

テレビランド  
わんぱく  
140

テレビランドわんぱく No. 140



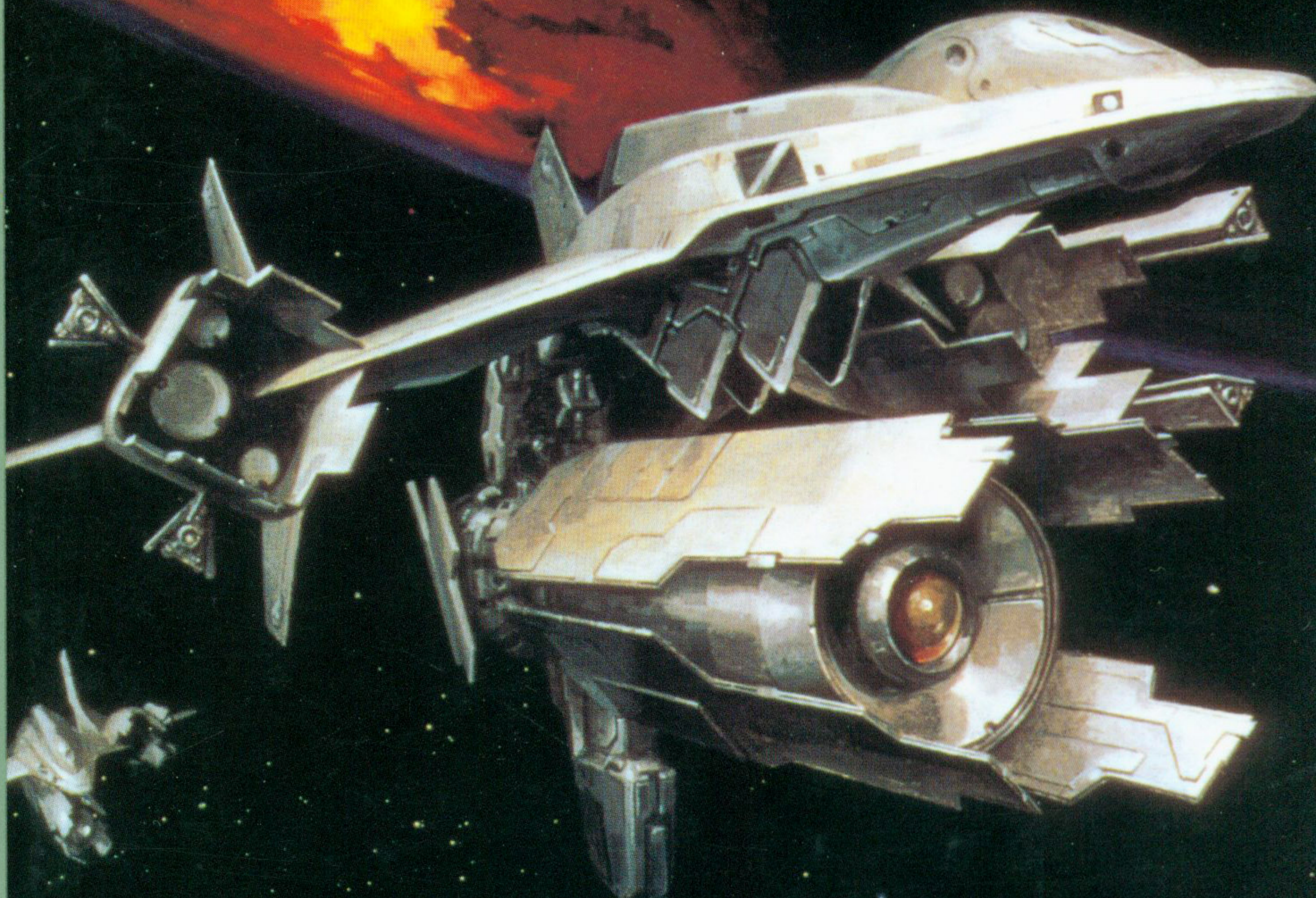
SEGA MEGADRIVE

メガCD対応

# シルフィード

## シルフィード

シルフィード  
公式テクニカルガイドブック



### 公式テクニカルガイドブック

### TECHNICAL GUIDE BOOK

徳間書店

## 今まで出版された徳間書店の メガドライブゲームガイドブック

- 獣王記……………絶版  
タッチン&ゴールデンアックス……………490円  
スーパー大戦略……………490円  
スーパー大戦略 戦術編……………490円  
ソーサリアン 上巻……………絶版  
ソーサリアン 下巻……………絶版  
ファンタシースター2  
    還らざる時の終りに 上巻……………絶版  
ファンタシースター2  
    還らざる時の終りに 下巻……………絶版  
バハムート戦記 公式ガイドブック……………600円  
モンスターワールドIII  
    公式ガイドブック……………650円  
忍者武雷伝説 公式ガイドブック……………680円  
ファンタシースター3 時の継承者  
    公式ガイドブック……………500円  
アドバンス大戦略 ドイツ電撃作戦  
    公式ガイドブック……………980円  
ファンタシースター3 時の継承者  
    上巻……………絶版  
ファンタシースター3 時の継承者  
    下巻……………絶版  
ソニック・ザ・ヘッジホック  
    公式ガイドブック……………600円  
アドバンス大戦略 ユニット進化編  
    &天下布武 公式ガイドブック……………980円  
シャイニング・フォース——神々の遺産——  
    ゲームガイドブック CD付……………1600円  
(メガCD対応) ルナ・ザ・シルバースター  
    公式ガイドブック……………980円  
(メガCD対応)  
    ルナの世界と攻略ガイド……………880円  
ランドストーリー——皇帝の財宝——  
    ゲームガイドブック CD付……………1,600円

書店にない時は直接、徳間書店に注文しよう。

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

徳間書店「販売総務」部

Tel 03-3433-6231(代)



テレビランドわんぱく No. 140

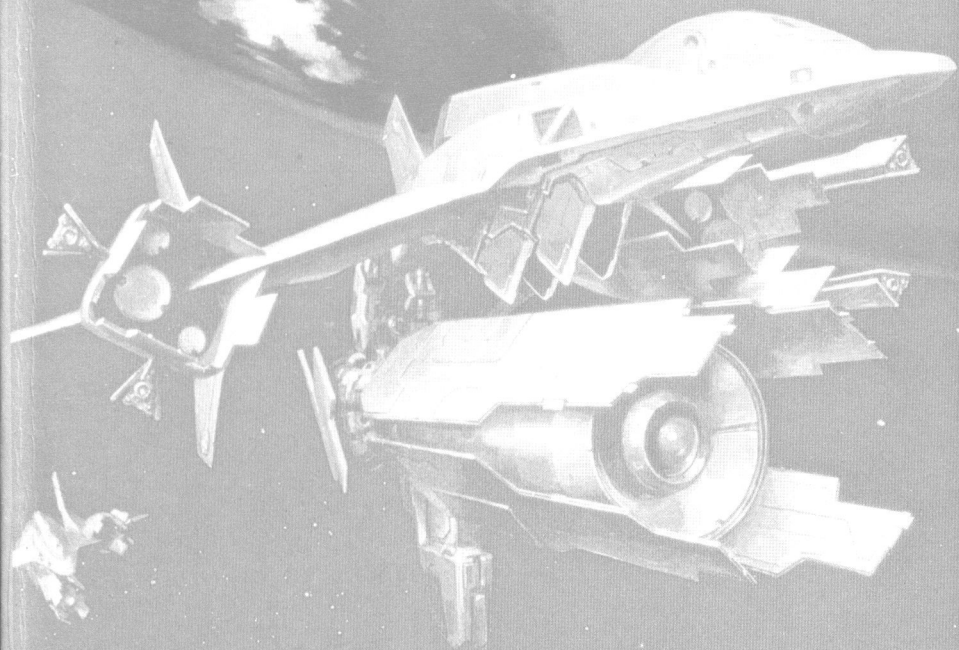


SEGA MEGADRIVE

メガCD対応

# シルフィード

シルフィード

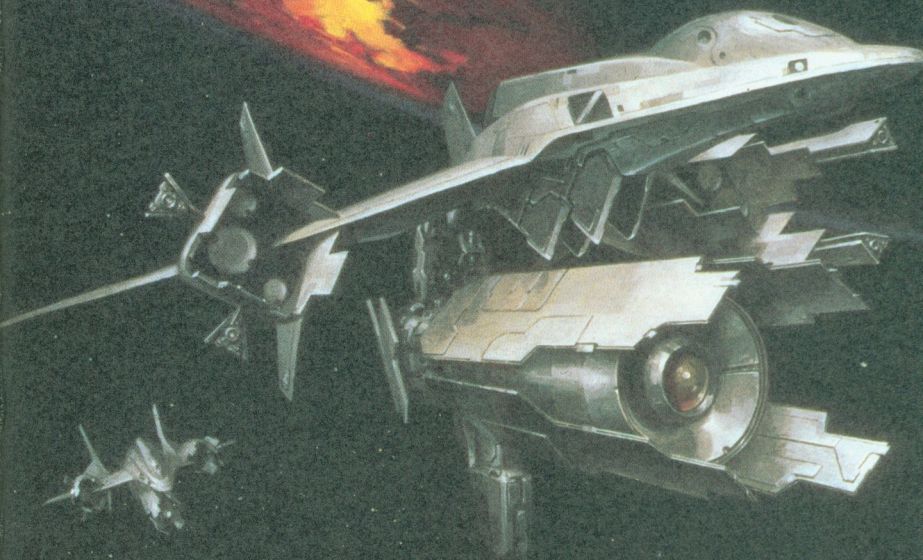


公式テクニカルガイドブック

TECHNICAL  
GUIDE BOOK

公式テクニカルガイドブック

# SILFHEED




## TECHNICAL GUIDE BOOK

ザカリテ率いる太陽系軍を倒すぜ!! 銀河系軍の切り札、  
有人戦術宇宙戦闘機、SA-77シルフィードの出撃だ!!

# シルフィードの世界

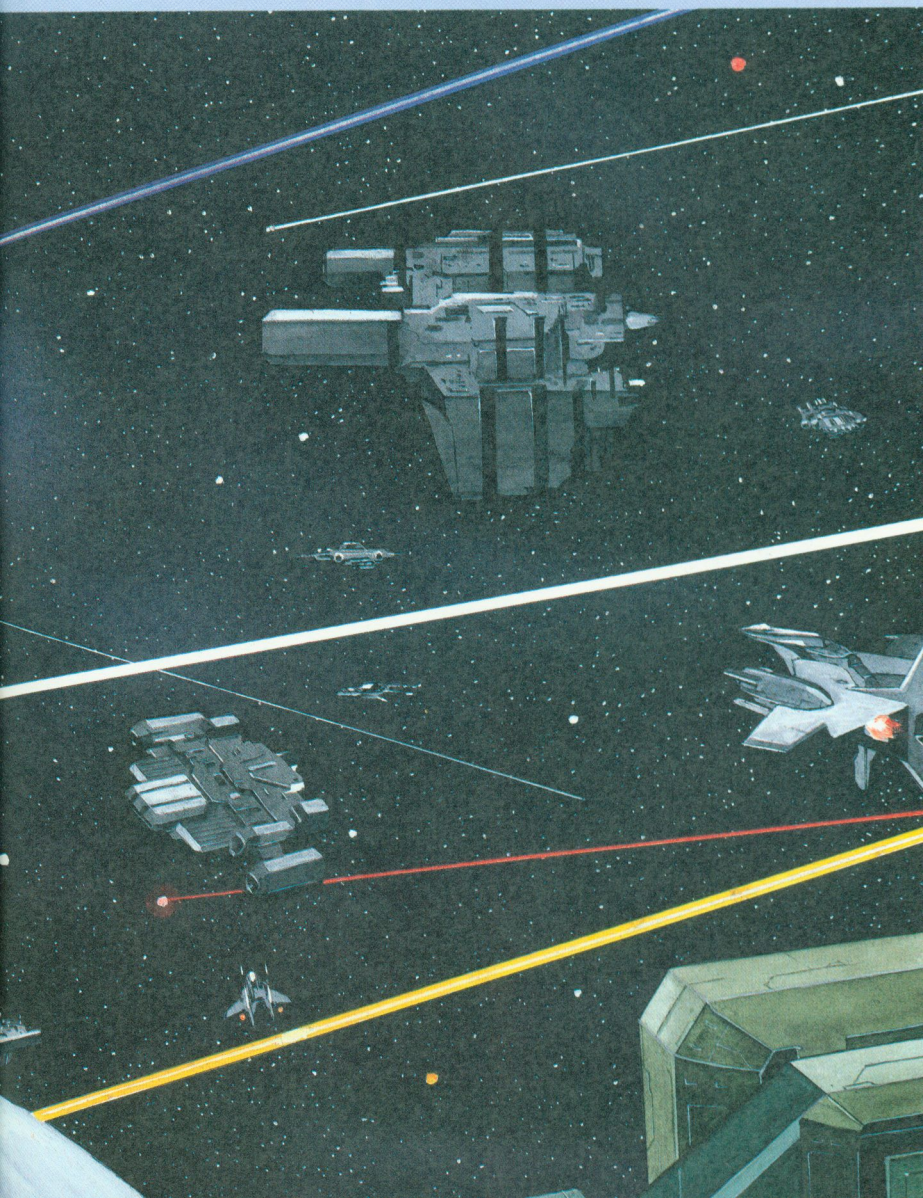
WORLD OF SILPHEED



この「シルフィード」の世界は、ポリゴンとフラクタル理論を駆使し、不可能だった、プレイヤーとゲームの共存を可能にした。

今までのゲームでは、どうしてもゲームの世界をテレビという客観的な視点でしかとらえられなかったが、このゲームはシルフィードという戦闘機のコックピット側から見た視点で表現している。この緻密なポリゴンを使った3D映像は、まさにバーチャルリアリティ感覚にプレイヤーを否応なしに引きずり込む。

さあ、これから、この驚きのシルフィードの世界が始まる。たっぷり満喫しよう。



# CONTENTS

シルフィードの世界 .....4

## OPERATIONS MANUAL

操作方法 .....8  
 メイン画面の見方 .....10  
 ウエボンセレクト画面の見方 .....11  
 武器システム .....12  
 支援アイテム .....13  
 メインウエボン .....14  
 オプションウエボン .....15  
 シークレットインフォメーション .....16

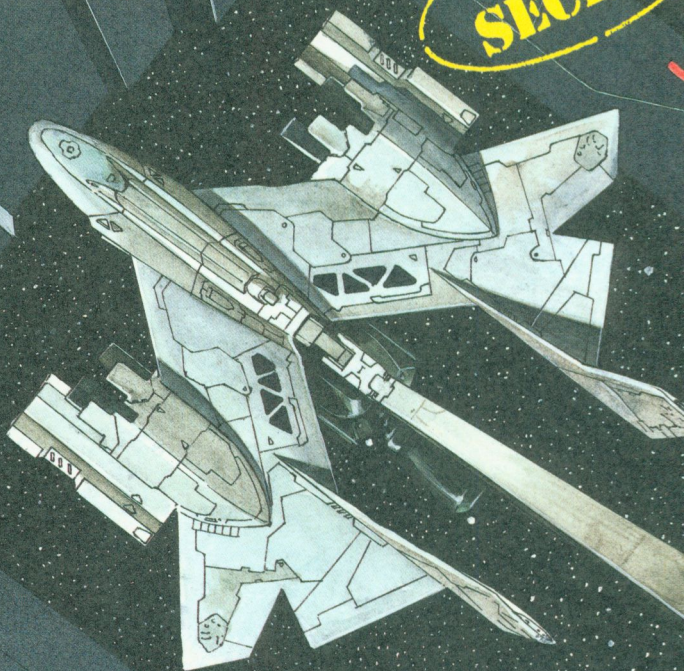
## MISSION REPORT

STORY .....18  
 STAGE01 PLANET Z-1 .....20  
 STAGE02 OUTER ASTEROID .....26  
 STAGE03 BATTLE CARRIER .....32  
 STAGE04 ADVANCED BASE .....38  
 STAGE05 WARP ZONE .....44  
 STAGE06 ASTEROID BELT .....50  
 STAGE07 GIGA FORTRESS .....56  
 STAGE08 GRAND FLEET .....62  
 STAGE09 MOON .....68  
 STAGE10 EARTH .....74  
 STAGE11 ORBITAL FORTRESS .....80  
 OPERATION IS OVER? .....86  
 シルフィード メカワールド .....88



# SILFHEED

TOP  
SECRET



# OPERATIONS MANUAL

シルフィードの基本的な操作テクニックマニュアルだ。  
敵との戦闘のために、ぜひ読んでおくべし!!

# 操作方法

シルフィードの世界を堪能するために、このゲームの基本操作をどこよりも詳しく説明していこう。

## シルフィードは MEGA-CD用のゲームです

シルフィードは、MEGA-CD用のゲームなのでMEGA-CDシステム以外のCD-ROMシステムやCDプレイヤーでは、ゲームを楽しむことができません。



## スタートボタン

タイトル画面で押すとゲームが始まる。  
ウエボンセレクト画面のオプションウエボンを選択中に押すと、オプションウエボンを外すことができる。

ウエボンセレクト画面の最終決定を行う。  
ゲーム中に押すとポーズとなる。



▲ゲーム中に鼻の頭が痒くなったときは迷わずスタートボタンを押してポーズだ。



## 方向ボタン

ウエポン  
セレクト画面  
等での選  
択に使用。



シルフィード(自機)を8方向に移動させることができる。

ただし、自機の移動できる範囲は、右の画面写真内に描かれている水色の枠の中のみ。

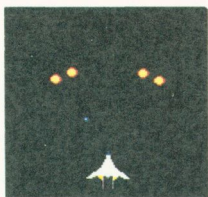


## A・B・Cボタン

### A・Cボタン

#### Main Weapon

ウエポンセレクト画面等での決定。



ゲーム中は、メインウエポンでの攻撃に使う。しかも、ボタンを押しっぱなしにしているだけで連射も可能なので超便利。

### Bボタン

#### Option Weapon

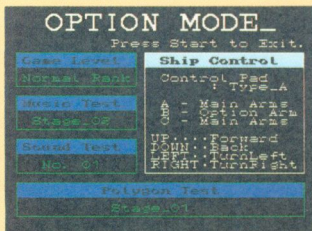
ウエポンセレクト画面でキャンセルに使用。



ゲーム中では、オプションウエポンでの攻撃に使用する。ただし、オプションウエポンの使用回数には制限があるので使いすぎには注意すること。

## オプションで設定を変えられる

タイトル画面でオプションを選び、方向ボタンの上下でShip Controlを選ぶ。方向ボタンの左右を押すとA・B・Cボタンの設定を替えることができる。



◀ オプションで自分に合ったボタンの設定にしよう。

# メイン画面の見方

ここでは、ゲーム中の画面に表示されている表示物の名称と役割を解りやすく紹介しよう。



## シルフィードはダメージ制

シールド&ダメージゲージに表示されている6色のゲージが、シルフィードの残りシールドを表し、シルフィードの機体の現在の状態を表示する。

シルフィードの機体は6層のシールドに守られ、1回の攻撃では破壊されない。

しかも、シールド層がなくなっても、左右のメインウエポンとエンジンユニットをすべて破壊されない限りは撃墜されない。

## オプションのエネルギーに注意

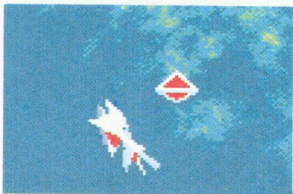
オプションウエポンの使用にはエネルギーが必要。オプションウエポンの残りエネルギーに注意しよう。残りが小数点以下になるとオプションウエポンは使えない。



◀シルフィードのシールドがすべてはがされた。



◀シールドのアイテムを取れば回復できるぞ。



◀このアイテムを取れば、エネルギーを回復できる。

# ウェポン セレクト画面の見方

▶画面の見方



シルフィードは、この画面で最大8種類の武器の中から左翼・右翼・オプションに異なる武器を装備できる。



## 搭載武器を選択

ステージ1以降、ステージクリアごとにウエポンセレクト画面になり、次のステージへ向けての準備をすることができる。

左翼・右翼・オプションウエポンの順に方向ボタンの左右で搭載する武器を選び、A・Cボタンで決定する。オプションウエポンは、スタートボタンで搭載を拒否できる。

搭載できる武器は、敵機を破壊した数（スコア）によってだんだんとふえていく。



▶主に敵機を倒すためのメインウエポン。



▶シールドの替りをするオプションウエポンも…。

## ステージに合った武器を選ぼう

各ステージには、それぞれ多種多彩な特徴があるため、ステージの特徴に合せた武器を搭載しよう。搭載している武器が違っていると、ステージの攻略方法も違ってくるぞ!!



