

オトメディウスG（ゴージャス！）に関連する用語の説明を収めたページ。という建前。  
随時追加歓迎。

▶ テクニック系用語

- ▶ D-バースト稼ぎ
- ▶ 安全地帯
- ▶ 撃ち返し弾
- ▶ オプション配り
- ▶ 切り返し
- ▶ 早回し
- ▶ 保険カプセル
- ▶ レーザー連射
- ▶ ワインダー

▶ システム

- ▶ co-op
- ▶ gt
- ▶ st
- ▶ イラストカード
- ▶ ウェポンカード
- ▶ オトメカード
- ▶ オリジナルモード
- ▶ 奇跡賞与カード
- ▶ ゴージャスモード
- ▶ シールド
- ▶ パワーアップカプセル
- ▶ バースト

▶ キャラクター

- ▶ 空羽垂乃垂
- ▶ イレーネ
- ▶ エモン・5
- ▶ エリユー・トロン
- ▶ オベレッタ
- ▶ ジオール・トゥイー
- ▶ ティタ・ニューム
- ▶ マドカ

▶ メカニック

- ▶ セレニティバイパー
- ▶ クセルバイパー
- ▶ ビッグコアエグザミナ
- ▶ ビックバイパー
- ▶ ビックバイパー（超時空戦闘機）
- ▶ マードックバイパー
- ▶ ライディングバイパー（RV）
- ▶ ロードブリティッシュ
- ▶ ロードブリティッシュ（超時空戦闘機）

▶ 敵キャラクター

- ▶ ゴーファー姉妹

▶ 敵メカニック

- ▶ オーディン・コア
- ▶ コア系
- ▶ ザブ
- ▶ ジャンパー

- ▶ [ダッカー](#)
- ▶ [ハッチ](#)
- ▶ [ビッグコア](#)
- ▶ [その他設定](#)
  - ▶ [イースター島](#)
  - ▶ [過去の栄光君](#)
  - ▶ [ゴーフアー](#)
  - ▶ [天使](#)
  - ▶ [バクテリアン](#)
  - ▶ [秘密時空組織「G」](#)
  - ▶ [プラトニックパワー](#)
- ▶ [その他](#)
  - ▶ [オトメディウス](#)
  - ▶ [オトメディウスG \(ゴージャス!\)](#)
  - ▶ [グラディウス](#)
  - ▶ [コナミ](#)
  - ▶ [XEXEX](#)
  - ▶ [ドライアス](#)
  - ▶ [ツインビー](#)
  - ▶ [パロディウス](#)

## テクニク系用語

### D-バースト稼ぎ

オリジナルモードの主なスコア稼ぎ方法の1つ。

敵の多いところでD-バーストを発動、カプセルを回収して消費したバーストゲージを充填し再度発動...を繰り返すことで、大量のカプセルとスコアを獲得するテクニク。南極ステージのアイスクューブ地帯などはうってつけのポイント。

### 安全地帯

安地、安置と略されることもある。

一部のシーンに存在する、その位置にいただけで敵の攻撃パターンを確実に回避できる場所。ある攻撃パターンのときだけ有効なものが多いが、中には「そこにいるだけで攻撃を完全回避できる」というものもある。偶発的に出来てしまったものも、救済措置としてわざと用意されているものもある。

基本的には「その場から全く動かさなければ良い」もののことをさすが、目印があってそれを目安に機体を動かすことで攻撃を回避できるというものをさすこともある(移動安地)。

### 撃ち返し弾

敵を倒したときに発生する敵弾。オトメディウスではオリジナルの"Ultimate"難度や、ゴージャスの高次周などで発生。これがある場合、考えなしに敵を倒していると余計に弾幕が濃くなることもある。

### オプション配り

CO-OP限定のテクニク。

CO-OPでは、ミス時にばら撒かれたオプションは自分と他人が重複して取ることができる。これを利用し早めにオプションを揃えられるキャラクターが先行してオプションを取り、わざとミスしてオプションをばら撒くことで、あっという間にチーム全体がオプションフル装備完了。ズルいとみるか便利と見るかは人次第。

