



GRADIUS III

FROM THE LEGEND TO THE MYTH



YEAR-END PLAN MIKADO'S 2007

CUSTOM VR. SPECIAL PLAYING GUIDE

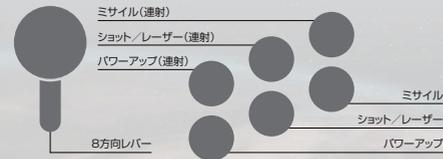
■ グラディウスⅢ～伝説から神話へ～

かつてゲームファンを唸らせた「グラディウス」から時を経て、その攻略性や、常に要求されるシビアな操作性で魅了された、熱きゲーマー達の期待に応えるかの如く「グラディウスⅢ～伝説から神話へ～」が誕生しました。今回のイベントでは、シリーズで最も難易度が高いといわれている本作の1周クリアを目指して頂こうと思います。一度はクリアを諦めた方が、もう一度続けていくきっかけになったり、SFC版でしか遊んだことがないという方に、「モアイボス」や「キューブラッシュ」の魅力を知ってもらえたら幸いです。



■ プレイする前に知っておきたいこと

この特別バージョンでは、連射機能やステージセレクト、さらにはキューブアタックモードなど、多彩なアレンジが施されています。そしてエディットモードでは、実に様々なカスタマイズが可能となりました。オリジナルでは不可能だった組み合わせで、まったく新しい攻略法が見つかるかもしれません。もちろん今まで通りの4タイプからも選べます。



● ノーマルモード

SPEEDUP	MISSILE	NORMAL	NORMAL LASER	OPTION	Aタイプ
SPEEDUP	SPEED BOMB	TAILGUN	RIFFLE	OPTION	Bタイプ
SPEEDUP	2WAY	VERTICAL	O.LASER	OPTION	Cタイプ
SPEEDUP	PHOTON TORPEDO	FREE HAY	THIN LASER	OPTION	Dタイプ
FORCE FIELD	SHIELD	FREE SHIELD			シールド

● 初期設定画面

連射機能の上下切替え
機体のカラー変更

各ステージセレクト

キューブアタックモード

● 難易度選択

実力に合わせてお選び下さい

テクニカル (ノーマル)

ビギナー(入門) 3ステージエンド

レバーで選択
ボタンで決定

● エディットモード

初期画面

レバー横で選択可能

注意
初期画面では、一度に表示できる各装備の最大数が4つまでのため、それぞれ他の装備を選びたい場合には、ボタンで決定する前にレバーで表示を切り替えてください。

■ みんなのアドバイス カプセル2コ同時取り

カプセルを2コ同時に取ってしまうと、なぜかパワーアップゲージはひとつしか進みません。レーザーのはずがダブルを装備してしまった、なんてことにならないように注意しましょう。

1・2・3面攻略

●1面…砂漠の前線基地

ポイント ステージ攻略の パターン化

このゲームは基本的に、パターンを作成によってほぼ100%クリアできるようになっています。いかに早く自分のパターンを作り出すかによってクリアまでにかかる時間が大きく違ってきます。特に序盤は、カプセルを全部回収出来るように自分なりのパターンを作ってください。

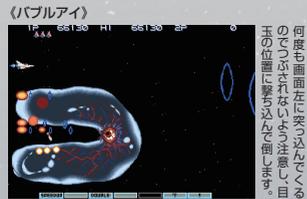
- 前衛でカプセルは8コ取れます。スピード2回、ミサイル、ステージ最初の赤砲台でオプションを付けます。
- 砂の陰になっている所は、潜っても大丈夫です。
- ダッカーやライオンの出現位置を完璧に覚え、速攻で潰します。
- 前半は前の方で戦い、敵を出現と同時に倒しましょう。
- 後半は上のダッカーに注意して倒し、下はミサイルに任せます。
- 後半のライオンとサンドドラゴンが同時に出てくるところはライオンを先に撃ち込み、ドラゴンに誘導して倒します。

