

# 声に出して読みたい CAVE 語

文責：Ralf&クロウ&イリアス

(株) CAVE という会社をご存知でしょうか？CAVE は弾幕シューティングゲーム(STG)の金字塔、「怒首領蜂」シリーズを始め、様々な弾幕 STG を開発してきたゲーム会社です。視覚的効果でプレイヤーを圧倒する弾幕 STG ですが、そこに登場する名称・台詞も特異なものが存在します。特に、この CAVE が生み出した言葉は「CAVE 語」と呼ばれ、その言語センスに多くのプレイヤーが驚嘆しました。

ここでは、その CAVE 語の中から、特にセンスのある単語・台詞を取り上げ、解説を行ってみました。美しい日本語(?)は声に出して読んでも美しいものです。以下に大文字で掲載する言葉が CAVE 語でして、これらを叫ぶだけでその日一日頑張れそうな気がする、そのような CAVE 語ばかりですよ。日本語の可能性を垣間見ることのできる数々の単語を、どうぞご堪能ください！

## し 死ぬがよい

古今東西、敵キャラといえば「死ね」「死ねい!」「死に晒せ」などといった言葉を使うのが定番ですが、怒首領蜂シリーズのボスの台詞は「死ぬがよい」となっています。

単純に「死ね」と相手を否定するのは無粋であり、上官としてのプライドをもって、自分の作戦に貢献した優秀な部下に敬意をもって「死ぬがよい」と発言するのが非常に美しい日本語であり、筆者は過去「死ぬがよい」以上の「死ね」といった内容を優雅に表現した言葉を知りません。「死なせてやろう」というニュアンスも混められているように思われます。まさに和風が生んだすばらしすぎる「死ね」であると言えましょう。

## さいしゅうきちくへいき はち 最終鬼畜兵器・蜂

1996年に稼働を開始し、弾幕系 STG の金字塔として名高い「怒首領蜂」の最終ステージをクリアすると登場するボスです。最終と名の付くところから、最後であることが分かると思います。「最終兵器」でも十分な迫力があるはずでありながら、その圧倒的な攻撃のすさまじさを「鬼畜」と言う単語で説明するセンスがまさに CAVE といいますか、まさに一昔前の暴走族のような趣すら感じられ、対するシューターの魂を鼓舞するのに十分な響きと言えるでしょう。

# ヴぢうッ！

プロギアの嵐をご存知でしょうか？横弾幕は見にくくてやりにくい、とのことからあまり人気は高くなかった作品ですが、永久機関による元老院の王国転覆と、それに立ち向かう少年たちというラピ(ry)のようなファンタジーな世界観やジュエリングシステムに定評のある作品です。

このゲームの2周目では、一度倒した不老不死である元老院が再び立ちふさがるわけですが、ボスを倒した時の台詞がコミカル調を強くしたりした台詞に置き換わっています。そんなこのゲームは開発の間にもさまざまな苦労があったようで、背景の魚を出すか出さないかでもめ、苦労してデザインしたボスがあっさりと倒されては笑われ、修正すれば竹やりから核兵器などと呼ばれ。最後のボスを作るうえでもこのようなごたごたは続いていたのでしょう。そんな現場でのゲーム仕様の変更で必死に練ったアイデアが没になった、まるでギャクマンガのような理不尽な1シーンで発した思いが、この2周目のラスボスの断末魔の台詞である"ヴぢうッ！"に込められているのでしょう。

## すざく びやっこ げんぶ せいりゅう こうりゅう 凄駆・百虎・巖武・逝流・黄流

怒首領蜂大往生に登場する1~5面のボス名です。元ネタは中国神話に登場する、世界の四方向を守る聖獣・四神（東の青竜、南の朱雀、西の白虎、北の玄武）とその長である黄竜ですが、これらをアレンジしてそれぞれのボスの特徴を表すように改名したCAVEのセンスには脱帽せざるを得ません。

