

# エグゼドエグゼス

【えぐぜどえぐぜす】

ジャンル	シューティング	
対応機種	ファミリーコンピュータ	
発売元	徳間書店	
開発元	マイクロニクス	
発売日	1985年11月21日	
分類	劣化移植判定	
ポイント	フラッシュ攻撃	

## 概要

カプコンが1984年に発売した業務用縦シューティング「[エグゼドエグゼス](#)」のファミコン移植版。昆虫型の敵を倒していき、超浮遊要塞EXED EXES（エグゼドエグゼス）を破壊することが目的。本作は徳間書店から発売されたが、これはカプコンが本数制限回避のために販売を徳間書店に頼んだためである（Nintendo DREAM2008年11月号の高橋名人と岡本吉起氏の対談に拠る）。

十字キー+2ボタン（ショット、画面上の敵弾を消すメガクラッシュ）で操作。2人同時プレイが可能で、1P側の自機が「カーネル」、2P側の自機が「サージェント」となっているが性能に差は無い。ステージ数は無限となっており、99面の次がA0面、その次がA1面などと表示される。（正確には、16面構成だが16面クリアで9面に戻る無限ループ）

画面上に出現するPOWと書かれた球を取ると自機がパワーアップする（「WOP」という、1万点入るが初期状態にパワーダウンしてしまうマイナスアイテムもある）。時折画面を横切る マーク「佐吉」を取るとメガクラッシュの回数が1回追加される。

## 問題点

開発元のマイクロニクスの技術力不足なのか、ファミコンのsprイト表示の処理能力の限界上仕方の無い事なのか、本作では敵・敵弾の処理落ちによるちらつきが非常に多かった。しかもちらつきの原因を説明書にて「（ゲーム内の）敵の仕様だ!」と言い訳する始末。徳間書店が刊行していたファミコン雑誌「ファミリーコンピュータMagazine」のエグゼドエグゼスの紹介記事でも、「EXES軍は画面上にいっぱい現れるとフラッシュ攻撃をしてきて見えにくくなるぞ!」などと、説明書と同趣旨の言い訳が述べられている。

マイクロニクスではよくある事だが、BGMはやはり残念な出来。TAMAYO作曲の業務用の神秘的な雰囲気は全く再現されておらず、非常に甲高く不快な旋律となってしまっている。特にスタート直後のイントロの出来が酷い。また、多くのゲームでは60fpsである画面表示が20fpsのため、スクロールやキャラの動きがカクカクである。

業務用は1000万点達成で画面上にメッセージが出てゲーム終了(プレイ時間およそ100分)なのに、本作は9999900点より高い点数を取ると0点に戻り、そのままゲームが続行されるという、何点取ってもゲームが永遠に終わらないという致命的な移植ミスまである。

## 評価点

二人同時プレイを（かなり不完全だが）再現している。

## 総評

総じて移植レベルが低く、業務用のプレイ感覚はほとんど再現されていない。  
本作のまともな移植が1998年10月15日発売の『カプコンジェネレーション 第3集～ここに歴史はじまる～』まで存在しなかったため、長らくFC版のイメージだけでクソゲー扱いされ続けてきた悲運の作品である。  
現在ではWiiのVCAでオリジナル版を遊ぶことができる。