## 切り返し

敵弾を避けるテクニックの1つ。「オトメディウス」に限らず2Dシューティングの大半で有効。自機を狙ってくる敵弾は画面を少しずつ移動することで誘導しつつ避けることができるが、画面端までぶつかると逃げ場がなくなる。そこで画面端に近づいたところで反対側に大きく動くことで、追い詰められることなく敵弾から逃れることができる。これを切り返しという。繰り返すことで自機狙い弾を捌き続けることができるが、切り返しを行う瞬間はちょっと思い切りが必要。自機が遅いときは難しくなる。軸を1つだけでなく2つ使って(縦シューならV字状に)動くことで、壁に近づくまでの時間や空間に余裕を作ることでもできるが、敵弾発生源は1つとは限らないし地形もあるのでケースバイケース。

## 早回し

敵を素早く倒すことで追加の敵セットを出現させること。得点を稼ぐためのテクニック。早回し用の敵セットが用意されていない箇所では当然できない。これが適用される場面は逆に言えば「倒さなければ出現する敵が減る」ため、あえてゆっくり処理することでより安全に抜けることもできる。これは「遅回し」。

## 保険カプセル

「グラディウス」シリーズでのテクニック。自機アウト時にパワーアップメーターが点灯していると、リスタート時にカプセルを1個持った状態（SPEED点灯状態）になる。「オトメディウス」では親切なことに自機アウト時に必ずカプセル1個分取得した状態でスタートするので、いわば常時保険カプセル付き。ただしゴージャスモードの次周回スタート時に同様の措置が取られるため、ラストボスはメーターを点灯させた状態で倒すのがオススメ。

## レーザー連射

「オトメディウス」のオリジナルモードのレーザーは連射することで表示弾数が増え、攻撃効率が上昇する。ゴージャスモードではこの特性は廃止されているため、ボタンは押しっぱなしのほうがよい。

## ワインダー

一部のレーザー兵装（長く伸びるもの）は発射しながら自機を動かした場合、レーザーが自機の動きに追従する。これを「ワインダー」という。この動きを利用することで障害物の陰を攻撃することもできたりする。ちなみに本作には同名の武器も存在するが、これはこの特性を持ったショット系装備。

## システム

### co-op

Co-operative play、Co-operation等の略。一般に協力プレイを指す。また、俗語で生協とも呼ばれる（生協=coop、語源はほぼ同じ）。

### gt

ゴージャスモードをプレイすると貰えるポイント。ショップで使うお金のようなもの。確実にウェポンカードを取得できるという、大変ありがたい効果を持っているが、一通りカードを揃えてしまうと使い道がなくなるのが玉に瑕。他のキャラに振り込むことも出来ないため歯がゆい。

## st

オリジナルモードをプレイすると増減するポイント。いわば経験値。  
取得している量によってキャラクターの階級が決まり、ステージのアンロック状況やバーサスミッションの敵ランクに影響する。

## イラストカード

オトメカードの一種。5マス×5マス×2種（グレースケール&カラー）の50枚。揃えても大した恩恵は無いが、XBOX 360版では実績解除条件に関わる。閲覧方法はオリジナルモードのプレイ終了後、リザルト画面で右下のイラストボタンを選択した場合のみ。

## ウェポンカード

オトメカードの一種。使える兵装が増える。ゲームプレイ上実益のある唯一のカード。本作ではgtと引き換えでも取得できるため揃えやすい。

## オトメカード

オリジナルモードのプレイ終了後に必ず1枚獲得できるアイテム。イラストカード、奇跡賞与カード、ウェポンカードの3種類。

## オリジナルモード

アーケード版「オトメディウス」の移植モード。内容はアーケード版にほぼ準ずる。  
3面選択制、2種のバーストといった「オトメディウス」独自のシステムを楽しむことが出来る。  
VSミッションがあるのはこっち。

## 奇跡賞与カード

オトメカードの一種。要は「スカ」。経験値1000stを気休めにくれる。

## ゴージャスモード

オトメディウスG(ゴージャス!)で追加されたプレイモード。  
16:9画面比率に対応したほか、全6ステージループゲーム化・バースト廃止するなど、「オトメディウス」のベースたる「グラディウス」シリーズに近い仕様変更が行われている。そのため「ゴージャス」という割に、プレイ感覚自体は比較的地味。  
co-opプレイを楽しむことが出来るのもこのモードの特徴。

## シールド

自機を守る防御フィールド。一定量のダメージを肩代わりしてくれる。  
両モードともに機能は同じだが、オリジナルモードでは回復方法の仕様上「ライフゲージ」に近い位置づけ。

