

メタルスラッグ4

【めたるすらっくふぉー】

ジャンル	アクション	
対応機種	アーケード(MVS)	
販売元	サン・アミューズメント	
開発元	メガエンターテイメント ノイズファクトリー	
稼働開始日	2002年	×
分類	特定ファンにとって黒歴史のゲーム ゲームバランスが不安定 一覧では前者に指定	
ポイント	やや理不尽な難易度 使い回しの嵐でメリハリがない	
メタルスラッグシリーズ・関連作品リンク		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [基本システム](#)
- ▶ [問題点](#)
 - ▶ [過去作の使い回しの嵐](#)
 - ▶ [調整不足と見られる点](#)
 - ▶ [その他批判されがちな所](#)
- ▶ [賛否両論点](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [余談](#)
- ▶ [家庭用移植](#)

概要

テロ組織「アマデウス」が軍のコンピューターすら侵すウイルス、「ホワイト・ベイビー」を誕生させるという声明がインターネット上で告知され、PF隊のターマとスパローズのエリはホワイト・ベイビーのワクチンプログラムの作成チームの護衛を、マルコとフィオ、そして新人のトレバーとナディアの4人が、アマデウスの殲滅を命じられる、という設定の横スクロールアクションシューティング。全6面。本作は初めてレギュラーメンバーの追加・入れ替えが行われた作品でもある。

今作は販売がサン・アミューズメント(現:SNKプレイモア)、開発が今までの旧SNKスタッフ(旧ナスカ含む)ではなくノイズファクトリーへの外注となった。またスポンサーである韓国企業メガエンタープライスの無理難題な注文もあった(そのせいだけではないだろうが)、お世辞にも内容は褒められたものではなかった。

基本システム

8方向レバー+4ボタン(射撃、ジャンプ、手榴弾、メタスラアタック)で操作。本作よりメタスラアタックがDボタンに割り当てられるようになり、メタスラアタックが暴発する事が無くなった。これは家庭用版で設定可能だったが、本作で

アーケード版でも使用可能となった。

本作の武器は前作までのBIG系武器とモビルサテライトは登場せず、その代わりに新兵器「ダブルマシンガン」が追加。

今作のみ、勲章(青、灰の2種類)を取った後、一定時間以内に稼いだ点数に応じてステージクリア時にボーナスがもらえる「メタリッシュシステム」がある。

インストでは4種類書かれているが、実際は2種類のみ登場となっている。

選択できるプレイヤーは日本国籍の『ターマ』と『エリ』が削除されて、代わりに『トレパー』と『ナディア』が追加。

それぞれ近接攻撃に独自の特徴があり、前者は韓国籍ということもあって蹴りで、後者はスタンガンで攻撃。

他前作でレベルアーマーを奪うシステムの上位互換として敵の戦車を奪ってスラッグにするシステムが登場。

問題点

過去作の使い回しの嵐

- ▶ 本作の敵キャラ、背景、ボスは過去の作品のものを継ぎ接ぎした使い回しだけである。以下に一例を挙げる。
 - ▶ 1面のボスのバルカン、誘導ミサイルは『1』ラスボス、『3』最終面道中に登場したモデンヘリの使い回し。
 - ▶ 1面の最初のルートはほぼ『2』、『X』の5面そのまま。車の配置もほぼいっしょ。
 - ▶ 2面は前半『1』の5面、後半は『1』の2面と4面、最終面をベースにしている。というか、ほぼ継ぎ接ぎ。
 - ▶ 2面のボスの本体はモデン打ち上げシャトル、巨大キャノン砲は『2』、『X』の4面ボスキャノン砲そのままである。
 - ▶ 3面のボスは『1』、『X』の巨大戦車がベースで、誘導ミサイルは『3』の3面ボスの誘導ミサイルである。回転ノコギリはオリジナルドットであるが、一目で分かるほど描写がショボい。
 - ▶ 4面ゾンピルート後半は『1』の4面前半の使い回し。しかも分岐で行けるミイラルートは『2』等の使い回し。
 - ▶ ラスボスの第二形態時に登場するビットは『3』の武器『モビルサテライト』。
 - ▶ 1面と最終面に登場する研究員は『3』の2面の研究員。
 - ▶ なお、1面のとあるルートと最終面では研究員が撃ってくる弾に当たるとプレイヤーが猿人になるが、これは『3』に出てきたウータンのグラフィックをほぼそのまま使い回している。ついでにショットの形状も一緒。
 - ▶ 5面の海賊は『2』、『X』のアジラピア兵そのまま。ただ海賊っぽく衣装を変えただけである。

