

ステージ1

あらすじwave4

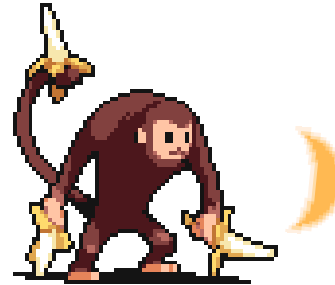
森の動物たちのざわめきを
感じたレンジャーのアレックスらは、
異変を調査すべく森に乗り込む。
すると森の生きものたちが
襲い掛かってきたのであった。
まるで何かを守っているかのようだが...？



スライム
正面の2方向に
弾を撃つ



サル
先頭のキャラに向けて
それなりに早い弾を撃つ



Boss:ボスザル
先頭のキャラに向けて
それなりに早い弾を撃つ

・固有技:バナナラッシュ
先頭キャラに向けて10個バナナを
連続で投げる

ステージ2

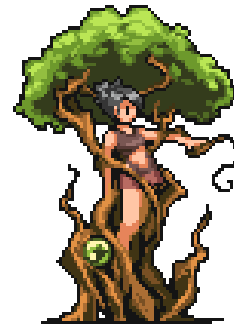
あらすじwave4
森の奥に進んでいく
アレックス。
だが森の植物までもが
彼らに牙をむき始める。



パウダーブロッサム
自分を中心に
周囲に弾をばらまく



サル
先頭のキャラに向けて
それなりに早い弾を撃つ



Boss: 森の精
先頭のキャラに向けて、
円形に並んで回転する葉っぱの
ショットを撃つ

・固有技: リーフストーム
自分の正面に向けて
大量の葉っぱ状の弾を放つ

ステージ3

あらすじwave4

森の奥には若い娘が倒れていた。
彼女はネリーと名乗ったが、
記憶がはっきりしないようだった。
ひとまず彼女を連れ帰ったアレックスら
だが、彼らの家の前に帝国の騎士が
集まり始めた。
ネリーの身柄を要求する彼らに
不穏な空気を感じた彼らは、
逃亡を企てる。



帝国歩兵
先頭のキャラに向けて
突進を繰り返す。



帝国重装兵
先頭のキャラに向けて
大きめの弾を放つ。



Boss: 帝国兵長
先頭に3体の帝国重装兵。
先頭のキャラに向けて
連続したショットを放つ。

・固有技: 増援
帝国歩兵を2体召喚する

ステージ4

あらすじwave4

命からがら逃げす3人。

その際、ネリーは魔法の力で帝国兵を撃退する。

失われて久しい魔法の力をなぜ？

「とにかく、これならいけるかもしれねえ」

ガイラスの提案で3人は岩山を突き進む。



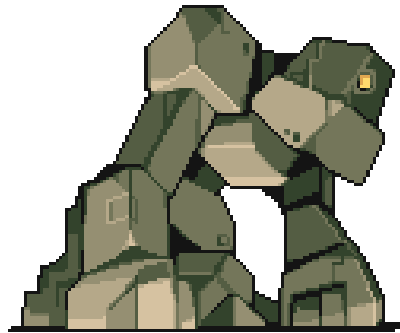
サソリ

先頭のキャラに向けて
それなりに早い弾を撃つ。



ロックゴ布林

弧を描くように先頭キャラと
その前後に岩をまく。
物理に強い。



Boss: ロックガーディアン

先頭のキャラに向けて大ダメージのビームを放つ。

5方向への弾を放射する。

また、魔法耐性状態と物理耐性状態を
切り替える。(見た目か技でこの状態を伝える)

・固有技: アースクエイク

ランダムな箇所に黒い影がフィールドに現れ、
少しするとそこに岩が落ちる。これを10秒間断続的に行う。

ステージ5

あらすじwave4
帝国の手を逃れた3人は、
ネリーの故郷を目指し
海に出る。
だが、船に怪物の
魔の手が迫ってきた。



カニ

一定距離になると、
先頭のキャラに向かって
素早く突っ込んでくる。
物理に強い



シードラゴン

横一列になって
上下に弾を発射する



Boss: フィッシャーキング

右端から地面に潜行し
影になって先頭キャラに近づいてくる。
影の上には宝箱が5個ぐらい置かれ、ともに移動する。
正解の宝箱を壊すと姿を現し右端に押し戻される。
近寄りきると、その場に出現する。(無敵)

