

## 敵-Necromorph-

- 序文
- 一般的なネクロモーフ

Slasher  
Lurker  
Infector  
Swarm  
Pregnant  
Brute  
Leaper  
Guardian  
Tentacles  
Exploder  
Wheezer  
Divider  
Twitcher

- BOSS

Hunter  
Leviathan  
Slug  
Hive Mind

---

## 序文

ネクロモーフとは、宇宙船USG ishimura内に存在する多数の敵対生物の総称である。  
人間の死体（Necro）を変質（Morph）させて誕生する特質から、Kyne博士によって命名された。

ネクロモーフの最大の特徴として、人間でいう「生命維持器官」が存在しない点が上げられる。  
このため他のゲームでは有効打になる頭部攻撃を狙うメリットがほとんど存在しない。  
(視界を奪うため突撃などを封じる事は出来るが、錯乱してむちゃくちゃに暴れ回る副作用もある)  
しかし、両手足などの細い部分を切断・破壊することで戦闘能力を大幅に減らすことができる。  
また胴体よりも大きなダメージを与えることが多いので、積極的に四肢を狙うようにしたい。

## 一般的なネクロモーフ

## Slasher



- 最も一般的なネクロモーフ。ほとんどのChapterで出現する。
- 弱点は 両腕。両腕を切断すると即死する。

- 巨大な鎌状に変形した両腕が特徴的。メインの攻撃手段であると同時に大きな弱点でもある。

距離が空いていると、猛然とダッシュしてきて一気に距離を詰め、飛びかかって攻撃してくる。むしろ中途半端に間合いが開いている方が危険とさえ言えるので、離れていても油断してはいけない。厄介なダッシュ攻撃を封じるには脚を切断するのが有効。敵を鈍化させ、弱点の腕が狙いやすくなるので、脚 腕と攻撃を加えるのが効率がよい。

- 寄生者の性別や装備によって何種類かのタイプが存在する。

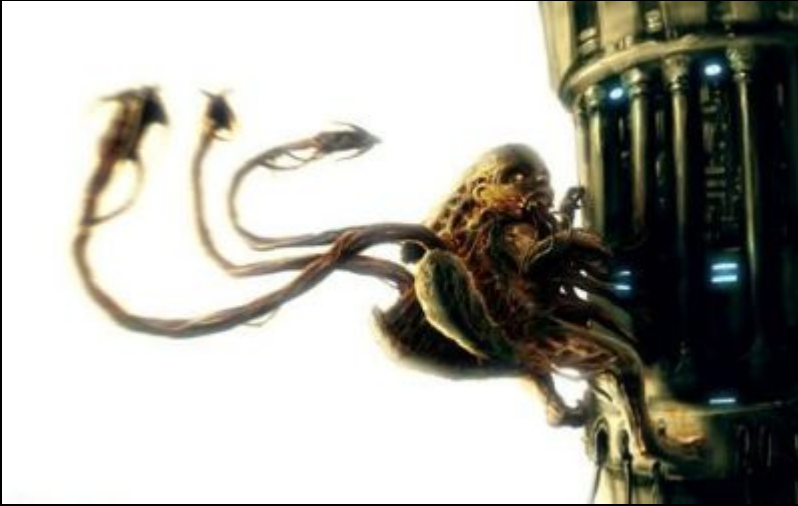
両脚にプロテクターを付けているタイプは、脚へのダメージがなかなか通らない。直接腕を狙おう。緑色の服を着た細身のタイプは女性の寄生体。中距離から酸を吐いて攻撃してくることがある。酸はkinesisで掴んで投げ返すことが可能だが、捕捉が難しい。