▲武器をステージに合せよう。

# 武器システム

シルフィードの性能を100%引出すためにシルフィードの武器システムについて解説しよう。

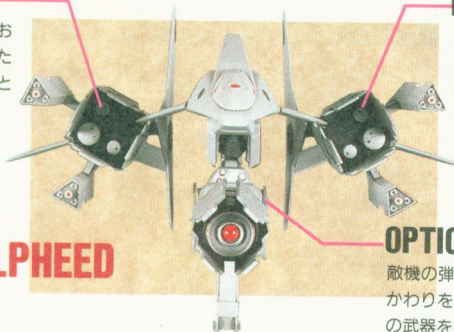
## RIGHT SHOT

シルフィードの前方、および右側面を攻撃するための武器を搭載することができる。

## LEFT SHOT

シルフィードの前方、および左側面を攻撃するための武器を搭載することができる。

## SA-77 SILPHEED



## OPTION

敵機の弾を消したり、シールドのかわりをする4種類の異なる性質の武器を搭載できる。

## 両翼に2カ所のメインウエポン

シルフィードは左右の翼にメインウエポンをそれぞれ装備することができる。そして、左右の同じ武器を装備することもできるが、異なる武器を装備することもできるのだ。



◀ステージによっては、左右異なる武器を装備することもある。

## 胴体下に1カ所のオプション

シルフィードには胴体の下に1カ所、性格のまったく異なるオプションウエポンを装備することができる。それぞれのオプションウエポンの性質についてはP15を参照。



◀オプションウエポンはメインウエポンより強力だが、短所もある。

## お助け支援アイテム

ゲーム中に現れるオプションキャリアの中には、シルフィードのシールドをその場で回復したり、オプションウエポンのエネルギーをふやしてくれたりする支援アイテムが入ってる。



◀支援アイテムのほとんどは、取るとその場で効果を発揮する物ばかり。



# 支援アイテム

シルフィードの戦闘を陰で支えているのが、これから紹介する9種類の支援アイテムだ。

## アイテムでパワーアップしよう

支援アイテムは、ゲーム中に現れるアイテムキャリアによって運ばれてくる。このアイテムキャリアを攻撃し、破壊することで中から支援アイテムが現れるのだ。



◀このキューブが支援アイテムを運んでくるアイテムキャリアだ。



### Shield 1

ダメージを受けてしまったシルフィードのシールド、メインウエポン、エンジンを1つ回復してくれる。



### Bonus

取るとスコアが1000~5000点または、10000~50000点アップするボーナススコアアイテム。



### Shield 2

ダメージを受けたシルフィードのシールドやメインウエポン等を2つ回復してくれる。



### Option Energy

オプションウエポンの残りエネルギーをその場で少しだけふやしてくれる便利アイテムだ。



### Shield 3

ダメージを受けたシルフィードのシールドやメインウエポン等を3つ回復してくれる。



### Destroy

大型の敵機以外の、画面上にいるすべての敵機を一瞬にして破壊することができる、スーパーウエポン。



### Shield Full

ダメージを受けたシルフィードの機能を完全に回復してくれる、スーパーアイテム。



### Invincible

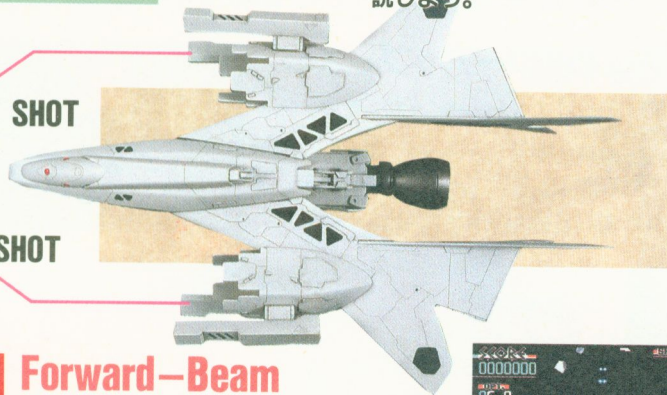
強力な磁場が、一定時間シルフィードを包みこみ、何に当たってもダメージを受けなくなる。

# メインウエポン

シルフィードの両翼に付けられたメインウエポン。それぞれの特徴を解説しよう。

RIGHT SHOT

LEFT SHOT



## Forward-Beam

シルフィードに最初から装備されている武器。

前方に対しての攻撃は有効だが、側面に対しての攻撃ができない。



## Wide-Beam

正面から側面にかけての広い範囲を攻撃できるが、射程距離がとても短い武器。そのぶん攻撃力は高いので、強固な敵に対しては有効。

は高いので、強固な敵に対しては有効。



## Phalanx-Beam

前方に対してV字型に攻撃できる。Forward-Beamよりは強力だが、他の武器の攻撃力と、使いやすさに比べると見劣りしてしまう。

使いやすさに比べると見劣りしてしまう。



## Auto-Aiming

敵機の接近を察知し、自動的に敵機に照準を合わせる。広範囲の攻撃は可能だが、特定の敵機に対しては攻撃ができない。

特定の敵機に対しては攻撃ができない。

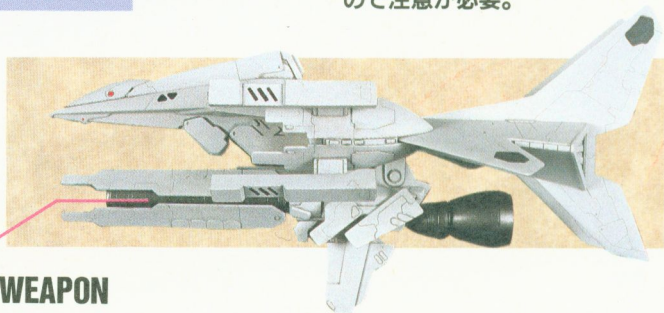






# オプションウエポン

メインウエポンに比べ、どれも強力なものばかりだが、使用制限があるので注意が必要。



## OPTION WEAPON



### Graviton Bomb

敵の撃つ弾を一定範囲で消滅させることができ、敵機にもダメージを与えることができる。しかし、効果が消えるまで次の弾は撃てない。



### E.M.D.S

シルフィードの周りを高エネルギー物質がぐるぐると回り、シルフィードを敵機や敵機の攻撃から守ってくれる。



### Photon Torpedo

前方の敵機を追尾して攻撃をする。使いやすい武器だが、他のオプションウエポンに比べ、攻撃力が低い。



### Anti-Matter Bomb

オプションウエポンの中で最強の武器。ただし、スピードが極めて遅いので、使うときは敵機をよく狙って慎重に使う。



# シークレット インフォメーション

シルフィード攻略のためにこれだけは知っててもらいたい。キミだけに送る極秘情報だ!!

## オプションウエポンを外してパワーチャージ

オプションウエポンを選ぶとき、スタートボタンを押すとオプションを装備せずにステージを始めることができる。オプションを装備せずにステージをクリアすれば、オプションのエネルギーをチャージできる。



◀ 簡単なステージではオプションを装備せずエネルギーをためろ!

## 追加装備はランダムで決まる

シルフィードの装備はステージクリア後、点数によってふえる。しかし、どのオプションがふえるか、左右どちらの翼のメインウエポンが追加されるかはランダムで決まる。運が悪ければ、片方の翼にばかりメインが追加されることもある。



◀ 装備がいくつふえるかはスコアで、何がふえるかはランダムだ。

## 接近しての攻撃は強力!!

シルフィードのメインウエポンは、遠くにいる敵機を攻撃するよりも、近くにいる敵機を攻撃した方が攻撃力が高い。目安として、シルフィードの撃つ弾の色が白い所は弱く、赤い所が強くなっている。



◀ 耐久力のある敵は、弾の赤い所を使って攻撃しろ!

## オプションは2回続けて使えない

シルフィードのオプションは、2ステージ続けて同じものを選択することができないようになっている。1度使ったオプションは、その次のステージの間は使えなくなってしまうので気をつけよう。



◀ 前のステージで使ったオプションは、他と色がちがう。

# ALPHA HEAD

## MISSION REPORT

TOP  
SECRET

さあ、いよいよ出撃だ！ 11のステージに立ちはだかる敵を  
このコーナーではたっぷりシミュレーションしよう！



## 3076年、各移民星を突如、 太陽系軍無人艦隊が襲った!!



▲地球の衛星軌道上に浮かぶ軌道要塞の内部に設置された "グレイゾンシステム"

母星、地球にある  
銀河ネットワーク中枢  
フォトンコンピュータ  
"グレイゾンシステム"が

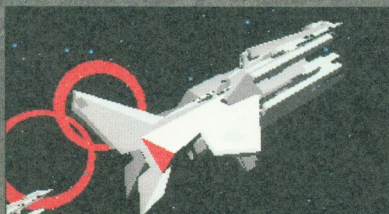
謎のテロリストグループに  
ネットワークジャックされた!!  
テロリストのリーダーは  
"ザカリテ"と名乗った



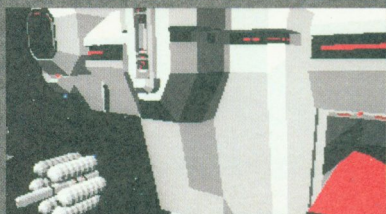
▲"グレイゾンシステム"をネットワークジャックしたテロリストのリーダー、"ザカリテ"



そして今  
 銀河連邦各星系の  
 残存艦隊は  
 ザカリテを討つべく集結、  
 太陽系まであと  
 64光年の距離にあった



▲劣勢の銀河連邦軍の最後の切札は、有人戦術宇宙戦闘機、SA-77 シルフィードだった。



▲太陽系無人艦隊の攻撃をしのいだ銀河連邦の残存艦隊は、地球から64光年の位置に集結した。

大改修、強化された  
 有人戦術宇宙戦闘機  
 SA-77 シルフィード  
 を切札とし、  
 残存艦隊は  
 反撃に転じたのだった!!

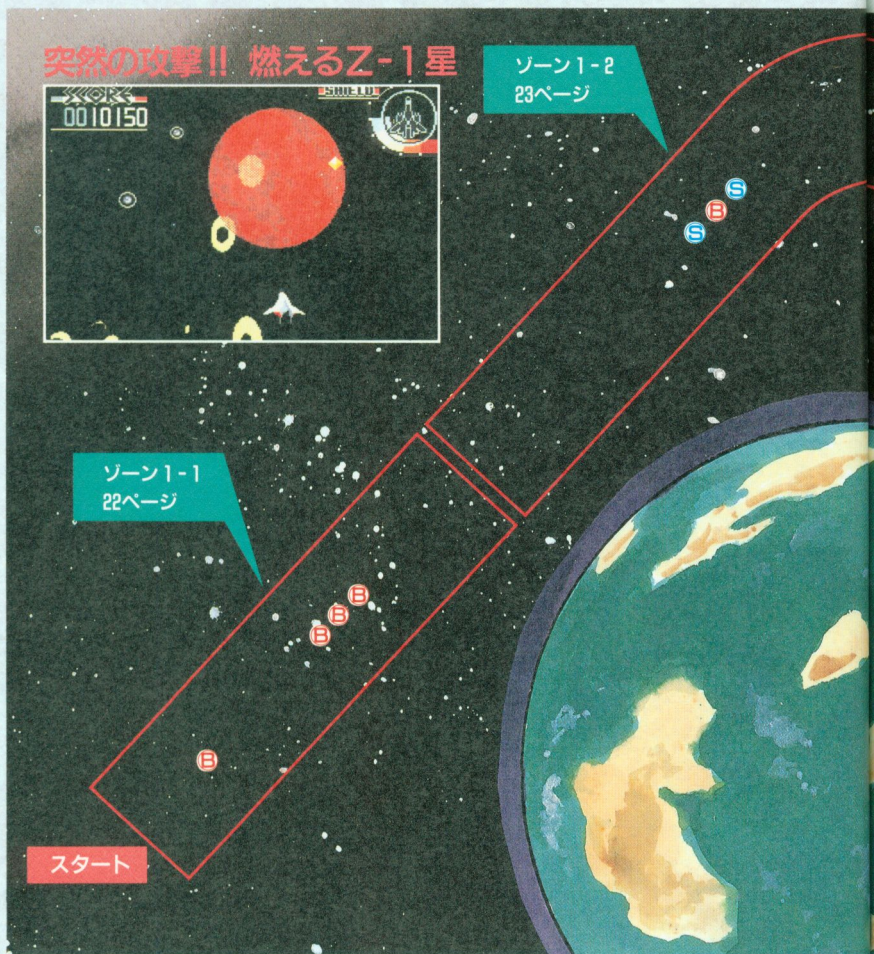
## 目指すは母星、地球

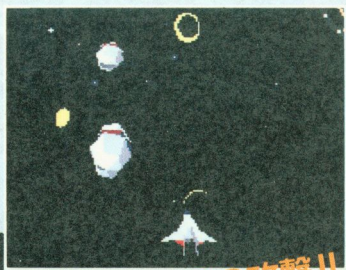
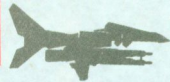


# STAGE 01 PLANET Z-1

移民星であるZ-1星に、突如正体不明の艦隊が襲いかかる。この艦隊を迎撃すべく、惑星軌道上の連邦軍防衛

艦隊から、シルフィードが全機発進!! Z-1星の軌道上で、敵味方入り乱れた壮絶な戦いが繰り広げられる。





太陽系軍の攻撃!!

このステージで取れるアイテム

B	BONUS	7
S	SHIELD 1	4
I	INVINCIBLE	1

### 開発スタッフからひとこと

ゲーム開始直後、眼下に見える惑星。これは、ステージ01の地球同様にフラクタルを用いて描いている。見た目にはシンプルに見えるけれど、これにも特殊なCG技法を使っているの、注目してみたい。

ガス星雲



ゾーン1-4  
25ページ

ゾーン1-3  
24ページ

ボス

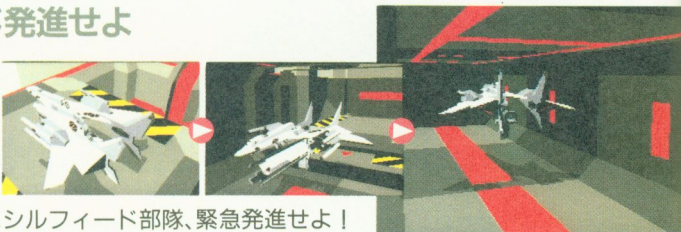
Z-1星

# 1-1 ZONE

太陽系軍の艦載機がZ-1星上空に飛来し、攻撃を開始した。シルフィード発進せよ!!

## シルフィード発進せよ

突然、味方であるはずの太陽系艦隊が攻撃を仕掛けてきた。何かが起こったに違いない。シルフィード部隊、緊急発進せよ!



## 左右後方から編隊が接近

発進したらすぐにボーナスのアイテムが出てくるが、うかつに取りに行くと、後方から来た敵編隊の体当たりをくらってしまう。



## 高速で機動しながら仕掛けてくるぞ

この敵は動きが早く、複雑な動きをしながら攻撃を仕掛けてくる。各敵キャラごとに運動パターンが決まっているので、早めに敵の動きを覚えよう。



## ボーナスが3つも出現

敵をかわしたら3つのアイテムボックスが出現する。そのカプセルを破壊すると、中からボーナスアイテムが出てくるぞ。得点を稼ぐチャンスだ。武装強化のためにもがめつく取るべし。



◀ ボーナスを取りに行っている間でも敵攻撃には気を配れ。



# 1-2 ZONE

## ▶ STAGE 01/PLANET Z-1



太陽系軍はついにZ-1星に対してミサイル攻撃を仕掛けてきた。全力を上げてミサイルを撃墜せよ。

### 惑星破壊ミサイル接近！

太陽系軍はZ-1星に向けて惑星破壊ミサイルを発射してきた。“やつらは本気だ”ミサイルを何としてでも撃ち落とさなければならぬ！ しかしミサイルのシールドは強力で、シルフィードの搭載武器では阻止することは不可能だった。



▲惑星破壊ミサイル確認  
これより迎撃に向かいます！



▲惑星破壊ミサイルのシールドは強力で、シルフィードの搭載武器ではシールドを破るのは困難。



▲全部で5基の惑星破壊ミサイルが通過、あとは不発であることを神に祈るしかない。



▲宇宙空間に衝撃波が走った。惑星破壊ミサイル全弾命中！ここにひとつの惑星の命が散った。

### 1基だけ撃墜可能

3基目の惑星破壊ミサイルは撃墜可能だ。見えたときから両翼の弾が命中するようにして撃ち続けると撃墜できる。得点が高いのでおいしいぞ。



◀3基目のミサイルが出現したら、両翼の弾をありつけたけふちこめ！

### アイテムでシールド回復

ミサイルを過ぎると3つのアイテムキャリアが出現する。その中にはシールド1が2個入っている。今までの攻撃で減ったシールドを回復させることができる。シールドがフルの場合はボーナスになる。



◀シールド1が2個出てくるシールド回復のチャンスだ。

# 1-3 ZONE

太陽系軍の攻撃はZ-1星だけではなく、我らが銀河連邦軍、外宇宙防衛艦隊にまで向けられていたのだった。

## レーザーの巻きぞえを喰うな

味方のブリッツ級巡洋艦を狙った太陽系艦隊の艦砲射撃が始まった。レーザーの光線上にいと、ダメージを受けてしまう。レーザーの来る方向を見定めて、レーザーの光線上に入らないようにしてダメージをさける。



▲第1撃、巡洋艦の左舷方向にそれている。



▲第2撃、外れたが、狙いはかなり正確だ。



▲第3撃、ついに巡洋艦に命中。



▲第4撃、艦の中央部を貫いて大爆発をおこした。

## 無敵を取ろう

画面の端から黄色の編隊が出てきたら必ず全機撃ち落とせ。無敵アイテムのインビンシブルが出てくるぞ。取れたら一定時間、無敵で進める。



▲画面の端から黄色の敵編隊が現れたぞ。



▲その編隊を全機撃墜すると、無敵アイテムが出てくる。

## 無敵を取ると



一定時間、敵機だろうが弾だろうが、なんに当たってもダメージを受けずにすむのだ。

## 無敵を取らないと



この辺の敵の動きはいやらしい。敵の攻撃をノーダメージで切り抜けるのは、かなり難しい。

# 1-4 ZONE

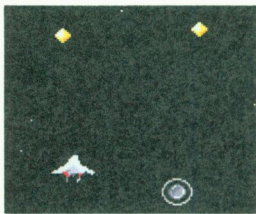
## STAGE 01/PLANET Z-1



いよいよZ-1星の攻撃を指揮した機動メカとの決戦だ。Z-1星の人々の仇を討つチャンスだ。絶対生かして帰すな。

### ボスメカとの遭遇前にシールド回復

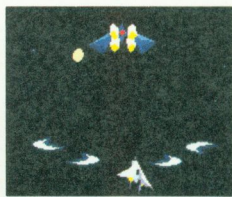
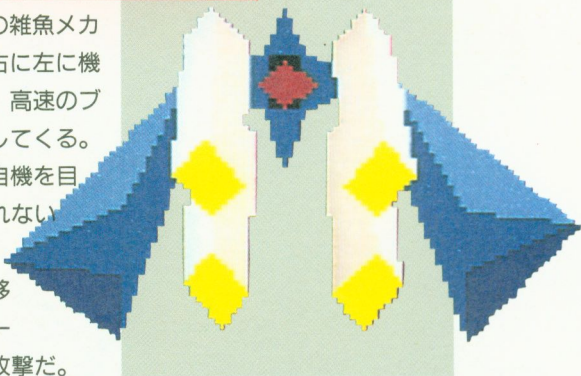
ボスメカとの対決の前にシールド1の入ったアイテムボックスが1個とボーナスが2個出てくるぞ。ステージ1の最強メカとの対決に備えて、シールドを回復しておこう。ボスメカは今までのような敵メカと違って、機体も一回り大型で、耐久度も高くなっている。



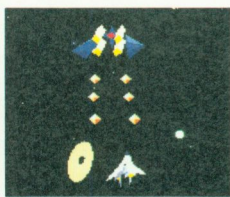
◀シールド回復のアイテムボックスが1個出てくる。ボスの対決に備えて取ろう。

### 機動メカ レムオン

ボスメカは大型でこれまでの雑魚メカと違い耐久力も段違いだ。右に左に機体を移動させながら近づき、高速のブーメラン弾と通常弾を発射してくる。ボスメカが接近したときは自機を一杯後方に下げても避け切れないのでボスメカが近づいたら、すかさずボスメカの前面に移動し体当たりをかわせ。ブーメラン弾と通常弾の合間に攻撃だ。



▲後方に向けて、高速のブーメラン弾を、4発平行に発射してくる。



▲ブーメラン弾を発射してしばらくすると、通常弾を6連射してくる。

# STAGE 02 OUTER ASTEROID

反乱軍ザカリテの奇襲を受け、移民星を守ることのできなかった連邦軍はザカリテを討つべく地球へ進路をとる。

無数の氷塊が空間に漂う中を、敵機

を相手に進まなくてはならない、スリリングなステージだ。

小惑星を回避して  
アステロイドを抜ける!!

