



狩野製作所
にわか趣味シリーズ
STG 攻略編

Vol.03

イラスト(1998)

目次

壹. はじめに

貳. 作品概要

参. 攻略記録

肆. 作品に対する感想

伍. おすすめポイント

陸. おすすめの遊び方

壹. はじめに

本シリーズは気に入ったシューティングゲームを遊んで、ゲームの感想や攻略過程を記録するものです。作品はアーケードから据え置き機に移植されたものを中心としていますが、それ以外もこだわりなく遊んでいます。第3回は少し前に攻略したエスプレイドです。よろしくお願いします。

参. 作品概要

- ◆タイトル：エスプレイド（ESP RA.DE. アーケード版），
エスプレイド Ψ（PS4・Switch 移植版）
- ◆制作会社：株式会社ケイブ
- ◆稼働開始年：アーケード版は 1998 年にケイブから発売された。移植版は PlayStation4 と Nintendo Switch で 2019 年にエムツーから発売された。
- ◆稼働を確認した施設：秋葉原 Hey，姉ヶ崎シューティングスターほか多数店舗にて稼働あり。レトロゲームのエミュ筐体を含めると、非常に多数の店舗に存在する。（含めていいかは怪しいところ）
- ◆ストーリー：古いアーケードゲームだとインターネットでは情報が得られないことが多々あるが、本作は公式サイトが閲覧可能であり詳細なストーリーが記載されている⁽¹⁾。ESP 者（えすぷしゃ）という超能力者が存在する世界。ESP とは恐らく超感覚的知覚（Extra Sensory Perception）の事で、一般には五感に頼らない知覚能力を指す。本作内での ESP 者はその能力で相手を攻撃できるため、少し違う意味なのかもしれない。その能力を使った ESP 者による超能力犯罪、さらには ESP 者を束ねて活動する犯罪組織「夜叉」が人々の生活を脅かしている恐ろしい世界ある。国際警察は対 ESP 犯罪機関「JUDGE」を設立して対策を行った。自機のうちの 1 人はこの JUDGE から派遣されたエージェントである。敵の様子（右図）を見ると、手の形の弾幕を撃ってきている。これは遠くのもの进行操作できる能力を示しているのだろうか？銃器から放たれる弾幕は棒状・球状のよくある形状をしているが、人間が手の形の弾幕を飛ばしてくるとのはなんとも独特で、しかしサイコキネシス的な超能力の表現としてピッタリである。この弾幕は作品の最終盤までたびたび登場し、本作の特徴の 1 つとなっている。



◆キャラクター：こちら公式サイトに細かく記載されている⁽²⁾。本項では自機キャラクターのみを紹介するが、本作は敵組織（夜叉）側のキャラクターもまた魅力的である。ぜひ公式サイトで確認されたい。

①相模祐介：デフォルトの状態で作られている自機キャラクター。ESP 者であることを隠して生きてきた一般人。ある日突然夜叉と JUDGE の抗争に巻き込まれ、ESP 者としての戦いが始まる。主人公っぽいドラマチックなストーリー展開である。バレーボール部のユニフォームを着ており、日常生活から突如として戦いの世界に引き込まれた感じがうかがえる。機体性能としては俊足で正面火力重視、後のケイブ作品で言うところの A 機体。

②J-B 5th：ロシアの ESP 者組織で訓練され、ロシア政府の密命で夜叉を襲撃しに来たエージェント。中性的な顔立ちなのでアーケードだと荒い画質も相まってぼんやり女性っぽく見える。しかし自機として選択すると、割と低めの少年ボイスを聴くことができる。厨二病なお年頃の 14 歳。機体性能は中速＋広範囲ショットであり、後の作品で出てくる B 機体（ヘリコプター）みたいなもの。広範囲ショットは雑魚敵の掃討に適しているが、パワーショットで途切れてしまうため使い方に注意が必要である。インターネットで得られる攻略情報では、一番クリアしやすい機体として挙げられることが多いようだ。

