


ロックマンX7

【ろっくまんえっくすせぶん】

ジャンル	アクション	
対応機種	プレイステーション2	
発売元	カプコン	
開発元	バリューウェーブ カプコン	
発売日	2003年7月17日	
定価	6,090円	
分類	クソゲー判定	
ポイント	ゼロの大幅劣化と最初は使えない主人公 イナフキンも難ありと認める3D制システム ファンも擁護不能 全体的に不出来	
ロックマンシリーズリンク		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
 - ▶ [システム面](#)
 - ▶ [シナリオ面](#)
 - ▶ [その他](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [その後の展開](#)

概要

ロックマンXシリーズにおいてPS2で初めて発売された作品。
シリーズで初めて3Dマップが登場し、新操作キャラクターのアクセル(CV:高山みなみ)が追加された。

問題点

システム面

- ▶ ロックマンXシリーズはジャンプ・ダッシュ・壁蹴り等、様々なアクションを駆使して進むゲームであるが、それらが3Dマップや動くとずれるカメラと合わさったことで操作し辛く、ミスを起こしやすいゲームとなってしまった。
 - ▶ ダッシュ壁蹴りは途中で失速するという謎仕様のせいで、壁のぼりを妨げるだけのアクションと化している。
 - ▶ また3Dマップでは俯瞰視点が多く、キャラクターや足場等の高低差が分かり辛いほか、前方の状況等も把握し難い場面が多々ある。

- ▶ 2Dマップも存在し、2Dと3Dの混在をマルチディメンショナルバトルと表記しているが、ステージ中にリアルタイムな切り替えが行われるのはオープニングステージでたった1回きりである。
- ▶ エックスやアクセルの通常弾はオートロックオンで発射されるようになった。
 - ▶ これにより狙って打つ必要性がなくなり2D操作時においてもアクション性を激しく損なっている。
 - ▶ オートロックオンは消せないため主人公の前を高速で横切る敵に対して「敵の進行方向に弾を置いておく」事ができない。
- ▶ ロックマンシリーズはボスを倒すことで手に入る特殊武器も魅力の1つであるが、この作品ではどの特殊武器も使い勝手が悪く、しかもすぐエネルギー切れを起こしてしまう。
 - ▶ 通常のチャージショット等が強力なこともあり、特殊武器を使う機会があまり無い。
- ▶ ボス敵のバランスもあまり良くなく、後半のボスは体力だけがやたらと多いので冗長に感じる。
 - ▶ 弱点武器での攻撃も仰け反りこそするがダメージがそんなに高くなく、下手に弱点武器で攻撃するより単純に高威力の特殊武器やチャージショットでゴリ押しの方が楽かつ早く倒せる、という滅茶苦茶な調整っぷり。
- ▶ 新キャラクターであるアクセルの性能が微妙であり、劣化エックスと評される。
 - ▶ 敵の姿や能力をコピー出来る「コピー能力」が最大の売りとなっているが、これを発動するには「コピーショット」でコピー可能な敵を撃破し、DNAコアというアイテムを入手しなければならない。
 - ▶ だがこのコピーショット、チャージが必要な癖に威力自体は通常弾と同等という低火力であり、これで倒すとなると面倒な調整を要する。
 - ▶ そんな苦勞を強いる割には能力的に微妙なコピーが殆どの為、結局アイテム回収ぐらいにしか使い道が無い。
 - ▶ それに加えDNAコアを入手したら即座に変身してしまうので配置された敵の場所を考慮して変身する必要がある上、変身の解除も時間経過でしか解かれないのでテンポを損ねる。
 - ▶ 設定的な面から見ても、「同じ大きさの相手にしか変身できない」と説明しながら同体格のボスへの変身を利用しない事に言及がないし、エンディング前のムービーでは自分より大柄なレッドに変身したり、スピンオフ作品『ロックマンX コマンドミッション』においてもかなり巨大な敵に変身してみせたりと、練りこみの浅さを伺わせる。
 - ▶ また、一部の小型ザコからもDNAコアが入手可能で、その敵を召喚して能力を利用するという設定でも全く言及されていない芸当も可能だが、性能が低くコピー以上に使い難い為か、本作限りで無かった事にされた。
 - ▶ ダッシュ中にもう一度ダッシュボタンを押すとローリングが行える。ローリング中は完全無敵で一見便利だが、コマンドの関係で暴発しやすく、穴や針の手前でローリング暴発 死亡という事態も招きやすい。
 - ▶ 一定時間のホバー飛行能力もあるが、発動方法がよくある「ジャンプ中にもう1度ジャンプボタン」ではなく「ジャンプ後もジャンプボタン押しっぱなし」である為、咄嗟に出にくいし、高度の調整もできず壁キックからも使用できない。
 - ▶ 尚、エックスのフットパーツ専用の能力であるグライド飛行は、普通に「ジャンプ中もう1度ジャンプボタン」で発動する。ホバーもそれでよかったのに...
 - ▶ 何故かエックスと同じ特殊武器を使用する(チャージは不可)。これにより、本来特殊武器を使っていたエックス(特にアーマー入手後も選べるノーマルエックス)を使用できる意義を削いでいる。
 - ▶ 一方でエックスより優れている部分もある。アクセルは一部の特殊武器を入手すると、ノーマルショットの性能が変わる専用武器も同時に使用可能になる。
 - ▶ この中でも『Gランチャー』は発射後の隙があるものの威力が非常に高く、実質溜めなしで撃てるチャージショットみたいなものなので、大半のボスはこれでゴリ押しが可能。
 - ▶ なお次回作『X8』では、特殊武器の代わりにこの専用武器を入手していく形に変更されている。
- ▶ シリーズを通しての主人公であるエックスは一線を退いているという設定のため**最初は使用不可能**で、レプリロイドを64体救出するか8大ボスを全員撃破しないと解禁されない。
 - ▶ これによりアクセルやゼロに比べパワーアップに遅れが出てしまう。なおクリアデータをロードした2周目からは最初から使用可能。
- ▶ エックスのグライドアーマーの各性能が凡的で他の重要アイテム入手に不必要(ただしボディパーツによる防御