〈ゴライアス〉
■拡散弾とクモが同時に自機に向かってくることがあるので注意します。



●2面…無機質の要塞

- 前衛でリップレーザーを装備します。
- オプションが出来るだけ縦一列に並びはようにして撃ち込むと早く泡を倒すことが出来ます。
- 突然処理落ちが消えることがあるので、上下の壁に激突しないように注意しましょう。
- 泡は前にあるものに専念し、後に行ったものはそのまま画面外に逃します。
- 泡に邪魔されて砲台やハッチの処理が難しいので注意します。
- 上下の壁から湧き出してくる泡は、出現後しばらく当たり判定がありません。
- 後半に自機を追尾してくるザコが出てくるので、うまく後ろにまわりこんで倒します。



●3面…前半の山場

指針:オプションを使って効率よく敵を倒す

ポイント オプションの配置 ハッチの処理

ハッチが出てくるザコは大量の弾を出してくるため、速攻で倒してしまわないと鬼のように難易度が上がってしまいます。ところが3面からは、このハッチが嫌らしい地形に隠れて配置されており、攻撃が届かないものが出てきます。そこでオプションをうまく配置して、いかに早くハッチを潰すかが攻略のポイントになります。

- 前衛でフォースフィールドとヴァーティカルを装備します。

〈地上ハッチ地帯〉



矢印の位置にいる敵を倒すと、隠し自案が変わります。



火山は、弾の出が少なくなるまで何とか耐え、一気に前に出て砲台、ハッチを処理に行きます。

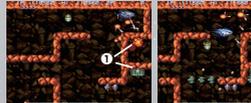
〈後ジャンパー地帯〉



■自機が近づくと落ちてくる岩は、落下速度が速く危険なので早めに落とします。
■地下への狭い通路は弾に注意して降りましょう。(稀にジャンパーがいるので注意)

〈地下〉

■迷路は一番上を進むと楽です。



迷路の終わりに地形に隠れたハッチがあります。①のハッチは下から上にオプションを配置して破壊し、次に②のハッチを後ろにさがりながらオプションを配置し倒します。

〈後ジャンパー地帯〉



■3回画面左からジャンパーが出てくるので、オプションを配置して倒します。

〈岩場地帯〉

■レーザーを装備し、岩を掘り進む所は、最初は岩や下の方を通ります。

〈ゴドレイ〉

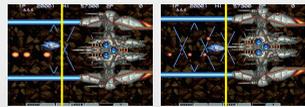
■一番目に来るのは、縦軸を自機に合わせ、後から追ってくるので注意します。



〈ビックコアMk.III〉

■反射レーザーを撃ち終わると、腕を閉じて短いレーザーを撃ってくるので画面の一番上か一番下で避けます。最初の1回だけ短いレーザーを3回撃ってきます。2回目からは2回撃ってきます。
■反射レーザーを避ける順番(固みは反射レーザーの区切りです)

ううまま うままう うまう うままう

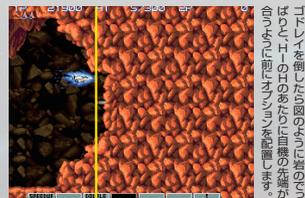


HIのHのあたりに自機の先端「う」より自機一機分前、ダブルを合わせて避けるのを「う」とし「ま」とします。「前」の「ま」

■原番通りにレーザーを避けたら、画面下に張り付いて自爆するのを待ちましょう。

注意 手前にあるコアを2つとも倒してしまうと、細かいツインレーザーを乱射してきます。このレーザーは、見た目よりもはるかに当たり判定が大きいので、避けながら最後のコアを攻撃するのは非常に危険です。以下にレーザー乱射モードにせずに行う方法を記します。

〈フル装備における秒殺〉



■あとは手前の2つのコアを壊せば、レーザー乱射モードにせず撃つことができます。

4・5・6・7面攻略

●4面…初公開!ビックパイパーのうしろ

- 3Dはクセがありますが練習して慣れましょう。途中で2つに分かれる通路は、どちらを進んでもOKです。
- カプセルは33個出るのですが復活時は可能な限り回収して装備を整えます。ちなみにカプセルの点数は0点です。
- 4面をクリアすると、フォースフィールドなどはフルの状態に戻るまで張り替える必要はありません。

●5面…古代の力に打ち勝つことはできるか?

