給。



(A) 小型砲台キャッツロックの密集地帯。このエリアではキラーサテライトIが現われる。後半戦の対ブレードバリア戦に備え、ブラスターをパワーアップさせたほうがいい。

SCOUTINGREPORT14 ✦ アステロイド

アンドルフ軍がコーネリアにはじめて侵攻したエリアなので、敵機が今も数多く配備されている。味方機の消失も記録されている謎の多いエリアだ。

ASTEROID

D



C

▼ モナークトドラ

▼ マッドスネイルS

マッドスネイルS
×4ギャラクシー
フィッシュ×6

▼ バトルバタフライ

▼▼ トドシーガル×3

▼ フォーチュン
サーベント▼▼ フォーチュン
サーベント×3▼ フォーチュン
サーベントフォーチュン
サーベント×12フォーチュン
サーベント×2

弱点は頭としっぽの先で、ブラスターを当てると頭としっぽが短くなっていく。一番短くするとドラゴン本体(胴)に直接ダメージを与えることができるので、そこを集中攻撃。



D 海上をめけると、ふたたびエレファントフラワーが密集するエリアに入る。低空飛行で、エレファントフラワーの茎の間を進むとよい。右側にツインブラスターがある。



C フォーチュンサーベントがはきだす炎はローリングではねかせない。多少のダメージは覚悟すること。このエリアの手前にあるパワーシールドを取っておくと安全だ。



敵の出現パターン
24パターン

●敵の出現パターンは、基本的にこの順番にある。きくくるとOが出る。

▼▼ ビーファイター
×2

▼▼ マッドスネイル
S×2
マッドスネイルB

▼▼ デスドラゴン
フライ×2

▼▼ ビーファイター
×2

▼ デスドラゴン
フライ

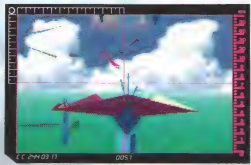
▼ バトルバタフライ

▼ デスドラゴン
フライ

▼▼ ビーファイター
×2



(B) 海上エリアで登場する生物兵器、ギャラクシーフィッシュとドドシーガル。この両者は、接近されるとまずよけられない。出現と同時に早めに倒したほうがいい。



(A) 地中から突然現われるエレファントフラワーは破壊できない。茎が地上から伸びはじめたら、そのあたり一帯は通過できなくなる。クイックターンを使え。

SCOUTINGREPORT15 中 フォーチュンサーベント

マップ中盤の海上では、フォーチュンサーベントのはきだす炎をどうかわすかが問題。炎を引きつけて、クイックターンで回避する技術が要求される。

SECTOR Z (INCOMPLETE SCAN)



▼ キャッツロックS

▼▼ サーチャー1S
×2

▼ キャッツロック

▼▼ キャッツロックS
▼▼ キャッツロック
×2



D 建造物群の一番奥に、最大指揮艦コアベースIIの姿が見える。コアベースIIが生み出す透明の柱は、左か右に大きくよって上下の動きでかわせば、うまく通りぬけられる。



C 回転する柱が大量に襲ってくるポイントは2ヶ所。プレーキブーストを続けて使用し、一番接近している(ぶつかりそうな)柱をかわし続ければ、無傷で通過できる。

A



▼ スペースカイトII

▼ サーチャーI S

▼ キャッツロックS

▼ クロスファイターS

▼▼ スーパー
ミサイル×2▼ メタリック
パイパー

▼ ソット

▼ スペースカイトII

▼ メタリック
パイパー

▼ キャッツロックS

▼▼ キャッツロック

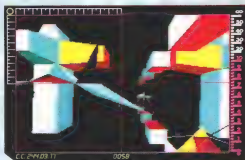
▼▼ ×2

▼▼ ソット×2

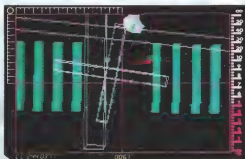
▼▼ スペースカイトI

▼▼ ×3

このマップには、特定の位置に、それぞれキャッツロックが配置されている。このキャッツロックのある位置を通過すると、ブライサークルが左上に出現。



(B) 小さな柱が上下にならんでおり、その柱にサーチャーIが乗っている。ここは柱にぶつかりやすいエリアなので、攻撃するよりもローリングでかわしたほうがいい。



(A) 右下を通ると、回転する柱群の中を無傷で通ることができる。ただ、最後にある十字型の柱だけは、そのままではぶつかってしまう。手前でブレーキブーストが必要。

SCOUTINGREPORT16 中セクターZ

コアベースIIが次々と生みだす柱と、その影にかくれて攻撃をしかけてくる敵をどうかわすかが一番のポイントだ。フレイキブーストを多用せよ。

S E C T O R Z



▼ スピニングコア

▼ バトルバタフライ

▼▼ レッドアイ×2

▼▼▼ マッドシューター
×5マッドシューター
×13

▼ バトルバタフライ

▼▼ レッドアイ×2

ブロッケン
ランチャー×12▼▼ マッドスネイル
×2▼▼ ブロッケン
ランチャー×2

▼ マッドシューター

▼▼ マッドスネイル
×2

4門の回転砲台を破壊すると、変形して高速回転しながら向かってくる。変形後の弱点は、コマの支柱になっている地上に接した部分。まわりにあるボールは加減速でよけること。



Ⓒ 地中には数多くのブロッケンランチャーが配備されている。発射口を狙うのではなく、向かってくるミサイルを狙え。火山の下は溶岩が降るので、近づかないほうがいい。



▼ ホバータンクII S

▼ ブロックン
ランチャー

▼▼ ホバータンクS
x2

▼▼ トラック
ランチャー

▼▼ マッドシューター
x3

▼ エネミー
ストーカー

▼ バトルバタフライ

▼▼ ホバータンクII S
x2

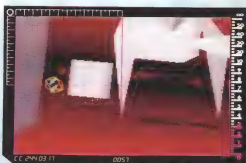
▼ エネミー
ストーカー

▼ エネミー
ストーカー

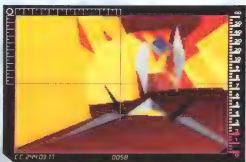
▼ マッドシューター

▼ エネミー
ストーカー

● 3体以上のエネミーを倒すと、敵の出現率が
低下するのと同時に増える。



B ツインブラスター日を持っていないのなら、このビル群の最後にあるツインブラスターはかならず入手しておきたい。プレイヤーブーストとクイックターンを併用すること。

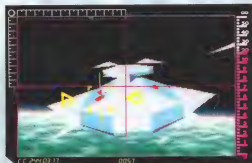


A 惑星進入直後は、岩場の中を低空飛行で進むことになる。スマートボムを入手後は、3体のエネミーストーカーがでてくるので、ブラスターで破壊しながら進路を開く。

SCOUTINGREPORT 中 0054

惑星の中にくりぬかれた空洞を進むため、十分な高度がとれない。後半のマッドシューターによる猛攻撃はローリングでかわすしかない。

M A C B E T H



左右についている計6門の砲台が弱点。砲台は開いている(赤く光る)ときにしか、ダメージを与えられない。砲台が残り3門以下になったら、スマートボムを使うことを勧める。



