

ADVANCED BUSTERHAWK

GREYLANCER

グレイランサー



メサイヤゲームス
MASAYA
G A M E S

JOIN THE CONVERSATION!



@retrobitgaming

VISIT US ONLINE AT

retro-bit.com

SPECIAL THANKS

Castlemania Games

Cyril Lachel

Kelsey Lewin

Frank Cifaldi

Ryan Engstrom

Ronald Loatwall

Kevin Vigil

Patrick Offord

Tyler Breitbarth

"G" Gracin III

Roberto Mérida Fernández

TABLE OF CONTENTS

The Story.....	pg. 1
Busterhawk Project.....	pg. 2
The Gley Lancer.....	pg. 3-4
Characters.....	pg. 5-6
Timeline.....	pg. 7-8
Starting Up.....	pg. 9
Controls.....	pg. 10
Menus.....	pg. 11
On-screen Display.....	pg. 12
Mover System.....	pg. 13-14
Gunner Weapons.....	pg. 15-16
Stages.....	pg. 17-20
Tips and Advice.....	pg. 21
ストーリー.....	pg. 23
スターホークプロジェクト.....	pg. 24
グレイランサー.....	pg. 25-26
登場人物.....	pg. 27-28
年表.....	pg. 29-30
スタートアップ.....	pg. 31
操作方法.....	pg. 32
メニュー.....	pg. 33
画面の見方.....	pg. 34
ムーバー.....	pg. 35-36
ガンナーパーツ.....	pg. 37-38
ステージ紹介.....	pg. 39-42
ヒントと注意点.....	pg. 43

THE STORY

Upon graduating from the academy, Lucia Cabrock was assigned to the 2nd Naval Fleet of the Earth Federation. Her family had deep roots in the military so this was not surprising for the young girl. She soon became an accomplished pilot under the command of her uncle, Captain Glenn Lafreid of the space fleet.

In 2025, Earth is attacked by hostile aliens. Lucia's father, Commander Ken Cabrock, is aboard the Navy's flagship Oberon on his way to face them until a mysterious alien weapon fires at him and makes his ship vanish without a trace. Fearing the worst, Lucia hijacks a new prototype space fighter, the Gley Lancer, to mount a rescue despite defying her captain's orders.

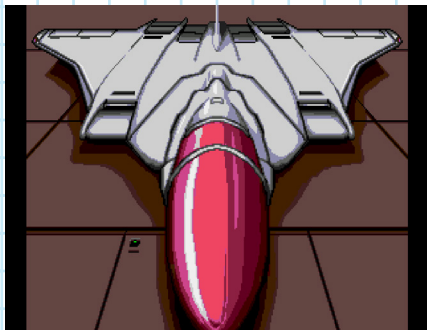
It is here that our story begins...



BUSTERHAWK PROJECT

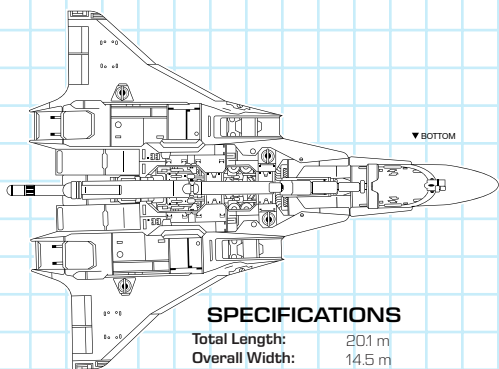
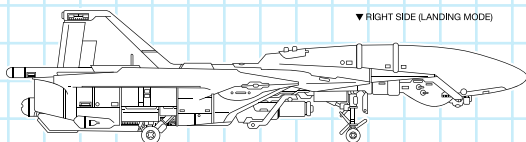
The Advanced Busterhawk Space Fighter CSH-01-XA aka "Gley Lancer" utilizes designs and specifications that are totally different from other standard military spacecraft. It was designed to be a "one-ship battalion" and given a wide variety of capabilities when encountering unknown enemies. As such, the ship comes with two "Gunnars" - pods that interact with the control systems to set up a variety of attacks and maneuvers never seen before with a single ship.

It can carry out strategic strikes that larger and slower naval crafts are unable to execute. It carries the name "Busterhawk" thanks to its engines allowing it to fly in many different environments at controlled speeds - a truly advanced attack fighter.



THE GLEY LANCER

The Gley Lancer's weapons are the "Gunnars". They're placed alongside the craft and communicate with the mainship using the electromagnetic waves generated by the ship. The Gunnars are able to maintain a force field using these waves to maintain a safe distance from the ship itself.



SPECIFICATIONS

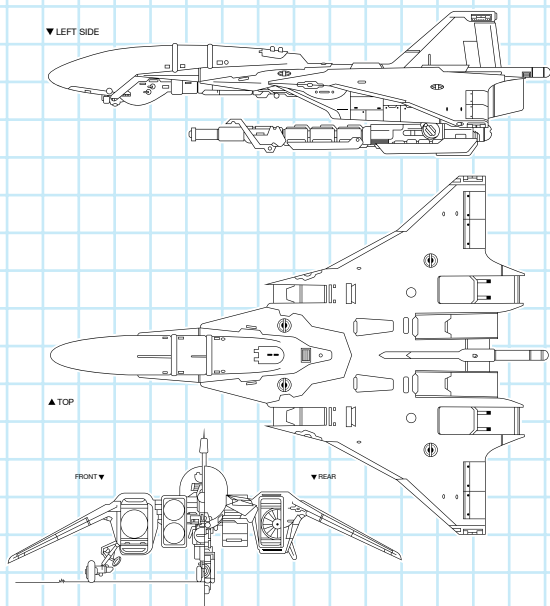
Total Length:	201 m
Overall Width:	14.5 m
Overall Height:	5.9m in flight 5.2m on ground
Weight:	12,980 kg dead weight 24,420 kg - 32,490 range

SPEEDS

Maximum:	Mach 3.25
Cruising:	Mach 1.25
Slow:	220 km/h
Leveling Rate:	17,820
Stall Speed:	220 km/h
Min. Landing Dist.:	408 m

THE GLEY LANCER

As it is a single-pilot plane, the Gunners are operated via a control panel by the pilot in conjunction with the Gley Lancer. This allows the pilot to select various patterns and allows the "Gunners" more freedom to select targets automatically with many other possibilities.

