

STG 座談会

文責：イリアス

STG(シューティングゲーム)は古い歴史を持つゲームのジャンルのひとつです。本記事では TGA に所属するシューターの一部が集い、STG 座談会を行った際の記録を纏めてあります。STG に興味のある方も、興味のない方も、もしよろしければご覧いただければ幸いです。

1. 参加者紹介

Ralf (座談会では「R」と表記)

大学院 2 年生。最近真セセリ経由 ALL ができるようになりましたがそれしか取り得がないシューターです。自分で弾幕 STG を作ってたりもします。

好きな STG : エスパガルーダ II

イリアス (座談会では「イ」と表記)

大学院 1 年生。縦スクロール弾幕系 STG がメインのクリアー。真ボス経由 ALL 経験があるのは怒首領蜂大往生ブラックレーベル、エスパガルーダ II、怒首領蜂大復活 ver1.5 など。箱〇は買う買う詐欺。
好きな STG : 怒首領蜂大往生、怒首領蜂大復活

TT ジョニー (座談会では「ジョ」と表記)

今年度の TGA 代表。もともと同人 STG から STG に入り、商業の STG はエスパガルーダ II から入りました。実力はエスパガルーダ II はまだクリアできていなくて、クリアを目指してパターンを組んでいる段階で、大復活は 1 周クリアができて、表 2 周に入るのを安定させるためにパターンを組んでいる段階です。

好きな STG : エスパガルーダ II、怒首領蜂大復活

クロウ (座談会では「ク」と表記)

OB 枠として参加。横 STG 派なのだが TGA の皆さんは縦 STG 派ばかりなので寂しいです。だれか捕鯨手伝ってよ！

箱〇で過疎ランキングを狙うのが最近の趣味。あ、避けるのは苦手なので弾幕は勘弁してください><

好きな STG : ダライアスバースト AC、ケツイ～絆地獄たち～

2. 座談会本編

本座談会では、「参加者 4 人全員がプレイ経験のある STG」をピックアップして、それぞれの作品について語るという形式を採用しました。4 人全員がプレイ経験のある STG は「ケツイ ～絆地獄たち～」 「虫姫さまふたり」 「怒首領蜂大復活」 「エスプガルーダ II」 の 4 作品となりました。奇しくも全てケイブ製の STG となりましたが、やはり昨今におけるケイブによる STG 市場へのリリース数を考えると、ある意味では当然の結果となったのではないかと思います。

2.1 ケツイ ～絆地獄たち～

『ケツイ ～絆地獄たち～』は、ケイブによる縦スクロール弾幕系 STG。2003 年稼働開始。「画面の前の方に出ないと道を塞がれて死ぬ」というゲームバランスや、独特の変則弾幕が高い評価を受け、コアなファンが多いゲームとして有名。

- | | | | |
|----|---|----|--|
| ク | とりあえず皆さんの辺までいけますか | R | エスプガルーダは覚えなくてもどうにでもなる |
| R | シンデレラアンバーを倒せるのがやっつです | | 大復活も中型機以下覚えてないよ |
| ジョ | 本腰いれてプレイしたわけではないので、3 面の途中までですね。 | ク | ケツイってスカイフィッシュとかドッペルとかのせいで完全パターンにできない印象あるんだが。縦穴・・・ |
| イ | 今日やったら 6 ミス 2 ボム一周 ALL とかでした | イ | ドッペルは仕方ないような |
| ク | 自分は表 2-3 のボス到達が最高記録 | R | だから敵の出現位置と挙動を覚えてないと難しい STG？ |
| イ | あくまで個人的にはなんですけど、ケツイは苦手 | ク | アドリブは確かに効きにくい だがランダム性のせいでアドリブも絶対いるというのがなかなか興味深い |
| ク | ケツイは前に出ないと難しい→でも最初は怖くて前に出れない ってせいで難しく感じるよなー | イ | あと弾が曲がりまくりなのが結構厳しいような。止まったりとか |
| イ | あと、ある程度パターンにした後の事故率が高いゲームなような | ジョ | 弾が止まったのはすごく印象的でした |
| R | ケツイ難しいというか敵が出過ぎてその分弾が多いイメージ。よく通路がふさがれる | ク | その分印象に残りやすいから覚えるのは結構楽だと思うんだが曲がろうが止まろうがあたらなければどうということはない |
| ク | 前に出て速攻すれば弾数少なくなるよ！ | R | 弾が止まるというか設置？ |
| R | 道中が完全にパターンという敵が出現する位置を把握するゲーム？ | ジョ | 僕が見たのは設置ですね |
| イ | 敵が出現する位置を把握するゲームってというのは、全部そうじゃないですか？ | R | 実際は速度を加速度で制御しているだけだと思うけど
初速度が 0 だけで、定速で来ていきなり 0 になる弾はないと思う
イ 発射して、いったん止まってから再度 |

