こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ

www.microgroup.co.jp/ktc/

これが2000年下半期のベストゲームだ!!

GAME of 2000

ベアルファレス
ファンタシースターオンライン
罪と罰／モンスタータクティクス
RING of RED／MotoGP／deSPIRIA
ケロケロキング／ガンスパイク／L.O.L.

編集部イチオシ！
堂々10ページ特集!!

高機動幻想
GPM
Gunparade March
ガンパレード・マーチ

2001 SPRING
Vol.6

©2000 Sony Computer Entertainment Inc.

ナイスゲームズ Vol.6 これが2000年下半期のベストゲームだ!! 2001 SPRING

KARAT®

KaratGBP/GBライト/GBカラー用

ハイテクオプションシリーズ

KARAT GB用 プロアクションリプレイ 4MAX マックス

PRO ACTION REPLAY

PC接続用
ソフトウェア, ケーブル入り

GB-PAR4 最新機能

「どこでもメモ」機能

どんなときでもセーブできる!!

「PC接続」機能

どこでもメモを大量に保存できる!!

「リアルタイムサーチ」機能

より便利になったコードサーチ!

今春発売予定

GBゲーム攻略の最終兵器!!

特製コード集付属!!

メーカー希望小売価格：￥4,800円

⚠本製品はカラットのオリジナル商品であり、任天堂のライセンス商品ではありません。

KARAT®
株式会社カラット
〒101-0021 東京都千代田区外神田5-1-15 http://karat-jp.com/
お客さまサポートセンター
tel.03-5688-4766

通販のお申込は 0120 0120-77-1756 受付：月～日曜日（祭日も可） 9:00～20:00

第一特集

編集部が選ぶベストゲームはこれだ！

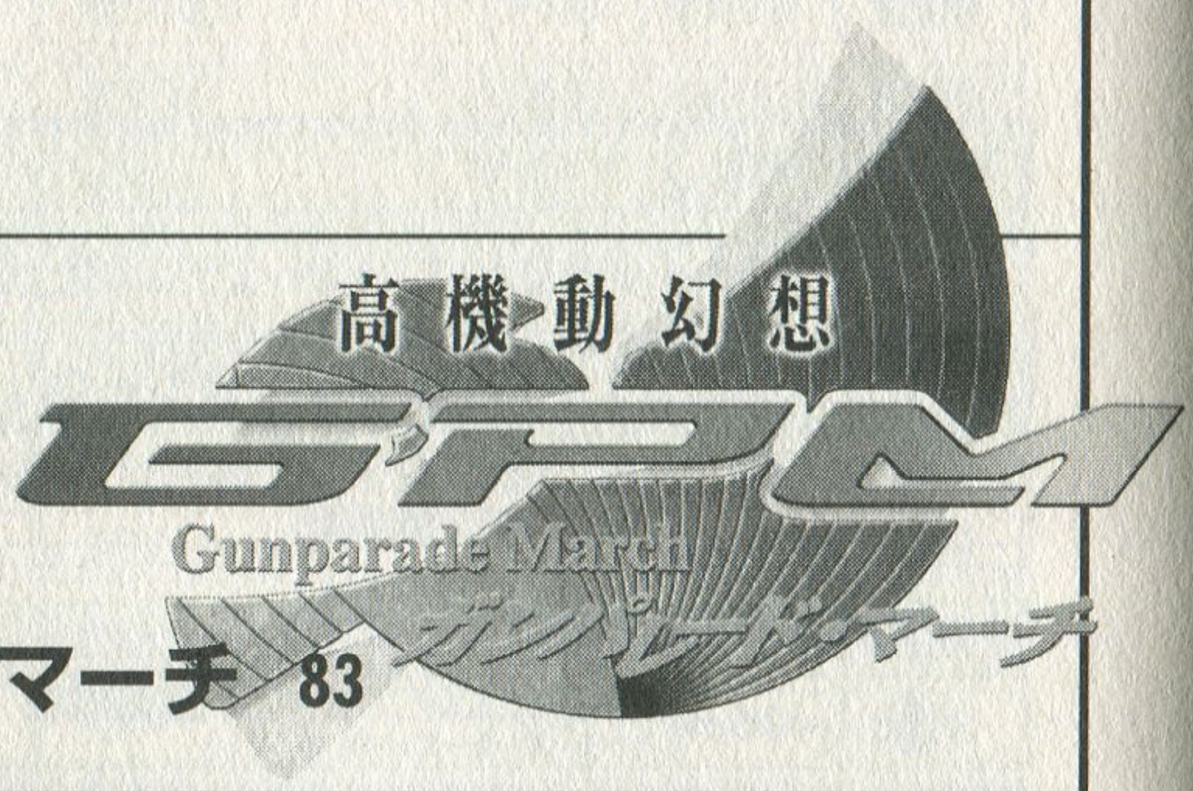
編集部ベスト20 12
ベアルファレス 14
ファンタシースターオンライン 22
罪と罰～地球の継承者～ 28
モンスタータクティクス 34
RING of RED 40
MotoGP 46
deSPIRIA 50
ケロケロキング 54
ガンスパイク 58
L.O.L. 62
まとめ 66

GAME of 2000（下半期）4

CONTENTS

堂々10ページ特集!!

高機動幻想 ガンパレード・マーチ 83



ひとりで仲間で 143
召しませボードゲーム
ボードゲームの歴史 144／天空のレストラン 146／ガルドセプトEX 150／ガイアマスター 152／じぱんぐ島 154／テナントウォーズα 155

第二特集
海の向こうの新世界 109
洋ゲー・きらめきの桃源郷
パーフェクトダーク 110
エクストリームレーシングSSX 114
突撃！てけてけ!! トイレンジャー 118
ミズパックマン 120
WTCワールドツーリングカーチャンピオンシップ 122
スターツインズ 124
トゥームレイダー4 126
トニーホークのプロスケーター 128
リボルト 130
まとめ 132

制作者インタビュー 95
中裕司（ファンタシースターオンライン） 96

ゆりかごから墓場まで 68
ナイスゲームインプレッション 72
極上たんぽぽ堂 78
読者プレゼント 81
ゲームレジスタンス 104
美食倶楽部ギャルゲー専科 134
ライトユーザーのひみつ 138
佐ぶの技術セミナー 140
ネットゲーム場外乱闘 156
ゲームセンター放浪記 158
煩悩ゲームの世界 160
今月の発掘 166

【表紙】
高機動幻想
ガンパレード・マーチ

本文中での略語表記
プレイステーション：PS　セガサターン：SS　NINTENDO64：N64
ドリームキャスト：DC　ニンテンドウパワー：NP　ゲームボーイ：GB
ワンダースワン：WS　ネオジオポケット：NGP

GAME of 2000 下半期

2000年下半期のゲームソフト販売数を、どこよりも多い200位まで一挙掲載！　あなたの予想はあたっているかな…？

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	PS	ドラゴンクエストⅦ～エデンの戦士たち～	エニックス	RPG	2000/8/26	7800
2	PS	ファイナルファンタジーⅨ	スクウェア	RPG	2000/7/7	7800
3	GB	遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記	コナミ	TBL	2000/12/7	4800
4	N64	マリオテニス64	任天堂	SPT	2000/7/21	6800
5	GB	遊戯王デュエルモンスターズⅢ 三聖戦神降臨（トライホーリーゴッドアドバント）	コナミ	TBL	2000/7/13	4500
6	GB	ポケットモンスター クリスタルバージョン	任天堂	RPG	2000/12/14	3800
7	N64	マリオストーリー	任天堂	RPG	2000/8/11	6800
8	N64	マリオパーティ3	任天堂	ETC	2000/12/7	5800
9	PS	テイルズ オブ エターニア（限定版含む）	ナムコ	RPG	2000/11/30	9800
10	GB	コロコロカービィ	任天堂	ACT	2000/8/23	4500
11	PS2	劇空間プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY 1999	スクウェア	SPT	2000/9/7	6800
12	GB	ゲームボーイドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	RPG	2000/12/8	6400
13	WSC	ファイナルファンタジー（同梱版含む）	スクウェア	RPG	2000/12/9	9999
14	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン 2000～U-23メダルへの挑戦～	コナミ	SPT	2000/8/24	オープン
15	PS	DINO CRISIS2	カプコン	ADV	2000/9/13	5800
16	GB	マリオテニスGB	任天堂	SPT	2000/11/1	3800
17	N64	ポケモンスタジアム金銀	任天堂	ETC	2000/12/14	6800
18	N64	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！ シレン城！～	チュンソフト	RPG	2000/9/27	6800
19	PS2	真・三國無双	コーエー	ACT	2000/8/3	6800
20	PS	パチスロ アルゼ王国4（限定版含む）	アルゼ	TBL	2000/12/14	8800

ジャンルについて

ACT／アクション　ADV／アドベンチャー　PZL／パズル　RPG／ロールプレイング　SLG／シミュレーション
SPT／スポーツ　STG／シューティング　TBL／テーブル　FTG／格闘　RCE／レース　ETC／その他

※ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

GAME of 2000（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
21	PS2	機動戦士ガンダム	バンダイ	ACT	2000/12/21	6800
22	PS	SDガンダムGGENERATION-F(限定版含む)	バンダイ	SLG	2000/8/3	9980
23	PS2	実況パワフルプロ野球7	コナミ	SPT	2000/7/6	5980
24	PS	実況パワフルプロ野球2000開幕版	コナミ	SPT	2000/7/19	5980
25	PS2	バウンサー	スクウェア	ACT	2000/12/23	6800
26	DC	グランディア2（限定版含む）	ゲームアーツ	RPG	2000/8/3	7800
27	DC	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	FTG	2000/9/6	5800
28	N64	カスタムロボV2	任天堂	RPG	2000/11/10	6800
29	N64	バンジョーとカズーイの大冒険2	任天堂	ACT	2000/11/27	6800
30	PS	みんなのGOLF 2（ザ・ベスト）	SCE	SPT	2000/7/6	2800
31	PS2	実況ワールドサッカー2000	コナミ	SPT	2000/8/3	オープン
32	PS2	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	ACT	2000/8/3	6800
33	PS	クラッシュ・バンディクー カ〜ニバル	SCE	ETC	2000/12/14	5800
34	GB	テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン	ナムコ	RPG	2000/11/10	4500
35	PS2	はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS	ESP	SPT	2000/12/14	6800
36	PS	ぼくのなつやすみ	SCE	ADV	2000/6/22	5800
37	GB	とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ	任天堂	ETC	2000/9/8	3800
38	PS	北斗の拳 世紀末救世主伝説	バンダイ	FTG	2000/10/26	5800
39	PS	デジモンワールド2	バンダイ	RPG	2000/7/27	5800
40	PS	ロックマンX5	カプコン	ACT	2000/11/30	5800
41	GB	真・女神転生デビルチルドレン 黒の書	アトラス	RPG	2000/11/17	4300
42	PS2	MotoGP	ナムコ	RCE	2000/10/12	6800
43	N64	パーフェクトダーク（メモリー拡張パック同梱版含む）	任天堂	ACT	2000/10/21	7800
44	DC	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！	セガ	SLG	2000/12/21	5800
45	GB	ポケモンでパネポン	任天堂	PZL	2000/9/21	3800
46	GB	メダロット3 カブトバージョン	イマジニア	RPG	2000/7/23	4300
47	PS2	三國志Ⅵ	コーエー	SLG	2000/8/31	8800
48	DC	DEAD OR ARIVE2（限定版含む）	テクモ	FTG	2000/9/28	6800
49	DC	ギルティギア ゼクス（限定版含む）	サミー	FTG	2000/12/14	5800
50	PS	激突トマラルク	SCE	RCE	2000/7/19	4800

◇さて2000年下半期のランキングですが、やっぱり1位は文句なしに『DQⅦ』でしたね。しかも、『FⅨ』の売上本数は、『DQⅦ』の7割程度ですから、ずいぶん差がつきましたよね。『DQ』は、PS初というご祝儀もあるでしょうけど…。ところで、『FFⅨ』が前作よりもかなり本数を減らしたのはどうしてだと思いますか？

◆前作に何かしら問題があったんだと思うよ。もちろん好きなユーザーもたくさんいたけれど、『FFⅧ』好きの人の嗜好と『FFⅨ』とは、あまり重ならなかったということなのかも。

◇この2本を除くと、それ以下のタイトルは

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
51	GB	牧場物語GB ボーイ・ミーツ・ガール	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	2000/9/29	4200
52	GB	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！（プレミアムパック他 含む）	メディアファクトリー	ADV	2000/7/28	12600
53	PS	Dance Dance Revolution 3rd MIX	コナミ	ACT	2000/6/1	4980
54	DC	ダビつく！ ～ダービー馬をつくろう！～	セガ	SLG	2000/7/27	6800
55	PS	ハンター×ハンター ～幻のグリードアイランド～	コナミ	RPG	2000/10/26	オープン
56	PS	立体忍者活劇 天誅弐	アクワイア	ACT	2000/11/30	5800
57	GB	メダロット3 クワガタバージョン	イマジニア	RPG	2000/7/23	4300
58	PS	RPGツクール4	エンターブレイン	ETC	2000/12/7	6800
59	DC	ファンタシースターオンライン	セガ	RPG	2000/12/21	6800
60	PS2	DOA2 HARD・CORE	テクモ	FTG	2000/12/14	6800
61	DC	燃えろ！ジャスティス学園	カプコン	FTG	2000/12/7	5800
62	DC	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～（限定版含む）	セガ	ADV	2000/9/21	7800
63	DC	エターナルアルカディア（限定版含む）	セガ	RPG	2000/10/5	9800
64	PS	ボンバーマンランド	ハドソン	ETC	2000/12/21	5800
65	DC	Kanon（カノン）	NECインターチャネル	ADV	2000/9/14	6800
66	GB	筋肉番付GB2 目指せ！マッスルチャンピオン	コナミ	SPT	2000/8/10	4500
67	DC	Power Smash(パワースマッシュ)	セガ	SPT	2000/11/23	5800
68	GB	ロックマンX サイバーミッション	カプコン	ACT	2000/10/20	3980
69	DC	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	ADV	2000/7/27	4800
70	GB	ワリオランド3 不思議なオルゴール	任天堂	ACT	2000/3/21	3800
71	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.32 THE ボクシング	D3パブリッシャー	SPT	2000/8/3	1500
72	PS	ミスタードリラー	ナムコ	PZL	2000/6/29	4800
73	PS2	G-SAVIOUR	サンライズインタラクティブ	ACT	2000/9/14	7800
74	N64	星のカービィ64	任天堂	ACT	2000/3/24	6800
75	PS	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶（コナミ ザ ベスト）	コナミ	TBL	2000/7/13	2800
76	PS	幻想水滸外伝 vol.1 ハルモニアの剣士	コナミ	ADV	2000/9/21	オープン
77	DC	もっとプロ野球チームをつくろう！	セガ	SLG	2000/9/28	5800
78	PS	筋肉番付 VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～	コナミ	SPT	2000/12/21	オープン
79	GB	真・女神転生デビルチルドレン 赤の書	アトラス	RPG	2000/11/17	4300
80	PS	パチスロ アルゼ王国3	アルゼ	TBL	2000/7/19	5800

いわゆる「子供向け」と言っていいものが並びますね。『遊戯王』、『マリオ』、『ポケモン』…。

◆『遊戯王』の小学生への人気はすごいものがあるからね。しかし任天堂は強いね。

◇ちょっと本誌の読者さんとは中心年齢層が違うので、実際これらのソフトを遊んだ方は少ないと思いますが、今や任天堂の勝利って感じですよね。

◆100万本を超えるようなヒットが出にくいと言われている昨今、しかも『DQ』、『FF』という二大国民的RPGの向こうを張ってこの実績だからね。

◇99年以前の発売のものが11本ランクインしてるのですが、そのう

GAME of 2000（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
81	GB	ラブひなポケット	マーベラス エンターテインメント	ADV	2000/8/4	4200
82	GB	ポケットモンスター 銀	任天堂	RPG	1999/11/21	3800
83	PS	FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000	エクシング・ エンタテイメント	FTG	2000/10/5	5800
84	WS	From TVanimation ONE PIECE ～めざせ海賊王！～	バンダイ	ETC	2000/7/19	3800
85	N64	エキサイトバイク64	任天堂	RCE	2000/6/23	6800
86	GB	ポケットモンスター 金	任天堂	RPG	1999/11/21	3800
87	PS	ビートマニアベストヒッツ	コナミ	ACT	2000/7/27	3800
88	PS	ペルソナ2 罰（デラックスパック含む）	アトラス	RPG	2000/6/29	9800
89	N64	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	ETC	1999/1/21	5800
90	WS	デジモンアドベンチャー02タッグテイマーズ	バンダイ	RPG	2000/8/3	3800
91	PS2	サイドワインダーMAX	アスミック・エース エンタテインメント	STG	2000/12/7	6800
92	PS	名探偵コナン 3人の名推理	バンダイ	ADV	2000/8/10	5800
93	GB	ゾイド 邪神復活！ ～ジェノブレイカー編～	トミー	RPG	2000/8/4	4500
94	N64	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 （メモリー拡張パック同梱版含む）	任天堂	RPG	2000/4/27	7800
95	N64	実況パワフルプロ野球2000	コナミ	SPT	2000/4/29	7800
96	GB	ドカポン?! ミレニアムクエスト	アスミック・エース エンタテインメント	RPG	2000/7/14	3980
97	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000	コナミ	SPT	2000/6/29	5800
98	PS2	7（セブン）～モールモースの騎兵隊～	ナムコ	RPG	2000/12/21	7800
99	PS2	ジーワンジョッキー2	コーエー	ACT	2000/11/2	6800
100	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.30 THE バスケット～1on1 プラス～	D3パブリッシャー	SPT	2000/5/2	1500
101	GB	ビートマニアGBガッチャミックス2	コナミ	ACT	2000/9/28	4500
102	PS2	オレが監督だ！～激闘ペナントレース～	エニックス	SLG	2000/11/22	6800
103	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	エニックス	RPG	1999/9/23	4900
104	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.26 THE テニス	D3パブリッシャー	SPT	2000/2/24	1500
105	WS	SDガンダム G GENERATION GATHERBEAT（ワンダーウェーブ同梱版含む）	バンダイ	SLG	2000/7/13	5300
106	PS	桃太郎電鉄7（ザ・ベスト）	ハドソン	TBL	2000/2/24	2800
107	PS	ビートマニア APPEND GOTTAMIX2 ～ Going Global～	コナミ	ACT	2000/9/7	オープン
108	DC	エルドラドゲート	カプコン	RPG	2000/10/10	2800
109	PS	ポケットデジモンワールド	バンダイ	ETC	2000/6/29	2800
110	PS	スマッシュコート3	ナムコ	SPT	2000/11/9	5800

ちの7本が任天堂から発売されているゲームですよ。

◆PSなどに比べて、ソフトタイトルが少ないから、店頭での入れ替わりのサイクルが長い、それだけ古いソフトでも目に付きやすいというのがあると思うよ。そして、買って遊べば必ず面白い。つまり、長く売れつづけることを支えるだけの面白さがある、ということだよね。まあ、ショップにとっては扱いの難しいソフトだとも思うけど（笑）。

◇GBAも楽しみですよね。

さて、今回本誌の1特集で取り上げたソフトで最高位は…。

◆42位の『MotoGP』かな。言うなれば、『GT』のバイク版み

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
111	PS	実況パワフルプロ野球2000決定版	コナミ	SPT	2000/12/21	オープン
112	PS	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	バンダイ	SLG	2000/6/29	2800
113	PS2	剣豪	元気	ACT	2000/12/14	6800
114	WS	スーパーロボット大戦COMPACT2 第2部：宇宙激震篇	バンプレスト	SLG	2000/9/14	4500
115	DC	ラブひな ～突然のエンゲージ・ハプニング～(限定版含む)	セガ	ADV	2000/9/28	8800
116	PS2	栄冠は君に 甲子園への道	アートディンク	SLG	2000/7/27	6800
117	WSC	デジモンアドベンチャー02 ディーワンテイマー	バンダイ	RPG	2000/12/9	3980
118	PS	スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望（限定版含む）	バンプレスト	RPG	2000/11/22	9800
119	PS2	ウィニングポスト4 MAXIMUM	コーエー	SLG	2000/9/28	6800
120	DC	GIANTGRAM2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	セガ	SPT	2000/8/10	5800
121	PS2	FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	2000/12/7	6800
122	PS	ガンパレード・マーチ	SCE	SLG	2000/9/28	5800
123	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000 2nd	コナミ	SPT	2000/11/30	オープン
124	PS	ラブひな～愛は言葉の中に～	コナミ	ADV	2000/9/28	オープン
125	GB	ハムスターパラダイス3（ちゅりー）	アトラス	SLG	2000/12/15	4300
126	DC	探偵紳士DASH！(限定版含む)	アーベル	ADV	2000/12/21	6800
127	PS	Value 1500 上海	サンソフト	PZL	2000/5/2	1500
128	N64	罪と罰～地球の継承者～	任天堂	ACT	2000/11/21	5800
129	PS	SuperLite1500シリーズ The Tetris	サクセス	PZL	2000/7/19	1500
130	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.39 THE 麻雀2	D3パブリッシャー	TBL	2000/10/26	1500
131	WSC	仙界伝 弐 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	バンダイ	RPG	2000/12/21	4500
132	GB	ハンター×ハンター～ハンターの系譜～	コナミ	SLG	2000/6/15	4500
133	GB	メダロット3・パーツコレクション～Zからの超戦場～	イマジニア	RPG	2000/11/24	4300
134	N64	ゴールデンアイ007	任天堂	ACT	1997/8/23	6800
135	PS	サルゲッチュ（ザ・ベスト）	SCE	ACT	2000/7/6	2800
136	PS2	エクストリーム・レーシング SSX	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RCE	2000/10/26	6800
137	PS	TOMB RAIDER Ⓡ Ⅳ THE LAST REVELATION	カプコン	ACT	2000/7/19	5800
138	PS	リベログランデ2	ナムコ	SPT	2000/9/7	5800
139	GB	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	任天堂	ACT	2000/1/28	3800
140	PS2	DARK CLOUD（ダーククラウド）	SCE	RPG	2000/12/14	5800

たいなゲームで本格的な作りだよね。

◇そのあとは『ファンタシースターオンライン』、ずっと離れて10ページ特集の『ガンパレード・マーチ』、『罪と罰』…。

◆『ファンタシースター～』は大ヒットというわけにはいかなかったけど、ネットゲームとして考えると驚異的。インタビューで中さんも言ってたけど、常時2万人が接続しているというのはこれまで考えられなかったんだよ。それだけのシステムを作ったセガはスゴイね。

◇ネットゲームは環境を整えるのが大変というイメージがありますが、ぐっと敷居が低くなりましたよね。

◆あと、今回見ていて、

GAME of 2000（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
141	PS	鈴木爆発	エニックス	PZL	2000/7/6	5800
142	PS	カムライ－神来－（KHAMRAI）	ナムコ	RPG	2000/10/5	5800
143	PS2	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	SPT	2000/8/10	2800
144	PS2	サンライズ英雄譚R	サンライズインタラクティブ	RPG	2000/11/22	7800
145	PS	ケロケロキング	メディアファクトリー	SPT	2000/11/2	5800
146	GB	DanceDanceRevolution GB	コナミ	ACT	2000/8/3	4800
147	PS2	XFIRE ～クロスファイア～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ACT	2000/8/3	6800
148	N64	マリオパーティ2	任天堂	ETC	1999/12/17	5800
149	PS	FEVER3～SANKYO 公式パチンコシミュレーション	ICS	TBL	2000/11/2	3800
150	GB	ミスタードリラー	ナムコ	PZL	2000/6/29	3800
151	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.33 THE 卓球	D3パブリッシャー	SPT	2000/8/3	1500
152	PS	デジモンワールド デジタルカードアリーナ	バンダイ	TBL	2000/12/21	5800
153	GB	仙界異聞禄～TVアニメーション「仙界伝封神演義」より～	バンプレスト	SLG	2000/11/24	3980
154	PS	スーパーロボット大戦α（限定版含む）	バンプレスト	SLG	2000/5/25	9800
155	PS2	beatmania II DX 3rd style	コナミ	ACT	2000/11/2	オープン
156	PS	三洋パチンコパラダイス4 ～寿司屋だ源さん～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	TBL	2000/10/12	4800
157	DC	JET SET RADIO	セガ	ACT	2000/6/29	5800
158	PS	山佐Digiガイド・ハイパーラッシュ	ヤマサエンタテインメント	TBL	2000/10/5	2500
159	PS2	ガングリフォンブレイズ	ゲームアーツ	ACT	2000/8/10	6800
160	GB	ぞくぞくヒーローズ	メディアファクトリー	RPG	2000/8/4	5980
161	PS	俺の屍を越えてゆけ（ザ・ベスト）	SCE	RPG	2000/7/6	2800
162	PS	仮面ライダークウガ	バンダイ	FTG	2000/12/21	4800
163	DC	首都高バトル2	元気	RCE	2000/6/22	5800
164	PS	TETRIS with カードキャプターさくら エターナルハート	アリカ	PZL	2000/8/10	5800
165	PS2	プロ麻雀 極 NEXT	アテナ	TBL	2000/8/31	4800
166	PS	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	TBL	1999/11/25	5800
167	PS	DX人生ゲームII（ザ・ベスト）	タカラ	TBL	1998/10/8	2800
168	DC	F355Challenge	セガ	RCE	2000/8/3	5800
169	PS	SuperLite1500シリーズ 麻雀2	サクセス	TBL	1999/7/22	1500
170	PS2	アンジェリークトロワ（限定版含む）	コーエー	SLG	2000/11/22	9800

とにかく全般的に、続編、キャラものなどの「ありもの」を使った作品が多いということ。スポーツものなんかもある意味そうだよね。手堅い物しか売れなくなってきたのを感じるよ。今はメーカーも、こういったゲームしか作らないし、こういったゲームしか売れないという状況ができているんだね。

◇ハードで見ていくと、本体がずいぶんと売れているにもかかわらず、PS2のソフトが売れないですね。今年に入ってから発売された『鬼武者』が、初めてのミリオンになるのかな、という感じですね。

◆まあ、PS2は今年から充実したラインナップになると思うよ。

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
171	PS2	ギターフリークス 3rd MIX & ドラムマニア 2nd MIX	コナミ	ACT	2000/12/7	オープン
172	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE 野球	D3パブリッシャー	SPT	2000/10/5	1500
173	PS	テイルズオブファンタジア(ザ・ベスト)	ナムコ	RPG	2000/9/28	オープン
174	PS	パトレイバー ゲームエディション	バンダイビジュアル	ACT	2000/11/30	6800
175	PS2	リッジレーサー・V	ナムコ	RCE	2000/3/4	6800
176	PS2	RING of RED	コナミ	SLG	2000/9/21	オープン
177	PS2	決戦	コーエー	SLG	2000/3/4	6800
178	PS2	FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	2000/5/25	6800
179	N64	マリオカート64	任天堂	RCE	1996/12/14	4800
180	PS	ZOIDS 帝国VS共和国 ～メカ生体の遺伝子～	トミー	SLG	2000/11/22	5800
181	PS2	キーボードマニア	コナミ	ACT	2000/9/21	オープン
182	PS	Dance Dance Revolution Disney's Rave	コナミ	ACT	2000/11/30	オープン
183	DC	シーマン～禁断のペット～〈2001年対応版〉	セガ	ETC	2000/8/10	6800
184	PS	悠久組曲 All Star Project	メディアワークス	ADV	2000/8/24	5800
185	GB	サバイバルキッズ2～脱出!! 双子島!～	コナミ	RPG	2000/7/19	4500
186	PS2	がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	SPT	2000/8/31	オープン
187	PS	ときめきメモリアル2 Substories	コナミ	ADV	2000/9/28	オープン
188	GB	カードキャプターさくら ～友枝小学校大運動会～	エム・ティー・オー	ETC	2000/10/6	4280
189	PS	モンスターファーム2(ザ・ベスト)	テクモ	SLG	2000/7/27	2800
190	PS2	実況パワフルプロ野球7 決定版	コナミ	SPT	2000/12/21	オープン
191	PS2	オールスター・プロレスリング	スクウェア	SPT	2000/6/8	6800
192	PS	仮面ライダーV3	バンダイ	FTG	2000/9/14	5800
193	PS2	チョロQ HG (限定版含む)	タカラ	RCE	2000/12/21	9800
194	PS	仙界大戦 ～TVアニメーション 仙界伝封神演義より～	バンダイ	RPG	2000/6/29	5800
195	GB	パワプロクンポケット2	コナミ	SLG	2000/3/30	4500
196	PS	ぷよぷよ通(ザ・ベスト)	コンパイル	PZL	2000/3/30	2800
197	PS	がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	SPT	2000/7/13	5800
198	DC	アドバンスド大戦略 ～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～	セガ	SLG	2000/6/22	6800
199	PS	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	SLG	2000/5/25	5800
200	N64	ドンキーコング64	任天堂	ACT	1999/12/10	7800

◇WSもカラーが出て、ずいぶんと活気が出てきましたね。『FF』も発売されましたし。

◆もう少しジャンルの幅を広げるためにも、スクウェアにはぜひとも頑張って欲しいところだね。

◇PSはさすがに、じっくり作られて、こなれた印象のゲームが出てくるようになりましたか。

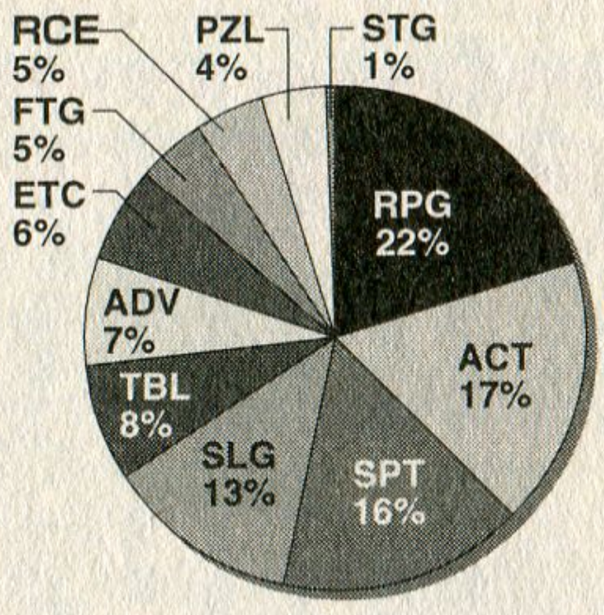
◆『ガンパレード・マーチ』とか『北斗の拳』とか。ハードの末期の決まりごとみたいなもので、この時期に出たものは隠れた名作がたくさんあるのさ。

◇SFC末期なども、大手メーカーがそれまでの技術を注ぎ込んで、いいものを出してたりしましたよね。そ

GAME of 2000（下半期）

ジャンル別シェア

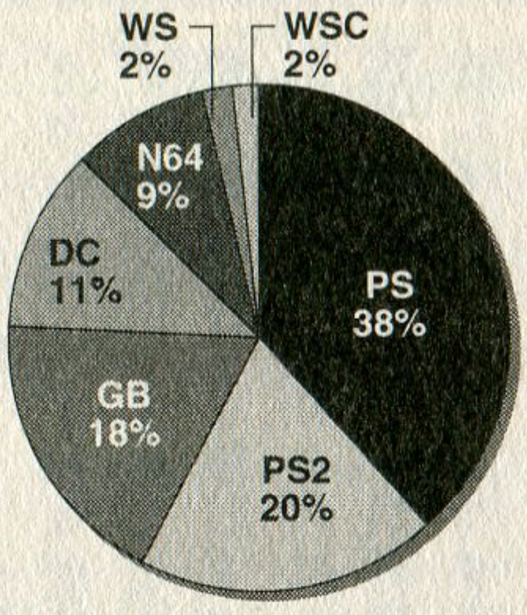
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	RPG／ロールプレイング	41
2位	ACT／アクション	34
3位	SPT／スポーツ	32
4位	SLG／シュミレーション	25
5位	TBL／テーブル	15
6位	ADV／アドベンチャー	14
7位	ETC／その他	12
8位	FTG／格闘	9
	RCE／レース	9
9位	PZL／パズル	8
10位	STG／シューティング	1

機種別シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。



1位	PS／プレイステーション	77
2位	PS2／プレイステーション2	39
3位	GB／ゲームボーイ	36
4位	DC／ドリームキャスト	23
5位	N64／ニンテンドウ64	18
6位	WS／ワンダースワン	4
7位	WSC／ワンダースワンカラー	3

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売り上げを集計しました。

●タイトル数

1位	コナミ	33
2位	任天堂	25
3位	バンダイ	16
4位	セガ	13
5位	ナムコ	11
6位	SCE	8
7位	カプコン	7
8位	D3パブリッシャー	6
	コーエー	6
9位	エニックス	5
	スクウェア	5
10位	アトラス	4
	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4
	バンプレスト	4

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	エニックス
4位	スクウェア
5位	バンダイ
6位	ナムコ
7位	カプコン
8位	セガ
9位	SCE
10位	コーエー

メディアクリエイトからのお知らせ

テレビゲームの販売データはおまかせください！

1000店以上のテレビゲーム販売店から売上データを集計しているので、高い精度を誇ります。

1年間の52週にわたる、コンシューマー機のソフトとハードの販売数がわかるので細かいチェックが可能です。

出版社やゲームメーカーはもちろん、他業種の方にも、さまざまな形でご活用いただけます。

●お問い合わせは…
株式会社メディアクリエイト
〒101-0021　東京都千代田区外神田2-19-3 木村ビル4F
Tel.03-3255-3805　Fax.03-5295-8080
e-mail.tgp@m-create.com

ういう意味では、多少状況が違うとは言えもう少し売れてもいいな、と思うソフトもありましたよね。

◆2000年で考えると、DCとN64のゲームが質的に充実していたと思う。DCがこれで終わってしまうのはとても残念だけど、まだいい作品は出るはず。3月からは9900円と大幅に値下げしたから購入する人も多いでしょう。ほかにも、ゲームキューブやXbOXもあるし、今年の前半はハード、ソフトともに賑やかになりそうだよ。

◇2001年は、間違いなくGBAのソフトがたくさん入りそうですね。

『DQ』『FF』に終始した2000年下半期だが…

と言う訳で、毎回恒例の編集部が選ぶベストゲーム20。今回は2000年下半期である。

さてこの期間には、言わずもがなのビッグタイトルが並んでいる。『ドラクエⅧ』と『FFⅨ』だ。出来の良さは申し分ないので当然ながらベスト20に入るところなのだが、正直、あまりにも語られすぎているため、今回は「特別枠」というカタチでのセレクトに留めておいた。

では、1特集の10本とベストゲーム『ガンパレード・マーチ』を抜いた9本を順次、紹介していくとしよう。

まず『ギルティギア　ゼクス』。沈静化していたアーケードの格闘ゲーム市場を久しぶりに賑わせたゲームだ。完成度の高さはかなりのもので、格闘ゲームマニアを中心にスマッシュヒットを飛ばした。ちょっとマニア向けすぎる要素も多いが、その部分は徹底されており、好結果に繋がった要因の一つだろう。

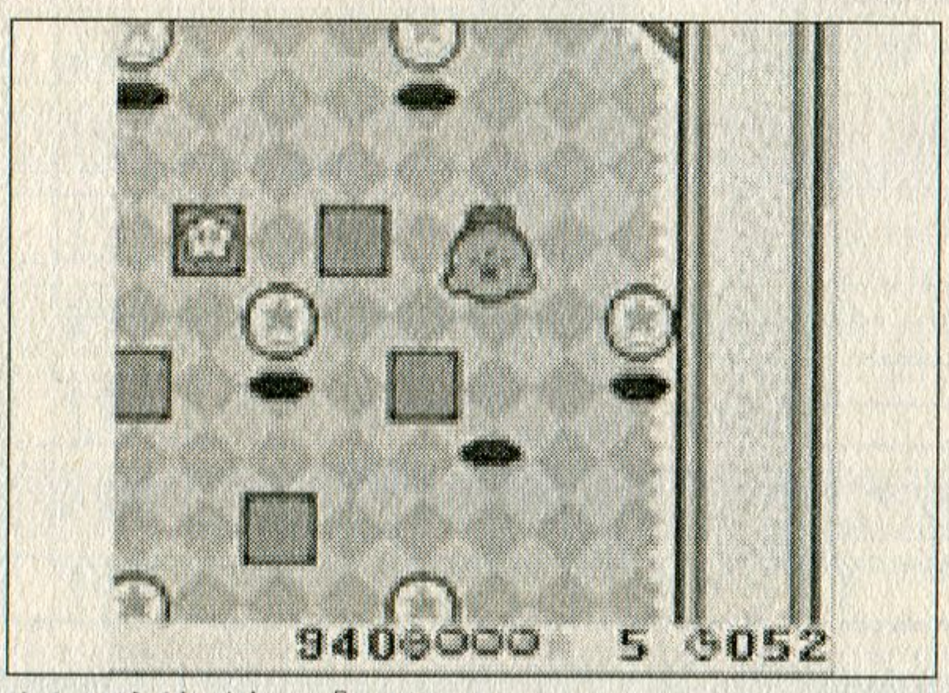
『コロコロカービィ』は、傾きに反応するセンサーを使った斬新なゲーム。と言っても、子供の頃に誰もが遊んだことがあるおもちゃをゲーム化しただけなのだが、ただ技術をうまく利用するだけでなく、この遊びにふさわしいシステム&ゲームバランスを構成してみせたところに任天堂の底力を感じずにはいられない。外で遊ぶのはちょっと恥ずかしいが、子供時代を思い出してノスタルジックな気分になったりするので、大人にも遊んで欲しいゲームだ。

続いて『真・三国無双』。『決戦』でPS2らしいゲームの一端を見せてくれたコーエー。その力をさらにパワーアップさせて見せてくれたのがこのゲーム。多数の敵を一気になぎ倒すという見た目のわかりやすい楽しみだけでなく、中身もよく練りこまれている。PS2で、続編ではないタイトルをヒットさせたのは伊達ではない。

『7（セブン）』は、やや単調な戦闘システムが惜しい作品。雰囲気やセンスは抜群に良いだけに、もう少し時間をかけて作って欲しかったと思う。

『天空のレストラン』・『パーフェクトダーク』は、どちらも1特集の10本に最初から入れようと思っていたタイトル。ただ、今回は別特集で2つとも扱うことになったので、1特集からは外した。ゲーム内容に関してはそれぞれのページを参照してほしい。

『パワースマッシュ』はアーケードでヒットしたテニスゲーム



さわり心地が良い『コロコロカービィ』。ソニックチームの中さんも絶賛してました（笑）。

編集部が選ぶ！ 2000年下半期 ベストゲームはコレだ!!

どんなに忙しくとも、机の周りにはゲーム機が存在している編集部員。そんな彼らが趣味丸出しで選んだ20本をざっと紹介。

編集部選・ベストゲーム20

ガンスパイク	(DC)
ガンパレード・マーチ	(PS)
ギルティギア　ゼクス	(DC)
ケロケロキング	(PS)
コロコロカービィ	(GB)
真・三国無双	(PS2)
7（セブン）	(PS2)
罪と罰	(N64)
デスピリア	(DC)
天空のレストラン	(PS)
パーフェクトダーク	(N64)
パワースマッシュ	(DC)
ファンタシースターオンライン	(DC)
不思議のダンジョン風来のシレン2	(N64)
ベアルファレス	(PS)
北斗の拳	(PS)
MotoGP	(PS2)
モンスタータクティクス	(GB)
Lack of Love	(DC)
RING of RED	(PS2)

特別枠		
	ドラゴンクエストⅧ	(PS)
	ファイナルファンタジーⅨ	(PS)

の移植作。元々、完成度の高いゲームなのだが、DCというハードのためか、同時期に『マリオテニス64』という強力なライバルがいたためか、かなり地味な売り上げに留まってしまった不遇なゲーム。『マリオ～』のお手軽さとは違った方向でテニスの面白さを伝えているゲームだけに、もっと多くの人に遊んで欲しいと思う。

そして『風来のシレン2』。ようやくと言うか、待ちに待ったと言うか、とにかく長い間待ち続けたゲーム。そしてその期待に応えるだけの完成度を持っていた。さすがはチュンソフトである。実は今回、特集候補の一つだったのだが、『ガンパレ』に押されたのと、編集部員でやり込んでいる人がいなかったことにより断念。ちょっともったいなかったかな？

最後は『北斗の拳』。実は今年の年末にかけては、優秀なキャラゲーが出揃っている。『はじめの一歩』などは、PS初期の傑作『ボクサーズロード』を作ったNEWが制作しただけあって相当な出来。こちらを挙げてもよかったが、やはりインパクトも強さもあって前者をキャラゲーの代表としてセレクトした。どれも原作へのオマージュが感じられるゲームたちである。

ハード別に分けると、PS（PS2含む）が9本、DCが6本、任天堂ハードが5本と、どの機種にもまんべんなく良いゲームが揃っていたと思う。中でもDCは、続編に頼ることなく、様々なジャンルの面白いゲームが揃っていた。それだけにハード撤退は残念だが、今後は他機種でも、変わらないクオリティを期待したいところだ。

さて、次の2001年上半期は、間違いなくゲームボーイアドバンストが話題の中心となる。この新ハードは業界全体の、過剰とも言える期待にどれだけ応えることができるのだろうか。

目的は財宝か、不老不死か!?　冒険者となって遺跡に挑戦!!

ベアルファレス

機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：RPG
発売日：00・9・28　価格：5800円

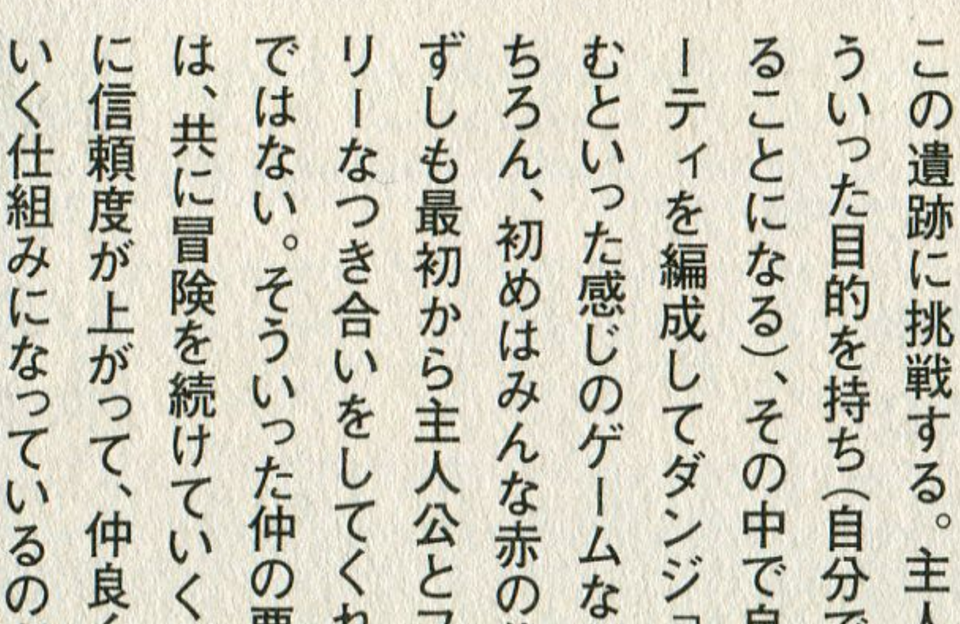
ここに注目　『ガンパレード・マーチ』と同じ発売日だったのが不遇。しかしA・RPG好きには絶対オススメ!!

得たい物は、富や名声や知識欲や不老不死…。魔物が巣食う遺跡の奥には、彼らの求める「何か」が必ず眠っている。それを求めて集まる冒険者の一人となって、多くの仲間と共に遺跡の中を探索しに行く、手応えのあるアクションRPGだ。

謎解きアクションが熱い

『ベアルファレス』は、2000年にPSで発売された、クォータービューのアクションRPGだ。奥の深いストーリーや、テンポのよい謎解きアクションが出来の良いゲームなのだが、いかんせん『ガンパレード・マーチ』と同発ということで、世に広く知れ渡ることもなく自然消滅してしまった。

ゲームの全体的な流れは、魔物が巣くうとある遺跡に、各キャラクターが各々の目的を持って侵入していくというもの。その遺跡はかつて「アザレの石」という不老不死の至宝があると言われていた。そして、遺跡には奥に進めば進むほど巨額の富が手に入るというのだ。各キャラクターはそういった、富や名声、はたまた不老不死を求めてこの遺跡に挑戦する。主人公もそういった目的を持ち（自分で選択することになる）、その中で自由にパーティを編成してダンジョンに挑むといった感じのゲームなのだ。もちろん、初めはみんな赤の他人。必ずしも最初から主人公とフレンドリーなつき合いをしてくれるわけではない。そういった仲の悪い仲間は、共に冒険を続けていくと、次第に信頼度が上がって、仲良くなっていく仕組みになっているのだ。各ダンジョンにはミッションが設定されていて、そのミッションをこなすとクリアとなり、次のダンジョンが出現するようになっている。また、基本的には一度クリアしたダンジョンでも再び入ることができるので、レベルアップやお金などを好きなだけ稼ぐこともできる。この自由度の高さは大変好ましい。もちろん本筋は一本道なのだが、途中のイベントやミッションなどは連れて行ったパーティメンバーによって異なったり、エンディングも一番信頼度の高い仲間との内容になるので、ある意味マルチエンドなゲームになっているのだ。



キャラクターによっては性別が男というだけで一緒に冒険してくれない現金なヤツもいるのだ。

トラップを駆使してミッションクリアを目指そう

各キャラクターは性別や身分、

© 2000　Sony Computer Entertainment Inc.

主人公の身分は細剣＋逆剣の上級貴族か、片手剣の騎士がオススメ。自信があるなら、異色の猟師を試してみるのもいいだろう。

目的などのほかに、武器やトラップの違いがある。武器は身分によって装備できるものが異なり、攻撃範囲も違ってくる。例えば、上級貴族は細剣を片手に装備し、逆剣を装備することによって2刀流で攻撃することができる。初心者にはオススメのキャラだ。また、猟師は弓で攻撃するので、序盤は攻撃力が低く、接近攻撃が不向きなので使いづらい。農民は、両手剣や斧を装備することができる。攻撃力は高いが、攻撃の出が遅く反撃を受けやすいので、これらの身分を使いこなすにはある程度慣れが必要だ。

また、トラップは各キャラに設定された特殊攻撃のようなもので、好きなだけ使うことができる。一時的に敵を凍らせる「アイス」や、炎上させる「フレイム」などがある。特に、主人公の「フリップパネル」や「バキューム」はミッションクリアには欠かせないものばかりなので、初めからバシバシ使って慣れておくといいだろう。トラップは街にある「クムランの家」で新しい物を開発してくれるので、お金が貯まったら、どんどん開発してもらおう。また、魔法使いキャラはトラップは使えず、代わりにMPを消費して魔法を使うことができる。魔法は、回復系や飛び道具系の攻撃が主で、特に回復系は序盤で大変役に立つので、ルカやサラなどの回復系魔法使いをパーティに入れておくと冒険が断然ラクになる。もちろん、魔法も「クムランの家」で開発することができる。

コンボもあるぞ！ トータルブレイク

戦闘は基本的に□ボタンの通常攻撃で敵にダメージを与えて倒すという、ごくごく普通のアクションなのだが、本作では、敵をまとめて倒したり一定時間内で続けて敵を倒すと、トータルブレイク値が上がり、通常よりも多くのお金を得ることができるという特徴がある。ミッションの中には、このトータルブレイクでお金を稼がないとクリアできないものもあるのだ。また、トータルブレイク数が上がると、敵がアイテムを落とす確率も高くなる。ほかに、攻撃したときの反動で敵を吹き飛ばしたとき、その後ろに敵がいると、ノックバックとなって後ろの敵にもダメージを与えることができる。このノックバックをうまく使えばまとめて敵にダメージを与えることができるので、トータルブレイク数も稼ぎやすい。ちなみに、敵を倒して得られる経験値はトータルブレイクに関係なく一律でもらうことができる。ただし、パーティに参加していない仲間は通常の半分の経験値しか入らない。また、一度クリアしたダンジョンの敵に関しては、もらえる経験値とお金は半分になってしまうということも覚えておこう。フリップパネルなどで敵を穴に落としたときでも、アイテムは落とさないが、経験値とお金は手に入る。HPの高い敵などは通路にフリップパネルを仕掛けて穴に落とすのも一つの手だ。七罰の宮の北部上層（攻略参照）では、この技で無限に経験値を稼ぐことができるぞ。

こんな感じで、フリップパネルを置いておけばOK。あとは△ボタンを連打しておけば経験値の無限増殖が可能に。

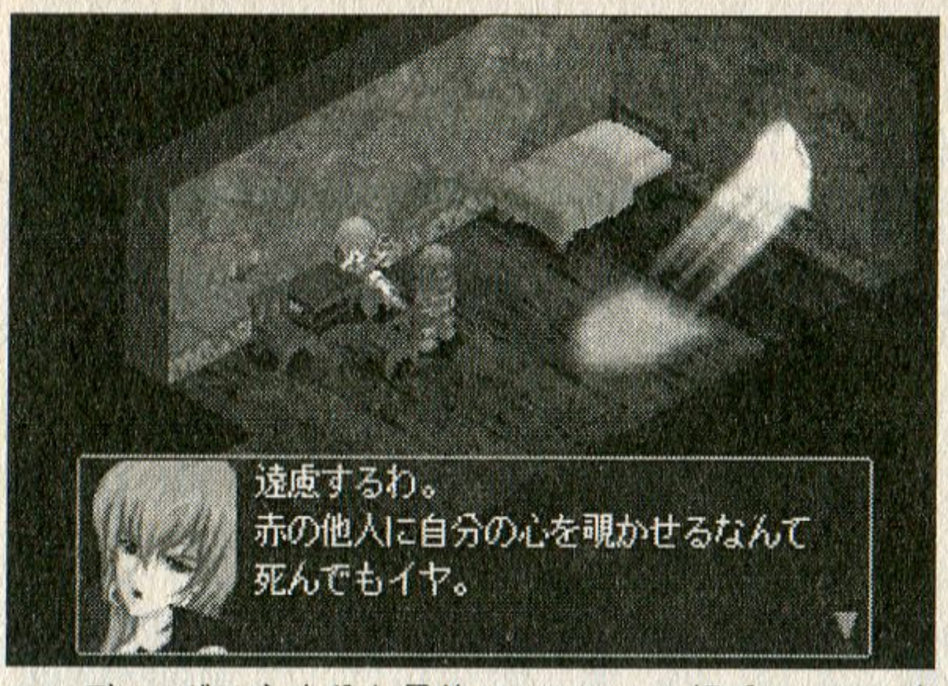
仲間の相性とエンディングについて

前にも少し触れたが、このゲームには仲間との信頼度があり、最終的に信頼度が最も高いキャラとのエンディングを見ることができるようになっている。つまり、性別×仲間総数で、1×13の26種類ものエンディングが用意されているのだ。では、実際に好きな仲間と信頼度を高くするにはどうすればいいかを、ここで紹介していこう。

基本的な信頼度は、ある程度出身地や性別で決まっている。仲間と同じ出身地だと若干初めの信頼度がよくなっているようだ。しかし、これはあまり気にしなくてもいい。問題は、重要ミッションを共にクリアすることにある。特に重要なイベントは全部で8種類。まず、初めの「試金石」（P18以降のマップ番号①。以下同）と「ラフメルの葉」（③）そして、「救出」（⑤）のイベントを共にクリアしておくこと。ただし、ディアスやレイアを狙っている人は「ラフメルの葉」は断っておこう。また、「アスラ・ファエル」の最上階で主人公と共に狂戦士になっておくことも重要。あとは「ジェシカの実」（⑭）を成功させておくこと。このイベントは発生条件がわかりづらいので、18ページからの攻略を見てしっかり発生させよう。「業火の仮面」（⑰）ではシェオルの柱を破壊して仲間を助け、その後、主人公と一緒にバルデスを見送る。そして「光を産みし者」（㉔）で共にルカを助けれることも重要だ。あとは、ほかのミッションもなるべく一緒に行動して少しずつ仲間の信頼度を上げておけば、次の「精神の海」へ一緒に行くことができるだろう。ちなみに、「精神の海」は信頼度の高い仲間と二人でしか行くことができない。また、「精神の海」をクリアしたら、その後はその仲間とはぐれることはできない。特に気にすることはないが、主人公が男でパートナーも男のキャラだと、オルフェウスは二度と仲間にならなくなってしまうぞ。

ほとんどのキャラは、これらの条件を満たしておけばパートナーとなりエンディングを迎えることができるはずだが、ディアスやイヴなど、ちょっと斜に構えたキャラクターの場合は途中の会話の選択肢にも気をつけたい。イヴはとにかくひねくれているので、何かほかの仲間が「助けて欲しい」とか「手伝って欲しい」とかいう頼みは決して素直に受けてはいけない。まずはイヤな顔して断って、こっそりミッションを成功させたりするとイヴの信頼度は高くなっていくのだ。一方ディアスは、ほかの仲間と冷たく接することが基本。また、一緒に狂戦士になり、その後柱を壊してディアスを助けると、かなり信頼度が上がる。その後は、「光を産みし者」を二人で行って、ディアスでルカを説得しておけば、「精神の海」に一緒に行ってくれるだろう。

最後に注意点をひとつ。「業火の仮面」でシェオルの柱を破壊しなかったり、「光を産みし者」でルカを倒してしまうと、これらの仲間は死に、二度と使えなくなってしまうと同時に、ほかの仲間の信頼度も下がってしまうので気をつけよう。



エンディングは主人公と最終パートナーの相手によって決まる。キミはすべてのエンディングを見ることができるか？

ディアスは特にパートナーにしにくいキャラだけに、パートナーになった時の喜びは大きい。

身分も地位も無関係！ 閉鎖された街

「カルス・バスティード」

主人公たちがあつまる街「カルス・バスティード」はいわば、冒険者の集まり。ここに入ってきたからには、外での身分や地位などは一切関係ない。貴族だろうが、盗賊だろうが、皆同じ扱いを受ける。また、殺人や窃盗を捕まえる警察もなければ、人の行動を裁くものも存在しない。まさに、やりたい放題の無法地帯にも見えてしまうが、その中には暗黙の了解とも言えるいくつかの掟があり、それなりに秩序は保たれている。

本作の舞台は、このカルス・バスティードという、半年に一度しか門の開かない閉鎖された街なのだが、それでいながら、背後にある世界の広がりがきちんと感じられるところは素晴らしい。主人公を含め、各キャラクターには出身国があったり、各国の情勢や特徴が何気ない世間話という感じで出てきたり、カルス・バスティードを挟んだ二大国の影が常にちらついていたり…。その向こうにある世界の空気が流れこんでくるような気がするのだ。

ここに集まる冒険者たちは何らかの目的を持ってこの地に足を運んできている。遺跡を調査する研究者や、「殺し」の魅力から逃れられなくなった冒険者、「アザレの石」の力によって不老不死の体になってしまったがために、あらゆる辛酸を舐めて心を凍らせた姉弟。仲間の中にも、パスカやサラなど家族や身内のためにお金を稼ぎに来たものもいれば、ディアスやオルフェウスのように目的を教えてくれないキャラクターもいる。様々な国や立場や事情が、人の数だけあり、その人々によって成り立っている街。架空の世界ではあるけれど、プレイすればきっと「生きた人々」に出会うことができるだろう。

決して、多くを語らないディアスも、最終パートナーとなれば、なぜ冷たく接するのかが分かるようになる。

制作者コメント

新しい遊びを作りたい！

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
制作2部「ベアルファレス」担当ディレクター
梶雅行 氏

『ベアルファレス』は、数々の問題作（？）を世に生み出してきた、弊社の「ゲームやろうぜ！」というプロジェクトから誕生したアクションRPGです。

最初からRPGが作りたかったわけではなく、既存のゲームにない新しい遊びを盛り込もうと様々なアイディアを出しあい、それらをいかに形にするか、ずいぶん時間をかけて制作致しました。そんな作業の中で、泣く泣く切り落としたネタの数も膨大で、一度作ったシステムが気に入らずに一から作り直したことも…。

ですが、武器だけでなくオブジェクトやトラップを使って敵を倒したり、仲間になるキャラクターをただの戦闘用のコマではなく個性を持ったリアリティーのある存在にしよう、といったコンセプトは企画当初から変わっていません。主にこの2つに焦点を絞って完成した今の形ですが、遊んで頂いたユーザーの方々から「ぜひ続編を」という言葉を多く頂き、まずはほっと一安心、とともにスタッフ一同心より感謝しております。

ダンジョンに連れて行く仲間は敵の倒し方を変えてみたり、プレイするたびにシナリオにも遊び方にも新しい発見の喜びがある、何度でも遊べるゲームですので、まだ遊んでいない方はもちろん、既にEDをご覧になった方も是非、気の会う仲間を誘って冒険の扉を開いてみてください。

マップ別ポイント攻略！

イベントの発生条件が少しわかりにくい本作。ちょっとした攻略と共に、一挙紹介しよう！

黒の羨道

居住権の証でもある「太陽の宝玉」を求めて、地下遺跡に入る主人公たち。途中でモンスターに捕らえられてしまった仲間を救え！

❶黒の羨道　1階層

【クリア条件】敵の巣の破壊、敵の全滅

ゲイブバイパーとその巣をすべて倒すとクリア。巣からはゲイブバイパーが無数に湧いてくるので、ノックバックダメージを利用してさっさと倒してしまおう。

❷黒の羨道　12階層

【クリア条件】敵をまとめて倒し500ガルド稼ぐ（イベント「雫の石」）

敵をまとめて倒し600ガルド稼ぐ（イベント「下らない脅迫」）

ここから先は青の羨道まで町に戻ることができないので、次のミッションに備えて、お店でポイズンキュアを買っておこう。ミッションはとにかくトータルブレイクでお金を稼ぐこと。ブハマン・オス（白）は自キャラから逃げるように動く性質を持っているので、うまくマップ左上の鉄柵に誘導して一気に倒してしまおう。また、氷の封印は同じ氷属性を持っている武器／トラップ／魔法で解くことができる。エレアノールのアイスなどで封印を解けば、奥のアイテムを取ることができるぞ。

❸青の羨道

【クリア条件】制限時間以内にゴールを目指せ

主人公のフリップパネルを使って、制限時間以内にゴールを目指す。途中のトビラは攻撃で壊すことができる。また、通路の狭いところは△ボタンの長押しで任意の場所にパネルを置いていくと進みやすい。

❹黒の羨道　29階層

【クリア条件】ゴールを目指せ

封鎖された出口はダンジョン内にある三つのスイッチすべて押せばクリアすることができる。また、途中の穴はフリップパネルで飛び越せばOK。ちなみに、「ファカラルの剣」がある場所は、フリップパネルを強化していないと行くことができない。

❺黒の羨道　35階層

【クリア条件】氷か炎を利用し、インディゴスを倒せ

片一方のインディゴスに弱点の炎または、氷の属性の攻撃を当てると、もう一方のインディゴスにダメージを与えることができる。ここでは、赤い方を凍らせて動きを封じ、青い方を倒す方が断然ラク。もしパーティに氷属性の攻撃を持ったキャラがいないときは、強制的に仲間になるパスカのフレイムを利用するしかない。また、一度レイアを助けたあとに再び訪れれば、「バラトの剣」を取ることができるぞ。

オルフェウス

見たとおりの優男で、とにかく女性に優しい。ディアスが寡黙さで謎めいているのなら、こちらは表面に騙されて真意が見えないというところ。それでも魔法使い。

ルカ

純朴で真面目、言動もどこか天然ボケっぽい少年。回復魔法を使える貴重なキャラクターなので重宝するだろう。ゲーム中盤では彼がメインストーリーに絡んでくる。

アスラ・ファエル

ついに「太陽の宝玉」を手に入れたものの、突然狂戦士と化してしまった主人公たち。シェオルの柱に魂を奪われた仲間を助けることはできるのか!?

❻第一神殿　1階

【クリア条件】ゴールを目指せ

ゴールに向かうには、ダリルジェイとシェイコブをすべて倒し、途中のトビラを開かなければならない。炎の柱のトラップはダリルジェイが落とす「ウォーターボトル」を使って身体をぬらしておけばOK。シェイコブは回転中は完全無敵なので回転が止まったあとに攻撃するようにしよう。また、フリップパネル3を使ってスタート地点付近の「ミュラの石版」、「隠者の弓」を取っておけば第一神殿東塔1階」に行くことができるぞ。

❼西の斎殿　15階

【クリア条件】敵を全滅せよ

まずはトビラを開くために、ハリの柱を誘導し、柱をスイッチの上に乗せる。このとき、スイッチ付近で雷属性の攻撃で柱の動きを止めて、攻撃で柱を押して乗せるといい。フリップパネルを使って、ヒビの入ったカベから出口付近の通路に向かい、すべてのスイッチを押すと中央のフロアのゴッデスが動き出す。ゴッデスは、柱を落として攻撃してくるときのみ弱点を出すのでそのときに攻撃しよう。また、出口のトビラを壊しておくと、クリア後西の斎殿18階に行くことができるので必ず壊しておこう。ちなみに、中央のフロアのLスタチューは誘導して細い通路で倒すといい。

❿第一神殿　最上階

【クリア条件】鋼鉄の審問者／瓦礫や柱を利用し、ガーディアンを倒せ

ガーディアンに直接攻撃は効かないので、まずは瓦礫（がれき）や柱を使ってダメージを与えていこう。このとき、バキュームを使ってガーディアンをおびき寄せると比較的ラクにダメージを与えることができる。第2段階で上下が分裂したらまずは胴体を直接攻撃で破壊し、頭部もバキュームで端に追い込んで倒してしまおう。

煉獄

魂の入った「シェオルの柱」を探し求めて灼熱地獄の煉獄へ。しかし、「シェオルの柱」を破壊することは、外の世界に魔物を呼び起こすことになるのだが…。

⓬七罰の宮　北部上層

【クリア条件】ゴールを目指せ

クリアするにはバキュームとフリップパネルが必要。この二つを使っていけばゴールまでは問題なく行ける。ただ、ここではクリアのほかに経験値をかなり稼ぐことができるので、後半に備えてここでレベルアップをしておくといいだろう。また、このミッションに入る前に酒場の会話イベントを見ておくと、クリア後ジェシカが柱に閉じこめられていなければ、東部上層のミッションが出現する。

⓮七罰の宮　東部上層

【クリア条件】岩や水を利用してブエーヤダーニを全滅せよ

このイベントの発生条件は「北部上層」を参照。ここでは、火口から出現するブエーヤダーニ×4

を倒せばクリアなのだが、14個の火口からランダムで出現するのでこのまま倒すのは非常に効率が悪い。まず、ある程度の火口を岩でふさいで出口付近の火口で待ちかまえて倒すのがベター。

⑮七罰の宮　西部中層

【クリア条件】敵を全滅せよ

厄介なのがキメラの炎。キメラの炎を防ぐには入り口付近などにある大きな岩を押しながら細い通路を進んでいくといい。ただし、一度溶岩に落としてしまうと岩は消えてなくなってしまうので慎重に押していくようにしよう。一応、岩がなくなったときの代償としてバキュームでも同じようなことができる。また、離れ小島にいる敵を倒しに行く時はフリップパネルで飛んでいけばOK。

⑯煉獄　贖罪の関

【クリア条件】オンベルトを救出せよ

ミッション開始後、一定時間でオンベルトはスレイブデーモンに倒されてしまうので、急いでオンベルトのもとに向かう。その後、オンベルトの後ろにある魂の柱を破壊したら、スレイブデーモンを攻撃して倒そう。その後、オンベルトに話してそのまま入口に向かえばいい。このとき、オンベルトに話しかける前にあらかじめフロア内のデモンズクラブを倒しておこう。

⑰煉獄　清火の宮

【クリア条件】イイパッシーを倒せ

イイパッシーはダンジョン内の溶岩の中から顔を出してくるので、そのときに攻撃すればいい。2段階目を倒すと道が開き、出口に行けるようになる。このとき上から絶えず溶岩が降ってくるので急いで出口に向かおう。また、クリア後シェオルの柱を破壊しないと閉じこめられた仲間は死んでしまい、永久に使えなくなってしまう。

⑲時の回廊　裁魂門

【クリア条件】反射柱を利用し、ゴールを目指せ

反射柱に光の玉を跳ね返して各トビラのスイッチに触れさせ、トビラを開いてゴールを目指していく。順番的には赤→青→紫→緑だ。浮遊柱をバキュームでうまく移動させて光の玉をスイッチに導こう。また、紫と緑のトビラは反射光をあびて自キャラに光の玉を反射させながらスイッチに導かなければならない。

㉑時の回廊　封神門

【クリア条件】フロストダッドを倒せ

奥にいる大きなフロストダッドを倒せばクリアとなる。ただし、両手は経験値やアイテムを持っているのでできればそっちを倒してからフロストダッドを倒すようにしよう。

㉒天空　門天宮

【クリア条件】敵を全滅させる

アレニアル、オウシウルは天使の石像から無限に湧いてくる

イヴ

冷たく醒めた雰囲気の美女かと思えば、実は優しかったり…。彼女のようなキャラクターとは、ついつい仲良くなりたいと頑張ってしまう。が、なかなか道は険しい。

時の回廊

一人の男の命と引き替えに、時の回廊のトビラを開くことができた主人公たち。この奥には何が隠されているのだろうか…。

天空

ついに天空にやって来た。ところがここで神を信じるルカに異変が…。ルカを説得し、彼を正気に戻すことができるだろうか!?

＊安地…STGなどで良く使われる用語。ここにいれば攻撃が当たらない、安全な場所ということ。

ので、敵を全滅させるにはこの石像をすべて破壊しなければならない。フリップパネルをうまく使って石像を積極的に壊しに行こう。

㉔天空　光天宮

【クリア条件】天使エンダールを倒す

まず初めに、ルカを説得するイベントがあるので、味方の信頼度を上げるためにもルカを説得しておこう。その後エンダールを倒せばミッションクリアになる。このとき、ルカを先に倒せばエンダールの力が弱まるが、クリア後ルカは死亡してしまい二度と使えなくなってしまう。

㉖天空　人天宮

【クリア条件】騎士団を倒さずにゴールを目指せ

キシダンインは動きがすばやく避けて進んでいくだけでは、カベに追いつめられて殺されてしまう危険がある。ここは、凍結させてそのスキに進んでいくようにすることをオススメする。基本的にトビラは近くのスイッチで開閉するようになっている。また、ゴール付近のトビラが二つあるところの二つ目のトビラは破壊しなければならない。いったん中にいるキシダンインを追い出して、トビラを閉めてから壊すようにしよう。

精神の海

一番信頼のできる仲間としか入ることができない「精神の海」。ここで、主人公はパートナーの意外な真実を知ることになるだろう。

㉘精神の海　遊魂層

【クリア条件】ゴールを目指せ

一番信頼できる仲間を1人連れたら、人天宮から行くことができる。ここでは、ロウでできた燭台のような物をスイッチの上に乗せそこで火をつけると道ができる仕組みになっている。もし炎のトラップや魔法を使えるキャラがいないときは、炎の出ているところまで持っていって、バキュームで運んでこなければならない。また、途中キバが道をふさいでいるところは、近くのスイッチで通気口から風を出し、そこに向かってフリップパネルで飛んでいけばOK。

㉚精神の海　沈魂層

【クリア条件】頭が出てきた時を狙いアーリマを倒せ

まずは、左右のアーリマホールを壊してヨウスイの出現をくい止める。その後、アーリマのマヒダリのくぼみの安地（＊）に入ってアーリマが顔を出してくるのを待つ。アーリマは拡散レーザーを吐きながら顔を出してくるが、安地から顔の真正面までアーリマに沿って歩けばレーザーには当たらないのでこれを繰り返して倒そう。

㉛精神の海　至魂層

【クリア条件】制限時間以内にゴールを目指せ

スタート地点にいるベルリッツアはかなりの強敵で倒している時間がないので、ムシして先に進んでいこう。途中のゴムのようなカベは仲間の魔法か、属性付加の武器で攻撃すれば破壊可能。また、空中に浮いている障害物は、魔法で壊すかバキュームで近くに寄せて攻撃して壊していこう。あとは、フリップパネルを連続して使ってトラップを交わしながら進んでいけばOK。

制作の途中で消えてしまったボツキャラたち。

Text by 佐曽利英希

“全世界レベル”のネットワークRPG

ファンタシースターオンライン

機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：RPG
発売日：00・12・21　価格：6800円

ここに注目　誰とでも自由にコミュニケーションできる純粋な楽しさはネットワークならでは。協力しながら冒険する思いやりチームプレイが○

「冒険」という言葉がこれほどしっくりくるRPGはないだろう。ひとたび扉を開けば、新たな出会いが待っている。リアルライフとは違うもう一つのコミュニティー、それが『PSO』の世界だ。

ビバ！遊び場（意味不明）

「今日の夜、ラグオル行く？」

同じゲーム色の目をした友人との別れ際、どちらともなしにこんなセリフを言うようになってから、しばらく経つ。セリフの聞きようによってはクラバー（クラブ通いする人）同士の会話にも思えるが、当の本人たちが発している空気はどちらかといえばアキバー（秋葉原通いする人）。

たしかに、「行く？」と確認した場所はオシャレなスポットではないが、とっても楽しい遊び場であることには間違いない。そこには顔馴染みとのくつろいだ時間や新しい出会い、そして胸躍る瞬間がある。大げさに言うならば、現実世界とは異なる時間に支配された魂の楽園なのだ。

人が集まるところにコミュニケーションが生まれるのは自然の摂理。たとえそこが物質的な空間ではなくても。

ネットワークゲームの新たな領域

『ファンタシースターオンライン（以下、PSO）』は、現時点ではまだまだ珍しい、ドリームキャスト…否、コンシューマ・ハード用のネットワーク対応RPGだ。PCではすでに数えきれないほどのタイトルがリリースされ、その面白さが広く浸透しているジャンルだが、ことコンシューマとなると、まずネットワーク回線に接続すること自体が、一般ユーザーにとっての大きな壁となる。

セガは、ドリームキャスト発売当初から、インターネットの敷居を（良くも悪くも）低くすることに務めてきた。しかし最初からそれ目当ての人でもなければ、「たかがゲーム機でネットに繋ぐか、俺（わたし）？」と躊躇するのは当然だろう。

そんな事情が多少なりとも変わってきたのは1999年秋、ネット対戦プレイ対応ソフト『あつまれ！　ぐるぐる温泉』（開発は現オーバーワークス）の登場によってだった。トランプや麻雀といったシンプルなパーティーゲームをネット世界の住人と遊ぶ…という基本構造自体は目新しいものではな

© SEGA/SONICTEAM,2000.

い。『ぐるぐる温泉』が画期的だったのは、ネット世界の住人たちに〝親しみ〟がわくような演出が徹底されていた点だ。ソフト自体は空前のヒットとまではいかなかったが、コンシューマ畑の発想が、ネットワークゲームに新たな可能性をもたらすことを世間にアピールしたという点で、意義深い作品である（現在制作中の続編『あつまれ！　ぐるぐる温泉2（仮）』の動向にも注目したい）。

未知なる惑星に冒険心を馳せろ！

冒頭から話が思いきりそれてしまったが、何事もなかったかのようにストーリー紹介といこう。ゲームの主な舞台となるのは、無人探査機により発見された惑星、ラグオル。母星の居住環境の悪化により移民計画を余儀なくされた人類（含アンドロイド＆人造人間）は、超長距離惑星間航行用移民船パイオニア1をラグオルに送りこみ、生活拠点となるセントラルドームを建設するなどして、本格的な居住環境の整備に着手した。その7年後、パイオニア1からの招へいを受けて、第二移民船パイオニア2がラグオルに向けて出発する。衛星軌道上に到着し、セントラルドームと通信回線を開く直前、惑星表面上に謎の大爆発が発生。以降、セントラルドームとの通信は途絶えてしまう。一体、ラグオルで何が起こったのか…といったところから本編が始まるのだ。

プレイヤーの役どころは、パイオニア2に乗船している、〝ハンター〟と称される雇われ戦士。パイオニア2の全責任者、タイレル総督の命を受けて、ラグオル地表の調査に繰り出すのが主な仕事だ。転送装置によって地表に降り立つと、大爆発の痕跡はほとんどといっていいほど見当たらない。建造物の外観はもちろん、機械系統もかなりの割合で生きていて、まるでパイオニア1の乗員たちだけが忽然と姿を消した…といった風である。プレイヤーは、パイオニア1のトップハンター、リコ（女性）があちこちに残したメッセージを追いかけるかたちで、パイオニア1を襲った大爆発の謎、ひいてはラグオルに隠された驚愕の真実に近づいていくことになる…。

以上がオフラインプレイ――普通のRPGよろしく、ひとりで黙々と進めるプレイモードの基本設定。本流の冒険とは別に、パイオニア2シティ内のハンターズギルドと呼ばれる施設で、官民大小様々な仕事依頼を任意に受けることも可能だ。それらを並行して進めることで、ミステリアスなSF世界をより深く、多角度から体験できるという寸法だ。

ネット接続に二の足を踏んでいる貴方に送る…オンラインモードへの道《ものすごい要約版》

オンラインモードを遊ぶために最低限必要な手続きは以下の通り。

①ドリキャス本体、ソフトを購入
②ドリキャス本体を電話回線につなぐ
③「イサオネット」にユーザー登録＆通信環境設定　※要ドリームパスポート
④ソフトを起動してプレイヤーキャラを作成＆登録　※要ビジュアルメモリ
⑤「オンラインモード」を選択

実にあっさりとしたものだ。①は言わずもがな。本体を買いそびれていた人も、9900円なら、どうだろう？　②モジュラーケーブルはドリキャスに同梱されるのでノー問題だ。③は言ってみればプロバイダー（インターネット回線の基本環境の提供屋さん）契約の手続き。ネット環境に関してまっさらな人は、イサオネットが提供する各種料金サービスを素直に利用しよう。すでに別口のプロバイダーと契約している人は、無理にイサオネットを利用することはない（その場合もイサオネットへのユーザー登録自体は必要）。ちなみにドリームパスポートとは、本体に同梱されているネットワークソフトのこと。⑤は、一番最初の接続時のみ、ソフト同梱の紙に書かれたパスワード（シリアルナンバー、アクセスキーの2項目）を入力する必要あり。以降はフリーパスだ。

《いくつかの注意点》

●作成したプレイヤーキャラの登録は、ビジュアルメモリ一個につき一人まで。

●オンラインプレイを楽しむには、電話料金、プロバイダー料金とは別に、ハンターズライセンスという名の管理費が必要。初オンラインプレイから30日間は無料だけど、それ以降は30日間につき400円かかる（割安になるまとめ払いコースもあり）。

●フレッツISDNなどのインターネット常時接続環境でもなければ、後先を考えずに長時間オンラインモードをプレイしていると、電話料金額が大変なことになる。とりあえずのところは、節度を守るか、何らかの電話料金割引サービスに加入するかして様子を伺おう。

ため息が出るほどの高画質世界

3Dフルポリゴン・グラフィックのクオリティは、ドリームキャストのソフトの中でもトップクラス。キャラクター、背景の描画精度の細かさはもとより、「敵がそこにいる感」がひしひしと伝わる、3D処理面全般の優秀さは、ヘタなPCゲームではかなわないほどだ（プレイヤーキャラのやや離れた背後を〝曖昧に〟追いかけるカメラアングルが、空間内の位置関係をより鮮明に意識させるのだ）。そして何より、誰もが見たことのない新世界を独自の美学に基づいて構築しきった、という点が素晴らしい。現実世界に則したディティールではなく、脳内イメージ上でのリアリティを重視した方針をここまで徹底させられたのは、日本屈指の実力メーカーだからこそ、ではないだろうか。

プレイヤーキャラクターは、3種族・3職業の合計9タイプの中から任意選択が可能。種族は基本能力の傾向、職業は基本戦闘スタイルを左右するので、自分の好みや3Dアクション操作の腕前に応じたものを選べるのが良心的だ。各タイプごとの外見パーツのバリエーションもなかなか豊富で、プロポーションも自由に変化させられるとくれば、自分道を貫きたいユーザーにとっては、まさに歓喜の仕様といえるだろう。

巨大なキャラが画面一杯に表示されても、まるでひるむことない描画処理能力で、ドリキャスの底力を再認識。

このほかにも、無闇にストーリーに急きたてられることなく、その時どきの小目標を持って自分のペースで進められるゲームバランスや、プレイヤーキャラの各種能力を補う浮遊武具「マグ」のペット的育成など、オフラインRPGとしても十分に魅力的な要素が詰まっている『PSO』。しかし、ひとたびオンライン（ネット接続）モードでプレイすると、まるで異なる面白さの地平が、モニターの向こうに広がるのだ。

オンライン世界の基本構造

オンラインモードを選択し、ネット接続が完了すると、プレイヤーはまず、所属する「シップ」とその「ブロック」を指定する。前者はネットワークサーバー、後者はドリームキャスト内で同時管理できるサーバー情報の単位のことだが、ネット音痴な人は「広大な宇宙（＝ネット）空間に、それぞれ居住区が16ブロック用意された巨大宇宙船が何体か浮かんでいる」とイメージしておこう。

各ブロックにはビジュアルロビーと呼ばれる、言わばハンターの寄り合い所のようなものが10ケ所用意されている。ここでは、居合わせたハンター――同時間帯にオンラインモードをプレイしている、自分以外のプレイヤー――たちとテキストメッセージで会話することができる。会話内容は基本的に自由。単なる世間話はもちろん、オフラインプレイに関する情報を交換するのもアリだ。

ビジュアルロビーはまた、オンラインモードの真骨頂、多人数プレイの窓口でもある。ロビー中央のインフォメーションカウンターを通して、最大四人まで参加できるチームの新規作成、または、すでに作成されているチームに所属（飛び入り参加）できるのだ。チームでは、所属メンバー同士の会話を楽しみつつ、オフラインプレイ同様、パイオニア2内シティ～惑星ラグオル地表（計4エリア）間を行き来できる。各メンバーてんで

バラバラに行動することも可能だが、戦闘バランスがオフラインよりもキツめに設定されていたり、複数のメンバーが同一エリアで協力しないと進めない場所があったりと、ある程度かたまって行動することを前提とした仕様になっているのがニクい。

そうした仕様は、各メンバーに、様々な目的意識をもたらす。レベルが低い人は強い仲間に同行することで、一人ではたどり着けない場所に行くとか、反対にズバ抜けて強い人は他のメンバーのサポートに徹するとか…。あるいは、ギブ&テイクの精神で、一人でプレイしていたらなかなかお目にかかれないレア・アイテムをやりとりすることに充実感を見出すのもいい（ビジュアルロビーではお金やアイテムの交換ができないので、こみ入った取り引きをする際はチームに所属する必要があるのだ）。最低「多人数プレイを満喫したい！」というピュアな気持ちさえあれば、楽しさは∞（無限大）なのだ。

ヤル気になっている人に送る キャラクタータイプ・レビュー《アピール編》

どのタイプのキャラでプレイするかは、全国の『PSO』プレイヤーの悩み。キャラメイキングやプレイスタイルなど実質面は他誌で散々解説されているので、ここではあくまでもキャラ立ち具合に焦点を絞って、それぞれの特徴を紹介する。これからオンライン・デビューする人は、今のうちに自分に合ったものを選んでおこう。

攻撃的な便利屋

ヒューマー
HUmar

プレイ難易度★★

公式イラストこそりりしいが、しょーもない髪形と極端なプロポーション設定により、かなり面白くなる。

攻撃的な便利屋

ハニュエール
HUnewearl

プレイ難易度★★★

パーツのバリエーションはまずまず。面白要素は少ないが、「ふしぎなメルモ」ばりに幅広い女性像を表現可能。

切りこみ隊長

ヒューキャスト
HUcast

プレイ難易度★

プロポーションを横幅に広げると意外なファニーぶりを発揮。奇抜なボディカラーとの併せ技でインパクト増大。

曲者援護射撃人

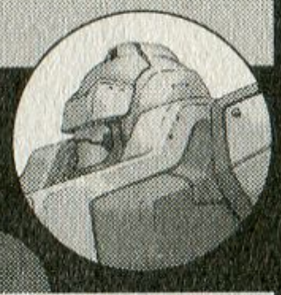
レイマー
RAmar

プレイ難易度★★★

外見には思ったほど変化をつけられない。少年サイズにまで縮めると可愛くなるが、あまり印象には残らない。

中盤の要

レイキャスト
RAcast



プレイ難易度★★

フォルムが完成されているので、ちょっとやそっとのプロモーション変化は無意味。完全に好きな人向け。

中盤の要

レイキャシール
RAcaseal

プレイ難易度★★

レイキャストとはまた別の方向性で、こういうのが好きな人向け。ただこちらの方が"同志"とうち解け易い。

打たれ弱い便利屋

フォマール
FOmarl

プレイ難易度★★★★

基本ラインがしっとりとしているので、ウケは取りにくい。外見に不釣りあいな口調でキャラを立てよう。

全体のサポート役

フォニューム
FOnewm

プレイ難易度★★★★★

パーツの豊富さは魅力だが、アクの強いデザインは好みの分かれるところ。体型の変化でで結構印象が変わるぞ。

全体のサポート役

フォニュエール
FOnewearl

プレイ難易度★★★★★

女の子らしさを追求したければ、迷わずコレ。言葉遣いでもなりきりを徹底することで、素で面白さが滲み出る。

パーソナル・スペースが生む親和性

『PSO』は、歴史の浅いコンシューマ用ネットワークRPGの中にあって、抜群の完成度を誇る作品であることは間違いない。しかし、そういった努力賞的評価では括れない独自の魅力が、『PSO』のオンラインモードには存在する。それは、ネットワーク空間の演出法だ。

ビジュアルロビーについて前述したが、その文面だけでは、単なるチャットルームと何ら変わらない印象を受けたことだろう。しかし実際のロビーは、通常のゲームフィールドと同じ構造の3D空間。プレイヤーキャラは単に画面上に表示されるだけでなく、インフォメーションカウンターを中心としたドーナツ状の空間内を自由に歩き(走り)回ることができる。もちろんキャラクターの姿は、各プレイヤーが思い思いにコーディネートした状態で表示される。奇抜な外見のキャラや、自分のソックリさんに出会うだけでも愉快な気分になれるはずだ。

ユーザーのメッセージは、プレイヤーキャラから伸びる吹き出しとして表示されるので、どの位置にいるキャラの発言かがひと目でわかるようになっている(視界に入っていないキャラの場合も、画面端から吹き出しが伸びるので、おおよその位置が推測できる)。

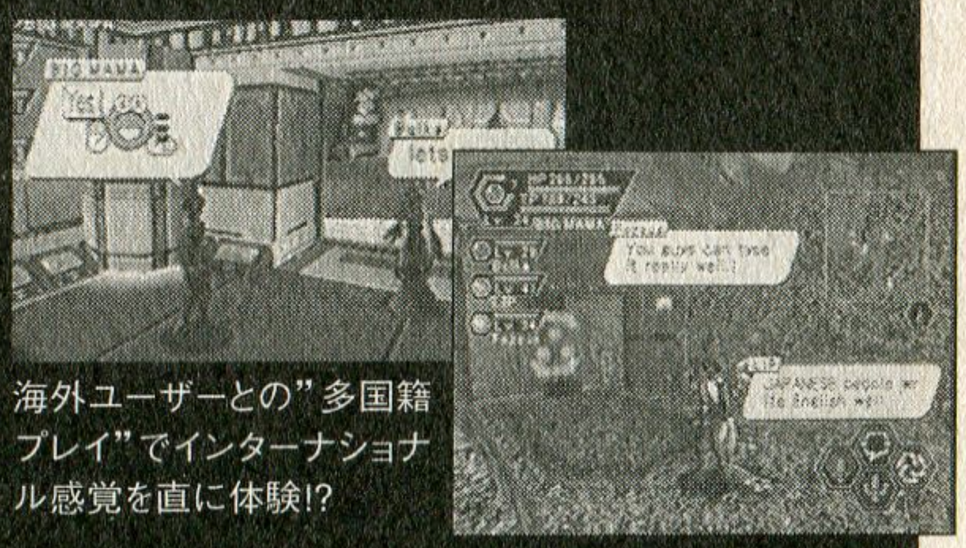
各プレイヤーキャラの姿とそれぞれの位置関係によって生まれるのは、パーソナル・スペース——平たく言えば、自分または他人のものだと感じる〝空間的領域〟の概念である。単なるテキストメッセージの羅列となる通常のチャットでは、発言の回数とその内容が自分自身を表わすすべてになってしまうところを、ビジュアルロビーの場合は、パーソナル・スペースそのものが意思表示の重要な情報となる。同じ「何も発言しない状態」でも、何かの話題で盛り上がっている集団の側をウロウロしているのと、集団から離れた壁際でポツンと立ち尽くしているのとでは意味合いが大きく異なることは、実物を見た発芸をかましてみたいと思ったら、簡単な記号を福笑い感覚で組み合わせて図形をこしらえる「シンボルチャット」も有効に利用しよう。そこから会話が始まる場合もあるのだ。

あえて現実世界に近い国際感覚を味わいたければ、英語を使ったコミュニケーションに積極的に取り組んでみよう。英語はどの国のユーザーにもそこそこ通じるし、文法的にメチャクチャでもいいから単語を並べるだけでもこちらの意思は伝わる。最初は、スラングや、ネット内でのみ通用する略語に苦戦するが、「生きた英語」を目の当たりにし、それに対応しようと努力すれば何らかの形で実生活にフィードバックできるに違いない。

世界中の仲間と出会いたい人に送る…コミュニケーションレクチャー

海外でもリリースが始まった『PSO』。オンラインプレイ用サーバーは、各地域推奨のものがそれぞれ用意されているものの、サーバー間の移動は任意にできるので、事実上、ワールドワイドな環境でのオンラインプレイが可能だ。

しかも、「ただできますよ」というだけじゃないのが、『PSO』の『PSO』のたる所以。異国間ユーザー同士のコミュニケーション最大の障害といえる使用言語の違いを少しでも緩和するため、使用頻度が高いと思われる定型メッセージを、各ユーザーの言語設定に合わせて表示してくれる機能が搭載されているのだ。つまり日本人ユーザーが「こんにちは」という定型メッセージを表示したら、アメリカ人ユーザーには「Hello」、フランス人ユーザーには「Bonjour」といった具合に表示される。定型メッセージ以外にも、あらかじめ登録された単語群を組み合わせて会話文を作成できるので、操作に馴れさえすれば、かなり混み入った会話もできる。よりプリミティブな感情を表現したかったり、万国共通の一



海外ユーザーとの〝多国籍プレイ〟でインターナショナル感覚を直に体験!?

