

- ▶ [概要](#)
- ▶ [1面 サン・サルバドル島](#)
- ▶ [2面 東京](#)
- ▶ [3面 カナディアンロッキー](#)
- ▶ [4面 アレキサンドリア](#)
- ▶ [5面 南極](#)
- ▶ [6面 ヴァルハラ](#)
- ▶ [Co-op](#)
- ▶ [Tips](#)

## 概要

全体的に、前身である「グラディウス」シリーズ寄りの調整が為されている。

### ▶ ゲーム進行関係

1. 全6ステージを順番に攻略(既存ステージ4+追加ステージ2)。
2. 難度EASYまでは1周エンド、難度NORMAL以降はループゲーム(最大周回数不明、現在11周目まで確認されている)。
3. 1周目開始時、1周目終了時にキャラ毎のデモムービーが挟まる。
4. オリジナルモードとは異なり、難度設定を変更すると敵の攻撃頻度や点数倍率等が変更される。

### ▶ ゲームシステム関係

1. パワーアップカプセルの出現数が全体的に控えめ。
2. エレメントの概念はない。つまり隠しエレメントで攻撃を防がれることもない。
3. **バースト使用不能**。6番目のパワーアップメーターは「?(シールド)」となり、NO SHIELD状態のときシールドゲージを100%回復することができる。
4. ゲーム開始時はNO SHIELD状態(難易度VERY EASYの場合はステージ開始時にシールド100%の状態になる)。
5. **地形に接触するとシールドが削られ、NO SHIELD状態で地形に接触した場合、ミスとなる**。
6. **残機を3機以上保有することができる**。残機エクステンドはスコアが一定値を超えると発生。20万、40万、80万、130万、180万、230万、280万、330万と続くのを確認。80万以降は50万エブリ。

### ▶ 難易度と週回数の注意点

1. 2周目以降は撃ち返し弾が発生する。周回を重ねると撃ち返し弾の数が増える。
2. 撃ち返し弾数の計算式は週回数-1で、難易度に依存しない。
3. 大型敵の全方位撃ち返し弾の数は難易度別で固定だが、ジャンパーやゲキカメの炸裂弾の数は周回数で増える。
4. その他周回数が増えると、敵と弾の速度、敵の耐久力が上昇が上昇する。
5. 2周目以降が難しく攻略できない場合、難易度を上げて練習するのが良い。例えばNormal2周目とHard1周目は殆ど同じ難易度だが、Hard1周目の方が撃ち返し弾が無い分、少しだけ簡単。
6. おおよその難易度の目安としては、Normal2周目>Hard1周目、Normal3周目>Hard2周目>Very Hard1周目。理論上はVery Hard1周できる腕があれば、Normal3周目まで到達できる。筈。
7. 周回数が上がっても得点倍率・gp獲得時の倍率は変わらない。Normalで開始した場合は4周しようが5周しようが、常にNormalの倍率が適用される。その為、Very Hardの方が少ない周回数で1千万到達が可能。

### ▶ その他細かい点

1. レーザー系兵装の画面内に表示できる弾数が大幅に少なくなっているため、ボタンを連打するより押しっぱなしのほうがダメージ効率がよい。
2. ステージクリア時のリザルト画面でキャラクターをタッチすると台詞をしゃべる。ステージが進むにつれて好感度の高い台詞を話す仕組み。ただし、周回の最初で好感度が最低に戻る。最終面ではリザルトのキャラクターが水着姿になる。

## 相違点まとめ

項目	オリジナル	ゴージャス
プレイ面数	全4面中選択3面x1周	順番に6面xループ(難度N以上)
バースト	あり	なし
エレメント	あり	なし
カプセル	多い	少ない
シールド回復	ステージクリア(回復量は難易度設定依存)	「？」パワーアップ
スタート時シールド	100%	NO SHIELD(VEでは100%)
残機エクステンド	なし	あり
地形アウト	スクロールに挟まれた時点	地形に接触した時点
コンティニュー	無制限	2周目以降は不可
線状レーザー連射	シャドウレーザー以外有効	全部無効
処理落ち	少なめ	多め
プレイで貰えるもの	st・オトメカード	gt(CO-OPはなし)

