

【スペシャルフラッグ カンペ 簡易版】

スペシャルフラッグ 出現条件

敵が画面上部に整列するステージであること。

整列し終わった状態で、
最上段中央のキャラ(通称:クイーン)を除く42匹のうち、
1匹だけが欠落した状態にする。
クイーンは、いてもいなくても、どちらでもよい。
スペシャルフラッグ 位置 一覧表を見て、欠落している場所の番号を調べる。
その番号が、次の説明の計算で求まる数値と一致すれば、スペシャルフラッグが出現する。

A = 1P側の点数の百の位を拾ってそのままの数字。
B = 1P側の点数の千の位を拾ってそれが偶数なら0、奇数なら10。
番号 = A+B

例: 123400点 → 番号 = 4 + 10 = 14

点数のことでいちいち「1P側の」と書いてあるが、これは本当に1P側を参照する必要があり、たとえ2P側がプレイ中でも1P側の点数を参照しなければならない。

42匹揃っている状態からどの敵を倒せば出るかを示す表を各PARSECに作った。
下記の2つの場面で使える。

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。

または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

下記の3つの場面では使えないので、代わりに「詳細版」のファイルを使うとよい。

1Pがプレイ中に、下から3・4段の飛行中の敵を倒す時には使えない。

1Pがプレイ中、敵に体当たりする時には使えない。

2Pがプレイ中には使えない。

PARSEC 1 PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12
19	0	1	2	3	4	5	6	7	8

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 2 PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 2
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 3

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 3

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 4

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 4

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 5

HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 5 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 6 HYPER

	18	--	--	--	--	--	--	--	
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	19	0	1	2	3

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 6 HYPER

	18	--	--	--	--	--	--	--	
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	19	0	1	2	3

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 7 PHALANX

	17	18	--	--	--	--	--	--	
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16
3	4	5	6	7	8	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	19	0	1	2

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 7
PHALANX

	17	18	--	--	--	--	--	--	
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16
3	4	5	6	7	8	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	19	0	1	2

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 8

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 8

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 9

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 9

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 10

CYCLONE

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 10 CYCLONE

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 11 HYPER

	13	14	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12
19	0	1	2	3	4	5	6	7	8
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 11 HYPER

	13	14	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12
19	0	1	2	3	4	5	6	7	8
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 12 PHALANX

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 12
PHALANX

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 13

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 13
CHALLENGING STAGE

PARSEC 14
(NO BLASTER HEAD)

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 14 (NO BLASTER HEAD)

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 15 HYPER

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 15 HYPER

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 16 ELEPHANT

	--	9	--	--	--	--	--	--	
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	19	0	1	2	3
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 16 ELEPHANT

	--	9	--	--	--	--	--	--	
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	19	0	1	2	3
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 17 PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
3	4	5	6	7	8	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	19	0	1	2
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 17
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
3	4	5	6	7	8	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	19	0	1	2
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 18

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 18

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 19

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 19

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 20

CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 20 CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 21 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
19	0	1	2	3	4	5	6	7	8
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 21 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
19	0	1	2	3	4	5	6	7	8
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 22 PHALANX

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 22

PHALANX

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 23

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 23

CHALLENGING STAGE

PARSEC 24

(NO BLASTER HEAD)

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 24 (NO BLASTER HEAD)

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 25 HYPER

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 25

HYPER

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 26

ELEPHANT

	4	5	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	19	0	1	2	3
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 26 ELEPHANT

	4	5	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	19	0	1	2	3
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 27 PHALANX

	3	4	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	--	19	0	1	2
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 27
PHALANX

	3	4	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	--	19	0	1	2
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 28

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 28

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 29

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 29

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 30

CYCLONE

	0	1	--	--	--	--	--	--	
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 30 CYCLONE

	0	1	--	--	--	--	--	--	
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 31 ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 31

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 32

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 32
PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 33

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 33

CHALLENGING STAGE

PARSEC 34

(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 34 (NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 35 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 35 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 36 SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 36 SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 37 PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 37

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 38

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 38

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 39

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 39

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 40

STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 40 STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 41 HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 41 HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 42 PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 42
PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 43

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 43

CHALLENGING STAGE

PARSEC 44

(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 44 (NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 45 HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 45

HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 46

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 46

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 47

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 47
PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 48

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 48

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 49

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 49

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 50

CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 50 CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 51 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 51 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 52 PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 52
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 53