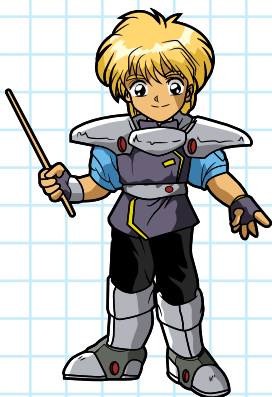
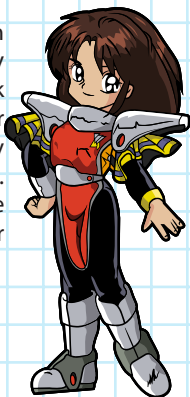


STAR-HAWK CSH-01-XA
GLEYLANCER

CHARACTERS

LUCIA CABROCK

She is a 19-year-old Ensign of the Earth Federation Navy. Growing up, she rarely spent time with her father due to his rank as a Commander. Even at her age, her progress as a pilot impressed the military enough to put her with the 2nd fleet. Although at times she shows her sensitive side, her determination to complete her mission is unmatched.



EDDY WILSON

A long-time friend of Lucia and Teim since joining the academy. A talented pilot, he graduated second in his class only behind Lucia. His jovial demeanor makes it difficult for people to take him seriously when he explains something important.

GLEN LAFREID

Captain of the 2nd fleet stationed on the carrier Ariel and is also Lucia's uncle. As a former pilot, he understands the dangers they can face in battle. While his pilots trust him with their lives, he can be very strict at times due to his experiences in previous battles.

CHARACTERS

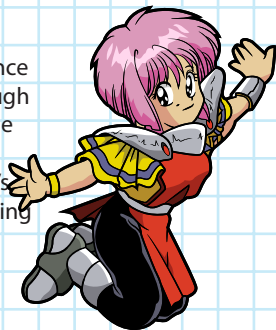
KEN CABROCK



Ken is Lucia's father and commander of the first fleet. Stationed on the Navy's flagship Oberon, his duty is to defend the entire system from any threats. He was awarded a medal of honor for putting down a rebel fleet during a coup d'état years ago and is known to command total respect from his subordinates.

TEIM FORDY

Lucia's companion and friend since her time at the Academy. Although 19 years old, she still acts as if she were in her mid-teens. A bit of a daydreamer, she writes children's books during her free time, making her popular among the parents aboard the second fleet.



RUES BERNARD

Commander of one of the combat teams aboard the Ariel. Although only in his 30s, he is treated like an older brother among all the younger combat team leaders.

RALPH GLEY

A physicist who has won the Nobel Prize for creating the theta particle. He is one of the developers of the Gunner system.

TIMELINE

COSMIC CALENDAR

HISTORICAL EVENT

2000

The United Earth Federation is established by the people of the Sol star system. Each settled planet establishes its own administration.

2011

The military arms of the UEF are established.

2015

The Confrontation between some colonies and the UEF intensifies.

2017 JUNE

Coup d'état followed by civil war.

2019 AUGUST

Civil war ends.

2022 FEBRUARY

Military reforms to include colonial regiments.

2022 MARCH

Physicist Dr. Ralph Gley discovers six new particles, which changes the study of particle physics. Research is expanded while working in the UEF's Space Laboratory.

2023 JANUARY

Dr. Gley works with the UEF to develop an electromagnetic system for space fighters to use for its drone gunners.

2023 DECEMBER

Aliens detect the advancements by UEF labs and begin mobilizing toward the solar system.

TIMELINE

COSMIC CALENDAR

HISTORICAL EVENT

2024 MARCH

The top-secret “Busterhawk” project commences. Lucia Cabrock graduates from the Academy and is assigned to the 2nd fleet.

2024 APRIL

Ship designs are finalized for the “Busterhawk.”

2024 MAY

The electromagnetic field structuring and programming of the artificial intelligence for the Gunner system are completed.

2024 SEPTEMBER

Composite space-faring engines are completed along with the Variable Atmosphere Navigation system for the “Busterhawk”.

2024 OCTOBER

The Main gun battery and other weapons are installed on the new model “Busterhawk”.

2025 JANUARY

Field testing the “Busterhawk” begins.

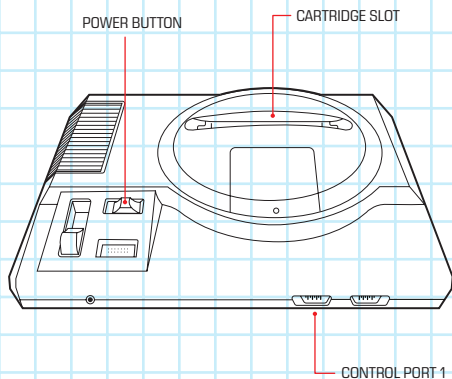
2025 FEBUARY

The war with the aliens begins. The “Busterhawk” project is nearly completed with the first prototype named “Gley Lancer” in honor of Dr. Ralph Gley.

STARTING UP

1. Refer to the instruction manual of your console if necessary.
2. With the power set to OFF, insert the game cartridge into the appropriate slot.
3. Be sure the cartridge is slotted in all the way.
4. Turn the power ON. If nothing appears on the screen, check the cartridge and attempt again.
5. Gley Lancer is a single-player game. Use a controller plugged into Control Port 1 and press Start to begin the game.

IMPORTANT: Be sure the console is turned OFF before inserting or removing any game cartridge.