- エアダクト(吸排気口)を経由して広範囲に迅速に移動する事が出来る。

同エリア内だけではなく、エリア間の移動も可能なので、隣の部屋に逃げた程度では難なく追ってくる。脚を切断するとエアダクトを使った移動を封じることができる。

- 体色が黒ずんだSlasherはSuper-Slasherと呼ばれ、体力・攻撃力が格段にパワーアップしている難敵である。

## Lurker



- 胎児・新生児の死体を素体としたネクロモーフ。弱点は 背中・三本の触手。  
どうやら新生児の他にクローン用細胞を利用したらしい。
- 小型だが大変身軽で、天井や壁であろうと自由に動き回る機動力の高さが厄介な敵。  
その機動力を活かして、無重力や真空状態で頻繁に出現する。位置の把握が困難なので苦労するだろう。
- 間接攻撃を主体とする。背中から伸ばした3本の触手の先から鋸状の弾を撃ち出して攻撃してくる。  
その触手が弱点なので、攻撃される前に先手を取って撃退したい。形状からLineGunが有効。  
また背中の触手が収まっている部分もかなり柔らかく、ここを狙えば同等のダメージが与えられる。
- 至近距離では触手を伸ばして直接飛びかかってくる。捕まったらボタン連打で急いでふりほどこう。  
無重力や真空状態では至近距離でも飛びかかってこないが、触手をムチのように振って攻撃してくる。
- Plasma CutterやLine Gunで触手を斬るのが手っ取り早いが、  
攻撃力を強化したContact BeamやPulse Rifleなら本体を撃ち抜くのも有効。  
難易度が低いならばあえて捕まって、蹴っ飛ばして倒すのもそれなりに有効。  
Slasher等と違い、Superでも反撃一回で倒すことができる。10回繰り返すと実績・トロフィー解除。  
一匹か数が少ない場合は、地面に降りるまで待ち、威嚇体制に入ってもかまわずに  
踏みつけまくってやると、案外簡単に殺すことができる。ただし操作に自信が無い場合はお勧めできない。
- Slasherと同様、後半には黒い姿のSuper-Lurkerが登場する。体力・攻撃力がパワーアップしている。

## Infector



- モモンガのような形をした小型ネクロモーフ。弱点は**特になし**。  
やや耐久力が高いが、これという弱点が無いので、普通に攻撃して倒すしかない。
- 四肢のある人間の死体をSuper-Slasherに"進化"させる厄介な能力を持つ。率先して倒すべき敵。  
  
USG-Valor内の死体はTwitcherへと変化する。
- 変化したネクロモーフの状態は、変化前の死体の状態に準じる。  
つまり、元の死体の四肢が欠損していると、同じように欠損した状態でネクロモーフ化する。  
  
死体の状態が良くなければInfectorが取り付くことはない。  
具体的な条件は「四肢が2本以上残っていること」。  
つまり事前に死体を念入りに破壊しておけば、ネクロモーフ化を未然に防ぐことができる。
- 両腕だけを切断した死体にInfectorを取り付けさせると、ネクロモーフ化した瞬間に即死してしまう。  
  
Infectorの動きをしばらく封じることができる上に、アイテムを落とす可能性があるため、オイシイ。
- 周囲に手頃な死体が無い状況では、Infectorは直接飛びかかって攻撃してくる。  
攻撃を食らったらすぐにボタン連打でふりほどこう。  
  
ふりほどくことができれば、演出中に必ず倒すことができる。荒ぶるIssacは一見の価値有り。  
飛びかかる前に目の前で立ち止まって唸るので、先に攻撃して食い止めたい。

攻略法としてはPulse Rifleで蜂の巣にするのがやや有効か。

あるいは変異中の死体を破壊しながら大ダメージを与えられるForce Gunがお勧め。

プレイヤーより遠く、若しくはプレイヤーの後ろに死体があった場合でもプレイヤーを無視して、最優先で変異を仕掛けて来るので注意（つまり死体をバラバラにするしか有効な手だてが無い）。

主人公がSTOREに密着している状態だと攻撃を受けない為、そこでの踏み付けだけで安全に倒せる。

(STOREに敵自体は入れないが爪や射出物等攻撃判定は入る、だが体のみが攻撃判定を持つInfectorにはそれが出来ない)

## Swarm



- 大きな蛭か虫の様な小型ネクロモーフ。弱点はないが、一発で倒せる  
単体では非力な存在だが、大群で出現して数に物を言わせて襲ってくるため油断はできない。
- 近寄られると一斉に飛びかかり、Issacの身体に取り付いてじわじわダメージを与えてくる。  
すぐにボタン連打でふりほどけばダメージを受ける前に倒せるのだが、一斉に襲い掛かれると、一気に体力を奪われてあっという間に死んでしまう。
- 耐久力が無く、あらゆる攻撃で即死するので、範囲攻撃で一網打尽にするのが手っ取り早い。  
爆発物やForceGunでまとめて殲滅するか、FlameThrowerで焼き尽くすのが良策だ。手頃な攻撃手段が無い場合は、Stasisで足止めしてさっさと逃げてしまうのが良い。
- トラップとして、アイテムの入った緑の箱の中に隠れていることがある。  
また妊婦型ネクロモーフ"Pregnant"の腹の中からも大量に出現する事がある。