ロストの恐怖

ユーザーがもっとも避けたいアクシデント、それがロストだ。それまで手に入れたアイテムや所持金が、シティ内の預かり所に保管していたものも含めて、すべてなくなってしまう状態のことで、キャラクターの成長レベルこそ一番最後にデータセーブした状態で残ってはいるものの、アイテム扱いのマグの成長レベルは1に戻ってしまうのだ。ロストの主な原因は、オンラインプレイ時の回線トラブル。とくに、ビジュアルメモリにデータを保存している最中にハングアップ（画面が停止したまま、一切の操作を受けつけなる状態）すると、ほぼ100%の確率でロストする。これは本来、データの不正操作にたいするソフトウェア的なペナルティ機能なのだが、やましい考えのないユーザーにとっては迷惑な話だ（ちなみに後発の海外版にはロストがないらしい）。

ロストの可能性を少しでも減らすための秘訣は…、

①混雑しているシップ（サーバー）を避ける（事前チェック可能）。

②データロード中はコントローラーから手を放しておく。

③画面が止まった時は、ソフトウェア・リセット（コントローラーのA、B、X、Y、スタートボタンを同時に押す）を試してみる…といったあたりだ。これらの対処法を尽くしてもダメだったら、あきらめて再スタートしよう。他のオンラインプレイヤーに事情を説明すれば、所持金やとりあえずの装備、さらにはそこに成長しているマグをプレゼントしてくれる場合もある。辛い目に遭って初めて知る〝人の情け〟もあるのだ…。

ことがなくても想像できるはずだ。

とはいえ、他のキャラが自キャラの目の前にやってくる時の妙な感激は、その瞬間に実際に立ち合っていないとわからない類いのものだ。いやはや〝ビジュアル〟ロビーとはよく言ったものである。

「温かさ」に包まれる感覚

ネットワーク・コミュニケーションは、その匿名性、関係の実体感のなさゆえに発展してきた。しかしその一方で、自分の発言や態度が周囲に及ぼす影響について無関心な人々を生みだす原因になっている面も否定できない。それは、従来のネットワーク・コミュニケーションが、単なる〝環境の提示〟に留まっているものが多いからではないだろうか。

『PSO』のオンライン世界は、開発したソニックチームが思い描いていた、理想のネットワーク・コミュニケーションのモデル空間だ。そこに設けられている様々な制約は、マニアックな仕様に慣れ親しんでいるPCゲームプレイヤーには少々物足りなさを感じさせるかもしれない。しかし、割りきる部分はスパッと割りきるという、いわゆるコンシューマ的発想のゲームデザインによって強調される「（空間の）温かみ」は、ネットワークゲーム自体に大なり小なり関心を寄せているユーザーにとって、ある種の驚きと感動をもたらすだろう。

「そろそろ地球に帰るよ」

オンラインモードから抜ける際、こんなセリフを言うようになってからしばらく経つ。この時に感じる郷愁感が何に対するものかは自分でもはっきりしないが、ある種の切実さが宿っているのは確かだ。筆者はすでに、『PSO』をいちテレビゲームとして遊んでいないのかもしれない。

制作者コメント

ユーザーが紡ぎ出す物語

株式会社ソニックチーム「ファンタシースターオンライン」ディレクター　**見吉隆夫 氏**

制作当初は世界の人々とワイワイ言いながら楽しめるゲームを作ろうということでジャンル等も決まっていませんでした。コンシューマーで最初に遊ぶうえで、みんなで協力して楽しめるモノがいいだろうとネットワークRPG『PSO』が誕生しました。

現在も多くのユーザーがネットワーク上で共に冒険し、感動を共有しているので大変うれしく思います。『PSO』のネットには沢山のユーザーが存在し、その数だけ違った冒険がそこには存在します。そういった人間同士の多様性が『PSO』にゲームとしての深みを与えているのだと思います。

『PSO』はコンシューマーネットワークゲームとしては最初の一歩ですが、これからもユーザーの皆さんが楽しめる場を提供していけるよう努力していきたいと思っています。ソニックチームは全世界のユーザーに夢を与える作品を制作していきますので今後ともソニックチーム作品をよろしくお願いします。

Text by 戸塚伎一（フリーライター）

激しくも優しい、アクションゲーム新境地！

罪と罰
～地球の継承者～

機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：ACT
発売日：00・11・21　価格：5800円

発売は任天堂、開発はトレジャーのアクションシューティング。双方ともアクションゲームには定評ある会社だけに、ツボを押さえた爽快なゲームに仕上がっている。加えて、決して子供向けじゃないシリアスなストーリー展開も注目だ。人類のために撃て!!

ここに注目　多彩な動作をシンプルにまとめた操作系と、スピード感あふれる展開はさすが。歯ごたえはあるが、ユーザーを突き放さない難度もよし。

夢のタッグチーム

ストライクエムオー！　明日に向かって16連射！　撃って撃って撃ってジャンプして転がって暴れてまた撃つッ!!　そんな荒れ狂う人間ネズミ花火みたいな皆さん、こんにちは。

ここ半年の間、何か心に響くゲームを見つけられただろうか？　ゲーム業界も不況の波を受けまくりな昨今、右を向いても左を向いても無難なゲームばかり。破壊ゲーム好き好きな我々としても、心が寒い限りである。

だが、そんなお寒い現状に救いの光明が！　発売は任天堂、開発はトレジャーという、「えっ、マジで？」な組み合わせで登場した『罪と罰～地球の継承者～』（以下、罪と罰）だ。

なにが「マジで？」なのかというと…トレジャーは元々、メガドライブやサターンでアクションを作っていた職人集団というイメージがある。それがどこでどう任天堂と結びつくのかと思わないか？　一応、トレジャーはN64で『ゆけゆけ！　トラブルメーカーズ』『爆裂無敵バンガイオー』の2作を作った実績はあるが、別に任天堂とは関係ないし…うーむ…。

しかし、これは考えてみると結構すごいことだ。かたや『ドンキーコング』や『スーパーマリオ』で子供から大人までをアクションゲームの虜にしてきた任天堂。かたや『エイリアンソルジャー』『レイディアントシルバーガン』といった地獄の業火のようなハードコアアクション＆シューティングでマニアをうならせたトレジャー。この2社がタッグを組んだらどんなゲームができるのか？　そりゃあもう「キン肉バスター＋キン肉ドライバー＝マッスルドッキング」ってくらい、スゲエのができるに決まってるじゃないか！

本作は、そんな夢のタッグによって作られた、アクションシューティングゲームである。

変わった操作に大きな配慮

『罪と罰』は、ガンシューティング＋アクションというちょっと変わった形態のゲームだ。ゲーム歴が10年を超えてる古参ゲーマーには、「あー、『NAM-1975』みたいなの」の一言で説明がつくのだが、フツーの人には何がなんだかさっぱりだろうと思うので、ちょっと説明しよう。

基本的には、3Dスティックで照準を動かして敵を撃つガンシューティングである。が、普通のガンシ

© 2000　Nintendo

1つ1つのカットがカッコよく決まっているところがナイス。さすがに作り慣れてるな…

ユーティングと違い、画面内にプレイヤーキャラがいるのがポイント。敵はプレイヤーキャラめがけて撃ってくるので、Cボタン（または十字キー）でキャラを動かして回避しなければならない。

ということは、プレイヤーは照準を合わせて敵を撃ちつつ、同時に敵の激しい攻撃もかわさなくてはならなくなる。おそらく、そう聞いて「ふふふ…腕が鳴るぜ…」と思う人よりも、「んなこと平行してできるかー！」という人の方が多いだろうが、操作系がシンプルにまとめられているので、「やればなんとかなる」というレベルの難解さに留まっている。

そう、本当ならば難解さのあまり投げてしまうようなシステムなのだが、やればなんとかなるのだ。これが『罪と罰』の大きな美点。スタート時は難易度がイージーになっていたり、トレーニングモードが用意されていたり、ステージ0では敵がほとんど攻撃してこなかったりと、二重三重の配慮によってプレイヤーを救済している。この辺は、実に任天堂っぽい。

ただ己に酔え！

もちろん、ゲームそのものは「トレジャー節」のきいた内容になっている。だいたい、あのトレジャーがただのガンシューティングを出すわけがないだろう！　画面を埋め尽くす敵！　敵！　敵!!　そして機動兵器や巨大生物のボス100連発！　武装ヘリを落とせ！　巨大ガニを潰せ！　ミサイルを撃ち返せ!!　スピードと破壊を極め尽くしたハイテンポなゲーム展開に、さっすがトレジャーやってくれるぜ！

また、本作はいわゆる「覚えゲー」の範疇に入る。ステージ途中のボスが多いために、個々のボスのパターンを見切らなければなかなか進めないのだ。

だが、覚えゲーであることは本作にとって何らマイナス要素ではない。むしろそれこそが本作の骨。不条理に難しすぎず、かといって単調にもならない見事なバランスが、スピード感ある演出と相乗効果をもたらし、「こんなボスを撃破しちゃう俺って超カッコイイぜ～！」と自分に酔えるゲームに仕上がっているのだ。

基本システム自体が面白く、ステージやボス戦に爽快感があり、それでいて初心者救済も欠かさない…そんな理想的ゲームが『罪と罰』なのだ。アクションに飢えたゲーマーたちよ、さあやれ。

N64のコントローラーには、3つの持ち方があることをご存知だろうか？　まず左手で3Dスティックを握り、右手でA・Bボタンを操作するライトポジション。左手で十字キーを持ち、右手でA・Bボタンを操作するファミコンポジション。そして、左手で十字キーを持ち、右手で3Dスティックを握るレフトポジションだ。

レフトポジションを使っているゲームは少ないが、十字キーと3Dスティックの2軸の操作ができるので、使い方次第では面白い操作系のゲームが出るかも…というか、本作こそがそのレフトポジションを使ったゲームである。レフトポジションなら、自機の移動が十字キーなのでスムーズ。慣れれば照準も自機も思うがままに動かせるようになる、かもしれない。利き腕の問題もあるので保証はできないが…まあ、プレイに行き詰まったら、レフトポジションでのプレイも試してみよう。

左手で持つとこうなる。

レフトポジション、使ってますか？

豊富な基本操作をマスターせよ！
狩猟者のテクニック

基本を忘れることなかれ

さて、ここでは『罪と罰』の世界で生き残るための基本操作を解説しよう。このゲームをプレイしていると、「ぐわーっ！　どうしても進めん！」という場面に何度も遭遇するだろう。そんな時は、小手先のテクニックを編み出すよりも、まず先に基本操作で何かできることはないかと考えなければならない。意外と見落としていることがあるかもしれないぞ。

なお、ここで説明する操作は、すべてデフォルトの設定である。

●照準の移動とショット
（3Dスティック＋Z）

これが基本。スティックで照準を移動し、Zでショットを放つ。押しっぱなしで連射になる。

●ショット切り換え（A）

ショットにはマニュアルタイプ（照準が赤）と、ロックした敵を自動的に追尾するロックオンタイプ（照準が紫）がある。ロックオンタイプの方が格段に楽だが、ショットの威力が低く、多くの敵を一度に相手にできない。普段はマニュアルで行こう。

ただし、激しい「避け」を要求されるボスの時だけは、多少倒すのに時間がかかってもいいからロックオンタイプを選ぼう。割り切って避けに集中した方が、生き残れる確率が上がる。

また、小さな敵を狙う時もロックオンタイプだ。ステージ2―2の戦艦上にいる兵士などは、あまりにも小さすぎて（たぶん4ドットくらい）マニュアルで撃ってもほとんど当たらない。

●プレイヤーキャラの左右移動
（C左右、十字キー）

照準とプレイヤーキャラの移動を同時にこなさなければならないので、ついついパニックに陥ってしまいがちだが、基本的に自機はあまり動かさなくてもいい。要は、弾や障害物が来た時だけ避ければいいのだ。無闇に動かしても、余計にダメージを食らうだけだ。

●ローリング
（C左右、十字キー2回）

左右への緊急回避。ローリング中は無敵時間があるので、ヤバいと思ったらすかさずローリングできるようになろう。ただし、ローリング中は攻撃できないし、隙ができやすいので多用は禁物だ。通常のステージよりも、ボスとの対決で使う場面が多いだろう。

●ジャンプ（L、R）

弾避け、障害物の飛び越しに。ジャンプ中の左右移動もできる。

●ダブルジャンプ（L、R2回）

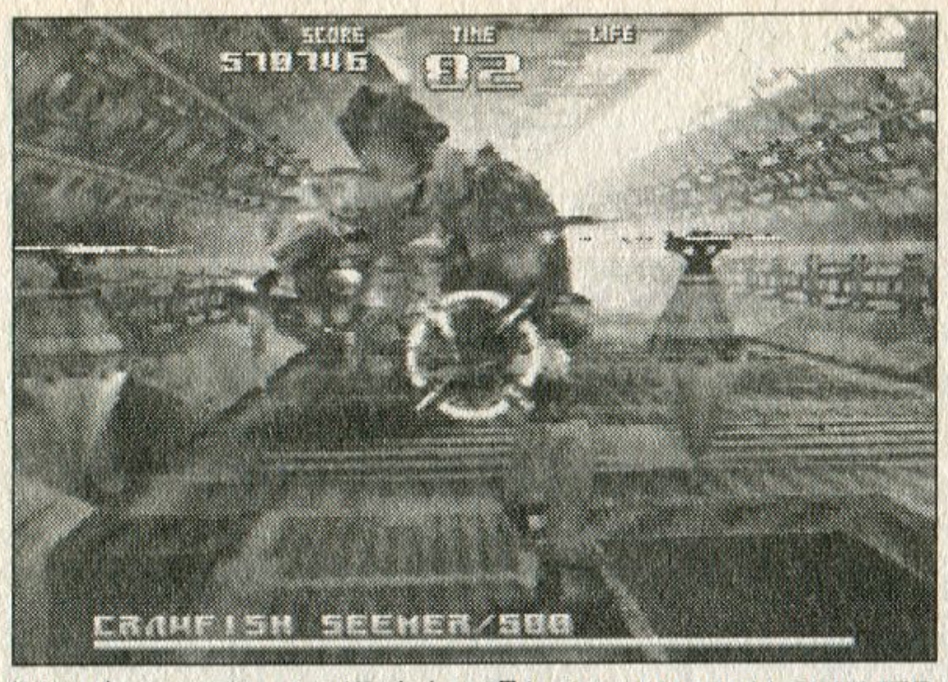
ジャンプ中に更にジャンプ可能。滞空時間が長いので、弾避けにも便利だ。もちろん、ジャンプ中もショットを撃てるので、通常ステージではローリングよりもこちらをメインに使っていこう。

ただし、ジャンプ中に攻撃を受けると、通常のダメージにプラスして地面に落ちた時にもダメージを食らう（しかも倒れている間は攻撃できない）。ボスの攻撃などは、適当にダブルジャンプするよりもローリングで見切った方がいい場合もある。使い分けよう。

●ソード（敵の近くでZ）

近距離の敵は、ソードで一刀両断することができる。威力が高く攻撃範囲も広いので、敵が近づいてきたらZボタン連打でばっさばっさと斬っていこう。

基本操作はトレーニングモードで練習することができる。ここでのスコアアタックが密かに熱い。Hit数をつなげ！



例えばステージ2―1の通路上に現れるCRAWFISH SEEMERの場合、浮いている爆弾でカウンターアタックできる。

また、体力がありすぎて倒せないボスに遭遇した場合は、ソードで斬れるほど接近してくるパターンはないかと疑ってみよう。そこさえ見切ってしまえば、あっさり倒せることも多い。

ただし、破壊できないものを斬ると、ソードがはじかれて隙ができてしまうので注意しよう。

●カウンターアタック（ミサイルなどの近くでZ）

一部の敵のミサイルや弾は、ソードではじき返すことができる。これまた威力が高いので、ボス戦では常に「何か撃ち返せるものはないか？」と探す癖をつけよう。弾だけではなく、空中に浮いている機雷なども撃ち返せる。

ところで撃ち返すのはいいが、撃ち返す方向が適当だと全然意味がない。照準の方向に向かって撃ち返すので、撃ち返しを多用しなければならないボスの時は、照準をロックオンタイプにしておくといいだろう。また、自由自在にカウンターアタックができるようになったら、ミサイルを出す砲台だけ残しておいて、他の敵にガンガン撃ち返すのもテクニックだ。

これが『罪と罰』の基本だ。もうすでにプレイを始めた人は「当たり前のことじゃん」と思ったかもしれないが、難易度ノーマルやハードでは、この基本を理解できている奴だけが生き残れる。あなたはローリング中の無敵時間やカウンターアタックを、どれだけ利用できているか？　ジャンプ中に攻撃を食らったりして、無駄な隙を作っていないか？　もう『罪と罰』に慣れたという人も、今一度自分のプレイを見つめ直そう。

序盤の強敵はこう倒せ！

1-1：CRAB SEEMER

ルフィアンの群れの後に出るカニ野郎。交互に動く前足がうざったい。ロックオンタイプで避けに集中するのが楽だが、ここでマニュアル照準を使いつつ前足攻撃を避ける練習をしてみよう。

1-2：RADAN

新宿駅屋上に出る怪物。コイツは弾を撃ってビルから落としてやらなければならないのだが、プレイヤーがやられると前に出てくるのが問題。赤い光弾はジャンプ、飛びついてきたらソード、レーザー攻撃はボスが首を下げたらダブルジャンプで対処しよう。

1-3：KACHUA（覚醒後）

東京大破壊後のボス。このボスは3段階の攻撃を持っている。1段階目では、横から殴る→ダブルジャンプ、縦に殴る→ローリング、横から殴る→画面右端から左へローリング、ビーム→ローリングで対処。それぞれの攻撃の前には、前兆となる動作が必ずあるので、それを見極めよう。

2段階目では、水中に沈んだ緑色のコアを攻撃しなければならない。そのブラッドもソードで戦うのがメイン。ブラッドが踏み込んできたら素早くソード。ここでつばぜり合いとなるが、Zボタン連打で弾き飛ばしてやろう。ここを過ぎれば空中大決戦だぞ！

2-1：LEDA

柱の間での戦い。ボスは最初、柱の影に隠れているので、左右移動しながらロックオンタイプで補足しつつ、柱の間に浮いている爆弾をカウンターアタック。

続いて柱の上を飛び回るが、ここではジャンプしなければ弾が届かないので注意。自分の目の前に来た瞬間にソードを食らわせろ。

2-1：LEDA+BRAD

空母の司令室。まずは足元をうろつくレダを倒せ。プレイヤーの背後に回られた時は何もできないので、避けに集中。近づいてきたらソードで一閃だ。

ブラッドもソードで戦うのがメイン。ブラッドが踏み込んできたら素早くソード。ここでつばぜり合いとなるが、Zボタン連打で弾き飛ばしてやろう。ここを過ぎれば空中大決戦だぞ！

ストーリーの謎に迫る

地球を受け継ぐ者たち

どこまでついていける？

ここまでほとんど触れずにきたが、本作ではアクションゲームらしからぬ重厚なストーリーが展開される。しかし把握しきれないほど情報が詰め込まれており、なおかつ暴走気味なゲーム内容にふさわしくストーリーも暴走しまくっているので、一度クリアしたくらいでは理解できなかったという人も多いだろう（何回もプレイしてくれという制作者側の狙いか…）。

そこで、ここでは大まかな話の流れと人間関係を整理してみた。

【ストーリー背景】

近未来、世界は人口の急増と食料危機という問題に悩まされていた。そこで新たな食料源として、劣悪な環境下でも繁殖できる新種の生命体が開発されていたが、爆発的に増殖した新種たちは突如人類を虐殺し始める。彼らは「ルフィアン」と呼ばれた。ルフィアンたちは巨大な牧場と化した北海道から南下し、人々を殺し尽くしながら東京へと向かう。

未曾有の危機に見舞われた東京では、国際治安維持組織「武装ボランティア」によって避難命令が出されていた。だが、市民たちの中には彼らの命令に従わず、独自に行動する者たちがいた。聖女「アチ」を中心とする、ある種宗教的な市民組織「救済グループ」である。聖女アチは奇蹟がかった「授血」行為で病や怪我を治し、疲弊した人々を救済していった。また、時には授血によって異常な身体能力を発揮する者もいた。武装ボランティアはこの救済グループと聖女アチを危険とみなし、排除（掃討）しようとしている。

主人公である「サキ」と「アイラン」は、救済グループのメンバーであり、また授血によって力を得た異能者でもある。

【オープニング解説】

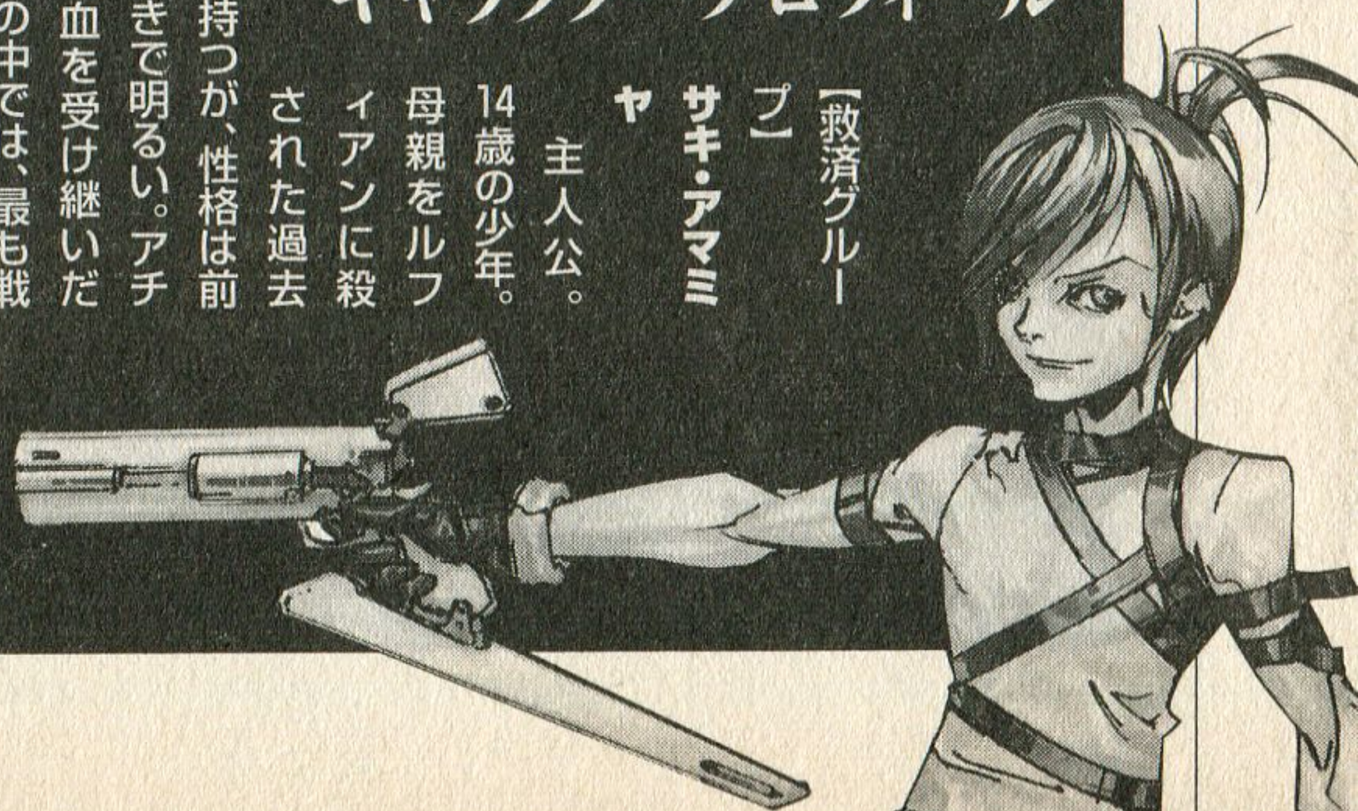
オープニングは、聖女アチを待つ救済グループのメンバーが、武装ボランティアによって虐殺されるシーンから始まる。

武装ボランティアの（表面上の）目的は、ルフィアンの撃退と市民の保護であり、救済グループと対立する理由はない。なぜ殺し合わなくてはいけないのか？

…その理由は、武装ボランティア司令官ブラッドとアチの関係にある。どうやらブラッドも、アチからの授血を受けた（？）異能者なのだが、現在は「武力による救世」という理念の元、武装ボランティアとしてアチと対立している。

ブラッドはアチのように、自分の血で異能者たちを作り出している。だが、ブラッドはまだ力の使い方を理解しておらず、部下の異能者たちが獣化、暴走することもある。オープニングで新宿駅に現れたブラ

キャラクタープロフィール



【救済グループ】

サキ・アマミヤ

主人公。14歳の少年。母親をルフィアンに殺された過去を持つが、性格は前向きで明るい。アチの血を受け継いだ者の中では、最も戦闘能力に優れている。東京崩壊後、獣化。それを解除する方法を知っているのはアチ一人だけだ。

アイラン・ジョ

サキのパートナー。一人称は「俺」だが、紛れもなく15歳の少女。彼女にもつらい過去があり、人間不信だが、サキに対してはある程度の信頼をよせているようだ。

アチ

外見上は13歳の少女。授血による奇蹟や預言などで、救済グループを先導する。が、いたずらに武装ボラ

ッドの配下「カチュア」は、暴走しルフィアンたちと同化した「ラダン」を捕獲するために東京に現れたものと思われる。

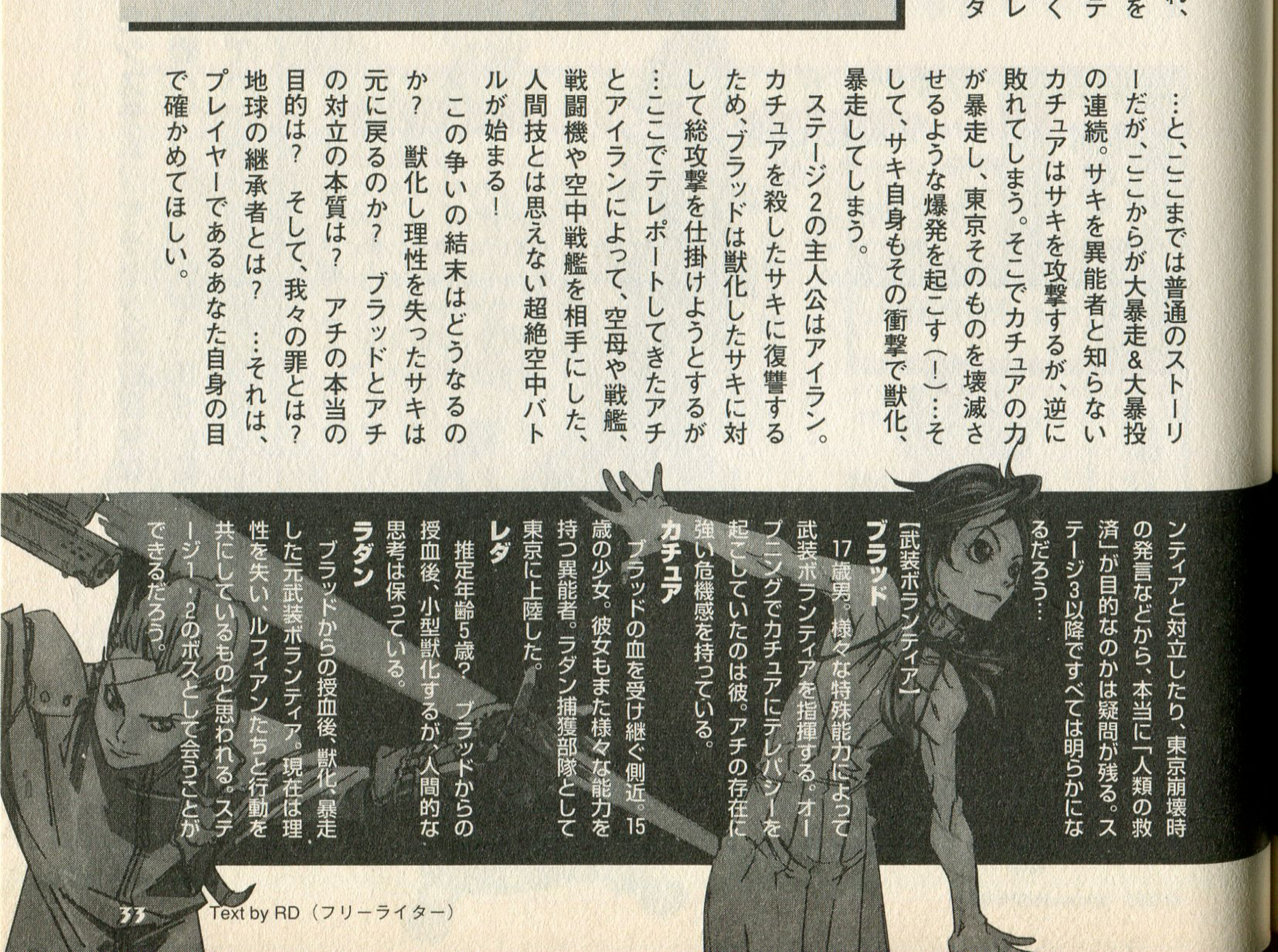
【ステージ1〜2】

救済グループは首都圏からの脱出を計画しており、そのためにアチはサキとアイランを引き連れ、武装ボランティアのトレーラーを奪おうとしている。武装ボランティアとルフィアンたちの攻撃をくぐり抜け、三人がたどりついたトレーラー発着場には、暴走したラダンとカチュアの姿があった…

…と、ここまでは普通のストーリーだが、ここからが大暴走&大暴投の連続。サキを異能者と知らないカチュアはサキを攻撃するが、逆に敗れてしまう。そこでカチュアの力が暴走し、東京そのものを壊滅させるような爆発を起こす(!)…そして、サキ自身もその衝撃で獣化、暴走してしまう。

ステージ2の主人公はアイラン。カチュアを殺したサキに復讐するため、ブラッドは獣化したサキに対して総攻撃を仕掛けようとするが…ここでテレポートしてきたアチとアイランによって、空母や戦艦、戦闘機や空中戦艦を相手にした、人間技とは思えない超絶空中バトルが始まる!

この争いの結末はどうなるのか? 獣化し理性を失ったサキは元に戻るのか? ブラッドとアチの対立の本質は? アチの本当の目的は? そして、我々の罪とは? 地球の継承者とは? …それは、プレイヤーであるあなた自身の目で確かめてほしい。



【武装ボランティア】

ブラッド
17歳男。様々な特殊能力によって武装ボランティアを指揮する。オープニングでカチュアにテレパシーを起こしていたのは彼。アチの存在に強い危機感を持っている。

カチュア
ブラッドの血を受け継ぐ側近。15歳の少女。彼女もまた様々な能力を持つ異能者。ラダン捕獲部隊として東京に上陸した。

レダ
推定年齢5歳? ブラッドからの授血後、小型獣化するが、人間的な思考は保っている。

ラダン
ブラッドからの授血後、獣化、暴走した元武装ボランティア。現在は理性を失い、ルフィアンたちと行動を共にしているものと思われる。ステージ1・2のボスとして会うことができるだろう。

制作者コメント

期待は裏切らない

(株)任天堂　開発第一部

山上仁志 氏

コレハ…ジンルイガオカシタ罪ヘノ罰ナノカ？　新世紀は夢と希望に満ち溢れた時代になるはずだった…。今からそう遠くない未来を舞台とした謎に包まれた重厚なストーリー。しかし「銃で撃つ」「剣で斬る」アクションは、ストーリーからは想像もつかぬほど斬新かつ爽快だ。それはコントローラを手にした瞬間に実感する。操作は単純であるが、今までにない操作形態で次々に襲い来る敵を撃って、斬って、突き進む。次々と移り変わる映画のようなあるグラフィックのシーンでゲームは展開し、少しずつストーリーの謎が紐解かれていくことで、プレイヤーは先へ進みたいという意欲をかきたてられる!!

トレジャー、初めてその名前を耳にしたとき「あぁ、他社ハードでシューティングを作るのが得意な会社だな」と感じた。このゲームの企画書を見たとき、「これが出来たら凄いゲームになる」とも感じた。しかし反面、「果たして本当にこのゲームがN64で出来るのか」という不安も感じていた。約半年後、1面が出来上がった時点でその思いは払拭された。その後は、よりゲームを高度に進化させようとするトレジャーと、より一般受けするように修正を願う任天堂との間でずいぶんとやりあった。特に難易度とストーリーに関しては最後の最後まで意見が合わず、ぎりぎりまで調整を続けた…。

その結果がこの罪と罰。攻略は少し難しいかも知れない。しかしこの連続観が罪と罰の醍醐味である。是非一度遊んで欲しい。期待は裏切らない。

Text by RD（フリーライター）

『ポケモン』の亜流品？　いやいや、とんでもありません！

モンスタータクティクス

機種：GB　メーカー：任天堂　ジャンル：RPG
発売日：00・11・21　価格：3800円

ここに注目　アクションと戦略のバランスが絶妙。考えた戦略を実行させるときの緊張感がタマラナイ！

無駄なく、スッキリとまとまったシステム。サクサク進む軽快なスピード感。それでいて緊張が途切れることのない絶妙の戦闘バランス。これぞ、まさに磨き込まれた職人芸の極地というべき出来映えだ。始めて10分でハマれるゲーム性は見事としかいいようがない！

プレイしないのはあまりにもったいない！

いいゲームである。

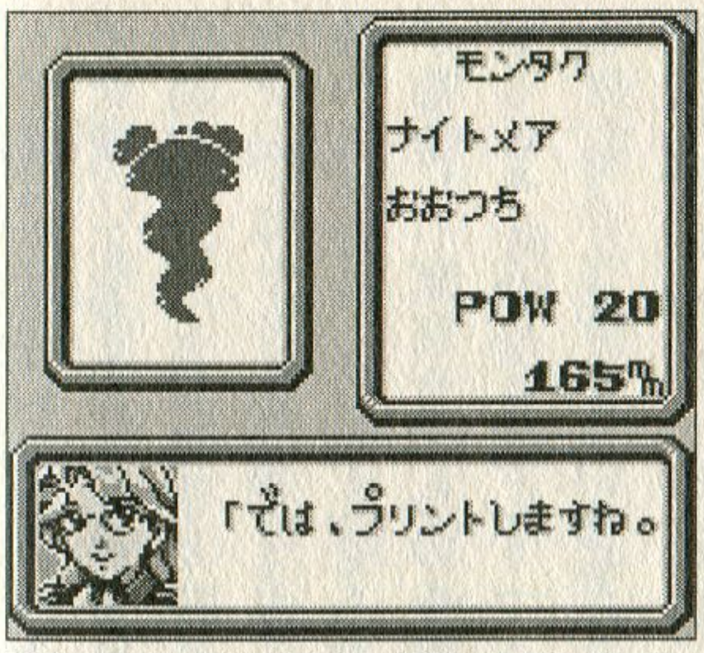
あぁ、これがゲームの面白さなんだなぁ、と思わずにおれない。取り立てて何か凄い特徴があるわけでも、今まで見たこともない、斬新な要素があるわけでもない。だが、とにかく心地よいのだ。何気なく始めたら、あっという間に一、二時間が過ぎてしまい、そのまま虜になってしまうだけの魅力がここにはある。これはゲームというメディアを知り尽くした人間でなければ、作り得ないデザイン感覚だろう。タイトルやグラフィックの雰囲気だけを見ると、「ポケモンのバッタ物か？」と思うかもしれないが、それは大いなる誤解だ。とてもじゃないが、そんな志の低い作品じゃない。せっかくゲームボーイカラーを買ったのなら、『ポケモン』と『遊戯王』だけじゃなく、コイツも遊ばなきゃもったいない！　全ゲームボーイユーザーにそう伝えたいくらいの傑作なのだ。

ダンジョンに潜って「モンタク」を集めろ

『モンスタータクティクス』は、ファンタジー世界を舞台にしたRPGだ。だが、タイトルのとおり、タクティクス＝戦術性が高く、プレイした際の感覚はむしろＳＬＧに近い。スクエア（基盤上のマス目）またはヘックスのマップを用い、与えられた目的を次々と果たしていく戦術級ウォーＳＬＧをＲＰＧ的なテイストで仕上げたゲーム、と言ったほうが現実に近いだろう。

冒険の舞台となるのは、「イラルディ」という名の王国にある巨大な地下迷宮（ダンジョン）。ここは、地下九層からなり、内部はいくつかの小部屋に分かれ、それぞれに様々なモンスターが徘徊している。

王国では、伝統的な行事の一つとして、この地下迷宮を使ったモンスターハンティングが行われている。ルールは至ってシンプルで、三人一組でチームを組み、迷宮に入ってモンスター



登場するモンスターは全128種類。何度もダンジョンにチャレンジして、モンタクのコンプリートを狙おう！

© 2000　Nintendo/SPIRAL

と戦い、一番強いモンスターを倒したチームが優勝となる。モンスターを倒すと、その証拠として「モンタク」と呼ばれる紋章が手に入るのだが、これはモンスターの強さによって大きさが異なるようになっている。ハンティング大会では、一番大きなモンタクを持って帰ってきたチームが勝者となるのである。

さらにモンタクには、もう一つ重要な効果がある。特殊な機械でスキャンすることでモンスターが持っていた特殊攻撃「スキル」が手に入れられるのだ。スキルはハンターがモンスターと戦うときの唯一の攻撃手段となる。つまり、ハンターの視点で見ると、優勝するためには強力なモンスターのモンタクが必要で、そのためには様々なモンスターからモンタクを取り、スキルを集めていかねばならないということになる。

プレイヤーが操作することになるのは、新米のハンター・ケビンをリーダーとしたチーム。操作可能なキャラクターは物語を進めるに従って最大九人になり（このうち三人は隠しキャラクター）、このうちから戦闘ごとに三人を選んでモンスターと戦っていくことになる。すべてのキャラクターは、「ちから」「ほのお」「いのち」など、全九種類からなる「属性」のいずれかに属しており、これにより敵モンスターとの間に得意不得意の相性が生まれる。ハンティング大会の優勝者となるには、迷宮の各部屋にどんなモンスターがいるのかチェックして、その都度適切なチーム構成を考えていかねばならないのだ。

最大9人になる仲間のうちから誰を戦闘に出すか。敵との相性を考慮した、慎重な判断が必要になってくる。

登場キャラクター紹介

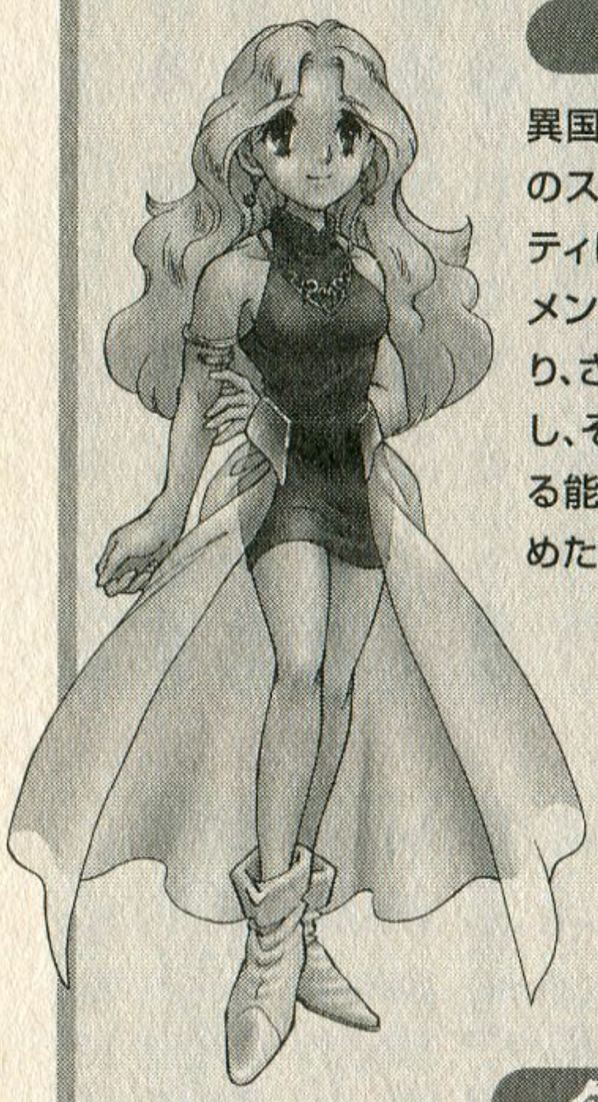
ここでは、パーティメンバー9人のうち、序盤仲間となる4人について紹介しよう。

ケビン

本編の主人公。初期のレベルこそ低いが、複数の属性に対応した攻撃力を持つので終盤までメインの戦力となって活躍してくれる。HPが多めなのも嬉しい。

シルフィ

異国のプリンセスで、風のスキルの使い手。パーティに入れるだけで他のメンバーの防御力が上がり、さらに敵の接近を感知し、その属性を教えてくれる能力も持つ。防御を固めたいとき頼りになる。



カエン

最初にチームに入ってくる姐御肌の女性。炎による攻撃を得意とする。敵によって得意不得意がはっきり分かれるが、ツボにはまったときの強さは抜群。

ターレン

水のスキルを操る大ベテランのハンター。初期レベルが高く、覚えるスキルの数も多い。また、唯一の回復スキルの使い手でもある。視界も広く、何かと重宝するキャラクターだ。

ダンジョン攻略指針

可愛い外見に似合わずモンスターたちはかなり手強い。しっかり戦術を練らないと、なかなか勝利をおさめることはできないのだ。

1◆『モンタク』バトルの基本

このゲームの戦闘には次のような特徴がある。まず、これらのポイントを抑え、それを補うように戦術を考えていくといいだろう。

①ダンジョンは真っ暗

戦いの舞台となるダンジョン内は、キャラクターの可視範囲を除いて、真っ暗になっている。視界はあまり広くなく、そのためマップの全容を把握することは難しい。地形によっては、視界の広いゴームやターレンをパーティに入れておけばある程度はカバーできるが、それでも視界は前方扇状に広がるので、背後はもちろん側面もほとんど見えない。そのため、敵の接近に気づかぬこともしばしばだ。このゲームでは、攻撃は必ず命中するので、無闇に突進すると敵に先制攻撃を許してしまい、そのままジリ貧になる危険が増す。

②一回に動けるのは一人

敵味方とも、一ターンには一人しか動かせない。このため、ピンチに陥ったキャラクターがいても、急に援護に駆けつけることはできないし、傷ついた仲間を逃がすため、後一歩まで追い詰めた敵をみすみす逃がさざるを得ないこともある。

③制限時間内に行動しろ

一回のターンでできる行動は内容ではなく、時間による制限を受ける。行動キャラクターを決定すると、その周囲に白い輪が現れるが、これがタイムカウンターで、いったんカウントが始まると特に何もしていなくても刻一刻と減少していく。キャラクターの操作を誤ると、接敵したところでタイムオーバー、後は殴られるだけ、という最悪の事態も起こる。

④背中を見せるな

攻撃を背後から受けると、かなりの大ダメージとなる。そのため、行動の最後には、なるべく敵のいる（いそうな）側に正面を向けておきたい。壁を背負えれば理想だ。逆に壁に向いてタイムオーバーというのはまずい。行動時は最後まで気が抜けないのだ。

④属性に注意

モンスターにも属性がある。これを事前にチェックしておけば的確な作戦を立てられる。

9種類ある「属性」によるダメージの修正は非常に大きい。苦手属性以外ではほとんどまともにダメージがきかない敵も多いし、逆に味方キャラクターが苦手属性で攻撃されると、敵によっては即死もあり得る。つねに属性に注意を払いながら行動しよう。

2◆パーティ編成

戦闘に臨むメンバーは必ず部屋ごとにチェックしよう。一部屋をクリアするごとにいったん街に戻り、そこで各層ごとのモンスターの情報が載っているアイテム「ガイドブック」を参照するのがいいだろう。キャラクター選択は敵の苦手属性を持つメンバーを優先的に選ぶこと。

3◆移動

①パーティを散らすな

メンバー間の距離があると、苦手な属性の敵や自分よりも機動力の高い（このゲームでは移動力の高さは「足の速さ」とし

モンスター紹介

ゲームに登場するモンスターは全部で128種類。このコーナーでは、モンスターたちを取得可能なスキルや戦闘時の特徴などによって分類してみた。実戦ではこれを参考に、最優先で倒すか、後であらためて来るか、対応を変えるといいだろう。

○必須系

基本的な攻撃魔法や「～ブレイク」など、ゲームを進めるために必須のスキルを持っているモンスター。これらは発見次第、ただちに攻撃に向かうのがベストだ。とくに序盤は多少無理してでもスキルを集めておかないと、先に進んだとき、どうにもならなくなる。貴重な回復スキルを入手できる「イソギンチャク」などは忘れないうちに、早めに倒しておこう。

○苦労の割には系

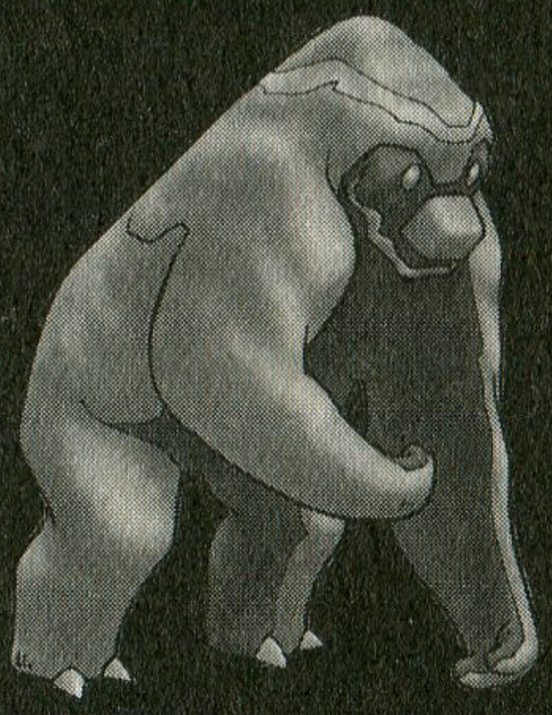
取得スキルが戦闘補助系になっているモンスター。「くらやみ」を持つボールズや「ヘナヘーナ」を持つ「スキュレー」など。こうしたスキルはCPU戦ではあまり旨味がないので、あまり無理して倒しに行く必要はないだろう。ただ、対戦では効果的なので、それに備えて集めておくのもいい。

○うっとうしい系

倒すのに時間がかかり、多少の見返りがあっても、相手をしたくないモンスター。できれば、いったんボスを倒し、先への道を確保してから戦いたい。床を変質させる「グボゲブチョ」など。

○一見の価値あり系

グラフィックに味があってコレクションしておきたいモンスター。「ピンチマン」「ダミヤン」や、愛玩色の強い「フーサン」など。



て表示される）敵に遭遇したとき、危険な状態となる。敵と遭遇するまでは無闇にパーティを分散させないように気をつけること。

②パーティを固めるな

モンスターとの遭遇後、あまりキャラクター同士を接近していると、敵の範囲攻撃でまとめてダメージを受けてしまう恐れがある。多少、距離を空けて遭遇できるようにあらかじめ考えて移動しよう。

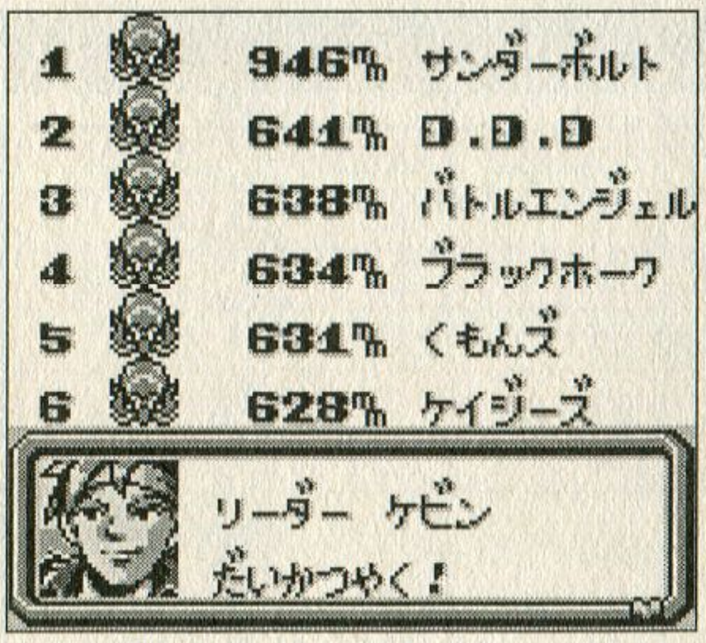
4◆攻撃と防御

①各個撃破に徹しろ

例え瀕死でも、動ける以上、敵は反撃してくる。攻撃を回避できないこのゲームでは、攻撃されることはイコール負傷することを意味する。そのため、パーティの戦力を集中し、一体ずつ確実に倒していこう。

②削り役とトドメ役

このゲームでは、一撃で敵を倒せることは珍しい（逆はときどきあるが）。通常、二～三回は攻撃しないと倒せないのだ。そこで最初に接敵した味方はどうしても反撃を受ける可能性が高くなる。敵の苦手属性を持つ味方を最初に攻撃させたりすると、敵の攻撃で傷つき、その後、思い切った行動ができなくなってしまう。敵に大ダメージを与えられる「切り札」的なメンバーはある程度敵が弱ったところで投入した方がいいのだ。まず接敵して敵のHPを減少させる「削り役」と、一気に敵を倒す「トドメ役」を使い分けよう。なお、「トドメ役」はなるべく背後から攻撃したいので、削り役を動かすときは、その後どこの位置に敵を誘えばトドメ役に有利か考えておくのがいいだろう。



大会の状況は各層にある掲示板で見ることができる。強いモンスターを倒せば、順位もどんどん上がっていく。

対戦バトルを楽しもう

CPU戦も面白いが、それ以上にヒートアップするのが通信対戦バトルだ。是非、友だちを誘ってプレイしてみよう。

対戦スタート！

通信バトルは、ゲーム本編でプレイヤーが操作可能な九人のキャラクターを使って行われる対戦プレイだ。ゲームで鍛えたキャラクターをそのまま投入でき、勝敗に関わらず「ほうせき」というアイテムを獲得することができる（勝利側は五個、敗北側は一個）。これは本編の隠し部屋に行くために一定数が必要となるアイテムなので、ゲームを徹底的にやり込むためにも通信対戦は重要なのだ。

さて、通信バトルは、各層にある酒場のマスターに話しかけることで可能になる。ただし、仲間が三人に達していない場合は不可。また、プレイには通信ケーブルが必須となっている。残念ながら赤外線通信ではプレイできない。

なお、酒場のマスターに話しかけると通信バトル以外にモンタクの大きさを競う「タクホン」と、相互にモンタクをあげたり貰ったりできる「プレゼント」という項目が出るが、こちらは赤外線通信に対応している。

通信バトルのルール

通信バトルは本編同様、三対三のチーム戦で行われ、リーダーを倒された側が敗北となる。ただ、特殊ルールがいくつか存在する。

その一つは、回復アイテムの使用を認めるかどうか。回復アイテムなしで戦うとすれば、当然体力の削り合いになり、唯一回復魔法が使えるターレンの重要度が増すなど、戦術が変化してくる。

次にハンディの有無だ。双方のチームの実力があまりにも異なる場合、これをありにしておけば、攻撃と防御に修正がかかり、対等な勝負が楽しめるようになる。

そして、第三、もっとも重要なのがリーダーの変更だ。つまり、戦いに参加する三人のうち、誰をリーダーにしてもOKということなのだが、リーダーが倒されると敗北になるため、この選択は極めて重要な意味を持つ。相手チームのメンバー判明後にリーダーを選択するので、慎重に選ぼう。

なお、ゲーム本編をクリアするのに隠しキャラクターの三人は必須ではないが、通信対戦では彼らも加えたほうがチームのバリエーションが広がって面白い。できれば、お互い本編をクリアし、九人全員を集めた状態で対戦したほうがいいだろう。

【隠しキャラクターについて】

①シルビア……シルフィの姉。氷属性のスキルを使い手。移動時は

対戦用キャラクター攻撃相性表

攻＼防	ケビン	カエン	ターレン	シルフィ	ゴーム	ライアン	シルビア	ギュンター	シドウ
ケビン	△	△	△	◎	○	◎	△	△	△
カエン	◎	△	◎	△	△	△	◎	◎	◎
ターレン	△	◎	△	△	◎	○	△	△	◎
シルフィ	△	◎	△	△	—	◎	◎	△	◎
ゴーム	○	○	○	○	◎	○	▲	○	×
ライアン	◎	△	◎	△	×	○	—	◎	○
シルビア	△	△	△	◎	◎	△	△	△	△
ギュンター	△	△	△	◎	○	◎	△	△	△
シドウ	△	△	△	△	△	△	△	△	◎

【凡例】◎＝非常に有効、○＝有効、—＝通常通り、▲＝微妙に不利、△＝やや不利、×＝不利

空中を浮遊するため、バクダンや特殊床を無効果化できる。

②ギュンター……ケビン、ライアンの師匠。ステータス異常を完全無効化し、チームにいるだけで毎ターン味方のHPを自動回復する能力を持つ。鉄壁の守護神だ。

③シドウ……幽霊キャラクターで、空中移動（シルビアと同じ扱い）や壁のすり抜けなど、かなりクセの強い能力を持つ。本編クリア後でないと仲間にできない。

チーム編成と戦術の例

通信バトルでは、これが最強というチームは存在しない。誰をメンバーに入れるか、地形はどうなっているか（32種類ある対戦専用マップからランダムで決定）、ルールをどう設定するかなどの諸条件によって、戦術はまったく変わってしまうのだ。だからこそ、簡単に必勝法が成立せず、白熱した戦いが楽しめると言えるだろう。

ここでは、一つの例として、「ケビン、ターレン、シルフィ」というチームをあげ、対戦時における基本的な考え方を説明しておく。後は実際にゲームをやり込み、対戦プレイを重ねて自分なりの戦い方を探してみよう。

【戦術例】

ケビン、ターレン、シルフィという三人チームのメリットはターレンの広い視界と回復スキル、それにシルフィの探知能力を加えた防御力の高さだ。その割に攻撃力も決して低くなく、とくに対戦で猛威を振るうゴームに対して強いシルフィがいるのが心強い。

さて、初期設定だが、回復アイテム使用やハンディの有無は純粋なルールの問題。いったん決まれば、どちらに有利というわけでもないので、あれこれいっても始まらないだろう。

重要なのはリーダーの選択だ。全属性に対する防御力を考えると、ケビンか、ターレンが妥当だろう。もし、ターレンに回復魔法を持たせるなら、後方にいたほうが使いやすいので、そのままリーダーとするのがいい。そうすれば、比較的苦手属性が少ないケビンを前面に出し、シルフィとの連携で戦っていく作戦が有効になる。

一方、ケビンをリーダーにするなら、ターレンとの連携を考え、シルフィの探知能力を使いつつ、チーム一丸となって攻めていくのがいいだろう。ケビンはカエンとライアンを苦手としているが、この二人はターレンなら有利に戦える。ここは総合力で勝負だ。

どうだろうか？　ここに記したことは、通信バトルにおける戦術のごくごく一端に過ぎない。だが、それでもすでに数々の選択肢があることがわかってもらえるだろう。この戦いは、じつに奥深いぞ！

制作者コメント

「かくれんぼバトル」ができた訳…

鶴田道孝 氏

（有）スパイラル　代表取締役

一つのモニターで対戦をすると、どうしても相手の状況がわかってしまう。自分の見ているモノと、相手の見ているモノ、本来それは別々のモノのはずだ。

3Dの表現はプレイヤーに一つの視界を与える。しかし、複数のキャラクターを動かすとなると、多数の監視カメラの映像から相互の位置関係を推理するのと同じように難しい。

2Dで視界を表現できれば、複数の視界の空間的把握はずっと簡単になる。そして、プレイヤー1人1人に一つの画面が割り当てられれば、作りたいモノはカタチになる。

こうして「かくれんぼバトル」は生まれた。

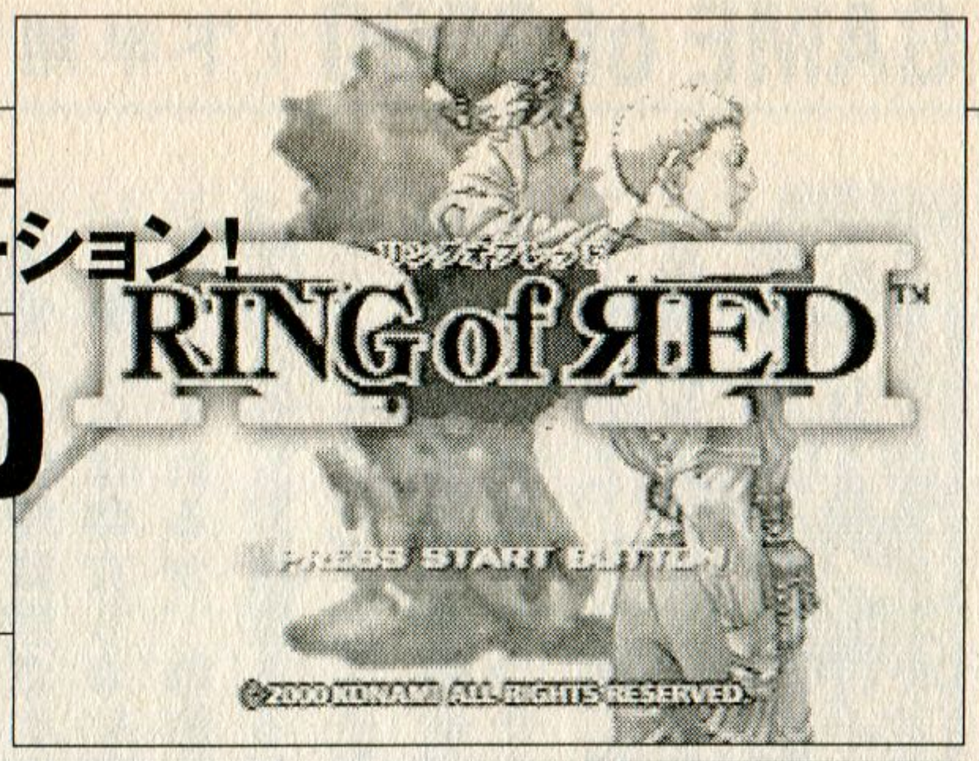
もう一つの柱、「モンタク」が生まれたのは、プロデューサーの石原氏の「ポケットプリンタが売れている」の一言からだった。夜通し話し合い、魚拓が話題に上り、「モンタク」に至る。1人遊びを強化して行くうち、「モンタク」は主軸の一つに育って行く。

ゲームは舞台であり、プレイヤーは役者だ。プレイヤーが演じて初めてそのゲームの幕は上がる。モンタクは2幕構成。1人遊びから対戦プレイへとつながっている。2幕目に真のかくれんぼバトルが待っている。

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

士魂あふるる新世紀戦略シミュレーション！

RING of RED



機種：PS2　メーカー：コナミ　ジャンル：SLG
発売日：00・9・12　価格：オープン価格

ここに注目　プレイステーション2に降臨した本格的な架空戦記シミュレーション。リアルな設定と考え抜かれたシステムがプレイする者を引きつけて離さない！

世界大戦の敗北によって南北に分断されてしまった日本が舞台の『RING of RED』。その設定もさることながら、あらゆる面で制作者のこだわりが感じられる佳作だ。重量感タップリのロボットによるバトルなど、その濃密なRORワールドにハマるべし！

軍事マニア、恐るべし

先日、フリーライターのY氏と食事する機会があった。食事しながら、私はY氏に尋ねた。

「Yさんが興味あることって、なんですか？」

するとY氏は、ゆっくり答えたのだった。

「そうですねぇ……仕事してる関係もあって、軍事関係を少し……」

私は会話を弾ませようと、ちょっと大げさに反応した。

「え、そうなんですか！　いやぁ私もミリタリーには興味あるんですよ」

すると、Y氏のメガネの奥の眼球がギラリと光り、人が変わったように活き活きと話し始めた。そう、Y氏は極度の軍事マニアだったのである。Y氏は専門知識や専門用語を駆使し、「90式戦車の装甲防御について」や「自衛隊はなぜ統合戦闘できないのか」や「64式小銃の使い勝手」などについて熱く語るのだった。私は正直、困ってしまった。話が一段落した時、私はなんとか話題を変えようと試みた。

「なにか読んでるマンガってありますか？」

「そうですねぇ……『ジパング』って知ってます？」

と、今度は『ジパング』なるマンガの話を1時間ほど聞かされるハメに。これは『沈黙の艦隊』のかわぐちかいじ氏の新作で、自衛隊の戦艦が太平洋戦争の真っ只中にタイムスリップしてしまうという「架空戦記モノ」だった。それはそれで面白そうだったが、Y氏のオーバーヒート気味な説明が私の気力を奪うのだった。ようやく『ジパング』の話が終わり、私は再び話題の転換を試みた。

「Yさんはゲームとかやらないんですか？」

「そうですねぇ……PS2の『RING of RED』って知ってます？　これがですねぇ……」

と、今度は『RING of RED』なるゲームの話について、終電間際まで延々と聞かされるハメになったのだった……。

教訓：軍事マニア恐るべし。

後日、ふとY氏の言っていたことが思い出され、何気なく『ジパング』を読んでみた。これは『沈黙の艦隊』とは違うので割愛するが、興味ある人は読んでいただきたい。どう面白いのか説明するのは記事の趣旨とは違うので、ちょっとY氏のことを見直した私は、同じくY氏が薦めていた『RING of RED』

© 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

歴史戦記モノを思わせる映像の雰囲気を崩すことなくAFWの機体が巧みに描かれている。渋い！

をプレイしてみた。結果、これまたメチャメチャ面白かった。まったくもって軍事マニア恐るべし。

ロマンあふれる架空戦記

…前振りが長くなりましたが、軍事マニアなY氏も絶賛の『RING of RED（以下ROR）』の紹介と参りましょう。

この作品は、先に名前が挙がった『ジパング』と同じ架空戦記モノと言っていいでしょう。「1945年に第二次世界大戦が終結していなかったら？」というifを描いたドキュメンタリータッチの物語です。

その根底となる設定がなかなか過激。日本は原爆を投下された後も戦いを続けるものの、ソビエト連邦の参戦などによって劣勢を極め、本土決戦の果てに遂に敗北を喫する。そして米ソ両国による分割占領が行われ、北海道はソビエト連邦の領土となり、本州は北日本・南日本に分断されてしまう。その後、南北統一が叫ばれる最中、南北日本間で「日本戦争」が勃発。日本の国土は更に荒廃していくのだった…。

…どうです。なかなか面白そうでしょう？　軍事シミュレーションゲームの多くは想像上の国を持ち出してゴマかすものですが、本作品では堂々と実際の国名を出してます。そのリアルさを追求する製作姿勢にまずは拍手を贈りたいですね。

そしてゲームは日本戦争から10年後、いまだ戦闘の続く南北日本間の国境線から幕を開けます。プレイヤーは南日本軍のテストパイロットとなって、北日本軍の真の目的を探ることになります。

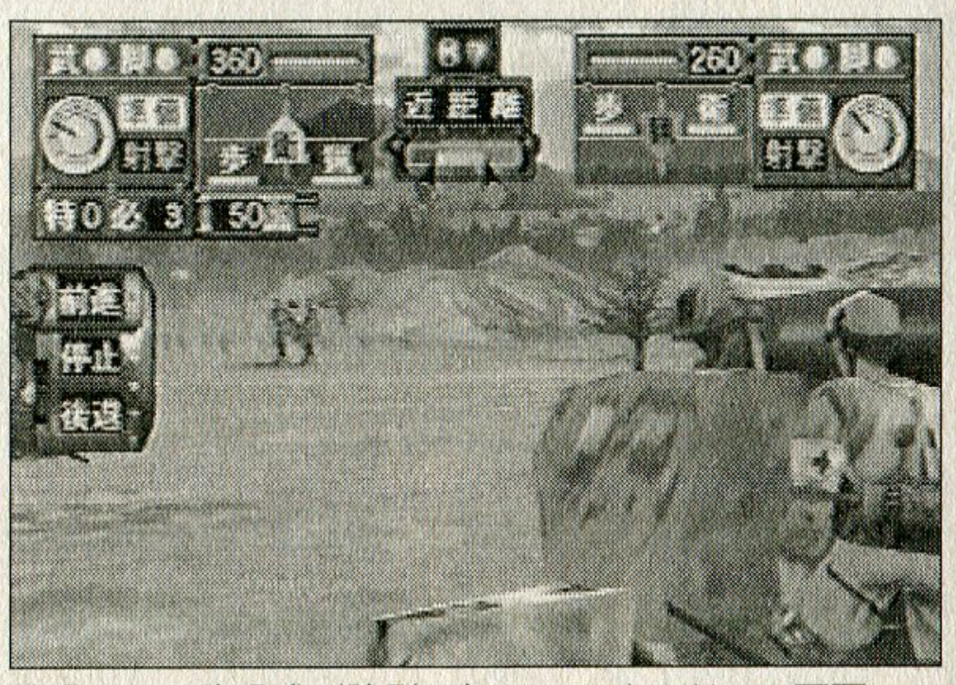
早速ゲームを立ち上げると、いきなり飛び込んでくるド迫力のオープニングムービー。どうやら第二次世界大戦を記録した実写フィルムを使っているようです。スターリンやヒトラーの姿も見えます。まるでNHK『映像の世紀』を見ているようです。ザラザラした粗い粒子のモノクロ映像が雰囲気を盛り上げます。そして、戦いを続ける兵士たちの背後に…あれ、今なんかロボットが見えたぞ！　『太陽の牙ダグラム（古い）』に出てくるようなゴテゴテしたロボットが戦場を蹂躙しております、大佐！

そう、この実写フィルムに混じって登場するロボットたちこそ、『ROR』の主役とも言うべきAFW（歩行戦車＝アーマード・ファイティング・ウォーカー）なのでした。

3すくみの関係が絶妙

本作品は、このAFWをユニットとしたヘックス&ターン制の戦略シミュレーションゲームです。プレイヤーは司令官&AFWパイロットとなって敵を撃破していく訳ですが、メインシステムとも言うべきAFWによるバトルが実に単純ながら奥深く、本作品の大きな魅力となっています。

4種類あるAFWは、それぞれ長所・短所があり、万能に戦える機体はありません。まず、それぞれ有効な戦闘距離を持っており、いかにその距離を保つかが重要となってきます。戦闘中、AFWは歩行により前進・後退することが可能で、たとえば近距離戦が得意な「対甲脚」は前進して敵との距離を縮め、逆に遠距離戦で威力を



戦場にいる臨場感が強烈に伝わってくるゲーム画面。1つ1つのカメラアングルにこだわりが感じられる。

発揮する「多脚砲」は後退して距離を離すのがセオリーです。この距離による駆け引きが、『RING of RED』のバトルの面白さの一つです。

AFW同士の戦闘は、半リアルタイムの射撃戦となっています。砲弾が装填されると射撃可能となり、射撃命令を下すと照準画面となって命中率が表示されます。命中率は時間と共に上昇していくのですが、戦闘時間は限られているので、100%近くまで粘って確実に当てるか、80%ぐらいで撃っておいて複数回攻撃するか、といった選択ができます。さらに、敵AFWが射撃態勢に入っている所を狙って撃って射撃を阻止したり、敵兵士に射撃を行うことも可能。明快なシステムながら、様々な戦略を立てることができるのです。

また、「甲脚砲」「軽甲脚」「対甲脚」の3種のAFWは、それぞれ〝3すくみ〟の関係にあり、ゲーム中は常にこれらを意識する必要があります。敵（CPU）は、その3すくみを理解した上で攻撃を仕掛けてくるので、戦闘はまったく気が抜けません。「単独で行動すると危険だから、甲脚砲と軽甲脚のコンビで進軍しよう」といった頭脳プレイが要求されるのです。本作品が緊張感溢れる佳作に仕上がっているのは、これら完成されたAFWバトルのシステム構築の巧みさが要因と言えるでしょう。

説得力のある兵士の存在価値

また、忘れてならないのが「兵士」の存在です。

兵士には様々な種類があります。歩兵、猟兵、補給兵、工兵、偵察兵、衛生兵…。これらの兵士たちは、AFWと共に行動し、戦闘を援護してくれます。また兵士たちは、それぞれ独自のスキルを持っています。

AFWには三つの兵士部隊を搭乗・随伴させることができるわけですが、このAFWと兵士（のスキル）の組み合わせが勝負

登場キャラクター紹介

『RING of RED』を彩るキャラクターたちを紹介しよう。軍人としての厳しさと、人間としての魅力を併せ持つ、個性的な人物が揃っている。

雅美・フォン・ヴァイツエッカー

ドイツ人の父と日本人の母を持つハーフ。実戦の経験はないものの、AFW操縦に天性の才能を示し、テストパイロットとなる。短い銀髪がトレードマーク。クールさとホットさを兼ね備えた主人公。

ジョン・リスゴー

米GMI社のテストパイロット。米海兵隊員だったが、服務規定違反で除隊処分となる。鬼無里とは日本戦争からの戦友。性格は見た目どおり豪快で荒っぽい。

皆川リョウコ

日本人。幼い頃に父と生き別れている。母の死後、光菱インダストリーのAFW責任者と出会い、同社に所属。厳しい口調と冷淡な態度が印象的なデコ広美人（名前は漫画家の皆川亮二から取った？）。

鬼無里謙一

「きむさとけんいち」と読む。南日本軍、関東方面軍第5AFW師団所属。常に冷静で、軍事面の情報収集能力に長けている。部隊のブレイン的存在。

の鍵を握っている…と言ってよいくらい重要なのです。

具体的に説明しましょう。多脚砲ＡＦＷは、敵に接近されると厳しい戦いを強いられます。そこで、敵ＡＦＷの足を止める「鉄条網」「電条網」のスキルを持つ兵士を随伴させるのです。そうすることで、敵ＡＦＷが容易に近づけなくなります。ＡＦＷの弱点を兵士が補うというわけです。

また、スキルを持つ兵士が搭乗することで、ＡＦＷが特殊弾を使えるようにもなります。通常の砲撃よりも多くダメージを与えられるなど、戦いを有利に運ぶことができます。

以上のようにＡＦＷと兵士の組み合わせを考えるのも、本作品の奥深さ、楽しさの一つです。

そう言えば、「兵器と兵士を組み合わせるのは、実際の戦争でも重要なことだ」とＹ氏が語ってました。私は戦争のことなど詳しくないので「戦争なんて、戦車を山ほど用意してガーッて一気に攻めれば楽勝でしょ？」とか思うのですが、Ｙ氏いわく「戦車ほど脆い兵器はない」だそうです。

戦車とは、攻撃範囲が限られ、動きも遅く、死角も多いダメダメな兵器らしいです。そこで、兵士が随伴して戦車の弱点をカバーするのです。「戦車が兵士を守る」のではなく、「兵士が戦車を守って」いるのです。

そういう点から考察すると、『ＲＯＲ』の兵士随伴システムがいかに理に適っているかがわかります。この制作者、タダモノではありません。

システム面でなく、ビジュアル面での兵士の描き方も見事です。戦闘シーンを見ればわかるのですが、兵士の行動やしぐさが実に細かい。ジグザグに動いて弾を避けたり、伏せながら回転して射撃したり、撃たれたらちゃんと血を流すし（これ重要）…。兵士一人一人に制作者の愛が感じられます。「肉薄せよ！」「臆するな！」と言って敵ＡＦＷに突進する兵士たちの姿に涙せずにはいられません。そして味方の兵士が死んだりなんかすると、「ああ、俺のせいで死んでしまった！　す、すまない！」と本気で謝りたくなります。こうした細かい部分の作り込みが、ゲーム全体のリアリズムにつながっているんですね。

ちょっと余談ですが、せっかくＤＶＤソフトを鑑賞することができるプレイステーション2で遊んでるんですから、本作品と併せてスピルバーグ監督による歩兵残酷物語映画『プライベート・ライアン』を観ることをオススメします。兵士への感情移入度が猛烈に高まって、『ＲＯＲ』のプレイが一層白熱すること間違いナシです。

もちろん作戦ＭＡＰ上での戦略も重要です。本作品の難度は実にシビアなので、一つのユニットで敵陣を突破できるほど簡単ではありません。逆に、単独で進軍してしまうとアッという間に敵に囲まれてしまい、身動きが取れなくなってしまいます。単独行動を避け、複数のユニットで進軍するのが基本です。また、先に述べた〝3すくみ〟のシステムを考慮し、同じ種類のＡＦＷではなく、軽甲脚と対甲脚という違うユニットを組み合わせることで安全かつスムーズに攻略することができます。

兵士たちの動きも妙にリアル。やられパターンがいくつもあるせいか、思い入れが妙に強くなってしまうのだ。

マニアが納得する出来には訳がある

いろいろと頭を悩ませながら攻略すると、徐々に本作品のストーリーが見えてきます。最初は国境付近の小競り合いに過ぎませんが、話は次第に大きく展開していき…詳しく知りたい人は、実際にプレイすることをオススメします。登場するキャラクターたちの

微妙な人間関係や感情の揺れ動きなど、非常に丁寧に作りこまれているので、ストーリーを追うだけでも楽しめることでしょう。また電撃文庫からノベライズも発売されていますので、そちらも併せて読むとより『ROR』の世界に浸ることができます。

そして結論。『ROR』は、緻密な世界観と完成度の高いシステムによってプレイする者をグイグイと惹きつける魅力的な作品です。見た目は非常にオーソドックスながら、随所に斬新な試みと作り込みを感じさせます。「なんか面白いプレステ2ソフトないかなぁ」と嘆くアナタに捧げたい逸品です。難度も程よい手応えで、ミッションやイベントも多数、長くじっくり遊ぶことができるオトクな一本だと思いますよ。もちろんシミュレーションゲームが苦手な人でも大丈夫！

以上、ちょっと良い感じのニュージェネレーション戦略シミュレーション『ROR』を紹介しましたが、いかがでしょうか。「それにしても、ものすごく凝った作りだなぁ。誰が作ったんだろう？」と思って色々と調べてみると、ディレクターが日並雅宏氏であることが判明！　日並氏は、言わずと知れた傑作『ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡』などを手がけた戦略シミュレーションの鬼。故に『ROR』の職人的こだわりも納得なのでありました。

非常に良くできたゲームなのに、同時期に発売された『ガン

ところどころカットインされるコックピットのシーン。力、入りますね。

「巨大な敵を撃てよ撃てよ撃てよ」……怒涛のAFW一挙公開

本作品の顔とも言うべきAFW。そのAFWは4種類に分類される。

●甲脚砲

陸上における主力兵器としての宿命を背負って生まれたAFW。装甲、火力、機動性のバランスが取れたAFW開発技術の結晶であり、陸上の王として戦場に君臨している。

・甲脚砲で戦うコツ

甲脚砲が威力を発揮するのは中距離からの砲撃。戦闘は常に中距離で行うようにしよう。逆に遠距離戦では、砲撃の命中率や威力が下がってしまうため不利に。白兵戦による攻撃も強力なので、対多脚砲戦の場合などは積極的に前進しよう。

随伴させる兵士は、近・中距離で威力を発揮する「投擲弾」「突撃射撃」のスキルを持つ兵士を選ぶと有効。搭乗兵は、砲弾の充填スピードが上がる補給兵が良いだろう。

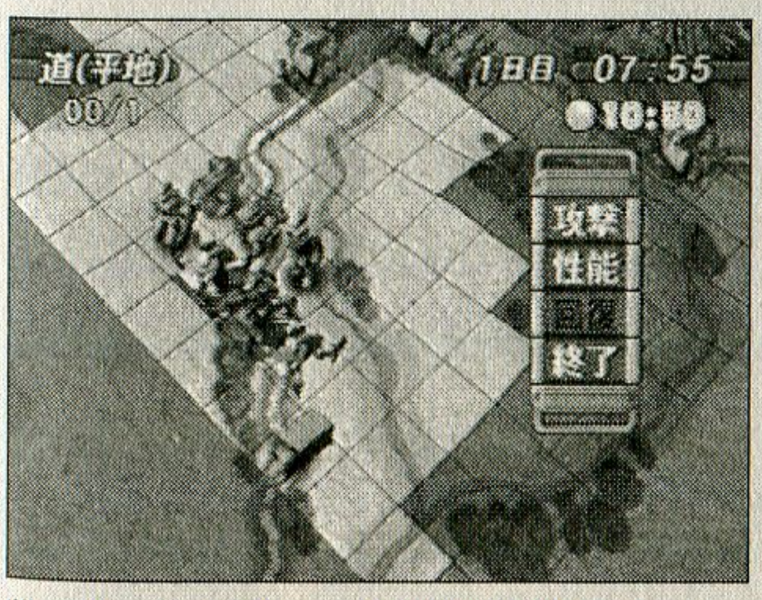
●軽甲脚

戦場になくてはならない存在のAFWで、装甲や火力を犠牲にし、高い機動力を得ている機体。対AFW戦に不安が残るものの、砲兵観測や威力偵察などの任務に使用されている。

・軽甲脚で戦うコツ

軽甲脚は高い機動力を持っている反面、装甲・火力が頼りない。中盤以降、かなり苦戦を強いられる機体である。そこで中盤以降は、AFWではなく兵士を狙う戦法を取るのも選択の一つだ。とにかく装甲が脆く、白兵戦を挑まれるとピンチなので、近距離戦は避けよう。

随伴させる兵士は、守りを固める意味で「修理」「障害除去」のスキルを持つ兵士を選ぼう。また、敵を近づかせないために「鉄条網」「電条



戦場の流れを読んで各AFWを移動させる。このテのSLGの基本だ。

パレード・マーチ』に食われたため（？）イマイチ盛り上がらなかった『ROR』。もっと日並氏の名前を利用して宣伝すれば良かったのに…。まぁ大人の事情というものがあるのでしょう。

それはさておき、ナイスゲームズではチョット不遇だった『ROR』を、『ガンパレ』と同じぐらいプッシュします！　みんなでAFWを操って南北日本統一の悲願を達成させよう！　兵士よ集え！（©デコ）

…最後に、素晴らしいソフトとの出会いを作ってくれたY氏、本当にありがとう！　また今度お話しましょうね（ただしミリタリー話はナシで）。

網」のスキルを持つ兵士を編成すれば生存率は高くなるだろう。

●多脚砲

歩兵の支援兵器として野砲に路外走行能力を持たせたAFW。大型化する火砲の総重量を支えるため、複数の脚部で重量を分散させる構造になっている。

・多脚砲で戦うコツ

遠距離戦において絶大な威力を発揮する多脚砲は、とにかく遠距離を確保するのが絶対条件。敵AFWに戦いを挑む際は、全体マップで1マス開けたところから攻撃するなどしよう。近距離戦・白兵戦を挑まれると厳しいので、危ないと思ったら後退を続けて戦闘領域から離脱するのも手だ。

随伴させる兵士は、基本的に軽甲脚と同じパターンでOK。守備にも攻撃にも使える工兵や補給兵を編成すると心強い。積極的に攻めたい場合は、「被帽徹甲弾」や「硬性徹甲弾」が使える兵士を搭乗させるべし。

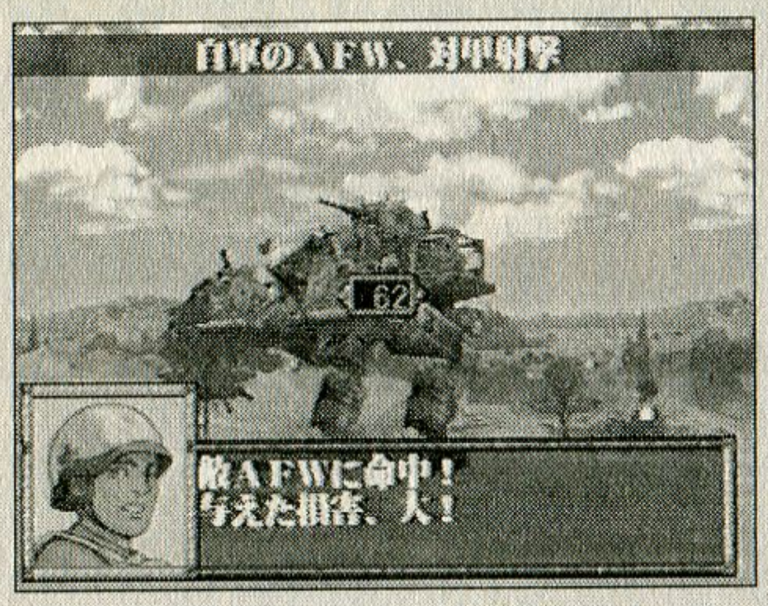
●対甲脚

甲脚砲に対抗するため開発されたAFW。砲塔は固定式だが、2本のアームにより白兵戦闘を得意とする。対AFW戦闘能力は非常に高いが、対兵士攻撃力は低い。

・対甲脚で戦うコツ

白兵戦を得意とする対甲脚は、常に白兵戦を仕掛けるタイミングを見計らいつつ戦おう。HPに不安があるため、無闇に白兵戦を仕掛けると自滅する恐れがある。とにかく白兵戦の能力が高いので、砲撃を使う必要はあまりないだろう。

随伴させる兵士は「地雷」や「鉄条網」など、敵を足止めするスキルを持つ兵士をチョイスしよう。兵士が敵を足止めしたところへ対甲脚が白兵戦を挑む、という効率よい戦い方ができる。また白兵戦が多い分、ダメージを受けることが多いので、搭乗させる兵士は衛生兵がベター。HP回復に役立つ。



AFWの力関係はいはゆる「3すくみ」。基本にして、最も奥が深いバランスなのだ。

制作者コメント

こんな時代にこの1本！

株式会社コナミコンピュータエンタテイメントスタジオ　制作統括部制作1部企画制作室室長
日並雅宏 氏

コナミのシミュレーションですが音楽に合わせて踊ったりする訳でも女の子と仲良くなるゲームでもありません。最近珍しくなってしまった鉄と油と硝煙の匂いのするウォーシミュレーションゲームです。

さてこの「RED」ですが、他のゲームとはちょっと違う部分があります。兵士は全滅すると再登場しない。マップの途中での中断セーブは再開するとデータが消えてしまう等…。「優しく親切」なゲームが大半を占める今日、実は冒険でした（スタッフにもかなり反対されました）。優しくすることは簡単です。しかし「厳しさ」の先には、努力した人だけに与えられる「達成感」と「充実感」が待っています。でもそれが果たして今のユーザーに受け入れられるのか？「消費」するのではなくゲームを「解く」面白さは未だ健在か？　発売迄ずっと心配していましたが、結果は非常に良好でした。「RED」創って良かった。そしてユーザーの皆さんありがとうございます。

Text by 銃田夢人（フリーライター）

誰よりも美しいコーナリングを目指せ!

