

# エスプガルーダⅡをクリアしようぜ！

文責：Ralf

この記事に記載されているキャラクター（敵機）名やシステム名称は全て CAVE の公式サイト  
<http://www.cave.co.jp/gameonline/espgaluda2/>  
及び、ESPGALUDAⅡ Official Guide Book (©2005 CAVE CO., LTD.) に従います

2010年2月25日にシューター待望の「エスプガルーダⅡブラックレーベル」がXBOX360で発売されました。エスプガルーダⅡとは、株式会社CAVEから2005年にリリースされたアーケードシューティングゲームで、覚聖システムが話題となった前作エスプガルーダの続編です。

この記事は、エスプガルーダⅡをノーコンティニューでクリアしてみようぜ！というへたれシューターの私が皆様に高説を垂れるものとなっておりますが、最後までお付き合いいただければ幸いです。記事の構成として、まずラスボスであるガッデスガルーダとクジャクをたった1機で落とす方法を示した後、各ステージの攻略に移ります。なお、以下の文章では本作の自機がアゲハとアサギの2機しかいないように見えますが、多分真実です。アゲハの妹はセセリだけ！

## ○エスプガルーダⅡのラスボスについて

ここではエスプガルーダⅡのラスボスをガッデスガルーダ+クジャクと定義します。本作はラスボスが全て！というくらいにラスボスが強いゲームです。苦勞して6面までたどり着いてもここからが折り返し地点というくらいに6面、正確にはラスボス：クジャク（発狂<sup>1</sup>）が脅威です。手慣れのシューターでも運が悪ければ3機持って行かれることもあります。このため、クジャクを安定して落とせることがエスプガルーダⅡを安定してクリアできることに繋がります。

しかし、このクジャク、前座のガッデスガルーダも含めてなんとたった1機で落とすことが可能です。ポイントはアサギの覚聖時のレイピアが高威力であり、クジャク発狂ですら弾幕が下まで降りてくる前に葬り去ってしまうことが可能である点です。このため、ラスボス戦では聖霊石を如何に多く回収して攻撃につき込めるかが勝負となります。どこで覚聖してどこでバリアを撃つか、完全にパターン化してしまえばラスボスを1機（と50%バリア<sup>2</sup>）で落としてしまうことが可能です。

## ○聖霊石の稼ぎ方

ラスボスを1機で落とそうと意気込む前に、まずは聖霊石の稼ぎ方を押さえておきましょう。公式ガイドブックによると、聖霊石の入手数に関係のある要素は以下の3つです。

<sup>1</sup> 通例として「最終形態かつ最終形態での攻撃が1種類しかない」形態を発狂と称する

<sup>2</sup> バリアは満タン(100%)の状態が4000。バリアボタンを押した瞬間に1002減算し、以降バリアを展開し続けると1フレーム毎に2だけ減算される。ゲージの消費量に比例してガードバリアアタックの本数が増え、1588以上で最大5本のガードバリアアタックとなる。

- 1、敵の分類による個数の変化
- 2、敵の座標による個数の変化
- 3、覚聖カウンタ数による出現の変化

まず、聖霊石の大きさは特大(+4)、大(+3)、中(+2)、小(+1)の4種類あり、撃破した攻撃方法（ショット・レイピア）によって出現する聖霊石の大きさが決定されます。レイピアの中にもレーザーレイピア判定とショット判定があり、レーザーレイピアで破壊した場合は大きさが固定、ショットで破壊した場合はまず特定の大きさの聖霊石が放出された後、時間経過でどんどん小さくなっていきます。3の覚聖カウンタ数と合わせた聖霊石の出現条件を下の表に記します。

覚聖カウンタ数	ショットで破壊	レーザーレイピアで破壊
0～249	【特大】が出現し【特大】【大】【中】【小】へ縮小	【中】のみが出現
250～399	【大】が出現し【大】【中】【小】へ縮小	【中】と【小】が交互に出現
400～500	【中】が出現し【中】【小】へ縮小	【小】のみが出現

1の正確な計算式はここでは触れませんが、計算式に「(敵の設定値) + (覚聖オーバーレベル)」が代入されます。つまり、覚聖オーバーレベルをMAX(=Lv.3)にしておくとも必然的に入手量が増えます。

2の敵の座標ですが、画面上部または画面下部の位置にいる敵機を破壊すると聖霊石が1個増えますが、あまり重要ではありません。

以上の条件を組み合わせると「覚聖オーバーレベル MAX」かつ「覚聖カウンタを減らした状態」で「敵に近接」して「ショットで破壊」することでより多くの聖霊石を取得することが可能です。聖霊石はどんどん使ってどんどん回収していくのが吉ですね。これはボスにも適用されるため、積極的に狙っていく必要があります。覚聖オーバーレベルは1面前半でMAXにしておくのがセオリーです。

## ○ラスボスのパターンについて

ラスボスの弾幕パターンを以下に定義しておきます。

### 生体維持装置ガッデスガルーダ

第一形態：1-1、1-2、1-3、1-1、...

