



CAPCOM®

超鋼戦紀

キカイオー

公式ガイドブック

超鋼戦紀キカイオー

公式ガイドブック



超鋼戦紀キカイオー 公式ガイドブック

完全を極めた公式

カプコンファミリィの略本

PRODUCED BY CAPCOM FAMITSU

TITLE	ゲームタイトル
超鋼戦紀キカイオー	
PLATFORM	対応機種
Dreamcast	
	
EDITED BY	編集
ファミリィ書籍編集部	
PRODUCED BY	制作
CAPCOM®ファミリィ	

CAPCOM®ファミリィ

ASPECT



CAPCOM®

超鋼戦紀

キカイオ

公式ガイドブック

超鋼戦紀キカイオー

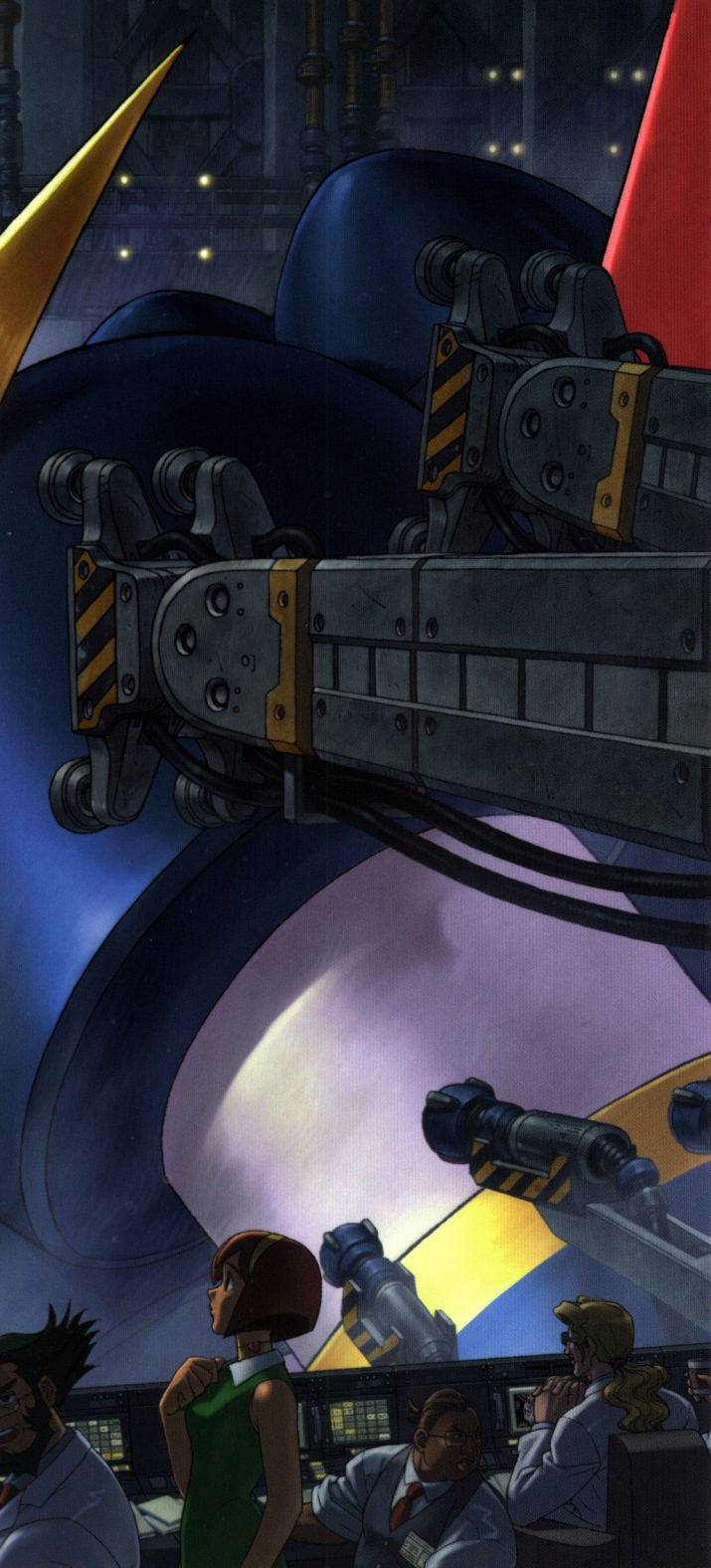
公式ガイドブック

CAPCOM
ファミ通

ASPECT

ファミ通 責任編集





CAPCOM®

超合金戦紀

機甲

公式ガイドブック



ファミ通 責任編集



超鋼戦紀

超鋼戦紀

公式ガイドブック

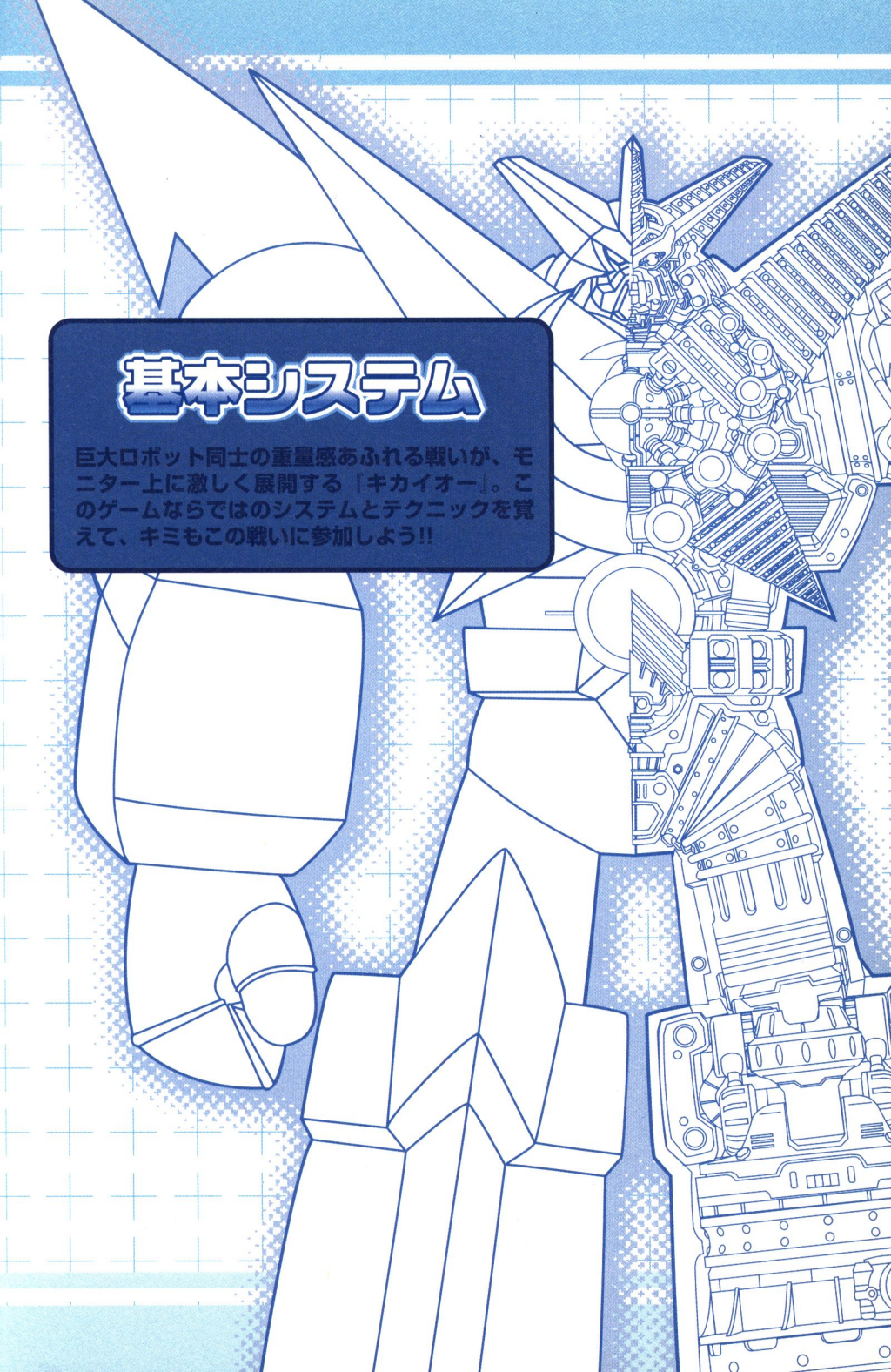
超鋼戦紀キカイオー 公式ガイドブック

CONTENTS

基本システム	3
画面解説	4
基本操作&共通テクニック	5
ロボット別攻略	9
鋼鉄巨神 キカイオー	10
特務機兵 ディクセン	20
重装甲陸戦兵器 ワイズダック	30
戦え! バルシオン	38
STRATEGIC VARIABLE FIGHTER ラファーガ	50
夢幻合体 ツインザムV	58
魔法の国のポリンちゃん	68
機鋼天使 ディアナ17	76
魔霊將軍 轟雷	84
ヒーローチャレンジモードに挑戦しよう	19
ヒーローチャレンジモード攻略法	
キカイオー	37
ディクセン	37
ワイズダック	49
バルシオン	67
ラファーガ	75
ポロン	75
ツインザムV(ファイヤーフォーメーション)	83
ツインザムV(プラズマフォーメーション)	83
ディアナ17	89
轟雷	90
プロディアIIカスタム	90
タツミテクノドームのオマケをすべて遊びつくせ!	91
隠しロボット大公開!	96
キカイオーミュージアム	99
メカデザイナー・河森正治氏インタビュー	121

基本システム

巨大ロボット同士の重畳感あふれる戦いが、モニター上に激しく展開する「キカイオー」。このゲームならではのシステムとテクニックを覚えて、キミもこの戦いに参加しよう!!



画面解説

戦闘画面



① アイテムゲージ

使用中のアイテムの残弾数や使用可能時間が、ここに表示される。

② アイテム名

使用可能なアイテム名を表示。

③ ロボット名

使用中のロボット名を表示。

④ 残りタイム

ここに表示される時間が0になると、このステージでの勝敗が判定に持ち越される。

⑤ ファイナルアタックマーク

相手に一定量のダメージを与えると表示される。このマークの表示中は、ファイナルアタックが使用可能。

⑥ ストックアイテム

所持しているアイテムを表示。最大5個までのストックが可能。

⑦ 勝利マーク

相手のダメージゲージをいっぱいにした数が表示される。ダメージゲージの最大数はオプションで調整可能。

⑧ ダメージゲージ

相手から受けたダメージの総量。攻撃を受けると増加し、ゲージがいっぱいになるとダウンしてしまう。ゲージの黄色い部分は時間が経つと自然に回復する。

⑨ アーマーゲージ

攻撃を受けることで減少し、0%になるとアーマーが破壊される。アーマーが破壊されると受けるダメージ量が多くなるので注意。

⑩ スペシャルゲージ

敵を攻撃すると増加していき、いっぱいになると超必殺技が使用できる。ゲージ3本分までストックが可能。

⑪ 条件タイム

ストーリーモードプレイ中にこれが表示された場合、その時間内で相手を倒さなければならない、という制約がつく。

格闘ゲームとしては、新しいシステムを意欲的に取り入れている『キカイオー』。そのため、独自の駆け引きが存在する。画面内にうまくレイアウトされた各種情報は、自分と対戦相手が互いに次の一手を探り合う、緊張感あふれる戦術へとつながって、ゲームの面白さを深めている。

勝利条件について



「体力」の概念はない。要はできるだけ多くのダメージを敵に与えればいいということだ。

勝利するための条件は、制限時間内に、相手のダメージゲージを規定回数(オプションで変更可能)いっぱいにする。制限時間を超えた場合は、お互いの総ダメージ量と比較して、判定が下される。その結果引き分けとなった場合は、ゲームオーバーになる。

アーマーシステムについて

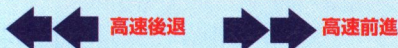


次ページで紹介するガードを使えば、近距離攻撃のダメージを無効化できる代わりにアーマーゲージが削られる。逆に遠距離からのビーム攻撃などをガードすると、アーマーに影響はないが、ダメージを受けてしまう。アーマーが0%だと、ガードしても多少のダメージを受けてしまうぞ。

基本操作&共通テクニック

戦場は3Dフィールドなので、方向ボタン左右で敵との距離を変え、上下でグルッと回り込むという操作になっている。基本的なボタン操作は右図にあるとおりで、この他にも、ロボットごとにコマンド入力が必要な特殊技、必殺技、超必殺技や、スチールダッシュ・パワーブレイカーなどの、ゲームシステムに準じた共通テクニックが存在する。なお対戦中、自機が敵機の右側に立つと、技表や操作表にある方向ボタンの入力方法が、左右反転してしまうので注意しておきたい。これらすべての操作法とテクニックをマスターして、奥深い対戦の駆け引きを楽しもう。

特殊な方向ボタン操作(自機が右向きの場合)



※左右どちらかに向け、方向ボタンを連続で入力すると高速移動が可能。

基本的なボタン操作(初期設定)



ガード

コントローラXボタン。ボタンを押し続けることでダメージを無効または軽減する。



ジャンプ

コントローラAボタン。上空へ跳び上がる。起き上りの緊急回避にも使える。



A攻撃

コントローラYボタン。近距離での格闘系攻撃や牽制技を出すことができる。



B攻撃

コントローラBボタン。飛び道具や特殊攻撃など、強力な攻撃を出すことができる。



(同時押し)

A攻撃+B攻撃

コントローラのYボタンとBボタンの同時押しで出せる。A攻撃、B攻撃とあわせて基本技として使う。

※ボタン設定はオプションで変更可能。

破壊力バツグン!

必殺技

ロボットごとに用意された、特殊なコマンドを入力することで出せる強力な技。敵に大ダメージを与えるばかりか、アーマーを大きく削ったりなどと、その効果は大きい。ただし必殺技は出した後のスキが大きく、反撃を受けやすい。連続攻撃で敵をよるめかせたり、特殊な技で空中に浮かせたりして、必殺技を出せる瞬間を作り出そう。

届く範囲が近距離の必殺技は、それ自体が連続技になっているものが多い。使いどころは少ないが威力は絶大。



遠距離から出せる必殺技は、敵を浮かした後の追い討ちなどに使えるが、ダメージ量が少なく避けられやすい。

チャンスを狙って叩きこめ!

超必殺技

敵を攻撃することで溜まっていくスペシャルゲージ。これがいっぱいになった状態で、ロボットごとに用意されたコマンドを入力すると出せるのが超必殺技だ。アーマーゲージが0%になった相手に対して出せば、軽くダメージゲージの半分を埋めるほどの威力がある。

スペシャルゲージの右側にある数字がその時点でのストック数。表示されている回数だけ超必殺技を発動させられる。



敵を浮かした時は、相手が地上に落ちる前に攻撃を当てた方がダメージが大きい。超必殺技を使用するタイミングはここだ!!

ロボットごとの個性が光る!

特殊技

特殊技には、武器変更や変形を行なうものや、高速移動中に出すものなど、様々な種類がある。必殺技、超必殺技などと合わせて、それぞれのロボットの個性を際立たせるのに一役買っている。基本技や必殺技に対空効果や対地効果を持たせたものも多く、攻撃方向にバリエーションが出るので、ぜひともうまく使いこなしたい。



対空技で空中の敵を撃ち落とし、地面に落ちる前にすかさず追いつちをかけよう。



基本技や必殺技が変形した特殊技は、相手ちの場合、はじかれることがある。

敵の攻撃を突き破る!

スチールダッシュ

G を押しながら  

(自機が右向きの場合)

相手の攻撃を突き破りながら体当たりする、スチールダッシュ。ダメージを与えることはできないが、ヒットすると相手をよろめかせることができる。その隙を狙えば、連続で技を決めることも可能だ。多少のダメージを受けてしまうので、むやみやたらな連発は控えたいが、敵の攻撃に対するカウンターのように使っていくと、高い効果を得ることができる。必ずマスターしておきたい。



スチールダッシュが決まるとチャンス! 大逆転も狙っている。



相手にすかさずガードされると、状況は最悪! 急いで体勢を立て直そう。

攻撃回避、そして反撃!

避け攻撃

G + **A** OR **G** + **B**

(同時押し)

相手の攻撃を画面奥にかわしつつ、移動しながら反撃する。直線的な攻撃はすべてかわすことができるので、距離が離れている場合はガードよりもこちらを多用したい。なお、方向ボタンを下に入れながら避け攻撃コマンドを入れると、画面手前に敵の攻撃をかす。ダウンした時の起き上がり時にも大いに活用できるので、応用範囲が広い。



避け攻撃を使用すると、相手に近づくことができる。G+Bの方がリーチが長いので、過距離ではこちらを使おう。近距離からはG+Aが有効だ。



攻撃を引きつけ過ぎると回避前にダメージをくらう。広範囲に及ぶ攻撃も避けられない。通信しすぎるのは禁物だ。

相手のガードを打ち崩せ!

パワーブレイカー

G + A + B

(相手近くで同時押し)

徹底的にガードを使ってくる相手に対して大技を使用すると、その隙を突かれる危険性がある。そんな時パワーブレイカーを使えば、敵のガードを確実に崩せ、自動的に攻撃まで行なえる。パワーブレイカーで与えられるダメージはあまり期待できないが、接近戦を主体とするロボットにとっては必要不可欠なテクニック。ガードが崩れたところに強力な接近技を放とう。



キカイオーのように、相手のガードを崩す技を持たないロボットは、パワーブレイカーの多用がポイントになる。



ガードを崩した瞬間の隙に、攻撃技を打ち込みたい。連続性の高い、接近戦専用必殺技が、かなりの効果を見せるだろう。

時には戦局を左右する

アイテム

A + B + J

(相手近くで同時押し)

アイテムは、ステージ内にある建造物や自然物を破壊すると、ランダムで出現する。ステージ開始時には3個所持しており、最大5個までストック可能だ。アイテムの使用順番は、Lトリガー(初期設定)で変更できる。敵に吹き飛ばされると、使用直前のアイテムを落としてしまうので、重要なものは順番を後に回しておこう。



パワーアップ系のアイテムは、発動させると近くにいる敵を吹き飛ばし、空中に浮かせる効果を持っている。



下図にあるヒーローモードユニットを使用中にしか出せない特殊技を持つロボットもある。その場合は、戦略がらりと変わるぞ。

●アイテムのバリエーション

リベア系アイテムは、回収したその場で自動的に使われる。パワーアップ系には制限時間があり、ウェポン系にも制限時間や弾数制限がある。ヒーローモードや3色のウェポンについては、ロボット別攻略ページのコラムを参照。

パワーアップ

オフェンス ユニット	ディフェンス ユニット	スピード アップ ユニット	ヒーロー モード ユニット
攻撃力が約1.5倍に上昇する。	防御力が約2倍に上昇する。	移動スピードが速くなる。	特殊能力が使えるヒーローモードになる。

リベア



ダメージリベアユニット

ダメージゲージに蓄積されたダメージを回復。



アーマーリベアユニット

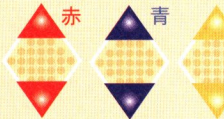
アーマーが0%でも100%状態にまで回復する。



スペシャルチャージユニット

スペシャルゲージ1本分を補充するアイテム。

ウェポン



スペシャルウェポンユニット

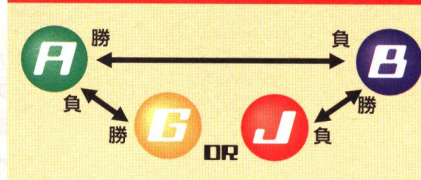
各ロボットごとに、各色に対応した特殊武器を使用できるようになる。

力と力のせめぎ合い!

グラップルアタック

打撃技同士が相打ちになった時、力と力の戦い、グラップルアタックへと突入する。これが始まったら、とにかく方向ボタンと各種ボタンを連打しよう。勝敗は最後に押されたボタンによって決定するが(ボタン同士の優劣関係を参照)、それまでに押した数によって、勝利後の攻撃力、敗北後の防御力が大きく変化してくるぞ。

● ボタン同士の優劣関係



勝敗については運任せのじゃんけんのようなもの。しかし連打数が上回ってれば、負けても被害は少ない。ボタン連打中から、勝った時の追い打ち、負けた時の一時的な離脱を意識しよう。

一撃必殺! とどめの大技

ファイナルアタック

(ファイナルアタックマーク表示中に)



相手のダメージゲージが残り1本で、そのゲージに半分以上のダメージを蓄積させれば、自分のロボットのデータ側に、ファイナルアタックマークが表示される。この時、4つのボタンを同時に押せば、一撃必殺のファイナルアタックが発動する。相手がディフェンスユニットを使っていようが、この技がヒットすれば、どんな状況でも確実に勝利することができるのだ。このように最強の威力を持ったファイナルアタックだが、近距離専用の技なので、相手に近づかないと成功させることができない。しかも1度ミスしてしまうと、その戦闘中には2度と使えなくなってしまうのだ。スチールダッシュ中に使用したり、パワーブレイカー直後に使ったりと、技発動のチャンスは意外と多いので、無理押しをせず、確実に決めていこう。



ファイナルアタックマークが表示されたら、敵はうかつに近づけない。時間制限はないので、こちらから無理に突っ込んでダメージを受けないようにしよう。

これがファイナルアタックマーク。当たれば絶対の勝利を約束する、頼もしい最強技の発動サインだ!!



各ロボットごとにドハデな演出が用意されている。ヒーローチャレンジモードでは、この技を使って勝利すると、高得点が得られるぞ。



ロボット別攻略

それぞれオリジナルの物語を持つ、個性豊かなロボットたち。キミが選んだロボットで勝ちぬくために、ここで必要なテクニックを身に付けよう!!

鋼鉄巨神

キカイオ

突如、街に現れた巨大ロボットの攻撃により、轟ジュンペイの祖父ゲンゾウは致命傷を負ってしまう。瀕死の祖父の言葉を受けたジュンペイは、祖父と父が作り上げた最強無敵のロボット、キカイオーに乗り込んで、戦いへと臨むのだ。

パイロット 轟ジュンペイ

私立富士美学園に通う高校生。性格は意地っ張りだが、男気があり性根もやさしい。幼なじみの翼サオリには頭が上らないようだ。

キカイオー

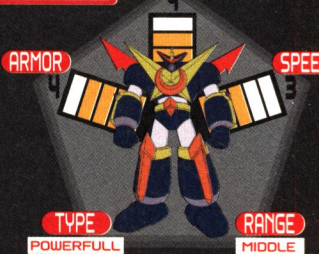
ファイナル
アタック

霸王雷鳴斬

POWER

頭角高: 19.5m
総重量: 48.7t
装甲素材: オリハルコン合金
所属: タツミテクノドーム
製作者: 轟ゲンゾウ博士・轟マモル博士
装備: ロケットブロー
キカイオーボンバー
ヒートブレイザー
霸王剣

ジュンペイの父轟マモル博士と祖父轟ゲンゾウ博士が地下工場で密かに作りあげた、最強無敵のロボット。ケタ外れの破壊力と、どんな攻撃にもビクともしない耐久力を兼ね備えている。その強さの秘密は装甲素材「オリハルコン合金」にあるらしい。



技データ

基本技

キカイオーパンチ/ロケットブロー	A (溜め押しあり)
キカイオーボンバー	B
ヒートブレイザー	A+B

必殺技

キカイオーキック	空中 A
キカイオーアッパー	→+A
大旋風投げ	→←+A
キカイオーハリケーン	→+B (溜め押しあり)

超必殺技

超絶ヒートブレイザー	←→+A+B
超ド級トルネードキック	空中←→+A+B

特殊技

対空ロケットブロー	←+A (溜め押しあり)
キカイオーラッシュ	←→+A
対空ヒートブレイザー	←+A+B
空対空ヒートブレイザー	空中→+A+B
対空キカイオータックル	A+J
キカイオータックル	高速接近中 B

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。



パワーブレイカーでガードを崩せ!!

キカイオーの攻撃力と機動力の高さを活かすには、キカイオーボンバーからの接近を基本とした連携が有効だ。相手がガードを固めるようなら2発の連続パンチでアーマーゲージを削る。相手が反撃を狙うようならG+Aの避け攻撃で吹き飛ばし、その後ダッシュですぐに近づき、起きあがりにキカイオータックルを重ねる。反撃に備え、再びG+Bの避け攻撃(距離がある場合はG+A)を合わせるのも有効だ。

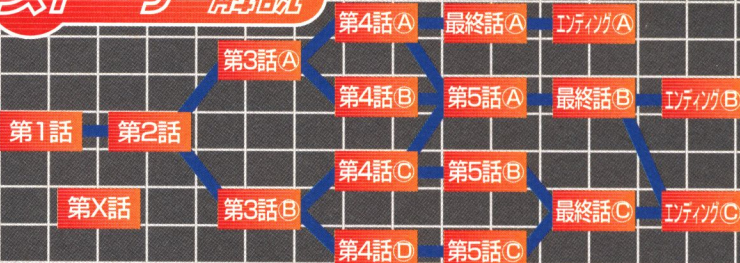
キカイオーの唯一の欠点は、これといったガード崩し技を持っていないこと。だから各ロボット共通の崩し技であるパワーブレイカーを、相手のガードに合わせて出していきたい。浮かせ技はキカイオーアッパー。ヒット後はスペシャルゲージが溜まっていれば超絶ヒートブレイザー、いなければ通常のヒートブレイザーがおススメだ。

キカイオーのパワーブレイカーは、ガードを崩した後、自動的にヒートブレイザーへとつながるのだ。



キカイオーラッシュのヒット直後には、超絶ヒートブレイザーが確実にヒットするぞ。

ストーリー解説



物語のシナリオ分岐条件は以下のとおり。①第2話終了後の選択肢で、下の選択肢を選ぶと第3話A。上を選ぶと第3話B。②第3話Aでノーコンティニュー、アーマー非破壊、アイテムストック2個以下で勝利すると選択肢が出現。上選択で第4話A。下選択で第4話B。条件を満たさなかった場合も第4話B。③第3話Bで1回もダウンを奪われず、アーマーを破壊されないで勝つと選択肢が出現。下選択で第4話C。上選択で第

4話D。条件を満たさない場合第4話D。⑤第4話Aで、敵をファイナルアタックで倒すと第5話A。それ以外だと最終話A。⑥第4話Cで条件タイム内に敵を倒すと第5話A。タイムオーバーだと第5話B。⑦最終話Bで敵を条件タイム内に倒すとエンディングB。タイムオーバーだとエンディングC。⑧ゲーム中1回だけ第1話、第4話C、第5話Bで、タイマーの末尾が7で敵を倒すと第X話に進み、その後それぞれの次の話へと進む。

第1話

ヒーロー誕生! その名はキカイオー

高校生、地上最強になる

V

クヴァール

じっちゃんの言うとおりに、オレはキカイオーっていうロボットに乗り込んだ。相手はタコの化け物みたいなロボットだ。ぼんやり立ってたら長い腕を伸ばして殴ってきやがる上に、ビームやらサブコやらを飛ばして攻撃してくる。でもあんまりキカイオーには効いてないみたいだ。

こっちはロボットなんて初めて乗るし、操作だってわからねえ。試しにA攻撃を押してみたらパンチが飛んできて、B攻撃を押したら爆弾が飛び出した。これがまた面白い

ようにタコに当たるんだな。おっと、油断してたらやられちまうぜ。一気に近づいて、A攻撃連打で殴ってやれ。なんだ、3発で吹っ飛んだ。あ、タコ野郎が浮かび上がってなんかしようとしてやがる。こっちもジャンプしてキカイオーキックをお見舞いだ。

やった、勝った! オレは急いでじっちゃんのところに戻ったけど、じっちゃんはオレにキカイオーを託して、息を引き取ったんだ……。

じっちゃん、仇は必ずとってやるぜ!

キカイオー大空を駆ける……

ヒーローモード発動中は、キカイオーは空中に浮かび上がり、自由に空を飛ぶことができる。その間、地上攻撃はできなくなるが、スペシャルゲージが開放されるので、超必殺技の超ド級トルネード

キックが出し放題になる。

いくら使っても、自分のストックしているスペシャルゲージが減らないのはうれしい。

ヒーローモード中は、超必殺技をどんどん使おう。



第2話 テクドームを守れ! ヒートブレイザー炸裂

唸れ、必殺技!

じっちゃんの弟子だっという異教授の研究所に身を寄せたオレは、幼なじみのサオリと会う。異教授はじっちゃんの研究を引き継ぎ、タツミテクドームを完成させたらしい。するとそこにキカイオーを狙うゴルディバス軍団の手先が現れ、研究所に攻撃を仕掛けてきやがった。

みすみすやられるオレじゃねえ、無敵のキカイオーでボコボコにしてやるぜ! 相手はガラクタみたいなロボットだけど、いくらこっちがガードしても、でっかい鉄球やドリ

VS

ポロン

ルでお構いなしに攻撃してくる。鉄壁の防御力を誇るキカイオーでも、ガードばかりじゃさすがにヤバイ。ここは攻撃あるのみだぜ! キカイオーの操作にも慣れてきたし、いろんな技を試してみよう。キカイオーパンチとキカイオーボンバーを同時に使おうとしたら、胸から太い光線が飛び出した。なるほど、これがヒートブレイザーか。

相手の攻撃が届かない遠距離から、キカイオーボンバーとヒートブレイザーを連射して、なんとか撃退したぜ。

唸れアックスブロー!!

キカイオーの赤アイテムはアックスブロー。キカイオーパンチやキカイオーラッシュなど、パンチ系の技の攻撃力がアップする。

その上ロケットブローの追尾性能が強化されるというナイスなア

アイテムだ。攻撃力アップのアイテムと併用すれば、かなり大きなダメージを相手に与えることができるぞ。

接近戦が得意な人は、入手したら速攻で使ってみよう。



第3話 祖父の遺産! 超物質オリハルコン合金

父の、母の、祖父の遺産は渡せない!

VS

ディアナ17

ボンコツロボットを追いかけてきたんだが、残念ながら見失っちゃった。

その時、きれいなお姉さん型のロボットが現れて、オレに超物質オリハルコン秘密を渡せと迫ってきた。冗談じゃない、じっちゃんか俺に託したキカイオーを、死にじまった父さん、母さんの形見をおいそれと渡せるもんか! こうなったら力づくでもわからせてやる!

相手のロボットは外見どおり華麗な動きでキカイオーを翻弄してきた。悔しいが空

中戦は相手の方が数段上だ。だがこっちは無限のパワーがあるぜ! ヤツのジャンプが終わる瞬間を見計らってキカイオーボンバーだ。こうなればこっちのベース、対空ロケットブローや対空ヒートブレイザー、真上にきたら溜め押しで威力を増したキカイオーハリケーンでダメージを与えてやるぜ。戦いが終わってようやく真相がわかった。どうやらこの人は敵じゃなくて、オレたちと同じくゴルディバス軍団を倒そうとしているらしい。だけど、地球を守るのはこのオレだ!

巨大な岩をも武器にして……

青アイテムはジャイアントロック。その名のとおり巨大な岩を持ち上げて投げつけるという豪快な攻撃ができるようになる。攻撃力はそれほどでもないが、制限時間内なら何回でも出せるのがうれしい。

遠距離でぶつけるのが基本だが、岩を持ち上げるモーションにも当たる判定があるので、至近距離で出して2ヒットを狙うのも手だろう。テクニカルな対空武器として使うのが有効だ。



第3話⑧**キカイオー発進不能! 雪山の罠****捕らわれのサオリを救い出せ!**

VS

ガムダ

キカイオーを狙うゴルディバス軍団が、サオリを誘拐しやがった! あいつらはキカイオーなしでオレ1人でこい、と言ってきた。人質を取られちゃどうしようもない、なにはともあれ指示に従うことにしてやるぜ。けどさすがにキカイオーなしじゃババいな……。

だがその時、謎のお姉さん型ロボットが現れてサオリを救ってくれた。人質さえなければこっちのもんだ、ギッタギタにしてやるぜ! 相手はロボット、というよりは

レンガや石でできた巨人、といった感じの馬鹿でかいやつだ。団体のとおり動きは遅いけど、バワはキカイオーを上回る。

ここはヤツのパンチをかわしながら、G+B同時押し避け攻撃で吹き飛ばしてやるぜ。距離が離れたらG+A同時押し避け攻撃だ! ヤツはガードしきれないでダメージを受けていやる。どうやら、空中からの攻撃にも弱いようだ。よし、とどめは超ド級トルネードキックで、決めてやるぜ!

第4話⑨**うなれ霸王雷鳴斬! 非情の対決****仇は父親? 宿命の戦い**

VS

轟雷

レイカさんからじっちゃんの仇、シャドーレッドの居所を聞き出したオレだったが、その時発せられた言葉に自分の耳を疑ったぜ。シャドーレッドの正体が、オレの……父さんだっけ? 実験中に事故で死んだと思っていた父さんが、実はゴルディバスに洗脳されてシャドーレッドになっていたらしい。対決の場におもむき、呼びかけてみても、どうやらわからないようだ。父さんの目を覚ますには、戦うしかないというのか……。ならば、やってやる!

接近戦のスピードではキカイオーに勝ち目はない。キカイオーボンバーで弾幕を張りながら様子を見、相手がダッシュして近づいてきそうな距離で空中ヒートブレイザーを撃つとうまく当たるみたいだな。でも中距離だと相手の突進からのコンボをくらう危険がある。思い切ってスチールダッシュから密着して殴ってみたらどうだ? よし、これならいける!

ようやく勝利して、父さんは、なんとか自分を取り戻した、だけど……。

第4話⑩**キカイオー死す!? 父との誓い****じっちゃんの仇、いまこそ覚悟!**

VS

轟雷

レイカさんから教えてもらった、じっちゃんの仇、シャドーレッドの居場所。そこへ急いで行ってみると、やはりヤツはそこにいた! 追い詰めたヤツの口から出た言葉「超次元機関の秘密は貴様だけのものではない」とは、どういう意味だ? キカイオーは無敵、負けるはずがない! だがヤツもゴルディバス軍団を自認するだけあって、すさまじい攻撃力で迫ってくる。

特に剣での攻撃をくらったらひとたまりもないぜ。しまった、アーマーゲージを削

られないように避け攻撃を使ったら、避け攻撃でかわされた挙げ句に大ダメージを受けちまった。この攻撃は禁物だな。だがそんな時、ヤツの決定的な隙を見つけた。それはヤツがジャンプしてから2回攻撃すると着地の時に完全な無防備状態になるということだ。ならば、着地の瞬間を狙って超絶ヒートブレイザーだ! 戦闘終了後、ヤツの口から意外な事実を知らされた。なんてこった、お前の正体はオレの父さん! 死ななくてくれ、父さん!

第4話㊤**時間よ止まれ! 悪魔の爆破作戦****時間との戦い、テクノドームを救えるか?****V
S****ワイスダック**

サオリを助けてくれた、お姉さん型ロボットの後を追いかけてみたら怪しいロボットを発見した。そいつの通信を傍受してみると……なんだって、タツミテクノドームに時限爆弾!? 急いで巽教授に連絡を取ろうとしたけど、どうやっても通じない。しまった! 敵に見つかっちゃった!!

しょうがない、爆発する時間までに倒して、タツミテクノドームに戻るしかない。相手はパワー重視の機体みたいだ。しかもジャンプはできないらしい。ここはジャン

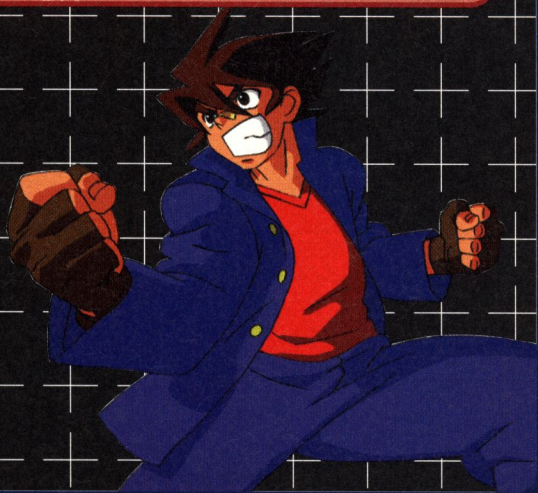
プからの攻撃で活路を見出したかったが、効果は今ひとつのようだ。ならば反撃されるのを覚悟で接近戦に持ちこんで、キカイオーパンチのラッシュで相手の装甲をなくしてやるぜ。スペシャルゲージが溜まったら超ド級トルネードキックでダメージをパンパン与えてやる。ファイナルアタックのチャンスになったら迷わずスチールダッシュからの霸王雷鳴斬でトドメをさしてやる。なんとか倒したけど、間に合ったのか? タツミテクノドームは無事なのか?

第4話㊤**華麗なる挑戦者! ディアナ17****味方なのか? 敵なのか?****V
S****ディアナ17**

オレは敵のロボットを退けて、タツミテクノドームへと戻ってきた。そこにはキカイオーへの挑戦状が届いていた。指定の場所に行くと、そこにはサオリを救ってくれたロボットが。「私に勝ったらあなたの仇の居場所を教えます。だが、私が勝ったらオリハルコン合金の秘密をいただく」ロボットのパイロットはそう言った。じっちゃんの仇を取るためにも、その挑戦は受けて立ってやるぜ!

だが相手の素早い動きには正直てこずら

された。空中で攻撃しようとする隙を狙って対空攻撃やジャンプ攻撃を試みたが、どうもうまくいかない。しかしどうやら、相手は遠距離からの攻撃手段がないらしい。ならば間合いをとって、ヒートブレイザーでやってやるぜ。相手がダッシュで近寄ろうとしたらスチールダッシュで体勢を崩し、超絶ヒートブレイザーでとどめだ! 戦いが終わり、パイロットのレイカさんから敵の幹部でありじっちゃんの仇でもある、シャドーレッドの居所を教えてもらった。



第5話⑧

大決戦! 魔神大帝ゴルディバス

諸悪の根源を叩け!

キカイオーの活躍でタツミテクノドームの爆破は未然に防がれた。だがその直後、ゴルディバス軍団が地球に襲来してきたというニュースが流れ、人々は大パニックに。この状況を収めるためには本拠地に戻り込んで、軍団のボス・ゴルディバスを叩くしかない! オレは単身キカイオーと共に、ゴルディアスの元へと乗り込んだ。この戦いに勝って、こいつらを滅ぼしてやるぜ! だがゴルディバスは敵の親玉だけあって、スピード、パワー

V

ゴルディバス

ともに今までの敵とは段違いだ。だがレポートの終わり際や大技のモーションに合わせて攻撃すれば、結構ヒットするようだ。ようやく倒したと思ったら、ヤツはさらに凶悪な姿に変形しやがった! だが連続ジャンプしながらのキカイオーボンバーの繰り返しで、ヤツにダメージを与えまくってやる! ヤツがキカイオーを引きつけようとしたら、そのスキに超絶ヒートブレイザーで大ダメージだぜ! やった、ついにヤツを倒したぞ!!

くらえ滅びの巨大ミサイル!

黄アイテムは巨大な爆弾を投げつけるメガトンボム。

その名のとおり、メガトン級の巨大な爆弾だ。

敵に向かって放物線を描いて飛んでゆき、着弾すると大爆発する。

爆風の広がる範囲もかなり大きいので、多少離れていてもダメージを与えることができるぞ。ヒット後は各種攻撃で追い討ち可能なので、戦いの間にそれとなく出してみるのも手だろう。



第5話⑨

キカイオー死す!? 夕闇の死闘

シャドーレッドとの決着の時来れり

V

轟雷

必死にゴルディバス軍団のロボットを倒したオレだったが、タツミテクノドームの爆発を阻止することはできなかった……。不幸中の幸いにも、異博士やサオリは無事だったけど、タツミテクノドームには大きな被害が出て、超物質の機密も、ヤツらの手にもれてしまったみたいだ。ゴルディバス軍団のヤツら、汚いまねしやがって……。

必死に足取りを追った俺は、ついに敵の幹部シャドーレッドを追い詰めた。だがヤツはオリハルコン合金の装甲の秘密を手に入れたらしく、自信たっぷりだ。サオリや

異教授はそれを聞いて俺に戦うなと言うが、じっちゃんの仇である上に、タツミテクノドームまで爆破されて黙ってられるか! こいつを倒してゴルディバス軍団の本拠地を吐かせてやるぜ! シャドーレッドの野郎、キカイオーの攻撃を避けるのがうまいぜ。近いと避け攻撃、遠いと横移動で回避して反撃してくる。ここはジャンプ攻撃の落ち際を狙っての集中攻撃だぜ。さあ、お次はゴルディアスの番だ!

タックルとラッシュでアーマーを削れ!

攻撃力は高くてもスピードに劣るキカイオー。戦術的には相手のアーマーを削ることが基本となる。

そこで使いたい技はキカイオータックルと、キカイオーラッシュ。ガードされた後、多少間合いが開

くため、スピード系のロボットからは反撃を受けやすいが、避け攻撃から出せるのが強みだ。

1回の攻撃で約9~13%も削れるので、ガードを破壊するトドメに使うと効果的だ。



第5話㊦

キカイオー死す!? 夕日の誓い

じっちゃん、仇はとってやるぜ!

V
S

轟雷

シャドーレッドの居所をつかんだオレは、すぐさまヤツを追った。超次元機関の謎をつかんだというヤツの言葉が気にかかるが、そんなことにかまってられるか! サオリも異教授も戦うなというが、オレとキカイオーの力を合わせればどんな強敵だって倒せるはずだ! いまこそじっちゃんの仇を取ってやる!!

まずは相手の出方をうかがいながら攻撃してみる。だがジャンプは禁物、シャドーレッドの野郎、範囲の広い飛び道具をたく

さん持っていやがるからすぐに落とすしにかかってくる。特に武器アイテムを持っている時のヤツはさらに注意が必要だ。

待っててもしょうがねえ、ヤツが距離を取ろうとしたら、キカイオーボンバーの連発でスペシャルゲージを溜めてやるぜ。そして、ヤツの攻撃に合わせてスチールダッシュを決め、コンボから超絶ヒートブレイザーだ! シャドーレッドは捨てゼリフを残し倒れた。やったぜ、じっちゃん。オレは仇をとったぜ……。

無敵のパワーで敵を吹き飛ばせ

キカイオータックルやG+Bの避け攻撃でのタックルは相手を遠くまで吹き飛ばす。この後、キカイオーは相手を追いかけてダッシュしていくので、相手の起きあがりに合わせてもう一度

タックルを入れてやるとヒットすることが多い。ヒット、ガードを問わずにアーマーゲージが削れるのもうれしい。相手が反撃してくるならダッシュ中はG+Bでかわしてタックルしよう。



最終話㊦

魔神城の決戦! キカイオー大勝利

父の応援を背に、決戦の場へ!