MotoGP

機種：PS2　メーカー：ナムコ　ジャンル：レース
発売日：00・10・12　価格：6800円

ここに注目　「ゲーム」としての面白さと、「シミュレータ」としてのこだわりを両立させている。そして何より「バイク」への熱い情熱が感じられるぞ。

『MotoGP』は、サスペンションの微妙な動きからライダーの細かな仕草までを完全再現した、リアル路線のレースゲームである…が、「リアル」の一言で終わらない凄さがここにある！　モータースポーツファンのみならず、全ゲーマー必見のレースゲームだ!!

四輪もいいけど二輪もね

加速するだけで幸せを感じちゃう、ハイウェイスターでスピードキングな皆さんこんにちは。いやー、最近はハードのスペックが想像もつかないほど良くなって、どのレースゲームもリアルでカッコよくなっちまいました。

やっぱあれですか、皆さんも某リアルドライビングシミュレータ3A-spec に期待してますか？　筆者の周りのレースゲーマーたちは、みんな「アレが出るまでしばらくPS2は待ち。それまでは貯金」なんて言ってますが…

…こぉの大馬鹿者がッ!!　この低金利時代にのんきに貯金なんぞしていていいと思っているのか？　そうやって「待ち」の態度を決めこんでいる間にも、素晴らしい名作がいだろう。実際、四輪のレースゲームにはヒット作がいくらでもあるが、二輪のヒット作なんて…『マッハライダー』くらいかな（どこがヒット作だ？）

でも、大丈夫！　「走ることが好き」なら、きっとわかるさ、『MotoGP』の走りの熱さってやつが…ただ走ればいい、感じるままに。だいたい、筆者だってプレイ前は「ドゥーハン（※1）ってチャーハンの親戚か何か？」というくらい、バイクには興味がなかったのだ。それが今では「違いのわかるゲーマーなら『MotoGP』。これが世界の基本」と洗脳されている有様である。

走りを忘れた大人たちへ…

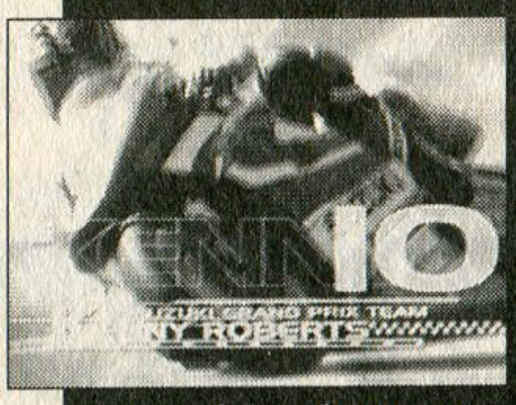
『MotoGP』は、二輪とか四輪といった好みを超越した、すべての

※1　ミック・ドゥーハン：ロードレース世界選手権GP500クラスで、5連覇（94～98年）を成し遂げた最速のライダーだったが、惜しくもケガにより99年で引退。もちろん、本作でもトップクラスのライダーとしてプレイヤーの前に立ちはだかる。

MotoGPの世界を知ろう！

本作が題材としているのは、FIMロードレース世界選手権、通称MotoGPである（旧称WGP）。50年以上の歴史を持つ世界最高峰のバイクレースで、最大排気量の500ccクラスでは180馬力のモンスターマシンがしのぎを削っている。ちなみに、本作のデータは99年シーズンのもの。

ゲームをプレイしてみてもわかると思うが、MotoGPでは日本人の活躍が非常に目立つ。ホンダ、ヤマハ、スズキのワークスチームがトップを争い、岡田忠之選手が総合3位、阿部典史選手が総合6位と健闘している（99年）。2001年シーズンもNHKのBS1で放送予定なので、激しくエアチェックしておこう。レース中継を見てから『MotoGP』をやると、テンション3倍アップは確実だ！



オープニングはCGではなく、実際のレース映像を加工したもの。見て惚れるなよ。

レースゲーマーに訴えかける魅力を持っている。前述した「バイクのリアルな映像と挙動」は、ほんのスパイスでしかない。

本作の特徴を箇条書きすると…

①ゲーム的なギミック（『リッジ』のドリフトなど）がなく、マシンが不条理な動きをしない。

②デュアルショック2のアナログ入力に完全対応。なおかつ入力量が一目でわかるメーターあり。

③コース上のヒントを元に、ブレーキングポイントや正しいコーナリングラインを把握できる。

④タイヤのスリップ具合やライダーの姿勢などから、マシンの限界が計りやすい。

これらの要素が、一体どんな効果を生み出しているのか？

今までのレースゲームは、最高速でコーナーに突っ込み、無理矢理突破させるというタイプが多かった。本当はきちんとブレーキを踏み、最速のコーナリングラインを模索させるようなリアルなものにしたくても、なかなかプレイヤーがついてこれないため、どうしてもドリフトなどのギミックに頼った反射神経勝負のゲームになってしまう（それはそれでゲームならではの面白さがあるが…）。

ところが『MotoGP』では、前述の特徴により、プレイヤーを自然とゲーム的ではない走りをするように仕向けている。

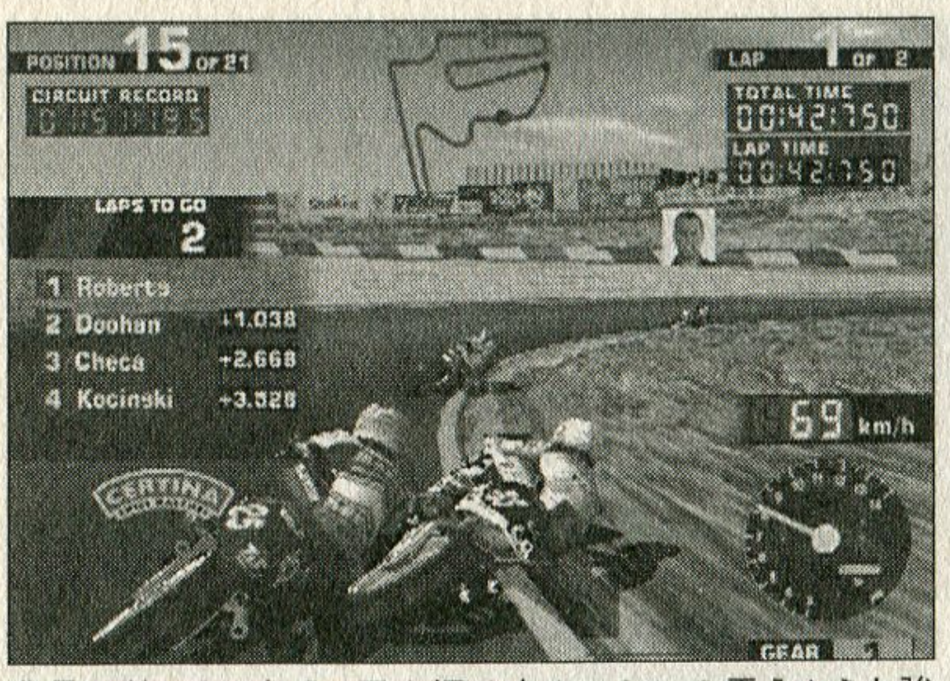
まず、路面上にレコードライン（※2）を描くことによって、プレイヤーに正しいコーナリングラインを意識させている。そのラインに乗って走るためには、当然だが減速しなければならない。そこで、プレイヤーはブレーキングの重要性を認識し始めるようになるわけだ。また、後輪の流れ具合やスリップ音によって、「これ以上アクセルを開けたらすっ飛んでいくぞ！」ということがすぐわかるため、無理にスピードを上げようとしなくなる。

結果、プレイするごとにプレイヤーは無茶な走りをしなくなり、アナログ入力の微妙な操作を駆使して「どこまでが限界なのか」を模索するようになる。

何が言いたいのかというと…

「『MotoGP』は、純粋に美しいコーナリングラインを描くことと、微妙なスピードコントロールによって、速さの限界を探っていくゲームである」と言いたかったのだ。反射神経よりも、操作の正確さ。トップスピードで走るよりも、加減速のメリハリ。旧来のレースゲームとは違った走りの楽しさが、ここにある。

すべてのレースゲーマーに、いや、むしろ今までのレースゲームになじめなかった人にこそ、『MotoGP』をお勧めしよう。走りを忘れた大人たちへ…



背景の美しさに加え、風を切る音やマシンの震えからも強烈なスピードを感じることができる。

※2　レコードライン：アスファルトの色が濃い部分。他のライダーたちのタイヤの跡によって、路面が黒くなっている。ということは、このラインこそが理想的なラインであるというわけだ。

ナイゲー式初級ライディングスクール

Q：自転車しか乗れない僕でも『MotoGP』で走れますか？

A：もちろん！ 本校の短期集中講座で、あなたもばっちりスキルアップ!! 自転車だろうがロケットだろうが何でもきやがれです。

基本システム解説

『MotoGP』には様々なモードがあるが、どのモードでも走りの基本は変わらないので、とりあえずアーケードモードを前提に話を進めよう。モードを選択すると、今度はバイクやコースの選択になる。バイクはコーナリング性能に長けるApriliaを、コースはツインリンクもてぎをお勧めする。ギアチェンジはMTの方が本当は効率がいいのだが、最初のうちはATでもかまわない。

本作では、シミュレーションONとOFFの2種類の挙動が存在するが、ONだと本気でシビアな操作が要求されるので、ここではOFFにしておこう。

コースに出る前に、もう一つ確認。コントローラーのアナログ入力を忘れてないか？ オプションに入り、コンフィグでアクセルとブレーキをアナログボタン使用（もしくはRスティック使用）に変えておこう。アナログで操作した方が、断然走りを楽しめるぞ。

コーナリング基礎

おそらく実際に走ってみると、コースアウトしたり、他のライダーに追突してしまったりすることだろう。その原因はすべて「ブレーキが足りない」か、「アクセルを開けすぎている」せいである。

…と言われてもピンと来ないかもしれないので、P49にある図を見てほしい。

①ブレーキング

コーナーに入る前はブレーキング。これは当たり前だが、あなたはどの程度ブレーキングしているだろう。本作では時速250キロオーバーから、いきなり時速100キロ以下までスピードを落とすようなコーナーもざらである。ブレーキボタンは力強く、めいっぱい押してもらいたい。最初は遅くてもいいのだから。

ブレーキのタイミングは、他のライダーたちに合わせればOK。みんなが減速しているところでは、自分も減速しなければならないのが当たり前。他のライダーに追突している人は、ブレーキのタイミングが遅すぎるということである。ちなみに、マシンを倒した状態ではブレーキの効きが悪くなるので、コーナーに入る前の段階で減速は済ませておきたい。

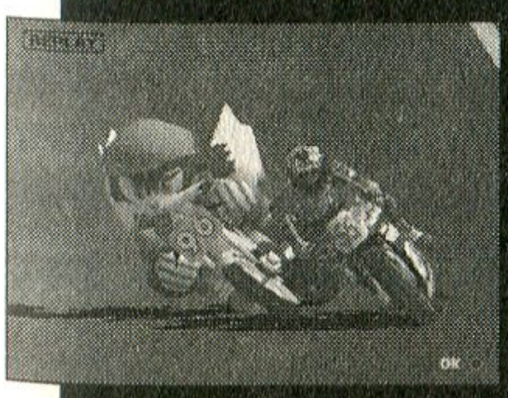
②ライン取り

十分に速度を落としたら、あとはインのクリッピングポイント（CP）に向かって突っ込むだけなのだが、最初のうちはコース幅をめいっ

チャレンジモードで隠しライダーGET！

チャレンジモードに注目！ ここで与えられる課題をクリアすると、隠しライダーや逆走コースが現れる。課題は「一定区間を制限時間内に走れ」「シーズンモードをクリアせよ」といったものが多い。アーケードモードの難易度ノーマルでも常勝する程度の力がついたら、チャレンジモードをやってみるといい。短い区間でのタイムアタックになるので、ライン取りなど学ぶべきことも多いはずだ。

隠しライダーは、実在のGPライダーがメイン。マシン性能に差はないが、例えば阿部選手になりきって髪をなびかせて走るのも乙なものである。他には、漫画「バリバリ伝説」の主人公や、『風のクロノア』のクロノアがいる。イージーライダーや処刑ライダーがいないのが残念だ（そんなもんいるか！）。



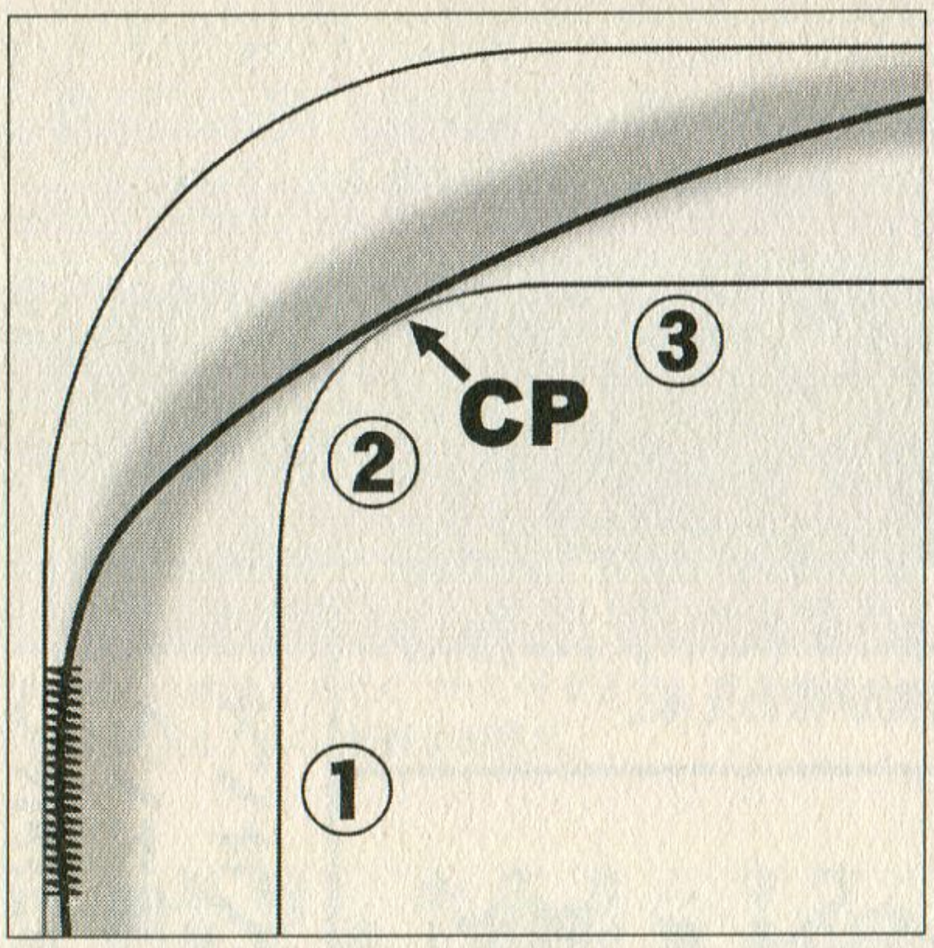
出た、どこからどう見てもガチャ○ンなクロノア。あの手でブレーキ握れるのか？ あの足でギアチェンジできるのか？ すべてが謎。

ぱい使って、なるべく大きく回るこ
とを心がけたい。その方が、結果的
にコーナー出口で加速しやすい。ス
ローインファーストアウトという
やつだ。この時、路面の色の濃い部
分＝レコードラインが大きなヒン
トとなる。

③パーシャル(半開)区間

CPをすぎたら、あとは加速するだけ…といきたいところだが、ここでアクセル全開は危険。ずるずるアウトに膨らんでいってコースアウトしてしまう。また、シミュレーションONだと後輪がスライドし、ハイサイドで転倒してしまう。かといって、アクセルから手を離すとスピードが殺されて遅い。そこで、アナログ入力を駆使して(デジタルならボタン連打で)ハーフスロットル状態を維持しなければならない。

コーナー出口が完全に見えたら、マシンを立てて全速力で加速だ。過ぎていくコーナーを尻目に「ふっ、今日も俺を熱くさせてくれたぜ…」とつぶやいて自己陶酔しよう。この瞬間こそが、『MotoGP』のカタルシスなのだから。



次なる速さの領域へ…

強めのブレーキ、レコードラインのトレース、微妙なアクセルコントロール…以上が『MotoGP』の基本であるが、それよりも更に上を目指す人のために、いくつかのヒントをここに書こう。

・スタート時は12000rpm。

・マシンを傾けた状態では加速も減速も鈍い。マシンを立てろ!

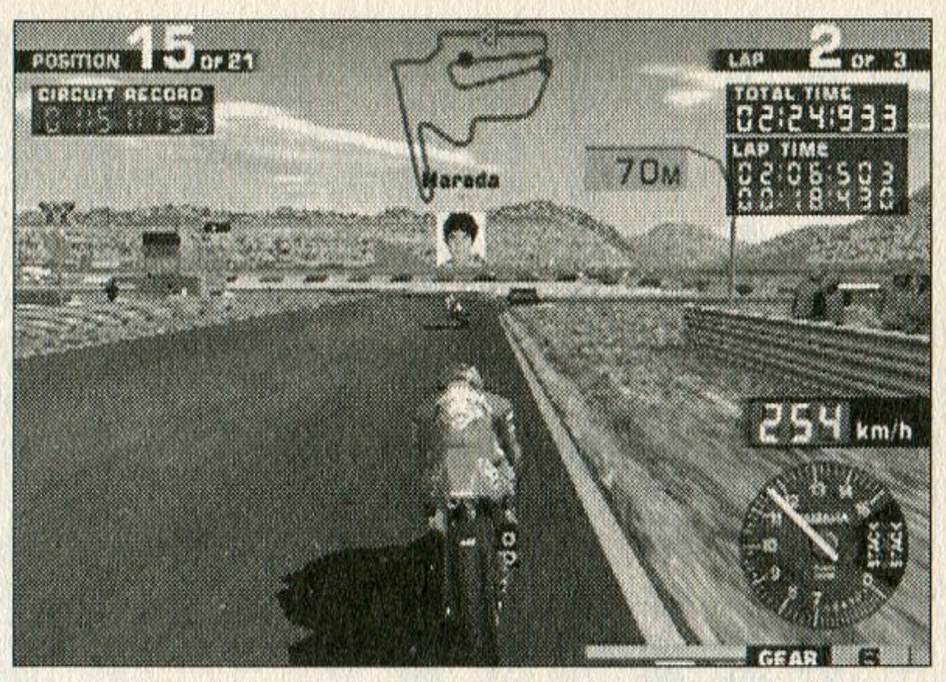
・パーシャル区間を可能な限り短く、全開区間を長く!

・スライドで方向を変えるのもテクニックの一つ。

・スリップストリームも有効。

・レコードラインは実車のラインなので、ゲーム中最速を目指すなら自分なりのラインを開発せよ。

…『MotoGP』は奥が深い。セオリーに忠実な走りをしたつもりでも、まだまだ最速には程遠い。だが、その速さの模索がたまらなく面白いのだから、本当に良くできているな、これは…。



ツインリンクもてぎには、コーナーまでの距離を示す看板がある。これをブレーキの目安にして、何度も練習するといい。

制作者コメント

走る、止まる、そして曲がる

株式会社ナムコ『MotoGP』プロデューサー　**中村 勲 氏**

キーワードは、「写実主義」です。その土地の空気や光を感じさせるサーキット。人間らしさを感じるリプレイ。ライダーそれぞれの顔がヘルメットの中に描いてあったり…。目で見える部分は限りなく写実的な表現にと取り組んだんです。でも実は影のキーワードというかポリシーが別にあるんですね。それはまっすぐに走って、素直に減速できて、コントローラブルに曲がるという操作性。この三点がしっかり表現できてこそ、モータースポーツをゲームで体験する事ができると確信しています。1センチのラインを狙えるハンドリング、まっすぐ走るからこそストレートでリラックスでき、そのぶんコーナーは集中し、ブレーキングにこそテクニックが必要となる、そういった実際のバイクや車を走らせるときには何気なくしているメンタルな部分をも写実的に表現したのが、ナムコMotoGPなのです。

Text by RD（フリーライター）
©1998 2000 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

ようこそ、めくるめく狂気と恐怖の世界へ

deSPIRIA

デスピリア

機種：DC　メーカー：アトラス　ジャンル：RPG
発売日：00・9・21　価格：6800円

ここに注目　人が考えていることが歪んだ文字で表現される「マインドダイブ」、切れたセリフ回しなど、エキセントリックな雰囲気が味わえる。

ひとたび崩壊した文明。その秩序を復活させた宗教集団「教会」の暗殺者、アルーアは「マインド使い」と呼ばれる超能力者だった…。サイバー、クール、退廃的。エロくてグロくてナンセンス。ちょっと背筋が寒くなる。そんなノリが好きな人にはたまらない作品だ。

センスが匂う独特の世界観

ゲームはいまや、ホラーを表現するのにもっとも適したメディアではなかろうか。

というのは、筆者の個人的な意見である。その論拠となっているタイトルのひとつに、『ダークメサイア』というゲームがある。東京の地下に広がる迷宮「東京メッシュ」で、無力な主人公がひたすらクリーチャーから逃げ回る、というホラーゲームだ。絶望感や閉塞感が延々とまとわりつく感覚も良かったが、なんとなく気になったのは全体に漂うセンス。浮浪者やカルト教団の信者、といった地下の住人たち、ひいては世界全体の存在感が際だって強い作品だった（詳細は本誌3号参照）。

前置きが長くなった。『デスピリア』を制作したのは、『ダークメサイア』と同じソフトハウス、電脳映像制作所。『ダークメサイア』と違い、アクション要素がなくなっているが、あのぞくぞくするような雰囲気と、独特の世界観はそのまま。いや、むしろパワーアップしているといっていい。この手のゲームが好きな人には誰でもお勧めできるようになった。もっとも内容はとてもじゃないけど常識人にはお勧めできないけどね。

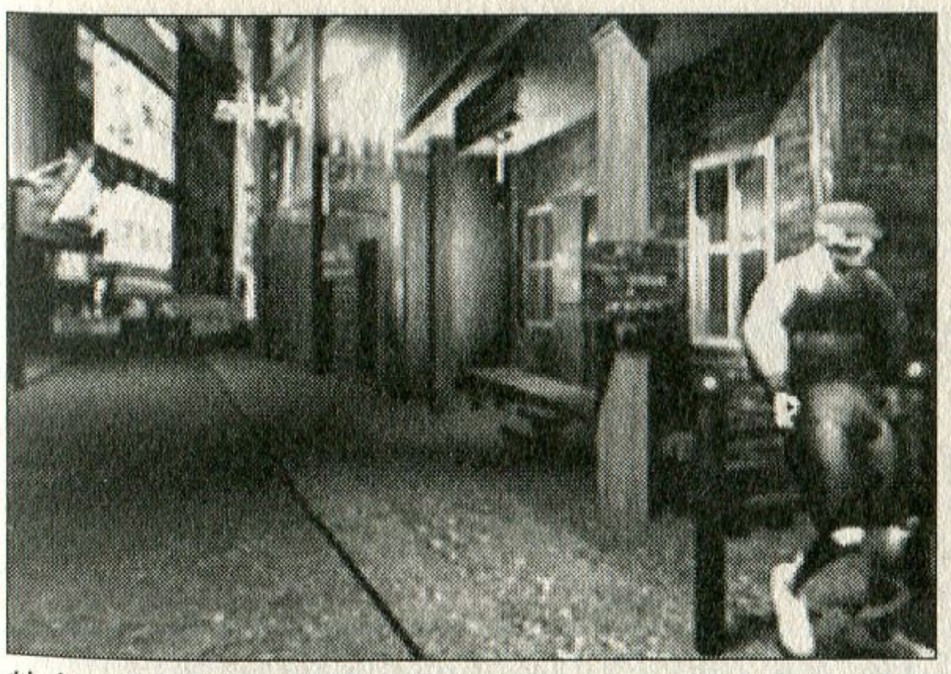
サイバー色の濃いストーリー

「これから俺の頭ン中に要素圧縮化されてるブツをお前の中に解凍させてもらう」

『デスピリア』は、未来の大阪を舞台にしたサイバーパンクＡＤＶ。この世界では、文明は一度滅んだものの、最高頭脳を結集した宗教集団「教会」によって救われ、教会が「オオサカ・セントラル」を支配していることになっている。

主人公の少女、アルーアは、その教会の特殊部隊「武装侍女団」に所属する暗殺者。教皇自ら「教会を守るため、神に遣わされた天使であり、異端を滅ぼす剣」と絶賛するほどの凄腕だ。

彼女の武器は「マインド」とい


教会の庇護のもと繁栄を続けるオオサカ・セントラル。新東京コミューンとは敵対関係にある。

© ATLUS 2000

他人の心の中身をのぞく「マインドダイブ」。文字が次々と現れては消えていく。斬新な表現だ。

う特殊能力。人の心をのぞき、記憶を吹き飛ばす。時には人の精神に潜り、その核を破壊して死に至らしめる。テレパシーを強力にしたような力だ。戦うときには、マインドを具現化させることになる（ちなみに戦闘システムはＲＰＧ）。その他に、場に残された思念を読む、という、いわゆるサイコメトリストのようなこともできる。この世界では、アルーアのような力を持つ人々は「マインド使い」と呼ばれて恐れられていた。

マインド使いの力を買われて、様々なミッションに参加していたアルーア。ある日、異端組織の幹部を暗殺する任務の途中で、地下鉄の事故現場に閉じこめられ、心を持つアンドロイドと異形に変貌する人間を目の当たりにする。一方、オオサカ・セントラルでは子供の失踪が相次ぎ、人の心は新種の麻薬「スピリア」によって急速に蝕まれようとしていた。これらの異変を線でつなぐものとは何か？　アルーアは調査に赴くことになる。

ストーリーはこんな感じで、１章ごとに舞台が変わる、全５章仕立てのシナリオになっている。

マインドダイブのインパクト

「無抵抗の姉がコンクリートに叩き付けられ、その脳みそが地面に広がった時、神は何をしていたのかしら？」

あらすじは見てのとおり、基本的にはオーソドックスなものだが、未来のオオサカを映し出すモニターからは狂気の気配が漂ってくる。

一番わかりやすい例は、アルーアが人の心をのぞく「マインドダイブ」を行うときの演出だろう。

人に向かってマインドダイブをすると、心の中の本音が、歪みながら画面全体にくるくると映し出される。そのビジュアルイメージは「電波を受信している人はこんなん見てるのかもしれないな」というほどインパクトが強い。口で言っていることとの二重性、内容のえぐさもあって、思わず見入ってしまいそうになる。

今までにも人の心の中身を見られるＡＤＶが存在しなかったわけでもないが、単純にテキストウィンドウにだーっと流されるより、全体的に深みが出ている感じがする。事件の被害者の心の中をのぞいた時に、口で言っていることと考えていることにあまりの落差があって、「やられた」と思ったことがあった。ゲームならではの演出方法をうまく生かしていると言えるのではないだろうか。

狂気と電波が渦巻く過激な表現を見よ

「それはズバリ、クリーチャーの

サイバーSFリファレンス（1）～小説篇～

下手な小説以上に字を読まされることになる本作。参考文献としてはまず、サイバーパンクという世界観を生みだした映画『ブレードランナー』の原作、『アンドロイドは電気羊の夢を見るか』（ハヤカワ文庫SF）と、その著者Ｐ・Ｋ・ディックの作品群が挙げられる。とはいえ、何といっても雰囲気が近いのは、『MOUSE』（牧野修、ハヤカワ文庫JA）ではなかろうか。ゴミ埋め立て地の上の廃墟を不法占拠して住み着いたジャンキー少年たち。彼らは、ドラッグの過剰摂取のために鋭敏になった精神を持ち、言葉で異様なビジョンをぶつけ合って相手に致命的なダメージを与える。これが本当のマインドバトルかも。出たのは最近なのに入手しづらい本だが、クールでパンキッシュな言語感覚に溢れたSFだ。図書館でリクエストしてでも読め。

脳髄液！　滋養強壮、スタミナ補給に最適の逸品！」

前述した通り、本作の舞台は未来の大阪。キタやミナミ、尼崎など、実在の街が登場するが、いかにも退廃的になっている。さらに雰囲気を盛り上げるのが、胡散臭くて魅力的な登場人物。セクシーなへそ出しシスターたち、裸エプロンのキュートなアンドロイドおねいさん、謎のアジア人、ロボトミー手術を受けちゃったような人々。敵もけっこうアレで、人間の手足を探して歩くアンドロイド、七三分けのジャンキーサラリーマン、変態、などなど、有り体にいえばフリークスばっかりだ。名文句も数多い。あまりに面白いのでセリフをいくつかあげてみよう。

「手術だよ手術。頭をギ～コギ～コ切られて、機械を埋め込まれてな」「月のようなあたしの美貌に、怖じ気づいて去っていったアマ～ン！　カムバーック!!　骨がきしむまで愛してあげるわ！」「ぼくはここに、悪党が安心して集える場所を提供することを宣言します！　さあ悪の限りをつくしてください」「おかしいのよ。だっていろんな手や顔をくっつけても、すぐに取れちゃうの…」「キンニクッ！」。何が何やら。

本作のシナリオでは、こういう個性的な登場人物が、時に暴行され、時にあっけなく死ぬ。暴力・性表現に関しては、それほど直接的には描かれていないので救われてはいるが、内容はよく考えればエログロの極み。微妙にそれらしく連想させる感じがうまいだけにかえってヤバげな雰囲気をそそる。詳細は書かないけれども、家庭用でやれるぎりぎりの線まで行っているのではないかと思われる。そのためにサイバーで退廃的、破滅的な世界観がリアリティを増している、と言えないこともない。

サブイベントを堪能しよう

本筋にまったく関係ないが、見ておくと楽しいサブイベント。発生するタイミングが限定されているので見逃してしまいがちだが、味わい深いものが多い。独断と偏見でいくつか紹介してみよう。

【1】あやしいブツ運び

2章、セントラル教会領で発生するイベント。バーのオヤジに頼まれて、スラムの元締のもとに妖しいブツを運ぶことに。成功すれば大金が、失敗すればラスボスよりも強いと噂の敵が出現。でも倒せればいいものがもらえる。

【2】恋のキューピッド

尼崎のバイオレンスパブ「地獄月」にいた2人。5章で恋の橋渡しをしてやると…。ちなみにけっこう見苦しいイベント。

【3】5冊の禁書

2～5章にまたがった最大のサブイベント。セントラル中に散らばる禁書。単体だけでも強力な攻撃アイテムだが、5冊そろえると…。開始タイミングは2章頭。トライする場合は、2章最初のデータを取っておくことをすすめる。

サイバーSFリファレンス(2)～ゲーム篇～

退廃的でダークなサイバーSFの世界。そんな世界観を採用しているゲームは、一般性はないが、一部で熱い支持を受け続ける作品が多い。『デスピリア』にはそんなゲームたちにオマージュを捧げているかのような雰囲気がある。『ダークメサイア』とは、ストーリー上の関連はないが、カルト教団や地下鉄事故といったワードが微妙につながっている。「虫装備」や、フリーキーな登場人物など、生理的な感覚が近いのは『バロック』(SS/PS)。アトラスつながりでは初期『女神転生』シリーズ。特に『真・女神転生2』(SFC)とは相通じるものがある。隠微なグロさと映像のテイストは『サイレントヒル』。暗黒アジアの胡散くさい雰囲気は『クーロンズ・ゲート』(PS)。正統派サイバーパンクといえば『シャドウラン』(SFC/MD)。近未来の神戸を舞台にした『スナッチャー』(PCE/PSほか)も忘れてはいけない。これらの作品名でピンときたなら『デスピリア』はハードごと買っても損はない。

マインドバトルで精神を削れ！

「ジングルベージングルベー切・り・つーけるー」

ミナミ地区で襲ってくる「サラリーマン」。ジャンキーのくせに小心者。すぐに逃げ出してしまう。

通常はADVだが、本作の戦闘はRPG形式。街を探索するときには敵とのランダムエンカウントもある。戦闘「マインドバトル」と呼ばれ、精神同士がぶつかりあっていて普通の人には見えないという設定。精神の耐性を高めるための防具は、脳内に寄生させる人造虫で、「脳のしわにはりつく蟲」といった説明がついているのがいかしている。とはいえ戦闘自体は、マインドバトルというよりも殴り合いというイメージが強い。ザコが固いこともあって、戦闘が長引くことが多いので、ここでちょっとだけ補足をしておこう。

アルーアは敵に遭遇すると、己のマインドを具象化して呼び出し、戦闘態勢に移る。呼び出せるマインドは2体まで。アルーアは通常攻撃しかできないので、状態変化や全体攻撃、回復といったアビリティを持つマインドの援護なくして戦うことはできないだろう。

特に、本作で重要になるのが状態変化系アビリティ。特にこのゲームの場合、敵に向かってかける攻撃力の弱化や石化はかなり有効なので、手持ちのマインドには何かしらこの手の補助アビリティを覚えさせておきたい。というのも、仲魔合体というほどでもないが、マインドを作成して強化し、以前に覚えていたアビリティを継承させる、という要素があるからだ。特に有用なのは「攻撃力弱化」「念速強化」「マインド石化」「状態変化回復」あたりだろうか。

マインドの材料は、イベント戦闘で入手できる「記憶素子」というアイテム。マインドを強化するにはこの「記憶素子」が多ければ多いほどいい。だから、実はマインド使いと戦うサブイベントを探して無理矢理戦った方が、記憶素子が多く手に入る。強くなるためには鬼畜な行いも必要？　時には後味の悪い思いをすることになるかもしれないが…。

まあ、ダーク好き、ホラー好きならいろいろな側面から楽しめる作品であることは間違いない。

制作者コメント

ヤバ過ぎて続編作れません

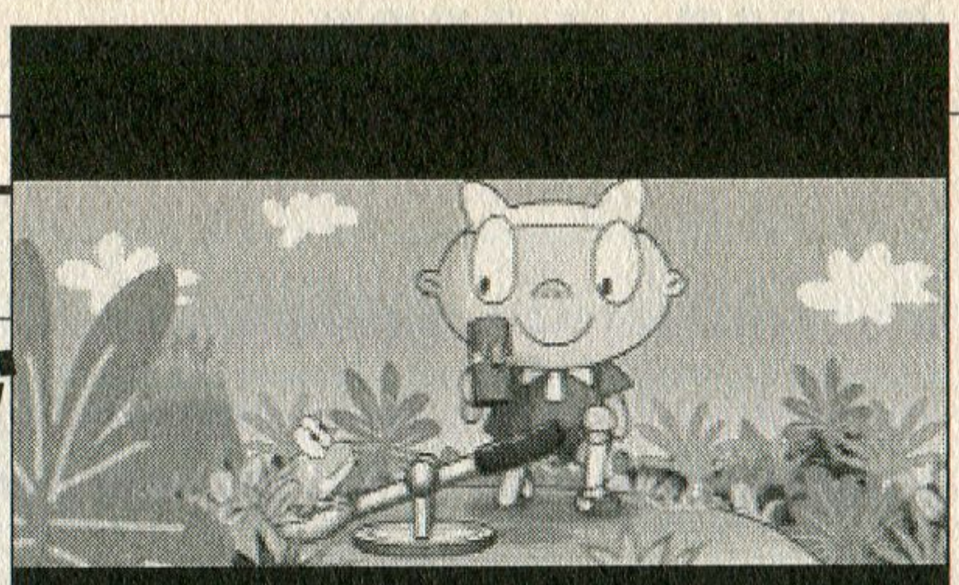
株式会社アトラス
「deSPIRIA」プロデューサー
田中裕之氏

「deSPIRIA」は、「ダークメサイア」をどう発展させるか、っていうところから始まって、でも単なる続編ではなく、今までにない独特なものを作ろうと模索していた。そんな中で、「他人の心を読むRPG」というアイデアが出て「マインドダイブ」ができた。実は最初は会話無しで相手の心を読むだけにしようかと思った位入れ込んだ。最終的には人の精神状態を文字だけでリアルに表現することができたんで、これは今後の作品に活かしたいです。あと、独特な世界観というか、誰にでも想像できるチープなものにはしたくなかったので、まずは規制を設けないで、自由に作ったんです。そのお影で、スタッフもいい意味で悪ノリしてくれて、より濃いものができた（笑）。もちろん、一旦形にしてから、表現的にヤバイところを修正してます。ネタがヤバ過ぎで続編作れない位なので、ディレクターズカットを出したら、危険なものができていいんですけど…、無理かな（笑）。まだの方は騙されたと思って、一度プレイしてもらえば、何を伝えたかったのかを感じていただけると思います。

Text by 卯月鮎（フリーライター）

みんなで目指せカエルインワン

ケロケロキング



機種：PS　メーカー：メディアファクトリー　ジャンル：ACT
発売日：00・11・2　価格：5800円

ここに注目　「コニーちゃん」のキャラデザ、木原庸佐氏が手がけたキッチュなキャラの魅力もさることながら、新種のゴルフゲームとしても魅力的。

定番ではあるけど、何となく敬遠されることが多いスポーツゲーム。でも、この『ケロケロキング』はお堅いイメージのあるゴルフゲームを何ともかわいくて面白いものにしてしまった。初心者から上級者まで、みんなでカエルを飛ばしてみない？

みんなで遊べるゴルフゲーム

アクションゲームは好きでも、スポーツゲームはちょっと、という人は多いはず。上級者にこてんぱんに叩きのめされるという苦い経験があったり、そもそもそのスポーツをそれほど知らなかったりと、理由はいろいろあるが、ともかく上級者と初心者の差があまりにもはっきりしてしまうため、わいわい楽しく遊ぶには向かないジャンルだ。

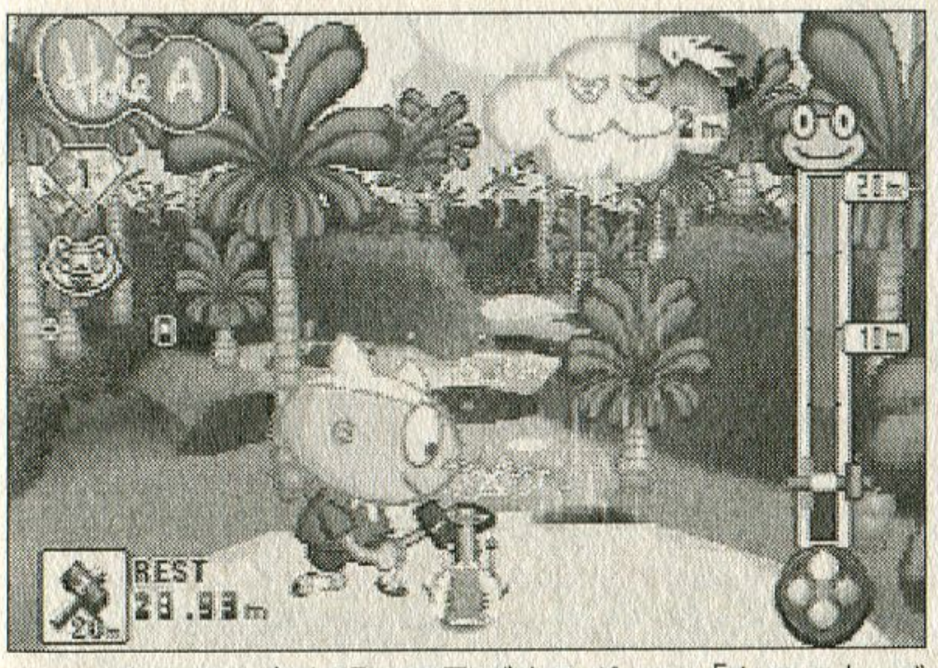
だが、この『ケロケロキング』に限ってはそうではない。

基本的なルールはゴルフゲームと同じだが、ボールの代わりにカエルを飛ばす、というのが最大の違い。飛ばし方は、『みんなのゴルフ』と同じで、パワーメーターが縦についていると思えばいい。ただ、ゴルフボールなら、狙ったところに飛んで、それで終わりだが、カエルはそうはいかない。

止まったところの近くにハエがいれば、ジャンプしてパクッ。そしてその先にまたハエがいれば、飛びついてパクッ。といった具合に、どんどん予想外の方向へ行ってしまう。池に落ちてもミスにはならない。なにしろカエルなのですいすい泳いで対岸にたどりつく。

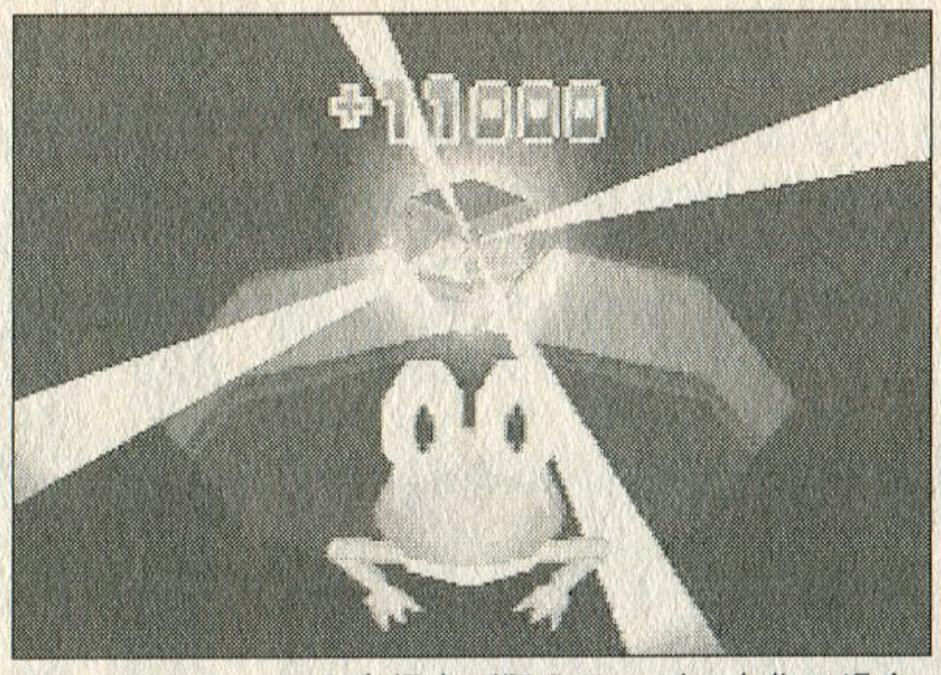
ほかにも、クモの巣でジャンプしたり、カミナリに打たれて真っ黒焦げになったり、斜面に着地したはいいけど、踏ん張りきれなくてごろごろ転がり落ちたり、ヤブに入ってヘビにかじられたり…。何をしてもカエルの動きはとってもラブリー。見ているだけで楽しい。

これを遊んでいると、今までのゴルフゲームはシンプルすぎると感じてくる。ゲージぴったりに打つと狙いどおりになるだけ。ミスすれば当然、失敗。このミスをどれだけ小さく、少なくできるかがゴルフの勝負の分かれ目になるのだが、この『ケロキン』は全然違う。打った時点でミスショットと思っても、カエルがいろんな仕掛けに乗っ



カエルをのせた台を叩いて飛ばすスポーツ「ケロフ」。ゴルフのアレンジに留まらない面白さがある。

© 2000　kerokeroking／MEDIA FACTORY



カエルインワンなら高得点が狙える。が、本作の場合、実は寄り道した方がハイスコアになることも。

かって、結果的にナイスショットになることが、いくらでもある。逆にいいショットをしても、仕掛けに阻まれることだってある。こう書くと、荒唐無稽な運任せのゲームと取られるかもしれないが、それは違う。うまくなれば、きちっと仕掛けを狙ってすごいプレイをすることも可能なのだ。

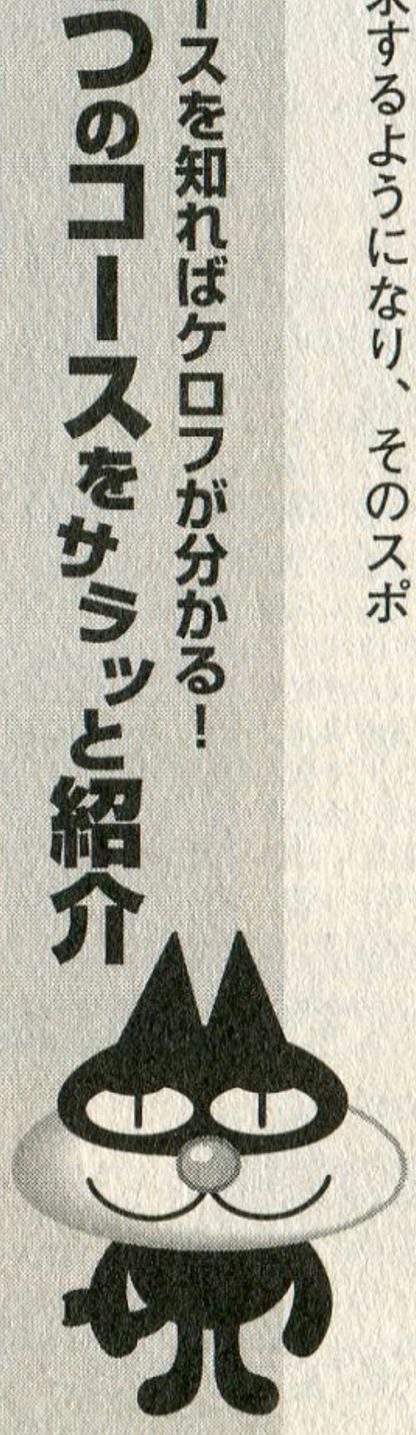
とばされるカエルの動きが、けなげでかわいらしい。きっと初めての人でも、画面を見ているだけで楽しくて、やればやるほどもっとゆかい。老若男女、誰でも遊べる、まさに「パーティー御用達ゲーム」なのである。

ぼかっと叩いてビョンビョン得点

簡単に内容を紹介する。まず、ゴルフとの最大の相違点は打数制ではなく点数制であること。なるべく早くホールに入れれば得点が高いのはもちろんだが、それ以外の部分、コースにレイアウトされた仕掛けを作動させても点数が入る。代表的なのはクモの巣ジャンプ台や食べるとパワーアップするハエなど。ただし、ヤブに打ち込みへビに噛まれると減点だ。これらの仕掛けは連続で作動させると、より高得点（より減点）になる。点数制ならではのまさかの大逆転があるのだが。その他の特徴はクラブが4本しかないこと。これでどれを使えばいいかがすっきりとわかりやすい。また、スピンは感覚的に簡単にかけられ、しかも、あまり神経質に使う必要もない。この辺は初心者に優しい配慮だろう。

もちろん、あらゆる仕掛けを使って攻略することも可能だが、うまくいかないことも多いし、あまり深く考えずにぼかっと打っても、なるようになってしまう。スポーツゲームがおしなべてリアリティを追求するようになり、そのスポーツなりルフを何も知らなくても遊べる『ケロキン』は貴重な存在だ。

コースを知ればケロフが分かる！ 6つのコースをサラッと紹介



モビマンダ

最初のコース。トリッキーな仕掛けは少なく、オーソドックスな攻めでOK。とりあえず一打目はぐるり池（ワープゾーン）やジャンプ台を狙う感じで。広いコースが多いので、多少のミスは簡単にリカバリーできる。

チベタンハビタン

もっともトリッキーなホール。コースは大部分が氷におおわれて、カエルは止まることなく滑る。真剣に攻略するなら、スリップする先まで計算しないといけない。氷の斜面に向かって強く打つとジャンプ台代わりに。

デッドロータス

名前の通りハスが浮かぶ池のコース。ハスの葉に乗るとカエルはジャンプするが、その方向は読みづらい。また、仕掛けを使って高得点を取れるホールもいくつかあり、コンボを狙っていくのが攻略のカギになる。

ザポテカ

サボテンが生える砂漠系コース。モビマンダよりも起伏が激しいホールが多い。だが、難易度はそれほど変わらない。ただ、火山のマグマ部分に触れると、カエルが熱がってどこに飛ぶかわからないので要注意。

ガブリン

鉄柱や煙突が立ち並ぶ工場系コース。主な仕掛けはつるつる滑るオイルと、乗ると終点まで運ばれるベルトコンベア。高い壁が多く、直接的にホールを狙うのは厳しいので、コンベアにピタリと乗せる腕が必要。

???

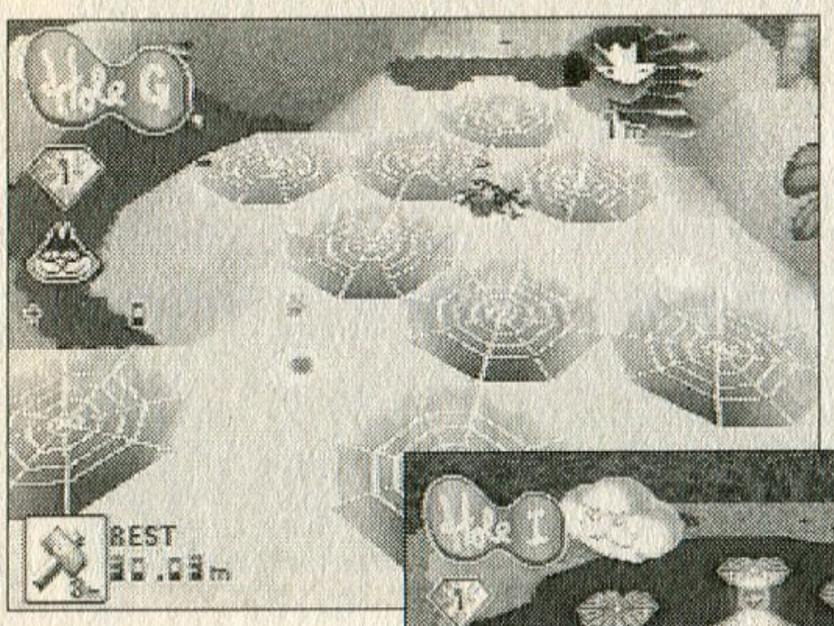
ストーリーモードでは最終面。ホール自体はデッドロータスとあまり変わりはないが、昔懐かしい攻略本風に？にしておく。ラスボスは鬼のように強い。パワーアップエサなどのアイテムをしっかり用意しておこう。

負けてもなんだか許しちゃう

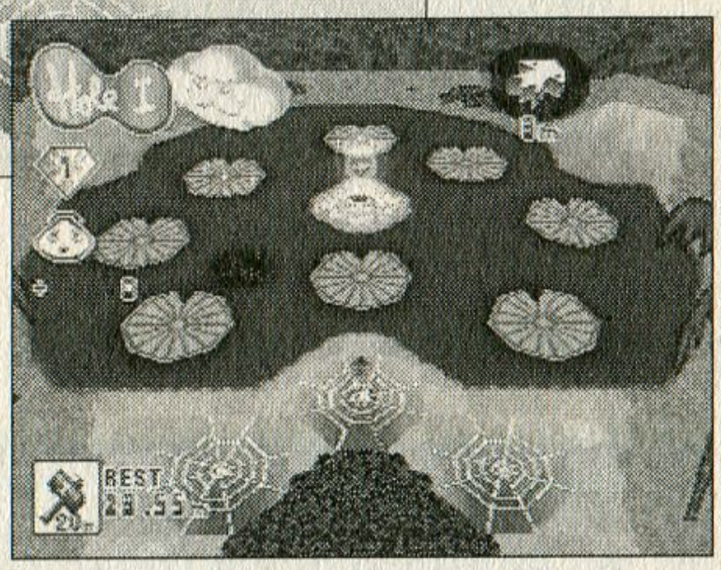
だってみんなカワイイもん

ズギギギ

ラブリーがどうした!!
世の中点数だぜ、点数。という人へ。



クモの巣ジャンプ台が大量にあるコース。コンボボーナスは、同じ仕掛けが連続すると高くなる。



もっとも高得点が狙えるコースのひとつ。ハスの葉はジャンプ台の一種だが、軌道が曲がるので要注意。

カワイイなんてナンセンス。勝負は勝たなきゃ意味ないぜ。という人だって中にはいるだろう。でも大丈夫。ケロキンはそんな人をも受け入れてくれる。

まず、高得点のポイントは、ホールを狙わず常にコンボを狙っていくこと。コンボボーナスとは、コースの仕掛けを連続して作動させることで入る点数だ。例えばカエルが、クモの巣ジャンプ台で跳ねて着地した先にいたハエを食べたとすると、普通にハエを食べるよりも点数が多く入るという仕組み。仕掛けを多く動かすほど、点数は倍々ゲームで増えていく。ジャンプ台を5回も連続で飛べば、1万点近く点が入る。うまくいけば、カエルインワンにも劣らない。

また、このゲームには飛距離を伸ばすパワーアップエサなどのアイテムがある。最初のショットに限らず、アプローチのときにも、あと少し飛距離が伸びたら計算がしやすい、という場面で使っておきたい。忘れがちだが、アイテムという選択肢もあることを覚えておけば、スコアも高くなる。

最後に、普段のプレイではほとんど使わないが、ハイスコアを狙うとなると必要になるのがカーブのテクニック。これはかなりの上級者向けで、自分のカエルがどのくらい曲がってどのようなコースを通るかを知った上で使わなくてはならない。だが、これを使えば、障害物を回り込むのはもちろん、ジャンプ台に入る角度も自由にコントロールできるのだ。

ただしこれら三つのテクニックはあくまで攻略用。これを真剣にやってしまうと、『ケロキン』の本当の楽しさは失われてしまうかもしれない。あまり気にせず「カエルラブリー♥」くらいの軽い気持ちで遊ぶのがちょうどいい。

メーカーコメント

きっとみんなで楽しめる！

株式会社メディアファクトリーシーリオスタジオ
『ケロケロキング』プロモーション担当
安藤摂 氏

どんな人もプレイすれば、めちゃめちゃ心が楽しくなる、そんなゲームです。このゲームは、コニーちゃんの生みの親である木原さんの初のゲームタイトルでもあり、「カエルを台にのせてとばす」というアイディアはもちろんのこと、キャラクターデザインから音楽まで、すみからすみまで木原さんのこだわり満載です。「子供のような遊び心」をもった人ならこの木原ワールドにハマってしまうこと間違いなしです。

1人で遊んでももちろん楽しめますが、最大4人まで対戦して遊べるので、カップルや友達同士、家族など誰でも誰とでも楽しめ、プレイしているうちに、自然と笑顔が巻き起こることでしょう。

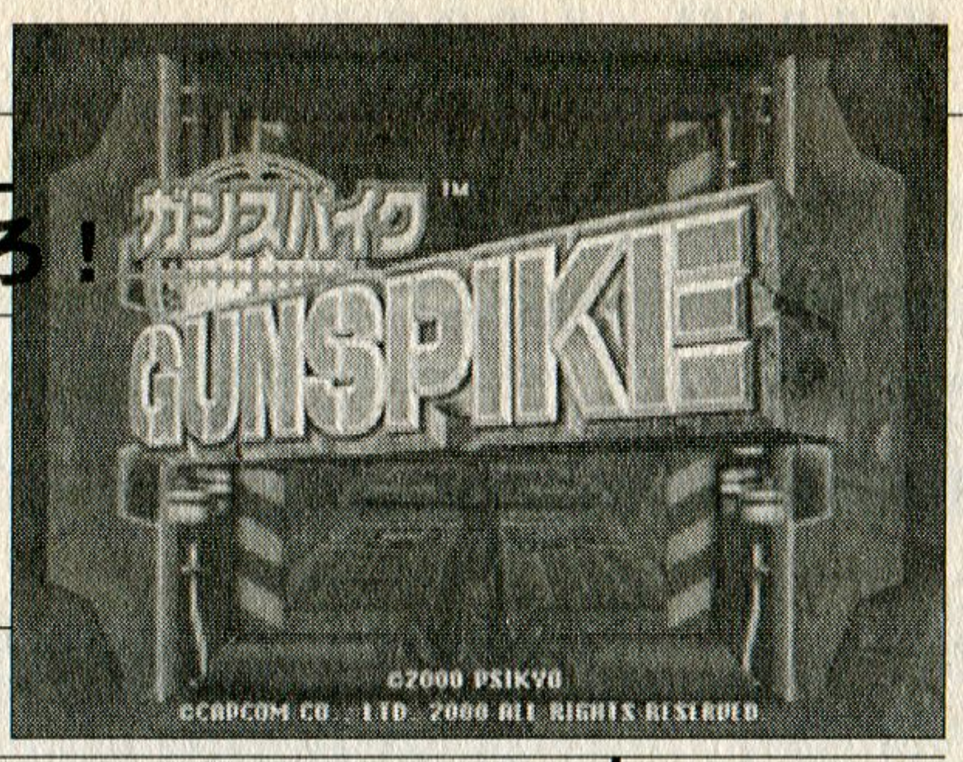
まだ遊んだことがない方は、ぜひ一度遊んでみてください。きっとお好みのキャラクターができるはず！（ちなみに私個人は、デスキンです）。ただ、一度プレイすると、やみつきになる可能性が高いので、みなさんご注意を！

また「ケロケロキング」はグッズなどでも楽しんでいただけます。今後もゲームだけではなく、グッズや音楽など幅広くいろんな展開を予定していますので、ぜひ、いろんな形で「ケロケロキング」を楽しんでください！

Text by 卯月鮎（フリーライター）

テロリストたちを超速攻で片付けろ！

ガンスパイク



機種：DC　メーカー：カプコン　ジャンル：ACT
発売日：00・12・23　価格：5800円

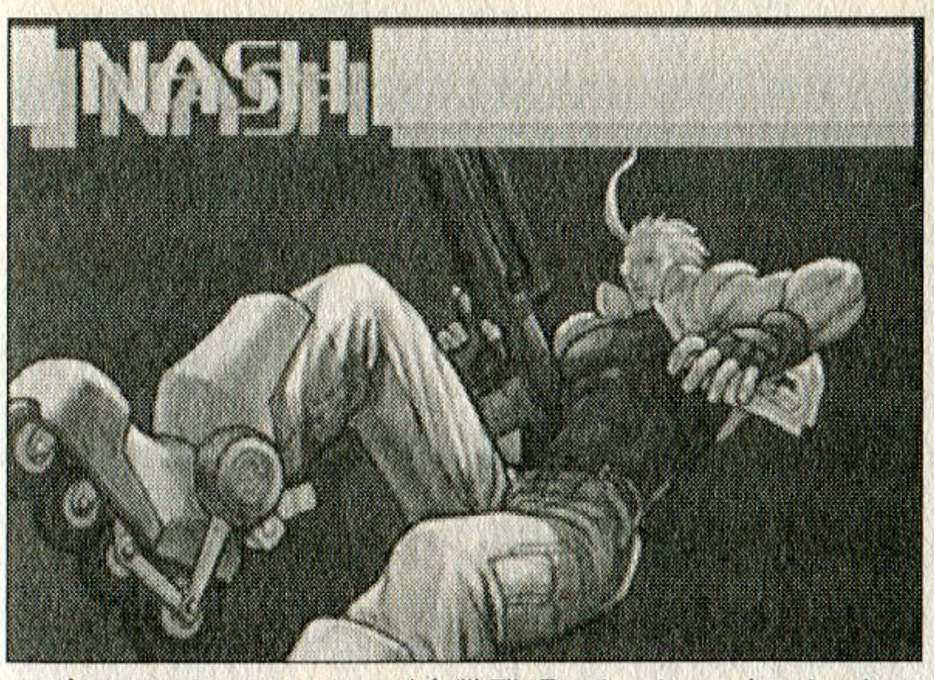
ここに注目　初心者から上級者まで幅広く楽しめる全方位型アクション・シューティング。昨今のゲームに物足りない硬派ゲーマーにとっては癒しの一作（笑）。

気軽に遊べる分かりやすさと、プレイすればするほど面白味が増してくる深みを兼ね備えた作品…そんな全ゲームファンの夢のような（大ゲサ）作品の名は『ガンスパイク』！　アーケード魂に火をつけて最強（彩京）部隊に名乗りを挙げろ！

カプコンと彩京の絶妙な組み合わせ

2000年秋、ゲームセンターにさりげなく登場した『ガンスパイク』。シューティングの老舗・彩京と、最近はアーケードゲームのパブリッシャーとしての活動が目立つカプコンとが手を組んで生まれた作品である。アーケード版の登場から間もなくDC版も発売された。

固定フィールド内で全方向から押し寄せてくる敵たちをバリバリと撃破していくアクション・シューティングなのだが、その第一印象とは裏腹な奥深い作り込みがゲーマーたちを熱狂させた。ビジュアル面ではなく、あくまでゲーム性に力を注いだ点を高く評価したい、いぶし銀の魅力を放つ隠れた傑作である。



カプコンのキャラクターが多数登場。ナッシュ、キャミィといったところは格闘ゲーム好きには有名なキャラだ。

登場するプレイヤーキャラは、そのほとんどがカプコンゲームからのエントリーだ。まずは有名なところから、『ストリートファイターZERO』シリーズのナッシュ、『ストリートファイターⅡ』シリーズのキャミィ。古いゲームからの参戦は、『魔界村』シリーズの主人公アーサーと、『ルースターズ』（知ってる？）のシバ。アーケード版では時限隠しキャラだったのが、『ロックマン』シリーズのロックマンと、『ヴァンパイア』シリーズのバレッタ。そして本作品オリジナルの女性キャラ、シモーヌ。以上の七人の軍人（&ロボット&ダークハンター）が、テロ集団のロボット軍団に立ち向かうというストーリーだ。ちなみに、敵キャラとして『ストⅡ』のバルログが登場していたりもする。

登場するのがカプコンキャラばかりなので幻惑されそうだが、ゲームの中身は紛うことなき彩京印の超硬派バリバリアクションシューティング。ご安心、いや、ご覚悟いただきたい。

マーカーシステムが活きるゲーム構成

本作品の前身というか元にな

© 2000 PSIKYO © CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHT RESERUED

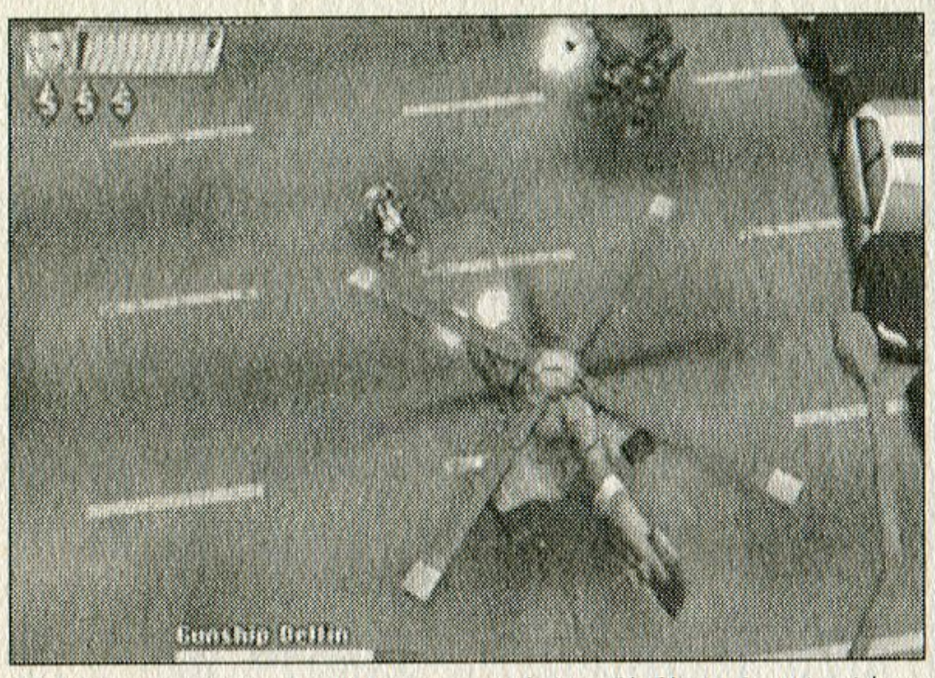
っているゲームとして、97年に発売された彩京初のポリゴンシューティング『ゼロガンナー』が挙げられる。敵をロックオンすると、ボタンを押している限り常に敵を補捉し続けるという「マーカーシステム」が特徴だった。しかし、その新システムをうまく生かすことができず、残念ながら不発に終わってしまった。それから3年、そのマーカーシステムを受け継いだ『ガンスパイク』の登場となったわけだ。

『ゼロガンナー』のマーカーシステムは、普通の縦スクロールシューティングに強引に組み込んだため失敗した感があったが、『ガンスパイク』のマーカーシステムは見事に成功している。それは、俯瞰視点&固定フィールドによるアクション・シューティングという舞台を選んだ制作側の判断が正しかったからと言えるだろう。つまり「敵を補足・攻撃しながら全方位に動ける」というマーカーシステムの本領が『ガンスパイク』では十二分に発揮されているというわけだ。

もともとアーケードゲームであった本作品は、その難度設定が絶妙だった。言い換えれば、ゲームセンターに来場する幅広い客層をフォローした作りなのだ。本作品は全10ステージなのだが、1〜4面、5〜7面の配列がランダムとなっている。

そして、このステージの区切りが、プレイヤー層の区切りでもある。1〜4面は難度が低く、回復アイテムも多いので、初心者でも楽しめる。5〜7面は、いわゆる彩京弾（速いバラマキ弾）が登場するなど難度が上昇し、アドリブだけでは対処できない場面が出てくる。中級者はこの5〜7面で攻略パターン作りを覚えるのだ。そして8〜10面は完全に上級者向け。敵の攻撃は激しく、回復アイテムも出ないので、パターン作りが必須となってくるのだ。

（アクション）シューティングというジャンルは、プレイする人間が限定されがちだが、本作品はプレイヤーの腕に合わせた面白さを提示してくれる。ある意味、親切設計と言えるだろう。シューティングが苦手な人でも、問題なく遊ぶことができるのだ。これは密かに素晴らしいことだと思う。



敵をロックオンして、移動しつつ攻撃。移動スピードの速いシバ、キャミイあたりが初心者にオススメ。

ゲームを分析する面白さ「パターン作り」

本作品の醍醐味は、先にも述べたように「マーカーシステムの面白さ」と「パターン作りの妙」に要約される。「マーカーシステムの面白さ」は、誰でも簡単に体験することができる。ゲーム序盤は、敵をマークして弾を撃ちながらステージ上を周回するだけで、それなりに先に進むことが可能だし、それなりに爽快感も得られる。ただ、『ガンスパイク』の真骨頂に触れるためにも、ぜひ「パターン作りの妙」にチャレンジしてもらいたい。

パターンを作る上で重要となってくるのが「いかに効率よく攻撃を当てるか」ということである。

プレイヤーキャラの攻撃方法は5種類ある。通常のショットのほか、近接攻撃の「アタック」、アタックの強化版「ヘビーアタック」、射程は短いが威力が高い「ヘビーショット」、そしてボンバー的な存在の「スペシャルショット」である。ノーマルショットは威力が低いため、戦いが長引いてしまい、それだけ攻撃を受ける可能性も高くなる。そこで、各種特殊攻撃を使うわけだ。さらに特殊攻撃は、アタック→ヘビーアタックといった組み合わせ（コンビネーション）が可能。これで一気に大ダメージを与えることができるのだ。後半ステージのボス戦など

はコンビネーションを使わない方やタイミングを考える必要と勝ち抜くのは難しい。

ではさっそく特殊攻撃を使って攻略しよう…と思うのだが、最初の内はなかなか思うようにいかないだろう。アタックを使おうと敵に接近して逆にやられたり、ヘビーアタック&ヘビーショットは使用後の隙が大きいため反撃されてしまう。

そこで、これら特殊攻撃の使い方やタイミングを考える必要がある。例えば「教会ステージのボスは、口から扇状の弾幕を撃ってくる時は、側面に回りこんでコンビネーションを入れる。腕で近接攻撃してくる時は、攻撃を交わし、やや離れたところからヘビーショットを撃ちこむ」といった具合だ。こうした特殊攻撃を交えた戦略を立てることが、すなわち本作品のパターン作りに繋がることになる。

また、これらのパターンはプレイヤーキャラによって大きく異なってくる。例えばアーサーの場合、移動スピードが極端に遅い分、攻撃力が高いので、それを踏まえてのパターンを作ることになる。ゲームの性質上、移動スピードが遅いアーサーは最も弱いキャラに思えるが、パターン次第では有利に戦うことができる。こうした絶妙なゲーム設計も、本作品の奥深い魅力の一つと言えるだろう。

元々、アーケードでのパターン作りにはそれなりの投資と経験が必要だった。しかし、DC版の登場により家で好きなだけやりこむことが可能となった。これまであまりやりこまなかった人も、じっくり腰を据えてパターン作りに励んでいただきたい。そして、アクションゲームの奥深さを堪能していただきたいと思うのだ。DC版は細かい難度調整が可能であるし、各特殊攻撃をボタン1つで出せる（アーケード版は3つのボタンを組み合わせて使うため面倒）ため、様々な点で快適に遊べるだろう。

自分の腕でゲームの魅力を伝えろ！

ビジュアル的に地味すぎたためか、いまいちアーケードでのウケは良くなかった本作品であるが、その面白さは保障つきだ。

先にも述べたように「ちょっとした時間つぶしに気軽に遊びたい」という人から、「俺はパターン作りに命をかけてるんだぜ！」という人まで、誰でも楽しむことができる懐の深い佳作なのだ。アクションシューティングという絶滅寸前のジャンルを救うためにも、DC版を買って遊んでみてはいかがだろうか。「ハードを持っていない」という場合は、安くなったことだしDC本体ごと買ってしまおう。アクションシューティングだけでなく、セガを救うこともできるだろう（？）。

制作者コメント

爽快にプレイするのが本来の遊び方

株式会社 彩京 開発本部
中村晋介 氏

早いテンポで攻撃的にガンガン進める今までにないタイプのゲームを目指して制作し、ユーザーの皆様からはほぼ狙い通りの感想をいただきました。

アーケードからの完全移植ですが、パッドでの操作は慣れるまで難しいと思うので、アーケード版になれている人でも難易度はベリーイージーくらいでプレイするのがちょうど良いと思います。アーケード版は次のプレイを待っているお客さんもいますのでプレイ時間が長すぎないように難易度をあまり低くできませんでしたが、DC版はアクションやシューティングの苦手な人から得意な人までカバーする幅広い難易度で遊べますので、ゲームセンターでガンスパイクを難しいと感じた人には特にこのDC版はオススメです。難易度を下げて爽快にプレイするのが本来のガンスパイクの遊び方なんです。DC版はこれができるんです。

ちょっと暇な時には、パッと短時間で遊べるガンスパイクのようなゲームが便利ですよ。

でかいことはいいことだ!!（断言）

男なら（女でも）アーサーを使ってクリアを目指せ！

『魔界村』ではパンツ一丁でヒョコヒョコ歩いていたアーサーであるが、本作品のキング・アーサーは違う！　黄金の鎧を身にまとい、「ワンマン・アーミー」と呼ばれるほどの圧倒的な火力で敵たちを粉砕する、誇り高き歴戦の傭兵なのだ。

そんなアーサーを使えば、全ステージクリアなんて楽勝！…というわけではないのが悲しい。それどころか、アーサーは非常に扱いづらい上級者向けキャラなのだ。しかし、だからこそアーサーを使ってクリアしようと志すのが真のガンスパイカーである。

まずはアーサーのキャラ性能を見てみよう。アーサーの長所は「特殊攻撃の攻撃力が高く、範囲も広い」、短所は「やられ判定がデカい」「移動速度が遅い」「特殊攻撃の隙がデカい」…、短所ばっかりという感じである。

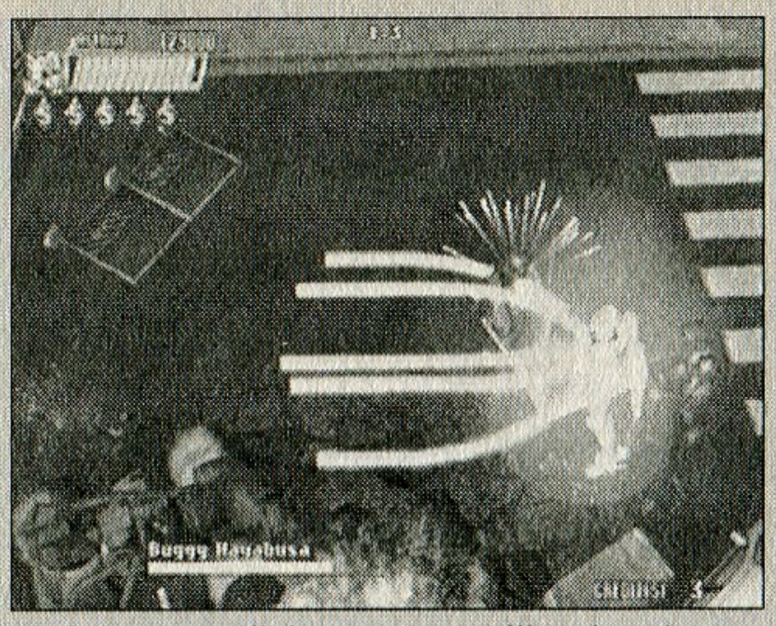
だからといって絶望してはいけない。その高い攻撃力と強力なコンビネーションを最大限に活用すれば十分にクリアが可能だ。ではアーサーのワンポイント攻略に移ろう。

基本として、ザコ戦ではショットと併せて隙の少ないアタックを単発で使っていく。アーサーはデカいため敵弾が多いと避けられない場合が多いので、まずは敵の数を減らそう。ボス戦は、とにかくコンビネーションを使って一気に攻める。そしてスペシャルアタックの使いどころをパターン化すれば生存率がアップするだろう。

ではアーサーが苦手とする敵たちへの対処法を紹介しよう。

湿地ステージのボス「サスケ」のナギナタ攻撃は避けづらい。やや離れた間合いからヘビーショットを撃ちこむと、ボスの突進を多少は止められる。逃げながらヘビーショットを確実に撃ちこめば、早く倒すことができる。

8ステージの中ボス「バルログ」は、バトル開始時がポイント。開始と同時にレバーを左に入れることでバルログの攻撃をかわせる。そして護衛ザコの隊列にヘビーショットを撃ち込むことで展開が楽になる。バルログと1対1になったら、バルログの周囲を回りつつ、隙を見つけてコンビネーションを叩き込もう。



破壊力だけは満点のアーサー様。中でもスペシャルアタックは超強力だぞ。

9ステージの中ボス「ビューティー」は、第二形態がアーサーにとって鬼門。口から吐く赤いレーザーが実に避けにくい。ここは開き直って、スペシャルアタック使用を前提でゴリ押しする。敵の背後からアタック→ヘビーアタック→ヘビーショットのコンビネーションを入れ、その後の隙をスペシャルアタックでキャンセルするのだ。これを2セット行えば大丈夫だろう。

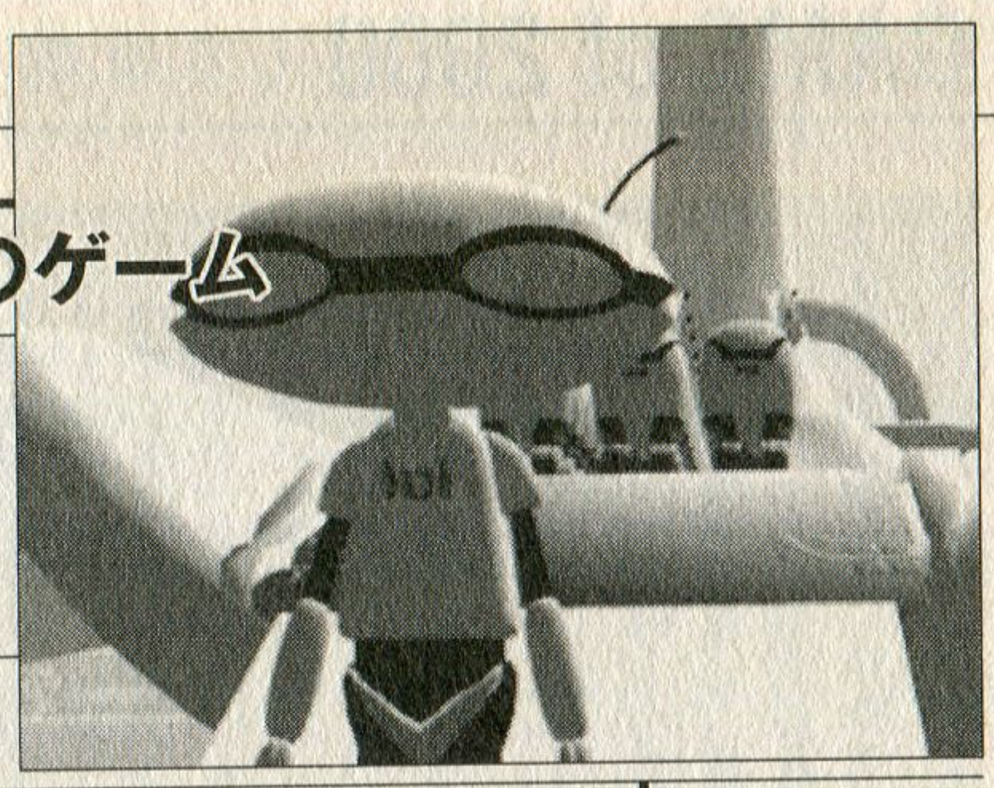
そして10ステージはラスボスとの一騎打ち。まず一次形態では、腕からのレーザーがアーアーには避けづらい。少しでもレーザーを避けやすいよう、常にボスから離れるようにしよう。そしてホーミングビームを撃つ前兆が見えたら、ヘビーアタックで接近しつつダメージを与える。二次形態は、アタック→ヘビーアタック→ヘビーショットのコンビネーションでハメたいところだが、なかなか安定しない。危ないと思ったら迷わずスペシャルアタックだ。これを乗り切ればクリアなので、頑張ってくれたまえ。

では健闘を祈る！

Text by 銃田夢人（フリーライター）

地球について考えさせられる異色のゲーム

L.O.L.



