

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

【さむらいスピリッツ ざんくろうむそうけん】

注意:ここではアーケード及びネオジオ版（原作）とPS移植版を紹介する。原作は不安定ゲー判定、PS版は劣化移植判定となっている。

AC/NG版

ジャンル	対戦格闘
対応機種	アーケード（MVS）、ネオジオ
販売・開発元	SNK
稼動開始日	1995年
分類	バランスが不安定なゲーム 人によっては良作（賛否両論）
ポイント	10年早すぎた世紀末格ゲー 永パがあってもバランス良好 ある意味死合いを忠実に再現したゲーム いざ尋常に勝負あり
サムライスピリッツシリーズリンク	

概要

SNKの対戦格闘ゲーム『サムライスピリッツ』シリーズ第3弾。

- ▶ キャラの大幅整理が行われ、霸王丸・ナコルル・服部半蔵・ガルフォード・千両狂死郎・橘右京・牙神幻十郎以外は削除され、初代のラスボスだった天草四郎時貞がプレイヤーキャラとして復活。
- ▶ 新キャラとして緋雨閑丸・リムルル・首斬り破沙羅・花諷院骸羅・そしてラスボスの壬無月斬紅郎が追加された。
- ▶ ストーリーの時系列では[初代](#)と[真サム](#)の間になっている。
- ▶ 雰囲気は前作と一変し硬派で若干暗めな設定に。
- ▶ 勝利デモの原画は、初代や真の漫画を描いていたしるー大野氏が担当している。
- ▶ 「修羅」「羅刹」という剣質選択が追加され、同じキャラでもそれぞれの剣質で必殺技が異なるようになった。
- ▶ 「剣客」「剣豪」「剣聖」という難易度設定もあり、「剣客」では当時流行していたオートガードを装備しているが怒りゲージが上がりにくいというハンデを抱えるようになった。
 - ▶ 「剣聖」は一切のガードが不可能になるが、怒りゲージが常にMAX状態で武器飛ばし必殺技が使い放題。
- ▶ 操作方法もかなり変更が加えられ、A-Cボタンが小~大斬りとなり、蹴りはDボタンに集約された（レバーとの組み合わせでさまざまな蹴り技に派生）。
- ▶ 通常投げは「防衛崩し」に変更され、そこから任意の攻撃で追撃する、というシステムとなった。一部キャラの空中投げはそのまま残っている。
- ▶ 「見切り」と呼ばれる攻撃避け、「回り込み」で相手の背後に移動する動作が追加された。また全キャラに「不意打ち」と呼ばれる中段攻撃が用意された。
- ▶ 当時の流行を取り入れてか、空中ガードも追加された。
- ▶ 花諷院骸羅と首斬り破沙羅のみ（おそらくバグにより）必殺技・武器飛ばし技でガードキャンセルが可能。
- ▶ 背景の黒子（*1）の廃止。これにより試合終了後に死体を運ぶ演出も廃止。
- ▶ 前作は対人戦でのみ切断フィニッシュが発生したが、本作ではCPU戦でも発生するように戻された。またフィ

ニッシュパターンも「ふっ飛びながら胴体が真っ二つになる」か「上半身が切断されて下半身がその場に崩れ落ちる」の二種になった。ただしナコルルとリムルルは切断フィニッシュが起こらない。

- ▶ 前作の反省か、待ちより攻めが重視される事になったが...