1-1：7wayの棒状連弾に5wayの鉤爪弾+鉤爪小弾

1-2：せり出す結晶から自機狙い、途中から棒状弾ばらまき

1-3：画面左右端で破裂、画面上方から弾がゆっくり落ちてくる3方向囲い込み

第二形態：2-1、2-2、2-3（以降2-3状態）

2-1：迷路+自機狙いばらまき、左右からワインダーが迫る

2-2：左右からワインダー（画面下部潰し）、本体中央から自機狙い

2-3：ワインダー状の連弾に自機狙い丸連弾

### 真ガルーダ・クジャク

第一形態：1-1(ツバメ1)、1-2(光球)、1-3(ジャンメ1)、1-4(ジャンメ2)、1-5(ツバメ2)、1-1、...

第二形態：2-1(高速自機狙い)、2-2(張り手)、2-3(セラフィムロッド)、2-1、...

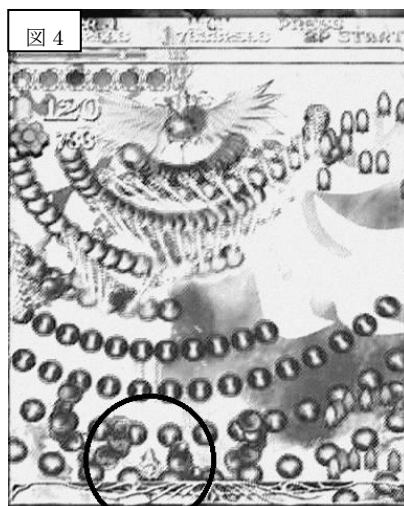
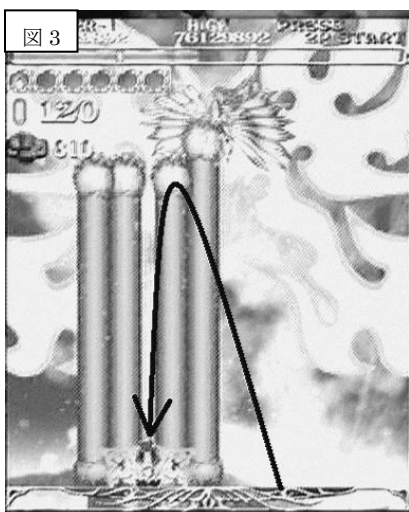
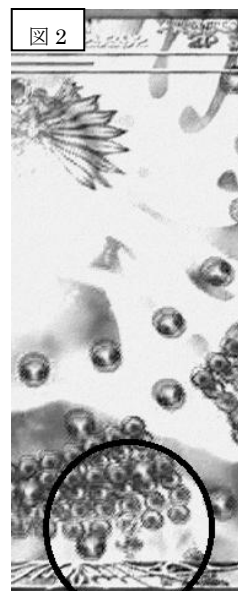
第三形態：3-1(発狂)

(クジャクの弾幕パターン説明は省略)

クジャクを楽に倒すポイントは 2-3 の安全地帯(安地)に入ることです。エスプガルーダ II の安地と  
言えば 5 面ボスであるセセリのソウル・ランスの弾源安地(後述)が有名ですが、この 2-3 のセラフ  
ィムロッドにも安地があります。しかし前者と違いこちらはクジャクを誘導して自分で安地を作らな  
ければなりません(誘導安地)。

### ○よくわかる誘導安地の解説

クジャク 2-3 の安地に入るためにはいくつか方法が  
ありますが、ほぼ確実に入れる方法を紹介します。この  
方法ではまず 2-1 から誘導を開始します。2-1 を画面左  
端から開始し(図 1)、そのまま小さい連弾(自機外し)  
に注意してちょん避け<sup>3</sup> していけば、画面右から約 1/3  
の地点で小弾の大きな塊がやってくるので、これが来た  
らバリア開始(図 2)。2-2 はバリアで回避してそのまま  
クジャクをなでるように図 3 の安地に入ります。矢印  
を参考にしてください。安地に完全に入ることができたら、  
クジャクが放つ扇状弾が全て自機をすり抜ける上に、セ  
ラフィムロッドの撃ち返しが自機をそれる位置に来ま  
す(図 4)。安地に入るのに失敗してもほんの誤差程度な  
ら扇状弾の隙間に合わせてちょっとずつ自機を動か  
していけばセラフィムロッドの撃ち返しには当たらずに  
避けることが可能です。