③ プラスターをはねかえず強敵、ハードシールドが3機出現。ハードシールドは攻撃するときに裏側を一瞬見せる。このときしか、ハードシールドを倒すことはできない。

▼ グレート
コマンダー

▼ バイロン

▼ ▼ ハードシールドS
ハードシールド
×2



ホーミング
ミサイル×15

▼ ハードシューター

▼ ▼ スーパーミサイル
×2

▼ ▼ ビームポッパー
×4



ホーミング
ミサイル×10

▼ キャッツロック

▼ ▼ ハード
シューターS
ハードシューター

▼ ▼ サイレント
スナイパーS
サイレント
スナイパー



ホーミング
ミサイル×9

▼ スペースサイトII



キャッツロックS
×2

D

B

2

I

P

B

C



ホーミング
ミサイル×8



バイロン
スペーススカイトII



ビームポッパー
×6



スペーススカイトI
×6



ホーミング
ミサイル×5



ゾット×3
ゾットS



ビームポッパー
×6



ホーミング
ミサイル×6



スーパーミサイル
×5

① 赤印に示めた地点に、左側に青いダミーのキャッツロック（攻撃しない）がある。この位置を通過すると②が出現する。



② キャッツロックの間にあるスマートボムを取るときは、まず左右どちらかにより、キャッツロックのプラズマボールを引きつけること。クイックターンで中央に向かえ。



③ ゾット（画面下側の青い敵機）が現われたら、最優先で倒したほうがいい。ゾットを見逃すと、後方から体当たり攻撃をしかけてくる。死角からのレーザー攻撃にも注意。

SCOUTINGREPORT18 ◀ へム軌道1

たえ間なく打ち上げられるホーミングミサイルは、ひたすら迎撃するしかない。攻撃の手をちょっとでも休めると、いっきに反撃される恐れがある。

VENOM—ORBITAL





▼ グレート
コマンダー

▼▼ エネミー
ストーカー×2

▼▼ バトルバタフライ
バトルバタフライ
×2

▼ マッドシューター

▼▼ バトルバタフライ
×2

▼▼ マッドシューター
×3

▼▼ エネミー
ストーカー×2

▼ バトルバタフライ

▼ レッドアイ

▼▼ サーチャー1
サーチャー1

▼ ホバータンク11
S

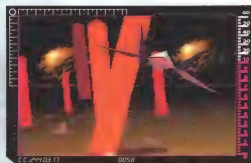
▼ バトルバタフライ
S



変形するグレートコマンダー。弱点は下半身にある赤く光った部分だ。ある程度時間が経つと、プラスターをはねかえすボールを次々と投げてくる。短期決戦で臨んだほうがいい。



Ⓓ 青白く点滅する矢印がついたムービングフェンスがある。オレンジ色のムービングフェンスと違い、どちらに回転するかはプラスターで点滅を止めないとわからない。



Ⓒ 赤い柱が頭上から降ってくるエリア。ただし、もともと地上に建っている赤い柱だけは、自機に向かって倒れてくる。どの柱が倒れるかどうかを、早めに見分けること。



VENOM - BASE

●アーデットの最後の2つ（多少離れている）をくるとOが出現する。

- ▼ バトルバタフライ
- ▼▼ レッドアイ×2
- ▼ バトルバタフライ
- ▼▼ ホバータンクII◎
レッドアイ



(B) ここでブレーキブーストをかけ、落ちてくるコンテナ群をさける。壁にぶつからずにはパワーシールドを入手する場合は、左から右に進みつつアイテムを取ればうまくいく。



(A) 惑星進入直後、左右に倒れる柱がある。この柱は、真正面の一番高いところを飛んでいけば当たらない。ブーストやローリングは危険。使うと逆に接触することがある。

SCOUTINGREPORT19 中 バトル基地

空中戦よりも、惑星内に配置された数多くのトラップの対応を覚えることが重要だ。特に、マップ中盤にある道をふさぐビル群は要注意。

✦フライトレコーダー✧

FLIGHT RECORDER—3

発信者	デスラ・コバー軍曹	
所属	コーネリア諜報部特殊第2小隊	
認識番号	COR-XX3C743	機体番号 FX3-0058
搭載機種	Mスカウター(アーウィン型指令偵察機)	
宇宙暦	244.03.17	
発信位置	アステロイド3-2地区 X330-Y088-Z247	



■状況

小惑星群を航行中、突然軍曹機が謎の怪鳥と遭遇。そのあと軍曹は通信をたった。

■再生

緊急回線を開きます！ こちら認識番号COR-XX3C743…小惑星群3-2地区を飛行中。銀色の隕石に破壊可能なものがあることを発見しました…しかも…その隕石の残骸の中から、卵が……なぜ、こんなところに……わっ！……(雑音により聞き取り不可能)……巨大な鳥です……こんな大きな鳥は見たことがありません……映像データを転送します…さらにデータ収集を続行…ますい!! 鳥がこちらに向かって…すごいスピード…ぶつかってくる!! ……わー!! ……なにが……あたりが真っ白になって……見えない………助けて………(ここで雑音とともに通信がとどえた)

■分析

最後に軍曹から送られた映像には、見たこともない怪鳥が映っている。得られたデータがあまりに少ないため断定はできないが、怪鳥は別次元の世界から迷いこんだ生物ではないだろうか？ 過去アンドルフが行なった超次元空間動力機関の実験内容から考えると、このエリアのどこかに別次元へ通じる空間の“扉”がある可能性は高い。軍曹は別次元の世界へ行ってしまったのだろうか？

