

アームドF

【あーむどえふ】

ジャンル	シューティング
対応機種	PCエンジン
発売元	パック・イン・ビデオ
開発元	漫充堂
発売日	1990年3月23日
分類	劣化移植

概要

- ▶ 日本物産のアーケードゲーム、「[アームドF](#)」の移植版。
 - ▶ テラクレスタにあったフォーメーションによる広範囲攻撃をアレンジしたSTG。生物的なグラフィックを取り入れており、縦STGだが障害物が多い。知名度が低くマイナーな部類に入る。
 - ▶ 自機両脇に攻撃判定と弾消し効果を持つ子機が搭載される。フォーメーションボタンで子機を斜め前方に切り離し、離れた敵に子機をめり込ませたり、壁ごしに射撃したりする。
 - ▶ 本作はそんな知名度の低いSTGをなぜか移植した物。

問題点

- ▶ 元々アームドFは縦画面筐体の縦STGだったが、一般家庭用テレビで遊べるよう画面を縦に潰している。
 - ▶ これにより、自機の当り判定及び敵機の当り判定が見た目よりも巨大化。元々アーケード版も敵弾の当り判定が見た目よりも少し大きく設定されていたのに、それがあまりにも極端になっている。
 - ▶ 元となるアームドFが「敵弾の発射位置が敵の体から少し離れた場所」なので、子機をめり込ませて敵を攻撃していると自機と子機の間から敵弾が発射される事があった。そのため狭い場所では、子機の端だけを敵にめり込ませて攻撃させる必要がある等、位置取りが重要なゲームであった。
 - ▶ が、当り判定の巨大化により、子機をめり込ませる場所が甘い子機の端で敵弾が発射。弾は子機にかき消される物の、弾の当り判定は一瞬画面上に現れるので自機は接触したと判定される事に。
 - ▶ アーケード版では敵弾発射地点が少しでも子機に触れていれば自機に接触する事無くかき消されたのだが、子機と自機の間隔が狭まり、敵弾の当り判定も巨大化しているためこう言った事が起きる。
- ▶ ハード性能の問題もあり、グラフィックが大幅劣化。その側面に関しては致し方ないのだが、色使いが不味い。
 - ▶ 第4ステージは宇宙空間に広がる巨大な肉塊で、グロテスクな触手や寄生虫が多数出現するのだが、背景がピンクで敵弾もピンク。更に障害物もピンクで、寄生虫のような敵は障害物から出るとピンク色に変色する。
 - ▶ アーケード版では敵は変色しないし、背景も赤い。
- ▶ ハード性能による音源とグラフィックの劣化は致し方ないとしても、ゲーム部分を何の調節もせずただ単純に縦に潰しただけと言う時点で、この劣化移植は実現したわけである。
 - ▶ 皮肉な事に、この部分を抜きに考えると移植度は結構高い。つまり、グラフィック・サウンド以外を忠実に移植して完成させた後、画面を縦に潰してたいした調節もせずに出荷したわけである。
 - ▶ 流星に不味いと思ったのか、敵が上から下りてくる速度は調整されている。が、調整が適当すぎて今度はやたら遅い。
- ▶ そもそもアームドF自体の知名度が低く、移植されたアームドFもワゴンの主だったので本作の劣化移植内容を知る人は少ないと思われる。
 - ▶ 一応STGとして遊べないわけではない。知名度が高ければ「アームドFの名を冠するに値しない」と言われ

ても反論しようのないほどだが。