問題点及び賛否両論となっている点。

まず攻撃面。

- ▶ 永久連続技が多すぎる
 - ▶ 背後からのも含めるとほぼ全キャラが所持している。
 - ▶ 背後から攻撃を決めると相手ののけぞり時間が異常に長くなるという特徴がある。
 - ▶ 例:リムルル・共通.....「背後から近or遠立ち中斬り キャンセルコルル メム」×n
幻十郎・共通.....「背後から近立ち中斬り キャンセル桜華斬or裏桜華・菖蒲」×n
橘右京・羅刹.....「背後から秘剣・中陽炎×n」etc.....。
 - ▶ 一部のキャラは正面からも決められる。
 - ▶ 代表的なのは霸王丸・羅刹、異常に発生が早い「旋風波」がヤバい。
 - ▶ 中段のくせに小足からつながり、当たるとよろけるので、小足連打 当たったら「旋風波 ダッシュ中斬り」×n。もしくは逆の「中斬り 旋風波」×nと抜け出す手段もないため攻撃当たれば即死亡といった面も珍しくなかった。
 - ▶ 新システムの回り込みで、**割と簡単に背後が取れてしまう**。コマンドの関係上、失敗しても避け（性能は後述）が出るので非常にローリスク。
 - ▶ 「防御崩し（引っ張り）」でも背後は取れるが、発生が遅すぎてガチ対戦でもCPU戦でも使い物にならない。
- ▶ その他の強力な技
 - ▶ 天草四郎時貞・共通の小足（牽制攻撃）
 - ▶ 天草の小足は、なぜか異常に攻撃力・気絶値が高く、1発で体力1/8ほど減らせる。
 - ▶ 密着からなら4発入り、5割減った上に相手を気絶させられる。これを二回繰り返せば昇天、しかしキャラ性能が低く、実戦で密着から決める機会はまず無いが。
 - ▶ なお、ネオジオCDを始めとする移植版では、何故か天草の小足だけ調整されてしまい、ゴミキャラ扱いされてしまった。
 - ▶ 服部半蔵（羅刹）の爆炎微塵隠れ
 - ▶ 1発で体力2/5を奪え、三回決めるとで死亡確定。うまく爆炎龍などをガードさせてこれを狙うのが基本。
 - ▶ ガルフォード（羅刹）のプラズマファクター（素手状態）
 - ▶ サムスピでは武器を飛ばされて素手になると弱体化するのが定番であるが、羅刹ガルフォードだけは別。
 - ▶ 必殺技のプラズマファクターが素手でも出せるのだが、この素手ファクターがヒットさせると相手を一発で気絶させるというとんでもない技で、「立ちパンチ 素手ファクター」だけで相手は気絶、さらに気絶した相手にもう一度これを決めると気絶から気絶になる。
 - ▶ 相手を弱体化させるはずの武器飛ばし技なのに、羅刹ガルフォードに対してはうかつに当てられないというおかしなことになってしまった。さらに**続編**でもこの素手ファクターは猛威を振るうことになる。
 - ▶ 花諷院骸羅（羅刹）のガードキャンセル円心殺
 - ▶ 「ガード不能の打撃投げ」なので、低空の相手も投げられる。間合い広め。決まると体力半分。
 - ▶ スカされると自分が昇天（超長い硬直があるため）
 - ▶ コマンド投げ（全キャラ）
 - ▶ ガード硬直中も相手も投げられる。ガードされてもキャンセルできる技を当てれば、その時点で確定。

これだけ見ると「なんだこの世紀末ゲーは」と思うかもしれないが、それはまだまだ。

このゲームは防御手段もヤバいのである。

- ▶ 空中ガードが強すぎる
 - ほとんどの空中技と一部の地上技がガード可能。ガード後も攻撃が出せる（硬直はほぼ無い）、ジャンプ直後～着地直前までずっと有効など。
 - そのため、空中ガードに対しては空中投げを持つナコルル・服部半蔵・ガルフォードは有利（今回の空中投げは投げ間合いが広く決めやすい）。
 - 一部を除く地上通常技や対空タイプの必殺技などの空中ガード不可な攻撃もあるが、対空技として用いるにはテクニックが必要。
 - ▶ 続編の『天草降臨』では空中ガードは廃止された。『天下一剣客伝』の「斬スピリッツ」では使用可能だが、ガード可能対象が拡大された代わりに、ボタンガード方式へ変更されたことによってタイミングを合わせるが必要になった為、弱体化。
- ▶ 「避け」も強すぎる
 - ▶ 入力直後から完全無敵で**投げも効かない**。終わり際にスキもない。素早く終わるので反撃もしやすい。
 - ▶ 加えて技のスキが大きいこともあり、ヘタに永久を狙いにいくと逆に永久を食らってしまう。プレイヤー心理の裏をかくことが何よりも大事になってくる。
 - ▶ 尚、連続で「避け」動作を行うことによる「無敵から無敵」はできないようになっている。
- ▶ 怒りゲージ関連
 - ▶ このゲームは相手の体力を減らすことで相手の怒りゲージを増やす事になる。また体力ゲージが赤になると強制的に怒りMAXになる。即ち攻撃力が上がり武器飛ばし必殺技使い放題。
 - ▶ よって体力が大幅有利でもいきなり大斬りで死亡なんてざらにある。本来のサムスピは一ダメージが重要なのだがこのゲームは**確実に殺さない**と**安心できない**という異様な雰囲気（ある意味武士道を完全に再現したとも言えるが）。