動くタイプの弾ならありますよね
 R スカイフィッシュね
 イ 3ボスとかにもあったような
 R ジャマダハルの設置弾ね
 ク 1ボス以外は設置弾全部使うね
 イ CAVE シューの中でも珍しいですよ
 ね
 ク プロギアとかプロギアとかプロギア
 とか
 イ プロギアは横ケツイ
 蜂シリーズなんかと比べると対比が
 浮き立つかと
 ク 軸をずらすって避け方する人に曲が
 る弾は確かに厄介
 全体をぼんやり眺めるようにすると
 結構道がよく見えるんだけど
 イ 大きく避けないといけないんですか
 ね
 ク 場所によっては大きく避ける必要も
 あるし、あとは全体の軌道が見えるよ
 うになるのが大事かも
 大きく避ける場所があるからこそ B
 タイプをだな
 R いやここはワイドショットで殲滅す
 る A タイプをだな
 イ みなさんどの機体使ってますか
 R A
 ク B
 ジョ 両方 1 回ずつ使ったきりです

イ 自分は B に変えました。移動速度が
 ないと……
 ク ですよねー
 あと 2 周目考えたら正面ピンポイン
 ト攻撃の B のほうが撃ち返しさばく
 の楽な気がするし
 イ 2周目の弾速を考えると1周目以上に
 B タイプの優位性が光るような
 R 移動速度あっても事故る。4 面めっち
 やきつい
 ク 移動速度なくても事故るよ！
 イ 事故りやすいゲームですよ
 ク ケツイだから仕方がない
 R 要するに私は 4 面以降の敵配置覚え
 てないから B じゃきついただけです
 ク まあまずはしょんぼり移植の箱版で
 配置を覚えることから(ry
 X モード……
 イ 比較的楽にドゥーム様に会えていい
 じゃないですか
 ク だが発狂が難しくて死ぬ
 高画質モードもないおまけも微妙な
 しょんぼり移植だがなんだかんだで
 練習には使えるのが救い
 イ ゲーセンだと後半面の練習をピンポ
 イントでやるのが出来ないですし
 ね
 ク 2 周目にいけるようになったのもま
 あ一応箱版のおかげだしなあ

2.2 虫姫さまふたり

『虫姫さまふたり』は、ケイブによる縦スクロール弾幕系 STG。2006 年稼働開始。『虫姫さま』の正統な続編にあたる。弾速が速く、近年流行りの弾幕系 STG とは趣の異なる「オリジナルモード」、弾速が遅くて密度の高い「マニアックモード」、超難易度の「ウルトラモード」の 3 つの難易度を選択できる。

イ 今現役で虫ふたやってる人いますか？
 ク ウルトラモードが 1 面しかクリアできません なんとかしてください

イ そういうものです
 R オリジナルならクリアでマニアックが 4 面まだかなあ
 ジョ オリジナルは 3 面までですね。一応、コンティニューして最後まで行きま

ク したが。
前オリジナルは 2 機体でクリアできたがマニャックはまだ 4 面止まり
イ ver1.5 ウルトラ以外は一応クリアしました
R どっちも 3 面以降が異様に難しい
ク 虫ふたは操作が単純なのはいいと思う。ショットレーザー 以上
ジョ 覚えることがほとんどないですね。システム面で
イ CAVE シューで難易度選択が初めて入ったのも虫姫だったような
ふたりじゃなくて無印の方ですけどその辺りは、やっぱり初心者を意識しているんでしょうかね
ク 難しい かなり難しい 人外専用の 3 択だがな！
R いや、人類に挑戦したかっただけ難易度選択はあくまでカモフラージュだ
イ エスブガルダが簡単すぎるって叩かれた直後の作品だし仕方ないです
ク なので箱版ノービスは結構よかったと思う
イ ウルトラでスコア稼ぎ楽しいです
ク 誰でも遊べるウルトラとかウルトラの意味が……
ク 細けえこたあいいんだよ！
R 虫ふたはエクステンドが難しいなあ。特にアイテム
ク マニャックだと 2nd に届きません！
イ 5 面のアレですか
R その分ラスボスがバリア貼らないからボム持ち込めば勝利なんだが
ク 「ボムを持ち込めば」の前提が厳しすぎる
イ 虫ふたのラスボスは割と強い方ですよ
R ガチ避けと言われてますね
イ 強いというか固い
ク 弾が速くて死ぬる

