

## オトメの戦技講座 ゴージャス！

「オトメディウスG(ゴージャス!)」は、基本的にはアーケード版と同じセオリー(アーケード版@wikiの「[オトメの戦技講座](#)」を参照)を踏まえることでスムーズにプレイすることができますが、新仕様の「ゴージャスモード」を中心に変わった点もあります。

このページはそうした点を中心に取り上げたアドバイスを記載するページです。

- ▶ [ゴージャスモード状況説明](#)
  - ▶ [バーストはない。](#)
  - ▶ [兵装選択は全ステージを考慮しよう。](#)
  - ▶ [初期状態はシールドがない。](#)
  - ▶ [シールドはパワーアップで張替え可能。](#)
  - ▶ [地形アウトに注意。](#)
- ▶ [ゴージャスモード戦技講座 for Beginners](#)
  - ▶ [基本操作](#)
  - ▶ [パワーアップは計画的に](#)
  - ▶ [危なくなったら...](#)
  - ▶ [カプセルを稼ごう](#)
  - ▶ [撃墜されたらオプション回収](#)
  - ▶ [開幕は逃さない](#)
  - ▶ [開幕でシールド回復](#)
  - ▶ [連射ショットのススメ](#)
- ▶ [ゴージャスモード戦技講座 for Shooters](#)
  - ▶ [持ち越しカプセル](#)
  - ▶ [2周目冒頭の空中戦を越えるには](#)
  - ▶ [撃ち返し弾に注意](#)
  - ▶ [スコア獲得を意識してみよう](#)
  - ▶ [カプセルで稼ごう](#)
  - ▶ [高難度設定のすすめ](#)
- ▶ [その他全般](#)
  - ▶ [タッチ系操作に注意](#)

## ゴージャスモード状況説明

ゴージャスモードの要注意仕様をチェック。

### バーストはない。

ゴージャスモードでは「バースト」がありません。クイックバーストの弾消しや、Dバーストのカプセル量産・攻撃力には頼れないので、力押しではなく堅実な攻略ルートを考えましょう。

### 兵装選択は全ステージを考慮しよう。

ゴージャスモードではスタート時に選択した兵装で、最後までプレイすることになります。よって、なるべくあらゆる状況に対応できるような取り合わせがオススメです。

またオリジナルにくらべカプセルの出現数が少ないため、装備切り替えや高レベル武装使用の機会が少なくなっていることにも留意しておくといでしょう。

## 初期状態はシールドがない,

(難度設定VERY EASYを除き)ゲーム開始時や自機アウト後の復活時にシールドはありません。慎重に立ち回らないとミスが続くので注意。

特にやられやすい箇所では、立て直すための"復活パターン"というものも考えておくといよいでしょう。やられないに越したことはありませんが、復活パターン構築はフルパワーでの攻略でも活けるので無駄にはならないはず。

## シールドはパワーアップで張替え可能,

撤廃されたバーストの代わりに、「?(シールド)」が6番目のパワーアップになっています。ゴージャスモードのシールドは、カプセルさえあれば換えのきく消耗品なのです。バーストの代用とはいきませんが、うまく張りなおしていけば自機の寿命は大幅に伸びます。

## 地形アウトに注意,

ゴージャスモードでは、NO SHIELD状態で地形に接触すると即座にアウトになります。オリジナルモード同様の感覚で地形に近寄るのは危険。なお、シールドがあるうちは接触時間に依存して削れていく点は同じです。

以下はより実践的な戦技講座。

## ゴージャスモード戦技講座 for Beginners

STG・オトメディウス初心者の方に向けたアドバイス。

ゴージャスモードNORMAL1周クリアを目標にがんばってみましょう。

## 基本操作

基本的な操作を覚えましょう。

デフォルトでのキーアサインは以下の通り。

- ▶ スティック・十字キー：移動
- ▶ A：単発ショット 押しっぱなしで連射
- ▶ X：パワーアップ
- ▶ Y：連射ショット

オリジナルモードと異なりレーザー兵装での連射にメリットはないので、基本的にA押しっぱなしで問題ありません。オプション埋め込みでの通常ショット連射、フライグトローピドーの前方火力補助やファイヤーブラスターの火力アップなど限定的な状況では連射の方が強い場合もあります。

## パワーアップは計画的に

前項でも述べたとおり、ゴージャスモードではオリジナルモードと比べカプセルの出現数がかなり少ないため、計画的なパワーアップが重要。自分なりのパターンを作るためにも、早い段階でマニュアル操作に慣れておくといよいでしょう。

