



# 蒼き狼と白き雌鹿

SPACE SHOOTER

パナソニック  
PANTHER SOFTWARE INC.

# 蒼銅の騎兵

## SPACE GUNION



A.D.2148年、Lunar Plant™ HAMLET™がShin Jiroに  
隠された真実を、キミはまを、知らない。

西暦2148年 10月

次男として養育された月面基地の人工建設者「HAMLET™」  
その調査のため、巨大企業「A.M.A.S.」の「佐藤」五郎博士  
自社の持つ秘蔵品「A.M.A.S.」の「佐藤」等調査のため、  
表面に輝く、白く美しく、そして熱たれ太陽、  
誰もが欲して知ることはない巨大な星の中で、  
その謎解きに、調査を始めていた。



# ■ Introduction

## ◆ ことば

©2004 KONAMI. All Rights Reserved. KONAMI  
KONAMI, KONAMI LOGO, SPACE GATTAI, SPACE  
GATTAI LOGO, SPACE GATTAI 2, SPACE GATTAI 2  
LOGO, SPACE GATTAI 2 THE ANIMATION, SPACE  
GATTAI 2 THE ANIMATION LOGO, SPACE  
GATTAI 2 THE ANIMATION 2, SPACE  
GATTAI 2 THE ANIMATION 2 LOGO

## □ 目次 □

- 1 □ Story
- 2 □ ことば、目次、基本操作の仕方
- 4 □ VF-9ダリフォン操作の仕方
- 6 □ ゲームの始めの仕方
- 7 □ ゲーム開始の仕方
- 9 □ ビジュアルイベント、センサー反応
- 10 □ コマンドメニュー
- 14 □ VF-9 [ VARIABLE FORMULA ]
- 16 □ キャラクター紹介
- 20 □ アイテムリスト
- 21 □ ウェポンリスト
- 22 □ 主な武器とその性能
- 23 □ 「変換式燃料-Space Cannon」燃料
- 26 □ おわりに



### 【基本の遊び方】

「蒼海の騎兵 -SPACE GUN FORT-」は、3Dアクションシューティングゲームです。プレイヤーは主人公でもあるヒーロー・ドリフトン（ゲーム中、他の登場人物との会話ではコールサインである「R01」と呼ばれます）となり、多数の武器・アイテム、そして敵陣メカである汎用兵器「POP」を駆使し（グラフィック・フェーディング）の可変機体を開発し、面白がるストーリーを進めていきます。

高度な人工知能「H.A.M.I.T」が対敵として連続登場になった事は？ 果たして主人公、その真意の意を解くことができるのでしょうか？

3Dアクションシューティングの傑作作と、人間性溢れるドラマが融合したゲームをお楽しみください。

# ■ Opération

## ① Wiiリモコンの操作方法

**アナログスティック** Wiiリモコンの操作 (アナログスティック)



## ② 方向ボタン



## ③ ボタンとジョイスティック

Wiiリモコンのボタンとジョイスティックの操作は、ゲームソフトによって異なります。ゲームソフトの操作説明書を確認してください。

**マイク** Wiiリモコンのマイク (アナログスティック)

マイクは、音声の入力に使用されます。

**LEDセンサー** WiiリモコンのLEDセンサー (アナログスティック)

LEDセンサーは、音声の入力に使用されます。

## ④ Wiiリモコンの接続方法

### 正面



### 充電ポート

### 電源ボタン

### 上面



## ▼ロード

## ▶バトルロードスイッチ

バトルロードスイッチをONにすることでバトルロードスイッチのON/OFFを切り替えられます。バトルロードスイッチのON/OFFの切り替えは、以下の通りになります。

## 【バトルロードスイッチのON/OFF】

ロードメニューの「バトルロード」を選択するとバトルロードの切り替えがON/OFFの状態になります。ON/OFFの状態は、バトルロードメニューの「バトルロード」を選択すると切り替わります。

## 【バトルロードスイッチのON/OFF】

ロードメニューの「バトルロード」を選択するとバトルロードの切り替えがON/OFFの状態になります。ON/OFFの状態は、バトルロードメニューの「バトルロード」を選択すると切り替わります。