### おのがたせいくせんとうき すざく 大型制空戦闘機・凄駆

1面：月の首都・月華僑（ルナポリス）のボス。

その「空を凄まじく駆ける」様は見る者を惹きつけてやみません。

朱雀は鳥の王とも呼ばれ、開けた土地（または海）に対応する聖獣。

人類が星の海に進出して開拓したルナポリスのことを暗示しているのかも知れません。

### きょくちようふようせんしゃ びやっこ 局地用浮揚戦車・百虎

2面：湿地帯のボス。

「百匹の虎」に相当する火力は見る者を圧倒します。

白虎は齢500を越えた虎が成る聖獣で、大きな道に対応します。

かつて月のクレーター地帯だった湿地帯は、プレイヤーに用意された“道”だと言えるでしょう。

きどうえいせいぼうえいかん げんぶ  
軌道衛星防衛艦・嚴武

3面：月の上空のボス。

「厳しい環境下での防衛を想定した万全な武装」は大いなる壁となるでしょう。

玄武は防衛に長けた（=武）聖獣で、山に対応します。

衛星軌道上から見下ろす月の陰しい山々は嚴武の舞台としてふさわしいものでしょう。

きょくちようふようせんかん せいりゅう  
局地用浮揚戦艦・逝流

4面：月の坑道のボス。

「三途の川を逝く流れ」のごときうねりは見る者を惑わします。

青竜はまさしく龍で、川に対応する聖獣。

坑道を三途の川と見立て、此岸と彼岸を結びつける存在が逝流なのかも知れません。

さいしゅうきちくへいき こうりゅう  
最終鬼畜兵器・黄流

5面：月面拠点のボス。

「蜂の如き黄色をした兵器から出る弾幕の流れ」はまるで来訪者を歓迎するかのようです。

黄竜は四神の長にして中央を守護する存在。

月面拠点を守護する最終ボスとしての威厳に満ちています。

ごくさつへいき ひばち  
極殺兵器・緋蜂

2002年に稼動を開始したSTG「怒首領蜂大往生」の真ボスです。「極」には、物事の最高到達地点という意味があります。「殺」とは殺す、この場合はプレイヤーを被弾させるという意味で用いられています。つまり、「極殺兵器」とは、プレイヤーの1コインクリアを阻止するために用意された、最強の刺客という意味を表しています。その名は伊達ではなく、最凶のボスのひとつとして、7年前に稼動を開始したゲームでありながら、STG史にその名を刻んでいます。

さらに、緋蜂と謁見するためには一周クリアだけではなく、高難易度の二周目の最終ステージに到達する必要がありますが、二周突入時に残機が没収されてしまうため、そもそも緋蜂への到達そのものが非常に難しいものとなっています。

狂ったように高速弾を吐き続けるその様は例えるならば大災害の類、「世界の終わり」の再現であるといえます。緋蜂の攻撃は、弾量と弾速のバランスが常軌を逸していることで有名で、人間の反射神経ではとても太刀打ちできないものとなっています。プレイヤーを殺そうとする意志以外は何も感じられず、まさに「極殺兵器」の名に相応しいものと言えるでしょう。

## こうよくがたきんせつしえんざんこくせんとうき エ ヴ あ っ か に あ どう ー む 光翼型近接支援残酷戦闘機 エヴァッカニア・ドゥーム

たとえ勝利しても生きて帰る事の許されない任務。かつての世界大戦における神風特攻隊を思い起こさせるような悲壮な世界観を持つ作品、ケツイ〜絆地獄たち〜の最後に待ち受けるのが、攻撃対象である死の商人、EVAC社の最強の戦闘兵器であるエヴァッカニア・ドゥームであり、その別称ともなるのがこの表題にある光翼型近接支援残酷戦闘機です。

ドゥームは黒い兜のような本体に光り輝く4枚の翼がついたような形をしており、これが"光翼型"とつけられている所以ともなっています。

その強さは計り知れず、本体から飛び散るように放たれる弾に加え、ボムを撃って迎撃しようものなら、それに対して反撃のアンチボムを撃ち返してボムのダメージを防ぐという強力な防衛機能も持っています。このように、"攻め"の強さだけでなく、"守り"における強さも持ち合わせており、これは近接戦における仲間の支援をも想定した究極の兵器といえるでしょう。本来"近接支援機"とは、主に爆撃機を指す単語ではありますが、このような攻めと守りの双方に優れた機能を持つという意味でも"近接支援"という単語を用いているのでしょう。