パワーアップ順序は各自の好みでかまいませんが、ある程度早めに攻撃力を整えないとギリ貧になります。一例として

1. 速度調整
2. オプション追加1(数は好みで)
3. ミサイル+ショット強化

といったパターンがあります。シールドのタイミングは最初のうちは多少早めに(事故防止)、ゲームに慣れてきたら後回しにして攻撃力の早期充実を図りましょう。

一通り装備を整えたあとはパワーアップメーターが[?]で止めておくことで、ダメージを受けシールドを失っても即座に回復できます。但し止めている間は当然高レベル兵装は使えません。慣れてきたら勇気を出してゲージを周回させてみていいでしょう。

## 危なくなったら...

バースト!...は無いので、避けるしかありません。

本来ならば危なくなる前に先手を打てるのがベスト(敵を排出するハッチを早めに破壊する、などはその一例です)。ですが、どうしても攻撃が厳しくなる局面もあります。弾幕がやってきても落ち着いて対処をしましょう。

弾幕回避の基本セオリーは、当然ですが「弾の来ない場所に行くこと」です。

- ▶ 自機の周りだけを見ていると先の敵弾が見えない。なるべく全体を見よう。
- ▶ 自機の位置取りで弾を誘導し、切り返して弾の無い方向に逃げる。(そのまま「切り返し」といわれるテクニック)
- ▶ 敵の出現や攻撃にはパターンがある。覚えた上で対処法を考えると確実性がある。

NORMAL1周目の場合、危険な箇所は比較的少ないと思いますが、注意すべき点。

- ▶ ボス弾幕

NORMAL 1周目の場合、ある程度弾数が増えるとスローがかかります。落ち着いて避けられる箇所を探して避けて下さい。スローがかからない箇所もありますが、諦めないこと。

- ▶ 南極の氷地帯

接触事故が発生しやすいですから、慎重に進めていきましょう。慣れるまでは普段のスピードより1段階下げるとも手かもしれません。後半のハンマーペンタ地帯は「あらかじめ氷ブロックをすべて消してしまう」ことで攻撃を無くしてしまう方法もあります。画面左側で待機し、ハンマーペンタ群をスルーしてしまうのも手です。

- ▶ (随時追加希望)

どの場合にしても、落ち着いて行動することが重要となります。

ボスは時間切れでもクリア扱いになるので、初めはダメージを与えられなくとも避けることに集中してください。徐々に攻撃を意識した行動もできるようになると思います。

## カプセルを稼ごう

1面は慣れたらボスまでのカプセルを全部取ることもできるようになるでしょうが、シングルでも道中のカプセルを全部とっても微妙に足りていないはず。ましてやCOOPならなおさら。

足りないならたくさん出しましょう。倒し方次第でカプセルを出せる敵も存在します。

1面のハッチである籠盛フルーツは中からペンタが飛び出しますが、たまに赤ペンタが混ざることがあります。

1ボスのセイレーンの攻撃パターンの1つ、アザラシ天使&悪魔召喚は撃ち返しこそ発生するものの比較的安全にカプセルを回収できます。速攻ではなくアザラシを待つことで装備を充実させることもできます。

## 撃墜されたらオプション回収

どんなに注意していてもミスはするもの。ミスした場合、装備していたオプションは前方に放出されます。復帰直後にオプションがあるのと無いのでは、カプセル出現が少ないゴージャスモードでは大きな違いです。最初に貰えるカプセルをつぎ込んででも、全オプションを回収するつもりで拾いましょう。

## 開幕は逃さない

開幕は、ゴージャスモードで最もカプセルが出るときで、装備を調える場面でもあります。各ステージ(特に最初のステージ)の敵の出現順序を覚え、全カプセルを回収できるようにしましょう。

## 開幕でシールド回復

ステージクリアした時点で、シールドが残り数%しかない、という場合があるかと思います。評価を気にしないのであれば、ステージ開幕時にわざとダメージを受けてシールドを張り直すのも有効です。もちろん気をつけなければかえって危険な状況に陥ってしまいますが、慣れれば生存時間の増加に一役買います。

## 連射ショットのススメ

ロックオプションが流れる、windオプションがぶれるなどのリスクも背負うこととなりますが、連射ショットは通常ショットの攻撃力を遥かに凌駕します。通常ショットと連射ショットを地形などに撃ち込んで着弾のペースを見つめると、明らかな違いが解る筈。