DATA FILE

アンドルフ軍情報リスト

FLAGSHIP〈旗艦〉

AIR FORCE〈空軍〉

ARMY〈陸軍〉

BIO-WEAPON〈生物兵器〉



兵器データ

- ①サイズ：H(高さ)×W(幅)×D(奥行)
- ②装備武器：威力はレーザー(リングレーザー) オーバルビーム
=プラズマホール=ミサイルと全部で3段階ある。
- ③耐久力：LEVEL A(高い)~LEVEL C(低い)
- ④出現場所
- ⑤機体色：この写真のほかの機体色がある兵器はそのつど表示。

Flag Ship

各惑星、宇宙空間に点在する部隊の旗艦。アーウィンの
 プラスターを無効にする特殊コーティング、トラクタービームを
 利用したウェブアタックなど、もと科学者のアンドルフ皇帝が
 独自に開発した技術が随所に生かされている。

ANDORF

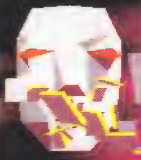


メインコントロールブレイン アンドルフ

H100×W80×D30
 テレキネシス
 プラズマボール
 アンドルフ基地

TELEKINESIS

アンドルフ皇帝に代わ
 って全軍の総指揮を行
 っている、超巨大コ
 ンピューター。テレキ
 ネシスという強力な念
 力で物体を自由に動か
 し攻撃してくる。顔のような外壁の中にあるメインコ
 ンピューターを攻撃しないかぎり破壊不可能。機械であり
 ながら独自の意志を持っており、アンドルフ皇帝が直接
 操作していないと思われる。



ATTACK CARRIER

宇宙空母アタックキャリア



H70×W100×D150
 ミサイル
 プラズマボール
 コーネリア

コーネリア星制圧作戦
 の旗艦。もともとは戦
 艦であったものを右サ
 イドにミサイル発射ハッチ、左サイドにビクトルなどの

戦闘機格納庫を取りつけて攻撃空母に改造している。左
 右のハッチが破壊されると、戦艦としての機動性が高ま
 り、プラズマボールで反撃してくる。



ROCK CRUSHER

小惑星破壊機ロッククラッシャー

H60×W56×D45
レーザー
ミサイル
プラズマボール
アステロイド



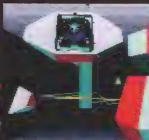
8門ものレーザー砲で小惑星を破壊する大型戦艦。目的はコーネリア星を囲む自然の防壁、アステロイドベルトの消滅。中央の本体には攻撃機能はなく、後部に接続されている小惑星破壊装置にさまざまな武器を装備。レーザー砲を破壊されると本体を切りはなし、本格的な攻撃体勢に入る。



ATOMIC BASE

最大指揮艦アトミックベース

H600×W850×D1200
電磁フィールド
プラズマボール
マイクロベース
スペースアマダ
セクターZ



大型艦隊の指揮を行なう巨大コンピューター。

不法な侵入者を感じず

ると電磁フィールドを振りめぐらす。その発生装置が攻撃されたらマイクロベース部隊による迎撃がはじまる。さらに本体もプラズマボールでの攻撃機能を持つ。という数段階の防衛ラインが張られている。



DANCING INSECTOR

クモ型改造兵器ダンシングインセクター

H120×W87×D72
プラズマボール
ファイアーブラスター
メテオ



◀FIRE BLASTER

普段は歩行のために使用しているも本の足を、伸ばして高速回転させ

ることで飛行形態へと変形。飛行形態時には伸びた足がそのまま目標を破壊する武器に。そのほかには本体の上部からプラズマボール、そして下部からは新型兵器ファイアーブラスターを発射するとの報告あり。



PHANTRON

空間浮遊ロボット ファントロン



[BATTLESHIP TYPE]

H25×W22×D31

レーザー

ミサイル

クリプトンミサイル

ペノム軌道上

▶ KRYPTON MISSILE ▶

ペノム防衛用に開発された高機動可変攻撃マシン。3口ホログラム

によるタミーを作りだし、3つに分身して攻撃をしてくる。またスマートボムで攻撃された場合に反撃武器として発射される、クリプトンミサイルなどを見ると、対アーウィン用の兵器として設計されたことがわかる。



[ROBOT TYPE]

H25×W22×D31

レーザー

プラズマボール

ミサイル

トロンアタック

ペノム基地

▶ TRON ATTACK ▶

ファントロンのロボット形態。基本設計では2足歩行タイプのロボ

ットなのだが、反重力ホバーシステムにより高い機動性を与えられている。戦艦タイプと同様に3口ホログラムによる分身攻撃はもちろんだが、両足を伸ばして目標を粉砕するトロンアタックという攻撃が加えられている。



PROFESSOR HANGER

資源防衛ブレイン プロフェッサーハンガー

H25×W18×D30

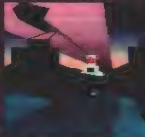
ハイオウエボン

シャドートラッシャー

タイタニア

▶ SHADOW TRASHER ▶

もとはタイタニア星の資源発掘を運営するコンピューター。本体下部のハッチから改造されたハイオウエボンを出撃させ、自分はシャドートラッシャーという特殊攻撃を繰り返す。膨大なエネルギーを持つタイタニア星の資源開発システムと直結しているため、何度でもシールドの回復が可能。



PLASMA HYDRA

機械生命体プラズマヒドラ

H96 x W280 x D55
ミサイル
プラズマホール
セクターY

PLASMA [FEWER]

伝説の巨大竜"ヒドラ"をモデルに開発された機械生命体。プラズマホールを次々と撃ちだす。本の触手は、中央の本体からエネルギーが供給されれば破壊されても修復される。しつはこの2本の触手のほかに、もう1本、攻撃目的の触手があるらしい。

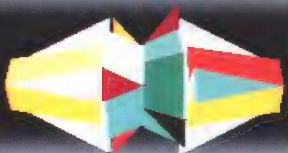
METAL SMASHER

超重力衛星メタルスマッシャー

H17 x W20 x D38 x 2
リングレーザー
ミニスマッシャー
クラッシュアタック
ペノム軌道上

CRUSH ATTACK

ペノムの衛星軌道上を周回する攻撃衛星。2つに分かれた機体の間に強力な重力磁場を発生させ、目標を吸いよせて押しつぶすクラッシュアタックという攻撃を持っている。メインコントロールは、中枢警備軍主カマシン、ギャラクティックライダーが衛星内部で行なっている。



