

SEGA OFFICIAL

SEGA



バーニングレンジャー

BURNING

RANGERS

OFFICIAL GUIDE
オフィシャルガイド

SEGA SATURN

セガサターン情報に自信あり!

セガサターンNo.1専門誌

SATURN
MAGAZINE



最新ゲームと徹底攻略記事&
特別付録、特集記事満載!!
毎週金曜日発売!







バーニングレンジャー

BURNING
RANGERS™

オフィシャルガイド

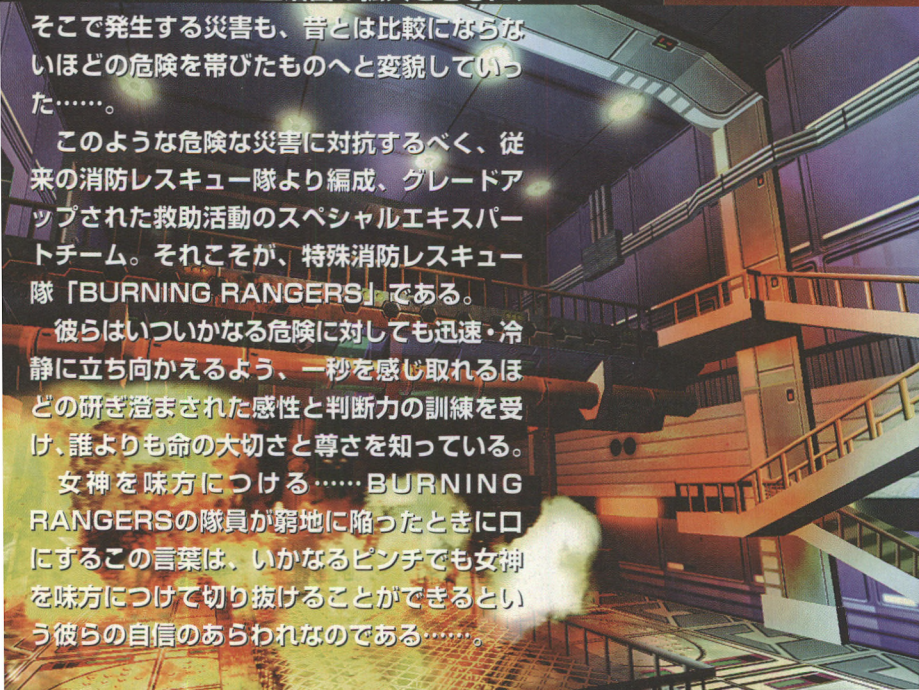
一秒を感じ取れること 命を大切にすること 女神を味方につけること

来たるべき未来世界。科学の進歩とともに人類の生活環境も急激な変化を遂げる……。公害を起こすことなく、無くなる心配のないエネルギー「マスタバラクサ」。その開発に成功した人類は、その生活を海・地底・宇宙と広げていき、希望に満ちあふれた生活を送っていた。しかし、生活圏の拡大とともに、そこで発生する災害も、昔とは比較にならないほどの危険を帯びたものへと変貌していった……。

このような危険な災害に対抗するべく、従来の消防レスキュー隊より編成、グレードアップされた救助活動のスペシャルエキスパートチーム。それこそが、特殊消防レスキュー隊「BURNING RANGERS」である。

彼らはいかなる危険に対しても迅速・冷静に立ち向かえるよう、一秒を感じ取れるほどの研ぎ澄まされた感性と判断力の訓練を受け、誰よりも命の大切さと尊さを知っている。

女神を味方につける……BURNING RANGERSの隊員が窮地に陥ったときに口にするこの言葉は、いかなるピンチでも女神を味方につけて切り抜けることができるという彼らの自信のあらわれなのである……。



Burning Hearts ~炎のANGEL~

words by:Tomoko Sasaki & Naofumi Hataya / Music & Arranged by:Naofumi Hataya

古代から受け継いだ
進化にきらめく街へダイブ
膨張し続けるデータの海泳いで

闇に影忘れても
やってくるあしたを信じて
燃え盛る炎の

Angel We'll face the risk of our lives

(sight of night | cheer to embrace a magic)

ホログラムに映った
月も 星も 太陽さえも
フェイクにすぎないけど

(sight of night | cheer to embrace a magic)

ひとつだけの未来を
求めるのさ
真のこの世界のために

※

明日の蒼空に
白い羽根広げ
アクアマリンの空
FLY HIGH 飛び立て

WE GONNA MAKE IT ALL RIGHT

追い風受けて
走り続けるよ
JUST DO IT!
JUST BURNING RANGERS

大地に這う霧に迷い
それでも読みとったメッセージ
「夢の隠し場所はゆりかごの中」

子供が壊したブロックは
明日には積み上げてみせる！
燃え盛る炎

Angel We'll face the risk of our lives

(sight of night | cheer to embrace a magic)

かすかに聞こえてきた
女神のような歌声には
涙 満ちてたけど

(sight of night | cheer to embrace a magic)

ひとつだけの未来を
求めるのさ
真のこの世界のために

輝く星空に
願いを込めて
やわらかなムーンライト
FLY HIGH 飛び立て

WE GONNA MAKE IT ALL RIGHT
夢を信じて祈り続けるよ！
JUST DO IT!
JUST BURNING RANGERS

※繰り返し

BURNING RANGERS™

オフィシャルガイド

CONTENTS

BURNING RANGERS とは.....	2
目次.....	4

PART 1 TRAINING

基本システム.....	6
アクション.....	8
各要素について.....	10
キャラクター.....	12
その他の要素.....	20

PART 2 MISSION

ミッション1解説.....	22
ミッション2解説.....	30
ミッション3解説.....	44
最終ミッション解説.....	56

PART 3 GENERATE

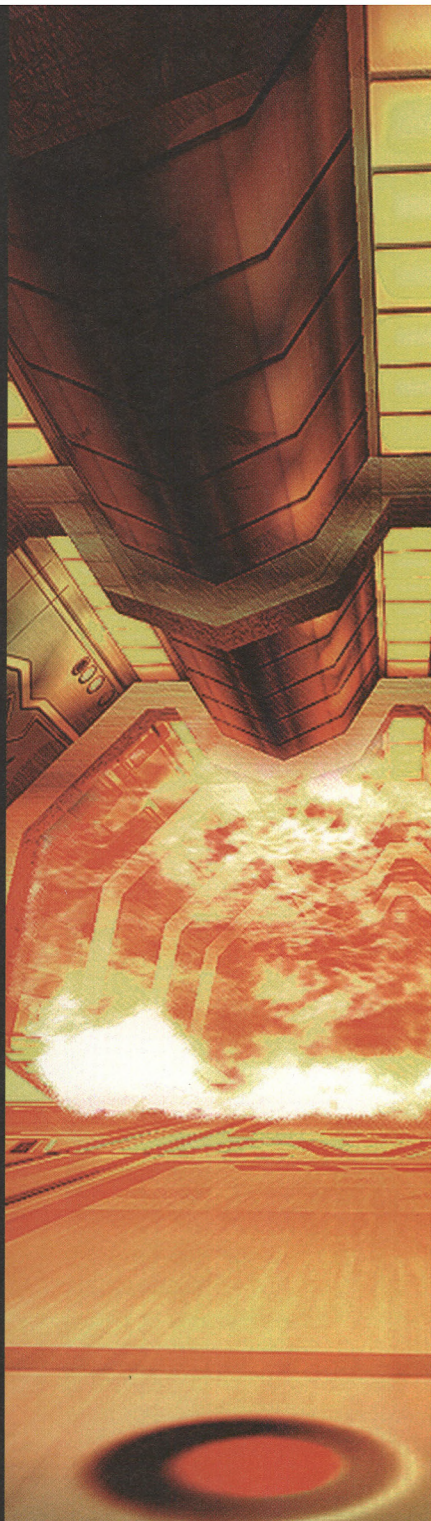
ジェネレート解説.....	70
特別要救助者からのメッセージ.....	76

PART 4 SECRET

バーニングレンジャー裏技紹介.....	86
---------------------	----

PART 5 ILLUSTRATIONS

設定資料集.....	92
------------	----





PART 1 TRAINING

まずは基本となるシステム関連のチェック。バーニングレンジャーとして活動するための、必要最小限の要素を確実にしておこう。覚えておくと、ゲーム進行がかなり楽になるテクニックもあるぞ。

System

まずは「バーニングレンジャー」というゲームの基本となるシステムの概要を解説しよう。これを読めば救助がスムーズになるぞ！

基本システム

ゲームは大まかに、次のような流れで進んでいく。基本的に鎮火、救助は非常に重要な作業となっているが、最終的にはこれを完了しなくてもミッションはクリアできる。ただし、炎を消せばプレイヤーの置かれる状況が有利になり、要救助者を助け出すとその場所が復活点となるほか、コンティニューも増える。決してマイナスになることはないということ覚えておこう。

炎の鎮火

各災害地での炎を、消火銃を使って鎮火する。炎は放っておくと徐々に大きくなり、プレイヤーの置かれる状況が厳しくなっていく。炎は消火銃で消すとクリスタルに変化する。



要救助者の救出

現場に取り残された要救助者を救出する。彼らを救出することがバーニングレンジャーの任務であり、それがプレイヤーに対しても有利となる。救助には5~10個のクリスタルが必要。



事故の原因究明

救助活動のかたわら、行われるのが、事故の原因究明作業。暴走したエネミーや炎を避け、それぞれの施設の拠点などを重点的に調査していく。ゲーム的には「イベントシーン」だ。



マスタバラクサクリスタル

バーニングレンジャーのシールドとなり、また、要救助者の転送にも必要となるエネルギーの結晶体。炎を消すと出るものと、現場に落ちているものがある。常備しておこう。



ボスの活動停止

事故現場の深部には、事故の原因になったと思われるボスのエネミーが登場する。これまでの敵とは一線を画す強さで、攻略も簡単ではない。これを倒すとミッションクリアとなる。



メイン画面

- 1 経過時間：ミッションを開始してからの経過時間を表示している。
- 2 クリスタル：プレイヤーの手持ちのクリスタルの数を表示。
- 3 チャージゲージ：消火銃のチャージゲージ。いっぱいまで貯まると強力なショットを撃ち出せる。
- 4 危険レベル：現状の危険度を表す。危険度が上がると赤が増えていく。
- 5 リミット：危険レベルのトータルを表す数値。グラフはこれまでのリミットの推移を表している。



リザルト画面

RESCUED：救助した人数／そのミッションで救助できる要救助者数。

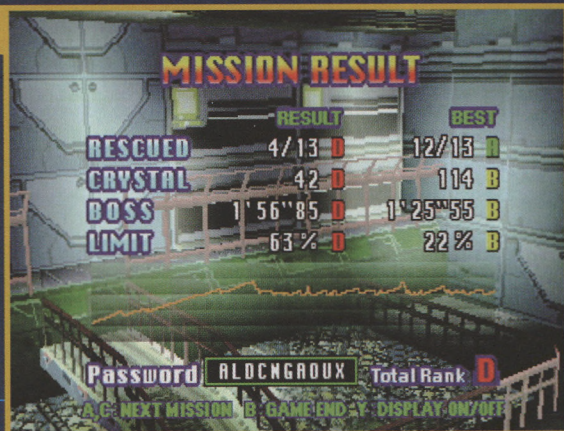
CRYSTAL：クリアするまでに所持したクリスタルの最大数。

BOSS：ボスを倒すまでに要した所要時間。短いほど評価は高い。

LIMIT：ボスの場所へたどり着いた時点でのリミット値。

Password：ジェネレートの状態を保存するためのパスワード。

Total Rank：以上の点を審査して採点される総合評価。



ADVICE

ショウとティリス プレイ中の違い

ゲームスタート時にショウとティリスを選択することになるが、ストーリー以外、キャラクターによってプレイに出る影響はほとんどない。わずかにティリスのほうが身軽だということらしいが、実際のプレイ感覚にあまり違いはないようだ。それぞれ好みや気分で選んでもまったく問題はないだろう。



←クールな面と熱い面を持ち合わせるショウ。ミッション2の制御室やミッション3の少年救出の場面など熱いシーンが多い。

一言われてみれば身軽な感じもするが、意識するほどではない。それよりも彼女のキュートさに注目する人の方が多いかも!?



Action

操作系は難しいものではないが、非常に多彩だ。レバーとA、B、Cボタンなどの組み合わせを覚えて華麗に動き回ろう。

アクション

アクション時に使用するのはレバーとジャンプボタン、ショットボタン。これらを組み合わせることで、さまざまなアクションを行うことができる。それほど難しくはないので、基本アクションはすべて覚えておこう。

MOVE

レバーで8方向に移動する。動く方向は画面の向きに準じ、視点が変わると方向も変わる。

POINT

移動の際は直前に移動方向を向くモーションがある。方向の調整はこれで。

移動



JUMP

ジャンプボタンを押すとその場でジャンプをする。また、足場の端から方向ボタンを押すと自動的に跳ぶ

POINT

普通にジャンプをする際は、レバーを押す前にジャンプボタンを押さないと、後述

オートジャンプとなる。さらに空中にいる際にもう一度ボタンを押すと、空中ジャンプが可能だ。

のバーニア移動になってしまう。空中ジャンプの際も同様だ。レバーはジャンプ後に入れるように。

ジャンプ



SHOT

ショットボタンを押すと消火銃を1発撃ち出す。ショットはキャラの向いた方向に射出され、目標物に当たると消滅する。ボタンを押し続けてパワーを溜め、離すと威力の強いショットが撃てる。

POINT

ショットの強さは2段階のみ。チャージ途中で撃っても威力は同じままだ。

ノーマルショット

通常のショットは炎の鎮火に使用する。これで炎を消すとクリスタルを入手できるが、大きな炎を消すには時間がかかる。



チャージショット

大きな炎も1発で処理できるが、クリスタルは回収できない。対エネミー戦に有効。目標に対し若干のホーミング性がある。



射撃

EMERGENCY EVASION

緊急回避

爆発の予兆音とほぼ同時にレバーを入力すると、緊急回避ジャンプを行う。

POINT

回避ジャンプ後は跳んだ先もよく見よう。2次爆発にも注意。



AERIAL MANEUVER

空中移動

ジャンプなどで空中にいる際にレバーとジャンプボタンを同時に入れると、空中を一定時間飛行する。連続入力も可能。

POINT

連続で飛行するときには、バーニアの炎が消える直前に次の入力を行おう。少々タイミングが難しい。



BURNER

バーニア移動

地上にいるときにレバーとジャンプボタンを同時に入れると、その方向にジャンプ移動する。

POINT

移動を兼ねた低空ジャンプ。横方向に限り、地上を転がる側転になる。



HANG

つかまる

足場や壁などのエッジに触れると、自動的にぶら下がる。ジャンプボタンで上へ上がる。

POINT

通風口の場合はレバーを上に入れると先へ進むぞ。



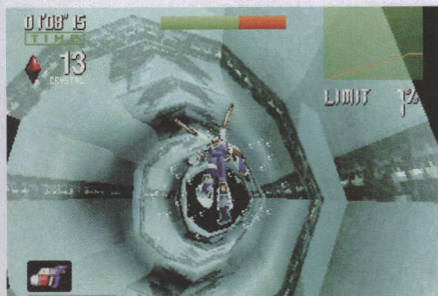
特殊な状況下でのアクション

ミッションの一部では、通常時と違う状況でのアクションが存在するぞ。

水中

Mission2ほか

水中ではジャンプボタンが急速浮上、ショットボタンが急速潜行となる。レバーをニュートラルにすると浮上してしまうので注意しよう。ちなみに攻撃はできない。



無重力

Mission3

無重力区域は水中と違い、攻撃ができる。ジャンプボタンは通常は下降、同時にレバーを入れると空中機動となる。上昇は、レバーをニュートラルにすればいい。



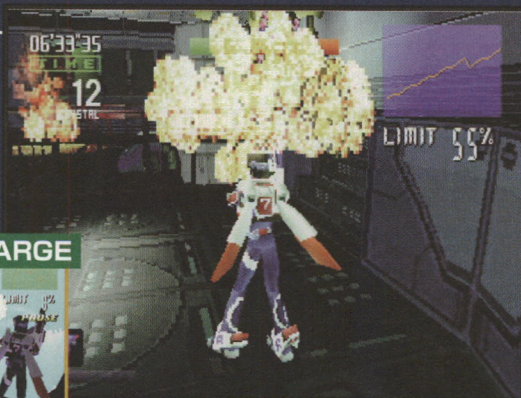
Check Point

「バーニングレンジャー」のちょっとしたテクニックと各要素を紹介しよう。覚えておくと、救助活動の役に立つこと間違いなし！

各要素について

チャージショットの使い方

消火銃のチャージショットは、地面に落ちているクリスタルをもかき消してしまう。手持ちのクリスタルが少ないときには、なるべく乱発はひかえよう。



NORMAL



クリスタルを回収したいときに使うのが基本。炎の量が多いと鎮火に時間がかかる。

CHARGE



大きな炎を一気に消すときには非常に効果的。対エネミーやボスにも使用する。

↑ちなみにジャンプ中のチャージ時間は通常時よりも少し早い。ボス戦は空中からの射撃が有効。

クリスタルの回収

ダメージを受けたときに飛散するクリスタルは回収が可能だ。飛び散ったクリスタルは数秒で消えてしまうので、次のダメージを受ける前にすばやく回収しよう。1個でも取ればひとまず安心だ。

→どんな場合でも100%回収することはできない。一定数以上は散らした際に失ってしまう。

オートジャンプの性質

オートジャンプは足場の端で自動的に行われるが、マルコンのアナログキーでゆっくりと足場を進むとジャンプせずに下へ降りることができる。ミッション4の細い足場を上るシーンなどで役立つ。

→場所によってオートジャンプが、わずらわしくなる場所がある。性質を考えて進もう。



炎の種別

現場に燃え上がる炎には4つの種類が存在する。赤い炎以外は消火銃1発では消せないでチャージショットを使おう。中でも炎を撒き散らす、緑の炎には要注意だ。

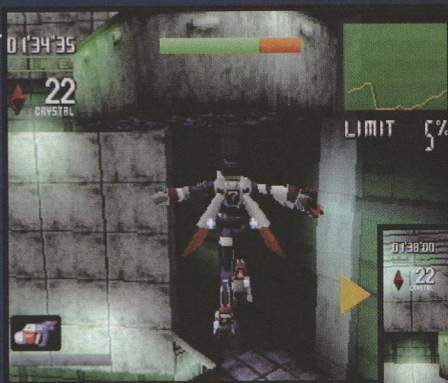


↑チャージショットはかなり遠距離からでも有効なので、危険な場合は先に消しておこう。

<p>赤</p> 	<p>1発撃つだけで消火できるが、量が多い場合はチャージショットで消すのがベストだろう。</p>	<p>緑</p> 	<p>さらに密度の濃い緑。近づくと炎を吹き出してくる。見つけたら遠距離から狙って消そう。</p>
<p>青</p> 	<p>1発では消えないエネルギー密度の高い炎。数発撃ち込むと数個のクリスタルを排出し消える。</p>	<p>ピンク</p> 	<p>ミッション4にだけ存在する不思議な炎。赤より密度が濃いけどノーマルショット2発で消火可能。</p>

空中機動のコツ

空中機動で空を飛び続けるコツは、方向ボタンとジャンプボタンを押すタイミング。パーニアの白い炎が消える直前(炎が小さくなった瞬間)に入力。うまく入れ続けるといつまでも飛ぶことができる。足場がせまい場所はこれでしょう。



↑このタイミングで入力するとうまくいく。広いところで練習してみよう。



ADVICE

メール機能について

要救助者からのメールは、各ミッションをクリアした時点で届く。誰から来るのかはランダムで、最高5通まで届くことになる。しかしこのボックスが一杯だと、次からメールが届かなくなるので、クリア後はチェックしておこう。



→届いたメールは読むと、オプションのレスキュリストにストックされ、いつでも読めるぞ。

←要救助者には一度助けられた人が出てくることもある。運がよければ2通目のメールが来るかも。



Characters

プレイヤーがマイキャラとして選べるゲームの主人公、ショウとティリス。そして彼らが属する部隊のメンバー達を紹介しよう。

登場キャラクター

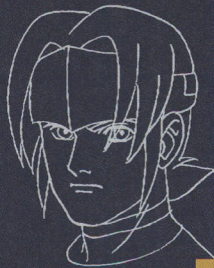


SHOU AMABANE

ショウ・アマバネ

■SEX Male ■HOME Japan Area
■AGE 21 ■BIRTH Aug. 7 (Leo)
■HEIGHT 183cm ■WEIGHT 86kg

直感的。大胆。正義感の強い新入隊員。子供の頃、バーニングレンジャーに窮地を救われるが、同時にその恩人に死なれてしまうという過去を持つ。基本運動能力は非常に高く、10代の頃の草レース経験で培った一瞬の判断力は救助活動において鋭い閃きを見せる。周囲は“考えるより先に体が動く熱血漢”と彼を評価しているが、本人は「Chill Out! (まあ落ち着け)」というセリフを好んで使い、クールを気取っている。



SHOU
AMABANE





0 126'30

TIME

12

CAPITAL

LIMIT

日本人にしては、やや大柄な
ショウ。バーニングレンジャー
の標準装備に身を包み、独
自にヘッドギアを被っている。
その一挙手一投足が若々しい
パワーに満ちている。

Chill Out!
オレにまかせとけって!



女性隊員用のぴったりとしたボディーツに身を包むティリス。細身で華奢な印象さえ受けるが、救出活動における運動能力はショーに引けを取らない。

イエーイ ショウ
競走だよっ!



TILLIS

ティリス

■SEX Female ■HOME Unknown
■AGE 19 ■BIRTH Unknown
■HEIGHT 164cm ■WEIGHT 47kg

はつらつとした言動と優しい情愛で周囲を和ませる、ショウと同期の新人バーニングレンジャー。幼い時分、両親を災害で亡くし、そのショックで部分的な記憶喪失となっている。このため、名前と年齢以外のデータはない。身のこなしが軽く、バーニングレンジャーとしての資質は十分。さらに天性のカンに支えられた危機察知能力は、その救助活動に高い成果を期待できる。日に何度もシャワーを浴びる軽い潔癖症だが、動物好きでオウムとミドリガメを飼っている。



TILLIS

立ちポーズからもそのクールさを強調するリード。救出活動時の行動は迅速を極め、たなびく後ろ髪も軽やかだ。



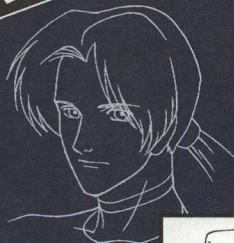
LEAD PHOENIX

リード・フェニックス

■SEX Male ■HOME Europe Area
■AGE 22 ■BIRTH Jan. 23(Aquarius)
■HEIGHT 185cm ■WEIGHT 76kg

沉着冷静なスタイルを崩さない、バーニングレンジャー随一の伊達男。しかし他人に冷たい印象すら与えるその言動とは裏腹に、救助活動に対する熱い信念の持ち主でもある。直情的なショウとはしばしば意見を対立を引き起こすが、持ち前の駆け引きのうまさで軽く受け流してしまう。医学、歴史学に堪能で、音楽的才能も豊か。

やれやれ
半人前のお守りですか



LEAD
PHOENIX

事故により体の半分を失ったものの、機械化された体を駆使して救助活動を行うビッグ。巨大な消化銃が頼もしい。



BIG LANDMAN

ビッグ・ランドマン

■SEX Male ■HOME Africa Area
■AGE 35 ■BIRTH Apl. 29(Taurus)
■HEIGHT 230cm ■WEIGHT 245kg

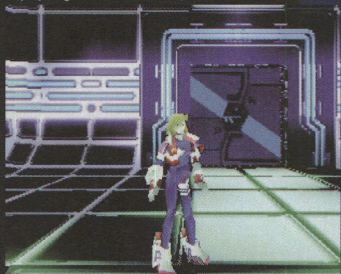
気は優しく力持ち、を地で行くベテラン隊員。若い頃、動物を救うために体半分を犠牲にしたほど、万物の命を平等に尊いものとしている。若いチームリーダー、クリス・パートンを支える実力の持ち主で、常に危険に身をさらす救助活動においても、その安定感は揺るぎない。また、料理を趣味とする意外な一面もあわせ持つ。

気を抜くな
残っている要救助者を探すんだ



BIG
LANDMAN

ナビ専門のクリスだが、装備は他の隊員と同じ。ちなみにこのコスチュームは、デザイナーである彼女の母親のデザイン。



CHRIS PARTN

クリス・パートン

■SEX Female ■HOME America Area
■AGE 24 ■BIRTH Sep. 10(Virgo)
■HEIGHT 172cm ■WEIGHT 52kg

統率力、判断力に長けた若きチームリーダー。救出活動時のナビゲーターとして、隊員4名に的確な指令を下す。パーニングレンジャーだった父親がショウを助けるために命を落としたという因果があり、彼女はショウを父の意志を継ぐ者として立派に成長させたいと願っている。

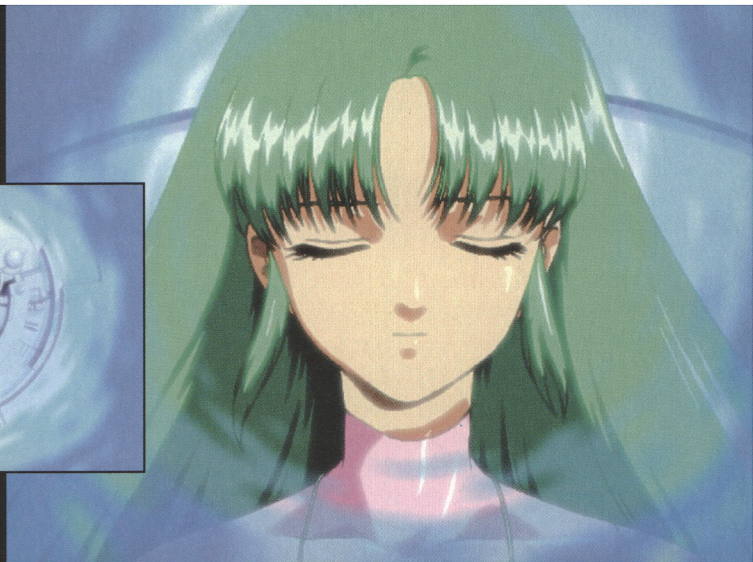
はいはい
いつまでもしゃべってないで
行動する！返事は？



CHRIS
PARTN

クリスのナビゲーション

クリスは直接救助活動には当たらず、現場の誘導役として隊員達をサポートする。通常は通路の分岐点、特殊な部屋にたどり着くと自動的に案内や説明をしてくれるが、コントローラのZボタンを押せばいつでも指示を仰げるのだ。