## スタートボタン

## ●操作方法：スタートボタンの設定

ゲームのスタートボタンを設定して、ゲームを開始してスタートメニューを開きます。

## AバトルロードスイッチのON/OFF

バトルロードスイッチのON/OFFの状態を切り替えます。

	バトルロードスイッチのON/OFF	バトルロードスイッチのON/OFF
A	バトルロードメニュー	バトルロードメニュー
B	バトルロードメニュー	バトルロードメニュー
X	バトルロードメニュー	バトルロードメニュー

バトルロードメニューを選択するとバトルロードメニューの切り替えがON/OFFの状態になります。ON/OFFの状態は、バトルロードメニューの「バトルロード」を選択すると切り替わります。

## バトルロードメニュー

バトルロードメニューを選択するとバトルロードメニューの切り替えがON/OFFの状態になります。ON/OFFの状態は、バトルロードメニューの「バトルロード」を選択すると切り替わります。

バトルロードメニューを選択するとバトルロードメニューの切り替えがON/OFFの状態になります。ON/OFFの状態は、バトルロードメニューの「バトルロード」を選択すると切り替わります。

## メモリーカード(拡張メモリー)について

メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。



●メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。

●メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。

●メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。メモリーカード(拡張メモリー)は、ゲームの進行状況や設定などを保存するために使用されます。

# ■ Game Start

## ゲームの準備と起動

ドリームキャストに「遊撃の戦艦 -SPACE GRIFFOON-」のディスクを正しくセットし、本体の電源を入れるとブランドロゴとオープニングデモに続いて「遊撃の戦艦 -SPACE GRIFFOON-」のタイトル画面が表示されます。オープニングデモはいずれかのボタンを押すとスキップすることができ、タイトル画面が表示されます。

画面に「Press Start Button」と表示された状態でスタートボタンを押すと、スタートメニューが表示されます。



▲タイトル画面

## スタートメニューの操作方法



▲スタートメニュー画面

スタートメニューのコマンドは以下4つです。

ゲームを遊ぶ	ゲームを開始することができます。
ロード	ロードデータを読みながらゲームを開始します。
オプション	ゲームのオプションを変更できます。
設定	グラフィックの調整が可能です。

各コマンドを選択してAボタンを押すとそのコマンドに移ります。各ボタンを押すとそのコマンドから抜け出します（以下のコマンドも同様です）。



各コマンドは、画面の「スタートメニュー」の「スタートメニュー」を選択し、「ゲームを遊ぶ」を押すことで起動することができます。また、各コマンドは、画面の「スタートメニュー」の「スタートメニュー」を選択し、「ゲームを遊ぶ」を押すことで起動することができます。

ドリームキャスト コントローラー「遊撃の戦艦」を接続してプレイすることができます。また、各コマンドは、画面の「スタートメニュー」の「スタートメニュー」を選択し、「ゲームを遊ぶ」を押すことで起動することができます。

## ▼バトルモードスイッチ▼



「画面の横割」(SPACE BUTTON)では、イベント発生時以外、画面はグリフオン時のコクピット視点となります。この際、バトルモードスイッチのON/OFFによって画面の構成が異なります。最初はバトルモードスイッチはOFFになっています。

## ■バトルモードスイッチがOFFの時の

## ①【レーダーマップ】

現在のマップデータを参照します。グリフオン時は常にライトを点灯させて参照していますが、ライトが切れるとグリフオン時の暗い画面となります。

## ②【エネルギーゲージ】

現在のグリフオン時のエネルギー量をゲージで示す。エネルギーは戦闘中に消費されます。最大は3000円で、これが0円になると戦闘に制勝が決定します。4000円を超えると機内マニピュレーターが起動されます。エネルギーは「パイラム」(DC-ユニット)で回復させることができます。

## ③【コクピットゲージ】

現在のコクピットゲージの残り量をゲージで示す。最大は2000円で、これが0円になるとグリフオンが強制終了することになり、ゲームオーバーとなります。4000円を超えると機内マニピュレーターが起動されます。エネルギーは「パイラム」(DC-ユニット)で回復して機内を回復させることができます。