V
S

ゴルディバス

洗脳が解け、病院で意識を回復した父さん。命に別状はなかったらしい。最初はなんて文句を言ってやろうか考えていたけど、父さんの顔を見たらいろんな物

がこみ上げてきて、思わず泣いちゃった……。オレ様としたことが情けねえ。

父さんの話だと、ゴルディバスのアジトは超空間の中にあるという。行ってくるぜ父さん、サオリ! 地球の平和を、オレたちの未来を守るために、すべての決着をつけるために、ゴルディバスの野郎をぶっ飛ばしてやるぜ!

ゴルディバスは敵の親玉だけあって一筋縄ではいかなそうだ。だがヤツには装甲なんて上等なものはないらしい。ジャンプ攻撃からのキカイオーボンバーでダメージを与えてやるぜ。隙を見せたら超絶ヒートブレイザーだ。

なに? 倒したと思ったらさらに変身しやがった。だがそんなこけおとしじゃキカイオーは倒せねえ。隙を見て飛び道具を入れて、最後はとどめの霸王雷鳴斬をくらいやがれ! これでようやく地球に平和が戻ってくる……。



最終話⑧ 宇宙の墓標! さらばキカイオー

ジュンペイ、脱出なるか?

VS

ガムダ

ゴルディバスを倒し、オレとキカイオーがその場を離れようとしたそのとき、目の前に立ちふさがるヤツが現れた。ゴルディバスの腹心でガムダを操るアレクシムだ。ゴルディバス軍で残るはヤツ1人だけ。ヤツはゴルディバスのアジトもとも自爆し、オレを巻き添えにする気だ!! そうはいくか、爆発までにガムダをぶっ壊して、みんなの所へ帰ってやる!

ガムダは完全なパワーファイターで、攻撃力と防御力はハンパじゃない。だが

スピードはカタツムリなみ、キカイオーの攻撃は一方的に決まる。だからといってゆっくり勝負しているヒマはない。スチールダッシュからキカイオーラッシュ、吹き飛んだらヒートブレイザーで一気に勝負をかけてやる! このコンボでスペシャルゲージが溜まったら超ド級トルネードキックで追い詰め、最後は霸王雷鳴斬でフィニッシュだ!! あばよ、アレクシム! だが、果たして間に合ったのか? オレとキカイオーはどうなる!?

最終話⑨ 魔神城の決戦! さらばキカイオー

キカイオー、最後の戦い

VS

ゴルディバス

倒した轟雷の破片を回収し、タツミテクノドームで分析したところ、ゴルディバス軍の本拠地がわかった。そうとわかればグズグズできない。すぐに出撃だ! そしてついに姿を現したゴルディバス、今日こそお前との決着をつけてやる……じっちゃんのために、みんなのために! けど、敵の親玉だけあってかなり手強いぜ。ゴルディバスの攻撃はどの距離にいても休まることがない。遠距離ではキカイオーをしびれさせる剣を投げってくる。うかつにダッシュで

近寄ろうとすれば衝撃波をくらうし、ガードを固めていれば剣でアーマーを削られる始末だ。ここはジャンプ攻撃で活路を見出してみるか!?

よし、倒したぜ! ……と思ったらゴルディバスの野郎、変身しやがった!? しかも火の鳥のようになって突っ込んできやがる。よし、ヤツが着地する瞬間を狙って、超絶ヒートブレイザーだ!

そして、ついにヤツは倒れた。やった、オレはじっちゃんの仇を討ったんだ……。

第X話 神か悪魔か! 鋼鉄の巨人

キカイオーは人類の敵なのか?

VS

ラファーガ

オレはゴルディバス軍の刺客を返り討ちにした直後、軍隊の機体らしいロボットに発見され、拘束されそうになった。冗談じゃねえ、こっちは味方だろ!? けど他の人から見たら、急に現れて街を壊しまわっているロボットに見えちまうのかなあ? だがじっちゃんの仇を討つためにも、キカイオーを降るわけにはいかねえ、ここは勝負だ! 相手の機体はスピードのある空中戦タイプみたいだ。だがパイロットが自分の実力を過信して

るのか、こっちを甘く見てるのか知らないが攻撃は大したことはない。キカイオータックルをかましただけで人形みたくに吹っ飛んでいっちゃった。パワーでキカイオーにかなうロボットなんて、そうそうあるわけもないけどな。軍隊も警察も、オレを止められないんだ。じっちゃんの言うとおりに、神にも悪魔にもなれるロボット、キカイオー……。だが、オレは絶対、キカイオーを悪いことに使ったりなんかしないぜ!

ヒーローチャレンジモードに挑戦しよう

全12体のロボットと対戦して、ヒーロー度を判定するヒーローチャレンジモード。ヒーローの称号に応じて、タツミテクノドーム(P.91)のオマケ要素を開発するのに必要な資金も入手できる。称号を得るための点数は、クリア時の残りタイムと、自分が受けたダメージ量に対するボーナス点の合計が中心で、これは表1・表2に基づいて算出される。さらに相手を倒した時に使った技が、ファイナルアタックだと50000点、超必殺技だと10000点、その他の技になると5000点加算されるのだ。採点方法にはこれ以外にも基準があり、設置物を破壊した数によるマイナス点と、超必殺技使用回数・グラップル勝利回数・試合中の獲得得点・MAXコンボ数に応じたプラス点が存在する。ただし1度でもコンティニューしたステージは、強制的にコンティニュー回数が得点になってしまう。全対戦が終了した後の合計点で、表3にある称号と獲得金が決まるのだ(一部特殊条件あり)。対戦相手のロボットが出現する順番は、プレイヤーがどのロボットでプレイしても同じだ。攻略方法については、それぞれのロボットに対応する「ヒーローチャレンジモード攻略法」のコーナーを参考にして欲しい。

表1

残りタイムに対するボーナスポイント	
残りタイム 90~75	100000点
残りタイム 74~51	50000点
残りタイム 50~41	30000点
残りタイム 40~31	20000点
残りタイム 30~21	8000点
残りタイム 20~11	5000点
残りタイム 10~1	3000点
残りタイム 0	0点

表2

自分のダメージ量に対するボーナスポイント	
ノーダメージ	150000点
1 ~ 35	70000点
36 ~ 72	40000点
73 ~ 109	20000点
110~144	10000点
145~181	4000点
182~254	2000点
255以上	1000点

表3

ヒーローチャレンジモードにおける獲得金と称号について

得点と条件	獲得金	称号
3100000点以上でアーマーを一度も破壊されず、かつ5回以上パーフェクト勝ちしている。	60000G	究極の完全無敵ロボ
3100000点以上でアーマーを一度も破壊されていない	50000G	究極の鋼鉄ロボ
3100000点以上	30000G	究極のヒーロー
3099999~3000000点	25000G	伝説のヒーロー
2999999~2600000点	20000G	大宇宙最強ヒーロー
2599999~2300000点	15000G	地球最強ヒーロー
2299999~2100000点	13000G	国内最強ヒーロー
2099999~2000000点	10000G	町内最強ヒーロー
1999999~1800000点	8000G	村内最強ヒーロー
1799999~1600000点	7000G	街かどヒーロー
1599999~1300000点	6000G	自称ヒーロー
1299999~300000点	5000G	ガラクタヒーロー
299999点以下	100G	ただのロボット
1299999~300000点で設置物を100個以上破壊している場合	3000G	悪魔の破壊ロボ
1299999~300000点で全ステージでアーマー破壊されている場合	3000G	傷だらけのヒーロー
1299999~300000点で全ステージでアーマー破壊され、かつ全ステージ通常技でフィニッシュ	1000G	着ぐるみヒーロー

特務機兵 ディクセン

SHTO(南半球条約機構軍)と地球連合軍の戦争で、自分の意思とは関係なく「戦い」という運命にもてあそばされる少年と少女。

少年は戦いに疑問をもち、少女はなすがままに流され続ける。その果てに残るものはいったい……!



パイロット ナカト・ファーランド

ネガティブ指向が少し強く、ささいなことで考え込んでしまう一面を持つ。まだまだ大人になりにきれない、悩み多き少年である。

パイロット ハルマ・フロックハート

天才少女。優秀であるがゆえりに疎まれることが多い。人りは激しいが、一度打ち解け本音で話す一面も持っている。

ディクセン

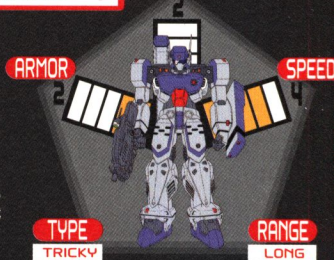
ファイナル
アタック

ファイナルシュート

POWER

頭頂高:18m
総重量:32.8t
装甲素材:ルニウムコンポジット
所属:SHTO宇宙軍
製作:ドーバー&ウエストリッチ社
装備:フィクサーキャノン
レーザーライフル
パワーバズーカ
レーザーサーベル
ハンドグレネード

極秘開発された試作最新鋭機。近距離から遠距離のすべてのレンジに対応した武器に加え、ホーミング性能の高いA-サテライトを装備。機動力も非常に高い。



技データ

基本技

サーベル系/銃系	A
ハンドグレネード・ショート	B
フィクサーキャノン	A+B

必殺技

ライジングスラッシュ	⇒+A
ハンドグレネード・ロング	⇒+B
エイミングサテライト	⇐⇒+A
リフレクションサテライト	⇒⇐+A

超必殺技

ハイパーフィクサーキャノン	⇐⇒+A+B
スラッシュ&シュート	⇒⇐+A+B

特殊技

銃持ち替え	↑or↓+G
対空フィクサーキャノン	⇐+A+B
空対空フィクサーキャノン	空中⇒+A+B
ブーストスラッシュ	A+J
ブーストタックル	高速接近中B
フルバーニアジャンプ	空中⇒+J

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。

攻撃力の低さをカバーしよう

2P対戦のテクニック
ディクセンは非常に多彩な攻撃手段を持っている。しかし他のロボットに比べると攻撃力が低いため、強引な戦い方は危険だ。

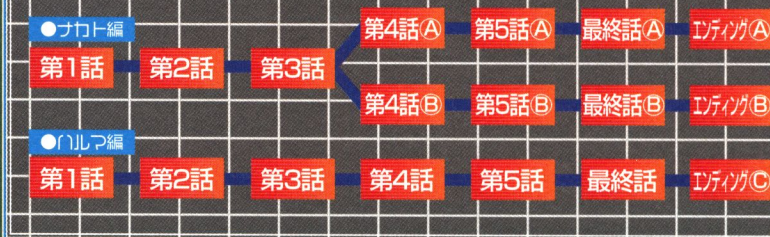
エイミングサテライトやハンドグレネードで相手をけん制しつつ、常に相手との距離をおくこと。ブーストジャンプで空中を移動し、チクチクと突ついてせっせとスペシャルゲージを溜めるのがベストの戦法だろう。ゲージが溜まったら、隙を見てライジングスラッシュやヒット時に追加入力のあるサーベル攻撃からのブーストスラッシュといった連携の浮かし技を狙っていこう。当然浮かした後は、速攻でハイパーフィクサーキャノンで追い討ちだ。また、相手のアーマーを大幅に削るなら、浮かしてからブーストタックルが効果的。アーマーを削ってしまえば、与えられるダメージが一段とアップするので戦いやすくなるはずだ。

エイミングサテライトは、高速離脱中の相手が、起き上がりに重ねると当たりやすいぞ。



攻撃力が低いので、まずは相手のアーマーを削る。浮かし技の後にブーストタックルだ！

ストーリー解説



この物語には、ナカトとハルマ、2人の主人公が登場するが、シナリオが途中で分岐するのは、ナカト編だけ。

シナリオ分岐の条件は、第3話で1回もダウンをせずに条件タイム内で轟雷に勝利すること。これで、第4話Bへ進むことができる。

上の条件を満たしていない場合は、第4話Aに進むことになる。



ナカト編

第1話

ディクセン出撃

ディクセン大地に立つ

VS

ワイズダック

僕の名前はナカト・ファーランド。SHTO軍の訓練生だった。……だった、とわざわざ言うのは、僕が脱走者だからだ。戦いの訓練を続けるのがイヤになり、軍の最新鋭機だったディクセンに乗って、脱走者としての僕の生活が始まったんだ。でも、追ってきた軍に発見され、攻撃されてしまった。

相手は、重武装機ワイズダックだ。ワイズダックは、歩く戦艦と称されるほど、強力な火力を持っている。でも、市街地で

の戦闘では、僕のディクセンの機動力の方が役に立つ。ダッシュで接近して、サーベルで徹底攻撃してやる！ ……ふう、なんとか撃退できた。そんな時、敵国、地球連合軍の艦が近づいてくるのをキャッチした！ いや、今の僕には連合軍は敵じゃない。練習艦ノーザンライツというその艦に接触して、僕は連合への亡命を望んだ。なんとか受け入れてもらえたけど、これからいったい、どうすればいいんだろう……。

ヒーローモードで火力がアップ

ディクセンのヒーローモードは、ショット、ハンドグレネード、ジャンプがパワーアップする。

特筆すべきはショットに付加されたホーミングレーザーの追尾性能が高いこと。アーマーを削

る能力はないが、撃てば確実に相手にヒットするぞ。

グレネードは着弾時の爆発数がアップするので、回避が難しくなる。ジャンプも無制限の連続ジャンプが可能だ。



第2話 たたかい

戦争は、人殺しなんだ

運よく連合軍に合流することができた僕。しかしSHTO軍は僕を見逃してはくれなかった。最新鋭機、ディクセンの機密を敵国に渡すわけにはいかないからだろう。ノーザンライツのレーダーに機影が映った時、僕はディクセンで出撃した。今度の相手は……ラファーガ？ しかもエースパイロットとして有名な、サイモン少佐だって!?

接近戦でのスピードは、ラファーガの方がディクセンよりも上だ。でも僕は、

V
S

ラファーガ

負けるわけにはいかない。エイミングサテライトで相手の機動力を封じ、フィクサーキャノンやハンドグレネードなどの長距離攻撃を試してみた。よし、うまくいった。動きを止めるラファーガを前に、僕は胸をなで下ろした。

しかし次の瞬間、ラファーガが爆発炎上した。脱出できずに機内にいたサイモン少佐もろとも。僕は……この時初めて、敵のパイロットを殺す、という実戦を体験してしまった……。

機動力の差は戦力の差になる

赤アイテムは突進系打撃武器のナックルショットになる。

ダッシュ並みのスピードを誇り、多段系攻撃なうえ破壊力も大きい。しかしそのぶん隙も大きい。そのため、アーマー削りだけのために

使うのは少々危険。

浮かした後の追い討ちや、よめぎ中のとどめ刺し用として使おう。遠距離から使うと、ヒット数が減ってしまうので近距離から狙うのだ。



第3話 追跡者

赤き悪魔現る

SHTO軍のエースパイロット、サイモン少佐を倒してしまった。これからどうしたらいいだろう……。そう考えている僕の前に、新たな追跡者が現れた。

V
S

轟雷

ラファーガ隊の真ん中に立つ赤いロボット……。シャドーレッドの乗機、轟雷だ! SHTO軍最強の戦士、シャドーレッドは、僕を連れ戻しにきたと言う。SHTO首相である、僕の父の命令で。イヤだ、僕は、帰りたくない!

剣を振るたびに発生する衝撃波や、大出力のレーザーによる怒涛の攻撃。轟雷の猛烈な攻撃に、僕とディクセンは危機に陥る……。しかし僕は、その攻撃にわずかな隙を見つけた。空中からの攻撃直後の落下中は、轟雷は完全な無防備状態になるんだ。その隙にハイパーフィクサーキャノンを撃ち込むことで、どうにか轟雷を沈黙させることに成功した。「やるなディクセン……」シャドーレッドは、そう言って立ち去った。確かに轟雷を倒したのは僕の方ではない、ディクセンの性能の高さゆえだ。でも、なぜか僕の心に、一抹の淋しさが残った。

敵の前線基地を叩け

戦いの代償

ノーザンライツは、SHTO軍包囲網脱出のため前線基地突破作戦を計画した。当然、僕とイクセンがいなければ、このような計画は立たなかつただろう。この作戦のすべては僕の双肩にかかっていると言っても過言ではない。僕は、大量のワイスダックやラファーガが待ちかまえている前線基地を叩くべく出撃した。でも今の僕にはもう、戦い方がわかっていた。前線基地が完全に沈黙した時、目前に一機の赤いらファーガが現れた。

VS アムリッタ専用ラファーガ

パイロットは元サイモン隊のアムリッタ、と名乗った。サイモン少佐! 僕のは、激しく痛んだ。

でもアムリッタは、もっと心を痛めているのだろう。「隊長の仇!」彼女はそう叫んで、僕に向かってきた。相手は、高い機動力と、絶え間ない火器攻撃で僕を苦しめる。しかし、盾で防御したままのスチールダッシュでその攻撃をくぐり抜け、僕はサーベルでダメージを与え、相手を倒した。

コンボにつながる強力武器

青アイテムは、火炎を周囲に撒き散らすヘルファイヤーだ。この武器はプラズマガンと同じく、相手を麻痺させる効果がある。リーチが長く、左右に振りながら放つため回避も難しい。

よるめかし技を持っていないイクセンにとって、ヘルファイヤーは貴重なアイテムといっても過言ではないのだ。ヒットしたら浮かし技からのコンボを入れよう。



再会

思い出との決別

僕は、仲間にSHTO軍から逃げたわけを話した。僕の父親はSHTO軍を率いる首相であり、その父の戦争に対する考えの非情さについていけなかつたんだ。だ



VS ガムダ

から軍を裏切り、戦争を終わらせるため連合軍側に寝返った。でも、どちらについても、結局人殺しには変わらない。僕の手はもう、血まみれなんだ……。

そんな話をしたすぐ後、ノーザンライツの前に、巨大なロボット、ガムダが現れた。どんな攻撃にもひるまない頑強な装甲と最強の破壊力で僕を苦しめようとする。だが、その巨体のためか、動きは非常に遅かった。

僕は、相手の攻撃をすべてかわして、サーベル攻撃やブーストスラッシュでダメージを与え続け、なんとかガムダを撃退した。崩れ落ちるガムダを見ていた時、近くに人がいるのに気づいた。SHTO軍訓練生時代の仲間だった、イエールだ。久しぶりだなあ。……でもなぜ、こんなところにいるんだ?

月基地攻略作戦(前編)

人は生きるために変わる

あれから1年。僕は完全に地球連合軍の一員となり、今では連合軍の少尉に任官されていた。それでもひとつ、僕の中に大きな変化が起こっていた。それは、僕自身の心だ。

果てしなく思える戦闘の中で、僕の中にあった父に対する怒りは次第に冷めていった。人を殺すことに慣れすぎてしまったのだろうか？ 反対側の立場に立って、父を冷静な目で見られるようになったからかも知れない。

VS

クヴァール

戦況は、今や完全に立場が逆転していた。今回の月基地攻略作戦で、とうとう連合軍は、SHTO軍の生命線である月基地まで詰め寄ることに成功したのである。ここさえ落とせば、連合軍の勝利は確定だ。

行軍中、クヴァールと遭遇した。僕は相手の弱点を素早く見抜き、極端な近距離戦を挑んだ。連続ジャンプで間合いを詰め、そのままジャンプ斬り、ライジングスラッシュ。浮いたところをハイパーフィクサーキャノンで撃破した。

操縦不能にさせる恐るべき武器

黄アイテムは、スパークガン。球体のプラズマを発生させ、ヒットすると相手を一定時間麻痺させるのだ。A攻撃でガードさせた後や、相手の動きに合わせてカウンターを狙うなど、このア

アイテムは様々な使い方が考えられる。

相手が麻痺した後は、超必殺技のハイパーフィクサーキャノンやスラッシュ&シュートを積極的に狙いたい。



イエール

戦争とはこういうことだ

イエールとの再会……。僕にとって、こんなに悲しいことはない。彼女は、僕を討ちに来たのだ。彼女はタコのようなロボット、クヴァールを操って僕に襲いかかってきた！

SHTO軍訓練校時代、彼女とは同期生で、いいライバル同士でもあった。だからこそ彼女が脱走者である僕を討ちに来た理由もわかるのだ。もちろん、互いの戦い方も、十分と云っていいほど熟知している……。

空中浮遊から繰り出す、広範囲へのクヴァールの攻撃が、ディクセンの接近戦を阻

VS

クヴァール

止する。本気なんだな、イエール。ならば僕も、手加減はしない！僕は、遠距離からのジャンプ攻撃やエイミングサテライト、避けながらのサーベル攻撃でクヴァールに確実にダメージを与えていった。

激しい戦いの末、僕が勝利を取めた。だがこれは苦い勝利だ。なぜなら、その勝利と引き換えに、僕はかけがえのない友人を永遠に失ったのだから……。心の奥からとめどなくあふれ出てくる涙を止める方法を、僕はまだ知らなかった。

飛べ！ 必殺のエイミングサテライト

ディクセンの必殺技、エイミングサテライトは、どのロボットと戦う時にも重宝する。使用するとディクセンの周りの遠隔攻撃ユニットが、相手まで飛んでいき大ダメージを与えるのだ。

ヒット率が高い代わりにアーマージェの削りはないが、少なくとも一定時間相手の攻撃を封じられる。空中でヒットさせればダウンも奪える。動きの速い相手には特に効果的だ。



月基地攻略作戦(後編)

戦いの果てに……

戦況は完全に、連合軍へと傾いていた。圧倒的質量で攻める連合軍の勝利は、ほぼ確定している。しかし、SHTO軍が降伏の意思を見せない限り、連合軍は攻撃の手を緩めることはできない。無機質な殺し合い、それが戦争なんだ……。僕は、この戦いの中あるパイロットを探していた。轟雷を駆るシャドーレッドだ。最初に会った時は追われる立場だったが、今では追う立場に逆転していた。以前の復讐心からではなく、純粋なライバル心か

VS

轟雷

ら彼を追っていたのだ。そしてついに、僕は轟雷を発見した。轟雷は、以前に会った時とは比べ物にならないほど、圧倒的な破壊力でディクセンに迫った。でも、僕だって以前より腕を上げている。ライジングスラッシュからハイパーフィクサーキャノンとの連携を使い、ハンドグレネードで相手をけん制。確実にダメージを積み重ね、ファイナルシュートで決着をつけた。そして、僕が轟雷を再び倒した時、戦争も終結したのだった……。

大ダメージの必殺コンボ

ディクセンの浮かせ技ライジングスラッシュは、簡単に出せるので、コンボの出し始めの技として非常に使える。

スチールダッシュでよろめかせて、その直後にすかさずライジ

ングスラッシュ。相手が浮いた瞬間にハイパーフィクサーキャノンといったパターンが、理想的なディクセンのコンボだ。うまくつなげれば、確実に10ヒット以上のコンボが狙える。



最後の出撃

最後の戦闘

戦争という惨劇は、僕にどれだけの絶望を与えてくれるのだろう。自分が生きのびるためとはいえ、僕はこの手で友人を殺さなくてはならなかった……。



VS

ディクセンエクスペリメント

もうこれ以上、人殺しをするのはたくさんだ！ これじゃ、父がしていることと同じじゃないか。だがまだこの戦争は続いている。いまさら自分だけ戦いを放棄するなんてこと、できるわけない。

そんな僕の目の前に、突然、漆黒のディクセンに乗ったシャドーレッドが現れた！ まさか、ディクセンエクスペリメントが完成していたのか!? ディクセンは1機だけで戦況を一変させることができる究極のロボット。しかも同型機ながら、火力はディクセンエクスペリメントの方が圧倒的に上だった。でも僕だって、これまで幾度となく戦いを続けてきたんだ。ライジングスラッシュを続け、相手のガードが解けた瞬間にハイパーフィクサーキャノンが閃光を放つ。

これまでの1年間弾劾マシーンとして戦い続けた僕の攻撃に、ついにディクセンエクスペリメントは沈黙した。……そしてこの日、戦争も終わった。

第1話

「フェアじゃありません」

みんなと平等に扱ってもらいたいのに VS バルシオン

私はハルマ・フロックハート。軍事教育機関「バトルスクール」の訓練生として、私は日々訓練を受けている。

初めのうちは、教育内容はまわりの訓練生と同じカリキュラムを受けていたのだけど、最近はその上のクラスの訓練が多くなってきている。この飛び級がアンフェアなものにしか思えず、教官に普通のカリキュラムに戻してくれるように申し出たけど無駄みたい。教官は「人間の存亡を賭けた戦いにアンフェアもないだろ

う」と私の願いを聞き入れてはくれなかった。なぜ？ 私は思ったけど、教官の命令は絶対。無理に食いだがってもしかたがない。今日のシミュレーションは、教本にないロボットとの戦闘だった。名前はバルシオンというらしい。

幸い、バルシオンのデータ自体が完成していなかったのか、あまり複雑な行動を起こさない。動かなくなるタイミングを見計らってサーベルを振り、今日のシミュレーションを終了させた。

グレネードの先にかいま見る勝利



B攻撃だけで出すことのできるハンドグレネード・ショートは、近距離戦でその真価を発揮する。相手にぶつけるように発射すると、多段ヒットするため、相手を一瞬動けなくすることができる。

その隙をつけば、簡単にライジングスラッシュまでつなぐことができる。また、技の速いハンドグレネード・ロングは、レーザー攻撃のけん制にも使えるので、とても重宝するぞ。

第2話

「わたしをつぶす気みたい」

私には仲間がいる

VS ディアナ17

今、人類は未曾有の危機に直面している。自動機械群という、生命を持った機械軍団が地球に大挙して押し寄せてきているのだ。スクールもそのために作られ、私たちは彼らと戦うために日々訓練している。でも、最近思うようになったことが一つある。それは教官が私を潰そうとしているのではないかということ。そんなことを考えていたとき、同期の訓練生のライドが話しかけてきた。私は、ライドに今抱えている不安をすべて打ち明けた。彼の

アドバイスにはいつも心が救われる……。もう少し、ここでやっていけそう。

今日のカリキュラムは、ディアナ17との戦闘シミュレーション。この機体は空中戦が得意で、ディクセンが得意とする近距離での攻撃を試みるとジャンプして反撃してくる。でも、このジャンプがウィークポイント……。ハンドグレネードの連射で相手をけん制。相手がたまりかねてジャンプしたら、着地に合わせたハイパーフィクサーキャノンで撃墜してやったわ。

ブーストタックルは、役に立つ!



ディクセンのアーマージェジ削り技は高速移動中Bのブーストタックル。攻撃力が高いので、超必殺技が使えない時はこの技が一番最適だ。ただし、これを単発で使うのは、

ガードされたときのリスクも大きいので危険。ライジングスラッシュでガードを崩してから連携するのが一番だ。うまく連携が決まれば、一気に20%ものアーマージェジを削れるぞ。

「別れのあいさつはできますか？」

突然の実戦投入

毎日行われる訓練。終わることのない異星人との戦い。私はこれまで247回もの戦闘シミュレーションを繰り返してきた。これが実戦で通用するのかどうかは、やってみないことには解らない。だけど、今やっておけることをできるだけやってみようと思う。今日のシミュレーション訓練は、ツインザムVとの戦闘だった。ツインザムVは近距離戦が不得手なので、空中からの攻撃を頻繁に行なってくる。アーマーゲージを削られてしまうが、そ

VS

ツインザムV

のままガードしてサーベルで反撃するのが一番効率がいい。

これで248勝。もうどんなシミュレーションでも負けることはないだろう。今日の訓練が終わった時、その繰り返される毎日が終わることを告げられた。突然の実戦投入の命令……。教官は、友への別れのあいさつすらも許さなかった。すぐに前線へ向かう手はずになっていたのだ。戦争が終わった時の友との再会を私は心から祈った。

天駆けるディクセン

ディクセンのジャンプは、ダッシュコマンドと組みあわせることで、空中での制御が可能になる。これを利用して、超必殺技などの攻撃をジャンプで回避、そのまま空中移動して、無防備な敵の背後

に立つことができる。対CPU戦でも使えるが、特に2P対戦で役立つテクニックだ。相手が超必殺技を出す直前に発生する光るモーションを見てからジャンプしても、十分に間に合うぞ。



「我々の正義などその程度だよ」

本当の戦いが始まった

自動機械群の兵士は、自分の意志で動くロボット。彼らは、地球にあるロボットをコピーして、自分たちの種族をどんどん増やしている。だから、戦場で遭遇する敵ロボットは、私がシミュレーターで見たことのある機体ばかりだった。今、私が出撃しなくてはならないほど、自動機械群はどんどん増殖している。しかも、コピーしたロボットは、オリジナルの能力を上回りつつあるのだそうだ。このままだと確実に人類が先に滅びてしまう。初めて遭遇した自動機械群の機体は、ラ

VS

ラファーガ

ファーガのコピーだった。すべてのイメージが、シミュレーターとだぶる。実戦といっても何の違和感も感じない。私は「いける」と直感した。ラファーガの中間距離での火力と、どこまでも追ってくる爆雷フロートシーカーが、ディクセンの機動力を封じようとする。私は武器をバズーカに持ち替え、遠距離からの確に爆雷を撃破していく。そしてブーストタックルでアーマーを撃破していく。無防備になったラファーガにサーベルでとどめを刺した。

機動性を活かした退避行動

自分の方が不利な立場になり、一度仕切り直しをしたいと思う時がある。その場合、バックジャンプとダッシュでなるべく距離を離れたいところ。しかし、そのままバックジャン

プをするだけではできない。エイミングサテライトやハンドグレネードを発射しながら退避しよう。うまく相手にヒットすれば、着地後先手を取る可能性が格段に増えるのだ。



第5話 「ここが自動機械群の星…」

私は負けない

私は軍の最終作戦に参加することになった。その作戦とは、自動機械群の星に乗り込み、その元凶である自動機械群の女王を倒す、というもの。

もうすぐ自動機械群への総攻撃が始まる……。

女王破壊までに許された時間は、もうほとんどない。これまでにない緊張が私の中を走り抜けている。でも今度遭遇した敵ロボットには、私は驚きの色を隠せなかった。私の眼前に、ディクセン同型

の自動機械がいたのだ。しかし、機械が自分と同じレベルでディクセンを操れるはずがない。同じ機体なら私は負けない。そう考え直し、銃をゆっくり構えた。敵ディクセンは、自分の乗るディクセンよりも確実に能力は上だった。私の起こす行動に対する反応も速い。ライジングスラッシュからハイパーフィクサーキャノンのコンビネーションが相手に大ダメージを与えた。そして、まるで鏡のような敵を倒した。

VS ディクセンエクスペリメント

装備は最大限に利用しよう

ディクセンは、↑or↓+Gでレーザー系と実弾系の武器を持ち替えることができる。レーザー系は速射スピードと弾速が早く、実弾系は破壊力に優れ、ヒットすればほとんどの相手がダウンさせ

られる。接近戦を得意とするディクセンだが、なかなか近距離戦に入らせてくれない相手には頼りになる攻撃法だ。状況に合わせて武器を持ち替え、活路を見出すといいだろう。



最終話 「わたし、ひとつの種族を滅ぼしたのよ」

種族の存亡をかけた戦い

次から次へと現れる自動機械群のロボットに、私たちは足止めされていた。時間はもうほとんどない……。しかも、目の前には鉄壁のガムダのコピーだった。これでは間に合わない!? そのとき、背後から突然の攻撃がガムダにヒットする。誰!? 振り返ると、そこには緑のディクセンが立っていた。ライドが援軍に来てくれたのだ。本当にうれしかった。残るは自動機械群の女王のみ。今私の前に立ちかかるゴルディバスだけだ。しかし、

さすがに手強い。どのレンジでも圧倒的な攻撃力を発揮するので、ディクセンはまったく近寄れなかった。でも、上空からの攻撃には弱みみたい。私はジャンプしての対地フィクサーキャノンを徹底して繰り返した。間合いが近い時は小ジャンプから。遠距離なら2段ジャンプから対地フィクサーキャノンを撃つと、面白いように相手にヒットする。女王への最後の一撃はハイパーフィクサーキャノン。女王は、静かに崩れ落ちていった。

VS ゴルディバス

吹き飛ばがいい!

アーマーを破壊されると、敵の機体は空中高く吹き飛ばす。ディクセンを使うなら、これを利用しない手はない。相手のダメージが少ない状態で、かつ相手のアーマーゲージが残り10%を切ったら強

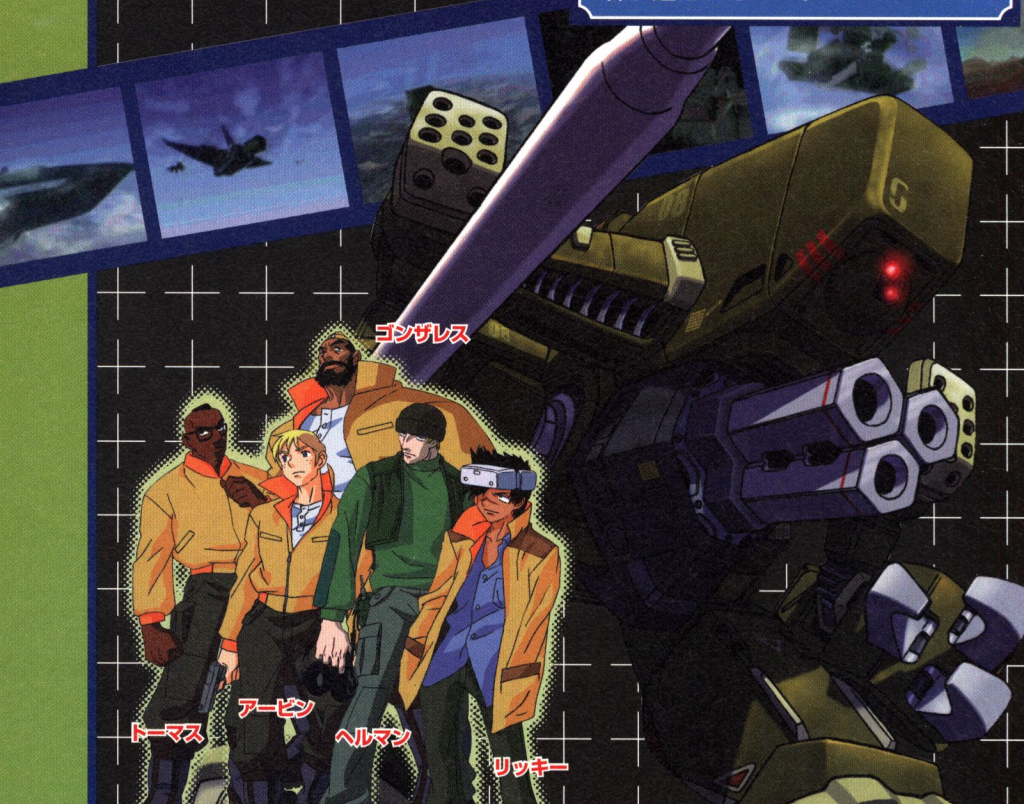
引にでも接近戦でアーマーを削ってしまおう。もちろんこの時は、A攻撃連打のコンビネーションでかまわない。

それで相手が浮いたら、すぐに超必殺技を決めよう!



重装甲陸戦兵器

常に最前線で戦い続ける超一流の戦闘集団、それがゴンザレス隊だ。そこへ新兵アービンが配属されることになった。正義も悪もない、ただ殺し合いのみが存在する戦場で、生き延びるための毎日が繰り返される……。



ゴンザレス

トーマス

アービン

ヘルマン

リッキー

パイロット ゴンザレス隊

新人アービンは軍人には不向きな優しい性格で、他のメンバーからは「甘チャン」と呼ばれよくハカにされている。隊長はゴンザレス軍曹。2mを越す体格の持ち主で、性格も強引かつ豪快。残りのメンバーにはトーマス、リッキー、ヘルマンの3人がいる。

ワイズダック

ファイナルアタック

フルメタルハンター

POWER

頭頂高:16.5m

総重量:64.8t

装甲素材:ニューセラミックチタン/複合材

所属:SHTO軍

製作:葦井重工

装備:240mm3連マシンキャノン

フォンスピア

アイアングロー

マルチフルディスベンサー

マルチフルラウンドシーカー

陸軍特殊部隊の拠点制圧用空挺陸戦兵器。重装甲、重武装という設計は、まさに歩く要塞と言ってもいいだろう。

ARMOR

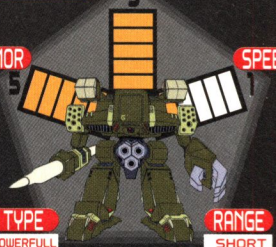
SPEED

TYPE

RANGE

POWERFULL

SHORT



技データ

基本技

パワークロー/3連バルカン	A
ランチャーミサイル	B(溜め押しあり)
エクスプロージョンウォール	A+B

必殺技

トラッピングボム	J
ナバームボッド	B+J
ネットミサイル	⇒+B
ブルプレイヤー	⇐⇒+A

超必殺技

フォトンキャノン	⇐⇒+A+B
対空フォトンキャノン	⇒⇐+A+B
オペレート・ヘキサゴン	⇐⇒+A+J

特殊技

ブレイクシャフト	⇒+A
STAミサイル	⇐+B
エクスプロージョンフラット	⇒+A+B
オペレート・トライゴン	A+J
遠距離ナバームボッド	⇒+B+J
パワーリアット	高速接近中B

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。



接近戦で真価を発揮する！

ミサイルやキャノンなど、遠距離戦用の攻撃技が多いワズダック。だが、実は超近距離戦を最も得意とするロボットなのだ。まずはとにかくダウンを奪うことが重要。リーチの長い避け攻撃や、アーマーゲージ削りに最適なオペレート・トライゴンなどを使い、ダメージを無視してでも積極的にダウンを狙う。相手がダウンしたら、そのすぐ近くにトラッピングボムを設置。これは触れると爆発し、相手はうかつに攻撃できなくなるのでバリア代わりにもなる。しかも起き上がりに重ねると、ジャンプ以外の回避行動を封じることができるのだ。地雷の処理に困った相手には、ブレイクシャフトでよめめかし、追い討ちでブルプレイヤーを決めよう。地雷を回避するような動きを見せた場合は、カウンターでフォトンキャノンを出せばオーケーだ。

オペレート・トライゴンは3段攻撃なので、3撃目には相手を吹き飛ばしダウンさせる。



起き上がりにトラッピングボムを重ねれば、相手が起き上がった時に爆発してくれる。

ストーリー解説



この物語は、第3話で、2つのルートに分岐する。分岐の条件は次のとおりだ。

まず、第2話終了後の選択画面で「自分は人間です……」を選択する。そして、第3話の量産型ディスクセンに、ノーコンティニューでアーマーを破壊されず、1回もダウンを奪われずにファイナルアタックで勝つ。この条件を満たすと、自動的に第4話Bへと進む。

上記の条件をひとつでも満たさないと、第4話Aへ進むことになる。

第4話Bへ進む条件は少々シビアだが、意外な結末を見たい人は挑戦しよう。



第1話

新兵アービン

これが戦争なんだ

俺たちはSHTO陸軍機動大隊所属第88隊。まわりの兵士たちには、通称ゴンザレス隊と呼ばれている。俺はトーマス、そのゴンザレス隊所属の操縦兵だ。今日、新しいメンバーがやってきた。

新兵のアービンだ。初陣なのだろう、緊張でガチガチになっている。やれやれ、俺がなんとかしなければ、足手まといどころか、俺たちの生死にも関わらかねない。緊張しないでリラックスしていけよ、新兵。アービン合流後最初の戦闘の相手は、デ

vs

ディスクセン

イクセンだった。相手もアービンと同じ新兵らしい。動きがどことなくぎこちない。最初の戦いがこのワイズダックだったことは、不幸としか言いようがないな……。ダッシュで一気に近づき、近接攻撃でダメージを与えていく。相手には何もさせない。戦闘における最良の手段だ。ネットミサイルで動きを封じ、ブルプレイヤーで機能を停止させる。思ったとおり、敵のパイロットは10代の少年兵だった。青ざめるアービン。まだまだ甘いな……。

頼りになるホーミング機能

ヒーローモード時には、ワイズダックの直進する飛び道具がすべて誘導弾になる。相手がジャンプをしても、避けても、誘導弾は敵目がけて飛んでいくのだ。そのため、遠距離戦は卑怯なほど

強力になるぞ。ただヒーローモード状態でも、ワイズダックの基本戦術は同じ。無理に飛び道具に頼る必要はない。接近戦に持ち込むためのけん制攻撃として使うといいだろう。



第2話

戦場のかたすみで

戦いの中の花

つかの間の休息だった。俺たちは駐屯地近くの村で羽を伸ばした。こういう時が一番、生きているという実感がある。隣を見ると、ゴンザレス軍曹が少女にお菓子をあげようとしていた。しかし予想どおり少女は怖がっている……。ハハハ、軍曹の鬼のような顔が恐いようだ。軍曹は気まずそうにお菓子をアービンに手渡した。少女はアービンからお菓子を貰うと、満面の笑みを見せてくれた。いい空気だ。こんな時間はいくらあってもいい。だがその直後、

V
S

ラファーガ

敵襲の報告が入ってきた。敵の正体はラファーガだった。久々の休息を邪魔されて、俺も少々気分が悪い。それ相応のお返しはしてやらないといけないな。機動力を生かし、中距離からチクチクと攻撃してくるラファーガ。だが、これなら捕まえられないことはない。まずはスチールダッシュからのオペレート・トライゴンを確実にヒットさせ、そして捕まえたら、トラッピングボムで動きを封じる。動けないラファーガなんて、ただのガラクタと同じだ。

相手を固める地獄の炎

赤アイテムは炎を発射する炎放射砲。炎がヒットすると、相手は炎上し一定時間動けなくなる。リーチが長く、発生もなかなか速い。避けられない限り反撃もされない優れたものだ。

有効な使い方としては、ヒット直後に接近して打撃技でアーマーを削る。

さらに、フォトンキャノンなどの大技で、一気にダメージを与えてやる。



第3話

剣よりも銃よりも

戦争に正義はあるのか？

今日の戦闘が終わり、この戦場にも夜がやってきた。もう寝る時間だということに、まだアービンは不満そうな、そして困惑した顔をしている。さっきまでくつ

V
S

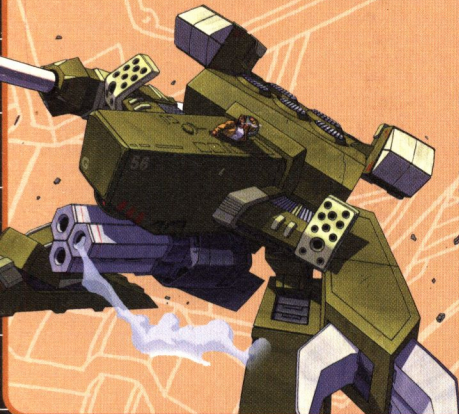
ディクセン

ろいでいた村の掃討作戦を命じられたからだ。村にはあの時の少女もいる。だが軍曹に刃向かえるわけもなく、結局しぶしぶと従っていた。彼の人間としての生き方には、好感が持てる。俺たちも気持ちちは同じだ。だがそれはまだ言うわけにはいかない……。

その時、出撃命令が下った。今回の戦闘の相手はディクセン。この前のディクセンとは、格が違う。こちらの単純な攻撃は簡単に回避されてしまうのだ。だが遠距離からランチャーミサイルでけん制攻撃し、相手がたまたま近くに近づくまでエクスポージョンウォール。

このパターンなら、相手もジャンプで近づくことができないため、面白いように攻撃が決まる。

相手が弱ってきたら、とどめにネットミサイルで動きを止め、フォトンキャノンでもお見舞いしてやるか。



第4話④

人間の旗をかかげて

人として生きるということ

深夜、俺たちは作戦を敢行した。軍を敵に回すのだ。当然あの掃討作戦には賛成できるわけがない。さらに、軍は民間人の大量虐殺を計画しているのだ。ゴンザレス軍曹のもと、俺たちは反逆のチャンスをうかがっていた。この作戦に、さすがのアービンも驚いている。今まで黙っていたことには不満げだが、その反面、うれしそうな顔してやがる。さあ！これからは人間としての戦いだ。たった1機の反乱……。正義は間違いなく俺たち

V
S

ワイズダック

の中にある!! 真っ暗な闇の中、同型機のワイズダックに奇襲をかけた。同じスベックのマシンなら、俺たちが負けるはずがない。徹底した射撃で反撃の際を与えないように押し続ける。密着状態からのA連打攻撃で、強力な装甲を誇るワイズダックにも瞬く間にダメージが蓄積されていく。最後はブレイクシャフト、オペレート・ヘキサゴンでケリをつけた。だが、ここからが正念場だ。気を抜くなよ、アービン!