その他

- ▶ CPU戦の難易度は高い。
 - ▶ 当時のSNK格ゲーの例に漏れず、CPU戦の難易度は高め。
 - ▶ コマンド投げを持っているキャラは「空ジャンプ 着地コマ投げ」の繰り返しで楽勝。
 - ▶ CPUはそうそう攻撃を食らってくれないため、永久は当てにならない。
 - ▶ ラスボスの斬紅郎に関しては背後からのコンボが入らないという仕様になっている（ネオジオCD版では入る）。しかも最終戦ではタイムアップだと体力が勝っていても負けになってしまう（このラウンドでは試合開始直後からCPUが怒りMAX状態。ただしこれはすぐ空に戻る）。一応全キャラ攻略パターンがあるのでパターンに沿えば勝てる。
 - ▶ なお、最終戦勝利時にはボーナス得点の加算前にスコア表示が消えるうえに何故かハイスコア画面への記録の保存もできなくなるため、**全面クリアすると最終スコアが確認不可能**。
- ▶ アーケードでもボスが使用可能
 - ▶ 対戦モードのみという意味不明な仕様。
 - ▶ が、ボスキャラのくせに強さは平凡で、問題はなかった。永久もあるにはあるが、出の遅い飛び道具を生で当てないといけないため、人間相手に決まることはないだろう。
- ▶ 人気キャラのリストラ
 - ▶ 前作までで一定のファンを集めていた「柳生十兵衛」「シャルロット」といった人気キャラが本作には不参戦。
 - ▶ 流石にやばかったのか続編『サムライスピリッツ天草降臨』では何人かが復活している。完全に『真』までの全キャラが復活するのは、『サムライスピリッツ天下一剣客伝』まで待つ事になる。
- ▶ ポケモンフラッシュ
 - ▶ 武器飛ばし技の演出中、激しいフラッシュが発生する。動画を見る方はご注意を！
そういうのに弱い人はマジでやめておくこと。

結論・その後

ほぼ全員壊れているので逆にバランスが取れているという稀有なゲーム。AC版『[北斗の拳](#)』が楽しめる人ならお薦め

できる。

- ▶ ほぼ全キャラが永久や即死コンボを所持しているものの、それを回避する手段も豊富であり、一步間違えれば殺されるリスクがある。

結果、余計な技は一切振らず、ガードを崩しにいくか、そう見せかけて相手に手を出させてそのスキをつく、という高度な駆け引きが要求される。

本作で完成された職人芸的ドット絵やBGMの出来の良さ、シリーズ最高傑作と言われるデモ演出、字幕のみだが世界観に非常にマッチした渋くシリアスなEDなど、バランス以外の部分の評価は非常に高いだけに悔やまれる一作であった。

- ▶ 続編の『[サムライスピリッツ天草降臨](#)』では、永久は減ったもののバランスは悪化という奇妙な状態に。
- ▶ ちなみにほぼ同時期に、カプコンから本作同様にバランス崩壊した格ゲー『[MARVEL SUPER HEROES](#)』が発売されていた。

PS版

ジャンル	対戦格闘
対応機種	プレイステーション
発売元	SNK
開発元	???
発売日	1996年8月30日
定価	5,800円
分類	限りなくクソゲーに近い劣化移植
ポイント	異常に多すぎるロード 地獄のような処理落ち&モーション削除 ネオジオゲーのPS移植版は絶対買ってはいけないという教訓

