

STAR FOX 2 ゲーム説明書

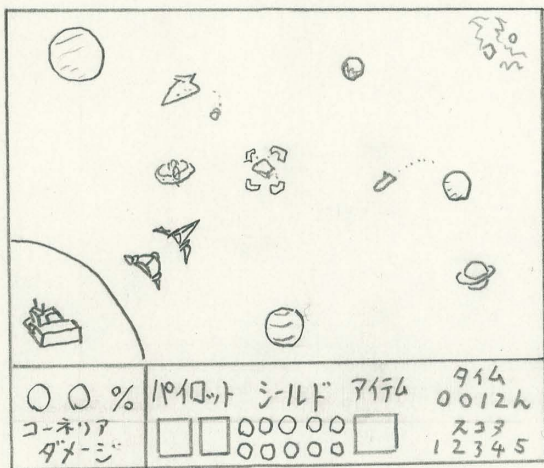
1995/6/19 任天堂情報開発部

ゲーム紹介

このゲームは、プレイヤーがスターフォックスチームの一員となり、惑星コーネリアを守りながら、占領された各惑星を奪回し、迫り来るアンドルフ軍を迎え撃つ、戦略3Dポリゴンゲームです。

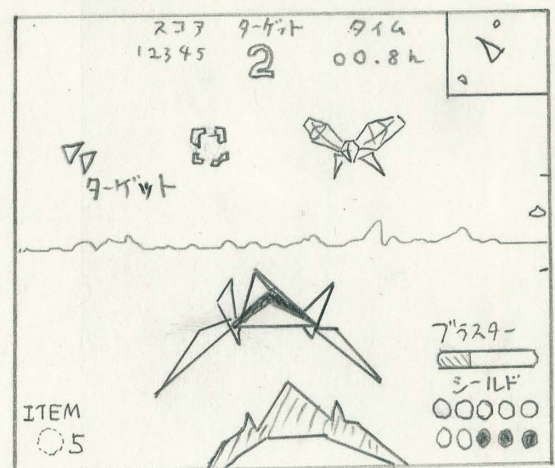
下記の様に、ミッションは、マップ画面と、戦闘画面とに別れており、それぞれがリアルタイムに流れる時間でつながっています。マップ画面では、プレイヤーは、自機アウインの行き先を指定します。そこで敵等と遭遇すると、戦闘画面に切り替わります。戦闘画面では、プレイヤーは、アウインを操り、敵を倒したり、敵基地に潜入したりします。そこで、決められたターゲットをクリアすれば、またマップ画面に戻ります。これらを繰り返し、マップ画面内の敵をすべて破壊してください。

マップ画面



- ・敵に逃げられる。
- ・ターゲットをクリアする。
(・敵を全滅させる。
・基地、戦艦のコアを破壊する)
- ・ポーズ中、「マップにもどる」を選ぶ。

戦闘画面



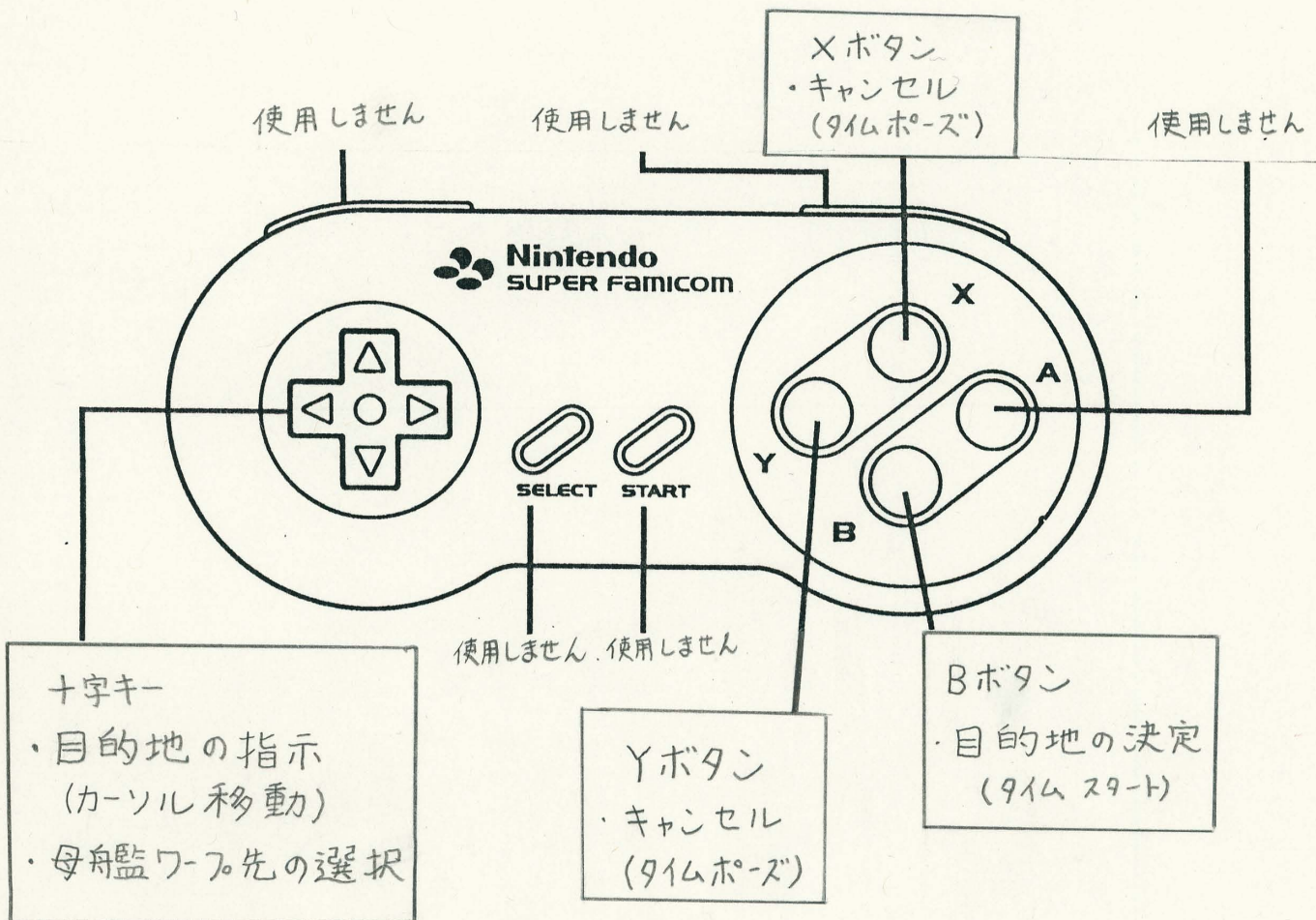
- ・敵と接触する。
- ・惑星に到達する。

コントローラー操作方法 (マップ画面)