頭上からの爆弾をくらえ!

青アイテムは、爆弾を空中から落下させるパラシュートミサイルだ。攻撃力が高く、大ダメージが期待できるが、発射に時間がかかるのが難点。けん利用として使用するべきだろう。

しかし、高機動型のロボットには、発射中いとも簡単に接近されてしまう。トラッピングボムを相手の前に置いた上で、T・キャノンを発射すれば、接近を防ぐことができる。



第4話④

ありえない敵

未知なる敵との接触

突然俺たちは、どこにいるのかわらなくなりました。今まで俺たちがいたのは確かに緑の多い平原だったはずなのだが……。

いきなり溶岩の真ん中に移動していた。



V
S

ツインザムV

急激な状況の変化についていけなかったのだろうか。隣ではアービンが失神していた。

新兵、起きろ! 状況把握につとめる俺たちの前に、1機の赤いロボットが現れた。「敵味方識別信号反応ありません!」ヘルマンがそう言うと、すかさず軍曹は戦闘準備の命令を出した。赤い機体は、こちらが近距離で攻撃しようとすると思わず飛び上がって反撃を挑んできた。

俺たちは、その着地の隙を狙って3連バルカンやランチャーミサイルを放ち、的確にダメージを与えていった。

やがて、そのロボットは全機能を停止した……。操縦者を確認するためコックピットを開け、中をのぞき込んだ俺たちは声も出せないほど驚いた。

そこに乗っていたのは人ではなく猿だったのだ。

第5話⑧

審判の角笛が…

予想外の敵出現

「目標、全機沈黙。やりました! 軍曹。」アビンの明るい声がする。周辺の村を焼き払う掃討作戦のために集まっていた友軍の大部隊を、俺たちだけで撃破する、という無謀な反乱は、なんとか成功した。これであの少女や、この周域にいる民間人の命は守られた。しかし、俺たちは反逆者として軍から追われるだろう。まあ、いくら追っ手がきたところでゴンザレス隊にかなうはずはないだろうがな。「おい! 何かいるぞ!!」通信兵のヘルマンが叫ぶ。瓦礫とな

V
S

ガムダ

った基地の向こうに、巨大なロボットがいる……。いや怪物か? だがこれだけはわかる。あれは俺たちの敵だ! こいつは重量級のワイズダックが小さく見えるほどでかい。攻撃力も防御力も半端ではなかった。だが、その巨体ゆえか、俺たちよりはるかに動きが鈍いという致命的な弱点があった。ひたすら避け攻撃でダウンを奪い、スペシャルゲージが溜まったらフォトンキャノン。結局、ワイズダックの圧倒的な火力の前に、怪物も沈黙するしかなかった。

ホーミングミサイル発射っ!

黄アイテムは、空中から相手を強襲するミサイルを放つ垂直落下式ミサイルランチャーだ。一定の範囲内に着弾し、そこにいる敵に大ダメージを与える。だがこれも青アイテムと同じく、

発射中に接近されるとかわされるので、トラッピングボムを事前にしかけておくといいだろう。ちなみにジャンプした敵がワイズダックの真上にいた場合はフルヒットするぞ。



第5話⑨

時の狭間に

人間対猿の戦争

さっきの猿はなんだったんだろう……。俺たちの中に、疑問が生まれていた。その上さらに頭の痛い問題が持ち上がっていた。完全に、自分の機位を見失ったのだ。

経度・緯度から判断して、ちょうどあの村があるはずの場所にきてみたのだが、そこには荒廃した一面の砂漠が広がっていたのだ。いったいどうなっているのか……。考えれば混乱するばかりだ。

その時突然、女の人悲鳴が聞こえた。声の方を見ると、猿の乗る青いワイズダ

V
S

ワイズダック

ックに捕まった女の人が助けを求めていた。とにかく助けよう、そして情報収集だ。軍曹が言うには、同型機と戦う時は俺たちがやられると一番いやな戦い方をすればいいそう。

そこでまず、ナバームポッドやランチャーミサイルなどで相手を苦しめ、スペシャルゲージが溜まったらフォトンキャノンを連射する……。

俺たちは、相手が行動不能になるまで、その攻撃法を繰り返し、敵を撃退した。

強力な近距離攻撃で攻めろ

浮かし技を持っていないワイズダックが狙うのは、連続技ではなく大ダメージ&アーマーゲージ削りの強力な単発技。プルブレイカーだけでなく、オペレート・トライゴンや、オペレート・ヘキ

ザゴンなどの打撃技も積極的に使おう。

これらはアーマーゲージの削り値も大きいので、使えば使うほど有利になるのだ。当然狙うなら、よめめき中がチャンスだ。



最終話⑧

地上より永遠に…

誰かを守ることの強さ

怪物を倒した直後、俺たちは不思議な空間に引きずり込まれた。ここは明らかに地上でも宇宙でもなかった。こんな風景を見るのは初めてだ。すると目の前に一機のロボットが出現した。そのロボットは、いきなり俺たちに話しかけてきた。「人間はどうしようもない生き物だ……」その声を聞いていると、なぜか意識が遠のいていく……。だがブラックアウトしていく意識を引き戻したのはアービンだった。あいつは怪物に向かって叫んだ。

V S

ゴルディアス

「僕には守るものがある!」 そうだ、とにかく敵とわかっているなら戦うしかない。しかし、この怪物の攻撃の激しさは、どんな相手よりも激しかった。避け攻撃で倒した後、起き上がりにトラッピングボムを仕掛けると、どうやらそれを回避することができないらしい。もし、トラッピングボムを警戒して近づかない場合は、エクスページョンウォールで先制攻撃をするといいようだ。やったのか? これで地球は救われたのか!?

特殊部隊ならではの武器

ワイズダックの主戦武器は、クローでもミサイルでもない。地味なようだがトラッピングボムなのである。これは、相手が触れない限り爆発しない。そのことを利用して相手の置き上が

りに重ねるのだ。目の前のトラッピングボムのおかげで、相手はこちらに近づきたくても近づけなくなる。動きを止めた相手にはブレイクシャフト。対CPU戦にも有効な戦術だ。



最終話⑨

栄光のためでなく

人間のために戦う戦争屋

俺たちは猿を捕虜にした。もちろん捕まっていた女の人も助け出した。彼女とは言葉が通じなかったが、ある程度の情報が入手できた。

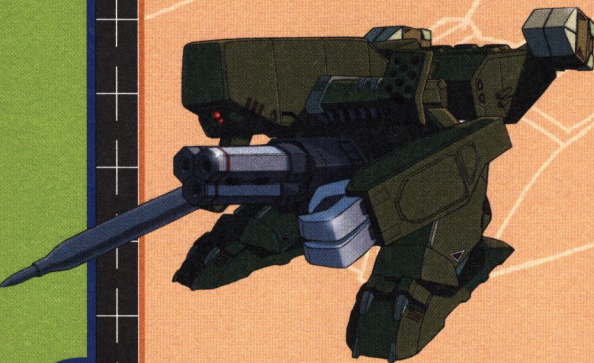
驚いたことに、ここは俺たちがいた時代

V S

キカイオー

よりもずいぶん未来の世界らしい。猿が進化して、人間と戦い始めているのだ。ヘルマンはタイムスリップだと言っていた。恐らく、元の世界には戻れないだろう。ならば、今生きている人類の危機を救う方が重要だ。ゴンザレス隊は、人間のために戦う戦争屋なのだから。

助けた女の人からの情報を元に、猿たちの本拠地を突き止めた。猿たちが乗っている機体は、俺たちの時代の遺物らしい。猿が最後の砦として用意していたのは、圧倒的な攻撃力を誇るキカイオーだった。しかし小回りが利かず、技を出すたびに大きな隙ができていた。俺たちはその隙を突き、エクスページョンウォールや、隣接してA攻撃連打のコンビネーションでダウンを奪い、起き上がりにトラッピングボムを重ねた。俺たちは、猿に負けるわけにはいかないのだ。



ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 1

～キカイオー～



キカイオーはいかにして一方的に殴り勝ち、というテーマで進めたい。ヒートブレイザーとキカイオータックルを主力に、締めはボーナスと時間短縮のためにスチールダッシュからの霸王雷鳴斬を狙おう。



VS ワisstac 近距離の攻撃さえくわなければ問題ない。自分のアーマー値に注意し、序盤はキカイオーラッシュで、積極的にガンガン攻めよう!



VS バルシオン バルシオンのジャンプ攻撃とバルシオン光線に注意。G+Bの避け攻撃を主体にして、相手にダメージを与えていこう。



VS ラファガ フロートシーカーは、キカイオーボンバーで消せる。ジャンプするとサマーソルトキックをくらってしまうのでジャンプ攻撃は禁物だ。



VS ボロン ボロンの超必殺技、鉄球転がしは、ガードしてもダメージを受けてしまう。キカイオーボンバーやヒートブレイザーで潰すこと。



VS ディクセン 横移動からのコンボが厄介。相手の超必殺レーザーには超絶ヒートブレイザーを合わせたい。ぶつかったら攻撃ボタン連打でうち勝ち!



VS ツインザムV タイプが似ているので対応しにくい。距離を離してヒートブレイザーを連発するか、ダメージを覚悟の上でキカイオーラッシュで応戦しよう。



VS ディア17 とにかく飛ばれると厄介。ジャンプして攻撃を合わせられないので、各種対空兵器や溜めキカイオーハリケーンで対応するといだろう。



VS キカイオー 遠距離からのヒートブレイザーが有効。相手が超絶ヒートブレイザーを出してきたら、直後にG+Aで避け移動しよう。



VS ガムダ 序盤はスチールダッシュからのキカイオーラッシュを多用しよう。超必殺技は、超ド級トルネードキックのほうが決まりやすいぞ。



VS 轟雷 懐かに飛び込んでのパンチ連打が意外と有効。2発目以降でガードを解くことが多いのだ。対空防衛は完璧なので、ジャンプ攻撃は禁物。



VS クワール 小技でゲージを溜め、スピード派なら近距離で超ド級トルネードキック。慎重派は遠距離で超絶ヒートブレイザーを叩き込もう。



VS ゴルディバス キカイオーキックが避けキカイオータックルを連発して出せば、意外と簡単に倒せる。大技の際には超絶ヒートブレイザーを忘れずに。

ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 2

～ディクセン～



ブーストラッシュからの連続技は、ヒーローチャレンジモードでも有効だ。ブーストラッシュとブーストタックルで相手のアーマーを破壊し、ファイナルタックルまでは超必殺技で押そう。



VS ワisstac 基本戦術は、ブーストラッシュヒット後、ブーストタックル。ほとんどなにもしてこないで、自由に料理できるぞ。



VS バルシオン まだ序盤なので、CPUは積極的に攻撃を仕掛けてこない。ライジングラッシュとブーストラッシュを活用して倒そう。



VS ラファガ カウンターが取りやすい相手なので、まずはブーストラッシュで浮かせ、ハイパーフィクサーキャノンやブーストタックルを決めよう!



VS ボロン ブースト攻撃の後のスチールダッシュはかわられることが多い。エイミングサテライトを起き上がり重ねて接近しよう。



VS ディクセン エイミングサテライトで動きを封じつつ攻撃。ディクセンは防御力が低いので、数回浮かすことができれば勝ち確定といいたい。



VS ツインザムV とにかくガード主体。そして、相手の攻撃終了後の隙をついてブーストラッシュで浮かせ、超必殺技やコンボを叩き込もう!



VS ディア17 ガードを固め、相手がジャンプした後の着地に合わせればブーストラッシュ。空中からの超必殺技は、すべてダッシュでくり抜けるぞ。



VS キカイオー ジャンプからのフィクサーキャノンでけん制し、強引に近づこう。ブーストラッシュで浮かせてハイパーフィクサーキャノンをぶち込め!



VS ガムダ →+Aで浮かせて超必殺技のキャノンが基本。スペシャルゲージがなくなったら、G+A+Cを追加した攻撃でゲージを溜めていこう。



VS 轟雷 接近戦に持ち込み、剣によるラッシュを待つ。ラッシュ来たらガードで防ぎ、攻撃終了時にブーストラッシュで浮かせ、コンボを叩き込もう。



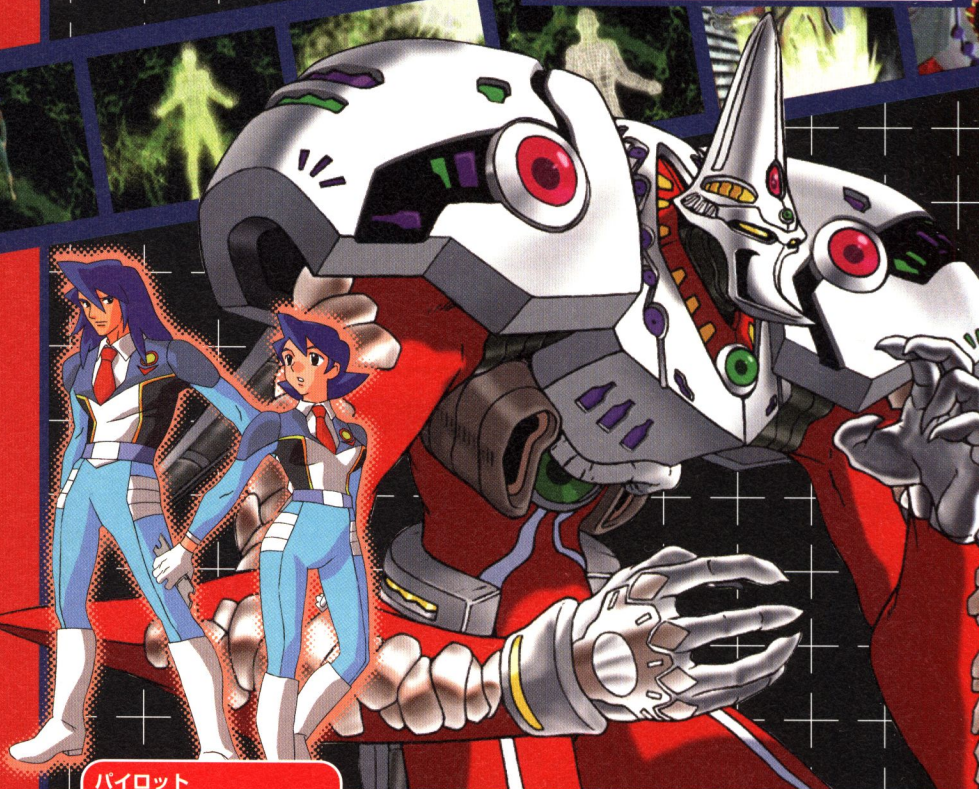
VS クワール ジャンプとブーストを使い、空中から接近しての攻撃が使える。または、ブーストラッシュからの浮かせコンボを入れていこう。



VS ゴルディバス 基本戦術は空中からのフィクサーキャノン。距離がある時は、2発ジャンプで高さを調整。密着した場合は、ブーストラッシュで叩こう。

戦え! パルシオン

巨大獣が港湾施設を急襲！ 応戦するため地球防衛隊BITは緊急出動。激しい攻防の中、BIT隊員カイ(ケイ)は逃げ送れた少年を発見する。救助に飛び出した彼(彼女)に襲いかかる巨大獣、そのとき謎の巨人が出現した!!



パイロット カイ

BITの大団隊長に拾われ、BITに入隊した青年。正義感があり、周囲の人間にも好かれる好青年。BIT入隊以前の記憶を失っている。

パイロット ケイ

BIT唯一の女性隊員。家庭的で穏和だが、頑固な一面もある。趣味はゲーディングとベッタたちの世話をすることらしい。

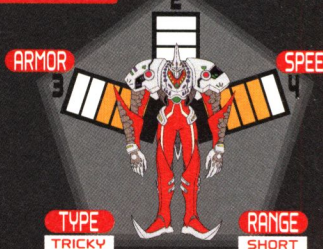
パルシオン

ファイナル
アタック

オーバー・ザ・ギャラクシー

POWER

頭頂高:20m/22.2m(角含む)
総重量:48t
装甲素材:不明
所属:不明(ゴルティバス軍団)
製作者:バンダザル
装備:パルシヨルター
グランドエナジーストーン
生体リアクティブアーマー
謎に包まれた巨人。生体と鎧物の複合生命体らしいということ、人類の味方らしい、という2点しかわかっていない。



技データ

基本技

ジャブ	A
スライディング	B
バルシオン光線	A+B

必殺技

バルシオンアッパー	⇒+A
宇宙側転	⇒+B (追加でAorBorA+B)
バルスレイ	⇐⇒+A
バルスクリーン	⇒+A+B

超必殺技

ポルティックスフィア	⇐⇒+A+B
宇宙空手	⇒⇐+A+B

特殊技

対地バルシオンチョップ	空中A
空対空バルシオンチョップ	空中⇒+A
バルスレイ	空中⇐⇒+A
ローリングナックル	⇐+A
バルスウィープ	⇐+B
対空バルシオン光線	⇐+A+B
追い討ち攻撃	相手ダウン中A+J or B+J

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。

倒れた相手を攻めろ！攻めろ！

2P対戦の
テクニック

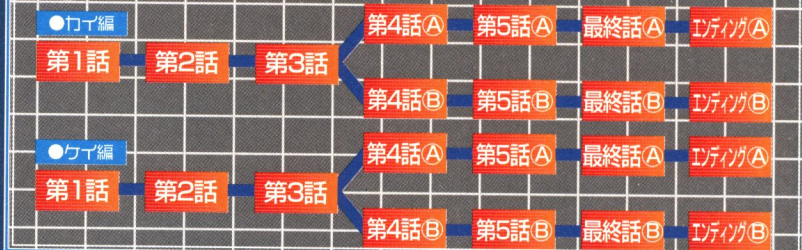
俊敏な動作で相手をかく乱するのが主な戦略となるバルシオン。接近戦の要となるジャブは出が速いが、リーチが極端に短いという欠点もあるので打撃戦の際は間合いに注意したい。主な攻撃としては対地バルシオンチョップやジャブ始動のコンボでダウンを奪っての追い討ち攻撃が挙げられる。この追い討ち攻撃がバルシオンを使う上でのキーポイント。相手がダウンしたら忘れずに使おう。ちなみに相手が完全にダウンする前にコマンドを入力すると、単発の跳び蹴りで終わってしまうので、相手が地面に倒れる瞬間にコマンドを入力すること。使い勝手のよい技は連続して判定の出るバルスクリーンとガードする相手をよろけさせる効果のあるローリングナックル。この2つを組み合わせると相手の防御を崩しつつ、ダウン攻撃から追い討ち攻撃へとつなげたい。

ジャブの3段攻撃でダウンを奪い、すかさず追い討ちという速攻で、相手の反撃を許すな。



近くの相手を吸い込む超必殺技のポルティックスフィアは相手を硬直させてから使うようにしましょう。

ストーリー解説



カイとケイ、2人の主人公が登場するこの物語は、どちらのストーリーにもシナリオ分岐点がある。

カイ編のシナリオ分岐点は第3話。アーマーが破壊された状態で、ディアナ17をファイナルアタックで倒すと、戦闘終了後に分岐選択画面が出現する。ここで、上を選択すると第4話Aへ。下を選択すると第4話Bへシナリオが分岐する。

ケイ編のシナリオ分岐も、カイ編同様、第3話になっている。分岐条件は、ノーコンティニューであること、アーマーが破壊された状態であることの2つ。この2つを満たした状態でディアナ17に勝利すると、第4話Bへシナリオが進む。

どちらの場合も、上の分岐条件をひとつでも満たしていない状態で敵に勝つと、自動的に第4話Aのシナリオに進むのだ。

カイ編

第1話

よみがえる勇者

謎の巨人現る

V S

ガムダ

我々は地球防衛隊、通称BIT。地球へとやってくる、様々な侵略兵器や巨大獣の襲撃に備え設立された超法規組織だ。申し遅れた、私の名は大神。BITの隊長をしている。今回の任務は港湾地域に出現した巨大獣のせん滅だ。嶋隊員と、新たに入隊したカイ隊員らとともに、我々は現場に急行した。通報どおり、港湾施設では巨大獣が暴れている。巨大獣はスーパーロケット弾も通用しない頑丈な体をしているようだ。打つ手はないのか!? コロー君という少年を

助けにいったカイ隊員が巨大獣にやられたと思った瞬間、その巨人は現れた。最初は新手の巨大獣かと思ったが、その巨人は先に現れた巨大獣に、アッパーのようなパンチを繰り出し、倒れたところにさらにA攻撃連打のコンビネーションで攻撃した。そして、BITの攻撃を受けつけなかった巨大獣を、アッという間に倒したのだ。巨人が去った後、カイ隊員も無事帰隊した。

それにしても、あの巨人はなに者なのだろう……?

暴走するパルシオン!?

ヒーローモードに入ると技が2種類だけになり、攻撃ボタンを押すと自動的にその技が出る。地上では相手に向かって飛びついてのかみつき攻撃。ジャンプ中なら相手をつかんで投げてからのパルシ

オン光線だ。どちらも攻撃力は非常に高く、4回ヒットすれば1ダウンを奪うことができる。また移動時の態勢が低くなるため、敵の飛び道具が当たりにくくなるという利点もあるぞ。



巨人の名はパルシオン？

無事帰還したカイ隊員によると、あの巨人の名は「パルシオン」というらしい。彼の目的はわからないが、どうやら我々地球人の味方らしい。そんな折、またもや巨大獣が出現との報告が入った。BIT、緊急出動！ 雪山に現れたそいつは建造物や乗り物をつなぎ合わせたようなデタラメな造形をしていたが、被害が出ることに間違いはない。我々はエレクトリック光線で攻撃を加えたが、いっこうに効いていないようだ。だが、そのとき再びあの巨人、パルシオン

VS

ボロン

が現れた。パルシオンは様子を見ながら、巨大獣との間合いをとっている。そして、突然パルシオンの合わせた両手から、レーザー光線のような光が放たれた。巨大獣はこのパルシオン光線に弱いらしく、ジャンプで避けながらパルシオンに近づこうとする。そこにパルシオンのA攻撃連打のコンビネーションが決まる。さらに飛び上がってからのチョップで、確実に巨大獣へダメージを与えていくパルシオン。この攻撃で巨大獣はついに沈黙した。

アーマーを切り裂く特殊なナイフ

赤アイテムはパルシオンナイフ。ナイフを装備したパルシオンは、打撃系の攻撃力がアップする。といても与えるダメージが増えるわけではなく、アーマーゲージを削る値が通常の倍

になるのだ。

パルシオンは攻撃力が低いので、このアイテムを使って相手のアーマーを破壊してから攻撃すると、効率よくダメージを与えられるのだ。



甦る記憶、そこには……

僕はカイ。地球防衛隊BITの隊員だ。記憶を失い、街をさまよっていた僕を、大神隊長に拾われてBITに入隊した。今日は休暇をとり、自分を見直すために、



VS

ディアナ17

あてもなく出かけた。気がつくと僕は、砂漠の真ん中に立っていた……。でもこの場所にはなぜか、見覚えがある。一体、どういうことだ？ すると突然、ひとつの記憶が甦った。

僕はゴルディバスと呼ばれる者の手先で、地球侵略の尖兵だった。だが地球の原住民が反抗し、立ち向かってきたのだ。相手はディアナ17という名のロボットで、僕と同じくスピードが速く、こちらよりも空中戦を得意としていた。だが僕は飛び上がる相手に対して、対空のパルシオン光線やジャンプキックを駆使して迎撃。相手に攻撃させる隙を与えなかった。あっけないほどの勝利。しかし、相手は最後の力でパルシオンを封じ、僕の記憶を封印し、地球人として生かすことにしたのだ……。僕の今までの記憶はすべて作り物、そして正体は侵略者ゴルディバスの手先？

ニセパルシオン出現？

カイ隊員が休暇から帰ってきて、再びBITは元の状態を取り戻した。その矢先に巨大獣出現の報告が。BIT緊急出動！そこにいたのは……パルシオン？なんとパルシオンが街を破壊している。だがゴロー君は、あれはニセ者のパルシオンだと言った。

確かに、金色に輝く装甲と黒い体。我々のパルシオンが光ならば、それは影、のように見えた。その時、もう1体のパルシオンが現れた！彼こそが本物のパルシオンだ。互いににらみ合う2体のパルシオン。そ

の戦いは熾烈を極めた。互いに同じタイプなだけに、互いの攻め手は熟知しているらしい。どちらも責めあぐねている様子だ。

だがシャドウパルシオンが隙を見せた瞬間、パルシオンは側転キックからの足払い、そこからさらに宇宙空手(嶋隊員命名)の連続攻撃を決め、撃破に成功した。戦いは終わった。行方がわからなかったカイ隊員も少々ケガを負ったものの、隊に戻ってきた。だが、あのシャドウパルシオンの目的は、いったいなんだったのだろうか……。

V
S

シャドウパルシオン

パルシオンブレードは正義の証

パルシオンの青アイテムはパルシオンブレード。相手にヒットすると、連続ヒットしながら上空に相手を浮かせることができる。落ちてくる相手には追加攻撃を狙えるので、大ダメージ

を与えるチャンスだ。

だがガードされると、アーマゲージを削ることもできないので、使いどころが難しい。中距離でけん制するように使うのがベストだろう。



人類の最強の敵、現る

今、目の前で信じられないことが起きている。これまで我々を助けてくれた、あのパルシオンが街を破壊しているのだ。我々BITは、いや地球人類は、



恐るべき敵を迎えてしまったようだ……。パルシオンを止めるべく、軍の機動兵器ラファーガが出動した。ラファーガはその機動性と火力でパルシオンに攻撃を加えるが、パルシオンはそれを避けながら連続でパルシオン光線を放つ。ラファーガの得意な空中からの攻撃も、パルシオンのジャンプキックの前では効果を発揮しない。それどころか、ラファーガの着地に合わせて、避けながらのスライディングでダウンを奪い、追い討ち攻撃を加えて確実にダメージを与えている。そして一瞬の隙をついてパルシオンの必殺技がヒットし、戦闘は終わりを告げた。だが戦いが終わったというのに、なぜかパルシオンは苦しんでいるようにも見える。なにはともあれ、今はパルシオンを倒すために、あらゆる手段を講じるしかない。我々人類に残されている手段は、あまりにも少なすぎるが……。

V
S

ラファーガ

パルシオンの力が……!?

今日も我々BITに、出撃命令が下った。今回現れた巨大獣は、空中に浮遊する軟体生物のような形をしている。しかも我々が攻撃を加えるたびに巨大化していくので、



VS

クヴァール

うかつに手が出せない状況だ。攻めあぐねる嶋隊員とカイ隊員。そういえば、最近、カイ隊員の顔色がよくないが、いったいどうしたのだろうか？

だがカイ隊員はそれを押して巨大獣へと向かっていった。だがそのとき、またもやパルシオンが現れた。パルシオンは空を飛ぶ相手に向かい、空中戦を挑んでゆく。ジャンプキックで地面に叩き落とし、すぐに追い討ち攻撃を仕掛ける。地上からは対空パルシオン光線を発射。相手はその巨大ゆえか、攻撃をかわすこともまなならず、一方的に攻撃を受けている。しかも我々の攻撃では巨大化していたのに、パルシオンの攻撃では巨大化しないようだ。パルシオンは相手が弱ったのを確認し、ファイナルアタックを決めた。だがパルシオンも深手を負ってしまったようだ。その時、ゴルディバスと名乗る者から、人類への宣戦布告の通信が……!!

悪魔か、破壊神か？

相変わらず、パルシオンは地球上の建造物を破壊し続けている。ゴロー君の必死の呼びかけも、まったく聞こえていないようだ。だが指をくわえて待っているわけにはいかない。地球人類の最後の希望、ディクセンが残っている！そしてついに決戦の時はきた。ディクセンはパルシオンが苦手とする遠距離からの射撃戦を挑んでいく。だがパルシオンはガードを固めてやり過ぎ、そのままダッシュしてきてディクセンのガードを崩して

VS

ディクセン

攻撃を加えてきた。防御力で劣るディクセンは、接近されてからの連続攻撃に対処しきれない！接近戦からのパルシオンアッパーや連続攻撃のコンビネーションでダウンを奪われ、追い討ち攻撃でダメージを与えられていく。ついにアーマーを失ったディクセンは、執拗なまでのパルシオンの接近攻撃の前に敗れ去ってしまった……。我々はこのまま滅亡してしまうのか？いや、あきらめてはいけない、最後の最後まで、戦い抜かねば！

相手の動きを封じる槍

パルシオンの武器の中でもっとも使えるのが、黄アイテムのパルシオンスピア。ガードされてしまうとなにも起こらないが、ヒットすれば相手はしびれ、しばらく無防備な状態になるのだ。

この間は超必殺技やファイナルアタック、連続技などを好き勝手に決め放題だ。中距離で相手の攻撃に合わせて発射すると、発射速度の速さを活かし、先にヒットさせることができるぞ。



パルシオン、最後の戦い

ゴルディバスはパルシオンの死を告げ、自ら地球を侵略すると宣言した。絶望が我々を包もうとしたその時、パルシオンは現れた！ だがその体は深い傷が刻まれ、とても戦える状態とは思えない。それでも最後の戦いは始まってしまった！ パルシオンはパワーで劣るためか、地上での戦いを選び、空中からのチョップ攻撃を繰り返す。これがかかなり効果的にダメージを与えているようだ。空中で攻撃を受けそうになれば2段ジャンプ、地上に降りたら即ジャ

VS

ゴルディバス

ンプとその行動は徹底している。だがゴルディバスは、パルシオンが地上に降りた際に飛び道具で攻撃を仕掛けた！ しかしバグ転でこれをかわしたパルシオンが、すかさず反撃！ ついにゴルディバスを倒し、去っていった。……なんだってゴロー君。あれはカイだって!? そういうことだったのか……。

パルシオン、いやカイ、俺たちは、いつでもおまえの帰りを待っているぞ。ありがとう、そして、さようなら……。

宇宙側転からのコンボを極めよう！

パルシオンはもともと技のコンビネーションが得意なタイプではない。

だが唯一便利な連携攻撃がある。それが宇宙側転。この後にAを入力すると浮かせ技、Bを入力

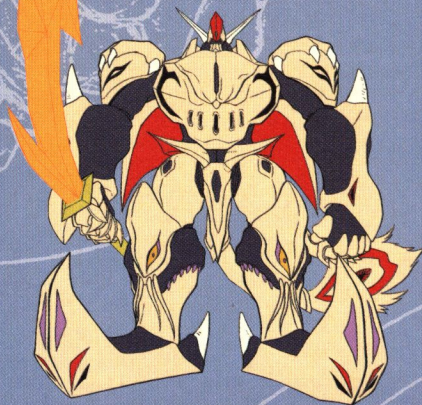
するとキャンセルできる足払いにシフトするのだ。

どちらもすぐに超必殺技のポルティックスフィアを入力すれば確実に決まるので、チャンスがあればぜひ狙ってみよう。



地球人・パルシオン

地球を守るものがいなくなり、静寂だけが破壊された市街に広がった。そこにはパルシオンと、ゴルディバスと名乗る巨大獣が立っていた。交渉、そして決裂。



VS

ゴルディバス

突如としてその戦いは始まった……！ ゴルディバスは手にした剣を振りかざし、パルシオンへと斬りかかっていく。それに対してパルシオンは、テレポートしながらのかく乱戦法をとるゴルディバスに対し、執拗なまでの避け攻撃のスライディングを繰り返す。スライディングがヒットすると、すぐさま追い討ち攻撃を決める。どうやらゴルディバスは、この戦法が苦手なようだ。パルシオンが勝ったと思ったその時、ゴルディバスは突如、変身した。だが変身前と同じく、ゴルディバスは避け攻撃のスライディングから追い討ち攻撃のコンビネーションに対応することができず、あっけなく敗れ去った。そして多くの謎を残し、パルシオンは消滅した。破壊された市街地の復旧作業の中、嶋隊員がカイ隊員を発見した。なぜ裸で立っていたのかはわからないが、本当に無事でなによりだ。

あの巨人の名は？

V
S

ガムダ

私は大神、地球防衛隊BITの隊長だ。我々は巨大獣が港湾施設に出現したとの通報を受け、嶋隊員、ケイ隊員らとともに現場に急行した。巨大獣との熾烈な攻防が続くが、相手は一向にダメージを受けていないようだ。戦闘のさなか、ケイ隊員が逃げ遅れた子供を発見、急きょ救出に向かった。だが巨大獣の攻撃は彼女へと向けられた。危ない！ そのとき、あの巨人は突如として現れた。新手の巨大獣かと思ったが、巨人は巨大獣に向かって猛

然と立ち向かう。そのスピードと、華麗な技が我々の目を釘付けにした。特にアッパーからの追い討ち攻撃、という関係には、さしもの巨大獣も反撃できないらしい。最後の光線技がヒットし、轟音を立てて崩れ落ちる巨大獣。そして、巨人は空へと消えていった……。その後、やられてしまったと思っていたケイ隊員と子供—ゴロー君も無事帰還した。どうやらあの巨人に命を救われたらしく、名前を知っていた。その名は、バルシオン……。

連携のチャンスは己で作れ！



バルシオンには相手のガードを崩す技が2つある。ひとつはリングナックル。もうひとつは宇宙側転からA+Bで出せるボディプレスだ。どちらも崩したあとにポリティックスフィアが

狙えるが、タイミングは前者のほうがややシビア。その代わりに、ガードの堅い相手にバルシオンアッパーから追い討ち攻撃の連携を入れるときには、ピッタリのガード崩し技だ。

バルシオン、再び現る

V
S

ボロン

前回の巨大獣襲撃の余韻もおさまらぬ内に、またもやBITに出勤命令が下った。猛烈な吹雪が荒れくる雪山上に、巨大獣が出現したとの報せがあったのだ。現場に到着した我々はエレクトリック光線銃などで応戦するが、巨大獣にはまったく効いていない。このままでは付近の民家に被害が出かねない……。そのとき、再びバルシオンが現れた！ バルシオンはデラメな直接攻撃を繰り返す巨大獣に向かって、光線技や空中からのチョップ

で応戦。近づいてからの打撃戦もスピードで圧倒し、相手のパンチがヒットする前にバルシオンの連続攻撃がそれをさえぎっているほどだ。最後に必殺技が決まり、圧倒的な力の差を見せ付けて戦闘は終わった。そしてバルシオンは空へと去っていき、平和は取り戻されたが、謎は増える一方だ。いったい、あの巨人の目的はなんなのだろうか？ 果たして人類の味方なのか、それとも、地球の覇権を狙う侵略者の1人なのか？

敏捷性を活かし多彩な攻撃を繰り出せ！



バルシオンの特徴は、特殊攻撃から派生する技が非常に多いこと。たとえば方向キーを進行方向とは逆に2回連続して入力すると、攻撃回避もできるバック転になる。このとき攻撃ボタンを押すと、バ

ック転から違った技が出る。Aはアッパー、Bは相手をダウンさせられるスライディング。A+Bで地面に伏せてから出すバルシオン光線だ。ただしバック転は無敵というわけではないので過信は禁物だ。

ケイ編
第3話

記憶のかなたの戦士

地球は守るべきではないのか？

V

ディアナ17

私はケイ、地球防衛隊BITの隊員。だけど、私の本当の正体は宇宙人ケイラム。この星へやってきて、この星の住人、地球人となることを心に決め、そのために生体甲冑「バルシオン」を封印して、今まで地球人として暮らしてきた……。だけど、ゴロー君を救おうとしたあの時、地球の守護者、ディアナ17との約束を破り、再びバルシオンの力を使ってしまった。ディアナ17の呼び出しで人気のない荒野に訪れた私は、やはりディアナ17と戦うことに……。ディア

ナ17はその機動性を活かして空中戦を挑んでくる。だが空中戦は私も得意とするところ。相手が飛び上がって攻撃しようとするところをジャンプキック。地面に落ちたら追い討ち攻撃を加えてダメージを与えていく。戦いには私が勝利したけど、それはディアナ17が手加減してくれたおかげ。私を処刑しにきたはずなのに……。地球を守るのは地球人でなくてはいけないと言いながらも、私の地球への愛を認めてくれたようだ。ありがとう、ディアナ17……。

多彩な攻めで敵を翻弄せよ！

技のバリエーションは45ページで紹介した以外にもある。空中Aで出せるチョップがヒットしなかった場合、さらにAで垂直上昇するチョップ、Bでスライディングが出る。どちらもヒット

後はダウンするので、追い討ち攻撃を狙える。攻撃の主軸になる空中チョップだけに、空振りしたときにこういったフォローが効くのはうれしい。うまく使って相手を困らせてやろう。



ケイ編
第4話

星空の誓い

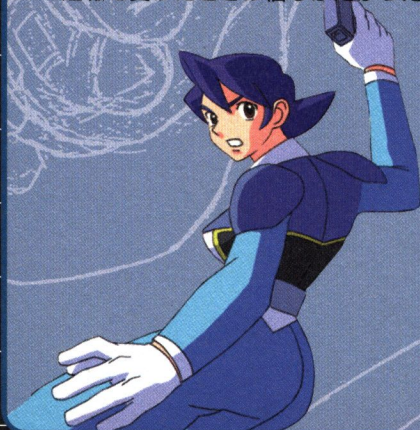
二セバルシオン登場？

V

シャドウバルシオン

ケイ隊員が休暇から帰還し、BITの体制が復旧したと思ったのもつかの間、またもや巨大獣が出現した。

通報を受けたときは信じがたかった



が、その場所に到着した我々の前に見えたのは、まさかバルシオンなのか？ だがケイ隊員は「あれは二セモノです！ すぐに本当のバルシオンが来てくれます！」と言う……。

果たしてケイ隊員の言うとおり、バルシオンは本当に現れた。赤と黒、2体のバルシオンがにらみ合い、そして激しい戦いの幕が、切って落とされたのだった。互いに同じ姿形をしているからか、どちらの攻撃も鏡にはね返すようにヒットし、一進一退の攻防が続く。だが接近戦で赤いバルシオンがアッパーを繰り返出し、ダウンした相手に追い討ち攻撃をするようになってからは、戦いのペースは一方的になってきた。

これが本物の力か……。黒いバルシオンは沈黙した。被害も少なかったのは幸いだった。

だが、なぜバルシオンは我々の味方をしてくれるのか？

地球の敵はなに者なのか？

V
S

ラファーガ

またもやBITに出勤命令が下った。だが今回は巨大獣の襲来ではなく、地球防衛隊が所有する機動兵器、ラファーガが暴走したとの報せがあったのだ。脳波感知システムを搭載した最新鋭機種ゆえに、パイロットが制御システムをコントロールしきれなかったに違いない。新型の機体だけあって、そう簡単には静かになってくれそうにない……。早くなんとかしなくては被害が増える一方だ!! その時、またもやバルシオンが来てくれた。序盤戦、バルシオンは自分よ

りも機動性と長距離の攻撃に優るラファーガに苦戦していたようだが、ジャンプ攻撃に勝機を見出したのか、執拗にジャンプチョップ攻撃を繰り返し始めた。ラファーガが回避したら、懐にもぐりこんでアッパーの連打からのコンビネーション。さらにアッパーを放ち、倒れたら追い討ち攻撃を叩き込む。ようやくラファーガは沈黙し、事態も沈静化した。だが巨大獣の襲撃が増加しているというのに、我々は自分たちの兵器すら満足に扱えないというのか……!