ポイント モアイのイオン リングに注意

モアイのイオンリングはフォースフィールドを装備していても直撃すると死ぬので注意します。

- 前衛でヴァーティカルを装備します。
- フル装備で来ると前衛の終わりにオプションハンターが出現するので避けます。
- 2体の飛来モアイは先手を打って画面右に出てかわします。
- 右を向いているモアイはあらかじめオプションを配置しておき、口が開いた瞬間に倒せるようにします。
- もし失敗したらスクロールの限界まで待って、タイミングよく前に抜けます。
- ボス前でパワーアップゲージは6面のためにレーザーに合わせます(もしくはフォースフィールド)。
- 回転するモアイ柱は、口をよく狙って撃ち込み倒します。ただだんだん回転が遅くなるので早めに倒して道を開けます。

〈ドラゴス〉

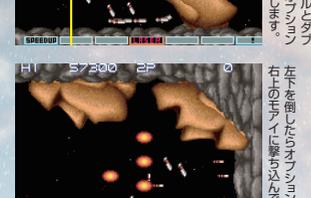
- ダブルだと攻撃力が弱いので、弱点の口をよく狙います。
- 偶数回目に左に来たときは、画面左につこんでくるので時計回りに逃げます。
- 当たり判定がドラゴスの後の方にずれ、謎の突然死をする時があります。これは最後のモアイ柱が画面外に消えるまで破壊したモアイ柱のあった空間に待機する2回避することが出来ますので頭に入れておいてください。

〈ヴァイフ〉

■グローム(影らむモアイ)の当たり判定に注意!前半最後の山場です。



ドラゴスを倒したら自機の先端をミサイルとダブルのゲージの間より少し下と合わせ、オプションが左右のモアイの口より少し下のように配置します。



左右を倒したらオプションをまとめて右のヴァイフに撃ち込んで倒します。



■ここが一番難しいです



■右を向いているモアイはあらかじめオプションを配置しておき、口が開いた瞬間に倒せるようにします。



■もし失敗したらスクロールの限界まで待って、タイミングよく前に抜けます。



■倒したらリップルを装備します。

●6面…謎の触手肉団子

- 前衛の終わりに肉団子(細胞塊)が4体出てくるので、オプション画面右に配置して出現と同時に倒します。
- 顔は黄色い部分が弱点なのでそこに撃ち込んで倒します。
- 狭い通路は、オプションを前に配置して倒します。



■右を向いているモアイはあらかじめオプションを配置しておき、口が開いた瞬間に倒せるようにします。

■もし失敗したらスクロールの限界まで待って、タイミングよく前に抜けます。

■倒したらリップルを装備します。



■狭い通路は、オプションを前に配置して倒します。



■突然ザコが消えてくるときがあるので注意します。

〈グレゴール〉

- 3Wayを撃ちながら、弱点を2回出した後に腕を2本伸ばしてくるので避けます。
- 弾と腕に道い込まないよううまく誘導できれば問題ありません。

●7面…本作で最も熱いステージ

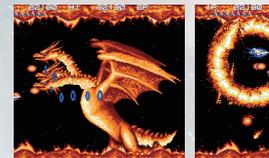
- ゲージをフォースフィールドに合わせてもステージ途中でカプセルをとってしまう可能性があるため、レーザー辺りに合わせておく必要があります。
- ノミスだと前衛の終わりにオプションハンターが出現します。
- イオンリングと同様自機が炎に当たると即死します。
- リップルだと後ろの方の炎にもうまく当たるので、早めに分裂させ目の前で分裂させないようにします。
- ミサイルは撃たず、むやみに炎を分裂させるのを防ぎます。
- 山の辺りから処理落ちしづらくなるので、必要に応じてミサイルも撃ちます。
- 最後の狭い通路は、前に出ると上下からの炎に当たるので、後で避けます。