## 1面 サン・サルバドル島

既存ステージ(ACサンサルバドル島)をベースにしている面。

中ボス：ゲキカメ・NJD

第一段階破壊可能部位 背面砲台としっぽカメラ撃破で第二段階へ以降

腹部砲台 ショートレーザーで狙い撃ち

背面砲台 単発の赤弾で狙い撃ち

しっぽカメラ 爆弾射出、爆弾は時間経過もしくは破壊で炸裂し4方向以上(難易度やランクによる)の ビームを撒き散らす

第二段階破壊可能部位 頭部を破壊すると沈黙 突撃

頭上砲台 単発の赤弾で狙い撃ち

腹部砲台(第一段階で残っていたときのみ) ショートレーザーで狙い撃ち

頭部 攻撃を受けると引っ込み、強烈な攻撃をしてまた首を出す。リップル、 ビーム扇弾、レーザーなど。

ボス：プリンセス・セイレーン

貝が開いたときの中身のみダメージが通る。

貝が完全に閉じた状態ではスプレッドでもダガーでもダメージは通らない。

特攻 腰を振っていたら体当たりを仕掛けてくる 低難易度なら左端まで来ない

爆弾 爆弾を海面に放り投げる 水柱が立ち昇り触れるとダメージ

ナイフ 扇型5本あるいは平行4本を縦移動でずれながら2セット以上発射

子分召喚 天使と悪魔を模したアザラシを召喚 倒すと撃ち返しがる 天使はカプセルを出す

1つの攻撃セットの間に大ダメージ(1/3弱)を与えると怒って海に飛び込み、水しぶきと大量の雑魚を巻き上げる。

## 2面 東京

既存ステージ(AC東京)をベースにしている面。

ボス：ムニン フギン アイゴール

第一段階：ムニン

雑魚（時折赤雑魚が混じる）をばら撒きながら上下移動で狙いを定めてからワインダー属性の極太レーザーを発射。

高次難易度ではそのままワインダーで画面端と挟まれることもある。

第二段階：フギン

上下移動で狙いを定めてから巨大なエネルギーレーザーを発射。

規定回数を撃ち終わると雑魚（時折赤雑魚が混じる）をばら撒きながら特攻して後ろから同様の攻撃。

第三段階：ムニン+フギン+アイゴール

前段階のフギム二を倒していない場合はノーズや遮蔽板が残っている。

アイゴールに遮蔽板はないが弱点の目玉を撃ちこむと、段階ごとに 粒弾の扇状撃ち返しあり。

フギム二の攻撃パターンは以下のとおり

ショートレーザー螺旋状ばらまき 内側から外側にむけて回転しながら平行な2条のショートレーザーを乱射

極太レーザー+反射レーザー 極太レーザー間を反射するレーザー、難度やランク次第で反射レーザーが非対称になることも

極太レーザー+雑魚召喚

エネルギーレーザー交互連発 自機位置にエイムして巨大なエネルギー球を発射、エイムを誘導して逃げ道を確保する必要がある

フギム二を両方撃破するとアイゴールは蛇行する雑魚を列状に生成する

## 3面 カナディアンロッキー

ゴージャスモード専用のステージ。「グラディウス」1面を(大まかに)再現している。

飛来する一部の敵は地形をすりぬけるが蛍のような光が見えるため位置は確認できる。

ボス：ビッグコア(メタ・リウム機)