機種：DC　メーカー：ラブデリック　ジャンル：RPG
発売日：00・11・2　価格：6800円

ここに注目　テキストが一切出てこないRPGという、未体験の感覚を味わえる本作。見えるもの、聞こえるものから連想し、想像する楽しさを満喫しよう。

これまでのゲームでは描かれたことのない世界観を作り出し、独特の雰囲気を持つゲームを作り続けてきたラブデリックの最新作。現在はもう修復不可能なところまで破壊されつくしている地球の自然・環境をテーマに描かれた、感慨深い作品だ。

無頓着な人でさえも引き込む永遠のテーマ

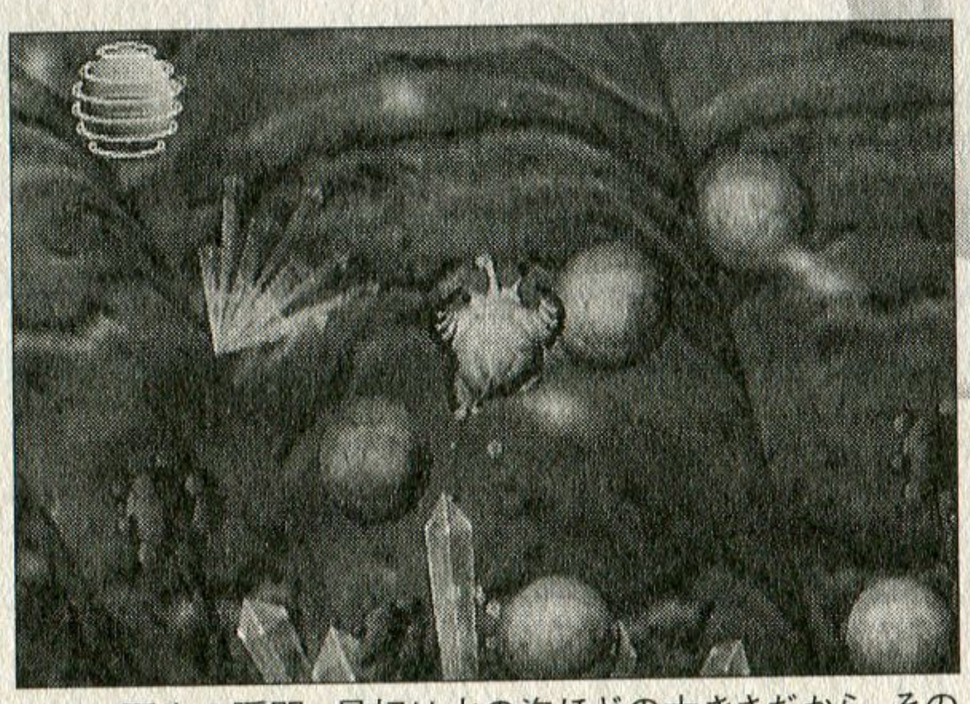
やれオゾンホールがなんだ、環境ホルモンがなんだと、地球の自然破壊や環境汚染が騒がれて久しい。でも、よっぽどご執心の人でもないかぎり、こんなことを常日頃から考えている人なんてあまりいないだろう。それともみんな少しは考えているもんなんだろうか？　少なくとも、筆者はまったく自然環境についてなんて考えたことのない人種だ。

ゲームの世界で勇者が倒したモンスターたちを助けていくという、いわゆる一般的なRPGのアンチテーゼと言われた『moon』や、地球に墜落したUFOの乗客を探し出すADV『UFO』のように、一風変わった世界観を打ち出すラブデリック作品のファンとしては押さえておかねばと手に取った『L.O.L.』は、筆者のようなニンゲンでさえも「環境が破壊されることの悲しみ」をジワジワと感じ、そして考えてしまう、そんな作品だった。

一切テキストが存在しない未体験感覚のRPG

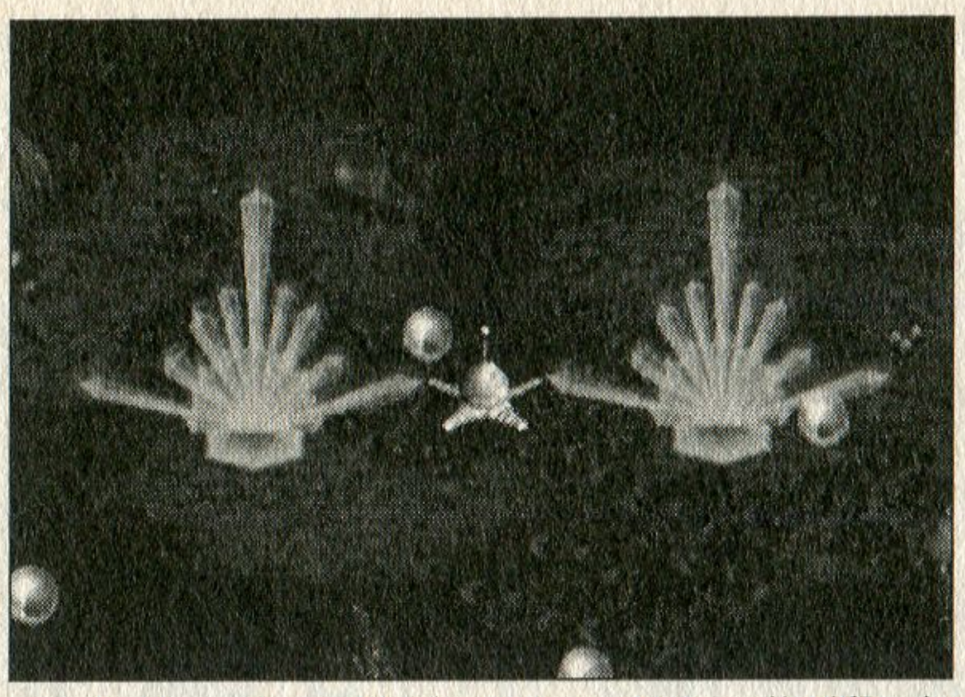
人類移住計画〝L.O.L.〟プロジェクト（ラック・オブ・ラブ＝愛が欠如した計画とはなんとも皮肉なネーミング）を遂行するために、とある星に降り立った環境開発用ロボット〝HALUMI〟と、その星で本能のままに生きる小さなセイブツ〝ライフ〟。この二人の対照的な生き方を追っていくというのが本作の物語だ。プレイヤーはライフを操作し、弱肉強食の世界で〝生き続ける〟ことが目的となる。具体的には、空腹で餓死しないように食べ物を探し、より大きな、より強い、より知恵のついたセイブツへと生まれ変わる（ゲーム内では「ヘンタイする」と言う）ために、ほかのセイブツを〝ナカマ〟にしていくのだ。

ゲームジャンルは「RPG」となっている本作だが、『FF』や『ドラクエ』などの一般的なものとは似ても似つかないゲームシステムなので、初めてプレイされる方はかなり戸惑うと思う。



ライフ誕生の瞬間。最初は水の泡ほどの大きさだから、その弱さもわかるというもの。

©2000 ASCII CORP./LOVEDELIC ©2000 RYUICHI SAKAMOTO KAB INC.



コスモストーンにコスモボールをぶつけると、体が卵に包まれる。次に孵る時はどんな姿に…？

ゲーム画面は2Dで描かれたマップ上にいるキャラクターを動かすという通常のものだが、ゲーム内でテキストが表示されるのはメニュー画面の操作説明とナカマになるセイブツの名前のみ。ゲーム進行はすべてグラフィック（ジェスチャー）と音だけで行われるのだ。ニンゲンの存在しない世界が描かれているので〝文字〟がないのは当たり前と言えば当たり前。いろいろと考え、試し、想像力を働かせることが大切となる。だが、ほかのセイブツをナカマにするためにヒントがあまりにも少ないので非常にわかりにくいなどのデメリットもあり、ニンゲンがいかに文字に頼って生きているかを実感してしまった。

リアルな世界観構築 そして最後に残るものは…？

このゲームのすごいところは、原始的で過酷な生き様をリアルに体感することができる部分だ。現実社会ならば体の大きさというハンデを武器などで乗り越えられるが、『L・O・L・』の社会にはそんなものはない。体がデカくて強いヤツの勝ちなのだ。

プレイ序盤、ムカデと戦う場面があるのだが、ここで何回死んだか数え切れない。ゲーム的に考えると何度もゲームオーバーになるのはヤル気をくじくものだが、この場合は「これが弱肉強食なんだ〜」と妙に納得できてしまう。だから、自分も上には上がるために必死になって戦う。何度でも戦う。そこにあるのは〝生きぬきたい、強くなりたい〟という純粋な生存本能のみだ。意味のない暴力や殺生が存在するニンゲン社会とはまったく違う世界で、ピュアな本能を感じることができること、それがこのゲームの醍醐味なのではないだろうか。

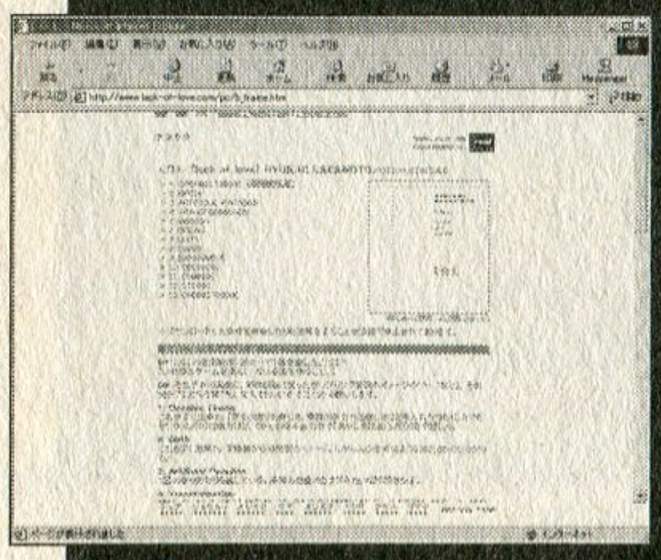
物語は、終盤へ向かうにつれて様々な問題をプレイヤーに提起してくる。最後に見たものをどう感じるか、それはプレイした人によって異なるとは思うが、「〝愛の欠如〟によってもたらされるものは何なのか？」ということをじっくりと考える機会を与えてくれる『L・O・L・』、最後までプレイすればゲームクリアの達成感だけじゃない、何か特別な気持ちをすべての人のココロの中に残してくれるはずだ。

坂本龍一が作り出す癒しと悲しみの音の世界

プロデューサー兼サウンドディレクター兼スコアコンポーザーとして〝教授〟こと坂本龍一が参加している本作。テキストレスのため、音楽や効果音で感情表現をしなければならない難しさがあったと思うのだが、さすがは世界のサカモト、感情に訴えかける素晴らしい音に包まれた作品に仕上がっている。なんでも、ラブデリックの西氏（本作のディレクター）と『L.O.L』のテーマを語り合ってすっかり意気投合、ゲームへの初めての本格参加となったとのこと。ゲームとは別にオリジナルサウンドトラック（もちろんすべて教授の手によるもの）も発売中なので、ゲームをプレイしてココロがブルブル震えた人は要チェックだ。なお、『L.O.L.』の公式サイト（http://www.lack-of-love.com/）で試聴することもできるぞ。

ちなみに、効果音の感じがドリームキャストの起動音に通じるものがあって「ああやっぱり」って思ったのは筆者だけ？

『L・O・L・』の公式サイト。ファンが集うBBSが非常に盛り上がっていて、活気ムンムン。



サイト内の「オンガク」では、サントラの試聴のほか、教授のインタビューも掲載されている。

L.O.L.日誌

「で、結局どんなゲームなの?」という疑問を拭いきれない読者サマに、実際のプレイ体験を一部ご紹介しよう。

【1日目】

ここは水の中。卵がプカプカ浮かんでる。アナログキーを動かすとボコッと動いたので続けてガチャガチャ入れてみる。さらにボコボコッと動き、ついに殻を破った! なんだかナメクジに足が生えたようなヤツが水から上がってきた。これがライフ君?

スタートボタンを押してマップを表示させてみる。どうやらライフ君はとてつもなく小さいらしく、小さな石の上にポツンといることが判明。じっとしてもハラは減るし、とりあえず食料を探すために下へと降りようとした時、左下に青い巻き貝を発見! さっそくスタートボタンでメニューを確認すると、これがナカマになる「ビビリカラノゾキ」だとわかった。とりあえずアイサツしてみよう。Xボタンをポチ。すると音楽が鳴って何かを飛ばしてきた。見ると、画面右上で小さな玉がクルクル回っている。これがコスモボールか。一匹目、無事にゲット。

【2日目】

石から降りて歩き回ってみる。それにしてもハラの減り方が早い。気になるが、何を食べていいのかわからない。と、地面に青く光っている部分を見つけた。通り過ぎると消える。なんだこれは!? 光った場所に戻ると、また青く光る。よく見ると小さな草が生えていた。これが食べ物なのか! Aボタンでハラいっぱいになるまで食べる。ホッと一息。

スタートボタンを押して、ほかのナカマはどんなヤツか確認してみる。「アメキライ」と「ムカデコワイ」か。ちょうど空からアメが降ってきた。これがキライなヤツがどこかにいるはずだ。マップで青い傘っぽい植物が生えている場所を見つけ、行ってみる。いくつかある傘型植物のうち、一つだけ開いていないものがあった。その下にイモムシみたいなセイブツが集まっている。っていうか、開いている傘の下に行けばいいのに…。そう思いながらもドンとぶつかって傘を開く。感謝感激され、2匹目のナカマゲット。

【3日目】

マップの右側へ行ってみる。いきなりイベントが始まり、ライフ君より大きなセイブツが葉っぱの階段の途中でオシッコして段差をなくし、上に登っていった。ハハーン、これで先に進めるのか。さっそくマネしてみる。…ダメだ。オシッコが届かない。この小さな体ではまだムリのようだ。

マップの上の方へ行くと、巨大なムカデに襲われているセイブツ発見。ムカデがコワイようだ。ということは…。初めての戦闘にドキドキしながらムカデに近づき攻撃する。死なない。もう一回! と思ったらこちらが殴られる。急激に体力がなくなり、あっという間に瞬殺された。あまりにも分が悪すぎる。が、やらねばならぬ。度々のライフオーバーにもくじけず、ついにムカデを倒した。がらにもなく「戦いは力でなく知恵なのだ」と強く感じてしまった。

マップ左側に行き、三つのボールをコスモストーンのところで解放する。また卵になった。次はどんな姿で、どんな冒険がボクを待っているんだろう…?

次のマップへ進む方法は、マップによって様々。イベントがヒントになる場合が多いので見逃さないように!

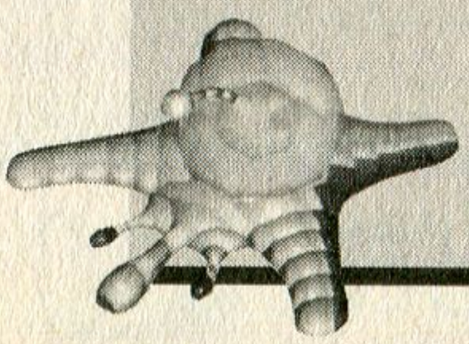
GAME of 2000（下半期）

ナカマにする方法一覧	
ビビリカラノゾキ	あいさつする
アメキライ	雨降り時、マップ左にある開いていない傘を開く
ムカデコワイ	ムカデに襲われているところを助ける（ムカデを倒す）
キノボリオコシ	ひっくり返ったところをあいさつする
テバタバナナ	夜に何回かあいさつする
ビビリオカノゾキ	マップ上側の川で寝て待ち、来たらあいさつする
ア・ベック	マップ下にいるやつにあいさつしながら、右にいるもう一匹のところへ誘導する
ニョロマトイ	川付近にいる青いニョロニョロを吠えて誘導（4つ）、近づける
ソイネー	登れる岩の上で寝ている時に隣で寝つづける
タスケテ	ソイネーに襲われているところを助ける（ソイネーに吠える）
ロッパフーン	近くにいる時にラッパ状の植物に体当たりする（数本）
アツメヤンマ	マップ内に散らばるすべてに近づいた後、マップ右の集団に近づく
サワリニゲ	触ってきて逃げるのを追いかけて触る
キノミマチ	マップ下にたまに落ちるトゲのついた実を攻撃して割り、食べさせる
テンコ	数匹集まって点呼をとっているところに参加（あいさつ）し、列の最後尾についてまわる
アブデネブソク	ハエにたかられているところの近くでオシッコする
ハヤキヒカリ	夜4匹が集まっての競争に参加、一番でゴールする
ミズイラズノハナ	オシッコをかけた後にあいさつする
トオボエ	あいさつ後、トオボエのマネをする（あいさつ or 何もしない）
タスケテリオン	虫に襲われているところを助ける（虫をすべて倒す）
ハラヘリドリ	マップ上側の部屋で待っていると2匹の虫がハヤキヒカリの死体を持っているのでその上で寝る。するとまた虫が来てマップ右の部屋と連れて行かれる。柵のある部屋から虫を誘導し、ハラヘリドリの近くで倒す
イロアテー	すべての柱を集めた後、マップ右上の大きな虫に吠え、イロアテーのところに案内してもらう。その後、目が光るとおりにマネをする（ボタンの色に対応。見本どおり押した後いずれかのボタンを押すと次の見本が） 赤の柱：マップ左下 黄の柱：マップ左上→虫が持って逃げるので追いかける 緑の柱：マップ右（ハラヘリドリと同じ方法で行く）の柵のある部屋 青の柱：マップ左上のデカい虫に何度も吠える→並んでいた虫が襲ってくる→虫が塞いでいた下の部屋
コサガシ	池の真下、コサガシがいる場所の右下にいる子コサガシに吠える
コソコソイワ	セーブポイントの左の茂みに隠れていると逃げる→コサガシのいるところの南にいるので吠える
フクシュウペリカン	近づくと飲まれ、マップ右に運ばれる。そこでフクシュウペリカンの死骸を食べているセイブツを倒す
センパイッチ	マップ中央付近に行くとイベントが起き、ナカマに
カクレガラス	センパイッチにあいさつ後、隠れた4匹の子カクレガラスを見つけ（①マップ上側の高台＜下で寝て待つ＞、②マップ左上＜花に化けているので吠える＞、③マップ下＜林の通路を左右に行ったり来たりすると出てくる＞、④マップ左下＜歩いて近づく＞）、最後に親のところへ行く
カモノハナ	カクレガラスをナカマにした後、センパイッチにあいさつ。相撲に勝つ（Aボタン連打）
ミマワリバット	回りながら飛ぶミマワリバットの影を追う
キリン	マップ右側の大きな丸い石の右にある穴に吠え、子キリンが出てきたら追う→隠れた穴に吠えるを繰り返し、最後にマップ右下で親と一緒にいるところに行く
アメイルカ	起きた後シャワーのスイッチ（赤いスイッチ）を押してあげる
サトリリス	起きた後、部屋の上にある机に座ったところであいさつする
ノボリザル	フェンスを攻撃する

メーカーコメント

自ら学び気づくこと

（株）アスキー　宣伝グループ　広報担当
村井俊介 氏



人間は出てこない、テキスト情報も出てこない、パラメータも便利なアイテムも存在しない、それが「L.O.L.」。

見たこともない荒野にポツンと取り残され途方にくれてしまうかもしれません。

でも、ちょっと考えてみてください。普段、お腹が減ったらどうしますか？　ご飯を食べますよね。では、雨が降ってきたら？　敵に襲われたら？　もっと遠くに行きたいときには？

「L.O.L.」は“気付き”を心地よく感じられるゲームです。ゲーム的先入観を取っ払って、まっさらな気持ちで「L.O.L.」世界に身を投じてみることをお奨めします。

Text by シタタメヤ（フリーライター）

第1特集　まとめ

ハードだけが目立つ時代？

「ゲームが売れていない」

もう随分前から、耳にタコができるほど聞いている言葉だ。なるほど、確かにゲームはネット・携帯といった新メディアに押され気味で、元気がないように見える。

しかし、実際にランキングなどの売上データを見てみると、それほど悪いものではない。むしろ、『ＤＱ』『ＦＦ』といった大作があったにも関わらず、他のタイトルも去年とそんなに変わらない売上を残しているのだ。特に任天堂の健在ぶりは目を見張るものがある…が、これが目立ってしまうところが問題なのだろう。

そう。大手メーカーのタイトルだけしか目立ってないのだ。その大手メーカーでさえ、続編やシリーズもの以外では今一つパッとしない。中小のメーカーも、新しいゲームをあまり作りたがっていないように見える。メーカーもユーザーも新しいものに冒険しない（または冒険したくない？）気持ちが、業界全体をつつむ「売れない」という空気になっているのではないだろうか。

その原因をとやかくここで考えてみるつもりはない。が、この状況が良くないことだけは確実だ。ゲームボーイアドバンスト（ＧＢＡ）がいくら売れるからといって、ゲーム業界が安泰とは決して言えない。

今回の特集では、新しいことに挑戦しているタイトルを中心に選んだつもりだ。大手メーカーが多くなってしまったが、難しいことにチャレンジして、それをちゃんと完成させていることはもっと高く評価されていいと思う。というか、数年前だったら、こういうタイトルはもうちょっと売れていたと思うのだが…。

この号が出る頃にはゲーム業界の期待を一身に背負っている感もあるＧＢＡが登場している。今、他メディアとの競争は、そのまま「わずかなユーザーの自由時間」の奪い合いだ。携帯ゲーム機であるＧＢＡは、そのシビアな戦いに負けないだけのポテンシャルは間違い無く秘めているだろう。しかし、いきなり20タイトル以上が同時発売され、しかも元祖ＧＢの一つ一つのソフトにとってはツライ状況でもある。

また今年中には任天堂のゲームキューブとマイクロソフトが満を持して送り出すＸｂｏｘがひかえている。こちらもハードの魅力は十分だ。

ともあれ、多くのユーザーがハードだけでなくソフトもちゃんと購入してくれる、ＰＳ2の発売時のような状況にならないことを願ってやまない。

この辺におじゃま館
コロニーの落ちた跡
発掘系ゲーム専門店
ファミコンショップ 日本最強在庫量
おじゃま館(笑)
amusement shop

おじゃまタイムス vol.23

（前回のあらすじ）最終必殺技オメガドライブを気軽に発動させ悪の帝王を紛糾し人類を救ったおじゃま館。それとは全く関係なくおじゃま館がオススメするナイスなゲームを選んでみようと思った。何かネタない？座談会でもするかぁ。そんな感じ。

司会（以下司）「とゆー訳でおじゃま館茨木店の店員有志に集まってもらいました。野郎どもー！海は死にますかー！」

店員一同「ああ愛を取り戻せー！」

司「うむ。じゃあ早速始めようと思います：って、アレ？一人足りないような気がするんだけど。」

店員A（以下A）「あー、Dなら同人誌の即売会があるんやとかいってガンパレ本を買いに行きました。原さんハァハァ！ていうかむしろ、萌えーーー！との伝言を残して。」

司「：奴は減給な。」

メンバー紹介

司会：おじゃま館で最も痛い社員にしてコットン湯のみ愛好家。

A：DVD担当。駄目人間。

B：茨木店の紅一点。でも駄目人間。

C：古いコナミを愛する古株定員。やっぱり駄目人間。

だよもん店長代理：読んで字の如くダメダメ人間。

凄くすごいソフト達

C「**モンキーマジック（PS）**なんか大穴だけど楽しいゲームやで。」

だよもん店長代理（以下うぐぅ）「楽しいっていうよりはマゾ的な快感かなぁ。やたら難しいアクションゲームだし。」

A「死んで覚えろみたいな懐かしのファミコン時代のアクションですよね。人を選ぶゲームやと思いますけど、モンキー！のボイスにやられちゃうと全部許せますわ。マンキー！」

C「原作知らんけどな。」

うぐぅ「僕は**アーマードコア2（PS2）**とか**俺の屍を越えてゆけ（PS）**とかです。アーマードコア2は前作と戦い方が変わってますけど、それが不満って訳でもないんですね。

新しいシステムがゲームバランスを破綻させずに上手く昇華されてるのは稀有な新しいシステムがゲームバランスを破綻させずに上手く昇華されてるのは稀有な事やと思いますよ。」

B「俺屍はどんな感じやったんですか。」

うぐぅ「いやコレ思い入れ点数ね。FF9の発売日もPQ7の発売日も皆の盛り上がりに目を背けてひたすらこればーっかりやってたから。クリアしたのがバアーンとォ！2001年の1月。」

C「ついこの前やーん！」

うぐぅ「まあそんだけドップリ漬かれたゲームやという事で。：それにしても司会さん、さっきから気になってたんですが、このだよもんとかうぐぅとか。一体何なんですか。」

司「何って。ダメ人間の君に相応しいあだ名。」

うぐぅ「ダメ人間言うな！違いますよ大体時々私の事を"あうーの人"なんであっていやそれより"夕焼けきれい？の人"とかそんな感じで読んでもらいたいもんや。」

A「よっく分かりますわ。」

司「あとテクノソレイユ製ゲームはお勧め。**ガイアシード（PS）**のマルチエンディングを君は見たか！**快速天使（PS）**の作りこみを見たか！気が付くと朝になってる**トールツインズタワー（PS）**のハマリっぷりを見たか！」

B「帰りますか。」

うぐぅ「そうするか。」

司「あっ、待ってくれよう！」

C「：という訳なんですよ。他にも片手で遊べたりマニュアルが面白かったりと確かにジャケ買いをすると損した気分になる方にはいるでしょうけど実際問題埋もれさせるには惜しい傑作だと思うわけでしてあのですね：あれ？」

誰もいなかった。（座談会：完）

古いソフトだけじゃない PS
おじゃま館の高額買取でっす

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
この買取価格は2001年3月末時点のものです。
CDに傷ある等の諸ケースで値段は変動します。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

R-TYPES	3,300円	グローランサー	3,300円	遙かなる時空の中で（通常版）	4,000円
アンジェリークヒストリー	5,000円	幻想水滸伝外伝vol.1	3,300円	FFコレクション（普）	3,600円
ウルトラマンティガ&ダイナ	3,000円	激突トマラルク	3,000円	ブラックマトリクスクロス	3,300円
ヴァルキリープロファイル（初）	6,000円	ケロケロキング	4,000円	ブリガンダイン～グランドエディション～	3,600円
Lの季節（初回・通常とも）	3,000円	子育てクイズもっとマイエンジェル	3,300円	ベアルファレス	3,600円
お水の花道	3,000円	聖戦士ダンバイン	3,600円	マーヴルVSカプコンEXエディション	2,600円
おみせde店主	3,000円	だんじょん商店会	3,000円	マイガーデン	2,600円
俺の屍を越えてゆけ	1,800円	テイルズオブファンタジア	1,800円	メタルスラッグX	3,300円
輝く季節へ（初）	3,600円	天地を喰らう2	3,600円	ユーラシアエクスプレス殺人事件	2,600円
ガンパレードマーチ	1,800円	To Heart	4,000円	ラクガキショータイム	3,300円
機動警察パトレイバー	4,000円	東京魔人学園伝奇人之章	3,300円	ラングリッサー4&5	3,300円
空母戦記	3,000円	ときめきメモリアル2	1,800円	lain	3,000円

amusement shop
おじゃま館
ゲームソフト&ハード・FC企画
営業時間/平日 13:00～17:00
TEL/FAX 06-6381-6210
大阪府吹田市東御旅町9-25（上新庄店）
アルバイト募集中！
レゲー・パソコンに詳しい方歓迎！

ゆりかごから墓場まで

第6回「罪と罰～地球の継承者～」

佐藤アルミ

今回はニンテンのアクションRPG「罪と罰」です

アクション苦手なくせに

時は食料危機に陥った近未来

食用に開発された人造生命体が突然狂暴化人類を襲いはじめる

なすすべもなく逃げ惑う人々にさしのべられた救済は果たして「善意」か「打算」かー？

奇跡の聖女 アナ

超前向き主人公
サキ・アマミヤ

辛い過去と強い意志
アイラン・ジョ

謎の少年

ゲームシステムは
照準とキャラの動き(必殺技)を
別々に操って敵を
撃ったり斬ったり

ーって慣れないうちは
なかなかキビシー

どりゃっ!!

身体ごと動いちゃう。

ちがうよ

「右手と左手を
別々に動かす」
ってこんなカンジ~?

ひよひよ
ひよひよ

トレーニング前の
トレーニング。

片手でおデコを叩いて
もう片方でさする

ボケ防止運動

そしてストーリイの
深いコト・深いコト…

俺一人じゃ無理だよ
アイランが俺の心を
守ってくれなきゃね

ムービーは
見逃すな!!

つーか録画すれ。

また、その上
キャラクタ達が
ツボをおさえまくって
下さいます♡

え!?

サキって
男の子だったの?

声を聴くまで
女の子だとばかり…

OH!!

野太い声

だって
名前が
サキ・アマミヤ
なんだもーん

おまんら
ゆるさんぜよ!

アハハハ

武装ボランティアは
全滅したわ!

これで
アナタひとりよ!

ブラッド戦は
まばたき禁止!!

ブラっち LOVE♡

ゴォォ

武装ボランティア
ギャルズ
(別名:ブラッドファンクラブ)

敵キャラ達の
人間関係も
ぜひ!把握して
あげて〜〜〜

マラキアの
双子姉妹萌え〜

ゲームのレベルは
イージー
イーマル
ハードの3種類
イージーでも
ハードでも
ストーリィは
変わらない…が
あ〜〜〜
また死んだ〜〜
ぴすー
ぷすー
No〜!!
もちろんイージー
さりげに
全セリフが英語
なのもカックイイ!!
Sigh
各ステージ毎に
舞台も 敵も
自キャラすらも
変化していって
飽きさせないし
何回も倒されながら
敵の攻撃を読み切る
カタルシス!
敵の攻撃の一部が
撃ち返せるのだ
たあっ
バシッ
カウンターアタックは
ハッキリ言ってやみつきです♪
ひーっ
でも.
実は. まだ
クリアできましぇん。
君達のために
アタシャ全クリ
がんばるよっ
AUCH!
キッ
もー
早くしろよっ
何年
かかるかなァ

ナイスゲーム
インプレッション

小さな巨人ミクロマン

秋田俊悦Presents

自分の中の小宇宙

将来はサイボーグやロボットになるのが夢だった幼少の頃、タカラのミクロマンという玩具を買い与えられた。顔は銀色、体はスケルトンというスーパーSFチックな外見には、幼稚園で一緒だった初恋の相手、裕子ちゃんもかなわない。もともとレゴのニセモノで妄想チャクラを全開にしていたので、秋田流ミクロマンワールドの構築が日々オーバードライブぎみで進行していくのだった。

ある日、アクロイヤー(ミクロマンの敵)との最終決戦のため、秋田率いるミクロマン軍団は家の裏にある蔵へと赴く。蔵の引き戸を開け、アクロイヤーに気付かれぬようこっそり忍びこむ。蔵の中は薄暗く、戦闘に使えそうなアイテムが豊富で最終決戦には相応しいステージだ。だいいち、アクロイヤーよりも恐ろしい母の監視が無いという好条件付き。懐中電灯でミクロマンをライトアップさせ、いざ決戦開始！　大きなつづらをアクロイヤー基地に見たて、ミクロマン軍団を進軍させる。「こちらキムだ！　アクロイヤーを発見！」「ジャイアントアクロイヤーだ！」「ズガーン！」などとしばらくは子供特有のトランス状態が続く。

――数時間後――

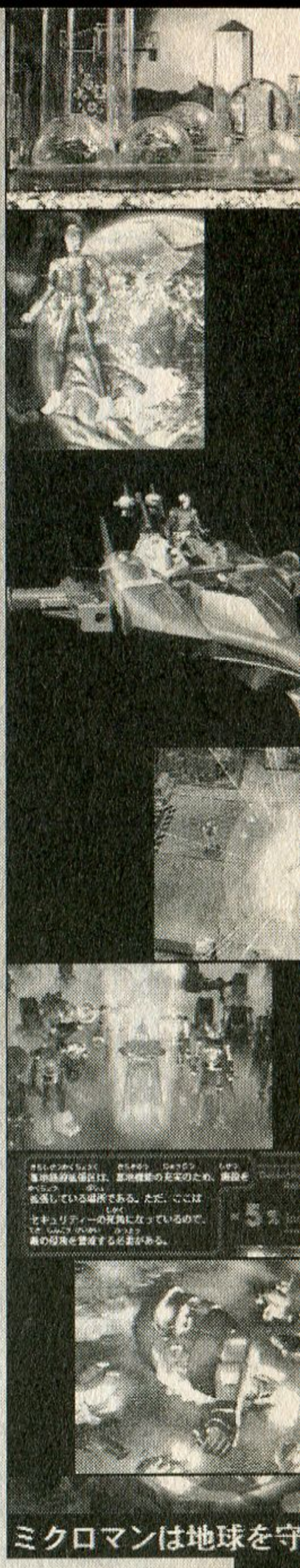
無事、アクロイヤー基地の攻略に成功し、基地（現実世界の家）に帰還するため蔵の引き戸に手をかけると…開かない。誰かが鍵を閉めたようだ。「チッ、憎きアクロイヤーめ！」などと言っている余裕は全くなく、数時間、真っ暗な蔵に監禁されるハメに…

…と酸っぱい思い出を振りかえりながらも今でもトキメキは残っているのだろうか？　あの時の純粋だった気持ちは？　と確かめるように手に取った一枚のソフト。そこには懐かしさと一緒に未来への憧れがいっぱい詰まっていたのだった。

今度生まれ変わる時はロボットに

永遠のバイブル、そしてロマン

今まで手のひらのドリームでしかなかった「ごっこ遊び」が現実のものになる。なんてステ



ミクロマンは地球を守

キなことだろうか。しかもこのゲームでは「アクロイヤーからアースステーション（基地）を守る」というおいしいシチュエーションが用意され、どんなに体を投げ出してダダこねても2、3体しか買ってもらえなかったミクロマンが26体も登場する。「テレビマガジン」や「冒険王」でしか見たことがなかったシリーズを操作できるとはなんて贅沢なんだ！

基地内の各施設にミクロマンたちを派遣させ、無我夢中でアクロイヤーを撃退していると、自分の中で眠っていたロマンがだんだん目を覚まし出す。

「中央情報室だけは絶対死守せねば！」

「サタンダーめ、これでも喰らえ！」

「悪！　滅！　ミクロマン!!」

この昂揚感といったら、蔵で遊んだ時と一緒。まるで自分がミクロマンになったような、いや、ミクロマンそのものである。

今までは「所詮ゲームキャラってのは記号なんだよ。そんなモノに情がわくかってんだ」と思っていたが、それは間違いだった。敵の占拠を阻止できなかったり、新しいミクロマンが仲間になるたびに一喜一憂する自分がいる。

さらには「この施設を失えば基地は壊滅状態だ」「ここが敵の手に落ちれば、回復中の仲間の命が…」というアツイ演出が否応無しにテンションを増幅させ、俄然燃えさせる。

ここまで熱を上げてしまうのはタカラ風味のSFとでもいうか、昔っぽいSFのイメージが損なわれていないからだ。温故知新と言うべきか、そのカッコよさといったら完全に確立された世界なのである。さすが昔から子供たちを魅了し続けてきたタカラ。こんなに大きくなった今でも夢中にさせられるとは思いもしなかった。

きっと明るい未来が待っている

このテンションや感情は『ミクロマン』をご存知ない方々には通じないかも知れない。というか、ただのバカに見えるかも。でも、小さな頃に思い描いた夢が実際に（モニターの中だけど）体験できるというのは素晴らしいことだし、ゲームの魅力の一つだと思う。空想や憧れ、特別な思いがはっきりと形となって現れた時、何モノにも変えられない幸福感に包まれるのではないだろうか。まして、子供の頃の感情だ。思い入れは相当深いハズ。

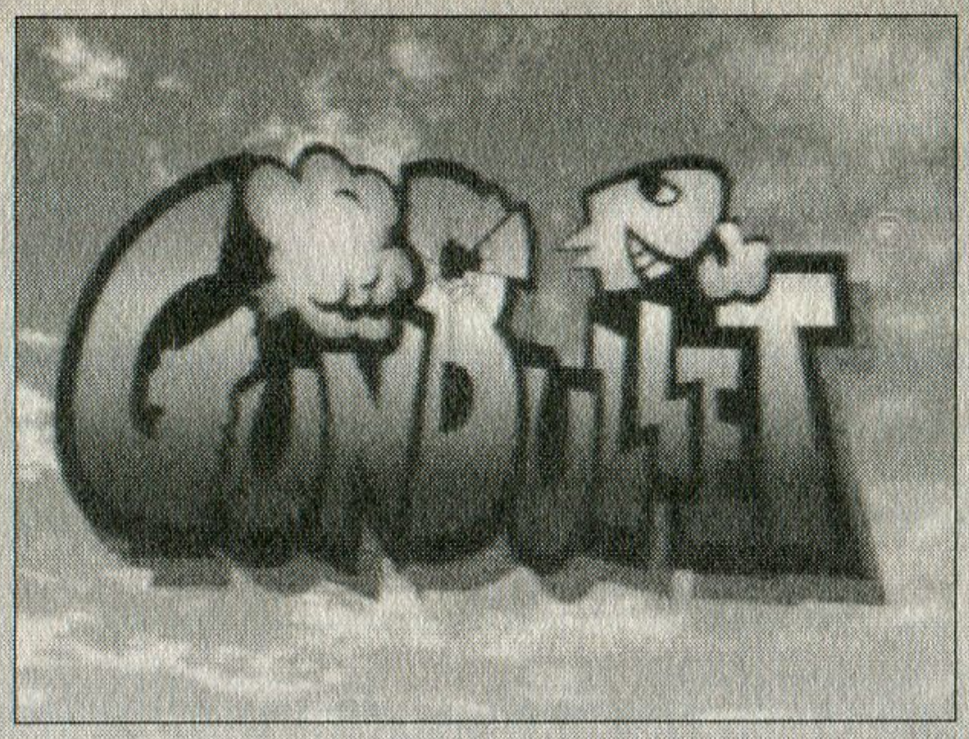
タカラの代表取締役社長である佐藤氏は「玩具を通じて未来を提供していきたい」と言っていた。ちょっと大げさかも知れないが、こんな夢のあるソフトをプレイしているとこの先の未来を、22世紀をかなり期待してしまう。「不安や悩みだらけで、本当に明日はあるのかい？」とすさんだ大人になってしまい、すっかり夢と希望という言葉を口にする機会が無くなってしまったが、このゲームをプレイしている時はロマンや夢や希望で満ち溢れていたピュアな子供の頃に戻れるような、そして明るい未来をちょっとだけ覗かせてもらった気分になるのだ。

「そうさ、きっと明日からも全力で走っていけるよ！　倒れる時は笑いながら前を向いて！　ありがとう、ミクロマン！」

それでは余韻にたっぷりと浸りながらエンディングテーマ、水木一郎アニキが熱唱する「グッバイ地球」を聞きながらお別れするとしよう。

わずか体調10センチのサイボーグであるミクロマンを操作し、アクロイヤーの魔の手から基地を守るアクションゲーム。ゲーム中に登場するアイテム「ディスク」を集めることで過去のCMやオリジナルCGが見られる嬉しい要素もある。

機種：PS　メーカー：タカラ　ジャンル：ACT　発売日：99・3・11　価格：5800円



ナイスゲーム
インプレッション

ガンバレット

萩原麻衣Presents

正しいガンコンの構え方

花の（？）女子高校生時代、ＰＳやＳＳなどのゲームソフトが充実しはじめていたあの頃。格ゲーやパズルゲーは家に帰っても遊べたので、ゲームセンターではもっぱらモグラ叩き系の『ワニワニパニック』や、薄いせんべい状のプラスチックを滑らせて打ち合う「テーブルホッケー」のような、家庭用にはないゲームを遊んでいた。

そのなかでも、ガンシューティングは全体的に地味なイメージがあって、学校の制服を着たまま、殺し屋のごとく次々と敵を撃ち殺したり、はるか遠く彼方に小さく飛んだ円盤をライフルで狙い撃つのは、誰が見ているわけでもないのだが少々気恥ずかしかった。

ある日、友人が『ガンバレット』という面白いガンシューティングがあるよと教えてくれた。どんなものだろうと見てみると、画面には愛嬌たっぷりのヒゲおやじが…！（ステキ）。しかもガンコンはピンクと水色という乙女のハートをがっちりつかんだカラー。こ、これなら制服で遊んでても変じゃない!!（その前に良い子は寄り道しないで、まっすぐ帰りましょう）。

明るく楽しく（オヤジを）撃つことができる喜び

「とりあえず見ててね」と言った友人が、右手だけでガンコンを握り、おもむろに左手人差し指をまっすぐトリガー部分に差し込んで、構えた。

え？　と思った次の瞬間、突然「時間内に撃て！」と画面に出ると、たくさんの酒瓶が画面いっぱいに並び、彼女はその人差し指を驚くほどの早さで振るわせて銃を乱射。数秒のうちに画面内の酒瓶は全て割られて、バン！　と幕が閉じた。あまりの一瞬の出来事で呆然としている私に、「ね、こんな感じ。オモシロイでしょ」という彼女が、とてつもなく達人に見えた。以来、連射モノのガンシューティングは、まっすぐ伸ばした人差し指を前後に震えさせて連射するようになり、まあ実際その方が速く撃てた気がしたけれど、結局傍目には恥ずかしい撃ち方だったような気がする…。

ガンシューティングの集大成!?

そんな衝撃的出会いを果たした『ガンバレット』は、アーケードの面白さをそれ以上にレベルアップされて移植された。

限られた時間内で指示されたとおりに撃つというシンプルなルール。このゲームの面白い所は48種類もの様々なステージが非常にテンポよく進み、「撃ち応え」があるところだと思う。

アーケードのガンシューティングでお馴染みの、ギャングが次々と現れてそれを撃つ「犯人を撃て!」や、遠くに落ちている一枚の葉っぱを弾一発で狙い打つ「一発で撃て!」、制限時間中飛んでくる隕石などから オヤジを守る「オヤジを救え!」といった、48種類もの豊富なゲームがある。

初めに練習、初級、上級、激ムズの中から1つ選ぶ。練習モードは全4ステージ、初級、上級、激ムズモードは16ステージで、レベルを上げるとハッキリと難しいのがわかるので、能力に合わせて練習することができる親切設計。例えば同じ「UFOを一発で破壊せよ!」というステージでも、「初級」だとUFOは大きいが「激ムズ」だとUFOが小さくなっているうえに、動きが速くなる。

ガンシューティングはどうも自分の狙ったところと微妙にずれる。そんなストレスを解消させてくれるのがガンコン調整機能。画面中央に表示されたマトの真ん中を狙って撃つと、自分の照準を狙った場所にピッタリ合わせることができる。ラストステージあとの名前入力や、メニュー画面などもガンコンで撃って選択する。難易度を選ぶときに間違えてしまうことのないように、しっかり調整しておこう。

オヤジがステキ

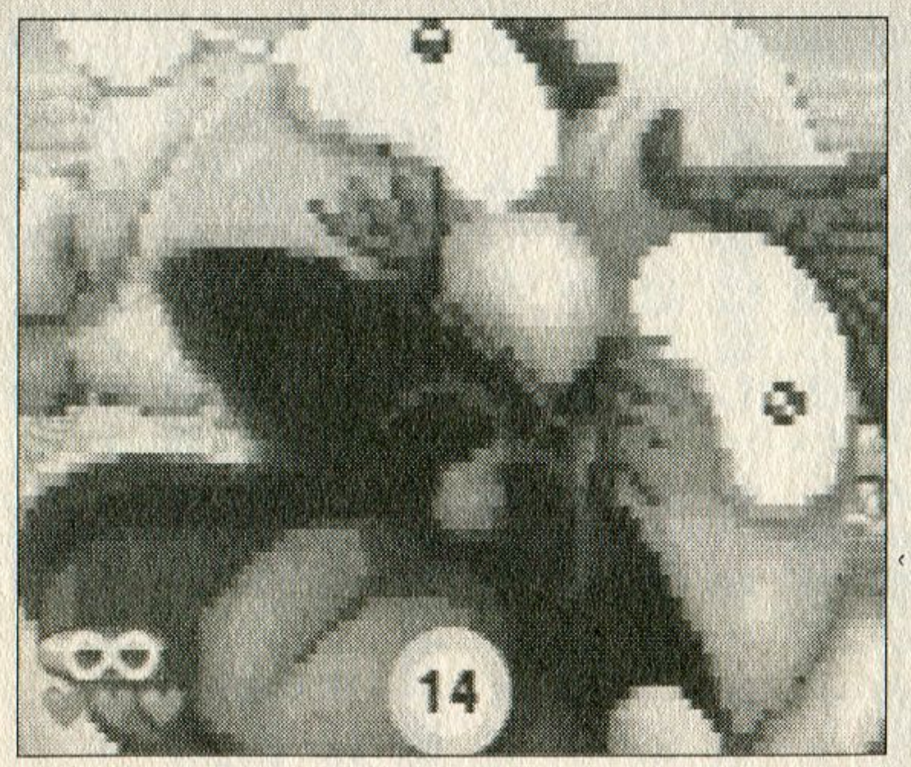
『ガンバレット』のキャラクター、ドンとダン。ステージの中では「オヤジを救え!」などで登場する。

次々と迫り来る戦車に狙われたり、中央に縛られて左右からオヤジめがけてタイマツが飛んで来たり、池の上でロープにつかまっていてピラニアに襲われていたりと、災難の絶えないオヤジ。そんな不幸なオヤジを助けるのだけど、助けられなかったときの悲痛な顔が画面いっぱいのアップになって、それがとても可愛らしい。

しかも、セレクト画面の背景にオヤジがパラシュートで次々と降ってくるのだが、ただの背景かと思ったら、それも銃で撃つことができる。パラシュート部分にあたると、ピューっと落ちて行くし、オヤジにあたると「ぎゃーっ」と叫ぶ。ステキ過ぎて思わずオヤジを撃ち落すことに専念してしまった。

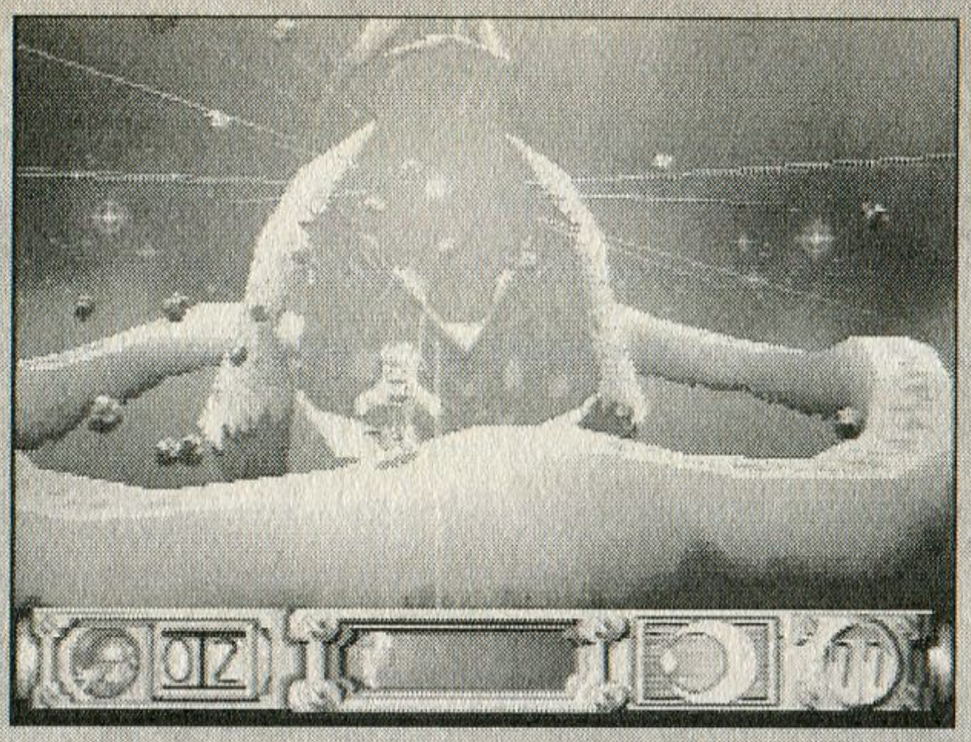
他にもオヤジが主人公の「クエストモード」もあって、深い意味もなく隠された財宝を探すという、アーケード版にない欲の皮突っ張ったオヤジを楽しむことができる。

とにかく、あのハゲっぷり、ヒゲ、ぱかっと開いた大きな口…思わず「撃っちゃうぞ♥」と言いたくなる可愛らしさが、たまらない。…って、オヤジはガンシューティングに関係ないかなぁ。



このオヤジのおかげで、ガンシューティングが、よりいっそうステキなものに。

機種：PS　メーカー：ナムコ　ジャンル：ガンシューティング　発売日：97・8・7　価格：5800円



ナイスゲーム
インプレッション

風のクロノア door to phantomile

ヒロポンPresents

ファンタスティックな世界に隠された、裏切りと悔恨の物語

心の底から泣いた…。

よく、半分冗談で「これって泣けるよねー」なんて言うけれど、本当に泣いたゲームってあったっけなあ、とふと考えてしまった。心から「良かった」と思うストーリーやシーンはいくらでもあるし、心がじーん…としたのだってたくさんある。けれど、本当に涙を流して泣いたようなゲームとなると、何があっただろう？

そうしてたった1つだけ思いだしたのが、この『風のクロノア』（PS）のエンディングだった。絵本っぽいファンタスティックな世界観の中、気持ちのよいアクションが繰り広げられるこの作品は、その見掛けによらずラストにとんでもないどんでん返しが待っていたのだ（編集部注：本作のエンディングの話になりますので、未クリアの方はご注意ください）。

主人公クロノアと、親友のヒューポー。彼ら二人は仲良く野原を駆け巡る日々を過ごしていたが、ある日突然、この世界にある悪者の魔の手が忍び寄る。クロノアはおじいちゃんの助言もあって、その悪者と戦うために旅立つ…というのが序盤のストーリーだ。ここまではまったくもってお約束で、どこも変わったところはない。ところが、このほのぼのとした「おはなし」が、ゲームの進行と共に少しずつ変貌していくのだ。

まず、おじいちゃんが悪者の手によって殺されてしまう。そう、「殺されて」しまうのだ。こんな低年齢層を意識したような世界観のゲームでは、わざわざ「死」を持ちださなくても、「おじいちゃんが悪者に襲われて怪我をしました」で十分のはず。なのに、どうして？

そしてようやく、皆と力を合わせて「ファントマイル」というこの世界の夢を食い尽くしていく悪者を倒したクロノアとヒューポー。枯れかけた野原や花々が次第に蘇っていくのを見て、クロノアは「これで元どおりだ」と思った。けれどそこで、ヒューポーが衝撃の真実をクロノアに告げる。

「君は本当はこの世界の住人じゃない」

「あの夢を食らう悪者を倒せるのは、この世

Impression

界とは異なる夢を持つ者だけだった」

「だから僕は、おじいちゃんと謀って、異世界から君を呼んだんだ」

「君の記憶は、全部作られたもの」

「だから君は元の世界に戻らなくちゃいけない」

クロノアは、必死に否定する。裏切られた気持ちでいっぱいで、でも信じたくなくて、声の限りに「嘘だ！　嘘だ！」と叫ぶ。異世界からはじき出されようとするクロノアは、空に吸い込まれてしまいそうになる。その風に逆らって、「ずっと一緒だって言ったじゃないか！」とクロノアは身を捩って叫んで、そしてついにヒューポーも耐えきれずにクロノアに駆け寄る。ヒューポーだって、クロノアと一緒に遊んだ日々まで「嘘」だったわけじゃないのだ。たとえ始まりが何であっても、クロノアがいつか元の世界に戻らないといけないとわかっていても、嘘から始まっても本当の友情は築けるんだ…。

…というこれが、ナムコの当時最高峰のCG技術で描かれるんだからものスゴイ。技術的なことなんてちっとも詳しくないけれど、とにかくその辺の「キレイだ」と言われるムービーの比じゃなかった。風をはらむ布の重さ、質感、物が落ちる衝撃、ぶつかる痛さ、引っ張る強さ。そういったものが感じられて、初めてその絵には命が吹き込まれると思っている。そして『クロノア』にはそれがあったのだ。

さて。その後のヒューポーというのを考えたとき、ようやく前述の「なぜおじいちゃんが死んでしまったのか」が効いてくるのに気づく。クロノアをこの世界に呼んだのはおじいちゃんとヒューポー。そしてヒューポーはずっとクロノアを裏切り続けていたという負い目がある。クロノアのことが好きだからこそ、彼を利用していることに嫌気が差したはずだと思う。でも今。ファントマイルが平和になって、ヒューポーやおじいちゃんの思惑どおりにすべてが解決した今。その平和のために、誰もわかってくれない。ヒューポーは、親友を裏切った悲しみも苦しさも、一人で抱えていかなければならないのだ。だってそれを唯一わかってくれるはずの、共犯者のおじいちゃんは死んでしまったんだもの。

確かにクロノアだって苦しいかもしれない。現実世界に戻って、もう二度と戻れないファントマイルと、そこで共に過ごした親友のことを思って泣く夜もあるかもしれないけれど、〝傷つけられた〟クロノアはいつか立ち直ることができる。いつか大人になって、「あの時のヒューポー」のことを思いやることができる。でも、ヒューポーは…？

たぶんヒューポーは、死ぬまでクロノアへの罪の意識を抱えていくんだと思う。それが、彼の贖罪なんだろうと想像することで、また新たな涙が一粒。

すべてを知ってから見ると、ここでの「だって小さい頃からの友達じゃないか」というクロノアの台詞も泣かせる。

編集部より

ゲーム本編の話ははずして、エンディングとその後の話に絞っているのですが『クロノア』の魅力は十分伝わってきますね。うまいです。

P80にインプレッションの募集要項があるので、皆さんもぜひご応募ください。

機種：PS　メーカー：ナムコ　ジャンル：ACT　発売日：97・12・11　価格：5800円

極上たんぽぽ堂

皆さんお元気でしたか!?　半年に一度の読者コーナー「極上たんぽぽ堂」が、ちょっぴりリニューアルしました！　タイトルまわりには、皆さんからの投稿イラストがどーんと載りますのでよろしくお願いします！

◇こんにちは～。今回から、本誌読者コーナーがちょっぴりリニューアルになりました。編集部の奥山と～。

◆津田でっす。取りあえず今回は、古参のコンビで行こうかということで。

◇どうぞよろしくお願いします。上のイラストは、大阪府のなつめなおさんからいただきました！　『幻想水滸伝』ですね。

◆坊ちゃんが凛々しくていいですな。

◇読者さんのイラストがどーんとここに載りますので、皆さんもぜひぜひご応募下さいね。ナイゲーはイラストの応募が少なくて寂しいんです（泣）。

さてさて、それでは皆さんからいただいたお便りをご紹介していきましょう！

☆厚くて読みごたえがあってグ～。主観バリバリの記事を期待します。（静岡県　DSK）

◇主観バリバリ（笑）。まさに本誌を一言で表した言葉ですね。

◆それでいいんだよ。それだけ編集部やライター陣がゲームを実際にプレイしての生の声ってことなのさ。

☆『ベイグラントストーリー』の特集、嬉しかったですー。あと煩悩ゲーのスクウェア特集も。実は私にとって『ベイグラント』も煩悩ゲーなんですよ。もう頭の中じゃシドニーアシュレイ一色ですわ…。あと『フロン

トミッションオルタナティヴ』もそう。これは公式でハッキリしてるし。最近のスクウェアは何かねらってますよね…。

（群馬県　みれにあむ。）

◇え？　『フロントミッションオルタナティヴ』って、公式にそんなことが？　し、知りませんでした…。

◆俺も知らなかった。すいません、チェック甘くて。まさかあの硬派な世界で煩悩が繰り広げられているとは…。

◇でも、実際にも軍関係には多いと聞きますしねぇ。

☆『ベイグラント』、『ガレッガ』と、好きでたまらんゲームが取り上げられていて、読んでいて楽しかったです。特に『ベイグラント』のオープニングムービーで、頭に刀を乗せて踊っているねーちゃんが魔道士メレンカンプだとは、今回のナイゲームを読むまで知らなかったので驚きでした。

（東京都　御心ボンバー）

◇最初、なんだこの色っぽいねーちゃんは（笑）、って思いましたよね。全然正体わからなくて、てっきり、ただオープニング用の踊り子さんかと。

◆奥山さんも魔法使いを目指すなら、あの美貌も一緒に目指さないとねぇ。

◇む。余計なお世話ですよ。それに別に、現実に魔法使いなんて目指してません～。それじゃあなんだかアヤシゲな人みたいじゃないですかっ。

☆編集さんが二人も辞められてしまうということで、次号はまた偏ったゲームのラインナップになりそうな予感（笑）。奥山さんの暴走っぷりが楽しみです。あと、次号は「極上たんぽぽ堂」を5～6ページに増やしてくれるとうれしいかも。

（愛知県　ジークフリート）

◇という予言を頂いていましたが、どうですか？　それほど偏ってないというか、私の暴走など、微塵も感じられない…と思うのですが。ねぇ、津田さん。

◆新人さんたちが頑張ってくれたんで、このページ数が3倍くらいになれば、200位までできるかもな。

◇そうですね～。それに、今回はちょっとラインクインしてるものが多いですが、その200位にも入らなかった地味なものを、皆さんに紹介するのも本誌の役目だと思ってますが、どうでしょうか？

☆「今月の発掘」、津田さんのが面白かったです。私は何かに「萌え～」状態の人の文章を読むのが好きなので（ネットでもそういうページばかり見てる…）非常にツボでした（笑）。

（静岡県　para）

◇萌え～ですもんね、津田さんは（笑）。先日も某ギャルゲーの12人の妹たちのイラストを見せてくれながらですね、どのキャラが好きとか、人気があるとか、萌えポイントはどこかとか、たくさん語ってくれましたです。

◆奥山さんだって「どの娘がいいかな～」なんて言いながら、楽しんで見てたじゃないか！

◇ハイ。そしてやっぱり世間様とは大きくずれた、マイナー趣味だということが判明しました…。

☆半年って長いようで短い。でも個人的にはもっと短いサイクルで出してもいいような気がします。次は来年か…。考えてみると長い。ところで、「ベストゲーム200」を全部記事にするのは無理なんでしょうか？　それじゃやページ増えすぎか…。

（千葉県　ミッシェルソード）

◆編集部員があと20人くらいいてくれて、ページ数が3倍くらいになれば、200位までできるかも。

◇そうですね～。それに、今回はちょっとラインクインしてるものが多いですが、その200位にも入らなかった地味なものを、皆さんに紹介するのも本誌の役目だと思ってますが、どうでしょうか？

☆KTC最近、本出しすぎて自分は金欠…。

（神奈川県　ミーク）

◇ということは、買ってくださってるんですね！　ありがとうございます。『ゲーム雑誌のカラクリ2』は、読んでいてココロが痛みました（笑）。

◆ゲーム系以外も含めれば、ホントにたくさ

ん出してるよね。興味があったらぜひ見てやってください。

☆うちには、PSやDCのメモリーカードが10枚くらいずつあるんですが、これって計算すると本体もう一台買えるぐらいの金額ですよね。一枚ずつ買ってると気づかないけど、高いよなー。パワーメモリ一個で足りたSSみたいにならんのか？

（神奈川県　デコイスト）

◇確かに！　私もそう考えるとメモリーカード10枚くらい持ってるかも。うう、もったいない～。

◆それはね奥山さん。クリアしたゲームのデータを後生大事にいつまでも取っておくからなんだよ。いいかげん『ゼノギアス』や『タクティクスオウガ』のデータを10個ずつとか保存しておくの止めれば？

◇で、でも私の苦労の足跡が…青春の証がーっ（泣）。

☆学生時代に『ときメモ』を買ったときも恥ずかしかったけど、『アンジェリーク』や『遥かなる時空の中で』を買うのは、もっと恥ずかしそう。男は買えませんて…。

（北海道　斉藤章道）

◇そんなことありません（断言）。誰かへのプレゼントのフリをしちゃえばいいんですよ～。実際普通のショップさんじゃ、ラッピングはしてくれないかもしれませんが、「プレゼントなんですけど、それ用の包装とかってもらえます？」と聞くだけでも違うかも。

◆でも、その包装が終わるまで待ってるのも、それはそれで恥ずかしいような…。

☆最近ゲーム買わなくなったんですよ。小金がたまると、ついついDVDソフト買っちゃうんです。編集部の皆さん！　これからはよりいっそうDVDに負けないゲームソフトを紹介して下さい!!　または皆さんのオススメDVDソフト教えて下さい。私のオススメは「池袋ウェストゲートパーク」です。

（石川県　K2G）

◆映画あんまり見ないからなあ…うーん、今回1特集で紹介している『RING of RED』がかなり、ゲームでは戦争物映画っぽい雰囲気を醸し出してますな。

◇ていうか、編集部でPS2持ってる人が誰もいないんですが（笑）。そもそも編集部の備品としてもないし（今回は他の編集部から借りました）。なので私も、DVDで映画とかみたことないんですよ～。でも、先日雑誌で見た『アリオン』が気になってます。な、懐かしい…。

さてそれでは、今回はこの辺で～。次回『ナイスゲームズVol.7』は9月下旬発売予定です。半年後にまたお会いしましょう！

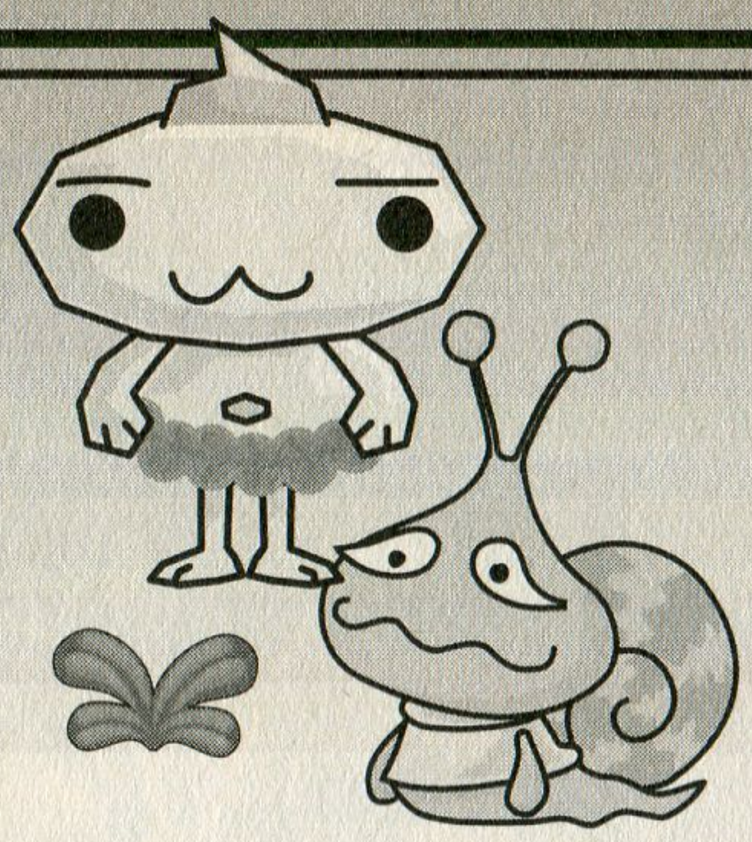
「NICE GAME IMPLESSION」にあなたの原稿が!!

「ナイスゲームズ」では、あなたの思い入れたっぷりの原稿を掲載します！　本誌内の「ナイスゲームインプレッション」コーナーに、応募していただいた原稿の中から、本文の記事として掲載しますので、奮ってご応募ください！

応募資格：プロ、アマを問いません。電子メールによる編集部との打ち合わせが可能な方。
内　　容：お勧めする、または思い入れのあるゲームソフトの紹介記事。
文 字 量：本文1800字程度。
応募形式：ワープロ・手書きでの郵送、電子メールでの応募どちらでも可。住所、氏名、電話番号、年齢、職業、メールアドレスを記載してください。
採用発表：編集部より、直接ご連絡させていただきます。お電話等でのお問い合わせはご遠慮ください。

・実際の掲載にあたりましては、編集部との数回の打ち合わせの上、原稿を改稿していただくことがございます。
・弊誌の特集内容などによって、次号以降にご連絡差し上げる場合があります。
・掲載に当たりましては、弊社規定の原稿料をお支払いいたします。

読者プレゼント



今回もメーカーさんからプレゼントを提供していただきました！　とじ込みのアンケートハガキに必要事項と、ご希望の商品名を明記のうえ、ふるってご応募くださいね。プレゼントの応募締め切りは6月末日です。

●メディアファクトリーさん提供

ケロケロキング携帯ストラップ

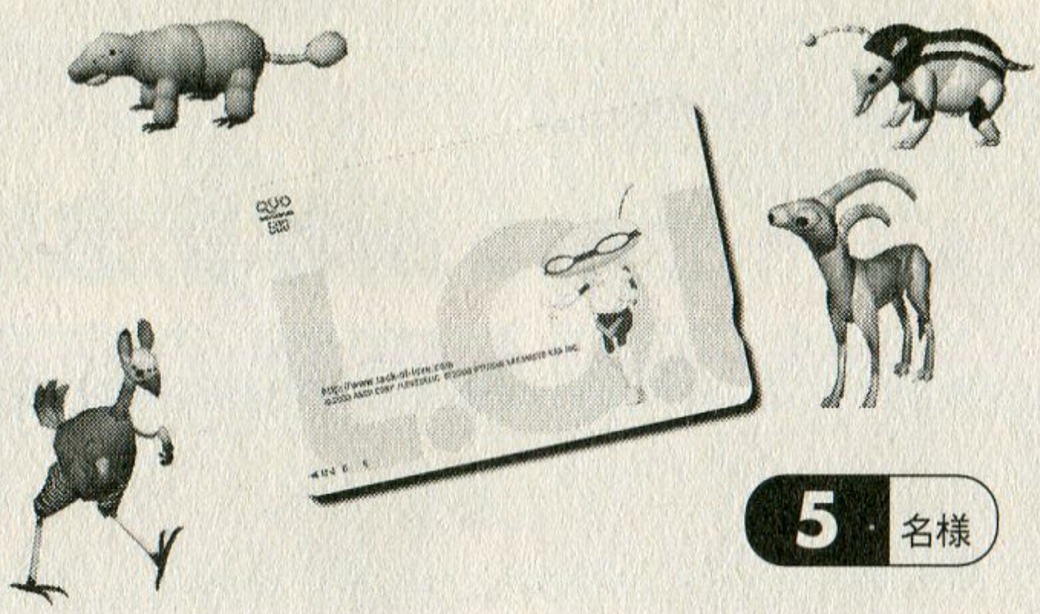
- ノスキン&ケロコ
- ノスキン&チューチュー
- ノスキン&カチンコチンJr.
- ノスキン&ナン+キン
- ノスキン&ハッスル

各 **5** 名様

※どのキャラクターかは届いてからのお楽しみです♪
(写真はノスキン&チューチュー)

●ラブデリックさん提供

L.O.L・特製QUOカード



5 名様

●KTC提供

①煩悩ゲームの世界
②ゲーム雑誌のカラクリ2
③痛快！　ゲームサイト読本
④美食倶楽部バカゲー専科2
⑤ユーズドゲームズ総集編4

各 **5** 名様

ナイスゲームズ VOL.5　プレゼント当選者

■クレイジータクシー
兵庫県　石原智貴
茨城県　熊木聖二
東京都　福田　聡
北海道　金子一弥

■遙かなる時空の中で
東京都　井上一二三
埼玉県　小園康生
福島県　高久奈々

■ロードス島戦記
鳥取県　飯田浩之
青森県　石川浩一郎
大阪府　峯田真樹子

■インペリアルの鷹
千葉県　川崎健一

■ROOMMANIA#203
特製QUOカード
大阪府　院田昭博
静岡県　住吉良助
大阪府　義川久生

■糸井重里のバス釣りNo.1　決定版!
東京都　長田麻緒

■単行本　ゲーム19XX　80年代編
愛知県　朝山　武
茨城県　太田　滋

■単行本　ふり向けばセガがいる
神奈川県　川瀬哲
鳥取県　坂出哲伸
神奈川県　平田裕

■ユーズドゲームズ総集編3
岐阜県　川田博美
三重県　坂下仁志
岡山県　坂本聡子
島根県　周藤正樹
福岡県　藤井むつみ

商品の発送は発表から1～2カ月かかることがあります。ご了承下さいませ。

©2000　kerokeroking／MEDIA FACTORY
©2000　ASCII CORP./LOVEDELIC　©2000　RYUICHI SAKAMOTO　KAB　INC.

ユーズド・ゲームズ

2001 SUMMER VOL.19

【第1特集】

ハードを代表するメーカー特集
過ぎ行く日々の肖像

【第2特集】

ユーゲー5周年記念特集
中古ゲーム市場の変遷

その他、ゲームご隠居昔語り、アーケードトラックス、美食倶楽部バカゲー専科、疾走！　魔法大作戦、超ゲーム少女ユーゲなど、豪華連載陣も絶好調！

A5／132ページ／本体価格780円

2001年
5月下旬
発売予定

ユーズド・ゲームズ
総集編

日本初にして唯一の中古ゲーム専門誌
『ユーズド・ゲームズ』の、総集編第4弾！
13号（99年11月）～16号（2000年8月）までの
4冊を集めた怒涛の436ページ。
もちろん、主要記事はほとんど収録。
おまけの書き下ろしページも加わって
堂々登場だ！

A5／436ページ／本体価格1800円

2001年
3月下旬
発売予定

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル／販売営業部　TEL.03-3555-3431　FAX.03-3551-1208

2000年下半期のベストワン！

高機動幻想

ガンパレード・マーチ

Gunparade March

機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：SLG
発売日：00・9・28　価格：5800円

© 2000 Sony Computer Entertainment Inc.

ガンパレちょっといい話　熊本では元冠も〝もっこす〟たちが撃退したと教えられている。

架空の、けれど熱い世界へ…!!

仕事が終わって帰る途中でもいい。夜食を買いにコンビニに行く途中でもいい。勉強に疲れて、気分転換の散歩をしているときでもいい。月が綺麗な夜に、不思議なくらい静かな闇が、キミに内省を促すのだ。

夜道をとぼとぼと一人で歩いているとき、ふと、気づいたりしないだろうか？

あれ？　俺の、僕の、私の、人生ってこんなもんだったっけ？

若い頃、世界がまだ未知で、よくわからなくて、それだけにワクワクしていた頃。自分はなんでもでき、運命は自ら切り開くものだと疑いなく信じられていた時代。誰も、自分が平凡な人生を歩むなんて考えてなかった。もっと誰かのために働き戦える人間だと思っていなかったか？　素敵な仲間もスゴイ何かができると思っていなかったか？　もっと誰かを愛せると思っていなかったか？

でも、いつのまにか現実と日常の間に、自分が暮らして生きるのに精一杯になっていて、なんだか普通の人生を受け入れてしまっている自分がいる。そして、そんな自分にちょっとした（そう、ちょっとした、で済ませられるのはキミが大人になったということなんだ。気にすることはない）苦味を感じてはいないいだろうか？

意外と普通な自分。

しかし幸い、今の時代そんな現実から逃避する手段には事欠かない。中でもゲームはその手段としてとても有効で、少なくとも酒や異性やギャンブルや犯罪に逃げ込むよりはよっぽど無害だ。でもやっぱり、せっかく現実から逃げるんだから、うまく逃げたいと思うのは人情だよ。ストーリーにのめり込んで、キャラに萌えられて、ゲームとしてハマれて、なおかつ何度も長く遊べて、それでいて自分の乏しい自我が癒されればれば言うことナシだ。

そんなとき、2000年という、予言で滅亡するはずだった1999年でも新世紀でもない、中途半端な年なのに、それでいて妙にキリの良い年の末に、とってもいいゲームができた。

その名前が『高機動幻想ガンパレード・マーチ』。

キミのつまらない人生にあてつけるかのように、ドラマティックに熱くキミの存在が必要とされ、周囲の人々と生きることを印象づけられ、そして激しい戦いが待っている。

戦いも、愛も、ドラマも、クールも、ホットも、生きることも、死ぬことも、どうしても必要なものも、どう考えても必要ないものもある。

『ガンパレード・マーチ』

それは、どうしても現実では求めて得られない、昔、欲しかったはずの現実を補完してくれる単なるゲーム、作られた異世界だ。でもそこには、キミが人生でウスウス感じている〝退屈〟とは正反対の世界が確かに存在しているのだ。

人類にもし天敵がいたら…!?

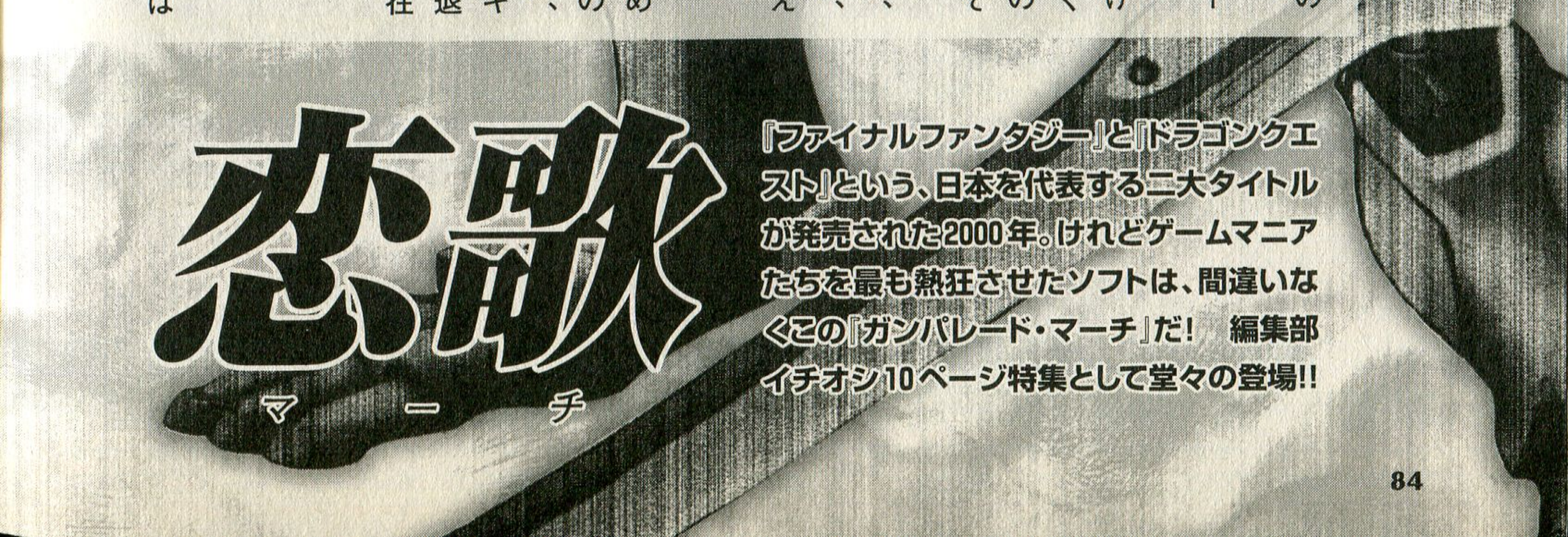
時代は1999年。

たった2年前だけど、この世界は

恋歌

マーチ

『ファイナルファンタジー』と『ドラゴンクエスト』という、日本を代表する二大タイトルが発売された2000年。けれどゲームマニアたちを最も熱狂させたソフトは、間違いなくこの『ガンパレード・マーチ』だ！　編集部イチオシ10ページ特集として堂々の登場!!



いろんな人へ捧ぐ、そんな突撃進軍

ガンパレード・

「ガンパレ』は地元では加藤清正が出てこないのが本に傷との評価を受けている。

僕たちの知っている1999年とはまったく違う。第二次世界大戦中に〝幻獣〟という人類に匹敵する、いや凌駕するかもしれない〝天敵〟が世界に現れる。人間同士で殺しあっていた人々は、〝天敵〟の出現によって一致団結し対抗しようとするが、〝幻獣〟の勢力は圧倒的で、アフリカもユーラシア大陸もヨーロッパも瞬く間に〝人類の天敵〟たちに席捲されてしまう。幻獣たちの手は日本にまで伸びてきて、戦時体制そのままの日本は、幻獣たちが侵攻してくる九州は熊本で防衛作戦を展開するのであった。主だった兵力は、主戦兵力は本土決戦に温存され、熊本に投入されるのは時間稼ぎのための未熟な学徒兵ばかり。

キミはそんな、貧しく、弱々しい人間たちの、危機にさらされている日本の、幻獣の脅威に直接さらされている熊本の、未熟な少年兵たちの集団である5121小隊という部隊に配属される。少年兵たちは、戦いを授業と実戦で学びながら幻獣たちの侵攻を食い止めさせられるのだ。失敗すれば、戦死と敗北だけが待っている世界の中で、彼らは生き、戦い、恋をして、ときには死んでいく。

そんな世界に放り込まれて、どうするか？　世界を救う英雄になっても、ただ突撃だけで英雄的戦死をしても、司令官として部下を指揮してもいい。戦いだけではなく、友だちを作り友情に生きてもいいし、異性とひたすら恋愛に生きてもいい。敵の首と仲間の靴下、どっちに価値観を見出すのかさえこの世界では自由だ。

今、現実に生きている世界と、なんとなく似ていて全然違う世界で、キミは好きに生きることが許される。大丈夫、頭は悪いが極上のAIと不安定だが愉快なゲームがキミの嗜好に応えてくれる。

2000年、ゲームファンの間でもっとも熱かった、いや、むしろ暑苦しくさえあったゲームは、『ドラクエⅦ』でも『ファイナルファンタジーⅨ』でもない、この『ガンパレード・マーチ』であった。どういう印象をキミに与えるかは個人差があるし予期はできないが、何か〝違った〟期待感や不安感や喜びや悲しみや、なにかにつけ強く印象に残るゲームであることは確かなのだ。

そんなゲーム、遊んでみたいと思わないか？

『ガンパレード・マーチ』を味わおう！

プレイヤーの数だけ遊び方があると言える本作。1度も2度といわず3度も楽しめる仕掛けが満載なので、ここを読んでたっぷりじっくり遊んで欲しい！

段階1　世界を味わう・1

賛否両論はあるだろうが、『ガンパレード・マーチ』を初めてプレイしたときに、真っ先にプレイヤーの心を侵食するのは、きっとこのゲーム独特の世界観だろう。第二次世界大戦は変な形で終わっているわ、軍国主義的な匂いは残っているわ、そして科学自体は発達しているけれど妙に国民は素朴だわ…。そんな時代に幻獣という侵略者が熊本県を襲う。壮大な設定と妙にローカルな世界観の入り混じった世界は本当に好きキライ分かれると思う。

とりあえず、日本に幻獣という気持ちが悪い生き物が攻めてくるので、人類を守るために戦おうという気分になれれば十分だけど、オープニングやゲーム序盤での、妙な緊張感とローカル感を味わえると一層楽しめると思います。

段階2　キャラクターを味わう・1

ファーストプレイからして、このゲームはキャラクターたちが生き生きとしている。何かと世話をやいてくれる滝川を「いいやつ」と思ったり、最初から好意的な壬生屋を「いい娘」だなと思ったり、芝村を「変な娘」と思ったり、第一印象を味わうのも大事。第一印象でも、ちゃんと各登場人物のキャラが立ってるのも見事で、ちゃんとキャラクターに好き嫌いができていく。そして、後々にこの気分がいかにアテにならないかと思い知らされるので、各キャラクターの第一印象を味わって、それを文章か何かに残しておくと後々読んで実に新鮮な気分になれます。

おそらく過半数のキャラクターに〝まさかこんな人だったなんて…〟と裏切られることでしょう。それもまたよし。

段階3　システムを味わう

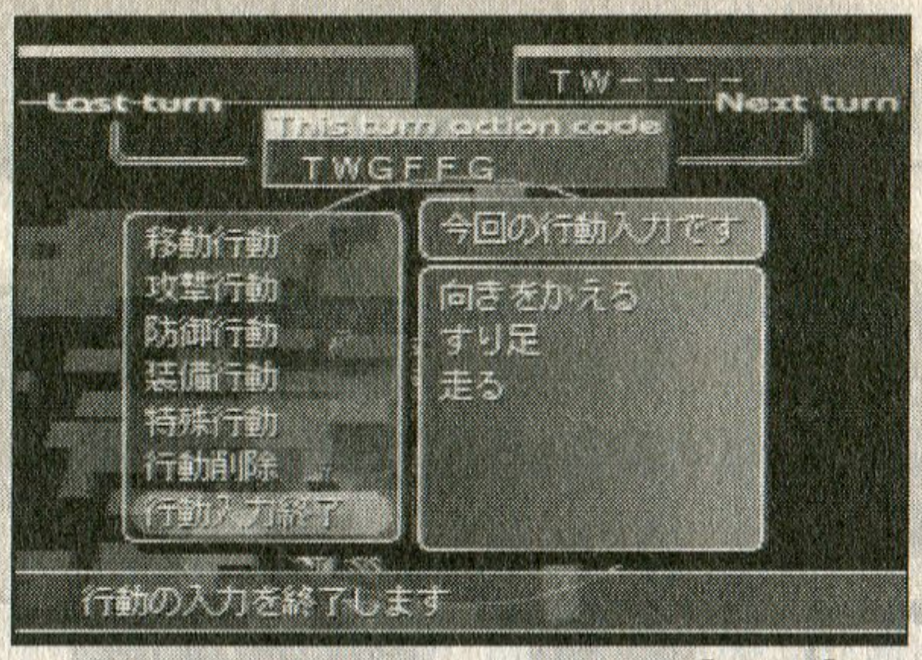
雰囲気システムや会話や視線のシステム、そしてAIによって行動するキャラクターたち。学園モードでの、自由極まりないシステムは、今までシナリオ一本道のRPGやビジュアルノベルなどを遊んできた人にはとても新鮮です。なにしろ〝殴る〟という選択肢を手に入れたら、そこら中に喧嘩売りまくることも可能ですし、特定の人物にイヤな噂を流したりすることも可能。こういった学園モー

相手が提案してきたとき、どんな感情だったのかを表す。こちらから話し掛けるときも同様に選ぶことができる。

ドでの融通無碍なシステムに、衝撃を受けるプレイヤーも多いでしょう。この新鮮なゲームシステムが『ガンパレ』の大いなる魅力である事は確かなのです。

段階4 戦闘を味わう

『ガンパレ』の戦闘システムもまた、学園モードと同じく、大変に凝っておりまして、これだけでも適当なストーリーつけてSRPGのようなゲームにしてもヒットしたであろう（もしかしたらそのほうがとっつきやすいだけにヒットしたかも）ほどに優れたものとなっております。兵器の射程や自分の向き、そして敵の行動の予測までも考えに入れないといけないぐらい、大変に戦術シミュレーションとして優れております。これがただ面倒くさいだけならマニアゲーでしかなかったでしょうが、一般に戦争SLGが苦手とされる女性ファンですらこれで戦闘の面白さに目覚めてしまうくらい、簡単かつ奥が深いシステムとなっております。チュートリアルとして〝授業〟や〝試験〟という形で解説してくれるので初心者でも安心です。



それぞれの行動がアルファベットで表される。「JF」と「FS」を連続して選べば「JFS」となり1ステップ省略できる。

段階5 戦闘を味わう・2

最初は、ミサイルやNEPなどの大量破壊兵器で敵を一掃するばかりでも、これで簡単に敵に勝てるようになると、ライフルしか使わないで敵と戦ってみたり、刀の二刀流で敵に突撃してみたり、こだわり戦術を駆使するようになっていきます。ええ、間違いなく。普通のゲームであれば、ただ勝てばいいのですが、この『ガンパレ』の場合、戦闘スタイルまでこだわるようになってしまうのです。しまいには士魂号のような機体に乗ることすら潔しとせず、本来補助兵力であるスカウトとして敵を撃破し、エースとして生きるといったプレイも可能だったりします。

また、このゲームでは学園モードと戦闘モードがちゃんとリンクしており、学園モードでの普段の努力や整備がそのまま自分や機体の性能に繋がってくるところも見逃せません。

段階6 恋愛を味わう

一通り学園モードを遊んでみて、お気に入りのキャラクターができたでしょうか？　できませんでしたか？　だとしたら、これからプレイするのはツライかもしれませんね。そんな例外はともかくとして『ガンパレ』は恋愛SLGとしても機能していたりします。一応、公式設定じみた人間関係はあるようですが、このゲームのスタートところは、異性同性猫を問わずどんどん恋愛関係になっていくことが可能で、さらに言えば二股三股などいくらでも可能だったりするところです。

そう、モテモテ学園生活を送りながら、戦争だってできてしまうのです。なにしろ各キャラクターごとに恋愛系、デート系のイベントが用意されているのですから、立派な恋愛シミュレーションです。ちなみにHな雰囲気になったときの台詞は、よくもまあソニーが許したものだという際どいものがあったりしますぞ。

とはいえ、あんまり浮気していると、どんな幻獣よりも怖い〝争奪戦〟が発生して、大変なことになってしまうのですが、自分のために争う異性がいるというだけで…イイ!!