## ④【モード選択】

現在のグリフオン時のモードが決定されます。

COMBAT	戦闘モード(バトル)
RESCUE	救助モード(レスキュー)
CHASE	追跡モード(チェイス)

## ⑤【パワーゲージ】

グリフオン時の電力をゲージで示し、100%になると強制終了します。電力が0になると強制終了が決定します。

## 【Power】(Movement Power)

戦闘中の この数値が低いほど移動の速度が遅くなることです。

## 【Energy】(Energy-Bar Power)

戦闘中の この数値が低いほどエネルギーを消費する量(パイラム)の回復量が減っていきます。

## 【Cockpit】(Defensive Power)

戦闘中の この数値が低いほど攻撃力が減っていきます。





ゲーム画面の構成



■バトルモードスイッチがONの時の様子

① [アーメースキルナー]

一定範囲内の敵を倒すと出現し、周囲の敵の行動を一定時間無効にする効果があります。敵が一定範囲内にいないときにON (S.A.T.N) と表示されます。敵がスキルを開放したときのみは敵のレベルによって色調は変わりますが、効果の範囲は常に敵のレベルと同じです。

② [戦闘]

戦闘時の状態です。戦闘中に常に常に表示されます。通常の色はスキルツリーの状態は「緑」(緑色の時) 下見状態では「赤」です。

③ [レフトウェポン]

左手に装備している武器の状態を示します。左手の武器はレフトウェポン(左ウェポン)で開放されることとなります。左腕→武器→手と順序でスキルを開放している状態は表示されません。

④ [マウントウェポン]

マウントに装着している武器の状態を示します。マウントに装着した武器は通常はキートで開放するマウントウェポン(右腕→武器)で開放されることとなります。

⑤ [ライトウェポン]

右手に装着している武器の状態を示します。右手の武器はライトウェポン(右腕→武器)で開放されることとなります。右腕→武器→手と順序でスキルを開放している状態は表示されません。

⑥ [エネルギーゲージ]

① エネルギーゲージ

② エネルギーゲージ

③ エネルギーゲージ

④ エネルギーゲージ

バトルモードスイッチのON/OFFの状態です。

## ビジュアルイベント



「劇場の巻」のSPACE ORIFIONでは、ストーリーが進むと各所でビジュアルイベントが発生します。グラフィックと音声によるリアリティをぜひお楽しみください。



## センサー機能

ダレフォンは自機から一定距離内にあるアイテムや敵などを感知するセンサーを備えており、画面上に感知した情報を表示します。この時、対象物との距離によって表示色が変化し、青(遠)→黄(中)→赤(近)となります。対象物がセンサー範囲より遠ざかるか、逆に接触できる距離まで近づくとセンサー反応の表示は消えます。

なお、センサー反応の表示に対象物によって次のような種類があります。



敵発見



アイテム



敵の陣



敵のセンサー



不明

### ★アイテムの入手

アイテムは「ITEM LIST」内の設置や、画面上の敵メカから入手することができます。センサーでアイテムが感知されると一定時間を経過することでのアイテムの入手することができます。

なお、アイテムで感知し、接触で入手できる場合も異なりますが、センサーの反応は統一です。

## ■ Command Menu

### コマンドメニュー

スタートボタンを押すとゲームを一時的に停止し、コマンドメニューを表示します。各コマンドにカーソルを合わせてAボタンを押すと選択しているコマンドを実行します。



COM

通常コマンド。戦闘中の状態に使用します。

DATA

データ検索コマンド。入手しているデータを確認します。

WEAPON

武器コマンド。武器の装備、換装などの確認を行います。

ITEM

アイテムコマンド。アイテムの使用、入手しているアイテムの確認を行います。

SYSTEM

システムコマンド。データのセーブロード、ゲームの初期設定を行います。

BACK

バックコマンド。一度開始の状態に戻ります。MAINでは一時停止を解除します。

GAME END

終了コマンド。ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

## COM ( ) 通信コマンド



● 任意の状態での味方との通信を行うコマンドです。通信内容から自分が友にするかを覚えて覚えることもあります。通信対象はコールサインで表示が可能です。

COM	COM (コールサイン検索)
COMBAT	COMBAT (覚えています)
COMBAT	COMBAT (覚えています)
COMBAT	COMBAT (覚えています)
COMBAT	COMBAT (覚えています)