VSミッションで遭遇する「ビッグコア」の同型機。

基本的な攻撃パターンは 上下移動 停止 正面方向へショートレーザー の繰り返し

時折台詞とともにきりもみ高速回転をしながらレーザーを乱射する。このときはダメージが通らないようだ。

そのほか、青と黄色のミサイルを発射する。どちらも破壊できるが青は撃ち返しがかかるし、黄色はスプレッド同様攻撃力を伴う爆発がしばらく残る。

ダメージを与えるにつれ小型ビッグコア(破壊不能)を最大6体出現させ弾数を増やす。斜めに撃ってくることもあるので要注意。

## 4面 アレキサンドリア

既存ステージ(ACアレキサンドリア)をベースにしている面。

道中のラー・ユキーバ(回転する板)は黒っぽいものは破壊不可能で地形ではなく敵扱い。敵の攻撃はすり抜けるので注意。

ボス：太陽の船 スカラベユニット

1周目であればオリジナルモードNormalと同様の形態移行を行う。

2周目以降はExpert準拠。

太陽の船

コアから召喚されるカラスネークは道中のスネーク同様カプセルを出す。

スカラベユニット

正面方向へショートレーザー、コアから 弾を4方向へ時計回りに乱射する。攻撃を続けながら上下移動 停止を繰り返す。

攻撃が激しく息の休まる暇がないが、攻撃が無効化される時間帯もないため決着は早い。

## 5面 南極

既存ステージ(AC南極)をベースにしている面。中盤のアイスクューブエリアは独自のブロック構成。しかも、かなりの初見殺しなので注意。

アイスクューブは白黒ともに地形ではなく敵扱い。ただし敵の 粒弾はかき消す。

ボス：クリスタルコア・D-X02

雪の結晶を模した六角形のコアボス。頂点から伸びる6本の触手がレーザーを屈折させショットを掻き消す。

どちらか片方の遮蔽板をすべて破壊するまではコアにダメージは通らない

レーザーを屈折する特性を持つパーツは地形扱いのため、遮蔽版破壊時の撃ち返し扇弾もかき消してしまう。

攻撃パターン 基本は画面右側で上下移動している

正面の触手を閉じてレーザー乱射半回転

触手を縮めて体当たり

触手を一方向になびかせてレーザーを撃ちながら回転

90度回転後、炸裂するレーザーカプセル弾を上下に放出、屈折させながらさらに90度回転

## 6面 ヴァルハラ

ゴージャスモード専用の最終ステージ。

恒例の壁コアやクラブ系トラップはないものの、ボスラッシュと強力なラストボスが控える。

ハッチからの敵は地形をすり抜けるので注意。

ボスラッシュ

VSミッションに登場する過去作品ボスが登場する。画面がワイドになったことで避けられるスペースが大きくなっているため、有効に使おう。

各ボス撃破後にカプセルを持つザブが3体(最後は6体or4体)出現する他、難易度Normal以下、1周目の場合は戦闘中にカプセル持ちザコが登場する。

奇数周回

### ▶ ビッグコアMk-II

炸裂系の武器やオプションめり込ませを使えば完全に閉じたカバーの外からも攻撃が可能。

上下移動しながらショートレーザーを撃ってくるほか、回転しながらの特攻がある。

難易度やランク次第では若干のエイムをかけてくることもある。

カバーを閉じた状態では4本、半分開いた状態で8本、全開で14本のレーザーを放つ。

同時発射数の多いレーザーは速度が遅い。

片方のコアを撃破するとそちら側のカバーはその状態のまま固定され、それ以上開閉しなくなる

### ▶ カバードコアMk-II

外殻の砲台やミサイルハッチは破壊可能。時間で復活

弱点は殻の内側のコア（6個以上）ですべて破壊する必要がある

画面右をホームポジションに、時折上や下、難易度次第で画面左にも移動する