私はイリア・クレイン…
この宇宙船の中心部にいます…



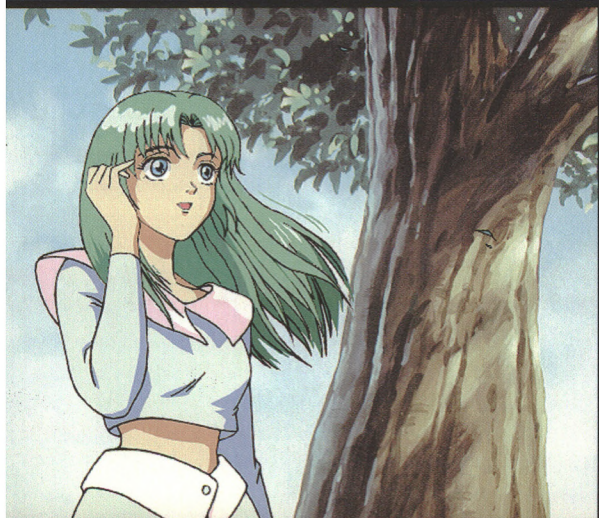
IRIA
KLEIN

IRIA KLEIN

イリア・クレイン

■SEX	Female	■HOME	Unknown
■AGE	16	■BIRTH	Unknown
■HEIGHT	156cm	■WEIGHT	43kg

ミッション4、巨大宇宙船接近事件のキーパーソンとなる謎の少女。彼女はどんな秘密を握っているのだろうか……。物語の後半、明らかになる。



彼女の笑顔が見られるかどうかは、キミにかかっている？

Others

新規スタート時に挿入されるトレーニングスペースについてや、オプションで楽しめる事柄をまとめて説明していく。

その他の要素

トレーニングスペース

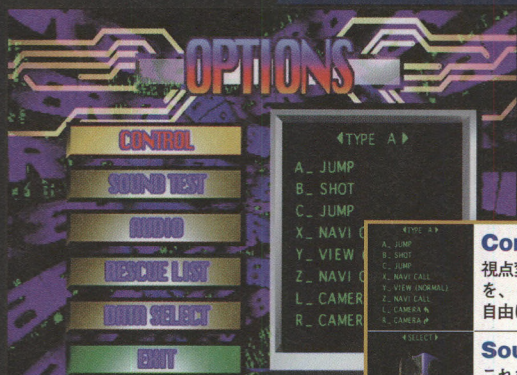
新たなデータ枠でゲームをスタートすると、ファーストミッションの前にまずトレーニングスペースでの練習プレイが始まる。ここでは視点移動やショットの使い方などを実地で覚えらるので、多少まどろっこしくても最初のプレイ時には真剣に学んでおきたい。



←！他のメンバーとの顔合わせも行われる。新人であることを忘れず、彼らの指示に従おう。

オプションモード

ゲームをプレイしやすくするためのコントロール設定や、ある程度ゲームを進めた後のお楽しみが、このオプションモードに集約されているのだ。



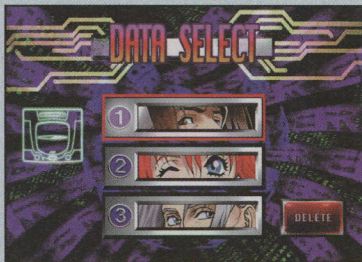
↑一番下の「EXIT」を除く5つのメニューの説明は、右の一覧のとおりだ。

<p>CONTROL</p> <p>視点変更時の操作方法を、4タイプの中から自由に選択できる。</p>	<p>RESCUE LIST</p> <p>これまで救出した人々の一覧を表示する。方向ボタンでイラストを選択しAかCボタンで過去にもらったメールを再び読むことができる。リストのページを送るにはL、Rボタン。Bボタンでオプション画面へ。</p>
<p>SOUND TEST</p> <p>これまでのプレイで聞くことのできたBGMを選択して再生できる。</p>	<p>DATA SELECT</p> <p>セーブ場所を内蔵メモリかRAMカートリッジのどちらから選択。</p>
<p>AUDIO</p> <p>ステレオ/モノラル切り替えをする。サターン本体の設定と連動。</p>	<p>RESCUE LIST (continued)</p> <p>これまで救出した人々の一覧を表示する。方向ボタンでイラストを選択しAかCボタンで過去にもらったメールを再び読むことができる。リストのページを送るにはL、Rボタン。Bボタンでオプション画面へ。</p>

ADVICE

データセレクト時の注意

本体メモリとRAMカートリッジの選択からカーソルを中央の3つのセーブデータに戻すとき、注意しないと「DELETE」を選んでしまうことがある。もしデータを消してしまったら、CD-ROMの読み込み前にリセットしよう。消去処理は実行されず、データは無事だ。



←セーブデータの処理は、基本的にCD-ROMへのアクセスが始まった時点で終わる。



PART 2 MISSION

ゲームのメインとなる4つのミッションは、複雑な構造の建造物を舞台としている。もし行き詰まってしまったり、要救助者を全員発見できなかった場合は、この攻略ページを参考にしてほしい。

First Mission

Fallen Memory

サウスアメリカに存在する旧第3エネルギープラント。この施設で発生した巨大火災は通常の消防団の想像を絶するものであった。特殊部隊バーニングレンジャーに出動要請が届く。

単純構造の研究施設でまずは腕ならし

ショウとティリスの最初の活躍の場は、研究施設を持つエネルギープラントだ。マップ数は2面のみであり、その構造もシンプルなので、トレーニングで修得した操作以上の技術はほとんど必要ない。

ここで攻略ページの見方を簡単に説明しよう。下図のような

マップ一覧では、ゲーム中にローディング無しに行き来できる範囲をひとつのマップにしてある。さらに次ページからのマップ攻略に対応するために、これらのマップをいくつかのブロックに区分けした。ゲームの進行とブロックの数字は一致するので、攻略の参考となるだろう。

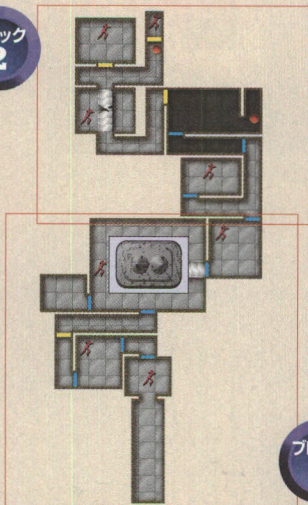


↑無機質な研究所の壁を貫く植物の根。この施設に何が起きたのかを究明しよう。

First Mission 全マップ一覧

map 1

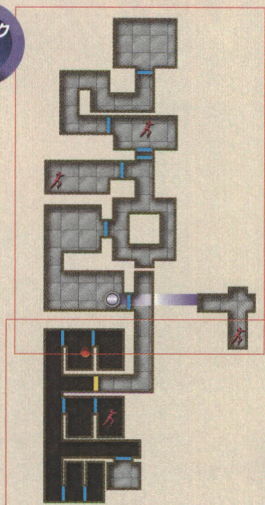
ブロック
2



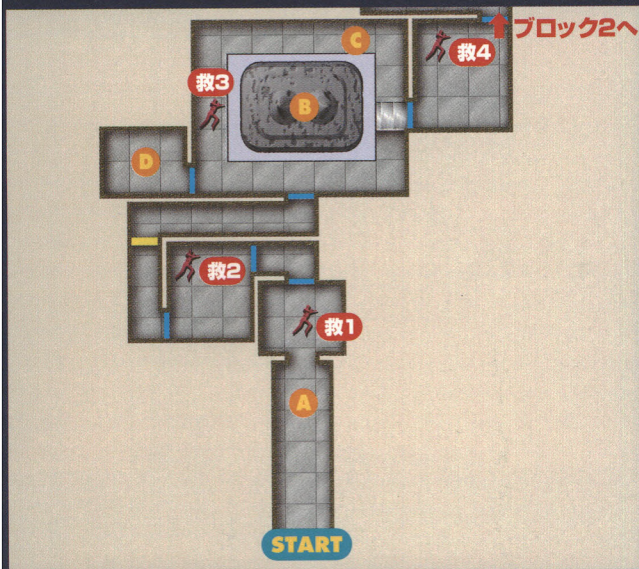
ブロック
1

map 2

ブロック
4



ブロック
3



スタート直後に大爆発 前途は多難だ

ミッション開始と同時に、プレイヤーキャラの立つ通路Aは爆炎に包まれる。この爆発でダメージを受けることはないが、通路の上層にある緑のクリスタルを見逃さないように注意しよう。



↑爆発と同時に前方へ長距離ジャンプすれば、緑のクリスタルが2つ手に入る。

ジェネレーター周囲を上げ

②の部屋には、巨大なジェネレーターを囲むように、3層の通路が巡っている。次の部屋に進むためには最上段まで上らなければならない。③には重力エレベーターがあるので、2段ジャンプをうまく使いこなせなければいけない。要救助者3も忘れずに助けること。



↑目の前に通路の残骸が落ちているということは、上層に穴があいているということ。

暴走したロボットHST-2000



↑これといって攻撃はしてこない。しかし接近を許せば当然ダメージを受ける。

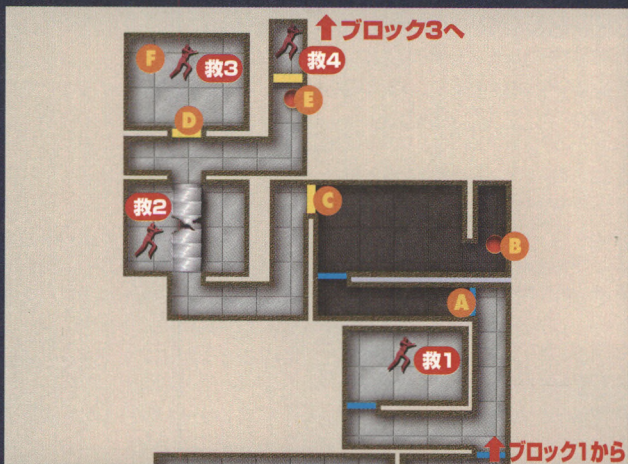
④には命令を受け付けなくなったロボットがいるので、撃破してみよう。この部屋に入らなくてもクリアに差し障りはないが、動くエネミーを撃つ練習になる。チャージショットを命中させて相手が倒れると、起き上がるまでは照準がセットされないで、間を開けるのがコツ。



**HST-2000
ワーカーB**

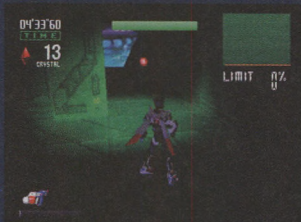
突然に失われた光 暗闇の中を走り抜ける

ブロック1を抜けるとその先にまっすぐ通路が延びている。こちらが本来の進行ルートだが、左側にも通路が延びているのでまず左折して進もう。通路の先には部屋があり、要救助者1がいる。●には隔壁とスイッチがワンセット存在するが、これらは連動していない。●の隔壁を開けるには、スイッチ操作で開く○の隔壁の奥のスイッチ●を操作しよう。



照明を回復させよう

▲まで進むと背後が隔壁で閉ざされ、照明が消えてしまう。視界はプレイヤーキャラの周囲わずかだけになるので、方向を見失わないように。照明を回復させるには通路の先の部屋まで進み、●のスイッチを操作すればよい。同時に○の隔壁が開いて、先に進めるようになる。



↑バーニングレンジャーの装備では、広範囲を照らし出すことはできない。



↑光るスイッチ類は間中にもあっても発見できる。小さな明かりを探し出そう。

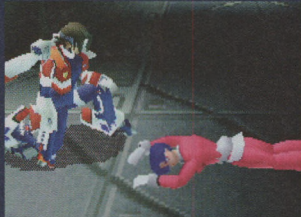
階下の要救助者も忘れずに助けよう

要救助者2や3のいる部屋は2層構造になっており、下の層で救出を待っている。部屋に入った時点ではプレイヤーキャラ

は上層にいるので、見逃さないように。まず上層からショットを放ち、下層の炎を一掃してから下りて救出するのだ。

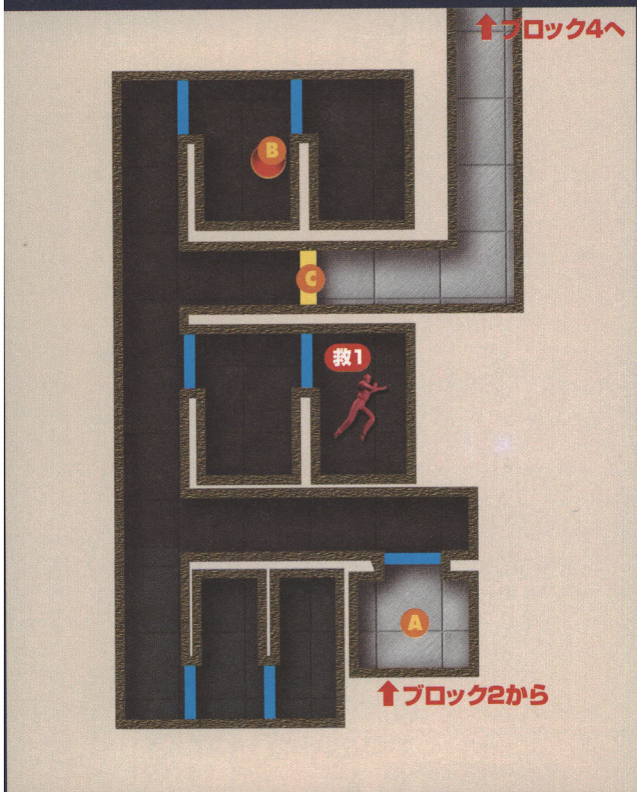


↑部屋の下層にいる要救助者を発見。まずは周囲の炎を確認しよう。



↑要救助者3の周りには燃料タンクがあるので、救出後はすみやかに上層へ。





暗闇に包まれた一画を丹念に探査せよ

▲のエレベーターから一步踏み出すと、通路は再び暗闇に支配されてしまう。今度の暗闇の領域はやや広く、しかも2層構造なので、スイッチを探し出すまでに多少苦労するだろう。

まず照明回復を優先
奥の部屋を目指せ

照明の電源スイッチがある場所はBである。▲のエレベーターを出てT字路まで進み、右折した先の右の部屋だ。



↑Bのスイッチを操作すると、照明が回復し、Cの隔壁が開く。

12の部屋を調べ尽くせ

ブロック3、4には12の部屋がある。重要なのは電源スイッチがある部屋だが、要救助者1のいる部屋へ行くことも忘れずに。

部屋の中には燃料タンクが置かれていることもあり、気づかずにチャージショットを撃っているとハデに爆発するので注意。



↑燃料タンクを破壊するときにはできるだけ距離をおいてから。誘爆するぞ！



↑床や天井が崩れている場所を利用して、階層移動をしよう。

明かされる研究所の謎
ボスの待つ最奥部へ

このミッション最後のブロックまでは、ほぼ一本道なので迷うことはまずないだろう。最奥部まで進んで博士の話を聞けば、研究所の動力炉がなぜ暴走しているのか、その謎が解ける。

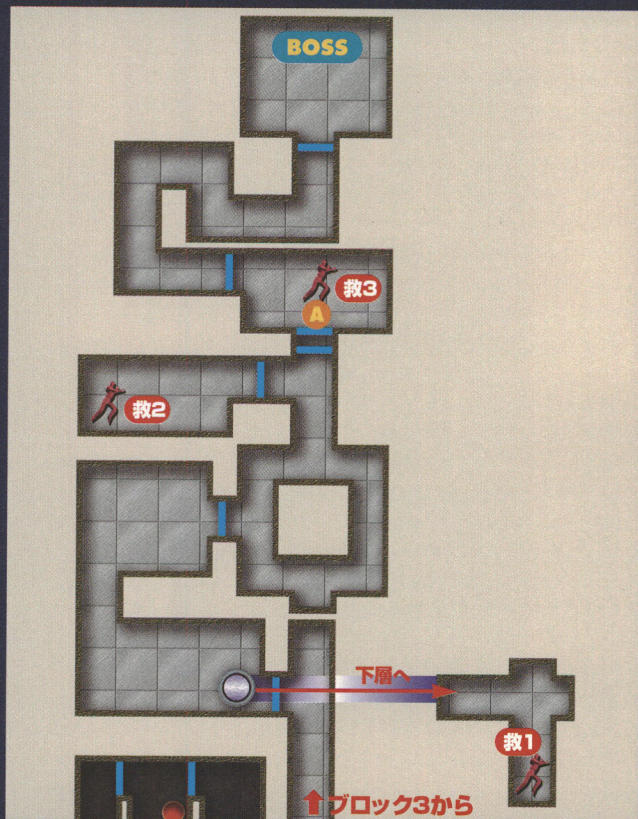


Mazlabalukor Lv.99

↑これだけの事故が起きているにもかかわらず、動力炉は動き続ける。



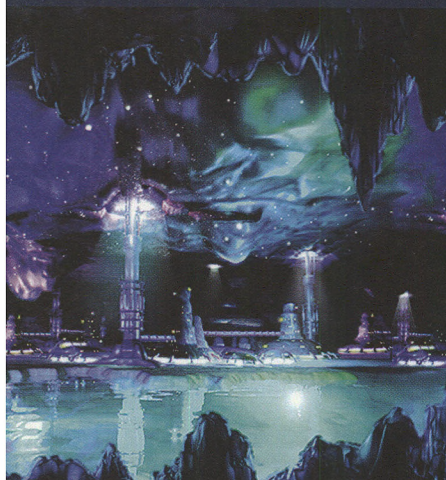
↑別の場所で、リードが動力の停止命令を出しているが、まったく受け付けない。



動力暴走の謎と巨大な花

▲まで進むと、博士の救出イベントとなり、研究所の動力がなぜ停止命令を受け付けないのか、彼の口から理由を聞くことができ

る。ここで初めて、倒すべき敵も判明する。すみやかにボスの待つ最奥部まで進んでいこう。



↑研究所に災害をもたらした張本人。罪の意識はあまりないらしい。



↑ボスへの道のりは険しい。慎重に爆発をかわしつつ進め。

凶暴なる地下の大輪花 植物にして炎を操る！

エネルギープラントに勤務するジョー・ブラッドリー博士の手で復活させられた古代種の花が、無尽蔵のエネルギーを得て巨大化、凶暴化したもの。その根は、壁や床をもものともせず、研究所全域にわたって張り巡らされている。植物でありながらその花卉の中心から炎を吹き出し、コア部に進入した者を排除しようとする、人知を越えた恐るべき生命体である。

ANEMOTH

速攻攻略

アネモスの攻撃パターンは2つ。首(?)を回しながらグルリと周囲に青い炎を吐き出す広範囲攻撃と、プレイヤーキャラに向かって赤い炎を射出する一点攻撃だ。本体は戦闘領域の中央から動

かないので、こちらも一カ所に構え、吹き付ける炎をジャンプでかわしつつ、チャージショットを打ち込んでゆけばいい。



↑炎を吹き出す花の中央部がこちらを向く寸前までジャンプは我慢しよう。



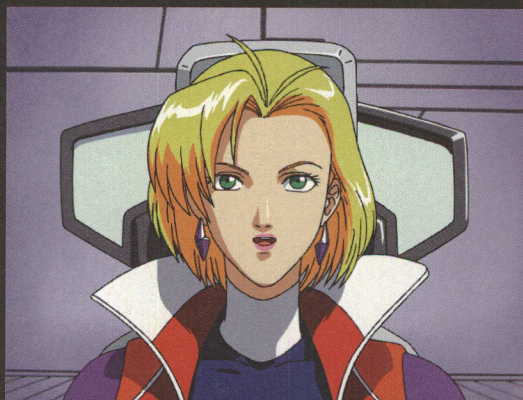
↑高く跳んで炎を回避。いざという時のために2段目のジャンプは温存。



↑最初のボスだけあって、じっくり攻めればそう苦勞せずに撃破できる。

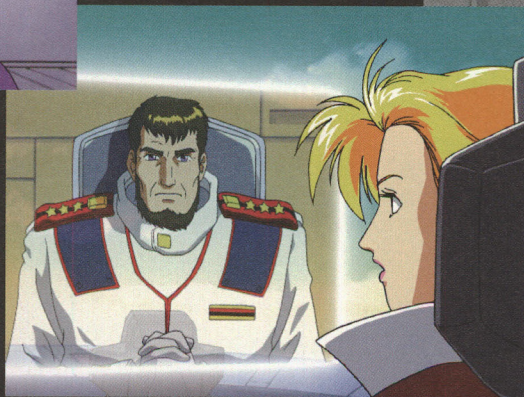
First Mission Complete

巨大植物の活動が止まるのと同時に、エネルギープラントの制御システムは完全に停止する。ショウとティリスは、初陣を任務成功という形で見事に飾った。

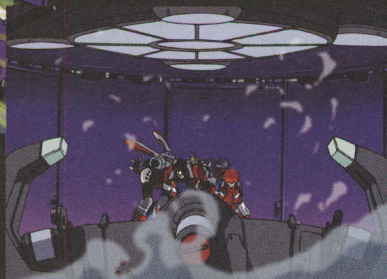
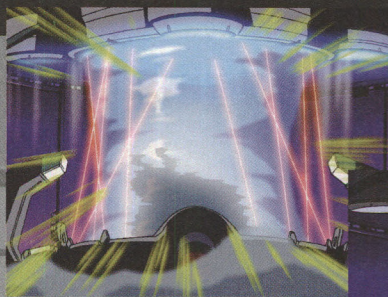


上官に救出活動の結果を報告するクリス。「無事プラント制御システムを停止。要救助者は救急施設に転送完了。鎮火作業を救急隊に任せ、帰還します」

「ご苦労」モニターが静かに消えると同時に、バーニングシップ内の転送装置がうなりをあげ始める。



激しい光が輝き、そして消える。白煙の中からゆっくりと立ち上がるバーニングレンジャーの面々。





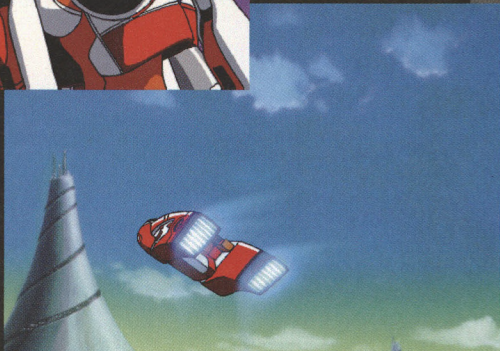
「ごくろうさま」

ねぎらいの言葉を投げかけるクリス。彼女の笑顔に安堵する4人だが、いちばんホッとしたのは彼女自身であろう。



「イエ〜イツ!!」

ティリスのひと声とともに、得意のポーズを決める面々。任務を完了したバーニングシップは、次なる被災地に向かって飛び立っていった。



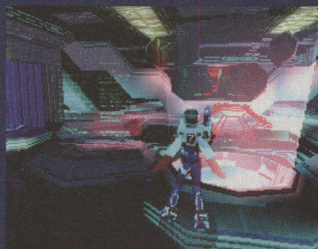
Second Mission

Silent Blue

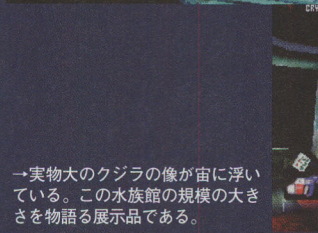
一般開放の水族館と水棲生物の研究施設が併設された海洋施設
“アクア スプール インコラオ”。原因不明の災害によって火と
水の魔が荒れ狂うこの地に、バーニングレンジャーが挑む。

深海の静寂をうち破る 大災害の原因を探れ！

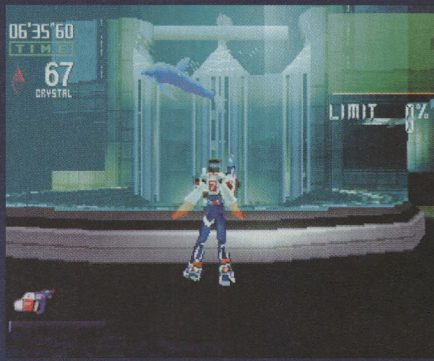
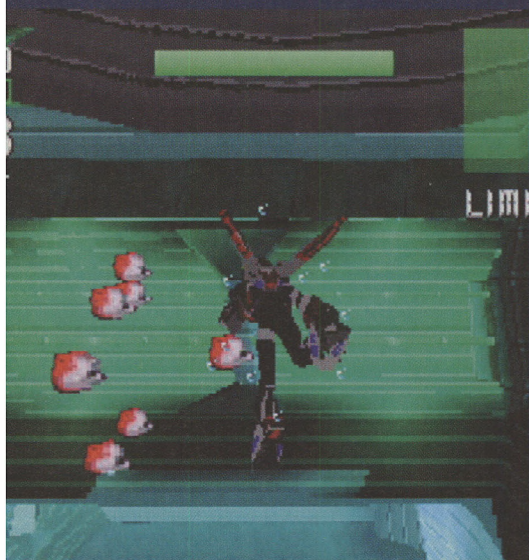
腕ならしのファーストミッ
ションをクリアした後は、いきなり全ミッション中、最大のマップ
数を擁するセカンドミッ
ションに挑戦することになる。徒歩
やバーニアによる移動とは大きく異なる、「泳ぐ」という要素
が加わるほか、通路の枝道も増
えるため、難易度はファースト
ミッションとくらべてもかなり
高い。要救助者やイベントも多
彩で、盛りだくさんのミッ
ションだ。



←モニタールームで情報収集。巨大施設で
救助活動を行うには、データが重要だ。



→実物大のクジラの像が宙に浮い
ている。この水族館の規模の大き
さを物語る展示品である。

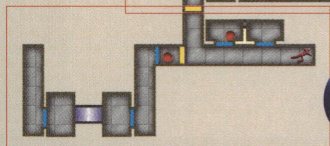
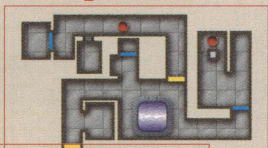