そして、この最後の戦いは負ければそれまで、ゲームオーバーになってもコンティニューは許されません。激しい道りを超えてきたプレイヤーに対し練習することさえ許さぬ無慈悲な攻撃を放つ、そんな残酷さが、最後の"残酷"という部分に現れているのではないのでしょうか。

DS版のケツイデスレーベルにおいては、出現するゲームモードによって攻撃パターンが異なり、すべてに異なる別称がつけられています。

### こうよくがたしけんき 光翼型試験機

HARD Cで出現するドゥームは、(DOOMMODEを除けば)プレイヤーが順当に進めて最初に戦うドゥームであり、プレイヤーへの最初の"試験"とも言うべき相手になっています。光翼型試験機とは、単に兵器の試験段階のものという意味だけでなく、プレイヤーに対する試験とかけていると取ることができます。

### こうよくがたきんせつしえんざんこくせんとうきE 光翼型近接支援残酷戦闘機E

VERY HARDで出現するドゥームには、本来の名前にEという文字がつけられています。これはゲーム開発者によるとエコロジーの頭文字だそうです。このドゥームは本来のアーケードに近い攻撃パターンを持っていますが、それでもやや攻撃はやさしめになっています。その"やさしさ"がエネルギーの節約、果てはエコロジーへとつながっているのでしょう。

### こうよくしんりやくしき が たざんこくせんとうき 光翼侵略指揮型残酷戦闘機

DEATHLABELで出現するドゥームは、本来のドゥームと異なる緑色の弾を放ち、攻撃パターンも

かなり異なっています。同じく新パターンを持つ他のモードに先駆け登場するこれはまさに DS 版の新たなドゥーム達の中でも最も先を行く指導者の様であるといえるでしょう。ドゥーム達に"侵略"された DS 版における"指揮"を取ったのもうなずけるのではないのでしょうか。

こうよくしきくき  
光翼試作機  
こうよくがたしきくしえんき  
光翼型試作支援機  
こうよくがたきんせつしえんざんこくせんとうきつ  
光翼型近接支援残酷戦闘機II  
こうよくじゅうそうげいげんかたざんこくせんとうき  
光翼重装迎撃型残酷戦闘機

DOOMMODE では 5 種類のドゥームと連戦していくこととなります。うち最初の 2 つはこちらの様子を見る様な強さで試作とつけられており、残酷とはつけられておりません。しかし 3 機目から本来の姿を現し、4 機目は本来のアーケードのものと比べても弾の密度は濃く、"II"と呼べる強さに仕上がっています。そして最後の 5 機目は、さらに密度が増量され、最後の攻撃にいたっては隙間も見えないぐらいになっており、挑戦者たちを何度も"迎撃"してきました。DOOMMODE の最後という"重い"プレッシャーを放つ様はまさに"重装迎撃"といえるのではないのでしょうか。

こうよくかいめつきあくげつたいぼうえいがたざんこくせんとうき  
光翼壊滅鬼畜絶対防衛型残酷戦闘機

前人未到の難易度、EXTRA モードの極悪道中を越えた先にいる最後のドゥーム。たどり着くだけでも困難であるというのに、今までに全く見なかった攻撃、攻撃の激しさ。そして最後の形態においては、怒首領蜂大往生で数多くのプレイヤーを驚愕させ、"壊滅的"ダメージを与えたあの高速青針弾を装備。その強さはまさに"鬼畜"であり、完全クリアを死守する"絶対防衛"壁となって立ちふさがっています。

きさま                  そんざい                  け  
貴様らの存在を消してやる！

2003 年に稼動を開始した純ファンタジー系 STG、エスプガルーダ 1 面のボス・セセリが開幕で放つ台詞です。このゲームのキャッチコピーとも言える言葉で、セセリの父・ジャコウの興味を奪う者、兄アゲハと姉タテハに向けてセセリが放つ、呪詛とも取れる台詞です。

