

タクティカルシューティング

# ラストホープ

邪悪な帝国が光速で地球に向かっていた。たった24時間前、「それ」は銀河系最終防衛ラインである「ARSON LASER BOLT」を突破してきた。帝国との初コンタクトで人類は主力艦隊の70%以上を失い、スペースコロニーでは何百万もの人々が犠牲となった。敵勢力の地球到達まで残された時間は僅か144時間。通常兵器ではもはやその侵攻を止めることはできない。最後の希望はあなたに託された。「Z-42 WARPSTAR」。やっぴが地球に到達する前に敵の中継に転移、そしてこれを叩け。

NG:DEV.TEAM

タクティカルシューティング

LAST HOPE



<b>CONTENTS</b>	<b>HOW TO CONTROL</b>	<b>2</b>
	<b>ITEMS AND WEAPONS</b>	<b>3</b>
	<b>STAGES</b>	<b>4</b>
	<b>ENEMIES</b>	<b>6</b>
	<b>STAFF AND DRUPTS</b>	<b>6</b>

## コントローラー操作説明

ボウガン装填 (右スティック)  
REPAIR (LOAD/UNLOAD)

ボウガン装填 (左スティック)  
REPAIR (LOAD/UNLOAD)

各種の移動  
コントロールレバー  
MOVEMENT

ゲームスタート  
START GAME

レフト/ビーム/リサイズ  
ゲージが長いほどゲームは強力になります。  
BREAK AND HOLD COMBO PLAY BONUS



ビームゲージ

COMBO BONUS



**BOOST**  
SPECIAL

**PILOT**

VERONICA SHERIDAN



AGE: 37  
SEX: FEMALE  
HOME: EARTH  
HEIGHT: 167cm  
WEIGHT: 55kg  
BLOODTYPE: B

**Z-42 WARBRAW 24-2**  
[REPLACEMENT WEAPON]

**ARMS**

BASIC UNIT SHOT  
PLASMA CHARGE BLAM  
UNIT PLASMA SHOT  
HORING & CANCEL MODELS  
CLUSTER BOMBS

**COCKET**

OPERATION INTERFACE



**REDボタン**

スピードアップ  
自爆の効果が増します。



**BROWNボタン**

タラスター制御  
が解除されます。



**YELLOWボタン**

認識をサイル  
解除されます。



**GREENボタン**

カーボン量サイル  
追加量サイルです。

## STAGE 1 DESERT LAB

我々は、このエリアからの巨大なエネルギー反応をつきとめた。「死神」と呼ばれるその機械は、人のエネルギーを吸収し、取りこみ生物へと変えているようだ。



## STAGE 2 CREEPY WATERS

この機械は濁った水と気味の悪い化け物で溢れかえっている。やつらはこちらの感情を嗅ぎつけ、やってくる。地上へ脱出するんだ。



## STAGE 3 NEBULA

敵対銀河境界線に到達した。敵艦方は覚悟しており、管轄はまめがれないだろう。エネルギー供給圏を破壊し、敵艦隊の生命ラインを止める。





#### STAGE 4 DARK SEED

悪魔「カキキス」は何年も光を避けていない。悪魔が月の光に照らされるわけだ。地表に降かる歴天大鏡の偏光を抜け、異次元空間の悪魔「ズユママ」を破壊せよ。



#### STAGE 5 MELTING SPIRITS

終わりのない光と閉鎖した鉄の迷宮に捕らわれてしまった。そればかりか、とてつもない速さで何かが迫ってきている。



#### STAGE 6 KARDIAN

ついに敵の最終基地、「ザーザイアン」に迫り着いた。本音を、NE DEV TEAMのご加護が共にあるんことを。

ENEMIES

ザコ

ザ・マシーン

攻撃・地雷弾、突撃機射出、  
コンテナ爆出、高出力ビーム  
弱点 赤色球体

ローテーター

グマバノ

攻撃 羽束、銃手、全方位拡散レーザー  
弱点 背骨、腹部分を格闘する青色球体



レーザートラップ

グリムリバー

NE

攻撃 精神受容、スピリットボール、  
 反射レーザー  
 弱点 マスクおよび顔骨

## DEVELOPMENT

Timm Holtweg

Programming  
Engine  
GameGame Design  
Level  
Background Map  
Enemies3D Graphics  
Calculation  
I/O  
AnimationAdditional CGI  
Enemies  
Animmaps

Sound FX

Roni Holtweg

Concept Art  
Enemies  
Backgrounds3D Graphics  
Design  
Pixel Art

Game Design

Main CGI Design  
EnemiesArt Direction  
Cover  
Manual

Freelancers

Rafael Dyll, Music  
Steven Wong, Cover Artwork  
Hideo Kojima, Manual Blockouts

## PUBLISHING

Marketing Manager  
Max BohrerlDistribution Director  
Admin LanderoQuality Assurance  
Seacha ZatorCorporate Identity  
Nick WomserInternational Exchange  
André PodbenšekSpecial Thanks  
Hirotaka Komuro  
Kaz Segijama  
Takahiro Kurochi



# NG:DEV.TEAM