

斬・歌舞伎

【ざんかぶき】

ジャンル	格闘	✕
対応機種	Xbox	
発売元	元気	
開発元	ライトウェイト	
発売日	2002年2月28日	
価格	7,140円（税込）	
分類	バカゲー判定 こだわった部分は多い だが、キャラ数やシステムに難あり 海外では超のつくクソゲー扱い	

特徴など

- ▶ 浮世絵などをもとにモデリングされた歌舞伎役者が壇上で戦う3D格闘ゲーム。日本でも海外でもXboxのローンチとほぼ同時に発売された。
 - ▶ 役者登場シーンでは掛け合いとともに「吊り上げ」や「迫り」といった仕掛けが使用されるなど、再現性という点ではなかなか凝っている。
 - ▶ 一方で「舞台の上なのに真剣勝負」「ありえない高さのジャンプと打ち上げ技」「人気が低い中は仕掛けなしで登場」「トドメをさすと血飛沫では無く桜吹雪」と言ったおバカ要素も。
 - ▶ あくまで舞台の上での戦闘を客席から見ている形になるので奥や手前への移動は出来ない。
- ▶ 戦闘 = 興行の一環のため、勝敗以上に収入が重要要素。
 - ▶ コンボを成功させたり「見得を切る」で観客からおひねりを集めなくてはならない、またおひねりがたまらないとゲージもたまらず必殺技が出ない
 - ▶ 見得を切っている間は無防備となり攻撃を食らってしまうがダウンはせず投げられることもない。
 - ▶ とはいえ、格闘キャラの周りを飛び交う小判は違和感バリバリ。
 - ▶ 上中下段と攻撃は使い分けられるが、そのほとんどが中段でガードできるためあまり意味がない等、格闘ゲームとしては大味で前時代的な部分が多い。
- ▶ キャラ12人のうち9人がいわゆる「役者」で各自必殺技やコンボを持つが、残り3人がモブキャラである黒子の色違い「白衣」「黒衣」「灰衣」。
 - ▶ こいつらは見得は切れるが、必殺技が無くコンボすらない。
 - ▶ しかも後述の「旅興行」モード時の最初の手駒はこいつら3人。トレードで役者が手に入るまではひたすら味気ない戦闘になってしまう。
- ▶ メインのプレイモード「旅興行」は興行という名の戦闘をしながら東海道五十三次をめぐる一種のすごろく。非常にテンポが悪い。
 - ▶ 最高3人の役者を率いて止まったマスの場所にいる他の相手やその場所のNPCと戦闘する。
 - ▶ 勝者は「勝者カード」、敗者は「敗者カード」を引いてその指示に従う。移動には金がかかるため、おひねり集めも当然重要となる。
 - ▶ NPCがプレイ中はポーズを含めて一切のボタン操作を受け付けない。
 - ▶ 「敗者カード」には「役者が降板(先に紹介した無個性キャラに強制変更)」「日本橋(スタート)に強制移動」「最下位と交代」等があり、なかなか京都にはたどり着けない。
 - ▶ ただでさえ五十三次でマス目が多いのに、毎回戦闘があるため時間を非常に食う。また、ゴールの京都では強制3連戦となる。

敗者はもちろん勝者もカードの指示に逆らえないため、「勝敗交代」を引いてしまったり、役者がせっかく

- ▶ そろったのに「三人トレード」を引いてしまうと悲惨の一言。
- ▶ 決定などの動作でいちいち鳴る「よぉ～っ!」の声+拍手も、連続すると流石にしつこい。

備考

- ▶ 日本では「変なバカゲー」といった感じの捉え方が多いが、海外での評価は非常に悪い。
 - ▶ 軒並み低得点をマーク。0点を付けたレビューアーもいる。
 - ▶ Gamespotが「2001年最悪のゲームだ」と10点中平均1.4を叩きだしたほか、Edge magazineが10点中1点で93年の刊行以来初めての記録。
 - ▶ ただでさえ歌舞伎のことを理解していないプレーヤーが多い米国人にとって、さらにアレンジを加えた本作はなおのこと意味不明だろう。
- ▶ キャラクターなどは後に京楽の「ばちんこ 歌舞伎剣(ソード)」に転用された。
- ▶ 本作最大の謎は「Xbox360の互換対象に入っている」ということである。そこまで人気があるソフトでは無いように見受けられるのだが??
 - ▶ 案の定「こんなものより対応するソフトが他にあるだろう」などと言われ続けたが、その後MSの方針転換で互換性の追加は行われなかった。
 - ▶ 結局Xbox360の後方互換性はプレーヤーにとっては二重の意味で誰得になってしまった感がある（もちろん、Halo&Halo2などは嬉しいが）。
- ▶ 発売前にテレビ神奈川の情報番組「saku saku」において関係者を呼び実演プロモーションが行われた。
 - ▶ だが、前述の珍妙なゲーム内容に、MCである増田ジゴロウが「つまんねえよ！」と一喝し、会場が失笑に包まれるという、なんともいえない幕引きであった。