


# エリア88

【えりあはちじゅうはち】

ジャンル	シューティング	 <p>写真はSFC版パッケージ <a href="#">高解像度で見る裏を見る</a></p>
対応機種	アーケード (CPシステム)	
販売・開発元	カプコン	
稼働開始日	1989年	

## 概要

- ▶ 1979年から1986年まで連載されていた同名漫画を原作としたシューティングゲーム。
- ▶ 性能の異なる3人のパイロット（シン、ミッキー、グレッグ）の中からひとりを選んでプレイする。
- ▶ 2DSTGでは比較的珍しいライフ制。
- ▶ ステージ開始時に所持金を支払って武器（対地ミサイルやボム）を購入する事ができる。クリア目的ならば武器を使いまくれば楽に進める。逆にハイスコアを狙うと武器を買わずに進めることになる（全クリア時に所持金がスコアに加算される）ため難易度が上昇と、ある程度自分で難易度を調整可能。

## 長所

- ▶ プレイヤーの目的に応じて難易度が調整可能なゲームデザイン。
- ▶ 松前真奈美によるBGMは好評。原作の埃っぽさを感じさせつつも、STG独特のテンションの上がるハイテンポなものが多い。
- ▶ キャラクターグラフィックの原作再現度は高く、メカニックもさして不満の無い作り。
- ▶ ゲームバランスは各ステージが短めでテンポが良い。
  - ▶ ステージ数は多めだが一つ一つが個性的。難易度も控えめに抑えられている。

## 短所

- ▶ 難易度が低くステージも短いので、シューター（上級者）にはやり応えが無い、あくまでもキャラゲーとしてのスタンスを貫いた、と言えなくも無いが...。
  - ▶ 近年だと連射装置を取り付けて稼働させているお店が多い。連付きだと通常ショットのみで初見ノーコンティニュークリア余裕でした、なんてことも。
- ▶ 原作に無い機体、超兵器が数多く登場。原作も一部超兵器はあったが、それに匹敵する超戦艦等が登場する。そのため、「エリア88をモチーフにしたSTG」と言う見方が正しいとされる。
- ▶ 良くも悪くも自機が戦闘機なので攻撃範囲が狭く、他のSTGと比較すれば爽快感に欠けがち。
- ▶ 自機の性能が偏っており、三人のうちミッキーとシンはクリアしやすいが、グレッグだけ群を抜いてクリアしにくい。個別EDがあるわけでもないのでグレッグが不遇。
- ▶ EDが賛否両論。本作のEDは原作と違ってハッピーエンドとなっている。

## 移殖

SFCに移殖されているが、ハードの性能に合わせた大幅アレンジが施されており、まったく別物に仕上がっている。ただし良アレンジであるためSFC版のファンも多い。以下に特長を挙げる。

- ▶ 難易度が全4段階から選択可能。「イージー」は楽勝だが、最難の「ゲーマー」は上級者でもかなり手こずる。
- ▶ 3人のパイロットの性能差がより顕著になった。
- ▶ マッコイじいさんから戦闘機を購入できるようになった。ボム系の積載量が多いうえ、通常ショットが斜め下にも飛ぶA-10、ホーミングミサイルの探知を受けないステルス機など、こちらでも差別化が図られている。
- ▶ 通常ショットのセミオート連射の性能が上がった代わりに、同時発射数に制限が課せられた。そのためAC版での「通常ショット超連射でゴリ押し」が通用しない。特殊武器を使いこなせないとクリアは難しい。
- ▶ 2人プレイ不可能。
- ▶ ライフ制ルールが若干変更。「残機+ライフ制」という複雑なものに。
  - ▶ ダメージを食らうと数秒間「Danger」状態に陥る。この状態ではあと一発でも食らうと即撃沈。
  - ▶ Danger状態からの復帰はグレッグが最も早い。さすが原作でも不死身っぷりを発揮していただけたことはある。
  - ▶ ライフが無くなると常時Danger状態に。
  - ▶ 残機全滅でゲームオーバー。コンティニューは可能だが、回数に制限あり。
- ▶ ステージ構成がAC版と異なる。AC版では決まった順序でステージを進めていったが、SFC版ではエリア88の前方に位置する固定目標や敵輸送部隊、敵傭兵部隊等がある程度プレイヤーの意思で選択して進められるようになった。しかし容量の問題でいくつかのステージが削られた。
- ▶ BGMは基本的にはAC版のアレンジだが新曲も収録されている。こちらも良曲ぞろいで非常にファンが多い。
- ▶ 余談だが、ファミマガでシーベットがファイナルファイトのハガーになるウソ技が掲載された。

## その後

その後カプコンは、今作のゲームデザインを踏襲したシューティング『U.S.ネイビー』を開発。今作での反省点を活かし、さらに練られたゲームバランスを持つ良作である。<sup>(\*1)</sup>