イ システムが単純過ぎて、逆にボム以外の恩恵を受けられないのが辛いですね。ハイパーとか覚聖とかないです
ク 弾消しのオブジェクトとか出してもよかったと思うんだ。タウロンみたいなのがボス戦ででてくるとか
イ ボス戦でそういう要素を入れるなら、パーツ破壊で弾消しとかですかね
イ ところで、ver1.5 と黒版ではどっちの方が人気なんですかね
R 俺は前者しかやってない
ク 黒はスコア稼ぎが 0 距離前提だからあんまり好きじゃないな
ジョ ブラックは見たことがない…のかな
ク 意外と黒版が少数派
イ 自分は黒派ですよ
ゴッドの 3 万倍率を一度体験すると ver1.5 マニャックが劣化に思えます
ク ゴッドとか 3 面行くのがやっとな隊長！
まあ 1.5 のマニャックがあればいいんじゃないかな
イ 普段オリジナルしかやってないけどオリジナルは弾速いですよね。人によってはウルトラよりオリジナルの方が弾が刺さる人もいるという噂
ク 隙間抜けに神経使うよりは弾速きついほうがいいな
R 俺もオリジナルの方が好きだなあ
ラーサ糞ボスだけど、ボムを撃とうという気になる
ク おっほっほっほ！こわいざんしょ
イ ボムバリアがないだけマシです
あれでバリアあったら糞ボス過ぎる機体は何つかってますか？
R アブパル
ク どうかんがえてもアブノーマルなパルムさん
ジョ 特にどの機体を使っている、ってのは

	ないですね……まあこれもまだ数多くやっていないですが	イ	アブレコとか誰が考えたんですかねw
イ	アブパルおすすめ まあアブパルですよ	ジョ	そんなにひどいなら、一度使ってみてくださいw
ジョ	今度使ってみます。	ク	新感覚！レーザーで速度が上昇するミラクル機体！
ク	攻撃範囲より攻撃力ですよ	イ	しかもショット時も速い
イ	ラーサがもっと弱かったなら相対的に他の機体が有力になるかもしれませんが、クリア重視なら結局ラーサさんをどう倒すかって話になるので……	ジョ	速いのがさらに速くなるんですか
R	何だかんだ言って自機に突っ込んでくる敵多いからワイドでなくてもいいというか	ク	あれでどうやってマニアックやウルトラの弾密度をくぐりぬけるというのか
	そもそも誘導弾撃ってるし	イ	オリジナルならまだアブレコさんにも人権がありそうですが
ク	アブノーマルなレコさんはry	ク	マニ以上はマゾいだけですねw まあアブノーマルなパルムさんガガガガンバリマスってということで

2.3 怒首領蜂大復活

『怒首領蜂大復活』は、ケイブによる縦スクロール弾幕系 STG。2008 年稼働開始。『首領蜂シリーズ』の正統な最新作にあたる。前作『怒首領蜂大往生』のシステムを概ね継承しつつ、近年のケイブ作品に散見される過剰な弾消し要素を絡め、シリーズの中では特殊な作風を確立した。

イ	ここから大復活について	ク	1 周目ならハイパーで俺 TUEEEEEEE 感がお手軽に楽しめるのがいい
ク	アレンジ B ときいて	ジョ	ハイパーになれるまでにちょっと時間かかるかもしれませんが
R	1 周するだけなら簡単	イ	そしてハイパーで消せないビットに殺されるという
イ	まあまずはアーケードの話題から	ク	ビット氏ね
ジョ	アレンジ B はともかく、1 周するなら簡単ですねw	R	乗っかりハイパーがパーツの数だけゲージ上昇するのがプログラマとしては興味深いところ
ク	オートボム万歳	ジョ	1 周クリアなら、ビットは手動ボム安定ですね…
ジョ	初めてからクリアするまでが最も短かったですね。もちろんスタスタですが	ク	2 周目も手動ボム安定
イ	ver1.5 の時点でオートボムの ONOFF 選択がほしかったですね…	イ	4 面まではハイパーという強いシステムの練習をさせて、最終面でハイパーが通用しない相手を登場させるとするのは、ゲームで段階を踏むという
	まあでも初心者の受け皿としてはかなり機能したゲームなんじゃないでしょうか		
R	緑スタスタなら初見で 4 面まで行ける		