外殻の隙間から内部コアを狙う。回転して隙間が正面方向へ来たときが最大の攻撃チャンス

攻撃はショートレーザー、 粒弾、青ミサイル（撃ち返し）、赤ミサイル（カプセル持ち、撃ち返し全方向）

VSミッションと違いバースト無敵がないためキャラや装備次第では長期戦を強いられる

### ▶ スペースマンボウ

身体全体にダメージが通る。上下のひれの5way 粒弾砲台は破壊可能。時間で復活。

攻撃パターン

上下の目玉？から4way速射砲、難易度次第で角度を変えてくる

上下ひれの4門の砲台から5WAY 粒弾を同時発射

本体中央部回転砲台から2連ショートレーザーを120度間隔で3方向に同時発射、を反時計回りに乱射

画面左へ移動し口のあたりから ビーム全方位爆弾を複数射出

爆弾射出のあとは尾から後方へ攻撃力を伴う推力レーザーを出しながら画面右へ移動

## 偶数周回

### ▶ テトラン

炸裂系の武器やオプションめり込ませを使えば触手に遮られても攻撃が可能。

### ▶ ローリングコア

ショートレーザー砲台は破壊可能。時間で復活。  
遮蔽版は片側さえ全部壊せばコアにダメージが通る。

### ▶ アバドン艦

アバドン艦形態のとき後部パーツの4枚の翼はダメージを与えることで破壊可能。  
前後パーツを入れ替えたメイヘム艦形態のときのサンダーレーザーの一発目は軌道予告でダメージなし。

ボス：オーディン・コア

各攻撃パターンはどれも強力だが、避け方は用意されている。ひるまないこと。

攻撃パターンは以下

1. 機体を収縮し、上下に動きながら黄色のレーザー弾を一定の形でばら撒く（計6回？）  
撃たれる直前に上下に大きくずれると安全だが、一番後ろなら中央の2本の上下に回避スペースができる。  
目前で避ける場合は変形時にぶつからないように注意が必要。  
パターン2へ移行する際の中央への上下移動は速度が違うのでそれで判断する。
2. 機体を拡張し、各部砲台からまっすぐ紫の低速レーザー弾を撃ち、一定のタイミングでやや大きめの青い球形弾を自機狙いで放つ（青ボールは計4回？）  
正中線でオプションを固めて、そこにオプションを残したまま自機を安全なラインに移して撃ちこむ。  
青ボールが来たら紫レーザーの隙間を縫って避ける。  
難易度が上がると球形弾の大きさが大きく、発射間隔も短くなる。
3. 機体を拡張したまま緑色のレーザーを出しっぱなしにし、その間に反射レーザーを2条打つ(3セット、最初以外は出しっぱなしのレーザーに角度がつく)  
基本は弱点を狙えて比較的広い中央に陣取る。位置さえ合わせれば安全に撃ち込める最大の攻撃チャンス。  
1セット目 水平発射+反射レーザー 東京のフギムニ+アイゴールを狭くした感じ  
2セット目 斜め下+反射レーザー 中央からの反射レーザーにズレがあり、ちょい左の位置で広めの空間ができる  
3セット目 斜め上+反射レーザー 2セット目を上下反転した攻撃なので、縦移動のみで調整すれば空間に入れる  
4. 機体を拡張したまま回転し、自機のいる方向に向かって体当たりする(当たり判定はほぼ真っ直ぐになった時のみ)

中央にいれば攻撃は通るので左にいるときに撃ち込む。

回転の合間を縫って右側へ抜けたら画面右へ引っ張って再度左に回れば攻撃機会が増える。

5. 画面左部に移動し、機体後部の砲台から追尾性のある短めのレーザーを次々と撃ってくる 終盤撃つペースが上がる

ロックオプション埋め込み以外では攻撃手段はないはず。スモールスプレッドとパーティカルマインは未確認。  
ホーミングレーザーは中央付近まで比較的高速で進んでから一旦減速しそこから角度を変更して再加速する  
上下端付近で大きく動いて隙間を作り、そこから逆に戻る「切り返し」が有効

