


# 悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

【あくまじょうどらきゅらえっくす げっかのやそうきょく】

ジャンル	アクション	
対応機種	プレイステーション	
発売元	コナミ	
開発元	コナミコンピュータエンタテインメント東京	
発売日	1997年3月20日	
定価	5800円	
<a href="#">悪魔城ドラキュラシリーズリンク</a>		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [問題点](#)
  - ▶ [ゲームバランス](#)
  - ▶ [その他](#)
- ▶ [バグ](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [移植・バージョン違い](#)

## 概要

- ▶ 前作、[悪魔城ドラキュラX血の輪廻](#)の続編。
- ▶ 本作のジャンルはアクションとなっているが、RPG要素が極めて強い探索型アクションRPGである。
- ▶ 主人公アルカードはFCに登場した[悪魔城伝説](#)の味方キャラ。顔や身長や能力が変わっているが同一人物であり、同作キャラの偽者も登場する。

## ストーリー

リヒター・ベルモンドが悪の神官シャフトによって復活したドラキュラ伯爵を倒して5年。突如、リヒター・ベルモンドが行方不明になり、悪魔城が復活を遂げた。行方不明になった義兄リヒターを探すために、マリア・ラーネッドは単身悪魔城に潜入した。時同じくして、悪魔城の復活に気づき、ある人物が永い眠りから目を覚ました。彼の名はアルカード。かつてラルフ・ベルモンドと共に、父であるドラキュラ伯爵を倒した男である。

## 評価点

- ▶ ビジュアル・サウンド
  - ▶ ゴシック美術でまとめられており、背景・キャラクターデザイン・ドット共に美しい。
  - ▶ BGMもその雰囲気を盛り上げるのにあっており、礼拝堂・地下墓地・時計塔等、印象深いステージが多い。
    - ▶ ゲーム音楽板のみんなで決めるゲーム音楽にも度々ランクインする。
  - ▶ 小島文美氏による耽美的なキャラクターのイラストは、本作の世界観や雰囲気にマッチしており、評価が高

い。

- ▶ 主人公のアルカードは、悪魔城ドラキュラシリーズとしては今までにない新鮮な主人公像であり、キャラクターの人気も高い。
- ▶ 豊富な探索要素
  - ▶ 探索できる悪魔城は広く、豊富なギミックを内蔵しており、それらを駆使する事で行動範囲が広がる過程は面白い。
  - ▶ 悪魔城攻略後、上下反転した逆さ城というぶっ飛んだステージに突入する。
- ▶ 多種多様な要素
  - ▶ 非常に多くの要素が盛り込まれており、作り込みが凝っている。その分遊び応えがあり、飽きにくい。
  - ▶ 主人公アルカードの多彩なアクション
    - ▶ コマンド入力によりMPを消費して繰り出す必殺技、武器ごとの固有技、コウモリ・狼・霧への変身など、幅広いアクションが行える。
  - ▶ 豊富なアイテム
    - ▶ 従来と違い主人公は鞭を使わず、様々なアイテムを駆使して攻略していく事ができる。そのアイテム数が豊富で、あらゆる攻略方法を可能としている。
    - ▶ 武器においても剣・両手剣・杖・ナックル等様々。それぞれで事なつた立ち回りをする必要はある。
    - ▶ 防具は強い弱い・属性が殆どだが、姿形が全く変わって性能も急変する物も。
    - ▶ 40種類以上もの食べ物系アイテム。シリーズ伝統の「うまいにく」や、アイスクリーム・みそしる・ハンバーガーなどの世界観にそぐわない食べ物、食べるのにコツがいる(特殊な操作を要する)ピーナッツなど、実に豊富。それぞれに専用のドット絵や説明文が用意されている。
    - ▶ 装備するとアルカードのグラフィックの身長が高くなる「シークレットシューズ」などのネタアイテムも存在する。
  - ▶ 使い魔
    - ▶ 主人公に同伴し、回復や攻撃などのサポートを行うオプション的なキャラクター。
    - ▶ コウモリ、子悪魔、妖精、意思を持つ魔剣など様々な種類が存在する。ボイス付きの使い魔も数種類存在し、場を和ませてくれるようなユーモアに溢れた使い魔もいる。
    - ▶ 使い魔にも経験値及びレベルの概念が存在し、敵を倒すことでレベルが上がっていき、性能が強化される。この点でもやり込みの幅が広い。
  - ▶ ゲームクリア後の新規プレイでは、ゲームの進行度に応じた各時点でのプレイタイムが記録されるようになり、タイムアタックのやり甲斐がある。
  - ▶ 怪物図鑑と敵のドロップアイテム
    - ▶ 怪物図鑑は、これまでに出会った敵の情報を閲覧できるというもの。
    - ▶ 撃破された敵が一定確率で落とすドロップアイテムを入手すると、怪物図鑑にその敵のドロップアイテムの情報が記載されるようになる。これにより、怪物図鑑のドロップアイテムの情報を全て埋めるといったやり込み・収集要素がある。
  - ▶ キャラクター選択
    - ▶ ゲームクリア後は、「悪魔城ドラキュラX 血の輪廻」の主人公であり本作にも登場したりヒター・ベルモンドを操作するリヒターモードで遊ぶこともできる。
    - ▶ リヒターの性能は探索型アクションというゲーム内容の変化に合わせてか、「血の輪廻」の頃と比べて基本性能が格段にアップしている。長距離を高速移動するスライディングやドロップキック、空中での無限アップ(大ジャンプ)や無限タックル(空中ダッシュ)などの超人的な体術を標準で備えており、従来のベルモンド一族とは一線を画した爽快かつ変態的なアクションが可能となっている。
    - ▶ 後の移植作では、同じく「悪魔城ドラキュラX 血の輪廻」のプレイヤーキャラの一人であり本作にも登場したマリア・ラーネッドを操作することもできる。
- ▶ RPG要素が強く、難易度も全体的に低めなので、従来の悪魔城ドラキュラシリーズのような高難度なアクションゲームを敬遠するユーザーでも楽しめる。

