

ロックマンワールド4

【ろっくまんわーるどふぉー】

ジャンル	アクション	
対応機種	ゲームボーイ	
発売元	カプコン	
開発元	水口エンジニアリング	
発売日	1993年10月29日	
定価	3900円	
ロックマンシリーズリンク		

概要

ファミコンソフト『[ロックマン4](#)』、『[同5](#)』の内容を元に再構成したソフト。

ロックマンワールドシリーズは全て外注作品であり、『[ワールド2](#)』以外は全て同一の外注先の手によるソフトである。

当時ゲームボーイでは、4メガビットという初期のSFCソフト並みの容量を持ったソフトが次々に出ていたが、本作もその1つである。

特徴

グラフィックや効果音は前作『[ワールド3](#)』に準じているが、様々な新要素がつけ込まれている。

- ▶ お馴染みのエネルギー缶の他、武器エネルギーを回復する「W缶」、全エネルギーを回復できる「S缶」、武器エネルギーを自動的に回復してくれる「エネルギーバランサー」といった新アイテムが登場した。
- ▶ 敵を倒すと入手できるアイテム「Pチップ」を集める事で、様々なアイテムを購入できる。
 - ▶ この購入システムは本家シリーズの『[ロックマン7](#)』にも逆輸入される事になる。
- ▶ 後半ステージからはワイリーステージと同じ扱いになるためか、ステージをクリアしても武器エネルギーが回復しなくなる。
 - ▶ この仕様はワールドシリーズにおいては、『ワールド2』以来である。
- ▶ ゲーム後半ステージに進んでも、前半ステージに戻れるようになった。
- ▶ 最終ステージでのボスラッシュ（8大ボスとの再戦）が、ワールドシリーズでは初登場。
- ▶ 残機数や所有アイテムが、パスワードで保存できるようになった。
 - ▶ その分パスワードは複雑化した。
- ▶ チャージショットは威力こそ前作と変わっていないが、撃つと反動で少し後ろに流されるようになった。大ジャンプが必要な場面で使用すると飛距離が微妙に足りなくなることもあるため、常にチャージしていれば良いというものでもなくなった。

なお、『**ロックマン5**』と異なりダメージを受けてもチャージが解除されることはない。

- ▶ また隠し要素として、チャージショットの強化イベントがある(但しこれだけはパスワードで保存できない)。
 - ▶ **次作**にも受け継がれ、さらに2段階に強化することができる。
- ▶ レインフラッシュで流砂や炎のトラップを止めたり、リングブーメランで離れたアイテムを引っ張って来れたり、特殊武器の用途がFC版に比べて広がっている。
- ▶ ライト博士、ブルース、ビートがワールドシリーズにおいて初めて登場した。
 - ▶ ただしビートは、次作にて新サポートメカのタンゴと入れ替わる形でリストラされた。よって、本作がワールドシリーズ最初で最後の出演となった。
- ▶ これまでのワールドシリーズと比べて、演出が強化された。
 - ▶ ワールドシリーズとしては初めて、日本語で文字が表示され、ゲーム中に「会話」が登場するようになった。
 - ▶ またデモもかなりの進化を遂げている。特にオープニングや中間ステージ、ラスボス前のデモは必見。
 - ▶ 後のシリーズでは恒例となった、特殊武器の紹介デモが登場したのは今作が初である(今までは文による紹介だけだった)。
- ▶ 前作と比較すると、幾分か難易度は低くなった。これは新システムの導入、ステージの構成などによるものと思われる。
 - ▶ ただし、ストーンマンステージやクリスタルマンステージは今作最大の難易度を誇る(特に前者はボスが、後者はマップが難しい)。

問題点

- ▶ エディーの扱いが不遇。
 - ▶ とあるステージのみに登場するというもの。また目的のアイテムを出すまで粘る手段が、地形の影響で出来なくなっている。
しかもそのステージは分岐点があり、分岐点によっては一度も会えずにクリアしてしまうことも...
 - ▶ また本作初登場のブルースの役割とかぶっている。
 - ▶ エディーと比べると、Sボール(S缶と同じ効果を持つアイテム)を出してくる事がある、3回登場するなどといった点が異なる。
- ▶ エンディングでのバラードの改心がやや唐突。
 - ▶ 今まで会話も何も無かったのに「お前と戦っているうちに自分の間違いに気付いた」と言われても...
- ▶ 少々処理落ちが激しい。

余談

- ▶ エンディングではボスキャラの紹介パートとしてロックマンと戦うシーンが順番に流れるのだが、最初の3体と4体目以降でプレイしている人が明らかに変わっている。
 - ▶ 最初の3体は正直あまり上手とは言いがたく、武器の無駄撃ちが多かったり変なところでダメージを受けたりしているのだが、4体目以降は敵の攻撃を全て回避し、ほぼ全ての攻撃を的確に命中させる完璧なプレイとなっている。

総評

- ▶ システム面、演出面が大幅に向上し、本作のクオリティーはある意味本編を超えている。
- ▶ 購入システムやエネルギーバランサーの導入など今作が後のシリーズに与えた影響は大きく、本編を含めたロックマンシリーズ全体の中でもトップクラスの出来と言っても過言ではない。