CONTROLS

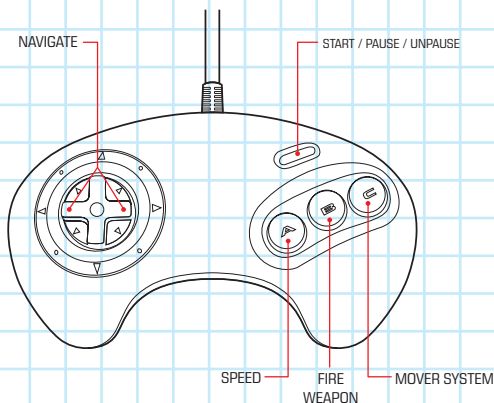
DPad: Navigate your ship.

Button A: Press to change the speed of the ship. There are four speeds (see HUD) and will go up and down in this order: 1 - 2 - 3 - 4 - 3 - 2 - 1.

Button B: Press to fire your weapon (hold down for continuous fire).

Button C: Mover System action. For more information, refer to the Mover System section.

Start Button: Press to start the game at the main menu. Press to pause and unpause during gameplay.

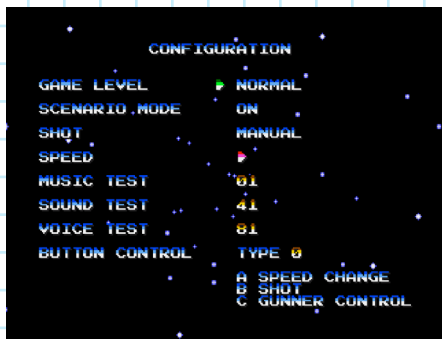


MENUS

This is a single-player game. Once you see the main menu, you can press Start and select one of two options:

Game Start: The game will start from the beginning.

Option: This will enter the Option menu.



Game Level: Choose from Easy, Normal, or Hard.

Scenario Mode: Turning this off will disable all cutscenes.

Shot: Choose manual or automatic. When on Auto, your ship will fire continuously without having to press a button.

Speed: This sets the default ship speed.

Music/Sound/Voice Tests: Listen to the sounds from the game. Select a track and press Button A.

Button Control: There are 6 different button mappings. Refer to the legend on the bottom right to see which ones work best for you.

ON-SCREEN DISPLAY

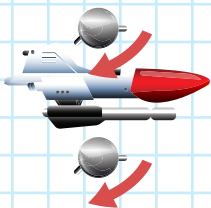
You're the only pilot here so you need to stay informed of all your systems at a moment's notice! See below to see what everything means.



- 1) Your high score
- 2) Your current score
- 3) Your current Mover in use
- 4) Your current weapon type
- 5) Your ship's speed
- 6) The game's current difficulty
- 7) Your remaining ships

MOVER SYSTEM

Before starting your mission, you will need to choose which Mover System to use. This determines how your Gunners are controlled.

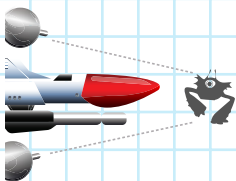


Normal

The Gunners will fire in the same direction the ship is moving. Pressing Button C will make the Gunners remain locked in position (press again to undo).

Reverse

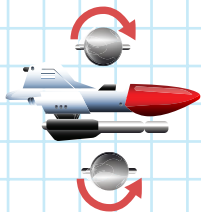
Same as Normal except the Gunners turn in the opposite direction from the ship. Pressing Button C will lock them in position (press again to undo).



Search

The Gunners will automatically aim at nearby enemies. Pressing Button C will change the Mode. Mode 1 will make them fire at the same target while Mode 2 will have them fire at separate targets when available.

MOVER SYSTEM

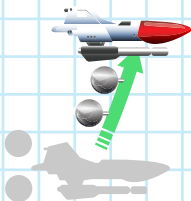


Multi

Each Gunner is restricted to the top or bottom of the ship and allows for angled 3-way fire. Pressing Button C will lock them in position (press again to undo).

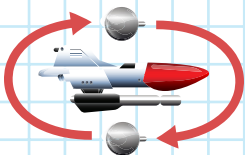
Multi-R

Same as Multi except the Gunners swivel toward the rear of the ship. Pressing Button C will lock their position (press again to undo).



Shadow

The Gunners will imitate the ship's every motion by a short distance. Pressing Button C will fix their position relative to the ship (press again to undo).

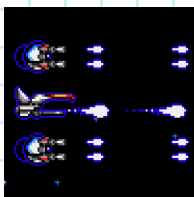


Roll

The Gunners will spin around the ship opposite of one another, firing away from the ship. Pressing Button C toggles a forward firing mode.

GUNNER WEAPONS

The Gunners are the two satellite ships that assist the Gley Lancer to attack enemies. They can fire in 16 directions and utilize the Mover System's 7 different settings. If you lose your ship, you'll restart without Gunners and will recover one Gunner per collected power-up. There are 7 different weapon power-ups throughout the game.



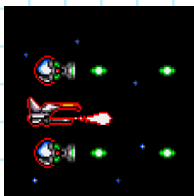
Twin Shot

This is your basic weapon. Your ships will fire a steady stream of twin energy pulses. A standard weapon among most of the fleet.



Laser

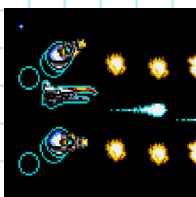
Your ships will fire thin white lasers that are weaker than the Twin Shot but are able to pierce. It will inflict many hits on large enemies.



Bound Shot

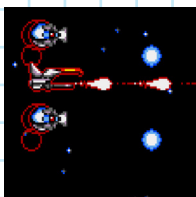
These rapid-fire green energy blasts deal low damage but will bounce off solid surfaces. This will allow you to get different angled shots in certain environments.