・固有技: 吸い込み

右端で自分の方に自機を呼び込む。
さらに左端からカニやら宝箱やらが流れてくる。



宝箱

壊すとカニが出る

ステージ6

あらすじwave4

無事に陸にたどり着いた3人。
だがネリーの故郷は
ずっと昔に廃墟になっていた。
偶然居合わせたリンマルという
剣士と力を合わせ、
廃墟を探索する。



ゾンビ

先頭のキャラに近寄って
追跡する。
魔法に強い



グレイブディガー

弧を描くように先頭キャラと
その前後に岩をまく。
物理に強い。



Boss: ダークトレント

ゾンビを無尽蔵に呼び出す。
先頭のキャラに向けて、
円形に並んで回転する葉っぱの
ショットを撃つ
・固有技: 死者の腕
先頭キャラの足元から
木の根が生えて攻撃。
しばらく連続で行われる。



パウダーブロッサム

自分を中心に
周囲に弾をばらまく

ステージ7

あらすじwave4

遺跡の奥ではメデュと名乗る少女が待ち受けていた。

彼女はネリーに、

彼女と共に

記憶を思い出すための

試練を受けてもらうという。



フィアー

連なった炎のショットが
弧を描くように自機を狙う



ナイトメア

プレイヤーに向かって
歩いてくる。
歩いた後に炎の弾を
しばらく残す



Boss: 皇帝アインツ

先頭キャラめがけて黒く燃える大玉を発射。

魔法耐性フィールド、物理耐性フィールドを切り替える。

・固有技: 裁きの光

頭上から2本の光の柱を
繰り出す。これを数回繰り返す。

・固有技: メテオ

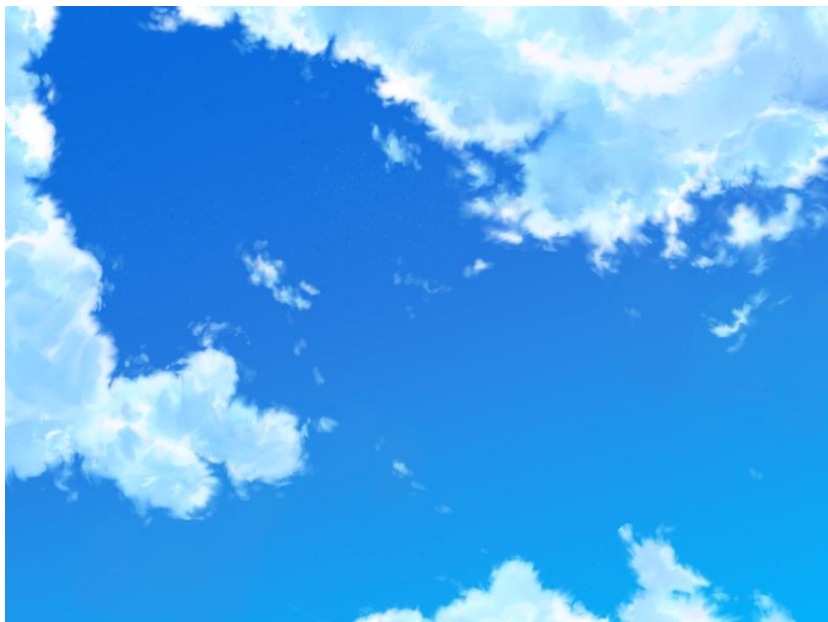
地面に影ができ、燃える大玉を落とす。

着地すると火が四方に散る

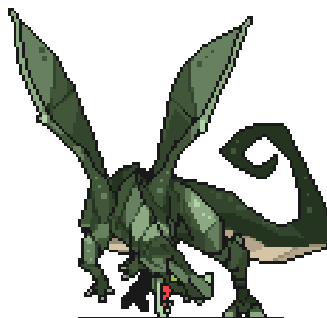


ステージ8

あらすじwave5
ネリーははるか昔に、
皇帝アインツと戦い
眠りについた
大魔法使いだった。
遺跡に光が満ちると、
彼らは帝国の方へ空を渡って
向かっていた。



帝国空兵
高速移動を繰り返しながら
先頭のキャラに向けて
それなりに早い弾を撃つ。



Boss: スカイドラゴン
力をためたのち、
前方に大量の
弾をしばらく放つ。
角度は追跡する。
・固有技: ダブルウイング
時機に向かって
弾を上下にまき散らしながら右から左への突進。その後、
同様に弾を左右にまき散らしながら上から下への突進。



帝国空魔導兵
円形に弾を展開し、
それぞれの弾が先頭狙いの
動きをする。
魔法に強い



タカ
先頭のキャラに向けて
突進する。

ステージ9

あらすじwave5
帝国へ向かう彼らの前に
続々と現れる帝国兵。



帝国エリート歩兵