さて、内容的にはとても殺意のこもったものなのですが、これを本人が棒読みで叫んでいる為、1 面から脱力されるプレイヤーが続出しました。しかし、現在ではその棒読みがある種のセセリの魅力となっています。なぜ棒読みなのかは、「12 歳という年齢と、皇女という世間離れした境遇を表現した、声優による演技」という解釈が一般的である、らしいですが……。

この台詞を叫ぶときは以下の AA を頭に思い浮かべるといいかもしれません。

、<sup>、</sup>、<sup>、</sup>  
 ◎ミ)) \_\_\_\_\_  
 ^//\_ツ、\_\_\_\_\_  
 ..' (^ " v / // \ \_\_\_\_\_  
 / fi.l.l.li))// \_\_\_\_\_  
 / ノーノハへ、 \_\_\_\_\_  
 ( „O)瓜つ、\ \ \_\_\_\_\_  
 )ソ!イ\_Yj>,) }/ \ | \_\_\_\_\_  
 しッ

< きさまのそんざいをけしてやる! (棒

<sup>きみ</sup>君ならできるよ (笑)

<sup>かっこわらい</sup>ほら、しっかり (笑)

2004 年稼動、「虫姫さま」に登場する台詞です。「虫姫さま」には 3 つの難易度が用意されており、その最難関モードである「ウルトラモード」の最終面には、専用の真ボス「アキ&アッカ」が登場します。シナリオ上は、アキはプレイヤーであるレコの敵というわけではなく、むしろレコを応援しています。そのことを表すためにこの台詞を使用してきました。ですが、アキの攻撃は画面上に数千発もの弾を吐き出して「とりあえずプレイヤーを殺す」ために作られた攻撃であり、そのような攻撃を繰り返し出しながらアキがプレイヤーを応援してくるという行為が、単にアキがプレイヤーを煽っている、もしくは嘲笑しているようにしか思えない、ということから、(笑) を付けて揶揄の意味で使用されるのが一般的となっているようです。

<sup>かなら</sup><sup>し</sup>必ず死なす！

2005 年に稼動を開始したエスプガルーダ II 5 面のボス・セセリ（憎悪に満ちたセセリ）が開幕で放つ台詞です。棒読みだった 1 作目のセセリと比べて殺意がこもっている言い回しとなっていますが、言語センスはより CAVE のものらしくなったと言えます。

「必ず死なす」、要するに意味合い的には「必ず殺す」であり、こちらは略すとお馴染みの「必殺」となります。なぜ、「必殺」ではなく「必死」になったのか、それは祖国を失い、父を奪われ復讐鬼となったセセリのあまりの必死さに、開発者が心打たれてそう叫び出した、というのが一般的な解釈でしょう。このゲームの真ボスである「憎悪に満ちたセセリ」はラスボスをも上回る難易度と嘯かれていまして、数々の殺意のこもった弾幕を展開してきます。まさに「必ず死なす！」と叫ぶに相応しい存在となったと言えるでしょう。

5面のステージ名「ずっとこの時を待っていた」は彼女が開幕で「必ず死なす！」の前に放つ台詞で、この台詞を声に出して読むときには、彼女の積年の憎悪を理解した上で、「ずっとこの時を待っていた……必ず死なす！」の流れで叫ばなければなりません。

ぎゃっきょう ごくあくじょうど  
虐 狂 の 極 悪 上 駈 へ よ う こ そ

2007年に稼働を開始した虫姫さまふたりブラックレーベルの極駈（ゴッド）モードを5面ボスマでノーミスで突破することで登場する真ボス、スピリチュア・ラーサが開幕に放つ言葉です。

虐狂は"ぎゃっきょう"と読みます。虐は訓読みで"しいたげる"となり、むごい扱いをして苦しめる、という意味になります。本来逆境は"物事がうまくいかず、苦勞の多い身の上"をさしますが、この物語の主人公のレコ姫も、自分の故郷の里を守るため一人でシンジュが森ですごし、さらにはアキの母親であるラーサに憎まれるというつらい体験をしています。それに狂ったように圧倒的な弹幕で虐げられる状況。2つの意味で"虐狂"といえる状態でしょう。