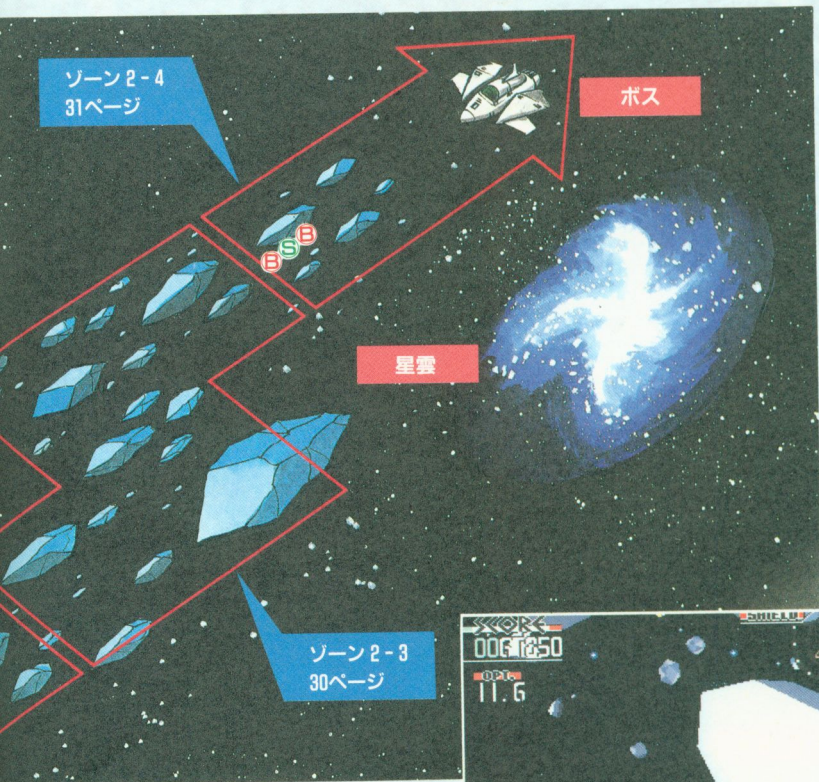


スタート

ゾーン 2-1  
28ページ

ゾーン 2-2  
29ページ

星雲



## このステージで取れるアイテム

S	SIELD 1	4
B	BONUS	4

## 開発スタッフからひとこと

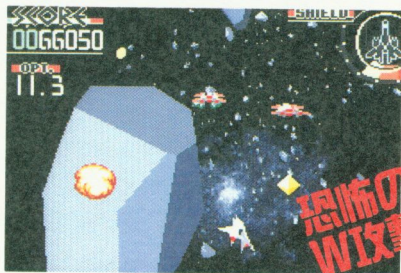
シルフィードに迫る何百の氷塊。これらはすべて、ランダムモデリングという手法でひとつひとつ表現しています。プレイ中に同じ形の氷塊があったら雰囲気台無しになるので、すべての形が全部違っているのです。

# 2-1 ZONE

戦闘はZ-1星宙域からアステロイド帯へ移った。アステロイド帯の小惑星や氷塊は敵機よりも恐ろしい。

## 敵は氷塊と敵機のふたつだ！

Z-1星のある恒星系のアステロイド帯には無数の小惑星や氷塊が漂っていて、敵よりも恐いトラップとなっている。アステロイド帯を抜けるには、小惑星などの動きを素早く読んで、的確な退避行動をとる能力が要求される。



### 氷塊



▲小惑星は一定方向にさけないと通過できない巨大な物もある。



▲高速で何個かまとまって飛来する氷塊はさげにくい。

### 敵機



▲高速で突っ込んでくる避けにくい敵。さげるとき回りの氷塊にも要注意。



▲放射線状に通常弾を発射しながら、接近してくる。耐久度が高い。

## 3 機編隊の中央のみを狙え

3機の機動メカが出てきたら中央の機動メカのみを狙え。左右の2機は飛来した小惑星に激突して勝手に自滅してしまうからだ。機動メカの真後ろからの攻撃が有効だ。



▲編隊の左側の機動メカは前からやって来た小惑星に激突してあえない最後。



▲同じように編隊の左側の機動メカも小惑星に激突して果てた。



中央の機動メカを狙い撃て!!

# 2-2 ZONE

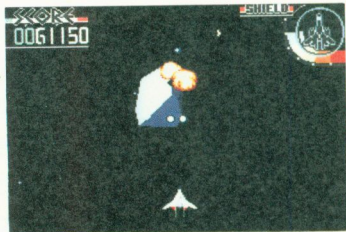
## ▶ STAGE 02 / OUTER ASTEROID



ただでさえ通過しにくいアステロイド帯に、敵からの攻撃が加わって、アステロイド帯は敵の仕掛けた罠の檻になっている。

### 弾で障害物を見極めろ

小惑星は、衝突コースにあるものか、そうでないかを見分けるのは難しい。見分け方として常時、弾を撃ち続けてみて、衝突コースに乗っているものは弾が反射するので、反射した小惑星を回避すれば良い。



◀ 小惑星帯に入ったら、常時弾を撃ちつばなしにして、その反射を見て回避しよう。

### 味方艦からのレーザー射撃！

突然、警報が鳴った。近くの味方艦からレーザー砲が発射されたのだ。レーザーは進路上の小惑星に命中し

て小惑星を木っ端みじんに。小惑星の破片がま

っすぐにこちらに向かってくる。これを避ける方法は、破片と破片の間の狭い空間をすりぬけるしかない。破片の動きを

良く見て、抜けられそうな隙間を見つけたりすりぬける。



Evasive maneuvers!  
Evasive maneuvers!  
Laser scratching!!

### シールド回復の最高のチャンス

アステロイドを抜けたらアイテムキャリアが3つ出てくるぞ。その3つともシールド1のアイテムが入っている。アステロイド帯の戦闘で消耗したシールドを回復させられる最高のチャンスだ。アイテムを取りにいったダメージを喰うな。



◀ アイテムボックスの中身は全てシールドだ。全部取れば、3ポイントもシールドを回復できる。

# 2-3 ZONE

このアステロイド帯の中でも、最大規模の小惑星がシルフィードに迫る。警報にしたがって直ちに進路を変更せよ。

## 巨大な小惑星が接近

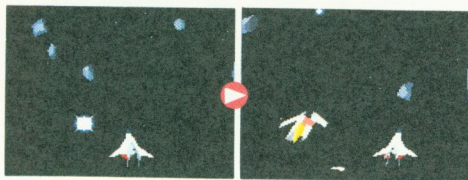
ステージを進んでいくと、突然、警報が鳴って巨大な小惑星がシルフィードの進路をふさぐ。警報の指示にしたがって、進路を変え小惑星をかわそう。最初の小惑星は左に、ふたつめの小惑星は右に進路を変えれば小惑星に激突しないですむぞ。



▲警報の指示にしたがって、ひとつ目は左に、ふたつ目は右にかわそう。小惑星をかわしている最中も、敵は容赦なく攻撃をかけてくる。敵の攻撃に感わされて、進路を誤るな。

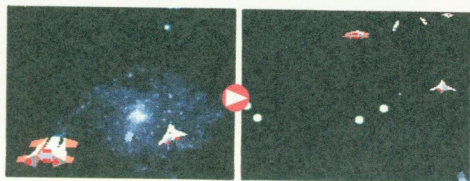
## 高速ファイター、ラゼル出現!!

まだ機体が小さくしか見えない遠距離から高速の加速エネルギー弾を発射すると、シルフィード目がけて突入してくる。気をぬいていると体当たりされるぞ。



## 後方からアルビス出現

後方から2-1ZONEに出てきたアルビスがシルフィードを追い越していくぞ。1機なので攻撃は怖くないが、他の敵の攻撃が激しい場所なので、結構じゃまになる。





# 2-4 ZONE

## ▶ STAGE 02/OUTER ASTEROID



アステロイドでの戦闘がかなりハードだった。シールドはやばいが後はボスマカだけだ。いっちょやろうぜ。

### ステージ最後のアイテム出現

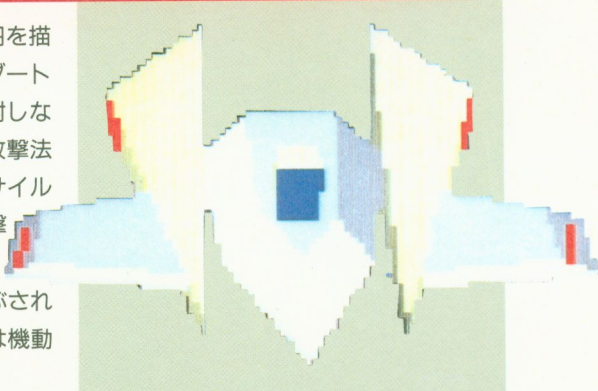
アステロイドをぬけたら、アイテムキャリアが3つ出現。中には“シールド1”が1個と“ボーナス”が2個入っていて、シールドの1ポイント回復と、1000点と5000点のボーナス得点が得られるぞ。ステージボスは目の前だ。



◀このあたりになると敵ももうじゃまにこない、ゆっくりアイテムを取ろう。

### ミサイル攻撃機 オレウス

この機動メカは大きく円を描きながら前後に移動し、ダート状のミサイルを次々に発射しながら攻撃をかけてくる。攻撃法としては、ミサイルとミサイルの間に入り込みながら攻撃するしかない。ときどき前に押し出してきたらつぶされてしまうので、そのときは機動メカの後方に避難しよう。



▲大きく円を描きながらミサイルを絶え間なく発射し続けて攻撃の手を休めない。



▲ときどき機体を前進させてきて、シルフィードに体当たり攻撃をかけてくる。

# STAGE 03 BATTLE CARRIER

このステージは、画面いっぱいに超巨大戦闘母艦ヘリオ・ベイが待ち受けている。こいつのそばをすり抜けるようにして進むのだが、敵の攻撃は熾烈

を極める。こいつをしとめるには、コントロールシステムを破壊しなくてはならない!! 圧倒されるグラフィックに度肝を抜かず!!

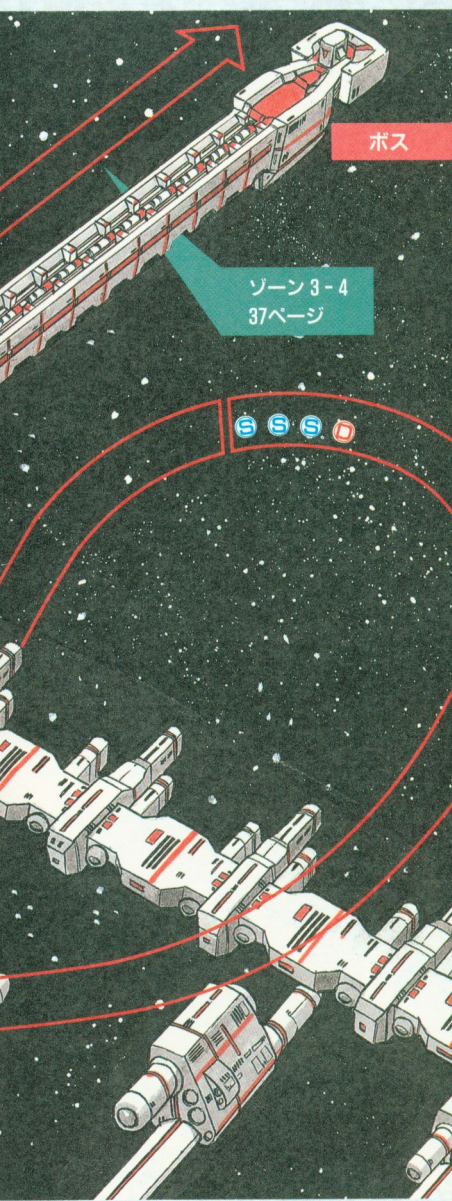
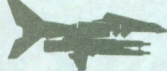


**超巨大戦闘母艦  
ヘリオ・ベイ!!**

ゾーン 3-3  
36ページ

スタート

ゾーン 3-1  
34ページ



ボス

ゾーン 3-4  
37ページ

S S S D

ゾーン 3-2  
35ページ

このステージで取れるアイテム

S	SHIELD 1	4
D	DESTROY	1
B	BONUS	1

開発スタッフからひとこと

非常に遠すぎて気がつかないかもしれないが、遠景でポリゴン爆発する敵艦がいる。せっかく苦労して作ったので、敵との戦闘やプレイに余裕のある人は注目。ゲームのテストプレイのときには、誰も気がついてくれなかったのだ。



# 3-1 ZONE

今度の獲物はちょっとでかいぞ、なにしろ全長14944mもある化け物、戦闘母艦だ。この任務は骨が折れそうだ。

## 巨大戦闘母艦ヘリオ・ベイに突入

太陽系軍の巨大戦闘母艦ヘリオ・ベイ。こいつが今回の攻撃目標だ。このでか物を破壊すれば、無人艦隊は補給が不可能になり、外宇宙で行動できなくなる。これ以上の移民星への攻撃を阻止するためにも必ず成功させねばならない。



## 押し寄せる防空戦闘機



▲側面からいきなり飛び込んできて、攻撃して素早く逃げていく。



▲ほとんど弾も撃たず、高速でシルフィードめがけて突入してくる。



▲正面から突入してきて左右に散開して、左右側面から通常弾を発射する。



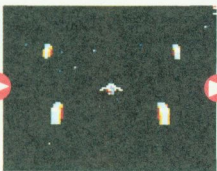
▲前方で反転して通常弾をばらまいて、さっと離脱していく。

## サンドイッチにされるな

前方、左右両側からゴノスが出てきてシルフィードをサンドイッチにしようと、はさみ込んでくる。ゴノスが止まってはさみに来た瞬間、前か後ろに移動すれば避けられるぞ。



▲前方から左右4枚ずつ計8枚のゴノスが出てきたぞ。



▲シルフィードの横に来たら停止して、両側からはさみ込んでくる。



最後の1枚をよける  
タイミングをとれ!

# 3-2 ZONE

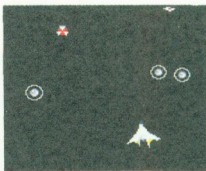
## ▶ STAGE 03/BATTLE CARRIER



このゾーンは、いったん下に潜り込んで抜けたアームデッキ部を反転して、上部に抜ける機動をするデンジャラスなゾーンだ。

### アイテムでシールド回復

ここでは4つのアイテムキャリアが出現し、3個のシールド1と1個のデストロイが手に入る。シールドを一気に3ポイントも回復できるまたとないチャンスだ。全滅アイテムのデストロイはもったいつけていると敵にくい込まれるぞ。



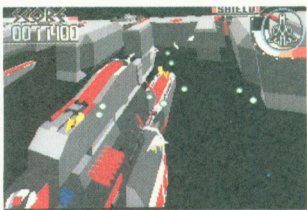
▲このポイントを逃したら3つもシールドを回復できる所は他にない。



▲デストロイを取るタイミングがぴったり合うと、多くの敵をいっぺんに倒せる。

### 防空隊の猛烈な迎撃

最初の突入針路がヘリオ・ベイの船体部からずれていたために、反転して船体部に再突入を試みる。1度蜂の巣をつついた後だから敵の攻撃もすさまじい。いろいろな戦闘機を出撃させてシルフィードを攻撃してくる。アームデッキを飛び越し、機体の向きをかえるときに、さっき出港していった敵の突撃砲艦から、対空射撃を受ける。この戦闘機と戦艦との一体になった攻撃をきりぬけよう!!



▲敵艦隊のヘリオ・ベイから補給を受けている突撃砲艦がうようよいるぞ。



▲さっき出港していった突撃砲艦からの対空射撃だ。

### スクランブルしてくる敵機



▲遠距離から加速エネルギー弾を発射してそのまま離脱していく。



▲横からいきなり出現してきて通常弾をばらまいて離脱していく。



▲3機とも耐久度が高く、簡単に撃墜することはできない。



▲遠距離から加速エネルギー弾を発射して、そのまま突っこんでくる。

# 3-3 ZONE

ヘリオ・ベイ船体部への突入コースに乗った。しかしその前に立ちはだかったのは、機動メカ、メルディスだった。

## 突入前にアイテム補給

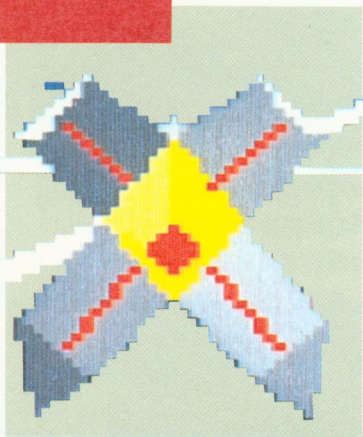
ヘリオ・ベイの船体が見え始めると、アイテムキャリアが出現。中身はシールド1とボーナス3000点だ。すぐそばに機動メカが迫っているので、もたもたしていると機動メカの攻撃が始まって取りにくくなる。



◀シールドとボーナスが手に入るぞ。

## 機動メカ メルディス

巨大戦闘母艦の守り神がお出ましだ。機体を右に左に振りながら攻撃をかけてくる。攻撃のパターンは扇状に通常弾を発射してくると、四角いビットを出してシルフィードに誘導してくる2パターンだ。攻撃のスピードは、そんなに速くないので、落ち着いて弾をさけながら攻撃すれば大丈夫。



▲扇状に発射してくる弾が広がったすき間にすりぬければ弾はかわせる。

▲四角いビットを2、3個放出してシルフィードめがけて誘導してくるぞ。

# 3-4 ZONE

## ▶ STAGE 03/BATTLE CARRIER



ついに船体部に突入したぞ。狭い回廊に敵が殺到してきて大乱戦だ。ブリッジにたどり着くまでくたばるな!!

### 長い回廊をぬけろ!!

回廊の継ぎ目の所は狭くなっている。端によりすぎると、壁に当たってダメージを受けてしまうので、できるだけ機体を真ん中のほうに置くようにして戦うように心がけよう。



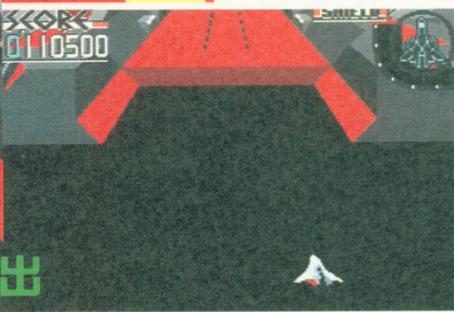
◀ 敵機は壁に当たると爆発してしまいます。うまく壁に誘導して落とすことも可能です。

### 巨大戦闘母艦 ヘリオ・ベイのブリッジへ…

ヘリオ・ベイのブリッジに着いたら、いきなりビームの歓迎だ。1発目は中央、2発目は右側に、3発目は左側に、そしてブリッジが見えなくなってから、4発目は中央にビームを撃ってくる。後方に下がっていれば、ビームのくる位置は判るので、あせることはない。どうやら敵の親玉は、ブリッジの脱出ユニットに乗ってトンスラしたらしい。



ビーム砲の攻撃!!



