

ゴーストチェイサー電精

【ごーすとちえいさーでんせい】

ジャンル	ベルトスクロールアクション
対応機種	スーパーファミコン
発売元	バンプレスト
開発元	ウィンキーソフト
発売日	1994年9月23日
定価	9,800円
分類	クソゲー扱いされやすい良作判定
ポイント	影薄きアーケードからの移植 連続技の爽快感が肝 ゲームバランス、操作性は良好 使い回し敵の多さが難

概要

- ▶ アーケード作『電神魔傀』に、様々な変更を加えたアレンジ移植作。
- ▶ ジャンルとしてはオーソドックスなベルトスクロールアクション。全5ステージ+ステージ2クリア後にボーナスゲーム。

ゲームのルール

- ▶ まずはプレイヤーセレクトとして、魔傀（バランス型）、衣世（スピード型）、ベルヴァ（パワー型）からキャラを選ぶ。二人同時プレイも可能だが、同キャラ選択はできない。
- ▶ 残機無しでの完全ライフ制、ライフが無くなるとゲームオーバー。ステージ中に登場する回復アイテムを取る事により、ある程度ライフが回復する。ステージをクリアすると、完全回復して次ステージへ進む。
- ▶ 各キャラにはコマンド入力による必殺技が用意されている。必殺技を出すと必殺技ゲージが消費され、ゲージ量が足りないと必殺技が出せなくなる。
 - ▶ 消費した必殺技ゲージは専用アイテムを取得するか、何も操作しないと発生する「気合溜め」で回復できる他、微少だが徐々に自然回復もする。
 - ▶ キャラのライフが少なく（赤く点灯している状態）、必殺技ゲージが最大の場合、強力な超必殺技を放つ事ができる。
 - ▶ 二人同時プレイ限定で合体技も出せる。
- ▶ 吹き飛び中やダウン中の敵にも攻撃が当たるため、連続技　ダッシュ攻撃　必殺技等、バリエーション豊かな連続技を決められる。
 - ▶ 他のゲームに例えるなら、カプコンのアーケードベルトスクロール最終作である『バトルサーキット』に似たゲーム性であろうか。

評価点

- ▶ 難易度は比較的易しめで、同ジャンルの中でもハードルは低い部類に入る。ゲームバランスも上質で、パターンを把握すればノーコンティニュークリアも容易な絶妙さである。
- ▶ 大連続技、大ダメージ技を決めたときの爽快感は格別であろう。慣れるとクセになるレベルである。
- ▶ 各キャラに様々なストーリーが用意されており、道中やクリア後にイベントシーンが導入される。これが結構熱い展開で、ストーリー面でも見所のあるゲームといえる。
 - ▶ 一人プレイの3キャラ分の他に、二人同時プレイのキャラ組み合わせによるストーリーも存在する。
- ▶ ウィンキーソフト製の例に漏れず、BGMが神すぎて嫌でも燃える。
 - ▶ とにかく熱きバトル魂を聞け! (ニコニコ注意:要ログイン)

不満点

- ▶ やはり、見た目の地味さ加減が痛い。実際はなかなか見応えのある演出も多いのだが、どうしても地味に思えてしまう印象は大いにあると思われる。
- ▶ ベルトスクロールにありがちな問題である、敵の使い回しが多さが本作にも当てはまる。特に後半ステージはほとんど重複敵の連続、ボスすら使い回しがある。
- ▶ 文字表記が半角でひらがな多めなので、文章がやや読み辛い。また、ゲーム中にイベントが挟まれる最中にボタンを押して会話をスキップしてしまいがちでもある。
- ▶ 『電神魔傀』でプレイヤーキャラとして使用することが出来た「黒騎士」「ゼルディア」「タルクス」の3人が使用不可となっている。
 - ▶ 彼らは本作ではイベントやボスキャラでNPCとして登場するキャラクターになっている。

総評

- ▶ 同人クオリティなソフトパッケージ絵、見た目の地味さ加減、捨て値で売られている事が多い...といった理由で、クソゲーと思われるがちな傾向にあるが、実際は丁寧に作られたベルトスクロールアクションで安定した面白さを持つ。
- ▶ ハードスペックの関係上電神魔傀にあった要素がいくつか削られているものの、単なる劣化ではなく、むしろ家庭用向けに遊びやすくチューニングされた内容になっている。そういう意味で、同じアレンジ移植である『SFC版グラディウスIII』と似た方向性を持つゲームなのかもしれない。

『電神魔傀』とは?

- ▶ 『でんじんまかい』と読む。1993年にリリースされたアーケード作で、いくらか相違はあるものの、基本的な部分は本作とほぼ同じ。本作・AC二作共に発売はバンプレスト、開発はウィンキーソフトである。
- ▶ 稼動当時はカプコンのベルトスクロールアクションが定期的にリリースされた時期であり、本作もまた、その流れに乗ろうといわんばかりに登場した。
- ▶ しかし、すでにベルトスクロールアクション自体がマンネリ気味であった事、対戦格闘ブーム真っ只中だった事、バンプレストのゲームといえばACも例外ではなくキャラゲー中心で、オリジナル作だった『電神』はいささか場違い感が強かった事、というんな負の要素が重なり、ほとんどゲーセンの目に触れる事無く消えてしまった。
- ▶ AC版の続編として、『ガーディアンズ/電神魔傀II』が存在する。しかし、こちらの知名度も...言うまでもないだろう。