

注意:このページではアーケード版『サンダーフォースAC』と、そのSFC版移植にあたる『サンダースピリッツ』について紹介している。両者共に劣化ゲー判定ではあるが、その意味合いは異なっている。

- ▶ [サンダーフォースAC](#)
 - ▶ [概要](#)
- ▶ [サンダースピリッツ](#)
 - ▶ [概要](#)

サンダーフォースAC

【さんだーふぉーすえーしー】

ジャンル	横シューティング
対応機種	アーケード
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	テクノソフト
稼動開始日	1990年
分類	微妙逆移植判定
ポイント	メガドライブ版と大差無いクオリティ アーケードで出す意味合いが薄い 一部ステージの差し替え
サンダーフォースシリーズリンク	

概要

100年にわたるオーン帝国との戦いで衰退した銀河連邦は、状況を打破するためにオーン帝星の攻略を図る。オーン帝星は5つの惑星に点在する亜空間転移システムと無人防衛システム（ケルベロス）に守られており、連邦は総力をあげ高機動戦闘機「STYX」を開発した。その「STYX」ステュクスがオーン帝国に立ち向かう、という設定の横スクロールSTG。

十字キー、3ボタン（ショット、武器切り替え、移動速度切り替え）でプレイ。全8面（下記のスピリッツも同様）。本作はメガドライブ版『サンダーフォースIII』のアーケード版逆移植にあたる作品。家庭用ゲームがアーケードに移植される事は稀で、いかにMD版IIIの人気が高かったのかが伺える。原則的にMD版を忠実に再現した内容だが、ステージ4~5が専用ステージに差し替えられたり、アーケードという事でMD版に比べ1UPアイテムの数が減らされていたりと、相違点も若干存在する。

しかし残念ながら当時のアーケードゲームとしては問題外と言えるほど低品質のグラフィックであり（メガドライブ互換基盤で製作されている）、新規ユーザーからは「外観がチープで、特にプレイしたくなるような魅力が無い」と相手にされず、一方MD版のファンからしても敵パターンもオリジナルステージを除けばほぼMD版と同じ攻略法が通用してしまうため「わざわざコインを払ってまでプレイする程の魅力が無い」と不評という意味では一致してしまい、ほとんど話題になることもないまま店から撤去されてしまった悲しき存在であった。

サンダースピリッツ

【さんだーすぴりっつ】

ジャンル	横シューティング
対応機種	スーパーファミコン
発売元	東芝EMI
開発元	テクノソフト
発売日	1991年12月31日
分類	劣化移植判定
ポイント	BGMパペーパー

概要

上記のAC版をSFCに移植したのが本作『サンダースピリッツ』である。よく誤解されがちだが、あくまでもACの移植であり、MD版IIIの移植では無い点に注意（もちろん、AC自体がMD版IIIの移植なので本作も共通点が多いが）。

残念ながら、本作はAC版同様、あまりいい評価は得られていない模様。本作の出来の悪さを決定づけているのはSFC音源を差し引いてもへおいBGMと簡単に処理落ちしてしまう事である。新曲の評価はそこそこののだが、「パペーパー」と形容されるBGMの崩壊ぶりは、元ネタであるMD版III及びACの流麗なメロディラインが台無しになってしまっている。また、ボスを倒したときの効果音が「ボボボボ」と異様に濁っていたりアイテムを取った時の音声までこもっている。さらに、画面に敵が全くいなくても、ファイアー（自機から上下方向にミサイル発射）を使うと必ず処理落ちするためゲームスピードがかなり落ちる。

6面の大型戦艦「ケルベロス」がオリジナルの戦艦に差し替えられている。また、戦艦を破壊した後、隕石群を避けた後、オリジナルのボスと戦う展開となる。オリジナルボスの出来は悪くはないが、隕石群シーンが妙に冗長で、ボスまでアイテムも一切出現しないので、バランス面という意味では疑問が残る。8面は有機物の体内のようなR-TYPE風のシーンに切り替わる。雰囲気、オリジナルのボスは悪くない。

オリジナル要素に加え、多重スクロール、ラスタースクロールもそれなりに頑張って移植した意欲はうかがえるが、上述のBGMの出来の悪さと処理落ちによる完成度の低さで当時のシリーズファンからは悪評を得てしまい、AC、スピリッツ共に、黒歴史扱いされるハメになる。尤も、目立ったところもないが特にゲームとして出来の悪い部分もないACと本作を同一視しようとするのもどうかと思うのだが、皮肉にも[ファンの心を2度ブロークンした続編](#)が発売されてからはオリジナリティの良さなどから再評価されている。