調整不足と見られる点

- ▶ あからさまな調整不足とゲーム性の劣化、一部のステージが異様に難しい。
 - ▶ 3面の雪国ステージだが分岐点で下のルートへ行き後半に進むと滝のステージになるが(ここもやはり使い回し)、大量の敵兵、弾が出てくるし足場から落ちたら死ぬ、と非常にいらつかせるステージ
 - ▶ 5面の船上のステージだが、上から爆撃ヘリ、しかし足場が不安定と相当立ち回りが辛く、ここでもイライラを誘うハメに。
 - ▶ 前半の2、3面のボスが異常に強い。前者は破壊する順序を考えながら後者は速攻で撃破しないとミスしやすいと下手したら後半面のボスより苦戦する。
 - ▶ ラストステージのワイヤーで移動するところが非常に操作性が悪く、事故死しやすい。下手したら道中やラスボスよりもキツイエリアとなっている。
 - ▶ 武器アイテムはヘビーマシンガン、ロケットランチャー、アイアンリザードがやたらと出現し、一方でショットガン、フレイムショットがほぼ出ないなどバランスが悪い。
 - ▶ 敵キャラの配置も今までの作品と比べ、兵士と戦車の配置が雑になった感じは否めない。とりあえず適当に戦車と兵士をおいておけばいいという感じでやる気のない配置。それに弾が異常に多かったり明らかにプレイテストをしたのかと疑問を思わせるステージもある。
 - ▶ 目玉システムのメタリッシュのエンブレムの配置がやはり雑な配置。稼ぐ場合には危険なポイントにわざわざ

ざ行かなければいけない。

その他批判されがちな所

- ▶ ラスボスの『アマデウス』は誰がどうみても**ロツマンのDrワリー**である。(一応『2』、『X』の背景キャラとして先生として登場してるがその使い回し)しかしボスの強さは一部の攻撃が強力だが、上記でも書いてあるが前半面ほどまで強くない。
- ▶ 最後の工場から逃げるシーンで爆風に巻き込まれるか否かでエンディングが分岐するが.....爆風に巻き込まれるとしょげながら入院。エリとターマが笑いながら見舞い、巻き込まれないと食い過ぎで太って終わるというわけのわからないオチ。
- ▶ 今作はターマ、エリ(どちらも日本国籍)が支援に回ってプレイヤーキャラとして使えなくなり、代わってトレバー、ナディアが使えるようになったが、トレバーは何故か韓国人である(多分スポンサーの要求だろうが)、彼の立ち近接の蹴り攻撃で敵兵士を倒すと、1,000点と高い得点が入るが、硬直時間が長く危険なため、クリアする上では非常に不利と言わざるを得ない。また、ナディア(ちなみにフランス人)の立ち近接のスタンガンは機械系の敵にもダメージを与えられるが、点数が**100点**と低い点になってしまっている。それで特に有利になることはない。しかも**モーションはエリの使い回し**である。稼ぎにも使い勝手が悪く、メタリッシュを狙いにくい。
 - ▶ そのため結局はマルコ、フィオの二択が良いというオチ。
 - ▶ ちなみに、ゾンビ状態でマルコが死ぬと何故かトレバーの死にボイスが流れるというバグもある。
- ▶ デモや説明書ではモーデンの脅威が再び云々といわれているが、結局このモーデンやアレン(名敵役)は偽者で、こいつらが何をがしたかったのかまったくわからずに終わる。
- ▶ 本作で新しく登場した乗り物に全て**スラッグ**の名が付いてない。
- ▶ スラッグの耐久力
 - ▶ 本作で敵から奪った戦車はダメージを受けた時の無敵時間が無く、連続で敵の攻撃を受けるとすぐに破壊されてしまう。これを回避するためには今まで以上に慎重に進まなければならない。
 - ▶ 一方メタスラやスラグノイドは敵の攻撃力によって受けるダメージが変化するように変更されている。メタスラの耐久力が一見タフになっているのはこのため。
- ▶ シリーズ特有のコミカルさがほとんどない。
 - ▶ 従来はにやりとするような小ネタが随所に仕込まれていたが本作では新しいネタをみかけなくなった。
 - ▶ とんでも展開とマッチしたユーモラスなアクションや演出が見ものであったが本作では極端に減っている。

