

STG リレー実演 観覧の手引き

文責：イリアス

本日はご来場いただきありがとうございます。

この記事は、2011 年度駒場祭 2 日目(11 月 26 日(土))の TGA サブ企画である「STG リレー実演」の観覧の手引きです。本企画は、株式会社ケイブ製の STG で家庭用に移植されている作品を TGA 会員が順番にプレイし、「クリア」の襷を繋いでいくリレー企画です（なお、途中で誰かがクリアに失敗したとしても企画自体は最後まで続行します）。

本企画における「クリアを達成し、次のプレイヤーに襷を繋ぐ」の定義は「一番簡単なモードをノーコンティニューでクリアする」としています。ただし、会員の腕前にはばらつきがあるため、タイトルごとに各プレイヤーの腕と相談した「個人的な目標」も同時に設定しています。

以下には、実演する作品の簡潔な紹介、プレイヤーの自己紹介、タイムスケジュールを掲載しています。企画をご覧いただく際には、あわせて本記事もご一読いただければ幸いです。

1. 作品紹介

○怒首領蜂

1997 年稼働開始の縦スクロール STG です。全 6 面構成で、高難易度の 2 周目が存在します。

大量の敵弾を小さい当たり判定の自機で回避するという、当時としては目新しいゲームバランスによって、従来の STG とは異なる「弹幕 STG」の礎を作った記念碑的作品です。『怒首領蜂』が現代の STG に与えた影響は非常に大きく、未だに伝説的な作品として語り継がれています。

○怒首領蜂大往生

2002 年稼働開始の縦スクロール STG です。全 5 面構成で、高難易度の 2 周目が存在します。

『怒首領蜂』の正当な続編です。比較的シンプルな前作に加えて、今作から「ハイパー」と呼ばれるシステムが実装されました。これはアイテムを使用することで一時的に自機・敵機双方の火力を上昇させるというもので、これにより戦略性が上昇し、深みが増しました。比較的パターン色が強いいため、アドリブで適当にプレイすると詰まされるケースが多々あります。

○ケツイ ～絆地獄たち～

2003 年稼働開始の縦スクロール STG です。全 5 面構成で、高難易度の 2 周目が 2 種類存在します。

自機が後ろに下がれば下がるほど圧迫され、詰みやすくなるというゲームバランスとなっています。

さらに弾自体も曲がったりうねったりと大暴れ。ほとんどの弾が直進しかしない『怒首領蜂大往生』とは対極の作風となっています。

今回は2種類存在する2周目の中では簡単な、「表2周目」の攻略を目標とします。表2周目に突入するためには、1周目を「ミス数+ボム使用数 \leq 6」を満たした状態でクリアする必要があります。

○エスプガルーダ

2003年稼働開始の縦スクロールSTGです。全5面構成ですが、最終ステージが2段階に分かれているため、実質的には6面構成です。

このゲームにおいて特徴的なのが「覚聖」と呼ばれるシステムです。これは、稼いだアイテム(聖霊石)を消費することで一時的に敵の弾速を遅くすることができるというもので、このおかげでかなり難易度が抑えられています。ケイブ製のゲームの中では比較的易しいSTGと言えます。

○虫姫さま

2004年稼働開始の縦スクロールSTGです。全5面構成で、弾量は少ないが弾速が速い「オリジナルモード」、弾速は遅いが弾が多い「マニアックモード」、高難易度の「ウルトラモード」の3種類から難易度を選択することができます。さらにPS2版では、マニアックモードをベースにしつつ、弱体化したウルトラモードの真ボスが登場する「アレンジモード」も選択することができます。

「ウルトラモード」のリリースによるお祭り騒ぎの印象が強く、虫姫といえばウルトラ、というイメージがあるかもしれませんが、ウルトラ以外はそこまで極端に難易度が高いわけでもなく、遊びやすい内容となっています。

○エスプガルーダII

2005年稼働開始の縦スクロールSTGです。全6面構成です。

『エスプガルーダ』の正当な続編にあたります。前作の「覚聖」システムをさらに進化させた「覚聖絶死界」システムが実装されており、これによってスコア稼ぎが大幅に奥深くなりました。難易度は前作より全体的にやや上昇していますが、稀にIIの方が簡単だと主張するプレイヤーも存在します。

○虫姫さまふたり

2006年稼働開始の縦スクロールSTGです。全5面構成で、弾速の速い「オリジナルモード」、弾速の遅い「マニアックモード」、高難易度の「ウルトラモード」の3種類から難易度を選択することができます。

『虫姫さま』の正当な続編にあたります。前作と比較した場合、スコアシステムに変更が加えられ

ましたが、クリア重視のプレイをする場合はそこまで大きな変更はありません。難易度は前作より全体的にやや上昇しています。

○デスマイルズ

2007年稼働開始の横スクロール STG です。全7面構成ですが、EXTRA ステージ(峡谷)を経由した場合は全8面構成となります。

2001年に稼働を開始した『プロギアの嵐』以来2作目の横スクロール STG となります。各ステージごとにレベル1～レベル3までの難易度が設定されており、プレイヤーは自分の腕と相談してレベルを選択することができます。