<sup>3</sup> 自機狙いであることを利用して、レバーをちょっとずつ入力して弾をかする具合に自機をちょっとずつ移動させて避けること

## ○ラスボスを1機で落とす方法

クジャクを落とすには1機と50%バリアが必要、と言いましたが、バリアを使うのは上記の安地に安全に入るために必要な形態飛ばしのためのバリアのみです。あとは覚聖時の高火力でどんどん葬っていきます。ポイントは形態変化時に覚聖を解除してボスに張り付いて精霊石を回収することです。前述の精霊石を稼ぐ方法を参考にしてください。

まずは前座のガッデスガルーダ。アサギクローン地帯を抜けた状態だとバリア回復アイテムが浮いているのでこれを取得、または泳がせた状態で1-1をバリアでふっ飛ばしましょう。バリア使用後に50%以上残っていればOKです。バリア回復アイテム取得時に50%以上残らないなら1-1を気力で避けましょう。バリアを撃ち終わったらすぐに覚聖して本体に張り付きます。位置取りがいいと聖霊アサギ(オプション)が本体に張り付き、せり出てくる結晶を破壊して弾が出てこないようになります。弾が出てきても少ないので気にせずギリギリまで削って覚聖解除して精霊石を頂きましょう。2-1は普通に避けます。避け技術が必要なのはここだけですね。2-2に入ったら覚聖して画面上部で避けます。画面上部にいるので精霊石の回収も万全ですね。本体に張り付いて回収できていれば、ガッデスガルーダ撃破(この戦略だと2-2で撃破)時に覚聖カウンタが400前後になります。

さてお待ちかね、クジャク戦。覚聖カウンタが400以上あれば1-1で本体をロックオンして覚聖解除せずに1-1で形態変化させてしましましょう。覚聖カウンタが120以上残るはずですが、覚聖カウンタが350を切っている状態であれば(50%以上残りそうな場合は)バリアを駆使して第一形態の精霊石を安全に回収しましょう。覚聖カウンタもない、バリアゲージもない状態だと頑張って避けて精霊石を回収するしかありません。第二形態の戦略は前述の安地の入り方の通りです。第三形態はご存じの方も多いでしょう、最初から覚聖していれば楕円状弾が下りてくる前に撃破できます。具体的には、ダメージが入り始めたらすぐに覚聖してクジャクをロックオンします。下りてくる楕円状弾にもターゲット判定があり、覚聖が遅れるとそちらの弾ばかり攻撃して本体にダメージが入らなくて詰みます。また、バリアを撃ってしまうとクジャクがアンチバリアを張るのでこちらも詰みます。注意しましょう。第三形態突入時に覚聖カウンタが170あれば確実に勝てます。150だと赤走行<sup>4</sup>に入りますがなんとか勝てます。150以下だとかなり厳しいです。残機に余裕があるなら第二形態の時点で自殺して精霊石を確保しておきましょう。第二形態撃破で精霊石が60~80個くらい手に入りますので逆算を。

ちなみに、クジャク発狂をアサギで焼殺しない場合は、まずありったけ精霊石を持ち込んで最初に覚聖してなるべくクジャクのゲージを減らします。覚聖カウンタがなくなったらバリアを撃って画面上の弾を消して覚聖を安全に切ります。そのまま画面下部(よりはちょっと上がベター)で避けつつ、楕円状弾が自機に当たりそうになったらバリア、これを数回繰り返して死亡。復活したら覚聖して…を繰り返すといつかは倒せます。このためアゲハであればクジャク発狂に3機ほど持ち込まなければ安定して勝てません。クジャク発狂を突破するのは至難の業です。

## ○エスプガルーダII ノーコンティニュークリアに向けて

ここまでではアサギでラスボスを1機落とす方法を説明しました。ここからは実際にエスプガル

---

<sup>4</sup> 覚聖オーバー状態のままプレイすること。画面(弾)が赤くなることに由来

ーダIIをノーコンティニュークリアするための具体的な説明に入ります。エスプガルーダIIで使用できる自機は**多分アゲハとアサギの2種類**ありますが、クリアするだけならクジャク1機落としができるアサギを使用するのが楽です。以下にアサギとアゲハの特徴をまとめます。