そして後半は"ごくあくじょうど"と読みます。上駈の駈は"いしゆみ"から転じてたいへん巨大な等級を意味します。"浄土"は本来、仏の住む欲望や苦しみのない世界をさしますが、復讐に燃えるラーサの巨大な欲望が苦しみを生み、"浄土"を"極悪上駈"へと変えてしまった、という意味合いが後半には込められているのではないのでしょうか。

そんな空間へ"ようこそ"、と招待されることの恐ろしさは、この後のラーサの攻撃で存分に実感できるでしょう。

ごくめつごくりくしこうへいきごーるでんでいざすたー  
獄 滅 極 戮 至 高 兵 器 ゴールデン・ディザスター

2008年に稼働を開始した怒首領蜂シリーズ最新作、怒首領蜂大復活の2周目専用ボスです。（裏2周目の最終ボスは"[-[|/34<#!"となります）

ひらがなで書くともはや何がなんだか分からなくなるこの単語、まずは「獄（ごく）」と「極（ごく）」で韻を踏んでいるのが素晴らしい。思わずロザさみたくなる響きを持っています。さらにそれに加えて「滅ぼす」から「滅」という字を、「殺す」という意味の「戮する」から「戮」という字を、語の意味で韻を踏んだ計2文字を加え、とりあえず強そうな語を並べました、といった暴力的な見た目が、まさに最終決戦であるというイメージを喚起させます。この言葉に「兵器」を付け加えるだけでも十分威圧感はあるはずですが、さらに「至高」という単語を付け加えることで最終決戦であることの盛り上がりをプラスし、ゴールデン・ディザスターという名称に至っては、直訳すると「黄金の災害」となり、「死ぬがよい」の項でも書いたように、上から目線で攻めてくるその姿勢が、弹幕 STG

というマゾヒスト向けゲームを好むゲーマーには非常に受け入れられやすいでしょう。

ぜんだいまもんきんゆうぜつむ ふくざつ ほこ  
前代未聞僅有絶無の複雑さを誇ります。

とちゆう な かくご  
途中で投げない覚悟はできていますか？

11/26 に虫姫さまふたりが待望のコンシューマ移植されました。特にこの注意書きの出るコンフィグ設定に関しては、遅延度合いの調整から画面の部分拡大表示、画面の色合いの処理と、今までになかったまさに"前代未聞"のきめ細やかさに仕上がっています。画面設定でモニターの大きさやポジション設定などはよく見られる設定ですが、ここまで細かな設定にこだわりを持つゲームの存在は数少ない、まさに"僅有"であって、それを実現した STG は他には全くない、すなわち"絶無"である、といえるでしょう。

あとがき

「声に出して読みたい CAVE 語」、いかがでしたか？

この企画は、前回の冬コミ会誌に掲載された「声に出して読みたいヴァルキリープロフィールの曲名」に続く第二弾の企画として実施されました。ヴァルキリープロフィールの曲名も CAVE 語も、普段の生活から想像もできない日本語でありまして、その飛躍したセンスが我々を惹きつけてやみません。

さて、ここでは CAVE 語をいくつか取り上げてみましたが、ゲーム中でその言葉にたどり着くまでには想像を絶するような年月が必要かもしれません。それほど CAVE の STG は難易度が高いのです。しかし、その難易度の高さがシューター達を惹きつけてやみません。さらに最近では家庭用移植にあたり、デスマイルズのレベル制限廃止や虫姫さまふたりのノービスモードといったように初心者を取り込む工夫がなされていたり、トレーニングモードで実力不足のプレイヤーでも凶悪なボスたちの姿を見られるようになってきており、上級者だけでなく初心者、初級者層もその魅力にひきつけられつつあります。初心者から上級者まで、さまざまな層のプレイヤーが STG を求め続ける限り、この世に新たな CAVE 語が生まれ続けることでしょう。

この企画に協力してくれたクロウ、イリアス両名、そして私 Ralf から最後まで読んでいただいた方々に感謝の意を表明し、この記事を終えさせていただきます。

これらの CAVE 語の使用は自己責任でお願いします。

使用に際し何らかの問題が発生しましても、東京大学ゲーム研究会は一切の責任を負いません。