ク 点で非常に良かったと思います
先生！最後に段差が一気に上がりすぎです！

R ビット氏ね
ジョ あの安定パターンを自力で見つけられるようになるには相当時間かかりそうですね

イ ハイパー発動直後と、切れた直後に無敵時間があるということに気づかないと難しいかも。
そういう意味では大往生の頃からやってた人は有利だったのかも

R あとハイパーランクが上昇してちょうど5面でMAXとかになるの？
ク 1周目はランクは面ごとにリセットだよ
なんというかその辺の説明結構足りないよねこれ

イ いつものことです
ク チュートリアルもう少しがんばってほしい
ダラバーACとかやってて思ったが、インストに書いてない内容が多すぎる

イ ガルーダIIとかデスマはチュートリアルあったんですが、何で作品ごとに違うんだろう
ク つ時間がなかった
R まあ大復活はハイパー使わなくてもクリアできる難易度だったんじゃないですかね。2ボタンなら説明要らないし

イ オートボムがあるので、一周なら確かにそうですね
ク いや、ノーハイパーは無理だろw
ジョ ハイパー禁止プレイはまだきついかもしれませんw
ああ、でも手動ボムをつかえればそうでもないですか

R ノーハイパーならいつもの怒首領蜂1周な気がする

イ オートボムがあるならノーハイパーでも1周ゲーの平均よりは簡単な気がします

ジョ オートボムに頼っていると、無敵時間の短さでボムがガンガン減っていくってこともありますけど……まあ、あるだけマシですか

イ 本来なら1機減ってるわけだしね
ク だからこそ黒版である

R 黒版はボスが異常に硬い
ク まだボムスタでしかクリアできてない

ジョ 黒版はシステム把握すらしてません
イ 1.5とは完全に別ゲーですね……
ステージの構成が似てるってだけ
大きな部分でのシステムも違うし、細かいところでは敵を破壊したときの弾消しの範囲も違ったりで

ク 黒はなー 弾が速いか多いかのどっちかにしてくれ 烈怒MAXにしたら弾速すぎて気づいたら当たってる時がある

イ おとなしく烈怒さげましょう
ク だが烈怒MAXにしないとハイパーが使えなくて詰む

R あと烈怒モードにショットボタンとラピッドボタン同時押しで入るのはやめて欲しい。俺ずっと連射ボタン押しっぱなしなんだが

イ それはボタンの数的に仕方ないような。烈怒さげたいときは連射ボタンから指離せばいいだけなので

ク 烈怒とレーザーを逆にすりゃよかったんじゃない？

R そうかもしれない
イ なるほど
ク まあ直感に反するから微妙だけど

R 結構連射ボタンをデフォルトで押ししてる人は結構多いと思うんだが、俺だけ？

イ ほとんどの人はそうだと思いますよ

ジョ	最近はそうになりましたね。前までは、自分でボタンを押しまくってましたが	ク	……
		R	アレンジ B は何が起ってるか分からん STG としては A かなあ
イ	ところで、割と最近箱〇版が出ましたよね	イ	アレンジ B はこっちのプレーによって敵が強くなるってあたりが個人的にですが、勝利条件がこっちの挙動で左右されるゲームはあまり好きじゃないです
ク	アレンジ B の話ですねよききた	ク	RPG 的で面白いけどなあアレンジ B
イ	えっ	イ	RPG 的っていうのは確かにありそうですね
R	お帰りください	ク	内部データのレベル上げ、みたいな
ク	(´・ω・´)	ク	で、そのレベルの上げ方も人によるってのがいい
イ	ver1.51 が一番面白かったです	イ	青レベル上げて高速弾楽しいです
ク	あのヒバチでボムだけで数千億点はいる謎ゲーか	R	レベル上げめんどくせえ
イ	スコアシステムはまあ……	ジョ	ボムでごり押しがやりにくくなりましたねー
ク	ランキングのトップランカーがみんなヒバチ倒してない件	ク	まあアップデート前が強すぎたしなあれ。アイちゃんがボム連打するだけで沈むし
イ	ww		あと黒復活のパッケージイラスト、あれ一発ネタかと思ってたら本当にそのパッケージで出したから噴いた
ク	1.51 はジクウコウさんが本当に自重しない	イ	誰が言い出したんですかねあれ
イ	色々とインフレしてますよね	ク	戦車の人じゃね？
ク	まあ俺 TUEEEEEEE 感が増してて楽しいのには同意	R	戦車の人か
イ	アレンジ A、アレンジ B についてはどうでしょうか	イ	一番ありそうなのは戦車の人でしょうね
ク	アレンジ B キター		
R	アレンジ A は面白かったです 大往生ね		
イ	アレンジ A は面白かったですね		
ジョ	アレンジ A は楽しいですね。ヒット数を伸ばすのが簡単にできて		