GUNNER WEAPONS



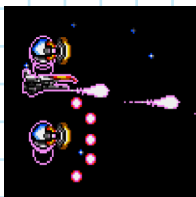
Burner

This will let you fire mid-range flamethrowers that can track along any solid surfaces they hit. Effective for firing around corners.



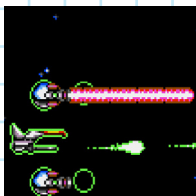
Spread Bomb

This will fire flickering bomb shots that are slow but will create a secondary reactionary explosion upon striking a surface or enemy.



5-Way Spread Shot

This will fire a spread shot that fires out in 5 directions and covers a wide area. Ideal for small enemy swarms.



Saber

Your Gunners will maintain a continuous short-ranged light ray "sword" that can penetrate terrain and deal lots of damage.

STAGES

Stage 1 - Jupiter's Asteroid Ring

Lucia takes the Gley Lancer from the hangar of the Titania out into combat around Jupiter's ring. Enemy ships are using the tiny asteroids and floating debris that make up the rings as cover. You'll see enemy frigates and formations attack from every angle. The enemy galactic frigate Gokkey will use the debris to its advantage to attack you!



Stage 2 - Neledi, the Ocean Planet

The oceans on this planet provide cover for enemy bases lurking below the surface. What destructive forces hide below the surfaces? You'll see entire amphibious formations emerge firing their missiles at you. The nautilus-like ship Marshulo will emerge to attack with its robotic tentacles and its main cannon. Destroy this alien ship to move on to the next world.



Stage 3 - Enola, the Cavernous World

The harsh weather of the surface hides the many rich materials of this planet. Massive mines and caves have since been abandoned but are now used by the bug-like aliens to resupply and launch invasions. What are these aliens hatching deep inside this underground network? The grotesque Beenohn is a mixture of organic and robotic parts - it must be destroyed!



STAGES

Stage 4 - Planet Oz's Highway

Lucia gets a possible read on her father and must traverse through this planet. This once-colonized planet houses maze-like temples that were built into the mountains which are now used by the aliens to hide their devious operations. The Homali will trap you in a room and try to overwhelm you. Take them out one at a time!



Stage 5 - Battleship Nido

The aliens can now see that the Gley Lancer is a serious threat, and they move the Battleship Nido to intercept. Can this Busterhawk take out an entire battleship? Lucia will need to push the Gunner system to its limits as this ship won't go down without a fight. It will launch out its vicious Makishim Fighter that is able to detach its bow and fire it at you as an attack.



Stage 6 - The Wastelands of Luma

Don't let the beautiful twin sunset distract you. Waves of enemy fighters will quickly surround you from every direction. You will also need to avoid all the plasma fences that are in your path. Before long, you'll encounter a Gainschain alien ship that will try to overwhelm you with its rapid-fire missiles and power shots. It will try to track your movements so you'll need to outsmart it!



STAGES

Stage 7 - Crystal Caves of Typha

The crystal caverns might be lovely but they are quite deadly. Your Gunners will need to clear the way through vertical chasms and spikey passageways. You'll need to engage your reverse thrusters here as well. Venture deeper until you're confronted with Consamgeneer, the massive cybernetic serpent that poses a significant threat to your rescue efforts. It burrows around until it is ready to strike!



Stage 8 - The Ruins of Karohn

The surface retains mystical ruins that move about through mysterious means. Travel through this maze-like area while avoiding all sorts of traps. The atmosphere here is haunting with very few enemies to attack you but many stone blocks looking to crush you! The final shrine houses the sentient statue known as Sashitafe. It is able to create "shadows" of itself and fire powerful blasts capable of ripping your ship apart.



Stage 9 - The Space Fortress

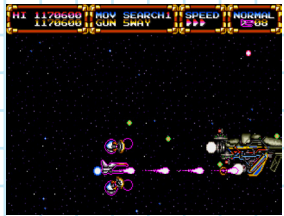
Lucia remains in pursuit of her father's distress signal which leads her into a space fortress filled with sentries everywhere. Here the aliens use a track system to move around their defenses. The brains of this base is Tieman who is relatively weak but has its own deadly defensive turrets.



STAGES

Stage 10 - The Rescue Pursuit

Lucia's father reaches out to tell her that enemy ships are closing in on their escape shuttle. The time to act is now! Dive headfirst into a swarm of enemy ships and put down the pursuing ship Skating Dadi before it can bring down the 1st fleet's commander.



Stage 11 - The Final Encounter

With her father and crew safe, Lucia is determined to finish her mission. She flies off deep into the enemy's territory to destroy their leader, only known as Jacob. This creature is capable of transforming itself in different ways. It's the final test of how far you've come along as a pilot!



TIPS AND ADVICE

Lives & Continues

No matter how tough it gets out there, you got backup! Rack up enough points and you'll gain extra lives. Look out for 1Up items hidden throughout the stages. When you lose a life, you will begin from a checkpoint with your default weapon. You have unlimited continues but will begin at the stage start instead of the checkpoint.

Check Your Speed

Your speed changes the maneuverability of your ship. Most experienced players will prefer to stay at level 3 but each pilot is different. A slower speed allows you to move carefully.

Gunner Tricks

Maximize the performance of your Gunners whenever necessary. For example, using the Shadow Mover System can let you embed and lock your Gunners in certain areas to allow you to relentlessly fire into an enemy boss, despite any terrain blocking you—especially if you're using the Saber upgrade. Try to find other tricks!

Roll System

The Roll System might seem impractical but the right upgrades can provide you with some amazing results. Try it out with the Burner upgrade and make your own ring of fire!

Don't Hang Back

You don't want to stay in one position too long, especially near the edge of the screen. Enemies will come out from every angle so keep an eye on your 6 o'clock!