### アサギの特徴：

通常ショット・レイピアの威力が弱く、特に中ボス・ボス戦で長期戦を強いられます。反面、覚聖レイピアが強力で、前述のクジャクのように形態変化させずに葬り去ることが可能です。しかし、覚聖時に消費する聖霊石の数は他キャラよりも多く<sup>5</sup>、アサギの覚聖は諸刃の剣と言えます。とにかく道中で聖霊石を稼いでボス戦で一気に消費、形態変化時に覚聖を切っただけでなく聖霊石を回収するプレイが求められます。ボス戦で苦戦するアサギですが、道中は全キャラ中最も楽です。というのもアサギの通常レイピア時に出現するオプションの攻撃が敵を追尾してくれるため、ある程度広範囲の敵をまとめて攻撃してくれます。特に5面6面道中が楽になります。また、クジャク1機落としができるので、6面に少なくとも2機持ち込めば良く、残機（バリア）的に安心できる機体でもあります。

### アゲハの特徴：

通常ショット・レイピアともに攻撃範囲が狭いですが、攻撃力があります。特に覚聖時はレイピアが強化されるのでボスを短時間で葬れます。ボスが強い今作では最も扱いやすい機体と言えます。通常・覚聖時のレイピアが強力で、聖霊石を集めなくても安定して突破できるのは強みです。反面、攻撃範囲が狭いので道中がかなり難しくなります。特に横スクロールの多い5面や左右から強力な敵が出てくる6面では苦戦を強いられます。道中の繰り返し<sup>6</sup>で覚聖して安全に切り抜けて行くのがアゲハのポイントです。また、4面まで楽に突破できる機体であるため、真セセリを出しやすい機体であるとも言えます。ただし、クジャク撃破には少なくとも2~3機必要なため、残機をどれだけ多く6面に持ち込めるかがカギになります。

最初はアゲハでプレイして、5面までの道中とボスのパターンを覚えて、そのままアゲハで6面が突破できない場合はアサギに変更してクリアを目指す、というスタイルがオススメです。真セセリ<sup>7</sup>撃破を目指す場合はアゲハがオススメです。この場合は真セセリ戦で失う残機を2機までに抑えて4機で6面に突入するのが理想ですが、真セセリが余りにも強すぎて残機が足りなくなるのはざらで、**真セセリとハハしたけどクリアできなかった！** というのはよくあります。残機の観点では、真セセリ経由“クリア”を目指すのであればアサギの方が簡単です<sup>8</sup>。要は「アゲハで真セセリを出せる確率×アゲハでクジャクを突破できる確率」と「アサギで真セセリを出せる確率」とどちらの確率が高いかということです。アゲハで真セセリを出す場合は問題ないでしょう。問題はアサギです。

---

<sup>5</sup> 対ボス戦に限定すればアサギは2フレーム毎に1減算、他キャラは3フレーム毎に1減算。一方で覚聖絶死界では全キャラ共通で2フレーム1減。

<sup>6</sup> 自機狙いをちょん避けしているといつかは画面端で詰むので避ける方向を逆向きにするテクニック

<sup>7</sup> 「覚聖オーバーレベルMAXかつ5面ボス前のスクロールが終わった時点でノーミス」であれば5面ボスのセセリが「憎悪に満ちたセセリ」というボスに変わります

<sup>8</sup> ちなみに筆者は真セセリ経由クリアを最初にアサギで達成しました

ノーミスということは3面ボスのジャノメからバリアを100%分しか使えないということです。運が悪ければジャノメ戦で1回使います。そしてノーミス走行で壁になるのが4面ボスのアスモデウスです。アサギは道中が安定しているため道中でバリアを使うことはなく、残りのバリア3回分<sup>9</sup>をこいつに注ぎ込んで大丈夫です。さて、アスモデウスの形態は5個、うち第一形態は問題ありません。問題は特に第二形態です。一番長いです。アスモデウスのパターンをおさらいしましょう。

### マダラ専用合身甲冑アスモデウス

第一形態：1-1、1-2、1-1、...

1-1：画面下方向固定ばらまき弾

1-2：自機狙い鉤爪 1→3→5way

第二形態：2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8、2-1、...