2.4 エスプガルーダ II

『エスプガルーダ II』は、ケイブによる縦スクロール弾幕系 STG。2005 年稼働開始。『エスプガルーダ』の正統な続編にあたる。前作でほぼ完成していた「覚聖」システムをさらに進化させた「覚聖絶死界」というシステムを搭載し、より奥深さの増したスコアシステムは評価が高い。

イ	以下ガルーダ II について		ガルーダ II じゃないですかね？
R	セセリンはあはあ	R	それ俺がかなり順位上げてね？
イ	現在の TGA 現役で一番人気あるのは	イ	ジョニー君が最初にやった商業 STG

もガルダⅡだけ
 ジョ そうです。CAVEの公式サイトを見て、システムが面白そうだったので、大学に入った後やろうと計画してました
 ク なんでみんなこんな難しいゲームできるんだ
 R 何、難しいのはラスボスだけです
 ク 4ボスが安定しない自分に隙はなかった
 ジョ 4ボスの安定度が壁ですねー
 イ 直前で絶死稼ぎして石なくすから……
 ク 絶死稼ぎしないと楽しくないジャマイカ！
 イ 4ボスは形態が多いですからね
 1形態1バリアとかで何とかするのは3面までです
 R 撃破時に石消費するから形態が多いボスは難しいですね
 実は4ボスだけ地上敵だから安地があるという
 ジョ 覚聖切るように心がけたほうがいいんですかね
 R なれたら覚聖は切った方がいいね
 ガルⅡは無印が相当簡単だったから結構最初から難しめに作ってあるね
 2面後半とか覚聖がないとどうするんだらう
 イ あそこで覚聖しまくと2ボスがきつくなるので、初心者には2面ノーマス突破が最初の壁になるように上手く作られていますね
 ジョ 覚聖が前提の弾幕が多いですね。
 ク ガルⅡは全体的にボスが厳しすぎる覚聖が肝なのにボス戦はすぐ覚聖切れる
 R かなり厳しいですね
 ボスとしては3面ジャンメが鬼門
 ジョ 覚聖に頭がいかってしまって、ボムれないということが多いです。

R ボムは1/4使えば比較的多い方だね
 ジョ 普通に使うなら、MAXボム2回と最小ボム1回ですか
 R それが理想かな
 イ MAXボム2回と覚聖時被弾によるオートボム1回が一番よさそうですね
 R うむ。クジャクには効かないけど。覚聖オートボム用にちょっと残しておくのは理想だね。
 イ クジャクはもう少し弱くならなかったんですかね
 R そのためのアサギさんじゃないか
 ク アサギさんは3面までが安定しません><
 R つ「バリア」
 イ 適当にクリアするだけならアゲハでも何とか
 R 真セリ狙わないなら序盤でどんどんバリア撃った方がいいですよ
 ク アサギさんは覚聖の減りが早くて絶死界が使いにくいのもなー
 ジョ 絶死界は自分から使ってみたいですが、ほとんど使ってませんね。
 イ 稼いでもクリアできなかつたら本末転倒ですよ
 ク クリアできなくても楽しけりゃいいんだよ！
 R というお兄ちゃんは置いておいて
 ク (´・ω´)
 R やっぱガルダ2は5面がいいと思います
 BGMが無印のアレンジ詰め合わせで、敵も無印とほぼ同じ奴らですしセリがボスで出てくる伏線ですね。そういうのはなかなか凝ってていいですよ
 R あと縦弾幕には珍しい横と下スクロールが凝ってると思う
 ク 縦穴の絶死稼ぎがry
 R 縦穴は絶した方が安定しますね
 イ 絶した方が安定する箇所結構多いで