6. そのまま画面左にいき、画面右部から再登場し機体前面を収束、最初に戻る  
攻撃チャンスは主に1. ~ 4. 部分。コアにオプションの攻撃を集中させ、なるべく多めに削っておこう。弱点の前に陣取る場合、遮蔽版を破壊すると撃ち返し弾が飛んでくる点に注意。

攻撃を集中させやすい機体ならば最初のセットでも破壊可能だが、欲張ってミスするくらいならはやめに回避に移ろう。チャンスは必ず来る。

キャラ別の攻略難易度としては、マドカが最も簡単か。（サーチオプションで効率良くコアを狙えるため）

ジオール：ロックオプションさえ上手く並べればダメージを増大でき、後方に回られてもロックオプションを突き刺して攻撃できるので有利か。

ティタ：敵のコアと自機をY軸上で合わせ、ワイドオプションの攻撃を収束すれば大ダメージを狙えるが、ボスの攻撃パターンからしてハイリスク・ハイリターンとなる。逆にワイドオプションを広げて無理をしないのも一つの手。  
エモン：フォーメーションオプションにより敵のコアと自機をY軸上で合わせる必要は無いが、いかんせん攻撃力が弱い。長期戦覚悟で。

亜乃亜&トロン：自機の軌跡に追従するので、オプションを横に並べて集中攻撃 敵弾が来たら避ける、の繰り返し。最もグラディウスというゲームに沿った攻略が必要とされる二人。

オーディン・コア撃破後は操作不能。そのままエンディングに向かう。

難易度NORMAL以上なら2周目突入。ただし、装備全解除・打ち返し発生・敵機数増加により、開始直後から難易度が急激に跳ね上がる。

パワーアップに失敗すると、従来のグラディウスシリーズ同様に立て直すのが困難になるので気をつけたい。

オーディン・コア撃破時に余剰カプセルを残していればカプセルを1個持ってスタートできる。

スピードがリバースでない場合はこの一速が開幕を分けるといっても過言ではない。

## Co-op

- ▶ ステージ内容自体はシングルプレイと同じ。参加人数で難易度が変化するという事もない。
- ▶ 難易度、開始周回数、終了周回数を指定可能（難易度VERY EASYとEASYは周回数1で固定）。
- ▶ ホストがゲームオーバーになると全員強制解散。
- ▶ ゲストがゲームオーバーになった場合、その人のみ抜ける。空席のままなら、再度マッチングして参加は可能。
- ▶ ミス時のオプションばらまきは、自機が取っても他人に影響無し = 自機も他機も重複して取れる。仲良く分け合いましょう。  
【例】オプション装備コストの安いエモンが4つ付ける 自爆 オプション4つばらまかれる 他の2機と復活エモンみんながオプションをフル装備
- ▶ プレイしても見返り(ポイント付与)等は一切無い(足手まといとか考えず、気軽に乱入しましょう)。

## Tips

- ▶ LAN/Liveモードで部屋を作れば好きな周回からプレイできる(乱入OKならLive、一人でやりたいならLANで)
- ▶ ゲーム終了時に獲得できるgtは、ステージ毎に集計された「**ステージスコア ÷ 100** (小数点以下切捨て) に、**クリアランクに対応した係数**をかけたもの (小数点以下切捨て)」の合計。  
可能な限り高難度で (敵の出現数および敵・パワーアップカプセル・ゲージ1周ボーナスの素点が増加する) 高ランクを目指した方が貰えるgtも多くなる。  
ただし、高難度になるほど被ダメージによるランク低下が激しくなるので、自分の腕に見合った難易度を選んだ方が良い。

ランク	E	D	C	B	A	S
係数	× 0.06	× 0.1	× 0.15	× 0.25	× 0.5	× 1

難易度	VERY EASY	EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD
素点(NORMAL比)	× 0.4	× 0.7	× 1(基準値)	× 1.2	× 1.5