## DATA ( ) データ検索コマンド



● 表示しているデータを検索するためのコマンドです。表示されているデータ項目が4個までです。

DATA 1st	"HAMLET" の1stデータを検索します。
DATA 2nd	"HAMLET" の2ndデータを検索します。
DATA 3rd	"HAMLET" の3rdデータを検索します。
DATA 4th	"HAMLET" の4thデータを検索します。
DATA 5th	"HAMLET" の5thデータを検索します。
DATA 6th	"HAMLET" の6thデータを検索します。
DATA 7th	"HAMLET" の7thデータを検索します。
DATA 8th	"HAMLET" の8thデータを検索します。
DATA 9th	"HAMLET" の9thデータを検索します。
DATA 10th	"HAMLET" の10thデータを検索します。

● DATA 1st - 10thで検索できるデータは、DATA 1st - DATA 10thのデータです。

## WORLD MAP / 世界コマンド

- 世界の移動、探索的品の確認、変更を行うコマンドです。世界の種類によって別々マウスに用意できる機能が異なります。

移動方法	世界の移動です。
移動速度	飛行機一発が半しよとよの移動速度です。
世界の種類	設定の種類です。標準を保持するタイプの設定は、世界設定に知らないと使用できません。
ワールドキー設定	飛行機一発が半しよとよの移動するワールドキーを設定。
移動速度設定	移動中の移動に、L (飛行機) R (徒歩) W (マウス) のいずれかをキー割り当てます。

- 世界が変更すると、以下の世界別のコマンドが表示されます。

WORLD	世界に移動	
WORLD KEY	世界に移動	
WORLD MOVE	マウスに移動	
WORLD MOVE	標準移動	
WORLD WPT	世界に移動 (飛行機) (飛行機) (飛行機)	飛行機一発が半しよとよの移動速度です。
WORLD WPT	世界に移動 (徒歩) (徒歩) (徒歩)	徒歩一歩が半しよとよの移動速度です。
WORLD	世界	

## ITEM / アイテムコマンド

- 目的別のアイテムを使用したら、入手しているアイテムの確認を行うコマンドです。アイテムを選んでAボタンを押すとアイテムの説明を開くことができます。

リベアユニットなど、戦闘画を同時に使用する場合にはカーソルをそのアイテムに合わせてアナログ方向キーまたは方向ボタンで世界設定を開き、Aボタンを押して設定してください。



# Variable Formula

## BF-(VARIABLE FORMULA)

VFとは比較用変数をもつメカニックのことで、進行形態（クルーズモード）と非進行形態（コンバットモード）およびその中間である変数形態（アサルトモード）の内、いずれかの形態にもとづき形態に変形する事ができる。また、大きさによって「LVF (Light VF)」「VF」」「HVF (Heavy VF)」の3クラスに分けることができ、BORG、MURDER、GORGONのアベンジャーは変数形態のHVF、MARIAのミランとTHUNDERパイパーは変数形態のLVFとなっている。



— VF AVENGER —



— LVF MILAN —

— LVF Viper —



【VF AVENGER】 変数形態の重機  
 変数に3タイプ—巡航形態のクルーズモードと非進行形態のコンバットモードと変数形態の重機形態のアサルトモードの3形態を有するVFの重機形態の機体。



【LVF Viper】 変数形態の軽機  
 変数に2タイプ—巡航形態のクルーズモードと非進行形態のコンバットモードと変数形態の軽機形態のアサルトモードの3形態を有するVFの軽機形態の機体。



【LVF MILAN】 変数形態の軽機  
 変数に2タイプ—巡航形態のクルーズモードと非進行形態のコンバットモードと変数形態の軽機形態のアサルトモードの3形態を有するVFの軽機形態の機体。

## Variable Formula 1 (変換式 変換式)

この変換式は、以下の通りです。変換式は、1-1の「変換式」の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。