2-1：三連機関砲ガープから3way自機狙い

2-2：扇状小弾に5→5→2セクションの扇状弾

2-3：ガープから自機狙い6way

2-4：追い越し拡散奇数弾+偶数弾を4回

2-5：切れ目ありワインダー+波状弾

2-6：左右に扇状のワインダーを2回放つ

2-7：切れ目ありワインダー+5way連弾（通称バウムクーヘン）

2-8：左右から13way、本体から交差弾

第三形態：3-1A(3-1B)、3-2A(3-2B)、3-3、3-4、3-1、...

3-1：本体×2からワインダー+滝状弾、Bは滝が途中で交差

3-2：時計回りに輪状の球を発射、Bは角度が微妙に違う

3-3：扇状迷路弾+自機狙い3→3×3way

3-4：アスモデウスが突然分離

第四形態：4-1、4-2、4-3、4-1、...

4-1：自機狙い切れ目あり全方位8way弾を両側から3回発射

4-2：両側から2→1セクションの扇弾を回転発射

4-3：中央から自機狙い、機体後部から連弾、ワインダーが左→右→左

第五形態：5-1、5-2（以降5-2状態）

5-1：6砲塔から自機狙いばらまき

5-2：中央から自機狙い5way、両側の巨大銃から設置弾、両方破壊で発狂

ポイントはどの形態で覚聖してどの形態でバリアを撃つかです。覚聖なしバリアなしだと2-6、3-3後半、4-3後半まで突入してしまいます。どのパターンも避けるのはきついです。そのため、第二形態が長いのでここで覚聖してしまっで一気に削り切るのがセオリーだと思います。残りの形態は詰ん

---

<sup>9</sup> バリアは最高4回使えるが、33%,33%,33%,1%や49%,49%,2%などの使い方をしてもよい。むしろバリアは溜めないで威力が低くて損なので溜め撃ちした方が絶対に良い。

だら 1/3 バリアを撃ちます。第三第四形態とバリアを撃って第五形態で再び覚聖+バリア、これで真セセリ前までバリアはなくなります、ノーミスでアスモデウスを突破できるはずで。

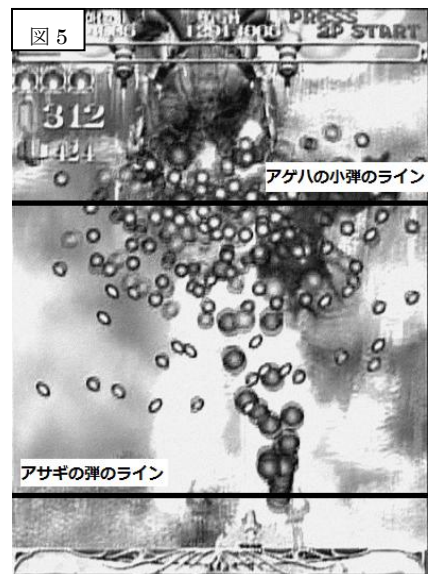
アスモデウスの突破の仕方を確認したところで1面から6面までの流れを確認しましょう。

#### ○1面：前半～中ボス～後半～ボス

前半のガンダルヴァが出現するまでに赤走行して覚聖オーバーレベルをMAXにしておきます。自機周りのメーターが消えるとMAXです。2体のガンダルヴァと中ボスのシームルグで金塊を稼いでおきます。シームルグを早回し<sup>10</sup>するとザッハークが大量に現れます。こいつは装甲をはぎ取る<sup>11</sup>と弾を大量に吐くようになるので、スコアを稼ぎたい場合はここで覚聖絶死界に入るといいです。1面ボスはツバメ。アゲハだと問題なし、アサギだと聖霊石300程持ち込んで覚聖すれば問題ありません。

#### ○2面：前半～中ボス～後半～ボス

XBOX360版だと何故か開始時に強烈な処理落ちが掛かります。前半は、アゲハは覚聖して船の上の単装砲台×2を破壊後に六連回転砲台を破壊、を2隻分やって金塊稼ぎします。アサギは前半で覚聖することなく聖霊石を稼いでおきましょう。中ボスのマダラが出現したら第一形態を覚聖してふっ飛ばします。これにより大型船舶の最後の砲台のお宝、通称：マダラの泉<sup>12</sup>をわき出させることが可能です。第二形態は基本的に自機狙いなので弾の膨らみに当たらないように避ければ覚聖しなくても避けられます。マダラの泉直前で出てくる増援のベヒモスと艦首の二連装砲台は覚聖で安全に破壊しておきます。後半は本作屈指の難所です。斜めスクロールに入る前に左下に移動して右に移動→左に戻る→右に移動を繰り返して右のベヒモスの前にたどり着きます。アサギは広範囲を攻撃できるので楽ですが、アゲハはそうではないので覚聖を絡めて安全に敵を処理しましょう。ベヒモス×2はアゲハなら問題なし、アサギでは右撃破が間に合わないので右だけ覚聖で落として安全に左撃破に入りましょう。2面ボスは生体兵器ヨルムンガンド。第二形態で頭(の装甲)を3つ破壊できることを覚えておきましょう。アゲハであれば第一形態は折れ曲がったワインダー、第二形態はカギ爪自機狙いのパターンで仕留められます。アサギはどちらもパターンが1周します。第三形態は、アゲハは最初の弾をばらまいた後、中央から青弾が出てくる直前で覚聖絶死界、アサギは画面下に青弾が到達するタイミン