## 問題点

### ゲームバランス

- ▶ ライトユーザーを意識してか全体的にヌルゲーであり、歯応えのある難易度を求めるユーザーからの不満もある。
  - ▶ 一応、探索が不十分で、主人公があまり強くない状態で先に進めたり、無茶をしすぎると死ぬ可能性はある。
    - ▶ 特に、攻略知識を持たない初回プレイではそれなりのスリルを味わいやすい。
    - ▶ ごく一部の敵の攻撃力は高めに設定されている。
  - ▶ ラスポスは弱いのだが、ラスボスと比べて非常に強く、ゲームクリアに必須ではないボスも存在する。
  - ▶ ゲーム開始時の名前を「X - X ! V ' ' Q」と入力すると、運以外のステータスが異様に低い状態で開始される。その場合は攻撃・ダメージのバランスは比較的良好い。
  - ▶ プレイヤー側で難易度を底上げするような制限プレイ(縛りプレイ)により、ある程度シビアなバランスで遊ぶことはできる。
    - ▶ しかし、そもそも行動パターンからして弱すぎるボスがいたり、ボスを倒すとどうしてもレベルが大幅に上がってしまったり、偶然発生するクリティカルヒットと通常ダメージの威力の差が大きい(通常ダメージ1、クリティカルダメージ50以上なんて場合もある)ために大半のボス戦はクリティカル頼み(半ば運ゲー)になるなど、いまいちそういったプレイスタイルとの親和性が低い仕様となっている。
  - ▶ リヒターモードではレベルの概念が存在せず、アイテムによるゴリ押しもできないので、難易度は比較的高め。
    - ▶ ステータスの強化は、特定アイテムの取得により最大HPの上限を増やすことしかできない。
    - ▶ ただし初心者の救済措置なのか、バランスブレイカーな攻撃手段は存在する。
- ▶ 主人公の性能が高すぎる
  - ▶ 各種必殺技の発動中や発動直後は完全無敵なので回避手段としても利用できる。無敵状態のまま移動したり、画面全体を攻撃しつつHPを回復(吸収)するなどの強力な必殺技も存在する。主人公の強化によりMPが増えてくると必殺技を連発できるようになり、非常に強くなる。
  - ▶ 霧に変身すると無敵になるのだが、特定のアイテムを入手すると、魔力が続く限り霧になり続けることができるようになったり、霧の状態に敵に毒ダメージを与えられるようになる(ただし後者は本作最強クラスのボスを倒す必要がある)。
- ▶ 強力すぎるアイテムの存在
  - ▶ シールドロッド、アイアンシールド、アルカードシールド
    - ▶ シールドロッドは盾の魔力を引き出すことができる武器。ゲーム中盤で入手可能。
    - ▶ アイアンシールドは店で購入できる盾。シールドロッドで魔力を引き出すと、高威力かつ広範囲の連続攻撃を行える。MP消費も少なめで、中盤から終盤まで様々な場面で猛威を振るう。
    - ▶ アルカードシールドは後半で入手できる盾。魔力を引き出した状態で構えていれば、接触する敵に連続で大ダメージを与えつつ自分の体力が回復する。しかも回復中は完全無敵。あまりにも高性能なので、最強武器は盾とも言われる。
  - ▶ アルカードソード、びぜんおさふね
    - ▶ ゲーム後半にて特定地点で拾える武器。攻撃力の高さに加えて、コマンド入力の固有技の性能が強力。
    - ▶ どちらの固有技も、前方一定範囲を連続攻撃するというもので、発動中は完全無敵。しかも無敵状態を維持しつつ固有技を連発可能。びぜんおさふねの固有技はMP消費量がゼロなので無限に連発できる。
  - ▶ その他、敵のドロップアイテムとして強力な武器を入手できる。運良く入手できると、一気にヌルゲー化するものもある。
    - ▶ ちなみにヴァルマンウェという超強力な武器は、後発の探索型の作品のいくつかにも登場するのだが、本作でやり過ぎた反動なのか、性能も見た目の派手さも減少傾向にある。
- ▶ 主人公のレベルが上がりやすく、その場所を攻略するのに十分なレベルまですぐに到達する。
  - ▶ これは、主人公よりも高レベルな敵を倒すほど得られる経験値に倍率が掛かることと、ボスから得られる経験値が大きいことに起因する。
  - ▶ 一応、低レベルの敵を倒すほど得られる経験値は少なくなるという補正があるので過剰なレベル上げは行い