GALACTIC RIDER

中枢警備マシン ギャラクティックライダー

H80 x W61 x D26
リングレーザー
エアバイカー
ペノム基地

AIR BIKE[35]

アントルフ軍総司令部グレートブレインへと続く中央幹線道路を守る警備マシン。内部にエアバイカーを多数搭載しており、攻撃目標に向かって次々と発進させる。外部はプラスターをはかえす特殊コーティングがされている。ハッチが開いたときに見える内部を狙うしか攻撃手段はない。

DESTRUCTOR

広角度攻撃タンク デストラクター



H45×W150×D90
ミサイル
プラズマボール
コーネリア

アタックキャリアとともに、コーネリア皇制
圧作戦に参加した巨大

タンク。プラズマボールとミサイルを装備した砲台が3
門ある。また各砲台の上に浮かぶ回転体は、目標に接近
して体当たり攻撃をするほかに、破壊された砲台を修復
させる機能も持っている。



BLADE BARRIER

小型ステーション ブレードバリア

H90×W90×D65
ミサイル
トラクタービーム
アステロイド

WEB ATTACK▶

優れた防御機能を持つ
た宇宙兵器。回転運動
を利用してプラスター
(日タイプを除く)をはねかえして反撃するという。特殊
コーティングから一歩進められた機能を装備。また、中
央から発射されるトラクタービームで目標を捕獲し攻撃
するウェブアタックは、コーネリア軍の恐怖の的だ。



MONARCH DODORA

サイボーグ双頭竜モナークドドラ



H85×W160×D200
ドドシーガル
ファイアーブレス
フォーチュナ

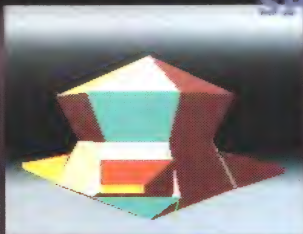
▶ FIRE BREATH

もとはフォーチュナの
守護神とよばれていた
巨大生物。それがアン

ドルフ軍のサイボーグ手術によって生物兵器と化してしま
った。2本の首から炎をはいて攻撃、そして尾の先頭
からドドシーガルを次々と生みだしてくる。翼を広げて
飛行し、敵を押しつぶしにかかることもある。



SPINNING CORE



光速回転体スピニングコア

H63 x W52 x D45
プラスマボール
ミサイル
レーザー
アイアンボール
マクヘス



FROM BALLS

アンドルフ軍の武器庫とよばれるマクヘス星を象徴するかのような巨大兵器。プラスマボールやミサイル、レーザーなどさまざまな武器で攻撃してくる。なかでも特徴的なのは、プラスターを無効にする4個のアイアンボール。この武器が守っている中心の柱こそ弱点と見られる。

GREAT COMMANDER

合体戦艦グレートコマンドー



[BATTLESHIP TYPE]

H73 x W97 x D250
レーザー
ミニスマッシャー
プラスマボール
ベノム軌道上



3機の戦艦が、2つのパターンへと合体変形するアンドルフ軍の最新鋭戦艦。外壁のほとんどが、あらゆる武器を無効にする厚い装甲でおおわれている。しかし、甲板上に8門あるレーザー砲を破壊できれば、そこに直結している大気圏外飛行用のエンジンを止めることが可能である。



[ROBOT TYPE]

H73 x W97 x D250
アイアンボール
自足歩行型ミサイル
ベノム基地



WALKING MISSILE

合体戦艦のロボット形態。両腕から巨大な鉄球を次々と発射してくる。下半身の破壊に成功しても、誘爆をさけるため切りはなされた上半身と頭部が、攻撃を加えてくる。回転しながら体当たりしてくる頭部はもちろんだが、上半身から降下してくる追尾式の自足歩行型ミサイルにも注意。

Air Force

スペースアマダを主力とする宇宙部隊。

武装に威力の弱いレーザーやリングレーザーが多いのは、宇宙空間での戦闘を考え機動性を重視した設計のためと思われる。未確認情報だった姿を消す特殊装甲の開発も完成しているようだ。

BATTLE BUTTERFLY

バトルバタフライ
H15×W15×D18
レーザー
LEVEL C
宇宙・惑星



タークバタフライをモデルに設計した戦闘機。味方を追跡中の機は耐久力が高い。

SPACE KITE I

スペースカイト I
H16×W16×D10
レーザー
リングレーザー
LEVEL C
宇宙・惑星



アントルフ軍の主力戦闘機。ブルーの機体はリングレーザーに装備変更している。

SPACE KITE II

スペースカイト II
H15×W19×D10
レーザー
リングレーザー
LEVEL C
宇宙・惑星



カイト I の改良機種。やはりブルーの機体はリングレーザーで攻撃してくる。

SEARCHER I

サーチャー I
H12×W18×D16
レーザー
LEVEL C
宇宙空間



2足歩行型レーザー兵器。戦艦内などせまい場所も自由に移動する機動性を持つ。

SEARCHER II

サーチャー II
H13×W18×D6
レーザー
LEVEL C
宇宙空間



性能的には前機種とほとんど同じ。1と網眼を組んで登場することが多い。

SEARCHER III

サーチャー III
H12×W16×D11
武器はない
LEVEL B
宇宙・惑星



サーチャーシリーズの最新機種。武器は持たないが耐久力が上がっている。

SPINNER

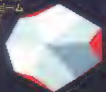
スピナー
H12×W24×D10
レーザー
LEVEL C
宇宙空間



機体の片面が特殊装甲で作られており、攻撃の直後に姿を消すことができる。

CATS ROCK

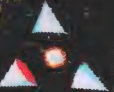
キャッツロック
H10×W10×D10
プラズマボール
オーバルビーム
LEVEL C
宇宙空間



