

## STORY

物語を進めていく、一人プレイ専用モードです。  
基本的に初週の難易度を問わずEXPERTでも順次SSS進行できる方向性で解説。

話数	サブタイトル
<u>PROLOGUE 1</u>	「シャドウボーダー 1」
<u>PROLOGUE 2</u>	「シャドウボーダー 2」
<u>STAGE 01</u>	「紅蓮への道」
<u>STAGE 02</u>	「逆風の砂漠」
<u>STAGE 03</u>	「賢者の石窟」
<u>STAGE 04</u>	「脱出」
<u>STAGE 05</u>	「多島海の戦雲」
<u>STAGE 06</u>	「南洋の決戦」
<u>STAGE 07</u>	「侵略」
<u>STAGE 08</u>	「エビン・タイド作戦」
<u>STAGE 09</u>	「ジャスミン救出」
<u>STAGE 10</u>	「高速海戦」
<u>STAGE 11</u>	「流氷の怪物」
<u>STAGE 12</u>	「基地奪回」
<u>STAGE 13</u>	「根断ち」
<u>STAGE 14</u>	「ロータス市攻略」
<u>STAGE 15</u>	「ゼーラ軍の逆襲」
<u>STAGE 16</u>	「ダムバスター」
<u>STAGE 17</u>	「ネオボックス殲滅」

### 難易度による違い

#### 敵の(出現数を含めた)配置および行動

細かくはその話の攻略で触れる事にするので割愛するが、  
難易度が高ければ、全体的に敵の攻撃頻度が上がり、回避率も高くなる。  
EXPERT以上になるとミッション失敗となる行動を優先させてくる。  
例：ジャスミン救出で救助ヘリに集中攻撃。逆に自機に攻撃しない。

#### ACEモードについて

難易度ACEはEXPERTクリアによって出現する。  
敵の動きもさらに良くなり自機HPはより厳しくなるが、最も特徴的なのは、  
「リトライは死亡シーンからではなく、ステージ最初からのやり直し」だろう。  
EXPERTをリトライ無しの良評価で撃破できるようでなければ、手を出すのはハッキリ言って不毛である。

なぜならば、以下の項目が欠けているから。

- 1) 本来EXPERTで体得すべき、限られた弾数の計画的消費術
- 2) 良評価(当然リトライ無し)で入手できるはずの強い機体・装備
- 3) 上記2項目を達成できるだけの腕

腕も未熟、装備も貧弱ではいたずらにやり直しを繰り返すだけでかえって時間の無駄である。  
むしろEXPERTの段階で十分に練度を上げ、装備も整ってから臨んだ方が間違いなく効率は良いだろう。

#### 弾薬数

##### WEAPON1

NORMAL/FREE (制限なし)

HARD 99発

EXPERT/ACE 各機体の主武装搭載量に武装固有の数値を割った数(本来の弾数)

WEAPON2  
EXPERTでの弾数を基準値とする。

NORMAL 1.5倍  
HARD 1.2倍  
EXPERT/ACE/FREE 1倍

FREEはEXPERTやACEと同じ

HP

スペック表の耐久力に難易度による係数を掛けた値がHPとなる。

NORMAL/FREE 1倍  
HARD/EXPERT 0.8倍  
ACE 0.4倍

以下、大まかな難易度毎の推移( = 0.5、 = 1、最大5で)

LEVEL	自機 HP	弾薬 数	敵攻 撃力	敵防 御力	総合 難易 度	備考
-------	----------	---------	----------	----------	---------------	----

NORMAL

大抵の人が最初に挑む難易度。初心者向けで主武装が無限に撃てる。敵も弱いので安心だが、一番現実離れしている難易度。

HARD

ゲームに慣れてきた中級者向け。武装に制限が掛かり、初期HPが減るがそこまで大きな影響は無いだろう。まだまだ簡単な方なのでEXPERT挑戦前にここで修行すべし。

EXPERT

上級者向け。一気に武装制限が厳しくなり、機体を選ぶようになる。何故かACEより敵が強く、弾薬数はACEと一緒にある事から総合火力の意味ではACEより厳しい。HARDと比較すると格差はかなり大きいだろう。

ACE

スーパーエース専用モード。自機制限が激しい上に敵は実力全開で途中リトライ不可。これをクリアできる者はなかなかのもの。ある意味では一番現実に近い難易度と言えそうなのかも知れない。