

スーパーロボット大戦MXポータブル

【スーパーロボット大戦MXポータブル】

ジャンル	シミュレーションRPG	
対応機種	プレイステーション・ポータブル	
発売元	バンプレスト	
開発元	トーセ	
発売日	2005年12月29日	×
定価	5,040円（税5%）	
分類	劣化移植判定	
ポイント	ロードが激増 難易度調整はHP一律1.5倍	
廉価版	PSP the Best:2007年6月28日/2,940円（税5%）	
スーパーロボット大戦シリーズリンク		

- ▶ 『[スーパーロボット大戦MX](#)』のPSP移植版。シリーズ初のPSP作品。
- ▶ 戦闘シーンでのキャラの表情パターンの削除、ローディングの増加などPS2版から多くの要素が劣化。隠し要素の新規追加もなし。
- ▶ グラフィックが全体的に荒くなっており、MAPIはDC版と同じ90°刻みでしか視点変更できず非常に見辛くなっている。
- ▶ 読み込みが遅く、具体的に例を上げるとシナリオで一回ボイスが入ると一瞬止まったり、戦闘シーンの声の挿入にズレが生じるといった問題が発生(PSPがディスクから読み込む)。戦闘画面移行のロードも長く、BGMが先行して流れて戦闘画面に入るには最低でも10秒かかる。追い打ちをかけるように戦闘デモをOFFにしてもテンポが悪くモッサリした動作になっている
 - ▶ この反省を踏まえたのか、後に発売された『[スーパーロボット大戦Aポータブル](#)』では、ロードはかなり早く改善された。ただ、携帯機ならではの快適性とボイスの両立のためか、戦闘シーンでのキャラの表情パターンが1パターンのみという欠点はそのままで批判されている。
 - ▶ 権利関係の問題でDL版発売は可能性が低いのが惜しまれる。
- ▶ また、家庭用機からの移植作品であるため、システムは携帯機向けに最適化されておらず、どこでもセーブやボタンの左側集中操作といった機能は未実装である(会話中のセーブは可能だが、敵ターンでのセーブは不可能)、キーレスポンスも悪い。
- ▶ 評価されてるのは新規に主人公機の乗り換えシナリオが追加されてる事と、お気に入り登録が1作品から3作品に増えた事、戦闘BGM変更機能の3点。
- ▶ またPS2版での難易度の低さを指摘されたのか敵が強化されているが、**ただ単にHPが1.5倍にされただけ**。特にラスボスはHPが60万+HP自然回復とシリーズ最高レベルの高さなので時間がかかり、倒すのがさらに面倒になっている。
- ▶ 前述した「ロードの多さ・長さ」と「敵の倒す手間の倍増」を合わせると、「**テンポが全体的に遅い**」という最悪の結果となっている。普通にプレイするだけでも時間がかかるのに、ソフトリセット(*1)などを使った日には.....

総評

- ▶ 元になるPS2版に目立った悪い点が無かったため(難易度以外)、劣化が目立つ作品となってしまった。
 - ▶ MXIは元々のコンセプトが「携帯機スパロボのサクサク感を、PS2のグラフィックとサウンドで楽しむ」というものだったが、実際の携帯機に移植されたときに「PS2のグラフィックとサウンド」を再現しようとするあまり、肝心の「携帯機スパロボのサクサク感」が全て掻き消えてしまった、というところである。
- ▶ 遊べない出来ではないが、時間と環境が許すならPS2版をお勧めする。