


摩訶摩訶

【まかまか】

ジャンル	RPG	 重大なバグあり、購入時要注意!
対応機種	スーパーファミコン	
発売元	シグマ商事	
開発元	ショウエイシステム オフィス恒環	
発売日	1992年4月24日	
定価	8,700円	
分類	クソゲー判定	
ポイント	SFCにおける伝説のクソゲー 摩訶不思議なCM・パッケージ・ゲームプログラム 著作権侵害疑惑 致命的なバグだらけ 人によってはクセのあるバカゲーとも	

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点「仕様バグ」](#)
- ▶ [その他の問題点](#)
- ▶ [余談](#)

概要

- ▶ ギャグ漫画家の相原コージ氏がキャラクターデザインを担当したRPG(細部に様々なアイデアを出してはいるが、監修はしていない)。
- ▶ 胡散臭さ全開のCMと相原氏自らが手がけた濃すぎるパッケージイラストが、人類には早すぎるゲームであることを警告してくれていた。
 - ▶ 淡いながらもサイケデリックな色彩の説明書表紙もまた、本作の摩訶不思議っぷりを仄めかしている。
 - ▶ CMも(精神的にも著作権的にも)[あまりにヤバいため](#)か、ニコ動でも削除されるシロモノである。
- ▶ ゲーム自体も(イカ た販促通りの)カオスなRPGである。グラフィック・ストーリー・テキスト・アイテム・キャラクターの全てに奇天烈なネタやギャグが大量に盛り込まれている。いわゆる**狙い澄ましたバカゲー**である。
 - ▶ 基本システムだけは、俯瞰視点のマップ+サイドビューの戦闘を軸にした、オーソドックススタイルである。
- ▶ 狙ったバカゲーであることを含め、当時としては実験的な試みや斬新な点(変身システムなど)が散見された。そういった点を評価する向きは発売当時から存在する。一部では不具合さえなければ、名作バカゲーになれただろうとも言われている。
 - ▶ シナリオのぶっ飛び具合は人を選びはするがそれほど悪いものでもなく、随所に隠されたアイテムや二回調べることさらにアイテムが手に入る宝箱、鑑定によって真の力が引き出されるアイテムなど、当時としては斬新なアイデアが盛り込まれ、設定も前世に変身して技を使うなど他に類を見ないものになっている。

- ▶ 「ラスボス第2形態の最大HPが1」という拍子抜けな設定も、ただし、その前の小さくて貧弱な第1形態は充分に強い、巨大で恐ろしげな第2形態が弱いという、ある意味このゲームのラストを飾るに相応しいネタと言える。ちなみに、この件には「HPを10000に設定しようとしたが、プログラムが4桁までのHPしか扱えない仕組みのため、限界突破して1に帰ってきた」という噂があった(*1)。
- ▶ しかし、本作は常人には理解困難なバグ仕様と他に類を見ないネタ性ゆえに、SFC屈指のクソゲー・伝説のクソゲーと評価されることが多い。

問題点「仕様バグ」

- ▶ **バグだらけ。**
 - ▶ フィールド上で変身技(いわゆる魔法)が使い放題というお得なものから、お助けキャラの回復技で逆に瀕死になる、特定のイベントバトルに負けると進行不可能になる等の手ごわいもの、更にはコマンドウィンドウの開け閉めを繰り返すと画面全体がバグり、マップの地形がマス単位でシャッフルされると言ったゲーム崩壊技まで無数に存在する。
- ▶ そんなバグ満載のプログラムに「狙い澄ましたバカゲー」のネタ要素が混ざり合っているため、**何が仕様で何がバグなのか判断しづらいほど内容が混沌としている。**
 - ▶ 前述のラスボスHPバグ説がまことしやかにささやかれたのもこのためである。
- ▶ 発売元のシグマは本作の不審な挙動を「**全て仕様です**」と言い切った。そのため、上記のバグもこれから列挙する奇態も、公式にとっては仕様という事になる。
- ▶ 移動中は主人公の魔法しか使えない。
 - ▶ そのため、主人公以外のキャラが覚える移動中専用魔法が使えない。特に序盤、ジョニーの「だっしゅつのちえ」(ダンジョン脱出)が使えないのは嫌がらせとしか思えない。
 - ▶ 序盤に毒を食らうことがあるが、このバグによりジョニーの「いがくのちえ」(状態異常治療)がフィールドで使えない。治療せずに戦闘を終わらせてしまうと、アイテム「げどくざい」がない限り、フィールドで治療はできない。ちなみに毒は1歩ごとに1ダメージ。
 - ▶ しかも説明書にも攻略本にも「**移動中使えるのは主人公の魔法だけだ**」と明記されており、仕様であるかのように言い切っている。…まあ結局公式では、バグ=全部仕様と言い切ったのだが。
 - ▶ しかし、パーティが増えてきた場合メニューに「パーティ」があり、その中の「たいれつ」で主人公を一番前にしなければ、主人公以外のへんしんを使用可能。
- ▶ フリーズが頻繁に起こる。発生の詳細条件は不明。
- ▶ エンディングのスタッフロールまでバグっており、字が証拠隠滅のごとく崩れて読めない。
- ▶ 基本的に各種ステータスの数値がオーバーフローするとバグる。そのため、何気なくステータスを見たら主人公の守備力が0になっていた、なんてことが平然と起こる。
- ▶ イベントで必須のアイテムが売却できる(しかし売値は0)。
- ▶ 主だったものは記述したが、まだまだ書ききれないほど大量に「仕様」は存在する。[こちらのページ](#)が詳しいので興味がある方はどうぞ。

