

重装機兵ヴァルケン(PS2)

【じゅうそうきへいヴあるけん】

ジャンル	アクションシューティング	
対応機種	プレイステーション2	
発売元	クロスノーツ	
開発元	ソフトアクション	
発売日	2004年8月26日	
価格	5,229円（税込）	
分類	劣化移植では済まないクソゲー判定	
ポイント	手抜きなパッケージ オープニング、デモ丸々カット ゲームバランスも悪化 矛盾しているAPPENNDIXモード 操作性低下 兵士たちの終末・アーク ノバ地下 いない 幻の0面 、サラトガって何だ!? 無重力?ホールド?何それ? スーフファミ版に謝れ!!!	
クソゲーオブザイヤー2004/ノミネート作品 ダービースタリオン04/ <u>転生学園幻蒼録/ゼノサーガ エピソードII 善悪の彼岸/</u> <u>幻想水滸伝IV/ 重装機兵ヴァルケン(PS2) /アーマード・コア ナインブレイカー</u>		

「叩かれるのには、理由がある。」

「分を弁えぬ木偶めが、」

1992年発売のSFCアクションの傑作『ヴァルケン』。本作はそのヴァルケンを12年の時を経てPS2でリメイクしたものである。これが好移植なら手放しで喜ばれたのだが.....。

通称「ヴァルケソ」「ヴァルクソ」。

以下、「クソゲーオブザイヤーWiki」から一部抜粋。

問題点

- ▶ パッケージからしておかしい。ヴァルケンがSFC版のパッケージ絵から切り取ったまんまである。よく見ると作業用アームが見えている。
 - ▶ そもそも「荒野に飛び交う謎の円盤」という構図がすでに意味不明。こんなゲームじゃない。

- ▶ オープニング~0面

+ プレイに全く影響の無い謎の0面追加。

- ▶ パーシス(母艦)艦橋付近からニョッキリ生えてくるヴァルケン。のっけからこの有様、出鼻をくじくってレベルじゃないぞ!
 - ▶ ステージ毎にカタパルトハッチの位置がコロコロ変わるといふ感動的なまでの芸の細かさ。これは誰にも真似できない。
- ▶ 0面追加の為にSFCオリジナルのオープニングが丸々カット。タイトル画面前後のデモもばっさりカット。そもそも、この「**幻の0面**」とやらは**移植スタッフの捏造**。

+ タイトル画面。アニメ調で背景から浮きまくっている上半身はまだ看過出来る。だがへこへこ動く左下のシルエットは何とかならんのか。

▶ システム、操作性

- ▶ 「難易度が高いのでクリア出来ないステージの練習用に」と、**一度クリアしたステージを**（「到達した」ではない）単体で遊べるAPPENDIXモードが搭載。矛盾しすぎ。
- ▶ 無駄に上昇した難易度。あきらかに意図したものではなくシステムや調整の不出来から発生したもの。
 - ▶ キーレスポンスと機動性(スピード)が低下しており、SFCと同じようなボタン配置のPS2コントローラで操作しているのに違和感あり。
 - ▶ ホールドしても**左右に向きが変わる**。ホールドの意味わかってないのかスタッフは。
 - ▶ ポーズ中のマップ表示削除。
 - ▶ 武器の退化。ミサイル、アームパンチの威力低下に加えバルカンの弾速も遅くなっている。
 - ▶ ボス関係の当り判定が滅茶苦茶。さらにオリジナル版より敵の弾速が早いなど敵は更に強化されている始末。ちなみにスタッフのインタビューでは「**もっと難しくしたかったです(笑)**」

▶ BGM

- ▶ 全体的にヘタレアレンジ(ボス戦における意味不明なジャズアレンジ等)な萎えBGMに加え、最終面BGMがサビに入る直前でループ。(メインテーマや最終面)
- ▶ もはや騒音にしか思えないBGM。ボス戦は音楽のせいで戦闘の雰囲気完全にぶち壊し。このゲームで爆笑出来るのは正直おかしいはず。
 - ▶ 「みょ~ん」「てれってってって」おかげでいるんな空耳が生まれた。
- ▶ ED曲はデータには入っているのだが何故か未使用。しかもこれも後半パートはカット。
- ▶ 以下、韓国の某ブロガーによる情報。
 - ▶ BGMを担当した「DJ eQuip」は、本作プロデューサーの「SangKyu Nam」氏である。
 - ▶ SangKyu Nam氏は、韓国においてゲーム音楽というジャンルを拓いた人であるが、作曲家としての能力は大問題(実際、本国でも評判が悪かった模様)。氏の作曲した曲を聞き比べれば、の推測ができる。
 - ▶ 実は当時活動を事実上休止していたようだが、このような形での復活には驚きであった。
- ▶ 6年後、「DJ eQuip」は某FNNニュース番組でまた原曲レイプアレンジをやらかし、新たな悲劇を生み出した。
- ▶ ただ、そのレイプアレンジは3月11日の東日本大震災が起きた以降は別のBGMに変更されたので助かったが。

+ しかもこの改悪BGMを詰め込んだサントラまでもが発売されてしまった…。

▶ グラフィック

- ▶ 全体的に横圧縮のかかったグラフィック。
 - ▶ うるし原智志渾身のデザインのキャラを劣化させる糞ドット絵。
- ▶ SFC版からの劣化点も多数
 - ▶ 字幕に縁取りが付いていないため、背景やエフェクトに埋もれて読めないことも多々。