〈ヴァイパー〉

- 胸から出る青いコアが弱点ですが、なかなか出してくるタイミングもあります。
- 翼の当たり判定が大きいので、叩かれないように。無理に撃ち込んではいけません。
- 倒すとヴァルチャードドラゴンが出てきます。

〈ヴァルチャード ドラゴン〉

- 出現した後、A~D機体ならメガクラッシュを使うように倒します。
- 最初に出てきた方の頭は、道中と同様に即死する弾を吐き、後の頭は拡散弾を吐きます。しばらくすると反対に進みます。
- フォースフィールドがあれば、うまく巻かれて、中に入って倒すのがよいでしょう。
- 倒すと残骸が飛び散りますが、当たり判定はありません。



10面攻略

●ミニクラブ地帯

■ミニクラブ地帯は、下でカプセルを2つ回収してから上を進むのが良いでしょう。



- クラブも当たり判定が大きいので、エスケープゾーンから脱出するときは、自機の先端が壁にめり込んでから、レバーを下に入れます。
- 2回目のクラブの前までに、パワーアップゲージをあらかじめフォースフィールドに合わせさせておきます。
- 2回目のエスケープゾーンから脱出したら、フォースを付けて前進路台とハッチを破壊しに行きます。(後から赤ジャンパーが来るので余計にカプセルを取らないようにします。)

●回転レーザー地帯

- むやみに処理落ちをさせるとレーザーがずれて道が塞がれますので、攻撃は最小限にしましょう。
- レーザーの中心にあるボールは、当たり判定がけっこう大きいので注意します。
- 終盤にザブが下から大量に出てくるのでオプションを左に配置して処理します。
- 9面からの復活の場合はここでオプションハンターが出現します。

《ディスラプト》

- 自機をオプションと「?」と「!」のゲージの間に合わせ、オプションが上下になるように配置し、ボスが出現したらハリを避けつつ砲台を壊します。
- あとはタッカーと飛来ザゴに注意しながらコアを破壊するだけです。



●対シャドーギア戦

- まず上のエスケープゾーンに入ります。きちんと入らないと足に刺れます。
- 上の壁は自機のコピット1トットまでめり込ませて大丈夫です。よくここで死ぬので気合を入れてみましょう。なお、青で囲ったところからタッカーが出現することがあり、それを倒すと赤で囲ったところから赤タッカーがでるので注意します。
- 隠れ砲台(図の三角)は当たり判定が先に出現しているので近づいてはいけません。



《肉団子地帯》

- まずスクロールの限界まで待って細胞を握り込み、黄色で囲ったところがぶつからないように待機します。



- 2列目の肉団子(デプト)の後に入って、スクロールの限界が来たら少しずつ掘り進んで3列、4列目かわけて入ります。
- 4、5列の間を下(上)に掛けて、砲台からカプセルを取ります。

《バクテリア》

- 3wayに当たると隠しステージにいきます。
- 上: 沙羅曼蛇ステージ 真ん中: ランダム 下: グラディウスステージ
- どちらでもとも難易度が高く面白いのので余裕があったら行ってみましょう。ただし装備は全て無くなります。