↑水族館の一番人気、イルカ。彼も災害により水槽に閉じ
こめられている。一刻も早く循環システムを復旧したい。

Second Mission 全マップ一覧

map 1

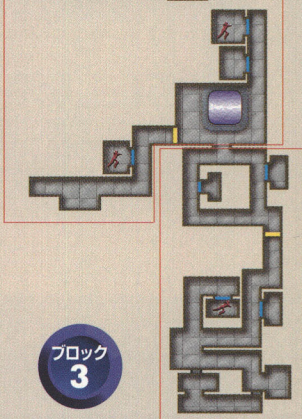
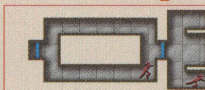
ブロック
2



ブロック
1

map 2

ブロック
4



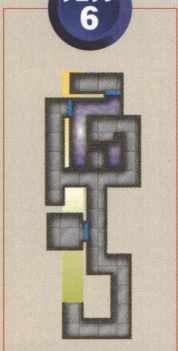
ブロック
3

map 3

ブロック
6

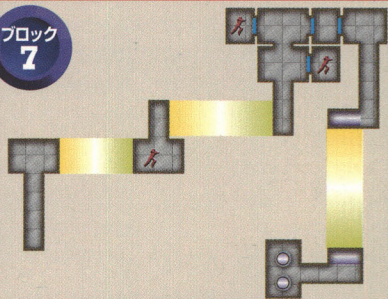


ブロック
5



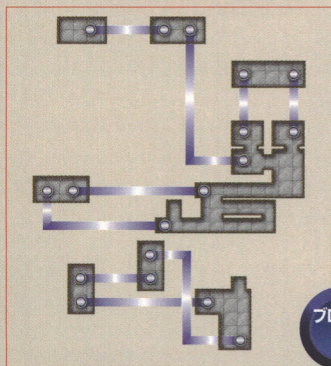
map 4

ブロック
7



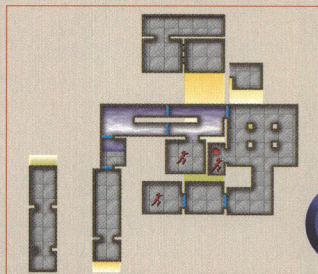
map 5

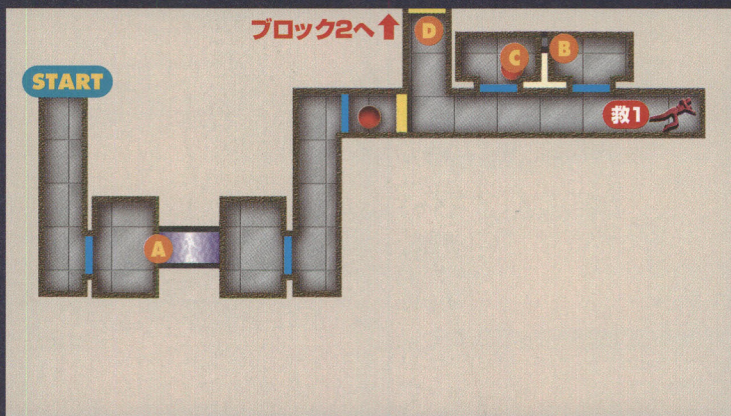
ブロック
8



map 6

ブロック
9





炎と水がお出迎え、巨大海洋施設へようこそ！

セカンドミッションのスタートは、一般開放されている水族館部の片隅の通路から。爆発の起こる通路を抜けると、短い水路Aが出現し、ここで初めて「泳ぐ」というアクションを体験することになる。

また、新しいアクションとしてはもうひとつ、通風口のくぐり抜けがある。通風口は隠されたスイッチや要救助者の居場所、安全ルートへの抜け道となるので、その形状をよく覚えておくといいだろう。



↑スタート地点。床には細いスリットが入っており、その下の水が流れる。



↑水路手前の階段。階段で上れるところは、たいていジャンプで届くのだが。



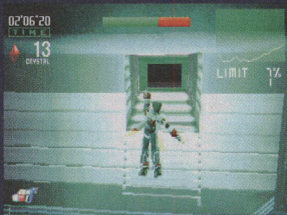
↑潜行時間に制限はない。操作がうまくいかなくてもあせらずに行こう。

水中移動を修得しよう

ブロック1の最初の部屋には水路Aへの入り口がある。この水路は短く、真っすぐなため、入り抜けること自体は難しくなく、むしろ試すつもりで上下左右移動してみるのもいいだろう。

通風口を通して隣の部屋へ

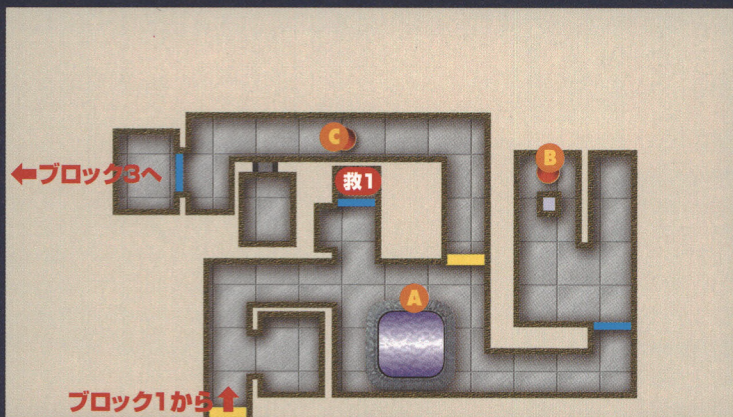
③まで進むと、壁の中段に通風口を発見できる。ジャンプして方向ボタンを上に入れば、通り抜け可能だ。隣室で④にあるスイッチを操作し、①の隔壁を開こう。



↑通風口に向かってジャンプ。慣れないうちは正面からチャレンジ！



↑スイッチを押せば閉ざされたドアが開くが、通風口から戻ることも可。



救助が必要なのは人間だけじゃない

ブロック1から道なりに進むと、炎で赤く染まった巨大な水槽Aにたどり着く。水流の循環装置が作動していないらしく、閉じこめられた1匹のイルカが苦しそうにしている。



↑このあたりからマップは多少複雑化し、隔壁とスイッチの距離が遠くなる。



↑海洋施設は海底へと続いている。エレベーターを使えば先に進めるのだ。

イルカを救うには

水槽の循環装置が停止し、エレベーターへと続く隔壁が降りているということは、この一画のシステムがダウンしているということだ。水槽Aの向こうにある通路を進み、制御室を目指そう。



制御室のスイッチを操作

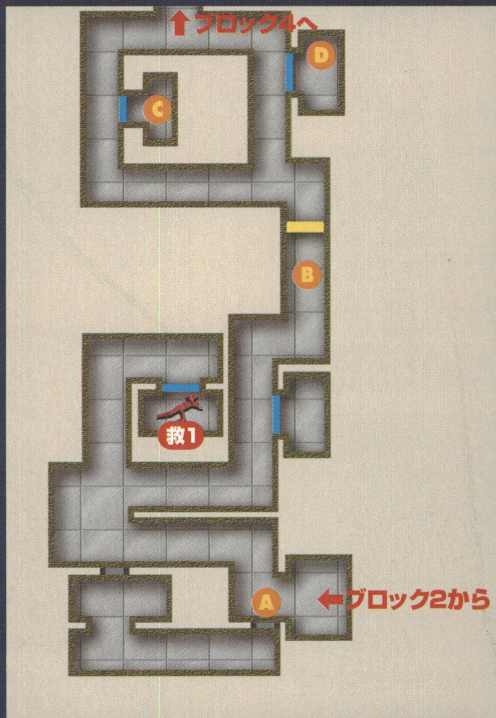
制御室は水槽の西にある部屋の中二階にある。手前に階段があるので、上ってみよう。ⓐのスイッチを操作すれば、イルカの水槽の循環装置は作動し、通路をふさいでいた隔壁も開く。すみやかに戻ろう。



エレベーターに乗り込む前に要救助者を

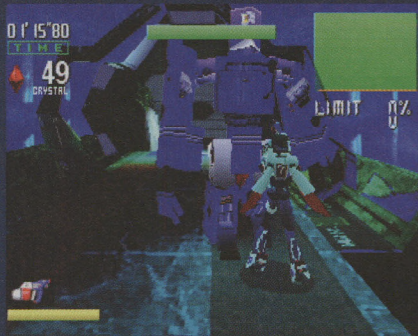
ⓐのスイッチを操作すると、イルカの水槽の斜め前にある短い通路の奥の扉が開く。要救助者1が存在するので、戻って転送してあげよう。エレベーターに乗ってしまうと引き返せないので注意。





曲がりくねった通路と
行く手を阻むエネミー

エレベーターを降りると、しばらく通路だけの一画が続く。まず要救助者1を助けてから、先に進もう。Bには警備ロボットのガーディアンDがうろついており、襲いかかってくる。撃破する要領はファーストミッションのHST-2000と同じだが、光弾で攻撃してくるので注意が必要だ。



↑チャージショットを数発撃ち込めば倒せる。光弾が飛んできたら、左右にすばやく回避しよう。

安全お得な隠し通路

エレベーターを降りてすぐの場所Aには通風口がある。ここに入り込めば、浅く水がたまった通路に進入でき、爆発を警戒する必要なく先に進める。先の小部屋はクリスタルの宝庫となっている。



↑通路には水がたまっているが浅いので泳ぐ必要はなく、通常の操作でOK。

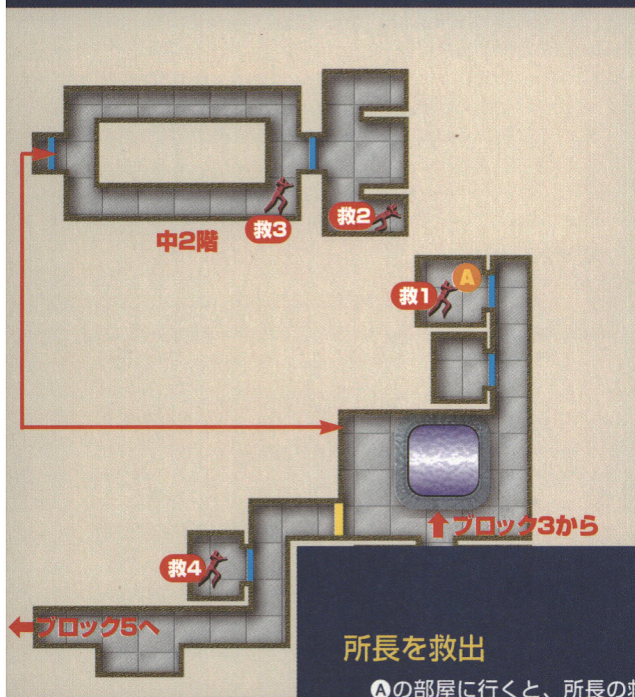
バックドラフトを警戒

◎の部屋は特にに行く必要のない場所だ。この部屋の内部の空気は酸素を消費した状態で極限まで熱せられており、扉が開け放たれた瞬間に外の空気を取り込んで爆発する。いわゆるバックドラフト現象を起こすのだ。



↑万が一、扉を開けてしまったら、すぐに回避操作で爆発から逃れよう。





巨大な海洋生物の像が炎に照らし出される

クジラの彫像が展示された大ホールを中心に、所長室や中二階の観覧通路を探索することになる。どのようにしてクジラの彫像を浮かせているのかは不明。



↑ほぼ原寸大のクジラの像。この海洋施設の規模の大きさを物語る一品。

所長を救出

▲の部屋に行くと、所長の救出イベントが始まる。所長からこの災害の謎を解く手がかりと、クジラの彫像がある大ホール西の隔壁を開くためのIDカードを手に入れるのだ。また、特別招待客の子供達、数百人の存在が明らかになり、彼らを救うため最奥部を目指すことになる。



↑所長も災害の原因をはっきりとつかんでいるわけではなく、混乱している。

中二階の要救助者も忘れずに

クジラの彫像がある大ホールを取り囲むように観覧通路が渡っている。ホール西の部屋から上れるが、2段ジャンプを駆使すれば直接上れる。この観覧通路の東の角に要救助者がいるので、忘れずに救出しよう。ちなみに、この場所近くの水路に入ると、クジラの彫像の隣の溝に出る。



↑観覧通路の奥にいるのはそれほどおびえている様子もない元気な子供だ。





巨大施設を管理する電子の目
そこで得られる情報とは…？

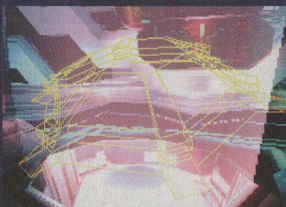
水族館と研究施設、その2つからなる施設の全域をモニターするこの部屋で、災害の原因のさらなる究明と膨大な数の要救助者を救うための作戦が練られる。すべての人を救うため、新たな決意をするパーニングレンジャー。起死回生の策は浮かぶのか？



← 静まり返った広い部屋、通風口⑥からのみ進入できるが特に何も無い。

モニタールームに直行せよ

様々な監視装置が並ぶモニタールームは、ブロック4から通路をまっすぐ進んだ先の突き当たり左である。数百人の要救助者が閉じ込められた海底ブロックの情報を得た後は、Aのスイッチを操作してBの隔壁を開き、先へと進んでいこう。



↑ 海底施設がワイヤーフレームの立体映像で浮かび上がる。



↑ モニタールームの入り口脇にあるスイッチが隔壁を開くカギだ。

要救助者を転送しつつ2階へ

Bの隔壁の奥には要救助者1が、パーニングレンジャーの助けを待っている。さらにその向こうの⑥の通風口の奥の部屋には上層部があり、Dの部分から上がることができる。ここにはもう1人要救助者2がいるので、助けてあげよう。



↑ 要救助者を取り囲むように青い炎が燃えさかっている。



↑ 上層部への入り口はとても見つけにくい。注意しよう。

海底の施設を目指し
イルカの水槽へ急げ！

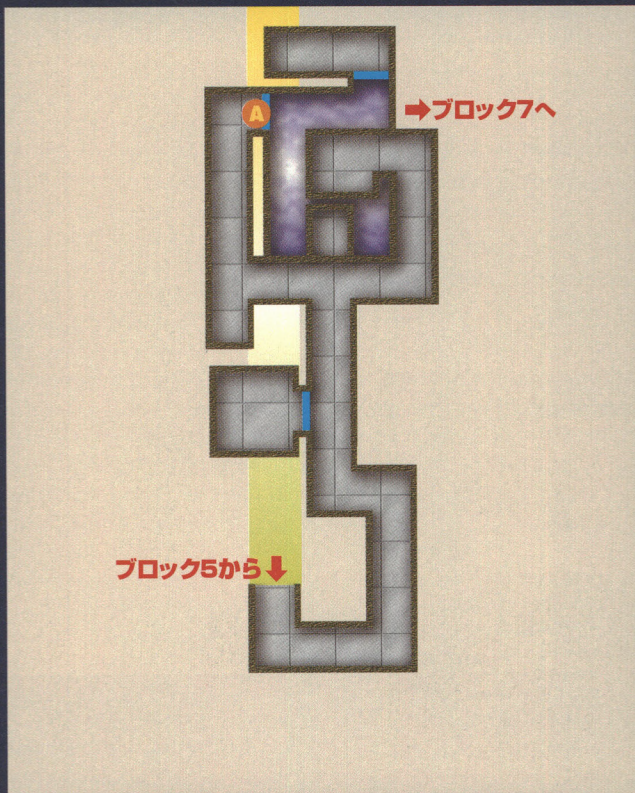
ブロック5の2階部分にあたるこのブロックには、イルカの水槽内部へと続く水路がある。ほかに特徴的な場所はないので、クリスタルを稼ぐ気がなければまっすぐAの水路入り口へと進んでしまってもかまわない。



←部屋は3つあるが、どこも炎とクリスタルのみ。



→水路に飛び込めば、イルカの水槽はすぐだ。イ

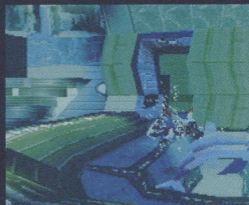


イルカと共に最下層を目指そう

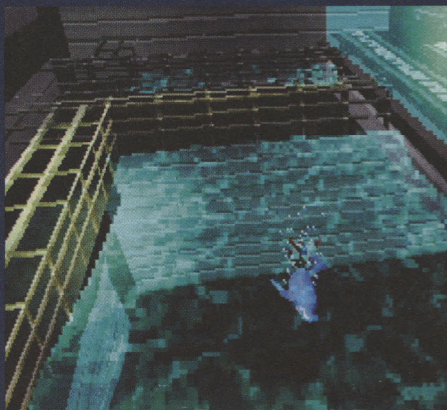
イルカの水槽にたどり着くと、イルカがさっきの恩返しとばかりに海底施設まで連れていってくれる。あらゆる状況下での救助作業を考慮したバーニングレンジャーの装備だが、水中の機動力ではイルカにかなわない。



↑この短い水路がイルカの水槽の循環水路らしい。



↑イルカの助けを借りて、一気に海底の施設へ進もう！

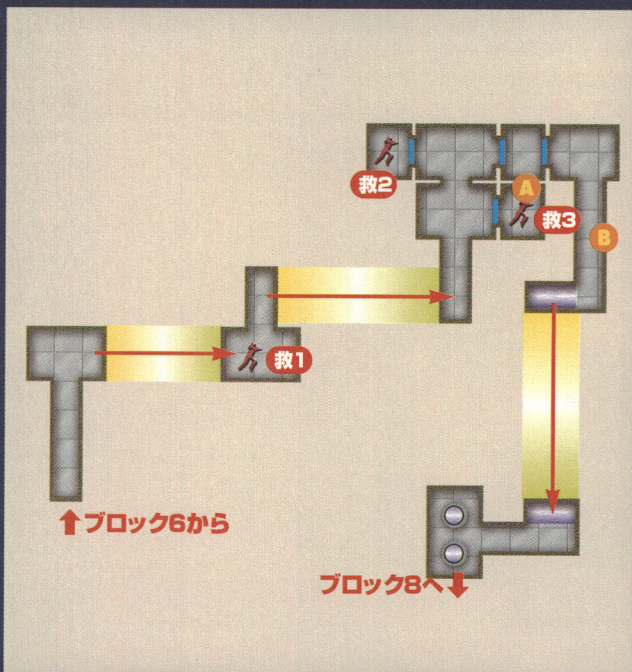


海底施設の進入口 最奥部まであと少し

イルカにつかまって水中を進み、海底施設に到達。ここにも大きな被害が出ており、次々床が崩れ落ちる。床の崩壊自体ではダメージを受けないが、進行方向を見失なわないように注意しよう。また、要救助者の存在も忘れず。特に要救助者2や3は進む方向次第では見逃してしまうこともあるので要注意。



↑要救助者2を助けたら、Aの通風口から要救助者3の部屋へ。



↑ブロック6から

ブロック8へ↓

ガーディアンDをかわせ

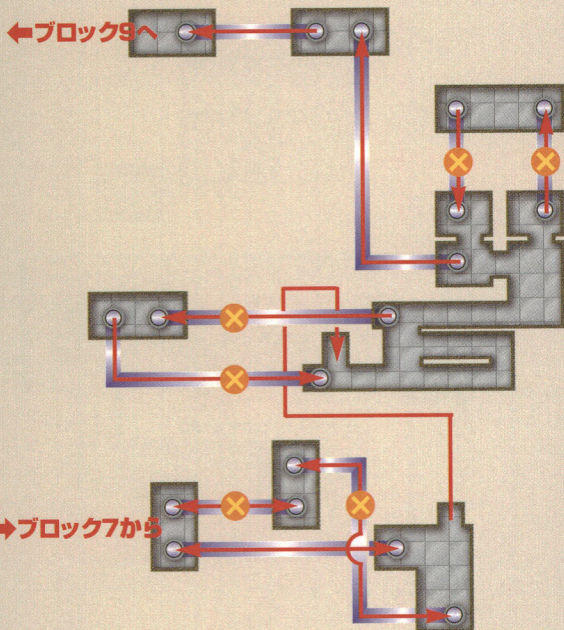
Bの通路では、ガーディアンDが再び登場。前回通り、距離をとって光弾での攻撃を警戒しながらチャージショットを数発撃ち込めば倒せる。しかし今度は進行方向に隔壁がないので、ジャンプで交わして進んで行くことも可能。



↑警護のためのシステムが狂ったのは偶然だろうか？ それとも何か意図的なものなのだろうか？

GARDIAN-D

(注) ×印はジェネレート後のみ進める水路。ジェネレートシステムについては、69ページからを参照のこと。



長く静かな水の道も 協力者がいれば……

これまでたびたび現れ、操作のもどかしさを味あわせてくれた水路だが、このブロックの水路の規模は、他とは比較にならないほど長く入り組んでいる。進む方向を見失って同じところを堂々巡りすることになるとやっかいなので、下の説明の通り、イルカの案内に従ってほしい。



→トンネル状の水路には強い水の流れがある。

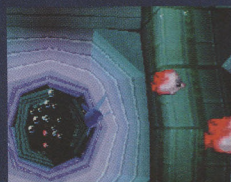


→水流は上下方向にもあり、水路が一方通行に。

イルカの案内に頼ろう

水中に入って2度ほど下方への輪をくぐると、そこにイルカの姿が見えるはず。この先の正しい道順は彼が教えてくれるわけだが、イルカは一瞬

のうちに移動してしまい、見失いやすい。一度通路を通過することに周囲を見回してイルカの姿を確認するようにしよう。



↑とにかくイルカの方へいる方へと進もう……。



↑素直に追いかけて行けば間違いはないが、見失いやすい。



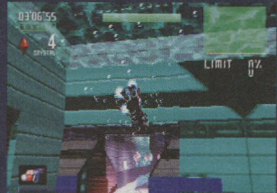
↑今後の展開に備えて、クリスタルの回収も忘れずに。



↑最後は、再びイルカにつかまらせてもらい水上へ。

最奥部の回廊を渡って
謎の電波発信源へ

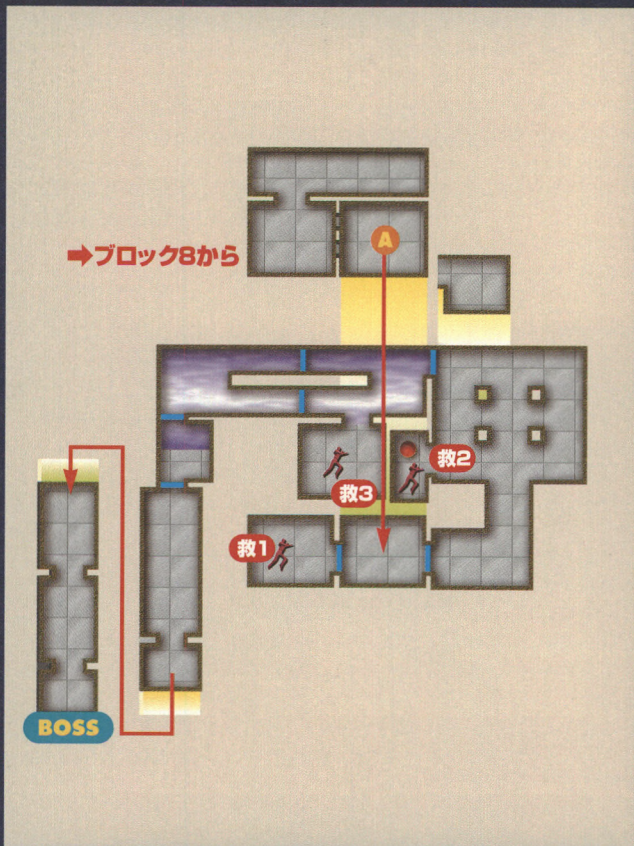
セカンドミッション最後のブロック。この奥に海洋施設を襲った災厄の原因が潜んでいる。途中、ガーディアンDが3体同時に出現するので、チャージショットを撃ったら退いて攻撃を回避し、再び撃つというヒットアンドアウェイを繰り返そう。



↑ここにはまたしても水路があるが、今度のは迷うほど長くない。



↑慎重に近づけば、まず前方の2体のガーディアンDだけをおびき出せる。

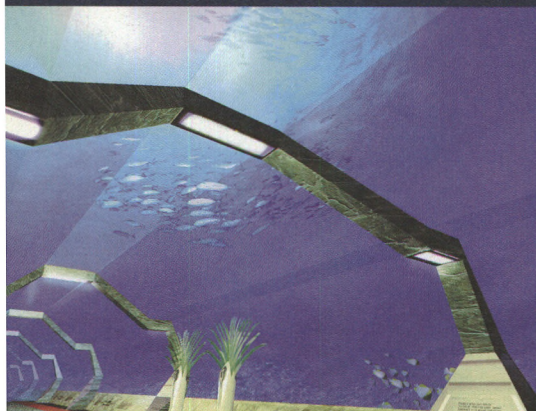


最後の要救助者も忘れずに

Aの場所の床部分が崩れると、東西に扉がある部屋に落ちる。まず西へ進んで要救助者1を助けよう。



↑全員助けることができたかどうか？ リザルト画面を待とう。



ボス

アンジュレイタス

天に電波を発し続ける
巨大機械魚！

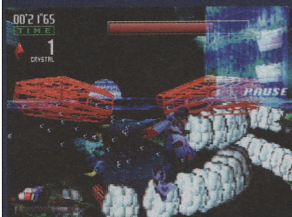
海洋施設に振動を与え、電子機器を狂わせてしまう怪電波によって重大な災禍を招いたものの正体は、魚の姿を持つデータ発信装置だった。この怪魚は何のために存在し、どこへ電波を送っているのだろうか？

ANDULATUS

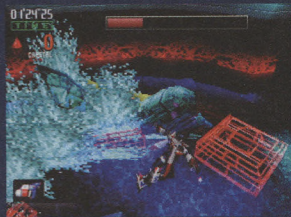
速攻攻略

ボス戦のステージは円筒状になっており、下層は水で満たされている。水上にはいくつかの足場が浮いており、この上から落ちないようにして戦

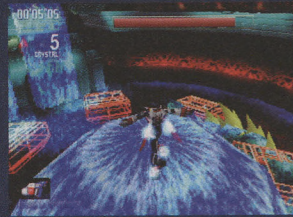
うのが基本戦術だ。チャージショットが相手にヒットすると暴れだし、足場を沈めてしまうので、攻撃した後はすぐさま、別の足場へ飛び移ろう。