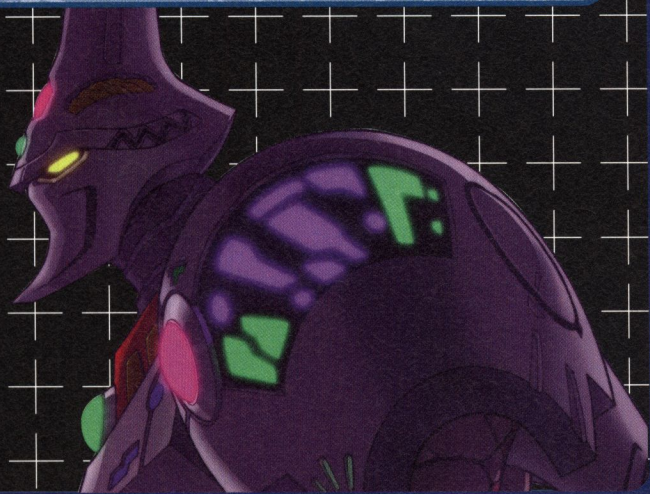
大いなる力は消え去るのか？

V
S

クヴァール

ここ最近、巨大獣の襲撃が急激に増えているが、バルシオンの活躍によって最悪の事態は避けられている。だが、我々地球防衛隊、BITというものがあるにもかかわらず、バルシオンに頼らなければならないというのは問題があるのではないだろうか……。そんな折、またもや巨大獣出現の報せが我々に届いた。今回の巨大獣は、こちらの攻撃を受けることで巨大化するという、やっかいな敵だ。これではうかつに手を出せない……。その

時、またもバルシオンが来てくれた。空中に浮かんでいる敵に向かってジャンプ攻撃や、光線を連発するバルシオン。だが敵も長い触手や分身を使つての攻撃でバルシオンを苦しめる。長い戦いの後、一瞬の隙をついたバルシオンがファイナルアタックを決め戦いは終わった。しかしバルシオンも深い傷を負ったように見えたが……。その時、突如魔神大帝ゴルディバスと名乗る者が現れ、バルシオンの死を告げた!



ケイ編

第5話⑧

地球を汚すもの(前編)

地球の敵は人類なのか?

ラファーガの暴走に続いて、今度はディクセンが制御不能になり、暴れているとの連絡が入った。なぜだ? なぜこうまで我々の兵器が暴走してしまうのだ? そしてこのピンチにも、バルシオンはやってきてくれた。だがディクセンはバルシオンを敵と認識したらしい。やめろ、ディクセン! バルシオンは我々の味方なんだぞ!! ……だが戦いは始まってしまった。ラファーガと比べて火力で優るディクセンは、エネルギー兵器の飛び道具でけん制しながらダッ

V
S

ディクセン

シュで近づき、ビームサーベルを振ってバルシオンを追い詰める。このままではディクセンの火力と機動力にバルシオンがやられてしまう! だがバルシオンは、スライディングとジャンプ攻撃で接近して連続攻撃を叩き込み、追い討ち攻撃を繰り出してディクセンを鎮圧したのだった。その時、嶋隊員がなに者かに体を乗っ取られ、別人格となって語り出した……! 「私はトテムノン、この星を汚す人類を排除する、邪魔をするな……」。一体どういうことだ!?

ケイ編

最終話⑨

地球を守る者

バルシオン、最後の戦い

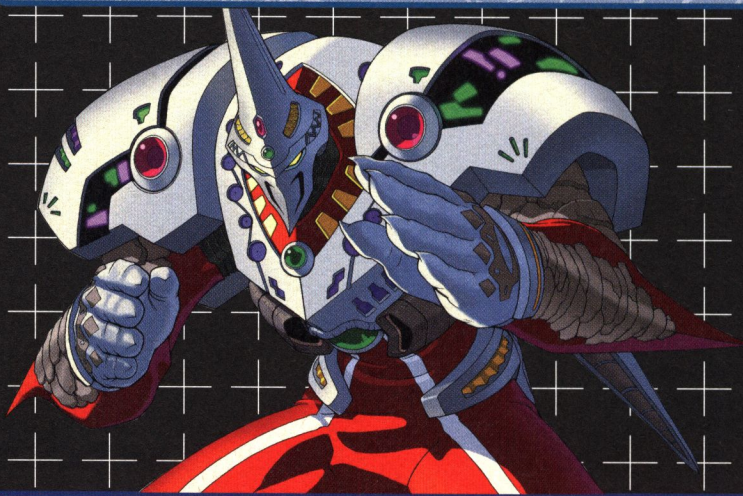
ついに姿を現した敵の首領ゴルディバス。その凶悪な姿に我々は恐怖した。本当にバルシオンは死んでしまったのか?

だがバルシオンは傷だらけの体で我々の前に現れた……。テレポートや剣を使っている特殊な攻撃など、物理法則を無視したようなゴルディバスの攻撃に、手負いのバルシオンは苦戦している。だがバルシオンが空中攻撃に活路を見出し、ジャンプチョップを連発し始めてからは形勢逆転、空中へテレポートして逃れようとするゴルデ

V
S

ゴルディバス

ィバスにはジャンプキックで対応し、攻め手を封じている。ゴルディバスはさらにまがまがしい姿に変形し、バルシオンの息の根を止めようとするが、バルシオンの戦法の前に敗れ去っていった……。「平和を取り戻した地球に、私はいるべきではない。地球は人類の手で守られるべきなのです」バルシオンはそう説いて、帰っていった。そこへゴロー君が帰ってきた。ゴロー君はバルシオンの正体はケイ隊員だったと教えてくれた。そうだったのか……。



私は、地球人を信じる!

トレムノン人類の前に、この地球に住んでいた先住者だったらしい。今まで発生していた巨大獣の襲撃や、機動兵器の暴走も彼らの仕業と思われる。そして今、魔神大帝ゴルディバスと言う名の巨大獣が現れ、バルシオンの前に立ちはだかった。地球人類の存亡をかけた、最後の戦いは始まったのだ。未知の力で姿を消したり、なにかを召喚して戦う魔神に、バルシオンはなかなか近づけない。だがバルシオンはそれでもかまわずに、避け攻撃のスライ

VS

ゴルディバス

ディングを連発する。なるほど、あれなら正面から飛んでくる剣や土の塊をかわしながら魔神に近づくことができる……。スライディングがヒットしてダウンした相手に、バルシオンはさすがに追いつき攻撃を叩き込む。さすがのゴルディバスもこの攻撃には手が出ないようだ。何もできないうちに音を立てて崩れ落ちる魔神大帝ゴルディバス。ありがとう、バルシオン!我々もこれからは文明の弊害を抑えながら地球を守っていかねば……。

敵の意表をつくファイナルアタック

バルシオンのファイナルアタックは相手に飛びかかり、宇宙に連れていくというハデなもの。ジャンプして発動するので、多少の距離が開いていても相手はすぐの強み。これを利用して相

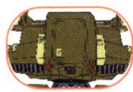
手の低い位置への攻撃をかわしながら決めるということも可能になっている。ただモーション上、技の発生が遅いので、相手の隙をつくか、硬直時を狙って出すようにしよう。



ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 3

～ワイズダック～



高い攻撃力でグイグイ押せる。基本的にはこれだけでいいが、相手の起き上がりにトラッピングボムを撒くと、CPUは固まるか避け攻撃のどちらかの行動を起こしやすい。そこを突けば楽勝なのだ。



VS ワイズダック 接近戦でのオペレート・トライゴンの連発が基本戦術。スペシャルゲージが溜まっていれば、オペレート・ヘキサゴンをぶち込もう!



VS バルシオン ネットミサイルで動きを封じ、オペレート・ヘキサゴン。ダウンしたら、起き上がりに重ねて、ダメージを与えよう。



VS ラファーガ 目の前にトラッピングボムを置くかガードするので、ブレイクシャフトからフォトンキャン、またはオペレート・トライゴンでダメージを与えよう。



VS ボロン 安全に戦いたいなら、遠距離ナバームボドを使おう。ダウン後、起き上がりに重ねれば、ダウンを奪い続けることができるのだ。



VS ディクセン ジャンプで回避する場合もあるが、強引な接近戦が有効だ。A攻撃を押しまくり、ガードされたらフォトンキャンで撃破しよう。



VS ツインズV 起き上がりにトラッピングボムを撒くと、無理に動こうとするので面白いようにヒットする。ガードされたら、仕切り直そう。



VS ディアナ17 ガードしつつトラッピングボムを撒こう。相手が近づいたら、エクスプロージョンウォールやナバームボットが有効だ。



VS キカイオー 敵と離れている場合は、遠距離ナバームボド。近くでガードしている場合は、ブレイクシャフトで攻撃して、ブルブレイカーで締めよう。



VS ガムタ 避け攻撃でダウンを奪い、起き上がりに重ねるようにフォトンキャンを撃つ。これを繰り返すだけで倒すことができるのだ。



VS 轟轟 接近戦に持ち込み、轟轟がジャンプしたら、エクスプロージョンウォール。ガードを固めてきたら、ブルブレイカーを叩き込め!



VS クワール 2種類のナバームボドを間合いによって使い分け、じわじわとダメージを与えよう。相手が密着してきたらフォトンキャン。



VS ゴルディバス ガードしたまま、常にトラッピングボムを撒いておく。相手がガードして動かない時は、ブルブレイカーを叩き込もう!

STRATEGIC VARIABLE FIGHTER

ラファールガ

SHTO空軍ラファールガ隊のエースパイロット、サイモン・ハーバードは、撃墜した正体不明機から謎の少女イエルを救出。しかも、敵のはずの彼女を自分の部屋にかくまってしまうのだ。サイモンとイエルの運命は？



パイロット
サイモン・ハーバード
SHTO軍少佐サイモンは、その実力に見合う自信と余裕を持つ、知勇兼備の色男。常に女性を連れ歩くためやっかみも多いようだ。

ラファールガ

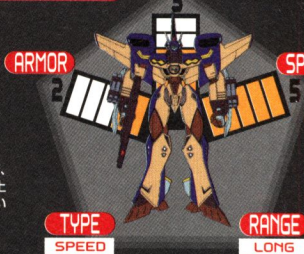
ファイナルアタック

トランスフォーム・タクティクス

POWER

頭頂高:17.5m/21m(ブレードアンテナ含む)
総重量:15.8t
装甲素材:ニューチタン合金
所属:SHTO空軍
製作:新島インダストリー
装備:ガンボット
4連ミサイルランチャー
ブレードアンテナ
エアインテーク

SHTO軍の上位量産型戦術可変戦闘機で、機体を変形させることにより、空中から地上まで、高い汎用性を備えることに成功している。機動力、攻撃力ともに優秀。



技データ(ソルジャーモード)

基本技

パンチ系/3WAYショット	A
マイクロミサイル	B
ツイスターレイ	A+B

必殺技

ガンボットクラッシュ	⇒+A
フロートシーカー	⇐⇒+A
サイドワインダー	⇐⇒+B

超必殺技

P.B.P(ピンポイント・ブレイク・パンチ)	⇐⇒+A+B
------------------------	--------

特殊技

変形	↑or↓+G
サマーソルトエアークック	空中A
空対地3WAYショット	空中↓+A
空対空マイクロミサイル	空中⇒+B
サマーソルトキック	A+J
対空タックル	B+J
追い討ち	相手ダウン中A+J or B+J
コロニークラッシュ	ヒーローモード中⇒⇐+A or B

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。

機動力を活かした攻撃をしよう!

2P対1Pの
テクニク

ラファールガの強さは、極めて高い機動力を活かした接近戦で発揮される。パンチスピードが全ロボット中最も早く、同じタイミングの攻撃ならばほとんど勝つことができるのだ。隙の大きい技をガードされてしまったら、まずはA攻撃を連打。悪あがきのようにも見えるが、実はコレが非常に有効な攻撃方法。3発連続で当たると相手は吹っ飛ぶので、2発で止めてプレッシャーを与えるのも有効だ。攻撃の基本はフロートシーカー。追尾性能が高く、よほど距離が離れていなければほぼ確実にヒットするので、相手の攻撃を封じる効果もある。また相手のダウン中に撒いて、起き上がりにもヒットさせることも可能。その状態なら、反撃されることなくガンボットクラッシュによるよろめかし攻撃が決まる。その直後に、必ずダウンを奪える超必殺技のP.B.Pを決めよう!

相手ダウン中にフロートシーカーを4発撒く。ヒットしないと爆発しない強力な爆弾だ。



P.B.Pは強力な超必殺技だが、発動の際の隙が大きい。確実に決めるには、連携パターンを覚えよう。

技データ(スピナーモード)

基本技

3WAYショット	A
マイクロミサイル	B
トランスフォームアタック	A+B

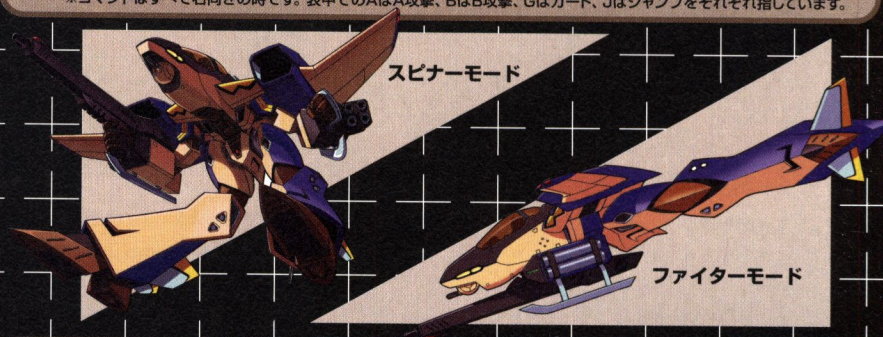
超必殺技

C.C.A(クリティカル・チャージ・アタック)	←→+A+B
-------------------------	--------

特殊技

変形	↑or↓+G
ソルジャー変形タックル	高速移動中B
ファイター変形	J
コロニークラッシュ	ヒーローモード中→←+A or B

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。



技データ(ファイターモード)

基本技

イーグルタイプ	A
マイクロミサイル	B
デュアルレーザー	A+B

必殺技

フロートシーカー	←→+A
----------	------

超必殺技

S.A.A(セクション・エア・アタック)	←→+A+B
----------------------	--------

特殊技

変形	↑or↓+G
バーニアスラスタ	A後B
コロニークラッシュ	ヒーローモード中→←+A or B

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。

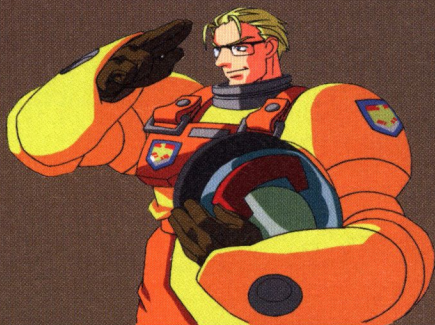
※ヒーローモードユニットなどのアイテム発動は、ソルジャーモード時のみ可能です。

ストーリー解説



ラファーガのシナリオ分岐点は、第2話の対デイクセン戦のみ。ここで、アーマーを破壊されていない状態で、1回もダウンをせず、設定タイム内に敵をファイナルアタックで倒すと、第3話Bのシナリオへ進むことができる。

上のシナリオ分岐条件をひとつでも満たしていないと、自動的に第3話Aに進むことになる。



第1話

ファースト・コンタクト

運命の出会い……

それは突然の出会いだった。イエールは俺の敵だったはずなのに、どうしても助けたい衝動に駆られてしまった。だから今、彼女は自分の部屋にいる。俺はサイモン・ハーバード、ラファーガ隊のリーダーだ。

彼女との出会いは、突然出現した未確認物体とのスクランブルに始まる。その未確認物体は、なぜかほとんどラファーガを攻撃してこなかった。時折、その意志を見せたが、それも俺の攻撃をうなが

V
S

クヴァール

しているだけのようにしか見えない。結局、遠距離からのサイドウィンダーとジャンプからのミサイル攻撃だけで決着がついてしまった。

戦闘後、その未確認物体のパイロットの生存を確認すると、俺はただちに救出に向かった。

それが彼女、イエールだったのだ。彼女を初めて見た時、俺はなぜだか不思議な魅力を感じてしまい、自分の部屋に匿うことに決めてしまったのだ。

変形時にも攻撃できる

ラファーガのヒーローモードでは、ラファーガの上空に人工衛星が留まり、様々な援護してくれる。変形時の際には、衛星が周囲にレーザーを撃つので、相手のつけ入る隙がなくなる。

それどころか、これを攻撃手段にすることもできるのだ。また
 ◆◀+AorBのコマンドで相手に人工衛星を落とすことも可能。回避は難しく、与えるダメージもかなり大きいぞ。



第2話

エネミー・フォース

これは、俺の気まぐれなのか？

V
S

ディクセン

「どうしてわたしを助けてくれたんですか？」イエールがたずねる。さてな、俺だって理由はわからない。ただ言えることは、好きなだけここにいてもいいってことだけだ。ラファールが発進準備直前、部下のラムリッタに彼女を匿うことに対して猛反発を受けた。当然だ、こんなことが軍にばれたら懲罰どころではない。そんなことは十分わかってる。

今回の任務はディクセン討伐だった。反乱者が軍から持ち出したものらしい。とん

でもないものを持ち出してくれたものだ。俺は困ったように独り言をつぶやいたが、内心は楽しんで仕方がない。自分の腕と最新鋭機の腕くらべだ。これを楽しまなくてどうする!? ディクセンは、その高い機動力とエイミングサテライトが武器だ。ラファールとタイプは似ているが、フロートシーカーで相手を釘付けにできる分こちらが有利だ。地上と空中からフロートシーカーをばら撒き、動けなくなったディクセンにツイスターレイをくらわしてやる。

巨大な弾をくらってみるか？

赤アイテムは巨大な弾丸を前方に撃ち出すソリッドシューターだ。モーションは通常武器よりもいくぶん遅いものの、攻撃力は半端じゃなく高い。遠距離で使うと、レーザー系武

器で止められてしまうので、中～近距離戦で使う方が有効だ。ただし、これはあくまでも直線的に動く相手に効果があるだけで、避けを多用するキャラクターに対しては役立たない。



第3話

リベンジャー

彼女に双子の姉妹がいるのか!?

V
S

キカイオー

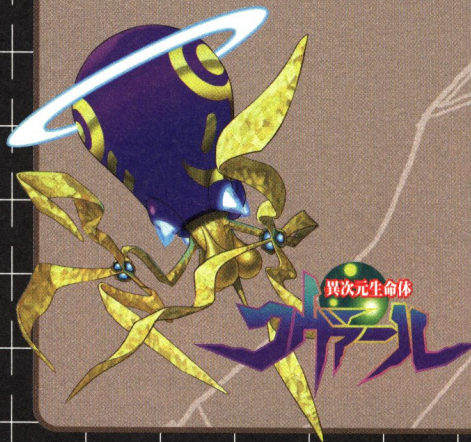
久々の休日に、俺はイエールを街に連れていった。イエールはアイスクリームも知らないらしい。やはり宇宙人だからなのだろう。これからもいろいろな所へ

連れていってやろう。そんな楽しいひとときを、突然現れた学生風の少年に水を差されてしまった。

彼は、イエールが彼の祖父を殺したと言う。だが、まさに同じ頃、俺は彼女と戦っていた。彼女には双子の姉妹もいるのだろうか？

そんなことさえ考えさせない勢いで、彼は決闘を申し出てきた。少年の乗っている機体はキカイオー。ムチャクチャな攻撃力と装甲を誇るバケモノマシンだ。こちらの近接攻撃は、ほとんど避け攻撃でかわされてしまう。爆弾を発射してフロートシーカーまで消されてしまうため、とてもやっかいだ。

だがヤツのモーションは大きすぎる。ハッキリ言って隙だらけだ。俺はツイスターレイを撃ちまくり、エネルギーが続く限りP.B.Pを叩きこんだ。少年よ、俺とやるには10年早い!



第3話⑧

ワーニング・メッセージ

巨大生命体からの警告

SHTO議会は俺を疑い始めたらしい。早いな、もうそんなところまでいっているのか。アムリッタは、イエールを議会に連行すべきだと言う。しかもかなりの剣幕だ。おいおい、そんなに青筋立てることでないだろう？ それじゃレディが台なしだ。そこに突然、緊急事態発生のお知らせが！ オペレータのイボヌヌからラファーガ発進準備の要請がきた。ちょうどいい、これで少しはお茶を濁せる。その瞬間だけは胸をなでおろせしが、そうでもなか

V
S

バルシオン

った。目前に突然現れた巨大生命体は、イエールに用があると言った。巨大生命体は、その巨大さをまったく無視したようなアクロバティックな動きを見せる。被害は少ないのだが、少々うっとうしい。ダメージの蓄積も無視できない。だが、このお間抜けな巨大生命体は、自分で勝手に隙を作ってくれる。対空タックルで相手が吹き飛んだら、地面に着地直後さらに追い討ち攻撃。その繰り返しでいいんだからまったく楽な戦闘だった。

第4話⑨

ナイトメア

悪夢からの警告

ある日の夢だった。俺はラファーガに乗って出撃していた。その目の前には見たこともない機体が立っている。真っ赤な巨人といった感じだ。しばらくすると巨人は俺に向かって語りかけてきた。イエールはロボットで、悪の軍団の手先だというのだ。そんな馬鹿げた話が信じられるか!! これは夢だ。コイツを倒せば悪夢から目が覚めるはずだろう!? 俺はうむをいわず巨人に飛びかかった。巨人は素速い動きで、ラファーガの攻撃を

V
S

バルシオン

ことごとくかわす。だが、結局フロートシーカーに捕まり、そのつど動きを止めてしまう。そこにガンボットクラッシュを使いよろめかし、パンチの連打でむりやりなぎ倒す。ほとんどボクシングに近い戦いだった。だがこれも夢だからできることなのだろうな。目覚めると、すぐそばにイエールがいた。俺はさっそう今見た悪夢を話した。食事もすれば睡眠もとる、そんなロボットがいたいどこにいるというんだ？ まったく。

第4話⑩

イリーガル・アクション

正義の使者の来訪

俺の大好きな本に「ふしぎ大図鑑」というものがある。これは幼い頃によく読んだ空想物語が書かれた本だ。この中に天使の話がある。実は、イエールが現れた経緯が、この天使の物語そっくりなのだ。アムリッタなどはそれを子供の戯言だと言うが、現に物語どおりに進んでいるのだ。それなら、もうすぐ魔王もやってくる。そんな時、また突然の緊急警報。しかも相手はこの前と同じようなお客さんらしい。今度は美と正義の使者を名乗

V
S

ディアナ17

るお嬢さんだとさ、どいつもこいつも、なにを考えるんだか？ この自称正義の味方の機体は、まるでノミのようによくジャンプする。だが飛び過ぎだ。これではフロートシーカーの格好的。フロートシーカーを出したら、スチールダッシュで相手の懐に飛び込み、対空タックル、追い討ち攻撃のコンビネーションを執拗に繰り返してやった。この猛攻に耐えられるかな？ ふ、お嬢さん、ちょっと落ち着きがなさ過ぎたようだな。

第5話⑧

ジャッジメント・デイ

なに者かの来襲に……

アムリッタは再び俺にくっついてかかってきた。イエールのことだ。わかっているさ、俺がたったひとりの女性に入れ込むなんてことは、今までになかったからな。その時だった。緊急警報が基地内に鳴り響く。基地内に何者か侵入してきたのだ。俺は格納庫から飛び出した!! アイツはゴルディバス軍の轟雷じゃないか!? なぜここがわかったんだ。その時、滑走路にイエールの姿を見つけた。彼女の口から「ごめん下さい。わたしはゴルディバ

スの手先。そしてロボットなの」という言葉が。信じたくはないが、これは現実だ。でも今はそれどころじゃない! 轟雷は、武器アイテムを多用してくるので、中距離での戦いは危険だ。俺はスチールダッシュを使い、近距離からA攻撃連打を浴びせる。相手が浮いたら追い討ち攻撃。もしくはダッシュから対空タックルで吹き飛ばし、そこから追い討ち攻撃を仕掛けた。この強力な連続攻撃の前に、轟雷はなす術もなく沈黙した。

V
S

轟雷

目標補足! キャノン砲斉射!!

青アイテムは、前方に向けて強烈な射撃を連発するバスターレーザーキャノンだ。発動させると、両肩にバスターレーザーキャノンが装備され、一定時間発射することができる。射程・火力ともに相

当なもので、相手に全弾ヒットすると多大なダメージを与えることができる。装備中はスチールダッシュ以外の技は使えなくなってしまうが、それを差し引いてもおつりがくるほど強力だ。



第5話⑨

リゾート・トゥ・アームス

イエールを取り戻せ

とうとう議会が動き出した。イエールを連行されてしまったのだ。残念なことに、イエールのことを話したのはアムリッタだった。仕方がない、実行行使で彼女を取り戻すしかない。その日の夜、警備員に眠ってもらいラファーガに勝手に乗り込んだ。当然、重大な軍規違反だ。その俺の前に現れた軍の機体は、ワイスダックだった。こんな重戦車を、よくラファーガに差し向けるよな。火力とパワーに差がありすぎる。軍もやってくれる。

だが機動力をフルに使いこなせる俺にとって、ワイスダックなど止まっているも同然だ。一気に近づいて、近接攻撃のA攻撃連打のコンビネーションでひたすら押し続ける。相手が吹き飛んだら、地面に落ちたところを狙って追い討ち攻撃だ。距離が離れたらスチールダッシュで接近。このタイトな攻めにさすがのワイスダックの装甲も0になる。後は溜まったスペシャルゲージを使ってP.B.Pを出し続けるだけだった。

V
S

ワイスダック

可変タイプの特徴を活かせ!

ラファーガ最大の特徴は、3つのモードに変形できることだ。しかし、ソルジャーモード以外のタイプでは、スチールダッシュができないため、どうしても使い勝手が悪い。だが使える部分もある。

たとえばファイターモードの必殺技S.A.Aだ。この技はアーマーゲージを削る効果が相当に高いので、ガードが固い相手に特に有効だ。カメのようにガードする相手に使ってみよう。



最終話⑧

ファイナル・バトル

彼女のための戦い

轟雷はなんとか倒したものの、今度はゴルディバスの親玉がやってくるという。隣ではイエールが哀しそうな顔をしていた。いくら刃向かうことができないとはいえ、自分の手でヤツを呼んでしまったのだ。だが俺はイエールを責めるつもりなんてさらさらない。彼女は俺に微笑んでくれるだけでいい。だから哀しい顔なんてするな……。そして、ついにゴルディバスが現れた。こいつはとんでもないスピードと、ワープ攻撃で猛攻を仕

V
S

ゴルディバス

掛けてくる。そこで俺は1つの結論を導き出した。「攻撃は最大の防御だ!!」。まずはフロートシーカーを仕掛け、ヤツがガードしているところへスチールダッシュで接近。そこから対空タックルではじき飛ばして追い討ち攻撃。起き上がりに重ねてフロートシーカーを仕掛け、ゴルディバスが動けなくなったらP.B.Pを叩きこむ。さすがのゴルディバスも、この猛攻撃には絶えられなかったようだ。俺は女のための戦いで勝利したのだった。

相手を固める衝撃波

黄アイテムは、ウェーブ状の衝撃波を繰り出すソニックプラスだ。ウェーブ状の衝撃波は、近距離～中距離に有効で発生も遅くはない。普通にヒットすると、相手は一定時間身動きがとれなくなる。

そこにできるだけ大ダメージを与えることのできる必殺技や連続技を叩きこもう。ただし、相手のよろめき中に当てると倒れてしまうので、そんな時は追い討ち攻撃をしよう。



最終話⑧

スターティング・ポイント

物語の結末

「おとなしく投降してください」、アムリッタは言う。俺は好きこのんで暴れているわけじゃない、ただイエールを取り戻したいだけだ。物語はシナリオどおりに進んでいるというのに……。そこにイエールが現れた。だが俺に会いにきたわけじゃなさそうだ。イエールは、自分は魔王ゴルディバスの一部だと言った。そして、さようならと……。いや、物語はこれで終わりじゃない。まだ続きがある、あきらめるなイエール! イエールが魔

V
S

ゴルディバス

王に吸収されると、ゴルディバスは目覚めた。戦いが始まると、俺はすぐにスチールダッシュからダウンを奪い、フロートシーカーを仕掛けた。そのあと直接P.B.Pを叩き込む! とにかくこれ以外の行動は起こさなかった。スペシャルゲージがなくなったら、スチールダッシュ、対空タックル、追い討ち攻撃の連続技だ。そして魔王のダメージが限界に近づいた頃を見計らって、ファイナルアタックで息の根を止めたのだった。

アーマー削りに最適の武器

ラファールガの攻撃力は他の全クボットに比べ低い。これをフォローするには相手のアーマーを破壊するのが得策だ。確実性ならフロートシーカー。この武器ならガードさせても、1発あたりアーマ

ーゲージを2%ずつ削れる。一発で大きく削りたいならP.B.Pやシエルガンが最適だ。特にシエルガンは、ガードさせても約20%は一発で削る。アイテムを持っているなら使って損はないぞ。



夢幻合体

ツインザムV

「大人にも勝てるすごい力が欲しいなあ」と夢見がちな大地。念願になって巨大ロボット「ツインザムV」に、姉の空と乗り込み大暴れ。でも、それは夢の中の出来事。けれど、まったく同じ夢を空も見ていたことがわかり……。



パイロット ユメノ大地

ワンバクでやんちゃな小学4年生。いつも姉の空を困らせてばかりいるが、母親代わりの姉を気遣う優しい一面も持っている。

ツインザムV (ファイヤーフォーメーション)

頭頂高:22m
総重量:52t

ファイナル
アタック

ファイヤー slashes

装甲素材:超合金 無限V
装備:ファイヤーアーム
ファイヤーブラスター
ファイヤートマホーク

遠近ともに強力な武器を装備するパワータイプの機体。スピードも早いので、攻めに回ると非常に強い。武器はトマホーク(斧)で、これを使った各種の攻撃は非常に使い勝手がよい。また両腕から出るエネルギーを蓄積して放つファイヤースンシャインも強力。

POWER

ARMOR

SPEED

TYPE

POWERFULL

RANGE

MIDDLE





**パイロット
ユメノ空**

ユメノ家を切り盛りする小学6年生。学校では学級委員長もつとめるしっかり者で、友人の相談を受けたりと、頼られるタイプのような。

インザムV(プラズマフォーメーション)

高:22m
重:52t

素材:超合金 無限V
プラズマドリル
プラズマブラスター
プラズマハンマー
プラズマミサイル

はファイヤーフォーメーション時と同。技の性質上1回の攻撃で大ダメージを
るタイプなので、よりテクニカルな操作
要。両腕に装備されているプラズマドリ
、相手に向かって突進できる。またこの
はプラズマミサイルを装備しているの
を使って攻めの展開に幅を持たせたい。

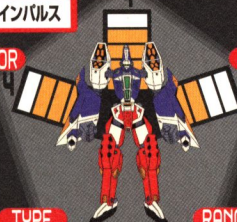
POWER

ファイナル
アタック

プラズマドリルインパルス

ARMOR

SPEED



TYPE

TRICKY

RANGE

MIDDLE

技データ(ファイアーフォーメーション)

基本技

パンチ	A
ファイアーマグナム	B
ファイアーサンシャイン	A+B

必殺技

ファイアーマホーク	⇒+A
トマホークインパクト	←+A
ツインザムラッシュ	←⇒+A
シューティングスターブロー	←⇒+B

超必殺技

ファイーストームフォーメーション	←⇒+A+B
チェンジクロスツインザム	⇒←+A+B

特殊技

トマホークブレイカー	空中A
対地ファイアーマグナム	空中B
対空ファイアーマグナム	←+B
サンセットサンシャイン	空中A+B
ファイアーサンシャイン	空中⇒A+B
ツインザムラッシュ	空中←⇒+A
ライジングサンシャイン	←+A+B
ファイアースラッガー	高速接近中A

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。

2P対戦の テクニク

使い勝手に優れた機体 (ファイアーフォーメーション)

フォーメーションをチェンジすれば戦術がガラリと変化するツインザムV。だが対戦で勝利を収めたいならばファイアーフォーメーションをメインに戦う方が有利だ。遠距離、近距離ともに攻撃力の高い技を持っているので、攻め方はプレイヤー次第で自由に対応できる。主に使っていくのはトマホークブレイカーと、ツインザムラッシュ。前者はジャンプ中、相手を飛び越して、振りかえりながら攻撃できるメリットがある。相手との間合いが近ければ、空中ファイアーサンシャインでけん制して間合いを確保しよう。後者のツインザムラッシュは、ジャンプキックからのラッシュ技なので、相手の飛び道具をかわして攻撃できるメリットがある。敵の攻撃タイミングを読んで使うと効果絶大だ。

空中でのファイアーサンシャインは、方向ボタンを左右に押せば、発射角度が変えられる。



合計5連撃が決まるツインザムラッシュ。さまざまな局面で応用が効く、便利な技だ。

技 データ(プラズマフォーメーション)

基本技

パンチ	A
プラズマミサイル	B
プラズマドリルバスター	A+B

必殺技

プラズマハンマー	→+A
スピンドロップ	空中↓+A
ツインザムホームラン	←→+A
ゼログラビティボール	←→+B

超必殺技

プラズマストームフォーメーション	←→+A+B
チェンジクロスツインザム	→←+A+B

特殊技

ハンマークラッシャー	空中A
対地プラズマミサイル	空中B
対空プラズマミサイル	←+B
プラズマドリルストライカー	→A+B
プラズマドリルクラッシャー	←A+B
プラズマドリルプレッシャー	空中A+B
プラズマドリルストライカー	空中→A+B
プラズマスラッガー	高速接近中A
バキュームツイスター	ヒーローモード中 G

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。



隙の大きさに注意せよ (プラズマフォーメーション)

プラズマフォーメーションもファイヤーフォーメーション同様、遠近のバランスが取れた攻撃ができる

形態だ。ただし、どの技も意外と使い勝手が悪い。必然的に、簡単に出来るプラズマドリルバスターが攻撃の基本となる。この技は近距離から遠距離まで、どこからでも攻撃がヒットするかなり便利な技だ。ただし、攻撃終了後に大きな隙ができるため、相手に読まれてガードされると簡単に反撃をくらってしまう。もし、相手がガードを多用するなら、パワーブレイカーでガードを崩して攻撃するといいたいだろう。ちなみにスピンドロップは、相手のアーマーゲージを大きく削る簡単かつ強力な技だ。相手がカメのようにガードを固めている場合は、パワーブレイカーと併用しよう。

プラズマドリルバスターは、カードを固めた相手でも、アーマーゲージを大量に削れるぞ。



機動性の高さを活かし、スピンドロップで相手のガードに飛び込みアーマーゲージを削る。

ストーリー解説

●大地でスタート

第1話A

第2話A

第1話B

第2話B

第3話

第4話

第5話A

最終話A

エンディングA

第5話B

最終話B

エンディングB

●空でスタート

大地が乗るツインザム1と空が乗るツインザム2。この2機のツインザムファイターが変形合体してツインザムVになる、というこの物語は、シナリオ分岐が少々複雑。でも分岐条件が、すべて各シナリオ終了時のロボットの状態によって変化するということさえ覚えておけば、それほど混乱しなくてすむだろう。

シナリオ分岐の条件は、以下のとおりだ。

①第1話の対ラファガ戦に、ファイアーフォーメーションで勝利すると、第2話Aのシナリ

オへ。プラズマフォーメーションで勝利すると、第2話Bへと自動的にシナリオが進む。②第4話の対クヴァール戦に、ファイアーフォーメーションで勝利すると、第5話Aのシナリオへ。プラズマフォーメーションの場合、第5話Bへと自動的にシナリオが進む。

ちなみに、第1話のストーリーは、基本的にAもBも同じだが、ゲーム選択時に選んだパイロットによって導入部がホンの少しだけ違うのだ。

第1話B 夢のヒーロー！

大人なんかには負けないぜ！

あ～あ、どうして子供は大人の言うことを聞かなくやいけなんだろう……。強い力があれば、大人の言うこと聞かなくていいのかなあ～。あ、オレの名前はユメノ大地、小学校4年生。実は、こんなことを考えてたら……。どういうわけだか今オレ、姉ちゃんとロボットに乗ってる!? しかもロボットの名前も、操縦方法も、なぜか全部知ってる。どういことだろう? とか思ったら、目の前にいるロボットに乗った兄ちゃんが何か指図してきた。でも、このツ

V S

ラファガ

インザムVがあるんだ、大人の言うことなんか聞かぬか! うわ、いきなりミサイルを撃ってきた。でもそんなミサイル、ファイアーサンシャインで落としてやる。あれ、ミサイルを落とすつもりが、そのまま相手に当たったぞ。よーし、十分スペシャルゲージも溜まったし、超必殺技でもお見舞いしてやるか。くらえ、ファイアーストームフォーメーション! やった、やっつけたぞ! ムニャムニャ。……あれ、なーんだ、夢か。でも、リアルな夢だったなあ……。

ドハデな隕石攻撃を受けて見る!

ファイアーフォーメーションのヒーローモードは全ロボット随一のハデさを持つ。発動した瞬間に、画面中に隕石が降り注ぐというものだからだ。当然、その隕石には当たり判定があるので、相手

はガードし続けるしかなくなる。そこにパワープレイヤーを合わせると相手はなす術もなく攻撃をくらうことになる。できるならば、相手のアーマーを破壊してから使うと効果的。



第1話⑧ 夢のヒーロー!

なんでロボットに乗ってるの?

V

ラファーガ

まったく大地ったら、あたしを困らせてばかりなんだから……。あ、あたしの名前はユメノ空。弟の大地の面倒をみながら、家庭を切り盛りしている小学6年生。生意気盛りの大地には、本当に手を焼いて。なんて思ってたある日、なぜかあたしは、ロボットの操縦席にいたの。しかも、大地と一緒に……。その上、このロボットの名前も動かし方も、全部知ってる! どういうこと? 目の前には軍隊のだけ警察のだけかわからないけどロ

ボットが立っている。そうか、これって夢なんだわ。……夢の中なら、ちょっとぐらいハメはずしたっていいわよね。じゃ、やっちゃえー! このロボットはあたしが動かすと、ドリルを使った攻撃が得意になるみたい。特にプラズマドリルバスターは強力ね。遠距離からでも相手の攻撃を避けながら当たるから、簡単にやっつけることができちゃった。気づくと、ベッドの中で目が覚めた。うん、あれはやっぱり夢だった……ってことね。

攻守に優れた自慢の攻撃よ!



プラズマフォーメーションのヒーローモードでは、機体の四方に竜巻を発生させ、近づいた相手にダメージを与えることができる。しかも相手がガードすると竜巻が1つに収束し、相手を引きこむので攻守とも

にほぼ完璧な状態になる。この時に相手を追ってダメージを与えたいのだが、残念ながら持続時間が短いので、攻撃を阻むチャンスが少ない。ヒーローモードになったらすぐ相手に接近して、攻撃しよう!

第2話⑧ 宇宙人を倒せ!

あの夢、また見られるかな……

V

バルシオン

姉ちゃんにたたき起こされて、ツインザムVの夢は終わっちゃった。とっても興奮したオレは、姉ちゃんに夢の話をしたんだ。するとビックリしたことに「そ

の夢ならあたしも見たわよ」だって!? 姉弟そろって同じ夢を見るなんて、不思議だなあ。まあいいや、今日の夜も、またあんな夢が見られたら面白いんだけど……。と思っていたら、オレはまた姉ちゃんとツインザムVに乗っていた。今日の敵は宇宙人!? そんなオモチャで遊んではいけない、だってえ? 子供だと思ってバカにしゃがって! 地球はオレたちのもんだ、お前なんか宇宙に帰っちゃえ! でもこの宇宙人、スピードが速くてツインザムVのパンチが当たりにくいぜ。こうなったら思いっきり間合いを広げて、ファイヤーサンシャインをお見舞いしてやる。それでも強引に接近してくるようなら、ツインザムラッシュをくらえ! どうだ、見たか宇宙人め! アレ? 夢から覚めちゃった。姉ちゃんもまた同じ夢見たって言うし、これってひょっとして、正夢?



第2話⑧ 夢のつづき

また大地の夢なの？

大地を起こしにいったら、夢がどうか言って興奮してる。あたしと同じ夢を見てたって？ とうとう、大地のバカがあたしにも移っちゃったのかしら。そんなことをあれこれ考えていたら、またあたしロボットに乗ってる？ もう、これは大地の夢なんだからなんとかしなさいよ！ 今日のあたしたちの夢には、ごついオジサンが乗ったごついロボットが出てきた。乗りかかった船だわ、やってやろうじゃないの。ずいぶん丈夫そうなお口

VS

ワイズダック

ポットだけど、あたしたちのツインザムVには無敵のドリルがあるんだから。プラズマドリルバスターでも受けてみる!? ごついロボットはガードでドリル攻撃を防ごうとしている。それなら着地直後にパワーブレイカーよ！ この連続攻撃なら、ドリル攻撃をガードされても、確実にパワーブレイカーが決まるから楽勝ね。……またやっちゃった。ま、夢だからいいか？ それにしても大地ったら、夢の中でまであたしを困らせて！

相手を固めてタコ殴りだぁ～！

ツインザムVの赤アイテムは、ヒット時に相手をしびれさせる効果を持つデルタフラッシュ。

しかも、当たると相手はツインザムVに引き寄せられるという追加効果もある。硬直時間が

長めなので、遠距離でヒットしてもほとんどの追加攻撃が決まると思っている。中距離で相手が攻撃を仕掛けてきた時、カウンターで合わせるとヒットしやすいはずだ。



第3話 冒険の世界へ！

異次元の囚われ人

あれ、オレたちまたツインザムVに乗ってる？ っていうことは、まだ夢の中なのかなあ……。なんかヘンテコな大きい化け物が出てきたぞ。なんだって？



VS

ガムダ

この世界にとらえられたあ？ ってことは、オレも姉ちゃんも、夢から覚めないってことか？ そりゃやバイぜ、なんとかしなくちゃ。

とにかく、まずはコイツを倒しちゃおう！ このデカブツ、力は強そうだけど、動きが遅いからオレのファイヤーフォーメーションの得意技、ツインザムラッシュでやっちゃえそう。ジャンプなんてできそうにないから、上を飛び越しながらのトマホークブレイカーという手もあるよな、とか考えながら戦ってたらあっさり勝っちゃった。手ごたえのないヤツ。これなら姉ちゃんのプラズマフォーメーションでプラズマドリルバスターと、ゼログラビティボールだけでも勝てたかもな。でも、いいか。大暴れしてスカッとしたし。さて、いつもならここで目が覚めるんだけどなあ。いてえ！ ほっぺたつねってても目が覚めない！ どうしよう？

第4話 異世界の勇者

なんてデタラメな世界？

覚めなくなった夢の中で出会ったジュンペイさんは、あたし連ちをタツミテクノドームという所に連れてきてくれた。やっぱり夢よ、こんなドームやロボットなんてあるわけないもの。しかもなに、このヘンテコな世界地図。裏返しになってるじゃない。とか思ってたらドームがいきなり襲われてる？ ドームを襲撃してきたやつ、なんだかタコみたい。しかもちっちゃいタコとかたくさん出してぶつけてくるし。でも、対空技のプラズマドリルクラッ

V S クヴァール

シャーが面白いように当たるから、大した敵じゃないわね。これなら楽勝よ。けど大地が代わってくれて言うから、ファイヤーフォーメーションに合体！へえ〜、勉強はできないけど、うまいことを思いついたわね。ファイヤーサンシャインの溜め撃ちなら、空中の高い位置に浮かんだときも攻撃が当たるんだ。あっ、大地ったら勝手にとどめまで刺しちゃった。後で聞いたら、コイツも魔神大帝とかいうやつの手先だったみたい。

破壊力バツグンの衝撃波！

青アイテムは、相手に向かって左右に地面を走る衝撃波だ。そのため、空中に逃げられた場合にはヒットしないが(特に対クヴァール戦ではすべて無効)、1度当たれば大ダメージとともに、

相手を空高く吹き飛ばす効果を持っている。当然落ち際には超必殺技をはじめとしたあらゆる追加攻撃が狙える。追尾性能もなかなか高いので、信頼して使っていけるアイテムだ。



第5話 魔神大帝の脅威

夢の中でも姉弟ゲンカ？

このままじゃ、ちっとも夢の世界から覚める様子はなさそうなんだよな。なら、ジュンペイ兄ちゃんのためにも魔神大帝とやらを退治して人助けもカッコいいな。でも姉ちゃんは、「夢の中がどうだろうと、あたしの知ったことじゃないわよ。第一、夢の中で死んじゃったら、ホントに死ぬかもしれないじゃない!」とヒステリーを起こしちゃった。自分勝手だよなあ。とかケンカしたら早速敵のおでましたぞ。今度の敵は魔神大帝がボスのゴルディバス軍って

V S 轟雷

とこの幹部らしい。なかなか強そう。と思っていたら本当に強いぞコイツ。今までのヤツと違ってでっかい剣を振りまわすし、なんだかスピードもパワーもある。ジャンプしようとする撃ち落とされるし、どうすりゃいいんだ？でも接近戦はツインザムVの方が強いかも。試しにファイヤースラッシュで突っ込んで、パンチ連打してみたら大当たり！やっぱり、オレのツインザムVは最強だぜ！だけど、戦いの後、姉ちゃんはなにやら考え込んでいた。

攻撃手段の少なさはアイテムで解消!

