


怒首領蜂

【どどんぱち】

ジャンル	弾幕シューティング	
対応機種	アーケード	
販売元	アトラス	
開発元	ケイブ	
稼働開始日	1997年	
備考	<移植版> セガサターン版 プレイステーション版	
ケイブ弾幕系STGリンク		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [特徴](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [総合](#)

概要

- ▶ 「首領蜂」の続編。
- ▶ 伝説と化してしまった東亜プランの遺伝子を受け継ぐいくつかの会社の内、もっともその要素が濃い会社「ケイブ」の第二作目のSTG。
- ▶ ケイブを、そして「弾幕シューティング」という実質的な新ジャンルを世に知らしめた先駆者的存在となった。

ストーリー

かつて7年間に及ぶ大規模な戦争(「首領蜂」)があった。その目的は侵略でも紛争でもない「自軍を鍛える演習戦争」という極めて異常なものであった。

そして、一般人も巻き込んだ多大な犠牲によって、最強の軍隊「首領蜂」が結成された。

しかし彼らの自己満足の犠牲になった人々は、何一つ疑問を抱かない彼らを「首領に従順なだけの働き蜂」と呼び蔑んでいた。

そして幾数千年後、その精鋭部隊「首領蜂」の一団は惑星外偵察時に、謎の『機械化惑星人』に攻撃された。予期せぬ攻撃に援軍を派遣するも次々と連絡が途絶え、その消息は絶望視されていた。そんな中、これまで計算どおりのように状況を分析していた首領蜂の"首領"こと「シュバルリッツ・ロンゲーナ大佐」が重い腰を上げる。

大佐は残った主人公たち数人に、たった2機の最新鋭戦闘機「超最強撲滅戦闘機 DO-N82」を与え、『機械化惑星人』を殲滅することを命じたのであった。

いくら最新鋭とはいえ、たった2機で…。しかし、絶対的存在である首領の指示を拒否できる者はいるはずもなかった。

かくして名もなき働き蜂たちの、孤立無援の絶望に満ちた戦いが幕を開ける…。

特徴

- ▶ 画面全体に溢れんばかりの物量を誇る敵弾、そしてそれをかわせるほどの極端に小さい当たり判定。「避ける」

事にゲームバランスを集中させるため自機の攻撃性能は常軌を逸した高さとなり、従来のシューティングゲームとはまるで違う圧倒的爽快感の実現に一役買っている。

- ▶ やたら大量の弾に目を奪われるが実は弾速がやや遅めで当たり判定が小さい、という「弹幕STG」の嚆矢となり、敵弾をかわし敵を倒すことの気持ちよさを存分に楽しむことができる。
- ▶ 後継作はシステムの複雑化や難易度の向上が顕著だが、こちらは作りや敵の攻撃がシンプル。難易度も実際は1周エンド目的、2周エンド目的でもそこまでは高くなく誰にでもチャンスがある。
- ▶ シンプルな攻撃手段に「ボム」。
 - ▶ 威力は低いが広範囲の小型敵用のショット・高威力だが前方のみの高火力型レーザーを使い避けつつ確実に敵を倒すのが主な戦略。そして切り札の「ボム」。数は限られているが、画面上の敵を倒すだけでなく敵弾を消す&使用直後からしばらくの間無敵になれる攻防一体の性能である。機体によってそれぞれの性能や使用時の移動速度を変化させる「メインショット強化（メインショットの本数が倍になる）・レーザー強化（レーザーがザコを貫通する）」のどちらかを選択できる。
- ▶ あまり設定がなく姿を2周エンド時でしか確認できない程である主人公に比べて、とにかく個性的な「シュバルリッツ・ロンゲーナ大佐」（通称：首領）。
 - ▶ 個性的な外見や言動、そして元祖ケイブ系真ラスボスに恥じない性能「火蜂」...と一度見れば忘れない存在感を放つ。
そしてある思惑の為に主人公と対峙する大佐。
果たして主人公は「怒れる、首領蜂」かはたまた「怒れる首領、の蜂」なのか。
 - ▶ [バトルガレック](#)のラスボス「グロウスクイード」最終形態を格段に進歩させたような強い真ボス...それが「火蜂」である。
ちなみに本作のメインディレクターにして現ケイブ代表取締役の池田恒基氏（通称：IKD）は『バトルガレック』と『沙羅曼蛇』に感銘を受けて本作を手がけた事を後に明かしている。

問題点

- ▶ とにかくいろんな意味で癖がある内容。従来のシューティングのつもりでプレイしていたら永遠にクリア不能。
 - ▶ 本作は一朝一夕でクリアできる内容ではないので、何回も死んで覚える根気が必要。
 - ▶ 1周クリアに限っては、ボム数の多さにモノを言わせ、抱え落ちをしないように心がければかなり簡単にクリアできる。ただし、エンディングは尻切れトンボ。
 - ▶ 2周目も、1周クリア時に残機に余裕があれば、1周目と同様ボムをケチらず使えば進む事だけは出来る。
 - ▶ 上記の通り、真ボス「火蜂」の存在が有名だが極端に強すぎるわけでもなく、2周クリア達成者は弹幕シューティングの中ではかなり多い部類。
 - ▶ 「火蜂」の攻撃はいずれも現在でも伝説として語られる圧倒的な厚みだが、意外にもどの攻撃も弾速が他の2周目ボスにすら劣る遅さである事、弾数が多すぎて常時スローダウンが発生しむしろ回避が容易になっているなど、「勝たせない強さ」ではなく、「とんでもなく強そうというインパクト重視」で作られているためであろう。
 - ▶ ちなみに、続編である「[怒首領蜂大往生](#)」の真ラスボスの「緋蜂」も有名だが、こちらは明らかに「プレイヤーを殺す」ということのみを極限まで追求されており、ゲーム史上にも残る伝説的な凶悪さを誇るボスとなっている。
- ▶ BGMの種類が少なく、4~6面は1~3面の使い回し。しかもボス戦BGMは2種類のみで火蜂戦は1~6面ボス戦BGMの使い回しである。
 - ▶ なお、[怒首領蜂大往生](#)以降ではラスボスの尋常ならざる弹幕を表現したかのような専用BGMが付くようになった。

総合

- ▶ 本作が後のSTGに与えた影響は計り知れず、今日でも語り継がれるシューティング史でも外せないものとなった。
- ▶ ただ、本作の個性的な面を「高難易度至高路線」に進めたばかりに挫折した多くのプレイヤーとほんの一握りの天井知らずなシューターが残る極端な作品群になってしまい、必ずしも本作の存在が良い事ばかりではないことも記す。
- ▶ しかし、ケイブもまたそれを反省し現在では、初心者にはゆったり楽しめる。上級者には厳しくやり込める…。そんな「誰もが楽しめるSTG」を目指している。そして、ケイブ以外のシューティングに魂を賭ける会社の作品もその意思は同じであった。
2010年はケイブ生誕15周年。果たしてこの後はどうなるのか？その展望に注目したい。
- ▶ 現在はゲームアーカイブスでPS版が配信されている。
 - ▶ AC版で繋がったコンボがこっちは繋がらないなどの不備があったり上級者から見ると細かい所はやや劣化しているが、未体験者が雰囲気に触れる分には悪くない移植。
 - ▶ なおPSPで遊ぶと画面が小さいのでメニューから画面サイズを「フル」などに変えると遊びやすくなる。