↑ 水中に落ちると魚雷攻撃をしてくる。水中では攻撃出来ないなので、早く水上へ。



↑ ボスが暴れ出したら高く跳び、安定した足場を探し出そう。



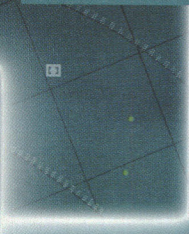
↑ 水面が突然盛り上がってもあわてずにジャンプし、別の足場へ移ればOK。

Second Mission Complete

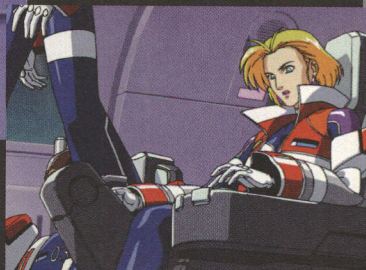
破壊されたアンジュレイタスが残した謎の物体は、発信装置だったことが判明する。この発信源を突き止めるために、バーニングレンジャーたちは宇宙へと飛び立つ。



海洋施設での任務を終えた彼らに、上官からの通信が入った。「海底ラボにあった発信装置だが、発信を行っていたことが判明した」意外な事実を静かに聞き入る面々。

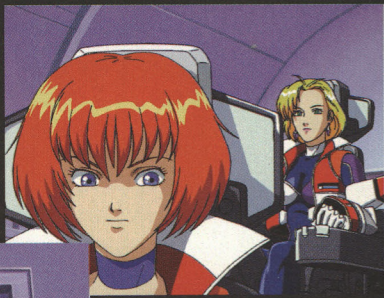


「発信ポイントは第3衛星軌道上RK404にある、解体中の旧世代コロニー近辺とまではわかっている。君たちにはその怪電波の正体を突きとめてもらいたい」「わかりました。至急調査に向かいます」応えるクリス。

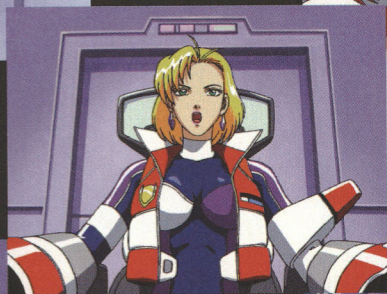




「エンジン始動！」
「レーダークリア、
障害物はありません！」リードと
ティリスが順に
声を上げる。



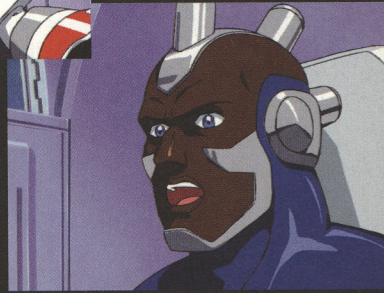
「バーニング
シップ



発進！」



「航法装置、入力
完了」「いつでも
行ってください！」
すべての準備が
整い、クリスが
叫んだ。



水中に待機していたバ
ーニングシップは一気に
加速し、瞬く間に空の彼
方へと消え去った。次な
る舞台は未知なる宇宙。
彼らの行く先に、いった
い何が待ち受けているの
だろうか……。

Third Mission

Gravity Zero

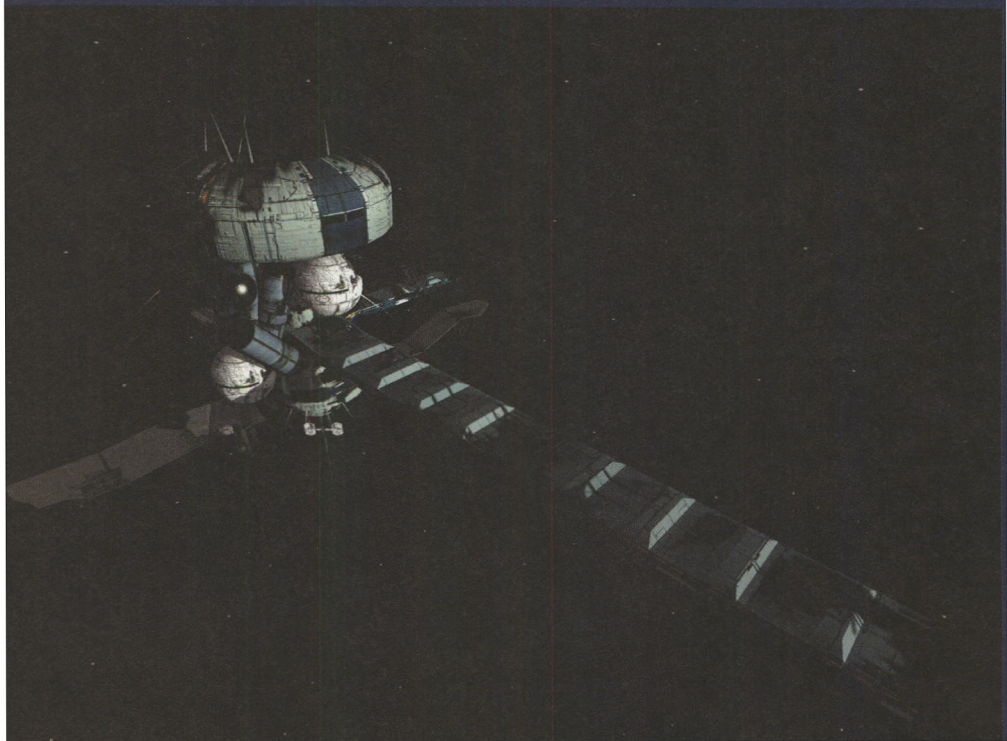
海洋施設の中心部から発せられていた電波の交信ポイントは、宇宙に浮かぶ廃棄寸前のコロニー“ファイア・バード”近辺と判明。先の災害の原因究明のため、バーニングレンジャーは宇宙へ！

コロニーを破壊するのは人が隕石か？

すでに解体作業が始まっている“ファイア・バード”には、もはや人気は感じられず、解体作業員の一団がいるのみ。しかし、コロニーに隕石が衝突したらしく、至るところに火の手が上がっている。コロニーの探索に優先して作業員の救出にあたらなければならない。無重力状態での移動、複雑なコロニーの構造、老朽化にともなう外装の崩壊。幾多の困難が行く手をさえぎる。全ミッション中、難易度はもっとも高いと言えるだろう。

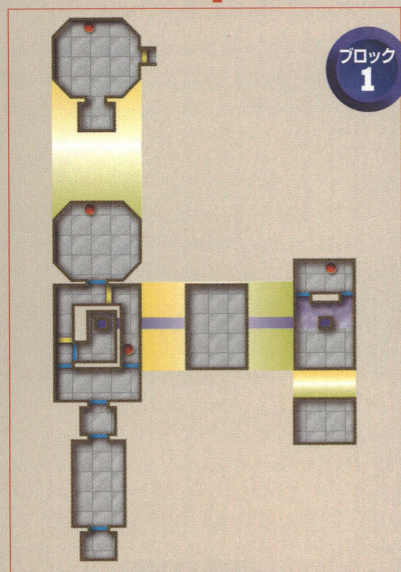


←ミッション開始直後のゼロG空間。水中移動に比べれば、簡単に「コソ」をつかめるはず。

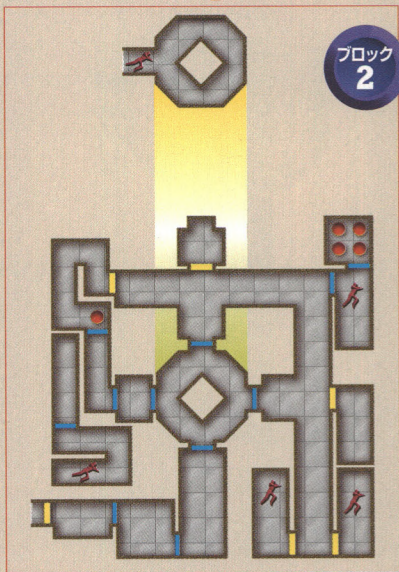


Third Mission 全マップ一覧

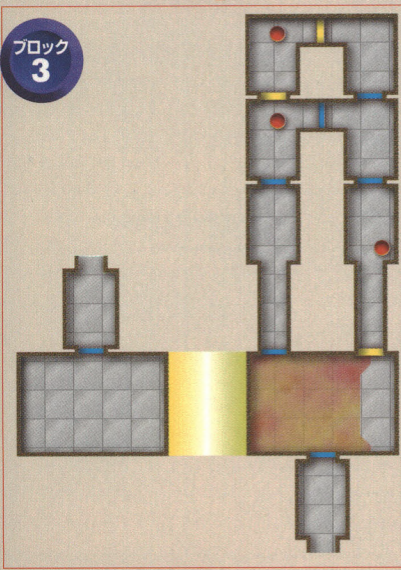
map 1



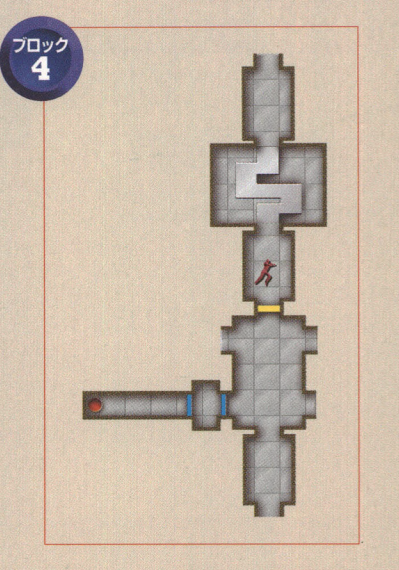
map 2



map 3

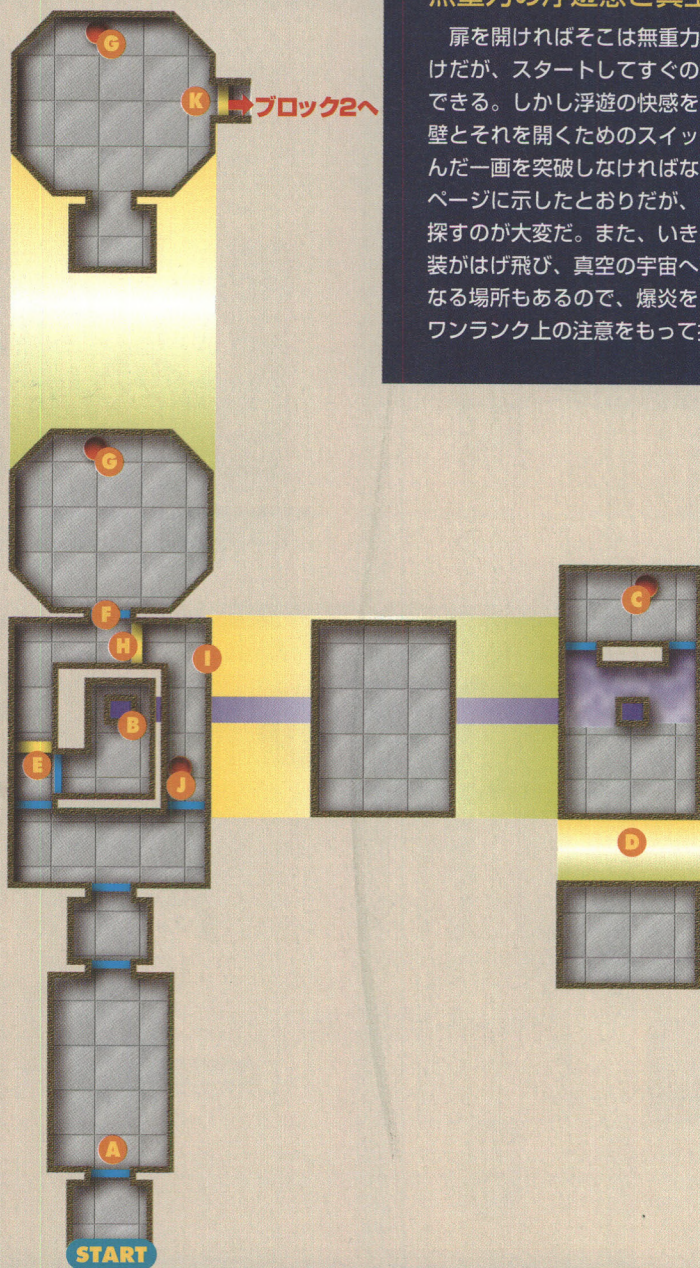


map 4



無重力の浮遊感と真空の恐怖

扉を開ければそこは無重力。短い直線距離がけだが、スタートしてすぐのAでゼロG体験ができる。しかし浮遊の快感を味わった後は、隔壁とそれを開くためのスイッチが複雑に入り組んだ一画を突破しなければならない。手順は次のページに示したとおりだが、それぞれの場所を探すのが大変だ。また、いきなりコロニーの外装がはげ飛び、真空の宇宙へ吸い出されそうになる場所もあるので、爆炎を回避するときよりワンランク上の注意をもって探索しよう。



前触れのない驚異、外装崩壊をさける

コロニーの老朽化はひどく、何の前兆もなく外部と内部を隔てる壁が崩れてしまうことがある。このとき、緊急シャッターが閉じるまでのほんのわずかの時間発生する、真空への吸い出しに巻き込まれるとダメージを受けてしまうので注意しよう。



↑外装の崩壊が起こる場所をしっかりと覚えておこう。写真は①の位置。



↑吸い出しが始まったら、ひたすらバーニアをふかして逆方向へ移動。

円筒形の部屋を抜けるには……

①マップ中央から上層に

まず向うべきは⑧の重力エレベーター。⑧の隔壁の手前を右折して部屋に入り、重力エレベーターに乗ると、最上層まで一気に上れる。続いて目の前の坂を上り、コントロールルームに入ろう。



④部屋の upper 段のスイッチを操作

部屋に入ったら入口付近でチャージショットを連発し、炎やハチ型のロボット“HAT-BEE”を一掃しておこう。危険がなくなったら、部屋の周囲の足場を上り、上段にある⑨のスイッチを操作する。



②最上層のスイッチ操作

最上層のコントロールルームの⑩の位置に、⑧の隔壁を開くスイッチがある。このスイッチを操作している途中、「向こうにもスイッチが見える」というクリスのナビが入るので、覚えておこう。



⑤部屋を出て外周のスイッチを操作

⑩のスイッチ操作で⑧の隔壁が開くので、円筒状の部屋を出て①のスイッチへと向かおう。途中①の位置で外壁の崩壊が起こるので、慎重に近づき、崩壊と同時に反対を向いてバーニア連打。



③下層に下りて円筒状の部屋へ

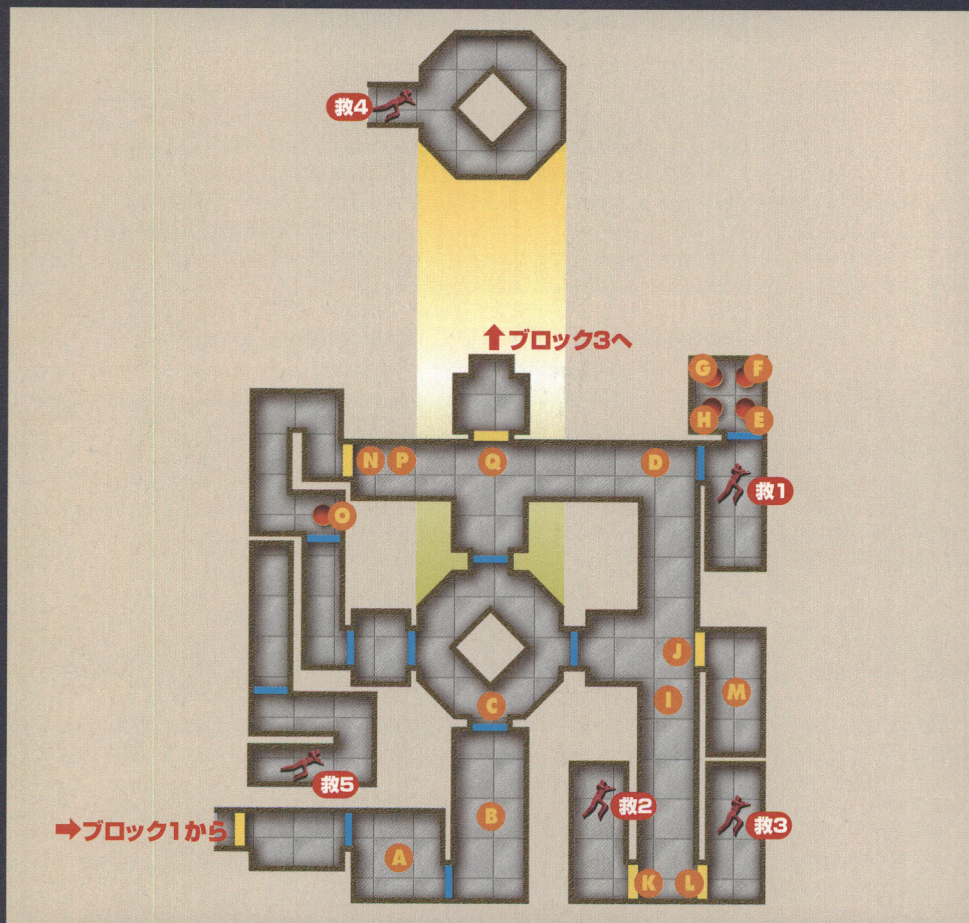
コントロールルームを出て、反対側の床がない部分⑪に飛び降りれば、ゼロG地帯を抜けた後の部屋に戻る。今度は⑧の隔壁が開いているので、①まで進んで円筒形の部屋に入ろう。



⑥円筒状の部屋の upper 段進入口へ

①のスイッチ操作で円筒状の部屋の upper 段の扉が開く。再び円筒状の部屋の足場を上り、⑫から中に進もう。足場を上るときのコツは、冷静に上の足場の位置を確認してからジャンプすることだ。





八角形の部屋と4つのスイッチ

●Aの部屋でビッグと作業員のイベントが終わると、自動的に●Bの通路に進むことになる。このブロックは先のブロックよりさらに行ったり来たりする必要が多く、特にIDカードとスイッチのイベントはムダなくこなさないといけない長い通路を何度も往復するハメになる。効率のよい抜け方は次ページを参照。外壁が崩壊する場所●Oや●Pにも、細心の注意を払って探索してほしい。



←職人気質の解体屋は「二階」の脱出をこばむ。「仕事が命」の困った連中だ。

大小2種のエネミー

③や①には通路いっぱいの巨体を持った解体ロボット“G-HAND”が、④の部屋や⑤のスイッチの周辺にはハチ型の小型作業ロボット“HAT-BEE”がいる。先に進むために蹴散らしていこう。



↑“G-HAND”。攻撃はしてこないが、とても頑丈だ。



↑“HAT-BEE”。一発で倒せるが、照準を定めにくい。



4つのスイッチとIDカードの関係

⑤～⑧の4つのスイッチを操作するには、各1枚ずつIDカードが必要だ。最初のIDカードは要救助者1を助けると手に入る。どのスイッチを最初に操作するかによって探索の効率が変わるので、スイッチとそれによって開く隔壁を覚えておきたい。⑤のスイッチはLの隔壁。⑥のスイッチはJの隔壁。⑦のスイッチはIの隔壁。⑧のスイッチはKの隔壁である。どの順番で操作しても、ちゃんとクリアできるので安心だ。



←要救助者1が、最初のIDカードを持っている。



←並んでいるスイッチ。部屋の反対側の壁にもつ2つある。



←⑥のスイッチを押ししたところ。Nの隔壁が開いた。



←⑧のスイッチを押すとKの隔壁が開く。中に要救助者。

IDカードは効率よく使おう

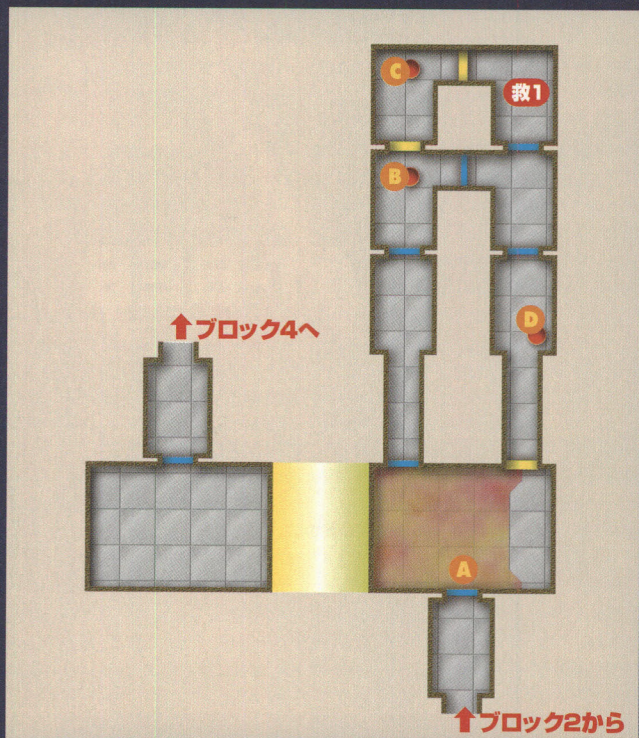
4つのスイッチをどの順番で操作しても、結局IDカードは1枚余り、行き詰まってしまうようなことはない。しかし、⑦のスイッチを操作して①の隔壁を開いても、部屋の中には要救助者がいるわけでもなく、④にIDカードが1枚あるだけなので、まったくの無駄骨になってしまう。



↑要救助者を転送し終わった瞬間、IDカードが手に入る。スイッチをひとつ操作すると、1枚消費してしまう。



↑最終的に④の隔壁が開けばいい。この隔壁のスイッチは④で、これにはIDカードは必要ない。



誰もいないホールで ゼロG感覚を堪能

ゲーム中でももっとも困難なブロック1、ブロック2を抜けてしまえば、サードミッションクリアは目前だ。このブロックは特に複雑な構造をしているわけでもなく、無重力のAのホールからリング状につながっているいくつかの部屋を一巡りして、戻ってくるだけでいい。各部屋には“HAT-BEE”がいるが、無視して速攻で抜けてしまおう。



↑このホールはコロニーに人が生活していた頃から無重力であったようだ。

2重の隔壁の 向こうには？

ⓐとⓑは、IDカードを1枚消費するタイプのスイッチで、それぞれの隔壁が開く。しかし通常、IDカード2枚は集まらないので、北東角の部屋には入れない。この部屋には一体何が？



↑ホールに出たら少しだけバーニアを吹き、下層の進入口に移動しよう。



↑実は最初のプレイでは北東角の部屋には入れない。詳しくは84ページ。

ホールの中央下の 進入口へ

部屋をめぐってⓐのスイッチを操作すると、すぐそばのホールに通する隔壁とホールの下層の隔壁が開く。あとはそのままホールに出て下層の進入口に入ればいい。ブロック4へと進め。

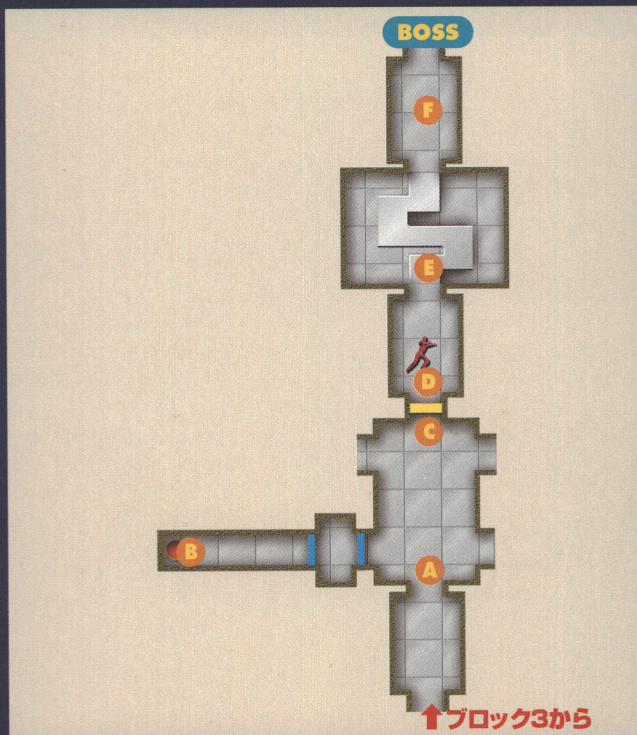


開ざされた扉が多い
謎のブロック

ブロック3のホールに続き、このブロックのAの場所もゼロの地帯だ。左右の壁にはそれぞれ2つずつ扉があるが、開くのは左手前のもので、とりあえずこの扉を開けて中に入り、まっすぐな通路の奥にあるBのスイッチを操作しよう。進行ルートであるCの扉が開く。その他の扉は、一度エンディングを見た後のお楽しみだ。



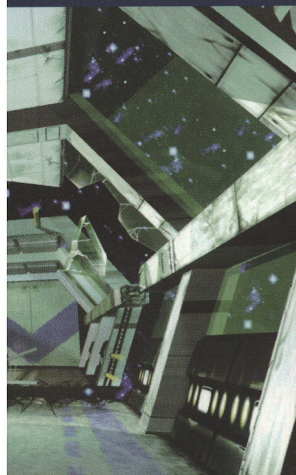
これまでも意味ありげな開かずの扉はあったが、ここはその最たるもの。



少年と炎と脱出ポッド

Bの部屋には、一人の少年が助けを待っている。しかし転送システムは使用不能。少年を抱きかかえたまま、先に進むことになる。Cの部屋は絶え間なく炎が吹き上がる危険な状態にあり、鉄骨のハリの上を爆発に注

意しながら渡っていかねばならない。少年を抱えているため緊急回避できず、一度ダメージを受けたらそこで終わり。無事Fの部屋までたどり着けば、少年を脱出ポッドで送り出し、ボス戦に挑むことになる。



↑少年の名はニール。しばらくの間、彼と行動を共にすることになる。



↑炎の吹き出す場所は決まっているので、見極めてから進もう。

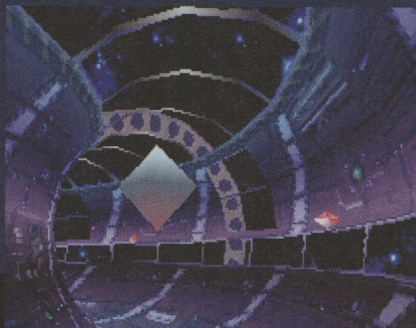
Argoyle G

ボス

イゴールG

通信装置をコアに形成される魔人

廃棄されたコロニー“ファイア・バード”に衝突した隕石は、地上で怪電波を発していた謎の通信装置と同様の存在だった。接近するバーニングレンジャーを敵と判断したこの装置は、強力な誘導波を使って周囲のガレキを取り込み、人型の上半身を作り出す。防御機構のひとつ、“イゴールG”の形態を発動させたのだ。転送システムを封じられたバーニングレンジャーに、圧倒的なプレッシャーと鋼の巨腕が迫る。



