

超兄貴

【ちょうあにき】

ジャンル	横シューティング
対応機種	PCエンジン スーパーCD-ROM2
発売元	メサイヤ（日本コンピュータシステム）
発売日	1992年12月25日
定価	7,200円
分類	バカゲーでありクソゲー扱いされやすい名作判定（一覧は後者）
ポイント	一般人はついてこれない怪世界観、でありながら無駄に良くできている

ストーリー

大銀河ボディービルコンテストで10連覇したビルダー星の帝王「ボ帝ビル」は近隣の星のプロテインを略奪しはじめた。銀河の危機を救うためイダテンとベンテンは天界から飛び立った。

概要

- ▶ 1992年の末に突如登場し、色んな意味で話題となったゲーム。
- ▶ マッチョな筋肉で塗り固められた世界観、あまりにも異質すぎるデザインにより、PCエンジン屈指のバカゲーとして名を轟かせる事になった。
- ▶ 一人プレイ専用、全5ステージ（各ステージはいくつかのエリアにて構成されている）。

ゲームとして

- ▶ ゲームを始める前に、三段階の難易度選択と、自機をイダテン（男）かベンテン（女）から選択し、ゲームスタート。
 - ▶ 十字キーで自機を8方向に操作、Iボタンを押すとショット、IIボタンを押すとボムを撃つ。
- ▶ Iボタンを押しっぱなしにし、頃合いがきた時にボタンを離すと、ドピュッと一撃必殺技の「メンズビーム（イダテン）、スプラッシュビーム（ベンテン）」を放つ事が出来る。
 - ▶ いわゆる溜め撃ち扱いの攻撃で使用制限は無いが、ビームを発射する間に隙が生じ、危険を伴う事になる。またメンズビームは発射の反動で若干後方に下がるのでかわしたはずの弾に当たる場合もあるので注意が必要。
 - ▶ メンズビームは一方型、スプラッシュビームは拡散型の攻撃を放つ。すべての敵を貫通して広範囲に攻撃を当てやすいメンズビームを持つイダテンの方が扱いやすいキャラだが、攻撃力はベンテンのスプラッシュビームの方が高く、密着して全弾当てた時のダメージはメンズビームの比ではない。
- ▶ IIボタンを押すと弾数制限がある広範囲に攻撃できるボムを発動できる。
 - ▶ 爆風に弾消し能力はあるが自機が無敵になるわけではないので敵の体当たりなどはしっかりかわす必要がある。
 - ▶ またレーザー、ウェーブなど一部消えない敵の攻撃も存在する。
- ▶ 時折敵が落とすアイテム「プロテイン」を取る事により、威勢の良いボイスと共にパワーアップ（本作ではビルドアップという名称）する。
- ▶ ステージを進めていくと、お供キャラ（オプション）である、アドン、サムソンが現れ、自機の下にくっつく。
 - ▶ アドン、サムソンには自機同様に当たり判定が存在し、数発の被弾には耐えられるが一定以上のダメージを受けると「兄貴ィ〜!!」の断末魔の叫びとともに撃沈してしまう。
 - ▶ また、アドサムは個別でパワーアップするので、自機だけではなく、彼らにもプロテインを与えなければ強く

ならない。

- ▶ IIボタンを押しながらIボタンを押すとホームングアタックを発動、オプションがオーラを放ち体当たり攻撃をする。
- ▶ 稀にアドサムの変わりに、メサイヤの看板(?)キャラである「うみにん」がオプションに付く事がある。(隠しキャラ扱い)
- ▶ これとは別にレアオプションとして「天使」が存在するが上記3人のインパクトに負け存在感が無い。
- ▶ イダテン、ベンテンは敵および敵弾に当たると一発でミスになり、エリアの最初に帰り復活する。ボス戦の場合はボスからやり直しとなる。オプションが無くなり、ショットが一段階パワーダウンするので、ミスする場所によっては復活が困難な場合もある。
- ▶ 自機の移動速度はセレクトボタンによっていつでも自由に変更可能。ボス戦など、勝てないと思った場合は移動速度をこまめに調整するだけで大分楽になる。
- ▶ 残機が0になると5カウントとともにアドン&サムソンがポーズングをとりながら登場、カウント0になると「もう駄目だぁ〜!」という声とともにゲームオーバーとなる。

総評

- ▶ 見た目のイちゃってる具合とは裏腹に、ゲームとしては極めてまともなシューティングであり、すんなり入り込める内容である。
- ▶ 実はメガドライブにてリリースされた薄幸の良作シューティング『ジノグ』をベースにしている。ステージクリアBGMはジノグのそれをアレンジしたものである。
 - ▶ ジノグは不気味さ、気持ち悪さを強調したグラフィックだが、超兄貴はカラッと明るくユーモアのあふれるもので方向性は正反対である。
 - ▶ またジノグはグラディウスとスクランブルを足したような地形があったが、超兄貴は最終面を除きほぼ地形を気にしないで進めることができる。
- ▶ 外見が毒電波満載のゲームなので、「どうせ見た目倒しのクソゲーだろう」と思われがちだが、シューティングとしての出来は、良作ぞろいのPCエンジンシューの中でも決して見劣りしないレベルである。
 - ▶ プレイ感覚はメサイヤが以前出したエルディスに似ていると思う。
- ▶ 現在はバーチャコンソール、ゲームアーカイブスの両方で配信中。ちなみにオリジナル版の発売日はクリスマスである。

その他

- ▶ BGM担当は後の超兄貴シリーズをも手がける事になる葉山宏治氏。本作からすでに曲の評価は高く、ゲームよりも本作のサントラCDの方が高売上だったという逸話がある。
- ▶ 登場キャラの「アドン」「サムソン」などの元ネタは、本サイトではあまり大っぴらに表現するのはアレなので割愛するが、今風でいえば「アッー!」な雑誌である。
- ▶ 開発途中、タイトルが『超兄貴』から『超裸漢マッスルシューター』に一時変更されたことがある。スタッフ曰く「上層部の意向でタイトルが変更されそうになったが、開発部のクーデターにより超兄貴に戻った」とのこと。
タイトルを変更しようとした上層部の意向もわからなくはないが、代替タイトルが**超裸漢マッスルシューター**であるあたり、上層部も大分アレだったと思われる。ゲームの本質を上層部がきちんと理解していた、と解釈もできるが...
- ▶ 続編に『愛・超兄貴』があるが、こっちはゲームとしてもクセのあるシューティングでアクが強くなっている。また、愛~をもってメサイヤはPCEソフトのリリースを終える事になる。
- ▶ 以前はこういった「奇抜な設定の良作」もひっくるめて「クソゲー」と呼ぶ傾向があった。