黄アイテムはホイールカッター。チェーンソーのようなこん棒を持って突進するぞ。この攻撃は相手に命中すると多段ヒットし、さらに浮かせることができる優れもの。相手が浮いた直後に

超必殺技を決めるのが、ツインザムVの必勝パターンだ。特にこのアイテムを使うと、発生が早く、ダメージも大きいので、スチールダッシュの後や、相手の硬直を狙って出すのが、より効果的だ。



第5話⑧ もしかして……

これがあたしの夢なら……

最初は大地の夢なんだと思ってたけど、もしかしたら、これはあたしの夢なのかも知れない。そう考え始めてから、ふとした思いが頭に浮かんだ。もしもあたしの夢なら、好きにやっちゃっていいんだよね。そうと決まれば思いっきり大暴れしてみますか、おあつらえ向きに敵も来たみたいだし……。

ゴルディバス軍の幹部らしいヤツが相手だけど、あたしの夢の中だから負けるはずないわ。でも念のために安全に戦い

V S 轟雷

ましょ。なんだか強そうだけど、地面の下からこられたらいやよね、きつと？というわけであたしのプラズマドリルバスターで勝ち！ガードしたって無駄よ。その時には、着地直後にパワーブレイカーを出せば確実にヒットするしね。というわけで、勝ちちゃった。やっぱりね、この世界はあたしの思いどおりになりたい。じゃあ、このまま暴れていれば、母ちゃんが来て、あたしのこと叱ってくれるかなあ？

超必殺技を受けてみろッ!!

ツインザムVの超必殺技、ストームフォーメーションはファイヤー、プラスどちらの形態で出してもほぼ同じ。合体を解いて2機の戦闘機に分離し、相手に突進するのだ。違いは、ファイヤーフォーメーションからの場合、前方にレーザ

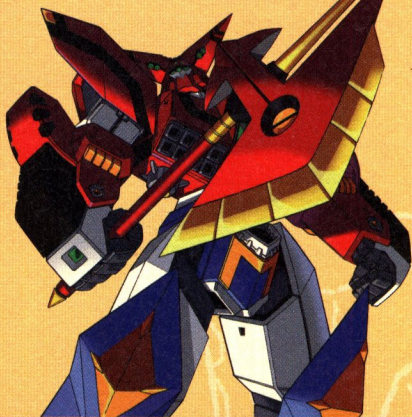
ーを発射するので敵に当たりやすいこと。プラズマフォーメーションからだると上昇軌道を描くため、ジャンプで逃げようとする敵に当たりやすくなることだ。どちらもダメージは大きいので、チャンスがあれば積極的に使おう。



最終話⑨ さめない夢

いよいよ決戦だぜ!

ゴルディバス軍の本拠地に乗り込むと言うジュンペイ兄ちゃん。オレだけでも手助けしようと思って一人で出撃したんだけど……。やっぱり心細いなあ。そのほ、



V S ゴルディバス

後ろからツインザムファイターが! 姉ちゃんだ。やっぱり来てくれたんだ……。これでツインザムVに合体できる、もう怖いものなんかないぜ!

だけどゴルディバスはさすがに強いや、ツインザムV得意の接近戦でも勝ち目がなさそうだ。ここは間合いを取ってファイヤーサンシャインでどうだ! よし、相手の攻撃はあんまり当たらないけど、こっちの攻撃は当たるぞ。ちょっとパワーを溜めてから出せばもっと効きみたいだ。ならばこの攻撃を繰り返してやるぜ! でも、これだとちょっと地味すぎて性に合わないなあ。よし、ダッシュ攻撃のファイヤースラッガーでダウンを奪い、起き上がったところに避け攻撃だ! やった、勝ったぞ……。あれ、姉ちゃん? ここは……。ベッドの中? 一体、どこからどこまで夢だったのかなあ……。でもオレは、ジュンペイ兄ちゃんのこと、ずっと忘れないぜ!

母ちゃん、会えるよね……

この世界が思いどおりになるとわかれば、後はこのボス、ゴルディバスとやらに暴れてもらって、母ちゃんに叱ってもらうだけだわ。……夢でもいい、母ちゃん

VS

ゴルディバス

ちゃんにもう一度だけ会えたら。よし、大地、行くよ！ ついに姿を現した魔神大帝ゴルディバスは、なんだかえらそうなこと言ってるけど、所詮はあたしの夢の登場人物、思いどおりにならないわけなんてない……と思っていたら意外と強いわ。さすがにラスボス、って感じよね。でも倒し方は知ってるのよ。地面を潜るドリル攻撃はほとんど通用しないけど、直線的なプラズマドリルストラライカーにはからきし弱いってこと。それと、ジャンプして低空でミサイルを撃ち、着地と同時にパンチを連打したり、プラズマストームフォーメーションを出すとか、面白いくらいに全部当たっちゃうのよね。へへん、あたしの勝ち！ あ、母ちゃんだ、やっぱり会えた……。あたし、がんばってるよ。本当は、また昔みたいに叱って欲しかったんだ。母ちゃん、夢でもいいからまた会えるよね。



ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 4

～バルシオン～



コンボに追い打ち攻撃を確実に決めていくのがポイント。また相手の攻撃にバック宙を合わせられれば、ダメージを受けずに済む。超必殺技はボルティックスフィアだけを使っていこう。



VS ワイズダック ほとんど一方的に殴り勝てる。ただし、相手の地雷には要注意。攻撃を受けそうになったら、G+Aで回避しながら再びA連打で攻撃。



VS バルシオン スチールダッシュで間合いを詰め、A連打のコンビネーションかバルシオンアップパー。ダウンを奪ったら追い打ち攻撃、で楽勝だ。



VS ラファーガ 慎重派は、遠距離からのバルシオン光線がオスメ。接近戦は、避けスライディングでダウンさせての追い打ち攻撃がいいだろう。



VS ボロン ガードの堅い相手だが、強引な接近戦が意外と有効。ガードを解くまでバルシオンアップパーかAのコンビネーションを叩き込め！



VS テイクセン やっかいなサテライトは2段ジャンプで回避できる。後はバルシオン光線でけん制し、近づいてきたらボルティックスフィアだ！



VS ツインサムV 相手がジャンプしたらこちらもジャンプし、キックで落とすという追い打ち攻撃。味だが、近距離での避け攻撃も意外と効くぞ。



VS ディアナ17 遠距離からのバルシオン光線で体力を奪い、相手が空中に逃れたらジャンプキック。地上に落としたり、即追い打ち攻撃を入れよう。



VS キカイオー スチールダッシュで相手の懐に飛び込み、A攻撃連打やアップパー、避け攻撃やスライディングなどの接近戦で戦えば簡単に勝てるぞ。



VS ガムダ スチールダッシュからのボルティックスフィア。スペシャルゲージがなくなったら、避け攻撃やスライディングでゲージを溜めよう。



VS ゴンゴ 攻撃こそ最大の防御！とにかく密着してのパンチ連打が有効。モーションが見えたら避け攻撃で回避して、相手の攻撃を止めよう。



VS クワイール 距離があるなら、空対バルシオン光線。近いならジャンプキックで叩き落とし、追い打ち攻撃を決める。この繰り返しで楽勝だ！

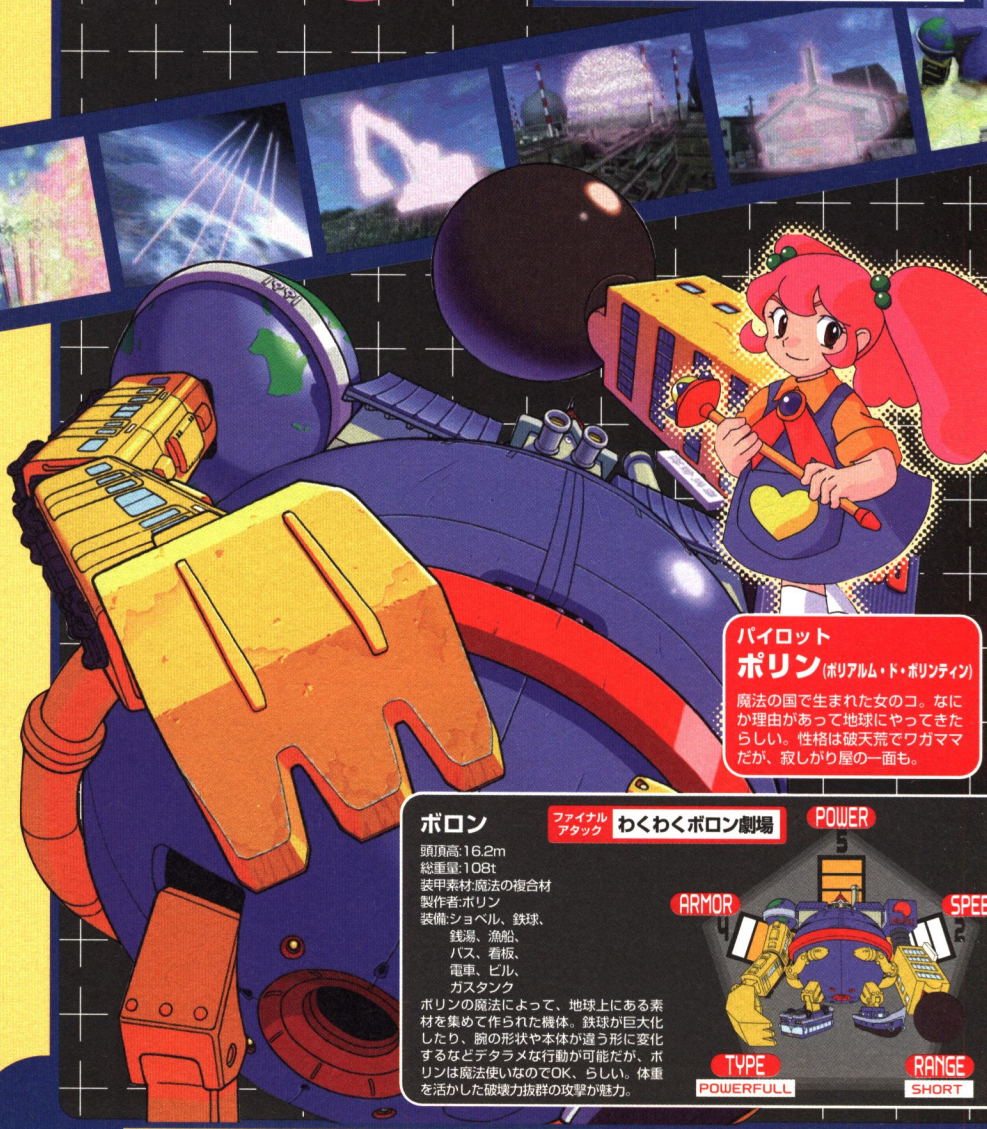


VS ゴルディバス 中距離からのジャンプチョップだけで十分勝てる。レポートにはボルティックスフィアを合わせると当たるぞ。

魔法の国の ポリンちゃん

無敵のロボット・キカイオーを操る
ジュンペイの前に現れた謎の少女・
ポリンは、ポンコツロボット・ポ
ロンを操る魔法使いの少女。

ジュンペイにラブラブな彼女が、
彼の家に居候して巻き起こす騒動や
いかに？



パイロット ポリン (ポリアルム・ド・ポリンティン)

魔法の国で生まれた女の子。なに
か理由があって地球にやってきた
らしい。性格は破天荒でワガママ
だが、寂しがり屋の一面も。

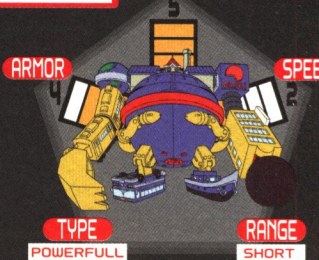
ポロン

ファイナル
アタック わくわくポロン劇場

POWER

頭頂高:16.2m
総重量:108t
装甲素材:魔法の複合材
製作者:ポリン
装備:ショベル、鉄球、
鎌湯、漁船、
バス、看板、
電車、ビル、
ガスタンク

ポリンの魔法によって、地球上にある素
材を集めて作られた機体。鉄球が巨大化
したり、腕の形状や本体が違う形に変化
するなどデタラメな行動が可能だが、ポ
リンは魔法使いなのでOK、らしい。体重
を活かした破壊力抜群の攻撃が魅力。



技データ

基本技

鉄球ジャブ	A
シャベルアッパー	B
根性リアット	A+B

必殺技

鉄球ストレート	⇒+A(溜め押しあり)
破壊ドリル	←⇒+A
大江戸キャノン	←+B
逆噴射煙突	←⇒+B

特殊技

巨大鉄球転がし	←⇒+A+B
巨大鉄球落し	⇒←+A+B
愛は道連れ	←⇒+A+J or ←⇒+B+J

超必殺技

ローリングアタック	空中A
対空鉄球ストレート	←+A
お祭り大江戸キャノン	⇒←+B
つまずきインパクト	⇒+A+B
垂直落下ローリングアタック	空中↓+A
いらっしゃい魔法	ヒーローモード中⇒←+A

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。

なりふりかまわず接近戦だ！

2P対戦の
テクニク

常に接近戦を心がけ、ガードの上からでもかまわず攻撃を加えたい。接近するためにはまず鉄球ストレートでけん制し、高速移動中のB攻撃で出る回転しながらのダッシュで近づきたい。これは追尾性能が非常に高いので、相手が回避しても確実に追い詰められるのだ。相手の起き上がりには破壊ドリルを重ねておくと、アーマージを大幅に減らすことができる。また、B攻撃のシャベルアッパーはまともにヒットすると相手を浮かすことができるので、様々な追加攻撃が可能。

超必殺技を確実に決めるには逆噴射煙突をヒットさせて相手を回め、そのスキにコマンドを入力しよう。注意したいのはお祭り大江戸キャノン。派手な花火を打ち上げるので対空攻撃に使えそうだが、花火に当たり判定はまったくない。対空攻撃には対空鉄球ストレートか空中からの根性リアットで対処しよう。

高速移動中のB攻撃は、ダウンを奪いやすく、ガードされてもふところに飛び込めるぞ。



ローリングアタックの出るタイミングをスラして使うと、相手をかく乱するのに最適だ。

ストーリー解説



この物語のシナリオ分岐点は、第3話の1カ所だけ。ここで物語は、2つのルートに分かれるのだ。

分岐条件は、第3話に登場するクヴァールを、ファイナルアタックで倒し勝利すること。すると、戦闘終了後に分岐選択画面が現れる。上を選択すると、第4話Aのシナリオに進むことができる。下を選択した場合は、第4話Bのシナリオに進む。それ以外の場合は第4話Aに進む。

当然、どちらのシナリオも、ハチャメチャで楽しい内容になっている。ポリンファンなら両方押さえておきたいところだ。



第1話

魔法少女襲来!

ポリン、登場する

わたしポリン。魔法の国の女の子。轟ジュンペイ君にちょっと用があってやってきたの。あ、ジュンペイ君だ。元気してたー? なんですって、ポリンのことなんか知らないですって? ひどーい、じゃあ思い出させてあげる。ジュンペイ君もキカイオーというロボットに乗っているけど、ポリンの最強ロボット、ポロンに勝てる? まずはホンのごあいさつ、鉄球ストレートをどうぞ。わーい、いつのまにかこんなにスペシャルゲージが溜

V
S

キカイオー

まっちゃった。超必殺技の巨大鉄球落として、愛の痛みを教えてあげる。もう、ジュンペイ君たら、そんなに固くなっちゃって。ガードばかりされてもポリン、つまない。避け攻撃と、破壊ドリルでおしまいにしましょう。どう? 愛の力は無敵なのよ。さっさとわたしたちの愛の巣へ帰りましょう。あらやだ、ジュンペイ君、この女誰? でも、ジュンペイ君の知り合いならごあいさつしないかね。わたしがフィアンセのポリンで〜す。

開けてビックリ! ポリンのおもちゃ箱!!

ポロンのヒーローモードでは攻撃方法が増加する。コマンドを入力することで、ポロンのまわりに浮いているアイテムが相手に飛んでいき、一定時間相手の動きを封じてしまうのだ。この間、当

然相手は無防備になっているので、どんな技でも自由に入れられるぞ。ただし、相手が空中にいる時はヒットしても拘束できない。使い時を間違えると損をしてしまうので注意しよう。



第2話

愛の金字塔

ポリン、女体勝負する

ジュンペイ君はポリンがなぜ魔法の国から来たのか、その理由がわからなくて悩んでるみたい。いいわ、それじゃ教えてあげる。ジュンペイ君、あなたは厄介事を引き寄せる「特異点」なの。その厄介事からジュンペイ君を守るためにポリンはきたのよ。あら、さっきとは違う変な女の人が尋ねてきたわ。ケイさんってお名前？ 愛の伝導なら間に合ってるわ。図々しい女ね。表に出なさい！ おっとりした人だと思っていたのに、けっこう動きが機敏じゃない。

V
S

パルシオン

でも、破壊ドリルの連続攻撃に耐えられるかしら？ 速いだけの機体なら、パワーで勝るポロンに怖いものはないわ。どう、思い知った!? ジュンペイ君はポリンのものなの。後からしゃしゃり出てきて、ちょっかいなんか出さないで。ジュンペイ君もジュンペイ君よ。ケイさんみたいな熟れた年増の肉体がそんなにいいなら、いつだってポリンが変身してあげるのに。聞いているの、ジュンペイ君っ！ サオリ、サオリって、あんな女放っておきなさいよ。

愛の巨大ハンマーで天国へ!

ポロンの赤アイテムは巨大なハンマー。ヒットした相手を気絶させ、ガードで防いでもよろけ効果がある便利アイテムだ。ただし発生はかなり遅いので、ほかの攻撃で相手の隙を誘って

から出すか、スチールダッシュなどで体勢を崩してから出す必要がある。ただし、技さえ出してしまえば、反撃を受ける恐れはほとんどないので、使い方次第では絶大な効果を発揮する。



第3話

侵略者を撃て!

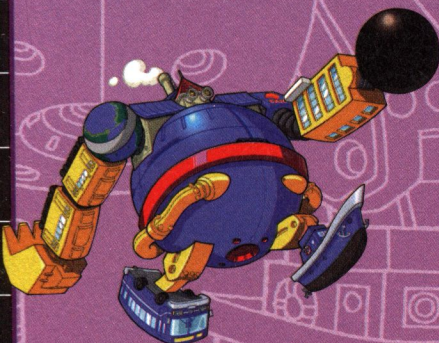
ポリン、インベーダー退治する

ジュンペイ君との愛の巣での生活はなかなか快適だけど、ケイお姉ちゃんがちょっぴり邪魔かな？ でも、ケイお姉ちゃんの作るご飯はおいしいからガマンし

V
S

クヴァール

ようっと。嫌いなピーマン入ってるのがタマに傷だけだね。と思っていたら……。あ～、また変な女の人きた。「すいません、イエールと申します。地球侵略にきたんですけど」ですって。ジュンペイ君、変な勧誘に乗っちゃダメよ。あんまりしつこいようなら、ポリンが追っ払ってやるわ。ゲヘ～、なんでそんなタコみたいなロボットに乗ってるの？ しかも、ポリンが苦手な遠い間合いから攻撃してくるし。でも、愛の力は無敵よ。スチールダッシュで接近して、根性リアットでダウンを奪ったら、起き上がりに重ねて破壊ドリルで攻撃よ！ どうやらこの連携技は使えるのね。ダッシュしながらの攻撃には弱いみたい。相手がなかなか近づいてこないときに出すと効果的かも。どうかしら、この悪女!? これに懲りて、もう二度と人の男をたぶらかそうなんて思わないことね。



第4話④

さらば、ポリン

ポリン、家出する

ジュンペイ君をたぶらかそうとした悪女イエールは、ポリンがぎゃふんと言わせてやったのに、もう帰れないと言っていて、ズズーしくジュンペイ君の家に押しかけてきたの。ジュンペイ君もジュンペイ君よ、なによデレデレしちゃって。ポリンはいらぬ子なのね……。

ばかア～、こんな家、出ていってやる！ あら、なによこのロボット。ポリンにぶつかっておいてあいさつもなし？ 気に入らないわ、とっちめてやるんだから。

V
S

ツインザム

そんな子供だましのドリルで宇宙最強のロボット、ポロンに勝てるとても思っているの？ スチールダッシュから根性リアット、そして起き上がりに破壊ドリル。この強力な連携技の連続攻撃で、相手をボコボコにしてやったわ。

あ～、スッキリした。あ、ジュンペイ君だ。やっぱりポリンのことが心配だったのね。でも、なんで向こうのパイロットに謝るの？

ポリンはちっとも悪くないのに！

走れッ！ 愛の超特急!!

青アイテムは、なんと新幹線が射出され、相手の足元を走り回るというもの。当然、新幹線には当たり判定があるので、相手の攻撃を妨害することができ。追尾性能もかなり高く、地

面に立っている限り、相手はガードするしか攻撃を防ぐ手段がなくなる。そこにすかさず接近してパワーブレイカーを重ねてやると、相手はなにもできずに攻撃をくらうしかないのだ。

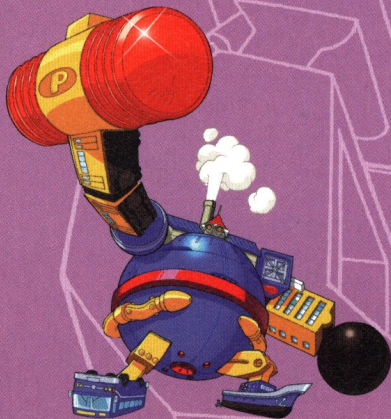


第4話④

宇宙の戦士

ポリン、ひっつく

なんでこの家にイエールがいるの!? わたしのジュンペイ君にベタベタしないで! このゼンマイ女!! ちょっと聞いてんの? キャ～、なに? なにが起こった



V
S

ディクセン

の? ちょっと誰よ!? わたしとジュンペイ君の愛の巣を破壊するなんて……。しかも、今は食事中よ。ケイお姉ちゃんの作ってくれたおいしいご飯が台なしじゃない。あなたね。もオ～、許せないわ、このSM女! だいたい、なんで軍用機のディクセンが民家を破壊すんのよ!! なんか言ってみなさいよ。ちょっと装備がいいからって、ポロンをなめるとひどい目にあうわよ!

そんな軽い機体、スチールダッシュからの根性リアットで吹き飛ばしてやる。ついでに、起き上がりに重ねた破壊ドリルでもくらいなさい。あら、どうしたの? もうフラフラじゃない。じゃあ、最後にわたしのお説教でも聞いていきなさい!! バッカも～ん!! 人の家を勝手に壊すんじゃないわよ。でも、どういうこと……? ポリンが愛に飢えているって。わたしは、ジュンペイ君の愛だけで十分なのに。

第5話④ 地球が静止する日

ポリン、悪の手先になる

「こんにちわー、正義の味方でーす」ってなによ、あなた。ジュンペイ君の知り合い？ レイカさんで名前なのね。なんでずって、ポリンのことを地球平和のために殺す？（なに言ってんの、この女。黙ってやられるポリンじゃないわ。どっからでもかかってきなさいよ。ふ～ん、あなた空中戦が得意みたいね。それならジャンプしたところに、根性リアットを叩き込んでたたき落としてあげる。あら、こんな近くに落ちちゃ危険よ。起き上が

V S ディアナ17

りに重ねた破壊ドリルでも受けてみる？ 間合いを取ろうと離れたって無駄よ。ダッシュしながらのB攻撃で、どこまでだって追っかけてやる。ポリンをいじめる人は絶対に許さないんだから。ついでにファイナルアタックでお説教してやったわ。あ、やばア～。ババが来ちゃった。これでポリンが魔神大帝の娘だということがジュンペイ君にバレちゃった。でも、これだけは信じて……。ポリンは本当にジュンペイ君のことが好きなの。

ツボの中身はナ・イ・シ・ヨ

黄アイテムは魔法のツボ。ツボの中から大小の球状の爆弾を自分の前方にばら撒く。これらは遠くまで転がり、相手に接触するか、一定距離を進んだところで火柱を上げ爆発する。ダメ

ージや連携へのシフトは期待できないが、飛び道具の少ないポロンにとっては貴重なけん制用のアイテムだ。とはいえ、使い勝手はあまりよくないので、無理に使う必要はない。



第5話⑤ 消えたポリン

ポリン、八つ当たりする

ジュンペイ君たら、最近なんだか様子がおかしい。ポリンに内緒でタツミテクノドームにいくなんて。こっそりついていくと……。なによその女。いつつも家に来て、文句を言って帰っていくサオリと違って変な女じゃない。ちょっとあいさつでもしようかなと思ったら、ジュンペイ君はポリンのことがじゃまだって。ひどーい、ジュンペイ君のバカ、バカ、バカー！ 泣きながらタツミテクノドームを飛び出したら、今度は真っ赤なドハデなロボットがケ

V S アムリッタ専用ラファーガ

ンカを売ってきた。気分がムシャクシャするから、そのケンカ買ってあげる。何よコイツ。機動力と武装はいいみたいだけど、全然大したことないじゃない。攻撃してこないならこっちから行くわよ。距離が離れていれば鉄球ストレート。短・中距離なら破壊ドリルの連発もいいわね。でもそんなじゃちっとも気が晴れない。根性リアットの連発でやっつけちゃった。これで少しはスカッとしたわ。あ～、暴れたらお腹がすいた。お家に帰ろうと。

この攻撃で愛の痛みを知りなさい!

ポロンは1発当たりの威力がとて強いので、相手が吹き飛びやすく、コンボにつながりにくい。その上、トリッキーな攻撃技を持っている。例えばローリングアタックは、A攻撃ボタンを押し続ける

ことで空中で静止し、アタックするタイミングをずらすことができる。また地上での根性リアットは竜巻を発生させるが、攻撃連打で、竜巻の発生時間を伸ばすことができるのだ。



最終話⑧**たったひとつの冴えたやりかた****ポリン、故郷に帰る**

どうしよう。ジュンベイ君が自爆覚悟で出撃しちゃった。ごめんなさい、パパ。ポリンはやっぱりジュンベイ君が好きなの。今までパパに反抗したことなんて一度もないけど、ジュンベイ君を助けるためなら悪い子にだってなるわ。でも、正直いってやっぱり怖いな。ポリンには優しいけど、それでもパパは宇宙の支配者。でもパパの弱点はお家がよく聞かされているから、そこを攻めればいいのよね。確かパパは、直線的な攻撃には無敵に近

VS

ゴルディバス

いけど、上空からの攻撃は苦手だったはず。だから、避け攻撃のローリングアタックだけを出していれば、無傷で倒せるはず。攻撃が当たらなかつたら、着地した瞬間に破壊ドリルを出せばいいのよね。やったァ〜。パパがおとなしくなってくれたわ。でも、もうこれ以上、ジュンベイ君に迷惑をかけることはできない。ポリンはパパを連れて魔法の国へ帰ります。

さようなら……。大好きなジュンベイ君。

ポリンの魅力でよろけてみる？

ポロンが相手のガードを崩す時、一番使えるのが、つまつきインパクト。ガード状態の相手にヒットすると、よろけ状態を作ることができる。タイミングは少々シビアだが、そこから超

必殺技の巨大鉄球落としを狙うことも可能だ。またファイナルアタックならば、連打していれば確実に入る。ただし非常に発生が遅いので、相手が防衛するように仕向けてから狙おう。

**最終話⑨****愛は勝つ!****ポリン、地球を滅ぼす**

ジュンベイ君って本当に積極的なんだから。同棲を始めてまだホンの少ししか経ってないのに、もうポリンの親にあいさつしたいなんて言ってくれるのね。い



VS

ゴルディバス

いわ、ポリンの故郷、魔法の国へ連れていってあげる。ポリンも勇気を出して、ジュンベイ君とのことをママに報告しなくっちゃ。「ママ、ポリンはジュンベイ君と結婚します」……それなのに、ママの返事は「ダメ」ですって? ママのわからず屋〜! それなら実力行使あるのみ。ママの弱点なんか、ポリンはちゃ〜んと知ってるんだから。まずは破壊ドリルの連発でガードの上からでもちくちくダメージをあげるの。そして、近い間合いでもママがガードするようになったら、今度は破壊ドリルと根性リアットを交互に連発して出せばいいのよね。ワープで逃げるようなら、消えた瞬間に根性リアットを出せば、ママは手も足も出ないはずよ。それにローリングアタックも大嫌いなのよね。やった〜、やっぱり愛は勝つ! これママもポリンの言うことを聞くしかないでしょ。

ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 5

～ラファーガ～



基本技は攻撃力が低いが、P.B.Pやサイドワインダーなど強烈な技を持っている。競り合っている時はA攻撃連打で少しずつダメージを与え、よめかしたら大ダメージ技を使い分けていこう。



VS ワイズダック スチールダッシュでよめかしA攻撃連打。ダウンしたところを追い打ち攻撃。この繰り返しだけでファイナルアタックまで持ち込める。



VS バルシオン 開始直後、スチールダッシュからガンボットクラッシュでよめかしP.B.P。後はフロートシーカー、ガンボットクラッシュで決めよう。



VS ラファーガ 遠距離からサイドワインダー、またはツイスターレイ。強引に近づいてきたら、ガンボットクラッシュを決め、P.B.Pがコンボで料理しろ!



VS ボロン フロートシーカーを撒き、それを追いかけるようにスチールダッシュをかけ、ガンボットクラッシュからP.B.PもしくはA攻撃連打で。



VS ディクセン フロートシーカーを出した後、スチールダッシュで間合いを詰めてA攻撃連打。相手のダウンに合わせて、確実に追い打ち攻撃を決める。



VS ツインザムV 飛び道具でけん制しながら相手が接近するのを待つ。敵が間合いに入ったら、ガンボットクラッシュからA攻撃連打。ダウン後追い打ち攻撃で。



VS ディアナ17 フロートシーカーを2組揃いで、サイドワインダーで攻撃しよう。これを繰り返せば簡単に勝てるぞ。



VS キカイオー スチールダッシュヒット後にガンボットクラッシュ。ダウン後に対空タックルで追い打ち攻撃を決めよう。P.B.Pでもオーケーだ。



VS ガムタ スペシャルゲージを溜めてP.B.Pを連打。あとは、避け攻撃でダメージを与えつつファイナルアタックのチャンスを得よう。



VS 轟雷 遠距離からフロートシーカー2組、サイドワインダーを繰り返す。近距離戦闘の時は、フロートシーカーだけを出せばいい。



VS クワール 無理に近づくよりも、遠距離からのサイドワインダーの乱射だけで倒せる。接近してきた場合は、対空タックルで地面に叩き落とそう。



VS ゴルディバス ガードを固め、相手が接近してきたら対空タックル。ガードをしている場合は、ガンボットクラッシュでダウンを奪い、追い打ち攻撃を決めよう。

ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 6

～ボロン～



ボロンはやっぱり破壊ドリルが基本。ガードされていてもアーマーゲージを削れるぞ。遠距離の敵には鉄球ストレートで対応。ダメージは少ない、ダッシュBのぐるぐるパンチの追従性も有効に活用したい。



VS ワイズダック 破壊ドリル連発で得意なし。相手にトラッピングボムを置かせる暇がないくらい、繰り返し出そう。相手の起き上がり時にドリルを重ねるのがベスト。



VS バルシオン 破壊ドリルで相手が吹っ飛んだら、即ぐるぐるパンチで追いまわす。ダウンしたら再び破壊ドリル。以降はこれの繰り返しでオーケーだ。



VS ラファーガ 基本は破壊ドリルの連発。ただし、相手がジャンプしたらガードに徹し、着地直後に破壊ドリル。そこから再び、ドリル攻撃の連発だ。



VS ボロン スチールダッシュヒット後に根性リアットでダウンを奪い、起き上がりに破壊ドリルを重ねる。ガードされたらつまずきインバウンドで攻撃。



VS ディクセン ぐるぐるパンチの乱発でうまくダウンが奪えたら、起き上がりに重ねて破壊ドリル。ガードされた場合は、A攻撃連打で決めよう。



VS ツインザムV 破壊ドリルとぐるぐるパンチの繰り返しで、大ダメージを与えられる。相手の攻撃モーションの硬直時には迷わず鉄球転がしを入れよう。



VS ディアナ17 相手のジャンプ攻撃に合わせて横性リアット。起き上がりに破壊ドリル。避け攻撃のローリングアタック乱発もかなり有効な戦術だ。



VS キカイオー 戦闘開始直後に破壊ドリルの連発。起き上がりに重ねると、数発はくらってくれる。間合いが開きすぎた場合は、ぐるぐるパンチで攻撃。



VS ガムタ 鉄球ストレートの溜め押しで間合いを取り、即ぐるぐるパンチ。相手がダウンしたら、起き上がりに重ねてぐるぐるパンチで攻撃だ。



VS 轟雷 戦闘開始直後からぐるぐるパンチを乱発。決まれば起き上がりに重ねて再びぐるぐるパンチ。近距離でダウンなら破壊ドリルでもよい。



VS クワール ぐるぐるパンチが非常に有効。クワールに攻撃のスキを与えないよう常に出し続けよう。高く浮いたらシャベルアップで叩き落せ。



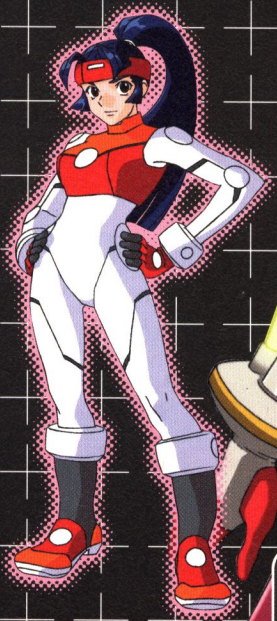
VS ゴルディバス 方向ボタンを相手に向けホンの少し押しながらローリングアタック。これを連発し、スペシャルゲージが溜まったら鉄球落としを使え!

機鋼天使

ディアナ17

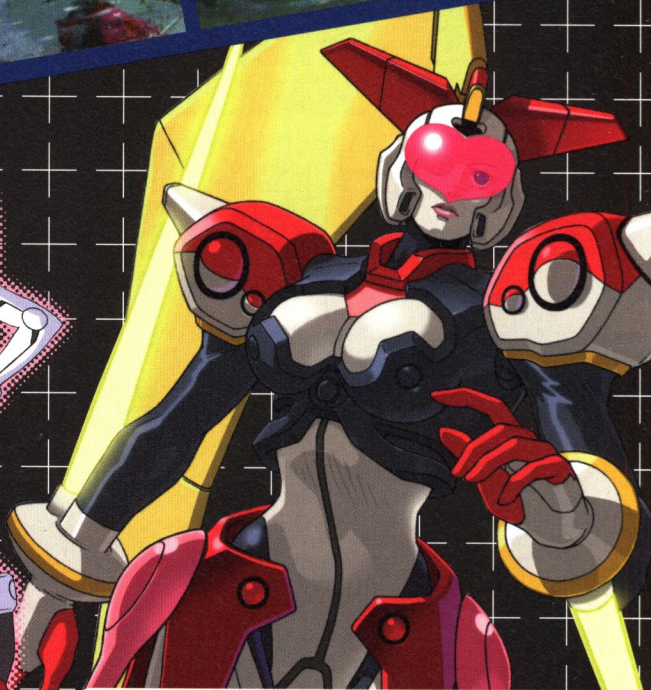
「人呼んで美と正義の使者! ディアナ17!!」強大な力を持つロボットに戦いを挑んでは消えていく謎の美少女戦士ロボット。

美しく舞うように戦うそのロボットの目的は不明だ。はたして彼女の「美」とは? 「正義」とは?



パイロット 天宮レイカ

由緒ある「天宮財閥」の長女として育てられてきた女子高生。だが秘める性格は情熱的な正義感。ディアナ17のテストも自ら志願した。



ディアナ17

ファイナル
アタック

ダシダシ・エンジェル・エボリューション

POWER

頭頂高:19m/21m(髪含む)

総重量:22.2t

装甲素材:ネオバイオメタル

所属:天宮財閥

製作:天宮財閥

装備:ソニックブレード

スタビライザー

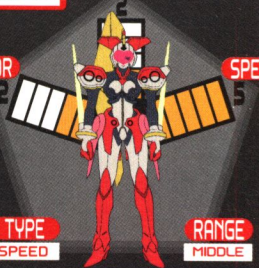
サイドスカート

シャボンランチャー

アクティブシャワー

腕に装備したソニックブレードは近距離戦で使用するのはもちろん、中距離にいる相手に対して射出することも可能。柔軟性とバランスを利した空中戦を得意とする。

ARMOR



TYPE
SPEED

RANGE
MIDDLE

技 データ

基本技

パンチ/ソニックエッジ	A
シャボンランチャー	B
ハンティングスピア	A+B(溜め押しあり)

必殺技

ダブルキック	⇒+A
クリスタルエッジ	←⇒+A(追加Aあり)
マジックジャッジ	⇒←+B
アトラクティブシャワー	空中↓+A+B

特殊技

エメラルド・ティアー	空中←⇒+A+B
ダイヤモンド・ロード	⇒←+A+B(空中でも可)

超必殺技

パンチ	空中⇒+A
対地ソニックエッジ	空中↓+A
ピアッシングヒール	A+J
キャプチュードスピア	B+J
クリスタルエッジ	高速接近中A(追加Aあり)
ピアッシングニードル	高速接近中B

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でAとあるものはA攻撃、BとあるものはB攻撃を指しています。



華麗なる空中殺法を駆使せよ！

地上にいるよりも空中にいる時の方が長い、という印象の強い機体。ジャンプ攻撃を空中で2回出せるという特性を活かし、対地ソニックエッジ、ハンティングスピアなどの連携技をメインに戦いたい。ハンティングスピアは地上/空中ともに溜め撃ち可能で、最後まで溜めるとヒット時の効果として相手をしびれさせることができる。通常のハンティングスピアと使い分けるとフェイントにもなるので、2P対戦時にはとても有効な技だ。ピアッシングヒール後は、パンチとハンティングスピアの計3回の連続技が可能なので覚えておきたい。

地上での戦闘は避け攻撃を主体にし、なるべく相手の攻撃をくらわないように。クリスタルエッジがヒットしたら、追加入力でAを入力すると多段ヒットする打撃技に発展していくので、入力を忘れないようにしたい。

空中戦を主体とするティアナ17は、ピアッシングヒールを積極的に使って戦うといだろう。

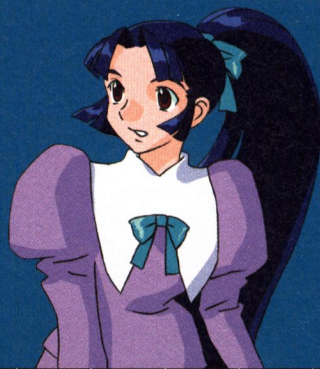


マジックジャッジが成功すると相手に光の蝶が襲いかかる。心理的ダメージも奪えるぞ。

ストーリー解説



物語の分岐点は、第2話の1ヵ所。分岐条件は、第2話で、アイテムストックが2以下で、1回もダウンせずに勝つこと。すると終了後に分岐選択画面が現れる。その際、上を選ぶと第3話Aのシナリオへ進み、下を選んだ場合は、第3話Bのシナリオへ進むことができる。条件を満たさなかった場合は、自動的に第3話Aに進む。第3話Bのルートを選んだ場合、エンディングではなく、次回予告を見ることができるのだ。この次回予告は、本物のアニメ番組の予告ようになっており、なかなか楽しめる内容になっているぞ。



第1話 選ばれし者

地球を守るため、私は戦う!