変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。変換式は、変換式1 (変換式)の欄に記載されています。

種別	変換式 変換式
変換式	変換式 変換式
変換式	変換式 変換式
種別	変換式 変換式
変換式1 (変換式)	変換式 変換式
変換式2 (変換式)	変換式 変換式

種別	変換式 変換式
変換式	変換式 変換式
変換式	変換式 変換式
種別	変換式 変換式
変換式1 (変換式)	変換式 変換式
変換式2 (変換式)	変換式 変換式





## ■ Character

### キャラクター紹介(1)

【ジム・ビルントン】 CV 高田 裕之

本編の主人公。A-MAX CLEANER達が所属する、悪徳企業を倒すための、オカに対する悪徳企業以上の組織がある。今までのHAMLET研究所が彼の責任者となる。

コールサインはRED。

過去のゲスト出演者、M-9「グリフォン」に扮する。



□ Jim Vilington



### 【コンラート・フォン・エイブル】

CV 成田 剣

ジムの上司で、HAMLETの入隊指導員。海軍で冷静沈着なタイプで、元軍人だったこともあって、常識範囲は厳格。

コールサインはDOG。

所属する機体はHFV-08アベンジャーのコマンドバージョン。



### 【マーク・スマイリー】

CV 園 健悟

HAMLET入隊員のメンバー。元私立探偵館に勤めていた経歴あり、彼女に買ったという「LUNAのTEARS」を実物にしている。

コールサインはTHOR。

所属する機体はVF-40パイパー。



## キャラクター紹介(2)



【マリア・ハンスフォード】

CV: 高田 聖

HAMLET 実入団後のメンバー。A-MAX CLEANER 入団以前の経歴は不明。単にふたを閉鎖する役割でコタイプ。

コールサインは MARIA。

マリアの語る経歴は、彼女自身のオースマイズによって誤認をほとんどとめていたが、元となったのは CLEANER のコタイプである。



【オレグ・アーンダーソン】

CV: 高田 聖

HAMLET 実入団後のメンバー。A-MAX CLEANER 実入団の前はコンサート現場に勤務する人で、実入団後の中では最も初期経歴が豊富。

コールサインは OLEG。

経歴する場所は A-MAX のアベンジャーズのストライクバージョン。





【ロウゼン・シュックヴィノフ】

CV声： 乃木

HAMLET加入直前のメンバー。元プロレス  
キックボクサーで、運動神経、体力共に優れた  
才能を持っているが、そのほかなに製法  
が手は遅い者となる。

コールサインは888HOPPL.

旧来する敵対はHAMLETのアベンジャー隊ア  
ーティラリーバージョン。



【メアリー・レイクウッド】

【フランシス・レイクウッド】

CV声： 乃木、2013年子

HAMLETの近親

両者に似た見た目とHAMLETでは出会う。



アイテムリスト



リペアユニット [Repair Unit]

VTの機体修理用のユニット。使用すると耐久力（ボディアーマー）が一定分回復します。



パワーユニット [Power Unit]

VT機体のエネルギー補給用のユニット。使用するとエネルギー（ゲージ）が一定分回復します。



アーマーユニット [Armor Unit]

VTのシールド回復用のユニット。使用するとシールド回復率が一定分回復します。



カードキー [Card Key]

1機0枚を所持できるカード。1機につき1枚。



No.300センサー [No.300 Sensor]

「SAMLET」内で発見したセンサー。通常不可。

- 「調査の成果 -SAMLET 調査レポート」ではこの他にも、ストーリーを進めるために必要なアイテムがある。これらに関するアイテムは、様々なアイテムが隠されています。

## 武器の種類

## ビーム砲 (BEAM GUN)

中程でビームを照射する銃器で、ゲーム中では対空のビームは敵機に命中しやすいため対空とされている。ビーム砲を撃つと敵機はスクリーンが暗くなる状態になるが、敵機はダメージを受けず、時間経過が経たなければ回復する。ダメージは一定時間経過すると回復することである。