賛否両論点

- ▶ 絵のタッチの変化
 - ▶ 森気楼氏がカプコンに移籍したため、TONKO(せんのおき)に変更。森気楼氏のタッチはリアルチックだがTONKO氏は割とあっさりしておりここでは微妙に評価が分かれる。
 - ▶ 同氏は以前、家庭用版初代メタルスラッグのキャラクターイラストを担当していたので、本作で初採用では無い。他にも『6』、『7』のイラストも担当している。
 - ▶ キャラクター選択画面も従来と変わりあっさりしている。(従来は良い意味で濃ゆい)
 - ▶ 続編で濃ゆい選択画面が復活している。

評価点

- ▶ 作曲家が餓狼伝説を担当した田中敬一氏だからか、今までの曲の感じは違えどもBGMの質が良い。同じ時期に出ていた『KOF2001』、『2002』よりも遙かに良い。
- ▶ メタスラアタックの暴発を防いだこと。
- ▶ 後のシリーズに引き継がれるダブルマシンガンが初登場。

...くらいしかない。

総評

敵の戦車を乗っ取って自分が乗り込んだり、稼ぎ用の新システムを搭載したりと多少の工夫がなされていたのだが、使い回しの多さや上記のバランスの悪さを補うほどの魅力は得られなかった。また、上述のように日本国籍のキャラを削除してその穴に韓国籍のキャラが入っているなど露骨な変更でファンの怒りを買っている。さらにコミカルかつユーモラスな作風がハード路線に移っている。そのため本作は5共々シリーズの汚点扱いとなっている。

また『6』は『3』の続きということになってるので『4』、『5』ともに実質正史にはほぼ無かった扱いにされている。『5』の方は新兵器スラグガンナーが『6』に登場するプロトガンナーの完成型ということで一応は繋がりが見られるが、『4』の場合は3D版のメタスラのカスタマイズによって本作のみのスラグに改造することが出来る(*1)他、『メタルスラグコンプリート』の書き下ろしイラストでトレパーとナディアが書かれているので実際は黒歴史扱いされていないのが現状である。

余談

月刊アルカディアの初回全国一位取得者のスコアネームが「コピペゲーはよくないとおもいます」だったというスキャンダルがある。

家庭用移植

- ▶ 家庭用ネオジオ
 - ▶ 当然ながら良移植。SNK倒産後初のメタスラ移植でもある。
- ▶ プレイステーション2(単品) 7140円
 - ▶ 前作の移植版に登場したアナザーミッションが削除され、代わりに1つのステージだけを練習することが出来るモードが収録されているが、説明書のメタリッシュのエンブレムが業務用のインストと同じく4種類になっていて訂正されていない上、前作で気合いの入っていた説明書のボリュームが薄くなっている。またSEとのボリュームがおかしかったり、武器を取った時の声が妙に遅くなるという変なバグが存在する。『メタルスラグコンプリート』版にも何故かこのバグが残っている。この他にもラスボスのBGMが登場時のBGMと逆になってしまうバグも存在する。また何故かパッケージ裏の仕様が一部ことなるパッケージも発売されている。
- ▶ Xbox
 - ▶ ほぼPS2版と同内容だが、前作同様コンティニューするとステージ頭からやり直しとなっている。
- ▶ これらの他にもオムニバスソフト『メタルスラグコンプリート』にも本作が収録されている。