

餓狼伝説SPECIAL

【がろうでんせつすべしやる】

注意:ここではアーケード(原作)の移植である、SFC版を紹介する。

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\(SFC\)](#)/[餓狼伝説SPECIAL\(SFC\)](#)/[餓狼伝説3\(NCD/SS\)](#)

SFC版

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	モノリス	
発売日	1994年7月29日	
定価	10,900円	
分類	劣化移植判定	
ポイント	ACをプレイした後の違和感 癖のある必殺技コマンド入力 曲は賛否両論だが、音質は良いとは言えない 山田十平衛の壊れっぷり	
餓狼伝説シリーズリンク		

問題点

- ▶ 必殺技コマンドの入力が独特で、一部のコマンドは、知らない間はまともに出せない。例えば、斬影拳は16 + Pボタンだが、SFCの場合は1ニュートラル6 + Pボタンと入力しなければならない。
 - ▶ ガード状態から6と同時に弱パンチを押すことで「避け攻撃」との差別化を計ったと思われる。事実この仕様がない場合は、避け攻撃をだそうとして4ため6+弱パンチの必殺技が出ることが多い。
 - ▶ ちなみに、霸王翔孔拳は6ニュートラル41236 + Pボタンで、パワーゲイザーが2141ニュートラル6 + (弱K + 強P) ボタン。
 - ▶ ただし、これは別売りのアーケードスティックコントローラだと難なく出せる。通常のコントローラでは上記点を留意しなければならないが、前作は通常コントローラでも出しやすかっただけに、どうしてこうなった？
 - ▶ 所謂『波動拳』『ヨガフレイム』コマンドの必殺技は、多少入力受付がシビアではあるが出る。
- ▶ 今作は、従来のコマンド入力の他に、強キックボタンを押しっぱなしにすることによって必殺技を出すことも出来る(出る必殺技はボタンを押していた長さによって決まる)。おそらく、コマンド入力について行けない初心者救済のための措置と思われる。
 - ▶ 聞いただけでは問題はあまりないと思われるが、投げ必殺は空中にいようが、別ラインにいようが、両キャラが画面端に居ようが問答無用で投げられる。登場キャラクターのひとり、山田十平衛は投げ必殺が豊富で、約4秒程度も溜めれば「大いずな落とし」が出ることが出来る。プレイヤーがその気になれば一生投げ続けられるほどだ。

自重しなければ、もちろん兄弟ゲンカや友人との絶縁（いわゆるリアルファイト）の火種となる。

- ▶ なお、対戦相手がライン移動中にこの溜め版投げ必殺技を使うと、前ラインと奥ラインの間にキャラが入ってしまい、餓狼伝説3のスウェーラインが再現できるが、意味は全くない。
- ▶ 攻撃中に溜め版投げ必殺技を放った場合は、攻撃グラフィック（ピリーの三節根やビッグベアのファイアーブレス等）と一緒に空中に上がってしまう。地上に降りた後はグラフィックが残っていることがあり、触れると当たる。
- ▶ ビッグベアのスーパードロップキックは元から「キックボタンを押しっぱなしにして離す」というコマンドの技であるが、この仕様の癪りを受けてかダメージがインフレ化。ボタンを押し続けた長さによっては、相手を一撃で倒すことも出来る（もちろん、隙だらけになるため実用性は乏しいが）。
- ▶ もちろん、普通にコマンド入力で技を出す場合は上記の現象は起こらない。
- ▶ 音質は貧素感が拭えない。ドルビーサラウンド対応が泣いている。
 - ▶ ドルビーサラウンドを売りにしているが、**何故かステージ右側（2P側）に行く程SEが聞こえなくなってしまう。**
 - ▶ リョウ・サカザキステージの曲はもはや原型は無く、龍虎の拳のBGMメドレーを流しているが、一部のユーザには好評。
むしろ、リョウステージが例外であり、大抵の原曲の欠片もない程にアレンジされている曲に対しては批判の方が強い（チン・シンザンやアクセル・ホークステージ等は特に）。
- ▶ また、容量の問題か、大半のキャラのKOボイスがカットされ、「あーっあーっあーっ!」という違和感の残るムサイ声に統一されている。
 - ▶ チン、ビッグベア、ピリー、舞だけはアーケード版のボイスが使われている。**変なやられ声だけは再現。**
 - ▶ 十平衡に到っては、**わざわざ十平衡の声色で「あーっあーっあーっ!」と新録(?)ボイス**でやられる。
- ▶ それ以外にも、大半の声がこもっており、**土管の中で叫んだような声**になっている。

評価点

- ▶ グラフィックの再現度は（静止画面では）かなり高い。そして今回も騙された被害者が三度目の血の涙を濡らすことになる…。
- ▶ ゲストキャラのリョウ・サカザキが裏技で使用できる。
 - ▶ ネオジオ版でも使用出来たが、当時としてはネオジオ本体 + ソフトがあまりに高価だったのと、対人戦のみ使用可能だった為、実際使っている人は少なかった。

総評

- ▶ せめて必殺技が普通に出せれば、少なくともここに名を刻むことはなかったが、当時は改めてネオジオの素晴らしさを認識したソフトでもあった。（ただし海外版ではこの問題は解消されている）
- ▶ その他の家庭用移植はPCエンジン(ハドソン)、ゲームギア(タカラ/ガイブレイン)、メガCD(ビクターエンタテインメント/Funcom)などがある。
 - ▶ PCE版はSNKから資料提供を受けられたこともあり、若干色がおかしいことを除けば**動きも含めてNEOGEO版**ほぼそのままである（BGMはCD-DAによるアレンジバージョンなのでその点だけは完全再現ではないが）。
 - ▶ また大容量RAMであるアーケードカード専用ソフトながら高速ロードを実現したことも高く評価されている。
 - ▶ アーケードカードが高価だったため導入のハードルが高く、残念ながらあまり売れなかった。
 - ▶ 一方メガCD版はネオジオ版のBGMを使用しているが、CPU戦の順番が「1人目と三闘士以降の相手を除いてランダム」に変更となり、勝利デモ・EDがBGMカットの上スタッフロールがカットされ、一部ステージ背景・演出のカットや一部背景がカオスになっている。