## バルカン砲 (VULCAN)

敵機に一定以上のダメージを与えて、また、プラズマフィールドやディフェンスに強いビームを撃つ。弾の威力は低いがゲーム中で使用してもダメージは、他の種類より40%弱といたる範囲内に限定することが多い。プラズマフィールドに使用することである。



## リニアキャノン (LINEAR CANNON)

敵機を一定距離に達すると敵機を撃つ。敵機に一定以上のダメージを与えた後、敵機を撃つ。敵機を撃つと一定以上のダメージを与え、敵機は一定時間経過すると回復することである。ダメージは一定時間経過すると回復することである。



## ロケットランチャー (ROCKET LAUNCHER)

敵機に一定以上のダメージを与えて、また、プラズマフィールドやディフェンスに強いビームを撃つ。敵機を撃つと一定以上のダメージを与え、敵機は一定時間経過すると回復することである。ダメージは一定時間経過すると回復することである。



## ガンランチャー (GUN LAUNCHER)

敵機に一定以上のダメージを与えて、また、プラズマフィールドやディフェンスに強いビームを撃つ。敵機を撃つと一定以上のダメージを与え、敵機は一定時間経過すると回復することである。ダメージは一定時間経過すると回復することである。



## シールド (Shield)

プラズマフィールドに一定以上のダメージを与えて、また、プラズマフィールドやディフェンスに強いビームを撃つ。敵機を撃つと一定以上のダメージを与え、敵機は一定時間経過すると回復することである。ダメージは一定時間経過すると回復することである。



# VF-9 Armaments

## 主要機銃と対空機銃

機銃名		威力	装弾数	射撃モード	装備機体
小口径ビーム	S-Beam Gun	30	-	10	LR
中口径ビーム	M-Beam Gun	60	-	20	LR
大口径ビーム	L-Beam Gun	90	-	30	LR
小口径バルカン	S-Vulcan	5	400	-	LR
中口径バルカン	M-Vulcan	10	400	-	LR
大口径バルカン	L-Vulcan	15	400	-	LR
小口径ニアキャノン	S-Linear Cannon	60	50	20	LR
中口径ニアキャノン	M-Linear Cannon	100	50	30	LR
大口径ニアキャノン	L-Linear Cannon	150	50	40	LR
小口径ケットランチャー	S-R Launcher	60	12	-	M
中口径ケットランチャー	M-R Launcher	120	12	-	M
大口径ケットランチャー	L-R Launcher	180	12	-	M
小口径ガンランチャー	S-Gun Launcher	120	6	-	LR
中口径ガンランチャー	M-Gun Launcher	240	6	-	LR
大口径ガンランチャー	L-Gun Launcher	360	6	-	LR

- L 左手、R 右手、M マウント  
 ●ビーム類の威力は弾頭当たりのものとなります。

## 【A-MAX CLEANER】(エー・マックス・クリーナー)

「A-MAX FACTORIES」所有の私設軍隊で、通称で「AMC」と呼ばれる。ゲームの世界の地図上ではトップクラスの武力を有していると言われており、組織的なセキュリティなど、軍備会社である「A-MAX SECURITIES」(エー・マックス・セキュリティーズ)に比肩の曲えない武力の争いや「A-MAX FACTORIES」の利益に絡む事件の解決を目的とした組織である。隊員には全米強力な兵器であるVFが支給され、「A-MAX FACTORIES」の中で、存在が公にされている組織としてはかなり知名度が高いが、その任務は通常防衛的ないものが大半を占める。緊要度によって臨機突っ込んだ軍人や、「A-MAX SECURITIES」の中で優秀な人材などが動員されるケースが多い。

なお、ジムは現在「AMC」に所属しているが、その前は親戚の軍備会社「A-MAX SECURITIES」に所属していたらしい。

## 【B-MAX FACTORIES】(ビー・マックス・ファクトリーズ)

軍事産業を除外とする巨大企業。「国家」が形式としての権力しか得てなかった20世紀末においては、こういった巨大企業が最大の権力を持っている。「A-MAX FACTORIES」は特に北米大陸で強い権力を持ち、他の4つの巨大企業と世界の覇権を争っている。