- エスケープゾーンで後からのタッカーは、くぼみの左側にオプションを配置するか、ヴァーティカルのみ押し倒します。

●高速スクロール

ずっとスクロールが速くなり、いよいよ脱出です。ここで死ぬと肉団子からやり直しなので慎重に行きましょう。



- 2速以上が必要です。
- 最初は画面左のほうに詰めて上の通路へ行き、次に下の通路を進みます。
- ジグザグ階段のところは横移動はスクロールに任せ、上下移動のみに専念した方がよいでしょう。だんだん後ろに追いつめられますが何とかなります。
- 真ん中の一直線の通路に出たらついに感動のエンディングです。

バグリスト

●はじめに

AC用グラディウスIIIは非常にバグとデータミスが多いことで有名です。開発者インタビューには上司の結婚式に間に合わせたという言い訳があり残念な気持ちになった人も多しははずです。今回のプログラム改修ではゲームの内容にかかわらない部分においては修正をし、内容に変更がある部分についても最小限にとどめた修正を施してあります。

●公式修正版 versionS→3

いわゆる新バージョンと呼ばれるものです。メインプログラムのROMラベルが945S12、945S13から**945312**、**945313**に変更されています。この修正では営業上の問題となる最小限の修正にだけとどめられ普通に遊ぶ方にはほぼ同じの内容であると喜んで良いでしょう。

《無敵バグの修正》

特定の場所でフォースフィールドを装備すると、敵判定に限って無敵になってしまうバグです。修正箇所は未調査です。

《残機オプションのバグ修正》

残機が10機以上あるときに残機オプションを使用すると残機が減るはずなのに逆に増えてしまうバグです。残機のメモリ値はBCDで管理されているのですが、残機オプションのバグではBCD減算を行わず通常の減算で行ってしまったのが原因です。10-4=6になるはずが0x10-4=0x06となっています。

このバグ修正によってスネークオプションプレイヤーは大変なことになるまいか。というのもエンディング終了後、2節目が始まる時にスネークオプションが画面に表示されず、装備も出来ないというバグが別に存在します(後述)。スネークオプションプレイヤーは最終面でオプションなしの状態にして、2節目開始後に残機オプションを使用する対策を組みます。つまり2節目で強制的に残機を4減らされるというペナルティがあります。この対策として残機オプションのバグを有効活用するという「バグをバグでこまかす」ということができなくなっており、スネークオプションを使う少数のプレイヤーの狭き門をさらに狭くしているという事態になっています。

《PRESS STARTの修正》

COINを投入するとPRESS START 1 PLAYER ONLYと表示されるようになりました。

●PS2移植版

グラディウスIII&IV復活の神話に収録されました。AC用完全準拠として出されたものです。上記のversion3をもとに作られているようですが目立たない部分で修正されている部分があります。今回はAC用のバグとPS2用の修正を確認した上で作業を行っており、開発ではこっそりと役に立っています。

●個人修正版 version3→3h.M→mh

ここからはこのイベントのために修正したものの、そのままだけのもの、調査できていないものの説明です。version3のROMを使用し個別に修正を行っています。

《残機オプションのバグ…条件付き差し戻し》

前述の様にスネークオプションプレイヤーに害を与えたためスネークオプション装備時のみ残機オプションのバグが使えるようにversionSのプログラムを移植し直しました。ノーマルオプションではバグは発生しません。

《オープニングデモのバレット制御…修正》

デモでグラディウス初代の絵が徐々に出てくる処理の前に1フレーム不完全な画像がでていました。キャラクターデータが転送されていないにもかかわらず、BGMAPを転送したこと、バレットデータを転送したこと、バレットデータを設定したことが原因です。



