

# 魔界村

【まかいむら】

ジャンル	アクション	
対応機種	アーケード ファミリーコンピュータ ゲームボーイアドバンス	
販売・開発元	カプコン	
稼働開始日	1985年	×
発売日	【FC】1986年6月13日 【GBA】2004年5月21日	×
価格	【FC】5,500円 【GBA】2,000円	
配信	バーチャルコンソール 【FC】2007年11月20日配信開始/500Wiiポイント 【AC】2010年11月16日配信開始/800Wiiポイント	
<a href="#">魔界村シリーズリンク</a>		

- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [概要](#)
- ▶ [ゲーム内容](#)
- ▶ [長所](#)
- ▶ [短所](#)
- ▶ [移殖](#)
- ▶ [続編](#)

## ストーリー

とある国のプリンセスが魔物にさらわれた。その国の騎士アーサーは王女救出の為に大魔王を倒すべく、パンツー丁に鎧と言う姿で単身魔界へと旅立って行く。

## 概要

カプコンお家芸の横スクロール2Dアクションゲーム。王国の騎士が囚われの姫を救うため魔物の藪く魔界を突き進むという、ファンタジックかつ王道な設定や独特な世界観、美しいグラフィック、おどろおどろしいながらもどこかコミカルで愛嬌のある魔物たち、そして一筋縄ではいかないストイックな難しさが人気を集め、カプコンを代表する新たなアクションゲームシリーズの礎となった。

## ゲーム内容

- ▶ プレイヤーは騎士アーサーを操作する。
  - ▶ ダメージを受けると鎧が剥げ、裸の状態で攻撃されると1アウトというルール。1回だけならミスする余地が

ある分、『戦場の狼』のプレイヤーなどよりは頑丈と言える。

- ▶ ダメージを受けた時に小さく弾き飛ばされる。リフト渡りなどをする面ではダメージよりこっちの方が脅威である。
- ▶ このダメージに関するルールはシリーズでほぼ一貫して適用されている。例外として『極魔界村』では上位の鎧に耐久力が付いたが、『極魔界村改』では従来のルールに戻った。
- ▶ 本作では、特定のポイントを通過することでスピアの鎧が出現する仕組みになっている。大抵1面に1つしか配置されておらず、ないステージすらある。
- ▶ ジャンプ中は軌道制御が効かない。
  - ▶ ジャンプ中に着地位置が調節できず、地面から落ちると必ず垂直落下する。またジャンプ性能そのものが悪いいため、狭い足場をジャンプで渡る場面は辛い。
- ▶ レッドアーマーという強敵の存在。しかも1面中盤から早くも登場。
  - ▶ レッドアーマーはプレイヤーの攻撃に反応してすばやく回避行動をしてくるうえ、耐久も高くフェイントや突撃、弾吐きを連発する。1面中盤を越えられずゲームオーバーになったプレイヤーは数知れず、シリーズ定番の敵になる。
- ▶ 全6面+ラスボス戦で構成されているが、2周回制なのでエンディングに到達するには2回クリアしなければならない。
  - ▶ 1周目は「この魔界は幻だった!」と言われ、2周目にようやくクリア。以後は2周ごとにループで、ゲームオーバーになるまで遊べる。
  - ▶ ただしラスボスと戦うには専用武器『十字架』が必須。これがないと延々と5面からやり直しさせられる。

## 長所

- ▶ 難易度が高めだが、ゲームバランスは緻密に練られており、やり込んで上達すると案外スムーズにクリア出来るようになる。そのため上達を実感しやすく、クリアした時の達成感も極めて高い。
  - ▶ このゲームが名作とされているのはひたすらにこの一点によるところが大きい。

## 短所

- ▶ 重要なのは記憶とテクニックだが、十字架という必須アイテムが運入手。
  - ▶ なので、運が悪ければ永久に6面から先に進めない。
- ▶ 武器の種類があるのは良いが、使い物にならない武器が多い。
  - ▶ 貫通性能があるため連射の利かない斧と地面に落ちて爆発するたいまつは使える場面が限定されすぎている。
  - ▶ いかに取りたくない武器を避け、いかに使いたい武器を維持するかもゲームテクニックなのだが。
- ▶ 初期出荷基板に永久パターンが存在する。
  - ▶ すぐに修正版が出たため、現存数は非常に少ないと思われる。
  - ▶ 難易度も若干下がった。
- ▶ 1周目のエンディングのメッセージが英語なので、英語が読めないプレイヤーにとってはなんのことやらわからぬまま1面に戻されてしまうため、その点は理不尽に感じられたであろう。

## 移植

- ▶ 1986年にFCに移植されており、2004年にはファミコンミニとしてGBA版が発売されている。
  - ▶ 忠実な移植が実現していない上に移植の質もあまりよくないため、ゲームバランスが大きく変化してしまい相対的に難易度が異常増大している。ちなみに移植担当はマイクロニクス。
    - ▶ **移動しつつ攻撃を連射することで、次の投げに移るまでのモーションがキャンセルされて高速連射できるテクニックが無い**ため、耐久性のある敵を倒す時間が増加。
    - ▶ それ以外にもフライングナイトの軌道リズムが異なる・プチデビルの軌道変化及び高速化、AC版にはなかった制限時間を減らすマイナスアイテムの存在、ボスによっては効かない武器があるなど問題点

は数多い。

- ▶ 一般的にシリーズ最凶難易度と言われているが、それでもその高難易度に挑戦するプレイヤーも多い。
- ▶ 「魔界村シリーズは凄まじい難易度」という印象をプレイヤーに植え付けたのはFC版によるところが大きい。
- ▶ PS・SSの『カプコンジェネレーション 第2集』に続編共々、PS2の『カプコン クラシックス コレクション』にも同様に収録されている。
  - ▶ こちらはアーケード版の忠実移植だが、バグ修正と難易度の下方修正を施したNEWバージョン準拠の移植となっている。
- ▶ 現在WiiのVCではFC版が、VCAではAC版がそれぞれ配信されている。

## 続編

本作は後に『[大魔界村](#)』・『[超魔界村](#)』・『魔界村 for WonderSwan』・『[極魔界村](#)』と続編が作られている他、スピンオフ作品としてレッドアーマーを主人公とした『[レッドアーマー 魔界村外伝](#)』というシリーズも作られている。