

# 魔境伝説

【まきょうでんせつ】

ジャンル	アクション
対応機種	PCエンジン
発売元	ビクター音楽産業
開発元	アトラス、エイコム
発売日	1988年9月23日
定価	5,200円
分類	クソゲー扱いされやすい良作判定
ポイント	洋ゲーに見えるが、れっきとした国産オリジナル作 スタンダードアクションの良い見本 ポケ ショック注意

## 概要

- ▶ PCエンジン初期にリリースされた正統派横アクションゲーム。
- ▶ 当時のPCエンジンソフトはカトちゃんケンちゃんのような一部アクションプレイヤーからは好評なゲームは存在したものの、スーパーマリオクラスの起爆剤級のソフトは存在せず、シューティングの『R-TYPEI』『R-TYPEII』にてようやく注目を集めたばかりであった。本作はそんな時期に登場したソフトである。
- ▶ 一人プレイ専用、全5ステージ構成。

## クソゲー扱いされやすい理由

- ▶ まず、発売元がビクター音楽産業という点。ここはゲームメーカーとしてはそこそこ古株なのだが、ややイマイチなものも多くここから出るといっただけであまり期待されない面も多々ある。ちなみに現在のマーベラスAQLの源流にあたる会社の一つだが、もう一つの会社であるパック・イン・ビデオは日本を代表するクソゲーメーカーであった。
- ▶ れっきとした国産ゲームなのに、パッケージ絵がどっかのデスクリムゾンと同じ臭いがする洋ゲーチックな絵柄。ターザン男がヒロインを背に大グモと戦っている場面が描かれている。(ちなみに大グモはステージ1中ボスとして登場)
- ▶ さらわれたヒロインを助ける為に、愛用の斧だけを武器にターザンスタイルの男が敵地へ乗り込むという凄まじく硬派な設定。まるでどっかのソード・オブ・ソダンか『ラスタンサーガ』を彷彿とさせる世界が舞台になっている。媚びが全く無い。
- ▶ ゲーム画面も当時の次世代機と思えない程地味。知らない人に「これ洋ゲーの移植だぜ」といっても信じるレベル。
- ▶ しかし、そんな外見の印象とは裏腹にゲームとしては驚く程に作られた良作なのである。

## 評価点

- ▶ なんといってもゲームバランスが絶妙すぎる点にある。難易度はやや高めだが、パターンを覚えれば必ず先に進め、理不尽な場面に詰まるなんて事は全く無い。プレイヤーの腕前がちゃんと反映されるという、アクションゲームの鑑のような存在である。
- ▶ 操作性も完璧そのもの。ちょっと慣れれば手足の如く自由に操作できる。クソゲーの一因として極度の操作性の酷さがあるが、このゲームにはそんなものは無縁である。

攻撃ゲージなるものが存在し、ゲージが最大に溜まった状態で敵を攻撃すると、一撃必殺のダメージをあたえる事ができる。

- ▶ ここで重要なのが必殺攻撃を当てると大体の敵がひるみ、間合いを有利に持っていける点にある。これにより「いかに一撃必殺を食らわせ自身の危険を減らせるか」といった攻撃こそが最大の防御な戦略性が生まれる。
- ▶ 逆にゲージが溜まりきらない状態で連打により敵を攻撃しても、敵はほとんどひるまないばかりか、敵によってはダメージすら与えられずに大きな危機に陥りやすい。その為、このゲームにおいて適当に攻撃連打するだけのごり押しは通用せず、大味なプレイは命の危険にさらす結果に陥りやすいのである。
- ▶ 攻撃ゲージは専用アイテムを取る事によりゲージバーが伸び、その伸びたゲージの分も溜めると、さらに強力な攻撃が可能となっている。
- ▶ ゲージ最大の状態で攻撃した時の効果音がとにかく豪快で気持ちいい。特にゲージを限界まで溜めて攻撃した時の演出は、もうとんでもない快感を得られる事は必至なはずである(但し、これは困った弊害もある 詳しくは問題点にて)。
- ▶ 地味ではあるものの、グラフィックの書き込みは当時のPCEソフトの中でも高水準である。また、BGMも非常に上質である。流石は音楽メーカー発売のゲームだと思わざるを得ない。まあサウンドはハドソンによるもののようなが。

## 問題点

- ▶ 特に穴場のある地点では、やや視界が見辛い部分がある。特に連続穴場がある地点では先が見えずに転落死というパターンに陥りやすいが、これは覚えて対処するしかないだろう。
- ▶ 評価点で述べた限界ゲージ溜め攻撃は確かに豪快ではあるのだが、今でいうところのボーンショック(いわゆる光てんかん)が激しく、プレイヤーの目に優しくないので困り者。また、限界の演出がやや過剰なので見慣れてしまうと少しテンポの面で気になる部分がある。
- ▶ ステージ5途中の迷路構造が結構迷う。ルートを知らないと無限ループなんてことも?!
- ▶ エンディングが割とあっさりしていて、見返りが少ないかもしれない。(もっとも、当時のゲームは大体はそうなのだが)

## 総評

- ▶ 異様で地味な外見と、まだ『PC原人』や『天外魔境』といったヒット作が存在しなかったPCエンジンでリリースされた影響も相まって過小評価されやすい運命にあるが、アクションとしての出来は極めて上質な良作である。

## その他

- ▶ 続編に同じくPCエンジンにてリリースされた『[暗黒伝説](#)』がある(発売、製作元は本作とほぼ同じ)。本作とは雰囲気やゲームシステムが変わってしまったが、ゲームの出来は決して悪くない。
- ▶ コナミからMSX用にリリースされた『[魔城伝説](#)』というゲームがあるが、本作との関係は全く無い。
- ▶ ジャレコのアーケードゲーム『ロード・オブ・キング』とスタッフ同じ説がある。