ボスは脱出

# STAGE 04 ADVANCED BASE

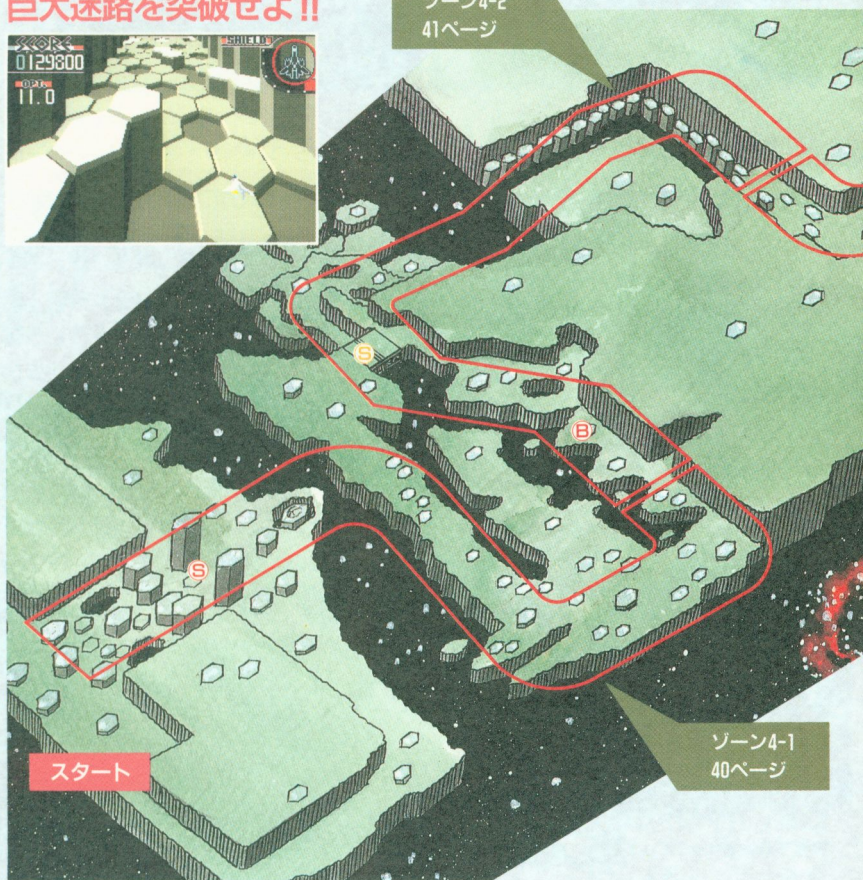
宇宙空間に、巨大な建設中の敵要塞が広がる。あちこちに配置されている砲台からの砲火など、敵の激しい攻撃はまさに前半の山場のステージだ。

空間に浮かぶこの要塞は立体ヘックスともいえるトラップ作りで、このマップを見て、初めて全体図が理解できるにちがいない。

## 巨大迷路を突破せよ!!



ゾーン4-2  
41ページ



スタート

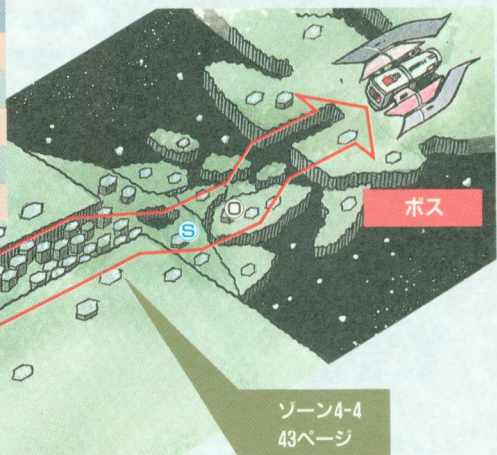
ゾーン4-1  
40ページ





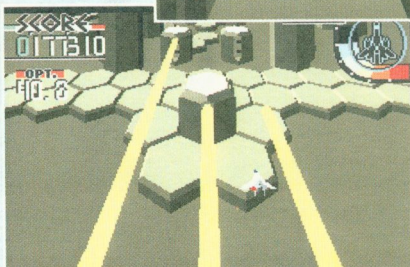
このステージで取れるアイテム

Ⓢ	SHIELD 2	1
Ⓢ	SHIELD 3	1
Ⓢ	SHIELD 1	1
Ⓑ	BONUS	1
Ⓒ	OPTION ENERGY UP	1



ゾーン4-3  
42ページ

## 変化する地形!!



## 開発スタッフからひとこと

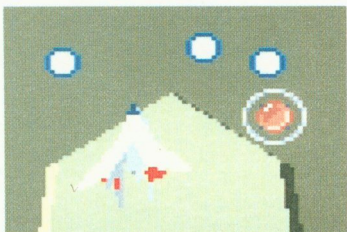
ステージ4はとにかく広い。ただ、広いだけでなく、複雑な構造をした要塞だ。そのため、シルフィードの速度や進路のトラップのタイミングなどを合わせるための微妙なバランス調整を、何度もやり直した。この絶妙なバランスを体験してほしい。

# 4-1 ZONE

宇宙に浮かぶ建設中の要塞の入り口。建設中の要塞までもがグレムゾンシステムによってコントロールされてしまっていた。

## シールドを回復

ステージ4が始まるとすぐにアイテムキャリアが現れる。この中にはシールド2が入っている。ステージ3で受けたダメージはこのアイテムで回復しなければステージ中盤でつらくなるぞ。



◀シールド2を取ると取らないでは今後の展開が全然違う。

## レーザー砲台に注意

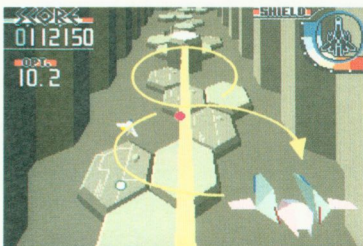
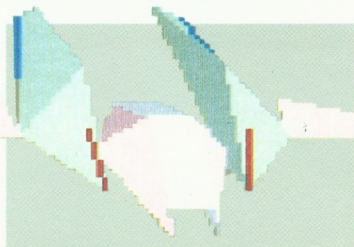
アイテムキャリアが出現の直後、前方に建設中の要塞の入り口が見える。入り口には1門のレーザー砲台が配置され、画面中央に向かってレーザーを発射してくる。アイテムを取ったら画面の右か左に退避しろ。



◀画面の中央にいるとレーザー光線の餌食になってしまう。

## 背後から迫りくる

シルフィードの背後に迫りくるゲルディ、こいつは無数の弾をまき散らしシルフィードを襲う。破壊は二の次、弾と障害物をさけることに専念し、あわよくば破壊しよう。



▲無節操に撃ってくる無数の弾と障害物をさける。

▲チャンスがあれば、ふとここに飛び込んで攻撃しろ。



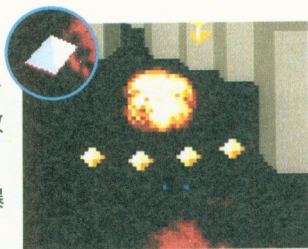
# 4-2 ZONE

狭い通路を、敵機や敵機の撃ってくる弾とレーザー砲のレーザーをさけながら、進んで行かなければならない。

## 早めに破壊しろ

このキューブ状のザムドは早めに破壊しないと、自爆してシルフィードに向かって放射状に4発の破片を散らばす厄介に敵だ。

ザムドが現れたら、集中攻撃をして自爆する前に破壊しろ。



◀ザムドが自爆するとその破片は画面一杯に広がる。

## 4連のレーザー砲が狙っている

狭い通路の曲りばなに4連のレーザー砲台が並んで配置されている。レーザーとレーザーの間を通り抜ける。画面の中央辺りにレーザーが当たらない安全地帯が存在するので、安全地帯を捜し当てろ。



◀すばり、このポイントがレーザー光線の安全地帯だ。

## シールド3のアイテムを取りもらすな

建設中の要塞の切れ目を下降すると敵機と共にアイテムキャリアが現れる。このアイテムキャリアにはシールド3が入っているのでダメージを受けてでも必ずアイテムボックスを破壊し、このシールド3を手に入れろ。



◀少しぐらいのダメージを受けてもこのアイテムは取りもらすな。

## 一筋の閃光がシルフィードを襲う

細長い通路を敵機の攻撃を避けながら進むと突然レーザーの攻撃がシルフィードを襲う。この通路では画面の真ん中に行かないように、画面の両端で攻撃を避けよう。



▲この通路では注意が必要。

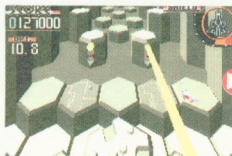
▲画面の真ん中にレーザーがくる。

# 4-3 ZONE

狭く複雑な通路で、スクロールスピードが速くなる。高速スクロールがあるとてもスリリングなエリア。

## 2門のレーザー砲台の攻撃は右か左にさける！

目の前に立ちはだかる壁が開く。ここを過ぎると左右に2門のレーザー砲がシルフィードを待ち構えている。中央に障害物があり、シルフィードを右左に目一杯さけるしかない。



▲右によけてかわせ。



▲レーザーの切れ目の中に入れ。

## 狭い迷路を突破

再び、目の前の壁が開くと高速スクロール始りの合図だ。そのためせり上がってくる床をさけながら進まなければならない。視点を前方に移し、微妙な床の変化に気を付けながら自機を移動させろ！！



▲ここを過ぎると、高速スクロールが始る。気を落ち着けて慎重にシルフィードを移動させろ。



▲前方で起きている変化を見逃すな。シルフィードの通れる場所は限られている。

## 3連のレーザー砲台の攻撃をかわせ！！

高速スクロールが終わりシルフィードが下降をすると、その先には3門のレーザー砲台が待ち構えている。真ん中の砲台と右の砲台の間に入り、右の

砲台が2回レーザーを撃ってくるのを待ち、2回目のレーザーを撃ったら素速く真ん中の砲台の後に回りこめば、ノーダメージで切り抜けられる。



▲要塞の床が開きシルフィードが下降する。その先には…。



▲真ん中のレーザー砲台と右のレーザー砲台の間に入れ。



▲右のレーザー砲台がレーザー2発を撃つまでじっと待て！！



▲2発目のレーザーがシルフィードの横を通り過ぎたらまわりこめ。



# 4-4 ZONE

このステージも殆どの難関をクリアし、残すところステージの最後に待ちかまえるステージボスを倒すのみだ。

## オプションのエネルギーをチャージ

このステージもステージボスを倒すのみ。だがその前に、アイテムボックスが2個現れるので破壊し、中に入っているシールド1とオプションエネルギーアップを取ろう。

特にオプションエネルギーアップは、次のステージ攻略のためにかかせないアイテムだ。

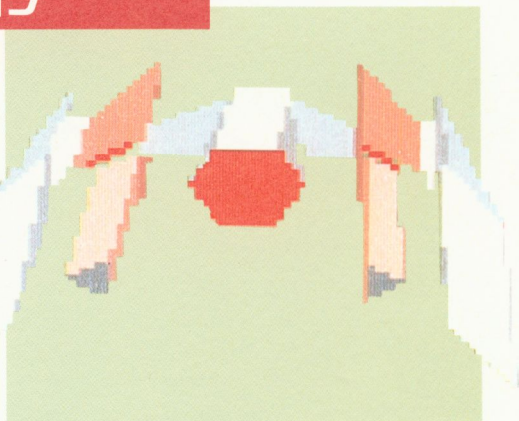


◀ボスとの戦闘の前に現れる2個のアイテムを絶対に取りもたすな。

## 機動メカ ロバイオン

ステージ4の最後に現れるボスは、ノーマル弾の他に、シルフィードを追いかけるリングレーザーで攻撃してくる。しかも、床には数多くの障害物がシルフィードの攻撃を邪魔をする。

リングレーザーは破壊できるので、ホーミング弾を破壊しながらボスを攻撃しろ。



▲リングレーザーは、メインウエポンで破壊できる。



▲障害物と敵の弾を避けながら気長に攻撃して倒そう。

# STAGE 05 WARP ZONE

宇宙空間を走行していると、突然目の前にまばゆい光が放射状に飛び込んでくる。これは、太陽系を目指すため、超光速航行に切り替え、亜空間に突入

したためである。このワープ途中でも、敵の追撃は容赦なく襲ってくる！

ここを切り抜ければ、目の前には、美しい太陽系の木星が見えてくる。



目標は太陽系!!  
ワープ開始!!

ゾーン 5-1  
46ページ

ゾーン 5-2  
47ページ

ワープ空間

スタート



## 開発スタッフからひとこと

このステージで、ワープアウトした後に現れる木星。これはレイトレーシングを使って描いているのだ。木星の写真を取り込むだけでもよかったけれど、自転させて、オリジナルで描き上げたのだ。

太陽系・木星

ボス

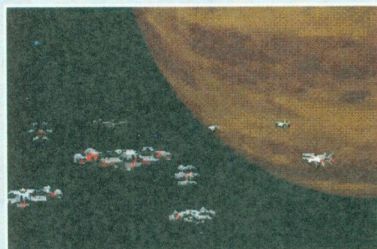
ゾーン 5-4

48ページ

ゾーン 5-3

48ページ

## 母船に着艦だ!!



このステージで取れるアイテム

なし

亜空間戦闘が  
待っている!!

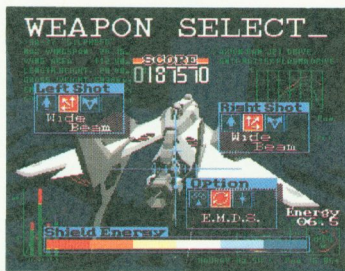


# 5-1 ZONE

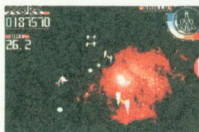
母艦へと向かうシルフィードを敵機の激しい攻撃が襲う。敵機の攻撃を避けるため、シルフィードは亜空間飛行に移るが……。

## ワープゾーンでの戦い

このステージは、敵機の攻撃が激しいので、武器の選択が重要になる。メインは、ワイドビームかオートエイミングで敵機を寄せ付けないようにし、オプションには、E.M.D.Sを装備して、シールドの替わりにしろ。



◀武器の選択は、この選択で決まりだ。特に、E.M.D.Sはなくてはならない装備と言える。



▲バーンは画面の側面から出現し、ノーマル弾を発射して去ってゆく。



▲ベノン側面から出現し、離脱の際に多数のノーマル弾を発射する。



▲エルノーは編隊で飛来し、シルフィードを囲い込むように飛行する。



▲カデルは3機編隊で飛来し、左右に機体を振りながら攻撃してくる。

## ワープ開始、亜空間へ突入!!

激しい敵機の攻撃をかわし、シルフィードは無事ワープポイントに到着。敵機の攻撃も一段落。ワープ中はちょっとひと息。

再び行われると思われる敵機の激しい攻撃にそなえて、心の準備を今のうちにしっかりととのえておこう。



## ワープポイント到着、太陽系に向けワープ開始!!



# 5-2 ZONE

## ▶ STAGE 05/WARP ZONE



一路太陽系へと向かうためワープしたシルフィードだが、亜空間にも敵機が現れ、シルフィードを襲う。

### 亜空間内ではアイテムが出ないぞ

ワープを敢行し、亜空間へと突入したシルフィードだが、亜空間の中ではアイテムキャリアが現れない。シルフィードのダメージを最小限に押さえなければ、亜空間の中で朽ち果ててしまうぞ!!



◀ 亜空間の中では、アイテムが1個も現れない。

### 突如出現した機動メカ レムオン

亜空間に白い機影が浮び、ステージ1で登場した同タイプのレムオンが再び現れる。

攻撃方法はステージ1と同じだが、ステージ1のときと比べ、耐久力が少し下がっている。今回は、弾をさけていれればすぐ消えて去ってしまう。



▲ 攻撃方法は、前回とまったく同じ。4発同時に発射されるブーメラン弾とノーマル弾だ。



▲ 今回は、撃ってくる弾をさけ、逃げ回っていればすぐ消え去ってしまう。



### 通常メカも亜空間戦闘に参加

レムオンとの戦闘を終え、ホッとする暇もなく、すぐに通常メカが現れてシルフィードに攻撃を仕掛けてくるぞ。ここでも、宇宙空間の戦闘同様、敵機の撃つ弾をさけることに専念しろ!!



◀ 敵機の群が現れたときは、弾の動きだけを見てみよう。

# 5-3 ZONE

亜空間での戦闘も中盤から終盤にさしかかり、敵の攻撃パターンもインプットされたことだろう。さあ、太陽系はもう目の前だ!!

## 異空間から特攻をかけてくるぞ!!

通常メカの攻撃が一瞬おさまると、白い機影がいくつも浮び上がり、実体が現れるとすぐにシルフィールドに向かって体当たりをしてくる。

常に自機を機影の現れていないところに動かし、体当たりをかわそう。



◀敵機の影が見えたら、異空間からワープアウトして回避図だ。

## 第2の刺客出現!!

敵機の特攻を避けていると、突然大きな機影が現れ、ステージ3で現れたメルディスが、シルフィールドに襲いかかる。攻撃パターンは、ステージ3で現れたときと同じだ。扇状に撃ってくるノーマル弾を避けながら攻撃すれば破壊できる。



▲菱形をしたミサイルは、簡単に破壊することができるので気にせず攻撃しよう。



▲扇状に撃ってくるノーマル弾が破壊できないので、さけるしかない。

攻撃パターンは  
STAGE 3と同じ!!

## 木星軌道上にワープアウト

敵の攻撃を必死にかわし、ついに木星軌道上に到着。しかし、木星が見えたからと言って安心してはならない。完全にシルフィールドがワープアウトするまで敵機の異空間からの特攻攻撃が続くからだ。



◀木星は、目前に見えるがなおも敵機の攻撃はしこく続く。

# 5-4 ZONE

## ▶ STAGE 05/WARP ZONE



ワープアウト後、シルフィードの目の前に、巨大な木星が現れる。そして、機動メカまで目の前に出現する!!

### 出迎えは **機動メカ ゼルティス**

木星をバックに現れるゼルティスは、ノーマル弾とともに火炎弾でシルフィードを攻撃してくる。火炎弾の発射パターンは、シルフィードの位置によって変わるぞ!



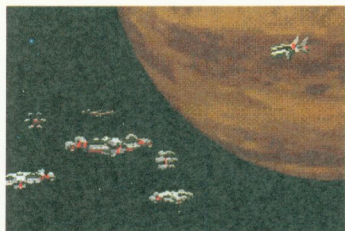
▲火炎弾がついているときは、いくら後から攻撃しても、敵にダメージを与えられない。

▲シルフィードがゼルティスの真下にいるときは、火炎弾を4発同時に撃ってくる。

### 母艦に着艦

亜空間での厳しい戦闘を終えたシルフィードは、母艦との合流ポイントに到着。

すでに、合流ポイントで待機していた母艦に着艦。キミが心の底から本当に安心できるのは、この瞬間だけだ。



# STAGE 06 ASTEROID BELT

巨大な岩と氷塊の世界がこのステージだ。火星と木星の間に広がる、小惑星帯（アステロイドベルト）に進入したという設定になっているのだが、

3Dでしかもスピード感あふれる画面は、思わず目をおおいたくなる。ただし、このステージでも、敵の攻撃は熾烈を極める。

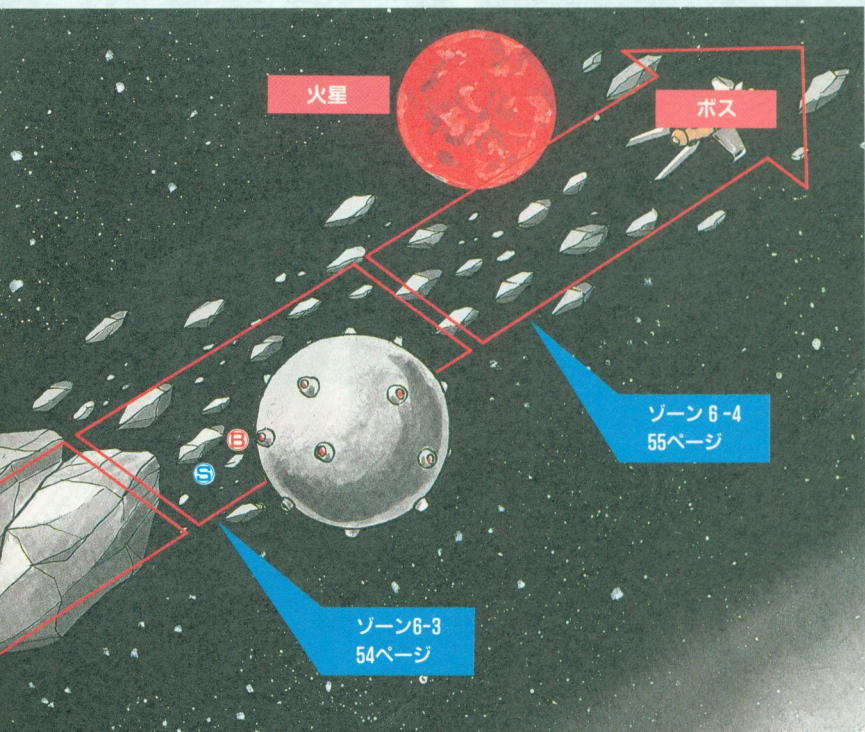
## 岩と氷のアステロイドが待ち受けている!!