段階7 とりあえずファーストプレーを味わう

実は『ガンパレ』の最大の攻略法は、最初から無理して最高ランククリアを目指さないというところ

なのです。実はこのゲーム、エンディングは一つではなく、何もせず日々過ぎていくだけでも何らかのエンディングにたどり着いてしまいます。筆者は最初からSランククリアをしようとして、何度もリセット・ロードを繰り返したが、後で考えてみるとこれが大失敗。最初のプレイでSランククリアは難しいし、何よりもいろんな結末を見てから最後にSランククリアした方が楽しかったと思いました。

最初のプレイではあまり気張らず、自分なりにファーストプレイを楽しんで、それが人類にどんな結末をもたらすのかを見届け方が絶対に楽しいでしょう。

段階8　セカンドプレーを味わう

実は「ファーストプレイを気軽にリセットせずにプレイしよう」と書いたのには理由があります。この『ガンパレ』はファーストプレイとセカンドプレイがまったく違う代物になっているんです。セカンドプレイではキャラクターに声がつくし、主人公として使えるキャラクターも増えます。また実戦に突入する期間も早いので、ゲームとしては、セカンドプレイ以降の方が本番とも言えるでしょう。

筆者の周囲では、ファーストプレーでいい結果を求めようとするあまり、何度もリセットを繰り返してセカンドプレイ以降に入らず挫折し、終わってしまう人もいます。ファーストプレイはチュートリアルだと開き直り、エンドまで行くのが吉。

段階9　声優を味わう

前項でちょっと書いたが、セカンドプレイでは各キャラクターの台詞の一部に声がつくようになっています。実は『ガンパレ』は意外に豪華な声優陣を起用しており、また演技もしっかりしているので、彼／彼女らの声だけでも一聴の価値アリ。中には来須のように滅多にしゃべらないキャラクターもいるので、ボイスコレクターとしては、むしろフルボイズゲームよりも妙に食指をそそるゲームとなっています。というより善行のデート（3）の声、まだ筆者も聞いとりません。難しいって…。

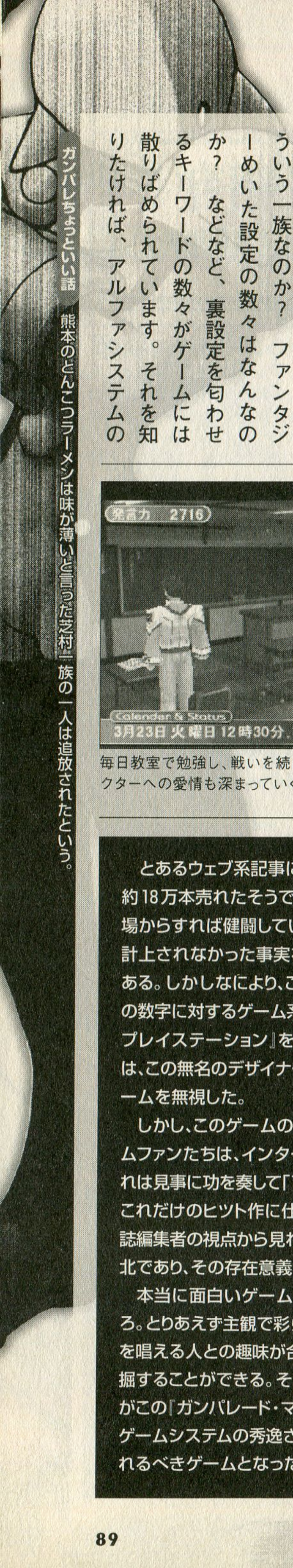
段階10　イベントを味わう

デートイベント、恋愛イベントなどなど、『ガンパレ』の世界には個性溢れるキャラクターがその個性を露にしてくれるイベントが多数存在します。校舎修繕やキャンプなどの皆のイベントや、ヨーコさんの洗濯イベント、萌の掃除といった個人イベントなど、とても楽しくなるようなものがたくさん用意されています。

そんな中に、自分が密告してほかのキャラを死なせてしまい謝礼を受け取るイベントや、とあるキャラが謎の事故死をとげたりするようなブルーなイベントも存在するのが、このゲームの一筋縄ではいかないところでしょう。人が少隊、もしくは学校という単位の中で生きていくいろいろな人生が、

段階11　キャラクターを味わう・2

さて、このあたりまでプレーしてイベントの数々として散りばめられているのもこのゲームの魅力の一つです。



いる皆さんは、そろそろ各キャラクターたちが第一印象とはまったく違った側面を持っていることに気がつくでしょう。速水が実は…、善行はああ見えて…、瀬戸口がどうしてあんな…、遠坂はアレだし…などなど。このゲームのキャラクターたちは全員、表面だけではわからない裏設定が用意されています。ディープにはまればはまるほど、次々と現れてくるキャラクターの本性を楽しみましょう。

段階12　世界を味わう・2

『ガンパレ』の世界が、ただ現実の世界に幻獣が現れたという世界ではないことに、そろそろこの段階まで来た皆さんは気がついていると思います。どうして人型兵器が投入されたのか？　芝村とはどういう一族なのか？　ファンタジーめいた設定の数々はなんなのか？　などなど、裏設定を匂わせるキーワードの数々がゲームには散りばめられています。それを知りたければ、アルファシステムのホームページに行ってみるのもいいかもしれません。そこでは世界の謎について議論がなされているのです。そのわりには、第二次世界大戦の顛末とか政治状況とか、肝心な部分はごっそり抜け落ちていたりもしますけどね。

段階13　妄想を味わう

ここまで来てしまえば、もう、『ガンパレード・マーチ』というゲームが単なる材料に過ぎないとわかっていますね？　キャラにしろシステムにしろ世界設定にしろ、そのすべては制作者側が制御するものではなく、プレイヤーが勝手に遊んで作っていくものだということに。この作品はウェブや同人などが異様なくらい高反応で対応してのけたのからもわかるように、実に素敵な妄想媒体となってくれました。ヤオイするのもエロするのにも、むしろ設定魔を自称するアルファシステムからごっそり抜け落ちている第二次世界大戦の顛末でも、ちゃんとした政治状況の設定でも、今時珍しいくらいの隙だらけの妄想媒体です。

我々プレイヤーはせいぜいそれで遊んであげるのが礼儀というものでしょう。

毎日教室で勉強し、戦いを続ける中で、それぞれのキャラクターへの愛情も深まっていくというもの。

ゲームマスコミの敗北　ガンパレード・マーチ

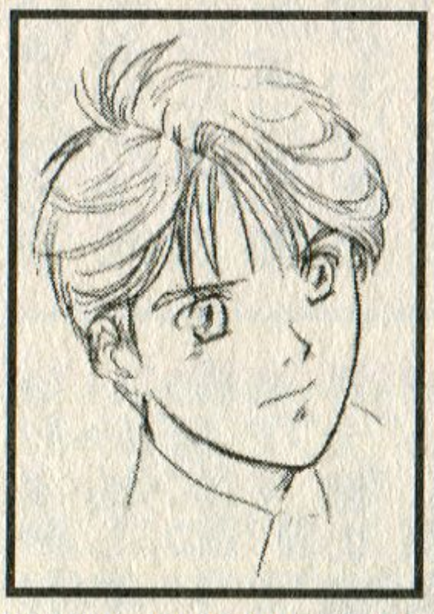
とあるウェブ系記事によれば『ガンパレード・マーチ』は約18万本売れたそうである。現在の冷え込んだゲーム市場からすれば健闘していると言えるし、ほとんど広告費が計上されなかった事実を考えれば快挙とも言える数字である。しかしなにより、この18万という数字が示すのは、この数字に対するゲーム系マスコミの貢献度の低さだ。『電撃プレイステーション』を除いてほとんどのゲームマスコミは、この無名のデザイナーたちが作り、注目度の低かったゲームを無視した。

しかし、このゲームの本質的な面白さを知っているゲームファンたちは、インターネットを通じて普及につとめ、それは見事に功を奏して「7万いけば上出来」といった作品を、これだけのヒット作に仕立て上げたのである。元ゲーム雑誌編集者の視点から見れば、見事なまでのゲーム雑誌の敗北であり、その存在意義を疑うような事件であったろう。

本当に面白いゲームを知りたければネットの評判を見ろ。とりあえず主観で彩られたネット上の評判は、その主観を唱える人との趣味が合えば、見事に楽しめるゲームを発掘することができる。そんな時代を象徴するようなゲームがこの『ガンパレード・マーチ』であり、結果論であるがそのゲームシステムの秀逸さとともに、ひとつの事件として語られるべきゲームとなったのも確かであった。

登場キャラクター徹底紹介！

恋や友情を芽生えさせるためには、相手を知ることが第一歩。まずは登場キャラクターを、「萌えポイント」を含めて紹介しよう！



速水厚志

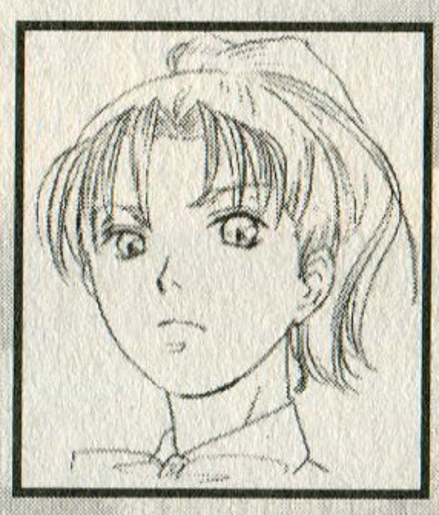
最初のプレイ時に主人公として選ばれるキャラクター。性格もノホホンとしており、サンドイッチやお菓子作りが趣味の、一見人畜無害のお人好し。パイロットとしてコ・パイロットの芝村舞とともに幻獣として戦う。しかしプレイヤーが使用するため、たいていは他キャラより成長が早く、ついにはエースパイロットになるという運命を持つ。このゲームの一筋縄ではいかないところは、セカンドプレイ時に彼以外のキャラでプレイすると、その"プレイヤーが成長させた化け物じみた仲間"としてそのまま存在するところだ。ゲーム中あらゆる意味で最強とも言える、"存在"。

【萌えポイント】実は本ゲームの"ヒロイン"。設定上最強の美少年。家庭的で夢は"お嫁さん"。瀬戸口との絡みは腐女子には…。受けキャラだと思っていたら、実は誰よりもS。邪悪モードがたまらんという人も。プレイヤーに恐怖感を抱かせるほどの能力と政治力を発揮するという面をセカンドプレイ以降見せつけられる。

善行忠孝

5121小隊の司令。最初のプレイ時に、主人公に厳しいノルマを科してくるので、最初は目の上のたんこぶとして嫌う人も多い。さらに言えば、最初の戦いでウソをついてまで小隊の士気を高めようとする強かな指揮官である。一見冷静沈着で人を人とも思わないリアリストだが、その実誰よりも友情に厚く、誰よりも小隊について考えている人。小隊で一番まともに見えるのだが、調べれば調べるほど変人な部分が明らかになっていく人でもある。

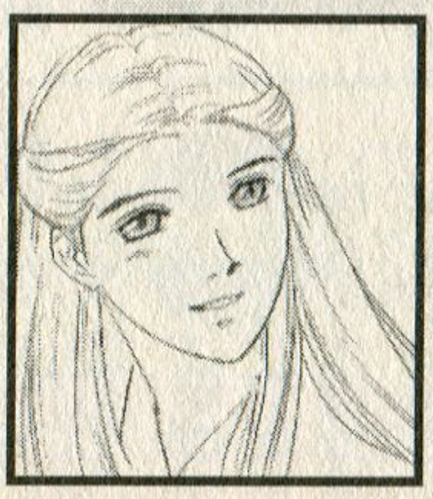
【萌えポイント】眼鏡、不精ひげ。冷静沈着で性格オヤジ。そのくせ弱者にとても優しい。運命から逃げない人。ファンタジーなネタバレ設定をリアリティあるものに戻してくれる人。奥様。実は変態。



芝村 舞

本ゲームのヒーロー。万能の天才であり、実際ゲーム中の能力的にもそんなもんだ。セカンドプレイ以降で使用可能。ほかのキャラでプレイするのが馬鹿らしくなるほどの強力キャラ。なんか間違っている文語的言い回し、堅苦しい態度が最初に印象に残るが、簡単に崩壊してしまうあたりが可愛い。この世界の中でもっとも訳知りのように見えるが、実は誰よりも純情。

【萌えポイント】ポニーテール、貧乳。誰よりも雄雄しく、誰よりも凛々しい。命令口調がたまらない。でも、すぐ壊れる。浮世離れと世間知らず。乳コンプレックス。父親に騙されまくっている。猫がたまらなく好きなのに触れない。涙ぐみ「馬鹿」と言いながら走り去っていく。とにかくからかいがいがある。



壬生屋未央

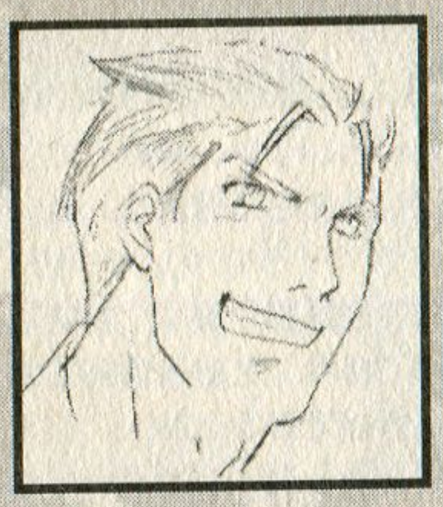
5121小隊の女性パイロット。いくらでも銃器の用意されている本作品の中で、刀を両手にした白兵戦にこだわり続ける娘。普段は大和撫子っぽい、清楚で穏やかな娘であるが、恋愛ごとには潔癖症。いつでも、体育の授業でさえ袴姿という巫女スタイルが異様に目立つ。

【萌えポイント】男同士の恋愛に異常なほど反応するあたり、どう考えても妄想腐女子の素質あり。黒髪ロング、袴という巫女スタイルの印象が最初は強いのに、いつのまにか戦闘での突撃っぷり、腐女子っぷりに印象が移る。

滝川陽平

アニメ系のロボットにあこがれるあまり軍に入ったという少年。初プレイ時はパイロットの一人で、何かと世話をやいてくれるいい人。一見、熱血漢の少年だと思っていたら、実は誰よりもキチンとしてるキャラクター。最初はとてもいいヤツだと思ったら、主人公が育っていくにつれて裏切られるような言葉を吐きかけられる。もしかすると、この世界で一番正直で普通の人間なのかもしれない。

【萌えポイント】チビ、赤毛、熱血、ロボ好き、ガキ。セカンドプレイ以降、あまりの無能さに呆れるというキャラではあるが、それが愛しいという人もいないではない。人懐っこいので、一部で犬と呼ばれる。



若宮康光

スカウトと呼ばれる歩兵コンビの一人。兵隊という職務に徹する軍人らしい軍人。少年兵である主人公たちの教育係になったりするという、まさに“軍曹”的存在。軍隊内の酸いも甘いも見極めている。とはいえ、軍務を離れるとミーハーだったり。

【萌えポイント】筋肉番長。頭は使わない熱血単純軍人。というよりも、兵卒である自己をあえて熱血単純軍人として規定している人。番犬タイプの忠実さ。奥様戦隊、原親衛隊などの中核メンバーを勤めるバカっぷりも見逃せない。

来須銀河

寡黙で無口なスカウトの一人。若宮とともに戦場を駆け回るスカウトのエース。無口で頼りになるこの人の周囲にファンは多いが、彼の表情も言葉も動かされることはない。しかしその実、口下手なだけであって誰よりもアツイ男であり、友情のためならばその拳を振るうことを厭わないという熱血漢である。

【萌えポイント】渋み。これに尽きる。声つきのセカンドプレイですら声を聞いた人が少ないという徹底した無口。そんな彼を落としたときの達成感。寡黙な彼の拳が自分のために振るわれるという実感。いちいち決まっている動作など。一言で言えば「格好いいとはこういうことさ」。

瀬戸口隆之

なによりも色恋沙汰を優先する優男。その守備範囲は幼女から老婆まで果てしなく広い。この世に愛を振りまくために生きているというナイスガイ。オペレーターとして仕事しているんだか、していないんだか。ただ彼と会うたびに、このゲームは恋愛シミュレーションと化すのは確かなようだ。

【萌えポイント】小隊の浮浪雲。誰彼かまわず、婦女子どころかときには少年にまで手を出しているたらし。しかし、ときどきドキっとするようなシリアスな台詞を吐く。そして、誰よりも世界の核心に近い言葉も彼の口から出る。一見、何の能もないように見せながら、実は…。

東原ののみ

5121小隊のアイドル的存在の少女。無邪気で可愛らしい態度と容姿は男女猫問わず、好意を抱かずにはいられない。しかも、年齢のわりにはとても努力家で、一所懸命で、よい子である。

【萌えポイント】ロリペド属性は当然として、あらゆるプレイヤーにとって最後のキーとなるキャラクター。幼いにもかかわらず、いやそれ故にこそ一番核心を突いてくる。とにかく可愛いと言うしかなく、それ以上踏み込むとネタバレとなるやっかいなキャラ。

原素子

刺されます。すでに有名ですが、彼女を落として浮気すると刺されます。そういう濃ゆいドラマを展開してくれる大人の女性です。昔、善行となにかあったらしいという部分も、大人感の演出にピッタリ。ちなみに整備班長で、プレイヤーとしては司令よりむしろ頭のあがらない人でもありまする。

【萌えポイント】小隊１の美女。過去のある女。刺すほど一途な女。誰よりも有能なキャリアウーマン。何はともあれ格好いい女。うかつに手を出せない女。総じて言えば、いい女。これに尽きる。

森精華

原整備班長の片腕の整備士。オーバーオール姿で、いきなりプレイヤーに非好意的態度をとってくる。その実、一番素直でまっすぐな女の子かもしれない。とにかく仕事一筋に生きてきたあたりが露わな素朴な娘。

【萌えポイント】なんといっても方言。東北か北海道方面の方言が、ふとした拍子に出てくるあたりに陥落した男子多し。親しくなると世話女房タイプになってくれるのも心地よい、という人も多い。

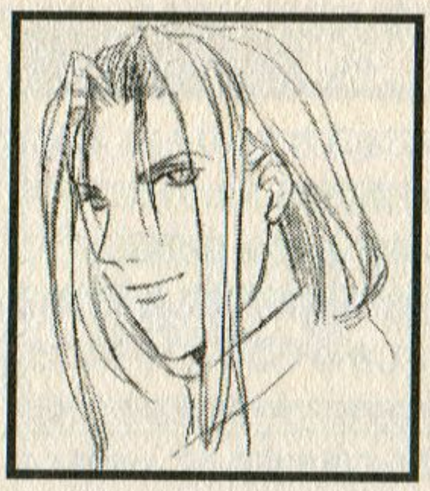
ガンパレ萌えの法則

こんなところで萌えのポイントなど解説しておりますが、実は『ガンパレード・マーチ』というゲームの前には筆者の浅はかな萌えのポイントなど無意味だったりします。

確かに設定やちょっとしたイベントがあって、各キャラクターは個性づけられたりしていますが、それをぶち壊してもくれるのが『ガンパレード・マーチ』というゲームシステムであり醍醐味でもあったりします。

おそらく、家庭用ゲーム機でもっとも高度なＡＩによって制御されているキャラクターたちは、それぞれに作用しあって自分で自分の行動を制御し、なおかつ自分のキャラクターのようなものを出してきます。プレイヤーや周囲の状況によっては、やけに人懐っこい来須や、喧嘩っ早い萌、エッチなことしか考えてないののみなどが現れたりします。そんなＡＩやゲームの自由度と緻密な設定のギャップ。それをどう埋めて楽しめるかが、実はガンパレの最大の萌えだったりするのです。

つまりプレイヤーの想像力によって、どんなキャラに演出することも可能なガンパレキャラクターたちは、無限の萌えの可能性を持っているとすえ言えるのです。



遠坂圭吾

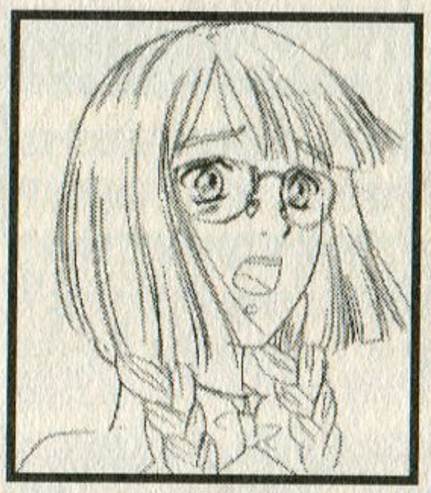
布団を干すのが趣味の大企業の御曹司。ひたすらに自分がボンボンであることを隠そうとする。幻獣との共存派であり、平和への道を模索しようとしている。普通にプレイしていると印象が薄いが、とあるシナリオで美味しい狂言回し役となる。

【萌えポイント】 金塊…。プレイヤーの大部分が抱く彼に対する印象であろう。これほど露骨に便利使いされるキャラ、珍しいという意味で萌えかも知れぬ。ロンゲ、温厚、平和主義者というあたりもキャラ的においしい。一番おいしいのは「私をタイガーと呼ぶな！」の叫びに象徴される。

田代香織

今時珍しいというか、戦時下にこういうのがいるのも不思議な、長いスカートを着てそうなヤンキー娘。それだけに仲間意識が強く、友情に厚い良い娘である。とある情報では全キャラ中最強であるとか…。

【萌えポイント】 強くでガサツな女がいい人に。殴られると何だかいろいろなしがらみから開放されそうでよし。そして、実は乙女チックというお約束を展開してくれるのもよし。彼女と仲良くなると戦闘時に、いきなり歌われてしまいどうしていいのかわからなくなる。この意味がわかった人はガンパレ中級者だと言える。



田辺真紀

なにかすると頭上に金ダライが落ち、油断すると家が燃えるという壮絶なまでの不幸を背負った娘。彼女を救ってくれる王子様とは誰か？というシンデレラシナリオは実在する（アントニオ猪木談）。

【萌えポイント】 眼鏡娘、不幸娘、でもくじけない。守ってあげたいと積極的に思わせられる娘であるが、彼女と付き合うと実は守ってあげられることなどなく、ひたすら悲惨な境遇フラグが進行するのを見せられてしまう。それがイイ!!　と思うのはサドなのかマゾなのか…？

新井木優美

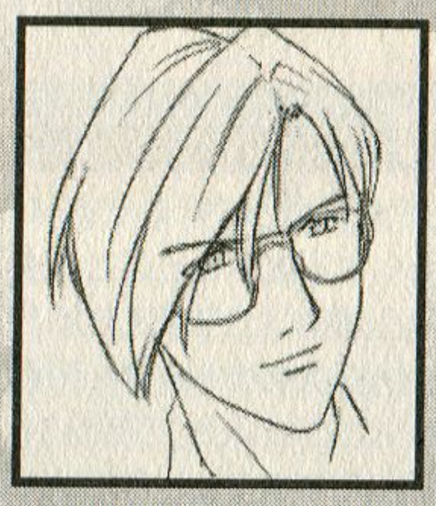
噂好きでスポーツ好きな活発な女の子。あまりに正直すぎる言動が疎まれたり爽快だったりする。よく考えてみると変人だらけの5121小隊の娘。

【萌えポイント】 正直で、ときに無神経な言動を愛しく思うか憎らしく思うかはプレイヤー次第。ともあれ、好意的に近づこうとすると全キャラ最速の足早で逃げ、いらんというときに話に飛び込んでくる彼女と付き合うには、ゲームシステム的に忍耐力が必要。そこがいいのだ、イイ!!

ヨーコ小杉

果てしない母性と不思議な言動は、一見電波な女性にしか見えない。帰国子女としても変なカタカナ混じりの日本語が、そんな印象をいっそう裏付けます。しかし、誰よりも素直に『ガンパレート・マーチ』の世界を受け入れている彼女は、実はもっともゲームの中で自然な存在なのかもしれません。なんとなく“女神”という言葉さえ浮かびます。

【萌えポイント】 背の高い女性が問答無用に好きな人がいますね。そんな人へ。カタカナ混じりの電波文章は伝染しますので注意。母性愛。何をやっても怒らないような、聖母じみた人でもあります。あと精霊手。



狩谷夏樹

車椅子の整備士。障害にもめげず幻獣と戦う少年であるが、一方で様々なコンプレックスを抱えている。最初は綺麗ごとしか言わないが、心を開いてくれるにつれイヤなことを言い出してくるという演出は「こういう面を見せてくれるのも俺だけ、私だけなんだ」と思わせてくるという効果があるというキャラクター。

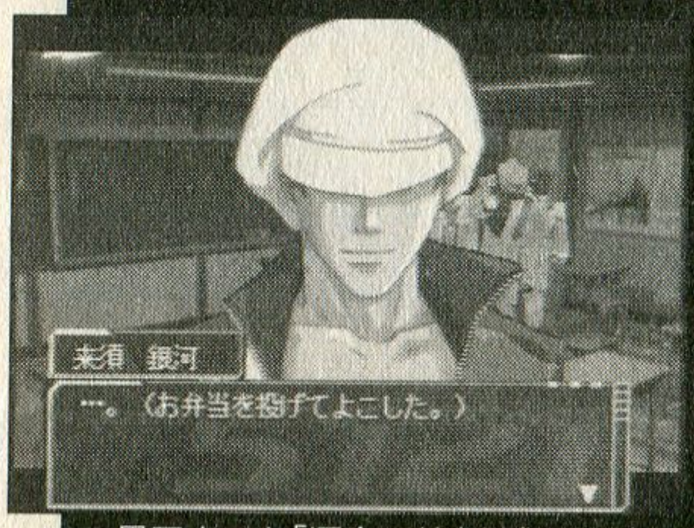
【萌えポイント】 最初は障害にも負けないがんばり屋さんかと思えば、親しくなるにつれ、とことんマイナス思考のひがみ屋さん。女にヤツ当たりするわ、イヤな言動を撒き散らす台詞を吐きまくるわの、ジャガーチェンジ（豹変）ぶりがいっそ素敵になってくる、マゾ向けキャラクター。「ああ見えても、根はいい人なんだよ」というダメ女プレイを推奨。

ガンパレカップリングの自由と無力

ガンパレの大きな魅力の一つは、男子女子同性異性を問わず仲良くなってしまい、あまつさえ「Hな雰囲気」に持ち込めてしまうところでしょう。そうなんです、このゲームにおけるカップリングにはプレイヤー側の自制以上の制限はなく、誰と誰をくっつけようが自己演出に任せてしまえるといった部分にあります。

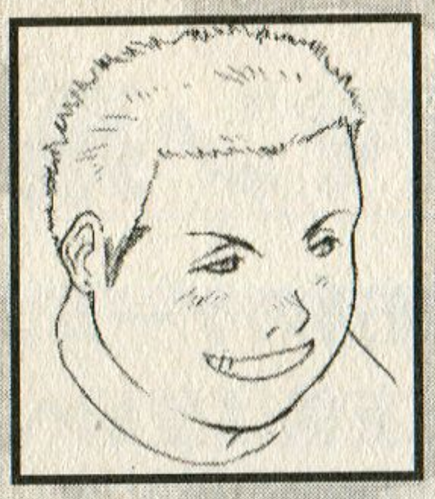
そして実際、いろいろ変なカップリングを考えて実行したりしてみるのですが、これがまた、違和感なかったりするんですな。どのキャラとどのキャラをくっつけても、不思議と「会話が成立してしまうような気がする」のです。

まさにガンパレが20世紀最後の萌えゲーと言われた理由もわからなくもありません。



男同士でも「運命の絆」を感じれば、Hな雰囲気になったり、こうして弁当を貰えたりする。無口な来須が弁当を…（妄想中）。

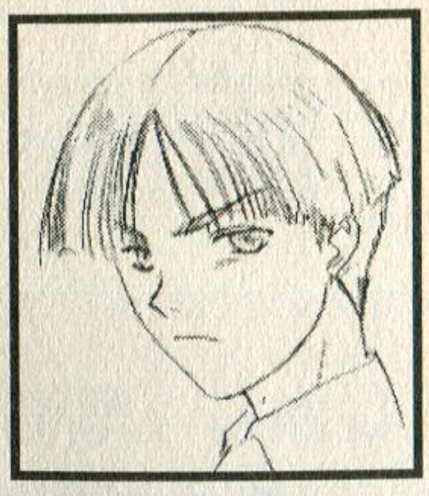
ガンパレちょっといい話　しつこいだろうが、熊本の最終兵器は加藤清正である。



中村光弘

熊本ネイティブの言葉を駆使する、料理好きのデブ。そう、いわゆる戦隊モノで言うイエロー的立場なのであろうか？　とはいえ、普通にプレイしていても、彼と接することは少ないだろうし印象は薄いだろう。しかし、やがてプレイヤーは知るのだ。彼こそ『ガンパレ』のもう一人の主人公であることに。

【萌えポイント】 デブ専向け…。というのは冗談として、実は『ガンパレ』の男キャラ中でも屈指の行動力と戦力を有するのが彼なのである。キーワードは靴下。それ以上でもそれ以下でもない、靴下に生き靴下に死す男、それが中村だ。意味がわからない人はちゃっちゃとセカンドプレイで彼を選ぶがよい。



茜大介

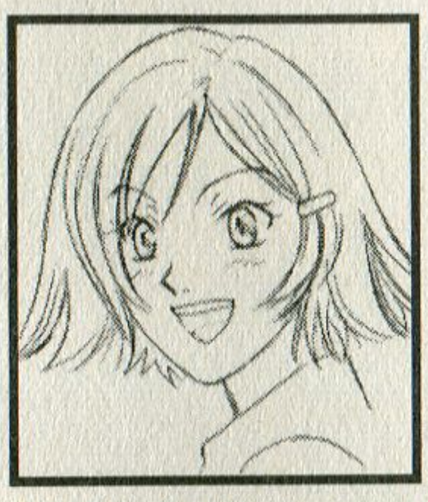
世界を牛耳る芝村一族に恨みを持つ、性格の歪んだ少年というのが彼の設定である。全キャラ中、屈指の美少年であり、女性も含めて有数の脚線美を誇る彼であるが、その性格はねじまがっており、故なく貶められるプレイヤー続出。最初にプレイしたときの印象の悪さは屈指であろう。

【萌えポイント】 復讐のために手段を選ばないと見せつつ、土壇場で裏切られると怒り泣くあたりの弱さ。常にデカイ態度。マザコンが隠せない。などなど、沈着冷静に見えて実は単純で気の荒い熱血漢。そして彼の魅力はなんとかして彼を司令にしたときに発揮される。すさまじくガラの悪い江戸っ子口調での司令っぷりは、まさに一見の価値アリだ。

岩田裕

変人。容姿も服装も動きもすべてが変。彼をラスボスだと信じているプレイヤーは初心者にはいないが、設定を噛み砕いた人では多い。とにかく何が何だかわからないキャラクター。とりあえず、腰の動きに注目しておけば間違いはない。

【萌えポイント】 単なる道化役と見せつつ、世界の核心を握るキャラクターでもある。キャラクターというよりは不思議な物体と言う方がいいような存在感はきわめて独特。何気にディープな女性ファンは彼にハマるという方程式は成り立つような気がするのは気のせいだろうか？　イイ!!　すごくイイ!!



加藤祭

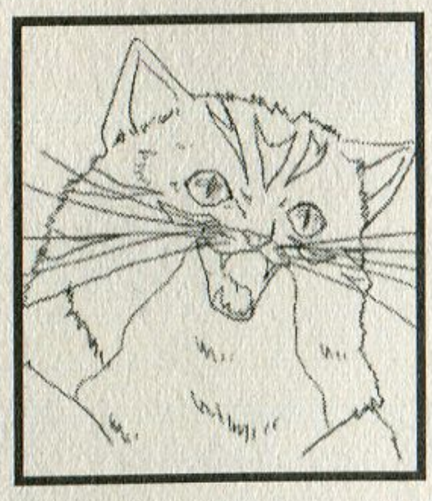
関西弁ユーザーの神経を逆撫でなるような怪しげな関西弁を使う。なにかというと金に結びつけるナニワ金融道なキャラクター設定も、関西人に対する偏見を育てているようにしか思えないが、筆者は関東人なのでどうでもよし。ちなみに書き出しは「みむめも」じゃないらしい。

【萌えポイント】 関西弁で金にもドギツイという面を表に出しつつも、裏にあるとても一途という面がたまらないという人多し。確かにゲーム中でも珍しいくらいの一途なキャラであるがために、落としがいがあるかもしれない。関西人以外は。

石津萌

いつも俯き加減で顔色の悪い娘。言葉もボソボソしゃべりで、同性の間でさぞかしいじめられたのであろうことは想像に難くなく、それが事実というある意味一番重い過去を持つ娘。オカルトに傾倒し、気味の悪い言動を繰り返す一見キショイ娘であるが、その理由を知ってなお、その印象は続くであろうか？

【萌えポイント】 真夜中に笛の音が聞こえたら、彼女の声だと思えばいい。誰よりも人を避ける彼女は、誰よりも一生懸命に小隊のために働いているのだ、誰にも気づかれないほどとてもひそかに。男子プレイヤーが重度にハマると彼女に行きつくらしいという怪説あり。



ブータ

5121小隊の施設に住み込んでいる猫。赤い半纏を着たこの猫は小隊の名物であり、ある意味象徴とも言える存在です。彼もガンパレの重要な登場人物ですし、女性キャラクターでプレイすると告白されたりします。

【萌えポイント】 デカイ雄猫はそれだけで存在感があり、猫好きにはたまらないというのが定説です。ブータの存在は、猫が嫌いな人にはプレイできないのではないかと思うほどキャラの立った猫です。もしかすると、全キャラ中、一番甲斐性のある男かも。

本田先生

サムイギャグやそれで強制的に笑わそうとするのも、マシンガンを乱射するのもかまいません。その紫の髪の毛もべらんめえな口調もいいですし、なにより生徒思いで情熱的な授業も感動しました。でも一言だけ言わせてください。

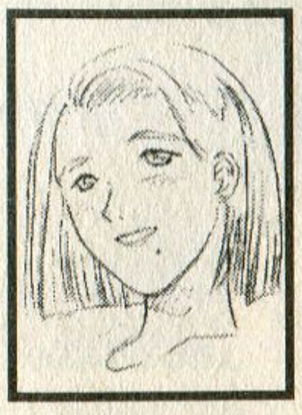
いつもいつもつきまとわないでください。

坂上先生

そのサングラスも太ったところもいつも机にスイカがあるのも、実は二人いたりするのもまったく平気です、ええ、平気ですってば。シリアスでリアリティのある授業は感銘を受けましたし、その後の戦闘でどれだけ役に立ったかわかりません。でも一言だけ言わせてください。

いつもいつも話し掛けないでください。

芳野先生



乱にあって治を説く、国語教師としての責任感、平和を望む態度はとても素敵だと思います。最初にプレイしたとき、案内してくれたのが穏やかで人の好いあなたでよかったと思います。でも一言だけ言わせてください。

いつもいつも仕事してるんですか？

Text by 大澤良貴（フリーライター）

好評
発売中

煩悩…それはロマン系

普通に遊べば普通のゲーム。
しかし「煩悩力」を持って遊べば、友情は愛情へ
ライバルの男たちの台詞にも愛が溢れてくる。
そんな乙女たちの心を刺激してやまないゲームそ
れが煩悩ゲームなのです。

煩悩ゲームの世界

女のコにしか見えないゲームワールド

鈴木純平　著

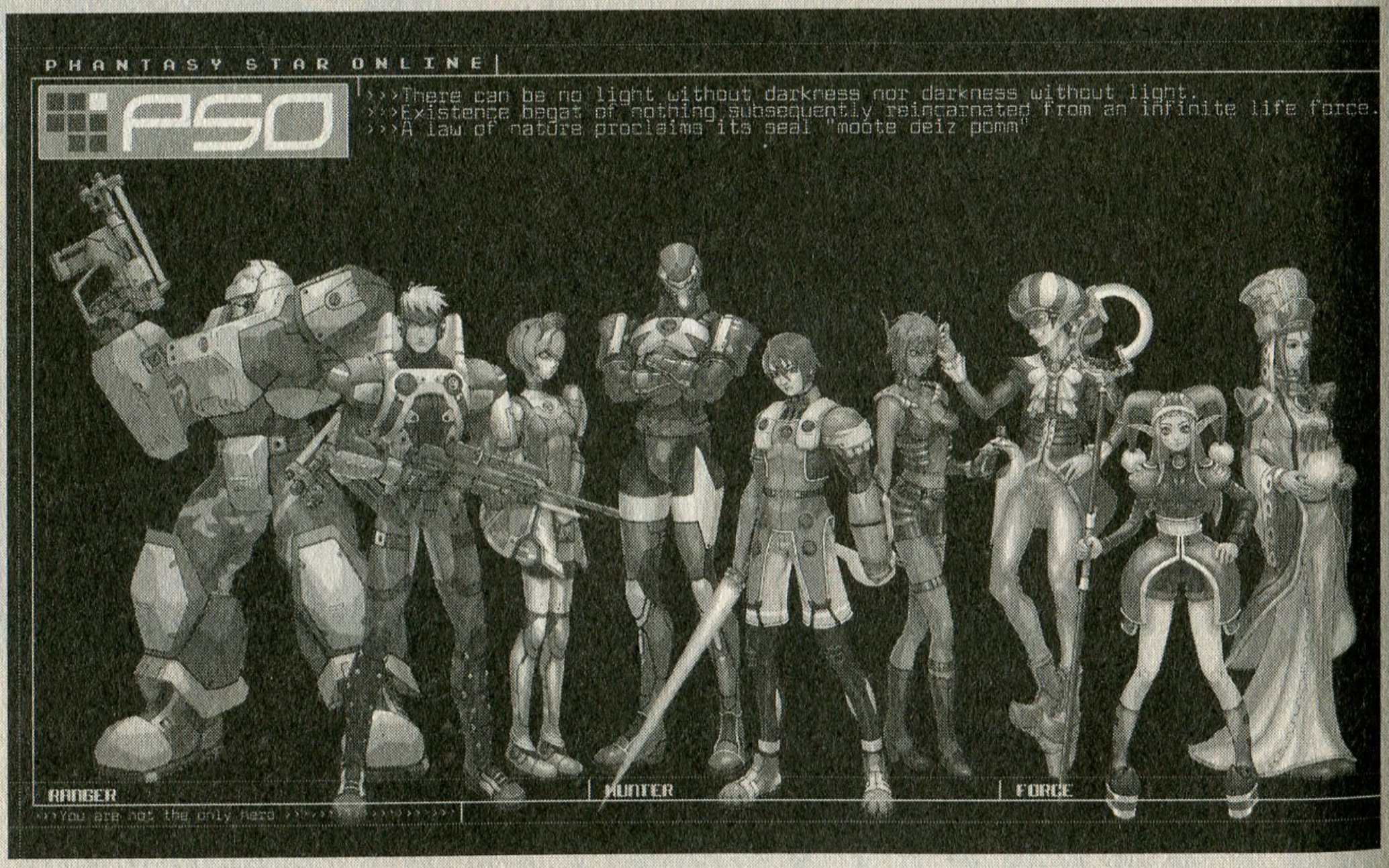
「セフィクラ」「坊総受」「克パオ」…いったいなんだと思う？
ナイスゲームズ誌上で賛否両論ありつつも大問題なコーナーが
いきなり大幅加筆で単行本化！　男のコにはわからない、女のコ
だけにしか見えないゲームの世界を、ここに紹介しましょう。
＜掲載している主なゲーム＞
ファイナルファンタジーⅦ／幻想水滸伝／東京魔人学園
ゼノギアス／ザ・キング・オブ・ファイターズ…他

A5／164ページ／本体価格950円
発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル／販売営業部　TEL.03-3555-3431　FAX.03-3551-1208

制作者インタビュー

ファンタシースターオンライン

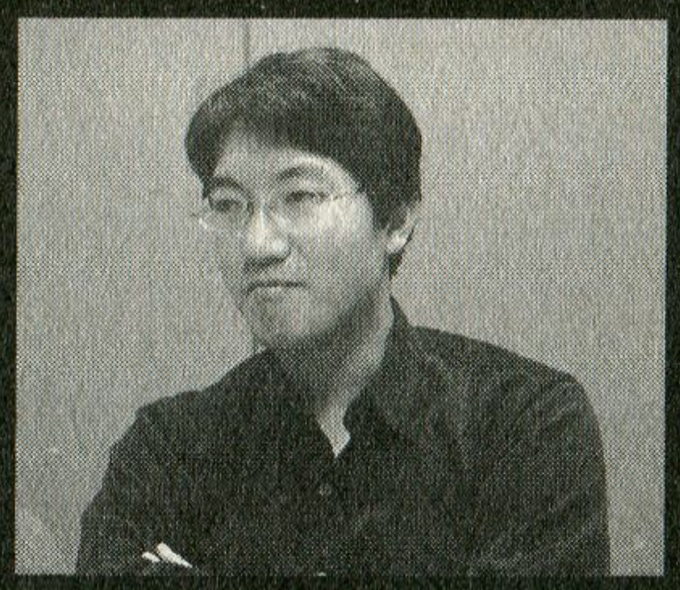
中 裕司 *yuji naka*



© SEGA/SONICTEAM,2000.

『PSO』はトータルバランスに優れるDCだからこそ実現しました

株式会社ソニックチーム
代表取締役社長
中裕司



なかゆうじ
1984年セガ・エンタープライゼス(現セガ)入社。2000年、分社化に伴いソニックチーム代表取締役社長に就任する。セガのコンシューマーハードを黎明期から支えてきたクリエイター。世界一有名なハリネズミ「ソニック」が主人公の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズなど数々のヒット作を作り上げる。

コンシューマー初の本格的ネットワークRPGとなる『PSO』。2000年に間に合うのかという懸念の声も出ていたが、蓋を開けてみると世界中のプレイヤーでサーバーが満員という盛況ぶり。産みの親であり、ソニックチームの牽引役でもある中裕司氏に伺ってみた。

誰が50時間もやるねん!

高い盛り上がりを見せている『PSO』ですが、予想どおりの反応ですか。

――正直なところ、もっと売れてほしいなあと。「もっといけるのかなあ」と踏んでいたのですが、それ以上にネット接続の率がとても高くて驚いています。毎晩2万人ぐらいの人がプレイされていますよ。

2万!

――すごいですよね。最近2万本売れるソフトなんて少ないのに、購入された方の7割が一度は繋いでいるんですよ。コンシューマーでは3割がいいほうで、1、2割が当たり前でした。10万本売れても1、2万人。さらに同時接続になると2、3千まで落ちるんです。『PSO』は現在で18万本ぐらいだと思うんですが10万人が接続しているんですよ。普通、違うゲームをするか、やらない日とかあるじゃないですか。

周りに『PSO』のおかげで生活が大変になっている人がいっぱいいます。

――制作サイドが言うのもなんですけど、2ヶ月経ってるし、絶対飽きるんじゃないかなあ(笑)。『DQⅦ』で堀井さんが「50時間遊べます」とコメントされていて、「だれが50時間もやるねん」と思ったんですが、『PSO』でユーザーに聞くと、100はざらで200、300時間がいっぱいで、こっちが驚くほどのプレイ時間。今までのゲームはユーザーが遊んでいるのがわからないじゃないですか。

逆に驚いている状況だというわけですか?

――すごい驚いています。売り上げ的にはそうでもないけど、ネット的に見た接続率と遊ばれ方にびっくりしますよ。

注1　『PSO』では難易度が3タイプに分けられる。難易度が上がるほど敵が強くなり、レアアイテムが出やすい。

一本のゲームをどれだけ遊ぶか考えてパロメーターやレベルの上がり方を決めるんですけど、1日2、3時間やるとして30日間だと100時間！　こんなにやるわけない。ちょっとバランスを変えなきゃなんて話してましたから。開発途中に長い間遊べないので感覚的にそういう作り方しかできないじゃないですか。実際テストでずっとやっている人間もいるんだけど、そういうユーザーの感覚的な部分はわからない。まあ1ヶ月でレベル100が出てきてもいいかなと思っていたら、1週間～2週間でベリーハード（注1）がいる。

お正月にはレベル100のキャラがいっぱいいました。

――みんな、お正月なのにどこにもいかない人ばっかり（笑）。「こんなの誰もやらないよ、どうする？」と議論がある中、最後の部分でプレイ時間がかかるようにちょっとバランスを調整したんですけどね。でもレベル100なんか珍しくなくて、みんな「足りない」とか「100で止めるな」って言いだすし、今までのゲームにはなかった意見ですよ。

ソニックチームの苦悩

サーバーの設置には苦心されたと思うんですが。

――どれだけサーバーを用意すればいいのかってずっと考えていました。4万人分ぐらい用意したんですけど「多すぎる」って言われていて。でもわからないじゃないですか。今まで誰もやったことがないし。スカスカだったらどうしようと思っていたんですが、サーバーはいっぱいいっぱい。ここまでブレイクするとは予想していませんでしたね。課金したらガクッと落ちるだろうな、無料期間で100時間もやっていれば大満足だろうと思っていました。ところが課金の日が過ぎても接続率が落ちない。むしろ上がっている。ISAOさんにサーバーを増やしてもらいましたけど、それでもいっぱい。次はどうしようか、そんな相談もしていましたね。

発売日はどんな状況でしたか。

――発売初日、あまりのアクセス数でサーバーがハード的にクラッシュしているんですよ。朝8時までかかり、やっと直して動いたという時に秋葉原のソニックチームファン感謝祭をやっていたんです。ステージでデモをするのに「大丈夫かな」とか「ホントに動くのかな」と裏でドキドキしていました。とにかく大変。イベント後もみんな会社に戻りましたしね。反応を見にいくつもりがぜんぜんそれどころじゃない（笑）。トライアル版をやっていたんでけっこうわかってはいたんですけど。

トライアル版では多くの意見が寄せられたんですか？

――良かったですよ。沢山の細かい報告をできるかぎり反映させましたから。あれをやっていないともっとトラブルがあったでしょうね。通常、PCのネットゲームだと発売されてからもトライアル版と変わりなく散々だったり、パッチの追加を3ヶ月から半年かけてまともになるというケースもあるのに、それをトライアルだけで調整しました。1月の頭ぐらいがいちばん胃が痛かったですね。少なくとも2つ大きなバグがあってそれがなければ、もうちょっと良かったのかも。それも出る人と出ない人がいるからね。

プロバイダーさんによるのか、その人の遊び方によるのかいろいろ原因はあるんですけど。

ロストについては?

――ほとんど怒っている理由はアイテムですよね。ハングアップしたらアイテムが消えることについては議論があったんですよ。結局消えても1つのエピソードになるだろうと。「これはこういうゲームなんだ、出してしまおう」って方向に。たぶん1万人に1人は消えるだろうと思っていたんですよ。消えたら消えたでレベルはそのままなのでなんとか復活できるんじゃないでしょうか。ノーマルはきついけど、ハード、ベリーハードぐらいになるとすぐ復活できると思います。ほかのプレイヤーから前より強力な武器をもらえたりするし。

それがまたコミュニケーションになるんですよね。

――僕は「このままでいいのか」と最後の最後まで議論していたんですけど。

ユーザーのケアも必要になってくると思うのですが?

――難しいですね。そもそもメンテナンスフリーにしない限り、コンシューマーではできない。ユーザーに金銭面の負担もかかるし。ロストして怒っているユーザーがいっぱいいるけど、ロストしながらもそれをきっと楽しんでいるんじゃないかとも思うんです。今までのネットゲームは怒っている人がいても言語が違うぶん伝えられないのがほとんどなわけです。今度は日本語で言えるぶん、あらゆるところで苦情が言える。何かを僕らがひとつすることで喜ぶ人もいるんですけど、それ以上に苦情がでる。とてもリアクションがしにくいです。

ソニックチームのサイトを見るとわかりますよね。

――年齢層が幅広いからかもしれないです。小、中学生がけっこういるんですよ。もっと大学生とか社会人しかやらないと思っていたんですけど。BBSのたった1人の文句でも10万人が見ますよね。1人の書き込みでみんながそういう気がしてくる。それを削除したら削除したでそれに意見が出てくる。今回ほど、ゲームを出して胸が苦しくなったことはないですね。でもうれしいこともあったりするんですよ。のすごい量のメールが来るんですね。一週間見ないと未読が2、3千通になっていて困ります。

ひとつひとつ見ているんですか?

――全部見ています。先週見ていないおかげで2千通ぐらい貯まっています。尋常じゃないですよ。ソニックチーム宛てのメールなんですが、『PSO』発売後は特に多い。苦情もものすごいんだけど(笑)。いくつも受け付けているおかげですごい数。BBSの流れも早い。もちろん担当が目を通してますよ。

『PSO』に対するほかのクリエイターさんの意見はどうでしょう。参考にされてしまうのではないでしょうか。

――「よくこの時期に出せたね」と言われます。えーネットゲームが続いていくならどんどん参考にしてほしいですね。最初を作り出すのは僕自身好きなんで。でも次を作るのは嫌いなんですよ。セガって最初がすごくて次がパッとしないんですよね。僕もちゃんと作ればいいんですけど。

注2　『ファンタシースター』はもちろん、『魔法騎士レイアース』『エターナルアルカディア』の開発に携わったクリエイター。
注3　『ファンタシースターⅡ』に登場するヒロイン。『PSO』のオンラインでは、ユーザーが作ったネイが多数目撃できる。
注4　一作目『ファンタシースター』の女主人公

『ファンタシースター』の世界がテーマになった経緯は？

――SFのRPGがあまりないじゃないですか。『ファンタシースター』がその代表的なものだと思うんです。一作、二作は全部僕一人でプログラムを組んでいますからね。思い入れがあるんです。あの頃そういうのを作りたくて、先に3Dダンジョンだけ作りましたし。海外で『ファンタシースター』は『ドラクエ』よりも、売れましたからね。海外ユーザーや雑誌の取材で、「もう作らないのか」って10年間言われ続けていましたよ。それでネットワークRPGを作るんだったら『ファンタシースター』だなとずっと思っていました。DCにモデムを付けたことがきっかけになって、どんなネットゲームを作ろうかと考えて、これなら売れるものができそうだと確信したときに、じゃあ『ファンタシースター』でやろうとプロジェクトをスタートさせたわけです。まだ仮称となっていましたけどほぼ決定でしたね。

他の候補はなかったんですね。

――ないですね。勝手に僕が決めたようなものですけど。「もう決めたから」って。小玉理恵子（注2）っているんですが、一作目を一緒にやった人間なんですね。とりあえず作るからなと一言ことわりました。

今でもファンがいますよね、特にネイ（注3）。

――いますよ～。小学生の時に遊んだ人がそのまま。13年前ですかね。歳を感じますよ。ほぼすべてに近いジャンルを作ってきたなあ。よく「アクションしか」って思われるんですよ。

yuji naka

中さんといえば「ソニック」のイメージがありますから。

――いろんなものを作っているんだけどな。25本ぐらい作っていますからね。まあ『ソニック』がいちばん売れたかな。本当は『PSO』がもっと伸びてほしいんだけど。でも今の状況を見ると恐いから、「こんなもんかなあ」という気もします。

アメリカ、ヨーロッパでも発売されて全世界レベルのネットゲームになりますが海外での反応は？

――日本と変わらないですね。そうそう、コアなファンもいますよ。発売日はアメリカにいたんですけど、昼ぐらいにショップへ行ったら、「昨日売り切れた」って言うんですよ。発売日より前に。アジアもすごいですよ。ネットワークは口コミ効果がすごい広がりを見せるんで、まだまだこれからかも知れません。

ボツになった要素はありますか？

――当初はキャラがもう少しいたんですよ。全種族男女ともいましたので。スケジュール的に全然ムリでした。でも3月発売だったからもしかして作れたかも。

今より多かったんですか！

――全て違うキャラになってくれたらと思って予定していました。「アリサ（注4）を作りたくても作れないじゃないか」そういう熱い意見もありますね。そうだよなあ（笑）。あとオークションみたいなシステムやユーザーの検索システムは泣く泣く落としてしまった。最初は1つのダンジョンで終わりっていう規模で作っていたんですよ。広ければ広いほど自分以外のプレイヤーと会わなくなってしまうし。ネットゲームが初めての人も多いから狭くしておかないと迷子になるし。いざできてしまうとけっこうなボリュームになりましたね。

21世紀の遊びを作れればいいなと思っています。

正直もう半年ほしかった。これから面白くなるところかも。

ユーザーにしてみればちょっと残念ですね。

――でもキリがないですよ。「このゲーム、面白いのかな」と思い始めていましたし。よくこういう状況に陥るんですよ。ずっと同じ画面を見ていると感覚が麻痺してくる。どんなにすごいゲームでも普通になるじゃないですか。1年前から見ていますからね。でも、かなり細かいところまで作りきれたと思います。最高レベルでしょう。キャラが9人になったのもベストな選択だと思う。どんなゲームでも境界線を引けなくて作り続けてしまう人がいるんですけど、結局面白いところを作れなかったりする。人間の欲求なんて尽きないから。

時期的な演出はソニックチームらしいですよね。バレンタインは熱かったです。

――チーム名がみんな「バレンタイン」になっていて(笑)。「ネットワークだなあ」って感じがしますよね。昔、『クリスマスナイツ』を作った時、SSのタイマーを使った仕掛けを入れていたんですが、今回もその瞬間をみんなで共有できて楽しめればなあと思って。

2人だけのパーティーを作っている人もいました

――なんか「チクショー」ってかんじですよね(笑)。カウントダウンも作りたかったんだけど。12月に間に合うかどうかギリギリでしたから。

見えてきた次の世界

『PSO』で苦労されたポイントは?

――今回はこんなに多くプロバイダーがあるのかって思いました。メジャーじゃなくてマイナーなところが多い。びっくりしますよ。みんなは大手を使いたいと思わないのかな。マイナーなプロバイダーは回線が細いからきっと辛いですよ。対応してもらうためにこちらからプロバイダーに電話するんですよ。日本中というか世界中のネットワークサービスに設定上で障害になっている部分を直してもらいました。これは『チューチューロケット』からやっているんですが「おたく、動きませんよ」って。180ぐらいあるケーブル会社もほとんど。PCだったらボードメーカーがドライバー、マイクロソフトがパッチを出してくれるんでしょうけどDCはないですからね。それをこちらで全部やる。「よく動いている」といえる状態にするまで大変だった。

ネットワーク面もカバーしなければならないんですね。

――みんなウインドウズが遅いっていうけど、マイクロソフトは偉いですよ。おかげでネット関連が機能しますからね。DCだとベースから考えることになる。下の層まで全部作り上げないといけない。ウインドウズCEがDCに載っているんですけど、それを使えばもう少し楽だったんですけどね。でもスピードが全然追いついてこないんですよ。よく「PC版は?」って言われるんですがムリですね。きっと動かない。かなりのハイスペックでもきついな～。高性能なグラフィックボードとペンティアム4の1・5ギガとかで、単純なポリゴ

注5　FastEthernetと呼ばれている100Mビット／秒のLAN規格

ンにベターとしたテクスチャー発だけでいいなら動くかな？

もしかしたらPC版リリースの可能性も？

――『PSO』はコンシューマーのRPGとして残ったほうがいいのかなあと。話はあるんですけどね。日本でこんなにブレイクしているんだし、何とかならないのかと。DCが生産中止するって発表しているおかげで次はどこに載せるんだって。

PS2はどうでしょう。

――実際、PS2で動くかというと、まず、グラフィックがムリですね。ネットワークで繋ぎながら動かすというとかなり厳しい。高性能なハードだから動きそうな気がするじゃないですか。そういう意味ではDCってトータルバランスに優れているんですね。2年ぐらい経っているからやっとできたっていうのもあるんですけど。ネットワークの整備から全てトータル的に考えてみてうまくこなれた。他社のハードはまだこなれてこない。ネットワークの面ではPS2だって、まだですよ。モデムを買ってまでというとユーザーさんには負荷が大きくて広まらないですよね。今までゲーム1本買って1割、2割しか繋がなかったんですよ。モデムが付いているにもかかわらずです。こう思うとモデムを買ってまでネットゲームを遊ぶかってなるとまひとつでしょう。セガは5年前からDCにモデムを付けるか付けないか、ネットゲームはどうなるかと議論を続けてきました。電話代、プロバイダ料金、ネット課金、こんなにいくつも障壁があったらさらにモデムを買ってまではやらないだろう、モジュラーケーブルを自分の部屋までひっぱったら、怒られるんじゃないかなど否定的な意見がいっぱいあった。それを少しずつクリアしてほしくて、モデムも付けましたし、電話代だけのネット無料サービスをやってたし。これは他のハードウェアが抱える問題じゃないですか。Xboxは100BASE(注5)ですよね。繋げられる人ってけっこう少ないですよね。僕はパソコンを何台も買い換えましたけど、HUBとかルーターまであるかというとないですよ。ISDNじゃないし、普通の電話線のままですよ。僕がないんですから。一般の人はもっと少ないと思う。ネットワークを意識したDCだからこそできた『PSO』なんですよ。

DCユーザーにとって心強い言葉ですね

――DC以外の開発機材も全部あるので見ていますけど、動くかもしれないけどちょっとな～というのが素直な感想です。やりようにもよるけど。PS2が発売された頃は「いいかも～」と思ったんですが、次の日ぐらいから興味なくなりましたね。発売日から2、3日は電源入れたんですが…。

これからのネットゲームはどうなるんでしょうか。

――『PSO』の後、当分ネットゲームがなくなるかもしれない。「『FF』がでたら普及する」「ゲームソフトにモデムが入っている」といろいろ聞くけど、まだまだでしょうね。もしかしたら今年は1本も出てこない気もしますね。じゃあ来年はというとDCはどうなっているんでしょう。これだけ今の時代に合ったハードにも関わらず、もったないですね。

続編の話は。

――話だけはいっぱいありますよ。今回ほど発売後すぐに『2』を切望されているのはないかもしれない。

yuji naka

「よく動いているな」という状態にするまで大変だった。

キャラの追加は可能ですか?

――アペンドですよね。アペンドを作ったとして『PSO』で遊ぶんだったら大丈夫ですよ。でも新しい機能は無理かなあ。プログラムもダウンロードできませんし、データも全然追加できない。『PSO2』にしちゃって新しいロビーやダンジョンにしちゃったほうがいいのかも、そうしたらかなり作りこまないといけませんね。どうしよう。最終的には僕が決めるんですけど。やっぱり新しいダンジョンやアイテムがほしいですよね。1つのダンジョンを作るのに3、4ヵ月かかるんですよ。まあアペンドを出すとしたら夏ぐらいですね。でもそんなかかっていいのかな~。もしかしたら『2』を作ったほうがいいのかも。

ユーザーは欲張りですよ。

――うーん。悩ましいですね(笑)。年末ぐらいに『2』か先にアペンドか。DCが生産中止って発表されていますが僕らの中ではまだいっぱいいっぱいで作っていますからね。どこかで発表するかもしれないです。でも続編ものってダメなんじゃないかなと思うんですよね。もしかしたらずっとアペンドを作っている方がいいのかも。『エバークエスト』がそうじゃないですか。無限にバージョンアップを繰り返している。でもユーザーはついていってますよね。あいう風にできればなあ。でもそうなると新しいゲームが作れないじゃないですか。毎年のように新しいものを作っていきたいんですよ。

目まぐるしく変化していくゲーム業界の中で、ソニックチームとしてのこれからの展開は。

――21世紀になったのにどこも変わってないってみんな思っていますよね。子供の頃、「どうなるのかな」と21世紀に憧れたじゃないですか。エアカーがチューブの中を走っているのかなって。エアカーというのは手塚治虫さんが描いていたと思うんですが、僕らももっともっと次の未来を描いてあげなくちゃいけない。エアカーって車が元になってるけど、車は実用化するために誕生したんじゃないでしょ。走ることがとても楽しいからという遊びから生まれたんだと思うんです。飛行機もライト兄弟が飛びたくて飛んだんですよ。移動手段じゃなくて、遊びですよね。エアカーが実現するかどうか別にしても、次の未来は遊びの分野から先に進んでいきますよ。セガは新しい遊びや次の遊びを生み出すのが得意だから、21世紀の遊びを作れればいいなと思っています。エアカーみたいに21世紀らしいものをね。DC生産中止となりましたけれど、ある意味、次のステップを踏むためのチャンスかもしれないので、面白いことをやろうと考えています。SS、MDは寂しく終わりましたけど、今回は華々しく終わるんじゃないでしょうか。DCユーザーはみんな、悲しいってへコんでいましたよね。僕なんかもっとへコみましたよ。セガが83年に初めてコンシューマーハードSG1000を発売したのですが、僕は84年4月入社で1年も差がない。それで17年間ずっとコンシューマーハードを育ててきました。今回の話もかなり泣けましたね。でも、時代がそう選択させたのかもしれない。21世紀はプラットフォームの時代じゃないのかも。ゲ

ームがつまらなくなってきたし、ゲーム業界が大きな一歩を踏み出さなければならない時期だと思いますよ。もしかしたらもっと面白いことをセガがやるかもしれませんね。DCを撤退してもつまんない会社になんてならないですから。今までどおりハチャメチャなことをする会社でありたいなと思ってます。その面白さの中心となっていければいいですね。

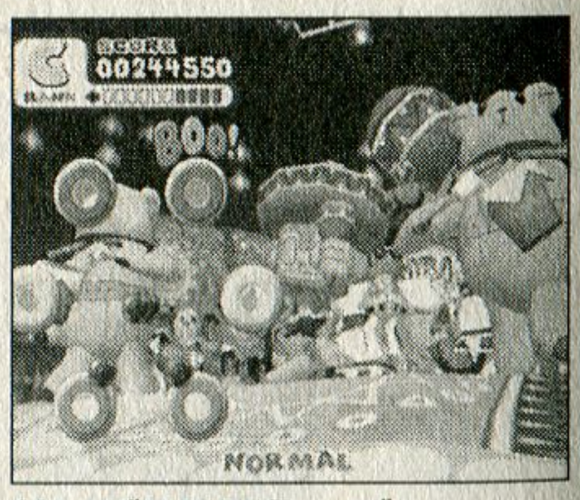
インタビューが終わって…

昨年の秋葉原で行われたソニックチーム感謝祭で中氏の「丸いのが転がるゲームに夢中です」というコメントが強く印象に残っていた。そのゲームとは『コロコロカービィ』のことであるが、中氏は久しぶりにエンディングまでプレイしたゲームだという。それを今回のインタビューで話すと「傾きを察知するセンサーをコントローラーに組みこみ、ナイツ（SS）の続編を作る予定だった」と教えてくれた。センサーのバランス調整に苦心したそうで、紆余曲折あり、開発中止なったとも。そうしたハード面や開発サイドの話題になるとインタビューよりもさらに熱がこもるように感じられた。昔とは大きくポジションが変わってしまった中氏だが、やはりクリエイターという気概が強いのである。

弊誌の後もインタビューが待ちうけていた多忙な中氏。最後に「いちおう自分のキャラを作ってあるんです」と一言。もしかしたら彼が作り出した世界で「NAKA」というハンターに出会えるかもしれない。

yuji naka

【ソニックチーム代表作】



サンバDEアミーゴ

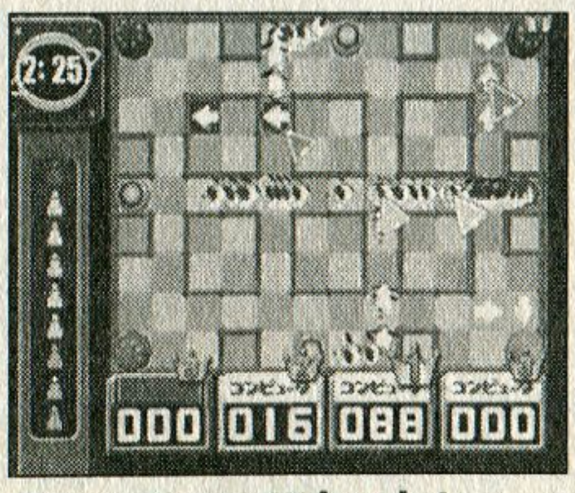
DC（2000年4月27日）
ラテンミュージックに合わせ、マラカスコントローラーを振るリズムアクションゲーム。オリジナルの業務用が忠実に移殖されていて、後には『Ver.2000』も登場した。

NiGHTS（ナイツ）

SS（1996年7月5日）
サターンオリジナルのアクションゲーム。主人公ナイツと同化（デュアライズ）し、夢世界の危機を救うため戦う。夢の世界を自由に飛びまわるという爽快感が特徴的。

ソニックアドベンチャー

DC（1998年12月23日）
看板キャラクター「ソニック」が活躍するハイスピードな3Dアクションゲーム。フルポリゴンで構成されたグラフィックにより、よりリアルなスピード感が体験できた。



チューチューロケット！

DC（1999年11月11日）
ネコからネズミたちを救出するパズルゲーム。4人まで対戦でき、インターネットを介してのネットワーク対戦も楽しめる。ルールは簡単だが奥の深いパズル性を持つ。

セガは倒れたままだった

5号の読者コーナーで「今号限りかしらねぇ…」と言われつつも、しぶとく生き残った当コーナー。担当者が当局に逮捕されるまでは続くぞ。

さて、そんなことはどうでもいいとして、今日は同志諸君に悲しい報告をしなければならない。すでに知っていることだろうが…数多くのイカれゲームを輩出し、我々レジスタンスに大きな影響を与えたセガが、家庭用ゲーム機事業から完全撤退してしまったのだ！

1月24日にマスコミ各社

なぜかしら悲しくなって空を見上げてしまう人のための4ページ

GAME RESISTANCE

ゲーム・レジスタンス

Mission.3

我が愛と共に死す！ ドリィィィムキャスト編

夢は潰えた。セガ、DC生産中止。そして家庭用ハード事業からの撤退…一部のセガファンのみならず、すべてのイカれゲー愛好家たちが悲しみに沈んだ。この感情は何なんだ？　我々にとってそんなにセガハードが重要だったのか!?

Text by　原田勝彦（無職）

の一斉報道、そして31日にセガからの正式発表があり、我々はドリームキャストの敗北を知った。おお、わが神よ、なぜDCをお見捨てになるのですか！

…あれから時がすぎた。この本が出る頃には、DC本体が9900円の処分価格で販売され、セガのGBA用ソフト『チューチューロケット！』が市場に出回っていることだろう。多くのゲームファンにとって、この事件は「過去の出来事」となったはずだ。

だが、ゲームレジスタンスではあえて、その過去の出来事にこだわってみ

よう。つーか、ちょっと腹割って話そうじゃないか。いいからお前も飲め！　酒でも飲んでなきゃやってらんねえよ!!

この悲しみはどこから来るんだ？

ある意味、セガがDCを捨てることは必然であり、この報道も予定調和に満ちたものであった。DCが儲かっていないのは誰の目にも明らかであり、しかも将来的にDCがシェアを握れる根拠などどこにもなかった。健全な企業であれば、中止して当然の事業である。情報収集力に長けた同志諸君なら、2000年の秋から年末時点ですでに「セガがDCから手を引く」という情報を掴んでいただろうと思う。すべては予定されていたことだったのだ。

にも関わらず、我々はこの報道にうろたえ、狼狽してしまった。ある者は涙を流し、ある者は羽田に向かい、ただ黙って敬礼した。中には切腹して後を追う者、自衛隊駐屯地に乗り込んで決起を促す者までいたという(いねぇよ)。

だが、ちょっと待て。一体何が敗北なのか？　我々はなぜ悲しんでいるのか？

いわゆるセガ信者―セガと共に生き、セガと共に死すセガ原理主義者たちが、DC撤退にショックを受けるのはわかる。セガハードによって支配される未来を望む彼らにとって、DC撤退は敗北以外の何物でもない。

だが、我々ゲームレジスタンスは、「愉快な破壊ゲームで遊べればハードはどーでもEー」という適当な信念の元に生きているはずである(このコーナーは機種とか関係ないからね)。このDC撤退劇に対して悲しむどころか、むしろいろんな機種でセガゲーができると喜んでもいいはずだ。

それに、セガのアーケード事業は黒字が出ており、「アーケードでドすげえゲームを出す→家庭用に移植」という黄金パターンには、何の変化もないものと思われる。セガという会社が滅びたわけではないのだから、悲しみに暮れる必要などどこにもないはずだ。

しかし…ことはそう単純じゃない。単純じゃないんだよ！　オラもっと飲め！　ボトル追加だ!!

DCが死んでもまだ終わらんぞ！

正直に言おう。俺はサターン後期からは、セガハードなんてどうでもいいやと思ってた。だけど、失ってみてからわかったよ…セガハードの大切さが…。

セガハードは2番手、3番手であるがゆえに、最大勢力に対するカウンターカルチャーという役割を担っていた。メジャーハードでゲームを出す場合、子供向け、ライトユーザー向けといった意識が働いてしまう。商業主義や大作主義が悪いとは言わないが、それ以外のものを受け入れない空気ができあがってしまうのだ。

そこで、作り手がメジャーを意識せずにゲームを作れる第2の市場、第2の文化が必要となるのだが…セガハードこそがまさしくそれだったのだ！　実際、MDだから、SSだから、DCだからこそ出たゲームもたくさんある(サードパーティ作品含む)。マイナーで不道徳で破壊的なソフトが大好きな我々にとって、セガハードは必要不可欠だったわけだ。

理想を言えば、DCには「ニッチ向け、実験的作品でもある程度採算の取れるマニアハード」として生き続けてほしかったのだが…要するに、1番手以外は商売にならないんだってさ！　あーあ、なんか現実を見せつけられちゃったね。ショックでけー。

まあ、それももう過ぎたことだ…未来に目を向けようじゃないか。我々は断固として、破壊・暴走・飛行・殺戮ゲームを普及させていかねばならんのだ！　そのために我々がなすべきことは二つ。まずは、これまで買い逃していたDCソフトの保護。そして、今後PS2などで発売されるイカれゲームたちを、惜しみなく支援することである。DCが死んでもレジスタンス活動は続く！　俺たちのドリィィムはまだ終わらんぞ!!

街中滑走!

トーキョーの街を走り回る悪ガキどもは、ケーサツなんかに捕まりやしないぜ!

ジェットセットラジオ

今こそ「買い」のタイトル

今、DCソフトが安い! 秋葉のショップや都心の量販店でもアホみたいに安い! たぶん地方でも投げ売られてるんじゃないかと思う。そりゃ、あれだけ大々的に撤退報道されたら、一般ユーザーや小売店の間で「売り」の気配が広まるのも当然だ。

だが、そんな状況だからこそ、我々は「買い」に走る! なんせ名作駄作関係なしに、流通在庫の多い順に安くなってるからねぇ。もはやこれは「買い物」ではない。「狩り」だ! 今こそ、気になってたけど買わなかったソフトを狩り尽くす時っ…!!

というわけで、真っ先に狩るべきソフト『ジェットセットラジオ』を紹介しよう。専門誌上ではそれなりに露出が多かったが、どういうわけか10万本も売れてなかったりするタイトルである。

ちょっと正直になろうぜ。本当は『ジェットセットラジオ』が気になってたでしょ? どんなゲームなのかと思ってたでしょ? でも「難しいらしい」という噂だけで買い控えたりしてたでしょ? …この大馬鹿者がっ!! 母親の入院費や妹の給食費をくすねてでも買ってこい!

グラインドの嵐

東京みたいな架空の都市「トーキョー」では、オーバードライブ磁気モーター式スケートを履いた悪ガキどもがチームを組んで、スプレー缶片手に街中をグラフィティで埋め尽くしている。この悪ガキの一員となって、ストリートに落書きしまくるのが『ジェットセットラジオ』だ。ケーサツどもに中指立てつつ、壁から壁、屋根から屋根へと飛びまわれ!

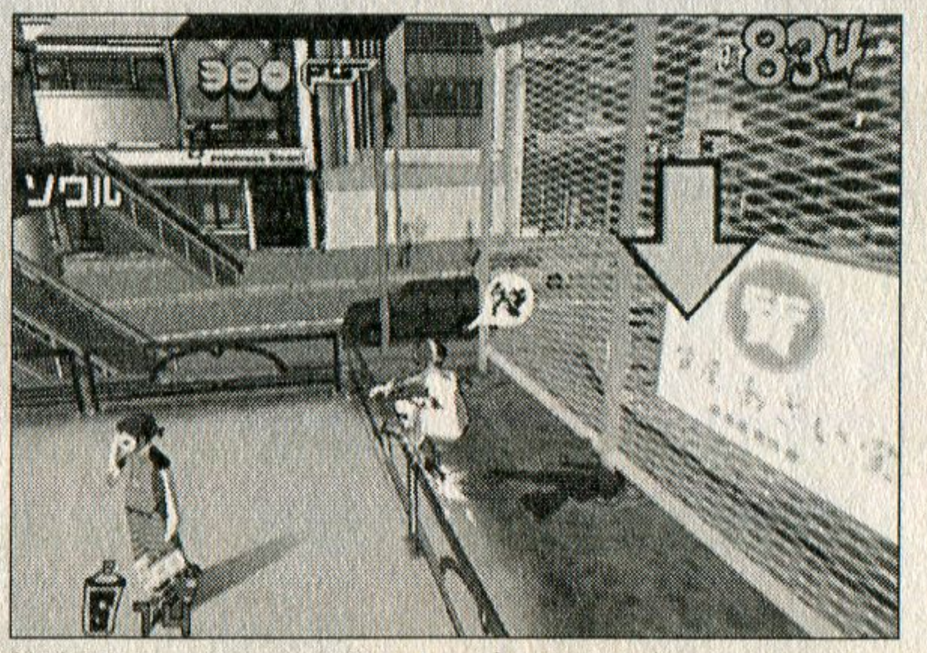
要は渋谷や下町をスケートで滑るという3Dアクションなのだが、確かに評判通り難しい。ガードレールや電線の上を滑走する「グラインド」という技があるのだが、これができない。レールからレールにジャンプなんて、できるわけねーだろうが! と悪態をつきたくなるくらいできない。

だが待て。そこで投げるな。自転車だって、乗れるようになるまでは苦労しただろう。でも一度乗れるようになったら、あとは気持ち良く走り回れたはずだ!

『ジェットセットラジオ』の評価が割れるのは、実にこの一点にある。自在にグラインドできるようになれば、『マリオ64』や『トゥームレイダー』を越える3Dアクションの傑作となるのだが、できなきゃク○ゲーと言われてもしょうがない。これまかりは個人の資質というのもあるので、どうしようもない部分ではあるのだが…。

でもほら、今安いから。

買わずに後悔するよりも、買ってから後悔すべし。「俺ってグラインドストーマー!」ってほどに乗りこなせれば、絶対に価格以上の価値があるぞ。後先考えず買え! ついでにDCダイレクト専売の『デ・ラ・ジェットセットラジオ』まで買うと男らしくて吉。



箱庭型3Dアクションでは、トップクラスの楽しさ。ケーサツどもを振り切って、グラフィティを描け!

機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：ACT　発売日：00・6・29　価格：5800円

爆弾刑事！

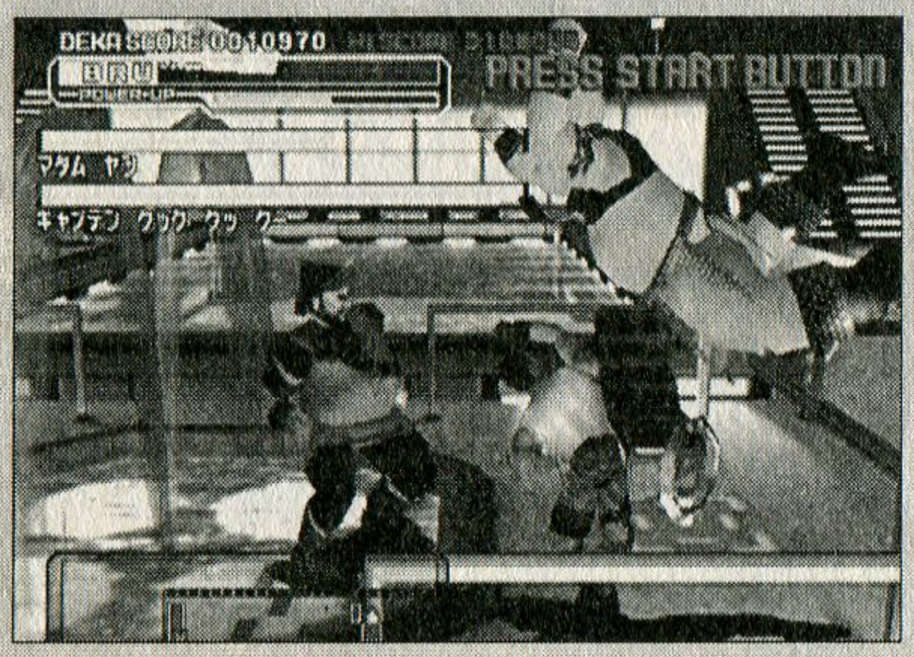
カリブの海賊に対艦ミサイル！全身兵器のアイツが帰ってきた!!

ダイナマイト刑事2

この味こそセガ

私見ではあるが、90年代で最も「セガらしい」ゲームは『ダイナマイト刑事』及び『ダイナマイト刑事2』であると思う。

だいたいよー、セガもセガファンもなんか勘違いしてない？　カッコよくてクールなのが「セガらしさ」だとか、なんかそんな感じでさー。まあ対外的にはそういうことにしといてもいいんだけど、本当は違うだろ？　こんなことを言うと怒る人もいるかもしれないけど、セガってすげーダサいの。外部のセンスを取り入れたり、必死にカッコよくなろうと足掻いてるんだけど、本質的にダサい。



昨今では珍しい、筋肉が殴るだけのゲーム。女性キャラも全然女っぽくなくて何というかこう…セガ最高。

で、そのダサいところが、カッコいいところなわけ。わかってもらえるかな…泥臭くて、不器用で、カッコ悪い男がカッコいいというハードボイルド。たぶん、読者の9割は理解できないだろうと思うが、『ダイナマイト刑事2』をやればわかる。きっとわかる。

暴走の果てに至る境地

『ダイナマイト刑事』の海外名は『ダイ・ハード・アーケード』。要は映画「ダイ・ハード」のゲーム化というわけである。しかも、日本の開発者がアメリカに渡って作ったらしい。ちょっとカッコよさそうじゃーん。セガってば超ＣＯＯＬじゃーん。

でも、完成してみたら「筋肉バカが殴って撃って突き進むバカゲー」と化していた。刑事が殴る！　デッキブラシで殴る！　置き時計で殴る！　更にコショウを振りかけて攻撃！　ただのバカじゃーん。しかも日本名『ダイナマイト刑事』。救えないダサさだ。

『2』だって同じ。カリブの海賊たちに占拠された客船内から、大統領令嬢を救い出せ！　刑事が銃を撃ってマシンガンを撃って対戦車ライフルを撃つ！　フランスパンで殴りマグロで殴り寿司を敵に投げつける！　そしてカニを背負ったカニ男とカメを背負ったカメ男に殴る蹴るの暴行！　大ダコも殴る！　しまいにゃ対艦ミサイルでキノコ雲がドッカーン!!