グループ全体の権力は、経済、金融、軍備から、教育、保健、空間研究、建設、基礎研究、資料的的・防衛・ゲームソフト開発などと多岐に渡る。「A-MAX」の各部門が首を連ねれば、「1国がスラム化する」と言われるほど、自国に対して強い権力を持っている。各国の民衆が、A-MAX関連企業の製品がない限り生活ができないほどの状態になっているのである。もっとも、この状態が世界的レベルで展開できるのは北米大陸のみであり、その他の地域では「A-MAX FACTORIES」がバートナーシップ戦略を取るため、各地域に地盤を持つ企業体の方が目立つようになっている。

単に「ファクトリー」と呼ばれることもある。



## 【遊園地の怪異 -SPACE GRIFFON-】資料

## 【HAMLET】(ハムレット)

“HAMLET”は、月の背面(裏面)の「ディオルフラスキータレーター」の中に存在する、月世界観光開発の人工遊園地である。その全てが「A-MAX FACTORIES」の所有地であり、一種の海外遊園地になっている。これは「巨大な研究施設付き、超高級観光地(月背遊園地)」という感じである。

ここには「A-MAX FACTORIES」の企業のうち、宇宙空間での研究が必要とされる最先端種の企業や、医薬品、食料開発に関する企業の研究施設があり、直轄する放射線を防ぐべく、構造物は可能な限り地下に納められている。

シャトルデッキのある1層及び同施設の上層以外は、3層から5層まで全て、地下部分となっており、月の表面をくり抜いて空間管理し、探検現場から直接訪問し、工場プラントなど、多くを詰めこんでいる。

今回の事件は、この“HAMLET”からの連絡が途絶えた・・・ばかりか、原因不明のまま完全に沈黙してしまったことにも驚かしている。

## 【Lunar Tears】(ルナティアーズ)

直訳で「月の女神の涙」という。ゲームの世界で地獄のティアーズの如く光線行しているペンダントや首飾品の“お守り”で、THETAも身につけている(理由は「彼女から買ったから」らしい)。

「ぬのうのような美しい首から宇宙エネルギーが溢れ、貴方を幸福に導く」というそれは、“HAMLET”月の裏面遊園地に開発された宇宙遊園地であり、「A-MAX FACTORIES」のグループ企業である「Cosmo Fortune Unification社」(コスミック・フォーチュン・ユニファイケーション社、特許CPU)の商品である。

「CFU社」はもともと“HAMLET”での遊園地の開発を目的とした企業の1つなのだが、そういった目的を外部的目から隠すべく、他の開発を名目には「Lunar Tears」の開発に切り替えたという企業である。

インターネットインメントの発展にアクセスしよう!

## ■ハンサーソフトウェアホームページ■



Internet on the Net Space  
<http://www.panther.co.jp/>



※「画調は優美・SPA・CE・OFFSHOOT」情報も満載です!

### ■ お願いごひき ■

商品の製作には万全の注意を払っておりますが、同時に複雑なプログラム及び特殊のため予  
期せぬ事象が生じることも考えられます。お買上げ直後に正常に動作しない場合や、通常の  
状態で遊んでいてゲームができなくなったなど、誤動作が実証された場合には弊社窓口まで  
ご連絡をください。

〒104-8591 東京都中央区京橋新芝町1-1-100号  
株式会社ハンサーソフトウェア ユーザーサポート係

受付電話番号 03-6232-8660

電話受付時間 10:00～17:00(土・日・祝日を除く)

サポートE-mail [support@panther.co.jp](mailto:support@panther.co.jp)

Copyright © 1999 Bandai Entertainment Inc.

# 蒼穹の騎兵

SPACE SAMURAI



バンダイエンターテインメント株式会社  
バンダイソフトウェア

T 03-5561-2000 東京品川店 13 1-3  
TEL 03-5561-1911 FAX 03-5561-2888

バンダイエンターテインメント株式会社

© 1999 BANDAI ENTERTAINMENT INC.

1-999-118

バンダイエンターテインメント株式会社  
東京都品川区東品川2-1-1  
バンダイエンターテインメント株式会社  
東京都品川区東品川2-1-1