NOTES

ストーリー

ルーシア・キャブロックは訓練学校を卒業後、地球連邦軍第2艦隊に配属された。軍隊に深く根ざした家系に生まれた彼女にとっては当然のことであった。攻撃空母の艦長である叔父グラン・ラフレードの指揮の下、すぐに優秀なパイロットとなった。

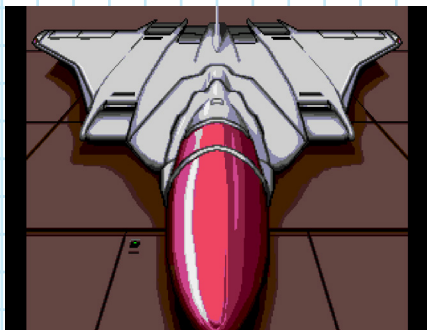
2025年、地球はエイリアンの攻撃を受け、その平和は脅かされていた。ルーシアの父ケン・キャブロック司令の乗る旗艦「オベロン」がエイリアンの特殊攻撃によって別空間へ転送されてしまう。最悪の事態を恐れたルーシアは、艦長の命令に背きながらも、新型の試作宇宙戦闘機グレイランサーを奪い、父の救出に向かう。物語はここから始まる。



スターホークプロジェクト

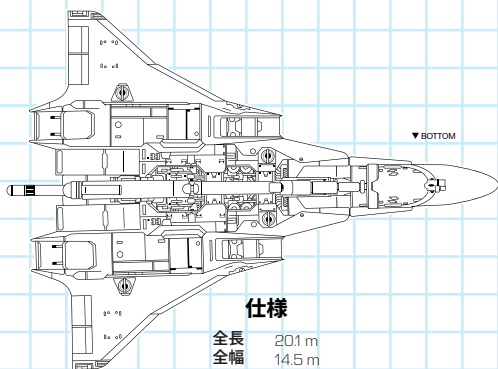
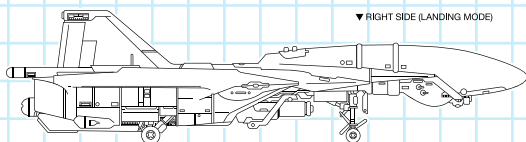
先進のスターホーク宇宙戦闘機CSH-01-XA、通称「グレイランサー」は、従来の軍用宇宙船とは全く異なる設計・仕様が採用されていた。この機体は、エイリアンとのあらゆる状況下において「単艦大隊」として対戦できるように開発された為、多種多様な能力を持っている。その一つは、制御システムと連動する新兵器「ガンナー」を2基搭載し、これまでに無い多様な攻撃方法が取れることが挙げられる。

大型で低速な艦艇では実現できない戦略的な攻撃を可能にする。「スターホーク」の名を持つこの戦闘機は、エンジンによってさまざまな環境下で速度を制御しながら飛行することができる。まさに先進の攻撃戦闘機である。



グレイランサー

「ガンナー」という兵器はグレイランサーの周囲に配置され、本機からの電磁波通信で動作を制御される。ガンナーはその電磁波によって力場を維持し、本機から安全な距離を保つことができる。



仕様

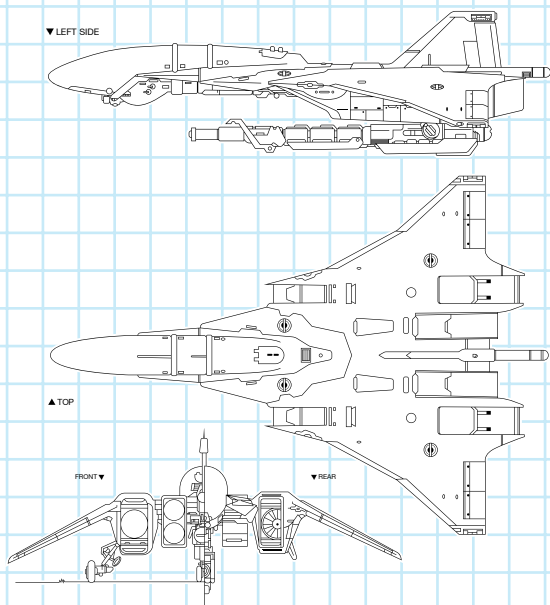
全長	201 m
全幅	14.5 m
全高	5.9m in flight 5.2m on ground
重量	12,980 kg dead weight
	24,420 kg - 32,490 range

速度

対流圏最大	Mach 3.25
巡航速度	Mach 1.25
減速	220 km/h
海面上昇率	17.820
失速速度	220 km/h
最小着陸距離	408 m

グレイランサー

単座機であるため、ガンナーの操作はグレイランサーと連動してパイロットが操縦卓で行う。そのため、パイロットは様々なパターンを選択することができ、「ガンナー」はより自由にターゲットを自動選択することができ、多くの可能性が生まれた。

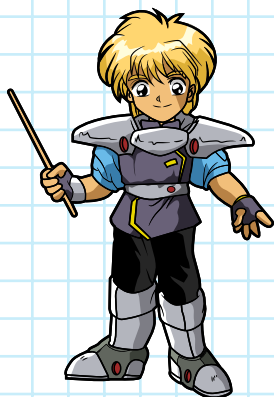


STAR-HAWK CSH-01-XA
GLEYLANCER

登場人物

ルーシア・キャブロック

19歳の地球連邦軍の少尉である。幼少期は、父が司令のため、一緒に過ごすことはほとんどなかった。パイロットとしての成長ぶりが評価され、若くして第2艦隊に配属された。繊細な一面を見せることもあるが、使命達成への決意は誰にも負けない。



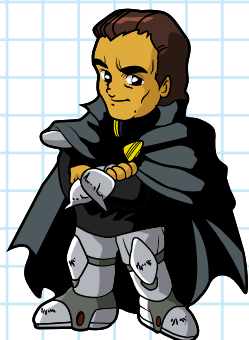
エディ・ウィルソン

ルーシアとティムとは訓練学校に入学して以来の長い付き合い。優秀なパイロットであり、ルーシアの次に2番手で卒業した。陽気な性格のため、大事なことを説明しても、なかなか真剣に聞いてもらえない。