にくくなっているものの、それでもある程度までは簡単にレベルが上がるので、ゲームバランスの調整措置としてはあまり活かされていない。

- ▶ 上記の獲得経験値減少補正には、レベル99を目指す上でのレベル上げの作業感を増大させているという難点もある。レベル上げをやり込むようなプレイヤーにとっては、この補正は難点としての意味合いの方が大きい。
- ▶ レベルアップによるHP以外の能力上昇に運の要素が大きく絡む。
  - ▶ そのため、能力をあまり上昇させたくない場合でも、能力を大きく上昇させて最強を目指したい場合でも、理想の成長度合いでプレイすることは非常に困難。
- ▶ 使い魔
  - ▶ 主人公のレベルの上がりやすさ・強さに比べて、使い魔のレベルはやや上がりにくい。使い魔のレベルが低いちはあまり戦力にならないので、一部の使い魔以外は居ても居なくてもあまり変わらない。

## その他

- ▶ アイテムなどが豊富に存在する割には、それらを引き継いで最初から始められるような要素は無い。
- ▶ 攻略ルート・マップ移動の問題
  - ▶ 後発の探索型に比べると、マップの広さに対してワープルームの数が少なめで、マップの移動が容易ではない。
  - ▶ どうしても一度通った道を戻らされる箇所が少ない。
    - ▶ 特に城の中心部分のステージである「大理石の廊下」は立ち寄る機会が多い場所にも関わらず、近くにワープルームが無い（最寄りのワープルームはそこそこ離れた場所にある）ので移動がやや面倒。
  - ▶ アイテムの売買などが行える場所（図書館の主の部屋）と、最寄りのワープルームの距離が離れており、気軽にアイテムを買いに行けない。
    - ▶ マジカルチケットというアイテムを使えば、どこでも図書館の主の部屋までワープすることはできる。問題はそこからワープルームまでの移動がやや面倒なこと。
- ▶ 逆さ城に設置されているアイテムなどに魅力的なものが少なく、探索のし甲斐がやや乏しい。
  - ▶ 前半の悪魔城では魔導器や貴重な装備品などが入手できた場所でも、逆さ城の同様の場所に設置されているものはただの回復薬だったり、換金用の宝石だったり、HPやハートのMAXUPアイテムだったりということがザラにある。
  - ▶ 逆さ城のマップの広さに対して、アイテムや魔導器のバリエーションが追い付いておらず、開発期間が足りなかったのではないかと考えられる。
- ▶ ”走る”アクションが無い。
  - ▶ 手早く移動するためには、標準で搭載しているバックダッシュを連発するか、狼や蝙蝠に変身して突進系のアクションを使う必要がある。
    - ▶ バックダッシュの連発は、カサカサと音を立てながら後ろ向きに高速移動するので非常に変態的。
  - ▶ SS版では追加アイテムで前方に走れるようになったが、歩きモーションのまま移動速度が速くなるだけなので違和感がある。
    - ▶ そもそも入手できるのは中盤。入手後は足場が悪い逆さ城なので走れる場所が少ない。
- ▶ 狼への変身を活かせる場所が少ない。
  - ▶ 高速移動の手段としては空中を移動できるコウモリの方が汎用性が高い。逆さ城では足場が悪い場所が多いので、なおさら狼を活用しにくい。
