

魂斗羅(MSX2版)

【こんたら】

ジャンル	アクションシューティング
対応機種	MSX2
発売・開発元	コナミ
発売日	1989年5月26日
定価	5800円
分類	劣化移植判定
備考	バーチャルコンソール:2010年2月2日より配信/800Wiiポイント
魂斗羅シリーズリンク	

概要

魂斗羅とは「熱い斗魂とゲリラ戦術の素質を先天的に併せ持つ最強の闘士」の呼称である。そのシリーズ第一作目は、湯水のように湧き出るエイリアンをマシンガンや5WAYで虐殺しまくる爽快感溢れるアクションゲームの傑作である。オリジナルのアーケード版、移植のファミコン版共に評価が高いこのゲームを、今度は「コナミ+MSX」という黄金タッグでMSX2に移植したのがこの作品。コナミのMSX作品と言えばグラディウス2にパロディウス、スペースマンボウにメタルギアと傑作が勢ぞろい、本来ならば駄作など生まれるはずは無いのだが、

問題点 ~どこらへんが魂斗羅なのか説明してくれ~

オリジナルのゲームシステムは、「プレイヤーの任意によるスクロールアクション」である（擬似3Dステージなどもあるが）。しかしMSX2にはハードウェア横スクロール機能がないため、画面切り替え方式に変更されてしまったのである。そのせいで完全にゲーム性が変質してしまった。

- ▶ 元々スクロールに弱いMSXに配慮したのか、2D面ではスクロールせずに1画面ずつ切り替わる仕様に変更。**テンポ悪っ!**
- ▶ 何故かライフ製。「ハードコア」でもあるまいし、一発即死の緊張感が完全に台無し。
- ▶ アイテムが変な方向に飛ぶ。「あれお前どこ行ってん」と思ったら次の瞬間空から降ってきた。
 - ▶ んで、アイテムを取ったら武器が切り替えられるってこの仕様も**テンポ悪っ!**
- ▶ 雑魚がワラワラ出てこない。ファミコンだってもっとどっさり出てきたと言うのに。
- ▶ 元からアーケード版の「爆破される橋」等のフィーチャーを削っておいて、新たに追加した無駄に数の多いオリジナルステージが蛇足以外の何者でもない。
 - ▶ しかもオリジナルステージの構成がどれも既存のステージの使い回しで新鮮味に欠ける。一応下や左スクロールの面があるが、無理矢理変化を付けようとしたとしか言いようが無い。
- ▶ おまけに魂斗羅名物のスプレッドガンも登場しない上、ステージをクリアすると前のステージで獲得した武器が没収され、勝手にマシンガンに切り替わる仕様となっている。
 - ▶ 追加武器のリアーガン(グラ と言うところのテイルガンに相当する武器)も不自然。使い勝手はともかく見た目が間抜けで魂斗羅の武器の中でもかなり浮いた物になっている。

総評

こんな体たらく故か「コナミのMSX作品唯一の失敗作」とまで言われる破目に、MSX2で同様なアレンジが加えられたゲームにはタイトーの『ラストンサーガ』があるが、こちらは「オリジナルを知らなければ十分遊べる」レベルの劣化にとどまっていた。しかし本作はオリジナルと比較するまでもなくゲーム性そのものが破綻しており、珍作『スー

パーマリオブラザーズスペシャル』（ハドソン、PC88）と同レベルの失敗作と断ぜざるを得まい。

評価点

- ▶ 前半面の道中が演出がカットされている所を除いて当時の魂斗罗の移植の中でも一番のAC版ベースになっている点。
 - ▶ 本作は長年AC版がベースのステージ構成が楽しめる唯一の家庭用移植だったが、後に『オレたちゲーセン族』等のAC版移植により本作の唯一の存在意義は無くなった。
- ▶ 『Hard Corps: Uprising』に先駆けてプレイヤーが成長する点。

余談

しかし何故かこのMSX版がファミコン版よりも先にバーチャルコンソールで配信された。どう言う神経してんだ。