■PS2では修正されました。

《オープニングデモの背景描写…修正》

1989の文字が消え、BGMも最高潮に達し「グラディウスIII伝説から神話へ」と表示される間の1フレームで画面が暗くなり、次の1フレームで上にした背景が表示されます。これは背景のレイヤの使い方に問題があります。グラディウスIIIの基板の画像処理機能として3枚の背景を扱うことができます。1989の文字が出ている時(状態X)とタイトルが出ている時(状態Y)では下記左のようなレイヤになっています。TextとBのレイヤを消して同じ絵を描いているのですが転送に時間がかかり、真っ黒な1フレームが表示されます。サブCPUはBレイヤの描写を行うのですが、データミスの関係で縦にずれています。次のフレームでメインCPUがずれを修正してBの描画完了となります。これはデモ毎、コインをいれた直後に毎回起きるわけでは最初は気づかなかったものの何度も遊ぶとちらちらとしてとも気になります。ここで下記右のようにレイヤの制御を修正しました。

背景	Text	A	B	背景	Text	A	B
状態X	viper	未使用	1989	状態X	未使用	viper	1989
状態Y	title	未使用	viper	状態Y	title	viper	未使用



■PS2では背景のすれのみ直したようです。

《デモ時のデータ転送…そのまま?》

植物面デモの装備を決めた瞬間にコインを投入しゲームを始めると、植物面の背景で砂面が遊べしてしまうというバグです。サブCPUのデータ転送制御とその初期化にバグがあるようです。この原稿を書く直前でこのバグの存在を思い出し調査と対処ができています。



■PS2では修正されたようです。

《ゲームスタート時のキャラクターRAM制御…修正》

コイン投入後スタートボタンを押すと1フレームほどGRADIUS IIIのタイトルが化けています。BGMAPを初期化する前にキャラクターデータを転送しているのが原因です。stage selectを追加した関係でこれとは無関係に初期化処理をいれました。



■PS2では修正されていません。

《TYPE SELECTの装備名…修正》

下記のように修正しました。

- NOMAL MISSILE →NORMAL MISSILE
- NOMAL LASER →NORMAL LASER
- CLASER →CYCLOPE LASER
- REPPLE LASER →RIPPLE LASER
- SHILED →SHIELD
- FREE SHILED →FREE SHIELD



■PS2では修正されました。

バグリスト

《Doubleのタイトル欠け》

キャラクタが足りなかったようです。



■PS2では修正されました。

《2wayのタイトル欠け》

ビックババーの先端1ドットが欠けています。やはりキャラクタが足りなかったようです。

■PS2では修正されていません。

《オプションのワーク領域の初期化ミス…未調査》

自機が登場したあと動かずにオプションを装備すると、自機の軌跡が初期化されたままなのでオプションの位置が不定になっています。何度も書いてますがこれがスネークオプションがなくなるバグの根源です。ノーマルオプションではすこし動けばオプションがでてきますが、スネークオプションはまったくでてきません。



■PS2では修正されていません。

《敵のワーク領域の初期化ミス…未調査》

グラⅢ研究室(仮)さんのレポートを見る限り、敵を倒さないと次に出てくる敵に倒さなかった敵の属性が残っているようです。これによってシャドーギアが倒せたり、バブルアイからカプセルがでてきます。

■PS2では未調査です。

《敵の点数処理…未調査》

通常入る点数とは違う点数が入るようです。泡面のハッチで5000点が入るものがあります。前述の初期化ミスが関連しているようです。

■PS2では未調査です。

《ステージクリア後の地形判定…未調査》

ステージクリア後に何にも当たっていないのにプレイヤーが死亡します。

■PS2では当たり判定が一瞬消えることで死亡は回避されているようです。

《e.laser のサウンド…そのまま》

eレーザーをためたまま地形にあてて消すと、ためた音が継続されます。簡単に調査したのですが、地形にあてたままではオブジェクトの管理上存在したままになっています。

■PS2では修正されていません。

《ゲーム中画面描写全般…そのまま》

モアイ面道中で顕著なのですが画面に横線がちらちらと表示されます。これは画面のスキャンライン描写中に該当のVRAMを書き込んでいるためです。メインCPUはスキャンライン描写中にVRAMを書き込まないよう動いているのですが、サブCPUは同期していないのが原因です。