<sup>10</sup> バリアや覚聖を駆使して通常よりも早いタイミングで撃破して出現するザコ敵を増やすテクニック

<sup>11</sup> 専門用語で「皮むき」という。ザッハークは第二形態のHPが低く、大抵の場合はそのまま撃破してしまう

<sup>12</sup> ガイドブックお墨付きの公式用語。条件は最後の砲台が画面外にセットされる前にマダラを撃破していること。なお落下後の水しぶきが出るまでは撃破したことになっていないので注意。成功すると砲台跡が光る。

グで覚聖絶死界に入ります(図 5)。これで楽に 1st エクステンド点(1500 万点)に届くはずですよ。

### ○3 面：前半～中ボス～後半～ボス

前半はストラスの編隊をどう処理するかがポイントです。基本的にレイピアを撃ちながら編隊の進行方向と逆側になでるように回避して攻撃します。エンブーサの砲撃が厳しいですが、こいつは大きく左右に避けるのがベストです。途中出てくるウロボロスは覚聖で破壊して安全に抜けます。聖霊石の消費が気になる場合は覚聖絶死界で破壊すればスコアも稼げて一石二鳥です。前半終盤のウロボロス×2 は特にオススメです。中ボスはサブナク。6 パーツあってこれを第一形態で全て破壊しておく、サブナクを含みこれ以降ノーバリアであればボス前の図 6 の位置に覚聖



絶死界で攻撃を撃ち込むことによりライフアイテムが出現します。サブナクのパーツ破壊のオススメは左 3 つ破壊してから右 3 つ破壊することです。聖霊石に余裕がなくても 1 個目を破壊する際に覚聖しておく、最初の弾幕を全て消せるので狙って行きましょう。覚聖していれば各パーツ破壊時に弾を消せるので覚聖カウンタに余裕があるなら安全に覚聖しましょう。後半は 2 体のリンドブルムの処理に尽きます。まず 1 体目、右から来ますので浮いているパワーアイテムは無理ならあきらめましょう。基本的にリンドブルムの左端の下に入ってちょん避けで左に避けます。左にいるエンブーサを破壊したら覚聖して第一形態を突破します。第二形態に入ったらアゲハは覚聖を切ってレイピア、アサギは覚聖したまま落とします。これをもう 1 体に逆方向に繰り返すだけです。3 面ボスはジャンメ。バリアが満タンなら、バリア回復アイテムを浮かせておいて 50%バリアを撃ってから回収する<sup>13</sup>のがベストです。第三形態が難所ですが、これは画面右端で避けていると落下する花から横に出る弾がやっつこないので上からの連弾のみ相手にすればよくなります。しかし、誘導を間違えると詰みますので、アゲハもアサギも聖霊石 300 以上ある場合は中央で覚聖すると安全に撃破できます。覚聖カウンタが少ない場合だけ端で避けましょう。

### ○4 面：前半～中ボス～後半～ボス

前半も後半もハルパスの編隊をどう処理するかがポイントです。下方向と自機狙い弾を吐いてきますので、後半はこの弾の間に入りながらも切り返すという高度な技術が要求されます。難しい場合は切り返しの際に覚聖して弾を消しましょう。ブラフマーは覚聖して安全に弾を消します。特に 3 体目のブラフマーはハルパスの編隊を右に避けた直後に覚聖してブラフマーの下に入るのが安全です。中ボスはアンドリアルフース。両腕は破壊できますが吐く弾が増えるのでやめましょう。ワインダーが怖いですが、自機依存攻撃が多いので冷静に対処しましょう。第二形態は自機の直前に弾が出現するようになったら覚聖します。後半は覚聖多めで安全に切り返していきましょう。4 面ボスはアスモデ