③美作いろり：JUDGE の ESP 戦闘員。幼い頃に能力が覚醒し、JUDGE によって保護・育成されてきたという純粋な JUDGE 構成員。普段は元気で明るくふるまう反面、自身の強大な力に恐怖しており、キレるとヤバいらしい。自機性能は中速＋横幅の広い正面へのショットであり、最大往生の A-S 機体のようなカバー範囲である。ただし殲滅力は A-S に遠く及ばず、特にボス戦が長引く傾向にある。ビジュアルはふわふわのケープとブーツが紫色、帽子とグローブ、イヤリングが赤色のお揃いで可愛らしく、2 人の無骨な男どもに対して、とても女の子らしいオシャレな立ち姿である。公式サイトイラストは少数しかないが、熱烈なファンが付いてもおかしくない紅一点の存在。なんと移植版では追加要素である「いろりの部屋」という特別コーナーが用意されたがその内容は…？

◆システム：自機操作はレバーによる 8 方向への移動＋3 ボタンなので各自でやりやすい配置への割り当てが必要。メインショット（押しっぱなしで低速移動）、パワーショット（ゲージ制、単発で放たれる）、バリアー（1 回ボタンを押すと 25% くらいゲージを消費する、押し続けると少しずつゲージが減少する。使用している間は無敵、敵弾を吸うほど火力が上がる）の 3 つのボタンを操作

する。基本はメインショットを連打して（あるいは筐体の連射機能を利用して）高速移動を維持し、敵を速攻していくことになる。決まった敵を速攻するためにパワーショットを置く操作が有用であり、そこまで含めてパターンを組まないといけない。パワーショットは確かに強いが、やみくもに垂れ流してもあまり意味がない。バリアーは緊急回避的に使うと一瞬で終わってしまうので、使うべき地点を決めておく必要がある。ただ被弾から逃げるためだけに撃つバリアーは、ゲージ消費に対して火力が乏しくもったいない。

本作には「**円アイテムを使ったバリアー補充**」という個性的なシステムがある。まず円アイテムとは、フルパワー状態で中型機以上の敵を倒した時にドロップするアイテムである。またフルパワー状態でバリアーにより敵弾を吸うと、敵弾1発につき円アイテム1個に変換されて手に入る。アイテムは1個1円で、画面左上にいま何円貯まっているかが表示される。これは所持金ということだろうか？高校生のお小遣いにしてはあんまりに少ない…ゲーム開始時は0円、その後は200円で上昇がストップし、この状態でバリアーゲージが満タンでない（バリアーを使っている）と200円の数字が減少しはじめる。**0円になるまでのあいだ、敵から出る円アイテムが代わりにバリアーゲージの補充アイテムに変化する**。これを回収することで、減少したバリアーゲージを補充できる。所持金が0円になったらまた円アイテムがドロップするようになり、次は300円で上記のバリアー補充が行われる。その次は400円、500円と100円ずつ増加していく。このバリアー補充が、クリアを目指すうえで大変重要である。バリアーゲージの補充は上記のシステム以外には被弾しかなく、被弾したらしたでパワーが最低まで下がってしまうのでバリアーを使ってパワーアイテムを集めることになり、益々バリアーを消耗する。適切なタイミングでバリアーゲージを補充し、ボス戦以外で被弾せずに進行していきたい。

参. 攻略記録

通えるゲーセンではエスプレイドの稼働がなかったため、Nintendo Switchの移植版で挑戦開始。J-B 5thで練習し、10日ほどでクリアできた。

●攻略方針：当初は（可愛いという理由から）いろりで挑戦していたが、あまり上手く動かせなかったためJ-B 5thに変更した。移植版に存在するパワーショット連打機能（アーケードにも有ったらしい）を採用。遊んでいるうちにバリアーゲージ補充の重要性に気が付き、一部の区間はノーミスで進行しないといけない

と判断した。ノーミス進行した場合のクイックセーブを作成して、それぞれをステージ練習に見立てて繰り返し練習した。次第に3面までは安定してクリアできるようになり、4面道中と5面道中の練習を重点的に行った。5割くらいの確率でパターンを実行できるようになった段階で、1面から5面までの通しプレイに挑戦した。しかし結局クリアできたのは、4面5面ともにほぼパターン通りに動かせるようになった段階だった。