問題点

移植作ということで、原作のバランス崩壊についてはこの際あえて問題としないことにする。

- ▶ ロード回数がひたすら多い。
 - ▶ 具体的に説明すると、**キャラ&剣質選択** **ロード** **VS画面表示** **ロード** **試合開始** **ロード** **勝利者の勝ち絵表示** **ロード** **VS画面**.....といった具合である。
 - ▶ 移植作品とかでよくある便利なデモカット機能など当然の如く用意されていない。そしてその1回のロード時間も長く、1試合している時間よりも総ロード時間のほうが長いんじゃないかと思えるぐらいであった。
 - ▶ 斬サムはかなりテンポの良いゲームなのだが、PS版のこのテンポの悪さははっきり言って萎える。
- ▶ 処理落ちが酷すぎる。
 - ▶ ダッシュしたら処理落ちする。ジャンプしたら処理落ちする。必殺技を出したら処理落ちする。極限空間になったら処理落ちする。
 - ▶ 果ては通常状態でも処理落ちする。右京ステージなんて何もしてなくても常に処理落ち。
 - ▶ パッケージ裏には「処理スピードアップでよりスピーディーな対戦を実現!」と謳っているが、**処理落ちをごまかすためにスピードを上げたのではないか**としか思えない。
 - ▶ むしろそのせいで処理落ちしないポイントでは高速化するので、連続ジャンプしていると凄いカクカク、速いコマ送り状態。グラフィックの描画が追いついてないのか、「**ジャンプ頂点からいきなり地上**」なんて事もしばしば。

どうやら背景のせいで処理落ちしてるらしく、武器飛ばし必殺技を使うと背景フラッシュで処理落ちしなく

- ▶ なり高速化。骸羅の「拳舞」は一瞬で画面端まで運んでしまうほどだし、ヒットストップも殆ど無い。

▶ かんたん作画

- ▶ この頃はハードの性能上、ドット絵の枚数がPSで使える容量を遥かにオーバーするため、アニメーションパターンをある程度削除するのが常識だった。
- ▶ しかしこのPS版はさすがにやりすぎ。このため一部のキャラの動きがやたらとカクカクしたものになっている。
 - ▶ 首斬り破沙羅の立ち大斬りなど、**アニメーションパターン2枚**。
 - ▶ どうでもいいが、これのためにタイミングが変わったコンボや入らなくなったコンボがある。

▶ その他。

- ▶ 相変わらずボタンが × しか割り振れないのでネオジオ配置が出来ない。
- ▶ 処理落ちでゲームが遅い進行なのに、タイムカウントの進行が早いためタイムアップが多い。
- ▶ ローディングのせいでエンディングの音楽と絵の同期が取れていない。

評価点

- ▶ 敢えて挙げるなら上記の理由による容量の問題からかCPUの超反応が無くなっているので、CPU戦は他の移植版に比べて比較的楽に勝てる...それぐらいしかない。

結論

ネオジオ版は『北斗の拳』の件もあって世紀末ゲーとして再評価されているが、PS移植版はまさしく糞移植であった。SSにも移植されているがこちらはアレンジBGMも搭載されていたりしたりと逆に良移植である。

- ▶ というかSNKのPS版は基本的に原作の魅力の2%ぐらいしか表現出来ていないといっても過言ではない。
- ▶ 1997年3月20日に「PlayStation the Best」（2,940円）、2003年4月24日に「PS one Books」（2,079円）で再販されたが、とてもじゃないが定価分の価値は無い。たぶんその内の2,900（2,000）円分は書き下ろしのジャケットの価値であろう。
- ▶ 本作のPS版以外の移植
- ▶ 上にも書かれているがセガサターン版がPS版より先に発売されている。
 - ▶ 拡張RAMカートリッジ専用ソフトなので読み込みのストレスもなく、天草の小足など一部を除けばほぼ完全な移植。
- ▶ PS2&Wiiの『サムライスピリッツ六番勝負』にネオジオ版が収録されている。PS2を持っているならPS版の存在意義は無いに等しい。
- ▶ 海外ではPSPにも移植されている。
- ▶ この他にもWiiのバーチャルコンソールでネオジオ版が配信中。
 - ▶ ゲームアーカイブスで配信されているのは当然PS版なので間違えないように。ただネオジオステーションで配信される事を考慮すると、こちらも存在意義が無くなる可能性がある。
- ▶ 他にもゲームボーイの『**熱闘サムライスピリッツ斬紅郎無双剣**』が発売されている。
 - ▶ 本作はゲームボーイというスペックが大幅に劣るハードながら一部原作のボイスが収録されている他、隠しキャラとして業務用でリストラされていた「柳生十兵衛」が登場している。また本作はスーパーゲームボーイ対応ソフトでもある。