力倍増と仰げ反り無効は強い)。

- ▶ しかもエックスでないと、そのアーマーのパーツが取れない。よって、このシステムと前述のエックス参戦条件のせいで同じステージに2度行くハメになる。
- ▶ ゼロの攻撃は信じられないほど遅くなり(従来に比べて間隔が1.5倍ほど)、旧来の作品と比べてスピード感を激しく損なっている。パワーアップチップ(後述)による攻撃回数の増加でさらに顕著になる。
 - ▶ というか、全体的に挙動が重くモッサリしている。
 - ▶ 倍速で再生した動画があるのだが、編集されているはずなのに特に違いは見え、音を消すと完全に倍速のはずなのに等速に見えてしまう。
- ▶ 相変わらず煩わしいだけのレスキュー。
 - ▶ 前作ではナイトメアウィルスに接触されると救出不可という仕様だったが、本作では敵の攻撃を喰らっただけで即死亡という更に厳しい仕様になっている。
 - ▶ そのくせ大抵のレプリロイドは敵や爆弾トラップの目の前に配置されている。物凄い嫌がらせっぷり。
- ▶ **X5・X6**から引き続いて、というかそれ以上にキャラクターを満遍なく強化出来ない。
 - ▶ 一部のレプリロイドをレスキューするとパワーアップチップを入手でき、それを装備する事でキャラを強化出来る...のはいいのだが、チップで強化できるのはそのステージで使ったキャラ2人だけ。
 - ▶ 例えば「アクセルとゼロを使ってステージクリアしたけど、エックスを強化したいからチップを保持しておきたい」と思っても、チップで強化しないと選択した時点で**エイリアがチップを破棄して終了**。酷過ぎる。
 - ▶ ライフと武器エネルギーを強化する方法が各ステージ毎に1つあるアイテムを拾う(拾ったキャラのみ適用)か、ボスを倒した際にアイテムを入手する(ボスを倒した2人のみ適用)かしかない為、やはり強化が偏ってしまう。
 - ▶ また、クリア後に装備したチップを引き継いで2周目をプレイする事ができるが、**ライフ・武器エネルギーは初期状態に戻る**。
- ▶ アイテムを入手した時に効果音がない。
 - ▶ このせいでアイテムを入手したのかどうか非常に分かりづらく、ライフアップなどのアイテムをどこで入手したのか分からなくなってしまふ。

