

キャディラックス 恐竜新世紀

【きゃでいらっくす きょうりゅうしんせいき】

ジャンル	ベルトアクション
対応機種	アーケード（CPシステムダッシュ）
販売・開発元	カプコン
稼動開始日	1993年
分類	ちょっとバカゲー クソゲー扱いされやすい良作 一覧では後者に該当
ポイント	恐竜の保護？ 敵も味方も攻撃力高い 米国アニメが原作なので、日本では原作の知名度が薄い

- ▶ [概要](#)
- ▶ [システム](#)
- ▶ [長所](#)
- ▶ [難点](#)
 - ▶ [難易度の高さ](#)
 - ▶ [その他](#)
- ▶ [バカゲー扱いされやすい所？](#)
- ▶ [評](#)
- ▶ [何故埋もれてしまったのか](#)
- ▶ [海外版](#)
- ▶ [余談](#)

概要

米国生まれのコミック及びそれを原作にしたアニメ化作品が原作のベルトスクロールアクション。人類と恐竜が共存する世界を舞台に、恐竜を利用して悪事を働く組織を壊滅する為、4人の戦士が戦いに挑むという設定。

全8面、3面は実質ボーナスステージ。

システム

- ▶ 基本操作は同社の他のベルトアクションに準じている。
 - ▶ ボタンは攻撃とジャンプの2ボタン。それに加えてコマンド入力で固有技を出すことが可能。
 - ▶ 『キャプテンコマンドー』同様8方向への自由なダッシュが可能。
本作の特徴としては、レバー2度入れのダッシュの2度目を入れっぱなしにする必要が無いこと、どの方向にダッシュしてもダッシュ攻撃が真横のみである事くらいであろうか。
 - ▶ 連続攻撃を当てると追加でダメージが入る。
 - ▶ 銃器の弾が切れると投擲や打撃武器に変化するなど芸の細かい所もある。
- ▶ プレイヤーキャラは「ジャック」「ハンナ」「ムスタファ」「メス」の4人。それぞれバランスキャラ、武器の扱いが得意、スピードキャラ、パワーキャラ。ハンナは銃器類の連射速度、一度に発射できる弾数が多いが、特にそれでゲーム中に有利になる事はない。

可能筐体の設定次第で3人まで同時プレイ可能。

長所

- ▶ プレイヤーの攻撃力の高さ
 - ▶ プレイヤーの基本攻撃力は非常に高く、連続技1セットで敵の体力を半ゲージは奪える。ダッシュ攻撃と併せ、敵をなぎ倒していく感覚はかなり爽快である。
 - ▶ 『ファイナルファイトONE』のZERO仕様の2人に良く似ていると言える。
- ▶ 回復アイテムの種類の多さ
 - ▶ カプコンベルトゲーの中でも回復アイテムの種類が非常に多く、見た目が楽しい。
- ▶ 非常にシンプルなシステム
 - ▶ 従来のファイナルファイトタイプのベルトアクションに準じたシステムで構成されており、同期の『エイリアンVSプレデター』等の複雑なシステムやコマンド技が少なく、非常に取っつきやすいシステムになっている。
 - ▶ そのため熟練者はすぐに操作に慣れる事ができ、ベルトアクション初心者にも勧められる作品となっている。
- ▶ BGMが非常に良い
 - ▶ カプコン作品の中でも埋もれてしまった作品だが、耳に残る曲が多く、正に隠れた名曲群と言える出来。特に人気なのは、1-1の曲『キャディラックス~4人のヒーロー達』。ゲーム中のパートはわずかだが、非常に爽快な一曲。

難点

難易度の高さ

- ▶ システムがシンプルでプレイヤーキャラが強い反面、難易度は高く設定されている。詳細は以下の通り。
 - ▶ 回復アイテムの少なさ
 - ▶ 後半戦以降は回復アイテムの量が少なくなる。例えば5面は開幕のシーンで肉が2つあるが、それ以降は後半に入るまで回復はお預けになっている為、立て直しが非常に厳しい。
 - ▶ 敵の攻撃力が非常に高い
 - ▶ プレイヤーの攻撃力は高いが、敵の攻撃力も高く設定されている。敵の連続攻撃を食らうとメガクラッシュで脱出しない限り一気に半分以下にされてしまう。
 - ▶ 強敵ボスが多い
 - ▶ 非常に強いボスが多く、1面ボスの「バイス」から苦戦を強いられる。
 - ▶ 2面の「アトミック」やラスボスの「Dr.フェンデッセン」など弱いボスも存在する。
- ▶ 上記の点から、本作は協力プレイと連コインプレイを前提とした**海外向け**にターゲットを絞った作品と思われる。
とは言え、あちらから見れば1コインできるのも難点と言えるのだが...