瓦礫を吸収し、頭部、胸部、腕部を作り出す。

Argoyle G





速攻攻略

ボス戦のステージは、ドーナツ状につなげたパイプの内側のような構造になっている。基本的には逃げる相手を追いかけて、チャージショットをたたき込んでゆけばいいのだが、相手の方から接近

してきたら素直に逃げよう。攻撃することによって“イゴールG”のパーツは崩れ落ちるが、一定時間たつと戻ってしまうので、回復の間を与えずに攻撃したい。むき出しのコア部分を破壊すれば勝利だ！



↑“イゴールG”の最初の形態。人間の上半身をかたどっている。



↑チャージショットが命中すると、バラバラとパーツが崩れ落ちる。



↑相手が逃げ出したら、すぐに追いかけて。修復させてはならない。



↑腕を飛ばして攻撃してくるが、スピードはないので余裕でかわせる。



↑コアである通信装置だけになったら、もはやこっちのもの。

Third Mission Clear

イゴールGを破壊した彼らだが、強力な磁器嵐のために帰還不可能になってしまう。その一方で、このコロニーに何か得体の知れない巨大な物体が近づきつつあった。

Shou Story

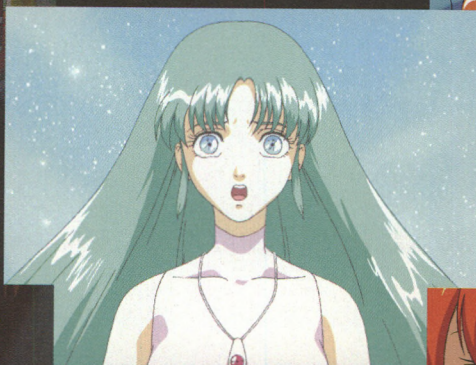


「クリス！クリス！
応答してくれ！お
いリード、応答し
ろ！」叫ぶショウ。

Tillis Story

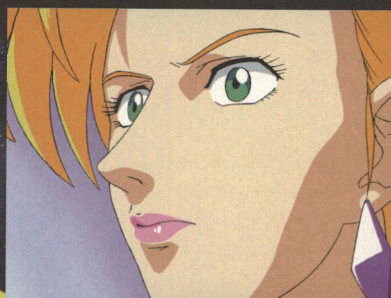
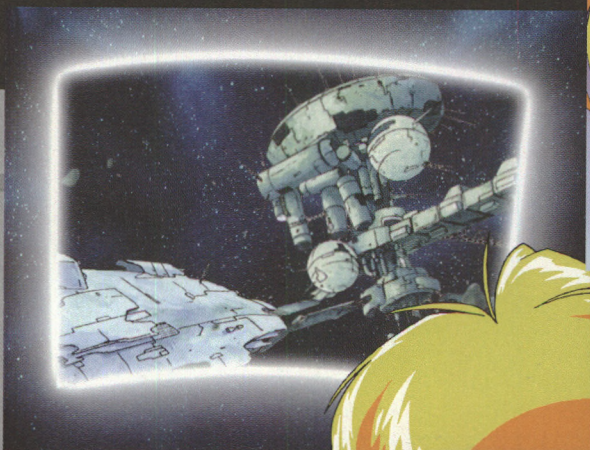


「応答して！ねえ
ビッグ、応答して
よ！」叫ぶ彼女の意
識に声が響く。



「逃げて!!」

「うっ!?!」 「はっ!?!」



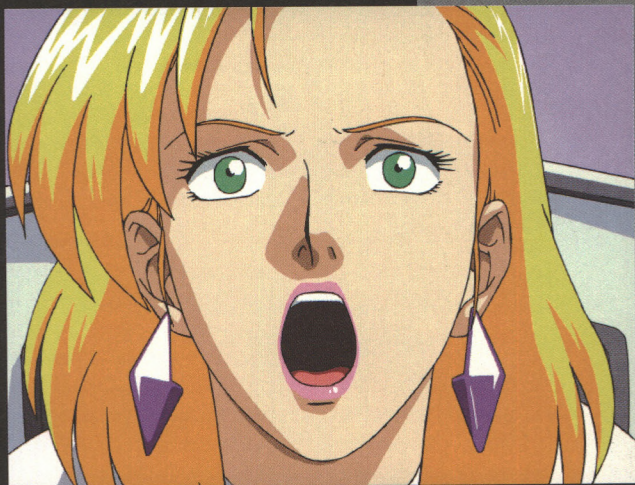
「なんなの、あれは!? いったい
どこからあんな巨大な物体が!?!」
物体はコロニーを取り込むよう
にゆっくりと近づいていく。



リードが叫ぶ。「大変だ！コロニーが取り込まれていく！」

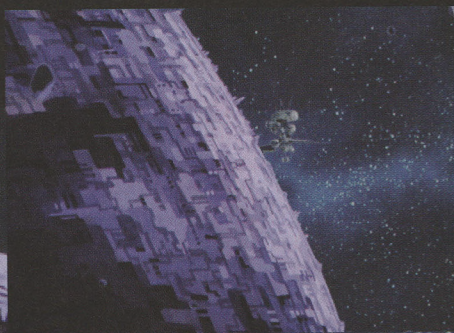


「だめだ、転送装置が作動しない！」シップの全員に緊張が走る。



**「なんとかシールドの外に出て！
そのままでは取り込まれてしまうわ!!」**

「だめだわ、交信できない……」
クリスの叫びもむなしく、物体はコロニーを飲み込んでいった。



Final Mission

Winged Cradle

コロニーごと一人のパーニングレンジャーを取り込んだその物体は、宇宙船と呼ぶにはあまりにも巨大だった。この中に何が隠されているのか？ 謎の究明と脱出のための孤独な戦いが始まる。

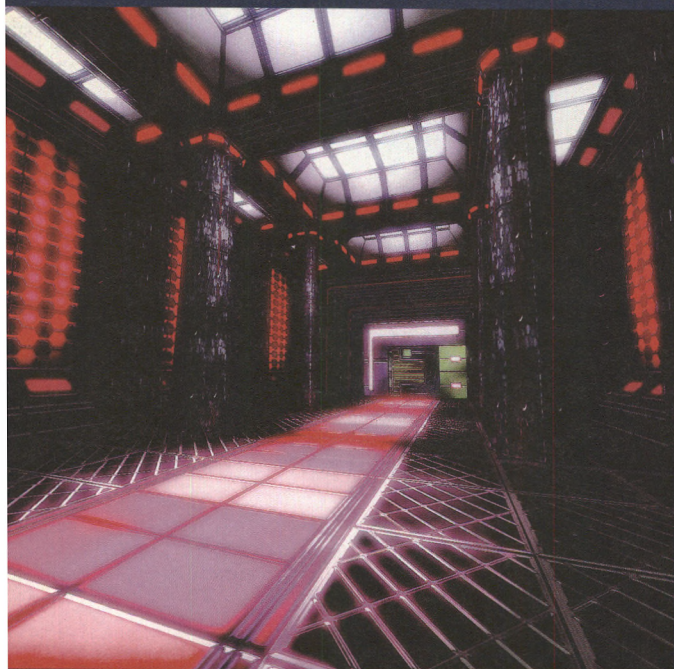
不気味な敵と異界のごとき構造が行く手を阻む

サードミッションからなだれ込んだこの最終ミッションの舞台は、今までの常識的な建造物とは大きく異なる構造を持った宇宙船内だ。炎、氷、水などを基調としたステージが無秩序につながっており、時空がねじれたかのような感覚におそわれる。中ボス的なエネミーが何体も出現した

り、途中でシューティングスタイルの特別ステージが挿入されるのも、このミッションの特長だ。また、ここではクリスのナビゲーションを受けることはできないが、謎の少女の声が進行方向だけは教えてくれるのでこれに従おう。そして、いままさに、すべての謎が明かされる。



↑人の居住や、何らかの展示区域など、常識的な構造はしていない。



↑前ミッションまでの暴走したロボットとは違う、異様なエネミーが出現。

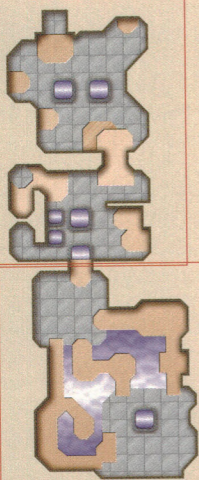


↑長い長い水路が、方向感覚と冷静な判断力を狂わせる。

Final Mission 全マップ一覧

map 1

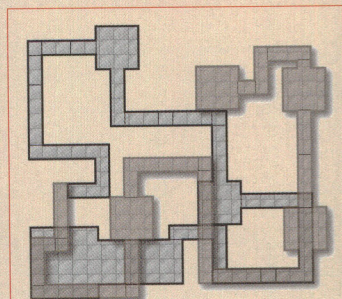
ブロック
1



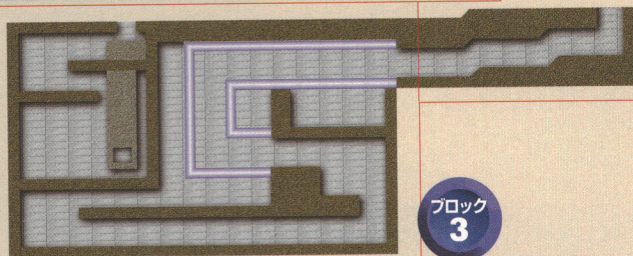
ブロック
2

map 2

(側面図)



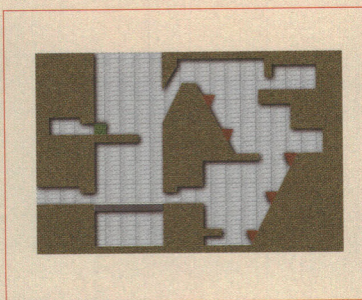
ブロック
4



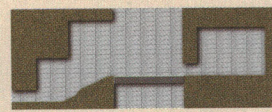
ブロック
3

map 3 (側面図)

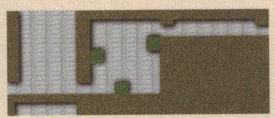
ブロック
5



ブロック
6



ブロック
7



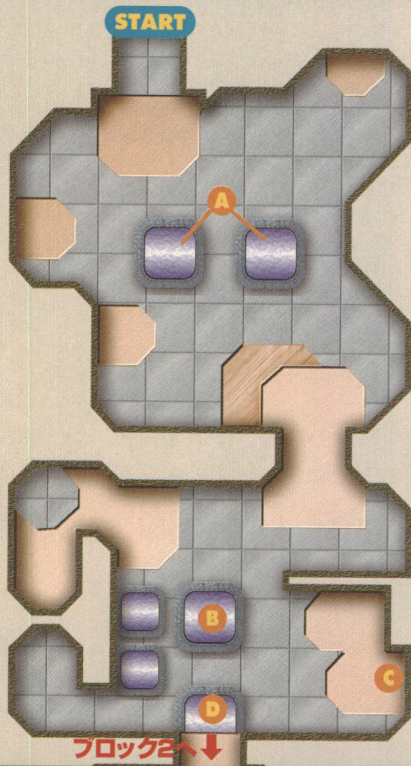
奇妙な構造だが
先に進むのは簡単

ブロック1は底に水がたまっ
一画。緑やピンクの炎が燃え
いるほかは、“サーチ・ボム”
という小型空中地雷が浮いて
るだけだ。このエネミーは自分
から攻撃してくることはな
が、破壊されるときに爆風を
まき散らすので、距離を置いて
攻撃するようにこころがけよう。



「サーチ・ボム」が
見える。

→緑の炎は攻撃してくる
ので、優先的に消そう。



足場を渡るか、水路に潜るか

このブロックを進むには2つのルートがある。
水上の足場をジャンプで渡るか、Aの位置から水
路に入ってBの位置まで泳ぐかだ。操作が簡単な
のは前者、安全なのは後者である。自分の力量を
考慮に入れてルートを選ぼう。

高みに足場を出現させる

ブロック2への進入口には足場がないため、最
初の状態では進むことができない。Cのスイッ
チを操作すればBに足場が出現するので、西側の足
場までジャンプして順番に上ろう。Cのスイッ
チがある場所からでは、わずかに届かない。



↑水路の入り口は2つある。
どちらから入ってもいい。

↓Bの位置から出たら、Cのスイ
ッチを探そう。



↑Cのスイッチはスタート地
点からもっとも遠い位置に。

↓出現した足場の位置を確認
しておこう。



突然の氷点下地帯 それでも炎は燃える

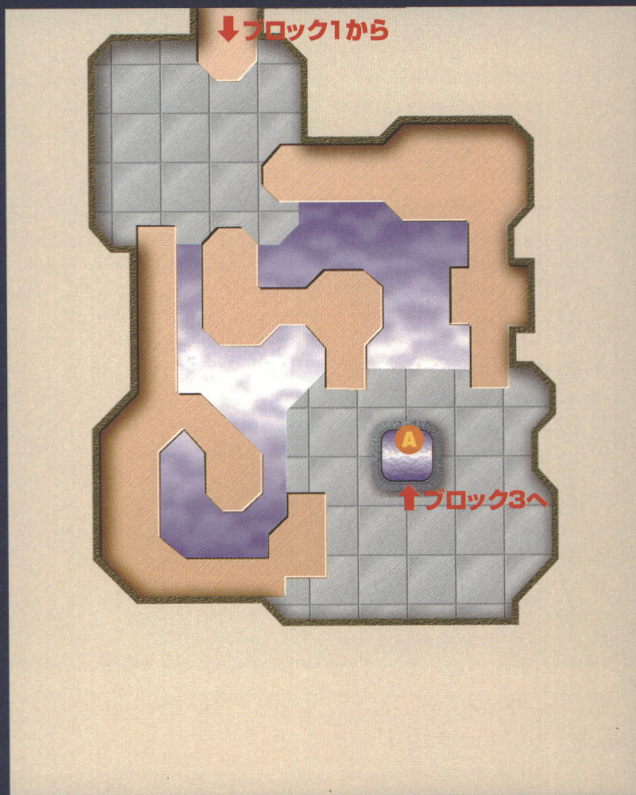
ブロック2は一面氷に支配されている。赤黒い謎の巨人が埋もれていたり、半透明の巨人を虚像とする不気味な敵、“イリュージョン”が出現したりと、まさに異世界のような場所だ。先に進むための進入口には、難敵“反撃炎”が待ちかまえているぞ。



→冷やかな世界を危険と不気味さが満ちた。



→“イリュージョン”は虚像が消えた瞬間に撃て。



進入口をふさぐ反撃炎を倒せ

①の位置に陣取る赤い炎の固まり“反撃炎”は、プレイヤーキャラを狙い撃ちしてくるやっかいな敵だ。テクニックがないうちは、上方の足場から撃とう。

→高い足場から撃てば、反撃されることなく安全に撃破できる。



←まともに撃ちあっても勝ち目はあまりない。



←倒したら、その下に隠されていた進入口へ。

難所！ 長く入り組んだ巨大水路

水中移動が苦手なプレイヤーにとってゲーム中最大の難所となるのがこのブロックだ。水路が長く続き、各所の進入口も見つけづらい。水中での操作テクニックと共に、忍耐力も必要とされるだろう。ところで、ここからマップは横からの断面図で解説する。左右への移動より、上下への移動が重要になるからだ。進行方向は、矢印で記したとおりとなる。



「ひとつ移動したら、周囲を見渡して次の進入口を見つけよう。」

水中移動は方向感覚が大切

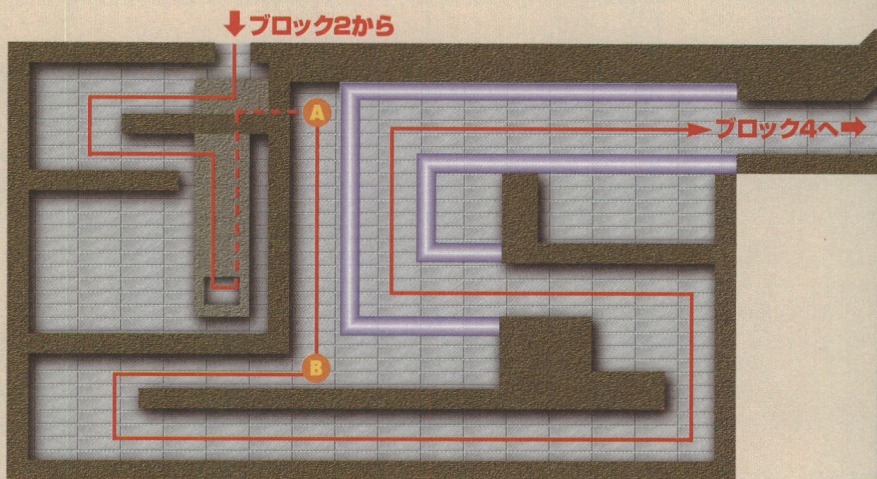
水中には場所によって強い水流がある。現在位置を見失いがちなので、マップを見るよりもポイントで覚えた方がいい。Aから長く下降したあとは、Bで逆を向いて進むということ。これを覚えておけば、ガラスパイプの外を右往左往せずすむ。



↑ 水中にもクリスタルはある。しかし特に回収する必要もない。



↑ Aで見られるガラスが、水中を2つの領域に分けている。



(注) P60～65のmapは横から見たものです(一部除く)。

古風な仕掛けのあとは慎重さの勝負

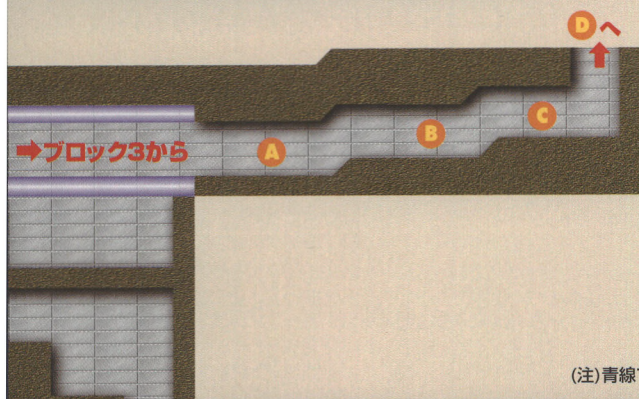
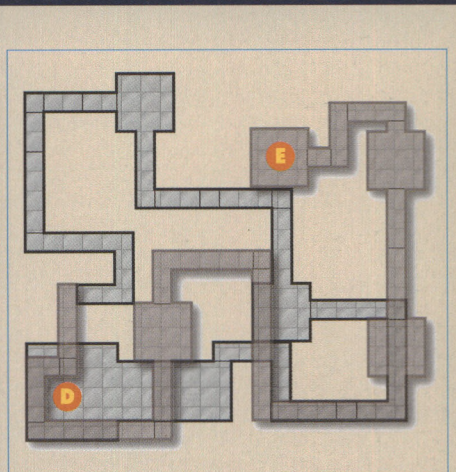
このブロックの前半は、鉄球の転がる通路だ。
 AとCでは左側が、Bでは右側がわずかにあいているので、スラロームで抜けよう。Dからは溶岩の上をめくられた細い通路をどんどん上ってゆく、テクニック勝負のステージとなる。



↑鉄球の転がる通路。つぶされればもちろんダメージ。映画のワンシーンのようだ。



↑ショートカットできる部分はたくさんあるが、慣れないうちはとにかく慎重に。

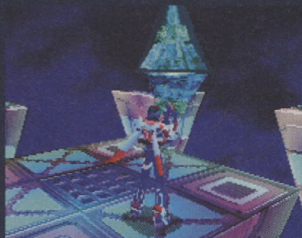


⇒ブロック3から

(注)青線で囲まれた部分のみ上から見たmapです。

中ボス速攻攻略

溶岩上の通路の最上部Eでは、クリスタルのような8面体の中ボスが待っている。この中ボスは特に攻撃してくるわけではないが、時間が経過すると共に足場が大きく揺れるようになるので、チャージショットを連発してなるべく早く始末したい。下に落ちたら、一巻の終わりだ。



↑これがシールドの発生装置。倒せばクリス達と連絡が取れるようになる。



↑足場の揺れが少ないうちに、すかさず倒してしまうのが吉。

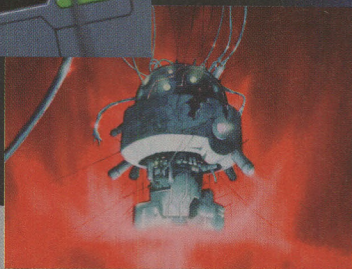
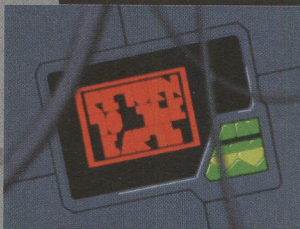
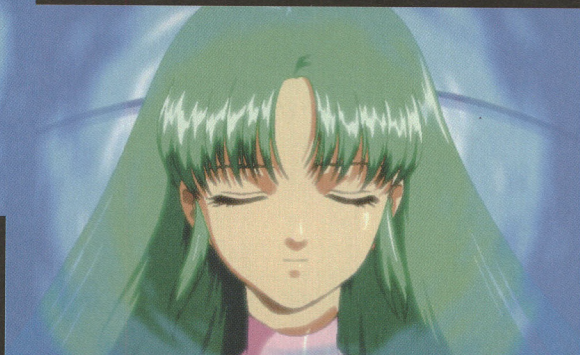
Demo Scene

得体の知れない空間を抜けると、彼らの頭の中に再びあの少女の声が響いてきた。そこで彼らは、この巨大な宇宙船の恐ろしい正体を知ることになる。

「わたしはイリア・クレイン…



少女は語る。「私はこの宇宙船の中心部にいます。この宇宙船は、父が私を救うために開発したものです」



「16歳のとき不治の病に倒れた私を、科学者であった父が宇宙船を作りコールドスリープさせることにしたのです」

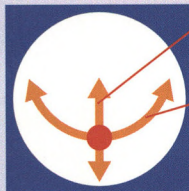
彼女の父の意志を継ぐコンピューターは、長い時を経て、彼女を守るためだけに活動し、宇宙船の周りを漂うあらゆるものを取り込んで巨大化し続けている。そしてあるとき、彼女の病を治す方法が発見されたと通信が届いたことをきっかけに、コンピューターは宇宙船の進路を地球へと向けた……!!

痛快3Dシューティング！ バーニングシップで最終局面へ

転送装置の回復と同時に、クリス達と合流するプレイヤーキャラ。一同は巨大宇宙船の中心部に向けて、バーニングシップで突入する。シューティングステージの構造は多少左右に曲がった円筒状で、バーニングシップは高速で推進する。途中次々に現れる障害物は、あるいは避け、あるいは破壊してやり過ごす。一定区間を過ぎると、クリアとなる。



操作方法



上下移動

方向ボタンの上下で、上下3段階にポジションを変えられる。

左右移動

方向ボタン左右で、弧を描いて左右に。LRボタンでよりすばやく。

ショット

A、B、C、どのボタンでも、強力な消火弾を発射できる。

クリスタル

通常のゲーム時と同様、シールドの元となる。障害物に当たると飛び散ってしまう。

加速パネル

自機が加速する。障害物を避けるようになるので、クリア最短タイムを狙うとき以外は回避しよう。

自機

バーニングシップ。クリスタルの数が0の時に障害物に当たると、ミスとなる。

外壁

自機の移動範囲を規制している壁。外壁自体にぶつかることはない。

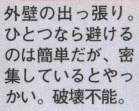
障害物の種類

隔壁



トンネルのほぼ全域をふさぐ壁。両端のせまいスキ間をすり抜けるしかない。破壊不能。

突起



外壁の出っ張り。ひとつなら避けるのは簡単だが、密集しているとやっかい。破壊不能。

炎



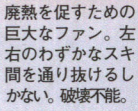
外壁に燃えさかる炎。ぶつかってもダメージは受けない。ショットで消せば得点になる。

シャッター



自機が近づくと自動的に開く壁。しかしまれに開かない部分もあるので注意。破壊不能。

プロペラ



廃熱を促すための巨大なファン。左右のわずかなスキ間を通り抜けるしかない。破壊不能。

浮遊物



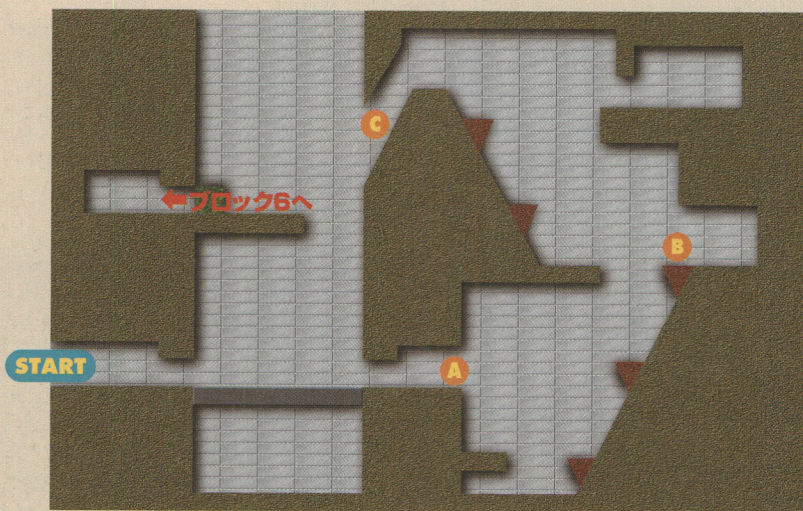
宇宙空間にただよう宇宙船の瓦礫や小隕石などの漂流物。ショットで破壊できる。

シューティングの心はスコアアタック

クリアタイムや回収したクリスタルの個数によって、スコアが算出される。クリアタイムは短い方がいいのだが、ここで重要になるのが砂時計によるスピードアップだ。加速パネルの位置を覚えるのは大変だが、シューティングステージはいずれサブゲームとして遊べるようになるので、そのときに挑戦してみよう。



←サブゲームについては、85ページから参照。



再び仲間達と連携行動

巨大宇宙船の最深部へと向かう道のりは、もはや一人ではない。最初の頃のミッション同様、クリスのナビを受けながら、ほかのバーニングレンジャーの仲間達と共に進んでゆくのだ。ブロック5は、ただ段々になっている壁を上ってゆくだけだが、その空間にはビームを発射する小型のエネミー“ホワイト・ボール”数体が待ちかまえている。