●攻略リザルト：1～3面はノーミス。3面ボス戦でバリアーを使用し、4面開幕で少しバリアーゲージを補充。バリアーゲージは満タンまで回復できないが、ステージの進行を優先して許容した。4面ボス戦までにバリアーを使い切り、どこかで1被弾したのち、すぐさまバリアーを使用しフルパワーに復帰した。5-1面道中の左上から出てくる大型戦車を倒した後で300円を集めきり、バリアーゲージを補充。5-2面道中最後の中型機置き場の前で400円にしたかったが、金拾いが遅れてバリアーゲージが1/3程度しか補充できなかった。ラスボスには残機5つ（ハート5個）で到達。その後は適宜バリアーを使ったり避けたりしながら、最後は残機2つ（ハート2個）でボスを撃破した。バリアーゲージの補充は200円～400円の3回、ほぼパターン通りの地点で補充できた。400円のゲージ回復が十分であれば、残機をもう1つ余らせられたかもしれない。

とりわけ重要な、5-1面道中で出てくる大型戦車（下図）の処理について。事前に攻略動画を探したが、安定して避けられそうなパターンを組んでいるものが無かった or ボム推奨であったため自力でパターンを構築した。自機を中心に90度くらいの角度に広がる紫のWay弾の誘導が肝心であると考え、誘導パターンを構築した。言葉で説明するのは難しいので、プレイ動画⁽³⁾を参照されたい。

ここでバリアーを浪費していると、最後の400円でのバリアー補充が前倒しになってしまいパターンが崩れる。しかもこいつの後に出てくる中型機群からのアイテムドロップが目当てなので、ますますバリアーを使いたくない。そういう事情がなくても、本来バリアー無しで突破できるならば、挑戦しない理由はないだろう。特殊な稼ぎプレイなどでなければ、ここはバリアー無しで抜きたい場面である。



肆. 作品に対する感想

◆作品コンセプトについて：ストーリーが作中で完結しており、また公式サイトにも詳細に示されているため理解しやすい。1~3面のステージはキャラクターによって順番が変わり、キャラクター選択時に押すボタンによって順番を固定することができる。上記の円アイテムを用いたバリアーゲージ回復は極めて重要な機能であるが、ステージの順序を含めてそういった**大事な情報が公式サイト載っていない**のが惜しいところである。バリアーを効果的に使い切ってようやくクリアを目指せる初心者にとっては、それらの情報がないとクリアは困難であろう。まあ2000年以前のゲームだから、オンラインの情報が少ないのは仕方ないと思うが…**情報を調べずガムシャラに、あるいは惰性で練習しても攻略は難しく、巷で初心者向けの作品と言われるのはにわかに信じがたい**。しかしステージとシステム両方への対策というSTGの基礎を学べるため、逆に初心者向けの作品といえる特徴を備えているのかもしれない。STGに限った話ではないけれど。

◆ゲームシステムについて：怒首領蜂シリーズを含む後のケイブ作品にありがちなショット+ボムで頑張る弾幕シュー、と思いきや全然違う。全体的に単発の自機狙い弾や敵の移動が不規則であり、パターン通りに動いているつもりでも予期しない地点で被弾が発生した。画面の色彩が暗めだったり解像度の問題があったりして視認性が悪いという事情も相まって、慣れても進行が不安定になりがちであった。そういう面で、**ゲームのソフト面よりハード面で難易度が上がっているように感じられた**。ゲーム自体の処理落ちに加えて、今回選んだNintendo Switchの処理落ちが合わさり操作が大変不便に感じられた。クリア直前は処理落ちしそうな場面を予期して、見切り発車でバリアーを使用するなど適応が進んだが、やりづらい事に変わりはない。今後はアーケードで遊んでみたいと思う。アーケードも同じってことは、ないよね…？

前述した通り円アイテムを用いたバリアーゲージ回復は、オマケ要素ではなくフル活用すべき機能であり、各種STGの自機オプション、東方projectシリーズでいうところのベントラー・神霊ゲージのようにステージ間で引き継ぐ強化システムに等しい。難しい弾幕をバリアーで飛ばすのは悪くなく、積極的に活用したい。**バリアーゲージを決まった地点で、効率良く補充する事が攻略のキモであるが、これに自力で気が付くのはゲーム初心者には難しいのではないか**。