- ・ 十字キー：アーウィン移動目的の指示 (カーソル移動)
- ・ B ボタン：移動目的地の決定 (時間スタート)
- ・ X (Y) ボタン：目的地キャンセル (時間ストップ)

- * 母艦にたどりつけば、シールドの全回復と、占領されていない惑星へのワープが可能です。十字キーで選択してBボタンで決定して下さい。
- * 惑星上空にスターウルフチーム (敵側の遊撃隊) がいるときは、まず彼らを倒さなければ惑星に降りられません。

◦ SELECT ボタンで パートナー と チェンジ できます。

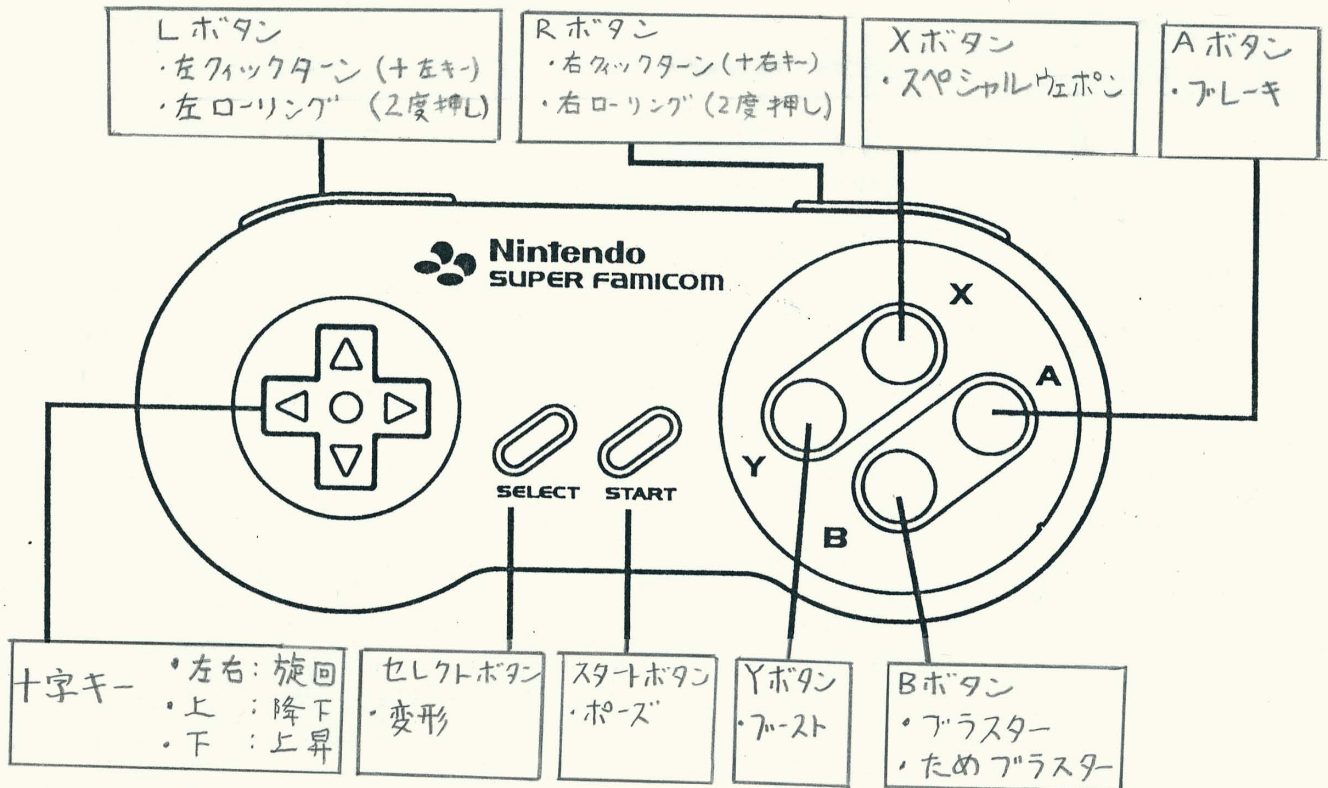


コントローラー操作方法（戦闘画面1）

飛行形態

- ・十字キー左（右）：左（右）旋回
- ・十字キー上：降下
- ・十字キー下：上昇
- ・Aボタン：ブレーキ
- ・Bボタン：ブラスター（押し続けてエネルギーチャージ後に離せば強力なブラスター〈ためブラスター〉が発射されます）
- ・Xボタン：スペシャルウェポン（回数制限有り）
- ・Yボタン：押し続けるとブースト（使い放題）
- ・L（R）ボタン：機体の傾け。L（R）を素早く2回押せば、機体の高速回転により、敵レーザーをはね返せます（ローリング）。
- ・スタートボタン：ポーズ
- ・セレクトボタン：歩行形態への変形（宇宙を除く）

- * L（R）＋左（右）キーで、クイックターンができます。
- * チャージ後のブラスターは、ロックオンしているターゲットをホーミングします。ロックオンは、画面内のターゲットマーカー（白）と照準（黄色）を近くの敵に合わせることで行なえます。
- * L＋R＋セレクトボタンでカメラチェンジがいつでもできます。
- * ポーズ中、ゲームをつづける／マップに戻る／カメラチェンジ、を選択します。また、その時点でのマップの様子がうかがえます。
- * ブーストは使い放題です。敵に逃げられそうな時は、Xを押し続けて追い掛ける必要があります。