## パワーアップカプセル

取得するとパワーアップメーターが1つ進むアイテム。  
欲しいときにはあと1個足りず、いっぱい出たときには1個余計になってしまうもの。

## バースト

オリジナルモードの特色である特殊武器。

緊急回避用のクイックバーストと、指定ポイントに高威力攻撃を行うドラマチックバースト（D-バースト）の2種を使い分けることが出来る。カプセル回収やバーストチャージによってバーストゲージをためることにより、最大2回まで使用回数をストック可能。

使いこなすことで窮地を乗り越えるだけでなく、D-バーストによるカプセル生成でスコア獲得にも一役買う重要な存在。

## キャラクター

### 空羽亜乃亜

あおば あのあ。本作のプレイヤーキャラクターのひとり。

秘密時空組織「G」のルーキーオトメ。

モチーフは「グラディウス」の自機「ビックバイパー」。搭乗するのも同名のRV。

### イレーネ

「XEXEX」のキャラクター。惑星イースクウェアの王女。クラウド・パツヘルベル率いる戦闘集団に惑星イースクウェアを攻撃され、助けを求めテレパシーを宇宙に飛ばした。

「オトメディウス」には南極ステージのボス戦前後に「クリスタルに含まれる過去の映像」として登場。

### エモン・5

えもん・ふあいぶ。本作のプレイヤーキャラクターのひとり。

別世界の江戸っ子義賊だった。女子だらけの本作において男成分を一手に担う存在。

リーダーであるジオールは「姐(あね)さん」と呼ぶが、他のメンバーは子分扱いするため、チーム内での扱いは微妙に悪い。ただし、信頼はされている様子。

モチーフは「がんばれゴエモン」シリーズの主役「ゴエモン」。

### エリュー・トロン

本作のプレイヤーキャラクターのひとり。

グラディウス星出身のオトメ。亜乃亜の親友。

片仮名表記だが「トロン」のほうが名前らしく、作中作外を問わずそちらの名で呼ばれる。

モチーフは「グラディウス」シリーズに登場する自機「ロードプリティッシュ」。搭乗するのも同名のRVで、「グラディウス」シリーズ同様「ビックバイパー」の相棒としての位置づけ。

### オペレッタ

NPCのひとり。秘密時空組織「G」の戦闘オペレーティングシステム。

主な業務はデストロイゼムオール！と言うことと、奇跡賞与カードを支給すること。

### ジオール・トゥイー

本作のプレイヤーキャラクターのひとり。

亜乃亜らの先輩であり、チームのリーダー。

「XEXEX」のフリのントの触手が生えており、バースト時にはフリントと同じく3本に増える。

## ティタ・ニューム

本作のプレイヤーキャラクターのひとり。

「BC-SYSTEM」と書かれた眼帯をしているマイペースな少女。

「オトメディウス」では一応その正体は伏せられていたが、今作のゴージャスモードではメタ・リウムから「裏切り者」と呼ばれたり、バクテリアン軍の承認コードを持っている。

## マドカ

本作のプレイヤーキャラクターのひとり。

メンバーの中で唯一オトメのコスチュームではなく、セラー服を着ている。見た目に反して天才的な技術者。

惑星メルのアイドルの存在だが、その扱いが嫌になって秘密時空組織「G」に参加したという、動機の若干不純な少女。

モチーフは「Pop'nツインビー」から「ツインビー」シリーズに登場した「マドカ」。

## メカニック

### セレニティバイパー

ジオール・トゥイーの乗るRV。「XEXEX」の自機である「フロントロック」がモチーフ。

自機との相対位置を固定できるオプションを持ち、地形の裏など通常は攻撃困難な位置へも容易く攻撃できる。また、自機の後方をレーザーで攻撃することが可能になるため、一部のボスにおいて重宝する。

ちなみにウィングのようにみえる部分は、実はフロントを保持するためのアームであり設定では稼動もするが、肝心のフロントが存在しないため特に意味は無い。オプションを集めて自機の前で固定すると、それらしく見える。

### クセルバイパー

エモン・5の乗るRV。「オトメディウス」オリジナルのメカ。前方集中攻撃タイプ。

サンダークロスライクなオプションを持つが、自機とびったり重ねることができないためコアへの火力集中がやや不得手。オプションをすぐに取得できるため、co-opではオプション配給役としての需要がある。