浮遊する宇宙砲台。青い機体はオーバルビームを直線状に連射してくるので注意。

PYLON

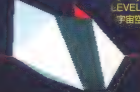
パイロン
H24×W24×D15
プラズマボール
LEVEL B
宇宙空間



3つに分裂した機体が合体しているときにしかダメージを与えることができない。

SPACE BERMIN

スペースバーミン
H10×W16×D24
レーザー
LEVEL B
宇宙空間



前方から急旋回して接近戦を挑んでくる。破壊しないと、しばらく近くを飛行する。

IRIS SHIELD

アイリスシールド
H200×W150×D10
レーザー
LEVEL E
アステロイド



片面(灰色の部分)にプラスターを無効にする特殊コーティングがなされている。

IRIS CANNON

アイリス砲台
H200×W150×D10
レーザー
LEVEL C
アステロイド



隕石を利用した砲台。破壊すると、コントロールを失った隕石が飛んでくる。

CANNON EXECUTOR I

キャノンエグゼクターI
H170×W150×D450
レーザー
無敵
スペースアマダ



スペースアマダの最前線に位置する大型戦艦。レーザー砲台は破壊可能。

CANNON EXECUTOR II

キャノンエグゼクターII
H170×W150×D460
ミサイル
無敵
スペースアマダ



スペースアマダの巡洋艦。ミサイルで味方編隊を擁護。ミサイル砲台は破壊可能。

BATTLESHIP BOOTS

バトルシップブーツ
H180×W150×D520
武器はない
無敵
スペースアマダ



旗艦コアベースIを守る大型駆逐艦。唯一の弱点は内部にあるコントロールコア。

VENOM SHUTTLE

ヴェノムシャトル
H40×W50×D55
ミサイル
LEVEL A
スペースアマダ



スペースアマダに物資を補給する小型タンカー。脱出艇としても使われている。

CORE BASE I

コアベースI
H600×W850×D1200
レーザー
無敵
スペースアマダ



宇宙最強とよばれるスペースアマダの旗艦。外部からの攻撃はいっさい受けつけず、撃沈するには艦内部に作られたアトミックベースを破壊するしかない。

MICRO BASE

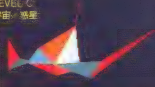
マイクロベース
H20×W25×D18
レーザー
LEVEL B
スペースアマダ



アトミックベースの防衛システムが攻撃されると出撃する。移動速度は遅い。

NAGRA

ナグラ
H16×W20×D13
レーザー
LEVEL C
宇宙/惑星



グラントシップに搭載されている戦艦機。搭載時には両翼が折りたたまれている。

MINI SMASHER

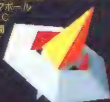
ミニスマッシャー
H35×W50×D35
武器はない
LEVEL C
ベノム軌道上



ベノム軌道上に浮かぶ宇宙機高。攻撃すると無数に分裂して体当たりしてくる。

METALLIC PIPER

メタリックパイパー
H30×W25×D25
プラズマボール
LEVEL C
宇宙空間



青い機体のものは5発ものプラズマボールを同時に発射してくるので注意。

CORE BASE II

コアベースII
H700×W750×D1100
武器はない
無敵
セクターZ

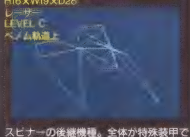
ヘノム防衛ラインをより強固なものとするために、セクターZに派遣された拠点増設艦隊の旗艦。アトミックベースの改良型、アトミックベースIIを内蔵。



SILENT SNIPER

サイレントスナイパー
H16×W19×D26
レーザー
LEVEL C
ヘノム軌道上

スピナーの後継機種。全体が特殊装甲で作られており、透明のときには無敵。



VENOM I

ベノムI
H25×W28×D25
レーザー
LEVEL C
ヘノム軌道上



ランダムな動きをする小型戦闘機。レーザーを発射する直前、一瞬動きが止まる。

ZOTT

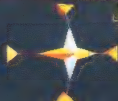
ゾット
H28×W45×D52
レーザー
LEVEL A
セクターZ
ヘノム軌道上



破壊しないと、アーウィングが左右へ移動できないように機体にまとわりつく。

CROSS FIGHTER

クロスファイター
H45×W45×D15
レーザー
LEVEL C
宇宙空間

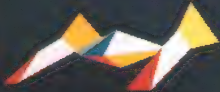


4ヵ所ある発射口から次々とレーザーを発射して攻撃する高性能攻撃機。

HARD SHOOTER

ハードシューター
H12×W50×D46
レーザー
LEVEL B
ヘノム軌道上

ヘノム軌道上で侵入者を迎撃する巨大戦闘機。機体を左右へ回転させて、両翼からレーザーを連射してくる。横長の機体は、プラスターの照準が定まりにくい。



BEAM HOPPER

ビームホッパー
H65×W20×D20
オーバルビーム
LEVEL C
ヘノム軌道上

軌道上に射ち上げられ、ある高度まで達すると5発のオーバルビームを発射する。



SUPER MISSILE

スーパーミサイル
H20×W20×D35
ミサイル
LEVEL C
宇宙・艦隊



目標に接近すると5個のミサイルに分裂。惑星上ではホバータンク1に搭載。

HOMING MISSILE

ホーミングミサイル
H15×W15×D25
ミサイル
LEVEL C
ヘノム軌道上



ヘノムへの侵入者を迎撃する追尾ミサイル。ランダムでスモールサブライが出現。

KRYPTON MISSILE

クリプトンミサイル
H28×W22×D15
ミサイル
無敵
ヘノム軌道上



ファントロンがスマートボムで攻撃されたときに使う反撃用武器。追尾機能あり。

KILLER SATELLITE I

キラーサテライトI
H22×W14×D12
レーザー
LEVEL C
宇宙空間



破壊すると、プラスターがパワーアップするツインプラスターが出現。

KILLER SATELLITE II

キラーサテライトII
H22×W14×D12
レーザー
LEVEL C
宇宙空間



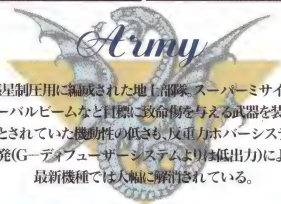
破壊すると、一定のシールドダメージを無効にするパワーシールドが出現。

HARD CATSROCK

ハードキャットロック
H12×W10×D11
プラズマボール
無敵
アスファロイド



コックピットビューでの航行中でのみ出現。破壊することはできない。



惑星制圧用に編成された地上部隊。スーパーミサイルやオーバルビームなど目標に致命傷を与える武器を装備。欠点とされていた機動性の低さも、反重力ホバーステムの開発(G-ディフェンダーシステムよりは低出力)により、最新機種では大幅に解消されている。

RED EYE

レッドアイ
H16×W20×D26
オーバルビーム
プラズマボール
LEVEL C
惑星全般



ホバータンクIの改良機種。青い機体はプラズマボールを装備している。

ENEMY STALKER

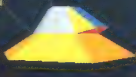
エネミーストーカー
H38×W30×D15
武器はない
LEVEL B
惑星全般