グラン・ラフレード

空母「エアリエル」に駐留する第2艦隊の艦長で、ルーシアの叔父でもある。元パイロットであるため、前線の危険性をよく理解している。パイロットに命を預ける一方、かつての戦場での経験により、時に厳しく接することもある。

登場人物

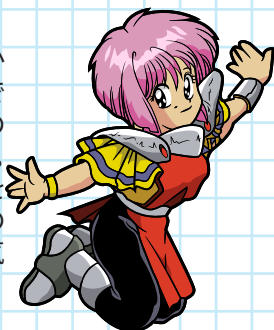


ケン・キャブロック

ケンはルーシアの父であり、第1艦隊の司令である。連邦軍の旗艦オベロンを駆り、あらゆる脅威から太陽系内宇宙を防衛するのが彼の役目。数年前のクーデターで反乱軍の艦隊を鎮圧し、名誉勲章を授賞しており、部下の絶対的な信頼を得ていることで知られている。

ティム・フォーディ

ルーシアの訓練学校時代からの相棒かつ親友。19歳でありながら、まだ10代半ばのような振る舞いをしている。空想好きで、休日には絵本を作っているため、第2艦隊の子持ち士官たちからも人気がある。



ルース・ベルナード

エアリエルの戦闘機チームの1つを率いる隊長。まだ30代だが、若い戦闘チームのリーダーたちの中では兄貴分的な存在。

ラルフ・グレイ

θ 素粒子の発見者としてノーベル賞を受賞した物理学者。ガンナーシステムの開発者の一人である。

年表

宇宙暦	事象
2000	初の太陽系規模の統一国家連邦「地球連邦」成立。各惑星の植民地行政区の統率管理を開始。
2011	地球連邦宇宙軍設立。
2015	連邦と一部の植民地との対立が激化。
2017 JUNE	クーデターの内戦勃発。
2019 AUGUST	内戦終結。
2022 FEBRUARY	植民地連隊を含む軍事改革を実施。
2022 MARCH	物理学者ラルフ・グレイ博士が6つの新粒子を発見し、素粒子物理学に大きな変革をもたらす。連邦宇宙軍工弊研究所で働きながら、研究を広げていく。
2023 JANUARY	グレイ博士、地球連邦宇宙軍と共に、超電磁場感応式ガン・サテライト・システムの開発に着手。
2023 DECEMBER	連邦宇宙軍工弊研究所の進化を察知したエイリアンが、太陽系に向かって出動。

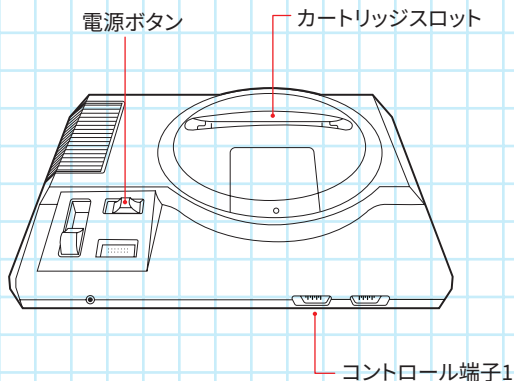
年表

宇宙暦	事象
2024 MARCH	極秘計画「スターホーク」を始動。ルーシア・キャブロックが訓練学校を卒業、第2艦隊に配属される。
2024 APRIL	スターホーク計画に基づく新型機的设计開始。
2024 MAY	超電磁場感応式ガン・サテライト・システムの構造化と人工知能のプログラミング完成。
2024 SEPTEMBER	新型機のエンジンである大気圏内外両用複合エンジン完成。
2024 OCTOBER	新型機「スターホーク」にガン・サテライト・システムなどの兵器を搭載。
2025 JANUARY	「スターホーク」の力場テスト開始。
2025 FEBUARY	エイリアンと交戦状態に入る。「スターホーク」計画の試作1号機はほぼ完成。ラルフ・グレイ博士を記念して「グレイランサー」と名付けられた。

スタートアップ

1. 必要に応じて、ゲーム機の取扱説明書を参照してください。
2. 電源をOFFにした状態で、カートリッジを該当するスロットに挿入してください。
3. カートリッジが完全に挿入されていることを確認してください。
4. 電源をONにし、画面に何も表示されない場合は、カートリッジを確認し、もう一度試してください。
5. グレイランサーは1人用のゲームです。コントロール端子1に接続されたコントロールパッドを使用し、**Start**を押してゲームを開始してください。