### ビッグコアエグザミナ

ティタ・ニュームの乗るRV。その名の通り「グラディウス」シリーズのボスである「ビッグコア」がモチーフ。

位置は固定だが攻撃角度を拡散から収束へと自由に変更できるオプションを持ち、雑魚の殲滅からボスへの火力集中まで様々な状況に対応できる。

コスト2でレーザーを取得できるため、他のキャラでは困難なレベル3レーザーの維持がしやすい。

### ビックバイパー

空羽亜乃亜の乗るRV。「グラディウス」シリーズの自機である「ビックバイパー」がモチーフ。

その名の通り「グラディウス」シリーズに準拠したパワーアップメーターやオプションを備える、スタンダード機体。極端に強くも無いのでランキングではいまひとつ影が薄い。強い人は強い。

### ビックバイパー（超時空戦闘機）

バクテリアンの侵攻から惑星グラディウスを護り続ける超時空戦闘機。

特定の機体を示す名前ではなく機種名であり、シリーズ毎に型式が異なる。

「オトメディウス」の世界では既に神話レベルの存在となっているが、ゴージャスモードではその名の通り時空を超えて一瞬だけ亜乃亜の前に姿を現す。

ちなみに「パロディウス」では過去の栄光を切実に求めるタイヤキ屋。

## マードックバイパー

マドカの乗るRV。彼女の自作RVであるため、他のRVとは大きくデザインが異なる。

モチーフは「ツインビー」シリーズの自機である「ツインビー」だが、他の機体ほど明確ではない（一応、クッションがそれらしいデザインになっている）。名称は「Pop'nツインビー」に登場した「マドカ」の祖父である「マードック博士」から。

ある程度までは自動的に攻撃角度を調整するオプションを持ち、本体が回避に手一杯であっても的確に攻撃してくれるため初心者にも扱いやすい。ただし、カバードコアMk-II戦での活躍は期待できない。

## ライディングバイパー（RV）

「戦闘騎」とも呼ばれる秘密時空組織「G」の主力兵器。

超時空戦闘機を祖とするが、サイズは極限まで小型化されており、バイク程度しかない。

レーザーやオプションといった超時空戦闘機の標準兵装に加え、特殊兵装「バースト」も備える。

高い戦闘能力を誇るが、運用にはプラトニックパワーを必要とする。

## ロードブリティッシュ

エリユー・トロンに搭乗するRV。同名の「沙羅曼蛇」2Pキャラクターがモチーフ。

ゲージ・オプション特性等が「ビックバイパー」に近い機体であり操作感覚も似通っているが、全く同じというわけでもない。

「マルチプル」となっているオプションの名称や癖のある挙動は、「沙羅曼蛇」に由来するネタである。

## ロードブリティッシュ（超時空戦闘機）

「グラディウス」の派生作品である「沙羅曼蛇」で、2Pキャラクターを務める超時空戦闘機。

以降、「グラディウス」「パロディウス」シリーズ等にビックバイパーとセットで度々登場している。しかし、肝心の「沙羅曼蛇」の続編「沙羅曼蛇2」には登場しない。「グラディウス」はビックバイパーだけで成立する等、今ひとつ影が薄い。

登場作では「沙羅曼蛇」に由来するツインミサイルやリップルレーザーを備えていることが多い。

「ウルティマ」シリーズの作者の渾名と同名であるが、関連性は不明。

## 敵キャラクター

### ゴファー姉妹

東京及びヴァルハラに登場するボスキャラクター。

双子の姉妹であり、銀髪のほうがLB（レフトブレイン）ゴファー、金髪のほうがRB（ライトブレイン）ゴファー。名前の通り左脳と右脳を司っており、LBが理性的でRBが感情的という設定だが、幼いためあまり違いは見られない。

## 敵メカニック

### オーディン・コア

本作のラストボス。吉崎先生直々の指示により、強敵でありつつも攻略をパターン化することができる、模範的なグラディウスボスに仕上がる。

## コア系

「グラディウス」シリーズの「ビッグコア」に範を取った弱点設計の敵のカテゴリー。「オトメディウス」にも該当する敵が多数存在。

弱点である「コア」を破壊不能のボディで包み、一部分（大抵は前方）に破壊可能な「遮蔽板」を設置することで

レイヤーの射線を制限するしくみを持つ（遮蔽板が存在しないタイプもある）。

あてづらい、弾が大きすぎて狭路を通れない、そもそもまっすぐに攻撃できない、射程距離が短いという欠点を抱える兵装にとっては天敵。オプションを内部に直接埋め込まれると非常に脆いが、「オトメディウス」は遮蔽板を外側から1枚ずつすべて破壊しないとコアへの攻撃が有効にならないため、ちょっと工夫が必要。