だ・か・ら、これじゃただのバカじゃーん。救えない。開発者が暴走に暴走を繰り返した結果、途方もないバカさとダサさを身につけたゲームになってしまった。

でも…ダサいんだけど、ゲームとしてはとてもよくできてるのだ。単なる大味なパンチ連打ゲームと思わせておいて、実はステップやダッシュを駆使しないとワンコインクリアできない微妙なゲームバランス。連続技も多彩で、掴みからの12連続関節技コンボなんてものまである。あれだけバカをやっておきながら、中身は真摯なまでにゲームしているとは…。

これがセガらしさなんだよ！　全然ファッショナブルじゃないし、暴走ばかりしてるけど、ゲームにかけては妥協しない。すごいぜ、あんたらカッコよすぎ。これからが大変だろうと思うが、このセガらしさを失わず己の道を突き進んでくれ！　セガ万歳!!

機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：ACT　発売日：99・5・27　価格：5800円

絶賛発売中

美食倶楽部バカゲー専科2

そろそろ、本当のバカゲーの話をしようか。

あの「美食倶楽部バカゲー専科」の続編が、2年間の沈黙を破ってついに登場！　ポエムシステム搭載の『レーシングラグーン』、バカ殺戮ゲーム「カーマゲドン」、70億円の打ち切りマンガ『シェンムー　第一章横須賀』、豪華スタッフで豪華に肩透かし『エアーズアドベンチャー』…etc。『ユーズド・ゲームズ』初期の連載も収録した、お徳な1冊!!

2年前に笑いと感動を生んだ、
元祖「美食倶楽部バカゲー専科」も
増刷しました!!
こちらもよろしく!

B6版／196ページ／本体価格980円
発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル／販売営業部　TEL.03-3555-3431　FAX.03-3551-1208

海の向こうの新世界

洋ゲー・きらめきの桃源郷

『ドラッケン』から始まった(たぶん)洋ゲーブーム。
地球の裏側からやって来た洋ゲーは強烈なカルチャーでゲーム大国日本を飲み込み、多大な影響をもたらした。そして狂喜や嘆嗟するユーザーの頭に洋ゲー魂が焼印のごとくインプットされていくのだった。
時は過ぎ、錆びてしまったナイフのように洋ゲーは輝きを失った。
もはや熱の冷めたユーザーには洋ゲーという言葉にはなんの響きも感じられない。
記憶を呼び覚ませ。
輝きよ、もう一度!
一度失った輝きは自分自身でしか取り戻せない。
魂を揺さぶるゲーム。
それが洋ゲー。

パーフェクトダーク™
PERFECT DARK

ジョアンナ・ダーク、華麗にハードに登場

国家を揺るがす陰謀を暴け！

時は2023年、人類はさらなる進歩を遂げた科学技術の恩恵を受け、大いなる繁栄を手に入れていた。だが、同時にテクノロジーに関わるトラブルも後を絶たず、ちょっとしたバランスで地球規模の混乱が起こる危険も潜んでいた。優れた科学者であったダニエル・キャリントンは、こうした現状に憂いを抱き、自費を投じて行きすぎたテクノロジーの暴走を抑えるべく、諜報組織を結成した。彼の名を取って、「キャリントン協会」と名づけられたこの組織は、あるとき、巨大な兵器関連企業である「データダイン社」が時代の水準を遥かに超える技術を持っていることを突き止めた。これを危険視したキャリントンは、若干23歳の俊英、ジョアンナ・ダークを起用し、データダイン社の調査に着手する。ジョアンナは、まだ実戦での経験はないが、テストでは過去のあらゆるエージェントを凌駕する完璧な結果を残しており、「パーフェクト・ダーク」のコードネームを獲得していた。こうして巨大企業が絡んだ野望を暴くべく、ジョアンナの最初の任務が開始されたのだった…。

強敵と渡り合う緊張感たっぷりの戦闘

『パーフェクトダーク』は、近未来のアメリカを舞台にした3Dアクションシューティングだ。プレイヤーは、ジョアンナを操作し、敵の武装兵や警備装置を突破して与えられたミッションをクリアしていくことになる。

この作品の最大の特徴は、何といっても抜群の緊張感を持つ戦闘にある。ジョアンナが挑む任務は原則的には潜入工作がメインとなるが、いずれの場合でも戦闘を完全に回避することはできず、必ずどこかで敵の武装兵と戦わなければならない。このとき、敵がじつに見事な行動を取るため、戦闘が常に緊迫してくるのだ。

戦闘は射撃戦がメインとなるが、この場合重要なのが、いかに相手の命中率を下げ、自分のそれを上げるかということ。このゲームでは敵一人一人がそれぞれAIで管理されているのだが、この射撃戦の原則を憎らしいまでに追及してくるのである。

こちらの命中率を下げるために、敵はとにかくよく動き回る。移動する物体を撃つことは止まっている物体を撃つのに比べて遥かに難しいから、これだけでも敵を一掃するのに時間がかかってしまう。もっとも、そのままでは攻撃できないので、敵もたまには止まる。だが、その場合は、遮蔽を取れる場所に移動してからというのがほ

DARK

N64史上に残るヒット作『ゴールデアイ／007』のスタッフが再結集。今度は、近未来のオリジナルワールドを舞台に、スリリングな潜入ミッションの数々が展開する傑作アクションを作り上げた！

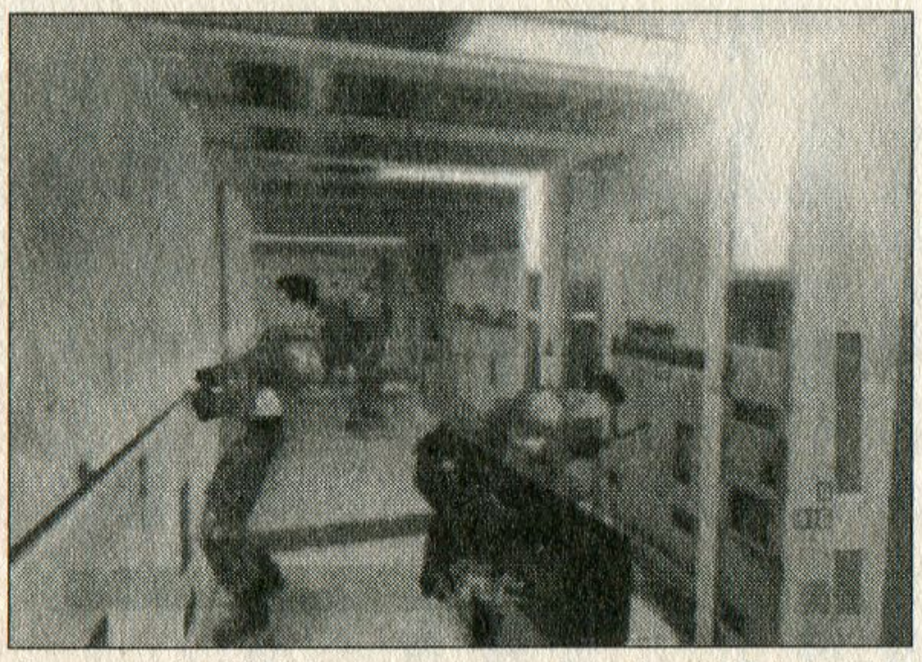
© Rare Ltd.2000 Rareware logo is a trademark of Rare.

とんどだ。そして、そこから半身を覗かせてこちらを撃ってくる。遮蔽には柱の影や廊下の曲がり角、壁の窪みなどを使い、そういった場所がまったくなければ、床を回転し、少しでもこちらの攻撃を当てにくくしようとする。

複数の敵が連携しながらこうした行動を取るから、プレイヤーが対処するのは非常に大変だ。ある敵は動き回っており、ある敵は遮蔽から攻撃してくるという状態になるのだから、これはどうみても不利といわざるを得ない。

これに対抗するためプレイヤーに求められるのは、射撃の技量である。一瞬のチャンスを失うことなく、ワンショット・ワンキルを可能にする—正確なテクニックなのだ。

主人公、ジョアンナ・ダーク。23歳。諜報機関キャリントン協会に所属する超優秀なエージェントだ。



敵はAIで個別管理されている。それぞれが異なる行動を取るため、集団を相手取ると対処はかなり難しい。

通常、敵一人を倒すには、ピストル弾の場合、二発命中させる必要がある。しかし、命中部位が頭部だった場合、敵を一撃で倒せるようになっている。敵はこちらを一撃で殺すことはできないから、ヘッドショットこそがプレイヤーの唯一のアドバンテージとなる。これを活かして敵を仕留めていかないかぎり、絶妙のコンビネーションに攪乱され、やがては死を迎えるしかないのだ。このゲームでは一度失った体力を回復させるアイテムはいっさい登場しない。いちおう防弾チョッキ（「シールド」と呼ばれる）があって、これを装備すると相対的に延命が図れるが、負傷が回復するわけではない。ミッションによっては敵と何度も戦わなければならないから、負傷が累積すれば、最終的に失敗してしまう可能性が極めて高くなってくるのである。

一瞬たりとも気の抜けない攻防。この緊迫感こそが『パーフェクトダーク』の命であり、面白さの源

パーフェクトダーク

PERFECT

機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：ACT　発売日：00・10・21
価格：5800円／7800円（メモリー拡張パック付属）

泉であるのだ。

加えて見逃せないのが、敵のやられパターンの多様さだ。こちらの攻撃がどこに命中したかでアニメパターンが変化するのだが、これがバリエーション豊富で思わず見とれてしまうくらいよくできている。硬直してふらついてから倒れたと思えば、走り込んできたところにヘッドショットを喰らい、両手バンザイ状態で仰向けに倒れていき、頬を射抜かれれば顔を思い切りのけぞらせてくず折れる。足を射抜かれれば足を引きずり、腕を撃たれれば肩から下が糸が切れたようにダラリと垂れ下がる。下腹部を撃ち抜いたときの壮絶な悲鳴と苦悶の死にざまなど、もう一度見たら病みつきになること間違いなしだ。これには一種のユーモア感覚もあって、プレイヤーには適度な緊張の緩和剤にもなっている。本当に細かく作り込まれた作品だ。このあたり、さすがに名作『ゴールデンアイ／００７』のスタッフが手がけているだけのことはあるといえるだろう。

練習ステージを始め多彩なモードも充実

このゲームにおいて、いわば本編に該当するのが、ジョアンナを始めとするキャリントン協会のメンバーがデータダイン社の陰謀を暴いていくストーリーモードで、これは「ソロ・ミッション」と呼ばれる。

この他に、各種モードが用意されているのも、このゲームの特徴だ。ここでは、「ソロ・ミッション」以外のモードについて、簡単に紹介しておこう。

①キャリントン協会

本部内を歩き回り、各部屋ごとに用意された様々な設備を使うモード。序盤で役に立つのが各種のトレーニングルームで、「アクション（操作）」「ウェポン」「デバイス」のそれぞれについて練習を重ねることができる。射撃訓練場では成績ランキングを残すことも可能。また、ゲームに登場した人物の情報を見ることのできる情報ルームも用意されている。

②コンバット・シミュレータ

おそらくもっとも熱い対戦となるのがコレ。一～四人で行うサバイバルゲームで、ルールのカスタマイズを詳細にわたって行えるため、いろいろな条件で白熱のバトルが楽しめる。

③協力ミッション

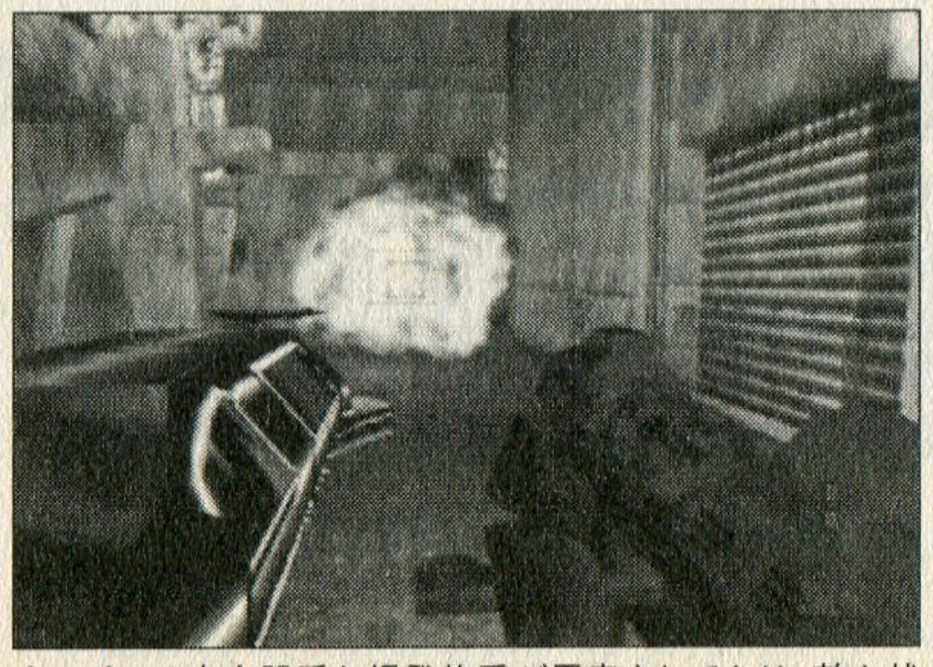
ソロ・ミッションのステージを２Ｐ協力プレイで行う。このモードはプレイヤーが一人でもプレイ可能。その場合、パートナーはコンピュータ委任となる

④敵対ミッション

これもソロ・ミッションと同じステージを用いて行われる。こちらは完全な２Ｐ対戦で、一人がジョアンナ、もう一人が敵側を担当する。ジョアンナが規定どおりのミッション目的を果たせば勝利、すべてを果たす前にジョアンナを倒せば敵側の勝利となる

序盤ミッション紹介

最後に「ソロ・ミッション」のうち、序盤の3ミッションの概要を紹介しよう。なお、このゲームには「エージェント」「アドバンスト」「パーフェクト」という三段階の難易度があり、レベルを上げれば上げるほど、ミッションクリアのために必須となる任務の数が増え、敵の射撃能力が高くなっていく。通常のイージーに対応している「エージェント」でも、決して楽ではないのだが、ランクを上げるとシビアさもどんどん急上昇。最難関の「パーフェクト」になると、ファーストミッションから修羅道まっしぐらの激戦が展開。なまじの腕では、即座に返り討ちに



ウェポンは小火器系と爆発物系が用意されており、敵や状況に応じて的確に使い分けていくことが重要になる。

されることだろう。

●ミッション1

データダイン本社ビルに潜入し、彼らの計画に関わる重要な秘密を知っている人物を救出する。エレベーターと階段を使った立体空間的なステージ構成を取っており、のっけから複雑な迷路になっている。敵の数も多いので、いかに戦闘を少なく抑えていけるかが重要になってくる。

●ミッション2

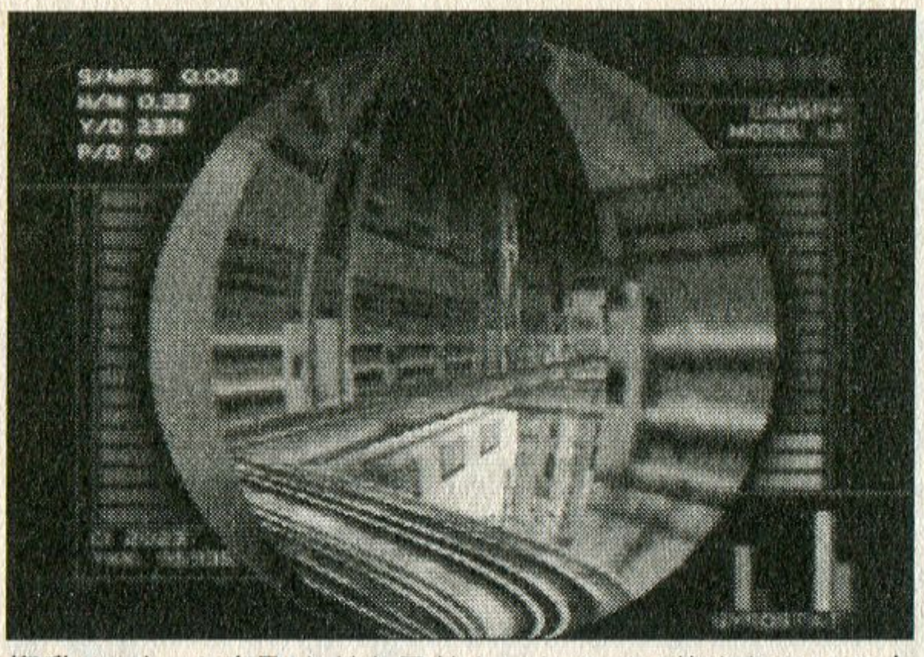
キャリントン協会のリーダー、ダニエル・キャリントンの別荘が舞台。データダイン社のエージェントによって拉致されたダニエルの救出を目指す。高低差のあるステージになっており、上方への警戒を怠るとたちまちダメージを受けてしまう。スナイパーライフルの使い方が勝敗を分ける。

●ミッション3

データダイン社系の企業「G5コーポレーション」に潜入し、情報を奪取する。強力なバリアを持ったロボットや、光学迷彩を装備した武装兵など、ワンランク上の敵が登場し、中には無理に戦っても意味がない敵もいるので、これまでの戦闘中心とは違った視点でのプレイが必要となる。また、ここで敵側の陰謀の一端も判明、いよいよ本格的な戦いの火蓋が切って落とされるのだ！

……とは言っても、ここまで来るにも結構難しいのも事実。まぁ、気にすることはない。これが洋ゲーなのだ。　臆することなく立ち向かえ！

Good Luck!!



攪乱やデータ奪取などを目的としたスパイ物ならではの小道具類も充実。写真は「カムスパイ」使用時の画面。

ジョアンナ〝パーフェクト〟ダークが使用する装備

装備には、敵を攻撃する「ウェポン」と、潜入工作活動をサポートする「デバイス」に大別される。ここでは、その一部を紹介しよう。いずれも、ミッションの遂行に先立ち、協会で充分な練習を行うことができるので、実地で操作に戸惑うことはほとんどないだろう。

①ウェポン

○ファルコン2……ハンドガン。消音、望遠機能を装着可能。グリップで敵を殴打することもできる。

○スナイパーライフル……遠距離射撃用武器。「しゃがみ」状態で撃つと命中率が上昇する。

○トランキライザ……鎮静剤を吹きつけるスプレー。これがヒットした敵は一撃で倒すことができる。

○CMPマシンガン……サブマシンガン。敵のロックオン可能。

○K7 Avenger……マシンガン。時限爆弾を発見する機能を持つ

○ロケットランチャ……敵のロックオン可能。爆風にも当たり判定がある。

○リモート爆弾……設置後、任意のタイミングで爆発させられる。

②デバイス

○データリンカ……コンピュータにアクセスしてデータを盗んだり、ウィルスを送り込んだりできる。効果的だがプログラムが完了するまでしばらく時間がかかる。

○カムスパイ……遠隔操作可能な自走式小型カメラ。人間が入れない狭い場所での活動に用いる。

○ドアコーダ……コンピュータ制御されたドアロックを解除する。

○ECMマイン……妨害電波を発することで監視カメラの制御装置を無力化する。

○ナイトアイ……暗視用ゴーグル。敵など、生命反応を持つ対象は強調されて映される。

○Rトラッカ……マップを表示し、目標の座標を教えてくれる。

○IRスキャン……熱感知ゴーグル。壁の薄い部分がわかるので、隠し扉の捜索に便利。

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

外の光を浴びましょう

ハードルを越えよう

毎日毎日、真夜中までゲームをプレイしつづけ、お昼の森田一義アワーが始まる頃に眠りに落ちる不健康な皆さん、こんにちは。たまには外に出て、健康的にスポーツをするのはどうでしょうか？スキーやスノボなんかは自己追究型の個人競技なので、ゲーマーの皆さんにもお勧めですよ。もっとも、この本が出る頃には雪も溶けているだろうと思うので、代わりに『エクストリーム・レーシングSSX』（以下SSX）をお勧めしておきますが（結局、家から出てないな…）。

『SSX』は、エレクトロニック・アーツ・スクウェアが放ったPS2用のスノーボードゲームだ。ほかのライダーとスピードを競うレースモードと、様々なトリックをキメて点数を競うショーオフモードがある。基本的な操作は、左スティックでターン、×ボタンでジャンプ、ジャンプ中にL・Rボタンを押すと様々なトリックを決めることができる。ゲーム中にトリックをキメると、画面右にあるアドレナリンメーターが上昇し、□ボタンを押すとメーターの分だけ加速できる。この手のスノボものの中では、比較的スタンダードな作りだと言えるだろう。

しかし、実際にプレイしてみると、スタンダードどころの騒ぎではない。レースモードでは、1つのステージで「準々決勝」「準決勝」「決勝」と3回レースし、そのすべてで3位以内に入らないとクリアにならないのだが、決勝で全然勝てない！勝てないというか、あまりに差をつけられるので勝てる気がしない!!必死にプレイしてるのに、最初のステージさえクリアできないとは…さすが洋ゲー。マジできついぜ。

だが再度プレイしてみると、敵のライダーが小賢しくいろいろなテクニックを使っていることに気がつく。小さなコブでもトリックを出していたり、コースをショートカットしていたり、パイプの上を滑走していたり…よし！　こっちもお前らの真似してやるぜ！　勇気を出してパイプの上にジャーンプッ!!うわあああ落ちる落ちる落ち…落ちない！　行ける！

1時間ほど悪戦苦闘し、なんとかステージ1をクリア。ブーストを駆使しつつパイプやショートカットを利用すれば、どうやら勝てるらしいことがわかった。一度コツがわかると、あとはほかのコースも同じ要領で突破できる。

奇想天外すぎるコース

一通りのテクニックを覚えてクリアできるようになってくると、俄然『SSX』は面白さを増してくる。先のステージは、どこもヤバい

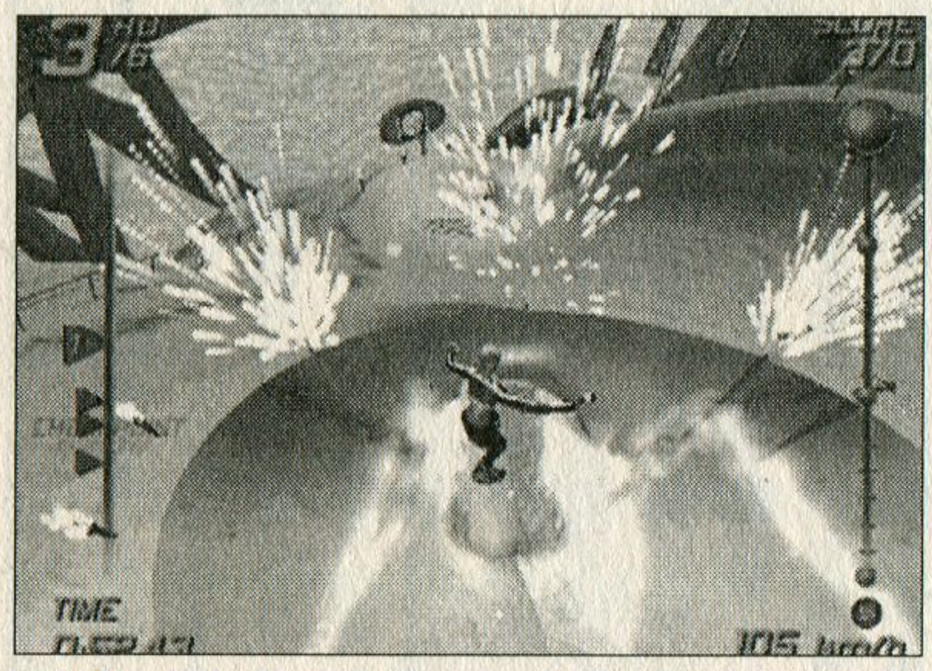
Racing SSX

地獄の底まで急速落下！　トリック決めて緊急着陸！　本作はPS2パワーを生かした、ハイスピードなスノーボードゲームだ。アドレナリンをぎゅんぎゅん分泌させながら突き進め!!

© 2000 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and the EA SPORTS Big logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

X-treme Racing SSX

映像はPS2だけあってハイレベル。アイスバーンを削る感触も深雪に沈む感触もばっちり。



こんなところ滑ったら死んじゃうよ！　…そんなコースをビビりながらも滑るのが快感。

くらいに奇想天外だ。

「イリジアム・アルプス」では、単なる自殺の名所としか思えないような崖を大きくジャンプしつつ、360度大回転ループを越える。「マーキュリー・シティー・メルトダウン」では、ビルとビルとの間を超高速で滑り降り（そんな街がこの世のどこにある！）、ガラス屋根の上で大ジャンプ！　「トーキョー・メガプレックス」では、ピンボール型のコース（何それ？）に激しいトラップが待ち受ける。

仕掛けに凝っていて楽しめるというのもあるが、それ以上に、どのコースにも存在する「恐怖感」がいい。ビルの屋上から地上を見た時の、「ここから落ちたら確実に死ぬな…」という、あの吸い込まれるような恐怖感。そんな恐怖を感じさせるような急斜面のコースを、度胸とテクニックだけを頼りにして、一気に駆け下りるのが気持ちいい。

なるほど、確かに本作は難しい。空中でのトリック、パイプスライド、コースのショートカットなどは、決して簡単なテクニックではない。だが、それらのテクニックを身につけ、普通の人ならひるんでしまうほどの急斜面を難なく滑られるようになった時、プレイヤーは別次元の楽しさを味わうことができる。「このハードルを越えた者にだけ、新しい世界を見せてやろう」というわけだ。

逆に、もしこれで敵が遅くてコースも簡単だったら、プレイヤーはゲームの面白さに気付く前にクリアしてしまい、すぐに飽きて『SSX』のことなど忘れてしまうだろう。だが、あえてそうしないところが『SSX』の良さだ。

「越えた先に何かがある」。そんなハードルなら喜んで越えよう。

Dive to Hell!

エクストリーム・レーシングSSX

X-treme

機種：PS2　メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
ジャンル：スポーツ　発売日：00・10・26　価格：6800円

今日から君もフリースタイラー
楽勝トリック講座

着実なトリックを！

さっそく、トリックのやり方から説明しよう。走行中に×ボタンを押すことによってしゃがみの姿勢に入り、ボタンを離すとジャンプする。このジャンプ中にL1・L2・R1・R2ボタンのどれかを（もしくは同時に）押すと「グラブ」（ボードを手で掴む）、スティック左右で「スピン」（横回転）、スティック上下で「フリップ」（縦回転）をキメる。

トリックをキメて地面に着地すると得点が入り、更にアドレナリンメーターが上昇する。だから、トリックで勝負するショーオフモードだけでなく、レースモードでもトリックは重要な要素となる。

だが、だからといってそれほど難しく考えることはない。ウォーミングアップモードで少しずつコツを掴んでいけば、一流のフリースタイラーになれるはずだ。

①ジャンプ台への進入角度

ジャンプをする時は、当然ジャンプ台を利用した方がいいのだが、この時、必ず台にまっすぐ進入するようにしたい。ジャンプが大きくなればなるほど、コースアウトの危険性があるからだ（レースモードでコースアウトは大きなロス！）。まっすぐ進入し、台のギリギリでジャンプしよう。直線でアドレナリンブーストを使い、スピードを上げてジャンプするのもいい。

②同じグラブは厳禁

同じグラブを二度、三度と連続で出しても点数は低い。「毎回押すボタンを変える」くらいの配慮がほしいところ。

③スピンを積極的に取り入れよう

ジャンプ前のしゃがみ状態の時にあらかじめスティックを入れておくと、より高速にスピンする。回転角度が大きいほど高得点になるし、スピンのしすぎで着地に失敗するということもあまりないので、着実に出していきたい。

④フリップは慎重に！

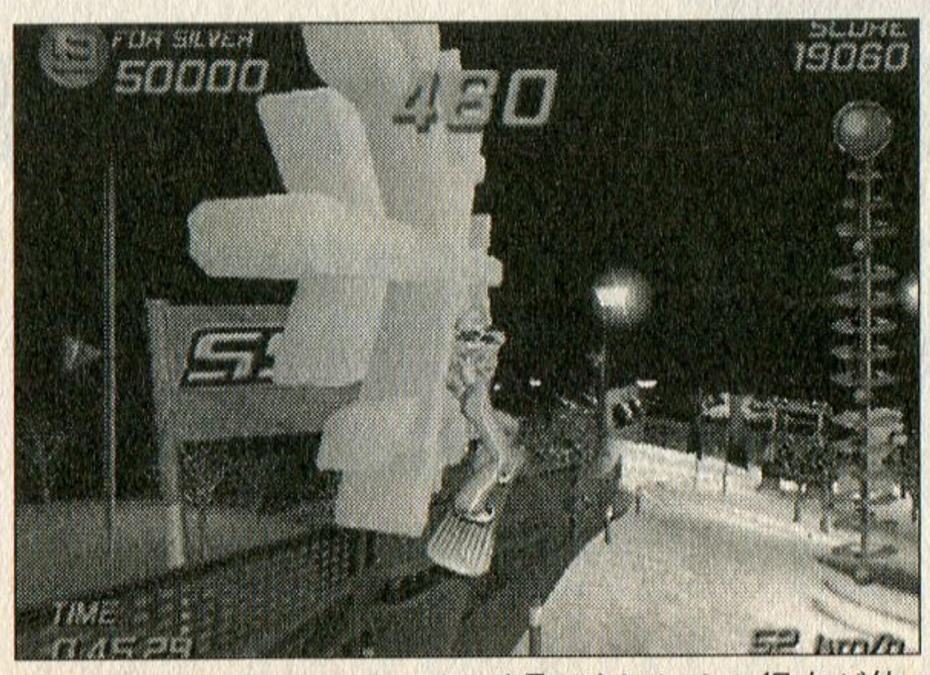
スピンと同じく、フリップもジャンプ前に入力しておいた方が高速回転できるのだが…高速といっても、ジャンプが低ければ一回転できずに頭から落ちて転倒してしまう。回転しすぎて一回転半で終わるのもアウト。滞空時間とフリップをどこで止めるかの見極めが大切だ。レースモードでは、無理して狙うこともないだろう。

⑤可能な限り組み合わせよう

グラブはキメている時間が長ければ長いほど高得点になるのだが、滞空時間が長い場合には、同じグラブのまま固まっているよりも、続けて別のグラブを出していった方がより高得点を狙える。フリップとスピン、更にコンボを組み合わせて、一気に得点を稼いでやろう。また、空中で□ボタンを押すと、グラブに「トゥイーク」（体のひねり）が加わるので、これも合わせて超難度のトリックをキメよう！

⑥ショーオフモードでのヒント

ただトリックをキメるだけでは、ショーオフモードで勝つのは難しい。コーナーのバンクやハーフパイプで細かくトリックをキメたり、レールスライド中に回転をキメたりするのも大事。制限時間いっぱいまで、「何か得点につながることができないか」と考えることが、勝利へとつながる道だ。



ショーオフモードでは、クリスタルを取るとトリックの得点が倍。一見取れなさそうなものもすべて取れるので、逃さないように。

エクストリームレーサーの頂点へ 速攻レース講座

勝つための手段を選ぶな

皆さんは、レースモードで勝つことができただろうか。たいていの人は、ステージ1の決勝で砕け散ったことと思う。どうすれば勝てるのかわからないという人のために、勝つためのちょっとしたヒント集を用意した（解答ではなく、あくまでヒントにすぎないが…）。

●アルペン型ライダーを選べ

最初に選べる4人のライダーの中では、アルペン型のエリサが最速。スピードが何より大事だ。

●スタート時の溜め

スタート直前のカウントダウンの時に、スティック上下で前後に動くとアドレナリンメーターが貯まっていく。必ずやろう。

●前傾姿勢を忘れるな

走行中、スティックを↑に入れると前傾姿勢となり、若干スピードがアップする。長い直線では前傾姿勢でアドレナリンブーストが基本。また、転倒時もスティック↑で素早く立ち直ることができる。

●レールスライド＋ブースト

レールの上に乗りながらアドレナリンブーストをかけると、ものすごい勢いで滑走する。ライバルを引き離すチャンスだ！　そのため、ウォーミングアップモードでレールに乗る感覚を体に叩き込んでおく必要がある。

●無駄なジャンプはしない

もしアドレナリンメーターが十分あるなら、トリックする必要はない。滞空時間が長いほどタイムロスになるので、ジャンプも小さめでいい。コブのない滑らかな斜面を走ろう。もしクセでジャンプの姿勢に入ってしまっても、L3ボタンでキャンセル可能。

●他人は蹴落とせ

右スティックでほかのライダーを殴り飛ばせる。邪魔者は消せ。

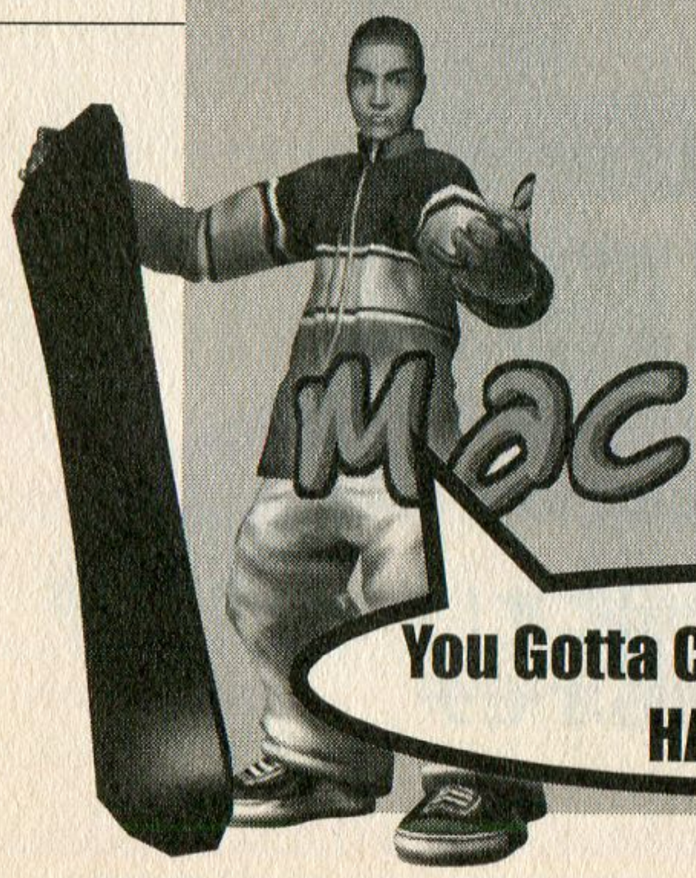
●看板を叩き割れ

半透明のSSX看板はガラス製で、激突すると割れる。そこからショートカットできることも…。

●リプレイに大きなヒントが！

どうしても勝てない場合は…リプレイでトップのライダーの動きを見よう。ラインの取り方やルートなど、参考になるぞ。

一度勝ってメダルを取れば、ライダーを成長させられるので楽になる。とにかく、最初のハードルを越えるまではあきらめないでほしい。乗り越えろ！

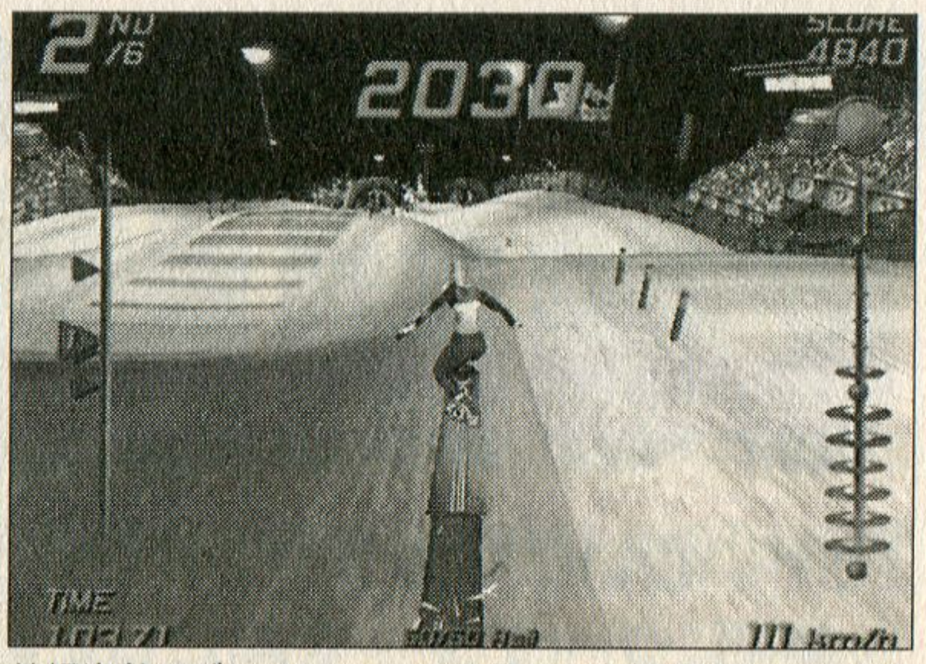


もう駄目だ！　何をやっても俺は勝つことなんかできやしないんだ！　洋ゲーなんて、洋ゲーなんて…うっうっうっ……などと泣いている人に朗報です！　オプション画面に入り、L1・L2・R1・R2ボタンを同時に押しながら以下のコマンドを入力するとあら不思議、いろいろといいことが起こります。

【全コース・全キャラ・全アイテム出現】
□・△・○・×・→・↑・←・↓

【パラメーター最大】
□・×・×・×・×・×・×・×

【人が走る】
×・○・△・□・×・○・△・□



前傾姿勢でブースト。レールを見たら全部乗る。ショートカットはくまなく見つける。これが基本。

Text by RD（フリーライター）

突撃！てけてけ!! トイレンジャー™

家庭内大戦争!?

世の中、飛行機のシミュレータや戦車のシミュレータはたくさんあるが、オモチャの乗り物に乗って、家の中を自由自在に飛びまわれるゲームはこれくらいかもしれない。本作は、フランスのNo Clicheが作った『TOY COMMANDER』の日本語版だ。

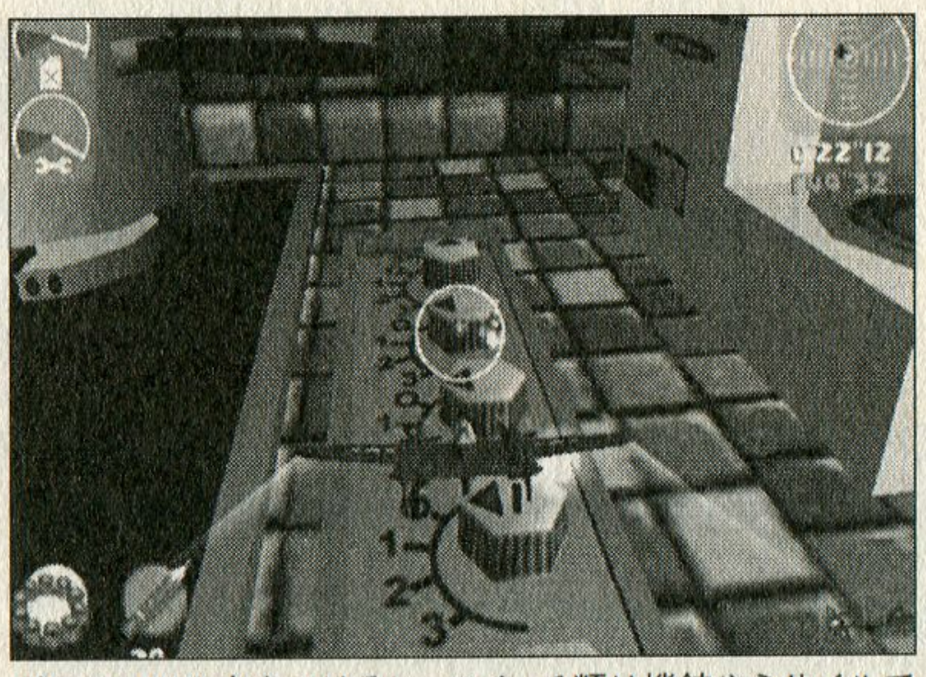
お話は、どこにでもいるオモチャ好きの少年、ガシー君の家で始まる。クマのぬいぐるみのヒューゴリンが、本物のトイ・レンジャー（TOY COMMANDER）は自分だとばかりに、家中のオモチャたちを引き連れて反乱を起こしてしまった。ガシー君（プレイヤー）はその挑戦を受け、自分のオモチャに乗り込んでヒューゴリンの軍隊と戦わなければならない。

…というわけで、家中を舞台にオモチャたちのドンパチが始まるわけである。プレイヤーは戦闘機や戦車などのオモチャを乗り換えながら、敵ボスが突きつける様々なミッションをこなしていくことになる。フライトシミュレータっぽい内容だが、ステージも乗り物もミッションも、徹底的に「オモチャ」にこだわって作られているのが本作の特徴。舞台が子供部屋やガレージだったり、敵基地が積み木やコーンフレークの箱でできていたりする点が非常にユーモラス。やってることは戦争なのに、まるで殺伐としていないところは好印象である。

多彩なミッションをこなせ！

ミッションには「攻撃」「探索」「救出」「護衛」「レース」といった様々なタイプがある。それを戦闘機・輸送機・攻撃ヘリ・輸送ヘリ・戦車・ジープ・トラック・自動車などを駆使して、制限時間以内にクリアしなければならない。

ヒューゴリン、及びヒューゴリン配下のオモチャたちが用意したミッションは、どれも一癖あるものばかり。ほとんどの場合、途中で乗り物を乗り換えて行かないとクリアできない。だいたいクーデターの首謀者ヒューゴリンからして、全身にアーマー、ヘッドギア、カメラアイ、ガトリングガンを装備した、コワモテの戦争野郎なのである（本当に元はクマのぬいぐるみなのか？）。

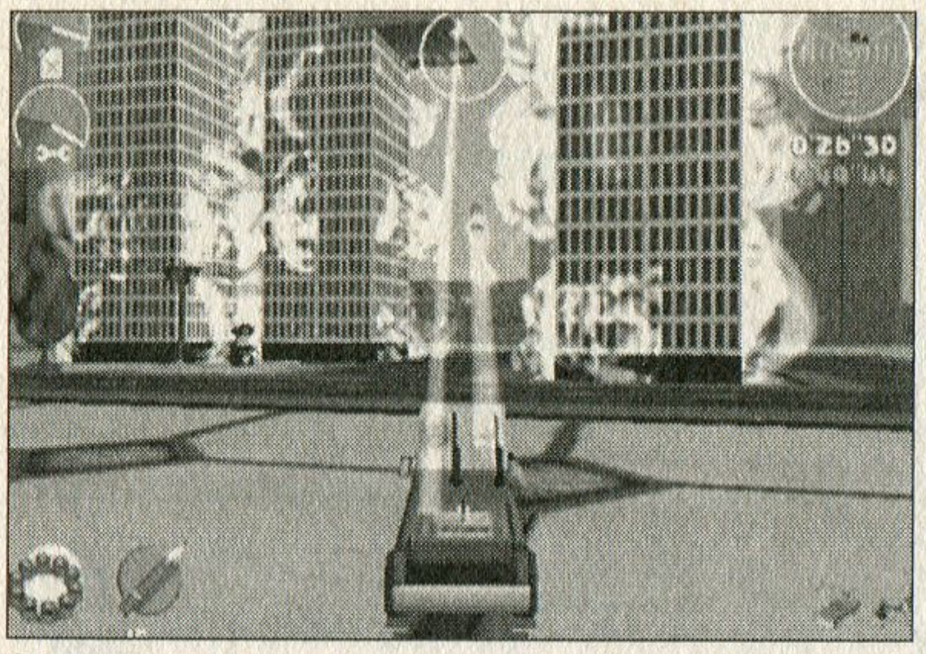


ガスコンロに火をつけろ！　スイッチ類は機銃やミサイルで動かせる。

COMMANDER

「ヒドい扱いにはもうウンザリだ！　我々オモチャは反乱を起こす！」…突然、クーデターを起こした部屋中のオモチャたち。君もオモチャ箱から取り出した乗り物に乗って、反乱軍と戦え！

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 2000



部屋は同じでも、ミッションによってオブジェクトの配置はまるで異なる。よーく考えてみよう。

こんな子供が見たら泣きそうな奴らを相手に戦うには、それなりの知恵と勇気が必要になってくる。

例えば、キッチンでのミッション「ママのお手伝い」では、鍋に卵を落としてゆで卵を作るのが目的だが、ここでは事前に戦闘機でコンロのスイッチを入れ、それから戦車で台の上にある卵を落とさなければならない。もちろん、卵がある台まで行く途中にある障害物も、戦闘機で排除しておく必要がある。

自分からは攻撃できない、輸送機を使ったミッションも多い。廊下でのミッション「緊急事態発生」では、ジープで階段下まで降りてクモとクモの巣を破壊し、輸送ヘリで消防隊員の人形を救出し、更にヘリポートまで運んで消防車を出動させ、大火災を起こしているミニチュアの都市を消火させる手順を踏む。

もちろん、シューティング的に派手にやらかすステージもある。ボス戦はほとんど純粋な3Dシューティングだし、敵基地破壊ミッションなどもある。

これらのミッションは、一応プレイ前に説明があるのだが、最低限の情報しか与えられないので、最初のうちは「何をやっていいかわからない」という状態に陥りがちである。でも、そこであきらめてしまうのはもったいない。

ミッションのヒントは、だいたい地形にあるといってもいい。ジープや戦車を使ったミッションでは、目的地までの段差にスロープがあるので、どこに行けばいいかわかるはずだ。また、飛行機が使えるミッションでは、最初の一回は地形を把握するためと割り切って、遊覧飛行をした方がいい。用意された乗り物にも地形にも必ず意味があるので、よくよく考えればミッションクリアの条件は見えてくる。模索しつつプレイしてほしい。うまく自分の考えどおりにクリアできると、してやったりという感じである。

乗り物シミュレータとしても、3Dシューティングとしても、パズルとしても楽しめる本作は、それこそ、かつてミニカーや飛行機のオモチャを腐るほど持っていた少年少女にはたまらないゲームであるはずだ。目立たないタイプの作品だが、買っておいて損のない出来である。

突撃！てけてけ!! トイ・レンジャー

TOY

機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：STG
発売日：00・1・6　価格：4800円

Text by RD（フリーライター）

パックマンの奥さんですよ

MS. PAC-MAN MAZE MADNESS

アメリカに思いを馳せて

本来『パックマン』といえば、駄菓子屋やゲームセンターで初めて目の当たりにした鮮烈なカルチャーショックやオールドナムコの象徴をイメージするところだが、筆者はもう一つ、それとは異なるほのかなトキメキを思い出さずにはいられない。それはある種、憧憬にも近い思いだ。

みなさんはパックマンファミリーをご存知だろうか。『パックランド』や『ハロー！パックマン』に登場するヤッピーでハッピーなニコニコファミリーだ。朝日が差し込む朝食のテーブルにはミルクポットやシリアルが並ぶようなステキスタイル。笑顔があふれ、会話が絶えない無敵家族。片田舎で蛍光オレンジのジャージを着こみ、一人で冷たいミソ汁をすすっていた筆者にはまるでドリームワールドのように思えた。「『パックマン』はアメリカだ。アメリカそのものなんだ。パックマン最高！アメ～リカ最高!!」筆者の中で何かが弾けた…。

レバー1本サラシにまいて

パックワールドの征服を企てる魔女をこらしめるため、パックマンが立ち上がる！　…今まではこうくるのだろうが、今回はリボンに紫のアイシャドウ、真っ赤なルージュのパックマン夫人が主人公（設定年齢は10代らしい）。オリジナルはアメリカのミッドウェイ社が1981年に販売していた業務用なので、アメリカ中で大人気のスーパー若奥様である。

本作はこの可愛らしいミズパックマンを操作し、4つの国に存在する迷路を探索するACTだ。

基本的には『パックマン』なので方向キーのみで操作する。本当に方向キーだけだ。

確かに単純な仕様だが、ギミックによるアクションの追加によりパズル要素が強調されているのでプレイに自然と深みが出てくる。移動できない場所にあるアイテムをトランポリンを利用して取ったり、溶岩地帯に氷のブロックを落として移動できるようにしたり…、迷路を隅々までくまなく探索しようとすると少々頭を抱えることになるだろう。

「ドットを全部食べる」、「フルーツを全種類ゲット」などの条件を満たすと、ご褒美としてゴールドスターが入手できる。この枚数によってボーナスラウンドにチャレンジが可能となるのだが、何かを忘れてはいないだ

MAZE MADNESS

今もどこか遠い国のゲームセンターで稼動している『ミズパックマン』がニューワールドで大活躍！　そこの奥様、「噂のど～なってるの?!」なんか見ている場合じゃないですよ!!

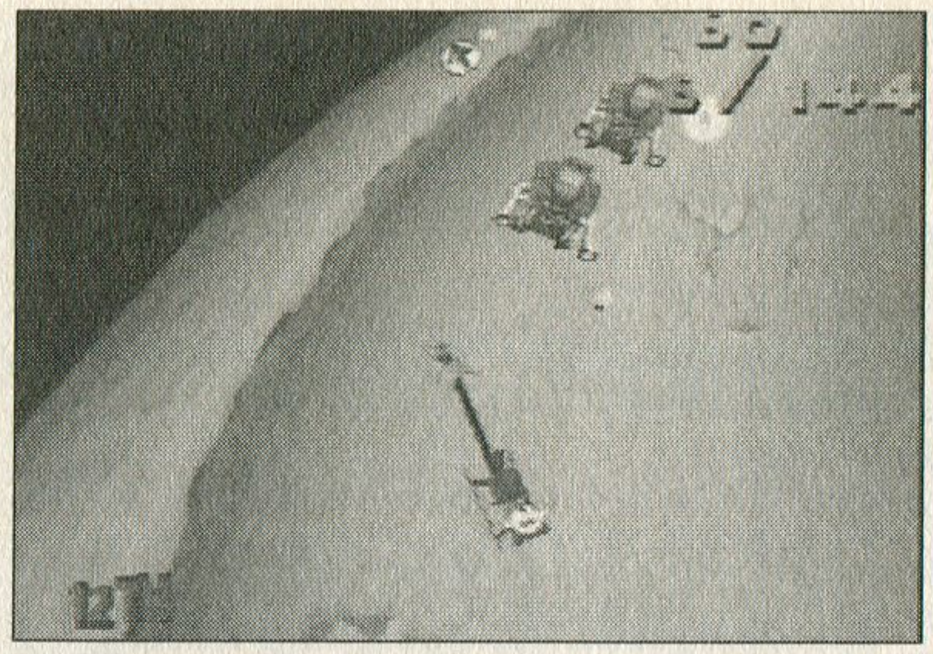
© 1980 1982 2000 NAMCO LTD.

MS.PAC-MAN MAZE MADNESS

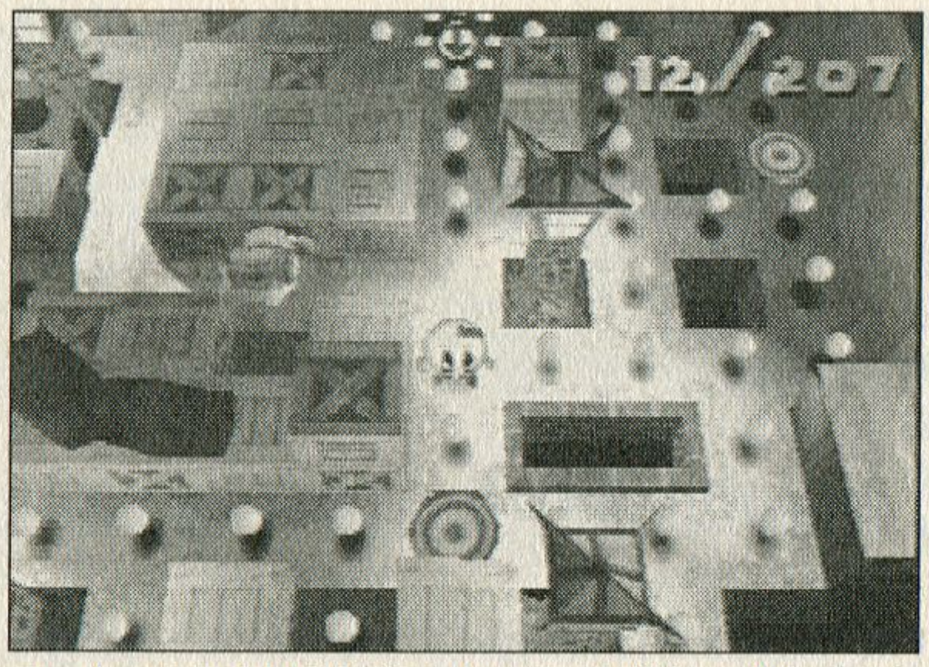
ろうか。そう、本作が洋ゲーだということを。ここまで読んでくると「そつなくまとまった良作」というイメージを受けているだろうが、「オレもパックワールドに激しく行ってみてえ！」という衝動に強く駆られる遊びがボーナスラウンドに存在するのである。

それが「ねこソリ？レース」!!文字通り「ねこ」に引かせたソリを操って、ツルツルすべる氷のコースを猛スピードで疾走するラウンドなのだ。しかし、ミズパックマンのねこソリに対し、ライバルのゴーストたちはハイパワースノーモービル。ちょっとスペックの差があるんじゃ…大丈夫！　方向キーをグルグルと入力すれば、ねこが回転し、ミズパックマンごとソリで攻撃できるのだ。ねこソリ、ベリー最高ネ！　ああ、これが実際にできたらなあ。

回転アタックを利用することでコース上のアイテムが比較的楽に取れるよう配置されているのだが、いかんせん、ムダにソリをグルグル回すのが楽しいのでコースアウトしまくり。奈落の底へ、ねこまっしぐらである。

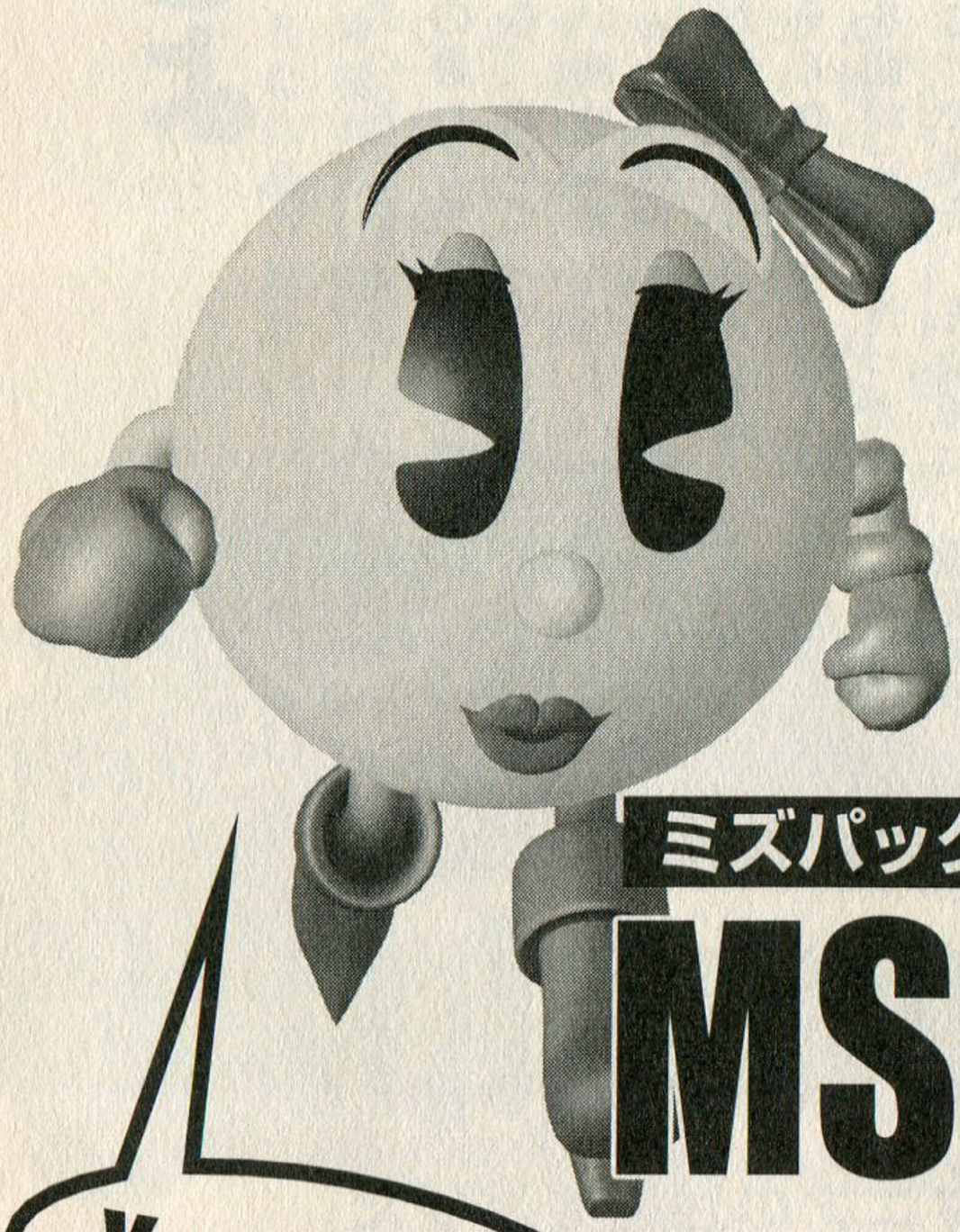


シンプルなドットイートタイプだがけっこう頭を使う。さらにはタイムトライアルなんてのも…。



コーナーはアウトにふくらまないでイン側に…なんて考えず、己の欲望の趣くまま走るのだ！

『パックマン』ブームから20年が経つが、楽しさのルーツは姿を変えても健在である。閉鎖的な迷路の中を縦横無尽に駆け巡るキャラクター、ドットを飲み込む音。レバー1本を夢中でガチャガチャやっていた記憶。当時をよく知るゲーマーには目頭が熱くなるほど甦るだろう。そして、新たな世代のルーキーたちもぜひ本作に収録されたオリジナルをプレイしてナムコスピリッツを継承しよう（できたらでいいから）。



ミズパックマン　メイズマッドネス

MS.PAC-MAN

機種：PS　メーカー：ナムコ　ジャンル：ACT　発売日：99・12・28　価格：4800円

Text by 秋田俊悦（編集部）

WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP WTC

PSもまだまだイケるよ

みんな、PSをやってるか？　相次ぐ次世代機種発表＆発売により、PS市場は緩やかに衰退していく運命にあるわけだが（そうでもない？）、ナイゲー的にはむしろこれからが旬。ハード末期にこそ、見た目は地味ながらもプレイすれば楽しめる、隠れた良作が潜んでいるのだ。

本作『WTC ワールドツーリングカー チャンピオンシップ』（以下、WTC）も、そんな「地味ながら良作」を地で行くようなソフトである。

どの辺が地味なのかというと、グラフィックが地味なのだ。非常に失礼な言い方だが、他機種と比べてと言うか、同じPSのレースゲームと比べてもちょっとこれは…というのが、筆者の偽らざる第一印象である。

だが、プレイを重ねていくうちに、見た目ではほかのゲームに劣っていても、中身は決して最新機種のレースゲームにも劣っていないことがわかってきた。昔のファミコン末期のソフトなどは、見た目でスーファミに負けるのがわかり切っていたので、そんな彼らが、ツーリングカーを題材にして作ったのが『WTC』である。ちなみに、原題は『TOCA2 TOURING CARS』。

ツーリングカーというのは、簡単に言うと市販車をベースにした車両で行うレースのこと。本作では、世界各国の国内選手権から世界選手権までを再現。もちろん、日本のコースや車両も登場する。コース数は23、登場車両は80台以上とボリュームもある。

このゲームの良さは、シミュレート性とゲーム性をバランス良く両立させているところである。要所でブレーキングしつつコーナーをクリアしなければならないが、グリップの限界がさほど低くない

激しいバトルこそ『WTC』の醍醐味！

本作の開発元は、『コリン・マクレー　ザ・ラリー』（ナイゲー3号にて紹介済み）でおなじみのCodemasters。ラリーの世界の厳しさをリアルに再現しつつも、決してシビアになりすぎない絶妙な操作性とバランスで、レースゲームマニアを納得させた信頼できるメーカーである。

car Championship

『コリン・マクレー　ザ・ラリー』でマニアの注目を浴びたCodemastersの作品。ツーリングカー同士の激しいバトルを主軸にしたレースゲームだ。バンパーをこすりながら戦え！

are rights belonging to their respective owners and are used by Codemasters under license.All rights reserved.Unauthorised copying,adaptation,rental,lending,re-sale,arcade use,charging for use,broadcast,cable transmission,public performance,distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.

WTC World Touring car Championship

ため、ハンドリングの操作性自体はマイルドになっている。ちょうどレースゲーム中級者向き、といったところか。

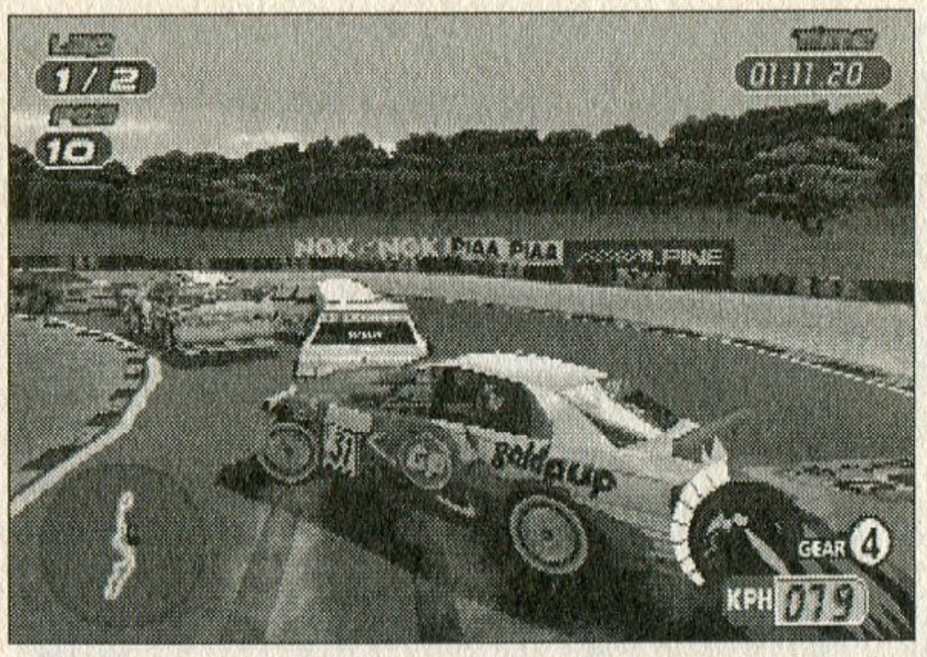
もちろん、それだけが『WTC』のウリというわけではない。本作の面白さは、ライバルたちとの熱いバトルにある。

実はPSのレースゲームの多くは、敵車の動きが結構いいかげんだったりする。不条理にスピードだけ速かったり、例えぶつかっても絶対に自分のラインを譲らなかったりと、いかにも「機械的に走ってます」というアルゴリズムだった。ところが、本作の場合はインチキなしで12台の車が走っている。車の性能に大きな差をつけてるわけでもなく、衝突時の判定をごまかすこともない。非常に「人間くさい」のだ。

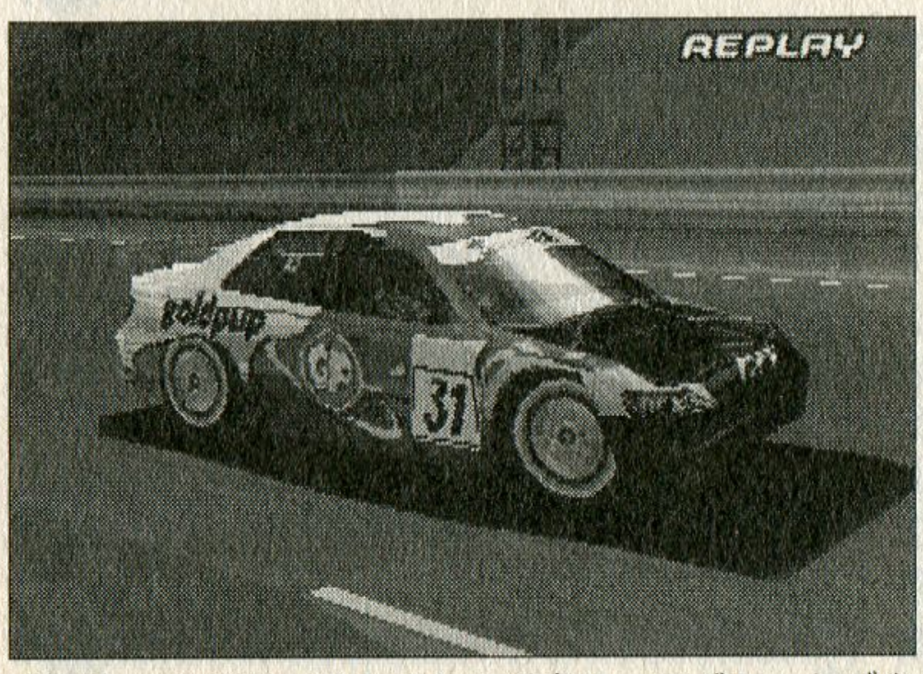
こいつらとのバトルが、とてつもなく熱い！　敵車はそつのないコーナリングをするので、知らないコースだとイージーされる国内選手権レベルでも本気でおいて行かれる。漫然とした走りでは勝てないのだ。だが、インチキなしで走っている分、こちらにも付け入る隙がある。コーナリング中に敵車の後輪側面に向かって車を当ててやると、グリップを失ってスピンしてしまうのだ。どうだCPUめ、人間様の力を思い知ったか！（ひどい）

混戦状態が続くと車もボロボロになってくるが、バンパーが取れ、フロントガラスが割れた状態でもなお走り続けるのがすごい。壮絶な走りをした後のリプレイは、見るとなかなか笑える（クラッシュ時のマシンガン撮影がイカす）。

シミュレート性とゲーム性の両立のみならず、コースを攻める楽しさとライバルと火花を散らす激しさをも両立させた『WTC』は、決して地味なだけの平凡な作品ではない。



レースによっては必ずピットインを要求されることも。事前に「MANDATORY PITSTOP」を確認しよう。



ボンネットが吹っ飛んでもまだ走る。アグレッシブな走りで勝利を掴め！

TOURING CARS
JUST GOT REVVED UP!

WTC ワールド ツーリングカー チャンピオンシップ

WTC World Touring

機種：PS　メーカー：スパイク　ジャンル：レース　発売日：00・11・9　価格：5800円

Text by RD（フリーライター）

©2000 The Codemasters Software Company Limited("Codemasters").All rights reserved."Codemasters"®and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters."World Touring Cars"TM and "WTC"TM are trademarks of Codemasters.All copyrights,trademarks,designs and images of tracks,car manufacturers and/or liveries featured in relation to the game are being used by Codemasters under license.All other trademarks or copyrights

STARTWINS スターツインズ™

破天荒なスペースオペラに酔え！

触れてみろ、この世界観

遠い遠い昔。遥か銀河系の彼方で…。

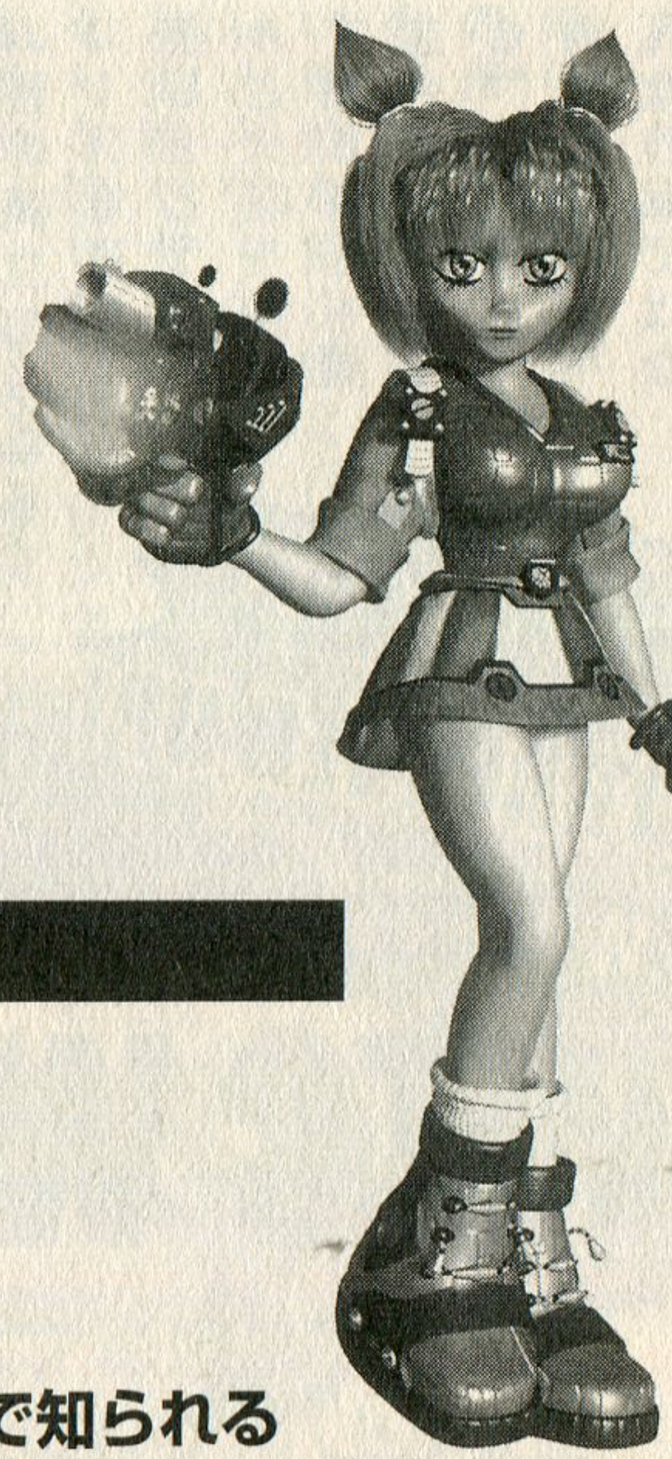
（荘厳なテーマ音楽入る）

邪悪なるマイザーはついに銀河連邦に反旗を翻した。銀河パトロール隊「ジェットフォース」はマイザー麾下の「ドローン軍団」により全滅。人類の唯一の希望は、この攻撃を生き延びた双子の兄妹ジュノとベラだけとなった…。

『スターツインズ』のプロローグは勇壮だ。残念ながら字幕の上を流れる文字でプレストーリーが語られたりはしないが、あの有名なスペースオペラが意識されているのはすぐにわかるだろう。だが、同時にこの作品は、単なる模倣の枠を超越しているそこに綴られるのは、ジャパニメーション調の、しかしエラくキツくてどう見ても日本人になじめない主人公たちと、ルイス・キャロルかH・R・ギーガーの悪夢から抜け出してきたような敵キャラクターであり、ノーヒントで用意された数々の仕掛けとシビアな敵との戦いである。全体の調和は微塵もない。が、そのアンバランスがまったく新しいオリジナルティを創造している。しかも、凄いことに純粋にアクションゲームとして見ると、ちょっと操作にクセはあるものの、歯ごたえある攻防が楽しめる内容を持っている。おそらく、こんな怪作には、そう滅多にお目にかかれないだろう。そこに真価があるのだ。

アリさん、アリさんどこ行くの

『スターツインズ』は3Dのアクションシューティングだ。プレイヤーは主人公のジュノとベラ、それに二人のパートナーであるロボット犬ループスを操作し、マイザー率いるドローン軍団と戦っていく。ゲームはステージごとに定められたクリア条件（敵の全滅、またはボス敵を倒すことが多い）を満たすことで進行していく。その特徴は、何といってもN64のキーをフル活用した多彩なアクションだ。歩く、走る、よじ上る、ジャンプ、サイドステップ、匍匐前進、回転、水中移動、ホバリングなど。これらの動作と組み合わせて攻撃を行うわけだが、用意されている武器はピストル、マ

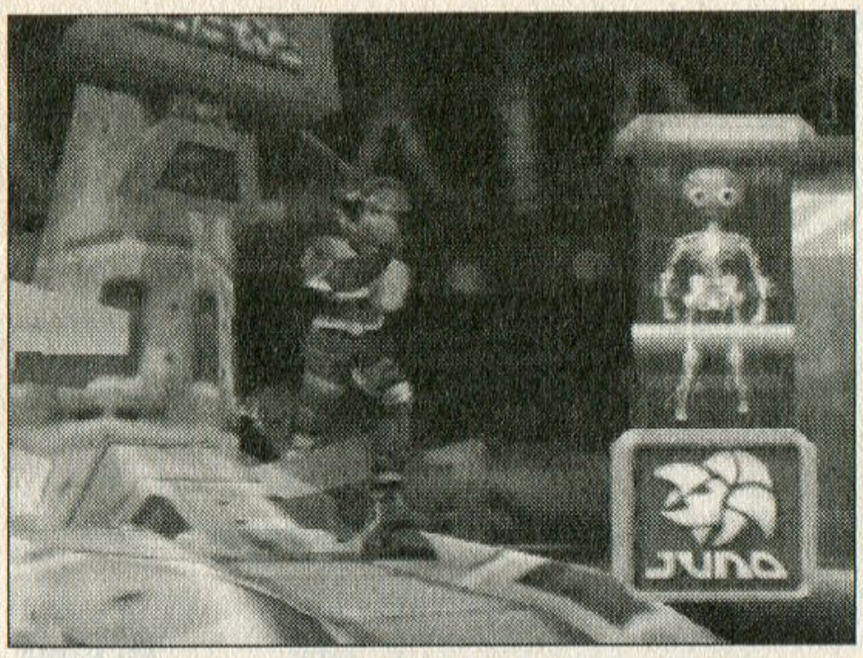


TWINS

『ゴールデンアイ／007』『パーフェクトダーク』で知られるRAREWARE社が放った一種独特な雰囲気を持つSFアクション・シューティング。ギャグか、シリアスか、既成の価値観は一切通用しない！

TM&© 1999 Rare.Rareware Logo is a trademark of Rare.

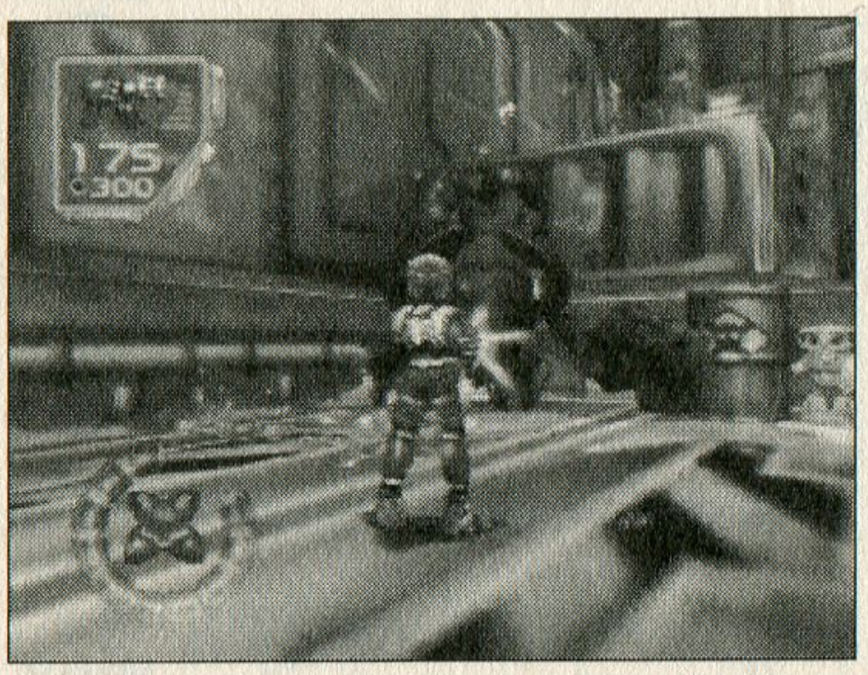
STARTWINS



キャラクターセレクト時は、何故かボディのスキャン映像つき。剥き出しの脳髄と眼球がこれまた個性的。

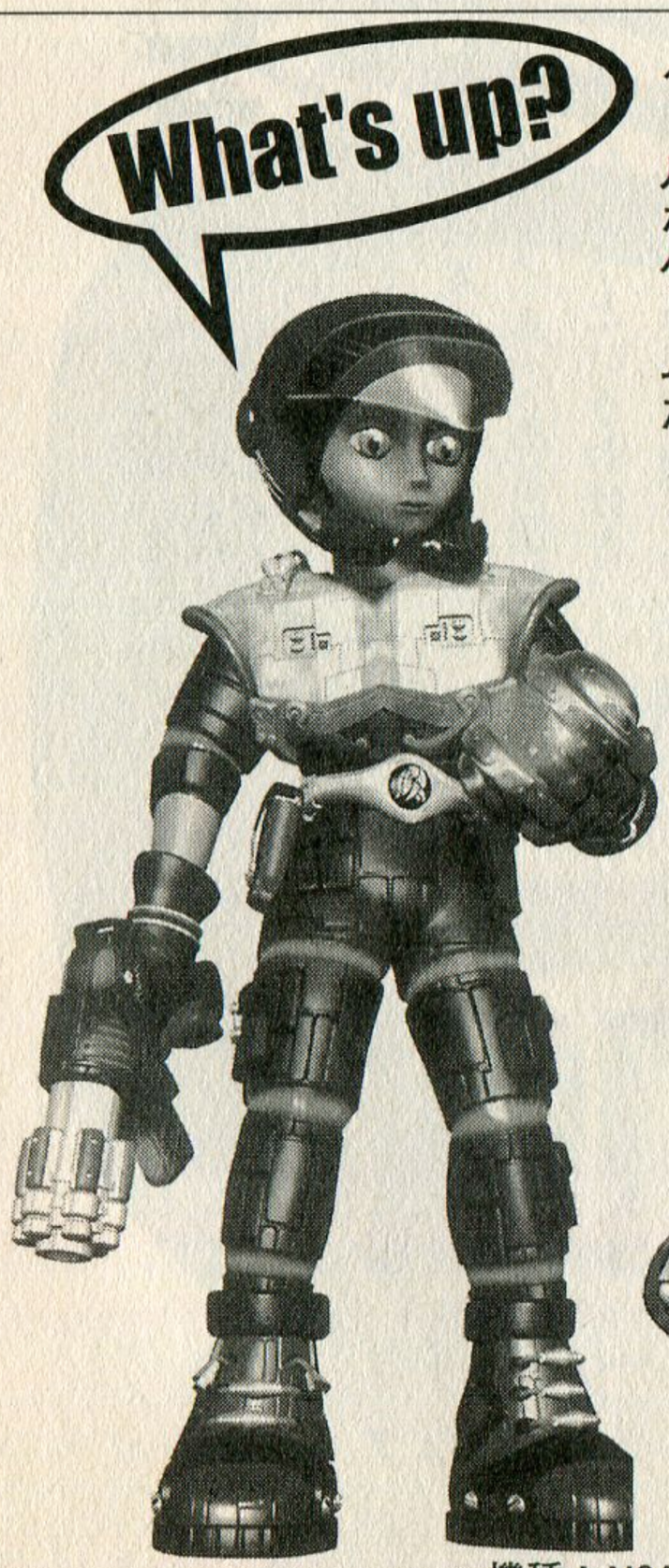
シンガン、スナイパーライフル、火炎放射器、手榴弾、さらには手裏剣などなど…。世界観のブットビ具合に比べると、アクションシューティングとしての内容は堅実で多彩。このアンバランスは『スターツインズ』ならではの特色と言えるだろう。

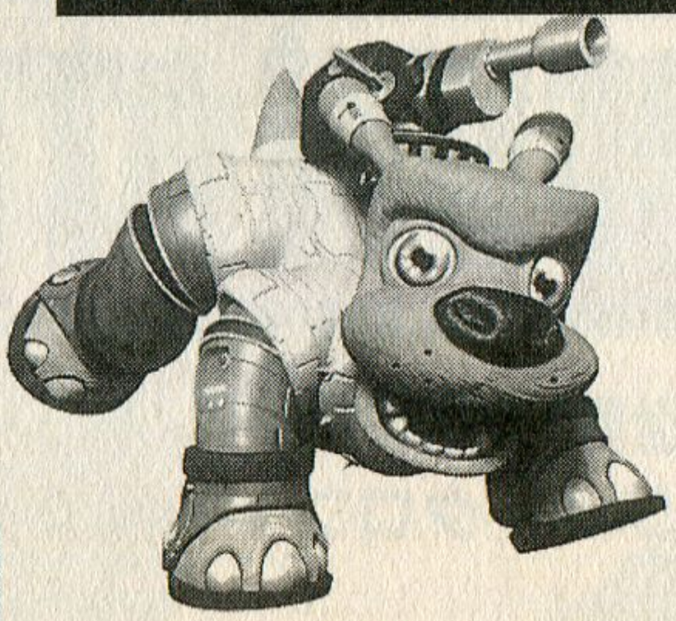
そして、さらにとんでもないのが敵だ。ドローン軍団は原則として昆虫型をしているのだが、中でももっとも一般的なのがアリ型の兵隊たち。このアリたち、外見だけなら、およそ怖さのかけらもないのだが、戦闘が始まるとじつに手強い。こっちを見つけると素早く遮蔽を取り、ちょこっと身を乗り出しては銃を撃ってくる。その動作は的確で無駄がない。しかも、しばしばスナイパー・アリと連携する。こちらが狙撃を避けるべく身を隠したりすれば歩兵が距離を詰めてくるし、歩兵を狙えば狙撃してくる。それではと狙撃ができないところまで後退して歩兵を迎撃してやろうとすると、今度は追ってこない。結局、木の枝のわずかな隙間とか、柱の影に覗く敵の体などを狙ってなるべく遠距離から攻撃を加えていくのがもっとも有効となってくる。だが、照準器は非常にシビアな設定で一発撃つたびに反動でズレるし、しかも敵は攻撃を受けるとすぐ位置を変えてしまう。で、そいつを仕留めようとしていると、横から別のやつが攻撃してくるのだ。「さすがRAREWARE社だ」と唸りたくなるが、相手はアリ…。



絵本の中から抜け出てきたような昆虫タイプの敵たち。だが、連携が巧みでメチャクチャ手強い。油断禁物だ。

ユーザーを突き放した強烈なコンセプトと、噛めば噛むほど味の出るゲームシステムの融合は、まず日本製のゲームでは味わえないテイストだ。しかもサービス精神旺盛で、同社のシリーズでは定番ともいうべき対戦用のモードも各種用意されている。しかもこれはこれで本編とは別に熱いのだから、いやもう、クールなゲームだ！





スターツインズ

STAR

機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：A・ADV　発売日：99・12・1　価格：6800円

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

ララ様に会えるのもこれで最後!?