これは画面内に表示できる武器の弾数が制限されている武器の共通仕様です。連射ボタンは連射の信号を送っていますが、画面内にまだ弾が残っているのでそれ以上攻撃できない弾切れ状態になっています。弾の発生源である自機やオプションを敵に接近させることで着弾までの時間を極限まで削り、画面内に表示される弾数を減らすことで連射性能を最大まで活かすテクニックです。

硬い敵を倒す際には意識してみましょう。ロックオプションやフォーメーションオプションを弱点に突き刺したとき、復帰の無敵時間でボスに突っ込むときなど使い道は色々です。

なお、ファイアブラスターは弾数上限がないようなので連射の方が強いです。

ただし、連射ショットばかりでは前述のような弾切れ状態を誘発してしまうので、遠めの間合いでは弾幕が途切れて隙ができてしまうこともあります。オプションの数や配置、使っている武器の性質、敵の数、耐久力、距離などによって、連射ショットと通常ショットをうまく使い分けたいところです。

## ゴージャスモード戦技講座 for Shooters

ゴージャスモード高次周に挑むプレイヤー向けの覚書。

## 持ち越しカプセル

周回を突破して次の周回に入ると装備が没収されてしまいます。

2周目以降は後述の撃ち返しが発生するため最初の空中戦が今までの落差からかなりの難所になります。

6面ボスのオーディンコアを倒すときに1個以上のカプセルを持ったままクリアすると、装備が没収されてもカプセル1個を持った状態でスタートできます。リバース以外ならスピードを上げるのに使うと良いでしょう。

リバースでも武装にまわすカプセルが1個少なくても済むため、可能ならオーディンコアを頑張っただけでカプセル残しで倒しましょう。

## 2周目冒頭の空中戦を越えるには

撃ち返しと雑魚の攻撃、加えて装備の没収により難易度曲線の急上昇が著しいのが2-1の空中戦です。各キャラクターの装備配列は以下のとおり。

名前\カプセル	1	2	3	4	5	6
空羽 亜乃亜	スピード	ミサイル	ダブル	レーザー	オプション	シールド
エリユー・トロン	スピード	ミサイル	レーザー	ダブル	オプション	シールド
エモン・5	スピード	ミサイル	オプション	ダブル	レーザー	シールド
マドカ	スピード	ダブル	レーザー	ミサイル	オプション	シールド
ジオール・トゥイー	スピード	ダブル	ミサイル	レーザー	オプション	シールド
ティタ・ニューム	スピード	レーザー	ダブル	オプション	ミサイル	シールド
エスメラルダ	スピード	レーザー	オプション	ダブル	ミサイル	シールド
ポイニー・クーン	スピード	オプション	ミサイル	ダブル	レーザー	シールド

ゴージャスの武装はランダム支給ではなく必要なものをgtで購入できます。消費個数の少ない領域の装備で貫通特性や連射性能などで対応を考えるとよいでしょう。復活の際の火力増強にもつながります。

ミサイル枠ならホーミングが優秀、ダブル枠は案外リップルが使えます？レーザー枠はウェーブが飛び抜けて優秀、他に長レーザーや連射系の装備も有効です。

武器とオプション、どちらを優先すべきかは、キャラや持っている武器によって変わります。

亜乃亜とトロンはミサイルのコストが2なので復活時の状況次第ではホーミングLv2でもいいかもしれませんが、ウェーブを装備してしまったほうがよい場合が多いです。

エモンはオプションがコスト3で装備できるので、これで火力を補いましょう。

マドカはホーミングもウェーブも装備できませんがサーチオプションが優秀なので、通常ショットのままコスト5のオプションまで頑張りましょう。装備を優先するならコスト3でレーザー、ファンを一気に倒せる長レーザーか連射系がいいでしょう。

ジオ姐はコスト3でホーミングも装備できますが、コスト4でウェーブを先に装備したほうがよさそうです。オプションが取れるならそれも可。

ティタはレーザーのコストが2と安いので、長レーザーでもウェーブでも使い良いものを選び、早々にオプションを増やしましょう。

エスメはティタと同様にレーザーのコストが2と安く、オプションのコストも安いので素早く戦力を整えられます。

ポイニーはオプションのコストが2と破格の安さなので、簡単に数を揃えられます。その後はミサイル系などで広範囲攻撃力を確保しましょう。

普通のダブル系やワインダー、サーチレーザーなど、オプションの数が揃っていないと弾幕が貧弱な武器をメインにしている場合は、ノーマルショットのままオプションを先に揃えると良いでしょう。