もとは資源探掘用の2足歩行型ロボット。そのために武器はないが、移動する巨大な障害物となっている。頭の部分の耐久力が本体に比べてわずかに低い。

MAD SNAIL

マッドスネイル
H13×W20×D20
プラズマボール
LEVEL C
惑星全般



ホバーステムを初採用した移動砲台。スマートボムが出現することもある。

HOVER TANK I

ホバータンクI
H25×W20×D28
スーパーミサイル
LEVEL C
メテオ
サイタニア



巨大なスーパーミサイル(分裂はしない)を搭載。ただし攻撃はこの1発だけ。

HOVER TANK II

ホバータンクII
H23×W20×D26
オーバルビーム
LEVEL C
惑星全般



もとはホバーステムを利用した資材運搬用マシンだったものを兵器に改造。

MAD SHOOTER

マッドシューター
H20×W12×D12
プラスマボール
LEVEL B
懸垂全般



全体を激しく回転させてプラスマボールを次々と射ちだしてくる固定砲台。

RAT FIRE

ラットファイアー
H14×W10×D24
武器はない
LEVEL C
コーネリア



アントルフ軍の特攻用戦闘機。撃墜されると、煙をだしながら体当たりしてくる。

STUGG

スタッグ
H22×W38×D38
武器はない
LEVEL A
コーネリア



パラシュートバッグなどを搭載している。攻撃機能はないが耐久力がかなり高い。

PARACHUTE BUG

パラシュートバッグ
H6×W3×D3
武器はない
LEVEL C
コーネリア



スタッグより発射され、地上に着地したあとに目標に向かって体当たりしていく。

POWER ROADER

パワーローダー
H100×W70×D25
武器はない
LEVEL B
コーネリア



アタックキャリアの部品を持ち運べるほどのパワーと巨体を持つ資材運搬用ロボット。しかし、攻撃用プログラムはされておらず、みずからは攻撃しない。

GROUND SHIP

グラウンドシップ
H40×W85×D100
ミサイル
LEVEL A
メテオ



巨大な地上走行空母。その甲板に戦闘機(ナグラ)を4機搭載している。ナグラが進出したあとは、自分も左右からミサイルを発射して援護攻撃を開始する。

VICTAL

ビクトル
H10×W18×D20
レーザー
ミサイル
LEVEL C
コーネリア



通常はレーザー装備の戦闘機だが、空母に搭載されているものはミサイルに変更。

SPACE HELI

スペースヘリ
H18×W30×D35
レーザー
LEVEL C
メテオ
ヘリウム基地



せまい地形でも自由自在に移動するヘリコプター。かならず編隊を組んで出現。

CRAB TANK

クラブタンク
H28×W44×D40
オーバルビーム
LEVEL A
タイタニア



気象条件の厳しいタイタニア用に開発された4足歩行型ロボット。360度へ発射可能なオーバルビームを装備しているため、目標に逃がられても後方から追撃する。

BEVER TAIL

ビーバーテール
H20 x W30 x D44
武器はない
LEVEL A
ペノム基地



機体の後部を左右にゆらしながら路上を滑走し、侵入者の行く手をジャマする。

WILD GOOSE

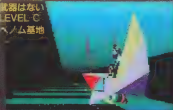
ワイルドグース
H18 x W35 x D48
リングレーザー
LEVEL A
ペノム基地



中樞警備軍の主力部隊。リングレーザーを上下に発射するメカを落とすしていく。

AIR BIKER

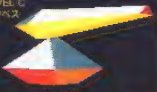
エアバイカー
H8 x W18 x D6
武器はない
LEVEL C
ペノム基地



中樞警備軍の特攻部隊。攻撃能力はないが、前方や後方から体当たりしてくる。

TRUCK LAUNCHER

トラックランチャー
H20 x W20 x D45
ミサイル
LEVEL C
マクベス



資源開発用のトラックを移動砲台に改造している。そのため移動速度は遅い。

BROCKEN LAUNCHER

ブロッケンランチャー
H31 x W25 x D25
ミサイル
LEVEL C
マクベス



空洞感星であるマクベスの地形を利用し、地上と天井にうめこまれたミサイル砲台。

Bio Weapon

ライラット系銀河に有史以前から生息する巨大生物たちをアンドルフ軍が飼育・改造、生物兵器部隊が編成された。近代兵器にまさるとも劣らない攻撃力と、巨大生物特有の高い耐久力を持つ。なかには改造手術を受けてはいないが、闘争本能からフォックスたちを襲う種族もいる。