## ザブ

「グラディウス」に登場する敵の名称、及び同シリーズ作に登場する同じような挙動をする敵の総称。

何も無い空間から突如出現し、自機に向かって体当たりを行う。出現予告はあるが非常に短いため、うかうかしていると激突してしまう。出現パターンがある程度決まっている（あるいは自機の位置で誘導できる）ことが多いので、出現場所を覚えて冷静に対処しよう。

「オトメディウス」では"ネモフィラ"という名前の敵が該当。東京ステージのボス前やヴァルハラ道の道中などで見ることが出来る。東京ステージのボス戦に登場する"ハイドレインジア"も種類といえるかもしれない。

## ジャンパー

「グラディウス」に登場する敵の名称、及び同シリーズ作に登場する同じような挙動をする敵の総称。

その名の通りジャンプを行い、全方位に複数WAY弾をばら撒く。後ろからやってくると非常にやりづらいが、放置しておくとも他の敵の攻撃もあいまって事故率が上がるので、早めに処理しておきたい存在。

「オトメディウス」ではサンサルパドル島でイカとして登場するほか、「グラディウス」シリーズ準拠デザインのものも存在。

## ダッカー

「グラディウス」に登場する敵の名称、及び同シリーズ作に登場する同じような挙動をする敵の総称。

地面を歩き、時折立ち止まって自機に向かって敵弾を撃つ。行動パターンは大抵非常にシンプルだが、撃ってくるタイミングが妙にいやらしくこいつに自機を落とされたプレイヤーは数知れず。特に対地攻撃を有していない場合はこのほかうざったい。「グラディウス」シリーズのザコ敵キャラの代表格。

「オトメディウス」では地面をのこのこ歩いているペンタ（ペンギン）等が該当。「グラディウス」シリーズ準拠のデザインのタイプもいる。いずれも相変わらずのうざったさを発揮。ふた周りほど大型化されたダッカーにペンギンが乗る高耐久カタイプもあり、こちらは上空から急に降りてきた後は殆ど動かず、リップルレーザーを放つ。

## ハッチ

「グラディウス」シリーズ作に登場する敵の一種。破壊されない間、一定間隔で敵を複数機排出する。

放置しておくとも敵がどんどん増えてくるので早めに壊しておきたい（スコアを考えるなら残しつつ排出された敵を倒したい）が、当のハッチが破壊しづらい場所にあることも多い。

「オトメディウス」にも登場。フルーツかごからペンギンが出てくるのも一応この類。

## ビッグコア

「グラディウス」1~5面ボス。以後数多くのシリーズ作品で登場した「グラディウス」の代表的キャラクターの1つ。自機に座標軸を合わせ、前方から4本のレーザーを放って攻撃する。いわゆる「コア」系ボスの基礎を作った敵であり、同系列ボスと戦う上でのイロハを学ぶことが出来る。

「オトメディウス」に登場するビッグコアは、「グラディウス」シリーズの同名戦艦の小型レプリカ。バーサスミッションに登場するほか、ゴージャスモード3面では無敵のオプションを従え弾幕を張る強化タイプが待ち構えている。

## その他設定

### イースター島

太平洋上に位置する火山島。現地名は"ラパ・ヌイ（ポリネシア系の先住民の言葉で「広い大地」という意味）"。謎の多い凝灰岩の石像・モアイの立つ島として有名。ちなみにモアイは「グラディウス」シリーズにおける名物ギミック

でもある。

アーケード版稼働当初よりステージセレクト画面にその名前を見ることが出来るが、いつまでたってもステージとして選択できず、多くのプレイヤーをやきもきさせた。皆あきらめかけていた2009年春、唐突として「~ゴージャス！」DLC初の追加ステージとして登場。内容は...まあ概ね皆様の予想どおりでした。アーケード版で登場するかは不明のまま。

## 過去の栄光君

とあるタイヤキ屋が切実に求めているもの。

本作では、バーサスミッションに出現する敵「トレジャーハッチ」の【スカ】に描かれている。この【スカ】のトレジャーハッチを空けると、全方向に破壊不可能なトゲ付き鉄球をばらまく。もしかして彼は、この鉄球爆発で幾度となく要塞を破壊してきたのだろうか。