## Pregnant



「妊婦」の名を冠する、腹部が異常に肥大したネクロモーフ。弱点は 両腕

- 基本的な性能はSlasherに準じている。鈍重なのでダッシュ攻撃は出来ないが、攻撃力が高い。
- 腹部には別の小型ネクロモーフを大量に宿しており、腹に攻撃を加えると破水して中身が溢れ、加勢してくる。腹部への攻撃は極力避けるように心掛けたい。

頭部、及び両腕を攻撃して死亡させた場合は破水しなくなる。

腹部から出現する敵は、大量のSwarm、Dividerの触手体×3、Lurker×2のどれか。

何が出てくるかは個体によって決まっている。

爆発物などでも腹部が破れてしまうので、範囲攻撃を使用する場合は破水のリスクを覚悟すること。

破水直後なら爆発物で一網打尽にできるので、敢えて先に腹部を裂く判断も状況によってはアリ。

- 破水した後も攻撃してくる。むしろ動き自体は軽快になるので油断しないように。

## Brute



- 上半身が異様に発達した、歪ながら巨大な体躯が特徴的な大型ネクロモーフ。中ボスの存在で、要所で出現してはIssacを苦しめる。弱点は背面・関節、特に黄色い部分。
- ゴリラのように四つ足を駆使することで見かけに見合わぬ素早い移動が可能で、その機動力と巨体を活かした突進攻撃はまさに脅威。必ず中～遠距離で戦うこと。
- 主に歩行と突進の2つの移動モードがあり、距離や被ダメージなどによって使い分けてくる。

歩行時は全体的に隙が少なく戦いにくい。

ダメージを与えて怯ませると、必ず突進モードへ移行する。

突進時は移動がかなり速くなるが、その代わり小回りが効かなくなる。

突進の回避後に大きな隙を晒すようになるので、stasisを併用して背面に集中攻撃を加えよう。

- 身体の前面部は硬質化した外骨格で覆われており、ほとんどの攻撃が通用しない。弱点は間接のスキマになっている黄色い部分で、両腕の付け根、剥き出しの背中や両脚など。

stasisを使って裏に回り込み、背中や脚を攻撃しよう。

エイミングに自信がある人なら、正面から両腕の付け根を狙っても良い。

また範囲攻撃のForceGunやFlameThrowerの炎なら、正面からでもダメージを与えられる。

ある程度ダメージを与えると、その場で亀のようにうずくまって防御姿勢を取る。

しかし背中と脚は無防備になっているので、ここぞとばかりに追撃しよう。

- 四肢を1つでも失うと、ほとんど移動できなくなるため、かなり戦いやすくなる。ただし、腹部からPodを吐きだして遠距離攻撃をしてくるようになる。

まともに動けないからと言って迂闊に近寄ると、身体を引き摺りながら飛びかかってくるので注意。

Podはかなり高威力で危険な爆発物だが、Kinesisで掴んで投げ返すことができる。

Podを投げ返せば、無駄弾を使わずに大ダメージを与えられるので、積極的に狙っていきたい。

PodをKinesisで投げ返す行為は、実績解除の条件にもなっている。

- 物語の終盤では、Bruteの強化版であるSuper-Bluteが登場する。体力・攻撃力ともに大変高い強敵。

こちらは四肢を1つ失っても素早い動きで距離を詰めてくるので注意、Podを投げ返そうと遠くから様子を窺っていると痛手を負う

## Leaper



- 下半身が大きく変質し、両脚の代わりにサソリのような巨大な尾を有するネクロモーフ。弱点は両腕
- 他のネクロモーフと同様に両腕が弱点になっているが、当たり判定がかなり小さく攻撃を当てづらい。

迅速に仕留めたい場合はStasisを併用して正確に狙い撃つと良い。または思い切ってStompするの一手。

- 鈍そうな外見とは裏腹に、機動性に富んだ素早い移動が可能で、両腕を使って迅速に走り寄ったり長距離ジャンプで一気に距離を詰めてきたり、床や壁へ自在に飛び移ることもできる。