世界一強い女性と世界を大冒険!

洋ゲーに疎い日本でさえ有名なこのタイトル。興味のない方でも名前を聞けばゲーム画面ぐらいは思い浮かべることができるだろう。青緑色のタンクトップにショートパンツの健康美溢れる後ろ姿の女性こそ、世界的人気を誇る3Dレディ、ララ・クロフトである。スティーブン・スピルバーグとジョージ・ルーカスが生んだ最高の冒険家、インディ・ジョーンズに名実ともに匹敵する、ほぼ唯一の人材と言ってもいい。事実、彼女こそは多くの人々から「女インディ・ジョーンズ」と呼ばれる、世界でただ一人の女性だ。

さて、『トゥームレイダー』とはどんなゲームか。女冒険家のララ・クラフトを操作し、世界のあらゆる遺跡、秘宝に挑むアクションアドベンチャーである。走る、飛ぶ、泳ぐ、よじ登る、銃を撃つなどハードな体術を自在に操り、ピラミッドからエリア51までどこへでも忍び込む。そして戦闘、謎解き、アクロバット級のアクションにたった一人で挑まなければならないのだ。狂気的な危機的状況をララと共有する一体感、たまに(いや幾千回と)あえなくゲームオーバーしてしまうララの姿に対する若干サディスティックな悦びが、男心をくすぐるタイトルである。

エジプトで邪神セトに立ち向かう第4作

では、『トゥームレイダー4』の内容紹介に移ろう。4作目のテーマは原点回帰である。エジプトに始まり、やがて2以降その冒険の舞台を世界各地へと広げてきたララの戦い。本業のトレジャーハンティングも果たしつつ、幾度となく悪と戦い人知れず世界を救ってきた。今回は再び舞台をエジプトに戻し、本来のスタイルである遺跡探検に集中しようというわけだ。

第4作でララが戦うのは、古代よりエジプト神話に伝承される邪神セト。エジプトの大九柱神の一つであり、宇宙規模のとんでもない神である。砂漠の中で砂に埋もれた遺跡を発見したララは、その奥深くで神秘の秘宝を発見する。だが、これこそは邪神セトの眠る封印だったのだ。セトはまんまと復活してしまい、世界はあれよあれよと破滅の危機に立たされる。これはもうどう考えてもララの責任なので、彼女はセトを再び封印する手掛かりを求めて旅立つのであった。とまあ、ララはいつもこんな調子で無謀すぎる冒険に挑んでいる。ひとりの乙女が背負うにはあまりに容赦のない試練こそ、人気が尽きることのない本シリーズの魅力の一つであろう。

THE LAST REVELATION

洋ゲーの代表的タイトルとして世界に君臨する、『トゥームレイダー』シリーズ。洋ゲー界の女王ララ・クロフトを擁する、3Dゲームブームの先駆け的存在だ!

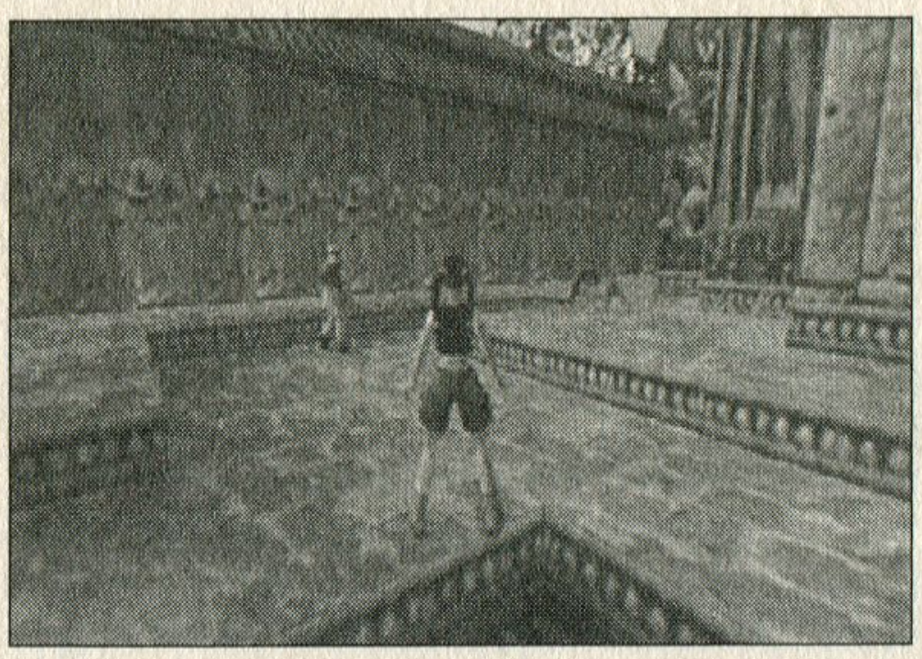
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION © AND TM CORE DESIGN LIMITED 1999-2000.
© 1999-2000 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
Published under license by CAPCOM CO.,LTD.

TOMB RAIDER® IV : THE LAST REVELATION

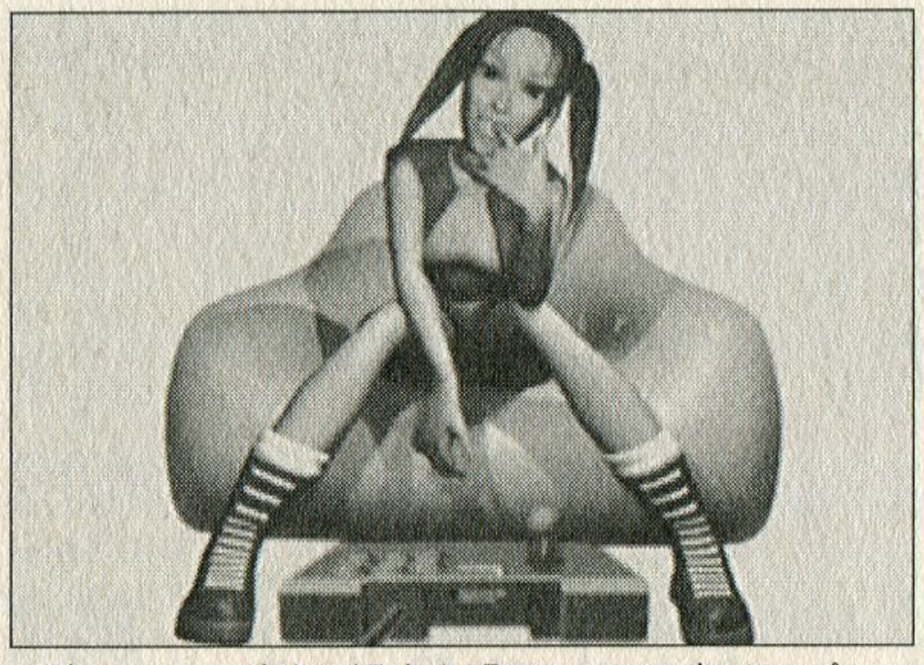
ララ様も魅力的だが本当にすごいのは…

上流階級の出身ながら、その優雅な生活を捨てて命知らずのトレジャーハンターとなったララ・クラフト。そのプライベートや過去はほとんどが謎に満ちており、世界中の男性ファンをやきもきさせているわけだが、第4作の目玉の一つに16歳のヤングララの登場が挙げられる。さながら『インディ・ジョーンズ最後の聖戦』のヤングインディーのごとく、冒険家としての彼女のルーツの一部が初めて明かされるのだ。まだ冒険を知らないあどけない顔と左右に結んだおさげ髪、小ぶりなバストは今と違えども、その活発な好奇心とバツグンの運動能力は、まさしくララのもの。なんか、彼女のちょっといいところ見させてもらったー、という気持ちにさせてくれる。若いっていいですね。

なんだか、ララという人の魅力に頼りがちなゲームに思えたかもしれないがそんなことはない。真に恐るべきは冒険の舞台そのものなのである。本当にこんな遺跡があるんじゃないか、と信じ込ませる説得力に満ちた構造。砂に埋もれた古代遺跡に足を踏み入れ、数々の罠を乗り越えて進むと地中深くに突然広がる巨大な空間。そこに埋没した古いスフィンクスの顔を発見する衝撃と恐怖感は、肝がいくつあっても足りないほど。これほど触れちゃいけない物に触れ、罰あたりな気持ちにさせてくれるゲームはほかにない。エジプトの信心深い人なら悲鳴を上げて逃げ出すこのゲームに、触れる勇気はあるか？



第4作でも新要素は増えたが、どれも些細な改良点。このゲームの本質は、第1作ですでに完成している。



16歳のララ。彼女の過去を明かしつつ、初めてプレーする人のために基本動作を学ばせる構成力はお見事。

トゥームレイダー4：ラストレベレーション

TOMB RAIDER® IV :

機種：PS／DC　メーカー：カプコン　ジャンル：A・ADV
発売日：00・7・19　価格：5800円

Text by 川村ハルト（フリーライター）

TONY HAWK'S PRO SKATER

スケートボードで華麗に舞え！

トニーといっしょ

日本ではあまり知名度がないが、海の向こうではバカ売れしているソフトがある。それが本作『トニー・ホークのプロ・スケーター』だ。2000年のアメリカでの売り上げランキングでは、『Tony Hawk's PRO SKATER 2』と『Tony Hawk's PRO SKATER』が2位と3位を独占してしまうほどだ。

しかし、こうやって海外で売れていると言われても、ほとんどの人はあまりピンと来ないかもしれない。むしろ逆に、「アメリカのホームラン王って触れ込みでやってきた外国人選手にロクな奴はいなかったんだよ！」と、いらぬ偏見を持ってしまう人もいるだろう。だけどトニーは違う。トニーは本当にナイス・ガイさ！（失礼なほどなれなれしい）

本作がどういうゲームなのかというと、名前のとおりスケートボードのゲームである。登場するキャラクターは、すべて実在のスケーターたち。中でも最も有名なのが、タイトルにもなっているトニー・ホークだ。彼は最も崇拝されているスケーターで、99年の夏にサンフランシスコで開催されたXゲームズにおいて前人未到の900（2回転半）をメイクした、プロスケート界のすごい人なのだ。

つまり、本作が海外で売れたのは、この人のネームバリューのおかげだった…というわけではない。ゲームの中身が、トニー・ホークの名を冠するにふさわしい出来だったからこそ売れているのだ。そういえば、本作は時々「渋谷系ストリートゲーマーなら買い」なんて紹介のされ方をするのだが、むしろ秋葉原系ハードコアゲーマーにも押さえておいてもらいたいゲームなのである。

トニー様の妙技を味わえ！

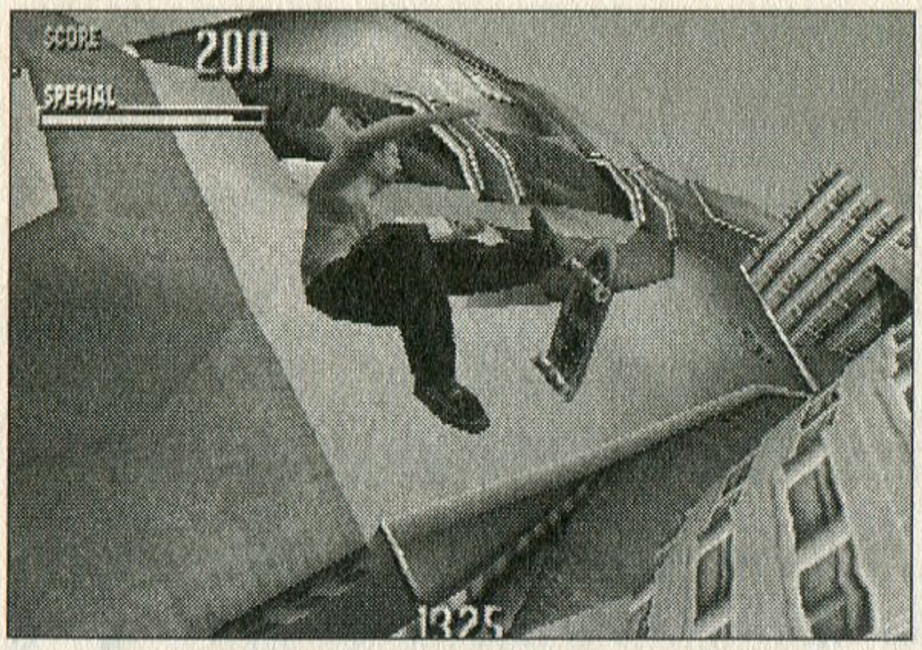
さて、スケボーのゲームといっても、実際にどんなことをするのか？　まずはオープニングを見てみよう。プロのスケーターたちによる「実演」を、実写映像で見ることができる。パンクのサウンドに乗って、競技会場で鮮やかなトリックをメイク！　公園のハーフパイプで大回転！　更に公園の階段の手すりを駆け下りる！　垣根をジャンプ！　挙句の果てにはアパートの2階からグラインドッ!!…ていうかあんたら何してんのさ。もしかしてプレイヤーにも同じことをしろと？（当然）

本作には、自由に滑ることができるフリースケート、制限時間内でのハイスコアを競うシングルセッション、対戦ができる

PRO SKATER

2000年の全米セールスランキングで上位に食い込んだ『Tony Hawk's PRO SKATER』の日本版。箱庭感あふれるフィールドで、多彩なトリックをキメろ！　目指せ、前人未到の900（Nine hundred）!!

© 1999 Activision,Inc.Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk.Luxoflux is a trademark of Luxoflux Corp.All rights reserved.All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.



メーターが満タンの時は、各スケーター固有のスペシャルトリックを出すことができる。

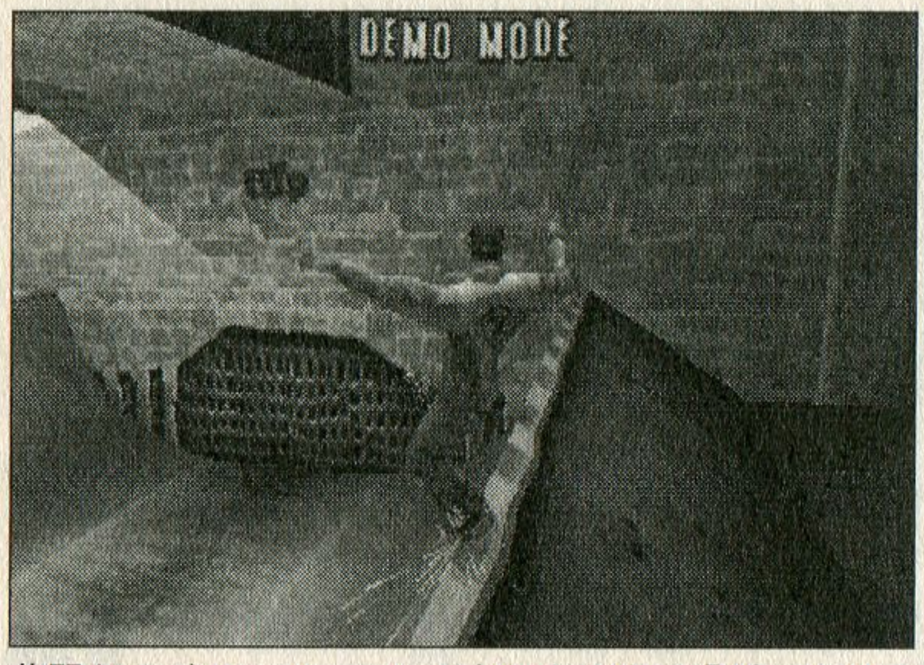
2プレイヤー、そしてメインであるキャリアーと四つのモードがあるが、まずはフリースケートを選んで操作に慣れよう。

操作方法は簡単。方向ボタンで移動し、×ボタンでジャンプだ。ジャンプ中、○・□ボタンと方向ボタンの組み合わせでトリックを出すことができる。方向ボタンは押しっぱなしにせず、ちょっとだけ押してから素早く○・□ボタンを押すような感じでいい。

トリックが出せたら、今度は2回連続の入力をしたり、L・Rボタンで回転を加えてみよう。最初のうちはコケまくるだろうが(コケると鼻血が飛んですっげー痛そう…)、とにかく慣れるまでやってみよう。操作感が軽快なので、ハーフパイプなどを利用すれば、適当でも技を出せるはずだ。

段差の縁や手すり、パイプの上ではグラインドができる。これはジャンプしてから△ボタンを押すだけでいい。グラインド中にもトリックが出せるぞ。

操作をマスターできたらいよいよ本番、キャリアーモードを始めよう。ここでは、制限時間以内に「規定の点数を出す」「ステージにある「オブジェクトを破壊する」といった条件を満たし、ビデオテープを収集していくのが目的。集めたテープの本数によって、先のステージや新しいボードが手に入るという仕組みである。



華麗なるデモ。フィールド上のあらゆる場所でトリックをメイクしよう。

S・K・A・T・Eの文字を集めるだけならただのアクションゲームなのだが、点数を取るためには地形のあらゆる部分を利用してトリックをキメなければならない。屋外ステージは箱庭的に広く、また室内ステージでもあらゆるオブジェクトがトリックに繋がるように配置されているので、連続してトリックをキメようと思えば腕次第でいくらでもキメられる。

タイトル画面後のプレイデモを見れば、どれほどトリックの自由度が高いか、どれだけ無茶な走りができるかがわかるだろう。単発のトリックだけでなく、華麗なプレイを極めようとすると、途端に奥深さが増してくる。それが本作の面白いところだ。

トニー・ホークのプロ・スケーター

Tony Hawk's

機種：PS　メーカー：サクセス　ジャンル：スポーツ　発売日：00・3・30　価格：5800円

Text by RD（フリーライター）

RE-VOLT

男のロマンとは何か！

コミカルなだけじゃなく、RCらしさを追究

けだるい日曜の朝、まぶしい太陽に目を細めつつ、一杯のコーヒーを胃に流し込み…そしておもむろにTVのリモコンを手に取り、テレビ東京「タミヤRCカーグランプリ」を食い入るように観る。これぞ男のダンディズムである…。

いきなりわけのわからん話から入って恐縮だが、ラジコン（RC）は男のロマンなのである。RCカーグランプリも放映されなくなって久しいが、とにかく誰がなんと言おうとロマンなのだ。そういうことにして話を進める。

君だって、RCカーに憧れた時期がなかったか？　世代によって時期が異なるかもしれないが、必ずどこかでRCカーブームを体験したはずだ！　かくいう筆者にも、タミヤのワイルドウィリスがほしくてほしくてたまらなかった時期があった（ラジコンボーイという漫画の主人公が使ってたマシンなんだけど、覚えてる？）。

しかし悲しいかな、本格的なRCカーをフルセットで揃えるとなると、万単位でお金が飛んでしまう。不労所得でのうのうと暮らす小学生たる筆者には、そんな高い買い物はできなかった。というか、社会人になった今だって、おいそれと買える金額ではない。ガッデム！　金とロマンを天秤にかけねばならんとは!!　こんな金に支配された腐った世の中で、俺たちはどうやって夢を追ったらいいんだ？（おおげさすぎ）

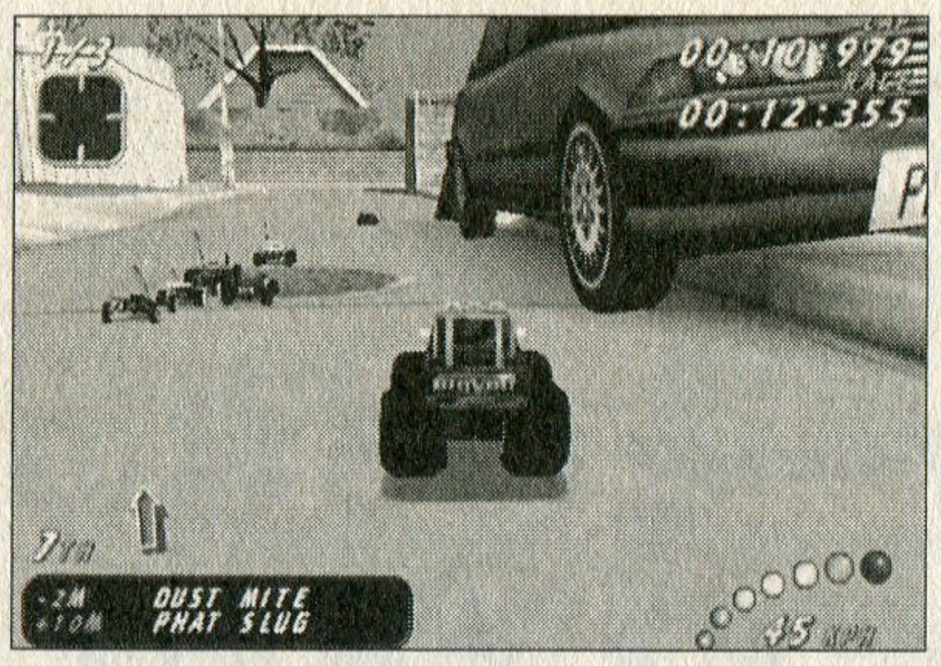
…もちろん、ゲームで夢を追うに決まってるじゃないか。それがゲーマーの宿命。プロポをコントローラーに持ちかえ、『リボルト』でRCカーの感触を甦らせろ！

『リボルト』は、トイボルト社（架空の玩具メーカー）のRCカーたちが、反乱（Revolt）を起こして勝手に走り始めた！　という設定のレースゲーム。各コースを勝ち進んでいくチャンピオンシップモードや、スタント専用のスタントアリーナ、自分でコースを作れるトラックエディターがある。

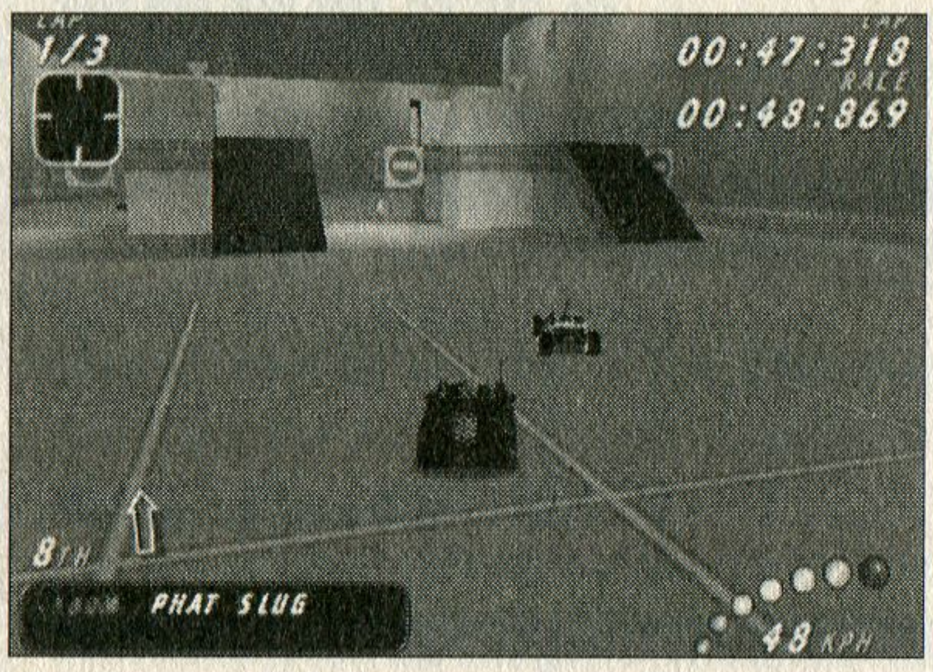
同じくRCカーを題材にしたゲームに『RCでGO！』（タイトー）というのがあるが、『RCでGO！』がプロポを持った操縦者の視点だったのに対し、『リボルト』はあくまでRCカーの視点である。要するに、普通のレースゲームと何ら変わりない。では、本作のどの部分に「RCっぽさ」があるのか？

『リボルト』は、RCカーの挙動をリアルに再現したレースゲームだ。住宅街やショッピングセンターの中を、トイボルト社のRCカーの視点で駆け回れ！　ラジコンファン必見！

ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.PRESENTS RE-VOLT © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC. DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS LONDON,ALL RIGHTS RESERVED.ALL CHARACTERS HEREIN AND THE DISTINCT LIKENESSES THERE OF ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.TM, ®&© 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.ALL RIGHTS RESERVERD.DISTRIBUTED BY ACCLAIM DISTRIBUTION,INC.PUBLISHED BY ACCLAIM JAPAN LTD.



写真はDC版。選べる車種は、バギーからスポーツタイプまで様々。モンスタートラックなんかもあり。



道なき道をつきすすむ。コケたらすぐにYボタンで復帰しよう。

まずは、コース。住宅街、ショッピングセンター、博物館、デパートのオモチャ売り場といったコースを、小さなスケールのRCカーで縦横無尽に走り回れるのが新鮮だ。人間の視点ではどうとも思わないような、歩道の段差が大きな障害となったりする。子供の頃、RCカーにカメラをつけたらどう見えるのか？　と考えたりしたものだったが、『リボルト』はまさにそれ。路上駐車している車の下をくぐり抜け、スーパーのレジの上をジャンプしていくのはなかなか楽しい。特にDC版ではグラフィックも美しく、無邪気に駆け回れるだろう。

車の挙動も、かなりそれっぽい。急ハンドルからのスピンや、クラッシュした時の吹き飛び方が、何ともRCカーくさい挙動なのだ。実際のRCカーは重量が小さい割にはパワーがあるので、路面のギャップに乗り上げて転倒したりすることもよくあるが、当然『リボルト』でも同じような動きをする。これもまた、今までの自動車を追究したレースゲームとは、少し違った新鮮さを感じられるだろう。ラフなハンドル操作でスピンするところなど、最初は操作に戸惑うかもしれないが、プレイを繰り返すうちに「操る喜び」に変わってくるのがまたRCっぽい。

『リボルト』はRCカーを題材にしているだけに、普通の自動車レースものとは違ったコミカルな内容になっている。ジャンプ台あり、ショートカットあり、敵車への攻撃ありの破天荒なプレイを楽しめるのだ。水風船やロケット花火などのアイテムを駆使するところなどは、『マリオカート』的であると言ってもいい。

だが、そこで車の挙動をヌルくしたりせず、RCカーのリアリティを持ち込むところに洋ゲーのセンスの良さを感じる。一見するとコミカルなだけのレースのようで、実は腕の差が出るタフなレースゲームなのだ。

オススメなのはDC版なのだが、あまり数が出ていないようで、なかなか売ってないのが少し悲しい。PS2で続編『RCリベンジPRO』が発売予定になっているので、こちらも注目してみよう。

リボルト
RE-VOLT

機種：PS／DC　メーカー：タイトー／アクレイムジャパン　ジャンル：レース
発売日：00・1・6（PS）／00・7・13（DC）　価格：2000円（PS）／3800円（DC）

Text by RD（フリーライター）

洋ゲーという名のヘヴンズドア

HEAVEN'S DOOR

「すごいイケてますね、このゲーム」
「海外のゲームなので、なにかと肩身が狭いです」
「何言ってるんですか、大丈夫ですよ」
「売れるといいんですけどね…」

数年前に交わした某大手メーカーの広報担当者との会話である。そのタイトルはヒットすることもなく、ましてや廉価版にもならず姿を消していった(『ドラッケン』ではない)。

「洋ゲー」はいつのまにか「大味」というイメージを拭えないでいる。国内メーカーとは一線を画した世界観、センス、ゲーム性。それら諸刃の剣ともいうべきテイストはバッサリとプレイヤーを切り捨てる。それを受け止められるか否かというのはこの際、問題ではない。指を咥えているだけでは盲目と同じ。大事なのは洋ゲーの深淵に身を委ねることだ。

ノブに手を掛けなければ新世界は見えてこない。

ゲーム雑誌のカラクリ

著者 **大澤良貴**

「ゲーム雑誌編集者なんてこんなモノですから」

㊀アスキー編集者が語る驚愕の真実!!

タダでゲームができて、仕事はわりと楽？
ゲームが好きな人だったら一度は憧れるゲーム雑誌の編集者
その真の仕事内容から、うまく業界に滑り込む方法
実際の誌面から推測される、編集者のそのゲームに対するテンションまで一挙公開

絶賛発売中!!

業界震撼必至？の一冊！

第1章　これがゲーム雑誌編集者だ
君もゲーム雑誌編集者になれる!／ゲーム雑誌編集者の生活／
ゲーム雑誌編集の仕事／ゲーム雑誌業界恋愛模様／インターネットと編集者

第2章　ゲーム雑誌の読み方
編集者に得な記事、損な記事／こんな記事は危ない!!／ゲーム雑誌の「公称発行部数」って？!／
ファミ通　インプレッション／ゲーム雑誌クロスレビュー

第3章　ゲーム雑誌の青春
ゲーム雑誌業界がまだ情報産業になりきっていなかった「ゲーム雑誌の青春時代」を、筆者の想い出とともに語る。

価格：1200円（税別）　発行：キルタイムコミュニケーション

ゲーム雑誌のカラクリ2

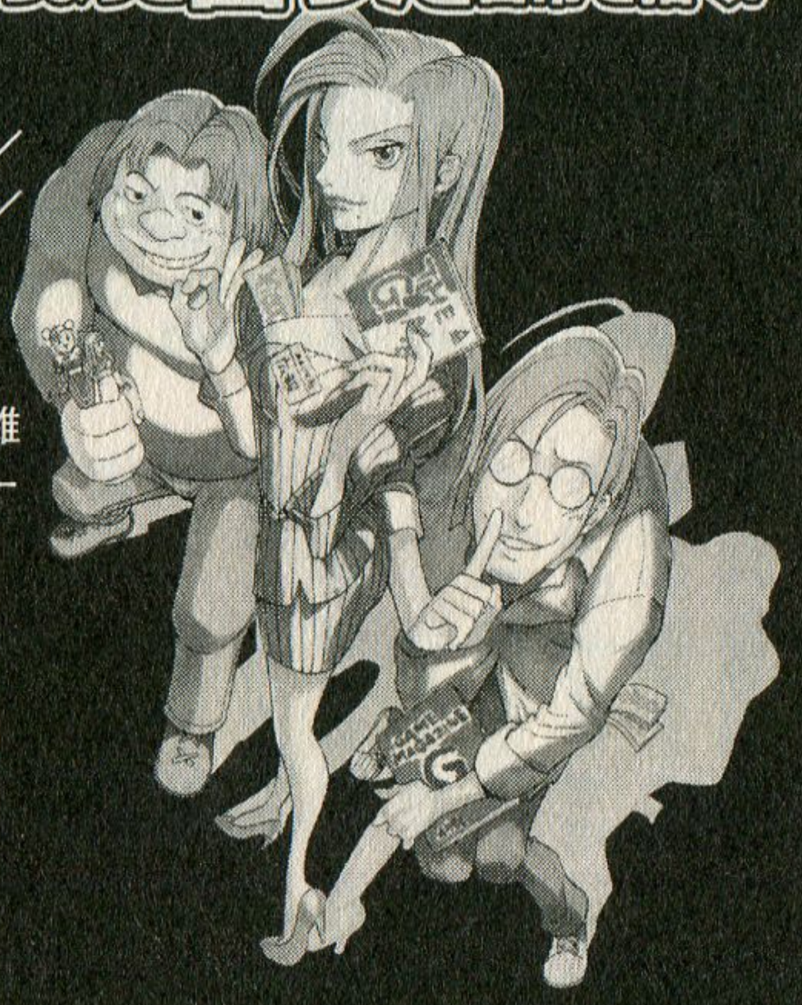
ダークサイド編 DARK SIDE EDITION

ゲーム雑誌のシビアな現実を語ろう…

著者・大澤良貴

前回ではあえて書かなかったゲーム雑誌業界の暗部。ゲーム雑誌の情報はどこまで信用できるのか。編集部の人達はどんな気持ちで雑誌を作っているのか。そして、巻末には「ゲーム雑誌が凋落するまで」を体験した作者が、独自の視点で、辛く悲しい出来事を徹底レポート!!

ゲーム雑誌編集者の楽しく、辛く、そしてちょっと困った日常を描く!



第一章　真・ゲーム雑誌の読み方
ゲーム雑誌はいらない？／レビューの実態／
情報規制・情報寄生／ゲーム雑誌の世代論／
ゲーム雑誌クロスレビュー拡大版　…など

第二章　ゲーム雑誌の実情
ゲーム雑誌編集者の困った生態／ゲーム雑誌の原稿料／ゲーム雑誌のトホホエピソード集／メーカー差別の実態　…など

B6版／180ページ／本体価格1200円

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル1・2F／販売営業部 TEL.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208

美食倶楽部

ギャルゲー三昧

キミの彼女をポケステで育て上げよう！

ぽけかの ～愛田由美・宝条院静香・植野史緒～

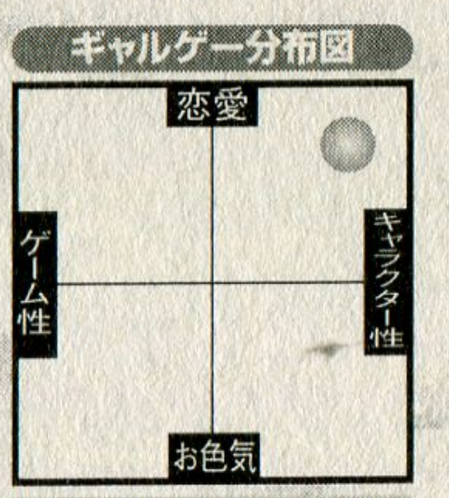
ポケットステーションを使い、小学生の女の子が大学生になるまでの7年間をシミュレートしていくという育成SLG。ミニゲームでコミュニケーションを取りながら、好感度アップしてベストエンドを目指していこう。

ボクらの7日間戦争 ～7days war～

このゲームは、ちょっと（というかかなり）特殊で、ポケットステーション（以下ポケステ）がないとプレイができない。ゲームをスタートしてから、まずはポケステへデータとミニゲームのダウンロードを行い、ゲーム期間の時間進行はすべてポケステ上で行われる。PS本体でできることは、ポケステで経過した時間により発生するイベントの確認と、女の子へのプレゼント購入、ステータス確認だけ。ゲームの期間は7年間だが、実際の時間進行は1年間が実時間の約1日となっており、ゲームをスタートしてからポケステ上で7日間が経過すれば、自動的にエンディングを迎えるというしくみである。

ポケステでは各種パラメータ（勉強・遊び・料理・運動）アップのほか、プレゼントを買うためのお金を貯めるミニゲームが行える。プレゼントは女の子の好感度をアップさせる効果があり、好感度やパラメータの状態によってイベントが発生するというワケ。しかし、イベント発生の一番大きなポイントは〝発生期間〟であり、何年目の何月にPSを立ち上げるかが重要なポイントとなる。特にビジュアルイベントは特定の日（クリスマスや誕生日、バレンタインなど）に起きる場合が多いので注意が必要。ゲーム中の1ヶ月は約2時間。1日は、実際の時間でいうところの約4分間しかないのだから（！）ゲームをしていないときでもかなりの注意力を要することとなる。しかもこのタイミングを逃すと、二度と同じイベントは起きないのだから、まんべんなくイベントを見ていくには、それこそ7日間ずっとポケステとイベント発生日とのにらめっこ状態が続くという感じだ。

データム・ポリスターといえば、過去にも『井上涼子』（次ページ、カコミ参照）という大罪（笑）をおかしている。涼子の場合は実際の時間と同じ進行だったが、サターンの本体時間をズラすことで、不毛ながらも攻略できた。しかし『ぽけかの』の場合は時間進行が速くなったものの、ポケステ上の時間操作が容易ではないため、7日間バッチリ拘束されるこ



ギャルゲー分布図

生活密着型ゲームなのでゲーム性は低い。うまく付合えばキャラに愛着もわく？

DATA 機種：PS　メーカー：データム・ポリスター　ジャンル：育成SLG　発売：99・12・16　価格：3800円

主人公のとなりに引っ越してくるかわいい女の子。ここから7年間に渡るストーキン…もとい、純愛ストーリーが始まる

とになりかねない。いやいや、割とキツイっすよ。たとえば、毎年の女の子の誕生日が、たまたま夜中だったとしよう。そうすると、必ず夜中の3時に起きていて、なおかつ誕生日当日（実時間4分間）を待ってタイミングを逃さぬようまんじりとした時間を、7日間過ごさなければならないのである。さしずめ「ボクらの7日間戦争」、もしくは「泣き虫先生の7年間戦争」といったところだろうか（どっちも違う）。

ちなみに、このゲームには、女の子別に3本のソフトがあるのだが、女の子が違うというだけで基本的な内容は同じ。このへんは好みで選べばOK。

飼い殺しにしてしまった7年間

最初にプレイしたときは、何の予備知識もなくスタートしたため、ゲームを立ち上げてポケステにデータ転送したあと「あれ？すぐには始まらないのか。じゃあしばらく置いておいてあとでやろっと」などと思ってポケステを放置してしまった。そのまま普通に1週間を過ごし、次の週の休みに「さて、ボクの彼女はどうなっているかなー、ワクワク♪」と思いPSを立ち上げて愕然とした。なんと画面では、小学生だった女の子があっというま（意識の中では一瞬）で高校3年生へと成長しており、あろうことか、そのままエンディングのスタッフロールが始まってしまったのだ。高校3年生の彼女は、名古屋の大学に進学するといい残し去っていき4年後には「結婚します」との連絡が耳に届いた（いわゆるバッドエンディング）。「ああ…この7年間にいったい何があったというのだ…7年間ものあいだポケステのなかで放置してしまってすまん、俺はなんて取り返しのつかないことをしてしまったんだろう…」そんな自責の念が頭の中をよぎり、なんだかやるせない気持ちに襲われてゲームは終了した。

特定のタイミング＆パラメータ状態でゲームを立ち上げるとイベント発生。油断するとすぐ見のがすので要注意である。

まあ、今思えば最初に説明書を読まなかったのがそもそも間違いなのだが（苦笑）、こういう思いを味わわないためにも、プレイする場合には、スタート後7日間の（実生活での）スケジュールで『ぽけかの』内部のイベントチェックが行えるかどうかが重要だろう。適当に思いだしたときにチェックするだけだと、あまり良いイベントは見られないと思われる。まともな社会人はプレイするなってことか（笑）？

というか…冷静に考えると、主人公が小学生の女の子に出会っていきなり「かわいい子だったな」とかいって、そのあと7年間ポケステの中で育成とかって…やっぱりヤバいよなぁ。

ROOM MATE ～井上涼子～

データム・ポリスターの放った女の子同居生活シミュレーション。サターン本体の内部時計を使用し、あたかも女子高生・井上涼子と同居生活をしているような気分になれる…というううたい文句だったが、年間行事のイベントを見るため内部時計を調整する輩が続出し、本末転倒。

美食倶楽部

ギャルゲー専科

ハリセン一撃！これが新しいキューピッドのカタチ

お見合いコマンドー ～バカップルにつっこみを～

近未来、超ハイテク社会によって地球上から〝愛〟が消え始めている。キミはお見合い研究所の所長となり、カップルに正しい愛のカタチを教えてあげるのだ。カップルたちの、いや地球の命運はキミのつっこみいかんにかかっている!!

恋愛レボリューション2010

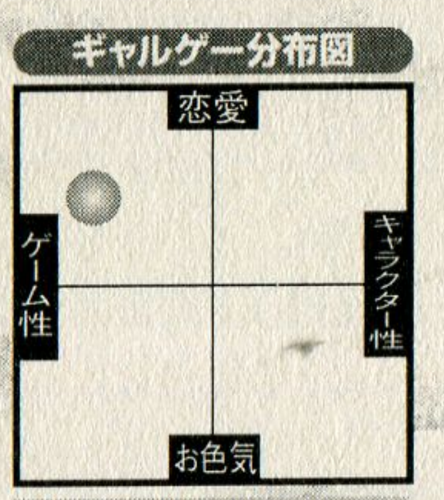
西暦2010年の地球。ハイテク産業の発展により人々の中から〝愛〟が絶滅の危機に瀕していた。事態を重くみた各国の情報機関は恋愛エキスパート〝お見合いコマンドー〟を招集し恋愛研究所を開設、人々を愛に導いて新しい〝愛のカタチ〟を集め、後世に愛を伝えていくことにしたのだった……。

ゲーム内容を聞いて、いきなり「うっ」と引いてしまうかもしれないが、このゲームはれっきとした、正当派の恋愛ＳＬＧである。プレイヤーのキミは恋愛研究所の所長として、研究所にやってくる悩みを持った人々（クライアント）をカウンセリング、その人に見合った異性を紹介、カップルとしてゴールイン（結婚）するまでをトータルサポートしてあげるのだ。カップルになった二人がデートをする際には、デート場所の設定をしてあげたり、受け答えに困ったクライアントに対して正しい選択を教えてあげたりする（つっこみを入れる）こともできる。カップルがうまくいくかどうかはまさにキミの手腕次第であり、見事カップルがゴールインすれば、キミにはお見合いコマンドーとしての名誉と多額の報酬が手に入るというワケなのだ。

しかし、恋愛研究所を訪れる人々は、金持ちのボンボンだったり、顔黒コギャルだったり、２Ｄオタクだったりと、皆偏った愛の持ち主ばかり。だが、この偏った愛に対してキチンと見合った異性を紹介してあげるのだが、メインとなるのはやはりデートスポットの決定と、デート中のクライアントに対して正しい選択を教えてあげたりする（つっこみを入れる）ことともできる。カップルになる。そう、この新しい〝愛のカタチ〟を集めていくことこそは、未来の地球に愛を語り継ぐための重要なファクター。愛のカタチを集めていくことは、お見合いコマンドーに与えられたもう一つの重大な使命なのである。

バカップルにはハリセンチョップ

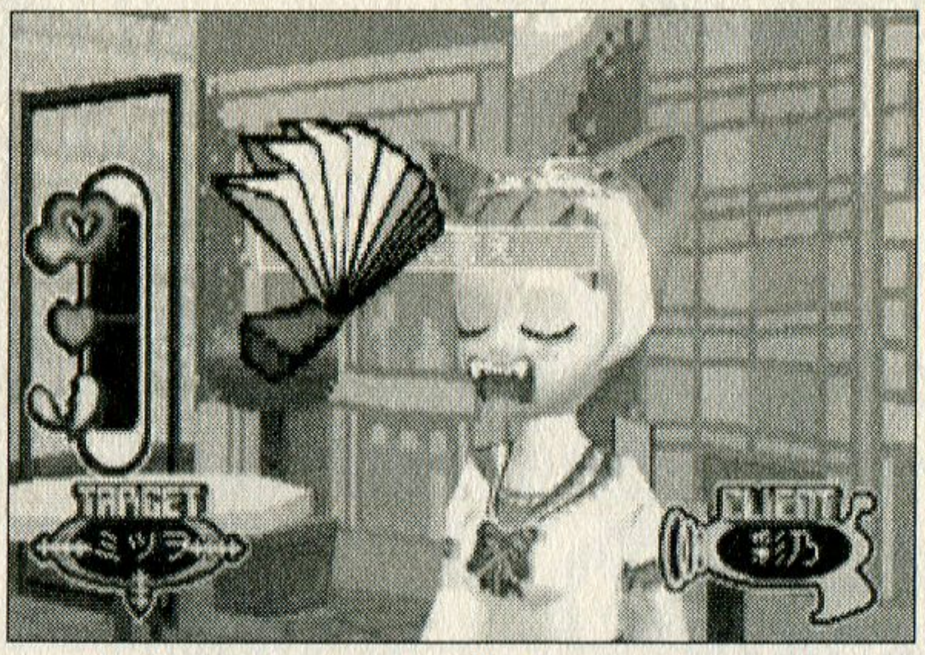
プレイヤーは、クライアントに好みの異性を紹介してあげるのだが、メインとなるのはやはりデートスポットの決定と、デート中のクライアントに対するつっこみ。



ゲーム的にも色々とできるし、何より「愛」を伝えるゲーム。この辺りでしょう。

DATA 機種：PS　メーカー：エニックス　ジャンル：恋愛SLG　発売：00・3・30　価格：5800円

ギャルゲー事典



コスプレ好きのクライアント、彩乃ちゃん。どうやらアホなので、変な行動を取ろうとしたら、すかさずハリセンチョップだ!

たとえば、クライアントがワガママなおぼっちゃま男だったとする。すると、デートで映画館に行った場合、女の子が「このラブロマンス映画見た〜い」といった場面でクライアントは「そんなの見たくないからこっちのアクション映画を見よう」と自分の主張ばかりを強調してしまうのだ。これでは、うまくいく恋も成功するわけがない。そこでお見合いコマンドーが登場。クライアントがわがままな発言をしようとしたところにハリセンでつっこみを入れ、「ここは相手に合わせていこう」などの指示を伝えてあげるのだ。指示した内容が正しければ、デートはうまくいき、二人のラブラブ度も上昇する。デートを重ねてラブラブ度が100%近くなったら告白の指示を出して、一気にゴールインまで導いてあげるのだ。ただし、ラブラブ度が低いのにキスやお泊まりの指示を出すと、逆にラブラブ度が下がってしまうので要注意。デート場所や選択肢の結果はパターンやタイプによって千差万別。正しい選択を下すには、キミの恋愛知識が必要になってくるぞ。

匿名希望Aさん(趣味:フィギュア収集)の場合

お見合い研究所では、指定されたクライアントの恋愛を成就させる指定ミッション以外にも、自分で新しいメンバーを登録することができる。これはミッション以外での新しい〝愛のカタチ〟を入手する場合に必要で、恋愛研究所にやってくる結婚志望のメンバーたちに、ピッタリの異性を作成し、紹介してあげることができるのだ。

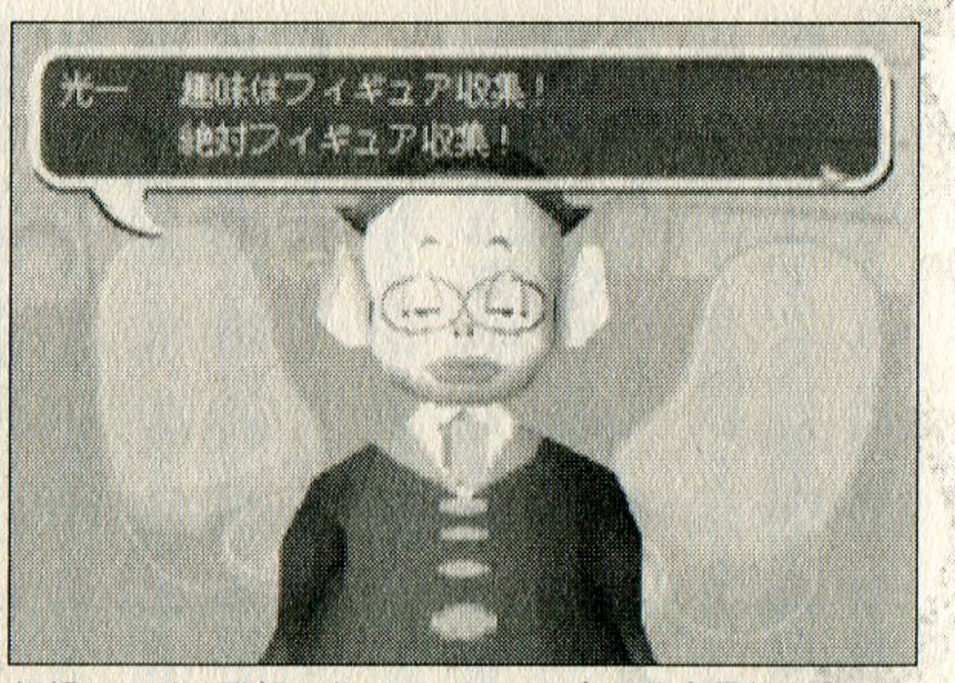
作成は、名前、顔はもちろん体型、話し方、趣味、好みのタイプに至るまで自由に設定が可能。年齢も0歳から設定が可能で、無理をすれば、10歳と60歳の超年齢差カップルも可能(っておい!)。理想的な男・女性像を再現するも良し、自分や友だちの名前を入れてメンバーを作って、好みの異性をあてがってみるのもまた一興。

試しに独身男性Aさん(31才・趣味:フィギュア収集)と、独身女性Bさん(10才・趣味:パソコン)を作ってカップルにしたところ、相性バッチリだったらしく3回のデートであっさりゴールインしてしまった(爆)。なんでかなぁ、そもそも10才じゃ結婚できないジャン(一人つっこみ)!

ポケステを利用すれば、友だちの作ったメンバー同士を交換してカップルにすることもできるので、変わったメンバーをたくさん作って交際させてみると面白いかもよ(投げやりだなあ)。

ちなみにこのゲーム、エニックスだけあって作りはちゃんとしている。にも関わらず、なぜまったく日の目を見なかったのかが疑問。タイトルとゲーム画面だけを見るとたしかにバカゲーだけど、実際プレイしてみると、意外やいがい「こんな愛のカタチもあるよね〜、実際」というハートフルな気持ちになること間違いなし!

こんな利己的カップルのほうが普通で、恋愛ゲームの純愛っぷりのほうが、むしろバカップルに見えてしまうのは、私が偏った愛の持ち主だからでしょうか…?

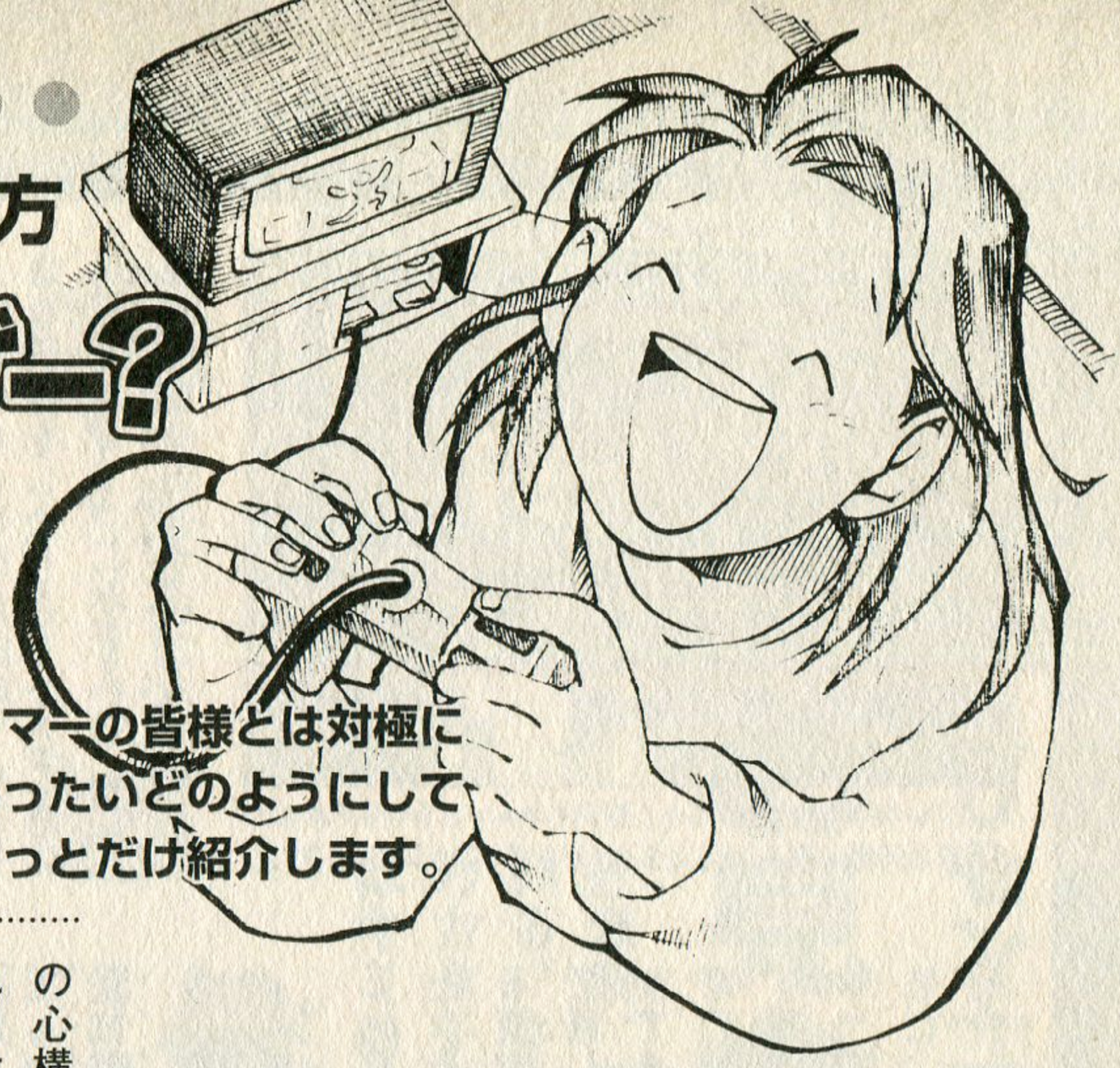


新規メンバー登録で作ってみた、31才の独身男性、光一さん。そんなにフィギュア収集を強調しないでください…(笑)

Text by ジョッキー☆笹岡(フリーライター)

ゲーム初心者の楽しみ方

ライトユーザー？のひみつ



日夜ゲームに愛情と情熱をそそぐゲーマーの皆様とは対極に位置する「ゲーム初心者」たちは、いったいどのようにしてゲームを遊ぶのか。その一例を、ちょっとだけ紹介します。

「あんまりゲームはしないけど、とりあえず家にゲーム機があるよ」という私は、ゲーム雑誌やインターネットのゲームサイトを見て情報を集めることはあまりありません。なので、「うお～！あのゲーム欲しい!!」と喜び勇んでゲームソフトを買いに行くのではないので、家族の誰かが買ってくれていたゲームを中心に遊んでいます。そんな恵まれた環境にいるので、ゲームを始めるときの心構えから違ってくるのかもしれませんが、ここでは、普段はいろんなゲームをやり込まないでプレイする私が遊んだゲームの実体験をあげてみます。

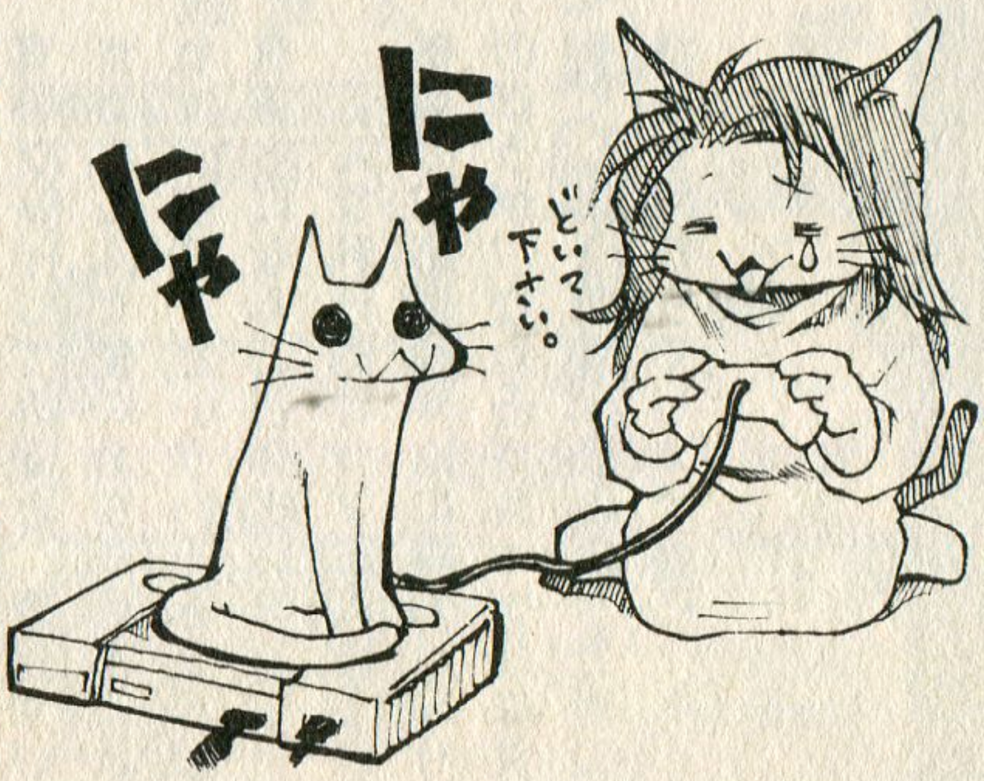
エンディングまで駆け抜けよう

まず、説明書も見ないで「やってみればなんとかなるものさ」と、とりあえずゲームスタート。

『クロノ・クロス』のような美麗グラフィックなオープニングでも、長いのはダルいのでとばしてしまう。見たくなったらいつでも見ることができるし、とにかく物語を進めること以外はできるだけ省略します。だから最初の説明は、×ボタンをポンポン押して流し読みして、はじめの街で人に話し掛けることもしないで街を出ます。

さて、外に出て敵に遭遇してしまったら戦いますが、無駄な戦いは極力避けて通ります。もちろんゲーム雑誌や攻略本などの情報はないので、どんなアイテムがどこにあるのかもわかりませんから、アイテム探しの旅もしません。途中でアイテムが必要なことに気づいても、アイテムを探しに行くとヘタに時間がかかってしまうのがイヤだから、ただ目的地のみを目指します。

こういうプレイを続けていくと、当然レベルは上がりません。装備も初期装備のままなので、やっぱりボスで詰まってしまう。そうなって初めてメニューを開いてみると、結構敵を倒したとかで手に入れたアイテムを持っていることに今さら気がついて、さっそく装備してみます。するとそれまで弱い装備でチクチク攻撃していた敵が、一発で倒せるようになり、よくここまで弱い装備で来れたものだなあと思いながらもちょっと嬉しい。



それでも、レベルを上げるためだけにわざわざ来た道を戻って、延々雑魚敵と戦うのはイヤなので、あくまでもボスと戦いつづけます。ゲームによっては、ゲームオーバーになっても攻撃していれば経験値がもらえることもあります。何度もゲームオーバーを繰り返しながら、なんとか勝てるように敵の攻撃をかわして攻撃するタイミングや、

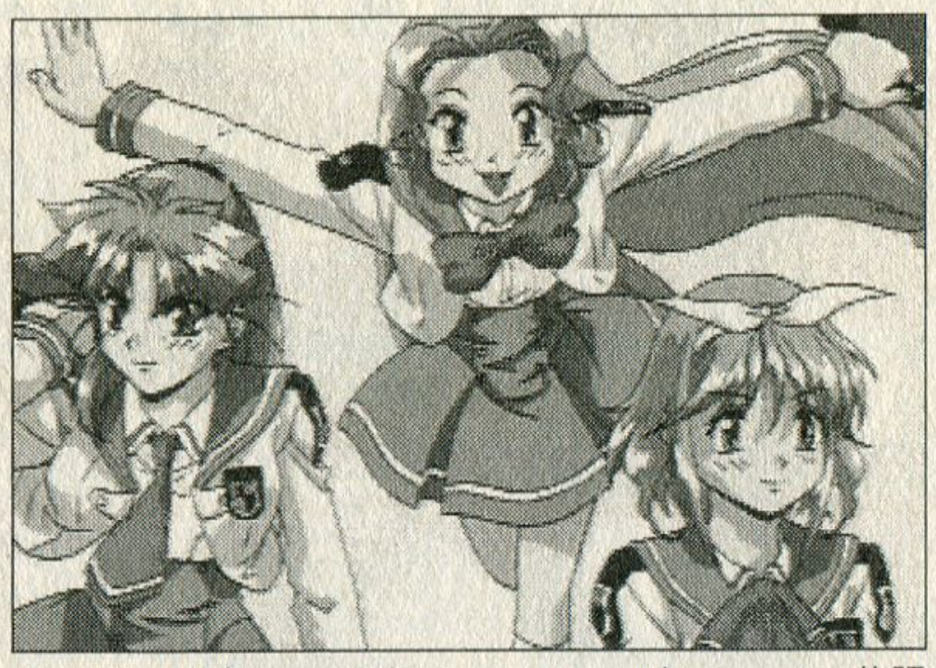
絵と文：萩原麻衣（編集部）

数少ないアイテムを使うところなどを工夫して戦い、学んでいくのです。

ゲーム後半になると困っちゃうこともあります

『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』のダンジョンで進むのにカギが要る場合にも困りました。攻略本を見ればどこにカギがあってどこで使うのかすぐにわかるけど、攻略本を見ないので、「ボスのカギがある部屋」を開けるためのカギを「ボスの部屋がある部屋」で間違って使ってしまって、先に進めなくなってしまいました。この場合対処法がなくて、やり直さなくてはいけません。カギをとる前のデータがあれば問題ないのですが、いくつかに分けてセーブをせずに、たった一つのデータに上書きしていたため、ゲームの初めからやり直さねばならなくなり、戦意喪失。『ゼルダ』はしばし眠りにつくことになるのです…。

エンディングを目指すことのみを目的として駆け抜けてプレイすると、会話のイベントシーンをとばすクセができました(笑)。『ハリー・ポッター・イン・サイバーランド』を遊んでいるときに、重要なシーンはとばせないだろうなどと油断していると、なんとエンディングまでとばせてしまった！　さすがに「いままで何のためにここまで…」と虚無感に駆られつつも、なぜかとばせないスタッフロールだけ見ながら「とりあえず最後までいったよね」と充実感を感じてみたりして…。



ポンポンとばせてしまうイベントムービーシーン。物語もわからないうちに、いきなり戦闘に入ります。

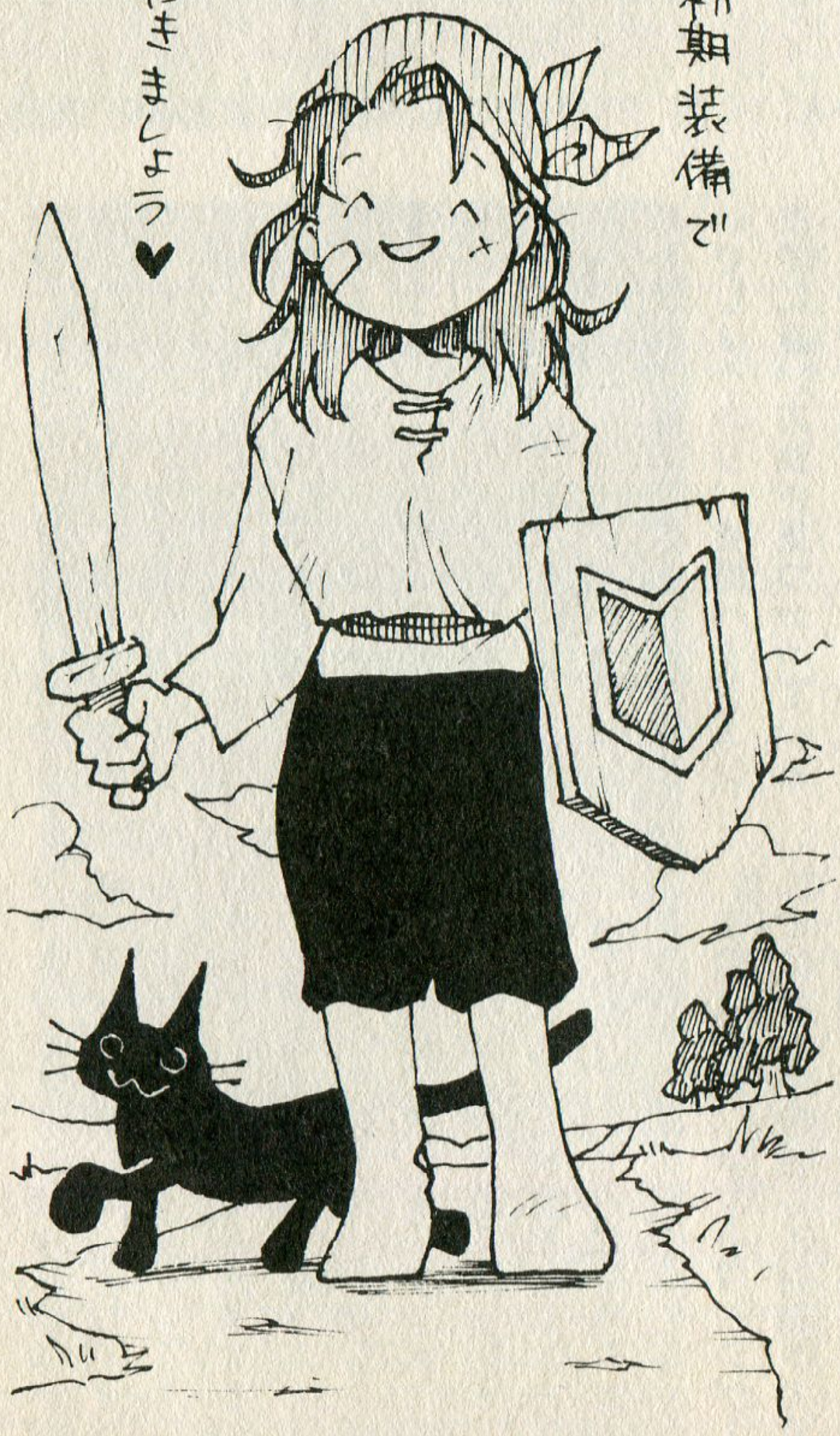
でも、ゲームは好きだから

ゲームを真面目にやりこむ方には「じゃあ、なんでゲームやってんの?」と怒られてしまいそうですが、物語はキッチリ(?)楽しんでいるし、これも一つの遊び方だと思います。

ライトユーザーというものの具体的な線引きはよく分かりませんけれど、少なくともゲームをするときに雑誌などの情報を見たりすることはしません。ゲーム内で見た情報と、やって覚えた知識のみを駆使して、クリアを目指していきます。

と、いうようなことを編集長に話したら「ゲームを力一杯楽しんでますね」と呆れながらも感心してくれました。

こんな遊び方、どう思います?



※なにぶん駆け抜けプレイをしておりますので一部うろ覚えで書いております。ご了承下さいませ。

佐ぶの技術セミナー

ネットワークゲーム 後編

前々回でDCのネットワークゲームを取り上げましたが、今回はその後編です。DC以外のゲーム機でのネットワーク対応についてもチェックします。

●ファンタシースターオンライン ―アイテム増殖

ネットワークRPGにおいて一番の悲劇はなんといってもアイテム増殖などのデータ改竄が流行る事によるゲーム性の崩壊ではないかと思います。最悪のケースではデータの改竄によって最強のキャラクターを作りあげ、その力で初心者をPKするプレイヤーがのさばり、その状況に嫌気がさしたプレイヤーが抜けていき、新規参加者も段々と減ってじり貧となってしまう事もあります。

『ファンタシースターオンライン』（以下、PSO）でも発売直前のトライアル版ではアイテム増殖が簡単にできてしまうという問題があり、ユーザーからも対策を強く望む声が多かったようです。製品版では対処されていたのですが、この対処が元でパケットロスが多い不安定な環境では、フリーズしてアイテムがなくなってしまう症状が時々起きるようになってしまいました。頻繁に起こるようなら、以下の事を試して見てください。

①テレビなどのノイズ源の近くに電話線が通らないようする。②電話線にノイズフィルターをつける。③別のプロバイダで繋いでみる。④ダイアルアップするアクセスポイントを変更する。⑤なるべく空いているサーバを利用する。ちなみに、アイテムロストの憂き目になるべくあわないために『PSO』の公式サイトの注意事項はきちんと読みましょう。

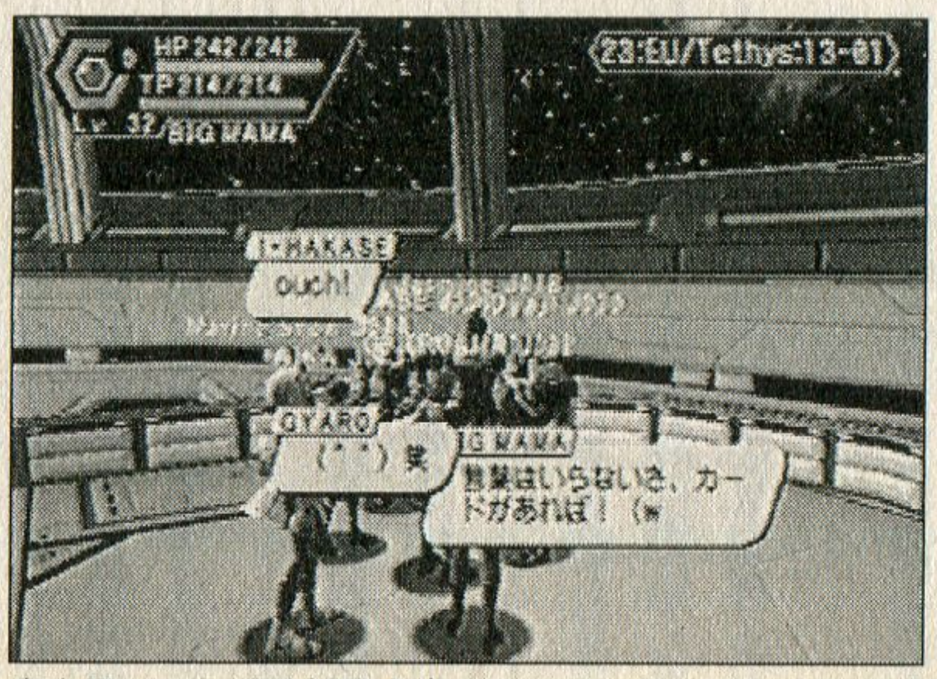
全てのユーザーがパケットロスの少ない環境にできるわけではないでしょうから、次期バージョンまでに良い方法が見つかっていると良いですね。

カプコンマッチングサービス ―悪意のある回線切断

遠隔地との通信による対戦が初めて実現したのはSFCとSSに対応していたXBANDというサービスからでした。その頃から対戦ものでは負けそうになると故意に回戦を切ってしまうプレイヤーが結構いたのですが、そういうプレイヤーは未だに存在します。

現在、カプコンのマッチングサービスでは戦績のほかにランキングがあります。対戦中に回線が切断されるとペナルティとしてランキングに影響が出るようにして、切断時のデメリットを用意することで悪意のある回線切断を減らそうとしているのです。しかし、切断された際にどちらのプレイヤーが切断したのか判別できないらしく、切断された被害者もランキングが下がってしまうという弊害もあるようです。

このように、ネットワークゲームではネットを通して対戦ができる、共同プレイができる、といった先に今後はモラルハザードとの



家庭用ゲームでは初の本格オンラインゲーム。その完成度の高さは「さすがセガ！」といったところ。

戦いが待っているのです。

ゲームボーイでは

メジャーリーガー佐々木選手のCMでおなじみのモバイルアダプタ（5800円）によってネットワークに対応します。ドコモ、au、Jフォン、ツーカー、DDIポケットとほとんどのキャリアの携帯で使用可能です。（非対応の機種もあるので任天堂のホームページなどで確認しましょう）

携帯が必要という事で、小中学生には敷居が高いような気もしますが、ゲームデータやミニゲームのダウンロードであれば必要な時だけ親が携帯を貸してあげる事もできますね。ポケモンのクリスタルバージョンなど対応ソフトも強力なので今後の展開が楽しみです。

ワンダースワンでは

ゲームボーイのモバイルアダプタにあたるのが、昨年7月に発売されたモバイルワンダーゲートです。店頭価格が1万円程度とちょっと高く、対応している携帯もドコモのみですが、対応ソフトは1999年から発売されているので数も意外に多く、ブラウザを搭載しているのでホームページも見られます。

プレイステーション2では

SCE自体はネットワークゲームにはあまり積極的とは言えず、ブロードバンドを利用したコンテンツのダウンロードサービスに焦点をあてているようです。対照的にサードパーティは積極的で、複数のメーカーがPS2モデムの発売を予定しています。ところが困った事にモデムによって使われているチップが同一ではないため互換性がなく、ソフトによって対応するモデムが違うなど混乱が起こる可能性が出てきました。

一番多くのメーカーが賛同しているのがSmartSCMというチップで、このチップを使ったモデムが7つのメーカーから発売される予定です。ソフトハウスも「カプコン」「ナムコ」「スクウェア」など現在8社が賛同しています。そのほかにオムロンとサン電子が3月29日にモデムの発売を予定しており、現在「コナミ」「タイトー」が対応ソフトを発表しています。発売日と対応メーカーが同じですが両製品に互換性はなくドライバは別のようです。（2月22日時点の情報を元にしています）。この混乱が早く解消されるよう各メーカーのがんばりに期待しましょう。

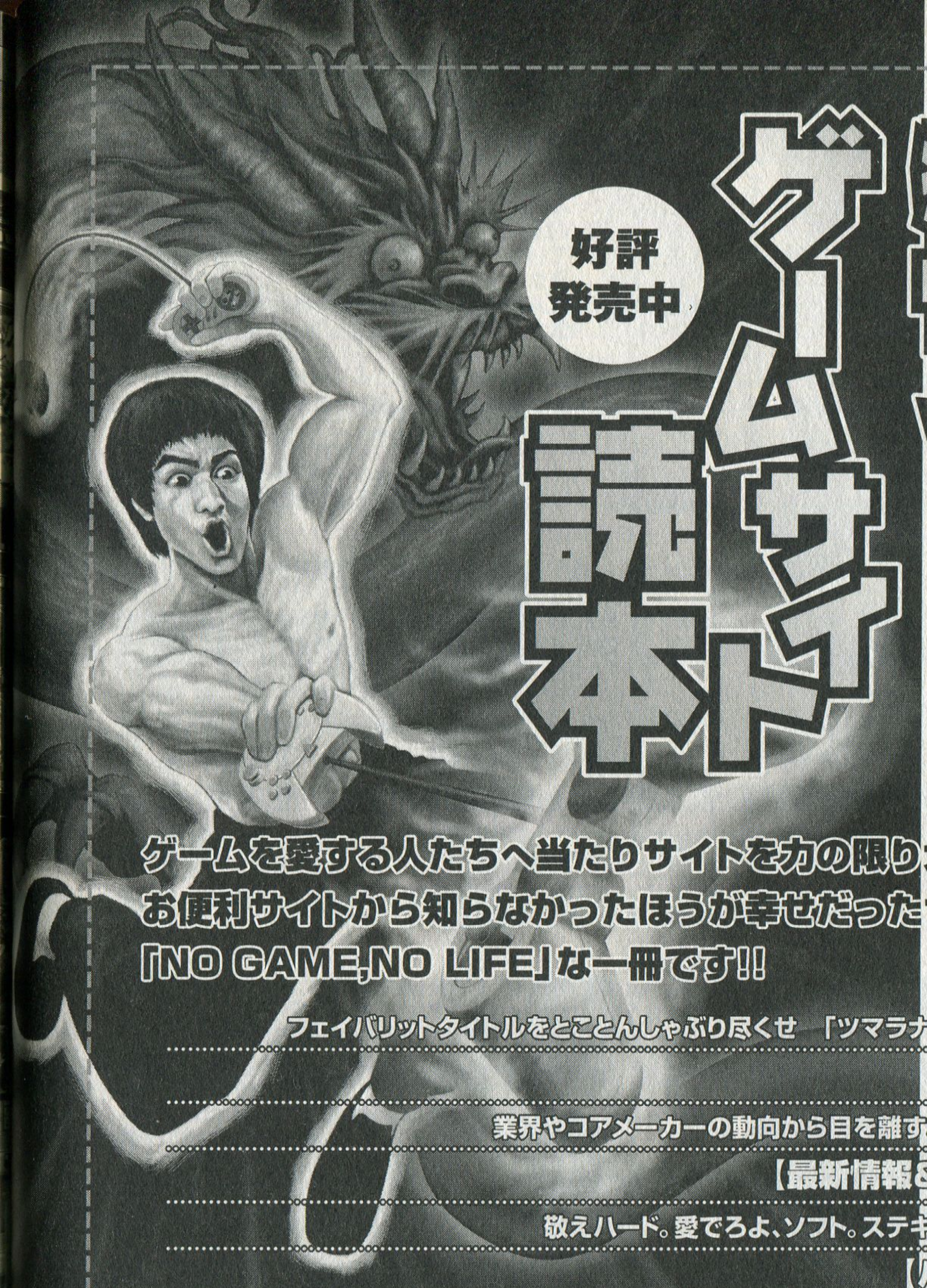
X-BOXでは

X-BOXにはモデムではなくLANポートが標準で付いています。これはDCのBBAのポートと同じもので、CATVモデムやADSLモデムなどと接続が出来るほか、ISDNルータとも接続ができます。（TAとの接続はできませんので注意してください）X-BOXが発売される予定の秋には今よりはCATVやADSLなどが普及しているとはいえ、しばらくはアナログモデムが大部分を占めるはず、是非とも対応して欲しいものです。

専門語説明

- **PK**：プレイヤーキラー。他のプレイヤーを殺しまわるプレイヤーの事。
- **パケットロス**：送ったデータが届かないこと。ネットワークゲームで頻発すると不具合の原因になる。
- **CATV**：ケーブルテレビの事。現在多くのケーブルテレビの会社がネット接続サービスを行っています。
- **ADSL**：普通の電話回線を使って高速にネット接続するための技術。同様の技術にはSDSL、HDSL、VDSLなどがあり総称してxDSLとも呼ばれます。
- **ブロードバンド**：アナログモデムやISDNなどの低速回線をナローバンドといい、CATVやADSLなどの高速回線のことをブロードバンドといいいます。
- **LANポート**：会社内のPCネットワークを構築する際などに使うLANケーブルを接続するポート。

Text by 佐ぶ（ゲーム企画屋）



好評発売中

もっとゲームを面白く！
痛快ゲーム攻略本

ゲームを愛する人たちへ当たりサイトを力の限り大紹介。
お便利サイトから知らなかったほうが幸せだったサイトまで
「NO GAME,NO LIFE」な一冊です!!

フェイバリットタイトルをとことんしゃぶり尽くせ　「ツマラナイ」なんて言わせない
【検索&攻略】編

業界やコアメーカーの動向から目を離すな!　真実を見極めろ
【最新情報&オフィシャル】編

敬えハード。愛でろよ、ソフト。ステキサイトがもりだくさん
【ハード&ソフト】編

欲望を掻き立てるデジタルカオスにダイブ!　現実世界にサヨウナラ
【その他なんでも】編

緊急特別レポート　COME ON! 恐怖のドン底
「ネットジャンキーの実態」

ホンモノのゲームサイトを見せてやる!!

B6版／196ページ／本体価格1200円

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル／販売営業部 TEL.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208

ひとりで仲間で
召しませ
ボードゲーム

誰にも馴染みが深くて、遊びやすくて、対戦するにももってこい！
そんなボードゲームの中から、今回はいわゆる「モノポリータイプ」のものを厳選して集めてみた。
地味だと敬遠しないで、たまには皆でボードゲームを楽しんでみよう!!