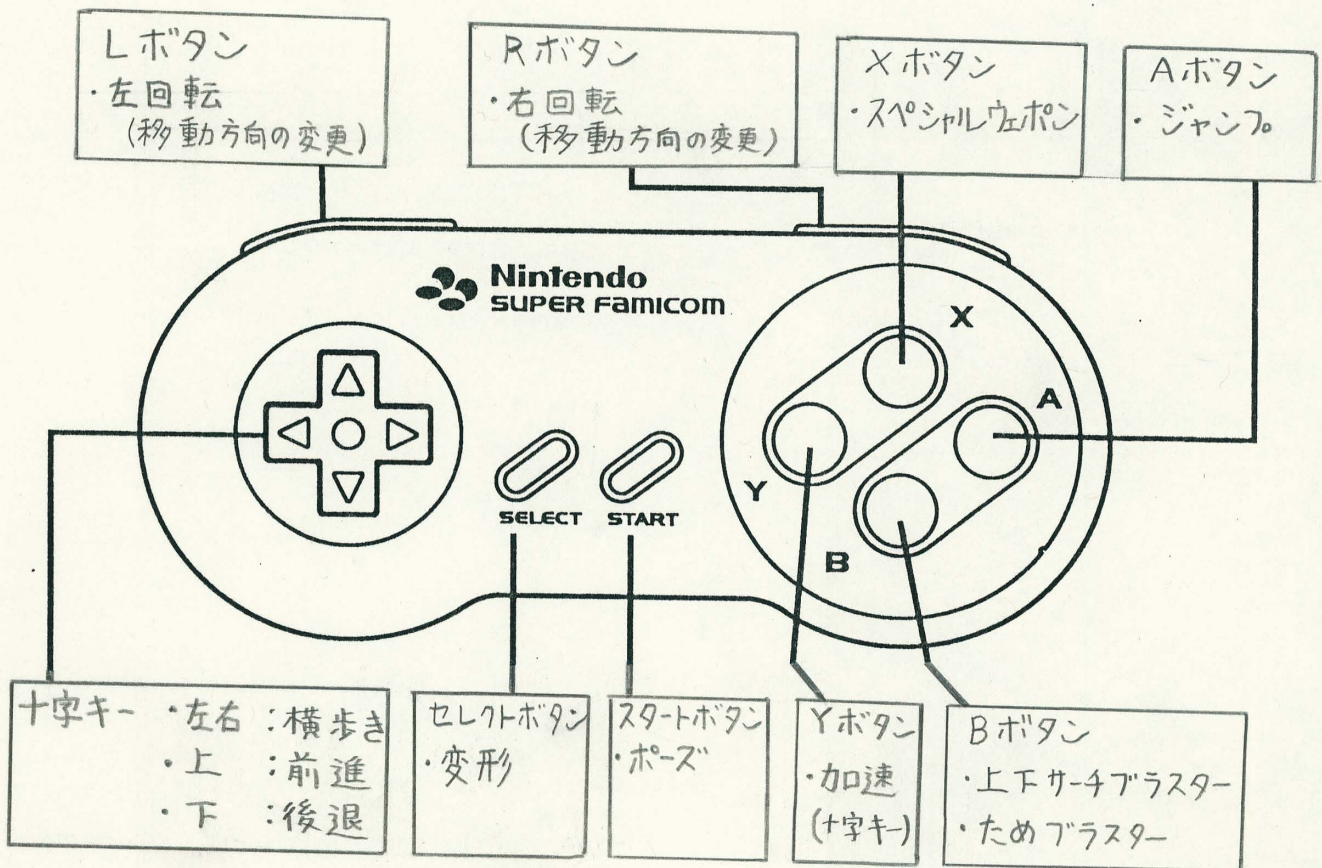


コントローラー操作方法 (戦闘画面 2)

歩行形態

- ・ 十字キー左 (右) : 左 (右) 横歩き
- ・ 十字キー上 : 前進 (素早く 2 回押せば加速します。)
- ・ 十字キー下 : 後進
- ・ A ボタン : ジャンプ (海中では泳ぎに使用します。)
- ・ B ボタン : ブラスター (上下にのみ少しサーチします。)
- ・ X ボタン : スペシャルウェポン (回数制限有り)
- ・ Y ボタン : ジャンプしてから押し続ければ加速します。
- ・ L (R) ボタン : 左 (右) 回転・・・移動方向の変更
- ・ スタートボタン : ポーズ
- ・ セレクトボタン : 飛行形態への変形

- * 歩行形態での左右回転は、L (R) ボタンです。
- * 歩行形態のまま水中を泳ぐことも可能です。
- * 歩行形態でのブラスターは通常では飛行形態時の倍の威力があります。
- * スイッチや回復パネル等には、歩行形態の時でしか乗れません。



ゲームの流れ

1、タイトル

- ・ **ミッション** : アンドルフ軍と戦うメインのゲーム
- ・ **レコード** : ハイスコアを見たり、バックアップデータを消したりする。
- ・ **コンフィグ** : ステレオ / モノラルを切り替えます。
(自機のコントローラー操作タイプの変更)

* 十字キーで選択し、**B** (スタート) ボタンで決定してください。

2、ゲームレベルの選択

- ・ **ノーマル** : 占領された惑星 = 2、敵戦艦 = 2
- ・ **ハード** : 占領された惑星 = 3、敵戦艦 = 2 + 2
- ・ **エキスパート** : 占領された惑星 = 3 + 3、敵戦艦 = 2 + 2

* レベル毎に、各惑星、戦艦の中身も違います。さらに途中で加わるイベントも追加されますので、それぞれのレベルで戦略を変える必要があります。

* ノーマルのみ、ゲーム内にて、よりくわしい説明があります。

3、ミッション説明

ゲームを通して、**B** ボタンでメッセージを送ったり、決定をおこない、**X** もしくは **Y** ボタンでキャンセルします。また、**スタート** ボタンをつかえば、決定したり、デモをとばしたりできます。

4、パイロット選択

十字キーでパイロットを選び、**B** ボタンで決定します。その後、パートナーがランダムに決定されますが、気に入らなければ、その後、**B** ボタンを押す前に十字キーで選び直して下さい。自機がやられた後のコンティニューは、このパートナー機を使う事になります。また、パートナーは、ゲーム中にいろいろなアドバイスをくれます。アーウィンの性能は、以下の通りです。好みに合わせて選んで下さい。

- ・ **フォックス / ファルコ** 型 : 平均的な性能
- ・ **ペッピー / スリッピー** 型 : 防御力は高いが、スピードは劣る
- ・ **ミュウ / フェイ** 型 : スピードが早い