DEATH PLANCTON

デスプランクトン
H20 x W38 x D52
レーザー
LEVEL C
アステロイド



隕石の間をめぐるように飛行し、隕石を盾に使ってレーザーで攻撃してくる。

DEVIL WORM

デビルワーム
H18 x W20 x D64
武器はない
LEVEL C
アステロイド



ムカデのような多関節生物。攻撃すると分裂し、それぞれが体当たりしてくる。

SEA MONSTER

シーモンスター
H28 x W28 x D12
レーザー
LEVEL C
タイタニア



海に住む正体不明の怪物。左右へ飛びはねながら移動するため攻撃を当てにくい。

GALAXY FISH

ギャラクシーフィッシュ
H28 x W45 x D40
武器はない
LEVEL C
タイタニア



大きく発達したヒレで空を飛ぶこともできる巨大魚。体当たり攻撃をしてくる。

ATOMIC RAY

アトミックレイ
H8×W30×D32
武器はない
無敵
セクターY

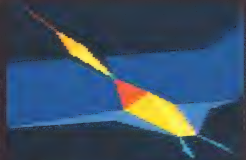


宇宙空間に住む気性が激しいエイ。攻撃し続けると、恐れて逃げていく。

ATOMIC RAY-G

アトミックレイG
H8×W48×D34
武器はない
無敵
セクターY

アトミックレイの突然変異種。ゆうに2倍の大きさまで育っている。本来おとなしい性格だが、攻撃を加えると、体色を赤く変えて怒りだす。



DEVIL DAM

デビルダム
H15×W15×D42
武器はない
無敵
セクターY



ミサイルのような宇宙イカ。自分と姿の違う者を見ると頭から体当たりしてくる。

SPACE SARDINE

スペースサーディン
H12×W8×D32
武器はない
無敵
セクターY



群を作って宇宙を泳ぐ魚類。強い光を好み、スマートボムを使うとよってくる。

SPACE AMOeba

スペースアモeba
H14×W18×D10
武器はない
無敵
セクターY



宇宙空間を浮遊する謎の物体。近づいてきた者にしつこく取りつく習性を持つ。

DARK BUTTERFLY

ダークバタフライ
H15×W15×D18
レーザー
LEVEL C
弱体全耐



フォーチュナで捕獲した巨大なチョウを飼育・改造。戦闘機なみの運動性能を持つ。

DODO SEAGULL

ドトシーガル
H16×W30×D30
武器はない
LEVEL C
フォーチュナ



モナークトドラから生みだされた古代鳥。子供の頃は海上で生活をしている。

BEE FIGHTER

ビーファイター
H30×W14×D11
武器はない
LEVEL B
フォーチュナ



巨大なスズメバチ。攻撃しないと、しつこくアーウィンのまわりを飛び回る。

DEATH DRAGONFLY

デストラコンフライ
H12×W40×D42
武器はない
無敵
フォーチュナ



古代トンボ。ビーファイターを主食としているため、同時に出現することが多い。

FORTUNE SERPENT

フォーチュンサーペント
H32×W40×D140
ファイアーレス
LEVEL C
フォーチュナ



海に生息する巨大な竜。オスはおとなしい性格で改造されても泳ぎ回っているだけだが、気性の激しいメスは海面から垂直に顔をだして炎をはいて襲ってくる。

MESSAGE FROM GOD

開発チームインタビュー

MESSAGE FROM GOD

開発者インタビュー

臨場感あふれる3D空間と想像力を刺激するバックストーリー。

このSTARFOXの「世界」を創りあげたのは、

ごそんじ宮本チームの精鋭たちである。

さらに今回は、知る人ぞ知るイギリスの実力派ソフトハウス

「アルゴノート」のスタッフも全面参加。

彼らのメッセージを読めば、

STARFOXがさらにおもしろくなる!!



①氏名 ②生年月日 ③血液型 ④経歴 ⑤スターフォックスにおける任務 ⑥制作時において最も苦労した点 ⑦注目してほしいポイント

①宮本茂

②1952年11月16日

③多分A型

④「スーパーマリオワールド」「ゼルダの伝説」「スーパーマリオカート」などのプロデューサー。

⑤ほとくの役割は、いってみれば現場監督ですね。チーム全体を見てまわり、忙しすぎるスタッフの仕事量を減らして、その逆もする。スターフォックスについては、そうした仕事が一番多かったと思います。

⑥基本のシステム作業チップ（スーパーFXチップ）を作るのに2

年。スターフォックス自体の作業は1年ほどかかりました。今回はじめてイギリス人スタッフの参加を仰ぐことになって、開発当初は彼らとのコミュニケーションはうまくいかなかったんです。でも、2ヵ月くらい経つと、彼らが、日本人スタッフのしゃべる「日本語英語」を理解してくれるようになり、作業はスムーズに進むようになりました。

⑦いままでのゲームの視点は演劇に近かったんです。つまり、観客席から舞台をながめている視点ですね。そして、それより進んだかたちとして映画がある。映画における観客の視点は自由な動きをもつカメラの視点に置きかえられます。今回のゲームの視点は、というところ、演劇と映画の間あたりにある。スターフォックスは、自分自身で操作することを考えれば、映画よりも身近に宇宙を体験できる。ゲームをしてみれば、「宇宙を飛んで、どこかの星までいってきた」と感じることはできるはずです。



④「スーパーマリオワールド」「スーパーマリオブラザーズ3」のコース制作など。

⑤ゲーム全体のルールや構成を決め、スタッフの意見をまとめて決定し、各スタッフにそれに応じた指示をするという役目です。ほかに、コースデータ、敵（一部）の動きのプログラムも作成しました。

⑥役割上外国人スタッフと話をする回数が最も多かったですね。当初は通訳の方を通じて仕事を進めたのですが、その後われわれが直接話を伝えることになったので、意思を通じ合わせることに気を使いました。家族の話によると、英語で悪言をしゃべっていたらしいです……。

⑦スターフォックスのこの世界を「内側から感じられる点」に注目してほしい。そして、「思わずカラダが動いてしまう感じ」を体験してほしいと思います。



④スーパーファミコンの初期の実験プログラム。「ゼルダの伝説」で地上全般とダンジョン（4つ）設計。

⑤どんな敵が、どんなふうに動くかということを考えて、仕様書を作り、それをプログラマーとデザイナーに渡す。そのほかには障害物や敵の出現するタイミングを考え、それをデータに表わす作業などを担当しました。

⑥「じっくりねらって敵を撃つおもしろさ」と「連続して敵を倒すおもしろさ」、「敵の動きをしっかりと見せること」と「いろいろな展開をテンポよく見せること」、「障害物をよける実感」と「早いスクロールの快感」など、それぞれのかねあいがむずかしかったですね。

⑦ポリゴンを使った3Dゲームならではの物体の距離感、アニメーションのいきいきした動きにも注目してほしい。そして、3D空間を飛ぶことの気持ちよさを味わってもらいたいですね。



④「ゼルダの伝説」の背景デザイン。

⑤アウイン、敵のキャラクター、建物などポリゴンで動くものすべてのキャラクターデザインを担当しました。

⑥ポリゴンで絵を書くと、シンプルなかたちにならざるを得ないから、いかげんなアイデアでデザインしているとすぐに見破られてしまうんです。ですから、いかに個性のあるものをデザインするか、という点で苦労しました。セクターYにてでくるエイとかクジラなどはビデオや図鑑などで研究して。スタッフの間で、エイのシッポは曲がるか曲がらないかという議論がわきあがったりもしました（笑）。

⑦遠くの敵や建物は光にかすんで出現します。その星や宇宙空間を肌感じて遊んでください。



① 今村孝矢

② 1966年4月10日

③ A型

④ 「F-ZERO」「ゼルダの伝説」のグラフィック、キャラクターのデザインなど。

⑤ ポリゴン以外の絵を担当しました。惑星やフォックスくんたちのデザインですね。あと、スターフォックスの世界観の設定なども担当させていただきました。

⑥ いかにもポリゴンにあった絵を作るかということです。うまくマッチしなくて試行錯誤の連続でした。ポリゴンのカラーモードはいくつかあり（暗闇、夕焼けetc.）、ステージによってその基本色がまったく違うため、背景とのかねあいが特にむずかかった。ただ、ほくと渡辺のSF観が似ているので、お互いこれはゆるさん！ というのはなかったですね。