オリジナル版では拡大パターンで再現されていた爆発エフェクトがショボいエフェクトに差し替え。

- ▶ コンティニュー画面のカウントが迫力低下（SFCではボールが拡大縮小して数字の形に組んでいた）。
- ▶ バーニアの噴射が壁や床に当たったときに煙がまき上がらない。
- ▶ **無重力でも薬莢が放物線を描く**。どうなってるんだこのゲームの宇宙は。
- ▶ 原作を知らない人は「細かい揚げ足取り」と思うかもしれないが、**SFC版にはその細かい演出がしっかりと存在した**(宇宙空間では薬莢が浮いてた)以上、それが無くなったのは劣化以外の何物でもない。
- ▶ エンディングの背景が謎のハニカム柄。

▶ その他劣化点・改悪点

- ▶ 一面の突入シーン。コロニー外壁にヌルリと挿入されるバーシス。
- ▶ 瀕死時の演出及びメッセージと、特定の敵を倒す事で得られるアイテムは全削除。
- ▶ 『全速で離出する(離脱+脱出?)』『地球に地下(落下)』等の誤字脱字。
 - ▶ 百歩譲って離出は見逃すとしても、**落ちることを「地下」と表記**することは正気の沙汰とは思えない。
- ▶ 何故か爆散するバックファイア。
- ▶ 大気圏突入時に不自然なホワイトアウトの挿入(バリュート展開のドットアニメを作るのが面倒だったのでごまかしたというのがモロバレ)。
- ▶ 不時着時に無音でポヨンポヨン元気に跳ねるバーシス。
- ▶ 最終面でヴァルケンが天井を突き破って突入するシーンがあったが、溜めもせずスピードがノロノロ。酷い。
- ▶ 大統領と対峙するシーンで何故か流れるOPテーマ。雰囲気ブチ壊し。
 - ▶ そして前述したように本作のBGMは全て超絶アレンジである。雰囲気b(ry)
- ▶ 無音かつ謎の挙動で暴れるラスボスの超巨大ロボ(巨大ジョイメカファイト呼ばわりされた)。
- ▶ EDの大事なワンシーンでコマ落ち。画面が切り替わるまで続く。
- ▶ ショボいエフェクトとともに忽然と消える大型の敵。
- ▶ 要所ようしょでいちいち読み込みが入るロード多すぎ。ついでに長い。
 - ▶ 言うまでも無くテンポは最悪。
- ▶ SEの劣化(例:太鼓の音のような銃声)。
- ▶ 全体的に細かな演出やSEが削除されている。

▶ そもそもこのクロスノーツというのが香ばしい。

- ▶ 開発元の詐称。
 - ▶ 実際は韓国の某社に丸投げ。
- ▶ こんな有様で多くのファンから恨まれているにも関わらず、インタビューではスタッフ全員が自画自賛の嵐ばかりである。

▶ 他

- ▶ ネット上の大暴露大会に留まらず、暴露本が同人誌として発行される。
- ▶ 『ヴァルケンPS2』『クロスノーツ』『原神』どれでググっても呪詛ばかり引っかかる。
- ▶ 重装機兵シリーズ新展開、続編計画。当然のごとく頓挫、むしろ消えてくれてよかった。

その他上げていったらキリが無く、本作の劣化具合をまとめた特設サイトが同時に二つも出来た([うち1つはこちら](#)。片方は閉鎖)。

まとめ

元が超名作ただけにファンは唾然。中古屋に売ろうにも**発売一週間も経たないうちに買い取り拒否する店まで**現れた。

フラゲ組の報告の時点で何やら雲行きが怪しいことになっていたので、発売当日からヤバイことになっている所もあったらしい。

しばらくしてWiiのバーチャルコンソールにおいて**SFC版**が800Wiiポイントで配信され、ますます価値が無くなった。また、某評価サイトではKOTY大賞作品を下回る、100点中4点という過去最悪の得点を叩き出してしまった。(もちろんPS2版)

今作には**評価点なんてありがたいものは存在しない**、そのため、こちらの方が大賞に相応しいといわれることもしばしば。

5年後、クロスノーツは**PSPでまた原作レイプ移植をやらかし**、新たな悲劇を生みだした。

この時の発言からして全く反省してないようだ。

このゲームのプロデューサーである原神敬幸もこのゲームについては「**俺の責任じゃない**」という趣旨の発言をしている。

やはりこちらも反省していない模様。

+ プレイ動画

このゲームを買う際は **ネタをネタとして楽しめる人だけご購入ください。**

何者かによる不可解な動き

- ▶ 本項及びクロスノーツの項目にて執拗な記述削除が行われたことがあった。
 - ▶ 曰く「中傷は駄目」とのこと、その意見自体はおかしなものではない。しかし....
 - ▶ 中傷でもなんでもない記述まで併せて消されていた。何か不都合でも?
 - ▶ そもそも、どうこう言うなら他の記事はどうなのだろうか? 当Wikiにはスクウェア・エニックス、バンダイナムコゲームス等といった企業の項目もあるのだ。普通そちらの方が真先に目につくと思うのだが? 実際そういう質問があったのだが、ノラリクラリと答えをはぐらかすばかりでまともな返答は得られなかった。
 - ▶ 他の並居る大手有名企業を差し置いてクロスノーツ (*1) などというクソマイナーなメーカーのフォローにまわる。このことから貴方はどういう人間を想像するだろうか?