* 十字マークのところに合わせると、**上下** キーで自機のコントローラータイプを選択できます。










5、マップ説明、そしてミッションスタート

今回のミッションが説明されます。**B** ボタンでメッセージを進めていくと、ゲームがマップ画面よりスタートします。

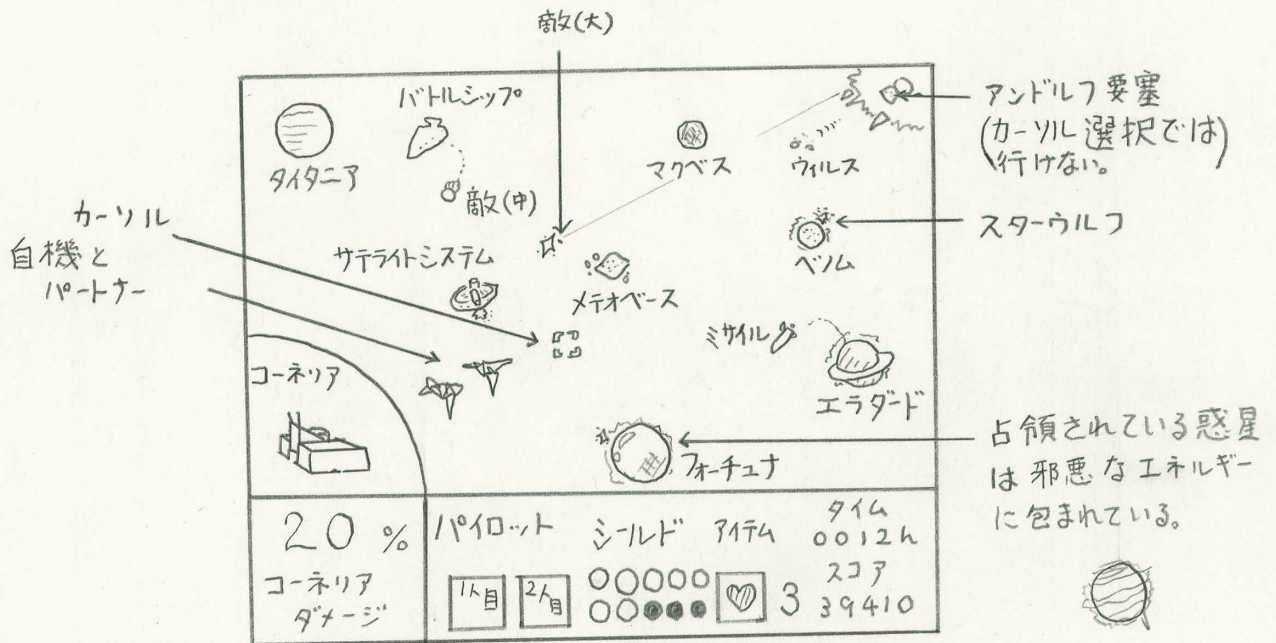
* ミッション中、ゲームオーバーになると、リトライ / タイトルの選択となります。そこで、リトライを選べば、同じ条件で再度ゲームに挑めます。

ゲーム説明 (マップ画面)

-  青・コーネリア : ダメージ100%でゲームオーバー。この星を守る事が再優先。
-  黄・タイタニア : 砂漠と遺跡の惑星
-  赤・マクベス : 溶岩の惑星。ハード、エキスパートのみ遊べる。
-  紫・メテオベース : 巨大隕石の星
-  青・フォーチュナ : 大海の惑星。ハード、エキスパートのみ遊べる。
-  灰・ベノム : 緑と昆虫の惑星
-  紫・エラダード : 機械文明の惑星

-  ・アーウィンとパートナー : カーソルで指定した所へ向かう。
-  ・マザーシップ : シールドの全回復、侵略されていない惑星へのワープが可能。
-  ・サテライトシステム : 反時計回りに回転し、エネルギーが溜まると敵を迎撃してくれる。(特殊な敵を除く) ただし敵(小)「ウィルス」にとりつかれると、逆にコーネリアを攻撃してくるので注意。
-  ・バトルシップ : 敵(中)を生みながら、接近してくる大型戦艦。
-  ・ミサイル : 惑星からコーネリアに向かって発射される。スピードが早い。
-  ・敵(大) : アンドルフ衛星より、ワープして出現してくる。
-  ・敵(中) : バトルシップからコーネリアに向かって攻めてくる。
-  ・敵(小)「ウィルス」 : アンドルフ衛星より出現し、サテライトシステムに取り付く。
-  ・スターウルフ : アンドルフ軍の雇われ遊撃隊。各惑星侵略の指揮をとっている。

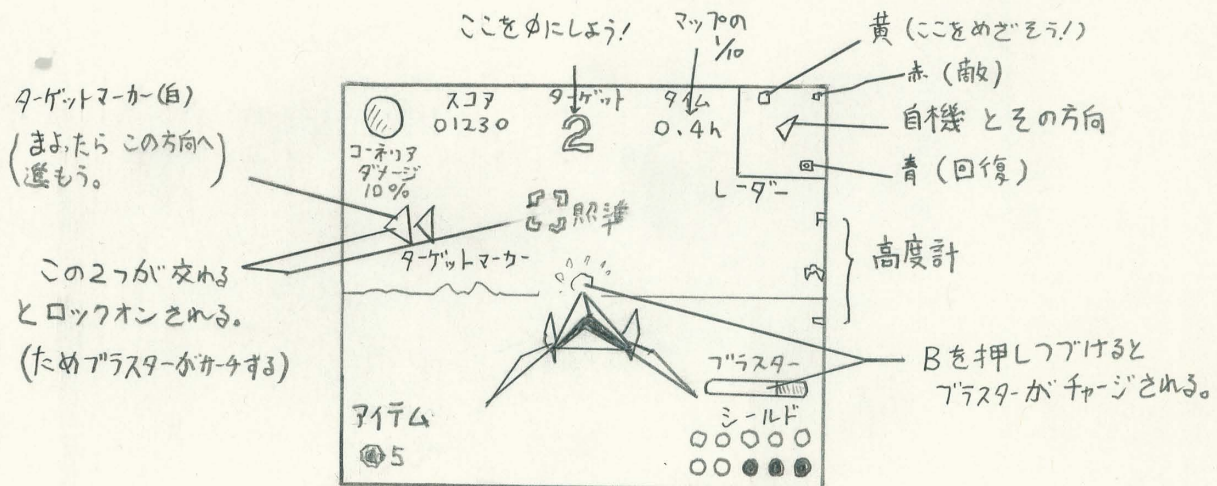
- * カーソルで自機の行き先を合わせ、Bボタンで決定すると、時間が流れはじめます。コーネリアのダメージを気にしながら、マップ上の敵軍を減らすよう戦略を行なって下さい。
- * 敵の位置関係を把握し、母艦でのワープや、サテライトシステムを利用して、なるべく無駄なく、マップ上を移動することがクリアの秘訣です。