その他

- ▶ 極端な強さのムスタファ
 - ▶ プレイヤーキャラ達は一見個性的な能力を持っていて様々なプレイスタイルを楽しめるように見えるが、実はムスタファが群を抜いた高性能。
 - ▶ ムスタファのダッシュ攻撃の性能が非常に強いため、他のキャラを選ぶ意味はほとんど無くなってしまっている。
 - ▶ ただ、協力プレイ時の味方投げ(2人以上で数秒重なりと発動)の性能や発生無敵時間についてはムスタファの性能があまり良くなく、ジャックの味方投げが最強。その場合はジャックの方が有利と言われている。
 - ▶ 道中のイベント自体は各キャラ毎に台詞が変化するので、ストーリー面ではキャラ選択の意義はある。
- ▶ システム面等に新鮮味が少ない
 - ▶ 同時期に発売された斬新なシステム(*1)を盛り込んだ同社ベルトアクション群とは違い、これまでの

『ファイナルファイト』ベースのシステムで構成されており、これと言った特徴が無い、平凡な作品になっている。

バカゲー扱いされやすい所？

- ▶ プレイヤーキャラクター達の目的は**恐竜の保護**であるが、恐竜に対しても攻撃が可能で、保護しているように見えない。
 - ▶ 恐竜は敵でも味方でもないという立ち位置。肌が緑のときはおとなしいが、攻撃を受けると肌が紅潮して怒り出し、人間を見境無く襲う猛獣と化す（最初から怒っているやつもいる）。
 - ▶ しばらく放っておくか、攻撃して体力を0にすれば再びおとなしくなり、どこかへ去っていく。なので必ずしも恐竜と戦う必要は無い。
- ▶ コンティニュー画面は『天地を喰らうII』等と同様、敵が脅してくる演出になっているのだが、「それじゃあな! あばよ!」等の台詞をしゃべりながら脅してくる。
- ▶ 撃破後、「恐竜の力で本気を出してくる」と言っときながら弱体化する5面ボスの「モルガン」及び「モルギー」。

評

グラフィックの描き込みやBGMの評価が高いのだが、ゲームのバランスが大味であった事やベルトアクション乱発期に発売してしまったことが重なり、他のベルトアクションと比べてパツとしない印象に終わってしまった作品。「知る人ぞ知る名作」である。

とはいえ本来海外向けにリリースした作品なので、日本での知名度が低かったり、バランスがあちら向けに調整されているのも不思議はない。

ちなみにアメリカでは原作が有名作品なので、セガCDで同原作の3Dシューティングゲームがリリースされている。

何故埋もれてしまったのか

同時期にリリースされていた『パニッシャー』等と比較して、ゲームバランスがやや大味である点と、『パニッシャー』と比べて原作の国内での知名度も皆無(*2)で稼働していた店舗も少なかったことが敬遠された原因と思われる。

また斬新さや魅力的なシステムが少なく、同じく埋もれてしまった『パワードギア』とは違い、根強いファンも少ないという事も一因だろう。

海外版

- ▶ 海外版ではクレジット投入前のOPの構成が大幅に異なっている(BGMは一緒)。また敵の名称が国内版と異なっている。

余談

- ▶ 『パニッシャー』と同時収録でサントラが出ているが、ボス2イントロの曲が収録されていない。ボス1と共通と説明されているが、本当はボス2にも固有のイントロが流れる。
- ▶ 本作は、**とある人物**が積極的に持ち上げていた作品である。確かに本作は悪い作品では無いが、その人物が問題の多い人物なので、一部では「あいつが異常に持ち上げていたゲーム」という微妙な印象を持たれてしまっている。そういった点でも本作は不運なのかもしれない。