あせらずに足場を上げ



↑中央の足場と、その左右の足場を隔てる仕切りがくせ者。

①にたどり着くと、リードの援護でプレイヤーキャラが②へと先行することになる。斜面でバーニアを噴かし続けても上れるが、できれば足場から足場へスマートに渡り継ぎたいところだ。

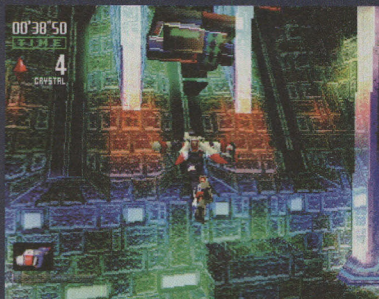
振り出しに戻らないように……

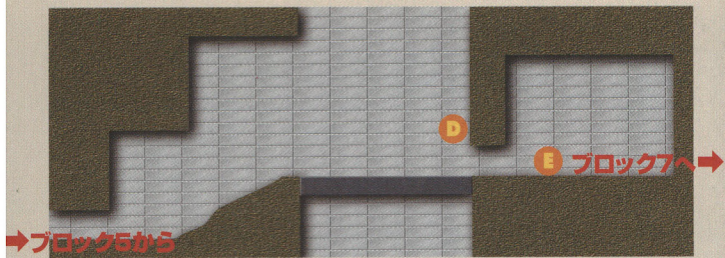
③の位置からはリードが先行する。後から追ってあげればいいのだが、注意する点は④の坂。すばやく坂の終わりでジャンプしてリードの立つ対岸に着地しないと、スタート地点に戻ってしまうぞ。



↑坂に踏み込む前に、ジャンプするタイミングを計ろう。

→リードと共に上層を占拠す。また何か言われてしまっのか……





謎の少女を守る最後の門番を倒せ

④には彫像があり、プレイヤーキャラが近づくと中から“ガーディアン”が現れる。動きが速く、飛び道具での攻撃もあるので、距離を置いて戦おう。



← 彫像に近づくときは、慎重にいこう。



← 至近距離で攻撃をかわすのは難しいだろう。



最終要救助者、そしてラストバトルへ

⑤の人工冬眠ポッドで眠るのが“イリア・クレイン”だ。仲間達の転送装置で送り出す間に、最終決戦へと向かおう。⑥の足場から順に外壁の足場を上ってゆけば、最終ボスにたどり着く。



← このミッション、唯一の要救助者は転送された。



← 最後の通路。この向こうに最終ボスがいる。

WILLVERN

ボス

ウィルバーン

WILLVERN

少女を守る“ロジック”の化身

巨大宇宙船の中心部に存在するメインコンピュータ。“G-Angel”と名付けられたそれは、独自に攻撃能力を備えているだけでなく、己を破壊したものを幻影空間に閉じこめてしまう防御機構を有していた。虚構世界で敵対者を攻撃する守護ロジックの最終形態こそ、6枚の羽を持つ電腦の墮天使“ウィルバーン”である。自分の作り出した世界で神のごとくふるまうこの強敵に、バーニングレンジャーの武器は通じるのだろうか……。



↑メインコンピュータの攻撃システム起動前の姿。この後、唐突に死闘は始まる。

速攻攻略

まず倒すべきはメインコンピュータ“G-Angel”だ。球状の本体部分の周囲に2門のレーザー砲を持ち、周囲をなぎ払うように攻撃してくる。周囲を走りながらチャージショットを撃ち込み、左右をレーザーにはさまれたら、ジャンプで避けよう。この段階で苦戦を強いられることはないはずだ。

“ウィルバーン”の形態になったら、後述の③を参考に、順序よく攻撃してダメージを蓄積させていきたい。また、周囲にあるクリスタルは余裕のあるうちは回収せずに残しておくこと。長丁場を覚悟して、あせらず戦うのだ。こいつを倒せば、ハッピーエンドが待っているぞ。

①最終ボスは2形態！

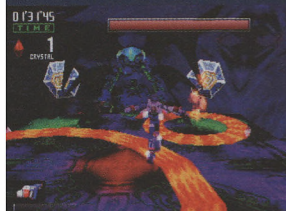


↑“G-Angel”形態。太いレーザー砲が驚異だが、本体は動かないのでショットを撃ち込みやすい。



↑“ウィルバーン”形態。多彩な攻撃パターンと、シールドによる防御能力を持つ。

②“ウィルバーン”の攻撃を見切れ



↑熱波の波紋。波動が広がりがつつ地面を伝わってくる。ジャンプで回避。



↑数本の火柱が直進してくる。回避するにはスキ間に入るしかない。



↑竜巻には吸い寄せられてしまうので、バーニアを吹かして距離をとろう。

③攻撃は無駄なく手順をふんで



↑まず左右のシールドをチャージショットで破壊。



↑シールドがない状態なら本体に攻撃できる。



↑相手は攻撃を受けると移動するので、退避しておく。

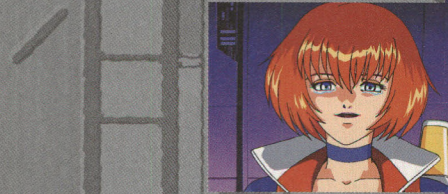
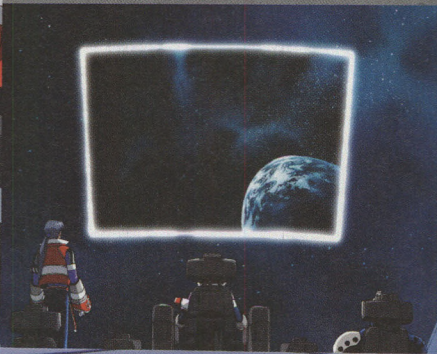
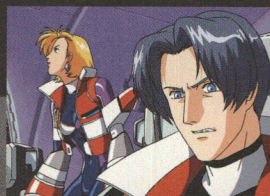


↑相手の攻撃を避けつつ繰り返せば、倒すのは難しくない。

Ending

バーニングレンジャーたちの活躍によって、過去の脅威にさらされていた地球は救われた。しかし、大爆発する宇宙船から、彼らは無事脱出できたのだろうか。

活動を停止した宇宙船は、その直後に大爆発を起こす。間一髪、難を逃れるバーニングシップ。残されたショウ(ティリス)の運命は……!?



A character in a blue and red suit, possibly a soldier or operative, is shown in profile, holding a large, futuristic, multi-colored (red, white, black, and blue) weapon. The character has a helmet with several protrusions. The background is a dark blue, industrial-looking environment with some faint grid lines. The text 'PART 3 GENERATE' is overlaid in a large, white, stylized font.

PART 3 GENERATE

このゲームのウリのひとつでもあるジェネレート機能。クリア後のマップがどのように変わっていくのか、ミッションごとにチェックしてみよう。救出できる開発陣からのメール(!?)もあるぞ。

ジェネレート機能解説

マップの構成や要救助者の位置が変わるジェネレートとは？

ジェネレートとは、各マップの通路やスイッチがランダムに変わる機能のこと。要救助者がいなくなったり、新たな通路が現れたり、攻略済みのミッションが未探索のマップに変化する。どういった違いが起こるのかをわかりやすく解説する。



↑上がジェネレートが機能しているひとつの例。左と比べ、新しい通路の出現によってマップが変化しているのがわかる。



ジェネレート発動の流れ

1 1度ゲームをクリア

エンディングまでゲームを進め、そのデータで再びゲームを再開。すると、自動的に好きなミッションが選べるようになっている。



2 3,125種類から1パターンが登場

ミッションを選んだ時点でジェネレートが機能。1面あたり3,125種類ものマップパターンがある（要救助者の位置はさらに変わる）。



3 変化した仕掛けが出現する

1回目のプレイとは異なる場所に通路や要救助者が出現し、マップ全体が変化している。最初に覚えた攻略パターンは適用しない。



ジェネレートによって変化するもの

Generate

1

ドアとスイッチ

ドアは閉まっていた箇所の解放、逆に通れるはずのものが使用不可になっているという違いがほとんど。スイッチは設置場所がはげしく変化することが多い。

Generate

2

通路

ジェネレートが働くと、高い確率で行き止まりだった壁が開き、新たな侵入路が出現する。こういった通路を見つけなければクリアできないことさえある。

Generate

3

エネミー

エネミーの出現は、各マップによってばらつきがある。一番変化があるのはミッション1で、新しい通路に2体の炎のかたまりとワーカーBが多数出現する。

Generate

4

要救助者

要救助者の位置とその数はジェネレートによって激変する。さらにランダムに配置されるので、出現位置が同じでも再び同じ人を助けるとは限らない。

Generate

5

クリスタル

あらかじめ室内に置かれたクリスタルも位置が変わったり、最初から消えていることがある。なかには要救助者がいるべきポイントに置かれていることもある。

Generate

6

タンク

近づくに爆発するタンクが、罠のように設置されることがある。部屋に入るときや床からはい上がるときは、不注意に飛び込まないように十分に気をつけよう。

GENERATE 1 ドアとスイッチの変化

やっかいなのが動力炉のあるホール。通常開くドアが開かない場合があり、別のドアを探さないとな進めなくなる。また、暗闇解除用スイッチも微妙に位置が変わるので見つけにくくなっている。



PATTERN A

動力炉最上階のドアが赤くなっている。ここは、同じホール内に開くドアがあるか調べにいこう。

PATTERN B

助手が閉じこめられている隔壁のスイッチ。通常の場合から少し先の通路に隠れていることがある。



GENERATE 2 新たな通路

もっとも大規模なものは、スタート地点で床が崩れてから後ろを向くと見つかるT字路。そして2度目の暗闇を解除して開く隔壁の先だ。どちらもかなり広さがあり、通路が2層になっている。



PATTERN A

スタート地点で後ろを向くと、見知らぬ通路が現れることも。動力炉付近までつながっているのだ。

PATTERN B

2度目の暗闇解除と同時に開く隔壁の先。この先に進むと、太いパイプのある穴が見えるはずだ。



GENERATE SYSTEM

ファーストミッション

1st Mission

旧第3エネルギープラント

ここでは多数のジェネレートパターンを取り混ぜたうちの、大きな相違点を紹介する。どの場所でどんな変化があるのかを確実に探す手助けとして参考にしてほしい。

GENERATE 3 出現するエネミー

新しく出現する通路及び部屋に、火を吹き出す炎の敵と、ワーカーBが配置される。炎の敵が発生する場所は床が異様に赤くなっているので、すぐにわかるはずだ。少し離れ、側転撃ちで倒そう。



PATTERN A

近づくとき動き出すロボットのワーカーB。要救助者がいるはずの場所に入れ変わっていることも。

PATTERN B

炎が通路いっばいに広がるので、先に進むには完全に倒すしかない。最大4箇所に出現する。



GENERATE 4 要救助者の位置

無人だった部屋、新しい通路にたくさんの要救助者がいる。特に発見しにくいのが2層になった床下に隠れている場合。緑色の盛り上がりがある地点は、誰かがいないか四方をよく確認すること。



PATTERN A

動力炉のあるホールに入ってから、左方向を向くと見つかるドアの先にいる。倉庫のような部屋だ。

PATTERN B

動力炉に侵入する直前の床下に人が！ 後ろを振り返らなければ、通り過ぎるところだった。



GENERATE 1 ドアとスイッチの変化

このマップではスイッチの位置が変わることはまったくない。ただ、閉まっていたドアが最初から開いていることや、ドアの性質（青から赤へ）が変化している場合がまれにある。うっかりして、一方通行のドアに閉め出されないようにしよう。

PATTERN A

一方の道が閉まってしまうかわりに、滝がある方向のドアが解放されているまれなケース。進むと1本道になっており、ガーディアンDを倒せば少しだけ近道できる。



PATTERN B

クジラ部屋の左奥のドアが、最初から開いていることがある。この先はクジラの模型の上に出る中2階へ続くのだが、要救助者が倒れていることもあるので見逃さない。



2nd Mission

セカンド
ミッション

アクア スプール

注意!! モニタールームで開く
ドアの性質が変化する



←別のルートを使った場合、スイッチで開けたドアが開いたままになる。

GENERATE 2 新たな進路

スタート地点すぐと、2番目のスイッチがある部屋の付近に小規模の新ルートが出現。ここでの一番の変化はモニタールームへ進む途中、左方向に新しい通路が出現するパターンだ。イルカの水槽の上の階を進む、大きな回り道をするようになる。

注意!! スタート直前から
道が変化する場合



↑見逃しやすいのがスタート地点すぐの通路。後ろを振り返ってみると、右手の隠し通路のようなものに気づくはずだ。

PATTERN A

一番最初の隔壁を開いてからそのまますすぐ進むと、普段開いている道が閉じ、その先に新しい通路が続いている。しかし、すぐにイルカの水槽前になるので、距離的にほとんど違いはない。ミッション1とは違い、ミッション2は通常の通路が封鎖されるかわりに新しい通路が用意されるというコース変化が多く目立つ。



手前の通路が遮断され、そばに新しい通路が。違いにはあまり気がつかないかも。

PATTERN B

スイッチを押して隔壁を開け、まっすぐモニタールームへ向かう途中に、別のルートが開いていることもある。こちらへ進むと背後で隔壁が閉まり、イルカの水槽の上層を通って通気口がある部屋までたどり着かなければならなくなる。途中には要救助者もいるので、少し時間はかかるがこちらの通路を使ってみるのも面白いだろう。



モニタールームへ続く通路に分岐が出現。進むと見知らぬ部屋を通ることができる。

ももとのマップが広いので、ミッション2で起こるジェネレートの変化はひかえめ。室内にいる要救助者さえ見逃さなければ、どのパターンが出現してもかなりの攻略しやすいマップといえるだろう。

インコラオ

GENERATE 3 エネミーの出現

滝のある通路付近など、通常は開いていない通路にガーディアンDが待ち伏せていることが多いだけで、遭遇する数に変わりはない。ただし、爆発するタンクがあちこちに設置される場合がある。

注意!! ガーディアンDは確実に倒そう



↑通路内に閉じこめられた場合は、敵を倒さなければ出口が開かない。

GENERATE 4 要救助者の位置

ジェネレートで現れる要救助者は、障害物のない室内にすることがほとんどで、通常の進行ルートを把握していればまず見落とすことはないだろう。変化がもっとも激しいのは、各室内に人がいるかないかという違い。たとえばある部屋では、

5パターンあるうちの1回しか救助者が配置されないということもあるからだ。面倒と思っても、プレイするたびに1部屋1部屋を確実にチェックしていくことをオススメする。スタート直後に新しい通路がないか、振り返ってみるのも忘れずに。

スタート地点から最初の通気口がある部屋まで

PATTERN A

スタート地点後方に出現する新しい通路に人がいることがある。救出できる分のクリスタルを確保しておこう。



PATTERN B

最初の水路を通り抜け、通路を少し進むと左に青いドアができています。人がいないこともあるが調べておこう。



PATTERN C

最初のスイッチがある部屋へ入らずまっすぐ通路を進むと、左に3つの部屋が現れるパターン。必ず要救助者がいる。



モニタールームから水中面まで

PATTERN D

モニタールームへたどり着くのが速回りになるルートで出現する。通気口と壊れたエレベーターがある部屋だ。



PATTERN E

モニタールームで操作したドアの付近2階。ジェネレートによっては、こんな通路に人が倒れていることもある。



PATTERN F

イルカイベントが起こる水路に入る前の部屋。普段はクリスタルが爆発するタンクが置かれている場合が多い。



GENERATE 1 ドアとスイッチの変化

ドアは開くためにはほとんどIDカードを要するので、ここではB-03ゲートのスイッチの変化位置だけを確認しておくこと。また、B-03ゲートをくぐるまでにIDカードを2つ持っていないと、その先に開けないドアがあることを覚えておこう。

PATTERN A

B-03ゲートのスイッチが通常場所ではないときは、八角形の広間上層から進むNO DATAと表示されるエリアに変わっている。鉄骨の上を越えないとたどり着けない。



PATTERN B

無重力の大広間から先にあるドアは、あらかじめIDカードを持ち込まなければ開けない。この奥にスイッチがあるので計2枚必要になる。なかには要救助者がいることも。



3rd Mission

サード
ミッション

スペースコロニー

注意!! どの扉を開くかはプレイヤーが決める



←IDカード集めが第一目的。これを何枚見つけられるかで開けられるドアが違ってくる。

GENERATE 2 新たな進路

ミッション3のジェネレートで新しく現れる通路は後半部分の一カ所のみ。ニールの閉じこめられている隔壁前の、4つのドアの内部がそれだ。必ずどれかひとつしか開かないようになっているので、ジェネレートのパターンを知る目安にもなる。

注意!! ニールに会う直前で異なるルートが出現



↑5種類あるパターンで左奥のドアが2回、その他が1回ずつ使用される。違う通路を通ることになるのはここだけだ。

PATTERN A

ニールイベント手前に入るドアで、もっとも開く確率が高い左奥。内部の通路は逆さL字型の一本道になっている。ここは炎が広がっている以外何もなく、侵入する際にエネミーの出現を警戒することもない。一番奥に隔壁を開くためのスイッチが設置されているのは、4つのドアのどの通路を通る場合でも同じだ。



1回目のプレイで通った通路よりも広い構造だが、スイッチの場所はすぐ発見できる。

PATTERN B

上のパターンAと同じ状況で、右手前のドアが開くパターン。内部は他と比べてかなり広くなっており、通路の先に緑色の塔が建っている。目指すスイッチはその塔の内側。塔のそばの通路に開くドアがあるので、そこから別の通路を通過して目的地にたどり着こう。途中にいる要救助者を助けるために、クリスタルは残しておくこと。



他のルートでは見られない大規模な建物がある。ガレキを登って塔の内部に入ろう。

大きなジェネレートの変化は、すばり要救助者のいる場所。ここではドアを開くIDカードの使い方がプレイヤーにゆだねられるので、そのIDを持つ要救助者は残らず探すことが第一の使命になる。

ファイア・バード

GENERATE 3 エネミーの出現

エネミーの配置が変わる場所はたったひとつだけ。金網が張られたエリアで、HAT-BEEが1体多く襲ってくるのだ。相手が近づいてくる間に、すぐ溜め撃ちができるようにしておけば問題ない。

注意!! HAT-BEEを十分警戒せよ



↑近づかすぎると弾が当たらないエネミー。早めにロックオン!

GENERATE 4 要救助者の位置

注意!! すべての人がIDをくれるとは限らない

どのジェネレートパターンでも、この金網にいる人はIDカードを持っていない。



このマップでもっとも混乱するのが、八角形の広間を中心に散らばる要救助者の位置。クリスが言うように必ず5人いるので八角形の広間の上層と、そこから奥に行ける金網のエリア、4つのスイッチで開く部屋(金

網で仕切られた部屋のドアは開く必要がない)はすべて調査しよう。なお、IDカードだけならば、最大6枚を入手することもある。別の場所では、ジェネレートパターンによって絶対に助けられない要救助者が存在する。

八角形の広間からニールイベント直前まで

PATTERN A

八角形の広間は、中心の柱の周りから上層にジャンプで登ることが可能。上があれば、すぐ要救助者が確認できる。



PATTERN B

B-03ゲートのスイッチが通常の場所にある場合、このようにその近くで人が倒れていることがある。



PATTERN C

4つのスイッチがある部屋で、右奥のスイッチを操作して開く部屋。助ければIDカードもきちんともらえる。



PATTERN D

B-03ゲートのスイッチ位置が変わったときの場所が目印。出現パターンによって倒れている位置が微妙に変わる。



PATTERN E

B-03ゲート以降で、IDカードを使って入る一番奥の部屋。クリスタルだけでなくごくまれにこの要救助者がいる。



PATTERN F

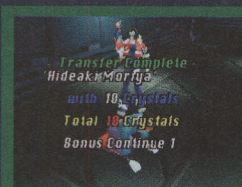
ニールイベント直前で、4つのうち右手前のドアが開く場合にこの要救助者が出現。ガレキに登ると見つかるはず。



特別要救助者リスト

ジェネレートマップでは開発者が特別要救助者として出演する

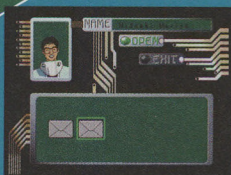
ジェネレートマップでは、ゲームの開発者が要救助者に混じって出現することがある。救助できれば、もちろんメールが届く可能性もあり。ただし、1通目は届きやすいが、2通目（2回以上助けた場合に届く）からは配信されにくいようだ。未読のメールを残さないようにして、何度も助けるようにしましょう。ここでは、その開発陣にご寄稿頂いたメッセージを特別掲載。ゲーム中のメールとあわせて読んでもらいたい。



開発者を救助

出現ミッションは固定だが、マップのどこにいるのかはランダム。

なかには秘密のパスワードやエキストラ画像などがある場合も？



メールが到着する

Yuji Naka



SONIC TEAM

Name

一名前

中 裕司

Charge

一担当

プロデュース

——「バーニングレンジャー」を制作しようと思った動機をお聞かせ下さい。

今までのソニックチームの路線とは違った物に挑戦しようと考えました。張り詰めた緊張感の中で遊ぶようなゲームは出来ないか?! と考え、そこから人間が本能的に恐怖を感じる炎を題材としたゲームは創れないかという話が出ました。しかし、殺伐とした未来ではなく希望を感じさせる未来を描きたい。それなら人を救うヒーローを描いたゲームを創ろう! と考え未来の特殊消防レスキュー隊「バーニングレンジャー」が生まれたのです。

——「バーニングレンジャー」制作時の思い出、エピソード、苦労話など。

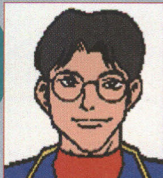
制作当初に炎から来る緊迫感、そして現場のライブ感を如何に表

現していくかをチームのメンバーと長い時間話し合った記憶があります。本当に緊迫感を出せる炎の表現が可能なのか? サターンで実験を行い、プログラムで炎が表現出来た時に「これなら行けるんじゃないか!」と思いました。その後もハラハラドキドキさせる為にはどんな方法を取れば良いのか? プレイヤーの自由度を損なわずに遊べるシステムはどんなだろうと検討をみながら繰り返して今のシステムが出来上がりました。遊んでくださった皆さんにそれが伝わっていただければ最高ですね。——ゲームを買って下さったファンの方々に一言。

このゲームは「ライブ感」と「緊迫感」を重視して作りました。ですからみなさんもバーニングレンジャーになりきってプレイしてください。慎重・大胆、華麗・突

RESCUE LIST

Game Version



出現場所: 3rdミッション

メールが送られてくる数: 1

進どんなプレイも可能です。要救助者を探さなくても、火を消さなくても、ナビゲーションに声をだして応えるのもあります。あなただけのバーニングレンジャーを演じてください。……でも出来れば私も救助してください!

SONIC TEAM



Name

—名前

見^ミ吉^シ隆^カ夫^オ

Charge

—担当

原案・企画

EPISODE —制作時のエピソード

色々大変だ、たけど、終わり良ければすべてよし!!

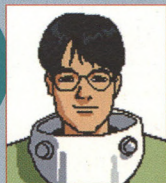
MESSAGE —ファンにひとこと

がんば、エンディングを見てください。
ジェネレートMAPでも遊んでね!!



RESCUE LIST

Game Version



出現場所：1stミッション

メールが送られてくる数：3

SONIC TEAM



Name

—名前

岡野 聡

Charge

—担当

背景マニア

EPISODE —制作時のエピソード

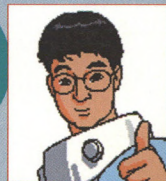
大変でした。

MESSAGE —ファンにひとこと

Bリンジャーをこれからも応援して下さい。

RESCUE LIST

Game Version



出現場所：1stミッション

メールが送られてくる数：2



SONIC TEAM

Name

一名前

森屋英明

Charge

一担当

ミッション1 前半と

ミッション3 全般の背景(地形)

EPISODE 制作時のエピソード

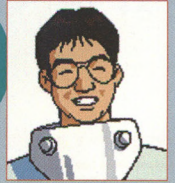
はじめてのIPY! 中盤 9うがう..
 終盤 キンキキ...。 いもこせ...。
 4うも イイものができるとは、それが OK! だね

MESSAGE ファンにひとこと

おもしろいゲームに熱中して遊ぶのは
 注意! しなう。 熱く燃え尽きると
 灰にならなうね! 下さい。
 BR 9うま。



RESCUE LIST



出現場所: 1stミッション

メールが送られてくる数: 2



SONIC TEAM

Name

一名前

東 真一



Charge

一担当

プレイヤーモーション全般、
 RD1・RD2・RD3・RD4のボス
ボス

EPISODE 制作時のエピソード

とにかくいろいろ起こったプロジェクトだった...。
 なあ、綿貫...

MESSAGE ファンにひとこと

RD2にいる、俺をちゃんと助けて
 3通目のメールを読んでね!



