


T.M.N.T. スーパー亀忍者

【ていーんえいじ みゅーたんと にんじゃ たーとるず すーぱーかめにんじゃ】

ジャンル	ベルトアクション	
対応機種	アーケード	
販売・開発元	コナミ	
稼動開始日	1990年(元は海外向け作品であるため海外にて1989年先行発売)	
分類	バランスがかなり不安定なゲーム判定 (暫定裁定(クソゲー判定)の後異論が出たため議論により決定)	
ポイント	タートルズが低性能 敵はザコボス問わず非情な高性能 序盤からいきなり他作品の終盤面のようなゲームバランス Aでジャンプ、Bで攻撃 サイ男自重しろ 難しすぎるのを除けば出来はそこそこ、爽快ではある 1987年版アニメの雰囲気は非常によく出ている	
備考	欧州版は"TEENAGE MUTANT HERO TURTLES"として発売	

概要・システム

コナミが出したベルトスクロールアクションの2作目であり、当時アメリカで人気を博していた漫画及びアニメ「TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES」を原作としたキャラゲー。国内では本作から4年後に放送されたテレ東の「ミュータント・タートルズ」(*1)でおなじみだろう。

サワキちゃんこと宿敵シュレッダーとフット団の手からヒロインのエイプリル・オニールを取り戻すべく、タートルズが戦うという原作同様の単純明快なノリ。

全5面ではあるのだが、2面は何故か他のステージ3つ分のボリュームがありけっこうな長丁場となっている。

本作の基本的な操作方法は、攻撃ボタンとジャンプボタンの配置が業務用アクションの常識とは逆に「Aでジャンプ・Bで攻撃」になっており、少なからず混乱を呼ぶ仕様になっている。

前作にあたる『クライムファイターズ』同様2人プレイ用の基板と最大4人プレイ可能な基板とが存在するが、前作とは違い後者は基本システムの変更は無く回復アイテムの量が増えているなど多人数プレイ向けの調整がなされている程度になっている。

本作ではザコキャラの耐久力が低めに設定されていたり、投げられた敵が派手に飛ばされて壁にぶつかったり、時折フキダシでセリフが出たりして、一見痛快に思える作りをしているのだが...

難点

はっきり言って難易度が高い、というかボス戦や一部のザコに対してやたらとこっちが不利なシステムをとっている。なにせ本作は本場である海外のプレイスタイルを前提としたコンティニュー前提のバランスである。

まずタートルズは最初から武器を持っているのだが、その関係で通常攻撃の振りが微妙に遅い。また、確かにザコの耐久力は低いが、その代わりにダメージを受けて怯んでいる間は無敵という仕様のため、通常攻撃は常に敵に割り込まれる大きなリスクを負っている。

その事情はボス戦で顕著に表れ、ボスを殴ったらすぐ上か下に逃げないと反撃で張り倒される。ついでにザコがダウンする攻撃でもボスはまずダウンしない、という点がさらに厳しい。

また敵だけが飛び道具を使ってきて、武器を持っているこちらはそのようなものは使えない(一応、ステージギミック

を利用し障害物を敵にぶつけて倒すことはできるのだが、当然使い捨て)。こっちの攻撃で相殺は出来るのだが振りが遅いこのゲームでは止めた方がいい。

敵はこちらを羽交い絞めにしてくるのにこっちは投げ技を持たず敵を掴むことが出来ないため、敵に囲まれた時などは一方にまとめるのが難しくなっている。

単純に自キャラ性能にも難がある。全員のジャンプキック、リーチが長い棒術使いのドナテロの地上通常攻撃と、サイ使いのラファエロは逆にリーチ最短だが特殊攻撃(AB同時押し)のスライディングだけがマシな性能である...という点は明らかなゲームバランス調整ミスというべきだろう。全体的に自分の攻撃判定は弱く、敵の攻撃判定は強いので、こちらの攻撃が敵に潰されることが多く、敵の攻撃を潰すことは滅多にないのだ。

ちなみに残り2名の二刀流のレオナルド、ヌンチャク使いのミケランジェロはどちらもドナテロの単純なリーチ下位互換の性能でありこちらもキャラの差別化という点では問題である。この2名は2面後半以降に出て来るハンマー雑魚などに明らかにリーチ負けしており特に厳しい。

とはいえ、上or下+ジャンプの滞空時間が長く突撃などをかわしやすい点は、後発のベルトアクションのキャラに比べて優れている。

それらに加えて、このゲームの敵は実に嫌らしいアルゴリズムで動いており、1面から散開陣形をとっていたり狭み撃ちしてくる。敵ザコは色により投げナイフや手裏剣、剣やラップ銃など様々な手段で攻撃してくるのだが、どれも攻撃の癖が違いそれぞれに対策を立てねばならないため、しょっぱなからザコが地味に強い。それなのに1面には回復アイテム不在で、既に、様々な後進ベルトアクションの終盤面のようなノリのゲームバランス取り。

1ボスのロックステディ(パカサイ)もタックルモードとマシンガンモード(仮)の切り換えによる変則的な行動パターン、急角度のタックル、弾速が速い上に対空性能もあるマシンガン、痛烈なカウンターキックといきなり手強くなっており、ついでに戦うステージも狭く逃げづらい。一見さんはここでまず挫折させられることになり、筐体を天将奔烈の如く叩きまくってしまったプレイヤーも多い事だろう。

ちなみにこのロックステディ、全面通してもかなり強敵の部類に入るボスで、はっきり言って2面前半のボスであるビーバップ(イボブタ)などは銃撃のスキが大きく行動パターンも単純な下位互換キャラで、出番が逆ではないかと突っ込みたくなる。

どっちにしろ、ファイナルファイト並の性能で暴れるボスを微妙な性能の自キャラで一切の救済措置なしに倒さないといけないうわけで、2面のラストではステディとビーバップが同時に出現して暴れまくる壮絶なシチュエーションまであるなど様々な負の要素が重なって、各店舗から早々と消えていった。

極めつけに、ラスボスのシュレッダーは即死ビームを放ってくる上にこっちのプレイ人数に応じて2人から5人に増え、しかも偽者を倒してもすぐに出て来る始末である。

実は...