その他の問題点

バグ以外にも不備が多い。

- ▶ フィールドから街への移動やイベントなどで、頻繁にシークタイムが入る。光学メディアならデータローディング時の暗転は仕方がないが、何故ロムカセットでそんなことになるのだろうか。
 - ▶ 「カセットの中にCDロムが入ってるんじゃないか」というネタまで作られるほどで、多くのプレイヤーをうんざりさせた。
 - ▶ ちなみにパーティメンバーの数が多いほど、フィールドから戦闘や街へ切り替える際のロード時間が長くなる(主人公1人のときはそれほど長くない)。切り替えの際にわざわざアニメパターンの読み込みでもしてい

るのだろうか？読み込んでいてもROMカセットなのに(ry

- ▶ 一説によると、どうやらROM内のデータ配置に問題があるらしい。どれだけ無茶な詰め込み方をしたのやら。
- ▶ 曲はいいのに音源最悪。しかしボス戦の曲は普通にカッコいい。
 - ▶ 作曲したのは知る人ぞ知るJ-WALK(後のJAYWALK)。
- ▶ 狂ったエンカウント率。
 - ▶ 歩数によってエンカウントが完全に決まっていて余計なところを歩くと余計にエンカウントしやすいように感じる。
 - ▶ 一応、主人公の移動中専用魔法である程度の緩和はできる。が、覚えるのは物語の中盤~後半。
- ▶ 版権的に非常に危険なキャラクターがいる。おまけに必殺技までそっくり。
- ▶ 最初あたりにいる敵の名前が「ザコ」
 - ▶ その後にイベントで対戦するのが「スチュワーザコ」等々...敵の名前も適当すぎる。
 - ▶ これだけじゃなく、他にもいろいろと変な敵がいたり、電波っぽいものいたり、名前がおかしいのも数体いたりする(*2)。
- ▶ 戦闘で攻撃する敵の直接指定ができない。敵は「ザコ/2」といったように同種でグループ化され、グループ中のどれを攻撃するかは指定できない。
 - ▶ 後半に出現する「ぶんしん男」という敵と戦う際に、この仕様のせいで非常にイライラする。分身は無敵で攻撃しても全くダメージを与えられないのだが、**敵グループ内で1体から2体に分身するため、本体を選んで攻撃することができない、分身ばかりを攻撃して全くダメージを与えられないターンがあることもザラ、グループor全体魔法で攻撃すればいいのだが、TPがもったいない。**
- ▶ ゲームバランスもかなり大味。
 - ▶ ダンジョンの一部ザコ敵がザコじゃないくらい異常に強いことがある。下手するとあっという間に全滅に追いやられてしまうことも珍しくない。
 - ▶ パーティキャラのウルウルボーイがレベルで覚える技「フィールドバリア」がチート性能すぎる。何故ならこの技は味方全員に**3ターンの間4属性+物理攻撃無効**という効果を与えるため、ごく一部の攻撃でしかダメージを受けることがなくなる。これを使えばラスボスすら雑魚敵と化してしまう。

余談

- ▶ クソゲーの話題やランキングになると、たいていSFC代表として本作の名前が挙がる。例えば、クソゲーを扱う某ランキングでは、唯一ファミコン以外でトップ10にランクインした。
 - ▶ ちなみに1位はやはりというかたけしの挑戦状。
- ▶ クソゲーオブザイヤー2006動画でBGMが使用されている。
- ▶ アイデアの日の姉妹品と誤解されがちだが、実際はそうではない。当該項目も参照の事。なお同作の攻略本によると、この摩訶摩訶にも第2作が予定されていたのだが、シグマ自身が家庭用ゲーム界から撤退したため、実現しなかったという。
- ▶ 発売元のシグマは、後にサウンドノベル『街』の開発に係わっている。
- ▶ 締め切りに間に合わなかったのでバグROMをそのまま任天堂に送りつけたら、なぜかOKが出てしまい、そのまま発売になったという逸話がある。
 - ▶ その結果、シグマはライセンスを剥奪されたとの噂も。
- ▶ 「ハード性能がこのゲームに追い付いていないだけ」という謎の擁護意見がある。同じ日に発売された『ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙』や、同じ年に出た『ファイナルファンタジーV』『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』などを見れば明らかである。
- ▶ そのほか、狙ったバカゲーだが結局クソゲー判定になったものにはこれがある。

+ バグを使った動画