ゾーン6-1  
52ページ

ゾーン6-2  
53ページ

スタート



## このステージで取れるアイテム

①	INBINCIBLE	1
Ⓑ	BONUS	2
Ⓔ	SHIELD 2	1
Ⓕ	SHIELD 1	1

## 開発スタッフからひとこと

このステージの後半に登場する球形要塞は、絵コンテ段階ではなかったものですが、いつのまにかデザイナーが映像を作ってしまったので入れてしまいました。でも、どうしてウニの形をしているのだろうか？



# 6-1 ZONE

ここでは大小様々な小惑星と数多くの敵機が飛び交う、アステロイドベルトでの激しい戦闘がくり広げられる。

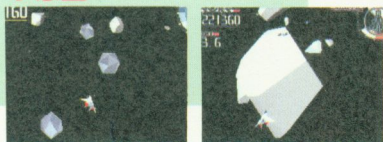
## 小惑星と敵機のダブル攻撃

小惑星と敵機が現れ、シルフィードを襲う。敵機は小惑星に隠れる形で現れるので攻撃してもなかなか敵機に弾が当たらない。オートエイミングを装備して、小惑星をさけることに専念しよう。



◀オートエイミングを装備し、攻撃より小惑星の動きに集中しろ。

### 小惑星



▲この形をした小惑星は、シルフィードの攻撃でも破壊できる。  
▲大きめの小惑星はシルフィードの攻撃では破壊できない。

### 敵機



▲前方から接近してきた、シルフィードの周りを旋回していく。  
▲小惑星のすき間をいかぐり、どんどん攻撃をかけてくる。

## 敵艦接近!!

アステロイドベルトの中に潜む敵突撃砲艦を発見。と同時に背後よりレーザーが発射され、目の前の小惑星が大破する。小惑星の破片に当たらないようにして、敵艦に接近しろ。



◀一発のレーザーが背後から放たれる。画面の中央にいると危険だ。



▲破壊された小惑星が飛び散り、シルフィードを襲う。画面の中央が安全地帯だ。



▲目前に敵突撃砲艦が現れる。突撃砲艦のレーザー攻撃をかわして接近しろ!!



▲レーザー砲のすぐ後にアイテムキャリアが現れる。レーザーに注意し、アイテムキャリアを壊せ。

# 6-2 ZONE

## ▶ STAGE 06/ ASTEROID BELT



敵突撃砲艦の脇をかすめ、再び小惑星と敵機の入り乱れるアステロイドベルトの中へと戦場は移る。

### 無敵でGOGO!!

突撃砲艦のレーザー攻撃をかわしアイテムキャリアを破壊するとインビンシブルが現れる。インビンシブルさえ取れば、突撃砲艦の側面で現れるアイテムキャリアの中身も確実に取れる。



◀ 突撃砲艦のプロトン砲のところにアイテムキャリアが出現する。



▲ アイテムキャリアを破壊すると、インビンシブルが出てくるぞ。



▲ インビンシブルを取ると一定時間無敵で進むことができる。



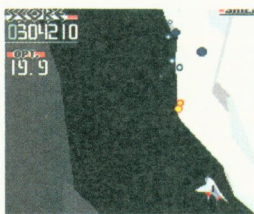
▲ ボーナスはともかく、シールド2は絶対に欲しい局面だ。



▲ インビンシブルさえ取ってれば、敵機を気にせず簡単に取れる。

### 小惑星群を避ける!!

突撃砲艦の横を通り過ぎると、小惑星群の真っ只中に突入する。中でも、ふたつの小惑星の間の細い空間を通り抜けるときには、小惑星に当たらないために細心の注意が必要だ。



◀ 途中の巨大な小惑星と小惑星の間をすり抜ける場所が最大の難所だ。

### 次々に現れる小惑星



▲ 突然の急上昇に注意しろ、小惑星の動きが突然速くなる。



▲ 当たり判定がある小惑星だけ避けるようにしましょう。

### 敵機と小惑星の突撃



▲ 狭い空間で、敵機の攻撃をさげなければならなくなる。



▲ ふたつの小惑星と敵機が現れる。敵機を早目に破壊しないと……。

# 6-3 ZONE

シルフィードは、小惑星を偽装した防衛衛星の激しいレーザー攻撃をくぐり抜け、次なる好敵手の元へ……。

## シールド出現

ふたつの小惑星の間の空間を通り抜けると、目の前に小惑星に偽装された防衛衛星が現れる。防衛衛星に接近する前にアイテムキャリアがふたつ現れる。ここで、何としてもシールドを回復しておきたい。



◀ふたつのアイテムキャリアの中は、シールドとボーナスだ。

## レーザーがシルフィードを襲う!!

小惑星に偽装された防衛衛星には、いくつかのレーザー砲が配備され、侵入者に対してこれで迎え撃つ。シルフィードも例外ではなく、レーザー攻撃の洗礼を受けなくてはならない。当たり判定のあるレーザーを見極めろ。



◀防衛衛星のレーザーには当たり判定のあるものと無いものがある。

## 右側からは、敵機が現れない

防衛衛星の地表を飛んでいるとき、画面の右側からほとんど敵機が現れない。シルフィードを地表にスレスレに飛ばし、画面の左側だけに注意を向けるようにすれば敵機からのダメージは最小限に押さえられる。



◀右側によっていれば、左側から現れる敵機の動きが良く見える。

## 小惑星大破!!

防衛衛星を通過すると、目の前の小惑星が突然破壊される。

この小惑星の破片に当たらないように画面の真ん中にシルフィードを待機させよう。





# 6-4 ZONE

## STAGE 06/ASTEROID BELT



アステロイドベルトでの激しい戦闘も、ついにステージボスのグレニウスとの戦闘を残すのみとなった。

### グレニウス

ふたつのビットを従えて現れるグレニウス。ビットからは、残像の残る特殊ビームが発射される。特殊ビームの残像にも当たり判定があり、ダメージを受けやすいので、ビットを早目に破壊しなければならぬ。



### グレニウスの動き



▲ビットから、残像の残る特殊ビームをシルフィードに向け発射してくる。



▲ビットを回転させながら、比較的ゆっくりと大きく丸みをもった動きをする。



▲ノーマル弾は、同時に無数の弾をバラバラ撃ってくるがあるので注意が必要だ。

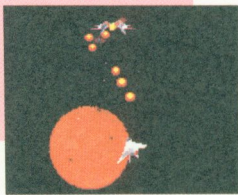
### 戦闘中、特に注意すること

この戦闘中に注意しなければならないのは、グレニウスの攻撃もさることながら、小惑星の動きにも注意しなければならないことだ。

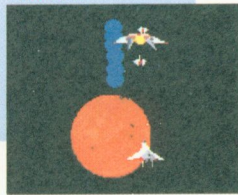
#### 小惑星



#### ノーマル弾



#### 特殊弾



# STAGE 07

# GIGA FORTRESS

いよいよ軌道要塞に突入する。このステージは通路とフロアの入り交じった構成で、要塞内ダンジョンといった感じさえるスリリングなステージだ。しかも最後に待ち受けているボスの攻撃は圧巻!!



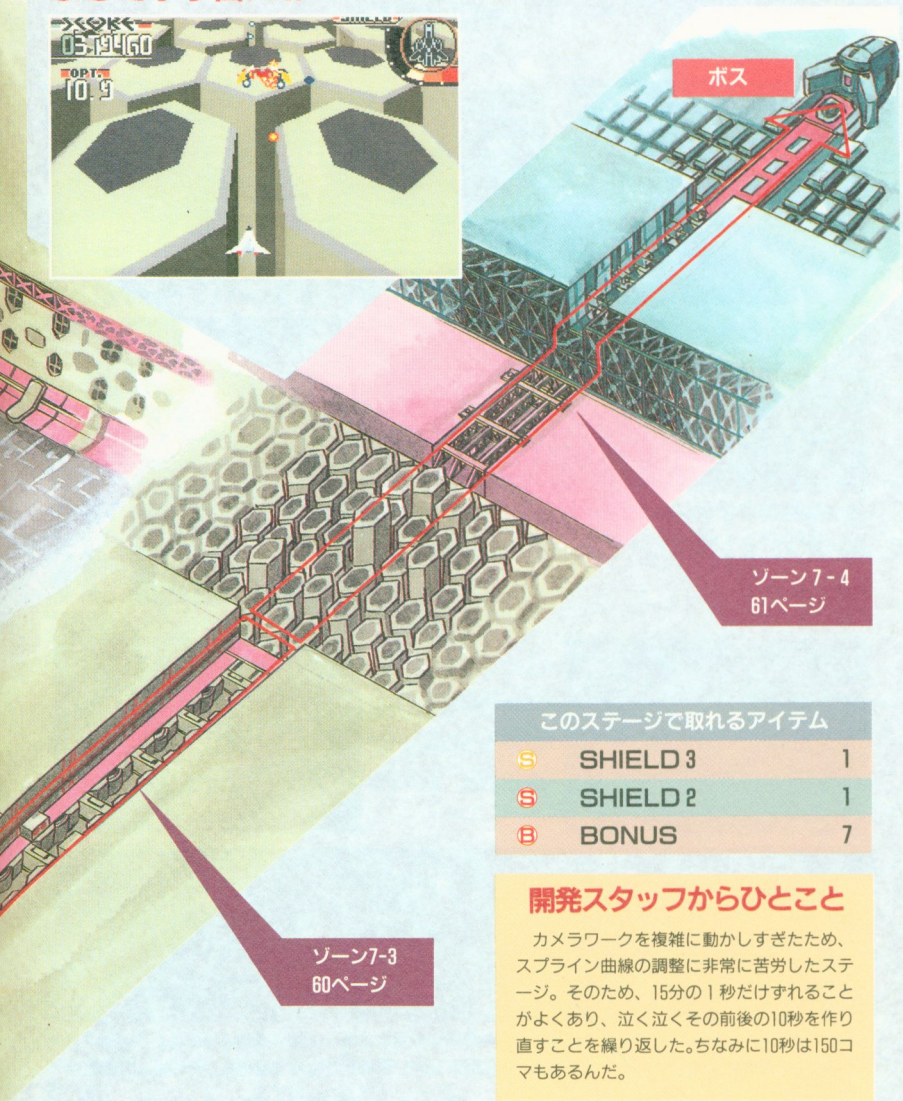
ゾーン7-2  
59ページ

ゾーン7-1  
58ページ

スタート



超ド級の軌道要塞は  
まるで小宇宙だ!!



ボス

ゾーン7-4  
61ページ

ゾーン7-3  
60ページ

このステージで取れるアイテム

S	SHIELD 3	1
S	SHIELD 2	1
B	BONUS	7

開発スタッフからひとこと

カメラワークを複雑に動かさすぎたため、スプライン曲線の調整に非常に苦労したステージ。そのため、15分の1秒だけずれることがよくあり、泣く泣くその前後の10秒を作り直すことを繰り返した。ちなみに10秒は150コマもあるんだ。

# 7-1 ZONE

この要塞は、まるで巨大な迷路だ。その上ありとあらゆる所に侵入者防止用の仕掛けがあつてたまらない。

## 要塞通路での戦い

狭い通路の中で戦闘が行われるから常に壁や防衛システムに気を配る必要がある。その上に敵が出てきて大暴れするのだから、画面に出てくる全ての物に気を配らなければならない。



▲壁が迫る狭い通路を機動メカが左右に移動しながら攻撃してくる。



▲5機もの機動メカが編隊を組んで迫ってくる。1機を撃墜したらそこから後ろに出よう。

## 要塞戦闘での武器

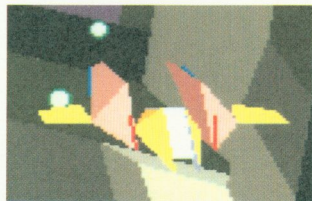
要塞内部では、オートエイミングが使いやすい。ワイドビームもいいけれど、最後の電磁ゲートを通過する際に、ダメージをくらってしまう。オプションは使わずエネルギーをチャージしよう。



▲オートエイミングが無かったら、なるだけ射程の長い武器を選ぼう。

## ゲルディとの戦闘

狭い通路の中で、大型機動メカとの戦闘だ。途中通路が左と右に曲がっているの、戦闘しながら進路を変更しなければならないので、敵の弾と壁の両方に気をつけよう。



▲ゲルディ出現、機体を左右に振りながら、通常弾を狭い通路に乱れ撃ちしてくる。



▲前面のゲートが閉じられた、左の通路へ飛び込め。左へ急速旋回！



▲長い通路を抜けると、要塞内とは思えないほどの、広大な空間に出現する。

# 7-2 ZONE

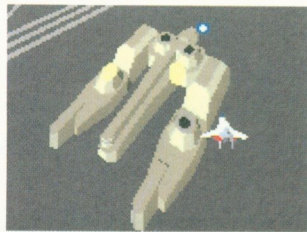
## ▶ STAGE 07/GIGA FORTRESS



要塞の中を戦車が走ったり、機動メカが飛び回ったりと、この要塞の大きさははかりしれない。

### 巨大戦車は攻撃不能

要塞内に広がった広大なフロアで、巨大戦車が攻撃してくる。シルフィードには地上攻撃用兵器は搭載していないので、巨大戦車を攻撃することはできない。弾をいったん上に撃ち出すので、それを見て、弾のくる方向を予測して弾をかませ。



▲シルフィードより低いフロアを走行しているため直接戦車を攻撃することはできない。



▲いったんシルフィードの入る高度まで弾を上げるために、直上に弾を撃ち上げる。



▲シルフィードの飛行する高度に達すると、弾はまっすぐ直進してシルフィードを襲う。

### 要塞内の防衛システム

2本の巨大なレールの上を移動しながら、シルフィードめがけて空中機雷を撃ち上げてくるぞ。機雷はしばらくは爆発しないでただよっているの、ただよっているうちに破壊すれば、進路を爆発で邪魔されずにすむぞ。



▲2本の巨大なレール上をシルフィードの同じスピードで前方を移動する。



▲撃ち上げられた空中機雷はすぐには爆発しないで、しばらく空中にただよっている。



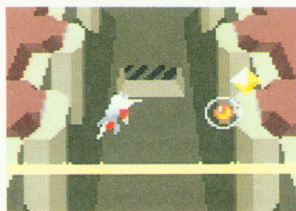
▲目標をとらえると、目標に向かって転がるように爆発しながら、進路をふさぐ。

# 7-3 ZONE

要塞では心臓部を守る機動メカが登場する。こいつは耐久度が異様に高く、いつまでもつきまとういやなやつだ。

## SHIELD 3を取ろう!!

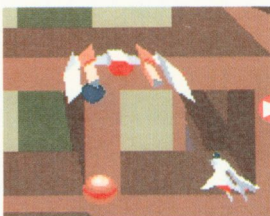
広い空間から通路にかけて、アイテムボックスが連なって出てくる。そのひとつにシールド 3 の入った物がある。他ののは1000点ボーナスだ。ボーナスアイテムに惑わされないで必ずシールド取ろう。



◀数多くのボーナスアイテムにまぎれて、シールド3がかくれているぞ。

## ロベイオン出現!!

こいつはなにしろ耐久度が高い。いくら撃ってもなかなか破壊できない。おまけに要塞の防御システムがこいつを支援するから、簡単に攻撃をさせてもらえない。



▲赤い誘導地雷は、シルフィードもけて突入してくる。



▲青い浮遊地雷は、爆発すると四方に破片をとび散らす。

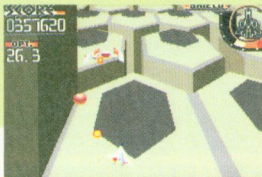


▲ノーマル弾を、バラバラと発射してくる。

## 支援する防御システム



▲ふたつのレーザーバリアで、シルフィードの動きを封じる。



▲六角形の柱がせり上がってきて進路を塞ぐ。



▲2本の六角柱がせり上がってきて狭いすき間しか通過できない。

# 7-4 ZONE

## ▶ STAGE 07/GIGA FORTRESS



最後の防御システムの電磁ゲートを抜ければ、要塞の心臓部だ。これを破壊すればこの要塞も最後だ。

### 電磁ゲートを強行突破だ

電磁ゲートのバリヤは強力で、弾を集中させないと電磁バリヤが破れずに突っ込んでダメージを受けてしまう。ステージの初めで、ワイドビームを選

んでいると、弾が拡散してしまって電磁バリヤを破れないで、電磁バリヤごとにダメージを受けてしまうことになるぞ。



▲電磁バリヤの最終ゲートにはいっていき。



▲機体を中央に置いて、弾を電磁バリヤに集中させる。



▲電磁バリヤ突破、しかしこれからいくつもあるぞ

### 要塞心臓部を破壊せよ

要塞の心臓部自体は攻撃能力を持たない。発進してくる敵編隊を落としていけば、自然に爆発する。いっぱい下がった位置から敵の攻撃を左右にかわしながら攻撃していれば、ダメージを受けずに破壊することができる。



▲心臓部の壁の発進口からさかんに戦闘機を発進させてくる。



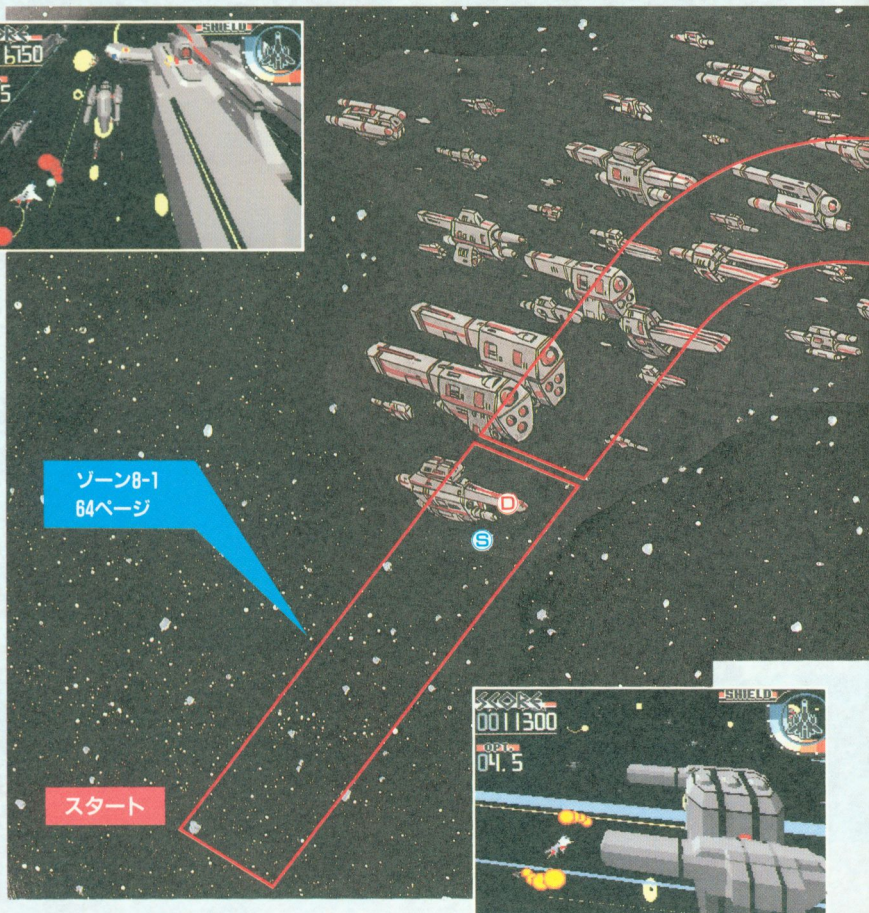
▲ファラスがぐるぐる回りながら要塞の心臓部を守っている。



# STAGE 08 GRAND FLEET

長い旅も終わりを告げようとしている。しかし、それだけに敵の反撃はすさまじい。このステージは敵の巨大艦隊群の中を突破していくのだ!!