■PS2では描写構造がフレームバッファのため発生しません。

《メガクラッシュで画面真っ白その1…そのまま》

メガクラッシュ発動中の背景が白黒と変わるときに、なにかパワーアップ(スピードアップが簡単)をするだけで背景が白くなります。宇宙の背景は白くならないので発生する場所は岩面、植物面、要塞面の各内部に限られます。プレイヤー死亡かステージクリアで元に戻ります。

背景の色を変えるタイマがパワーアップによって初期化されて停まってしまうのが原因です。このバグは起きないように対策がされているのですが不十分でした。このバグは修正していません。

■PS2では修正されていません。

《メガクラッシュで画面真っ白その2…一部修正》

特定の場所でフォースフィールドを装備すると背景が白くなります。すべての画面で適用され、再びメガクラッシュを使うまで解除されません。メガクラッシュで特定のバレットに白と黒を書き込むまではよいのですが、このバレットを書き込むのがメガクラッシュしかありません。このバグはデモにまで反映されるので修正しました。

■PS2では修正されていません。

《バルチャードドラゴンとメガクラッシュ…修正》

1フレームで首が同時に破壊されていることが考慮されていません。首を1つ破壊すると首の移動方向が変わるのでがこの処理が動いているのかボスがいないことになってしまっています。そもそもメガクラッシュで首が倒せるのがバグに見えますが作成意図まではわかりません。このバグはゲームの展開を止めるだけで使っても使わなくてもゲームがかわらないと判断し修正しました。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

《ブロッティングウードとメガクラッシュ…そのまま》

ボスにダメージを与えると無敵時間がつきます。これは毎フレーム2減り、0になると無敵が解除されます。通常では偶数がふられて0になるのですが、メガクラッシュを使うと奇数がふられ何度も2を減らしても0にならず無敵が維持されます。このバグはゲームの展開が変わるので無修正としました。

■PS2では難易度easy以下だと修正されます。

《キューブラッシュとキャラクタRAM書き込み…修正》

キューブが固まるとキューブが合わさったキャラクタが毎回作成されます。画像処理といったほうがよいでしょうか。このときに不正な引数がわたされてOの文字が欠けるという現象にありました。無修正のROMでは発生したところをみたことがないのですが頻発するため不正な引数の時は画像処理を行わないように修正しました。もしかするとこれでキューブの接着ルーチンが変わっているかもしれません。

■PS2では未調査です。

《ビギナーモードの終了ステージ…修正》

岩面(3面)で終了する処理をとばすと、モアイ面終了時にもビギナーモードが終わってしまいます。開発時は構成が違ったかもしれません。

《エンディングの背景描写…修正》

要塞を脱出したあと画面の右上に謎の四角が存在します。これはBGMAPのデータミスです。ただこの四角が気になるところは画面右端に集中しており、バクテリアンの後ろの隙間を埋めるためのものが手違いでエンディングに使われたかと思えます。



■PS2では修正されていません。

《GAMEOVER時のスタートボタン制御…修正》

GAMEOVERと表示されてからネームエントリー時にスタートボタンを押すと強制的にタイトル画面に行きます。処理のかなり上位にスタートボタンを検知するルーチンが含まれており(それも離れた→押しただけは単に押したの判別)、意図がよくわかりません。

■PS2では修正されました。

《ネームエントリー後のキャラクタRAM制御…修正》

ROMバンクを切り替えた後にスプライトを消す処理をいれているのが原因です。



■PS2では修正されていません。

《サウンドテストのSOUND NO.…削除》

表示される値とは別のサウンド番号が再生されます。さらにこのサウンド番号を参照しているテーブルはゲーム中には使用されていません。テストモードはROM容量が足りなくなったためすべて削除しました。

■PS2ではテストモードに入る方法が不明で確認できません。

新宿ゲーセン MIKADO



喰^わせる^はど^のグラディウス
III
伝説から神話へ