すよね。アリスクローン地帯もそうですし

ク 石の減りが少なくなるのがミン
ジョ 撃破時に石を消費しないのはでかい
です。その後のリカバリーができません
い どうしようもないですが
当たるとボム全消費なのがきびしい

イ タテハの存在意義について
R やっぱり 5 面はセセリが大人になっ
てるのいいよね！
やっぱり STG のヒロインはこうじゃ
なくちゃ！

イ アサギさんもヒロインですよ
ク そしてタテハさんにもぎもぎされる
わけですねわかります
ジョ タテハさんはヒロインじゃ……
ク 築こうよ平和な世界
イ タテハ((((爆))))
R おい……築かれるぞ……
ク みんながそうやってバカにするから
アレンジモードであんなになっちゃ
ったじゃないか
R まあなんだかんだ言って棒読みじゃ
なくなって憎悪に満ちてるのはいい
と思うんですよ
憎悪に満ちたら 2 機捧げて突破しま
すけど
タテハ相当厳しいですよ
ク 覚聖時ショット推奨なのが原因の大
半
イ このゲーム移動速度がそこまで重要
になるわけではないと思うので、ショ
ットが強くてまあ……って感じが
ジョ タテハはショットが強いから道中が
楽なのかと思いましたが、そうでもな
いんでしょうか？
R 単純に攻撃力の問題
イ ボスがきつくなる方がヤバイ
ジョ なるほど

ク まあボスがきついゲームだしね
R 道中は覚聖でどうにでもなる
ジョ ラスボスのラストの弾幕が異常にき
ついゲームで攻撃力の低さはやばい
ですね
R 弾速が遅くなるあたり、とても初心者
向けのゲームだと思いますよ
ク いや、その理屈はおかしい
ジョ パターンが複雑になるから、ある程度
考えられないときついですね
R 弾速を遅くするゲームは同人ゲーム
を広く探してもほとんどないよう
です。え。
もうほんとにエスプガルーダシリー
ズくらい
ク トラブルなんとか(ry
R あれは特定の位置じゃ
ぐわんげも特定の位置の弾速が遅く
なります
イ まあ弾を遅くするというシステムに
関してはガルーダシリーズでほぼ完
成形と言ってもいいのでは
R 逆に他のところが作っても劣化にし
かならないと
イ 絶死界を超えるシステムがあればい
いんですが
R エスプガルーダで完成形だったのが
絶死界の追加で更に完成したと
その発想は凄いなと思った
ク そこで結界に入ると敵弾が遅くなっ
て倒したら撃ち返しの出るデスマ II
ですよ
イ まあよくできたゲームですよ
ここはこうしてほしかった、みたいな
点がありません
R ボスは柔らかくして欲しい
ク ボスキつい
R タテハに人権を
イ ありません
R まあその辺だよな

イ 箱〇について
 R お買い得。BL モードとアレンジにおまけ、ノービスも 2 種類ある
 ク 一番面白いのはおまけモード 異論は認める
 R 俺 TUEEEEE モード
 プラクティスが道中から開始できるのもポイントかな
 イ 練習にはいいですね
 R 色んな意味で箱〇初心者にはオススメできる STG だと思う。はずれがない
 イ ノービスがありますしね
 R 最近のノービスひどいからね
 イ ノービス zatsuza・・・おっと
 ク あれはノービスじゃねえ
 イ 結局 TGA で全部合わせてガルーダ II 何本買ったんでしたっけ
 R 俺が 5 本買った
 イ 知ってます
 ク m9
 ジョ ブラックレーベル楽しいですよ！
 R 死んでも石回復しないってのが一番きつい。結局クジャクが一番強いのに火力不足になると死ぬ
 セセリが自機ですよ自機。自機昇格おめでとう！
 ク ボスが強すぎてそれどころじゃない
 ジョ 敵キャラの中でもっとも優遇されるような気がしますね。
 イ まあ無印から出てる人だし
 結局 BL は道中が簡単になってボスが厳しくなったってことなんですかね
 ジョ そうですね。ボスの突破方法が気合い避けか、ボムるかになりましたし
 R 実は赤走行でも攻撃力そのままだからボス戦は赤走行で速攻で葬るのがいいようです
 ク 弾速くて無理

