

バーチャル飛龍の拳

【ばーちやるひりゅうのけん】

ジャンル	3D格闘アクション
対応機種	プレイステーション
発売元	カルチャーブレーン
発売日	1997年7月17日
定価	5,800円
分類	劣化リメイク判定
飛龍の拳シリーズリンク	

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [その他](#)

概要

- ▶ 恐らくカルチャーブレーン(CB)が唯一、SCE系ハードで出したであろうシリーズタイトル。
 - ▶ ファミコン版の飛龍の拳は名作。ビデオゲーム黎明期の格闘ゲームの草分けなのだが。
- ▶ 当時は3D>2Dの風潮が強く、2D格闘のパイオニア、[ストリートファイター](#)や餓狼伝説、サムライスピリッツまでもが3D化するような時代だった。
 - ▶ そんな時代の中で、CBも自社のキラータイトル「飛龍の拳」を3D化。
 - ▶ しかし、元々3D化に向いてないゲームシステムに加えてスタッフに3Dゲームのノウハウが無かった為にカオス化。

問題点

- ▶ まず3D格闘の基本中の基本であるモーションキャプチャのノウハウが無く、木偶の棒をそのまま動かしたためにキャラ全員挙動不審。
 - ▶ 他社の3D格闘ゲームでは考えられない機動が多く、昇龍にいたってはセクシーコマンドー以下。
 - ▶ ショタキャラだった筈の昇龍が何の説明も無く成長。その他、スタン・ハンセンもどきや不気味なおかっぱ女等、キャラクター全員に魅力を感じられない。同時期の他社3D作品と比較してもお世辞にも美しいとはいえない。
 - ▶ 体験版ではミンミンが何の説明もなくコギャル語で話すようになっていた。
- ▶ テーマ曲をはじめ、幾多の名曲が糞アレンジ化。
- ▶ PSの長所を生かしきれず、ロードが長い等の短所ばかりを目立たせる。
- ▶ 中でもゲームシステムが一番酷い。アーケード版からの特徴である心眼システムを何の工夫も無く3D格闘にぶち込んだために糞化。
 - ▶ これは相手の弱点が表示され、そこを突くとダメージを与えられ、逆に自分の弱点を表示されればそれを防ぐというもの。上級者同士の対戦ともなればまるでカンフー映画のような流れる攻防を演出出来るシステムでもあった。

- ▶ シリーズの象徴である「飛龍の拳（キックつーか、竜巻旋風脚だけどな）」もそのまま盛り込んだせいで回転しながら斜め上にまっすぐ飛んで最高点に到達したら同じような軌道で相手に向かっていくというカオス技に劣化。魅せる工夫が一つもない。
 - ▶ 通常の攻撃でもパターン化してハメやすいなど、格闘ゲームとしては致命的な面がある。

総評

元々カルブレの飛龍の拳が2D向きのゲームだったのもあったのか、スタッフに3Dポリゴンの技術力が無く格ゲーとしては一応遊べるものの元の飛龍の面影が無くなってしまった。そもそも3D向きのゲームでは無かったのも本作の劣化の一因。

とはいえ、当時は3Dポリゴンではないゲームは見捨てられる時代であり、技術力のない会社が無理やりにでも3Dにしなければならなかった背景がある。

その他

- ▶ NINTENDO64『飛龍の拳ツイン』に本作のバージョンアップ版とSD化版が収録されている。
 - ▶ こちらも問題点はいろいろあるがVUであるため、それなりに遊べる出来。
- ▶ これが発売された時期と前後してCBが迷走、後にオリジン弁当の2Fに堕ち着く。
 - ▶ 本作はCB衰退の象徴かつ飛龍の拳の衰退の象徴と言える。
- ▶ なお今作はファミ通のクロスレビューで低得点だったのでCBとファミ通でいろいろと問題が起きたらしい。
 - ▶ しかしそれ以前から「（ファミ通側に原因があって）CBとファミ通は険悪であった」という噂もある。あくまでも噂なので、その話はここでは解説はしない。