

1943改 ミッドウェイ海戦

【いちきゅうよんさんかい みっどうえいかいせん】

ジャンル	縦シューティング
対応機種	アーケード
発売・開発元	カプコン
稼動開始日	1988年
分類	劣化リメイク判定
ポイント	前バージョンよりステージ数減少 強化されすぎたショットガン 急激な低難度化
19シリーズ(カプコン)リンク	

概要

1987年にてアーケードにリリースされ、その新鮮なゲームシステムと完成度の高さにより人気を博した『19シリーズ』の二作目『1943』。本作はその一年後にリリースされた、アップバージョンである。

前バージョンである1943（以下原作）は、複数存在するショットやライフといったアイテムを回収し時間経過で消費するエネルギーを補給しつつ、ステージの最後に待ち構えるボスを撃破するのが目的のシューティングである。いかに効率のいいアイテム回収をし、その場に見合ったショットを使いこなすのが攻略の鍵であり、当時のシューティングの中でも戦略性を要するゲームとして多くのプレイヤーに親しまれてきた。

そして、原作登場の約1年後に本作『1943改』がリリースされたのだが、その内容は原作よりも劣る部分が目立つ作品であった…。

問題点

まず、ステージ数が原作16ステージよりも6ステージ少ない、10ステージに減少した。原作の約4割もステージ数が縮小されてしまい、当然ながら原作プレイヤーからは不満の声が鳴り響いた。

さらに、原作のショット性能が見直されたのだが、原作ではほとんど使えず、畏武器として遠ざけられていた「ショットガン」があまりにも強化されすぎて、これ一つだけで楽にクリア可能となってしまい、ゲームバランスが大きく崩壊してしまった。

原作のショットガンは敵弾をかき消す能力を持ってはいるものの、射程距離が極端に短く、連射もできないという使い辛さであり、これを取ってしまうと一気に戦況不利になってしまう低性能ぶりだった。しかし、改のショットガンは敵弾かき消し能力はそのままに、射程距離が劇的に長くなり、連射性能も上がった。これにより**ショットガンを撃っているだけで敵弾が消え、避ける必要も無く勝手に敵が破壊される**というチート性能と化してしまったのだ。

とにかく、ショットガンの強力無比な性能はすさまじく、原作では強敵だったラスボスの「大和」ですら、撃ってたらいつの間にもやられ撃沈してたというあっけなさで終わってしまう程である。

評価点

BGMがほぼ一新され、単なるアップバージョンでは済まされない作り込みが伺える。原作も非常にBGMの評価は高いが、本作も決して引けを取らないクオリティである。

+ 参考: (1942、1943込み)

また、一部ステージの背景やデモ画面も書き直され、演出面が原作よりも若干豪華となっている。

総評

原作が名作であるので、もちろん同じ土台となる本作もそこまで酷い出来ではなく、上記のショットガンもアイテムを無視すればそれ相当の難易度でプレイ可能である為、決して遊べないゲームでは無い。

しかし、ステージを減少させた挙句にショットガンの性能をチート化し、原作より極端に容易に攻略が可能となった本作は、プレイヤー側からもオペレーター側からも不評で、あまり多く出回らず、マイナーな存在として影を潜める形となってしまったのである。

その他家庭用移植

PCエンジン版に関しては こちら にて
【SS/PS】『カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～』に収録
【PS2/PSP】『カプコン クラシックス コレクション』に収録

概要

その後もPCエンジンに移植された後、4機種にて発売されたオムニバスソフトの中の一作として収録された。オムニバスソフト4機種に関してはアーケード版改のほぼ完全移植であり、ショットガンのチート性能も再現されている。