

# R-TYPE LEO

【あーるたいぷれお】

ジャンル	シューティング
対応機種	アーケード
販売元	アイレム
開発元	ナナオ
稼働開始日	1992年12月
<a href="#">R-TYPEシリーズ関連作品リンク</a>	

## 概要

- ▶ アイレムの人気STG『[R-TYPE](#)』の外伝的作品。自機はR-TYPE同様R-9の改修機であるR-9 LEO。即死制横STG。
  - ▶ R-TYPEと同じ系列の自機という設定ではあるが、R-9最大の特徴であるフォースが無い。
  - ▶ そして今作ではシリーズ伝統の波動砲もない。シリーズ共通の敵バイドもない。今回の敵は地球に対して反乱を起こした人工惑星「エデン」。そして今までのシリーズになかった2人同時プレイが可能になっている。
- ▶ 特徴は自機上下に出現する子機サイビット。名前通り、R-TYPEに登場するビットに酷似しているが、性能は段違い。
  - ▶ サイビットには弾消し効果と攻撃能力、更にアイテム入手でレーザーを発射する事ができる。発射角度は自機の移動に応じて前方・後方に切り替わる。
  - ▶ 最大の特徴はサイビットサイファ。サイビットが敵を自動的に探して突撃し攻撃する。誘導性能は非常に高く、障害物を貫通する・敵連隊を全滅させる・破壊可能パーツに分裂する敵はパーツもすべて破壊する・ボスは弱点のみを集中攻撃する。
    - ▶ 勿論「突撃」なのでサイファ中は自機は無防備になる。更にショットボタンを使うのでショットも撃てず、敵の突撃に対しても無力。
  - ▶ レーザーは3種あるが、レッドオブティック（赤、対空レーザー）、ブルーサンダー（青、反射レーザー）というお馴染みのものの他に、使い所が局地的な場面に限られた対地レーザーが削除され、代わりにグリーンアロー（緑、誘導レーザー）が登場している。

## 長所

- ▶ サイビットの性能が高く、持ち直しも楽な部類に入るので難易度は低め。STG入門や中級者シューターにお奨め。1面は初プレイでノーミスでクリアできるほど簡単。
  - ▶ しかしヌルゲーと言える程ではなく、後半は厳しい局面もあるためステップアップには持って来い。
    - ▶ 特にエリア5の動く床の隙間を縫いながらのボス戦や、ラストステージのクラブもどき等は本作屈指の難所。
  - ▶ それにあわせてサイファを駆使したステージ構成は、シューターならば感歎とするだろう。
- ▶ BGMはPOPな物が多く、ステージ開始時には「3,2,1Let's go」とボイスが入る。

## 短所

- ▶ 生物的なデザインでもなく、BGMも軽くなったのでR-TYPEらしさが無い。
  - ▶ 「らしさ」が無いのはもともと別のゲームとして開発されていたためである。生物的デザインが無いのはバイドがないから。似たような境遇のゲームにGALLOPがある。
- ▶ 本作は家庭用、配信等に一切移植されておれず、基板自体も見かける事が稀。

## 総評

R-TYPEの新たなる世界観を提示した本作は、STGとしての短所は殆ど無く、難易度も良心的、軽快かつPOPなBGMや、特筆するべきほどではないがなかなかレベルの高いグラフィックと、人気が出て当然の要素を内蔵している。が、R-TYPEファンからはそっぽを向かれ、移植はなされずプレイ方法はアーケード一辺倒。拳句肝心のアーケード出回りが殆ど無いため、人気シリーズであるにも関わらずその知名度は驚くほど低い、まさに知る人ぞ知る隠れた名作となっている。

## 海外版

- ▶ 海外版ではサイビット突撃とショットが別ボタンになった2ボタン制に変更されており操作性が更に向上している。  
またミスからの復活が戻り復活からその場復活に変更されて難易度(主に後半面)が低下している。

## その他

- ▶ 当初別世界という設定だった本作だが、R-TYPE FINALにて自機(R-9LEO)が登場している。
  - ▶ 本作を意識した性能ではあるが、フォースや波動砲を装備している。波動砲の性能は控え目。
  - ▶ 後継機に位置するLEO という機体も登場。各種レーザーや波動砲が強化され、凄まじい程の性能を誇り最強機体の一つに数えられる。