重要：カートリッジを抜き差しするときは、必ず、本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。



操作方法

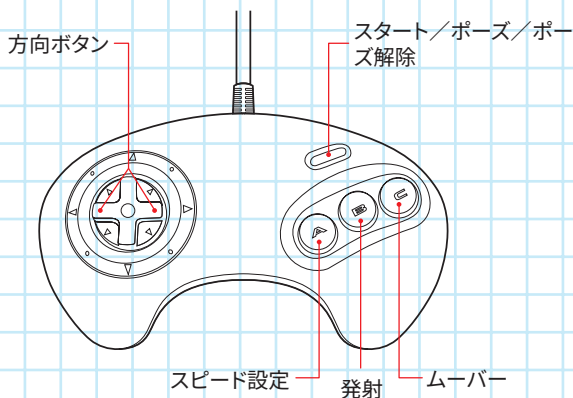
方向ボタン: 自機を移動させます。

Aボタン: スピード設定。自機のスピードを4段階に、1→2→3→4→3→2→1の順で変化させます。

Bボタン: 自機及びガンナーの弾を発射します(押し続けると連射します)。

Cボタン: ガンナーのコントロール。詳しくは、「ムーバー」の項をご参照ください。

スタートボタン: メインメニューで押すと、ゲームを開始します。ゲームプレイ中に押すと、ポーズとポーズ解除ができます。

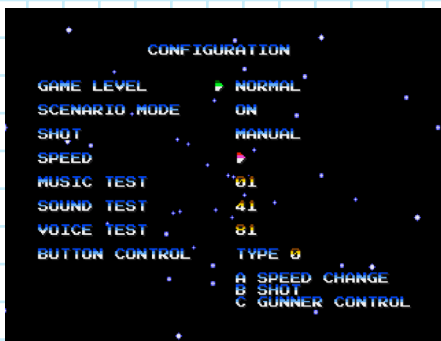


メニュー

1人用のゲームです。メインメニューが表示されたら、スタートを押して、2つのオプションの中から1つを選んでください：

スタート：ゲームをスタートします。

オプション：オプションモードです。ゲームの難易度やボタン配置等を変えることができます。



ゲームレベル：ゲームの難易 EASY/NORMAL/HARDから選択できます。

シナリオMODE：OFFにすると、ゲーム中のシナリオ部分を予めスキップします。

ショットコントロール：手動か自動を選択できます。自動にすると、ボタンを押さなくても自機が連続発射します。

スピード：デフォルトの艦速を設定します。

ミュージック／サウンド／ボイステスト：曲を選んでAボタンを押すと、ゲーム中の音楽／効果音／サンプリング音を聞くことができます。

ボタンコントロール：6種類のボタン配置があります。右下の解説を参考に、自分に合ったものを選んでください。

画面の見方

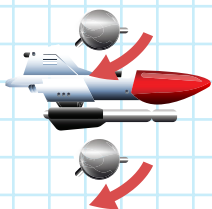
パイロットはあなた一人しかいないため、瞬時にすべてのシステム情報を把握する必要があります!画面構成について以下をご覧ください。



- 1) ハイスコア
- 2) スコア
- 3) 使用中のムーバー
- 4) ガンナーパーツ
- 5) 自機のスPEED
- 6) 現在の難易度
- 7) 残機数

ムーバー

プレイ開始時に使用するムーバーシステムを選択することにより、ガンナーのフォーメーションを変えることができます。

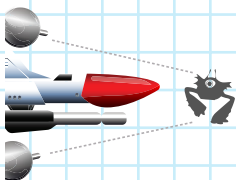


ノーマル

方向ボタンの押した側にガンナーが向きます。Cボタンを押している間ガンナーを固定でき、そのまま移動できます(もう一度押すと元に戻ります)。

リバース

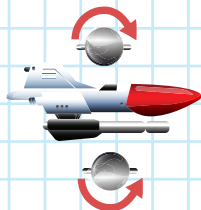
ノーマルと同じですが、ガンナーは艦と反対方向に向きを変えます。Cボタン押したままでガンナーの方向固定(もう一度押すと元に戻ります)



サーチ

ガンナーは近くの敵を自動的に狙います。Cボタンを押すと、モードが切り替わります。モード①では同じターゲットに、モード②では別々のターゲットに発射します。

ムーバー

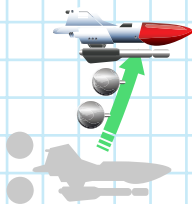


マルチ

3WAYや上下同時に撃つことができるムーバー。Cボタン押したままでガンナーの方向固定(もう一度押すと元に戻ります)

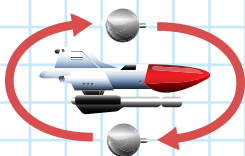
マルチR

ガンナーが艦体後方に旋回する以外はマルチと同じ。Cボタン押したままでガンナーの方向固定(もう一度押すと元に戻ります)。



シャドウ

ガンナーは常に近距離で自機の後を追ってきます。Cボタンを押すことでその場に固定されます(もう一度押すと元に戻ります)。

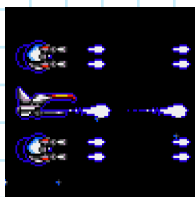


ロール

ガンナーが自機の周囲を互いに反対方向に回転し、艦から離れるように発射します。ガンナーの攻撃方向は前方と上下のみでCボタンでプログラム変更ができます。

ガンナーパーツ

ガンナーは、グレイランサーを補佐して敵を攻撃する2隻の衛星船です。16方向への射撃が可能で、ムーバーステムを7種類に設定できます。自機を失うとガンナーなしで再スタートし、集めたパワーアップ1個につきガンナー1個を回復します。ゲーム中、7種類の武器パワーアップがあります。



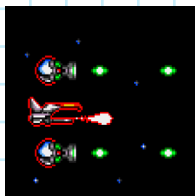
ツイン

基本的な武器です。双発のエナジーパルス安定して発射します。ほとんどの艦で標準装備されている武器です。



レーザー

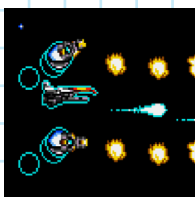
ガンナーから細い白色レーザーを発射し、ツインより弱い貫通可能です。大型の敵に多くのヒットを与えることができます。



バウンド

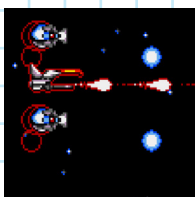
ガンナーから速射式緑色エネルギー弾を発射。ダメージは低いですが、固体表面で跳ね返るため、環境によってさまざまな角度の射撃が可能になります。

ガンナーパーツ



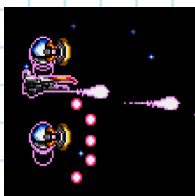
バーナー

中距離の炎を発射することができ、当たった固体表面を這って進む性質があります。角を曲がって撃つのに有効です。



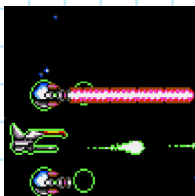
スプレッド

ボムショットをちらつかせながら発射します。低速だが、表面や敵に当たると爆発した所に誘爆を起こすことができます。



5-Way Spread Shot

5方向に扇状の弾が射て、広範囲をカバーできます。小さな敵の群れに最適です。



セイバー

光線系の剣が常に出ている状態になります。有効距離は短いですが、地形を貫通することができます。

ステージ紹介

ステージ 1 - 木星の小惑星リング

ルーシアはティタニアの格納庫からグレイランサーを奪い、木星リング周辺に出撃する。リングを構成する小さな小惑星や浮遊する破片をカバーにして、敵のフリゲート艦や編隊があらゆる角度から襲ってくる。敵の銀河系フリゲート「ゴッキー」は、破片をうまく利用して攻撃してくる!



