
どういうゲームなの？

目的に応じてプレイスタイルが多様に分かれるシューティングゲームです。

最初こそ取っ付きにくい部分もありますが、ゲームを理解すればするほど色々なやり方が見えてくるようになり、『上達実感しやすいゲーム』といえます。

システム面以外でも、極上のビジュアルやサウンドに酔いしれるもよし、深みのある世界観にハマるもよしと至れり尽くせり。

難しそう？

易しくはないですが、どの場面もちょっと慣れば先に進められるようになっている、『手応えのある』難易度です。

上手い攻略法を見つけ出せば、とても簡単に進行できることもあります。

慣れるのって大変？

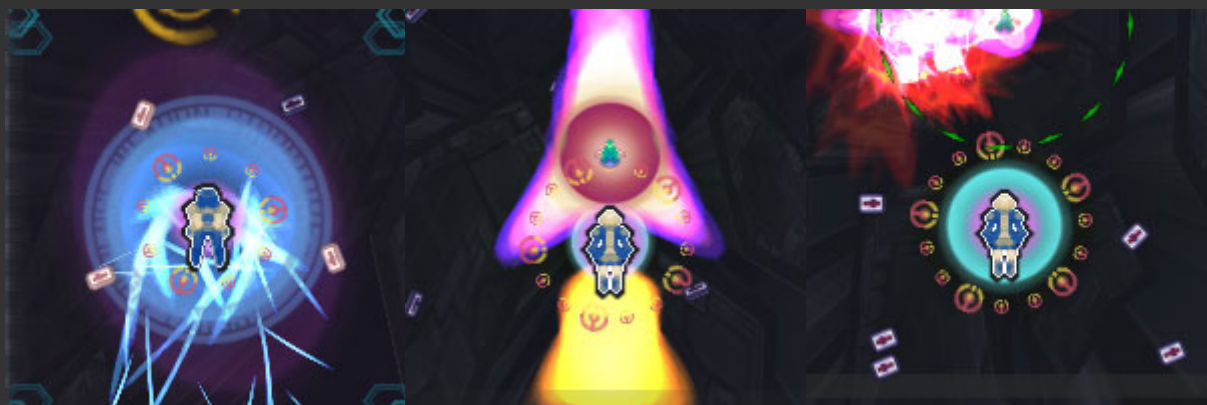
小難しく考えなくても大丈夫です。
最初は適当にやってみるだけでも良いでしょう。

マニュアルやwikiの各ページを参照しながらプレイして、
少しずつ理解していけば誰でも自然と上達できます。

最初に覚えるべきことは？

自キャラの操作方法を覚えましょう

各キャラ固有の武装に加えて、共通の防御フィールド『サプレッションレディアス』があります
これはしばらくショットを撃たないでいると発動し、的弾を受け止めて消すことができます
(一部のキャラは発動方法が異なります。消せない的弾もあります)