先頭のキャラに向けて
突進を繰り返す。
一回まで即座に
向きを切り返す。



帝国エリート重装兵
先頭のキャラに向けて
一定間隔で大きめの
弾を放つ。
物理に強い。



帝国弓兵
自機に上下の位置
を合わせ、真横に
連続した弾を放つ。



Boss: 帝国大將軍
前衛に3体の帝国エリート重装兵。
先頭のキャラに向けて
大きめの弾を放つ。
・固有技: 増援(その1)
エリート歩兵x2, 弓兵x1
・固有技: 増援(その2)
騎兵x2



帝国騎兵
自分の位置から
自機の位置まで
素早く駆け抜ける。
端まで着くと
次の行動に移る。

ステージ10

あらすじwave5

警戒の厳重な地上からの
侵入を断念し、

地下道を通っての潜入を試みる。
しかしそこでは、
冒涇的な魔術が待ち受けていた。

屍兵

大勢で先頭のキャラに
向かって寄ってくる。
物理に強い。



屍鬼兵

その場から斬撃を
四方に飛ばす。



グレイブディガー

弧を描くように
先頭キャラと
その前後に岩をまく。
物理に強い。



Boss: ネクロマンサー



ゾンビ

先頭のキャラに近寄って
追跡する。
魔法に強い



・固有技:アースクエイク

ランダムな箇所に黒い影がフィールドに現れ、
少しするとそこに岩が落ちる。これを10秒間断続的に行う。

ステージ11

あらすじwave7

城に忍び込んだものの、
だがそこには帝国四天王
が待ち受けていた！！



帝国エリート歩兵



帝国エリート重装兵



帝国騎兵



帝国空魔導兵



Boss: 帝国四天王 (左からノヴァ、ヘルモール、デモニス、エッダ
道中にお供二体を連れて1体ずつ出てくる。

最後に全員で登場し様々な陣形(先頭が入れ替わり)で
攻撃を行う。①ノア: ゆっくり追跡する暗黒球体を(全員で)放つ
暗黒球体は弾を吸収する。②ヘルモス: 円形の穴を開き、
画面左側からものを寄せる。のみ込んだものだけ回復する。
後ろのやつらは通常弾で援護。③デモニス: ガイラス同様に
壁を展開。後ろは援護射撃。

④エッダ: パワーをメテオに！いいですとも！



ステージ12

あらすじwave2
とうとう最後の戦い。



Boss1: 皇帝アインツ
前と同じ。少し強くしても
いいかも。



Boss2: 亡帝アインツ
背景がまがまがしい空間になる。
岩を召喚する。
通常岩: 4つ出現し、
それぞれが弾を3wayで放つ。
赤岩: 4つ出現し、接近してくる。
固有技: 冥界の門
背景に暗黒感ある円が出現。
アインツが強そうな感じになる。
アインツのオプションが出現するので、
それを壊して解除する。
固有技: ヘルメテオ
奥から手前に向かってのメテオ。