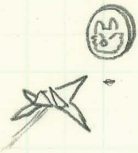
ゲーム説明（戦闘画面）

- ・ 残りのターゲット数：ミッション中にクリアしなければならない、スイッチの数、敵の残数、基地や戦艦のコア等の総数が表示されます。
- ・ レーダー：自機周辺の様子が3段階のレンジで示されます。
 - ・ 黄矢印 = 自機とその方向
 - ・ 赤 = 敵（自機との高度差によって大きさが3段階変わる）
 - ・ 黄 = ターゲット（ターゲットを敵が持っている時は赤と黄の点滅）
 - ・ 赤T = 敵基地、戦艦
 - ・ 青 = 回復パネル
 - ・ 緑 = アイテム
- ・ 高度計：自機の上下の移動がわかります。
- ・ ブラスターメーター：ブラスターのチャージを表示します。
- ・ シールドメーター：自機がダメージを受ける毎に赤くなっていき、すべてが赤の状態でさらなるダメージを受けるとアーウィンは壊れます。
- ・ アイテム数：スペシャルウェポンの種類と数を表示（その種類は、最後にとったアイテムになります）
- ・ コーネリアダメージ：コーネリアが攻撃を受けたり、コーネリアダメージが大きくなってくると表示されます。
- ・ スコア：現在のスコアを表示。ゲーム終了時にトータルスコアに加算されます。
- ・ 戦闘タイム：この戦闘での経過時間を示します。マップに戻ったときに全体時間に加算されます。戦闘中、常にマップ上の時間も1/10の比率で流れています。注意しましょう。
- ・ ターゲットマーカー（白）：ターゲットの方向を示します。迷ったらこの方向を目指しましょう。
- ・ 照準（黄）：ブラスターの飛んでいく方向を示します。ターゲットマーカー（白）と合わせることで、近くの敵をロックオンすることが可能です。

- * カメラがコクピットモードの時は羽根の傾きも表示されます。
- * ブラスターチャージ中にダメージをくらうとチャージがキャンセルされます。
- * たまブラスターはロックオンされていないときは照準方向に飛びます。



隠しメダル



メダルを取ると



タイトル画面で、
星がふえていく。

パワーUPされるので 取ったメダルは RECORDED を消すまで
記録される。 ~~すべての星を集めると 星座ができあがる~~
『タイトルのアポロの顔が 7x7x2になる』

かくし 場所

NORMAL	STG 1-φ	キコスイヤ	1-1	コアの裏
	STG 2-φ	モアイの下	2-1	柱の裏
	STG 4-φ	ハエBOXの中	4-1	かくし部屋
	STG 5-φ	ミサイルの中	5-1	作業BOXの中

HARD	STG 1-2	キコスイヤ	1-3	とじこめ部屋
	STG 2-2	ムカデ	2-3	つり
	STG 3-2	ミサイルの中	3-3	台の上
	STG 4-2	ビルの際面	4-3	コアの裏
	STG 5-2	ミサイルの中	5-3	コア裏
	STG 6-2	流氷の下	6-3	かくし部屋

EXPERT	STG 1-4	キコスイヤ	1-5	とじこめ部屋
	STG 2-4	ロケットの上	2-5	かくし部屋
	STG 3-4	道の上	3-5	かくしおとしこ
	STG 4-4	ビルの際面	4-5	とじこめ部屋
	STG 5-4	トンネルの中	5-5	かくしおとしこ
	STG 6-4	海中トンネルの横	6-5	かくし部屋

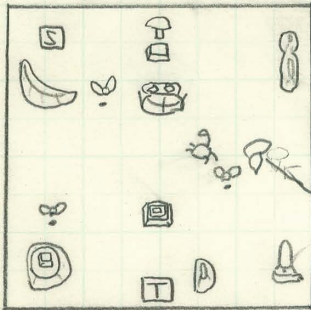
戦艦	SOS 1	ハフ	SOS 3-1	コア
	-3	つり	-2	つり
	-5	ハフ	-4	コア
	-7	つり	-11	ハフ
	-9	ハフ	-13	ハフ

ラストトンネル

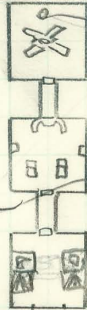
EASY 左通路、右部屋、とじこめ部屋
 NORMAL 左通路、右部屋、かくし部屋
 HARD 左部屋、右通路、とじこめ部屋

SOS 2-9 ノットトンネルの際面
 右通路の壁
 壁の裏

→ NORMAL



STG1-φ
ベノム

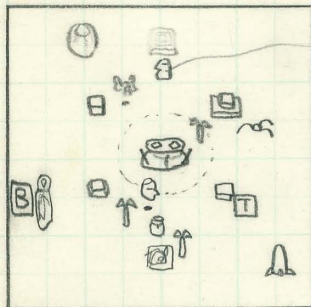


STG1-1

↑A'IL 10

↑13
↑9IL 1φ

T, S



STG2-φ
719=3

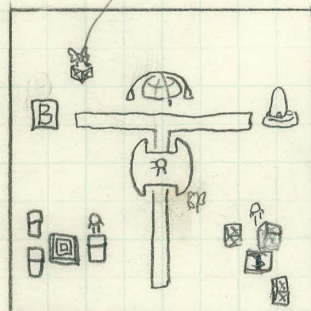


STG2-1

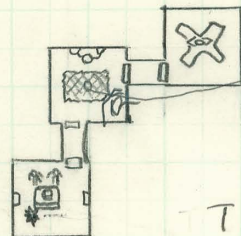
↑9IL 43

↑A'IL 11

T, B



STG4-φ
I39"=D

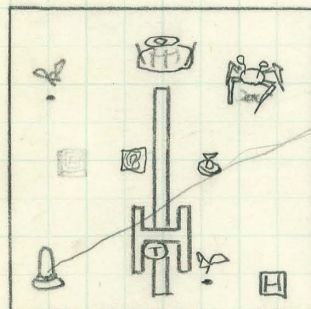


STG4-1

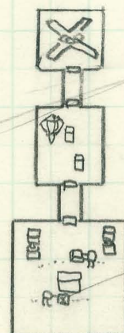
↑A'IL 42

↑A'IL 12

T, B



STG5-φ
メテオベース



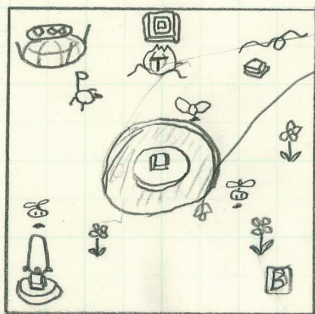
STG5-1

↑A'IL
↑9IL 31

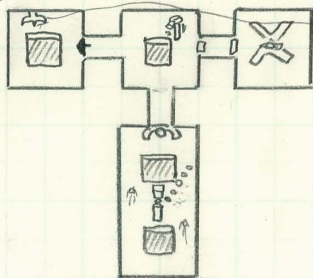
T, H

作業BOX 41

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
↑A'IL	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
↑9IL	2	1	2													
↑12. ↑A'IL	3	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
↑0	4	2	2	1	4	0	2	4	1	3	4	5	2	1	5	