シナリオ面

- ▶ ストーリーは単純に言えば、「アクセルを巡るイレギュラーハンターと自警団レッドアラート(を裏で操るいつもの人)の小競り合い」。今までと比べるとどうにも話の規模が小さく、盛り上がり欠ける。
 - ▶ ただし、前2作で見られた稚拙かつお粗末なテキスト(所謂「駄遺産テキスト」)は大幅改善されている。
- ▶ 本作ストーリー冒頭においてエックスは無意味な戦いを繰り返すことを拒絶して第一線を退いてしまふ。前作のエンディングでは前向きな姿勢を見せていたのにこの態度の急変は違和感があり、また復帰時やその後のストーリー上の態度も消極的でありとても良い印象は得られない。
 - ▶ 更に、アクセルの言動にやたらヒステリックな反応をしたり、変に上から目線な発言が多かったりと、まるで別人の様に性格が悪く描かれてしまっている。
 - ▶ 逆に次回作では急激に芯がしっかりしたキャラクターになっており、シリーズを通してエックスの精神成長を追うと本作の前後でブツ切りになってしまっている。
- ▶ 例によって黒幕を務めるシグマ。
 - ▶ 前作のような不完全状態ではないのだが、「お前たち(エックスとゼロ)を倒すまで何度でも、なんどでも、な・ん・ど・で・も蘇ってやる!」とエックスたちに異常なまでに執着(というより粘着)する様からは、反乱軍を束ね上げるカリスマであった嘗ての面影がまるで感じられない。エックス達との永きに亘る戦いは彼の中にある何かを根本的に変えてしまったようである。
 - ▶ なお、この「何度でも、なんどでも、な・ん・ど・で・も蘇ってやる!」はシグマ屈指の名(迷)台詞としてネタにされている。
- ▶ 前2作に登場した味方キャラの1人・ダグラスと、敵キャラクターのダイナモは本作で何の説明も無く登場しなくなる。ダグラスの声優だった高木渉氏は、別のボスの役で引き続き出演しているのだが、また、前作では生死が曖

味なまま終わったゲイトについても触れられていない。

- ▶ 次作『X8』では、「X5の事件は(ダイナモではなく)VAVAが起こした」という旨の発言があるため、**ダイナモの存在自体が『無かったこと』にされた可能性すらある。**
- ▶ Dr.ワイリーについての伏線が忘れられている(本家ロックマンを知らない新規ユーザの購入ばかりを考えてシリーズファンの気になる事を黙認したともとれる)。

その他

- ▶ オープニングにおいてエンディングよりも長いムービーが見られるが、最後の数秒がアクセルの紹介になっているのみでストーリーとは一切関係がない。
 - ▶ にも関わらず、ゲーム開始前に流れるテーマ曲中ではこのムービーシーンが多用されており、ストーリーに一切関係ないキャラクターを印象付けられる。意味がわからない。
- ▶ 本作の敵組織の名前は「レッドアラート」なのだが、各ボス撃破後に流れるイベントデモではその名前はあまり出てこず、「バウンティハンター」が組織名であるかの様に語られている。セリフ収録時点では組織名が決まっていなかったのだろうか？
- ▶ ひどい死亡演出。
 - ▶ 所謂「ティウン」で無くなっただけなら「らしさがなくなった」だけで済むのだが、実際のところ**電子音のようなヴィーという音とともに徐々に消えていく**というなんとも言えない微妙な演出になっている。外見も悪けりゃ無駄に時間もかかってテンポが悪い。
- ▶ ロードが長い上にステージ中で頻繁に発生する為、非常にテンポが悪い。重たいキャラの拳動と相俟って、シリーズの売りであったスピード感はもはや皆無。
 - ▶ ついでに文章自体も一切スキップできない他、メニュー画面で「はいいいえ」の確認メッセージがやたら多く、テンポをさらに悪化させている。しかもカーソルの初期位置が全て「いいえ」である。

評価点

- ▶ アクセルの登場により、シリーズに新風を入れた。
 - ▶ 発売当初は子供っぽい言動やゲーム中での劣化エクスな性能、ストーリー的にエクスやゼロを差し置いてやたら目立ちまくっていた事もあり、シリーズファンからは「余計なキャラが増えた」と煙たがられる事も多かったが、その後の作品では一歩引いたポジションに落ち着き、性能面でも独自のものを確立した事で次第に人気も上昇。現在では十二分に「第3の主人公」としての地位を確立している。
 - ▶ 「シリーズ中1番の失敗作」「シリーズファンあるいはプレイヤー離れ最大の原因」と言う声が多い本作だが、この点だけは成功したと言っていいだろう。
 - ▶ 尚、X7公式サイトでは「ロックマンの歴史をつなぐ第三のヒーロー」という意味深なキャッチコピーが掲げられており、その正体に関して様々な憶測を呼んだが、後にX8の公式サイトで「新世代型レプリロイドのプロトタイプ」とあっさり素性が明かされてしまい、ズッコけたファンも多かった。
 - ▶ ただ、特徴的な顔の傷に関してはスタッフ曰く「重要機密事項指定項目」という事で未だに詳細が語られておらず、製作者やレッドアラート加入前の経歴に関しても一切明かされていないため、まだまだ謎の多いキャラクターではある。シリーズが完全に停滞してしまっている現状、今後その謎が明かされるかどうかは微妙な所であるが...
- ▶ ステージ中でプレイヤーチェンジができるようになった。なお、このアイデアは『ソウルレイザー』からきている。
- ▶ エクスは最初からエアダッシュが使用可能になった。またゼロも特定の特殊武器を選択すると専用武器が使用できるようになった。これも続編8に引き継がれている。
- ▶ ギャラ面の問題が解消されたからか、声優陣は高木渉氏、玄田哲章氏、森功至氏、大塚明夫氏など豪華な面々が揃っている。
- ▶ 非常に個性的なボスキャラクター。**自分のダンスを世界中に放送したがるデポニオン**、走ることを生きがいとす