R いや、弾が来る前に終わるボスもいます。ジャノメは厳しいですが他は結構葬れますよ
 ジョ セセリの覚聖が強いですしね
 R うむ
 前はボス前に赤走行に突入するパターンを組んでました
 ジョ BL は 3 面までは、覚聖で弾増やすのおもしれーってなるんですが、4 面からガチ避けがそもそもできないので、きついですね…。システムは超面白いですが
 ク 絶無敵！絶無敵！
 R システムは面白い、ガクジャク発狂がせめてボムバリア張らないで欲しかった
 ジョ クジャクさんがどうしようもないです
 ク クジャクって最終形態の前に自滅→0 距離撃破で石稼ぎ推奨だっけ
 R アーケードがテンポ悪かったからテンポ良くしたのが BL だしね。結構爽快感はある
 クジャクはそうするしかないですね
 ジョ BL の場合は、ミスなしで発狂に石を 300 もっていけば、なんとかかなりそうですが、そもそもその前からきついですから
 ク テンポよくなったのはいいがボスがかえってきつくなってるのがなー
 R むう
 ジョ ミスしたときの石が 250 入る仕様ならよかったです、それだと簡単になりすぎるんでしょうかね
 R 弾押し返したり絶無敵とか絶死眼とかあるしな。難易度は落ちそう
 ジョ 右の方のゲージはミス時に回復するんでしたっけ？
 R 半分まで回復するはず
 ジョ アレを使って、クジャクの発狂をガチ避けですか…

R	そうなる。もしくは赤走行の攻撃力に任せるか	ジョ	3面以降がきついゲームですから、5面以降をすっとばせるのはでかいですし、アサギを使ってみようとも思っています
ク	クジャクで赤走行か…		アサギを使おうとして、1面でミスったのが少々響いていますがw
R	オートボム2回あるからなんとか	R	アサギは最悪残0でもクジャク倒せるし
ジョ	避けられるかどうかほとんど運です 相手がバリア張っている間に次のボムを撃ってしまいそうです。		4面までアサギで突破できるなら56面をアゲハで突破できるという説もある。その辺は好みで
R	赤走行しなくても運ゲーだな それはある	ジョ	せっかくアゲハでパターン組んでいたことだし、先にアゲハですかね…
ジョ	結局BLってクリアできている人はいるんですけど？	ク	前半楽しんで練習回数稼げるほうがいいと思うなー
R	クリアはできるよ	イ	とりあえず今回の座談会はこの辺りで。お疲れ様でした
ジョ	そうなんですか。	ク	おつかれー
R	めんどくさいだけ	ジョ	お疲れ様です
ク	4面も突破できてない\(^o^)/	R	お疲れ様でした
ジョ	なるほど 僕の場合はまず、通常のほうをクリアできないとだめですからね… 通常の方はなんだかんだで6面道中の序盤までしか到達していませんし		
R	そこでアサギさんを使うんだ		

3. あとがき

というわけでSTG座談会でした。STGは見た目的に少々敷居が高いかもしれませんが、最近ゲームセンターに行かずとも自宅でSTGを遊べるような環境がある程度は整ってきていますし、TGAでは新作STGが出るたびに「STG会合」と称して会員の家を集まってSTGを遊ぶ会のようなものが不定期に実施されています。4月には新入生歓迎会合が2回ほど行われますが、その際にもSTGを持ってくる会員はいると思います。

STGなんてやったことないという人も、この機会に気軽に手を出してみたいかでしょうか？

次のページ以降には、今回の座談会に参加した4人がそれぞれオススメのSTGを1作ずつレビューしたものを掲載しています。是非読んでみてください。

エスプガルーダ

文責：Ralf

2003年11月からアーケードで稼働開始した CAVE 発の弾幕 STG。2004年6月17日にアリカから PS2 版が発売され、こちらはアリカの公式通販でも購入できますので、家庭用弾幕 STG の中でも比較的入手しやすい部類に入ります。

それまでの弾幕 STG のスタンダードだったショット／レーザーとボムの2ボタンに加え、新しく「覚聖」が追加された3ボタンの弾幕 STG です。「覚聖」とは発動中は敵弾が遅くなり、倒した敵が吐いていた弾が消えるシステムで、パターンを組まなくてもある程度弾幕を避けられる仕様になっています。また、ボムも「ガードバリア」という、バリア発動中は無敵で、溜めたバリアゲージに比例した攻撃力の「ガードバリアアタック」を発動できます。これにより、避けづらい敵・弾幕をバリアで飛ばしてボスの HP を高攻撃力で削ることが可能です。システムが少々複雑で、扱うボタン数も3(4)ボタンと多めですが、覚聖システムにより敵弾が避けやすく、また「覚聖」と「ガードバリア」を任意に組み合わせることで、自分の腕前に合った戦略が組みやすい STG になっています。この為、エスプガルーダは弾幕 STG の中でも比較的難易度は低く、初心者に大変オススメできる弾幕 STG と言えます。