RESCUE LIST



出現場所: 2ndミッション

メールが送られてくる数: 3



SONIC TEAM

Name

—名前

熊谷 文恵

Charge

—担当

作曲・編曲

EPISODE —制作時のエピソード

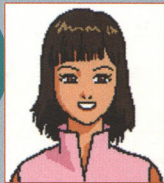
イベントシーンの曲はセリフを聴いて情景を思い浮かべながら作るんですけど、何度も何度も繰り返し聴くので、一瞬艾居がでるほどに暗記しちゃうんです。それはそれは悲しいことです。

MESSAGE —ファンにひとこと

このゲームは無音では楽しめませんよ。

RESCUE LIST

Game Version



出現場所：2ndミッション

メールが送られてくる数：1



SONIC TEAM

Name

—名前

渡邊 泰弘

Charge

—担当

カメラ・イベントのプログラムを担当しました。

EPISODE —制作時のエピソード

アイデア出して合宿したこと、
子供が生まれたこと、
職場が引越したこと、
ヘルニアになってしまったこと、
色々な事がありました。

MESSAGE —ファンにひとこと

まず、有難う御座いました。
皆さんに楽しんで頂けたら嬉しいです。

ちなみにこのゲーム最初から最後まで
「ゲーム」でクリア出来るって
いるのでしょうか？

RESCUE LIST

Game Version



出現場所：2ndミッション

メールが送られてくる数：1



SONIC TEAM

Name

—名前

綿貫 透

Charge

—担当

ミッション1.2.の地形全般


EPISODE —制作時のエピソード

- MAPを広すぎて作業が終わらないが、縮小してくれ
といたら、後日さらに広いマップになって来た。
- 東くんが、結婚した。

MESSAGE —ファンにひとこと

買ってくれてありがとう。
本当、うれしいです。

(消X作業)



RESCUE LIST

Game
Version

▶▶▶



出現場所：2ndミッション

メールが送られてくる数：3



SONIC TEAM

Name

—名前

土橋 朋教

Charge

—担当

救助者 全般

EPISODE —制作時のエピソード

特にありません

MESSAGE —ファンにひとこと

買ってくれてありがとうございます。

RESCUE LIST

Game
Version

▶▶▶



出現場所：3rdミッション

メールが送られてくる数：1



SONIC TEAM

Name

—名前

せつまさあき
節政 暁生

Charge

—担当

ナビゲー ショーン とか
システム周り、開発 ツール など

EPISODE —制作時のエピソード

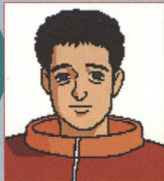
バーニングレンジャーの地帯って 色々な処理を行っているんですが、その分、データーを作るのが凄く面倒なんですよね。デザイナーの方には気の遠くなるような作業を延々とやってもらいました。ごめん下さい。

MESSAGE —ファンにひとこと



RESCUE LIST

Game Version



出現場所：3rdミッション

メールが送られてくる数：3



SONIC TEAM

Name

—名前

瀬津丸 勝

Charge

—担当

音効さん、セリフ編集、S.P.O.T作曲

EPISODE —制作時のエピソード

(めいり)14日前、チームの人たちから「ナビゲーショーン音声にエフェ外をかけたな!音が悪い!」と言われ、カンカンがわきました。結局はエフェ外やり直し作業をすることで合意してもらいましたが、おかげで家に帰れなくなりました。俺んち、会社のナメ向かいなのに(徒歩3分)...

MESSAGE —ファンにひとこと

近所から音情が出るといり大音量でお楽しみ下さい。

RESCUE LIST

Game Version



出現場所：3rdミッション

メールが送られてくる数：3



SONIC TEAM

Name

—名前—

播谷 尚史

Charge

—担当—

サウンド (BGM, 効果音など)

EPISODE —制作時のエピソード

主題歌のレコーディングがニューヨークに行きました！
10日間の滞在だったのですが、途中、クレジットカードの
限度額がオーバー！帰国前日になんとか一時的に
限度額を増やしてもらい無事帰ってきました。
食事がとてもおいしかったのですが、時差ボケと緊張で
思う存分食べられなかったのが唯一の心残りです。

MESSAGE —ファンにひとこと

ゲームを買ってくださったみなさん！
どうもありがとうございます！
よかたらサウンドトラックも買って下さいね！
絶対に後悔はさせませんよっ!!

RESCUE LIST

Game
Version
▶▶▶



出現場所：3rdミッション

メールが送られてくる数：1



SONIC TEAM

Name

—名前—

またたくや

Charge

—担当—

PLMPコントロールほか

EPISODE —制作時のエピソード

ハッピー
☆
のよな一年でした！
みな、ありがとう

MESSAGE —ファンにひとこと

みんなの♡に
座標セトオ!!

RESCUE LIST

Game
Version
▶▶▶



出現場所：3rdミッション

メールが送られてくる数：3



SONIC TEAM

Name

—名前

大島 直人

Charge

—担当

監督と キャラデザイン&モデル
& ?!

EPISODE —制作時のエピソード

良いスタッフに恵まれて 楽させてもらいました。
ありがとうございます!! 感謝!!

柴田 亜美 先生 色々協力していただき
大感謝!!

MESSAGE —ファンにひとこと

超大感謝!!

RESCUE LIST

Game Version

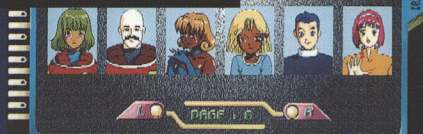
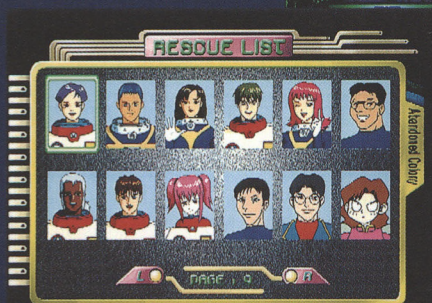


出現場所: 3rdミッション

メールが送られてくる数: 1

キミはすべてのメールを見ることができるか!?

救助した人から届くお礼のメールは、1回のクリアにつき5通までしか受け取ることができない(手紙を読まないと増えないぞ)。108人の要救助者の中で、特別要救助者は19人。彼らのメールを受け取ろうと思うなら、並大抵の努力ではすまないはずだ。どうしても、という人は、特別要救助者を見た目で判断して優先的に救助してみよう。それでも、すべてを見るのはタイヘンだぞ。



←108人のすべての救助をするまでがんばろう。その後は全部で183通もある、すべてのメールを受け取るまでプレイするのだ!



さらなる特別救助者の出現条件

2nd Mission アクア スプール インコラオ

要救助者の多くが施設に招待された子どもたちというミッション2。ジェネレートが機能する2回目のプレイでは、ある条件を満たすと、「ナイツ」に登場のエリオットとクラリスが出現することがある。運良く助け出すことができれば、メールも送られてくるのだ。

「ナイツ」&「クリスマスナイツ」からあの2人が登場



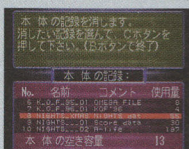
↑「ナイツ」でおなじみの2人は、この施設に遊びにきたところを災害に巻き込まれたということらしい。エリオットは最高2通のメールをくれる。

↓クラリスからも最高2通のメールが届く。彼女が送ってくれる2通目のメールは、バックに「ナイツ」のオープニングで彼女が歌っていた曲が流れるぞ。



バックアップデータを用意しよう

「バーニングレンジャー」のデータが保存されているバックアップに、エリオットなら「ナイツ」のデータ（スコアデータ）、クラリスなら「クリスマスナイツ」のデータが存在すれば、救助者として登場する。確率はランダムだが、かなり低いのだ。



3rd Mission ファイア・バード

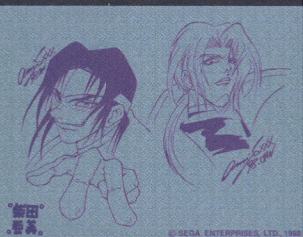
柴田亜美先生が登場!!

ミッション3では特別要救助者として、あの超絶人気漫画家、柴田亜美先生が実名で登場。本編では単なるゲストキャラとしてではなく中・大島・松本の三氏とご本人の要救助者リストの似顔絵と、3枚のオリジナルイラストを描き下ろしてくれている。ぜひとも見たい!!

→救出する際にしゃべる声は、なんとご本人によるもの。ショウやティリスのセリフも、普段とは違うユニモラスなものになる。必聴だ!



↓先生を助けたあとは、当然ながらメールも送られてくる。こちらの種類は1通のみ。その内容は、ショウとティリスに向けて語られたセリフのオチになっている!?



↑メールと同時に送られてくるのがこのエキストラ画像だ。見たいときにはメールをオープンし、「EXTRA」の項目を選べばOK。この他にも、あと2枚のイラストが用意されている。

A character named Ice Man stands in a blue, industrial-looking environment. He has white hair and is wearing a red and purple jacket with white accents, dark blue pants, and large purple and red gauntlets. He holds a large, curved purple and red sword. The text "ICE MAN" is written vertically on the blade. The number "15" is visible on his left gauntlet. The background features faint outlines of industrial structures.

PART 4 SECRET

ゲームを一度クリアすると、ジェネレートマップに現れる特別要救助者たち。「バーニングレンジャー」を作った開発者である彼らのプレゼントは、メールという形でプレイヤーに届く。開発者の手紙だけに書かれた謎のパスワードとは？ リードやイリアが操作できる秘密のBGMモード、ムービーテストなど、さらにゲームが楽しめる裏技をここで一挙に公開していくぞ。

SECRET FEATURE 01

BGMモード



パスワードを覚えてくれる要救助者は、ジェネレートマップでなければ出現しない開発者たち。

ショウ、ティリス以外の キャラでもプレイができる BGMだけのミッション

特定の要救助者のメールに書かれたパスワードを入力する

と、ナビゲーションが流れないBGMだけのミッション1~3が遊べるようになる。このモードの最大のお楽しみは、ショウとティリス以外のキャラも使用できるという点。あのイリアまで操作できるのが嬉しいところ

だ。なお、このBGMモードは各マップでジェネレートが働いている状態でゲームがスタートする。各パスワードを覚えてくれる要救助者の名前と、何通目のメールなのかを紹介するので、がんばって彼らを探し出してほしい。

BIG

ビッグ・ランドマン

ロケットランチャーのような巨大な消火銃を持つビッグ。どのキャラも能力的な差はないようだが、彼のアクションはどれも重量感に満ちあふれている。



リード・フェニックス

LEAD

1st Mission



ミッション1にいるヒデア
キ・モリヤの1通目。

リードは片足をまげ、考えこむような独特の立ちポーズが印象的だ。ちなみに銃身にはソニックチームのロゴマークがついている。

2nd Mission



バスワードはミッション1のヒデア
キ・モリヤの2通目のメール。

3rd Mission



ミッション1にいるサトン・
オカノの1通目。

クリス・パートン

CHRIS

現場で活躍するクリスの雄姿が見られるのは、BGMモードの特権。ティリスとは違うネイビーブルーのスーツを着ていて、見た目がかなり大人っぽい。

1st Mission



ミッション2にいるヤス
ヒコ・ナガミチの1通目。

2nd Mission



バスワードはミッション2で現
れるヤスヒコ・ナガミチの2通
目のメール。

3rd Mission



ミッション2にいるトル・
ワタスキの2通目。

イリア・クレイン

IRIA

ショウたちに救出されたイリアは、その後パーニングレンジャーに入隊していた!? ピンクのスーツにポニーテールと、活動的な容姿に変わっている。

1st Mission



パスワードはミッション3のトモ
ノリ・ドバシの1通目のメールに。

2nd Mission



ミッション2にいるヤス
ヒロ・ワタナへの1通目。

3rd Mission



ミッション3で現れるマサ
ル・セツマルの1通目。

SHOW

ショウ・アマバネ

1st Mission



ミッション3のマサル・セ
ツマルの2通目のメール。

BGMモードはもちろんショウでも遊ぶ
ことが可能。ジェネレートパターンを完全
に覚えてしまえば、ナビゲーションなしで
も迷わず進めるだろう。

2nd Mission



ミッション3のマサル・セツマル
の3通目のメールにパスワードが。

3rd Mission



ミッション3にいるナオフ
ミ・ハタヤの1通目。

1st Mission



ミッション3にいるナオ
ト・オオシマの1通目

2nd Mission



ミッション2で現れるナン
イチ・ヒガシの2通目

3rd Mission



ミッション3にいるナン
イチ・ヒガシの3通目

ティリス

TILLIS

ショーでプレイできるなら、ティリスを使うパスワードも当然存在する。ナビゲーションに頼らないでどこまで進めるか、腕試しをしてみよう。

Check

特殊パスワードでしか見られない ローディンググラフィック

BGMモードでビッグとリード使用のパスワードを入力したときにのみ、いつもと違うローディング画面が表示される。2人のファンにはうれしい演出だ。



←↑ゲーム中にこの画面が表示されるのは、BGMモードを遊ぶローディングの間だけ。

ナビゲーション音声を自由に聞く

サウンドテストモード
SHOW_ROUND4
0025

↑パスワードを入れるとこの画面になる。Cボタンでミッション選択、方向キーとAボタンで音声流れる。

特殊パスワードを入力すれば、本編で使用されたセリフを自由に聞くことができるモードが現れる。パスワードを教えてくれる人は、ジェネレートが機能したミッション3で出現するユウジ・ナカ。1通目のメールがきたら調べてみよう。

SECRET 02
ATURE

ナビゲーションテスト

SECRET FEATURE 03

ムービーテスト

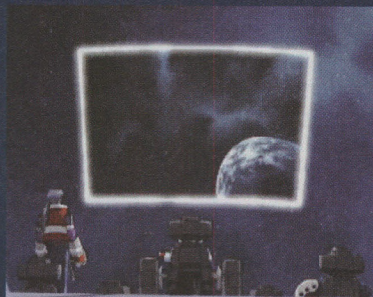
好きなアニメムービーをいつでも見られる

ミッションの合間に挿入されるムービーを任意に見るパスワードが存在する。パスワード入手条件は、ジェネレートが機能したミッション3で、ナオト・オオシマを2回以上救出し、2通目のメールをもらえばOK。メールのなかにムービーを見る手順が書いてあるはずだ。

→パスワードの入力が成功すると、すぐにムービー画面へと切り変わる。選べるムービーの数は9種類。



↑ムービーはプレイヤーがショウカティリスかで違うところもあるので、よく見くらべてみよう。



←ひとつのムービーが終わるとモードセレクトの画面に戻るので、再び見たい場合はパスワードを入れ直そう。

SECRET FEATURE 04

サブゲーム



←3Dシューティングタイプのステージ。1回目のプレイで手こずった人は、ここで何度も練習すべし。

バーニングシップを操作するミッションがサブゲームとして登場!

ミッション4の最後で操作することになるバーニングシップのステージ。これがサブゲームとして、いつでもプレイ可能に

なる。このサブゲームを遊ぶための方法は、ミッション3のイベントで、ニールを救出した後、ミッション4をクリアすること。そうするとニールからメールが届くので、それを読めばモードセレクト画面にサブゲームが自動的に追加される仕組みだ。



↑モードセレクトの1番下にサブゲームの項目が。ニールは必ず出現するキャラなので、条件は難しくないだろう。



PART 5 ILLUSTRATIONS

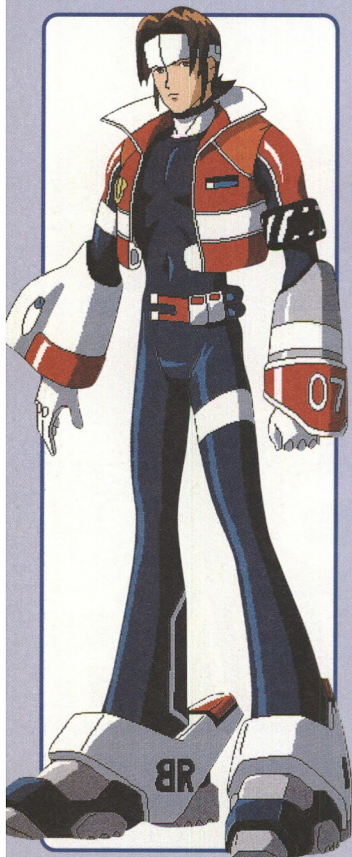
ここでは「バーニングレンジャー」という作品の設定資料を大公開。
ゲームではわからなかった事実がさらによくわかるはず。バーニ
ングレンジャーをもっと知りたい！という人は、ぜひ読むべし！

BURNING RANGERS

DESIGN WORKS for ANIMATION MOVIE

これらのキャラクターは、ムービー中で動かしやすくするため、新たにアニメ用のキャラクターとしてデザインしなおされたもの。イリアの全身イラストは貴重だ。

【アニメムービー用キャラクターデザイン】

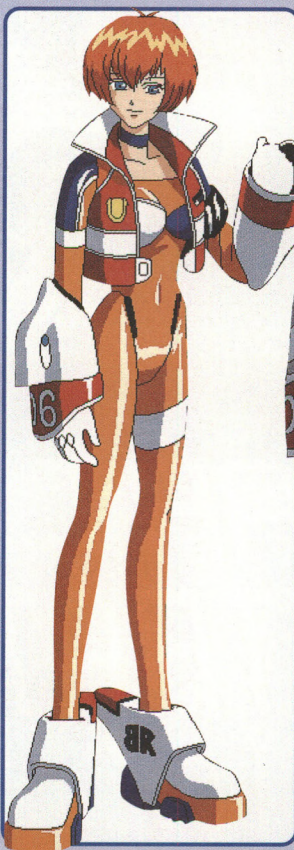


Shou Amabane



ショウ

頭部につけているプロテクター以外、1番スタンダードな服装だ。

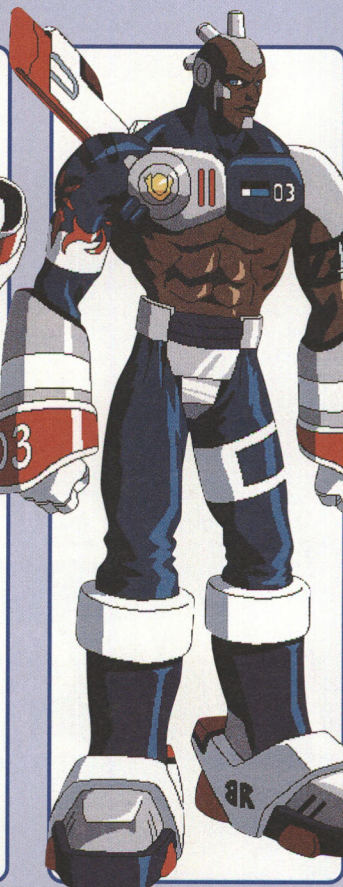


Tills



ティリス

アニメ版は髪のボリュームがおさえられ、かなり活発なイメージ。



Big Landman

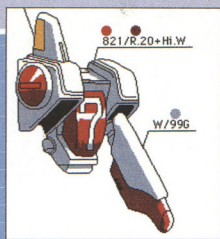


ビッグ

その腕の模様は肌のイレズミ。他の隊員とはまったく服装が異なる。

バーニングレンジャーの装備品ディテール

①はビッグを除いて番号と色が違い、②と③は番号、名前違いで同じものが使用されている。



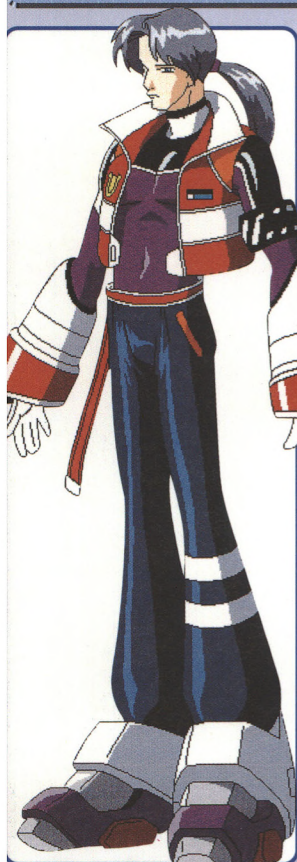
①バーニアユニット

BURNING RANGERS SHOU-AMABANE

②右胸につけるネーム



③左胸につけるパッチ

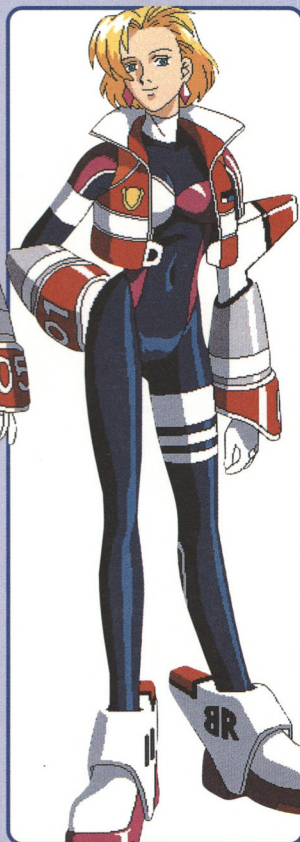


Lead Phoenix

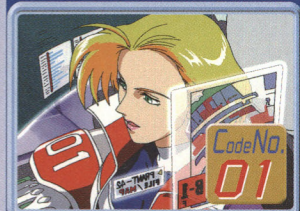


リード

ズボンはショウと別の素材らしい。左側にベルトをぶら下げている。



Chris Partn

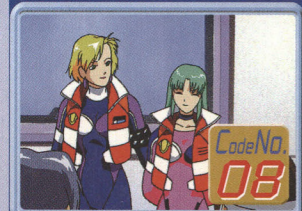


クリス

クリスの服は首回りも肌の露出がない。脚の線は階級を表すもの？



Iria Klein



イリア

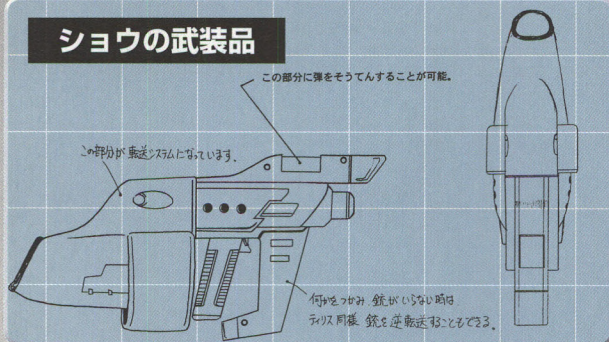
この服装はエンディングのスタッフロール中で見ることができる。

MATERIAL COLLECTION

ショウたちが使用している装備品や、バーニングシップの細部がわかる設定を特別公開。イラストに添えられた説明文から、いかに機能的部分が重視されているかが伝わるはずだ。

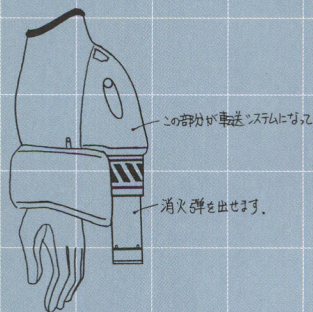
【ゲーム本編の設定資料集】

ショウの武装品



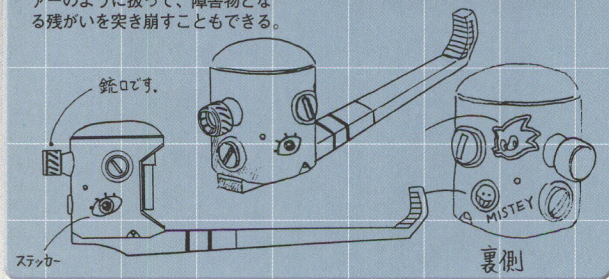
ティリスの武装品

指を使わずに消火弾が使用できるティリス専用の銃。万が一、片方が故障しても作業が継続できるよう、両腕に同じ装備がついている。



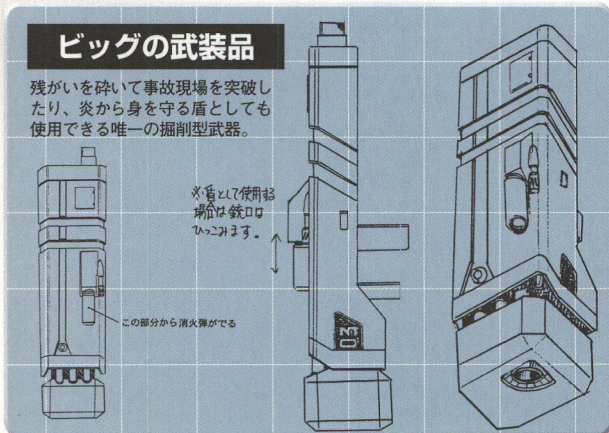
ギターをイメージして作られた銃。消火弾を撃つだけでなく、トンファーのように扱って、障害物となる残がい突き崩すこともできる。

リードの武装品



ビッグの武装品

残がい砕いて事故現場を突破したり、炎から身を守る盾としても使用できる唯一の掘削型武器。

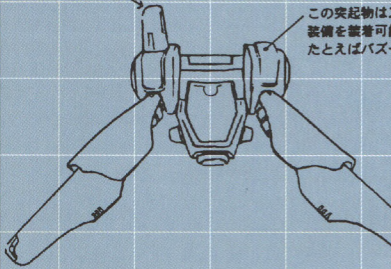


バーニア・ユニット

赤外線ライト&カメラ

自動可動・BRの視線に合わせて動く。

リーダーはこのカメラで個々のBRの動きと現場の状況を把握する



この突起物はスライドして各レンジャー特有の装備を装着可能
たとえばバズーカーなど

この円形の部分に未来のエネルギーユニットが入っている。



メンバーの識別
ブースターのエネルギーユニットのパーツ色と(丸い部分)
後部のバーニアプレートのナンバーで
メンバーの識別ができるようになっている。



裏側のスリッドの穴

ここにはグリーンランプがついています。

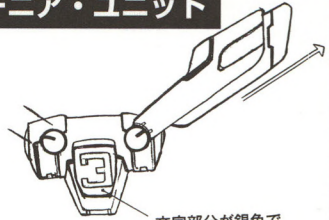


バーニアが装着されている。
裏側のスリッドの穴からバーニアの青白い光が噴出される。

ブースターの下部分はスライドしてコンパクトな形になります。

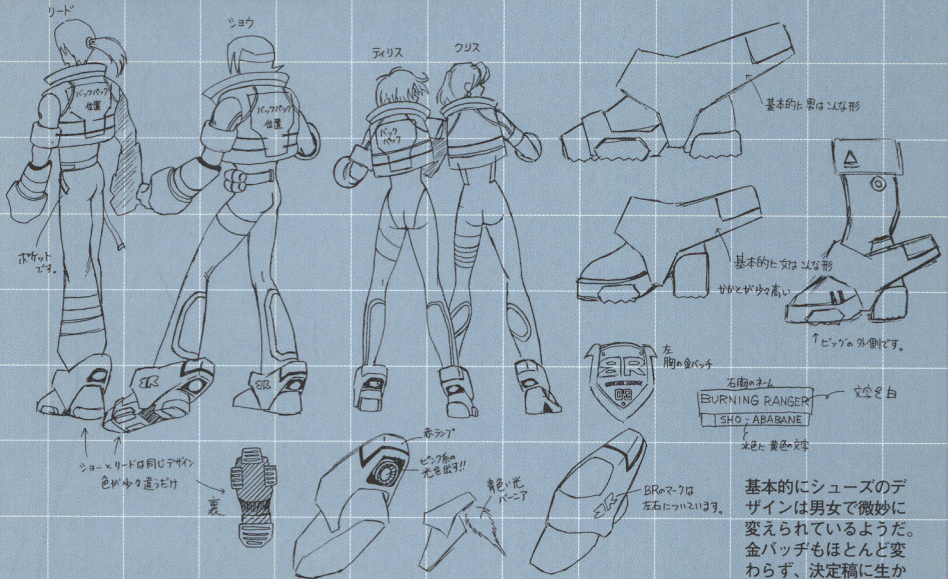
ビッグ専用バーニア・ユニット

尊敬していたリーダーの形見を自ら改造した旧式のタイプ。ショウたちが使っているものではなく、ビッグの巨体を支えられないらしい。



文字部分が銀色で
パネル部分が紺色

バーニングレンジャーの基本装備品



基本的には男はこんな形

基本的には女はこんな形
やがてが少々高い

↑ビッグの専用です。

左
肩の金バッチ

石陽のネーム
BURNING RANGER
SHO-ABARANE
文字は白
底色は黄色の布

基本的にシューズのデザインは男女で微妙に変えられているようだ。金バッチもほとんど変わらず、決定稿に生かされているのがわかる。

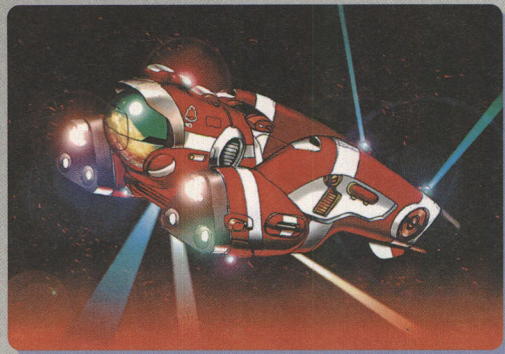
BRマークは
左右に付くらしい。

赤い光
バーニア

赤ランプ
ピンク色の
光を出す!!