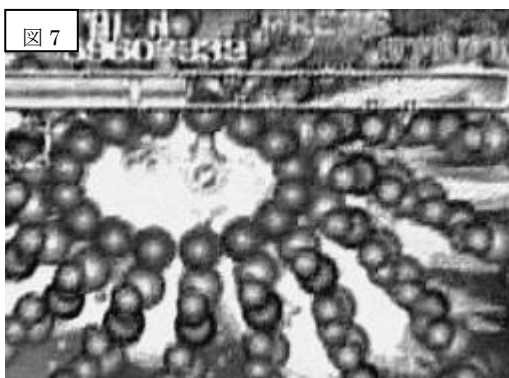
<sup>13</sup> バリア回復アイテムは撃破した地点から始まって画面上を時計回りに回転半径を広げながら回転する。背景には依存しないので、バリア回復アイテムの回転中心をなるべく画面中央に持ってくるようにすれば画面内に維持できる時間が長くなる。



ウス。前述の通りです。

#### ○5面：道中～ボス

5面はこれまでと違って中ボスがいません。また、反時計回りにフィールドを1周するという縦STGには珍しい面構成となっています。BGMも前作のアレンジを詰め合わせたものとなっています。そしてノーミス+覚聖オーバーレベルMAXという条件を満たすことで5面ボスのセセリが「憎悪に満ちたセセリ」という真ボスに変化します<sup>14</sup>。通称真セセリ。耐久力が大幅にアップし**まさに死ぬがよいという弾幕しか吐いてこない**のでクリアを重視したい人はどこかで1ミスしておきましょう。前半はアーリマン×2、×4、×4の対処がポイントです。アサギは中央に陣取ってちょん避けしていれば勝手に撃破してくれます。アゲハは覚聖して安全に対処したいところですが、この10体につき込むと足りなくなります。なるべく前6体は覚聖なしで抜きたいところです。大きく避けずにワインダーの中に入る方が安全ですね。計3体出現するティアマットは弾密度が低いですが、ここは覚聖して安全に弾を消しておきましょう。左スクロール地帯のサイクロプスはザコもやってくるので覚聖で安全に落とします。下スクロール地帯<sup>15</sup>に入ったらエアリアルをなるべく切り返して避けて、詰みそうになったら覚聖で一気に切り抜けます。覚聖した状態でそのままサイクロプスも撃破します。アサギだと瞬殺できるので撃破したら右下に移動します。アゲハだと時間がかかるのでまず右下に行って縦に並んだソーマ兵を撃破してサイクロプス撃破に戻ります。ファフニールは第二形態で覚聖撃破することで、第一形態で吐いた弾も消えます。これを活用して3体とも安全に撃破します。3体目が厄介で、まず出現時に左右から敵が飛来します。さらにタイミングを誤ると右側のソーマ兵がワインダーを作ってしまうと右に移動できなくなります。まずは左の飛来物を撃破してファフニール撃破に入り、適当に右側の敵を潰してファフニールを撃破、覚聖したまま右下に移動し敵を撃破して道を作ります。5面ボスはセセリ、または真セセリ。真セセリは安全な攻略法がありません。**ありったけの聖霊石とバリアを消費して総力戦で勝ちましょう**。アゲハ、アサギともに**最低2機の被害**に抑えられるはずですが、通常のセセリは多分アスモデウスより楽です。1-1は完全に自機狙いなのでちょん避け、1-2のワインダーは、奇数弾+偶数弾が発射される直前にワインダーがどちらに動こうとしているかを見極め、発射された瞬間に動く方向にちょん避けすれば問題ありません。アーケード版では処理落ちするので楽ですが、XBOX360版は処理落ちしないため、安定しない場合は覚聖した方がいいです。1-4の安地(図7)に入るためにも1-3の終盤は覚聖して安地に直行、またはバリアを撃つことをオススメします。1-4はソウル・ランスの右



<sup>14</sup> 真セセリ戦は戦闘開始時にソウル・ランスから放たれる光が1重から3重になるという細かいエフェクトの違いがある。また、XBOX360のブラックレーベルモードではセセリ戦、セセリVS通常セセリ戦、真セセリ戦にそれぞれオリジナル曲が割り当てられている。まさにファンサービス。