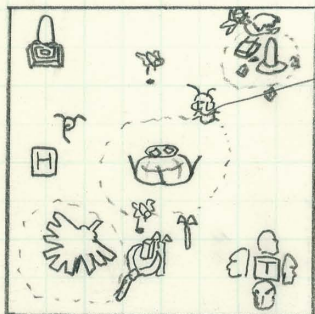
STG1-2
ベリム



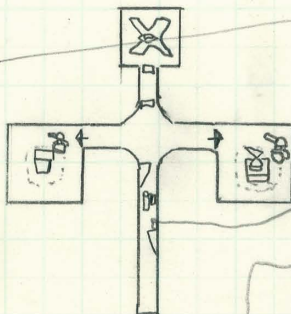
STG1-3

キ12
×9116 33
200044

T, B



STG2-2
919=3



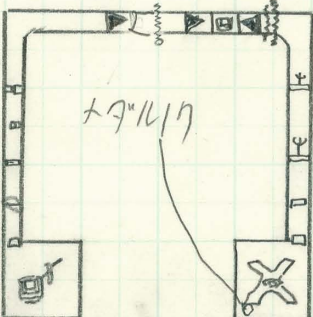
STG2-3

×9116 40
T, H
+9116 13



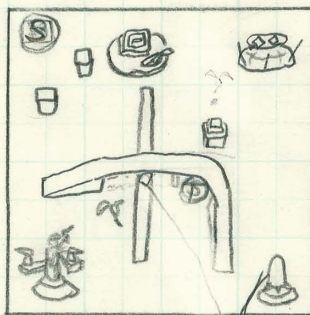
STG4-2
1799=1

T, H



STG4-3

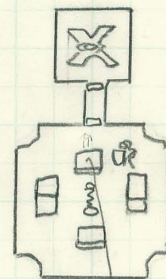
+9116 17



STG3-2
マ7ベス

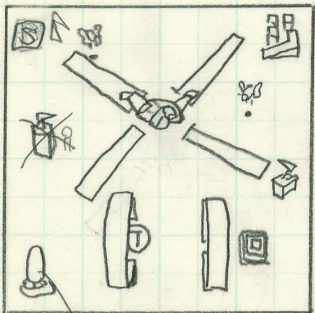
+9116 14

T, S



STG3-3

+9116 15

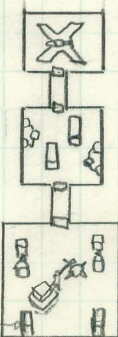


STG5-2
×1017=2

+9116 32

+9116 18-5

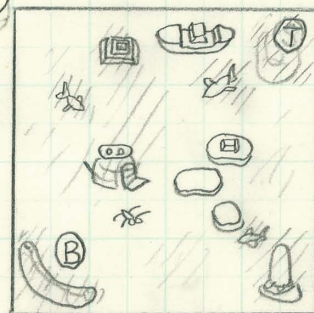
T, S



STG5-3

+9116 19

T, B



STG6-2
7-42+

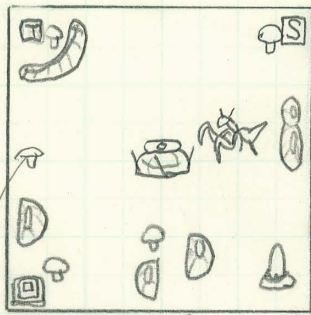


STG6-3

+9116 1A

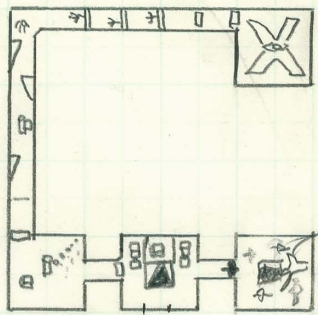
↳ EXPERT

1-3	40	AP No
4-5	41	
ext 2-2	2	
1-5	13	



STG1-4

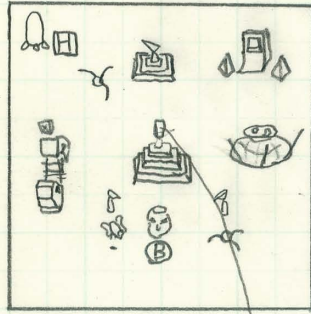
★91134



STG1-5

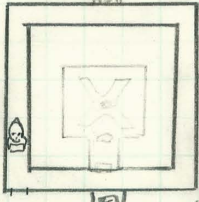
★91149

T, S



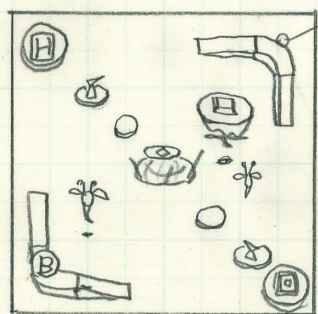
STG2-4

★91132



STG2-5

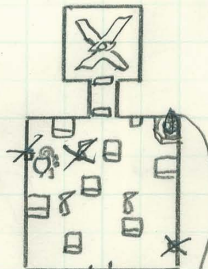
H, B



STG3-4

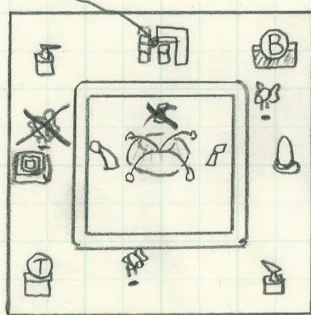
★91134

H, B



STG3-5

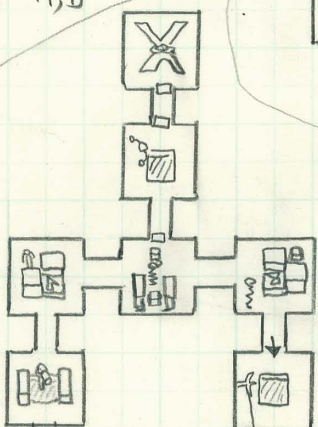