また、途中でやられた場合でも、オプションは残ってくれるのもポイントです。

COOPではオプションのコストの安いポイニー、エモン、エスメ、ティタが4つ装備して自爆配給をすることもできますが、適度に後ろにカプセルを流す配慮も必要です。他のプレイヤーは待っている間、攻撃力不足のまま凌ぐことになりまますし、配ったプレイヤーが復活する際に援護してくれる火力も必要です。また、スピードの設定がリバーズ以外になっているプレイヤーは、早めにスピードアップ用のカプセルが欲しいところでしょう。

熟練者がリバーズスピードを使っているなら、一切カプセルを回せなかったとしてもうまく立ち回ってくれるかもしれませんが、ノーマルショットもそれはそれで結構高性能ですから、とはいえ、上下や後方への対策の確保を考えると、カプセルを回せるに越した事はありません。

## 撃ち返し弾に注意

高次周の敵は破壊したときに、プレイヤーに向けて弾を撃ってくる場合があります。これが「撃ち返し弾」です。撃ち返しは本来無力化したはずの敵の最後っ屁という位置づけで、2周目以降の難易度を大きく引き上げる原因となっています。

これを意識せずに敵を攻撃すると、知らないうちにとんでもない弾幕が展開されてしまうこともあります。敵を攻撃するときは、撃ち返しを避けられる余裕を確保しましょう。あえて撃たないというのも、方法の1つです。

(以下、推測が混じります)

発生源である敵にぎりぎりまで接近して倒すと、撃ち返しが発生しないことがあります。

東京の触手を接近して破壊したときに目の前のパーツからは発生せず根元からは発生したことがあるので、自機のヒット判定周辺に撃ち返し封印領域が設定されており、その範囲内で敵を破壊すれば撃ち返しが発生しないものと思われま。

積極的に狙うようなものではありませんが、処理落ちと合わせて知識として知っていれば役に立つこともあるかもしれません。

## スコア獲得を意識してみよう

ある程度プレイに慣れてみたら、スコアを意識してみてもいいでしょう。

といってもバーストがないため、稼ぐ方法は地味。なるべく長生きし、多くの敵を出して倒し、カプセルをいっぱいってゲージボーナスも貰っていくことに腐心...といったところでしょうか。わかりやすさが魅力ともいえます。

ゴージャスモードにはスコアによる残機エクステンドもあるので、クリア重視のプレイヤーにとっても意識して損は無いです(というより、ゴージャスモードのスコアはある線を境に生存能力とニアリーイコールになる)。

## カプセルで稼ごう

1面より危険は大きいですが、他のステージでもカプセルを稼ぐことができます。

危険が伴うものの1個500点、ゲージ1周5000点のボーナスが入ります。

装備の調整にも使えるため、覚えておいて損はありません。

2面フギン、ムニン、アイゴールはそれぞれの形態で湧く雑魚に赤雑魚が混じります。

4面はハッチから飛び出すミイラペンタの中に赤い奴がたまに混じってます。地帯の赤パーツから出る紫スネークがカプセルを持っているほか、太陽の船のコアから飛び出すスネークもカプセルを持っています。

5面ボス前の黒く丸い浮遊レーザー砲台は上からくるやつの右側2つがカプセルを持っています。

6面ボスラッシュ中は右端上下からふらふらと飛んでくる雑魚に赤が混じっていることがあります。カバードコアMkIIの赤ミサイルも危険ですがカプセルを取れます。

## 高難度設定のすすめ

ゴージャスモードでは難度設定により取得スコアに倍率補正がかかります。当然高い難度であれば得点は高くなるうえ、この倍率変化がやや大きめの設定になっています(VERY HARDは1.5倍)。トータルランキングは全難度対象なので、場合によってはステージ数ではやや短命になってもスコアが更新できちゃう...かも？

腕前と相談した上で、是非高難度設定にもチャレンジしてみてください。

## その他全般

### タッチ系操作に注意

「オトメディウスG」は当然タッチパネルがないので、Dバースト発動時の操作方法が異なります。基本的にアーケードのタッチパネルに比べ直感的に操作しづらくなっています。アーケード経験者は注意。