- ▶ シリーズ人気曲であるVampire KillerとBloody Tearsの2曲が無い。
  - ▶ SS版新規ステージと360DLC版エンディングではVampire Killerは流れる。

## バグ

- ▶ 本作はバグが多いのも特徴である。
  - ほとんどのバグは普通にプレイする分にはまず発生しないことに加え、遊びの幅が広がるようなユニークな
- ▶ バグが多いので、ユーザーからは概ね好意的に受け取られている。
  - ▶ タイムアタックに利用できるバグも多く、ユーザーによって、バグを利用したタイムアタックなどのやり込みも研究されている。
- ▶ アルカードはゲーム開始当初から強力な武器防具を装備しており、序盤でこれらの装備を奪われてしまう。しかしある方法により、これらの装備を奪われることなくゲームを進める事ができる。
  - ▶ いわゆるイージーモードのような遊び方が、バグにより可能になっていると言える。
- ▶ 本来その時点では到達できない・先に進めないような場所でも、何らかの方法を駆使して早期に到達・突破することができる。これによりストーリーの流れを無視した攻略ルートが生まれている。
  - ▶ 似たようなバグは以降の2D探索型シリーズでも度々発見されており、一種の伝統と化している面がある。

## 総評

- ▶ シリーズの新たな方向性を切り開き、2DアクションRPGとしても高い完成度を持った名作。

## 移植・バージョン違い

- ▶ 本作はPS版が初出だが、SS・PSP・360DLCに移殖されている。
  - ▶ PS版も初期版・重版(=第2ロット)・Best版(PS one Books版)と大まかに3種類のバージョンが存在し、それぞれ細部の仕様が異なる。
  - ▶ SS版は追加要素として新ステージ2つ、敵とアイテムの追加、マリア・ラーネッドが使えるようになっている。
    - ▶ しかしボス攻略参考映像「戦術指南」が無くなり、ロードも少し長い。
  - ▶ 360DLC版は海外販売PS版を元に行っているため、SS版の追加要素は無く、エンディング曲が違う。
  - ▶ PSP版はSS版とは違う性能のマリア・ラーネッドが使える。エンディング曲もPS版とも360DLC版とも違う曲に。
    - ▶ なお、PSP版はXクロニクルの本編で隠されたアイテムを取ることで開放される隠しモードの一つ。
  - ▶ PS初期版・PS重版以外の全てのバージョン・移植版では、一定の条件を満たすと使い魔の半妖精が「夜曲」という唄を歌いだす。
  - ▶ 一方でPS版はCDとして再生すると警告メッセージの後おそらく没になったであろう曲が流れる。これは他の作品には収録されていない。
    - ▶ SS版を再生すると警告メッセージがほんの少し長くなっているだけでこの曲は流れない。
    - ▶ PSの初期出荷版と重版には、過去悪魔城シリーズのオープニング曲を収録した特典CDや、小島文美氏のイラストをまとめた冊子が同梱されている。他にも初期出荷版には一部の敵がアイテムをドロップしないという微妙なバグがあり、以降は全て修正されていたりする。