★91135



STG4-4

★91136

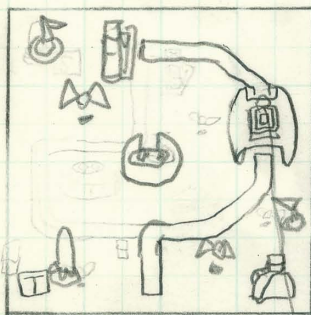
T, B



STG4-5

★91145

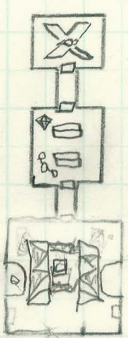
H, B



STG5-4

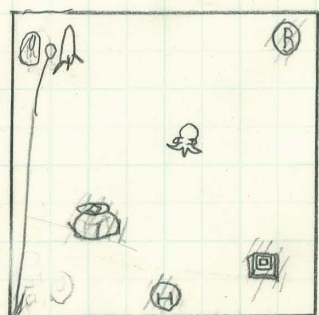
★91138

T, S



STG5-5

★91139

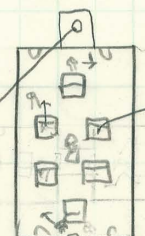


STG6-4

★91130

★91130

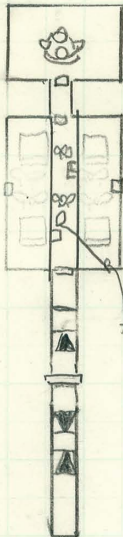
★9113B



STG6-5

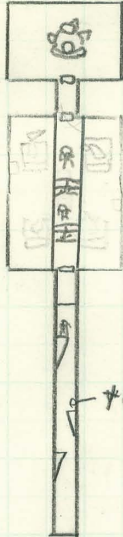
★9113B

EASY



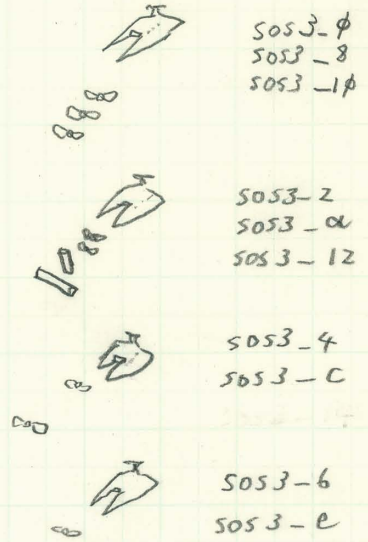
SOS3-1

79111e



SOS3-3

79111f



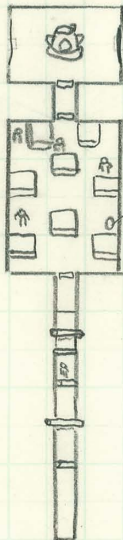
SOS3-φ
SOS3-8
SOS3-1φ

SOS3-2
SOS3-α
SOS3-12

SOS3-4
SOS3-C

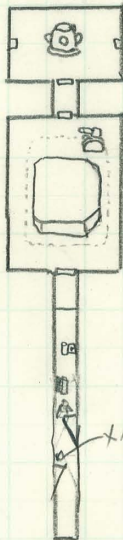
SOS3-6
SOS3-e

NORMAL



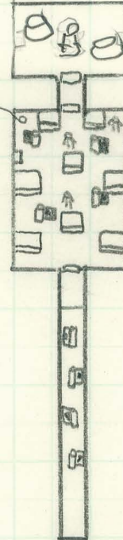
SOS3-5

79112e



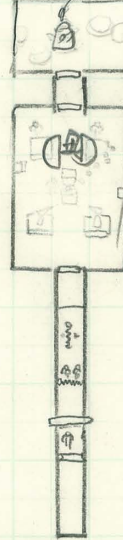
SOS3-7

79112f



SOS3-9

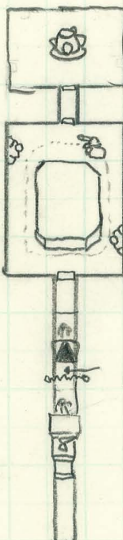
79113e



SOS3-B

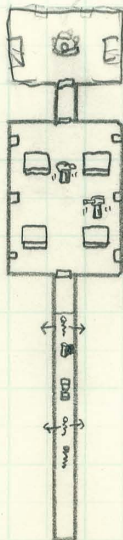
79113f

HARD



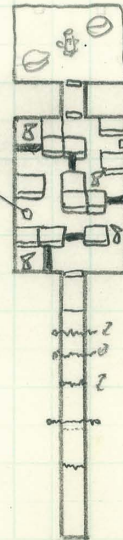
SOS3-D

79114e



SOS3-F

79114f



SOS3-11

79114a



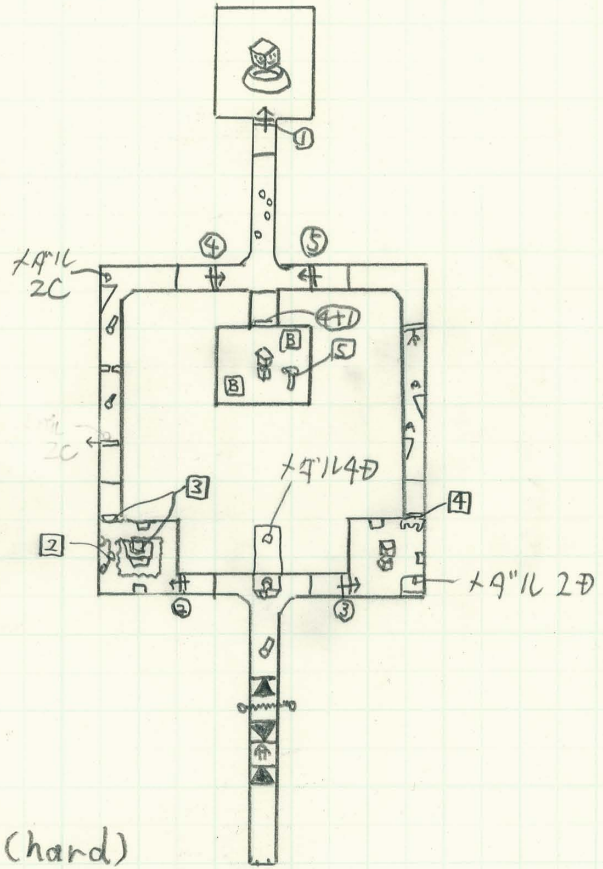
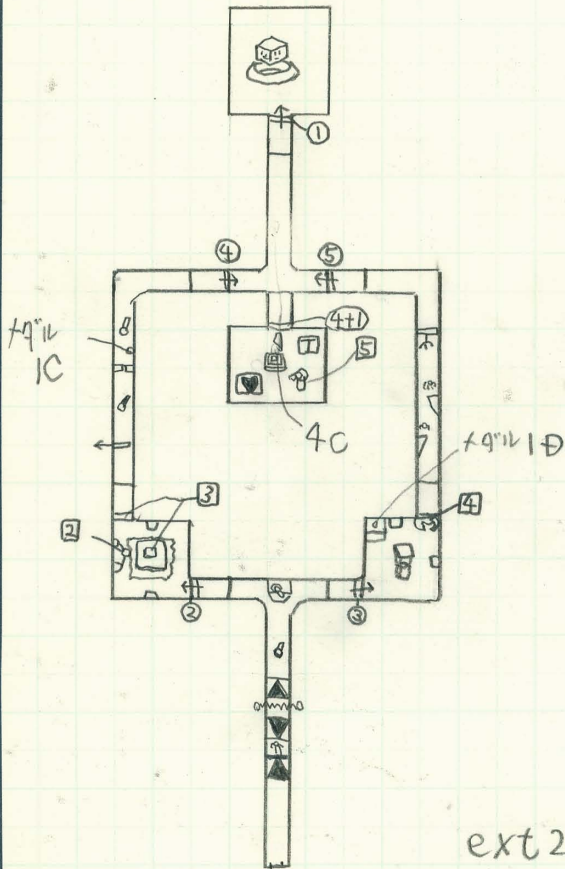
SOS3-13