尻尾を切断すると、長距離ジャンプと尻尾攻撃を封じることができるので、かなり弱体化する。機動性の高さから、Lurkerと並んで無重力や真空状態で頻繁に出現する。

- 主な攻撃は尻尾での薙ぎ払い。縦振りは射程が長く、横振りは範囲が広い。

さらに至近距離だと押し倒して嘔みついてくることもある。  
押し倒しは敵の攻撃の中では最も出が速く、回避が相当に困難なのでとにかく距離を取ることを念頭において立ち回るようにしたい。

- 移動速度は速いが、方向転換は苦手のようにで旋回速度はかなり遅い。

正対すると危険だが、正面に立たず常に側面に回り込むように移動を続けるとLeaperはこちらの動きについて来ることができず、大きな隙を晒すことになる。1対1であれば、側面に回り込みながら腕をStompするだけで、弾を使わずに倒すことも可能。

- 後半には黒く変色したSuper-Leaperが登場する。体力・攻撃力がアップし、かなり倒しにくくなっている。

腕(移動手段)の被弾判定が小さく、パルスライフルで狙いをつけるのはかなり難しい。とくにSuper Leaperを相手にする場合は素直に胴体に打ちむか、武器を変更しよう。耐久力は高くないので、Stasisで動きを止めてじっくり狙えば簡単に腕を切断できる。



- 肉塊に取り込まれた死体が壁に貼り付けられた姿をしたネクロモーフ。弱点は 6本の触手

- 「守護者」の名前が示す通り、門番として機能する敵。  
リフトや扉の近くに配置されており、倒さなければ先に進む事が出来ないようになっている。

移動は全く出来ないが、迂闊に近寄ると触手によって首を刎ねられ、問答無用で即死させられる。  
絶対に近付いてはいけない。

- 一定間隔で付近に小さな肉塊を産み落とす。肉塊は伸ばした触手から一定間隔で弾を撃って攻撃してくる。

肉塊は触手が弱点だが、当たり判定が小さく狙いにくい。武器によっては肉塊を攻撃した方が速い。  
肉塊に接近すると自爆して吹き飛ばされるので注意。死ぬ時も自爆するが、それにダメージはない。

- 終盤に出現するGuardianほど、肉塊を産み落とす間隔が短くなる。

本体にStasisをかければ、肉塊を産むまでの時間を長くすることができる。

- 肉塊の最大同時出現数は6だが、Guardian本体を倒さないと無尽蔵に補充されるのでキリがない。

物陰にじっと隠れるなどして、全ての肉塊の攻撃タイミングを同期させれば、かなり避けやすくなる。  
手が付けられないと思ったら、セーブポイントまで戻ってセーブ&ロードすれば  
配置された肉塊をリセットすることができる。ただし初期配置分は残る。

- 弱点は腹部から周囲の壁に伸びる6本の触手。全て切断すれば倒す事ができる。

近くに爆発物があれば、出現直後に投げつけてやれば一撃で倒せる。  
またForceGunのグレネードも効果的。きっちり当てれば2発で倒せる。  
手前の肉塊ごと、ForceGunの衝撃波で本体を遠くから攻撃しまくるパワープレイも安全かつ効果的。  
首を刎ねられるギリギリの間合いまで接近する必要があるが、Ripperの刃で刈り取るのも楽しい。

## Tentacles



- 名前の示す通りの巨大な触手。弱点は 黄色く膨らんだ瘤
- 強制戦闘イベントとして配置されている敵で、突然巨大な触手に脚を取られて引き摺り倒される。そのまま巣穴に引きずり込まれると即死、ゲームオーバーになる。

弱点は触手にできた黄色い瘤の部分。巣穴に引きずり込まれるまでに倒さなければならない。

- 脚を掴むタイプ(Grab\_Tentacle)はゲーム全体で3回出現するが、それぞれ異なる死亡パターンが用意されている。一度は見ておいても良いだろう。
- 崖下などから出現し、通路に触手を叩きつけて進行を妨害するタイプも存在する。

ある程度まで近寄ると下から出現し、一定間隔で触手を叩きつけてくる。タイミングを掴れば無視して通り抜けることもできる。触手の攻撃は敵にも有効なので、うまく誘導すれば触手に敵を倒してもらうことも可能。

## Exploder



- 左手が大きく変形し、爆発性の器官になったネクロモーフ。弱点は 左腕部の爆弾
- Issacに接近し、左手の爆弾を叩きつけて自爆するという、特攻魂に溢れた敵である。