○怒首領蜂大復活

2007年稼働開始の縦スクロール STG です。全5面構成で、高難易度の2周目が2種類存在します。

『怒首領蜂大往生』の正当な続編にあたります。前作に実装されていた「ハイパー」システムがさらに強化され、弾消し機能を有した「ハイパーカウンター」システムが今作では実装されました。さらに被弾するとオートでボムが発動するため、一周 ALL を目指すのであれば非常に易しい作りとなっています。

○デスマイルズⅡ

2009年稼働開始の横スクロール STG です。全5面構成です。

『デスマイルズ』の正当な続編にあたります。アーケードでの稼働時において小出しにアップデートを繰り返す方式を初めて採用した実験的な作品です。スコア稼ぎのシステムは比較的複雑で、慣れるためには練習が必要となります。

○赤い刀

2010年稼働開始の横スクロール STG です。全5面構成です。

幻忍と呼ばれるシステムが特徴で、アイテムを取得することで稼いだ祈導ゲージを消費することによって、バリアを張ったり、強力な攻撃をすることができるようになります。

今回は Xbox360 版専用の「真モード」を真ボス経由で撃破することを目標とします。通常版は全5面構成ですが、「真モード」は全6面構成です。「真モード」において真ボスを出現させるためには、ラスボスに辿り着くまでノーミスで進行することが条件となります。

2. プレイヤー自己紹介

Ralf

CAVE 弾幕 STG 歴は 3 年目です。2 年くらい待ち焦がれていた STG 実演企画が、学生最後の学園祭で実現しました。私の担当分は CAVE 弾幕 STG の中では比較的簡単な部類のもので、特に一番好きな『エスプガルーダ 2』は真セセリ経由クリアを目指したいと思います。

担当作品：エスプガルーダ 虫姫さまふたり エスプガルーダII

イリアス

縦スクロール弾幕 STG 専門のプレイヤーです。基本的にクリアラーで、スコアはそんなにやりません。STG のために箱〇を購入しましたが、今回のような企画物に関わらないとあまり起動しないのでただの箱と化しています。好きな STG は『怒首領蜂大往生』と『怒首領蜂大復活』です。よろしくをお願いします。

担当作品：怒首領蜂 虫姫さま ケツイ～絆地獄たち～

じお

STG 歴 2 年と少々の、1 周できれば満足なクリアラーです。これまで適当にアドリブでプレイしていたので、勘だけでは太刀打ちできない『大往生』の攻略にあたって初めてまともに敵配置を覚え始めたのでした。『赤い刀』では家庭用移植で追加された真ボスの撃破を目指します。

担当作品：怒首領蜂大往生 赤い刀

TT ジョニー

STG からは少し離れていましたが「大復活 1 周 ALL ならいける！」と思ったので、参加させてもらいました。クリア出来るように頑張ります。他には、『エスプガルーダ II』などをやっていました。一番良かった時で 6 面到達です。ちなみに、今は音ゲーを主にやっています。

担当作品：怒首領蜂大復活

クロウ

OB 枠からの参加。弾幕と縦 STG は苦手なので『デスマイルズ I』&『デスマイルズ IIX』担当。決して最近クロウきゅーぶ！とか言ってるからキャラが(略)なデスマ担当なわけでも、ED で(略)だから使うキャラがフォレットというわけでもありません。マジで。

担当作品：デスマイルズ デスマイルズII

3. タイムスケジュール

作品名	プレイヤー	目標	自機	プレイ時刻
怒首領蜂大復活	TT ジョニー	一周 ALL	TYPE-B ストロングスタイル	9:30～9:55
怒首領蜂	イリアス	一周 ALL	TYPE-C レーザー強化	10:00～10:30
デスマイルズII	クロウ	II X 最高難易度ルート 真ボスなし	フォレット	10:35～11:10
怒首領蜂大往生 (PS2 版)	じお	一周 ALL	TYPE-B EX 強化	11:15～11:40
虫姫さま	イリアス	アレンジモード ALL クリア時残機 3 以上	S-Power	11:45～12:15
エスプガルーダ	Ralf	ALL	アゲハ	12:20～12:50
虫姫さまふたり	Ralf	オリジナルモード ALL	ノーマルレコ	12:55～13:20
エスプガルーダII	Ralf	真セセリ経由 ALL	アサギ	13:25～13:55
デスマイルズ	クロウ	峡谷経由 ALL	フォレット	14:00～14:45
ケツイ	イリアス	表二周 ALL	TYPE-B	14:50～15:35
赤い刀	じお	真モード 真ボス撃破 ALL	壱号機	15:40～16:10
怒首領蜂大復活 (※)	イリアス	裏二周 ALL クリア時残機 2 以上	TYPE-B ストロングスタイル	16:15～17:10

(※) 企画時間が余った際のためのエキシビジョンです。そのため、当日の状況次第では行われない可能性があります。予めご了承ください。