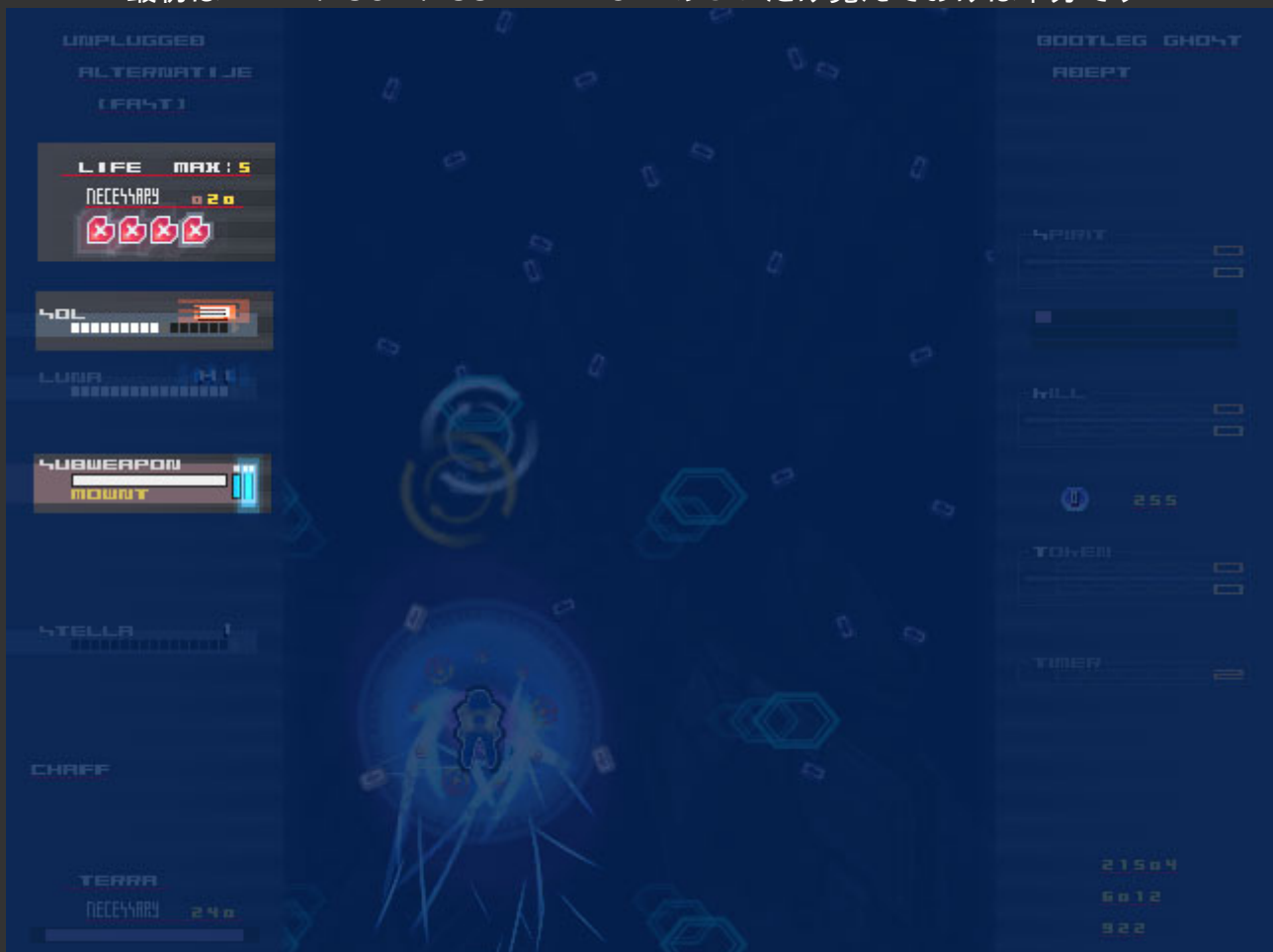
サプレッション効果のある行動の数々

各キャラの特徴を教えて

キャラ性能の簡易まとめを御参照ください。

表示が多すぎてわからない


最初は LIFE / SOL / SUBWEAPON の3つだけ覚えておけば十分です



LIFE

文字通りライフで、初期値は 4 です
最大値は設定で 7 にしておく安全です
アイコン(アイテム類)を集めると減少する、NECESSARYが 0 になる度にエクステンドします
詳細は 残機Extend の項目を参照してください

SOL

ショットの攻撃力を表します
時間経過で増えるほか、[S]アイテム  を取っても増えます
3以上かHiのときにディスチャージ(いわゆるボム)が使えます

SUBWEAPON

サブウェポンが使えるかどうかを示します
DEAD LIAR と MINOGAME にとって重要で、時間経過で2段階まで溜まります
ただし、ショットを撃っていると1段階しか溜まりません
FOSSIL MAIDEN は無視してかまいません

すぐ死ぬんだけど？

よりリスクが低い行動を取りましょう

リスクの高い行動例

無駄に的に近付く

無駄に的を倒す (こちらから手を出さない限り無害の的もいる。2 LEAD や 2 BEHIND の冒頭とか)

的を倒しまくる (的出現に早回しがある場面では、余計に多くの的と戦うハメにもなる)