79114b

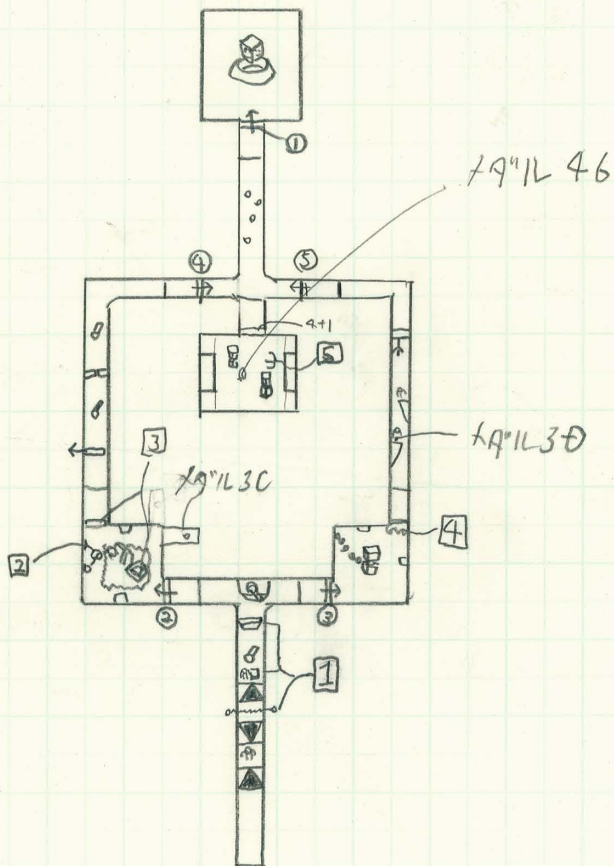
79114c

ext2-0 (easy)

ext2-1 (normal)



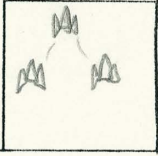
ext2-2 (hard)



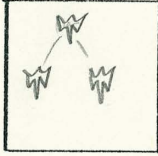
宇宙敵 早見図

No.

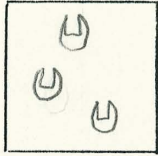
SOS1-0



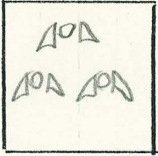
SOS1-1



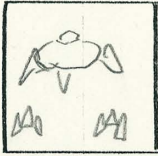
SOS1-2



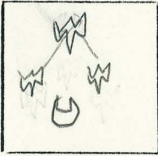
SOS1-3



SOS1-4

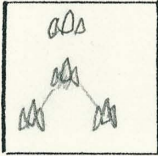


SOS1-5

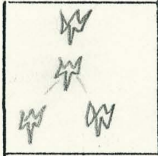


↗ⁿ

SOS1-6



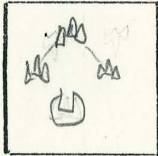
SOS1-7



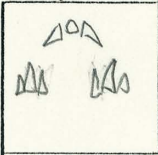
SOS1-8



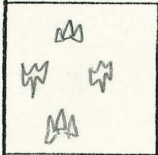
SOS1-9



SOS1-A

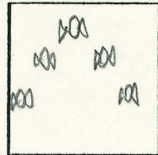


SOS1-B



↗ⁿ

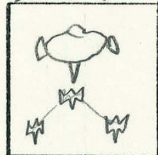
SOS1-C



SOS1-D

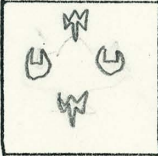


SOS1-E



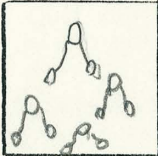
↗^e

SOS1-F



↗^e

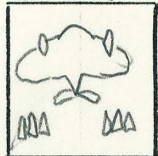
SOS1-10



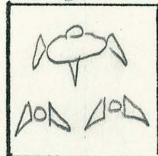
SOS1-11



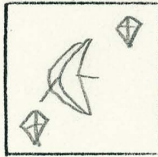
SOS1-12



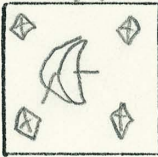
SOS1-13



SOS1-14

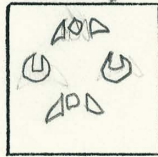


SOS1-15



↗ⁿ

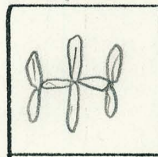
SOS1-16



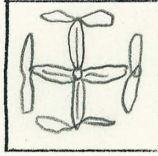
SOS1-17



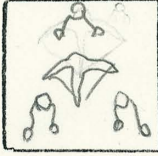
SOS1-18



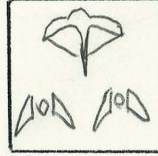
SOS1-19



SOS1-1A



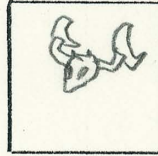
SOS1-1B



SOS1-1C



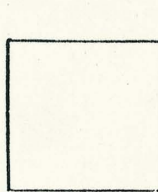
SOS1-1D



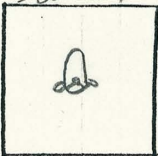
SOS1-1E



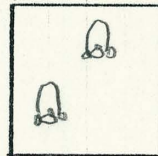
SOS1-1F



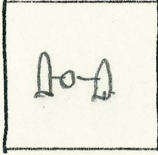
SOS2-φ



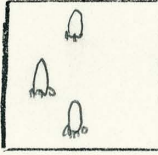
SOS2-1



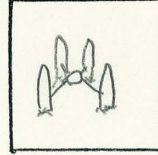
SOS2-2



SOS2-3



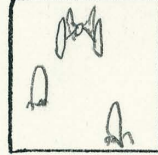
SOS2-4



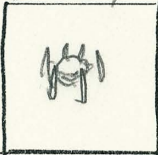
SOS2-5



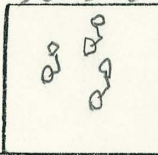
SOS2-6



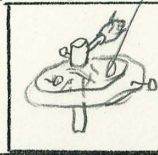
SOS2-7



SOS2-8



SOS2-9



↑ⁿ
19

SOS2-A



SOS2-B

