

# サムライスピリッツ(MD)

【さむらいすぴりっつ】~

## MD版

|      |  |   |
|------|--|---|
| ジャンル | 対戦格闘   |   |
| 対応機種 | メガドライブ   |   |
| 発売元  | セガ・エンタープライゼス                                     |   |
| 開発元  | ザウルス   |   |
| 発売日  | 1994年11月25日                                      | × |
| 定価   | 8800円  |   |
| 分類   | 劣化移植判定   |   |
| ポイント | アースケイクのリストラ<br>削除された技・要素多過ぎ<br>斬鉄閃が無いなんて霸王丸じゃない！ |   |

## 概要

- ▶ SNKがMVS及びネオジオでリリースした同名ゲームのMD移植作。セガブランドの発売だが、開発はザウルスが担当。

## 問題点

- ▶ ハードの制約で、NG版の売りだった拡大・縮小が削除された。
  - ▶ そしてキャラサイズを大きいままに保つために、アースケイクがリストラされた。対戦モードのキャラセレ画面のアースケイクの位置には、デフォルトで使用可能になっている天草四郎時貞が入っている。
    - ▶ だが元々アースケイクファンが少なかったため、この件での批判は殆ど無かった。徳間書店の「メガドライブFAN」の記事にも、「でも全然悲しくないのはなぜだ」とまで書かれてしまっていた。
    - ▶ 同時期にタカラが出したSFC版では、キャラ全体を小さくして全員を出すという手法をとっている。
  - ▶ キャラサイズが大きいままなので迫力はあるが、NG版・SFC版と違って間合いを広く取れないので若干バランスが変わったといえる。また処理落ちもわりと起きてしまう。
- ▶ 勝利画面の削除。試合終了後、NG版・SFC版での勝利画面の1枚絵は無く、試合画面のまま勝利メッセージだけが出る仕様になっている。
  - ▶ なので黒子が死体を運ぶシーンは見られない。
- ▶ OPも黒バックに桜の花びらと文字のスクロールだけ。つまり心頭滅却し灯籠を斬る霸王丸のビジュアルは一切無い。SFC版は再現している。
- ▶ 服部半蔵・ガルフオードのうつせみ技で消える煙のアニメなども省略されて、ぱっと消えてしまう。
  - ▶ グラフィックに関して細かい所では、タムタムのアハウ・ガブルが情けないグラフィックに劣化したり、幻庵の吐く毒吹雪の色が赤系になっていたり、右京ステージの花火が上がらなかったり、霸王丸ステージで波が打ちつけられなかったり、王虎ステージで雨が降っていなかったりなどの削除がある。
- ▶ BGM・ボイスはMDのFM音源ゆえ仕方が無いがいまいちで、声もじじばば声の上全然入っていない。
  - ▶ 曲が1ラウンドごとに仕切り直されるのも違和感がある。
  - ▶ BGMに使われていたボイス（「イヨォー」やお経、遠吠えなど）やSE（波や雷の音など）は一切無くなった。
  - ▶ 勝負が決まった時の断末魔の叫びが無い。タムタムの「ネタリロクワカケ~」も十兵衛の「バカなァァァッ

！」ももちろん無い。

- ▶ 容量でいうとSFC版32Mに対して、MD版は24MのROMで若干控えめ。その分価格は約2000円安い。
- ▶ 削除された技が多すぎて、サムスピらしい戦い方が出来なくなっている始末。
  - ▶ 技のモーションや勝ちポーズなどかなり使いまわしが駆使されている。中技と大技のモーションが同じなんてザラである。
  - ▶ 例えば霸王丸の代名詞である「斬鉄閃」（遠距離立ち大斬り）は別の技に差し替えられてしまい、リーチが全然無くなってしまった。また中斬りも同様で、けん制にすら使えない。
  - ▶ 服部半蔵で言えば、ジャンプ大斬りが振り下ろすモーションから横に斬るモーションになってしまった為、性質自体が変わってしまった。
  - ▶ ほとんどのキャラがこのように技自体が変わってしまっていて、ゲーム全体に違和感を作っていると言える。
    - ▶ この辺はもう少しキャラの持ち味を生かす形で移植して欲しかったとしか言いようが無い。
- ▶ また、何故かガードキャンセルが出来たりする。

## 評価点

- ▶ 対戦では5対5のチームバトルが出来たり、ラスボスの天草四郎時貞が使いたりとサービス精神はある。
- ▶ SEの斬った時の「ズバッ」という音や、刀のはじく「カキィン」という音はNG版にとっても良く似ている。
- ▶ SFC版では再現されなかった真赤な血しぶきや真っ二つも再現されている。
- ▶ SFC版ではかなり不満のあった演舞（ボーナスステージ）では、わら人形の出現場所に矢印が出る上、後半ではちゃんと上からも出現。さらに成功時には黒子が立ち上がって拍手する（ただし無音）。

## 参考動画

## 総評

- ▶ 本作は簡単に表現してしまえば、「絵がへボくて音がショボく、バランスも変わってしまったサムスピ」である。それにしてもSFCやMDと同じ16ビット機ながら、ネオジオは偉大だったと言えるだろう。
- ▶ ちなみにメガCDでもビクターによって本作の移植版が開発されていたが、日本国内では販売されず海外版『SAMURAI SHODOWN』のみ販売されていた。
  - ▶ あちらは削除された技・勝利デモが復活しているが、相変わらず拡大・縮小は再現されず、当然アースクェイクはリストラされたままだった。
  - ▶ またSEが何故か劣化していた。
- ▶ 初代サムスピの移植はその後、3DO『SAMURAI SHODOWN』（北米版の移植）、PS『サムライスピリッツ剣客指南パック』、PS2&Wii『サムライスピリッツ六番勝負』でも行われている。
- ▶ 同時期に出たSFC版と合わせ、帯に短したすきに長しな内容。二つを足して割ればさらに原作に近づいたであろう。

メガCD版参考動画