ステージ 2 - 海上の惑星ネレディー

この星の海面下には、敵の基地が潜んでいる。その下にどんな破壊力が隠れているのか?ミサイルを発射する水陸両用飛行艇の群れが待ち構えている。次にオウムガイのような船「マーシュロ」が現れ、ロボット触手と主砲で攻撃してくる。この宇宙船たちを破壊して、次のステージに進もう。



ステージ 3 - 鍾乳洞の惑星エノラ

地表の天候は厳しいが、この惑星には豊かな資源が隠れている。廃墟となった巨大な鉱山や洞窟は、いまは虫型エイリアンの補給や侵略のために利用されている。この地下要塞の奥で何を孵化しているのだろうか?グロテスクなビーノーンは有機物と機械部品の混合物である。破壊しなければならない!



ステージ紹介

ステージ 4 - 惑星アズの高速通路

ルーシアは父親の手がかりを発見し、この惑星を縦断することになる。かつて植民地だったこの惑星には、迷路のような神殿が山々に建てられており、いまは悪事を謀っているエイリアンに利用されている。ホマイリーたちに部屋に閉じ込められて圧倒されないよう、一度に一人ずつ倒してください！



ステージ 5 - 戦艦ニド

グレイランサーが重大な脅威であることを察知したエイリアンは、戦艦ニドを動かして迎撃に向かう。スターホークで戦艦1隻を倒すことができるのか？ルーシアはガンナーシステムを最大限に活用し、戦わずにはいられない。弓を切り離して攻撃できる凶悪なマキシムファイターが登場する。



ステージ 6 - 惑星ルマの廃墟

二重夕日の美しさに気を取られてはいけない。敵機のウェーブはあらゆる方向からくるので、あっという間に取り囲まれる。また、行く手を阻むプラズマフェンスもすべて回避しなければならない。やがて、速射ミサイルとパワーショットで圧倒しようとするガインシャインの宇宙船に遭遇する。あなたの動きを追跡してくるので、うまくかわす必要がある！



ステージ紹介

ステージ7-惑星ティファの結晶洞窟
結晶洞窟は美しいが、非常に致命的だ。ガンナーは、垂直の溝やトゲのある通路をクリアしていく必要があり、そこでリバーススラスターが活躍する。さらに奥へ進むと、救助の脅威となる巨大な人工知能蛇、ロンサムジェニーが現れる。潜り込みながら攻撃してくる!



ステージ 8 - 惑星カロンの遺跡
表面には神秘的な遺跡が残っていて、不思議な経路で移動している。迷路のようなこのエリアを、さまざまな罠を避けながら進んでいこう。攻撃してくる敵は少ないが、押しつぶそうに迫ってくる石ころがたくさんある!最後の祠では、サンタフェと呼ばれる覚醒した像に遭遇する。自分の「影」を作り出し、艦をバラバラにするような強力な爆風を放つことができる。



ステージ 9 - 第一艦隊指揮艦内部
ルーシアは父の救難信号を追い続け、至る所に衛兵がいる宇宙要塞へと導かれる。ここでは、エイリアンは追跡システムを使って防衛線を移動している。この基地の頭脳はティアマンで、比較的弱いだが、専用の防衛砲台を持っている。



ステージ紹介

ステージ 10 - 救助の追撃

ルーシアの父から、敵艦が脱出シャトルに迫っているとの連絡が入る。今こそ行動すべきだ！敵艦の群れに真っ先に飛び込み、追撃してくるスクーターリングダディを、第1艦隊の司令を倒す前に撃破。



ステージ 11 - 最後の邂逅

父と乗組員の無事を確認し、ルーシアは任務を完遂することを決意した。ジェイコブと呼ばれるリーダーを倒すため、敵陣の奥深くへと飛び立つ。この生命体は、いろんな姿に変身することができる。パイロットとしてどこまで成長できたか、最後の試練だ！



ヒントと注意点

残機数&コンティニュー

どんなに厳しい状況でも、バックアップがあります!ポイントを貯めれば、残機数が増えます。ステージのあちこちに隠された1UPアイテムを探してみてください。残機を全て失うと、デフォルトの武器と共にチェックポイントから再スタートします。コンティニューは無制限ですが、チェックポイントからではなく、ステージのスタート地点から始まります。

スピードを調整

スピードは自機の機動性を左右します。経験豊富なプレイヤーはレベル3のままでいることを好むが、パイロットはそれぞれ異なります。スピードを落とせば、慎重に動くことができます。

ガンナーの活用

ガンナーの性能を、必要に応じて最大限に引き出すことができます。例えば、シャドウ・ムーバー・システムを使えば、ガンナーを特定の場所に埋め込んで固定することができます。地形に阻まれながらも敵のボスに容赦なく撃ち込むことができます(特にセイバー・アップグレードを使用した場合)。他にもいろいろと試してみてください!

ロールシステム

ロールシステムは実用的ではないと思われるかもしれませんが、うまくアップグレードをすれば、素晴らしい結果を得ることができます。バーナーアップグレードと組み合わせて、専用の炎の輪を作ってみてください!

ためらわないで

1つのポジションに長く留まらないようにしてください。特に画面の端のほうに。あらゆる角度から敵が出てきますので、6時方向から目を離さないように!

NOTES



PUBLISHED BY
retro-bit®

©extreme