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 53

CHALLENGING STAGE

PARSEC 54

(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 54 (NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 55 HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 55 HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 56 STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 56 STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 57 PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 57
PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 58

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 58

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 59

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 59

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 60

(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 60 (NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 61 ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 61

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 62

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 62
PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 63

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 63

CHALLENGING STAGE

PARSEC 64

(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 64 (NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 65 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 65

HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 66

SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 66 SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 67 PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 67
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 68

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 68

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 69

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 69

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 70

STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 70 STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 71 HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 71 HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 72 PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 72

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 73

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 73
CHALLENGING STAGE

PARSEC 74
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 74 (NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 75 HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 75

HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 76

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 76

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 77

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 77

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 78

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 78

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 79

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 79

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 80

CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 80 CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 81 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 81 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 82 PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 82
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 83

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 83

CHALLENGING STAGE

PARSEC 84

(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 84 (NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 85 HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 85 HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 86 STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 86 STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 87 PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 87
PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 88

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 88

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 89

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 89

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 90

(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 90 (NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 91 ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 91

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 92

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 92
PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 93

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 93

CHALLENGING STAGE

PARSEC 94

(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 94 (NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 95 HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 95

HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 96

SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 96 SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 97 PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 97
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 98

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 98

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 99

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 99

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 1(2)

STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 1(2)
STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 2(2)
HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 2(2)
HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 3(2)
PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 3(2)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 4(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 4(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 5(2)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 5(2)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 6(2)
HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 6(2)

HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 7(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 7(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 8(2)

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 8(2)

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 9(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 9(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 10(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 10(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 11(2)

CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 11(2) CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 12(2) HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 12(2)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 13(2)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 13(2)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 14(2) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 14(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 15(2)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 15(2)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 16(2)
HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 16(2)

HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 17(2)

STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 17(2)
STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 18(2)
PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 18(2)

PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 19(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 19(2) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 20(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 20(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 21(2)

(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 21(2)
(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 22(2)
ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 22(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 23(2)

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 23(2)
PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 24(2) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 24(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 25(2)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 25(2)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 26(2)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 26(2)

HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 27(2)

SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 27(2)
SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 28(2)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 28(2)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 29(2) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 29(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 30(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 30(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 31(2)

STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 31(2)
STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 32(2)
HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 32(2)

HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 33(2)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 33(2)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 34(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 34(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 35(2)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 35(2)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 36(2)
HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 36(2)

HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 37(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 37(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 38(2)

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 38(2)

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 39(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 39(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 40(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 40(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 41(2)

CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 41(2)
CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 42(2)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 42(2)

HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 43(2)

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 43(2)

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 44(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 44(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 45(2)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 45(2)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 46(2)
HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 46(2)

HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 47(2)

STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 47(2)
STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 48(2)
PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 48(2)

PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 49(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 49(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 50(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 50(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 51(2)

(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 51(2)
(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 52(2)
ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 52(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 53(2)

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 53(2)

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 54(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 54(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 55(2)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 55(2)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 56(2)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 56(2)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 57(2)
SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 57(2)
SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 58(2)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 58(2)

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 59(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 59(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 60(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 60(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 61(2)

STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 61(2)
STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 62(2)
HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 62(2)

HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 63(2)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 63(2)
PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 64(2) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 64(2)

CHALLENGING STAGE

PARSEC 65(2)

(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 65(2)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 66(2)
HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 66(2)
HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 67(2)
ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 67(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 68(2)

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 68(2)
PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 69(2) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 69(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 70(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 70(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 71(2)

CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 71(2)
CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 72(2)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 72(2)

HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 73(2)

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 73(2)

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 74(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 74(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 75(2)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 75(2)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 76(2)
HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 76(2)

HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 77(2)

STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 77(2)
STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 78(2)
PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 78(2)

PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 79(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 79(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 80(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 80(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 81(2)

(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 81(2)
(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 82(2)
ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 82(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 83(2)

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 83(2)
PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 84(2) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 84(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 85(2)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 85(2)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 86(2)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 86(2)

HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 87(2)

SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 87(2)
SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 88(2)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 88(2)

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 89(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 89(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 90(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 90(2)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 91(2)

STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 91(2)
STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 92(2)
HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 92(2)

HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 93(2)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 93(2)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 94(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 94(2)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 95(2)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 95(2)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 96(2)
HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 96(2)

HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 97(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 97(2)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 98(2)

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 98(2)
PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 99(2) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 99(2)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 1(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 1(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 2(3)

CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 2(3) CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 3(3) HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 3(3)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 4(3)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 4(3)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 5(3) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 5(3)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 6(3)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 6(3)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 7(3)
HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 7(3)
HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 8(3)
STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 8(3)
STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 9(3)
PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 9(3)

PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 10(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 10(3) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 11(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 11(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 12(3)

(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 12(3)
(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 13(3)
ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 13(3)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 14(3)

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 14(3)

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 15(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 15(3)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 16(3)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 16(3) (NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 17(3) HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 17(3)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 18(3)
SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 18(3)
SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 19(3)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 19(3)

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 20(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 20(3) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 21(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 21(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 22(3)

STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 22(3)
STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 23(3)
HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 23(3)

HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 24(3)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 24(3)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 25(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 25(3)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 26(3)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 26(3)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 27(3)
HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 27(3)

HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 28(3)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 28(3)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 29(3)

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 29(3)

PHALANX

	9	10	--	--	--	--	--	--	
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 30(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 30(3) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 31(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 31(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 32(3)

CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 32(3)
CYCLONE

	--	--	--	--	--	--	--	--	
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 33(3)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 33(3)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0
--	--	9	10	11	12	13	14	15	16

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 34(3)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 34(3)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 35(3) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 35(3)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 36(3)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 36(3)
(NO BLASTER HEAD)

	8	--	--	--	--	--	--	--	
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 37(3)
HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 37(3)

HYPER

	7	8	--	--	--	--	--	--	
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 38(3)

STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 38(3)
STARDUST

	6	7	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 39(3)
PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 39(3)
PHALANX

	5	6	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 40(3) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 40(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 41(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 41(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 42(3)

(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 42(3)
(NO BLASTER HEAD)

	2	3	--	--	--	--	--	--	
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1
--	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 43(3)
ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 43(3)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	19	0	--	--	--	--	--	--	
15	16	17	18	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 44(3)

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 44(3)

PHALANX

	--	19	--	--	--	--	--	--	
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 45(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 45(3)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 46(3)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 46(3)
(NO BLASTER HEAD)

	--	--	--	--	--	--	--	--	
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 47(3)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 47(3)
HYPER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
11	12	13	14	15	16	17	18	--	--
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 48(3)
SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 48(3)
SIDEWINDER

	--	--	--	--	--	--	--	--	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	--
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 49(3)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 49(3)
PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	6	7	8	--	--	--	--	--	--
--	--	--	--	19	0	1	2	3	4

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 50(3) CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 50(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 51(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

[illegible]

PARSEC 51(3)

REVERSE SCROLLING STAGE

PARSEC 52(3)

STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
 または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 52(3)
STARDUST

	16	17	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	9	10	11	12	13	14	15
2	3	4	5	6	7	8	--	--	--
18	--	--	--	--	--	--	19	0	1

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 53(3)
HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 53(3)

HYPER

	15	16	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	--	--
17	18	--	--	--	--	--	--	19	0

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 54(3)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 54(3)

PHALANX

	14	15	--	--	--	--	--	--	
--	--	--	--	--	9	10	11	12	13
0	1	2	3	4	5	6	7	8	--
16	17	18	--	--	--	--	--	--	19

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 55(3)

CHALLENGING STAGE

[illegible]

PARSEC 55(3)
CHALLENGING STAGE

PARSEC 56(3)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 56(3)
(NO BLASTER HEAD)

	12	13	--	--	--	--	--	--	
8	--	--	--	--	--	--	9	10	11
--	19	0	1	2	3	4	5	6	7
14	15	16	17	18	--	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 57(3)
HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 57(3)

HYPER

	11	12	--	--	--	--	--	--	
7	8	--	--	--	--	--	--	9	10
--	--	19	0	1	2	3	4	5	6
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 58(3)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 58(3)

ELEPHANT + TRANSFORMATION

	10	11	--	--	--	--	--	--	
6	7	8	--	--	--	--	--	--	9
--	--	--	19	0	1	2	3	4	5
12	13	14	15	16	17	18	--	--	--

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

PARSEC 1

PHALANX

	--	--	--	--	--	--	--	--	
13	14	15	16	17	18	--	--	--	--
--	--	--	--	--	--	9	10	11	12
19	0	1	2	3	4	5	6	7	8

1Pがプレイ中に、待機中の敵を倒す時に使う。
または、下2段の飛行中の敵を倒す時に使う。

【PARSEC 58(3)】の次は【PARSEC 1】に戻る。

