

餓狼伝説2 新たなる闘い

【がろうでんせつつー あらたなるたたかい】

注意:ここでは[アーケード](#)の移植であるSFC版についての本作を紹介する。

ジャンル	対戦格闘	
対応機種	スーパーファミコン	
発売元	タカラ	
開発元	???(ノバ?)	
発売日	1993年11月26日	
定価	9,980円	
分類	劣化移植判定	
ポイント	前作よりはまともに遊べる しかし、色々と劣化、変更部分は目立つ 起必殺技	
餓狼伝説シリーズ/家庭用移植 (クソゲーまとめwiki内限定) 餓狼伝説(SFC/MD) / 餓狼伝説2 新たなる闘い(SFC) / 餓狼伝説SPECIAL(SFC) / 餓狼伝説3(NCD/SS)		
餓狼伝説シリーズリンク		

- ▶ [問題点](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [小ネタ](#)
- ▶ [総評](#)

問題点

- ▶ やはり容量の関係上なのか、いくつかキャラの技がアーケード版とは変わっており、幾らか違和感を覚える。
- ▶ アーケード版にあったデモが幾らか削除されている。
- ▶ アーケード版に比べ、キャラの大きさが若干縮小化し、BGMの音源も幾分か劣っている (*1)。
 - ▶ 後に出た[SFC版『餓狼伝説SPECIAL』](#)では再現を放棄したとしか思えないレベルのアレンジをされていることに反発する者もあり、タカラ餓狼 (SFC版) において曲は本作が一番良いと見る者もいる。
- ▶ 前後の作品で溜め技だった技に溜めの必要がなく、普通にコマンド入力をするだけで必殺技が出る (*2)。
 - ▶ 更にアンディの使う斬影拳は上記の仕様に加え、攻撃後の隙が全く無く、しゃがみ弱K 斬影拳 x n (通称斬影八メ) で簡単に相手を倒すことが出来た。続編では斬影八メは失われたが、今度は兄貴が永久コンボを生み出すという悪夢が。
- ▶ 次作でも猛威をふるうキム・カッフアの超必殺技「鳳凰脚」だがキャラによっては追い打ちが入ってしまう。テリーは鳳凰脚 鳳凰脚と入ってしまい即死。
- ▶ 次作もだがどうやらコマンドの入力認識がおかしいらしく、(以下十字キーはテンキー変換)2 3 6だとしたら最後の6を押せばなしにした状態でしばらく歩いた後ボタンを押しても技が出る。
- ▶ それどころか上記の所謂波動拳コマンドならしゃがむ (2)、しゃがみ歩き (3)、前進 (6) としてキーを押しても技が出る。
- ▶ つまりレバー入力部分の受付制限時間がないのだ。どうりで技が出し易いはずである。複雑なコマンドの超必殺

技等を初心者にも出し易くしたいという開発の心意気なのだろうか？

- ▶ これによって、間合いを調整していたらコマンドの条件が揃ってしまい、牽制のつもりで出したパンチが必殺技に化けてしまうと言った問題も起こってしまう。
- ▶ 取扱説明書に載っているピリー・カーンの国旗にはイギリスのはずがアメリカ国旗に誤表記されている。

評価点

- ▶ 当時の格ゲー移植ものとしては、グラフィックは頑張っている方で、高移植とまではいかなくとも、雰囲気は十分にアーケード版に近い再現がされている。
- ▶ [前作](#)と比べると、操作性、難易度共に大分まともな部類まで改善された。謎ロードも解消されている。
- ▶ 隠しコマンドでボスキャラが使用可能。但し、餓狼SPとは性能に大きな違いがあり、超必殺技も存在しないので、SP感覚でプレイすると大きく戸惑う事となる。
 - ▶ アクセル・ホークは真空カッターを使える為、SPとは別モノになっている。
 - ▶ 本来は飛び道具であるが、振り回している拳にも攻撃判定があるので、対空技も兼ねる。連発すれば初心者でも勝てるが、逆の立場だと初心者では手も足も出ない。なお、アクセルステージは1ラインの為、ライン移動で逃げられない。つまり、「鳥カゴ」ハメが可能。
 - ▶ ピリー・カーンやアクセル・ホークは挑発ポーズを流用で代用しているが、雰囲気を損なわないものとなっている(*3)。
- ▶ ボーナステージの完備。今回は前作のような変更版ではなく、アーケード版同様の柱破壊ステージとなっている。

小ネタ

- ▶ ソフトパッケージの表面にて、「超必殺技」と表記されるはずの部分が「起必殺技」と誤植表示され、地味に笑いを誘っていた。
- ▶ そのソフトに特化したコントローラー「[餓狼伝説2コマンダー ホリ](#)」が発売された。しかし、肝心のこのソフトが敬遠されてしまったため現在でも新品が投売り中である。
 - ▶ 分解してゴムを取り出せば交換用のゴムとしては使える。基本的にSFC用コントローラーに流用できるが十字ゴムのみはFC用コントローラーでしか使えない(NewFCでもダメ)なので注意。

総評

- ▶ SFC前作があまりにもクソだった点が災いし「こっちもどうせクソゲーだろう」という先入観が浸透してしまった感はあるが、実際はそれなりに移植され、遊べるレベルにまで進化している。もっとも、劣化移植である事に変わりはないのだが...
- ▶ 本作のアーケード版は完全に『[ストリートファイターII](#)』を意識しまくった作りであったが、その『ストII』のSFC移植が神がかった完成度であったため、後発のソフトは常に比較対象であったため、この時期の格闘ゲームには厳しい時代だったと言えるかもしれない。が、後発ならばそれ以前の作品より良くて当然というのもまた事実である。
- ▶ アーケードで続編の『[餓狼伝説スペシャル](#)』が稼動した後での発売であり、当時からフォローに困る位置づけであった。
 - ▶ ちなみに当時の雑誌では「家庭用での練習にどうか？」と書かれている。色々無理だろう。