このゲームにはランクというものが存在する。

- ▶ ノーマスで進んでいると敵の数が増えていき、ボスの耐久力が高くなってしまふ。特にボスの堅さはプレイが退屈になりかねないほど上がる。
- ▶ 他のベルトアクションにはランクの概念自体存在しない作品もあり、存在する作品でもここまで極端に差は出ない。
- ▶ 一人やられるとランクは下がる。しかしこのゲーム、工場出荷設定では**残機0がデフォルトであり、残り人数がゲーム中増えることはない**ため、そんな余裕はないことが多い。最高難易度の段階で一定時間粘ると、ランクが初期値に戻るという現象があり(おそらくはバグ)、これを利用しないとクリアはとて難しい。

評価点

バランス取りがやたらに厳しいことと自キャラ性能が全体的にイビツである点を除けばその作りは雑ではなく、クソゲーどころか「名作になり損ねた」と言えないこともない。

下記に挙げるように「原作の雰囲気再現する」という面ではかなり努力のあとが見え、少なくともキャラゲーとしての志だけはかなり高かったのではないだろうか。

見た目や雰囲気作りといった点に注力しすぎたのか、ゲームバランスがプレイヤーに厳しいばかりである点が非常に

惜しまれる。

- ▶ ボイスは1987年版アニメのものを多用している。
- ▶ BGMも1987年版アニメで使用される曲を再現、もしくは踏襲した構成の曲調で統一されており雰囲気自体は抜群。
- ▶ グラフィックは完成度が高いだけでなくパターンの量も当時の作品としては非常に多彩で、タートルズを動かしているだけでも敵の動きを観察しているだけでも楽しい。
 - ▶ タートルズ4キャラが基本的に素体グラフィック使いまわしで実質1キャラだけに膨大な容量を投入でき、敵の大半が原作同様フット団ザコであるためやはりタートルズ同様素体1種に容量を多く割ける、という原作デザインならではの恩恵を最大限活かした結果である。

日本国内では1990年に発売されたが、そのとき既に爽快感重視・救済措置満載仕様で作られた『ファイナルファイト』が大ヒットしており、それも本作が日陰に隠れることになった原因の一つとして挙げられるだろう。

しかし、本作のファミコン移植 (*2) においてプレイヤーに厳しすぎる点が改善され一人プレイ時のハードルは下がり、オリジナルステージとボスの追加やステージ構成の見直しによりゲームとしての完成度は大幅に高まり、腰を据えてじっくり攻略するには最適な作品に変化した。

- ▶ ちなみにファミコン版はジャンプキックだけでクリア出来るほど難易度が低くなっている。ジャンプキックを当てる直ぐに反対を向いてジャンプキックで離脱 またジャンプキックを当てるを繰り返すだけ(FC版はジャンプキックがA C版でのジャンプ頂点辺りで攻撃ボタンを押すと出る鋭く早い斜めキックだが、ジャンプ中にどの高さで出してもこれが出る)

また本作はxbox360LIVEアーケードで当初海外のみ2007年にリメイク版『TMNT 1989 Classic Arcade』が配信され、日本でも手違いで数日間配信されたがすぐに取り消され、その後2011年3月2日より改めて日本正式配信が始まった(中身は英語版)。

海外向けに出された続編『T.M.N.T.タートルズ・インタイム』(国内ではロケテのみ)も好評を博し、本作は国内向けにSFC版とMD版が出された。

また、以降コナミが製作する業務用ベルトアクション『X-MEN』『メタモルフィックフォース』、体裁は異なるが実質的にはベルトアクションに近い『ガイアポリス 黄金鷹の剣』などの様々な後進作において、本作の最大の問題点である「プレイヤーに厳しすぎる」点の反省が見られ、成長が見られる。

本作のゲームバランスは大問題だが、本作で製作者たちが積んだ経験は決して無駄にはなっていないだろう。

リリース当初の様子とその後のコナミ

本作は海外で実写映画化等の一大ムーブメントになっていたタートルズの流行に合わせてヒットし、コナミの経営方針を海外中心に活動していくことになり、ジャンル問わず様々な海外向けの版權モノのタイトルが次々と発売されていくようになっていった。

それらの作品は『ザ・シン普森ズ』といったメジャー物や、『アステリスク』といったマイナー物まで幅広いラインナップがリリースされていった。

また『[バイオレントストーム](#)』や『[サンセットライダーズ](#)』等のオリジナル作品も海外向けにリリースする為に、アメコミ調のグラフィックを採用している。

そう言った意味では本作は一種のターニングポイントであろう。

一方国内ではカプコンの作品のヒットとSTGの難易度のインフレの影響におけるSTGの衰退によりコナミ作品のヒット作が恵まれず、数年の暗黒時代の始まりとなってしまった。

+ プレイ動画