巨大艦隊群からは対空レーザーが発射され、敵戦闘機が襲ってくる。もう地球に手が届く距離なのに、戦いはクライマックスに向かってますます激しくなる。







待ち受ける大艦隊!!  
敵の対空レーザーと戦闘機  
の十字砲火をかいぐれ!!



このステージで取れるアイテム

③	SHIELD 2	1
③	SHIELD 1	2
④	BONUS	3
④	DESTROY	1

開発スタッフからひとこと

全ステージを通じて、手作業が一番かったのがこのステージだ。戦艦、レーザー、爆発など数が多く、それぞれの配置の手間が大変だった。これらを最速のマシンを使って計算しても、なんと2日間もかかってしまうほどなのだ。

# 8-1 ZONE

今度の敵は、太陽系軍無人艦隊だ。数え切れないほどの戦艦の群れの中へ突撃だ。人の乗っていない操り人形なんか怖くない！

## E.D.M.Sは温存しよう

このステージは敵の攻撃が激しいのでE.M.D.Sバリアシステムをオプションで装備したいところだが、この次のステージ9のほうがこのステージよりも必要性が高いため、このステージはワイドビームで何とかしのごう。



◀ E.M.D.S システムの替りにワイドビームを装備しよう

## 艦隊戦の真ただ中に……

銀河連邦残存艦隊は、太陽系軍無人艦隊と火星宙域において激突した。シルフィードの今回の任務は、残存艦隊が無人艦隊を引き付けているすきに、無人艦隊をコントロールしている機動メカを発見し、破壊することだ。



## 敵機を見逃すな!!

このステージでは、敵機の姿が戦艦と混じりあって、とても見にくくなっている。目をならして敵機を素早くとらえろ!!



敵機が見にくい

## DESTROY出現

艦隊突入コースに入ったところで、アイテムキャリアが出てくる。デストロイとシールド1が入っている。デストロイが出たら、余り敵が出ない場所なので待たずにさっさと取ろう。



▲デストロイとシールド1が出てくるぞ



▲デストロイ取ったら画面中の敵が消滅。

# 8-2 ZONE

## ▶ STAGE 08/GRAND FLEET



敵戦闘機だけでなく、敵艦も攻撃に参加してくるぞ。艦船攻撃用の装備は積んでいないので、ひたすら避けるしかない。

### 変形重巡洋艦出現！

150基以上の対空パルスレーザーを持つ、最新型の防空巡洋艦が出てくる。変形しての対空射撃は美しいが、後方を進んでいればダメージは受けない。このあたりは戦艦の攻撃よりも敵戦闘機の攻撃の方が怖い。



### 突撃砲艦のビーム攻撃

巡洋艦を過ぎて上昇すると突然、遠方の突撃砲艦からプロトン砲を浴びせられる。このビームをかわすには、上昇しかけたら、すぐに右か左に寄っておけば、難なくかわせる。



◀ 味方の艦隊を狙ったものだろうが、あらかじめ端に寄っていないとかわせない。

### アイテムを取り忘れるな

戦艦の下へ潜り込んだあたりで、アイテムが手に入るぞ。ボーナスがふたつに、シールド2がひとつ出てくる。機体のダメージが多い場所なのでこれは有り難い。シールド2優先でアイテムを取ろう。



◀ 戦艦の下部のアンテナアイテムをくぐり抜けながらアイテムを取ろう。

# 8-3 ZONE

敵戦闘機と機動砲艦が入り乱れての乱戦！ミスが取り返しのつかない致命傷になる。敵の動きを良く見て切り抜けるしか手はない。

## ゼガニンは1機ずつ血祭りにあげろ

先のステージで出てきた4機編隊の機動メカと同じで、耐久度が高ければばらに撃っていても落とせないばかりかダメージを受けてしまう。1機ずつ集中攻撃して、撃墜していくと、ダメージが少なくてすむぞ。



◀耐久度が高いのでいっぺんにはおとせない1機ずつおとせ。

## 最後のアイテムで回復!!

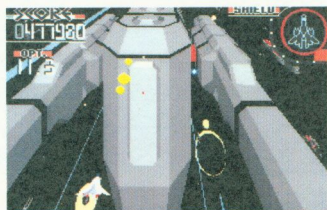
ここに出てくるのがこのステージで取れる最後のアイテムだ。5000点ボーナスがふたつに、シールド1がひとつだ。シールド1なので無いよりまし程度だ。ここまでにダメージが多いとボスメカ戦闘はかなり厳しい。



◀これが最後のアイテムだ。ボスを残してダメージが多いとかなり厳しい。

## 機動砲艦の猛攻

1隻の機動砲艦が急上昇してきて、粒子ビーム砲を発射してくる。このタイプの艦は砲と砲との間が死角になっているので、つねに敵艦の中央部に自機を置くようにすれば、ダメージを受けることはない。



▲急上昇してきてシルフィードを落とさんと狙ってくる。



▲ビーム砲を発射しながら、シルフィードに近づいてくる。



▲艦を左右に振ってなんとか粒子ビーム砲で撃墜しようとしている

# 8-4 ZONE

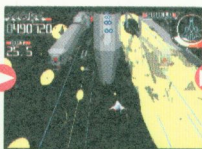
## ▶ STAGE 08/GRAND FLEET



機動砲艦がボスかと思ったらやっぱりその後ろに機動メカが隠れていた。今度のメカはさらにパワーアップしているようだ。

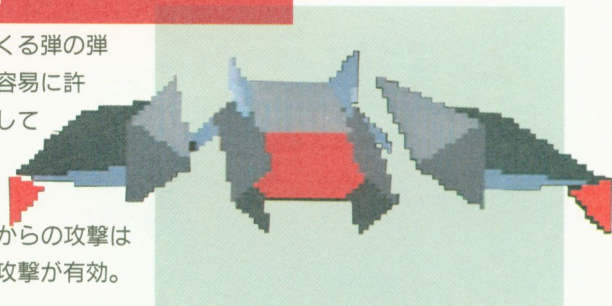
### ボスメカは機動砲艦!?

このステージのボスは機動砲艦かな? と思ったらやっぱり後ろで操っている機動メカがいた。なかなかシルフィードをおとせない機動砲艦にしびれを切らせて、機動砲艦を破壊しての派手な登場だ。



### ブラックバット

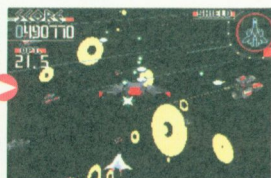
この機動メカは発射してくる弾の弾幕が厚くこちらの攻撃を容易に許さない。特に尻から発射してくる火炎弾はバリアがわりにもなっていて、火炎弾が出ているときは後方からの攻撃は無意味だ。ワイドで側面攻撃が有効。



▲数多くの誘導弾を発射してシルフィードの動きを制限する。



▲最強の火炎弾、これが付いているうちは後方からの攻撃は不可能。



▲通常弾自体は怖くないが、火炎弾と誘導弾のコンビネーションでシルフィードを追いつめる。

# STAGE 09 MOON

ついに地球に手が届く場所、月面へ到着する。この月面には、敵の迎撃機と思われる敵機が出現する。月面の美しいクレーターを眺めている暇はない!! ここでダメージを受ければ、地球を目の前にしてゲームオーバーだ!!



ゾーン9-2  
71ページ

ゾーン9-1  
70ページ

スタート



ゾーン9-4  
73ページ

ボス

地球

ゾーン9-3  
72ページ

#### このステージで取れるアイテム

S	SHIELD 2	1
S	SHIELD 1	1
B	BONUS	1

#### 開発スタッフからひとこと

最後の最後まで作り直したのがこのステージだ。ステージ10だけの作り直しで済むと思っていたけれど、月面独特の雰囲気になかなか表現できなかったため、クレーターだけでも何種類もの形を用意して、色調整を含め試行錯誤を繰り返した。

# 9-1 ZONE

月を舞台に繰り広げられる空中戦。今までの戦闘に比べ敵機の攻撃も激しい。ステージの序盤から息付く暇もない。

## E.M.D.Sを装備しよう。

敵機の数も多く、攻撃も激しいこのステージでは絶対にE.M.D.Sを装備しよう。敵機からのダメージを受け、シールドが無くなったとき、E.M.D.Sをシールドの代わりにしなければ、ステージをクリアすることは難しい。



◀メインウエポン、オプションウエポンそれぞれ、お薦めの装備だ!!

## 超高速、月面バトル

月面に現れる敵機は、どれも動きが速い上に1編隊あたりの敵機の数も多い。

敵機の速い動きにまどわされずに、敵機の形を良く見て、敵機に合わせた攻撃方法と敵機の攻撃のかわしかたを即座に判断しなければならぬ。



▲蛇行しながらシルフィードに向かって弾を撃ってくる。



▲画面奥から現れ、そのまま何もなかったかのごとく通り過ぎてしまう。



▲後から現れ、反転シルフィードに向かって弾を撃ってくる。



▲画面奥から現れ、反転して画面奥に戻るが、このときに弾を撃ってくる。

## 分裂弾はイヤな攻撃

画面奥から現れ、画面の中央で自爆をしてシルフィードに向かって扇状に弾をまき散らす分裂弾は、自爆してからは弾を避けきれない。画面に現れたら素早く破壊しろ。



▲分裂弾が現れた。画面中央までくると自爆する。



▲自爆すると扇状に弾をまき散らす。ノーマル弾に交じり、加速エネルギー弾も発射する。



# 9-2 ZONE

## STAGE 09/MOON



敵機の激しい攻撃が途絶える間もなく、機動メカが出現する。機動メカのホーミングレーザーには注意しろ。

### メルギウス現る!!

このステージの中間ボスのメルギウスの攻撃方法は、通常のノーマル弾とシルフィードを追尾するホーミングレーザーの2種類だ。特に、ホーミングレーザーはギリギリまで引きつけてからかわないと、いつまでもシルフィードを追いかけ続けるぞ!



▲ホーミングレーザーは、的確にシルフィードを狙い続けるから気をつける!!



▲ホーミングレーザーは良く引きつけてからかわすようにしなければならぬ。



▲弾よけで攻撃をする暇などない!! ダメージを受けたくなければ、弾よけに専念しろ。

### 急旋回で目を回すな!

このステージの特徴のひとつにシルフィードの素早い急旋回がある。地表を見ていると急旋回するとき、地表の動きに目を奪われてしまい、敵機の動き

が分からなくなってしまう。地表には目を向けず、敵機の動きと敵機の撃った弾にだけに精神を集中するようにしなければ駄目だ!!



▲地表がぐるりと回る。このときも、敵機の攻撃は休む暇なく続けられている。



▲地表の動きに捕らわれず、敵機の動きだけを良く見るようにしよう。



▲地表の動きに体が動いてしまうようではまだまだ集中力が足りない証拠だ。

# 9-3 ZONE

シルフィードに対する敵機の攻撃はますます激しくなる。敵機を攻撃する暇などない。敵の撃つ弾をよけることに専念しろ！

## 攻撃の激しいときは弾よけに専念しろ

敵機の攻撃がますます激しくなり、敵の弾を避けるだけで精一杯のこのステージでは、メインウエポンをオートエイミングに装備し、弾よけに専念しているときでも敵機を自動的に攻撃できるようにしよう。



◀攻撃の激しいときは弾よけだ。このときオートエイミングがあれば。

## 天の恵かシールドアイテム

敵機の激しい攻撃の中アイテムキャリアがひとつ現れる。中には、まさに天の恵ともいえるシールド2が入っている。これを取りもらすと、今後の展開が厳しくなるぞ！ ダメージを受けてでも取れ！！



◀ダメージを1回受けてても、このシールド2を取るべきだ。

## ヴィダーによる背後からのミサイル攻撃

画面の奥から現れるヴィダーは、シルフィードの横を通り過ぎると画面ギリギリの所でシルフィードに向けてミサイルを2発撃ってくる。ミサイルに

さえ注意していれば良いのだが、気が付くとダメージを受けていることが多い。画面の手前にいるとダメージを受けやすいので気を付けろ。



▲ヴィダーは、画面の奥から真っ直ぐに画面の手前に向かってくる。



▲シルフィードの横を何もせず通り過ぎるので安心してると突然シルフィードにミサイルを撃つ。



▲画面の手前にシルフィードがいると、確実にこのミサイルの餌食になってしまう。

# 9-4 ZONE

## ▶ STAGE 09/MOON



長く厳しい月面での戦闘もステージボスとの戦闘を残すのみとなった。そして、この先には母なる星、地球が……。

### ステージ最後のシールドアイテム

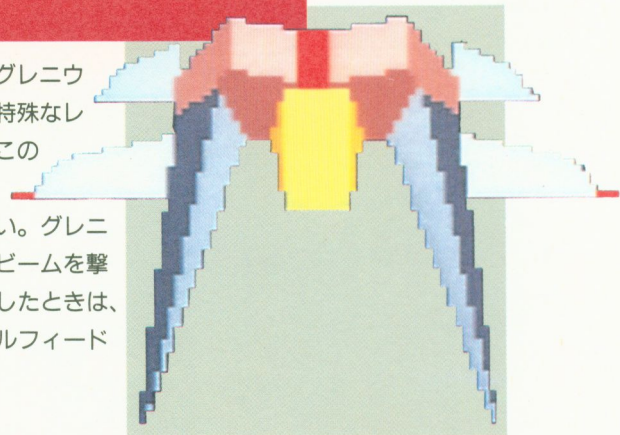
ステージボスを目前に、アイテムボックスがふたつ現れる。中には、シールド1とボーナスが入っている。ここでは、敵の攻撃も厳しくダメージを受けやすいので、無理をしてアイテムを取る必要はまったくない。



◀ステージ最後のシールドアイテムだが、シールド1なので無理をするな！

### グレニウス

月を守る機動メカ、グレニウスは長方形の形をした特殊なレーザーを撃ってくる。このレーザーは、移動しながら撃つことはできない。グレニウスが静止したときがビームを撃ってくるときだ。静止したときは、グレニウスの前からシルフィードを退避させる。



### 静止したらスクエアレーザーを撃ってくるぞ!!



▲移動中はノーマル弾を撃って攻撃してくる。ノーマル弾を避けながら攻撃しろ！



▲突然動きを止め、スクエアレーザーを撃ってくるので、動きが止ったら気を付ける。

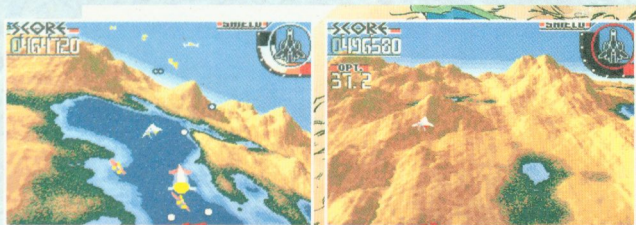


▲スクエアレーザーを撃っているときは、グレニウスの横から攻撃を仕掛ける!!

# STAGE 10 EARTH

やっと地球に到着した。しかし地球はザカリテの手の中だった。強力な機動メカを次々と発進させてきて、地球を簡単にあげ渡しそうにない。

地球の大気圏内で、シルフィードとザカリテの繰り出す、無数の無人戦闘機隊との激しい戦いが繰り広げられる。

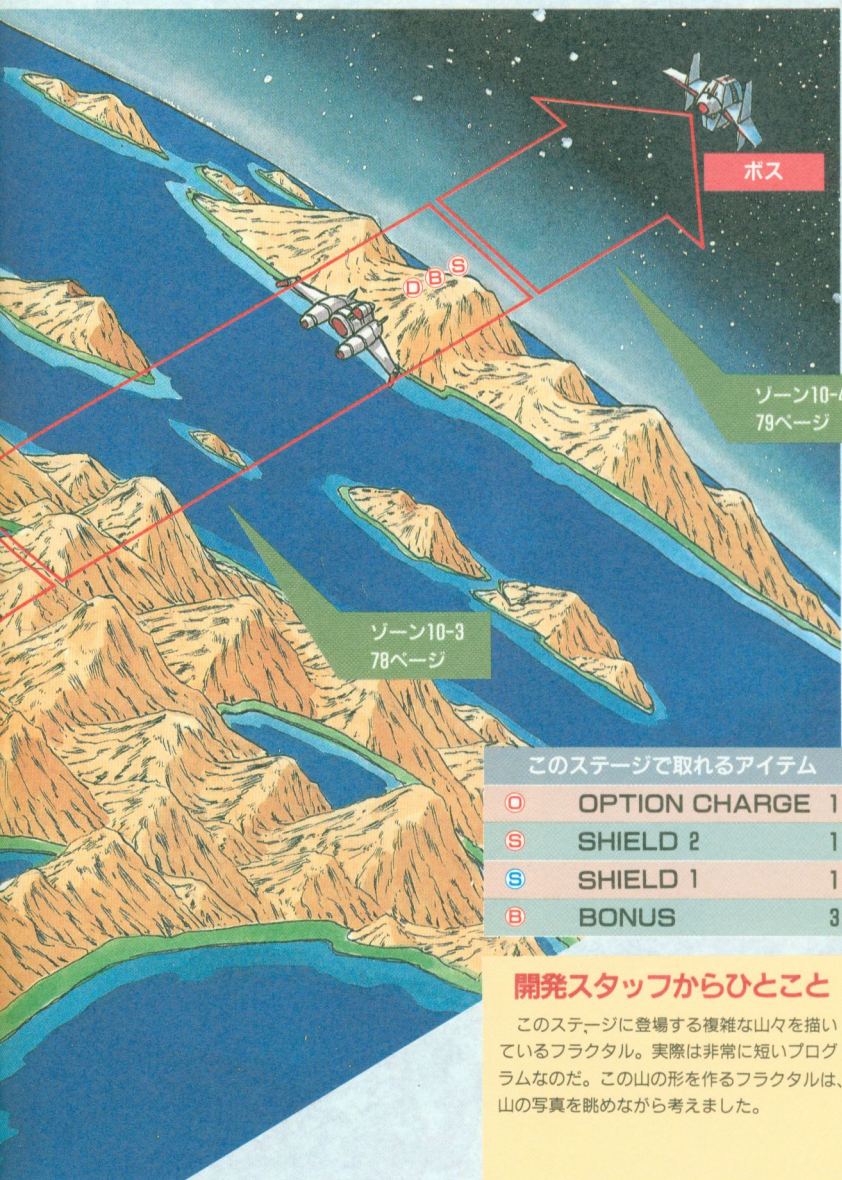


美しい地球を  
ザカリテから取り戻せ!!

ゾーン10-1  
76ページ

スタート

ゾーン10-2  
77ページ



ボス

ゾーン10-4  
79ページゾーン10-3  
78ページ

このステージで取れるアイテム

○	OPTION CHARGE	1
S	SHIELD 2	1
S	SHIELD 1	1
B	BONUS	3

### 開発スタッフからひとこと

このステージに登場する複雑な山々を描いているフラクタル。実際は非常に短いプログラムなのだ。この山の形を作るフラクタルは、山の写真を眺めながら考えました。

# 10-1 ZONE

やっと美しい母なる地球へたどり着く。いよいよ、この地球に巣くう、ザカリテの手下たちを大掃除だ!!