## ゴーパー

1. 英語のスラング、意味は「パシリ」。gofer,gopher(ジネズミと同じスペル)と書く。go for ~ ( ~を取りに行く ) の実際の発音の"go fer"が似ているところから。
2. 「グラディウス」シリーズに登場する敵。バクテリアン軍の中間管理職。「グラディウスII -GOFERの野望-」、「ゴーパーの野望 エピソードII」、「グラディウスIV -復活-」の3作で登場し、グラディウス星に戦いを挑む。グラディウスのラスボスの例に違わず貧弱。
3. 「オトメディウス」の敵キャラクターの名前。2.との関連性を匂わせている。該当項目も参照。

## 天使

オトメとも呼ばれる。

プラトニックパワーを持ち、RVに乗って人類を護る、秘密時空組織「G」の戦闘要員。数人の天使でユニットを組むが、戦闘そのものは単独で行うことが多い。

## バクテリアン

「グラディウス」シリーズ最大の敵勢力。惑星グラディウスにちよくちよく喧嘩を売っては、毎回ビックバイパー（など）の単騎攻撃に殲滅され、そのうち復活して振り出しに戻るといふ哀しい宿命を背負っている。

「オトメディウス」の敵も地球に進行してきたバクテリアンだが、諸事情により随分ポップでタイニィなフォルムに変貌を遂げている。

## 秘密時空組織「G」

平行宇宙に住む全ての人類を、バクテリアンを始めとした脅威から護るために結成された組織。どの辺りが「秘密」なのかは謎である。

## プラトニックパワー

人間が持つ精神的な力的一种。一般的に男性より女性のほうが高い数値を示し、特に思春期前後が顕著であるらしい。RVの起動・操縦、バーストの制御等に必須であり、天使が主に女性のみで構成されるのはこの為。

## その他

### オトメディウス

本作の元にあたる、コナミの業務用横スクロールシューティングゲーム。同社の有名シューティングゲーム「グラディウス」に範をとりつつも、e-Amusementを利用した継続プレイ向けシステムや吉崎観音氏デザインのキュートなキャラクター等の新要素をふんだんに取り入れた作品。

内容は本作の「オリジナルモード」においてほぼ再現されているが、タッチパネル操作が可能な点が異なる。

## オトメディウスG (ゴージャス!)

当@wikiで主に取り上げる作品、上記「オトメディウス」の移植タイトルであるXBOX360用ゲームソフト。原作の移植に加え、独自調整のゴージャスモードやXBOX LIVE対応（VSミッション、co-op、ランキング、ダウンロードコンテンツ（予定））などの追加要素を盛り込んだ作品。

アーケード版の大抵の要素はカバーしているのだが、「タッチパネルを使えない」「アーケードゲームではない」くらいの点は異なる。

## グラディウス

コナミの業務用横スクロールシューティングゲーム、並びにそれに連なる一連のシリーズ。「オトメディウス」はシステム、ストーリー共にこの作品を引き継いだものになっている。

## コナミ

「オトメディウス」を作った会社。ビデオゲームソフトメーカーとしては老舗の部類に入り、数多くのタイトルを供給している。その他業務用ゲームマシンやスポーツクラブ、直営のネット通販サイトなど多岐にわたる展開を行っている、総合エンターテインメント企業。

がめついところもあるが、ファンには結構やさしい、こともある。たとえば「オトメディウスG」を出すとか。

## XEXEX

「ぜくぜくす」。コナミの業務用横スクロールシューティングゲーム。アイレムの「R-TYPE」の影響を受けた特殊なオプション「フロント」が特徴。しかし当時ゲームセンターといえは格闘ゲームブームの真っ只中であり、高い完成度にも関わらず流行らなかったという不遇の作品。

## ダライアス

ギャラリーで名前の拳がっていた、タイトーの横シューティングゲーム。メカ魚介類戦艦(例外あり)たちとの熱いバトルが特徴。ピバコアやマンボウがこの作品のボスに良く似た攻撃をしてくる。

## ツインビー

コナミの業務用縦スクロールシューティングゲーム、並びにそれに連なる一連のシリーズ。それまでの「シューティング=ハードなメカ」というイメージを覆すキュートなデザインで、女性プレイヤーの獲得に成功した作品。「ベル」や「救急車」などでも有名。

## パロディウス

MSXで作られた「グラディウス」の自社パロディ作品であるシューティング、並びにそれに連なる一連のシリーズ。「オトメディウス」に通じる明るくポップなイメージを持つが、パロディウスはややクレイジー。