V
S

ディクセン

私の名前は天宮レイカ。いつもは普通の女子高生だけど、その実態は、人呼んで美と正義の使者、ディアナ17のパイロット。今、地球は魔神大帝ゴルディアスによる侵略の危機にさらされている。この危機を乗り越えるには、残念ながら私の力だけではどうにもならない。そこで世界中にから、有能なパイロットと強力なロボットを探しているの。今私は最新軍用機ディクセンを操るナカト少尉をスカウトするため、月面基地に来ているわ。ディク

セン発見! まずは実力のほどを見せてもらいましょう。さすがナカト少尉、噂どおりの腕ね。機体の性能を完全に引き出せてないのは残念だけど、将来有望、ってところしら。合格けどまだまだ私には及ばないわ。ディアナ17の対地ハンティングスピアの溜め撃ちでしびれさせておいて、着地直後にダブルキック。この連続攻撃でディクセンは沈黙。戦闘終了後、私はナカト少尉に事情を説明して、次の目的地、タツミテクノドームへと向かった。

バリアでレーザー攻撃を封じてみせる

ディアナ17のヒーローモードには強力なバリアを自機の周りに張る効果がある。これはレーザーなどのエネルギー兵器はおろか、すべての飛び道具を無効化する優れものだ。その防御力

は、キカイオーの超絶ヒートブレザーすら防ぐ。ただし、直接攻撃に関してはまったく影響がないため、パンチやキック、剣攻撃などは普通にくらってしまうという欠点がある。



第2話

地上最強のロボット

果たして誠意は伝わるのか!?

V
S

キカイオー

タツミテクノドームに到着した私は、さっそくキカイオーを操る轟ジュンペイ君にコンタクトを取った。でもジュンペイ君はキカイオーにケンカを売られたと勘違いしているみたい。しょうがない、キカイオーの実力を見るためにも、ひとつお手合わせ願おうかしら。キカイオーは最強ロボと呼ばれるだけあって、その攻撃力は侮れないわ。でもディアナ17のスピードと機動性についてこられるかしら? ピアッシングヒール後、すぐに

ダブルキック。キックがヒットしたら、今度は対地ハンティングスピア! もちろん、十分に溜めてから撃って、キカイオーを硬直させるのが目的。ふっふっ、空中戦でディアナ17にかなう者などそうはいなくてよ。相手が硬直したら、とどめは超必殺技ダイヤモンド・ロード! さあ、ジュンペイ君、あなたにはふさわしい戦い、ふさわしい敵がいるわ。その名は魔神大帝ゴルディバス、地球を滅ぼそうとする者よ。

この正義の矢! かわせるかしら!?

ディアナの赤アイテムは弓矢。1本の矢が、途中で何本もの矢に分かれ、目標物を囲むような形で飛んでいくというものだ。発射の際の隙が小さく、使用時のリスクは低め。発動するまでの

時間も速いので、遠距離でのけん制用武器としては、なかなかの優れたものといえるだろう。ただし、ヒットしても与えるダメージが低く、アーマーを削る効果がないのが欠点といえる。



第3話

魔神大帝の野望

私が仲間を探す理由……

V
S

ゴルディバス

ジュンペイ君もきてくれたことだし、今のところ計画どおりね。でも、ジュンペイ君が文句を言っているから、なぜ仲間を集めているか、その理由を説明しま

しょう。そう、あれは1年前のこと、私は魔神大帝ゴルディバスと戦ったの。ヤツは強かったけど、勝てない相手ではないと思っていた。ヤツが苦手とする空中戦のピアッシングヒールからキックへの連携技。そして、低空ジャンプからのシャボンランチャーで接近して、スピードを生かしたA攻撃連打のコンビネーション、またはダブルキックで、確実に仕留めたと思った……。でも、ヤツにはまったく効いていなかった。それどころか、地球を破壊する爆弾を地上に4つ設置したの。爆発は設置から1年後。それまでになんとかしないと、地球は消し飛んでしまう。ひとつずつ壊そうとすれば、残りがすべて作動してしまう。だから仲間を集めて、4つの爆弾を同時に壊す必要がある。これが、あなたたちを集めた理由よ。さあ、残るロボットはあと1体、素直に仲間になってくれるかしら?



第3話⑧

学園のピンチ! 乙女よ立ち上がれ

しばしの学園生活を……

私だって普通の女子高生。戦いのない時は学校に行っておかなくちゃ。学校では、最近話題になっている美少女ロボットの話で持ちきり。……これはディアナ17のことだけど、学校では私の正体はナイショなの。だから私はそ知らぬフリしていたわ。その時、学校の外に巨大ロボットが! いかなくちゃ! なんだかデタラメなデザインのロボットだけど、パワーはありそう。とりあえずピアッシングヒールにA攻撃を加えた2段キックでけん制。隙が

あったら、2発目のキックが入った瞬間にダイヤモンド・ロードを入れて、大ダメージを与えればいいわね。スペシャルゲージがなくなったら、避け攻撃にA攻撃を追加して、少しずつダメージを与えながら、スペシャルゲージを溜める……。なんとか倒したけど、乗っていたのはまだ小さい女の子。誰がこの子をそそのかしたというの? え、友だちのマキをさらった、ですって!? 人質を取るなんて汚い。マキ、待っててね、必ず助けるわ!

V

ボロン

この華麗な剣さばきを受けてみなさい

青アイテムはエンジェルブレード。これはフェンシングで使われるような細身の剣を突き出して、相手を攻撃する接近戦用の武器だ。攻撃時にボタンを連打すると攻撃回数がアップする

ので、ダメージを大量に与えることができる。ガードされてもアーマーゲージを大量に減らせるのも嬉しい。ディアナの武器としてはかなり使えるので、見つけたらすぐにゲットしよう。

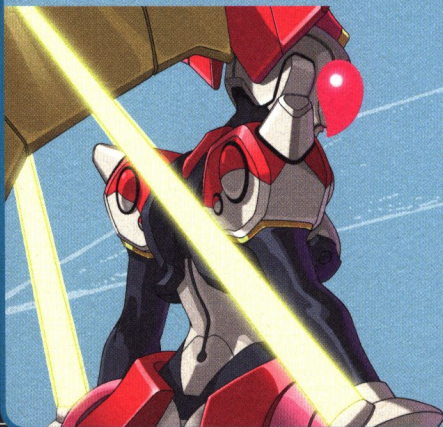


第4話⑨

目覚めよ、ツインザムV

私の治療は手荒いよ!

最後の1体、ツインザムVを仲間にするべく、私はユメノ姉弟のところに向かった。だがそこには、街を破壊して回るツインザムVの姿が! ……ゴルディバス



V

ツインザムV

に洗脳されたのね、情けない。この美と正義の使者、ディアナ17があなたたちの目を覚ましてあげるわ! ツインザムV自体はパイロットが洗脳されているせいか、攻撃が単調だし防御も甘い。でも、距離をとるとファイヤーサンシャインを連射してくるのは嫌ね。しかもゴルディバスに吹きこまれたのか、対空攻撃ばかりしてくる。ここは接近して、ダブルキックやクリスタルエッジをお見舞いしましょう。その技で相手がダウンしたら、起き上がりに重ねるように、ピアッシングヒール。そして、そこから空中からの様々な技を入れてあげるわ。接近しても相手が暴れるようなら、避け攻撃から、A攻撃連打で出せる連携技を叩き込んでやる。トドメはエメラルド・ティアー! ちょっとやりすぎ? よかった、どうやら正気に戻ったようね、やれやれ。でも、お礼は体で払ってもらおうわよ?

第4話④

今あかされる！ 乙女の過去

ゴルディバスとの因縁

たった今、頭の中に誰かが直接語りかけてきた。なんですって、魔神大帝!? マキをさらった犯人は、ゴルディバス軍団の手先だったのね。あれは1年前、私は地球侵略を企むゴルディバスと対決した。圧倒的な破壊力を持つ相手に対して、私はディアナ17の機動力を活かし、ダッシュからのクリスタルエッジかピアッシングニードル、ジャンプしてのハンティングスピア、シャボンランチャーといった連続技で攻撃。相手がワーブしたら、

姿が消えた瞬間に避け攻撃からジャンプキックを出せば、ヤツが姿を現した瞬間ヒットする。ヤツが近づいてきたら、剣の攻撃を避け攻撃でかわし、A攻撃を追加して大ダメージを与えることができた。でも、完全に息の根を止めることはできなかった。そして、ヤツは1年後に爆発する地球破壊爆弾を設置したと私に伝えた。残された時間はあと1年。行くわよディアナ17! あ、天王院先輩に見られちゃった!

V
S

ゴルディバス

正義の刃から逃げられるかしら!?

黄アイテムは大きな手裏剣のようなエンジェルスター。相手に向かって飛んでいき、連続ヒットするという凶悪な破壊力のある飛び道具だ。ヒットすれば大ダメージ、ガードされてもアーマー

ゲージを削れるというかなり便利なアイテム。溜めハンティングスピアで相手を硬直させた後、距離があるようならば、このアイテムで追加攻撃を狙うのも手だ。拾ったら積極的に使おう。



第5話④

地球爆発1秒前

お願い、間に合って!

ゴルディバスが設置した地球破壊爆弾は、全部で4カ所に設置されている。しかもただの爆弾じゃない、自己防衛機能がついているの。簡単に言えば、巨大ロボットが爆弾なのよ。これでどうしてあなたたちが選ばれたかわかったかしら。さあ、みんな位置についた? それじゃ、このロボット、いや、地球破壊爆弾を止めるのよ! さすがにゴルディバスが作戦に選んだだけあって、このロボットの攻撃力はハンパじゃない。対空防御も完

璧みたいね。これじゃ空中からのコンボが使えない。でも、地上での直接攻撃には弱いらしい。それなら、ダッシュからのクリスタルエッジやピアッシングニードルでどう? よし、ヒットする! 近距離の場合は、避け攻撃のジャンプキックが当たる! 最後はファイナルアタック!! みんな、成功した? よかった、これでやっと地球は救われたのね……。違う? なんてこと、この爆弾ですらオトリだったというの!?

V
S

轟雷

ディアナ17の華麗なコンボ・Part 1

ディアナ17のコンボ中最も簡単に、かつ強力なのがコレ。まずダブルキックをヒットさせ、ダウンした相手にピアッシングヒール。その後飛び上がり、すかさず溜め押しのハンティング

スピア。相手が硬直したら、着地直後にダイヤモンド・ロードを入力だ。ただし、対戦相手が上級者の場合、途中で対空技で反撃される可能性があるので注意しよう。



第5話⑧

天に届け! 乙女の決意

早く親友を助けなきゃ!

マキは敵の巨大生物兵器につかまっていたみたい。ゴメンねマキ、あ、ナカトくんがディクセンできてくれた。けど大丈夫。マキは私の親友、私が必ず助け出すわ! おとなしくしていればあと1年間は生き永らえたのに、ですって!? そんな脅しは通用しないわ! 私は美と正義の戦士、ディアナ17! さあ、かかってらっしゃい! 宙に浮いているこの巨大兵器は自分の分身のようなユニットを飛ばして攻撃してくる。しかも触手は遠

VS

クヴァール

い間合いでも伸ばしてくるし、防御しない代わりにバリアを張ってくる。こうなったらバリアがない時にダッシュで間合いをつめてピアッシングニードルやエメラルド・ティアー、空中ではシャボンランチャー、ユニットを飛ばしてきたらスチールダッシュで抜けてつかず離れずの戦法よ! やった、勝ったわ! マキも無事に戻ったし……。次の日学校で天王院先輩に会ったら、話を合わせてくれた。ありがとう、先輩……。

ディアナ17の華麗なコンボ・Part2

ディアナ17の醍醐味は、他のキャラにはない複雑な空中コンボ。ダブルキックをヒットさせたら急いでジャンプし、空中でダブルキックのコマンドを2回連続入力する。そして、ジャンプキックが

相手にヒットしたら、ディアナ17が空中で回転する前に急いでエメラルド・ティアーを入力しよう。このコンボが決まれば、これだけで致命傷になるほどのダメージを相手に与えることができるぞ。



最終話

凱歌よ銀河にひびけ!

愛と正義で、おまえを倒す!

VS

ゴルディバス

ゴルディバスの真の目的は、私と戦った時の傷を癒し、地球侵略を自らの手で行なうことだったのだ。……許せない、ゴルディバス! あのときの戦いがお前



にダメージを与えていたと言うのなら、今度こそその根を止めてやる! 地球のために、美と正義の名において! ゴルディバスは以前と比べて、格段に強くなっている。以前通用していた戦法も通用しない。だが接近戦ならまだ勝ち目があるわ。シャボンランチャーで相手の行動を封じながら、間合いを少しあけてのピアッシングニードルが有効みたい。それでも強引に接近してきたら、避け攻撃から、A攻撃を追加。ダウンしたら、起き上がりに重ねて避け攻撃のジャンプキックが効くわ。このジャンプキックは、相手がガードするまでなら4発は続けて入るみたい。なに、今度は変身? でも同じ戦法と、魔力で引き寄せようとする無防備な瞬間にエメラルド・ティアーを叩き込む。やった、ついに倒した……。みんな、やったわ。私たちは、地球を守ったのよ……。

ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 7

～ツインザムV(ファイアーフォーメーション)～



特に有効な技がツインザムラッシュ。これでダメージを与え、トマホークインパクトで浮かせてからのファイヤーストームフォーメーション。これがファイアーフォーメーションでの必勝パターンだ。



VS ツインザムV ファイヤーサンシャインの連射が面白いように決まる。これだけを繰り返して、ファイナルアタックに持ち込めば無傷で撃破できるぞ。



VS ディアナ17 ファイヤーサンシャインが有効。相手が強引に近づいてきたらすぐに撃ち、後はA攻撃連打からツインザムラッシュだ。



VS キカイオー ツインザムラッシュでダウンさせ、起き上がりにはファイヤースラッガー。これを繰り返そう。接近したらトマホークインパクトで浮かせて超必殺技を!



VS ガムダ ガードを固め、相手のパンチの引き寄せに合わせスチールダッシュ後に超必殺技。ダウン後、起き上がりに重ねてトマホークブレイクカーを。



VS 蟲雷 ファイヤーサンシャインでけん制しつつ、相手が中距離まで来たらファイヤートマホーク。ダウン後、ツインザムラッシュを入れよぞ。



VS バルシオン 中距離からのファイヤースラッガーで攻撃後、起き上がりにツインザムラッシュを重ねる。ファイヤースラッガー防がれたらAの連打で攻める。



VS ラファーガ 安全策を取るなら、遠距離からのファイヤーサンシャインの連射でオーケー。時間はかかるがノーダメージで倒すことも可能だ。



VS ボロン 鉄球転がしがやっぴかなので、ツインザムラッシュの連発で近づけないように戦おう。スチールダッシュヒット後の超必殺技も効果的だ。



VS ディクセン ファイヤースラッガーやツインザムラッシュなど、中距離攻撃を主体に、スチールダッシュヒット後の超必殺技を絡めていこう。



VS クヴァール トマホークブレイクカーで地面に叩き落とし、起き上がりに重ねてツインザムラッシュ、またはファイヤーサンシャインを撃て!



VS ゴルティバス ファイヤースラッガー、ツインザムラッシュ、ファイヤートマホークの連続攻撃が有効。ガードとファイヤーサンシャインの連射だけでも倒せるぞ。

ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 8

～ツインザムV(プラズマフォーメーション)～



プラズマドリルバスター、プラズマハンマーで浮かせてからのゼログラビティボールが、プラズマフォーメーションでの基本攻撃方法だ。超必殺技は、浮かせた相手が落ち始めた時に入力すると決まりやすいぞ。



VS ツインザムV 常にガードを固め、攻撃後の隙についてプラズマハンマー、超必殺技。スペシャルゲージがなければ、ツインザムホームランで決めよう。



VS ディアナ17 ガードを固め、相手が最接近した状態の攻撃後、すかさずA攻撃連打を叩き込む。ジャンプの痛めを狙った避け攻撃も有効だ。



VS ワイスタック プラズマドリルバスター連発で、ファイナルアタックまで持ち込める。ガードされたら、プラズマハンマーで浮かせて超必殺技だ。



VS キカイオー 相手の攻撃に合わせての、遠距離からのプラズマドリルバスターが有効。強引に接近してきた場合は、隙をついて避け攻撃だ。



VS バルシオン スチールダッシュがヒットしたら、プラズマハンマーからの超必殺技。スペシャルゲージゲージがなければ、ツインザムホームランで。



VS ガムダ ハンマークラッシャーでダウンを奪い、連攻でプラズマドリルバスター。この繰り返しなら、ノーダメージで撃退可能だ!



VS ラファーガ スチールダッシュで押して、ヒットしたら超必殺技。後はガードしながら相手の隙をつき、プラズマハンマー、ツインザムホームラン。



VS 蟲雷 プラズマドリルバスターの連発でも倒せる。パーフェクト狙いなら、ドリル攻撃を相手の大技に合わせてるようになると完璧だ。



VS ボロン プラズマドリルバスターを連発しよう。ガードされた場合はその場で待機。隙ができればプラズマハンマーからの超必殺技を。



VS クヴァール ハンマークラッシャーのみで倒せるが、相手が前傾姿勢になった時に近づき、避け攻撃から超必殺技を入れるとより効率がいいぞ。



VS ディクセン 積極的にプラズマドリルバスターを出そう。ガードされたら、A攻撃連打かプラズマハンマーでダウンを奪い、追い討ちをかけよう。



VS ゴルティバス 相手が接近してきたら頭上目掛けてジャンプして、スピンドロップを連発する。相手が離れたら再び近づきまでガードして待とう。

魔霊将軍

轟雷

赤い死神……兵士たちは彼とその機体を畏怖し、そう呼ぶ。

ゴルディバス軍団随一の猛者であるシャドーレッド、従うふりしつつも、ひそかにゴルディバスの首を狙う男。彼の正体は轟雷。そう、ジュンペイの父だったのだ。

パイロット

シャドーレッド

キカイオー編ではゴルディバス軍、ディクセン編ではSHTO軍のエースパイロットとして登場。どちらも物語のカギを握る重要な存在だ。

轟雷

ファイナル
アタック 異界斬

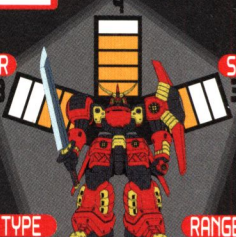
POWER

頭頂高:19.5m
総重量:50.4t
装甲素材:超魔鋼
所属:ゴルディバス軍
製作:シャドーレッド
装備:雷鳴角

シールド
斬鋼剣
ウエストアーマー
レッグ

製作者の一人が同じためキカイオーと同じ超次元機関を有するが、動作が不完全なので魔導テクノロジーを併用している。

ARMOR



TYPE

POWERFULL

SPE

RANGE

ALLRANGE

技データ

基本技

パンチ(刺攻撃)系/悪薄刃	A
暗黒結界系	B(溜めあり)
瘴気閃光系	A+B

必殺技

疾風狂波	⇒+A(A連打で連続攻撃)
夢斬	←⇒+A
雷電斬覇	⇒←+A(溜めあり)
昇斬	A+J

特殊技

鬼神雷斬	←⇒+A+B
旋風斬刻	⇒←+A+B
閻魔空弾	←⇒+A+J

超必殺技

空対地疾風狂波	空中↓+A(A連打で連続攻撃)
対空瘴気閃光	←+A+B
空対空瘴気閃光	空中⇒+A+B
急降下	空中↓+J
心貫斬	高速接近中A

※コマンドはすべて右向きの時です。表中でのAはA攻撃、BはB攻撃、Gはガード、Jはジャンプをそれぞれ指しています。



圧倒的！ 驚異の戦闘能力！！

高い機動性を持ちながら、攻撃力はキカイオーを上回る……まさに無敵。A攻撃連打のコンビネーションですら相当のダメージが期待できるので、余計な小細工をまったく必要としないのだ。しかも3連打すると相手を浮かすこともできるため、様々な追い討ちで追加ダメージ&アーマー削りを可能にしている。中距離攻めや起き上がりには、隙の無い疾風狂波を使っていきたい。ヒットすればさらにダウンさせることが可能な上、リーチも長い。攻撃力は少々もの足りないが、けん制技としては最高の技だ。疾風狂波を多用すれば、よるめかし技の雷電斬覇も使えるようになるはずだ。スペシャルゲージが溜まったら、閻魔空弾で相手のアーマーを削っていく。ヒットすれば相当なダメージが期待でき、自分が先に動けるため“固め”技としても有効なのだ。

疾風狂波は、中距離で相手にガードさせれば、すぐに飛び込んで次の攻撃へつなげるぞ。



近距離Aをガードされたら2発で止める。ヒットするまで同じ動作を繰り返すのだ。

ストーリー解説

第1話

第2話

第3話

第4話

第5話

最終話

エンディング



ほかのキャラクターとは違い、ストーリーが1本道でシナリオ分岐点はない。ただし、見どころはたっぷり用意されている。

ストーリー自体は、「キカイオー編」の裏ストーリー仕立てで、ジュンペイとシャドーレッド、そして巽博士の人間関係が浮き彫りにされたドラマに仕上げられている。「キカイオー編」では、ゴルディバス軍の詳細などは、あまり描かれていない。しかし、この物語では、シャドーレッドの立場から見たゴルディバス軍の詳細が描かれている。

つまり、この物語は、敵側から見た「キカイオー」のサイドストーリー、と言えるだろう。

第1話

戦いの覚悟

ゴルディバスの尖兵

着々と地球侵略計画を進めるゴルディバス軍。その尖兵となり、数々の機体を葬ってきたのが、この私シャドーレッドだ。今度の任務は、同僚のアレクシムとともに地球連合軍本部を偵察することだ。アレクシムは、地球人に恐怖を叩き込むなどと息巻いているが、彼のハデな戦いでは偵察任務を台なしにする可能性がある。それに、彼は相手を確実に殺すだろう。そうなってしまってもいいけない。私がケリをつけなければ。

V

ディクセン

むむ、地球連合軍に発見されてしまった。幸い、敵機はディクセン1機のみ。搭乗者は少年か？ ならば、なおのこと殺さずに倒す必要があるだろう。地上とジャンプしながらの瘴気閃光系。そして暗黒結界系で相手をけん制し、接近してきたら疾風狂波を連射。剣の間合いに入ったら、そのままA攻撃のコンビネーションで倒してやる。後は起き上がりに閻虚空弾でも重ねてやれば、ヤツもおとなしく退散するだろう。

轟雷、無敵の魔人と化す!

轟雷のヒーローモードは、完全に無敵状態になるという究極のモードだ。敵の攻撃をくらってもまったく動かないため、相手の攻撃を無視して無理矢理突っ込んでいっても大丈夫。轟雷

がこのモードに入ったら、相手はとにかく逃げるしかない。相手がガードしていれば雷電斬撃、逃げ回っていれば、それに合わせた瘴気閃光系などの遠距離攻撃を狙おう。



第2話

作戦始動

赤い死神

地球連合軍は、私のことを赤い死神と呼んでいるそうだ。ふふ、確かに私は地球連合軍にとっては脅威以外のなにものでもないだろう。だが、この力は地球連合軍を叩くためや、地球侵略のためにあるのではない。密かに進めていたある計画のために身につけたのだ。ただし、私に挑んできたものには、それ相応に痛い目にあってもらう必要はあるがな。偵察任務も終わり、とうとうゴルディバス軍は動き始めた。連合軍本部へ侵攻すると、

V
S

ラファーガ

私の前にラファーガが立ちはだかる。ほう、サイモン・ハーバードだな？ 噂は耳にしている。では一本手合わせ願おうか!! 私は、ラファーガと対峙すると、いきなりスチールダッシュで懐に飛びこんだ。この意外な戦法にサイモンの判断は一瞬だが遅れた。戸惑っている間に、A攻撃連打のコンビネーションから昇斬のコンボを決める。この轟雷の強力な近距離攻撃の前に、ラファーガはなす術がなかったようだ。

強力な槍攻撃に怯えるがいい!

赤アイテムは、長い槍を相手に突き出す死神雷槍だ。

リーチが長く出も早いので、避け攻撃に弱い点を差し引いても十分お釣りがくるほど強力な武器なのだ。

ヒットすれば一定時間相手の動きを封じることができるのもうれしい。

その後の追加攻撃で大ダメージも期待できる。近距離よりも中距離からの攻撃に最適だ。



第3話

テクノドームの攻防

非情なる出会い

連合軍本部も壊滅状態に追いやり、残るは戦艦ノーザンライツ、そしてタツミテクノドームだ。とうとう復讐のひとつを達成するチャンスが巡ってきた。ノーザンライツはタツミテクノドーム付近にいるという。願ってもない絶好のタイミングだ。私はアレクシムの命令違反の警告を無視し、タツミテクノドームへ突進した。そこに1体のロボットが立ちふさがる。見たことのある黒い機体、そう私の作ったキカイオーだ。キカイオーはパワー、装

V
S

キカイオー

甲、機動性すべてを備えた究極の機体。だが私はキカイオーの製作者でもある。弱点もすべて知り尽くしている。キカイオーの弱点とは、発生の早い技の後には隙があり、隙がない技は発生が遅いのだ。近距離では剣で積極的に攻め、中・遠距離では、疾風狂波、瘴気閃光系などを使いながら様子を見るといった戦法を取るといい。この戦法になす術もなく崩れ落ちるキカイオー。そのコクピットから声がした。まさか息子のジュンペイか!?

恐怖の砲撃をくらえ!

青アイテムは、巨大な爆風で相手にダメージを与える艦滅轟砲だ。この武器は中距離で特に有効で、一度爆発するとそこに爆風がしばらく残るため相手はその間動けなくなる。また対空

武器としても使用でき、相手に直撃すれば相当なダメージも期待できる。

ただし、近距離だと爆風が当たらず、大きな隙を作るだけになるので注意しよう。



第4話 刺客

私の正体

そう、私は轟マモル。キカイオーを駆る轟ジュンペイの父だ。かつての研究所事故の際に、私と妻は死んでしまったと思われていた。だが私だけは生き残り、ひそかにゴルディバス軍団と手を組んだ裏切り者の異博士とゴルディバスの首をあげるため、復讐の仮面シャドーレッドになったのだ。そして轟雷は、キカイオーのノウハウを使って作り上げた復讐鬼。私の心そのものなのだ。ゴルディバス軍本城でアレクシムは、私にアンドロイド、イエール

V
S

クヴァール

のテストをして欲しいと依頼してきた。私は引き受けた。イエールが搭乗するのは、巨大生命体クヴァールだ。これはオールレンジ攻撃を可能にした厄介な戦闘生物機械。動きが遅いのが欠点だが、その一瞬の際に、イエールは強烈な攻撃を繰り出してきた。これはテストではないのか？ 私は空中から瘴気閃光系を繰り出し続け、スペシャルゲージが溜まると闇虚空弾を放ち、ようやくイエールの暴走を止めた。おかしい？ 私の正体に気づいたのか!?

卑怯なまでに強力な武器

黄アイテムは、ナギナタを振り回す強力な旋風凶器だ。ナギナタの回転により敵はその旋回する武器に吸い込まれていき、回転が終わるまでヒットし続ける。

間合いはかなり広く、空中に逃げた相手や避け攻撃すらも捕らえてしまう優れものだ。ダウン時の追加攻撃や、アーマージェジ削りにも威力を発揮する。取ったら即使うようにしましょう。



第5話 真相

復讐の時がきた

私が轟マモルであるということ、アレクシムに知られてしまったようだ。まずい、ヤツはガムダを駆って、地球連合軍を潰すため出撃してしまった。早く食い止めなければ、アレクシムが連合軍に総攻撃をかけようとした直前、私はヤツの前にたどり着いた。なんとか間に合った、ヤツはやはり私の正体を知っていた。しかも手を組んでいたはずの異博士を用済みだから消した、と語った。ゴルディバス軍の非道、許すまじ!! 私、ガムダとの戦端をただちに開いた。

V
S

ガムダ

ガムダは、いかなる攻撃も跳ね返す強い装甲を持つ。並みの機体ではこの巨人を傷つけることもできないだろう。だが、そこがガムダの弱点でもある。強い装甲が災いして機動力が欠如しているのだ。そのため避け攻撃がほぼ確実にヒットする。それだけでも無傷でアレクシムを倒すことはできる。しかし、殺された妻の無念を晴らすには、それ相応の苦しみを感じてもらおう! 超必殺技の闇虚空弾を喰らうか!!! ……そしてアレクシムは散っていった。

ゴルディバス軍一の攻撃力を見よ!!

轟雷の強さは単純な技でも強いという点だ。特に近距離でのA攻撃連打の威力は、全ロボット中最高の強さを誇る。

しかもその後には様々な追加攻撃も入る。それだけで戦いに勝

てるといっても過言ではない。単発技も強力に闇虚空弾などの超必殺技の実用性と攻撃力は、轟雷のスペックを考えると卑怯なほどの破壊力を持っているといえるだろう。



さらばだ、ジュンペイ

もう動かなくなったガムダを前に、私は息子のジュンペイと対面していた。できれば会いたくはなかった。復讐のためとはいえ、私は一度はゴルディバス軍に身を置いたのだ。今さら息子に会う資格などない。だがジュンペイは、それでも私を迎えようと言ってくれた。私は息子を誇りに思う。よくそこまで成長してくれたものだ。私がいなくても息子が地球を立派に守ってくれるだろう。なにも思いつき残すことはない、あとはゴルディバス

VS

ゴルディバス

を倒すのみだ。私はゴルディバスへの復讐を開始した。スチールダッシュへの徹底した剣での連続攻撃と疾風狂波の避け攻撃。さらにエネルギーがある限り閻魔空弾を撃ち続けた。ゴルディバスはこの閻魔空弾に弱い。もしワープで逃げようとしてもワープが間に合わないため、空中でフルヒットするのだ。妻の無念を込めた渾身の一撃がゴルディバスの脳天を直撃、そして動かなくなった。妻よ、今、私の復讐は終わった。

暗黒結界を受けてみる!

轟雷の使える技はまだまだある。移動中Jを押した瞬間にBボタンをすぐ押すと、低空移動しながら空中で暗黒結界を出すことができる。これなら空中暗黒結界を地上にいる相手に押し当

てることも可能だ。

また空中暗黒結界は、攻撃中Bボタンを押すことにより溜めの体勢に入る。着地直後に反撃をくらわないための保険として活用するといいたいだろう。



ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 9

～ディアナ17～



ディアナは決め手に欠けるので、空中からの溜めハンティングスピアでしびれさせ、そこから自分の攻撃を入れるのが安全なパターンだ。ダブルキックからのコンボで大ダメージを狙っていきたい。



VS ワイスタック ピアッシングヒールヒット後のジャンプキック。そこからすぐにダイヤモンド・ロード。これでファイナルアタックまで持ち込め。



VS パルシオン ワイスタックと同じ戦術に持ち込もう。難しいうちなら、ピアッシングヒールから溜めハンティングスピア、超必殺技とつなごう。



VS ラフファガ 長距離の間合いを保ち、相手が攻撃モーションに入ったらジャンプ。空中からピアッシングヒールやソニックエッジ、B+Jで攻撃する。



VS ボロン ピアッシングヒールからジャンプキック、超必殺技の連携が効果的。また、避け攻撃のクリスタルエッジからAの追加攻撃も有効だ。



VS ディクセン 接近戦に持ち込み、クリスタルエッジ&Aの追加攻撃を連発。ガードされても、Aの追加攻撃時にはガードを解くことが多いのだ。



VS ツインザムV ピアッシングヒールからジャンプキック、超必殺技とつなぐのが理想的。相手の隙をついたG Aの避け攻撃だけでも勝つのは可能だ。



VS ディアナ17 相手がジャンプ攻撃後、遠くに着地したら、そこに合わせてダッシュB。近くに着地したら、クリスタルエッジからのAの追加攻撃!



VS ケイオー ピアッシングヒールからの2段キック+超必殺技で大ダメージを与えよう。大きなモーションをついての、G+A避け攻撃も有効だ。



VS ガムダ ピアッシングヒールからの超必殺技で大ダメージを与え、ゲージが無いときはGAの避け攻撃からAの追加攻撃を入れていくといいぞ。



VS 轟雷 対空技の多い相手なので空中戦は禁物。ダブルキック、クリスタルエッジ+Aの追加攻撃を、剣のラッシュ攻撃の後に叩き込もう。



VS クワール ジャンプした後、A攻撃連打でパンチ&キックを連発する。超必殺技は、ピアッシングヒールの後にエメラルド・ティアード!



VS ゴルディバス 常に中間合いを保ち、相手が剣を投げたり、衝撃波を放つ時に重ねてG+Aの避け攻撃。この繰り返しだけでも勝つことが可能だ。

ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 10

～轟雷編～



VS ワイスダック 強力なA攻撃連打を繰り返そう。または、A攻撃連打の後夢斬の連続攻撃。これで大ダメージを与えつつスペシャルゲージ溜めを同時に行なおう。スペシャルゲージが溜まったら、闇虚空弾を出していくこと。



VS バルシオン 図体がデカイため、A攻撃連打ヒット後、ダッシュで近づけば、再びA攻撃連打がヒットする。夢斬でも代用可能だ。



VS ラファール A攻撃連打で押しまくり、ダウン後の起き上がりに関虚空弾を重ねる。ファイナルアタックのチャンスが来たら速攻でとめをさそう。



VS ボロン 黙っていても勝手に近づいてきてくれるので、A攻撃連打のコンビネーションと闇虚空弾を繰り返して出しそう。自分から動く必要はないぞ。



VS ディクセン 疾風狂波の連打でけん制し、相手の隙をついて夢斬。スペシャルゲージに余裕があれば、闇虚空弾を起き上がりに重ねよう。



VS ツインザム 相手のジャンプ後や、技を出した後の大きな隙をついて夢斬を出せば、楽に勝つことができる。それ以外の時はガードを固めよう。



VS ディアナ17 ジャンプ攻撃をガードで防ぎ、相手が遠くへ着地したら夢斬を入れる。目の前に着地した場合は、A攻撃連打を叩き込むといいぞ。



VS キカイオー 接近戦に持ち込み、ガードしながら対峙。相手の攻撃後に重ねよう夢斬を出す。スチールダッシュからの超必殺技もよく決まるぞ。



VS ガムダ 夢斬でダウンさせたら雷電斬斬を起き上がりに重ねて勝利させよう。これを繰り返せば、ノーダメージで勝つことも可能だ。



VS 轟雷 ガードを固め、相手の攻撃終了時(主にジャンプ)に夢斬を叩き込む。ダウンを奪ったら、起き上がりに闇虚空弾。この繰り返しで楽勝だ。



VS クヴァール 遠距離でバックジャンプしながら確気閃光系。これだけでも勝てるが、相手の避けて攻撃に合わせ闇虚空弾を出せばより効率がいい。



VS コルディアス これもバックジャンプしての確気閃光系が効果的だ。隙をついての闇虚空弾で、さらに大ダメージを与えることができるぞ。

ヒーローチャレンジモード攻略法

Part 11

～プロディアIIカスタム～



VS ツインザム プロディアアッパー、フルメタルチャージ、追い討ち。これらのコンボを中心に戦おう。超必殺技はアイアンネイルが決まった時に。マトリックスボルカンはアッパーの落ち際にも決まる(技表は98ページで紹介)。



VS ワイスダック プロディアアッパー、フルメタルチャージ、追い討ち攻撃でダメージを与え、マトリックスボルカノンからファイナルアタックに持ち込もう。



VS バルシオン 基本はプロディアアッパーからのコンボだけで倒せる。だが、もう少し効率よくダメージを与えたいなら、避け攻撃も織りませよう。



VS ラファール 射撃の長いプロディアキックで相手をけん制し、できるだけ接近戦に持ち込み、マトリックスボルカノンからブラネッツスマッシャーを狙っていくこと。



VS ボロン プロディアキックと避け攻撃でダメージを与え、チャンスがあればプロディアアッパーからのコンボ、またはマトリックスボルカンを狙え。



VS ディクセン プロディアキックをきっかけに懐へ入り、アッパーからのコンボやマトリックスボルカノン超必殺技を狙う。避け攻撃のカウンターも有効。



VS ツインザム まずガードを固め、隙を見てプロディアアッパーからのコンボで反撃。近距離なら相手の攻撃の隙に避け攻撃を入れるときれいに決まるぞ。



VS ディアナ17 ディアナ17の着地際にギガクラッシュ。ダウン後、追い討ち攻撃。遠くにいる場合は、スチールダッシュしてギガクラッシュを入れよう。



VS キカイオー プロディアキックで相手の懐へ入り、プロディアアッパーからのコンボで反撃。ちなみにキカイオーラッシュ中に避け攻撃を重ねるときれいに決まるぞ。



VS ガムダ 相手のパンチの引き際に合わせスチールダッシュ。ヒットしたらアッパーからのコンボを入れる。この繰り返しなら無傷の勝利も可能。



VS 轟雷 ジャンプ攻撃や剣でのラッシュ攻撃の終わりに合わせてスチールダッシュ。ヒットしたら、そのままアッパーからのコンボにつなごう。



VS クヴァール プロディアキックとフルメタルチャージで迎撃。相手が前傾姿勢になったら、スチールダッシュからブラネッツスマッシャーを決めよう。



VS コルディアス プロディアキックと着地後のガードだけでファイナルアタックマーク表示に持ち込み、マークが出たらスチールダッシュを当ててファイナルアタックだ!!



タツミテクノドームの オマケをすべて遊びつくせ!

「キカイオー」のすべてを味わいたければタツミテクノドームの扉をくぐれ! ミニゲームや各種データボックス、隠し機体など、さまざまな秘密が待っているぞ!!

タツミテクノドームの オマケをすべて 遊びついでに 遊びついでに!



「キカイオー」のもうひとつの楽しみ……。それがタツミテクノドームなのだ。ここではゲームをクリアしたときにもらえる賞金で、様々なミニゲームや隠しキャラといったオマケを開発することができるぞ。設定や原画、オリジナルカラオケ、パズルゲームまで用意されているぞ。また、ストーリーモード上の分岐などもここで確認することができる。全ストーリーをコンプリートしたのなら必見!



H・Cモードをクリアすると、得点に応じた賞金がもらえる。とにかく遊べ!!



隠しキャラはかなり高額。使い方は隠しキャラコーナーにて詳しく解説するぞ。

タツミテクノドーム

タツミテクノドームでは、開発したオマケで遊んだり、ビジュアルメモリにダウンロードすることができる。?で表示されている項目は、まだ未開発のオマケ。開発ルームへ入りたければ、方向キーの右を押すのだ。



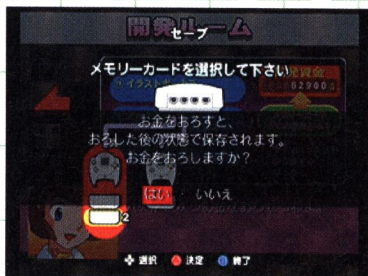
ストーリーボックスやムービーボックスは、開発ルームで開発できない。

開発ルーム

ここでオマケが開発できる。ビジュアルメモリに貯めた賞金をおろして、そのお金で開発するのだ。DC版「キカイオー」オリジナルの隠しロボットや、「キカイオー」に関する様々な情報もここで入手できるぞ。



オマケの開発費用は、どれも少々高めの。根気よく賞金を稼ごう。



とにかく賞金を増やしていこう!!

オマケを開発するためには資金が必要。そのための資金はヒーローチャレンジモードや、ビジュアルメモリにダウンロードしたミニゲームで稼いでいこう。オマケの開発費はなかなか高く、1~2回のプレイだけじゃそう簡単には貯まらない。

そこでオススメなのがミニゲーム。DCでプレイできなくても、ミニゲームならいつでもどこでも賞金を稼ぐことができる。通勤・通学の途中でも、不意にできてしまった空き時間にミニゲームで賞金を稼ぎ、家に帰ってオマケを開発するのだ。とにかく効率よく賞金を貯めて、オマケを開発しよう!