無駄弾を撃ちまくって SOL や LUNA を下げる

ボムをいつまで経っても使わない

サプレッションを張らない

STELLA を上げる (STELLA については後述)

リスクを抑える行動例

厄介な的は出現直後に速攻で破壊する

サプレッションを張る (ただし、一部の的の攻撃はサプレッション無しの方が避けやすい)

火器を封印できる的は、上手いこと密着して封印・無力化する (詳細後述)

的の出現を遅回しできる場面では、なるべく安全な状況で遅回しする
(遅回し : 的を画面内に留まらせている限り、次の的が出現しない現象のこと)

ボムを使つて的弾を回避する

ボムを使って苦手な的を速攻かつ安全に破壊する (ボスの多くは、コア部分を集中的に狙うとあっさり倒せます)

なるべく低い STELLA を維持する (STELLA については後述)

的の火器封印

いくつかの的は、密着するほど近づけば火器を封印して無力化できます。
封印中は的に SEAL と表示されます。



STELLA について

いわゆるプレイランクで、これが高いほどの的の攻撃が激しくなり、低いほどの的の攻撃が穏やかになります。

画面左側のフレームに STELLA のゲージおよび現在のレベルが表示されています。

STELLA の増減条件 (簡単な説明)

増加 新STELLAアイコン  を取る

ミスすると出現する コメット (流星) アイコン  を取る

減少 老STELLAアイコン  を取る

より安全に進みたければ、  は取らず、 を取るようにすると良いでしょう。

STELLA のより詳しい情報は [各種パラメータ](#) を御参照ください。

的？

マニュアルによれば、必ずしも敵対行動をとるという訳ではないので
敵(ENEMY)ではなく的(TARGET)と呼称するらしいです。

ぶっちゃけると

FULL SEQUENCE ORDER で SEGMENT 8 に到達するまでが一番きつい。

一度到達すれば、以降は SHORT MISSION や面ごとに練習できるモードが加わるので一気に楽になる。

条件は、コンティニュー使用OKでただ SEGMENT 8 にたどり着けばいいだけなのだが、6面7面での難易度が激化するの辛い。(特に鬼門である6面を単独で練習できないのがきつい)

何とか8面到達、という攻略の上で重要なのが、**決別の霊廟を出すとコンティニュー出来なくなる**
という仕様。

つまり、難関である6面前で霊廟に突入してしまうと、6面でコンティニュー出来なくなってしまう

のだ。
それを回避するためには、6面まで出来る限り被弾を避けて（被弾するとTERRAが減る）進まなければならぬ。
これは何度も挑戦して実力を付けるしかない。
6面でコンティニューを発動出来れば、6面ゴリ押し、7面も霊廟でライフを回復させてほぼゴリ押しでクリア出来るだろう。

また、忘れやすいのが『ライフチップを落とすとTERRAが減る』ということ。
つまりライフチップを取り逃すたびに霊廟が開きやすくなってしまふのだ。
ライフチップは1-3L,4,5道中など至る所で落ちるので、取り逃さないようにしなければならない。

それらを踏まえて初心者が8面到達を果たすのに注意することは

ライフチップを落とさない

被弾を極力避ける

新STERRA（緑のSTERRA）は取らず、老STERRAを取る

護符はSOLIDSTATE選択

オプションで残機を7に

などである。
後は蓑亀を使う、など。（使い易く強い）

あくまでもこれはSTG初心者のためのガイドであり、STGに慣れた者ならばそう苦もなくクリアまで行けるだろう。

HELLSINKER.は攻撃システムがややこしいものの、
覚えてしまえば難易度的にはそれほど高くないSTGだからである。

ここに書いてあることおかしくない？

わかりやすさを重視するため、意図的に情報量を少なくしてあります
もっと詳しく知りたい場合は「概要と手引き」やこのwikiを参考にしてください

わからないことがあったら

このゲームのキャラって何処で会話してんの？ -- あ (2009-02-06 11:29:55)

名前:

コメント:

投稿

カウンタ 37200

今日 2

昨日 6

