

# 怒首領蜂 for KINECT 観覧ガイド

文責：じお

## 1. 概要

『怒首領蜂』は 1997 年に株式会社ケイブが開発した縦スクロール STG で、「敵の弾が非常に多い」、「自機の当たり判定が小さい」、「細かい回避に役立つ低速移動モードがある」といった特徴を持つ弾幕系 STG というジャンルを確立させた作品として知られています。

今回実演を行う『怒首領蜂 for KINECT』(以下、KINECT 蜂)は、同じくケイブが開発した Xbox360 用アドベンチャーゲーム『インスタントブレイン』<sup>1</sup>の中で条件を満たすとプレイできるようになる、いわゆるおまけモードとして収録されているゲームです。ゲーム自体の内容は怒首領蜂とほぼ同じですが、2 周目が存在せず、1 周目の 6 面をクリアすると**無条件で 7 面 (真ボス戦) に進める**ようになっています。

## 2. ゲームの特色

KINECT 蜂はその名の通り、世にも珍しい **KINECT** でプレイする**縦スクロール STG** です<sup>2</sup>。怒首領蜂自体のシステムはショット・レーザー・ボムという弾幕系 STG としては非常にオーソドックスなものです。それを KINECT に (無理矢理) 対応させた結果がこちらです (図 1)。

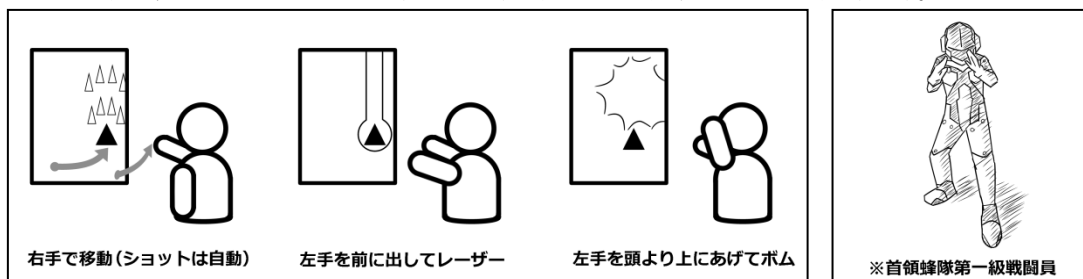


図 1. 怒首領蜂 for KINECT の操作方法

図 2. 対ボス戦の型

通常の怒首領蜂と仕様が異なる部分いくつか存在します。

- ・ショット中の移動速度に制限がない (手の位置に対応した画面上の座標に一瞬で移動する)
- ・レーザー中は手を大きく動かさないとスピードが出ない (バネで引っ張っているような感じ)
- ・スプレッドボムがなかなか撃てない (普通に手を上げるとレーザーボムが出てしまう)
- ・遅延がすごい (STG としては致命的なレベル)
- ・敵が弱体化している (3 面ボスの回転砲台が攻撃をサボっていたり、真ボスにボムが効いたり)

ゲーム自体の難易度だけでいえば真ボスを含めても怒首領蜂 1 周より簡単ですが、操作性の悪さと致命的な遅延のせいで実質的な難易度は怒首領蜂 1 周を上回っているように感じます。

## 3. 見どころ

見どころはやはり**プレイヤーの動き**でしょう。ボス戦では常にレーザー状態なので、基本的に図 2 のような怪しげな構えで挑むことになります。弾幕に耐えかねてボムを撃つ時は文字通り「お手上げ」状態なのもポイントです。

また、原作では圧倒的な強さを誇る**真ボス「火蜂」**がボムであっさり沈む光景もなかなかシュールです。

## 4. 担当プレイヤー自己紹介

プレイヤー：じお

学部 4 年生。ケイブシューを中心に広く浅くやっているものの、パターン構築をサボってアドリブ避けしてばかりなのでなかなか ALL できない。インスタントブレインは声優に釣られて買いました。

<sup>1</sup> 2011 年発売。ケイブ初のアドベンチャーゲームということで一部で話題に。

<sup>2</sup> ちなみに『インスタントブレイン』本編も KINECT 対応。体を動かすことで直感的に選択肢を選べるぞ! (?)