オマケ の1

条件：最初から出現している

ミニゲーム ①

「LOVE&PUNCH」が入手できる。ルールは、左右に分けられた画面上にジュンペイが現れたらキスを、他のキャラクターならパンチをする、というもの。方向ボタンの左右でキスする側を、A、Bボタンでパンチする側を決める。制限時間内に獲得した得点によって賞金の額が変わるぞ。



次々と現れるキャラクターにキス&パンチだ！



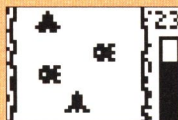
10回連続で成功すると残り時間が5秒追加されるぞ。

オマケ の2

条件：4パイロットのストーリーモードをクリアする

ミニゲーム ②

「夢幻合体!!」が入手できる。敵の攻撃を避けつつ、ゆっくりと近づいてくる味方機とうまく合体させよう。方向ボタンの左右で移動、Aボタンで急加速ができる。画面右側の棒グラフが高ければシンクロ度が高くなり、高得点が得られ、賞金が入手できる。難易度は少々高め。



斜めに飛んでくる障害物を選んで合体しよう！



シンクロ度と残り時間から賞金が計算されるのだ。

オマケ の3

条件：8パイロットのストーリーモードをクリアする

ミニゲーム ③

「じゃんけんファイト！」が入手できる。じゃんけんをして勝てば攻撃し、負ければガードすればよい。方向ボタン上がゲー、右がチョキ、下がパー、左がウィー(1ゲーム1回のみ使用可)。Aボタンで攻撃、Bボタンでガードだ。ちなみにウィーはゲーにだけ負ける。規定回数勝てば、賞金ゲットだ。



当然、「後出し」はダメ。タイミングを見て出そう！



攻撃やガードに失敗したりお手つきをすると減点だ。

オマケ の4

条件：ストーリーモードをクリアするごとに追加

ストーリーボックス

ストーリーモードで過去にプレイしたストーリーデモが表示される。その上、ストーリーの分岐条件もわかる。ストーリーモード、オールクリアを目指すなら、ここは頻繁にチェックするようにしよう。ゲームをやり込むには重要なオマケだ。



オアケ その5

条件：ヒーローチャレンジモードをクリアしたロボットのみ見られる

ムービーボックス

各ロボットのCGムービーを見ることができる。内容はストーリーモードに登場する各ロボットの発進・登場シーンだ。ただ、それぞれのヒーローチャレンジモードクリアが条件なので、全部見るのは結構大変かも。残念ながら轟雷のムービーは入っていない。



オアケ その6

条件：5000Gで開発すると出現

データボックス ①

ゲームに登場するロボットの詳細なデータを、ここですべて見ることができる。中にはボロンを構成するパーツの解説や数々の設定資料など、ゲームプレイだけでは決してわからない秘密が満載されているのだ。

キカイオー
MKN001

総高：19.6m
総重量：48.7t
装甲素材：オパール合金
所属：異次クアーム
制作所：特殊工機士・機守博士
装備：ロケットボンバー×2
キカイオーボンバー
ヒートブレイザー
キカイオーリゾーツ
機王剣×1



1/17

前へ
次へ
戻る

オアケ その7

条件：5000Gで開発すると出現

データボックス ②

こちらのデータボックスには、ロボットに搭乗するパイロットの詳細や、サブキャラクターなどの資料が収録されている。それぞれのキャラクターの背後にあるストーリーも公開されており、ゲームがより楽しめるようになることうけあいだ。

イェール

年齢：6ヶ月
身長：162cm
体重：120kg
所属：ゴルディアス軍団

ゴルディアスによって作られたアンドロイド。買収先を意味である「クアーム」を継承することができ、ゴルディアスの戦術にも忠実に従い、戦うことを目的に作られた。高度な思考回路を持っているため、自分で意思決定できるが、自分の行動は制御を待つ限り、考え込んでしまったりすることがある。ゴルディアスによって出来ぬないのアンドロイドである。



7/6

前へ
次へ
戻る

オアケ その8

条件：10000Gで開発すると出現

サウンドボックス

「キカイオー」の”ノリ”が好きなら、ゲーム中に流れるロボットアニメさながらの熱いBGMを見逃すことなんてできないよね。ここではそれぞれのロボットのテーマ曲やパイロットの声など、ゲーム中のサウンドを全部聴くことができるぞ。

★ カードの移動
● 戻る



サウンドボックス

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48

待ちやがれ！大団圓のロボイブスター！
なげんこでかっさっよ！！

オマケ その9

条件：15000Gで開発すると出現

カラオケボックス

ゲームのオープニングで流れる曲……そう、超鋼戦紀キカイオーの主題歌のカラオケバージョンが収録されているのだ。背景に戦闘シーンのBGVが映り、ちゃんとボーカルパートに合わせて歌詞が表示されるのもうれしい。

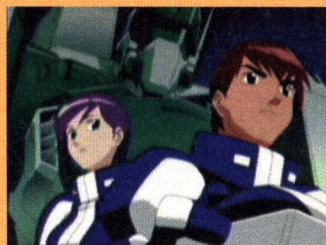


オマケ その10

条件：30000Gで開発すると出現

アニメーションボックス

ここでは全編オリジナルアニメーションのオープニング映像が収録されている。こんな強烈なおマケが入っているなんて、かなりビックリするかも。超カッコイイので、キカイオーファンは必見だ!! がんばって資金を貯め、ぜひとも開発しよう。



オマケ その11

条件：55000Gで開発すると出現

イラストボックス

カブコン開発スタッフの手による超美麗なイラストや、全国の「キカイオー」ファンが投稿してくれた力作のイラストなどを見ることができる。掲載枚数がかなり多いので、ゆっくりと楽しむことができるぞ。



オマケ その12

条件：イラストボックスを開発すると同時に出現

パズルボックス

パネルをひとつずつ動かして絵を完成させる15パズルと、列を選んで列ごとスライドさせて絵を完成させるスライドパズルで遊べるぞ。どちらも見た目は単純だけど、簡単には解けない難問ばかりだ。ちなみにクリアしたパズルのイラストは、イラストボックスに追加される。



未開発ロボットの謎に迫るッ!!

タツミテクノドームでは、オマケモードだけではなく開発資金を使えば、なんと下表にある隠し機体まで開発できてしまうのだ!! 開発できるロボットは、ダークバルシオン、アムリッタ専用ラファーガ、ディクセンエクスペリメント、ワイズダックオルソロッソ、そしてDC版オリジナルロボットのプロディアIIカスタムの5機。中には色違いのみ……という単純なカスタム機というものもあれば、すべてがパワーアップした超強力ロボットまで揃っているぞ!



隠し機体の開発費用は、どれもかなり高額。一番安いダークバルシオンですらこの金額……



苦勞の未、開発に成功。本編中で、シャドウバルシオンとして登場したこともあった機体だ。

● 隠し機体名 ● ● 開発費用 ●

ダークバルシオン	32500G
アムリッタ専用ラファーガ	35000G
ワイズダックオルソロッソ	37500G
ディクセンエクスペリメント	40000G
プロディアIIカスタム	50000G

レア感あふれるカスタム機だから絶対開発したい!!

ダークバルシオン&アムリッタ専用ラファーガ



ダークバルシオン

ストーリーモード中、自分がゴルディアス軍の尖兵だということに気づいたバルシオンが変化した姿。黄金色のバルシオン……いかにも強そうな感じがするけれど、実はノーマルバルシオンとスペックは一緒。よって扱い方も完全に同じなのだ。対戦時の気分を変えたい時にどうぞ。

アムリッタ専用ラファーガ

あのサイモン隊のメンバーであるアムリッタの専用機である。これもバルシオンと同じでただ色が違うだけ。隊長機よりもスペックが劣っていそうだが、サイモンのラファーガと比較してもまったく遜色はないぞ。そもそもラファーガなので、比類なき強さは健在。相手を翻弄せよ!

どんな攻撃もかわして見せるっ!!

ワイズダックオルソロッソ



避けた後に地雷を置けば一気に形勢逆転。マジ?

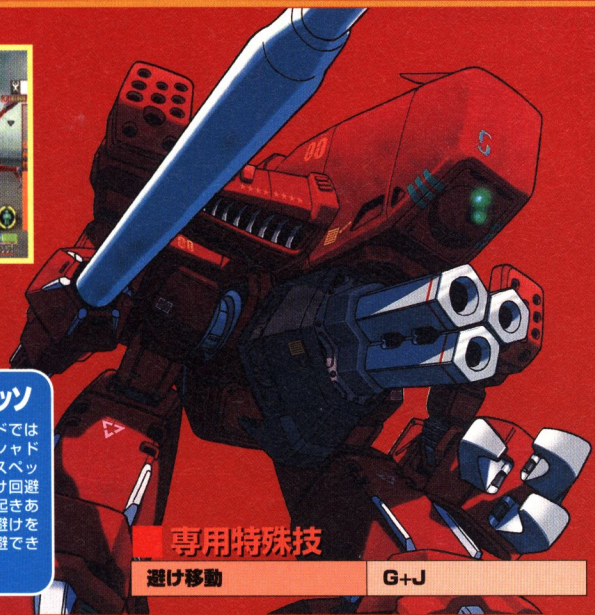
ワイズダックオルソロッソ

この機体はストーリーモードでは登場しないが、パイロットはシャドーレッドとなっている。基本スペックはノーマルと一緒だが、避け回避ができるようになったのだ。起きあがりの重ね攻撃などは、この避けを使えばなんのリスクもなく回避できてしまうのだ。これは強い。

専用特殊技

避け移動

G+J



より完璧となったディクセン

ディクセン実験



ブーストラッシュの攻撃力もアップしている。

ディクセン実験

強力な連続攻撃で相手を圧倒するディクセン。シャドーレッドの駆る新型ディクセンは、攻撃力がますますアップした。A攻撃系のサーベルの長さも変化し、よりリーチのある攻撃が可能。B攻撃の爆風も弾数が増え爆発力が向上。そして攻撃力も若干増加。これぞまさに敵なし。



熱き漢(おとこ)の機体見参!

ブロディアIIカスタム

パイロット

ジン・サオトメ

宇宙一の熱血漢で、正義に燃える青年。気合いですべてを粉砕、一時はミュタントや格闘家とも戦っていた経験アリ……。

ファイナルアタック **ブレイクシャフト**



ブロディアIIカスタム

カブコンのロボット格闘アクション「サイバーボツ」から殴り込みをかけてきた！ それがこのブロディアIIカスタムなのだ。機動性が高く、攻撃力もあり近距離戦ではディクセンやラファールに並ぶ強さを誇る。Aのバルカン連射は5発繰り出す強力なけん制攻撃だが、この攻撃はなんと超必殺技でキャンセルをかけることが可能。それぞれの技は名前こそ違えどキカイオーと同じものが多く、機動性をメインに戦うブロディアIIカスタムにとっては心強い存在だ。近距離攻撃で、アーマー破壊を狙ってこよう。

基本技

ブロディアパンチバルカン	A
ギガクラッシュ	B
フルメタルチャージ	A+B

必殺技

ブロディアキック	空中A
ブロディアアッパー	⇒+A
空中ギガクラッシュ	空中B

超必殺技

プラネットスマッシャー	←⇒+A+B
マトリックスボルカノン	⇒←+A+B

特殊技

ガトリングロッド	高速度接近中B
追い討ち	相手ダウン中A+J or B+J
対空バルカン	←+A
アイアンネイル	←⇒+A



近距離戦が苦手なので、相手のふところに飛び込むチャンスに常に狙ってこよう。まさに気合だ！

キカイオーミュージアム

スタジオぬえ&カプコンスタッフによる、貴重なイラスト資料を大量に紹介。
海外版「キカイオー」の、各ロボットのタイトルロゴも掲載した。

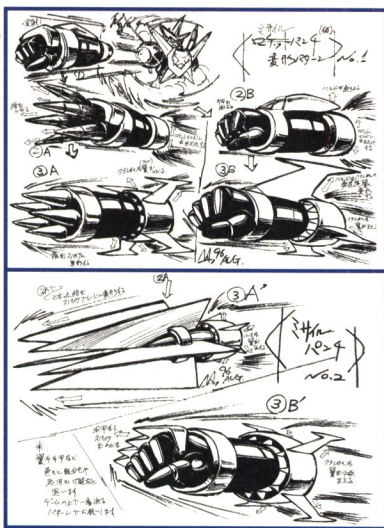
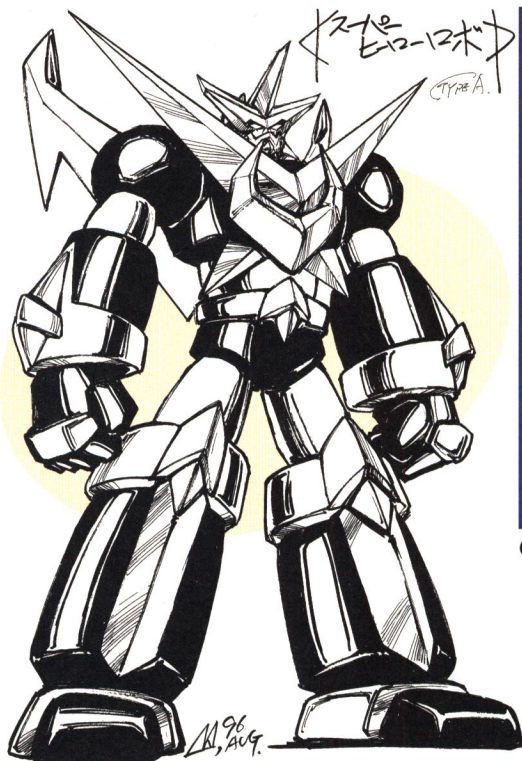


※カプコンスタッフにより、アーケードゲーム宣伝用に描かれたポスター。ポスター自身には、さらにタイトルロゴなどが入った。

G. Armor Knight KAISER

鋼鉄巨神キカイオー

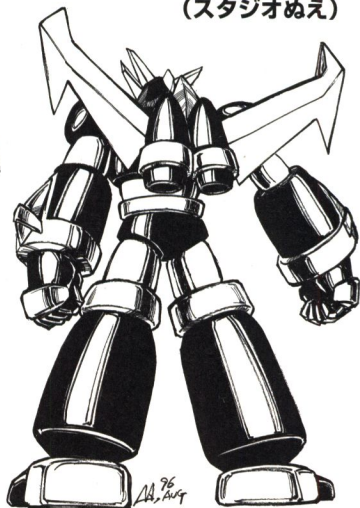
1970年代ロボットアニメのテイストを色濃く持つキカイオーは、まさに正統派のヒーローロボットだと言えよう。ロボットデザインの王道中の王道を行く、このコンセプトは、企画当初の段階からほぼ決まっていたらしい。

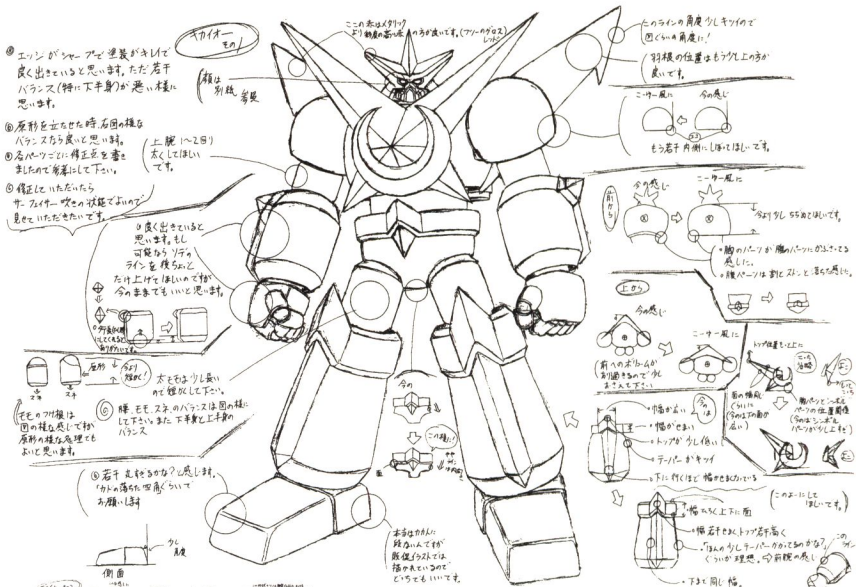


●ミサイルパンチ変形パターン案 (スタジオぬえ)

●キカイオー原案 (スタジオぬえ)

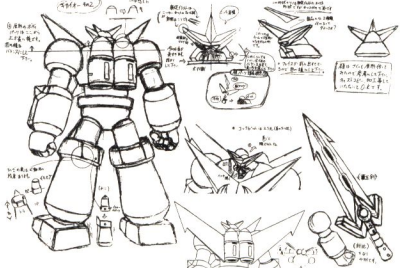
スタジオぬえによる初期デザイン。ゲーム上でのデザインに比べて、直線的なパーツが多数見受けられる。



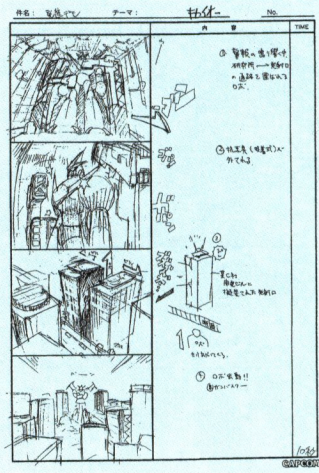


●モデリングのための指定書(カブコン)

完成したデザインはカブコンサイドでクリーンアップ。3Dポリゴンでモデリングするために、さらに詳しい指示が描き込みされる。



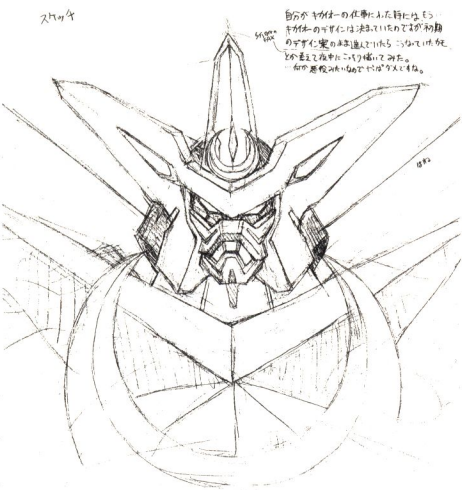
●発進シーンの絵コンテ



●ポスター用ラフスケッチ

カブコンスタッフによるもの。



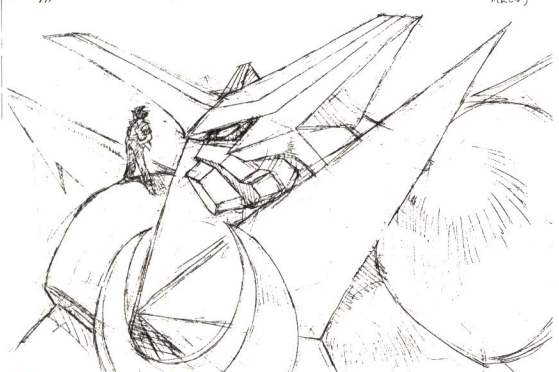


スモウヤ

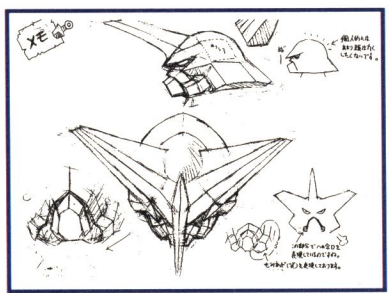
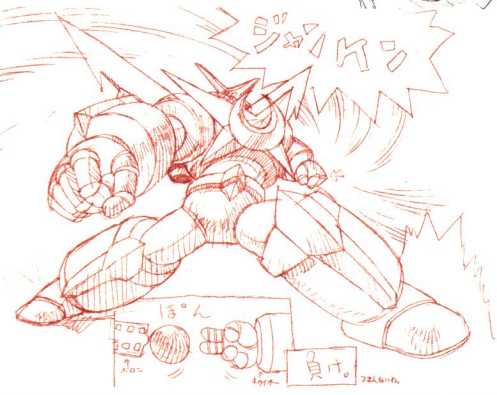
自分のマシナリーの世界にふさわしいものに
マシナリーのマシナリーは決まらなければならぬ
のびるべきものを感じてほしい。そして、その
世界をどうにかしてあげたい。それが、
私の願い。それが、私の世界。

●カプコンスタッフ
による練習イラスト

設定資料以外にもこのように、カプコンスタッフによる多数の練習イラストが存在する。内容も、世界観を広げる設定画からギャグイラストまで多彩。



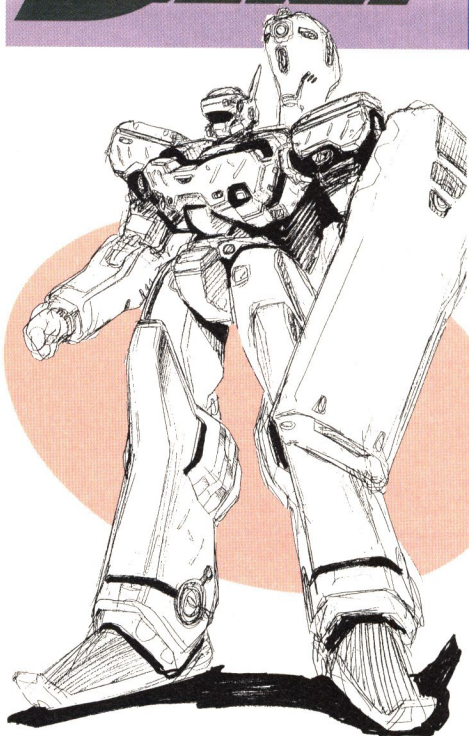
丸くろ



Super Defense Armor DIXEN

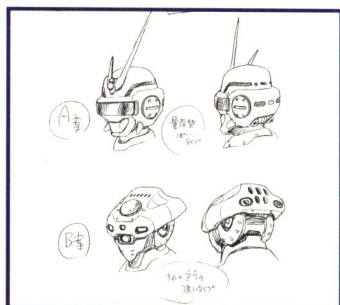
特務機兵ディクセン

1980年代以降から、兵器としての実用性を追求することに重きを置くロボットアニメが数多く登場した。あわせて物語も、政治色などを盛り込んだリアル指向のものが増えている。ディクセンの設定は、それらの作品へのオマージュだ。



●ディクセン原案 (スタジオぬえ)

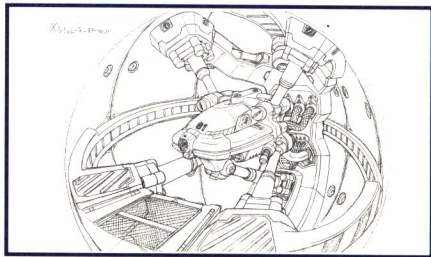
ゲーム上でのデザインに比べ、脚部はシンプルだが、逆に胸部などのディテールは細かくなっている。



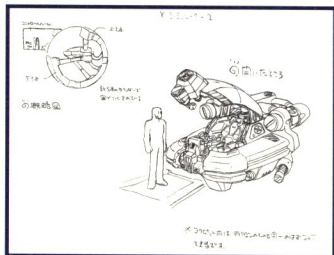
●2P用ヘッド原案 (スタジオぬえ)



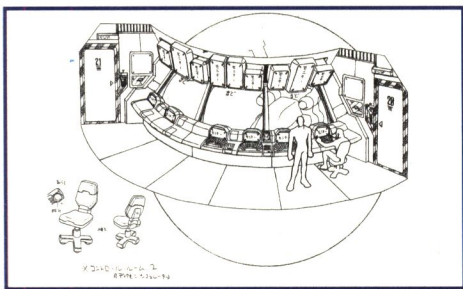
●胸部上面参考



●シミュレーターデザイン (カブコン)

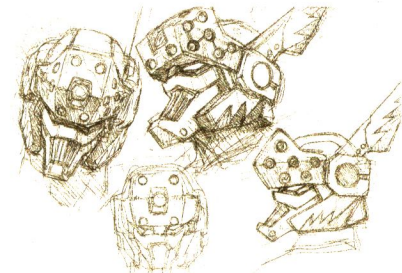


ディクセンの操縦練習用に使われる、という設定。



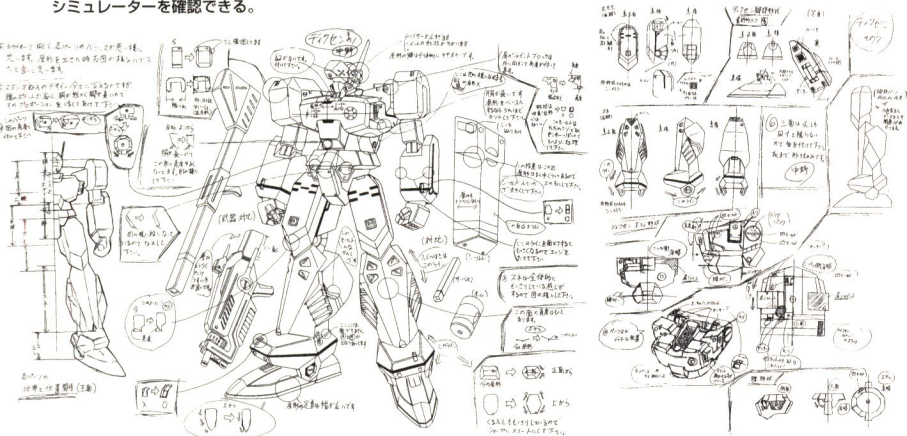
●コントロールルーム (カプコン)

前ページ下のシミュレーターの外側。ガラス越しに内部のシミュレーターを確認できる。



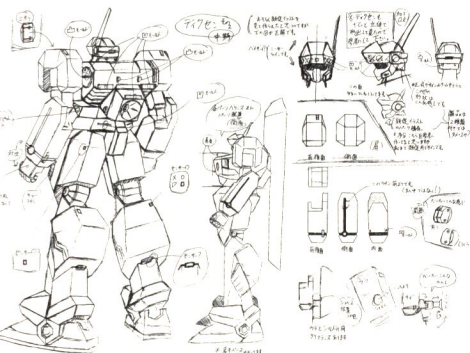
●カプコンスタッフによる練習イラスト

頭部のバリエーション案。兵器色が強く、力強い印象を受ける。



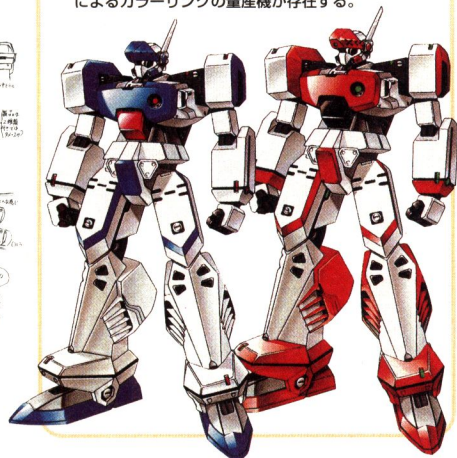
●モデリングのための指定書 (カプコン)

多彩な武器を持つディクセンだけに、モデリング用の指示数も多くなってしまう。



●カラーバリエーション

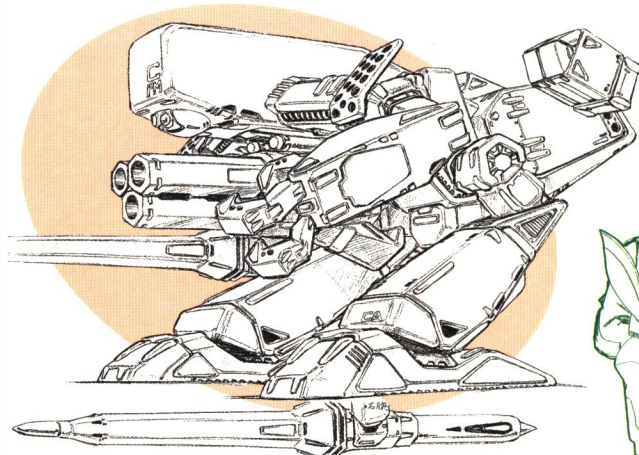
この他にも、ベールグリーンとデイトナグリーンによるカラーリングの量産機が存在する。



Heavy Armor Wisdom Duck

重装甲陸戦兵器ワイズダック

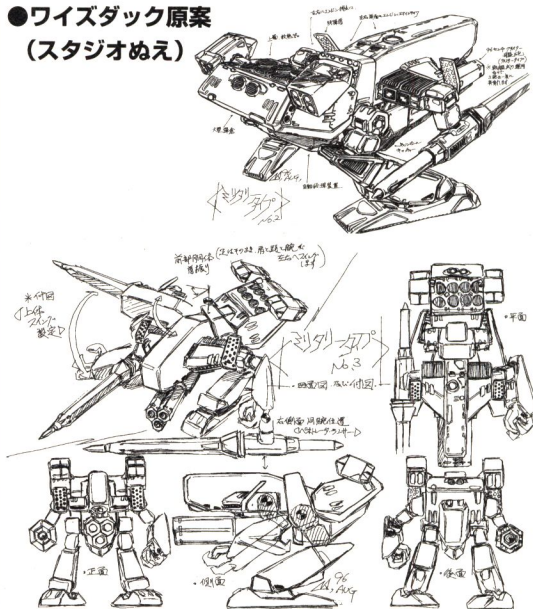
からうじて四肢は残っているものの、人型を廃し、ミリタリー色を強く押し出しているワイズダックのデザイン。その姿から受けるイメージは、まさに要塞兵器といえるもので、他のロボットのデザインとは、一線を画している。



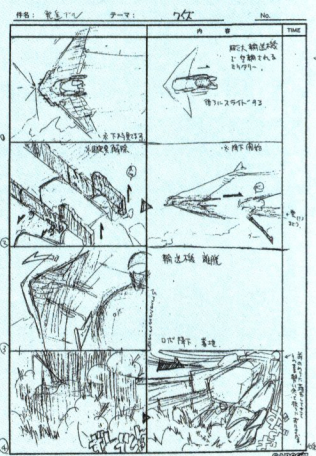
●カプコンスタッフによる練習イラスト



●ワイズダック原案 (スタジオぬえ)



●発達シーンの絵コンテ



The Messenger of
Beauty and Justice

DIANA 17

機甲天使ディアナ17

実際にゲーム上で使われるまで、かなりの紆余曲折を経て誕生したディアナ17。女性らしさとロボットらしさとをあわせ持つデザイン、という命題をクリアするための苦勞を、現存するラフや設定資料の量から、伺い知ることができる。



●カプコンスタッフによる練習イラスト

●ディアナ17原案（スタジオぬえ）

初期段階からすでに、ロボットというよりも、装甲を着込んだ女戦士のイメージが強い。ただしデザインパターンが定着するまでに、かなりの時間がかかっているようだ。

Fighting Force

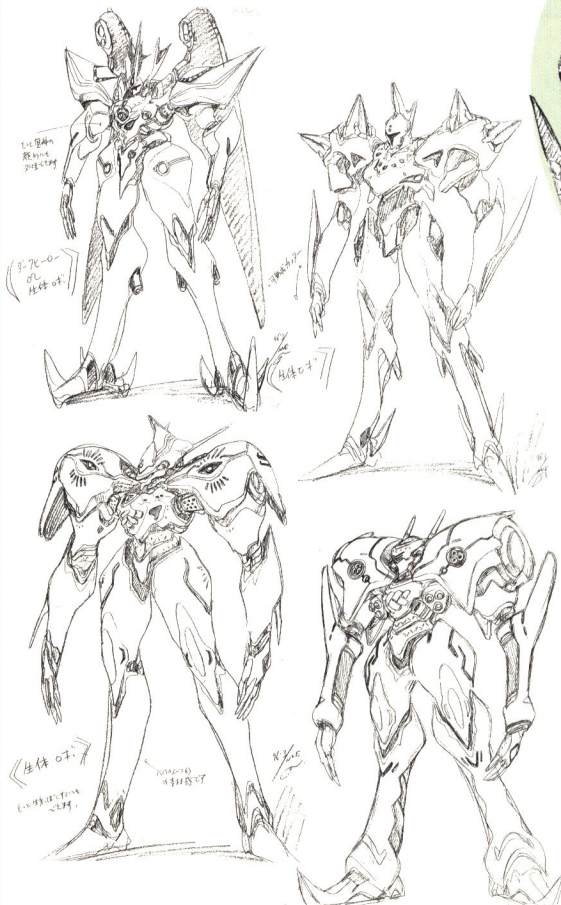
PULSION

戦え！パルシオン

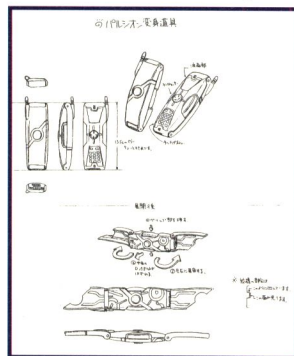
ロボットというよりは、特撮番組の変身ヒーローといった感じが強いパルシオン。それでも初期段階では生体ロボとして、西洋騎士のごとく全身を鎧状のもので覆ったデザインになっている。その変遷ぶりを楽しむのも面白い。

●パルシオン原案（スタジオぬえ）

デザインの初期段階ではまだ、ダークヒーローが生体ロボか決定していないというところが興味深いところだ。

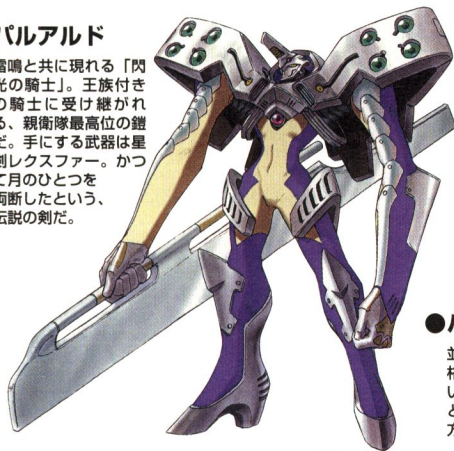


●変身道具 (カプコン)



●バルアルド

雷鳴と共に現れる「閃光の騎士」。王族付きの騎士に受け継がれる、親衛隊最高位の鎧だ。手にする武器は星剣レクスファア。かつて月のひとつを両断したという、伝説の剣だ。

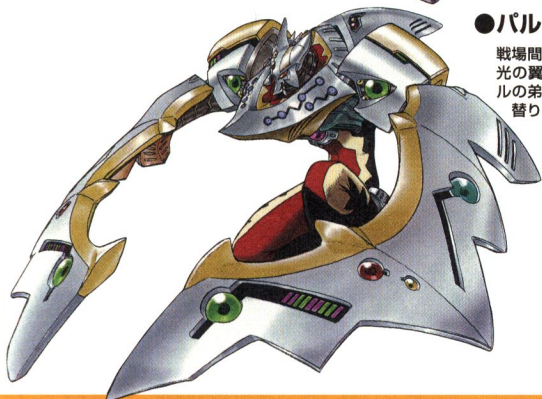


●バルガトーテ

並び立つ者なき格闘能力を持つ「閃光の牙」。その体格からは想像できないしなやかさで、力強く四肢を使い地を駆ける。両肩に装備されているのは、絶叫砲ことメルエノン砲。発射時の衝撃音だけで、300km四方の生き物は気絶するという。

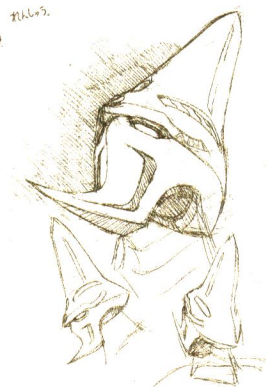
●バルノア

戦場間を疾風のごとく飛び、猛々しく敵を屠る「閃光の翼」。バルシオンを作った伝説の名匠バンダザルの弟子、バルザエルの作だと伝えられる。両腕の替りに光子翼を擁する、珍しい姿をしている。



カイやケイの故郷ガイナン星の戦士は、その家系に代々伝わる「戦士の鎧」を身にまとい、戦いへと赴く。その中でもバルシオンは「伝説の鎧」として知られる名鎧である。戦士の鎧は、各戦士の家々によってさまざまなタイプが存在し、ここに紹介しているものは、そのバリエーションとして設定されたものだ。

「戦士の鎧」のバリエーション



●カプコンスタッフによる練習イラスト

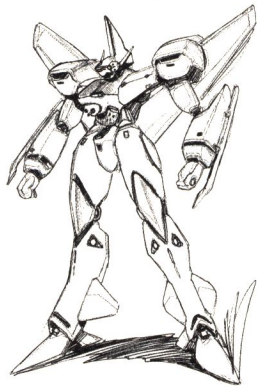
STRATEGIC VARIABLE FIGHTER

RAFAGA

戦術可変戦闘機ラファーガ

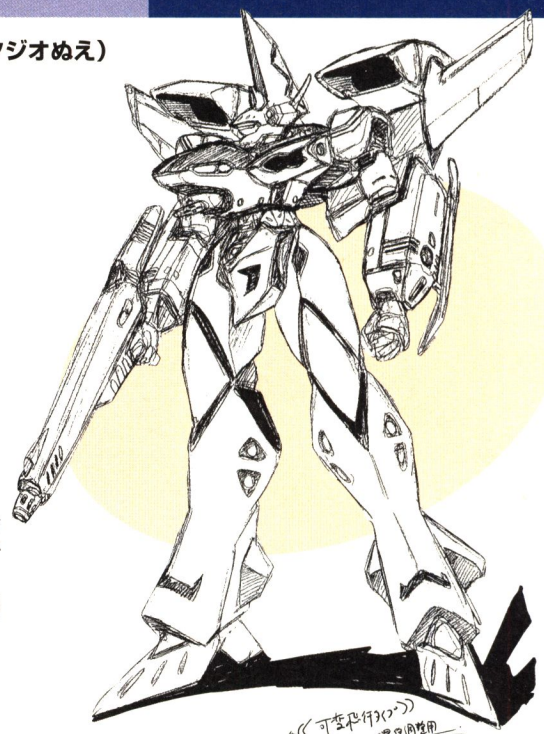
戦闘機、ロボット、そしてその中間形態という変形方法は、かつてメカニックデザインを担当した河森正治氏自身が生み出したもの。つまりラファーガは、このパターンで変形するロボットの、正統な後継者だとも言える。

●ソルジャーモードラフ (スタジオぬえ)



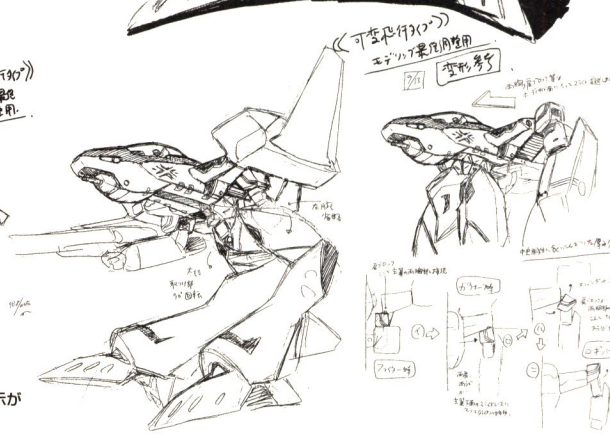
●ソルジャーモード原案 (スタジオぬえ)

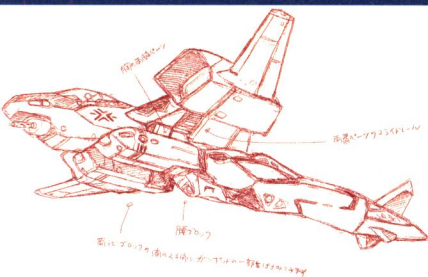
デザイン当初からプロポーションなどのイメージが確定している。大きな変更箇所といえば、肩部の巨大パーツくらい。



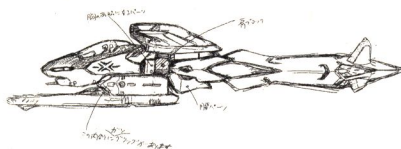
●スピナーモード原案 (スタジオぬえ)

腕部の変形機構についての詳しい指示が描かれている。



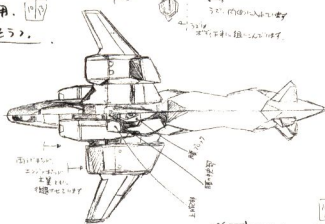
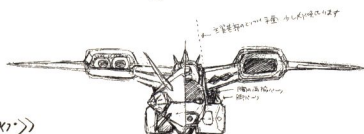


《可変飛行機》
モザック最終用途用



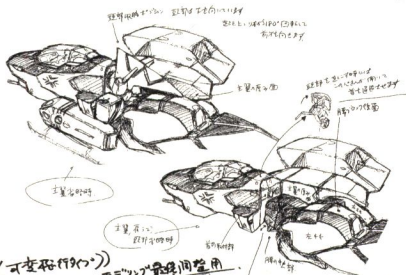
《可変飛行機》

最終モザック用途用
三面修正



《可変飛行機》

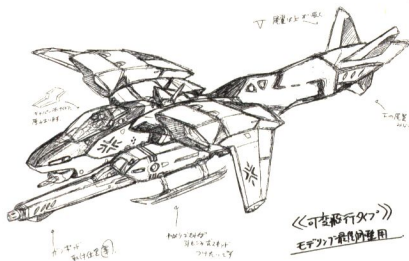
最終モザック用途用 三面修正



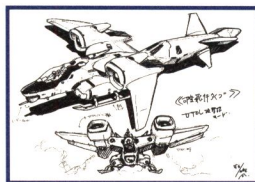
《可変飛行機》
モザック最終用途用

●ファイターモード原案 (スタジオぬえ)

飛行形態であるファイターモードについては、さまざまな角度から見た設定書など、かなり詳細に渡っての資料が残っている。



《可変飛行機》
モザック最終用途用



●未使用案 (スタジオぬえ)

ゲーム中には登場しないが、ラファールにはバリエーションデザインも存在する。

●カラーバリエーション

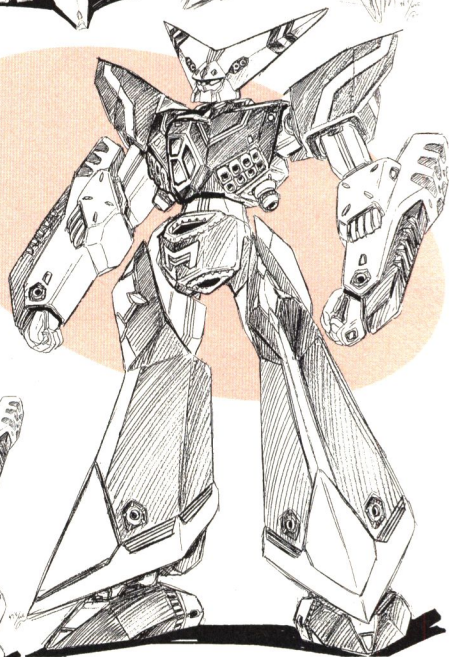
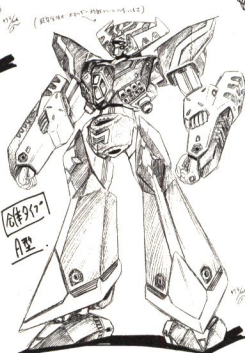
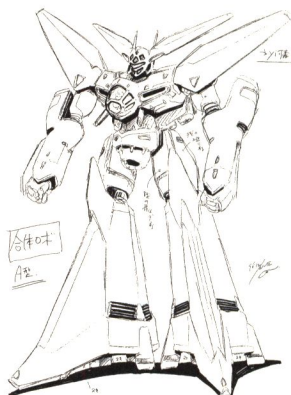
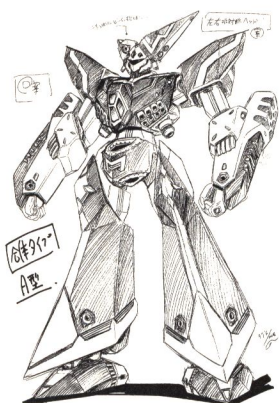


一番左の派手な塗装のラファールは、空軍航空ショーで展示されたデモンストラーション用。中央の黄色い機体は、主に訓練用に使われる複座機。右の緑色は、ヨーロッパの森林区域で一時的に導入されたタイプである。