## オプションにはアンチマターボムがおすすめ

このステージでは機動メカが4機も登場するので、通常のエレメントだけではどうしても攻撃力不足で、自機のダメージが多くなる。オプションのアンチマターボムを装備すれば、短時間で機動メカを撃墜でき、ダメージも低く抑えられるのでおすすめだ。



◀メインウェポンはオートエイミング、オプションにアンチマターボムおすすめ。



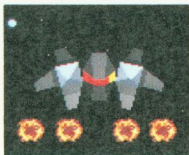
▲第1の機動メカ  
"ゲルティ"



▲第2の機動メカ  
"バイゼル"



▲第3の機動メカ  
"ベルニオン"



▲最後の機動メカ  
"メルギウス"

## アイテムを取れ!!

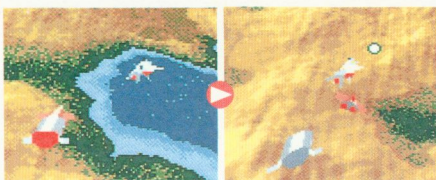
発進してしばらく行くと、オプションエネルギーアップとシールド1、ボーナスがふたつと計4つのアイテムが出現。4機の機動メカと戦わなければならない。オプションエネルギーアップは絶対取れ!



◀オプションエネルギーの補給のチャンスだ

## 背後からティークが迫る!!

後方からティークが向かってくる。接近するとブースターを切り離し、追尾し、後方に近づくと高速弾を発射してくる。ティークが近づいたら、機体を左右に振って攻撃をかわそう。



# 10-2 ZONE

## ▶ STAGE 10/EARTH



さあ、始まった！ 敵は虎の子の機動メカを、次々に発達させてくる。アンチマターボムの威力を見せてやれ！

### 第1の刺客 "ゲルディ"

最初の機動メカが登場。盛んに通常弾とダガーミサイルで攻撃してくる。この機動メカは、通常弾による攻撃で十分倒せる。オプションのエネルギーには限りがあるので、あえてアンチマターボムを使うまでもない。温存しておこう。



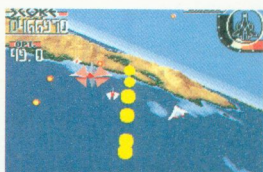
▲ダガーミサイルによる攻撃弾数はそんなに多くない。十分避けられるぞ。



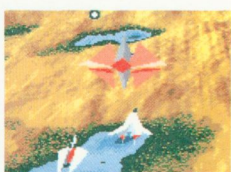
▲通常弾の攻撃。これも弾数が少なく、しかも弾幕は薄い。十分かわせる。

### 第2の刺客 "バイゼル"

続いて出てくる第二の機動メカ。ふたつのビットを回転させ、うかつに近づくとビットで切り裂かれるのだ。また強力な気化爆弾を発射してきて、容易に攻撃を許さない。ここは一発アンチマターボムを使おう。動きが速いのでよく狙え。



▲気化爆弾を後方に発射すると空中で爆発をくり返して、尾を引きながら迫ってくる



▲機動メカの回りを機体を守るように回転し、近づくものを切り裂く。

# 10-3 ZONE

この機動メカを倒せば、地球上のザカリテの手下どもの大掃除は終わりだ。地球をザカリテの魔の手から取り戻せ！

## 第3の刺客 "ベルニオン"

後方から出現して、誘導弾とノーマル弾をばらまきながら迫ってくる。弾数が多いので、アンチマターボムで早く倒した方がいいだろう。まだステージボスとの対決を残しているので、ボス用のエネルギーを残しておこう。



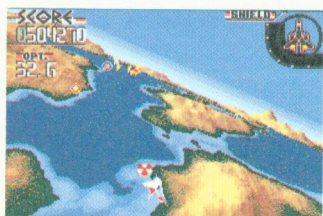
▲動きは遅いがシルフィードめがけて突っ込んでくる。そのため自機の動きが制限されるのだ。



▲ノーマル弾も弾数が多く、誘導弾と合わせてこられると、さげ切れないので注意。

## リペアアイテム出現

ボスとの対決前にアイテムで補給しよう。ここではデストロイとシールド2、10000点ボーナスが手に入る。ボスとの対決に備え、シールド2を取り、消耗したシールドを回復させよう。



◀ボーナスとシールド2と全滅アイテムが手に入るぞ。

## ザコはすっこんでいる！

機動メカを3機も撃墜された敵は、あわてて戦闘機を発進させてきた。目標はグレイゾンフィールド守る機動メカただひとつ！ こんなザコどもを相手にしてる暇はない！！



◀地球に残っている戦闘機を発進させてくる。こいつらなんて相手じゃないぜ！



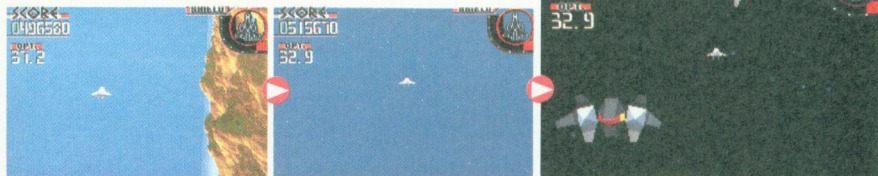
# 10-4 ZONE

## ▶ STAGE 10/EARTH



いよいよザカリテのいるグレイゾンフィールドにやってきた。この機動メカを倒せば、グレイゾンフィールドに突入できる。

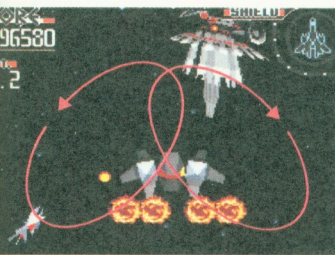
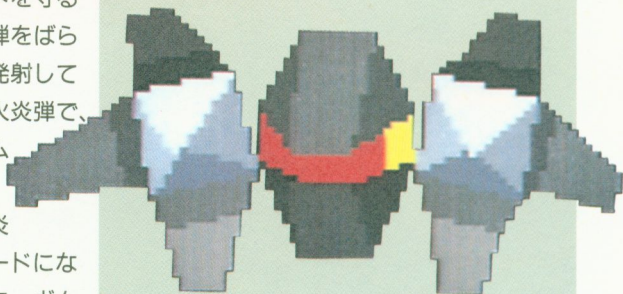
### 大気圏外へ緊急脱出!



### グレイゾンフィールドの最後の番人

## メルギウス

グレイゾンフィールドを守る最後の機動メカ。通常弾をばらまきながら、火炎弾を発射してくる。やっかいなのは火炎弾で、いくらアンチマターボムを使っても、火炎弾に吸収されてしまう。火炎弾を発射して、ノーガードになったときに、アンチマターボムを使って倒せ!!



▲通常弾で弹幕を張って、側面からの攻撃を妨害する役目を持っている。



▲この機動メカの主力武器の火炎弾はバリヤの機能も果たしどんな攻撃もはねかえす。

# STAGE 11 ORBITAL FORTRESS

ついにザカリテが占拠するグレイゾンフィールドに到達したぞ。ザカリテを守っていた強大な無人艦隊は今ももう無く、あとはここを残すのみ！

これが最後の決戦だ。グレイゾンフィールドのセンターコアに設置されたフォトンコンピュータを破壊し、銀河連邦に平和を取り戻せ！

軌道要塞  
グレイゾンフィールド  
に突入!!



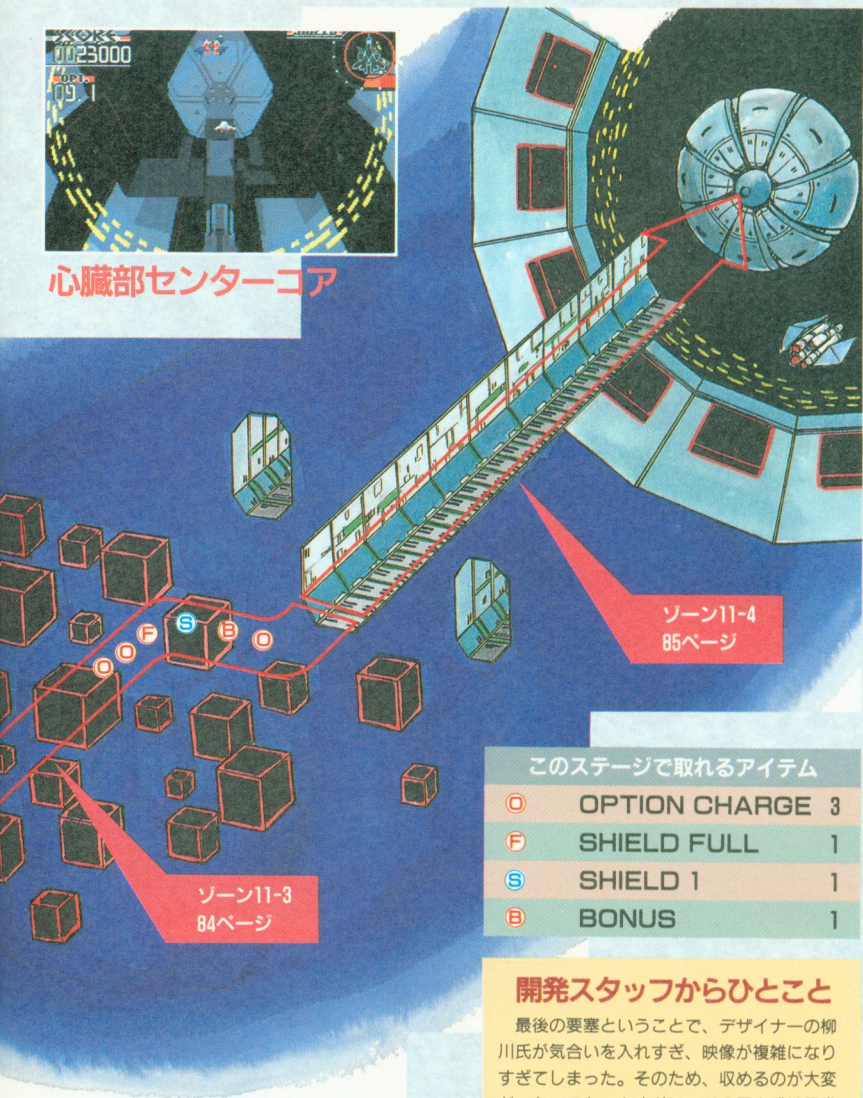
ゾーン11-1  
82ページ

ゾーン11-2  
83ページ

スタート



心臓部センターコア



ゾーン11-4  
85ページ

ゾーン11-3  
84ページ

このステージで取れるアイテム

○	OPTION CHARGE	3
F	SHIELD FULL	1
S	SHIELD 1	1
B	BONUS	1

開発スタッフからひとこと

最後の要塞ということで、デザイナーの柳川氏が気合いを入れすぎ、映像が複雑になりすぎてしまった。そのため、収めるのが大変だった。でも、さすがにコアの巨大感は圧巻。間違いなくゲーム史上最大の出来と自負している。頑張って到達して見て欲しい。

# 11 -1 ZONE

敵の本拠地グレイゾンフィールドへ突入だ！  
この要塞のセンターコアにあるフォトンコンピュータの所までは死ねないぞ！

## 武装をチェック

ステージ11では、前のステージで使ったオプションの武器も装備することができる。ここまで戦ってきて一番使いやすかった武器を選んで装備しよう。おすすめとしては、オートエイミングにアンチマターボムだ。



◀前のステージで使ったオプション武器も装備することができる。

## グレイゾンシステムに突入!!

地球の衛星軌道の上に浮かぶ軌道要塞グレイゾンフィールドの内部に突入だ。この要塞のセンターコアに設置されたフォトンコンピュータ破壊が、この作戦の最終目標だ。



## 戦闘は激烈!!

要塞内は、要塞の防空隊が出撃し、耐久度の高い機動メカが各所を固めている。鉄壁の防御網を張って、シルフィードを阻止してくるのだ。



▲2機がベアを組んで左右に移動して、シルフィードの進路を塞いで妨害してくる。



▲4機のセガニンが回転しながら通常弾を発射して、シルフィードに挑戦してくるぞ。

# 11 -2 ZONE

## ▶ STAGE 11/ORBITAL FORTRESS



要塞内に仕掛けられたトラップが次々と作動して、シルフィードに襲いかかってくる。どうも簡単に通してくれそうもない。

### 空中機雷、大爆発!!

通路に仕掛けられた空中機雷が、シルフィードの接近を感知して大爆発をおこす。爆炎は通路の半分を覆い、反対側によけないとダメージを受ける。機雷を見つけたら、直ちに回避せよ。



▲通路の途中に、空中機雷が連なるように仕掛けられている。



▲1個が爆発すると次々と誘爆して爆炎が通路をふさぐ。

### エレベーターにレーザーバリア

エレベーターの縦穴に入ると、ふたつのレーザーバリアと防御システムが仕掛けられている。うかつに動けないので注意。レーザーバリアの後ろに下がっていれば簡単に突破できるのだ。



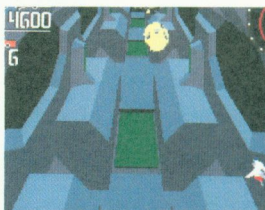
▲2個の防御システムが回転しながら、エレベーター内を防御している。



▲2本のレーザーバリアがシルフィードの行く手をささぎる。

### 空中機雷とレーザー砲塔のダブルトラップ

エレベーターを抜けた通路には、空中機雷とレーザー砲塔が仕掛けられている。空中機雷の爆発と、レーザー砲のレーザーと、ダブルトラップで襲いかかってくるのだ。



▲空中機雷の数自体はさっきの通路ほど多くないが、右と左の巧妙な位置に仕掛けられている。



▲爆発の中からいきなりのレーザー攻撃！真ん中を進んでいるとレーザーをくらうぞ。

# 11

## -3 ZONE

グレイゾンフィールド内の、謎の空間。1個1個のキューブがそれぞれ銀河系の星の動きや艦船の動きを感知して動いている。

### 謎のキュービックゾーン

黒いキューブは破壊不能でさけるしか手はない。また三角形のテロットが攻撃してくる。ときどき真っ暗になって、キューブが見えなくなるので常に弾を発射して、弾の反射を見てキューブの位置をつかむようにしよう。



▲三角形のテロットが体当たりをかけてくる。耐久度が高く攻撃してもなかなか破壊できない。



▲ときどき真っ暗になってキューブの位置がつかめなくて、キューブに激突してしまうことがある。



▲真っ暗になったときは、弾を発射してその跳ね返りを見て、キューブの位置をつかむようにしよう。

### キューブをかわしてアイテムを取ろう

キュービックゾーンはアイテムの宝庫でもある。5000点ボーナスは例外として、シールドフル回復のシールドフルとシールド1が出現。極めつけはオプションエネルギーアップが3個も出てくることだ。



◀キューブとキューブの合間に、アイテムが漂っている。

### 戦車上空を突破！

キュービックゾーンをぬけた通路には、4連装対空レーザー砲を装備した防空戦車が8両も待ちかまえている。戦車の正面に出ないようにして、戦車のレーザー砲をかわせ！



◀戦車に搭載された4連装のバルスレーザー砲がシールドに当たって、つせいに火をふいてくる。

# 11 -4 ZONE

## ▶ STAGE 11/ORBITAL FORTRESS

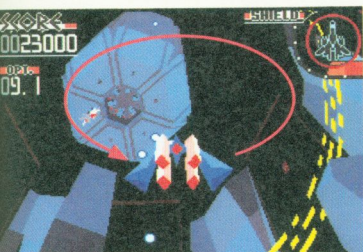
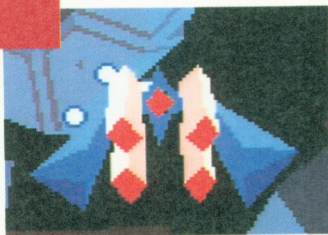


ついにセンターコアまで到着だ。あと残るのは、機動メカただ1機のみ、どんな敵だろうと行く手をはばむことはできない！

### 最後の番人

#### “レムオン”

見覚えがあると思ったらステージ1で倒した機動メカと同じやつだ。しかしパワーアップされたらしく、弾の発射スピードが段違い。おまけに分裂弾も装備されている。すきをついてオプション弾をぶち込んで撃墜せよ。



▲ステージ1と同じストーム弾に見えるけれど、弾のスピードが段違いに速くなっているので注意。



▲通常弾の弾幕が厚くなったのに加え、分裂弾も装備されて防御火力がアップしている。

### センターコアを破壊せよ！

最後の機動メカを破壊したら残るのはグレイゾンシステムの本体が残るだけだ。最後のあがきか？ 強力なビームを発射してくる。このビームは、端の方へ寄っていれば難なくかわせる。全てのビームをかわし終わると爆発が始まるぞ。



▲ビームは画面の端までは届かない、機体を端へ寄せ、てビームをかわせ！



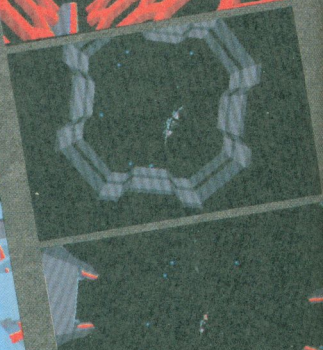
OPERATION IS OVER?



センターコア破壊!!



脱出!!





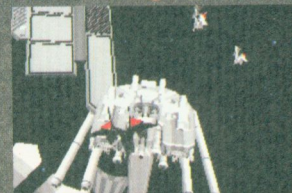
▶ OPERATION IS OVER?



さあ  
母艦に帰ろう!



まだ敵がいる!?



謎の敵からの攻撃!  
地球の運命はどうなる!?