一度接近を許してしまうと、爆発から逃れることはほとんど不可能。近寄られる前に何としても倒したい。接近されそうな場合はStasisを使ってスローにすると良い。その間に脇をすり抜けて逃げてしまおう。

Stasisをかけてからわざを接近し、こちらに反応させてから逃げることで、弾を使わずに自爆させられる。

- 他のネクロモーフと同様に、両腕を切り落とせば倒す事ができるが爆弾部を攻撃すれば数発で爆死させることができるので、そちらの方が手っ取り早い。近寄られる前に爆死させよう。
- 爆弾部ではなく、爆弾のついた左腕を切り落とすことで、爆弾部を切り離すことができる。

切り離れた爆弾部はKinesisを利用して爆発物として使うことができる。

爆弾を失ったExploderは、頭突きで攻撃してくるようになる。脅威ではなくなるが、油断しないように。

## Wheezer



- 巨大に発達した肺状器官を背中に持ち、口から毒ガスを吐くネクロモーフ。弱点は特になし
- Chapter6のイベント用のフラグとして機能している敵。定点に配置され、移動することはない。土下座したような格好のまま、空気清浄を妨げる毒ガスをひたすら周囲に撒き散らしている。

毒ガスの影響で、Wheezerの周囲は真空とほぼ同様の状態(ただし音は普通に聞こえる)になるがそれ以外はIssacに対して攻撃してくることもない無力な存在である。好きなように倒そう。

ただし、倒す・或いは近づくと援軍がやってくる事もあるため、状況によっては無酸素での戦闘になる事も。

## Divider



- 長い手足を持ったひよる長いネクロモーフ...っぽく見える触手の集合体。弱点は 特になし
- 一見すると長身なだけに見えるが、実は死体に5匹のネクロモーフが寄生している姿でそれぞれの個体が四肢と頭部として連動して動き、あたかも一匹のネクロモーフのように活動している。
- 四肢にある程度ダメージを与えると、連結が解けて5匹のネクロモーフ(頭部のタコ1匹 + 手足の虫4匹)に分裂する。

どちらかの脚を攻撃すれば、姿勢を維持できなくなって一気に合体が解けるので、効率がよい。分裂した後もそれぞれがバラバラに攻撃してくるので油断できない。ForceGunなどの範囲攻撃で一網打尽にするのが楽、FlameThrowerも有効。

- 分裂した触手は一定距離まで近付くと飛びかかって攻撃してくる。頭部の役割を果たすタコ状の触手のつかみ攻撃は、特に攻撃力が高いので注意しよう。
- 耐久力が高く、完全に殲滅するまでに多くの弾を使うため、なるべくなら相手にしたくない敵である。Stasisをかけてさっさと逃げてしまうのも有効な手と言える。

## Twitcheer



- Chapter9から登場する、救助軍艦USM Valor隊員の死体を基にしたネクロモーフ。弱点は 両腕

ただし、Slasherとは違い両腕を切り落としても即死せず、頭突きを仕掛けてくる。

- 隊員達が装備していたスーツのStasisモジュールがネクロモーフ化の際に暴走して、本来とは逆の効果である超高速化の能力を獲得している。そのため、痙攣さえも恐ろしく速い。

異常に素早い以外は通常のSlasherと大差無いので、落ち着いて四肢を切断すれば問題無く倒せる...はず。ただし、その素早い動作でこちらの攻撃をサイドステップで華麗に回避することもある。なるべく隙の少ない武器で挑みたい。

- 近寄られた場合は部位破壊など考えず、ありったけの弾をブチこんだ方が良い。のけぞって距離が離れてくれれば、体制を立て直せるだろう。
- 高速行動なので、足を切り落としてさえも手を高速で足代わりにして接近する。注意。
- こちらのStasisに対しても耐性があるようで、Stasisの効果時間が短くなるので注意。

それでも接近を許すくらいならどんどん使った方が良いのは間違いない。追い詰められる前に使うべし。

- 原因は不明だが、立ち止まって高速で痙攣している状態の時に攻撃がスリ抜ける時がある。

対処のしようがないので、こればかりは運が悪かったと思うしかないようだ。

---

## BOSS

### Hunter

Hunter

### Leviathan

Leviathan

## Slug

Slug

## Hive Mind

Hive Mind

---