

STG によろこそ！

文責：TT ジョニー

1. はじめに

新入生の皆さんご入学おめでとうございます。ここではシューティングゲーム（以下 STG）、特に弾幕 STG についてプレイしたことのない人向けにどんなものなのかを書いていこうと思います。

2. 弾幕 STG とは

STG はその名の通り撃つゲームです。STG には 2D シューティング、ファーストパーソンシューティング (FPS)、サードパーソンシューティング (TPS)、ガンシューティングなど他にも様々なものがありますが、弾幕 STG は 2D シューティングに含まれます。

2D シューティングは平面を映してそこで自分の機体（以下自機）を動かして敵を弾で叩き落とすゲームです。実際画像で見てもらえば分かりやすいと思います。



これは東方弾幕風というものを使って弾を出させてみたものです。自機は下の方で見切れています。弾の中心あたりにあるのが敵機です。このような感じで弾と自機と敵機を上から、もしくは横から一方向に固定して見る STG を 2D シューティングといいます。

弾幕 STG っていうのは 2D シューティングの中でも弾数が多く、自機のあたり判定弾のあたり判

定が見た目よりかなり小さいものを言います。つまり敵が弾幕を張ってきてかつ、それを避けられるような仕様になっている STG というわけです。一騎当千という感じがして爽快です。上の画像のものも弾幕 STG に含まれます。

3. 導入

弾幕 STG をやるにはアーケードでやるか家庭用でやるかの二択になりますが、家庭用でやることをオススメします。STG で僕が把握しているのは CAVE という会社が出しているものばかりだったりするのですが、それに限って言えば難易度がかなり抑えられているノービスモードがついている場合が多いです。まずはそのノービスモードをプレイして弾幕 STG とはどのようなものか、というのを体験してみるとよいと思います。

とにかく弾幕 STG というものに触れてみたい、という方は、PC ゲームを探してみるのもよいと思います。フリーゲームでもかなり良いのがあると思います。

もちろんアーケードから始めるのもあります。初めてのプレイだとしても、大抵のゲームは1、2面の難易度が抑えられているのである程度は楽しめるでしょう。ちなみに僕が初めてアーケードでプレイしたときはどのボタンがどの操作に対応しているのか全く分からず、かなりひどいプレイをしてしまいました。アーケードからやりたいのならば、公式ホームページなどで操作方法、ゲームシステムなどをしっかり調べてから臨んだ方がよいと思います。

4. オススメの弾幕 STG

ここではオススメの家庭用の弾幕 STG をあげておきます（というより僕がプレイしたことのある STG といったほうが正しいかもしれませんが）。この会誌にある「STG 座談会」のほうでも STG の紹介をしているので、そちらもご覧ください。

・怒首領蜂大復活 (XBOX360)

通常のモードのクリアが簡単というのがありますし、ノービスモードがついていることもあり、弾幕 STG を体験する、という意味では最適です。このゲームは、ボム（どうしてもない状況、弾を避けたくない状況を打開する緊急回避のための武装。ほとんどの STG では使うと敵にダメージを与えつつ一定時間無敵になる。大体使用回数に制限があります。）が被弾したときにオートで発動する仕様で、これになれてしまうとボムを手動で撃つという技術が上達しづらいかもしれません。なお、怒首領蜂大復活ブラックレーベルというものがありますが、これよりも難しくなっている上ノービスモードも結構きついです。買うならば普通の大復活をオススメします。

・エスプガルーダⅡ (XBOX360)

普通の弾幕 STG と同じく、ボム（このゲームの場合少し仕様は違いますが）とショットがあるのに加えて、このゲームには敵弾をゆっくりにしつつ自分の攻撃力を上げる「覚聖」というものがあります。覚聖を使うことを前提としているため、少し難しめです。システム上、他人のパターンを見てそのままトレースするのが難しく、クリアには自分自身でパターンを作ることが要求されるでしょう。その分、自分でパターンを作るという点の上達ができますし、実はきちんとパターンを組めば意外と簡単にクリアできたりもします（僕はクリアしていません！？）。こちらも家庭用にノービスモードがついていて、それはかなり難易度が抑えられていて、ついうっかり（？）買ってしまっても楽しめます。

・東方風神録 (PC)

こちらは同人作品になってしまうのですが、PC でできかなり安いのでオススメです。ゲーム内容としては、敵を倒すパターンよりも弾避けのパターンが重視されているといった感じですが、使えるボムの数が多く、ボムを使う抵抗をなくすという意味では初めてやるのに適しています。避けの練習をすれば本来パターン組んでクリアするべきところをゴリ押ししたりもできるでしょう。これも簡単なモード（イージーモード）があります。上記の2つのノービスモードほど簡単ではありませんが、クリアするのにある程度苦勞する分クリアしたときの爽快感がより大きいです。

5. さいごに

実をいうと、僕が本腰入れてやった STG はコンシューマーでは怒首領蜂大復活とエスプガルーダⅡ、同人では東方 Project というシリーズしかありません。もっと多くのものをプレイしてもっとたくさんものを紹介したいところですが、僕が STG を本腰入れて始めたのは1年前でして、そんなに数多くできなかつたのです。僕の実力が足りないこともあります。ノービスモードを除けば、他のゲームのようにクリアだけなら1週間やそこらでできるといったものが少なく、上にも書いた通り、エスプガルーダⅡは始めてから1年ほど経っていますがいまだにクリアできていません。こういう点ではかなり敷居が高いですね。ただ、クリアに苦勞する分クリアしたときの爽快感が他のゲームに比べて凄く大きいです。とにかく1つプレイしてみて、それをクリアするまで頑張ってみてください。弾幕 STG の良さがわかると思います。アイテムを出し惜しみしないこと、なるべく弾を気合いで避けなければいけない状況を作らないこと、ある程度敵の位置を覚えること、これらがクリアするコツです。