# シルフィード メカワールド

シルフィードに登場する、未来のテクノロジーの粋を結集したスーパーウエポンを公開。



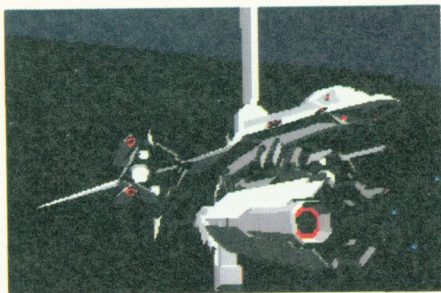
## SA-77” シルフィード”

ネットワークジャックされた“グレイゾンシステム”の指揮下の強大な太陽系軍無人艦隊に対抗するため、SA-77 有人戦術宇宙戦闘機、(コードネーム“シルフィード”)の武装を徹底的に強化。それと同時にその武装強化に耐えられるように機体も大改修され、改修前の同機とは比較にならないほど、攻撃力が向上している。

武装は主兵装武器もオプション武器も換装可能で、攻撃ミッションによって最適の武器を選択することが可能だ。

### 性能表

全幅	20.16m
翼面積	112.48㎡
全長	28.08m
全高	11.16m
乗員	1名
全備重量	59300kg
機体重量	32050kg
戦闘重量	48500kg
最大行動半径	3.78AU 5.67×10 <sup>8</sup> km



▲レイランド級戦闘空母の発進口から発進しようとするシルフィード。



▲シルフィードの母艦であるレイランド級戦闘空母の甲板に着艦する瞬間。



▲パレット式格納システムの発進口から、今まさに発進しようとするシルフィード。



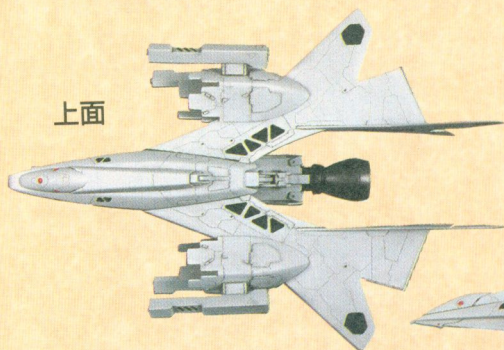
▲パレット式格納システムの格納庫の中で、パレットに載って格納状態の同機。



▲レイランド級戦闘空母の左舷発進口で2機並んで発進を待つシルフィード。

## SA-77 SILPHEED

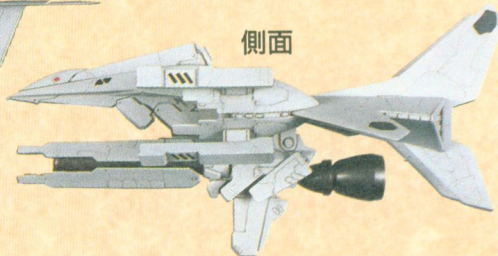
上面

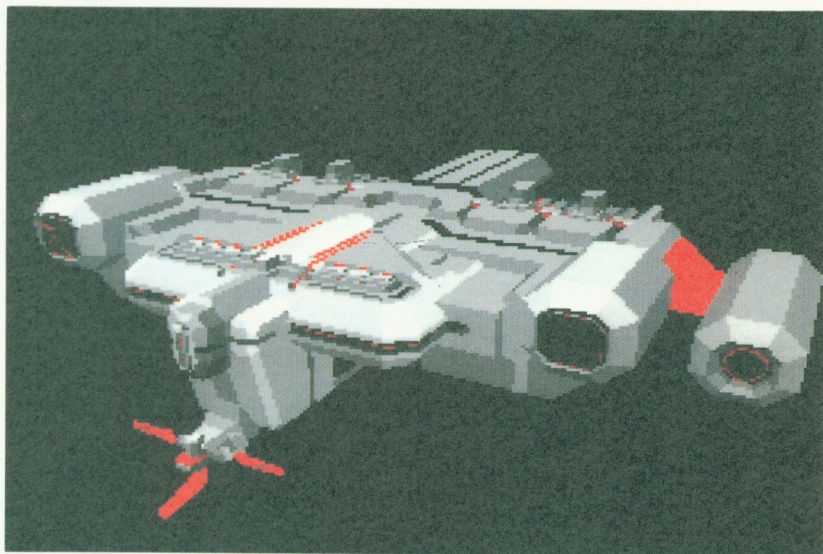


前面



側面





## レイランド級 戦闘空母 (銀河連邦)

シルフィードの母艦となる宇宙船で、最大16機のシルフィードを搭載可能。

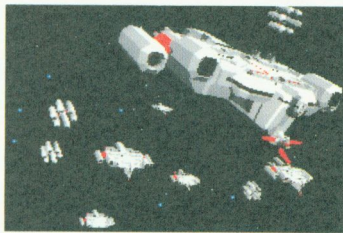
武装は対空パルスレーザーとミサイルを搭載、近接対空兵器に限定され、この艦で艦隊戦を行うのは自殺行為。シルフィード部隊発進後はただちに敵の射程距離外へ離脱、あとはひたすらシルフィード部隊の帰還を待つのが重要な任務だ。

### データ=レイランド級 戦闘空母

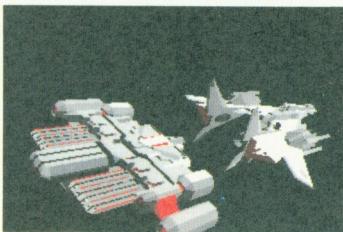
全長：665.6m 全幅：832m

全高：208m

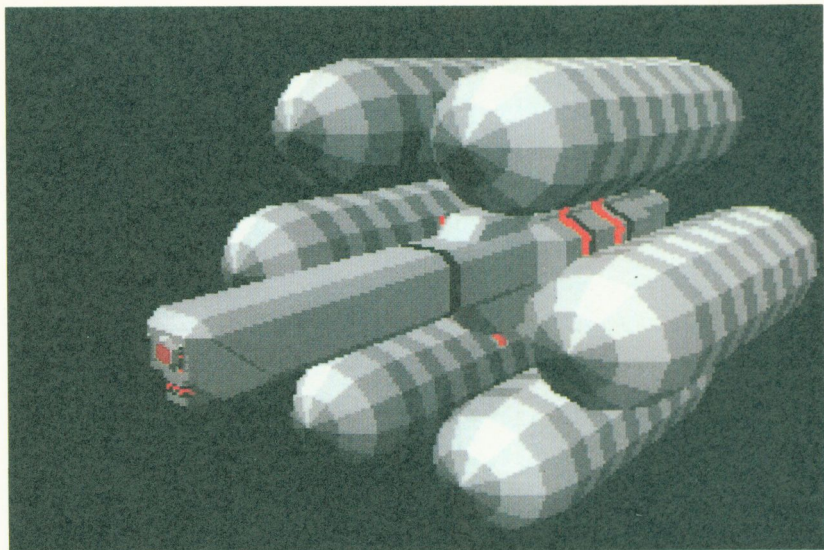
武装 対空パルスレーザー砲×14  
他、各種ミサイル



◀ブリッツ級巡洋艦に守られたレイランド級戦闘空母。



◀上空をパスするシルフィードから撮られた同型艦。



## ブリッツ級 巡洋艦 (銀河連邦)

船体の中央部に高出力粒子ビーム砲を搭載、外側に6個のエネルギータンクを装備する旧型の巡洋艦。

砲を照準するのにも、船体を動かす必要があり機動力は太陽系軍の戦艦に比べてあまりにも低く武装も貧弱。この作戦ではレイランド級戦闘空母の護衛が主な任務になっている。

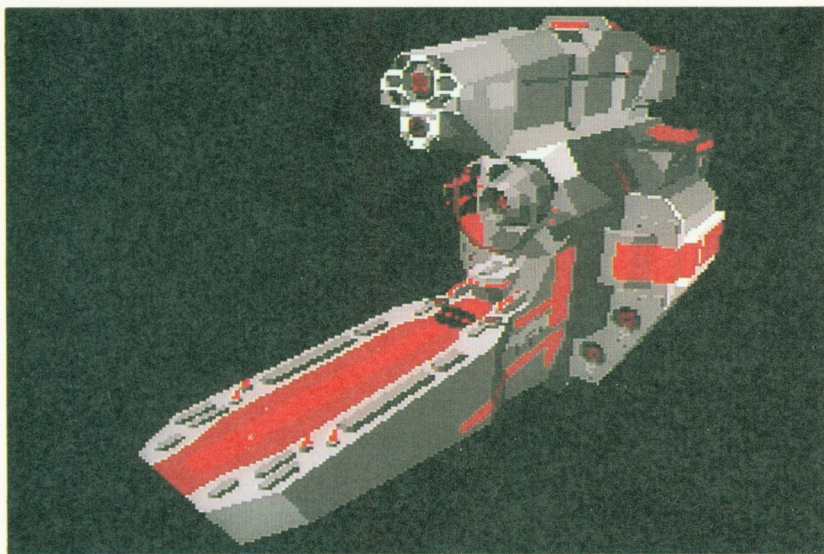
### データ=ブリッツ級 巡洋艦

全長：580m                      全幅：395m  
 全高：350.5m  
 武装 粒子ビーム砲×1 光子ミサイル  
 対空パルスレーザー砲×3



◀太陽系軍のプロトン砲の直撃を受け大破するブリッツ級。

◀シルフィード機動部隊の護衛任務につく同型艦。



## レスターク級 突撃砲艦 (太陽系軍)

大口径プロトン砲を主砲に持つ最新鋭の無人突撃砲艦。巨大戦闘母艦ヘリオ・ベイの支援によって、外宇宙での長期作戦行動が可能になり、太陽系軍の外宇宙無人艦隊の主力艦として1000隻以上が建造されている傑作艦。

この作戦においても外宇宙から太陽系内までの戦闘で多数確認されている。

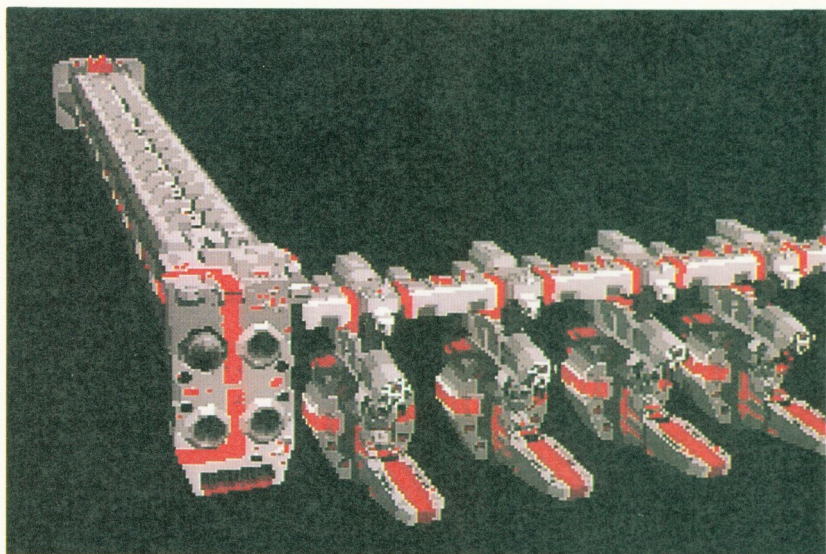
### データ=レスターク級 突撃砲艦

全長：592m      全幅：210.8m  
 全高：275.5m  
 武装 プロトン砲×1



◀ 超接近したシルフィードから擲られたレスターク級。

◀ 太陽系内における艦隊戦において戦闘中のレスターク級。



## ヘリオ・ベイ 巨大戦闘母艦 (太陽系軍)

両軍を含めて最も巨大な宇宙戦闘艦で、右舷に延びる長大なアームデッキはレスターク級突撃砲艦を同時に20隻まで係留、補給をすることが可能だ。船体部には大型のレーダー、重力ソナーを装備し、半径1.5AUで行動するレスターク級を指揮管制から補給もこなすことのできる能力を持っている。

### データ=ヘリオ・ベイ 巨大戦闘母艦

全長：14944m 全幅：41860m

全高：415.4m

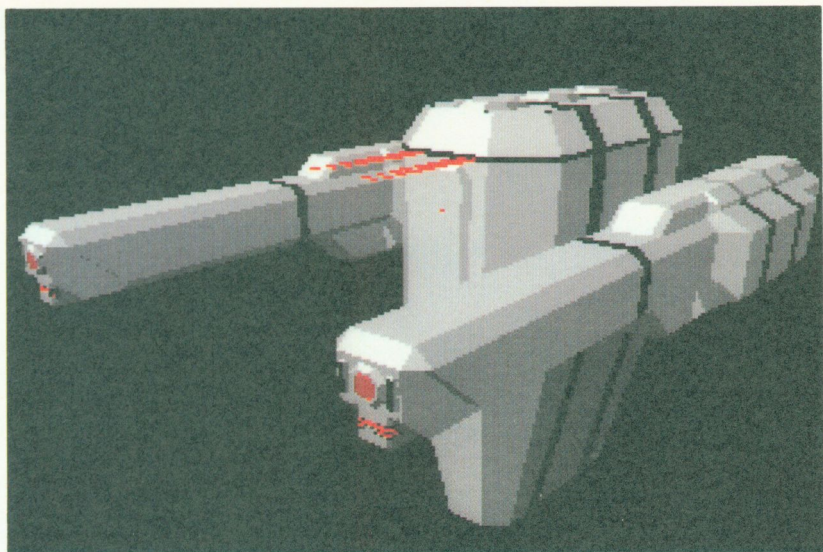
武装 固有の武装はないが、艦載機多数  
脱出ユニットにプラズマキャノン



◀ 長大なアームデッキにぶら下がるようにして補給をする。



◀ 船体部を後方から撮ったもの。巨大な船体がよくわかる。



## ナイゼス級 機動砲艦 (太陽系軍)

無人戦闘艦としては最も古い型ではあるが、すぐれた機動性と2門の粒子ビーム砲による強力な戦闘力とのバランスが絶妙で、現在でも100隻以上が現役艦として就役している。無人艦隊の中で最も旧式の艦でも、ブリッツ級では1門しかない粒子レーザー砲を2門装備していて、銀河連邦軍は装備面でも不利なのが分かる。

### データ=ナイゼス級 機動砲艦

全長：326.4m      全幅：310m  
 全高：242m  
 武装 粒子ビーム砲×2

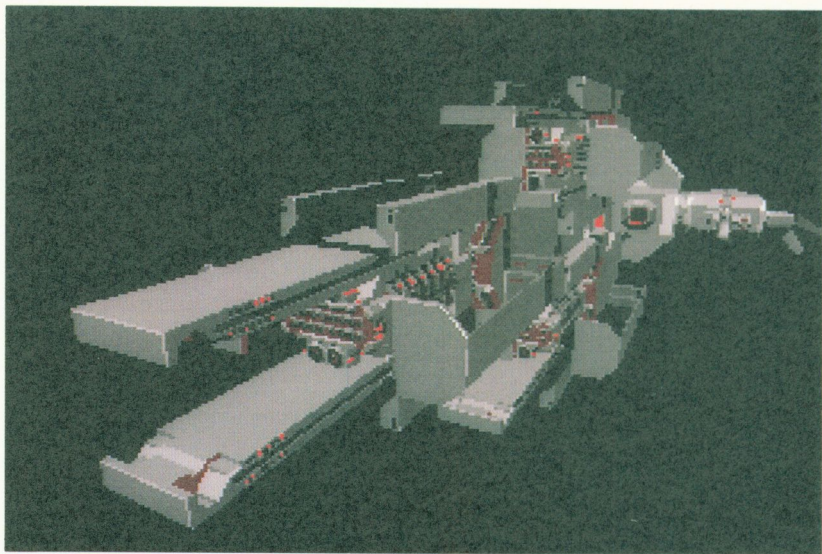


◀ 火星宙域開戦においてシルフィードを迎撃する同艦。



◀ 銀河連邦軍の残存艦隊を火星宙域で迎撃する同艦。





## セグノ・ジオ級 重巡洋艦

(太陽系軍)

150基以上の対空パルスレーザー砲を装備する最新鋭の防空巡洋艦。通常は船体内に砲を全て格納した状態で行動し、敵機が射程内に入ると変形して対空砲を出して艦隊の防空任務にあたる。まだ配備が始まったばかりの新鋭艦で8隻が就役しているにすぎない。同型艦としてセグノ・ジオ、ガル、ザンなどが就役。

### データ=セグノ・ジオ級 重巡洋艦

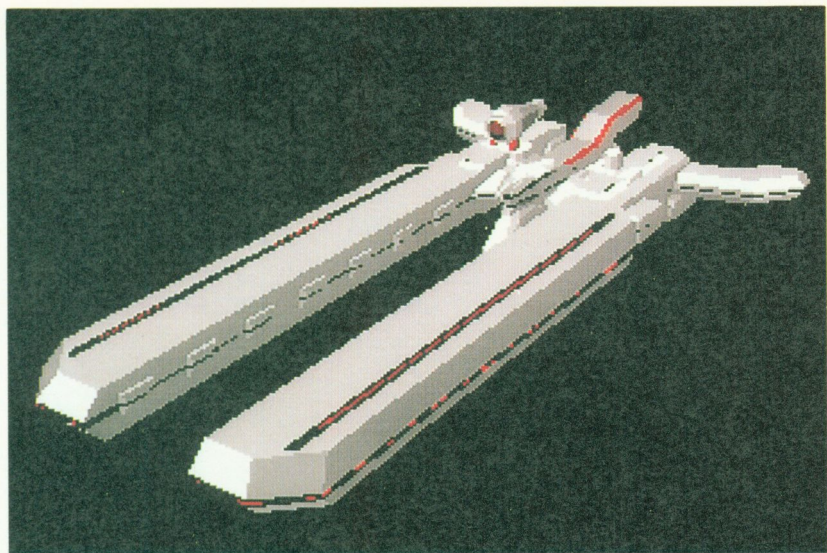
全長：864m      全幅：358m  
 全高：322.8m  
 武装 対空パルスレーザー砲×150+α  
 同型艦 ジオ、ガル、ザン他



◀変形して猛烈な対空射撃を行うセグノ・ジオ級。



◀セグノ・ジオ級の後部船体構造物の様子が良く分かる。



## ゲーレス級 高速戦艦 (太陽系軍)

大出力のプラズマエンジンを4基搭載し、圧倒的な高速性能を誇る高速戦艦。

その主砲に強力なプラズマキャノン砲を1門搭載して、強力な破壊力を持っている。また防空装備として18基もの対空パルスレーザー砲を搭載しており、十分な防空能力も備えている。加えて防空戦闘機も搭載できる万能艦だ。

データ=ゲーレス級 高速戦艦

全長：868m      全幅：397m  
 全高：322.8m  
 武装 プラズマキャノン砲×1  
 対空パルスレーザー砲×18



◀長くのびた船体の様子が良く分かる。



◀ゲーレス級の艦橋部。中央にプラズマキャノン砲を搭載。



銀河連邦軍を統合管理する

## グレイゾンシステム

銀河連邦内の12の恒星系を航行する艦船の航行を総合管制するフォトンコンピュータのことで、10万隻以上の管制をすることができる。軍はこのシステムを利用して無人艦隊を創設した。

### 指揮下の太陽系軍無人艦隊

艦隊の無人化が進んだ太陽系軍では、航行の管制だけでなく作戦行動までも、グレイゾンシステムに依存していたため、ザカリテに強大な力を与えてしまった。



◀ 銀河連邦軍の中で最大の戦力を誇る太陽系軍のほとんどが無人艦だ。

“グレイゾン”システムが、謎のテロリストグループに



レスターク級突撃砲艦



ヘリオ・ベイ巨大戦闘母艦



ナイゼス級機動砲艦

### 有人の銀河連邦残存艦隊

外宇宙に配備された銀河連邦軍の艦船は無人化が進んでいなかったために、グレイゾンシステムの影響は航行の管制に限られていた。そのため、ザカリテの指揮下には入らなかった。



◀ 装備は旧式、戦力は微弱、数の上で太陽系軍に対抗するのは自殺行為。



主力戦闘機 シルフィード



レイランド級 戦闘空母



ブリッツ級 巡洋艦

# シルフィード

シルフィード公式テクニカルガイドブック



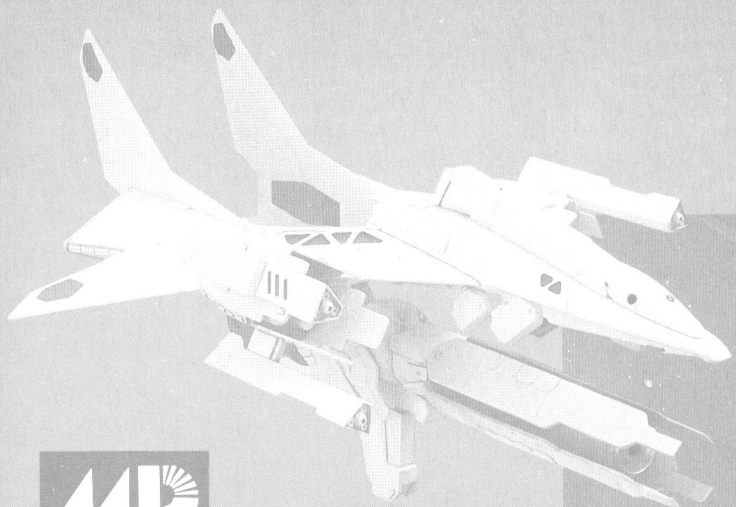
企画・編集／メディアミックス  
カバー・レイアウト／+TWINSTAR☆☆・水野敏雄  
イラスト／福留朋之・村田賢司  
文・構成／遠藤ひろき・田中裕也  
モデルアート／夏井潤  
協力・ゲーム アーツ／セガ・エンタープライゼス  
©1993 ゲーム アーツ

ゲームに関する質問は一切受け付けて  
おりません。本書の質問は下記の住所  
までハガキでおよせ下さい。

〒105 東京都港区新橋3-13-2 新共ビル4F  
メディアミックス  
「シルフィード」係

編集・発行人／山平松夫  
発 行／株式会社徳間書店  
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
印 刷／図書印刷株式会社

■本書記載の記事、図版の無断転載を禁じます。©徳間書店



徳間書店



テレビランドわんばんく⑭

## シルフィード

公式テクニカルガイドブック

発行人／山平松夫

発行所／徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

(03)3433-6231(代)

印刷所／図書印刷株式会社

1993年9月30日初版

---

もし落丁、乱丁がありました  
ときは、おとりかえします。



徳間書店

定価 **880**円 (本体854円)



T1066596830888

雑誌66596—83