るイノブスキーなど、ギャグ要素が強くなっている。

- ▶ もちろんストンコングやアリックイックなどシリアスなボスもいる。
- ▶ ゲーム部分がアレなためあまり知られていないが、BGMは出来がよく好評。例を挙げるとシグマ第1形態戦等は人気が高い。
 - ▶ また愛内里菜氏が歌う主題歌「Code Crush」もイメージに合っているとされ好評。

総評

前2作の評判が良くなかったため、プラットフォームがPS2に移った本作で巻き返しを願うファンは多かった。3Dマップの搭載というシリーズ初の試みがなされたが、その出来は惨憺たるもので、結果的にはファンの期待を大きく裏切ることになった。

PSに移ってからのロックマンXシリーズは、品薄にしては需要が比較的あるせいか、中古価格が高いものが多いのだが、本作だけは見事なまでの価格崩壊を起こしている。

その後の展開

- ▶ この悪評を受けてか、2004年にPS2、GCで発売された『ロックマンX コマンドミッション』からスタッフが一新。後の続編『ロックマンX8』でも同じスタッフが開発を手掛けた。
 - ▶ 部署も駄遺産開発部こと第三開発部から第一開発部へと変わったが、この当時、カプコンでは内部の再編成が行われ、**第一開発部と第三開発部が合併された**。
 - ▶ また『コマンドミッション』以降の開発リーダー、北林達也氏は第三開発部の人間。『プレス オブ ファイア』シリーズのプログラマーだった。
 - ▶ その他、池原まこと、吉川達哉、外川有吾と言った面々も元第三開発部の人間でプレスシリーズのスタッフである(吉川達哉氏は絵師としても有名)。つまり、『コマンドミッション』以降、**部署だけが変わっただけで、スタッフは第三開発部のままだった**。
- ▶ しかし、第三開発部の中でプレスシリーズという優良タイトルをリリースしていた面々が開発の中核を担うことになり、それ以降からシリーズのクオリティが飛躍的に向上したのは言うまでも無い。
 - ▶ 何故、プレスシリーズのスタッフがロックマンXシリーズに関与することになったのか、その理由は『ドラゴンクエスト』のセールス面における失敗が影響しているのではないと思われる。
- ▶ なお、北林達也、吉川達哉の両氏は、今作にもそれぞれアシスタントプロデューサー、デザイナーとして参加していた。
 - ▶ しかし、吉川氏は開発後期の参加だった為、ほとんど手伝いに過ぎなかったという。
 - ▶ また、吉川氏は参加した際、X7の企画(3Dアクション云々)そのものに疑問を覚え、開発陣に意見しようとしたが時既に遅しだったようである。
 - ▶ 以下、その時の心情を綴った吉川氏のコメントである。
 - ▶ 僕自身、Xシリーズが大好きなんで、『X7』はいろいろ思うところのあるタイトルでした。僕としては、3Dにするなら、できればコンセプトを一回見直してほしかった。『X1』が生まれたときに考えられたことを、もう一度考えてほしかった。ただ、すでにそういうところを置き去りにしたまま、3Dに進んでしまった部分があって。
 - ▶ また後年、稲船敬二氏は今作に対してこうコメントしている。
 - ▶ 個人的には、『X7』のような3Dはやるべきじゃなかったと思う。3Dというのは絵的な表現であって、ゲーム性まで3Dに"しなきゃいけない"ってことはない。

参考資料:「R20ロックマン&ロックマンXオフィシャルコンプリートワークス」(177ページより一部引用)

- ▶ そして、X5以降からのシリーズ低迷を招いた元凶であるディレクター"おおこ"こと大小原宏治氏は、今作を手掛けた後カプコンを退社し、スクウェア・エニックスへと移籍した。
 - ▶ そして移籍早々、彼が手掛けたのが『聖剣HoM』だった。
- ▶ 一時期は本作とPS版ロックマン6作、そして缶バッジを合わせた、半ば抱き合わせともいえるセット販売が公式に行われていた。