Phantasm Unit TWINZAM V

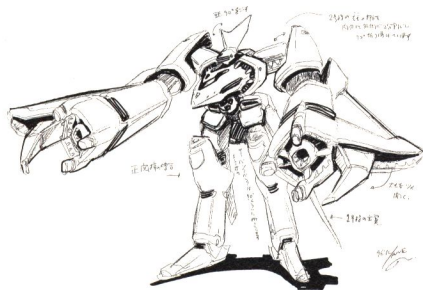
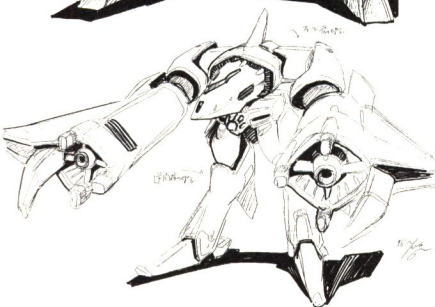
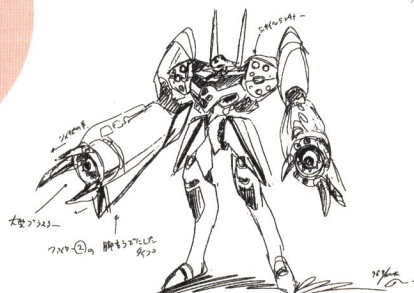
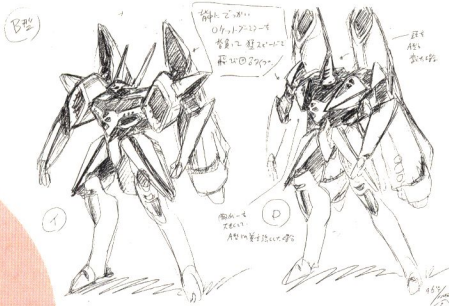
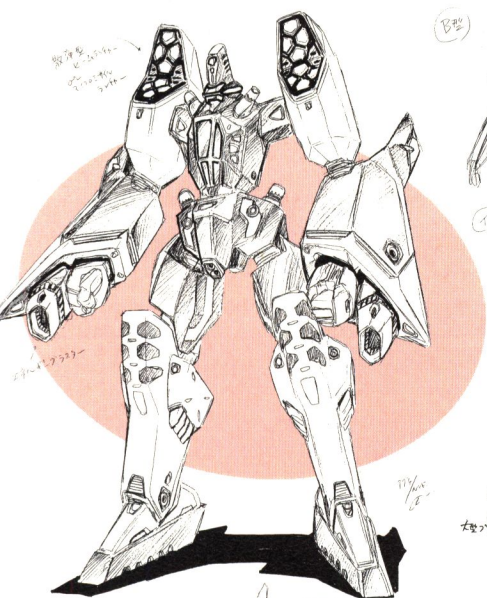
夢幻合体ツインザムV

アニメに登場するロボットと言えば、変形合体タイプを外せない。ツインザムVは変形合体に合理性を追求したため、ゲーム中に登場したロボットの中でも、デザイナーが一番苦労したとか。完成にいたる苦心の道のりを見てみよう。



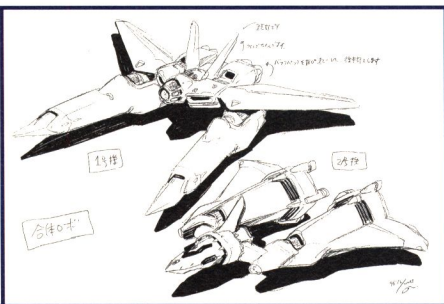
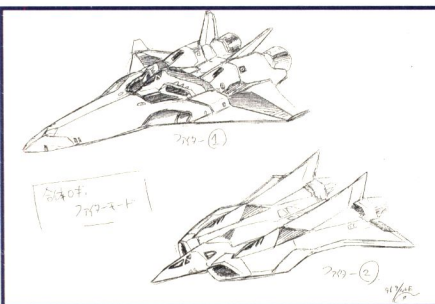
● ツインザムV (ファイヤーフォーメーション) 原案 (スタジオぬえ)

ある程度プロポーションが決定してからも、頭部にパリエーションを持たせたりと、かなり苦労の跡が見られる。



●ツインザムV
(プラズマフォーメーション)原案
(スタジオぬえ)

人型からかなり離れたデザインも存在していたツインザム2。ゲームで使われている細身のデザインとは、似ても似つかぬ姿だ。



●ツインザムファイター原案 (スタジオぬえ)

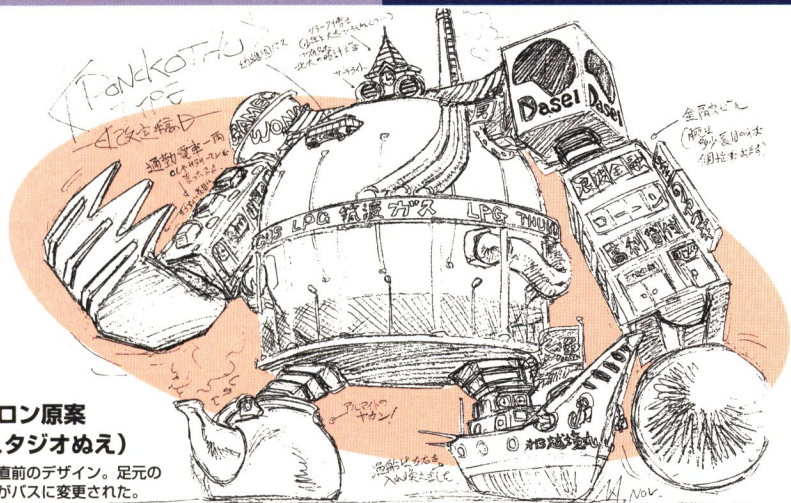
左は、ゲーム上のデザインに近い。対して右側の設定は、各機体の変形機構がわかりやすいストレートなデザインだ。

Dimensional Crusader

BOLON & POLLIN

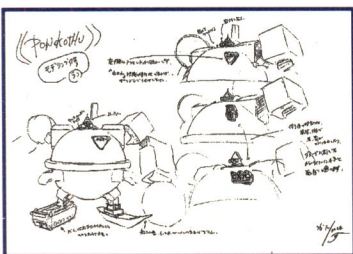
魔法の国のポリンちゃん

かつてのロボットアニメで、ギャグメーカーとして迷脇役を演じていたボンコツロボットたち。その愛すべきボンコツを代表して登場したのが、このボロンだ。デザイナー自身が楽しんだ雰囲気が伝わるデザインになっている。

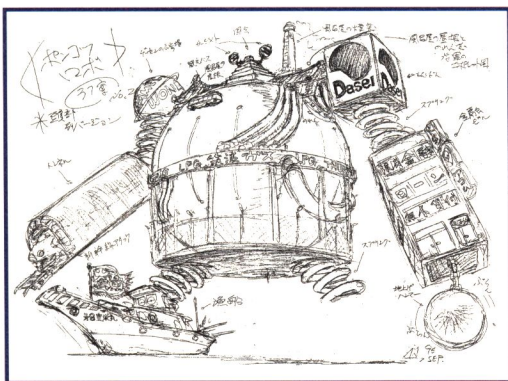


●ボロン原案 (スタジオぬえ)

決定稿直前のデザイン。足元のヤカンがバスに変更された。



●モデリング修正案



●ラフ案 (スタジオぬえ)

ガスタンクをボディにした丸っこいフォルムのデザインは確定しているものの、腕部や脚部のアイデアに若干の違いが見られる。

●コクピット案

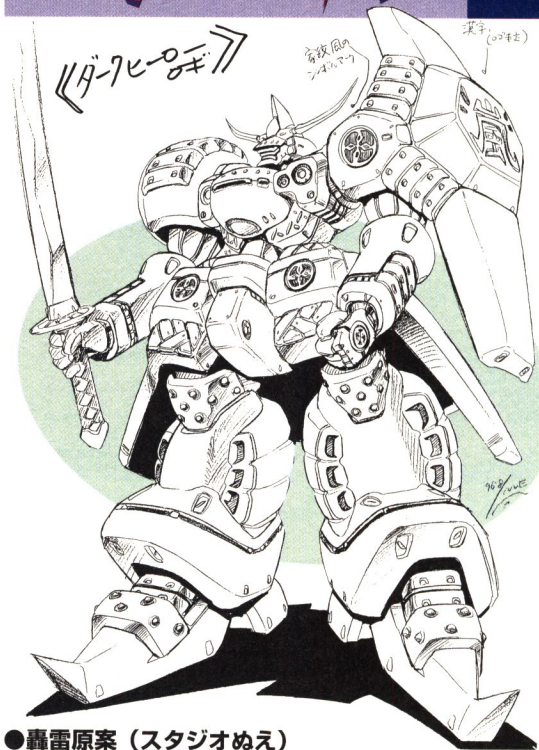
カブコンスタッフによるもの。お風呂屋の番台がそのままボロンのコクピットになるという設定。

General of
Darkness

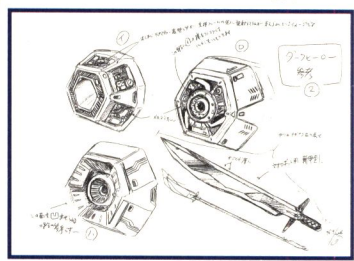
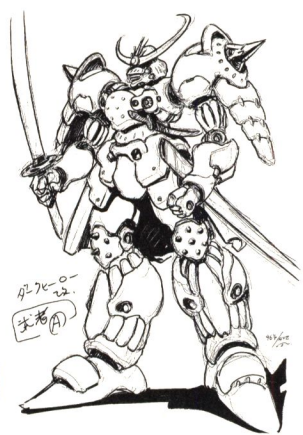
GOURAI

魔霊將軍轟雷

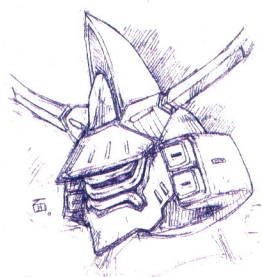
主役に対してライバル的な位置づけにあるロボットは、近年どんなロボットアニメにおいても、必要不可欠といえる存在と言える。赤いボディカラー、武者をモチーフにしたデザインとくれば、まさしくライバルとしては王道だ。



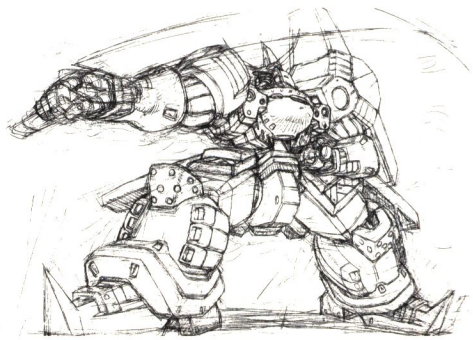
●轟雷原案 (スタジオぬえ)



●武器設定・その他 (スタジオぬえ)



●カプコンスタッフによる練習イラスト

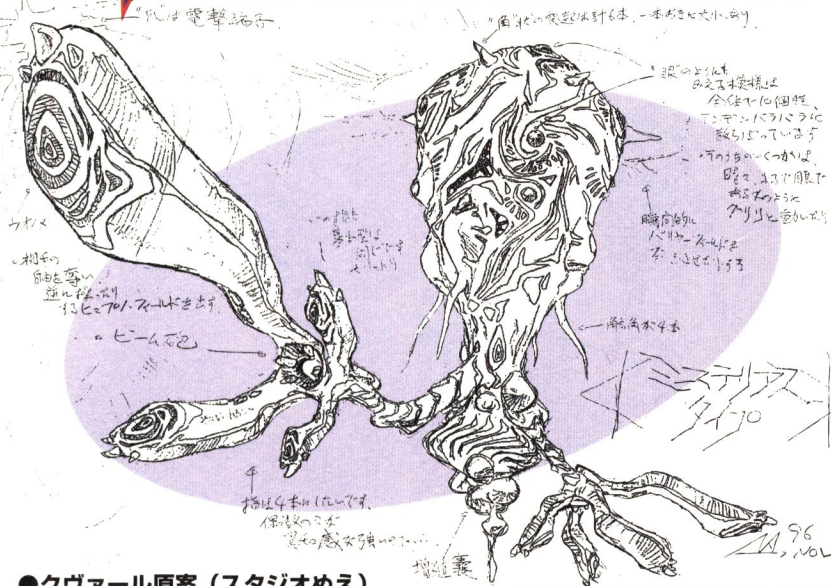


Intergalactic Monster

QUIEARL

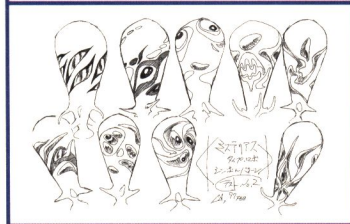
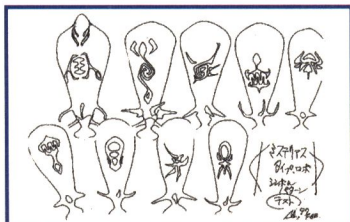
異次元生命体クヴァール

ロボットの定義から大きく外れているのでは、と思わせるクヴァールのデザイン。昔のアニメでいえば、毎週地球に攻めてくる謎のテクノロジーで産み出された怪獣のようなものか。不可思議な初期設定にも捨てがたい魅力がある。



●クヴァール原案 (スタジオぬえ)

触手を持った軟体生物のようなスタイル。シルエットから受けるイメージは共通だが、細かなデザインがまったく違っている。



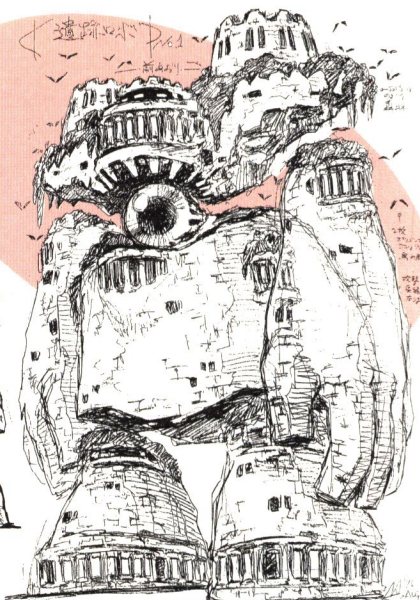
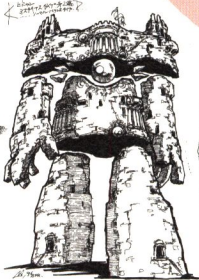
●シンボルパターン

Giant Fortress

GAMMA

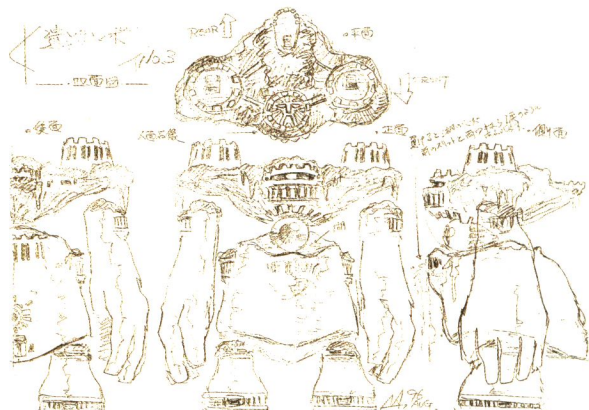
巨人宮殿ガムダ

神秘の力で動く巨大建造物のロボット
 というと、敵要塞的なイメージが強い
 が、当初は主役の一体として設定が進
 められていた。デザインが進むにつれ、
 ティテールが加わっていき、巨大感を
 増すことに成功している。

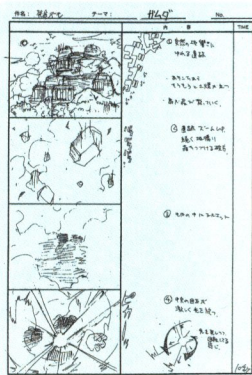


●ガムダ原案 (スタジオぬえ)

巨石による遺跡が歩き出した、という
 イメージから、より巨大宮殿っぽいデザ
 インへと変化している。手足のパーツ
 が独立して宙に浮いているというコン
 セプトは設定当初からあった。



●発進シーンの絵コンテ



Lord of the Demonworld

GOLDBUS

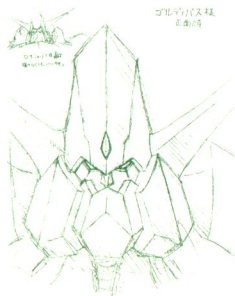
魔神大帝ゴルディバス

主役をくぐくぐの迫力あるデザインにして、初めてボスキャラクターは作品世界に君臨することができる。複数の世界観が存在する当ゲーム内で共通の敵となるゴルディバスは、その難題をクリアした秀逸なデザインといえよう。



●ゴルディバス原案 (スタジオぬえ)

ディテールはどんどん狂暴なものへと変化していくが、シルエットイメージは統一されている。

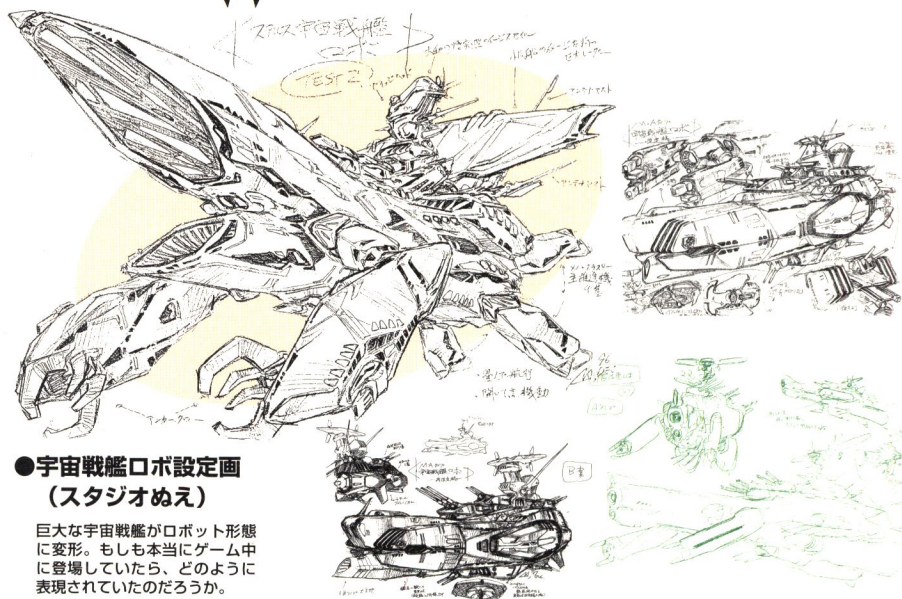


●カプコンスタッフによる 練習イラスト

TECH ROMANCER

超鋼戦紀キカイオー

キカイオーミュージアム最後のページは、残念ながら不採用になったロボットデザインと、アーケードゲーム稼働時、店頭で飾られたポスターのラフ画で締めたい。ちなみに左のロゴは、海外版における、このゲームのタイトルロゴだ。

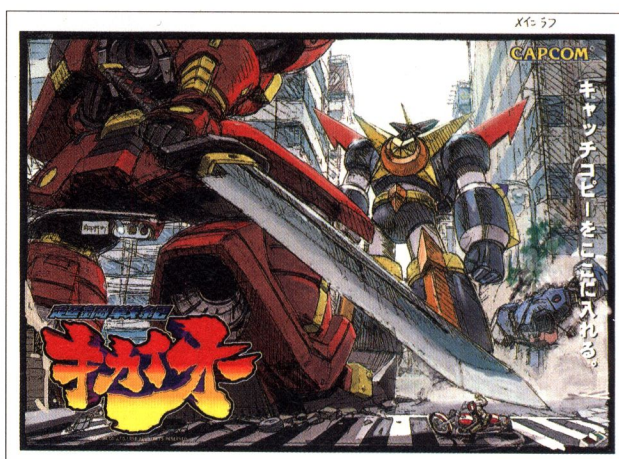


●宇宙戦艦ロボ設定画 (スタジオぬえ)

巨大な宇宙戦艦がロボット形態に変形。もしも本当にゲーム中に登場していたら、どのように表現されていたのだろうか。

●アーケード用 ポスターのラフ

キカイオーミュージアムの扉に掲載している、アーケード版ポスターの貴重なラフ画(カプコンスタッフによる)。





スペシャル

SPECIAL INTERVIEW

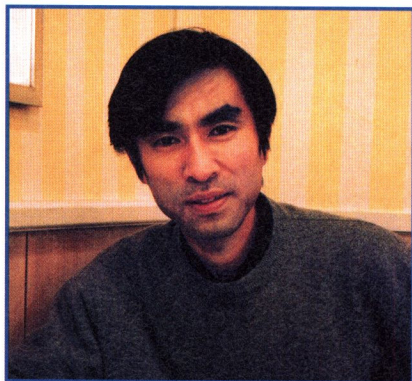
メカビーター

ゲーム中に登場する魅力的なロボットたちを世に送り出した、メカデザイナー河森正治氏。企画からこの作品に関わってきた氏に、製作エピソードの数々をうかがってみた。

違う世界観の“主役”同士を 同じフィールドで戦わせたかったんです

企画原案／メカデザイン

河森正治



PROFILE

1960年生まれ。学生時代にスタジオぬえのメンバーと知り合い、『闘将タイモス』のサブメカのデザインを手伝う。その後、スタジオぬえに入社し、数々の作品を手掛ける。「超時空要塞マクロス」のバルキリーをはじめ、多くの名作ロボットを産み出した。メカデザインのみにならず、多くのアニメ作品の原作、企画、演出、脚本も手がける。

主な作品

- ・超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか（監督・ストーリー構成・脚本）
- ・マクロスプラス MOVIE EDITION（原作・総監督）
- ・マクロス7 銀河がオレを呼んでいる！（原作・脚本）
- ・機動警察パトレイバー2 the Movie（メカニックデザイン）
- ・星方武俠アウトロースター（デザイン協力）
- ・天空のエスカフローネ（スーパーバイザー・シリーズ構成）

——『キカイオー』では、企画原案とメカデザインとして立ち上げ当初から参加されていると伺いましたが、元々いつ頃から考えられていたのですか？

河森 アーケード版がリリースされる6～7年前からです。当時の仮タイトルは確か『バトルカオス』だったと思います。その頃はまだ、ゲーム自身の細かい仕様やスペックは決まっていなくて、実際に今ある形に向かったのはカプコンさんからオファーが来てからです。

——キャラクターや世界観などは企画当初からある程度確定していたのですか？

河森 当初から考えていた「異なる世界観から生まれたロボットが戦うゲーム」という部分は全然変わっていません。それぞれの世界の中で主役を演じているロボット同士がぶつかり合う、言わば『世界観対世界観の戦い』です。例えば、「ロボットアニメ」というひとつのジャンルでも、その世界観で言えば無数のパターンがあるわけですよね？ 幸か不幸か僕や宮武さん（編集部註：宮武一貴氏。河森氏と共に『キカイオー』のメカデザインに参加した。スタジオぬえでは河森氏の先輩にあたる）は、そんなアニメ作品の多くにスタッフとして参加していたので、それぞれの世界観を背負って戦うロボットっていうものを作りたかったんです。ただ、企画を立てた当時は、まだポリゴンゲームはおろか格闘ゲームすら世に出

機動戦艦 高达 メカ Special Interview



ていなかった時代でしたからね。キャラクターや世界観よりも企画自体を理解してもらうのに苦労しました。

—その後、格闘ゲームブームが起こり、技術も格段に進歩していく中で企画が再始動したわけですね。ところで、キャラクター・メカなどの設定は早くから決まっていたのですか？

河森 実は、カプコンさんと組むことが決まった段階で、いったんメカ設定をリセットしたんですよ。最初に考えたのが、メカのバリエーションの数です。技術的には格段の進歩をしたとはいえ、ゲーム機の限られた表現力の中でロボットを出して、見分けがつかないという状況だけは避けようと考えました。これが、極端に違う世界観の対決という図式を更に助長することになっ

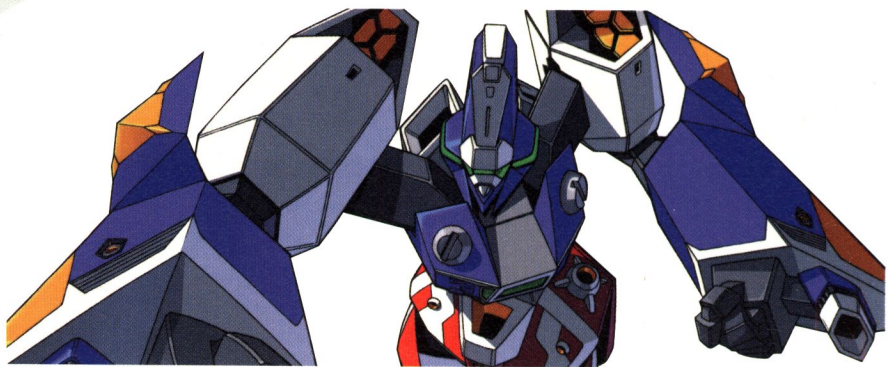
たんですが(笑)。

—キャラクター作成の手順や方法論は、アニメーション制作時と変わらないのですか？

河森 そうですね。僕の場合は、ラフスケッチでひとつの世界観について平均5〜6体のメカデザインを考えながらキャラクターを決め込んでいきます。この辺は普通のアニメの企画と変わらないですね。ただ、この作業が実際にはキャラクターの数だけあって、しかも一体一体が主役クラスの魅力を持ったロボットである必要があったので、時間的にはかなりかかりました。

—確かに、ロボットアニメファンの魂をくすぐるキャラクターが多くありますね。

河森 宮武さんと最初に言っていたんですが、「自分達がこれまでに企画から携わっていた作品の流れをくみ、なおかつその流れの中でオリジナル作品として生まれてもおかしくない設定を作ろう」というのがありました。単なる既存の作品のパロディではなく、あくまでもオリジナル設定、ということで。ただし、ファイナルアタックのアクションやゲーム中の演出関係などで、見る人が見ればニヤリとするような部分はずいぶん入ってしまいましたね。カプコンさんのスタッフにもやっぱり好きな人がいて、だんだんそっちに傾くという(笑)。



—カプコンさんからキャラクター設定についての具体的な指示などはあったのですか？

河森 カプコンさんと最初に申し合わせたのは、「リアルメカを主役級に据えない」ってことくらいです。ラファーガやディクセンがリアル路線のギリギリの部分で、それ以上はリアルにはしないという感じです。キカイオーを中心に据えるというのはカプコンさん側からのアイデアでしたが、これもごく自然な流れでしたね。

—やっぱりキカイオーが押し出しも強くて、ジュンペイのキャラクター性ととも主役的イメージが強いですからね。

河森 ここ数年、アニメ界ではリアルロボットの世界が主流になりすぎると、リアルさを追究しすぎてマニアックな層以外の人にはまるで関心のない世界観が、見分けのつかないロボットだらけになる傾向があって……。そういう意味では(キカイオーが代表する)世界観や『形』のストレートさは逆に新鮮に思いました。

—キャラクターによって設定しやすかった、しにくかったというような差はあったのでしょうか？

河森 割と早い時期に決まったのはラファーガとかワイズダックでしたね。両方ともスタジオぬえが開拓した路線のメカなのでこういうヤツだったら誰も文句言えないだろう、と(笑)。逆に一番苦労したのがツインザムVとバルシオンでした。ツインザムVの問題はなんといっても合体変形でした。関節の数や配置を変えずにまったく違うロボットとして見せなきゃいけないから。最初は「難しい」と言ってたプログラマーも最後には説得できるような形で落ち着きましたが、また、分離状態の飛行機の形には別な意味で悩みました。空力無視の角張った機体って飛行機好きにはツライですよ。設定作ってる間は「こんな飛ばないモノを！」とか思っちゃう。でも、実際にゲーム画面を見てみるとけっこうカッコいいんです(笑)。結局、テクノロジーというか物理を無視している世界観があってもいいじゃないかって。そのうち味があるように思えてきて、これは再発見でしたね。

特カオ Special Interview

—パルシオンはどうだったのですか？

河森 パルシオンは一番ラフスケッチが多かったキャラクターです。とにかくシルエットが決まらなくて！ あのデカイ肩がシルエットを決めるんですけど、実は、ラファガも（ファイターモード時のメインエンジンのために）肩がデカイんです。まあこれは一目見てわかるようにと、各メカごとのシルエットを変えようとしてましたので。

—逆に、敵ロボットなどは自由にデザインできたんですかね？

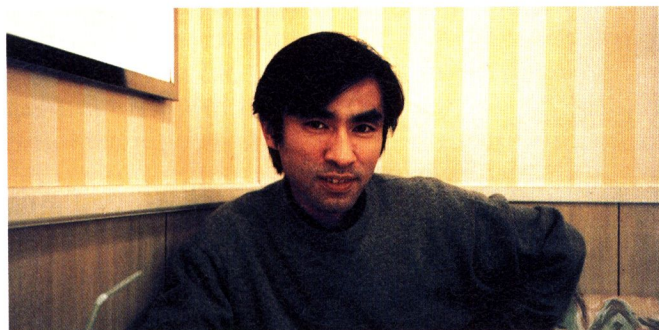
河森 いや、敵ロボットも元々はゴルディバス以外は主役級のロボットだったんです。例えばガムダだと、遺跡メカっていう主役があってもいいんじゃないかと。でも、あまりにもデカくなりすぎてバランス取りきれないからって敵の側に回ったんです。

—中でもクヴァールはずいぶんエキセントリックですね。

河森 あれにはミステリアスなメカっていうテーマがあつて。そもそも「ミステリアス」とはどういうものかるところから始まるんだけど(笑)。そういう意味でのチャレンジは常にやらなきゃとは思ってますけどね。好きな人に向けて作った方が作り易いけれども、それを続けてると、だんだんファンが固定化しちゃいますから。

—ゲームの世界、特に格闘系もそういう傾向がありますね。

河森 格闘ゲームとしての『キカイオー』が目指している理想型は、子供や純粋なロボットアニメファンがプレイして楽しいし、まあそういう濃いゲーマーがやっても楽しい、みたいな部分ですね。



オリジナル世界をキャラクターのぶんだけ
作ったようなものです(笑)

カプコンスタッフのノリがよかったおかげで 予想以上の結果が出せました

—なるほど。ところで、キャラクターのアクションなども企画されたんですか？
河森 いえ、ゲームの設定にあえてとらわれずに、基本的な部分だけ提示しておけば、カプコンさんの方でゲーム的にバランスをとって下さったんで、その辺は楽でしたね。世界観がまちまちなので、一緒のフィールドに立たせた場合のバランスなどはある程度注意しましたが。スーパーロボッ

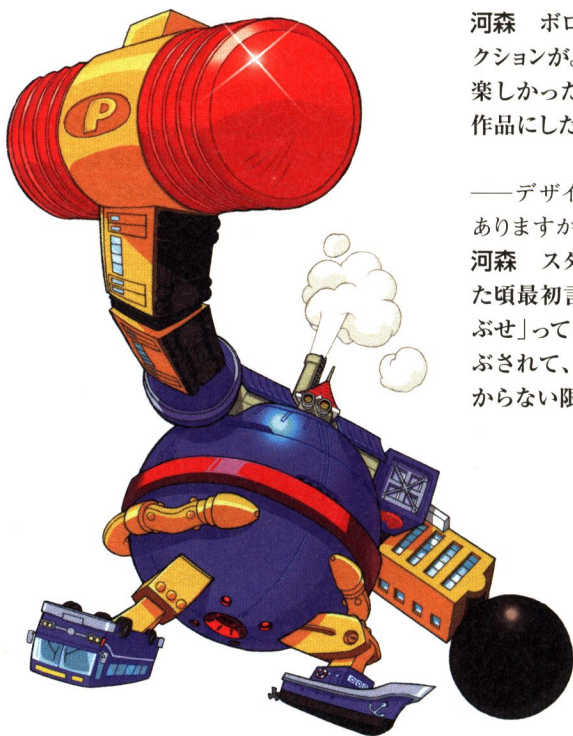
トは、パワー重視型でダイナミックな攻撃が多いけど隙が多いとか、リアルロボットは、スピード感や攻撃バリエーションで装甲の弱さをカバーするとか……。あっ、最初は正統派ヒーロー系ロボットは敵のダウン中や背後攻撃ができない、とか言っていました。卑怯なことですからね(笑)。

—ゲームを実際にプレイして楽しかったロボットとかはありますか？

河森 ボロンは面白かったですね、特にアクションが。アレは世界観を作ってるときも楽しかったんで、本当に(アニメーション)作品にしたいですね(笑)。

—デザイン上で特に注意されたことはありますか？

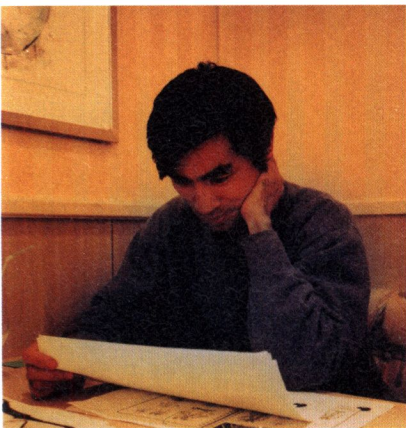
河森 スタジオぬえでデザインを習い始めた頃最初言われたのが、「真っ黒に塗りつぶせ」ってことでしてね。真っ黒に塗りつぶされて、そのデザインがなんだかよくわからない限りそれはデザインとは言えない



河森 龍幸 氏 対 談

河森

Special Interview



んだ、と。ごちゃごちゃしたやつはもうそれだけでヤバイんですよ。ゲームの場合、ポリゴンの表現能力が飛躍的に上がってそういうのが可能になってきてますが、最終的なのはやっぱりキャラクター性ですよ。デザインそのものっていうのだったら複雑だろうがなんだろうがかっこよきゃいいんだろうけど、それがキャラクター性かというとうんじじゃないかと。

—シルエット以外ではどうですか？

河森 実は個性の出し方には2種類あって、どんな作品でも、そのデザイナーのデザインに見えるっていうやり方と、なるべくそのデザイナー本人を匿名にしてその世界の住人の誰かがデザインしたって見せるやり方があります。そういう兼ね合いの部分はちょっと気になりましたけど、どちらにしても個性を際立たせる方法論っていうのはもっと見つけようと思っています。あと、正直言ってカラーリングの影響力には驚かされ

ましたね。こっちはそんなつもりじゃないのに、ちょっと色味が近いってだけですごい似ちゃうんですよ！ こっちが「パロディじゃない」ってプロポーションやディテールを工夫してもそう見てもらえないという……(笑)。これは今後、気をつけたいと思いました。

—河森さん自身が日常生活でデザインの参考に使っているものはありますか？

河森 やっぱり、自動車、飛行機、戦車、船とか宇宙関係ですか。特に工業製品とかはデザイン進んです。基本的にはだれかが作ったフィクションよりも現実の世界、テレビで言えばドキュメンタリーなどに得るものは多いんじゃないかと。あとは旅行ですね。今は忙しくて行く暇がないけど、デザインを目指すなら1回は歴史のある海外にいった方がいいと思いますよ。古い彫刻や建造物でも、ただ走ってる自動車でも、个性的なのが当たり前の国はすごいと思いますね。

—本日はお忙しい中ありがとうございます。

(2000年1月、都内某所にて)

超鋼戦紀キカイオー 公式ガイドブック

STAFF

企画・構成・編集	中村玄(ファミ通書籍編集部)
企画・構成・執筆	スタジオE☆O 鈴木一弘 久本希世史 一輝
	ピーター高田 鶴岡八幡 JUMPIN WORKS
執筆・攻略協力	
本文デザイン・デザイン監修・装丁 本文デザイン	中村豪(ファミ通書籍編集部) 株式会社クラブス 沖田環 前田基次 福田邦宏 佐藤かおり 山田志保
監修・協力	株式会社カプコン

2000年2月28日初版発行

発行人 / 辻本春弘
編集人 / 浜村弘一
副編集人 / 野田稔・田原誠司
編集長 / 坂本武郎
副編集長 / 鈴木弘明
進行管理 / 高橋敦子
製作購買 / 稲垣勢津子

印刷 / 共立印刷株式会社

価格はカバーに表示してあります。
ISBN 4-7572-0727-1 ●11b0144
Printed in JAPAN

制作 / 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL 03-5351-8111

発行 / 株式会社カプコン
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

発売元 / 株式会社アスペクト
〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル6階 ETM営業部
TEL 03-5433-7850

■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ず、いかなる方法においても無断で複写、作成することを禁じます。

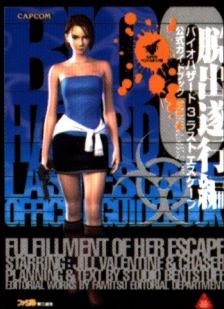
■本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの午後2時から午後4時のあいだに、電話5433-7143で受け付けています。なお、ゲームの内容にまつのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

■Dreamcastは株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標です。

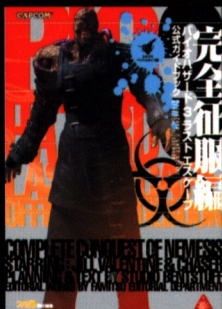
©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©2000 ASCII



カプコンファミ通既刊案内



バイオハザード3 LAST ESCAPE
公式ガイドブック 脱出遂行編 1100円



バイオハザード3 LAST ESCAPE
公式ガイドブック 完全征服編 1300円



ロックマン1・2・3
公式ガイドブック 1100円



ロックマン4・5・6
公式ガイドブック 1300円

ディノ クライシス 公式ガイドブック	1200円
バイオハザード ディレクターズカット 公式パーフェクトガイド	1200円
バイオハザード2 公式ガイドブック	1300円
バイオハザード2 デュアルショックVer. 公式ガイドブック for ARRANGE GAME	1200円
サターン版バイオハザード オフィシャルガイド	1200円
私立ジャスティス学園 公式ガイドブック	1300円
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 公式ガイドブック	1400円
ポケットファイター 公式ガイドブック	1200円
ヴァンパイアセイヴァー 公式ガイドブック	1400円
マーヴル・スーパーヒーローズ 公式ガイドブック	1100円
エックス・メンvsストリートファイター 公式ガイドブック	1250円
マーヴル・スーパーヒーローズvsストリートファイター 公式ガイドブック	1000円
マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ 公式ガイドブック	1300円
ストリートファイターコレクション 公式ガイドブック THE ULTIMATE ARTS	1100円
ストリートファイター-ZERO3公式ガイドブック CHALLENGER'S EDITION	800円
ストリートファイター-ZERO3公式ガイドブック MASTER'S EDITION	1300円
プレス オブ ファイアⅢ 公式設定資料集	900円
プレス オブ ファイアⅢ 公式ガイドブック	1200円
ロックマンDASH 公式ディグアウターズマニュアル	1100円
ロックマンX4 公式イレギュラーハンターズマニュアル	780円
パワーストーン公式ガイドブック	1100円
カプコンジェネレーション公式ガイドブック	1400円

*記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7572-0727-1

C0076 ¥1400E



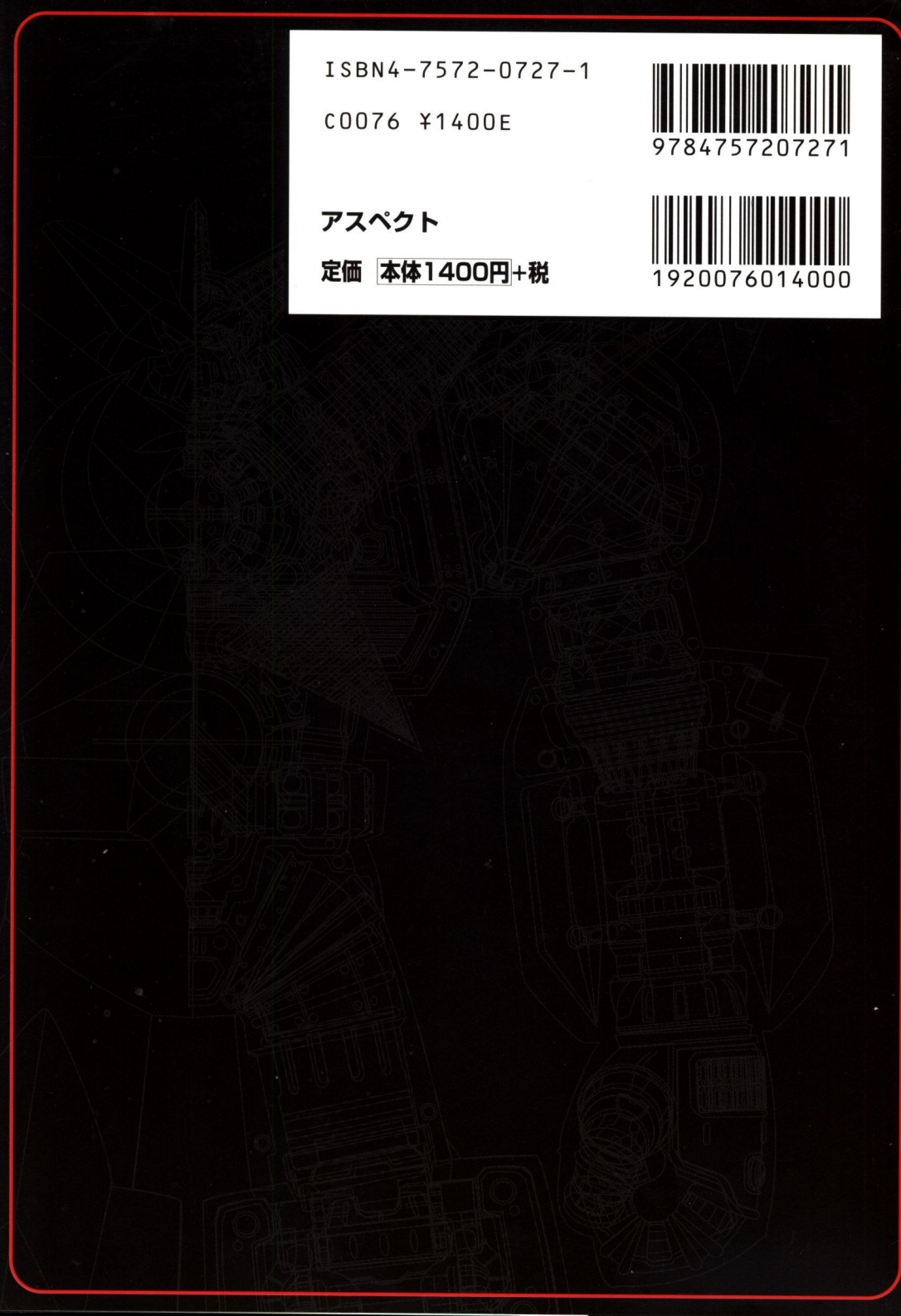
9784757207271

アスペクト

定価 **本体1400円**+税



1920076014000



ISBN4-7572-0727-1

C0076 ¥1400E



9784757207271

アспект

定価 **本体1400円**+税



1920076014000

『キカイオー』のすべてを、お見せしよう!

各ロボット、キャラクターのデータ及び設定資料を徹底紹介!

ストーリーモード、ヒーローチャレンジモード、VSモード攻略法を伝授。

ビジュアルメモリで遊べるミニゲームの攻略法、隠しロボットの出現条件も公開。

そして、河森正治氏への独占インタビューも掲載した、ファン必携の一冊だ!