

# 1944 THE LOOP MASTER

【いちきゅうよんよん ざ るーぷ ますたー】

ジャンル	シューティング
対応機種	アーケード
販売元	カプコン
開発元	ライジング、エイティング
稼働開始日	2000年
分類	特定のファンには黒歴史 ゲームバランスが不安定 一覧では後者
ポイント	連射装置必須
<a href="#">19シリーズ(カプコン)リンク</a>	

## 概要

カプコンが誇る名物シューティングである19シリーズのAC最終作。開発元が別会社（ライジング/エイティング）になり、ゲームの雰囲気も以前作とはかなり変わっている。システム（サイドファイターの復活、ショットが1942型の前方向オンリー化）、世界観は初代作への原点回帰を目指す意図が感じられるが、前作『19XX』のオーソドックスなスタイルと比較するとスティックな方向転換であり、多くのユーザーの望む方向性とは異なっていたようである。

8方向レバーと2ボタンを使用する（筐体によってはショット連射ボタンが付けられているものも）。ショットボタンで攻撃、ボムボタンでボムを発射。

このゲームの最大のポイントが「チャージアタック」である。ショットボタンを押しっぱなしでタメることで画面左下の「CHARGE」ゲージが溜まり、フルになってからボタンを離すとチャージアタックが可能となる。使用中は自機が高高度に上昇、一定時間敵の攻撃を受けない無敵状態になりショットが強化される。ただし、チャージアタック使用後はオーバーヒートし、一定時間チャージ不能になる。序盤のボスを一撃で粉砕するほど強力だがオーバーヒート時間が長く、前作の「マーカーショット」が終始撃ちまくれた事と比較すると使用場所を考える必要がある。戦略性という観点からは悪くないシステムだが、ステージが進むと敵の攻撃は終始激しいため最終的には素の状態でも敵を捌くテクニックがないとクリアは難しい。チャージショットを除き、自機が前方にしか攻撃できないため、敵を撃破する順番をよく考えないとかなり苦しい展開になる。

ライフ制を採用しており、敵に当たるか敵の攻撃を受けると画面左上のPOWゲージが減少し、全て無くなった時にもう1度攻撃を受けるとゲームオーバーとなる。ライフ制ではあるが、ステージクリアでライフが回復しないため実態は残機制とさほど変わらない。序盤4-5ステージ程度はライフでゴり押しするのも難しくはないが、全15ステージ踏破を目指した場合、序盤でダメージを食らっているようでは望みが薄い。『ファイナルファイト』や『パワードギア』のような連コインプレイを促しているとも考えられるが、そのようなプレイスタイルは定着しなかったようである。

地上物（倉庫など）を通常ショットで破壊すると金塊が、チャージショットで破壊すると金塊2個分の価値があるフルーツが出現し、10個集めるごとに「ゴールデンファイター」が画面左上か右上から出現する。それを破壊するとサイドファイターが2機補充されるアイテムが出現する。サイドファイターはチャージショットやボム使用中にボムボタンを押すと、敵に特攻して大きなダメージを与えてくれる。また、金塊10個分の価値がある大きな金塊も存在する。

サイドファイターは通常ショット時の補助のみだけでなく、特攻時にも必要であり、特にボス戦ではサイドファイターの特攻を使わないとボス戦が長期戦となり非常に危険である。よって、道中で金塊を出す建物が多数ある場所を覚え、

その上でチャージゲージを事前にタメておき、多数の金塊カウントを狙うのはプレイの上で必須である。サイドファイターのストックが切れると中盤以降のプレイは困難であろう。

ただでさえ最初から全体的に敵がカタク、弾数も多いので難易度は高い。また、攻撃を受けると一段階パワーダウンしてしまう。最高火力ですら敵に押されがちなのにパワーダウンしている状態なら尚更。

本作をプレイする上では連射装置が半必須である。とにかく連射を要求されるゲームで、通常ショット時は無論、チャージアタック中も連射すればするほど威力が上がるからである。それに、1面1面は短めとは言え全15面という長丁場となるゲームなので、連射装置無しでは腕が間違いなく痛くなる。

ハードロック調のBGM、そしてドット絵の描き込みはさほど悪くはない。しかし、上述の多めなステージ数、それでいて最初から高い難易度、さらにはダメージを受けると戦況が不利になってしまう極端なゲームバランスなど、前作である『[19XX](#)』と比べると、取っ付きが悪くなってしまった感は否めない。

## 参考動画

## 外部リンク

[公式での紹介](#)