裏

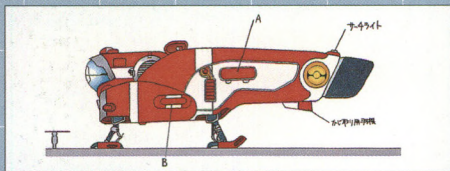
ショウマードは同じデザイン
色が違うだけ



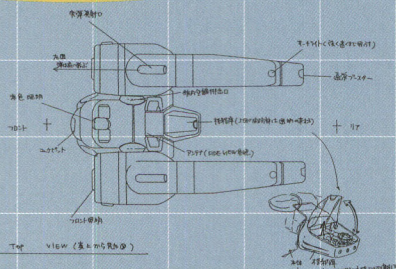
パーニングシップ

パーニングレンジャーが出動及び撤収するために使う宇宙線。全長約35mで、内部には転送装置を内蔵している。新世代のAIを搭載し、操縦者への負担はほとんどない。消火剤だけでなく、障害物破壊用の実弾も発射できる。

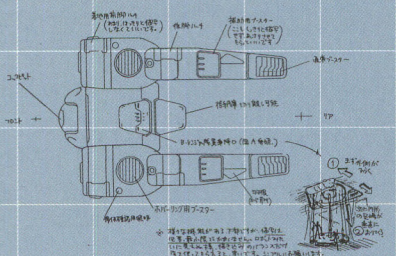
SIDE VIEW



TOP VIEW

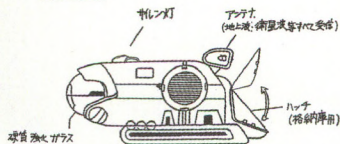


UNDER VIEW

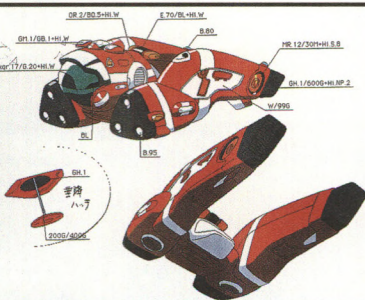


本体部分

本体部分



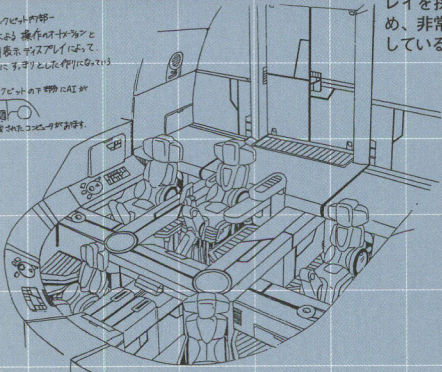
カラーリング



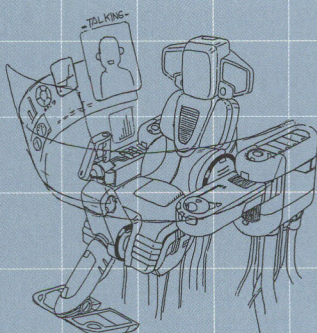
パーニングシップの内部

「コンピュータAI」による操作とAIによる空間表示ディスプレイを採用しているため、非常にすっきりとした印象を受ける。

コンピュータAIによる操作とAIによる空間表示ディスプレイを採用しているため、非常にすっきりとした印象を受ける。



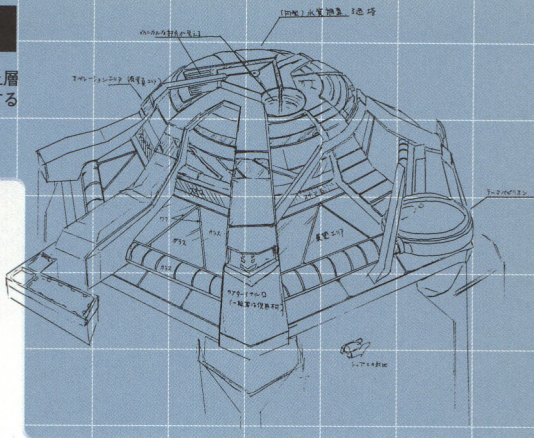
通常のモニターのかわりに空間表示ディスプレイを採用しているため、非常にすっきりとしているコックピット。



クリスが司令を出しているシーンでおなじみのシート部分。帯状に浮かび上がっている画面が空間表示ディスプレイである。

アクア スプール インコラオ

通常は海底に固定されており、非常時の緊急脱出用に上層部を切り放せるようになっている。右下のシップと対比すると建物がどのくらいのスケールなのかよくわかる。

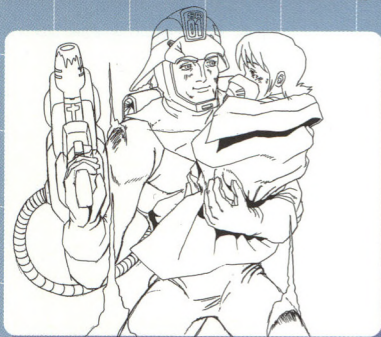


コロニー内部のイメージボード

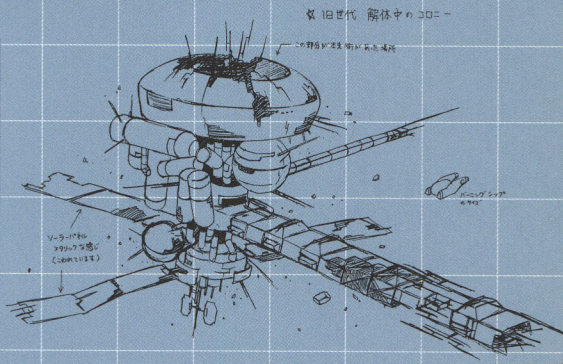


解体中のコロニー

このコロニーは旧世代のもので、老朽化にともない解体工事が進められている。コロニーから伸びている通路のようなもの先には、同じ規模のコロニーがつながっており、そちらはすでに解体が終了している。



ショウの回想シーン

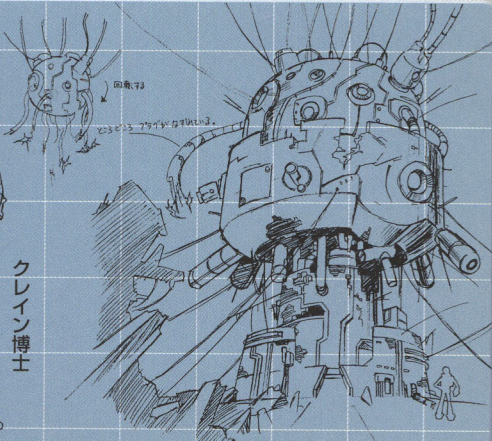


巨大宇宙船内部のコンピュータ

クレイン博士の意志がコピーされ、博士そのものといってもよい制御コンピュータ。非常に古い外観で、旧世代のエネルギーで動いている。



クレイン博士



BURNING RANGERS

ROUGH & ILLUSTRATION

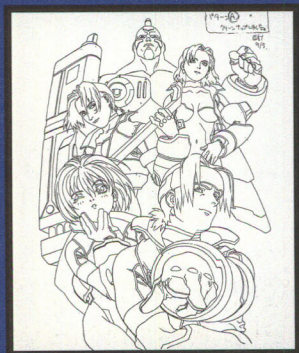
【パッケージ&イラスト】

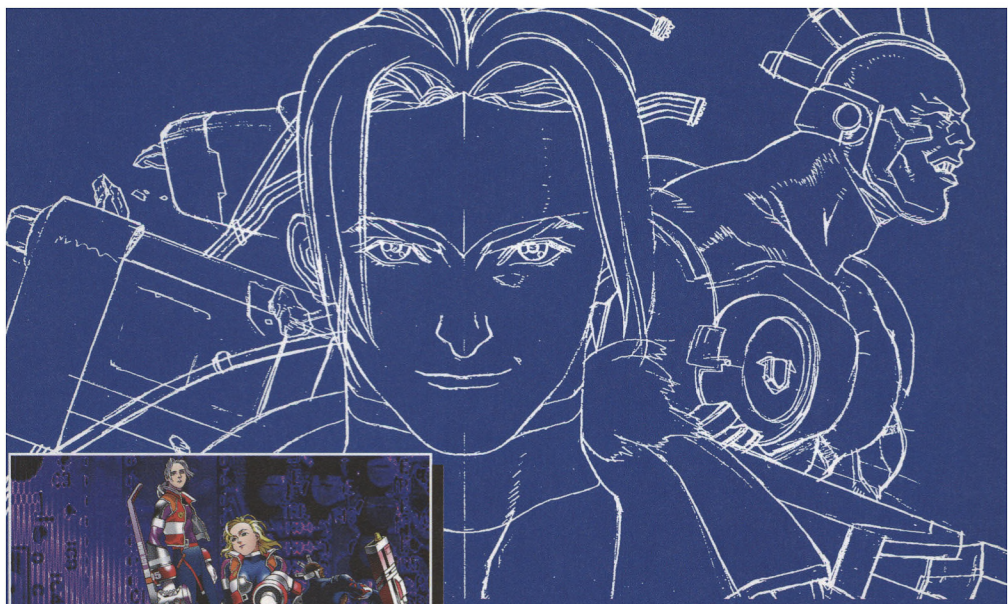
ソフトのパッケージや、宣伝用のメインビジュアルを担当したのは、OVA「アミテージ ザ サード」の監督、及びキャラクターデザインなどで知られる越智博之氏。シャープなタッチの作風は、近未来的イメージの強い本作のキャラクターと見事にマッチしている。ここでは氏の手掛けた広報用イラストと貴重なラフ画を紹介しよう。



↑イラスト①

メインキャラクターの集合図。ゲーム中のデータセレクト画面に、このイラストがアップで使われていることにお気づきだろうか？ユーザーにゲームの雰囲気を与えやすくするため、主に専門誌の記事を飾るのに役立つのが広報用イラストである。





←イラスト②

セガサターンマガジンの表紙に使われた1枚。ラフ画を見ると、各キャラクターが別々で描かれ、1枚の絵に組み合わせられている過程がよくわかる。リード、クリスの表情にも完成図とではかなりの違いが見られる。



LEAD



CHRIS



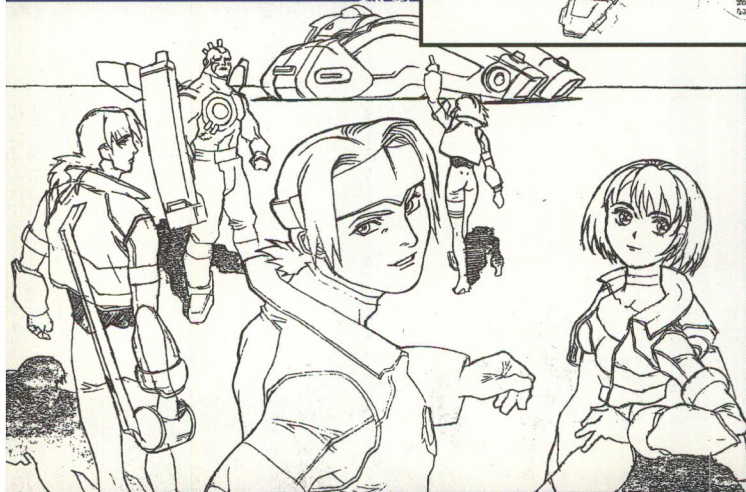
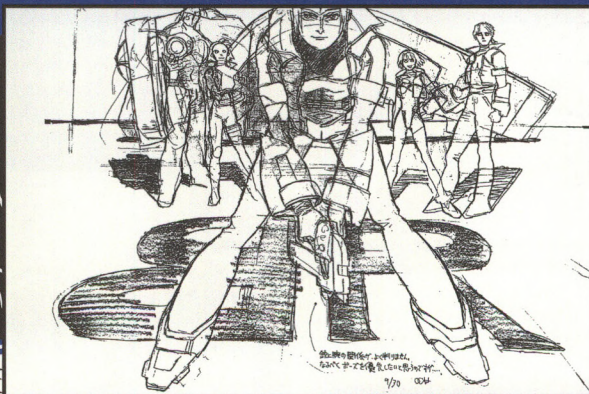
BIG





BURNING RANGERS

ROUGH & ILLUSTRATION



↑イラスト③

←未使用イラストラフ

前ページの宣伝用イラストに、ポーズを決めたショウが配置替えられている、レイアウトの違うバージョン。ラフ画の段階では、バーニングシップを背景にしたまったく別物のイラストだったようだ。左は未使用のままになっているイラストのラフ画。いつも引き締まった顔のショウにしては、珍しくリラックスした表情がのぞける。ひと仕事終えて引きあげようとしている風景だろうか。

←未使用イラストラフ

アオリの効いたアングルの未使用イラストラフ画。外枠には「なつかしいネタだが、ビートルズ、ラバーソウル風」との覚え書きが見られる。



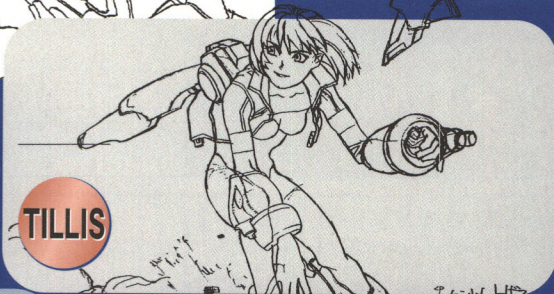
18.0は白くつらさ、
1114年集
集行時。



LEAD

↓パッケージ用イラスト

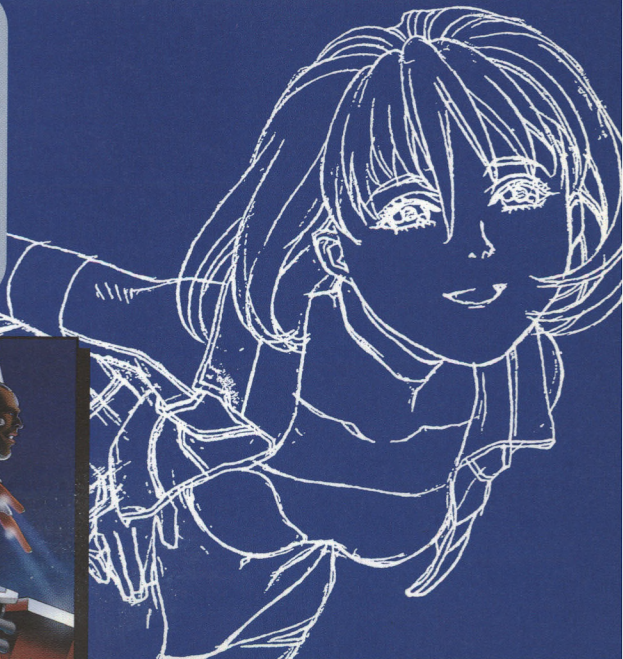
完成品はソフトのパッケージに、キャラクターの一部はゲーム中のローディング画面に使用されたもの。集合イラストのなかでも1番躍動感のあるポーズで構成されている。



TILLIS



CHRIS



PASS WORD CHECKER

裏技のページで紹介している特別要救助者からメールがきたら、それぞれの特殊パスワードをここに書き込んで保存しておこう。BGMモード、ナビゲーション、ムービーとパスワード専用の記入欄を設けたので、何度もプレイする際に役立ててほしい。

【特殊パスワードのチェック表】

1. BGMモードをプレイするパスワード



ショウ

Mission 1

Mission 2

Mission 3



ティリス

Mission 1

Mission 2

Mission 3



ビッグ

Mission 1

Mission 2

Mission 3



リード

Mission 1

Mission 2

Mission 3



クリス

Mission 1

Mission 2

Mission 3



イリア

Mission 1

Mission 2

Mission 3

2 ナビゲーション ・テストパスワード

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3 ムービー ・テストパスワード

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4 特別要救助者のエキストラ画像チェック

メールで写真を送ってくれる一般要救助者と同様に、左に名前がある開発者たちも秘蔵のイラストをメールで送ってくれる。どれが届いたか左の表でチェックを入れていこう。

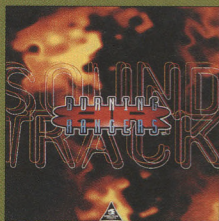


このようなイラストがエキストラ画像で届く。すべてを見る価値あり!

Mission 1	サトシ・オカノ	1通目
	サトシ・オカノ	2通目
	ヒデアキ・モリヤ	1通目
	ヒデアキ・モリヤ	1通目

Mission 2	シンイチ・ヒガシ	3通目
	トオル・ワタヌキ	1通目
	トオル・ワタヌキ	2通目

Mission 3	トモノリ・ドハシ	1通目
	ナオト・オオシマ	1通目
	アミ・シバタ	2通目



BURNING RANGERS / 1998年2月18日発売 / 発売 (株) マーベラス エンターテインメント / 販売 (株) ボニーキャニオン / 品番 MJCA-00014 / 2,310円 (税込) ・数々のドラマを再び堪能できる感動的な一枚だ!

PRESENT!

バーニングレンジャー

プレゼント

①バーニングレンジャー音楽CD「BURNING RANGERS」… 3名

ゲームに先行して発売された、バーニングレンジャー音楽CD「BURNING RANGERS」。名ドラマー、オマー・ハキムなど実力派ミュージシャンを集め、NYでのレコーディングを敢行。ボーカルはセガきっての美声の持ち主・光吉猛修ほか、外国人アーティストも参加。このサウンドトラックは、すべてのボーカル曲のフルコーラスバージョンを完全収録するだけでなく、海外版でしか聴くことのできない英語バージョンボーカル曲をも収録した完全オリジナル版でリリース! ゲームで繰り広げられる

②バーニングレンジャー隊員声優サイン色紙… 2名

バーニングレンジャー隊員、声優全員のサインが入った色紙をプレゼント! 共に闘った証として、部屋に飾ろう!

以上のプレゼントをご希望の方は、カバーについている「プレゼント応募券」を本書についているアンケートハガキに貼り、希望プレゼント番号をお書きそえのうえ、投函して下さい。締切は1998年5月末日(消印有効)。なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



バーニングレンジャー オフィシャルガイド

1998年3月25日 初版発行

編集 SEGASATURN MAGAZINE編集部
アミューズメント書籍編集部 (吉本美雅子)

構成・文 有限会社ターニング・ポイント

カバーデザイン 竹内雄二

本文デザイン 共立印刷株式会社 (中村一夫/阿達賢二/岡本伸也)
株式会社イシサキ (高橋秀行)
有限会社ティー・エム・トゥー (佐原裕二)

撮影 青森直樹

製作協力 株式会社マーベラス エンターテイメント

発行人 松原秀明

発行 株式会社セガ・エンタープライゼス

発売 ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局 TEL 03-5642-8101
編集部 TEL 03-5642-8187

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998
©1998 SOFTBANK CORP.

ISBN4-7973-0613-0
Printed in Japan

- 落丁本・乱丁本は、ソフトバンク株式会社出版事業部販売局にてお取り替えいたします。
- 定価は、カバーに記載されています。
- 禁無断複製
- ゲームの内容に関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

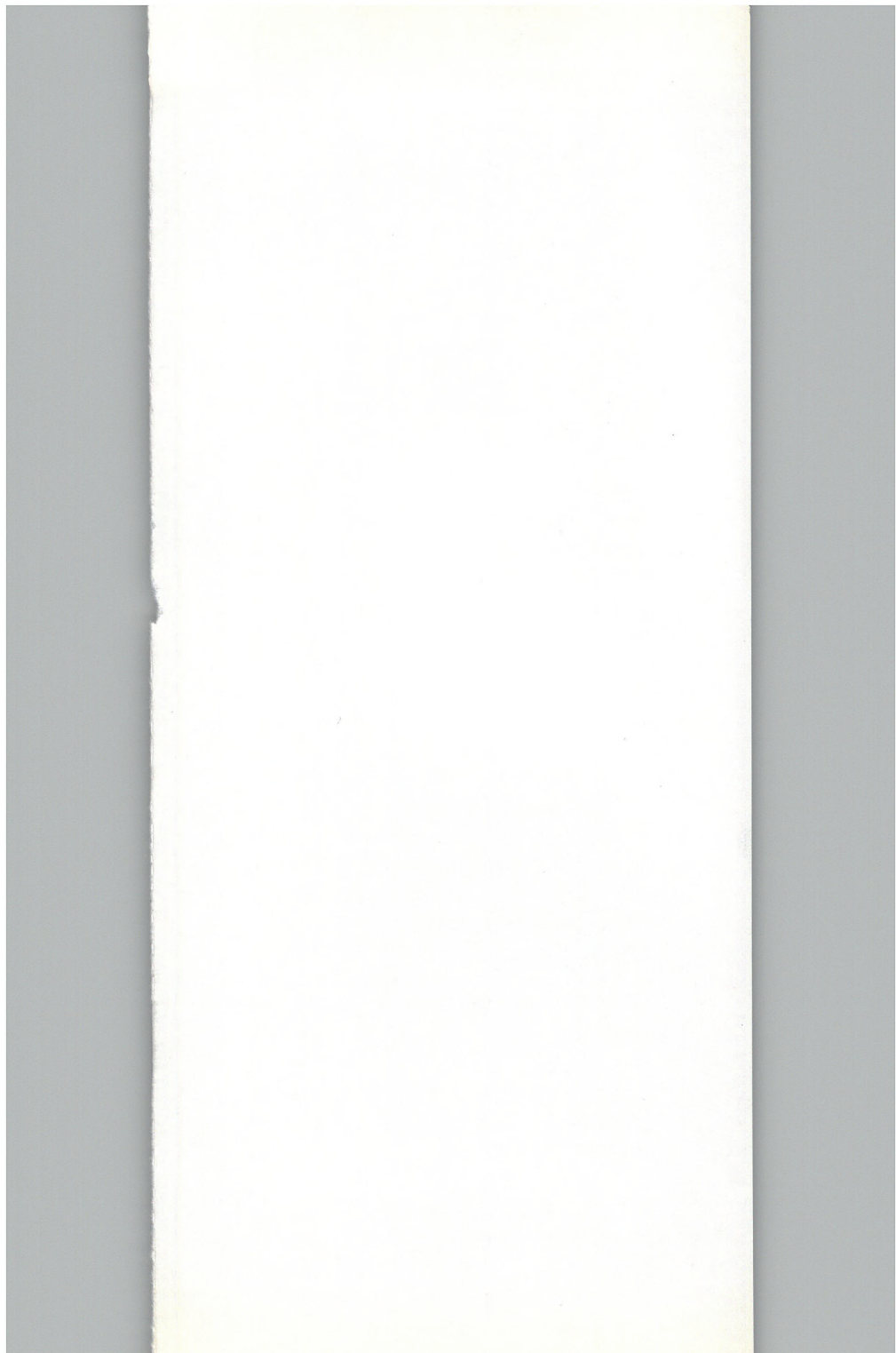


やっぱりソフトバンク!

セガサターンソフト対応攻略本

バーチャファイター2 パーフェクトガイド	1068円
ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド	854円
ガングリフォン パーフェクトガイド	951円
誕生S~Debut~ パーフェクトガイド	1068円
月花霧幻譚~TORICO~ オフィシャルガイド	1068円
ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド	1456円
マスター・オブ・モンスターズ オフィシャルガイド	1068円
バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド	1553円
リグロードサーガ2 パーフェクトガイド	1068円
バーチャコップ2 キラーマニユアル	1068円
ファイターズメガミックス オフィシャルガイド	1456円
電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド	1262円
ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド	1600円
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression バイブル	1000円
クオヴァティス2 惑星強襲オヴァンレイ パーフェクトガイド	1000円
花組対戦コラムス オフィシャルガイド	933円
新テーマパーク パーフェクトガイド	1000円
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 オフィシャルガイド	1500円
機動戦艦ナデシコ~やっぱり最後は「愛が勝つ」?~ パーフェクトガイド	1000円
ゼロヨンチャンプDooZy-J パーフェクトガイド	1100円
魔法少女リリィザミー~恐るべし身体測定!校場発5秒前!!~ オフィシャルガイド	1500円
ラストブロンクス オフィシャルガイド	1300円
ソニック ジャム オフィシャルガイド	1300円
卒業S オフィシャルガイド	1200円
ゼルドナーシルト オフィシャルガイド	1300円
全日本プロレスFEATURING VIRTUA オフィシャルガイド	1200円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド~経営編	950円
R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド	1100円
SONIC R オフィシャルガイド	1100円
シャイニングフォースIII シナリオ1 玉都の巨神 オフィシャルガイド	950円
グランディア 公式ガイドブック	950円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド~完全データ編	1400円
センチメンタルグラフィティ 公式ガイド	850円
ソロ・クライシス 公式ガイドブック	1400円
AZELバンツァードラゲーンRPG オフィシャルガイド	1200円
グランディア 公式ガイドブック~完結編	950円
ウインターヒート オフィシャルガイド	900円
センチメンタルグラフィティ 公式コンプリートガイド	1400円
プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド~イケイケ編	950円

(価格は全て税別です)



SOFT
BANK

ソフトバンク

ISBN4-7973-0613-0

C0076 ¥1000E



978479730613

定価

本体1,000円

 +税



1920076010002