怒首領蜂大往生

文責：イリアス

「STG で最も重要なことは何か？」という問いへの回答は人によって様々だと思いますが、自分は「パターン化し、弾を気合いで避ける回数を減らすこと」が最重要であり、STG の腕前はその精度に依存する部分が多いのではないかと考えています。

さて、「怒首領蜂大往生」ですが、これは2002年に稼働開始した縦スクロール弾幕系 STG です。システムに関してはググれば分かるので省略します。

全5面構成ですが、このゲームの魅力は3面にあると思います。大往生の3面は独特の構成で、「適当に弾を避けていると簡単に詰むが、一度パターン化すると非常に簡単な面となる」という度合いが強い特徴があります。初心者殺しとして有名ですが、面の構成自体はパズル的で、ボス戦以外は人間性能をそこまで要求しません。そのため、弾避け能力が低い初心者が STG の腕を上げるための教材としては非常に適切であり、「パターンを組むこと」の重要性を最大限実感できる内容となっています。

大往生では、真ボスとして「緋蜂」という名のボスが登場します。稼働から何ヶ月もの間、全国トップクラスのプレイヤーが大勢挑戦し続けて誰も倒せなかったという化け物ボスですが、実は完璧にパターンが決まると、撃破までの過程で「弾を気合いで避ける行為」を僅か2~3回程度まで減らすことが可能となります。どこまで開発陣が想定していたのかは定かではありませんが、緋蜂戦が最終的にこのような形に落ち着いたという事実が、ある意味ではこのゲームを象徴しているように感じています。

怒首領蜂大復活

文責：TT ジョニー

このゲームは、自機の武装にショット（レーザー）とボムに加えて、ハイパーというものがあります。ハイパーとは、敵を倒すレーザーを当てるなどの行動をするたびにたまるゲージがあり、それが MAX の時のみ使用可能な自機のモードで、ハイパー中はショット時はある程度の弾消し効果、レーザー時は超火力になります。このゲームの特徴として、ハイパー中にもハイパーゲージがたまるというものがあり、うまく立ち回ればハイパー中にハイパーゲージを MAX にすることが出来ます。さらに、ハイパー発動後一定時間無敵で、ハイパー解除時一定時間無敵です。ハイパーゲージをどのように溜めるか、どの位置でハイパーを使うかをしっかりパターン化することで、1周目はノーミスノーボムも狙える構成になっています。ハイパーのおかげでちゃんとパターンを組めばほとんど弾を避ける必要がありません。

条件を満たすことにより、2周目をプレイすることができます。軒並み敵が強化された+隠しボスが追加されたもう一つの大復活を楽しめます。2周目にも2種類あり、片方は完全に上級者向けだったりします。僕は条件を満たせないため、難しい方の2周目には挑戦できたことすらありません。

全体として弾避けの技術より、パターン化の技術が問われるゲームで努力次第で難しい方の2周目クリアを誰でも狙える良い難易度の弾幕 STG です。

ダライアスバースト

文責：クロウ

座談会では縦弾幕 STG ばかりだったのであえて横非弾幕 STG を。

ダライアスバーストの魅力は、ルールが簡単、ルート分岐で自分にあった難易度を選択可能、上級者でも手ごたえのあるミッションモード、そしてなんといっても弾消ししたり敵の大群をなぎ払ったりできるバーストという強力なレーザー系武器の存在。

バーストはこのゲームの肝であり、うまく使いこなすことで敵の攻撃を完全にシャットアウトしたり、場所によってすさまじい点数を稼ぐことができたりと、このゲームを爽快感あふれるゲームにしてくれます。

また、アームと呼ばれるシールド装備はたくさん回収することで敵の攻撃を数十発防ぐことができるため、小さなミスですべてが台無し、ということもかなり少なく、お手軽に楽しめます。

さらになんといっても PSP という持ち運びの楽なハードであり、PSSore の DL 版ならロード時間も気になりません。

最近では超大画面で迫力の演出を楽しめるアーケード版のダライアスバーストアナザークロニクルも稼動開始したので、慣れてきたら是非アーケード版も。というか誰か一緒にやってよ！