⑦ 仲間がやられるとけっこう悲しくなってしまうので、いつの間にか感情移入しながらプレイしてしまっている自分に気づくはずです。



① 近藤浩治

② 1961年8月13日

③ O型

④ 「スーパーマリオシリーズ」「ゼルダの伝説」などのサウンド・コンポーザー。

⑤ サウンドプログラムは、ほくひとりやっていました。

⑥ イギリス人スタッフと、例えば敵が右前方からでてきた場合はこのコード、ほかの場合はこれを、というような打ち合わせが必要になりました。いつもは口頭ですむことが、今回は紙に書いて英語で伝えるというやり方になり、コミュニケーションにはちょっと苦労がありましたね。

⑦ 3Dゲームなので、物体が通過するときの音や爆発音などの遠近感、また自機が宇宙を飛んでいるのか惑星上にいるのかといった、空間をエンジン音で表現する点に気を使いました。スターフォックスの浮遊感、臨場感を音を通して感じてほしいですね。



① 平澤創

② 1967年3月26日

③ AB型

④ 「スーパースコープ8」（SNES版）「タイムツイスト」などのサウンド・コンポーザー。

⑤ 作曲と効果音のサンプリング（素材あつめ）を担当しました。

⑥ スーパーファミコンは8音ですから、8音でオーケストラサウンドを満たそうというのは、かなりむずかしい作業でした。特にゲーム中はつらかった。飛行音、プラスターの音、爆発音などいろいろな音が入ってますから、4音くらいでその作業をしなければならなかったんです。

⑦ 音の素材をあつめて、近藤に渡すというもほくの仕事ですが、レベル3のフォーチュナででてくる水のしぶきの音がとれなくて悩みました。今村にマイクを持たせてプールに飛びこませようかと思ったくらい。そういったことも知っていると、さらにスターフォックスに興行がでるのではないかと思います（笑）。



① Giles Goddard (ジャイルズ・ゴダード)

② 1971年3月30日

③ ABC (注:原文のまま)

④ STARGLIDER 2 (マッキントッシュ版)、DAYS OF THUNDER (IBM-PC版)、BIRDS OF PREY (アミガ版)。

⑤ 敵の動きおよびプレイヤーが操作するアーウィンの動き、各ステージクリア後の編隊飛行の場面、ゲームのイントロ部分、基地内部の場面などのアクション。

⑥ ジャンプする敵ロボット、アンドルフなどの動きを決めるのはとても大変でした。

⑦ わたしが一番好きなボスキャラは、レベル1のベノムにでてくるファントロンです。彼は怒らせると、ときどき奇妙なことをします。試してみてください。



① Peter Warnes (ピーター・ウォーンズ)

② 1961年1月19日

③ O型

④ STARGLIDER 2 (アミガ版)、BIRDS OF PREY (アミガ版)。

⑤ スーパーFXチップのデザイン、3Dグラフィックシステムのプログラム。

⑥ 3Dグラフィックシステムをできるだけ高速で走らせること。それによってゲームがスムーズに動き、プレイヤーの操作にすばやく反応するようになりました。

⑦ マップ画面では、彗星が画面を横切るところ。彗星の位置によって、それぞれの惑星の光り方がリアルタイムで変化するところをぜひ見てください。これはスーパーFXチップだから可能になった表現です。

① Dylan Cuthbert (ディラン・カースバート)

② 1972年2月18日

③ GREEN (注:原文のまま)

④ ゲームボーイ「X」のプログラム。STARGLIDER 2 (IBM-PC版)。

⑤ 「世界」のすべての3Dオブジェクトを動かすこと。エンドクレジットの場面。

⑥ クラッシュ防止。

⑦ ブラックホールや秘密のゴールなど。



① Carl N. Graham (カール・N・グラハム)

② 1960年9月22日

④ STARTRECK、SMASH (TANDY TRS80版)。

⑤ スーパーFXチップのデザイン、スーパーファミコン本体とスーパーFXチップのやりとりに関するプログラムやチップが描いた画像をディスプレイするためのプログラムを書きました。

⑥ スターフォックスをはじめとするスーパーFXゲームを可能なかぎりスムーズかつ高速で走らせることに最大の努力をしました。

⑦ 3Dグラフィックスの大きさとスピードです。

① Krister Wombell (クリスター・ウォンベル)

② 1975年8月18日

③ A型

⑤ バックグラウンドデータ、全般的な技術。

⑥ スターフォックスの仕上げに入った最後の1~2週間。追いかみで非常に忙しかった。

⑦ スペシャルステージの最後。



*尚、ピーター・ウォーンズ、カール・N・グラハム両氏の写真は彼らが帰国しているため入手不可能であった。

任天堂公式ガイドブック

スターフォックス

ライト防衛作戦指令書

監修	糸井重里+
編集	渡辺隆司+ 陣内弘之+
	野口豊 小林仁 福田純子
	大澤竜二+ 田辺茂男+
企画協力	伊藤紅丸◎
イラストレーション	伊藤紅丸 崎山啓之
CG製作	二本志乃 中野不二三◇
写真	木内博◇ PPS通信社
装丁・デザイン	横山勝* 押見香 小島伸行
	—+APE +小学館 ◎アシュラオフィス◇Kingdom ◇STUDIO CAPA *KINOKILI
取材協力	手嶋敦史(任天堂 情報開発部)

1993年4月1日初版第1刷発行(検印廃止)

発行人 田中一喜

印刷所 三晃印刷株式会社 Printed in Japan

発行所 株式会社 小学館

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

振替(東京8-200)

TEL 編集 (03)3230-5395

業務 (03)3230-5331

販売 (03)3230-5747

- ゲーム内容に関するお問い合わせは、ご連絡ください。
- 造本には十分注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたら「業務部」あてにお送りください。送料小社負担で、おとりかえいたします。
- 本書の一部または全部を無断で複写複製(コピー)することは、法律で認められた場合を除き、著作権および出版社の権利の侵害になります。あらかじめ小社あてに許諾を求めてください。

© 1993 Nintendo スーパーファミコンは任天堂の商標です。

ISBN4-09-102424-6

STARFOX
スターフォックス TM

雑誌 69912-24

定価800円(本体777円)

T1069912240804

©Shogakukan 1993
Printed in Japan