◆グラフィックについて：暗くて見づらい部分は有るが、自機・敵機・背景すべてで細かく美しい描写が目に入る。とくに背景は後から見てみると中々凝った描

写が多く、さっさと通りすぎるのはもったいなく感じられる。弾は鮮やかな色で見やすく、背景に混ざって見えない、という事はなかった。

◆音楽について：ストーリーが暗めなだけに、音楽も全体に悲壮感が漂うが、そこにSTGらしいカッコよさがあると思う。(STGはなぜか悲壮なエピソードの作品が多い…) 移植版にはBGMが新規のアレンジ版になる「Drive Waves 2019」というモードが有る。ボス戦のBGMである「Raging Deicide」の超かっこいいアレンジを聴きながらプレイできるのだ！実際は操作に一生懸命で、音楽を聴いている余裕はあまり無いが…クリア後のエンディングで流れる曲は心安らかな落ち着いたもので、(エンディングの内容はともかく) 疲れた心が癒される。アレンジBGMのサウンドトラックは今でも購入可能なので、ぜひ購入されたい。(4)

伍. おすすめポイント

腕前によってノーマスを維持できる範囲が変わるため、バリアーをどこで使い、バリアーゲージ補充をどこで行うか、ステージを横断するパターンの攻略・接続が問われる、戦略的な攻略が楽しいゲームである。イラストは多くないが、全体に派手すぎない絵柄で落ち着いて遊べる。音楽は移植版のアレンジBGMを含めてダークでアップテンポな曲が多く、特にボス戦で盛り上がりを感じる。基板が古い+修理対応が終了しているためアーケードでの稼働は減る一方だが、最新機での移植版を遊べるのは嬉しいところ。ただハード面での処理落ちは精密な攻略の上では大変まずいものであり、何とか対策を探したいところである。

陸. おすすめの遊び方

本作がハード面で抱える問題の解決方法が未だ判っていないため、ハードの選択については明確なおすすめを示すことができない。しかし実際のところ基板の古さを考えると今後アーケードの筐体で遊べる可能性は低くなると考えられ、PS4かNintendo Switchの移植版を選択せざるを得ないと思われる。移植版で遊ぶならばクイックセーブ・クイックロード機能が大変有用である。ミスした場面をやり直せる「おさらいモード」というものがあるが、個々の弾幕への対処だけ練習していてもクリアまでの道のりはまだ遠い。再三述べたように、個々の弾幕にどう対処するのかと同じくらい、バリアーや円アイテムのリソースを、複数のステージをまたいで管理していくことが大事である。とりあえず進めばワンチャンいける、ではなく理想とする進行ペースを決めて、それに沿った練習をする必要がある。自分の場合は3ボス前までミス・バリアー使用なし、3ボスの最後

の弾幕で1回バリアーを使用、4面ボスで1被弾の後バリアー使用でパワー回復、5-1大型戦車撃破後にバリアー回復、5-2ボス前の中型機置き場でバリアー回復というペースを先に決めていた。基本はこのペースに沿って進行し、致命的なミスがあってペースに戻れなくなったらステージ途中でも終了していた。ペースから逸脱した状態で、不規則な練習をしても本番（上手くいっている時）のためにならないからである。あまり猶予を許さない攻略方法ではあるが、本作の事故被弾の多さ、決して多くないリソースを思うとこれくらいで丁度いいのではないかと思える。自分は400円の回復を最終として考えたが、バリアーで弾幕を吸えばより多くの円アイテムを獲得できるので500円の回復もありうる。そこは個々人が自分の力量と相談して、理想的な進行ペースを決めると良いだろう。

移植版には練習モードやミッションモードのような追加要素があり、アーケードモードクリアの有無を問わずに遊べるモードが充実している。ただアーケードモードの攻略に初めて取り組んでいる最中に、異なるパターンを構築する遊び方を並行すると混乱のもとになる。ゲームモードはアーケードとそれ以外の、いずれか片方を優先して攻略するのが良いのではないだろうか。

引用

(1)<https://www.cave.co.jp/gameonline/esprade/story/story1.html>

(2)<https://www.cave.co.jp/gameonline/esprade/chara/chara.html>

(3)<https://youtu.be/XN-yqPoIKsY?si=tX2bH8uISQ5jDTfP&t=788>

(4)<https://sweeprecord.com/srin-1166/>

奥付

タイトル：狩野製作所 にわか趣味シリーズ STG 攻略編
Vol.03 エスプレイド(1998)

制作者：狩野カチロー（同人サークル 狩野製作所）

制作日：2024年8月10日

文字フォント：851 ゴクチカット，源柔ゴシック

イラスト：イブ様による制作



狩野製作所

<https://www.greatfairywars.com/>