<sup>15</sup> 通称：縦穴。縦穴と言えばケツイ5面が有名だが、本作はそこまで難易度は高くない

半分が安地の目安です。左半分はセセリの判定が重なっているので進入してはいけません。2-1は弾が広がってきたら弾の間を抜けるのがセオリー、2-2は最初の弾を右端から左端まで誘導して、第二波、第三波を左に誘導しながら避けます。2-3は完全に自機狙いなのでちょん避けです。2-4でミサイルを撃ってきますが、ミサイル撃破で撃ち返しが来ますので、ミサイルを画面端から大きく誘導して破壊せずに回避します。2-5はミサイルが来るパターンと来ないパターンがありますが、2-5に突入してしまったら覚聖やバリアを使用して安全に撃破しましょう。第三形態はバリアで飛ばします。

#### ○6面：前半～中ボス1～中盤～中ボス2～後半～アサギクローン地帯～ラストボス

さていよいよやってきました最終面。まずは突破が楽なアサギから。中ボス1前の雑魚ラッシュも中央で適当に避けているだけで問題ありません。中ボス1はシームルグ改。**覚聖で即終了**。中盤で出てくるヴィシユヌは出現したら覚聖して速攻で落としましょう。こいつを早回しすることで雑魚が増え、聖霊石を多めに回収できます。中ボス2はアンドレアルフース改。こいつも**覚聖で即終了**。足りなければバリアで補いましょう。ただ、第二形態の弾幕を冷静に切り返せる自信があればアンドレアルフース撤退まで粘りましょう。これで6面後半部分をザコの相手をする必要なく吹っ飛ばせます。アサギクローン地帯の前半部分は覚聖を交えながら安全に移動します。後半、アサギクローンがジャンプしだしたら右に移動してそこから左へちょん避け。詰んだらバリアを撃って右へ移動、そのまま左へちょん避けをすることで覚聖カウンタ500を確保します。ラストボスにたどり着いた時点でバリアが50%なさそうな場合はアサギクローン地帯で自滅しておくことと前述の1機落としも楽になります。ラストボスは前述の通りガッデスガルーダとクジャク。クジャク戦に入る前の会話は適当なタイミングでスタートボタン(XBOX360はポーズが掛りますが問題ありません)を押すことで「融合すればガルーダになれるんだ!」「これからは、ずっと一緒なの・・・」「融合してしまったら、人間には戻れないのよ!」の部分の吹っ飛ばせます。

さて、問題はアゲハでクリアする場合ですね。**頑張れ!**俺から言うことは何もない! というのは無責任ですね……。道中は覚聖多めで安全に切り返しましょう。シームルグ改は覚聖して両腕破壊することで本体が吐いた弾が全て消えます。これを利用して最初の波状弾を腕破壊で消し、次の交差弾も腕破壊で消し去りましょう。あとはそのまま覚聖して仕留めればいいです。アンドレアルフース改。直前のヴィシユヌで聖霊石を消費しているのでバリアで安全にふっ飛ばします。第二形態はアサギと違ってダメージがよく通るので自機狙いを3~4回避できれば撃破できます。アサギクローン地帯は前述の通り。バリアを使いたくない場合は前半で聖霊石を稼いで後半部分で覚聖絶死界に入ると安定します。ガッデスガルーダ及びクジャクは前述の通り。クジャク発狂に覚聖カウンタ500持ち込めればかなり楽になります。

#### ○あとがき

さて、エスプガルーダⅡのノーコンティニュークリアを目指す記事、いかがだったでしょうか。一目見ただけでは攻略不可能に見える弾幕STGもきちんと戦略を立てればクリアできるのです、ということをご理解いただけたことかと思えます。まあ、個人的にはエスプガルーダⅡをクリアするため

に必要なのは、ひとえに**セセりん LOVE** っていう想いかなって思います。とにかく、**セセりん とハハハしたいよう！** という人はこの記事を読んでエスプガルーダⅡの攻略法をマスターしてください（何

実は私はこのゲームのクリアに全くの STG 初心者の状態から約 1 年と 2 ヶ月で初ノーコンティニュークリア、1 年と 5 ヶ月で真セセリ経由クリアを達成しました。最近では家庭用版も出て、アーケードゲームを気軽に楽しめるようになりましたが、やはりゲームセンターに置いてある筐体で、1 コインを投入するという重みの元プレイするのが STG の上達の道かな、と思っています。もちろん、ボスのパターンを研究するのであれば XBOX360 版のトレーニングモードをやったり、他人のリプレイをダウンロードして研究するのが最もいいと思います。ですが、たまにはゲームセンターに友人を誘って行くのも悪くないと思いますよ。

最後まで私の記事にお付き合いいただき、ありがとうございました。