All Text by 卯月鮎

ひとりで仲間で 名もなきボードゲーム

『桃鉄』『いたスト』だけじゃない！　パーティーに、いや一人で遊ぶ時も、ボードゲームは欠かせない。こんなに佳作が多いジャンルを見逃すな!!　良質なタイトルをしっかりとピックアップ。

道筋のない進化 突然変異を待て

格闘ゲーム、アクション、ＳＴＧ…。ジャンル別の特集ではしばしば年表を載せる。だがボードゲーム年表は意味がない。ほかのジャンルは、ハードの進化にソフトが追随する場合が多く、また新しいソフトを踏み台にして、ジャンル全体が盛り上がる、という波及効果もある。しかし、残念ながらボードゲームにはそういう積み重ねの進化はない。なぜならそれは、ルールがすべてだからだ。

ボードゲームはいくら映像や音楽が素晴らしくても本質的には意味がない。また、ゲームバランスが重要なため、以前に出たゲームの要素を単純に足すというわけにもいかない。線としてはつながらず、点でしか表しようがないジャンル、それがボードゲームなのだ。

その証拠に、ファミコン時代にリリースされた『いたスト』は未だに古さを感じさせない。ボードゲームはオンリーワン。ほかのジャンルなら、ある程度ベースにする現時点の目標があるものだが、ボードゲームはたいてい根本の部分から作り上げなければならない。ゆえに、制作者のアイディアがそのままストレートに出てしまう。作り手がどれだけボードゲームの面白さを知っているかがカギになる。

センスも必要。手間も時間もかかる。なのにあまり売れない。まさに不遇のジャンルといえよう。

しかし、この特殊な状況はファンにとっては面白い。なぜなら、現状よりもはるかに楽しめるソフトが明日にも出るかもしれないからだ。さらに、それはもう存在している可能性すらある。

初代『いたスト』が出てから10年。その売り上げを越えたゲームはそうそうないだろうが、また別の面白さを示してくれたソフトはたくさんある。今回は、そういった良質なタイトルをいくつか紹介する。ただ、この特集の中には、いわゆる『人生ゲーム』のようなすごろく式のボードゲームは入れなかった。そういったゲームは、途中で起こるイベ

『いたスト』を知らない人へ

ボードゲーム史上で燦然と輝く名作『いただきストリート』（『いたスト』）とは、あの堀井雄二氏がデザインしたボードゲーム。最初は91年にＦＣで発売され、その後ＳＦＣとＰＳで続編が出た。

アメリカのボードゲーム・モノポリーのルールにならいつつ、株という要素を取り入れ、独自の面白さを出すことに成功している。

ＮＰＣのキャラが立っているのも特徴で、特に「たかゆき」のイヤミには、悔しい思いをしたプレイヤーも多いはず。

「目指せ、いたスト越え！」は制作者の合い言葉になっている。

ントに重点が置かれている場合が多いからだ。

運だけに左右されない、じっくりと頭を使うタイプのボードゲーム。その数々をとくと召しませ。

これなら楽しい必須の要素

個人的な意見だが、いいボードゲームの条件は左に挙げた四つだと思う（四カ条参照）。

よいボードゲーム四カ条

第一条◆長期的な戦略と短期的な戦術を必要とする

第二条◆運の要素がバランスよく入り込んでいる

第三条◆あらゆる局面があり、無数の作戦が取れる

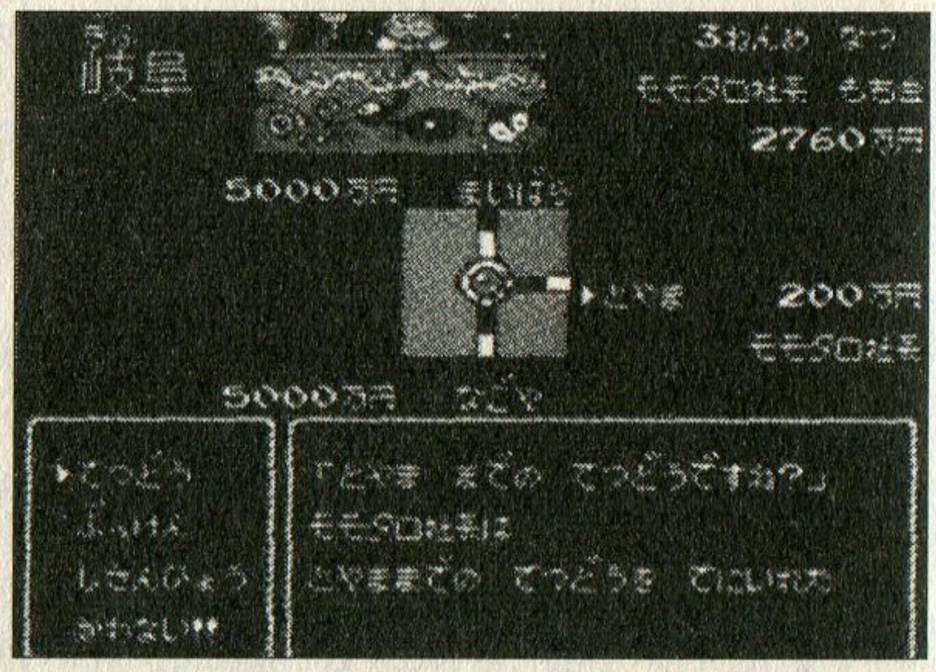
第四条◆大逆転の可能性がある

ここではなんといっても第一条が重要だ。少しわかりにくいが、長期的な戦略とは、ゲーム開始時、もしくは序盤の状況から自分の勝つパターンを考えられる、ということである。具体的な例をあげると『いたスト』では、高い土地を独占する、安い土地を多く集める、株で資産を増やす、といった、様々な戦略が取れる。これがないゲームは、負けた時、運が悪かった、と感じることが多い。

第二条。どんなに面白いゲームでも、最後に運だけで勝ててしまったり、それまでの作戦が台無しになるイベントがあったりすると興ざめだ。また、逆に運の要素が少なすぎて、うまい人がそのまま勝つというのも、多人数で楽しむという趣旨から外れているだろう。ルールにもよるが実力7割、運3割ぐらいがちょうどいい。

第三条も、長く付き合っていくためには重要だ。2、3回くらいまでのプレイは面白かったが、だんだんとセオリー、定石のようなものができ、それだけやっていれば勝てるということがわかると、つまらなくなってしまうもの。1年に1度、仲間と遊ぶだけならそれでもいいが、「まさか、そんな作戦があったのか」、という意外性の快感は欲しいところだ。

第四条は読んで字のごとし。バラエティ番組のクイズのように「最後は1万点の問題です！」というのは論外としても、負けが込んでも一か八かの作戦が取れるのは大事だ。全部の土地を売り払って、1カ所だけに資金を総投入するなど、いくら確率が低くとも、これにはまれば勝てるという作戦があれば、最後まで緊張感がなくならない。じわじわ負けるだけでは、寂しすぎる。



やはり定番の『桃太郎電鉄』。カードでの駆け引きはあるが今回はすごろく的ゲームということでお休み。

これ以外にも、一人で遊んでも楽しめる工夫がされている、初心者と上級者が同じ土俵で楽しく遊べる、コレクション性やアイテム強化など、くりかえし遊べる要素がある、なども重要だろう。これから紹介するソフトは、これらの条件を複数ないしはほとんど満たしている。ボードゲームファンで、まだこれらのゲームに触れたことがないというなら、一度どうぞ。損はさせないラインナップだ。

たまにはテーブルを囲んで

相手の顔色を見ながらリアルな盤で遊ぶのも楽しいもの。ここでは私見でベスト3を紹介する。

1位『バルバロッサ』…粘土で作った形を当て合うゲーム。徐々にある形に見えてくるのが面白い。

2位『カタンの開拓』…島を開拓していくゲーム。勝利までの戦略が複数あり、頭を使う。

3位『ファンタスミ』…オバケを取り合う、将棋のようなゲーム。可愛いのに駆け引きもある。

とても説明しきれない。参考程度に。

天空のレストラン

グルメなあなたも大満足!?
料理がテーマのボードゲーム

身近なテーマが◎料理に国境はない

見れば何をやればいいかすぐにわかるSTGやアクションと違って、ボードゲームはルールを飲み込んで面白くなるまで時間がかかるという問題点がある。本作の制作スタッフがこの作品の前に手がけた『タワードリーム』シリーズは、戦略性が高いが敷居も高くて、初心者には何を楽しんでいいのかよくわからないゲームだった。その教訓を元に、とにかくポピュラリティを高め、間口を広くするよう努力した成果が今回の『天空のレストラン』である。

シェフにはそれぞれ特徴があり、上級者なら戦略に違いが出てくる。初心者は食べたい料理で選ぶといい。

テーマはタイトルから見てもわかるように「料理」。海、山、畑、街、森、港、川という7種類の地形マスに止まると、それぞれに割り当てられた食材が一つもらえる。その食材をゲーム開始時に選んでいた料理人（和、中、仏、伊、エスニック、オールラウンドと各種そろっている）に渡すと、レシピが上がってくる。作れる料理はパスタや寿司など様々。シェフのいうとおりに食材を集めると、多彩な料理ができる。そして、その料理をギャルソン（デフォルメされた歴史上の人物で、不思議と味がある）に渡し、そのマスを自分の土地にする、というのがだいたいの展開だ。

まず、あまり戦略を考えなくても、食材を集めていれば料理ができてしまう、というのが取っつきやすい。また、ボードゲームの多くが株や物件の独占、増資といった、まったく身近ではない素材をテーマにしている中で、料理というのは大きな魅力だ。作れる種類も豊富で、ゲームをしているとお腹がペコペコになる。「タイのテリーヌ」「チーズフォンデュ」「カキの味噌鍋」「フカヒレそば」「モロ

隠れた名作『タワードリーム』

『タワードリーム』は『天レス』のスタッフが以前に関わった本格派ボードゲーム。さわりだけ言うとマスとマスをくっつけて陣地を増やし、より高いビルを建てることを目指す、というもの。奥が大変に深く、数手先の相手の行動まで読むことが必要となる。ボードゲーム上級者ならハマること確実。だが、それまでには10回は遊ぶ必要があるだろう。

土地マスに止まると多彩な食材が入手できる。中にはイナゴやカエルなんて変わり種も……。

ッコ焼き魚　サマク・マハシィ」。ね、おいしそうでしょ？　中には、「イナゴ団子」「カエルの刺身」といった罰ゲームのようなメニューもあるけど…。

しかも、初心者が楽しめるからといってライトな作りかというと、そうではない。上級者向けにはいろいろな戦略を用いて遊べるようにしっかりとゲームが練ってある。戦略性の高いボードゲームを作った上で、料理というライトな素材を乗せる。それによって、従来のボードゲームとは違い、初心者から上級者まで、同じフィールドで楽しく遊べる作品が完成したのだ。

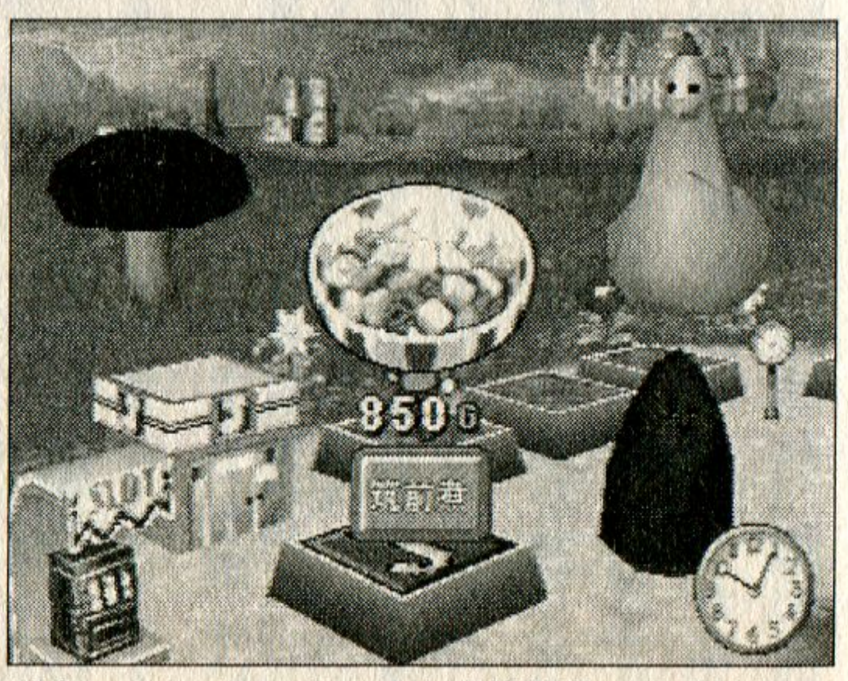
邪魔にも負けず闇鍋にもめげず

ゲームの基本的な流れは左のとおり。完成した料理はギャルソンを雇ってマスに立たせることになる。料理を作り、ギャルソンに持たせる。基本的にはその繰り返しだ。

もちろん図に書いてある以外にもさまざまなルールがある。たとえばゲットした食材はすべて自分の鍋に入れなくてもいい。いらない食材が来てしまった場合は当然他人の鍋に入れる。また、自分が必要な食材でも、他人がとてつもなく高い料理を作り始めた場合は、阻止するために相手の鍋にいれてしまおう。よけいな食材が入ると、それまでのレシピはなくなり、闇鍋になってしまう。そうなると値段がぐんと下がり、普通の料理としては扱われないのだ。もちろん、闇鍋にならず、違う料理に変化することもあるが。ただ、食材が残り一つになるとリーチという状態になって、他人の食材は入らなくなってしまう。リーチの前に相手をつぶし、自分はさっさとリーチに持ち込む。これがポイントだ。

また、サイコロを振る前に魔法を使うことができる。よく使うのは、目の前10マスの地形を変えることができるピコ系魔法。ほしい食材を手に入れる時に必須だ。

それから、ハイラーンという魔法は大量にMPを消費するが、他人に邪魔されなくなるので、ここぞというレシピのときには使っておきたい。ちなみにMPは1周すると少し回復するほか、店で回復アイテムを買うこともできる。とはいえ無限に使えないので、効率よくやりくりしよう。



鶏肉、タケノコ、シイタケで筑前煮。このほかに、それをいれれば値段がアップするサブ食材もある。

これぞ基本！ゲームの流れ

1ターン目：サイコロを振り、出た目の数だけ進む

↓

土地マスの「山」に止まって食材「鶏肉」をゲット

↓

シェフがメニューを「筑前煮」（800G）に決定。必要な材料は残り「しいたけ」と「たけのこ」。

↓

2ターン目：サイコロを振って、「森」に止まる。「しいたけ」をゲット。「リーチ」の状態になる。

↓

3ターン目：魔法「モリピコ」を使って目の前10マスの地形を「森」に変える。

↓

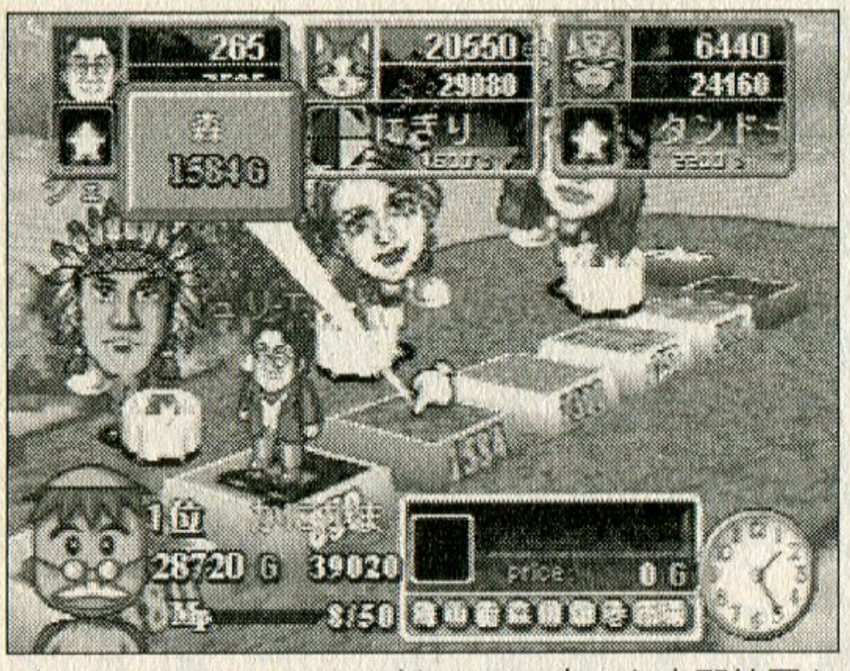
サイコロを振って「森」に止まり「たけのこ」をゲット。「筑前煮」の完成。

↓

ギャルソンの「太宰治」を雇い、料理をそのマスに置く。これで食事料800Gがもらえるマスが完成。

料理の値段がHP
バトルは勝利のカギ

さて、邪魔をしあいながらも料理が完成すると、今度はギャルソンを雇ってマスに配置することになる。ギャルソンは信長やナポレオンなど歴史上の人物なのだが、それはあまり関係なく、重要なのはプロフィールの「利き腕」と「弱点料理」だ。ギャルソンはプレイヤーが止まることで経験値を入手し、レベルが上がると利き腕の方向のマスが自分のものになっていく。伸びた先のマスにも自分のギャルソンがいれば、料金は上乗せになる。ただし、伸びた先が他人のギャルソンだった場合は、「ギャルソンバトル」に突入してしまう。



ギャルソンにはレベルがあって、育つと支配範囲と顔がデカくなる。『天レス』のマップは変で楽しい。

バトルの方法は、サイコロを振って相手のHPを削っていくというもの。HPは持っている料理の値段なので、高い料理を持っている方が有利になる。高い料理を持たせて、支配範囲を重ねれば、相手から高額の食事代を取ることもでき、一石二鳥だ。

好き嫌いは×
弱点料理で大逆転

ただし、他プレイヤーのギャルソンが太刀打ちできないくらいの高額料理を持っていたとしても、逆転の道は用意されている。それぞれのギャルソンには「弱点料理」があって、その料理を持っている他プレイヤーがそのマスに止まると、ギャルソンは寝返ってしまうのだ。そうなると、料金どころではなく、マスまで取られてしまう。弱点には「レモンを使った料理」や「汁物」など、様々な種類があり、作りやすい物と作りにくい物があるので、ギャルソンを雇う場合は気をつけたい。高額料理を持っているギャルソンがいる場合、相手の弱点料理を狙って食材を集めるのも手だ。

シェフから渡されるレシピのとおり、食材を集めていこう。料理の食材にはある程度幅がある。

自分の料理を完成させるか、相手を邪魔するか、という選択。どのギャルソンをどこに置くか、という判断。魔法の使いどころ。慣れてくると考えごとが増えて、ますます楽しくなってくる。もちろんそんなことをあまり意識しなくても、2000種類という料理（妙なレシピもたくさんある）がどんどん完成していく様子を見ているだけでも十分に楽しい。グルメ番組を眺めるような気分で遊んだっていいのだ。

勝つための料理づくり

料理を作るだけでも楽しいが、上級者同士の対戦には、様々なテクニックも必要となる。まずは、魔法の使いどころ。これはかなり重要で、いかに魔法を使うかで勝負が決まるといっても過言ではない。ポイントは、シェフが本来の力を出せない序盤は、魔法を温存

モー娘。がボードゲームに

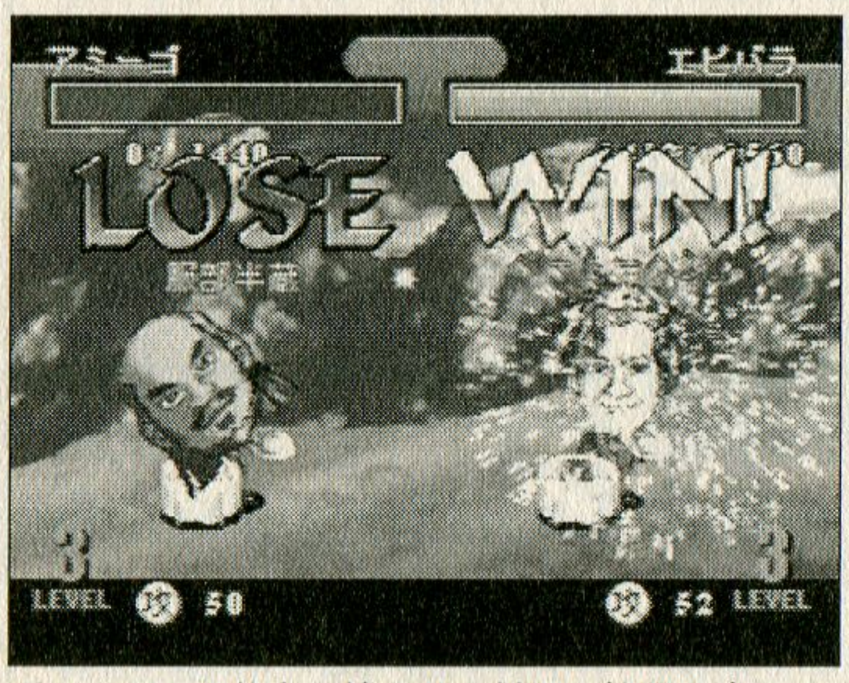
3月1日、『天空のレストラン Hello! Project ver.』が出た。これは、ルールや中身はほとんど同じだが、ギャルソンとしてモーニング娘。やココナッツ娘。平家みちよなど、「ハロープロジェクト」の全メンバーが参加しているというもの。また、プッチモニなどのユニットを全員雇うとサービス料が上がるといった追加要素もある。まだ買ってないつんくファミリーファンは急げ。

するということ。また、積極的にMP回復アイテムを買うことも重要だ。中盤から後半にかけては、逆に惜しまずに魔法を使っていこう。特に高いレシピになった場合や、高くなりそうな食材（後述）が手に入った場合は、ハイラーンでガードするのがいいだろう。

次に押さえておきたいのは、レシピは変更される可能性があるということ。通常は、レシピに書かれていない食材が入ると闇鍋に変化する。だが、食材によってはより高いレシピに発展するものもあるのだ。自分の番になったとき、画面下に次に止まるべき土地のランプが点灯するのだが、必要な食材とは関係のないランプが点灯していることがある。そのときは高額料理に変化するチャンスである。

特にリーチがかかった後でのメニュー変化は有効だ。リーチが崩れないまま高い料理に発展すれば、邪魔も入らず完成できる。高額料理への発展のためにも、レシピは覚えておく必要があるだろう。

最後に重要なのは、天空料理の存在。このゲームには麻雀の役満に匹敵するともいえる、7種の料理が存在する。それが天空料理だ。完成すれば8000Gもの高額になる料理もある。ただし、使う材料は普通の料理の倍の6〜7個。当然、ただ集めていては他人に邪魔されるので、ハイラーンを2回は使う必要がある。勝負にこだわった場合、これを狙うのは現実的とはいえないかもしれないが、天空料理を作れれば、たとえ試合に負けても勝ち誇った気持ちになれる。何よりも口マンを追求したい人におすすめだ。



ギャルソンの体力は持たせた料理の値段で決まる。ショップで買えるアイテムで補強しよう。

一度は食べたい！ シェフ別グルメガイド

舟盛七三郎

和食。刺身や鍋など魚介類を使った料理が得意。料理の値段は高めだが、必要な食材の数が多いのが難点。

●かにちり（3500G）
食材：かに、春菊・白菜・ネギ・豆腐・餅から3つ

●伊勢海老のおどり（3800G）
食材：伊勢海老、シソ、ダイコン、レモンかショウガ

ヤナケアーノ

イタリア料理。得意分野であるパスタは値段が安い。エスニック・中華も得意で、変わった食材もOK。

●食用ガエルのガーリックソテー（1500G）
食材：にんにく、カエル、バター、ワイン、レモン

●松坂牛フィレ肉のチーズソース（4500G）
食材：松坂牛、チーズ、ワイン、バター

笠井太郎

フランス料理。フカヒレ以外の高級食材を使いこなす。トリュフの威力はすさまじい。目立つ欠点はない。

●シャトーブリアンステーキ（4000G）
食材：牛肉、ベーコン、にんじん、じゃがいも

●前菜シュプレーム（4500G）
食材：フォアグラ、トリュフ、キャビア、レモン、バター

周万福

中華料理。とにかく北京ダック。単なるアヒル料理が高額料理に化ける。ラーメンを作りたがるので注意。

●北京ダック（8000G）
食材：ダック、ネギ、味噌、点心の皮

●タラバガニのカニ爪フライ（2600G）
食材：タラバガニ、卵、パン粉、ケチャップ

ポンチャイ

エスニック料理。とにかくカレーを作りたがる。が、総じて安い。世界の珍しい料理を作りたいなら彼。

●女王陛下のシーフードカレー（3000G）
食材：カレー粉、トリュフ、アワビ・伊勢海老・フカヒレから2つ

●ケニアのシチュー ンコンベ（1600G）
食材：牛肉、たまねぎ、トマト、ピーマン（しょうが、にんにく）

服部ゆき子

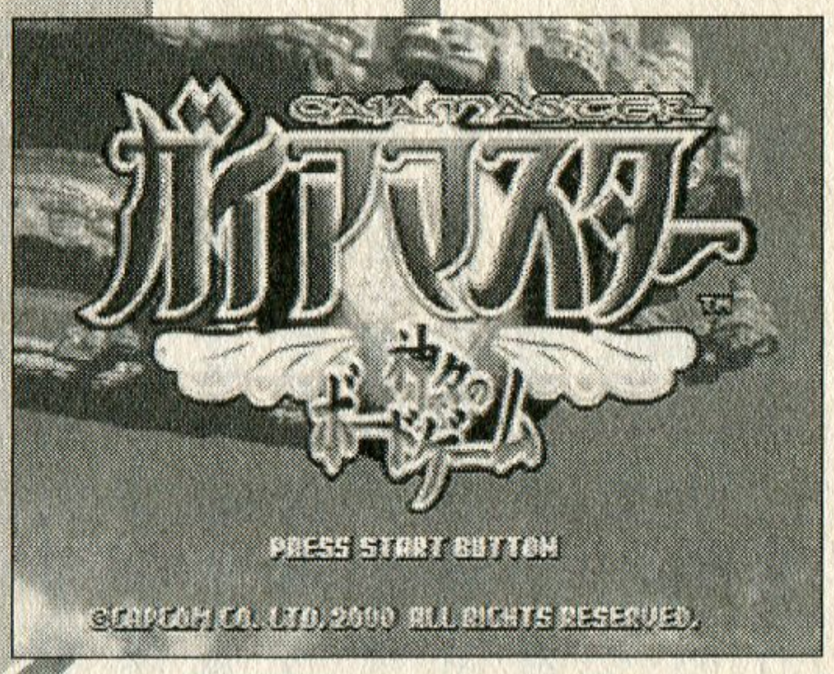
料理学校講師。すべてのジャンルをこなすが、最高級の料理は作れない。安い料理をいくつも作ろう。

●ビーフカツレツ（1200G）
食材：牛肉、ぱん粉、卵か鳥骨鶏の卵かレモン

●かにチャーハン（1200G）
食材：かに、卵、米

ガイアマスター
～神々のボードゲーム～

とんでもない能力のキャラが続々
掟破りのボードゲーム



オーソドックスなボードゲーム!?

本作のルールはモノポリーにかなり近い。隣接する三つの土地を一つのエリアとし、そこを独占することで通行料が高くなる。土地にはそれぞれ値段がついているが、スタート付近は安く、ゴール間際は高いというのも同じところ。

ただし、違うのは交渉ではなくバトルで土地を奪い合うこと。戦闘のできるマスに止まったりバトルカードを使ったりすることで、土地を賭けた戦いが始まる。方法は武器カードを使ってのカードバトル。武器カードには攻撃力と素早さが設定され、3回戦で1枚ずつ出し合って、最後にHPが多い方が勝ちになる。

武器にはそれぞれ系統があり、キャラが得意な系統を使うとクリティカルが出やすくなる。かっちりした計算の利くカードバトルではなく、ある程度運の要素が入り込んでいる。また、武器だけではなく、回復アイテムや相手の武器を盗めるという特殊なカードもあり、戦いは気が抜けない。相手が何を持っているかはある程度画面でわかるので、読み合いも重要だ。

土地に建てられる建物は、HPが回復する病院、武器カードをもらえる武器屋、イベントカードをもらえる錬金術、相手に戦闘を仕掛けられる騎士団、戦いをある程度回避できる修道院、通行料を4倍にするバンク、の6種類。これらは、自分の番ならいつでも自分の土地に建てることができるので、局面に合わせて建て替えることも勝つためのポイントになる。

ゲーム開始時のキャラクターセレクト画面。ボードゲームなのに、いかにも格ゲーという感じが漂う。

飛び抜けた能力と絶妙のバランス

と、ここまでなら普通のボードゲームの紹介だ。が、本作が掟破りと呼ばれるゆえん…それは、何といってもキャラクターの特徴が、従来のボードゲームから見れば「退場もの」というところだ。各キャラは、ある確率で発動する特殊能力「ラッキー」を持っている。これがかなりすごいのだ。例えばジガーのラッキーは、続けて自分の番になること。このラッキーは体感70％で発動する。さらに、通行料を取ることで勝ち負けを競

ジガーのターン終了後、ラッキーが発動。このあとジガーはもう一度、自分の番になる。

DATA 機種：PS　メーカー：カプコン　発売日：00・4・13　価格：4800円

ゲームの肝・このキャラはこう戦え！

いかにキャラの特性をつかむかが勝利への近道。9人の個性的なメンバーを順次紹介する。さあ、誰を選ぶ？　使いこなすのは君だ。

ジガー

身軽な少年冒険者。ラッキーが出るともう一度行動できる。これを利用して、前半で土地を集めてリードを取ろう。連続行動となると、さまざまな作戦が取れる。柔軟な発想で戦っていこう。

シンバッド

いい女には滅法弱い砂漠の盗賊。同じマスに止まると相手の所持金を半分奪える（ほぼ100％発動）。自分の土地に錬金術を建てて、歩数を調整できるカードを集めよう。あまり独占にこだわる必要はない。

ガラハッド

誠実で苦労性の聖騎士。飛び道具で攻撃すると攻撃力が2倍になるラッキーを持つ。飛び道具は素早く、先に攻撃を仕掛けられる。バトルでは主導権を取れるので、戦闘系キャラの中では使いやすい。

ティアラ

心優しいお姫様だが、真の姿は愛の戦士エンジェル・ティアラ。土地をもらえる能力がある。ラッキーを見越して、あとひとつで独占というエリアを多く作ることがカギ。取った土地はしっかり守れ。

ゴライアス

豪快でわがままな破戒僧。通行税が高くなるほど、支払いを踏み倒すことがある。相手にお金を払うことが少ないので、負けはしないが勝つための決定力はない。持久戦に持ち込んで粘って勝て。

アガート

人生にやる気のない魔女。魔法攻撃は威力が2倍になることがある。魔法は威力抜群だが、素早さが低いのが欠点。自分のHPが少ないと、先手を取られて倒されることも。病院を建てて対策を。

メグメグ

怪力だがロマンチストな女戦士。高い確率で収入が2倍になる。前半で周回ボーナスが倍になるのはおいしい。それを元手に通行料が4倍になるバンクを建てよう。大口の拠点で1度に稼ぐことが肝心。

ハヤテ

東洋の国からきた忍者。相手の攻撃を無効化する。相手が弱っているときは積極的に戦闘を仕掛けよう。ダメージを受けないことが多いので、こちらのHPを気にする必要はない。使いこなせば脅威。

ヤスツナ

誇り高き伝説の剣士。剣で攻撃すると攻撃力が2倍になるラッキーの持ち主。剣のカードは豊富で攻撃力も高い。無理に見えても積極的に戦闘を。「魔剣ムラマサ」が手に入ればこっちのもの。

っているにもかかわらず、ゴライアスは通行料を踏み倒すことができる。しかも高ければ高いほど発動しやすいと来ている（僕らは何のために必死で独占を狙っているのか…）。ティアラに至っては、止まってもいない土地をもらえてしまう。とにかく幼稚園児がやりそうなズルのオンパレードなのだ。

しかし、それでいて破綻することなく、最後まで楽しめるのが本作の凄まじいところ。この絶妙なバランス感覚には脱帽する。

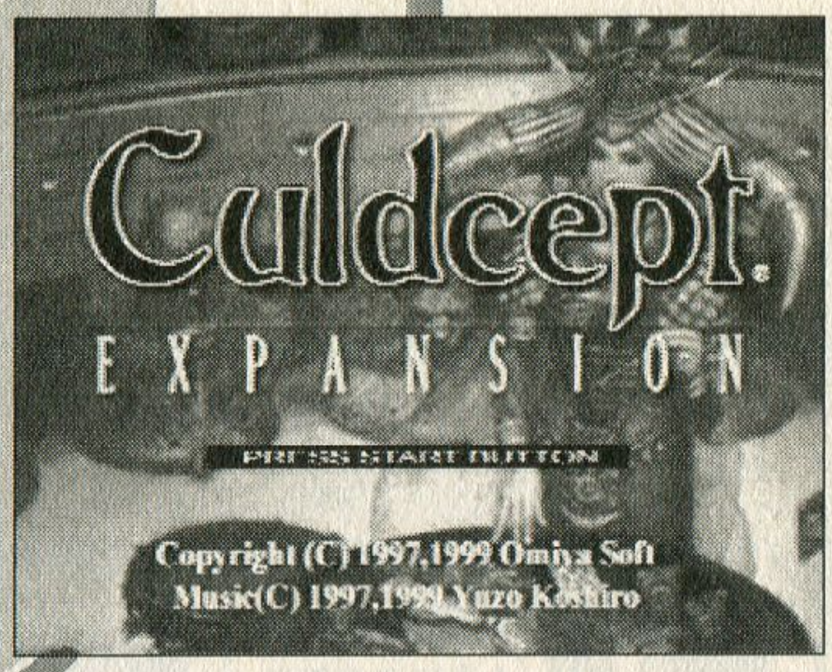
ところで、このゲームを発売したのはカプコン。しかも、キャラには、様々な特殊能力がある。となると思い出すのは『ストリートファイターⅡ』。キャラの力は均等で、プレイヤーの腕のみで勝敗が決まるというゲームの常識をうち破り、キャラに多彩な能力を持たせて、三すくみの構造を導入した格闘ゲームだ。動きは遅いが力は強い重量級、その反対の軽量級、そしてオーソドックスな平均型。それぞれに相性の善し悪しがあって、単純に誰が最強とは言い切れない。本作は、多少の実力差があっても、キャラの使い方によって逆転ができる、『ストⅡ』以来の格闘ゲームの構造を持ったボードゲームなのである。

つまり、このゲームはキャラクターがすべて。スタート前、キャラを選ぶ段階ですでにゲームは始まっている。キャラに適した戦術を取ること、それがもっとも重要なのだ。同じマップでも、キャラクターを替えれば、また違う戦い方ができる。本作には「格闘系ボードゲーム」の名がふさわしい。

戦闘は手持ちの武器カードを出し合うことで行われる。武器カードにはレベルと経験値という要素もある。

カルドセプト
エキスパンジョン　プラス

ジャンルの融合が見せる新境地
華麗で重厚なボードゲーム



トレカの要素で根強い人気

ボードゲームにトレーディングカード要素を取り入れた画期的な作品として、ファンの間で根強い人気を保っている『カルドセプト』。今回はＰＳ版に新たなマップを追加した廉価版『カルドセプトエキスパンジョン　プラス』を元に話を進めていきたい。

本作は同じマップを何度も回る形式のゲーム。なるべく自分の土地を増やし、止まった相手から高い通行料を取って魔力（＝資産。要するにお金のこと）を増やすのが目的だ。下敷きになっているのはやはりモノポリーと『いたスト』だろう。ただし違うのは、本格的なカードバトルの要素がプラスされ、カードから呼び出すことができるクリーチャーで土地を守るということ。クリーチャーを召喚するにはお金が必要で、ジャイアントラットのような弱いクリーチャーは当然安い。逆に、強力なクリーチャーはそれだけ高くなり、また、召喚の際の制約も大きい。

だが、他人の土地に止まった場合、通行料を払うかカードバトルをするか、の選択になるので、クリーチャーは強いにこしたことはない。もちろんバトルで勝てば通行料を払う必要はなく、またその土地は自分のものになるのだから、とてもお得なのだ。

攻める側がクリーチャーを一体手札から出すと、バトルが始まる。勝負の際には、剣や盾、その他のアイテムカードを1枚だけ使うことができる。あとは攻撃を1回ずつ行い、防御側のクリーチャーのＨＰを0にすれば攻撃側の勝ち。少しでも残っていれば、防御側の勝利になる。バトルはカードに示される数字どおりの条件で行われるため、サイコロでダメージが左右されるなどの運の要素はない、これは普通のカードバトルと同じだ。

プレイヤーとしては、強いクリーチャーを攻撃と守備のどちらに使うか、手持ちの武器カードを温存するか否か、など、カードの取捨選択に悩まされる。土地には火や森などの属性があり、エリア内の同じ属性の土地を複数持つと、通行料が高くなる。土地の属性とクリーチャーの相性もあって、こ

クリーチャーを配置して、通行料を取る。土地レベルを上げると通行料が増え、戦闘の際に補正値がつく。

クリーチャー同士の戦闘は、相手のアイテムカードを覚え、出方を読むことがカギになる。

DATA　機種：PS　メーカー：メディアファクトリー　発売日：00・11・30　価格：2800円

こも迷うポイントだ。さらに、自分にとってどうしても守りたい、通行料の高い土地は、相手には攻め込みたい場所になってしまう。他人が高い土地に止まってくれても、戦闘になることは必至で単純には喜べない。そのあたりの複雑な仕組みが魅力のひとつなのだ。

カードを眺めてうっとりしよう

ゲーム中もさることながら、より面白いのはデッキの編集作業だ。マップの状況や敵の戦略を考えながら、自分の手札の中からデッキを構成する50枚を選ぶ。単純に強いカードを入れればいいともいえない。簡単な例だが、広いマップですぐに自分の土地が手に入る状況なら、防御に長けたクリーチャーを多数入れる必要はない。だが、小さなマップでは土地の攻防が激しくなるため、守りは多く必要になる。また、クリーチャーの属性をそろえるかどうか、アイテムカードや魔法カードをどこまで入れるか、など、悩みどころは多い。

面が進むにつれてマップが大きくなるだけ、というボードゲームも多いが、このゲームは戦法がその都度違ってくるため、また新しい遊び方ができるのだ。対人戦の方が面白いのが普通だが、これは、一人でも十分いける。

また、トレーディングカードという側面からいえば、コレクション性も重要だ。対戦で勝つとカードがもらえるのだが、このイラストがかなりアーティスティック。左コラムでほんの一部だけ紹介したが、3人のイラストレーターによる美麗な絵柄は見ているだけでも楽しめる。さらに、枚数もかなり多いため、収集欲をそそる。もちろん入手しづらいレアカードも多く、一通り遊んだだけではとうていコンプリートは不可能だ。

最初にサターンで発売されてから、一部で熱狂的な支持を受け続ける本作。その理由を知りたければ、廉価版を手に取ってみる、というのはどうだろうか？

多彩なカードで構成されたデッキ。組み合わせはほぼ無限で、プレイヤーごとに独自のデッキができる。

こんなカードがほしかった！
レアで可憐で頼もしい

【デコイ】おとり、身代わり人形の意。魔法使いが相手を呪うために作った人形。魔法を除けば敵の攻撃をすべて反射する。HPは20と少ないが、使い方によっては最強のカード。

【ベールゼブブ】風の力を自在に操る風の魔王。マスに置くときの制限が厳しく、序盤では使えないことも。また、戦闘ごとに使用者は100G取られる。HP・STともに70なのは強烈。

【ムジナ】魔力を持つ獣。獣と思えぬ知略でしばしば人々を恐怖におとしいれる。絵柄が和風で印象深いので選んでみました。HP・STは相手の手札の数×10というのもステキ。

【カリブディス】海上の物すべてを飲み込もうとする邪悪な渦巻き。当たり前かもしれないがほぼ水のマスにしかおけない。土地レベルを上げれば上げるほど強くなる理想的なクリーチャー。

【トウテツ】犬のような姿をした魔獣。倒した敵を丸飲みにするという。対戦相手を倒すとST・HPともに10UPする。確実に勝つ自信がなければトウテツに戦闘を仕掛けるべきではない。

【G・ラット】ただの大ネズミ。このゲームにおけるスライム。レアでもないし強くもないのでここで紹介する理由はないが、他を引き立てるために登場。HPは10。これに負けると悔しい。

1500円で買えるパラダイス その❶

ヒューマンの遺作 ヘックス型ゲーム じぱんぐ島 ～運命はサイコロが決める!?～

脱モノポリー!? 六角形の数字に注意

1500円のシリーズには、安かろう悪かろうといったものも確かにあるが、実際にはその値段以上に楽しめるものもある。この『じぱんぐ島』もその一つだ。というよりも、そもそもこれは99年に倒産したヒューマンの最後の作品。5800円で売られていたものが、ハムスターによって、安価で再発売された。

中身はこれまで紹介してきたモノポリー型のボードゲームとはまったく違う。ヘックスのような六角形の土地の周りに道を作り、頂点にとりでを建てて、自分の勢力範囲を広げていく。

六角形の土地にはそれぞれ数字（2～12まで）と産物という二つの要素が割り振られている。各プレイヤーはターンの始めにさいころを二つ振る。ただし、これは移動のためではない。どの土地から産物が出てくるかを決めるためのものだ。出た目の合計の数字が割り振られているマスの頂点にとりでを持つプレイヤーは、その土地の産物がもらえる。各プレイヤーはそ

マップは六角形のマスで区切られ、マスには数字が振ってある。どのマスに建物を置くかが重要だ。

うやってもらった物資をもとに、道を作ったり、とりでを強化したり、兵を雇って攻め込んだり、という行動を取る。例えば、米と人、木を使うととりでが、木と石で道ができる。兵は、米と鉄と人を使って雇う。また、建物や兵は物資を使うことでパワーアップもできる。

そうして作った兵を移動させ、他プレイヤーの建物に攻め込むと戦闘になる。勝負はサイコロの目の大きさで決まり、勝てば、その建物は自分のものになる。産物を集め、拠点を作り、兵を雇い、他プレイヤーの建物を奪う。これを繰り返し、自分の勢力範囲を広げていき、総資産（石高）を競うというのが、本作の基本的な流れだ。

ポイントとなるのは土地に書かれた数字。確率からいって、2や12は当然ほとんど出ない。逆に6、7、8あたりは頻繁に出る。いかに7近辺の数字が書かれた土地の周りに城を建てられるかが本作のカギとなる。また、そういったところはどのプレイヤーも狙ってくる場所なので、争いが激しくなる。

サイコロを振って移動して土地を買う。それがモノポリーを頂点にしたボードゲーム界の常識。だが、本作の発想は『カタンの開拓』（145ページ参照）という全く別のゲームから出発しているだけに希少価値が高い。

長期的な戦略で見ると、有利な数字の周りに城を建てて守る、兵を強化して攻め込む、ということが定石になってしまい、奥が深いとはいい切れない。だが、ルールはシンプルで、目新しさもある。みんなが集まったときに軽く遊べる、おすすめの1本だ。

資材を使って行動するターン。まずは道ととりでを作って、勢力範囲を広げよう。

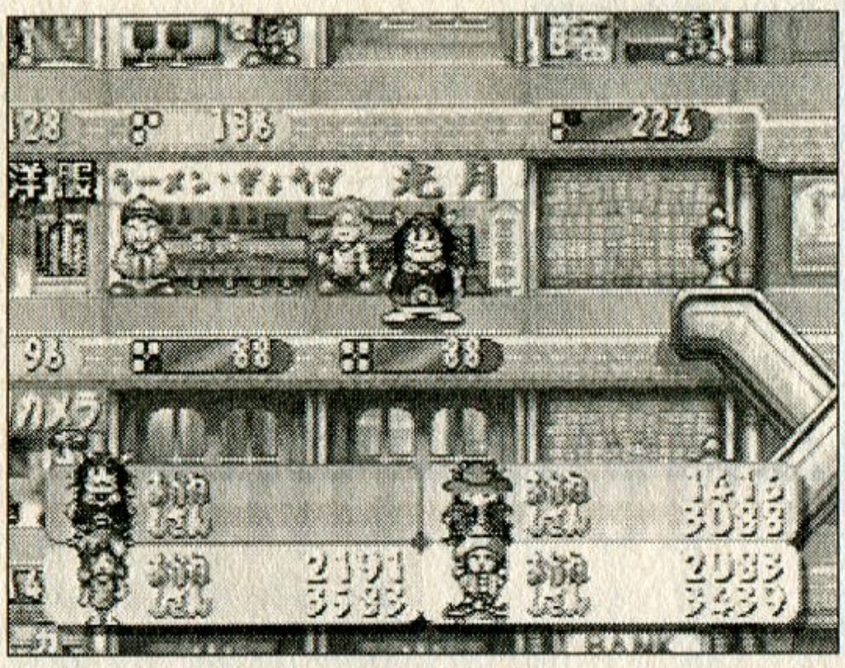
DATA 機種：PS　メーカー：ハムスター　発売日：00・9・28　価格：1500円

1500円で買えるパラダイス その❷

フロア独占！ 庶民派ボードゲーム テナントウォーズα

在庫切れに注意 イベントにも注意

本作は98年にキッドから発売された、お店を経営して資産を増やすモノポリー型のボードゲーム『テナントウォーズ』の廉価版。値下げに伴って売りの一つだった「ロッテリア・マツモトキヨシなどの実名の

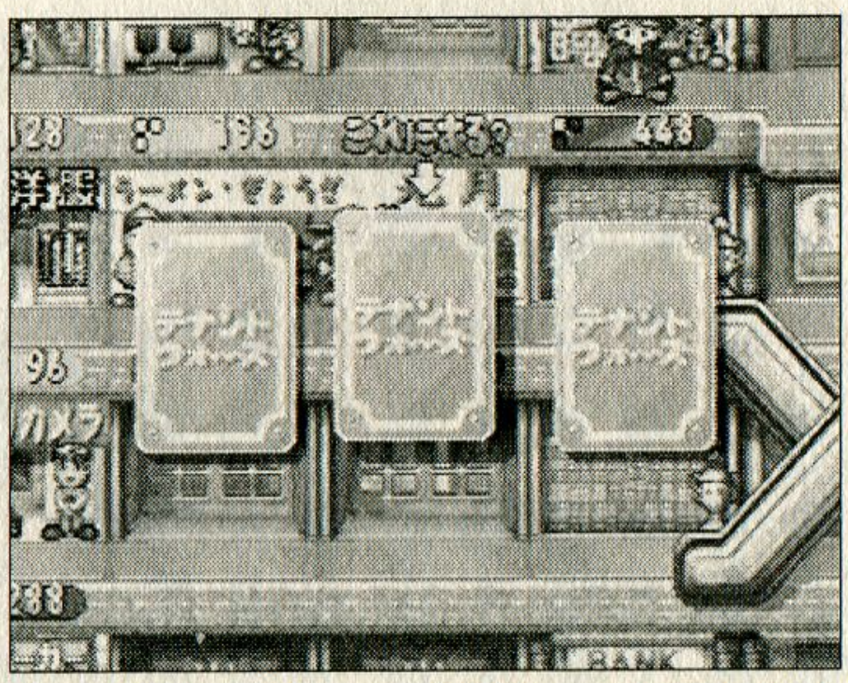


自分のお店を連続して2軒持つと、つながって大きくなる。最終的には4軒までつなげられる。

お店が持てる」というポイントが変更になってしまったが、それ以外の仕様は基本的にもとのまま。

ルールはサイコロを振ってマップを進み、止まったところでお店を買うというもの。自分で隣同士のお店を持つと、最大4軒までつなげることができる。タイトルのとおり、買うのは土地ではなくお店という形になっていて、いろいろな種類のテナントが用意されている。本屋の「森の国屋書店」や居酒屋の「黒木屋」、カメラの「びっくりカメラ」、ゲームセンターの「ゲームのシマグ」など、元ネタが分かりやすくて、実際のお店の光景を想像できるものが多い。ほかのボードゲームと違って庶民派といった感じだ。

端的にいえば「身近なモノポリー」ということになってしまうのかもしれないが、本家とは違う点もかなり多い。まず、ほかのプレイヤーが止まったときに、あらかじめ仕入れてある商品を買うという形でお金が支払われること。安い商品を置いておけば、ローリスクローリターンだが、元手がかかることを承知の上で高い商品を仕入れておくこともできる。フロアを独占して、店の規模が大きくなればなるほど、より高い商品を仕入れることが可能になるのだ。



サイコロを振って「E」マークが出ると、イベントカードを引くことに。あまりいい目を見ることはない。

また、止まった側が商品を一つ買うか二つ買うか選べるというのも面白い。わざわざお金を払って二つも買うのはなぜかといえば、商品が一つもないお店はほかのプレイヤーが買うことができるからだ。1レベルの店舗では置ける商品は三つ。それが、二つ三つとつなげると置ける商品も多くなる。高い商品を並べるためにも、他人にお店を買われないためにも、大きくつながった店を持つことが肝心だ。

肝になる部分は、3軒つながったお店を持っても、真ん中を買われてしまえば両隣は1軒ずつの小さな店に戻ってしまうところ。その辺りの攻防が熱い。

ただ、残念ながら、カードによるイベントや、買い物をすることで貯まるポイントで引き換えられる特典の中には、興ざめになってしまうような、ゲームのバランスを崩すものが2、3ある。時折起こるキャッシュバック（買った側にお金が戻る）というルールも、釈然としない気がする。

とはいえ、1500円と考えると十分に遊べる。もう少し練れていれば本当に面白いゲームになったのでは、と思わせるタイトルだ。

DATA 機種：PS　メーカー：サクセス　発売日：99・7・22　価格：1500円

恐るべきネットゲーの世界 **ネットゲーム場外乱闘**

FPSと『Quake』の思い出

インターネットでサバイバルゲームはいかがでしょう

Text by Donpei（フリーライター）

FPSというジャンルのゲーム

このコラムも3回目、つまりは満1年を迎えました。感謝です。

第1回は『ウルティマオンライン』（UO）でのゲーム内での結婚式や、ゲーム外でのBBSなどでのお話、第2回が『エバークエスト』（EQ）の戦闘システムと、そのハマリ度はスゴイ。というお話でした。

どちらも面白いゲームで、ネットゲームと言えば『UO』か『EQ』。という2択で頭が埋まっていたのですが、ふと思い出したことがありました。

それが今回の主役「FPS」と呼ばれるジャンルの代表選手『Quake』（クエイク）です。

「FPS」とはFirst Person Shooterの頭文字を取った略語で、1人称視点のシューティングゲームを表します。家庭用でもなじみの深いゲームだと、『ドゥーム』とか『テュロック』とか…って古い上になじみないですね。今時のゲームだと『パーフェクトダーク』とか『メタルギアソリッド』をキャラの後方からの視点ではなくて、キャラから見た画面でプレイするようなゲームのことです。

元祖ネットFPS『Quake』

そう、『クエイク』こそが、私が思い出したというネットFPSで、95年ごろから『UO』にハマルまで遊んでいたゲームです。

『クエイク』は16人程度が一つの3D構造のマップで殺し合いをするというシンプルかつ大興奮なゲームで、ノリとしてはスポーツに近い感じです。スピーディーなサバイバルゲームともいえます。

『クエイク』に限らずネットFPSの面白いところは「自分がザコになれる」というところに尽きるでしょう。レールガンや手榴弾等強力な武器で広間に乗り込み、あたりの敵をばったばったとなぎ倒す。その直後さらに踊りこんできた敵に周りの人ごと一瞬で殺される。その主役とザコが1フレーム単位で入れ替わるという、1人用ゲームにないワクワク感はノルアドレナリンの放出を全開にさせます。

さらには単純な殺し合いだけではなく、「CTF」（キャプチャーザフラグ）と呼ばれる旗取り合戦では二つのチームにわかれて、相手陣地の旗を自軍陣地に持ち帰るというチームで考えた動きをしなくては勝てない、やや高度なモードもあります。

自軍の旗の周りを警戒する人、遊撃する人、敵の旗にアタックをかける人、それをサポートする人と省略された用語のチャットをしながら連携をとりながら戦うという、小隊同士のぶつかり合いなわけです。

その盛り上がりは連夜の熱戦の中、少し前の『バーチャファイター』の「鉄人」のような、有名人を生み出しました。

弱かった私なぞは「ハイローラーはロジクールのマウスを使っているらしい。マウスパッドは3M」と聞けば、同じマウスとマウスパッドを即買い、アドバイスにしたがってマウスは毎日掃除をし、キー配置設定も強

かった友人を真似て同じ配置にしたりとダメぶりを発揮。プロバイダーもクエイカーたちの間で速いと噂になっているところと契約するという具合です。

しかし当然道具で腕が上がるわけもなく、達人同士の戦いを収めたリプレイデモを見ては溜息の連続でした。

このリプレイデモというのもネットで配布され、アメリカで行われたフェラーリが優勝賞品の公式大会はえらい盛り上がりだったのですが、ある時そのアメリカチャンピオンと日本代表がタイマンするということで、やはりゲームの国・日本の尊敬するあの方が勝つでしょうと私は思っていました。

が、その試合のリプレイは驚愕的で、そのアメリカチャンピオンの動きは一見意味不明。誰もいないところにロケット砲を撃つと、そこに日本代表がすごい勢いで飛び込んできて死ぬという、完全に相手を読みきったエスパーのような動きを延々繰り返すごさで、終わってみれば記録的なスコア差で日本代表は破れました。

しかしそれは、レベルが高いからこそ、何をやるのかチャンピオンの読みが当たってしまった、ハイレベルな上手さがアダになった結果でした。

負けッぷりも配信されてしまうネットってちょっと残酷と思いながらも、友人とレベルの高すぎる戦いに大笑いしながら見入っていました。

ゲームを改造すればつまらなくなる？

さて、あなたはゲームの改造について肯定派ですか？　否定派ですか？　堂々と肯定する人はあまり多くはないでしょう。しかしＦＰＳの世界は違います。

「改造なくしてはなりたたない」家庭用では信じられませんが、それがＦＰＳ人気。

多くのネットゲームにとって、ゲームの発売というのはスタートラインにすぎず、発売後はサーバーやプレイヤー側のバグ取りや、マップやアイテムの追加、ルールの変更など、年単位でサポートしていかなくては、人気が持続できないと考えられています。

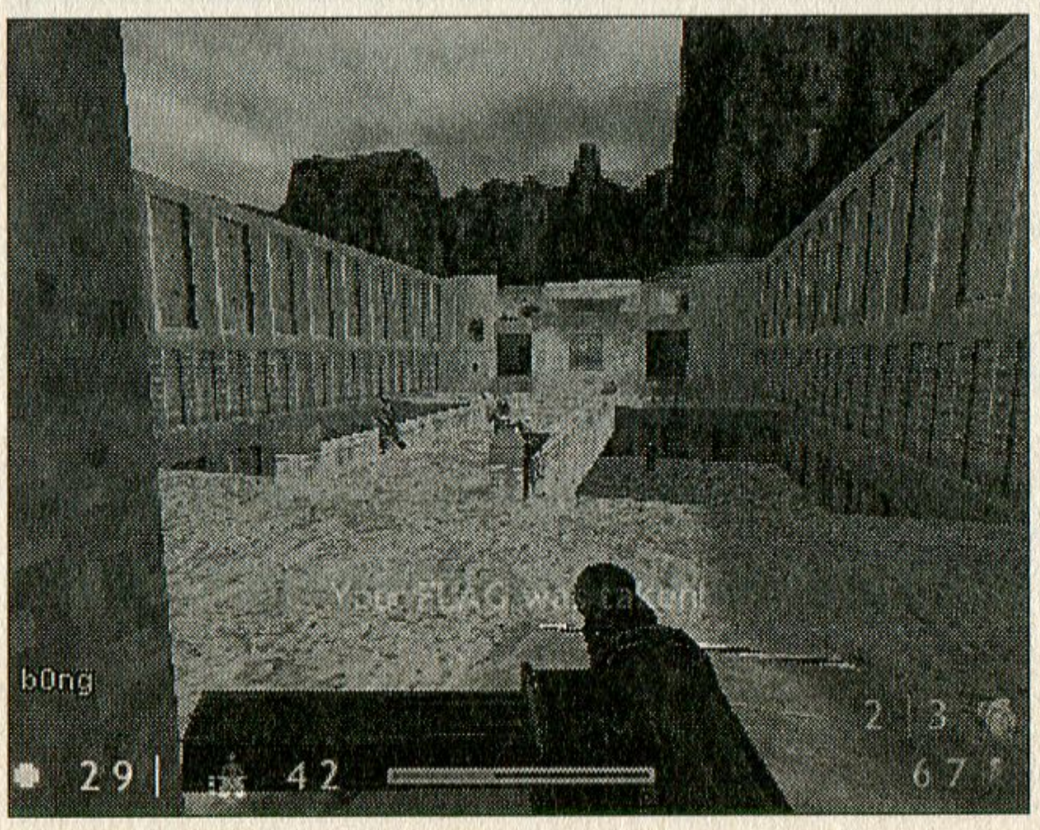
そのため、プレイヤー側で勝手に改造することは許さないことが多いのですが、ＦＰＳの場合は少し違います。

インチキ行為はプレイヤーも認めませんが、ＭＯＤと呼ばれる手の込んだ改造ファイルを、メーカーがマップを追加したりルールを変えたりするように、プレイヤーが改造というか拡張をすることが許されています。

さらにはＭＯＤ制作のための環境も用意され、プレイヤーの手で次々に新しい『クエイク』や『アンリアルトーナメント』『ハーフライフ』をベースにした傑作マップやシステムが生まれて、今も大いに盛り上がっています。

この点はほかのタイプのネットゲームにはない、とても面白い特徴だと思います。

ぜひあなた様も阿鼻叫喚のＦＰＳの世界へおいでください。



無料ダウンロードの体験版で、楽しいネット対戦も可能な『TFC』。ゲームごと、MODごとにゲーム性は個性豊かです。

厳冬時代のゲーセンゲーマーに捧げる

バーチャファイター3 ゲームセンター放浪記

長く遊ばせるゲーム

Text by 津田清和（編集部）

長時間遊べるゲーム

ナムコとセガが共同開発した『ヴァンパイアナイト』が登場し、PS2がゲームセンターに設置されるなんて話があったりして、何かと騒がしくなってきたアーケード業界。音ゲーブームもすっかり落ち着いて、そろそろ大きなヒットが欲しい状況だけに色々と期待を込めたいところです。

…が！　私は前々からゲーセンを活性化するにはこれが必要なんじゃねーの？　と思っていることがあります。それは、

「上達したら長く遊べるゲーム」

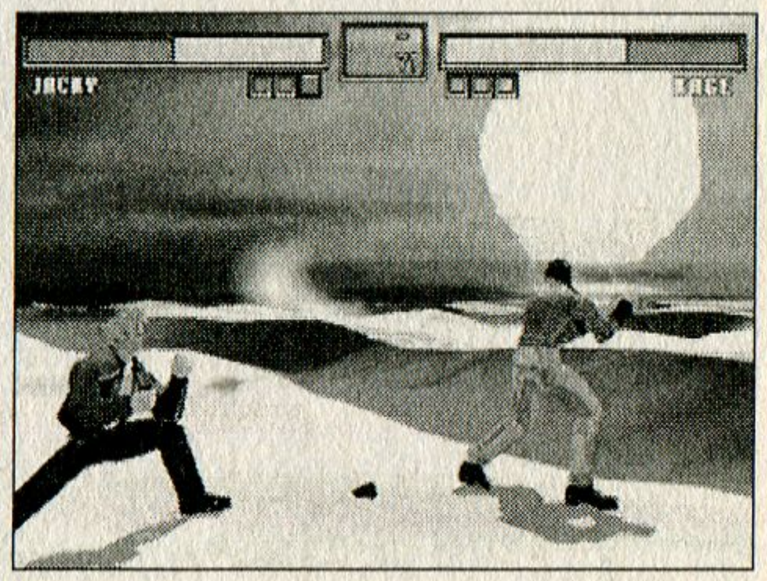
いや、上手くなれば長く遊べるのはゲームとしては当たり前です。しかし、今あるゲームのほとんどが、かなーり苦労して最後までいっても20分ぐらいで終わってしまうものばかり。まあ、店の売上や制作コストを考えるとプレイ時間を短くしなければいけないのはわかっております。そして制作者もその短い時間内でどれだけ楽しませるか、という難しい問題に立ち向かっていると思います。そしてその厳しい環境で作られたゲームは確かに素晴らしいです。

でもね。

ゲームセンターで遊んでて、うれしく感じるのは「100円でこんなに遊んじゃったよ」とお得感を実感できることだと思うんです。「面白いゲーム」は家庭でも楽しめます。しかし、お金と時間という、具体的なメリットが体験できるのはゲームセンターだけではないでしょうか。

中学・高校時代。私は毎週のようにゲームセンターに行ってましたが、6時間ぐらいいても500円以上使うことはなかったです。うまい人のプレイをずっと見続けて待っている時間が長かったというのもありますが、そのプレイを何度も見ることによって次第に攻略法を覚えて、自分のプレイ時間が長くなっていったからなんです。

こうなると自然とゲームセンターにいる時間も長くなるし、新しいゲームが入っても、これまでに培った技術で、すぐには終わらなくなるようになっていく。そういった人が沢山いたからこそ、新し



本当に長い間遊ばれた『VF3』。極まった上級者クラスのスキのなさには心から感心しますよ。

いゲームはジャンルにこだわらず一通り遊ばれていましたし、ゲームセンターも多くの客で賑わっていました。「ゲームセンターがゲーマーを育てていた」、とでもいいましょうか。

しかし今のゲームセンターには、そんな要素はありません。長くいさせようという配慮は、ゲームの外の部分でしかできていない気がするのです。

この時代に、あの頃のようなエンドレスゲームはムチャでしょう。そのせいで難易度上がり過ぎちゃったし。でも、ある程度うまくなれば1コインで1時間ぐらい遊べるゲームは欲しいなあ。

長期間遊び続けられるゲーム

…と、マクラが長くなってしまいましたが、とりあえず今、最も期待されているゲームといえば『バーチャファイター4』でしょう。『1』で業界を驚かせ、『2』で大ブームを巻き起こし、『3』で長期間人気を持続させたシリーズだけに、アーケード業界の期待度は相当なものがあります。

この『3』の長く遊ばせるゲームデザインが実に素晴らしく、私がしぶとくもゲーセンに通い続ける理由の一つになったのですが、ものになっていました。

その彼らにとって『3』は、これまでの勝ちパターンを壊される内容だったのです。また、やり込んでも格下と思える相手にあっさり負けてしまうことも多くなりました。もちろん、やりこんだ人の方が勝率ははるかに高くなるのですが、納得のいく負け方ができるゲームではなくなっていたのです。

『3』をやった後に『2』をやってみるとわかるのですが、何より体感するのはスピード感の違い。上級者たちのプレイはテンポ良く、スキのない技を駆使して相手を崩し大技を叩きこむ流れは美しく、また攻略法としても優秀でした。このテンポこそがバーチャハイなどと言われた高揚感を生み出していたと思うのです。

この変更によるプレイヤーからの反論は、制作者にもわかっていたと思います。しかし、あえてそれを捨て、わかりやすい方向性で『3』は作られました。

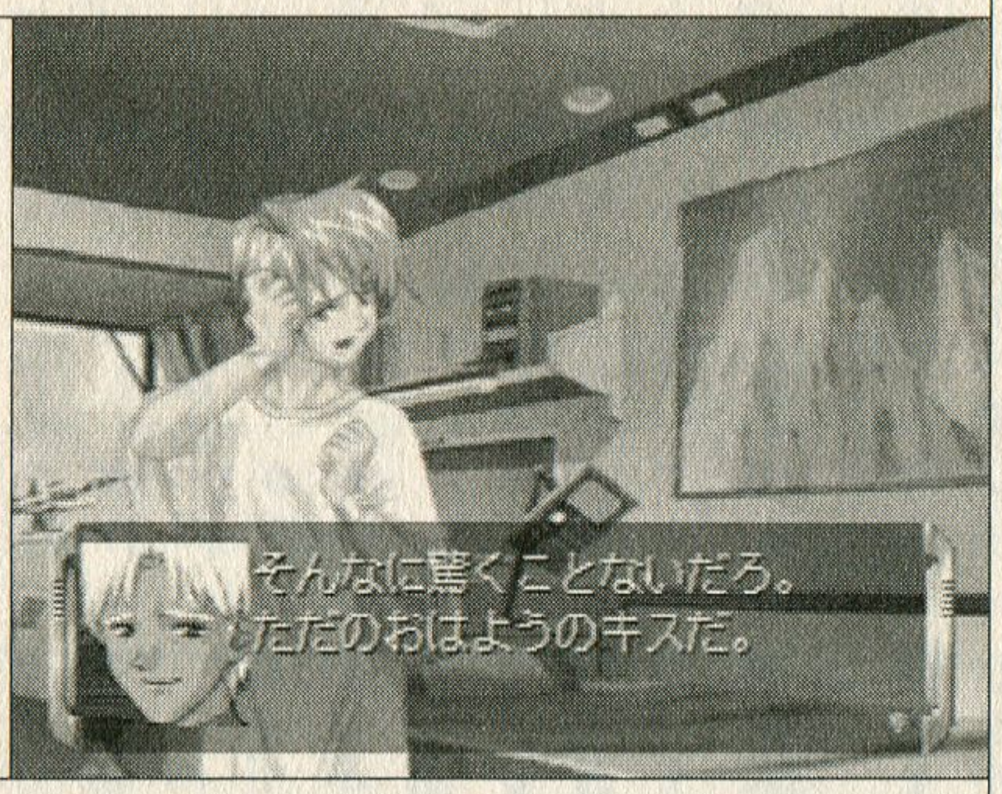
結果は…3年近く、一部ではそれ以上に長く遊ばれていることがすべてを物語っているでしょう。

勝ち組が安定しないゲームゆえ、新しく入ってきた人もやりやすい。それが古臭いと言われつつも、人気を持続させたのだと思います。さすがに今となっては、上級者プレイヤーにはつけいるスキはありませんが、それでも2年近くやり込んだ達人には手も足も出なかった『2』よりは、一部には不満はあると思いますが、いいバランスを持っていたゲームだということでしょう。

今年のAOUショーで発表された『4』。まだ、映像しか公表されていませんが、今回も長くゲームセンターで支持される内容であって欲しいと思っております。そして楽しんだ人にとって「ゲームセンターに長くいさせるような」ゲームであることを願って…。

大問題コーナー

煩悩ゲームの世界



開幕ポエム

あの選択が、間違っていたのか
それとももっと小さなことが
僕らの結末を決めるのか
この非情な運命を生んだのが神ならば
僕は悪魔となり、君の運命を変えてみせる

特集・ストレートな煩悩ゲームたち

あらゆる煩悩ゲームの前に立ちはだかる巨大な壁。それは「メーカーチェック」。

家庭用ゲームソフトが世に出るためには、そのハードを発売しているメーカーのキビしいチェックを受けなければならない。

そこでは、バグのチェックをはじめ、暴力やH度のチェック等様々な項目が検討される。そしてそれら一つにでもパスできずに引っかかってしまえば修正、さもなくば発売はできなくなってしまう。そして残念なことに煩悩ネタもチェック対象になっている。

しかし、しかし、しかし。それらのチェックがゲーム制作前から厳しく行われるにもかかわらず、な・ぜ・かチェックを潜り抜けて発売されるゲームが時々現れる。名づけて「モロですよ」。

年齢制限も注意書きもなく発売される。それら謎のゲームたちが今回の主役です。

煩悩ゲームとは？

煩悩ゲームの世界

煩悩イズビューティフル。煩悩は美しい。煩悩それは口マン系。

「煩悩ゲーム」というゲームのジャンルがあります。どこに？　それは心の中に。ゲーム画面を見つめる乙女たちの悶々とした心の池に浮かぶ睡蓮の花のようなゲーム。それが煩悩ゲームなのです。

その煩悩は画面に映る美少年とのラブラブな世界を夢見て…というわけではありません。

美少年と自分を夢見るわけでもなく、ヒーローとヒロインのラブラブにニヤけるわけでもない。では一体全体なにを煩悩しているというのでしょうか？　それは男と男、漢と漢、少年と少年、青年と青年、卿と卿、貴方と貴方、ボーイとボーイ、ガイとガイ、メンとメン、♂と♂の常春世界なのであります。

画面上では熱い友情で結ばれる二人はもちろん愛情に変換。たとえ地球の命運をかけて戦う敵であっても、強力な煩悩力によって宿命の絆へ。戦いは、あがなうことのできない運命のくびきからの解放。

たとえ画面ではラブラブのラの字もなかろうと「いろいろな都合で省かれている本当のコト」を煩悩神経で自動生成し、「正しいストーリー」を捏造、いや完成させるのです。

そのプレイヤーによって脳内で完成された「本当のゲーム」。それこそが煩悩ゲームなのです。

本当のゲームに登場する二人の男の組み合わせをカップリングと呼び、攻め×受けと表します。例えばクジャ×ジタンのように。

ギャルゲーの萌えと違い、そのままではくっつかない二人を、自然にくっつける煩悩は、深いストーリー解釈にも直結されていて、その世界は男性でも惹かれるものがあることでしょう。

21世紀を迎え、ゲーム界はまさに煩悩の海へと漕ぎ出そうとしています。しかし美しものにはトゲがあるもの…そう薔薇のように。

おかげさまで当『煩悩ゲーム世界』コーナーが始まって丸2年となりました。応援してくれた読者の皆さんに感謝と感激、感動です。

そしてついに、その2年間の煩悩たちが愛の結晶となり、単行本としてこの世に発売となりました。

その名もズバリ『煩悩ゲームの世界』。走麻下先生が、うっとりするような美しくも煩悩な表紙を描いてくださいまして、爽やか表紙に女性読者はニヤリ。男性読者はドキドキモノです。

単行本では、本連載では書ききれなかった数々の煩悩ゲームの魅力に迫りながら、煩悩ゲームの入門からレベルアップへの道。70年代から始まる煩悩ゲームの歴史や、煩悩ゲームにおける大型キャラの限界、メガネキャラ考察、アニメ、漫画の煩悩と煩悩ゲームの違いなどのコラムも充実。

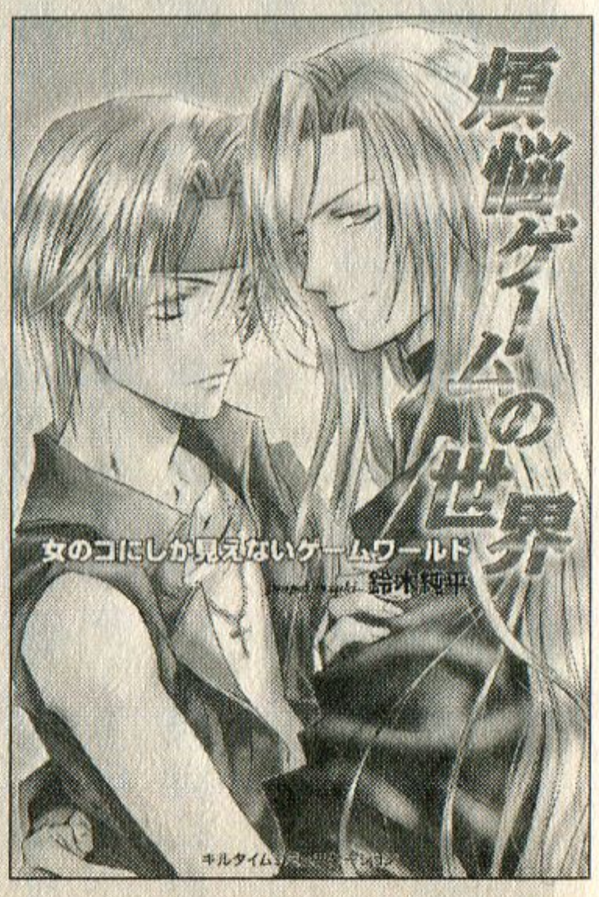
そして忘れちゃいけない書下ろしポエムもバッチリ搭載です。

画面の中のホンワカ美少年に夢中な煩悩初心者から、幸せな美青年を画面から引きずり出し、嫌な過去を捏造して不幸のどん底に突き落としてそこに手を差し伸べようとする美少年の背中まで押してしまうベテラン女子まで。そしてそんな煩悩浄土を怖いもの見たさの観光気分で訪れたい男子までバッチリ覚醒させる奇書。

連載時からの大幅な加筆修正はもちろんのこと、新たなる煩悩ゲームたちも収録し、21世紀ゲーム界の春到来にふさわしい世界初の煩悩ゲーム書となりました。

この号が発売されるころにはよりそう二人の表紙で書店に並んでいますので、是非手にとって、良き煩悩の栄養素、献立表、ここではないどこかへの片道切符、魔除けとしてご活用くださることを願います。

『煩悩ゲームの世界』
単行本化のおしらせ！



モロですよな煩悩ゲームたち

煩悩ゲームの面白さというのは、友情や対立でしかない感情を、ストーリーに対する深読みや妄想によって愛に変換していくところです。頭の中で、完成している一度物語を紡ぎ直すゲームをバラバラにして、もうそもそもPSを始めとする家庭用ゲーム機では煩悩な表現は厳しく制限されていて、画面上では萌えシーンを拝むことができないことから、そのような特殊能力が備わったともいえます。が、しかしなぜかそのメーカーによる制限をものともせず、なんの躊躇も無く♂×♂がデーンと飛び出すゲームが時々現れます。

今回はそんなある意味現代的で、深読みや捏造という調理なしでやらわかくて味の濃い、煩悩ゲーム界の高カロリー食品をご紹介しましょう。

『いつか、重なりあう未来へ』（SME・PS）

モロですよ PS級世界王者

いきなり王者の登場ですが『いつか、重なりあう未来へ』と聞いても「？」という感じの人がほとんどではないでしょうか。

『いつかさ』は99年に『シロウ篇』と『サユリ篇』が同時に発売されたアドベンチャー＋育成＋ミニゲームといった感じのゲームです。2つのバージョンの違いはシロウが主人公でときメモ状態のバージョンと、サユリ（女）が主人公でアンジェリーク状態の二バージョンということになっています。表向きは。

表向きは男の子用、女の子用ということなのですが、このゲームのミソはそこではないのです。ぶっちゃけた話『シロウ篇』がやおいバージョンで、『サユリ篇』がユリバージョンなのです。ほんとに。

普通にゲームをすれば異性とデートして、イベントを進めて仲良くなって告白されてというストーリーになっているのですが、男キャラに対して少しでも愛想をよくすればあっさり煩悩ハーレム状態に突入です。はじめからシロウ（主人公）は男子をデートに誘えますし、イベントもセリフもバッチリ♂♂しています。

ゲームは謎の侵略生物に対抗する兵士を育てるために設立された学校を舞台に、兵士心得に始まり、様々な科目の勉強や、中に乗り込む機動兵器の訓練等をこなしつつ、学校でイベントがおきたり、日曜日にはデートをしたりという展開になっています。そして謎の侵略生物の正体と目的は何であるのか、という真相へと向かうわけです。ちなみに『シロウ篇』と『サユリ篇』お互いのクリアデータがあればより謎の核心部に近づけるというシステム。

これを読んで『ガンパレ』？と思った人鋭いです。このゲーム、『ガンパレ』と結構よく似ています。設定だけでなく展開も似ていたりして、その上で別方向に進化したという感じでしょうか。『いつかさ』は戦闘に関するイベントよりも、学校生活やデートのイベントの方が充実している傾向にあります。

そして肝心の「モロですよ」加減ですが、これがもう全開です。

煩悩ゲームの世界

奥さんモロですよ！

ロシア出身のヴェール君は12歳。大好きだった兄を戦争で失い、心を閉ざしぎみという設定なのですが、初日の出会いから「兄さん？　兄さんなの？」と本当の兄とは髪の色から違っている主人公にアタック。楽器を持てば重さで倒れて、海へ行けば泳ぎをシロウに教わってと、「僕を保護して光線」を浴びせてきます。

その上訓練中に脚をケガして、シロウに患部をチュウチュウしてもらったり（本当に）、温泉にはなぜか和式（※）にシロウと二人で全裸で登場（全裸の絵が出る）して「背中を流す」とか言って頬っぺたをシロウの背中にぴたっとくっつけ、「シロウさんの背中って広くて大きいですね」ときたもんだ。

体育祭では「シロウさんのたくましい腕触ってもいいですか」ですよ。ここまで生肌同士でぺたぺたとスキンシップ取るゲームはちょっとないでしょう。

万事がこの調子で、ほかにもちょっと謎な存在の15歳や、筋肉系だけど意外な面も持った大人な15歳、子供丸出しだけど訓練や実戦をかさねるにつれて徐々に大人になっていく12歳などそれぞれイベントもセリフも豊富です。

システム的にロボット操縦のパートナーを二人選ぶために常に二股状態なのは新鮮。

ただあまりにゲーム自体の知名度がないことと、あまり妄想の入り込む余地がないという世界のためか、ファン活動もおとなしい感じなのはちょっと残念。

出ました裸の付き合い。さすがモロですよ度ナンバー1ゲームです。

しかしアニメ&CGもムービーも豊富で、見た目のライトな雰囲気よりもボリュームがあって、埋もれさせるにはあまりに惜しいゲーム。ぜひこの機会にサユリ篇ともどもゲットしてください。

『エラン・プラス』（ビスコ・PS）

二人で行こう愛の星へ！

2本目の「モロですよ」は『エラン・プラス』。こちらも99年の発売。やはり世間的にはマイナー気味なのですが、煩悩ゲーマーにはめざとく見つけられて、意外と知られたゲームだと思います。

ゲーム設定はこちらもSF。『いつかさ』が三人乗りの機動兵器だったのに対して、こちらは二人一組で人類の新たなる居住地候補の星への調査員となるべく、訓練と競争をこなしていくという設定。

『エラン・プラス』というのは『エラン』の操作性やシナリオに若干手を加えて値段を下げた、いわばベスト版のようなもの。

『エラン』の特徴は一本で主人公が男女選べるというところ。モロというくらいですから当然♂♂エンディングありです。サービスグラフィックではだいたいどのキャラクターも手を体にまわしていて、スキンシップもなかなか露骨に表現されています。

もう一つの特徴はコミュニケート・シミュレーションと銘打つだけあって、とにかく会話のバリエーションが豊富で、プレイヤーの感情をそのまま出せるというところ。なんでもない通常の会話でも「ノーマル」「喜び」「悲しみ」「怒り」の中から、さらにそれぞれの肯定と否定の8種類が選択可能です。

そういった感情表現を場面や相手にあわせて使っていくのですが、『エラン』では相手をおだてる選択肢がかならずしもベストではなくて、煩悩的にも怒らせたほうがその人が何を考えているの

※このゲームの世界では普通の風呂（洋式）は水着を着て入ることになってます。

か、意外な面が見えたりする場合もあるのです。

煩悩システム的には、その場での感情のほかに6段階の親密度と好感度というパラメータあって、これが男女関係なく萌えイベントを引き起こします！

そのイベントが、裸のつきあいとまではいかないものの、男女カップリングでもちょっと恥ずかしくなるような親密ぶりで、主人公に対して心を丸口にさらけだしてくるのです。『いつかさ』が肉体的丸口ならば、『エラン』は精神的丸口といった感じでしょうか。

光と陰のあるキャラクターたち

数少ない友情セリフに萌えるゲームと違い、『エラン』は直接的。でもキャラクターたちが人間らしいというか、シナリオも人物の背景も地に足がついていて、唐突じゃないところが良いところ。

普段は明るく、悩みなんてないという感じの人が多いのですが、それぞれ心の傷を持っていて、ふとしたきっかけで激しい感情を剥き出しにしたり、壊れそうになってしまったり。そこに主人公がスッと手を差し伸べたり、やさしく受け止めるというわけです。

だから会話をしたり、イベントをこなすごとに自然に相手キャラクターに感情が入っていって、露骨なんだけどその露骨さに引いてしまうことはなく、むしろ保護したいキモチが素直に出てきます。

キャラクター的には「良い子」な主人公、熱血で明るくみえるけど手違いで候補生に選ばれた(?)と知り傷つくエイジ。人工授精体として、本当の両親もなく、養父母は自分勝手に傷つけてくるというヨウ。このヨウという人はホストのような明るさなのですが、それは異なる養父母の元を転々とさせられたため、自分を出さなくなってしまったという対煩悩不幸フアンな人。初対面から男主人公に向かって「君のことカワイイ子だなって気になってたんだよ♥」と頬を赤らめながら告白全開です。そのほかにもクールで世間知らずな天才メガネ君カイリ、ヒマワリを育てる優しいショタ系アマネ。主人公の管理人、27歳ナルサワ。そして煩悩界のHMX—12・サライ君など満載です。

主人公は人気者。倒れたりスネたりしても誰もが心配してくれる。

『ガンパレード・マーチ』(SCE・PS)

これからが旬な煩悩ゲーム期待の新星

『ガンパレード・マーチ』は昨年秋に発売された学校生活十戦闘十デートなどのイベントというゲーム。開発のアルファシステム恒例のパターンどおり、知名度や売上では目立たないものの、その独特な世界はネット上や口コミでは熱烈な支持を集めています。

ストーリーはまたもSF系。モロな煩悩ゲームにはなぜか育成十人類危機十コミュニケーション重要十学校生活というのがセットになっているようです。やはり戦争のような状況下だと〝間違い〟もおこりやすいということなのでしょうか。確かに何も事件のない『ときメモ』のような世界では友情ではごまかせないホモゲーになってしまうとは思いますが。

煩悩ゲームとしての『ガンパレ』の魅力はかなり盛りだくさん。シナリオ自体はわりと特徴もなかったりするのですが、容姿はもちろんセリフや態度、戦場での苦戦や学校パートでの意中の人を争っての陰謀や癒着など、軍隊の人類のためという表側と、どろんどろんな人

煩悩ゲームの世界

ほんにゃらした速水君は個性的な人々にセクハラされまくりです。

間関係のもつれあう裏側を両方見せてくれます。それに加えて二人活用してお気に入りの相手をストーキングしまくり、友情と愛情をきりになればラブラブでHな雰囲気になったりと、一人の人間の多面性を堪能できます。

基本的にはシナリオ中の煩悩はないと思ってよくて、イベントに萌えるというよりかは、登場人物のものの性格とか言動から、頭の中で組みなおして、自分設定な状況を作っていくタイプの煩悩。

しかしそれで終わっては今回り上げる意味がないわけで、モロシーンもあったりします。

『ガンパレ』でのモロシーンは二通りあって、なんでもできる自由度を活用してお気に入りの相手をストーキングしまくり、友情と愛情をあげるのはもちろん、茜様や速水君にまとわりつく電波な女生徒と決闘！　女に手をあげるどころか校舎裏に呼び出して蹴り倒して意中の人を奪還したりと、自己中心的なマイラブストーリーを展開することができます。ゲーム中にできることの範囲が極端に広い『ガンパレ』ならではの、公式モロシーン捏造というやつです。今までは煩悩者の頭の中にだけあった愛情発露シーンが自分の手で画面上で展開できてしまうのはおいしい。

その気になれば男子トイレで熱すぎる二人の友情がHな雰囲気に突入などという、家庭用どころか、パソコンのボーイズゲームすら超える場面にも出会うことができます。うーむ。自由度万歳。もちろん一緒にお弁当を食べたり、休日にデートに出かけたり、仕事中にいちゃつこうとして怒られてしまったりと、考え付くことはほとんどできてしまうのではないかというすごさ。級友が亡くなって、雨の中沈んだ雰囲気の彼をそっとなぐさめることができるのは、貴方なのです。

仕事中に話し掛けるだけでも「ゴホン（○○が見てる）」という感じに、嫌がられるのではなくて、あくまで「今はまずい」といった感じに断られてムフリ。

そして肝心のもうひとつのタイプの煩悩は、具体的に誰とそういうシーンがあるのかはプレイしてからのお楽しみとして、やはりPSでは絶対禁止だったはずの男同士のキスシーンがあったりします。それも人工呼吸とかギャグとかではなくて、シリアスなストーリー展開の中で登場します。さすが無敵のSCEブランドといったところでしょうか。

『パソコンゲームでモロですよ』

ようやく数が揃いはじめようとしているPC煩悩ゲーム。

モロといえばパソコンの煩悩ゲームたちは全く遠慮なく、煩悩世界に突入しているゲームが出てきています。パソコンでは内容を審査している団体があるものの、年齢制限さえつければかなりの表現が認められていまして、煩悩乙女の炎に油を注ぐようなゲームがぽつぽつと出始めています。

そんな中で、オススメというゲームはなかなか難しいのですが、今比較的注目されているメーカーを少しだけご紹介しましょう。

●スワローテイル

スワローテイルの1本目は『私立大成学園物語』雅桃子さん原作の18禁ボーイズゲームで、財閥の御曹司たちが通うという学園に、ただ一人だけまぎれこんで入学してしまった母親思いの一般人が主人公。そんなこれ以上内ないというわかりやすい学園生活を、生徒会の四天王たちと1年にわたってくりひろげるという作品。これはもうナニを掴んで合体という、煩悩ゲームとかいうレベルを超越した所におられます。

●アリスブルー

こちらは18禁ではなく全年齢のボーイズ風ゲームのブランド。既に去年発売された名作の呼び声も高い第1弾『隠れ月』に続いて春に『王子様Lv1』が予定されています。アリスブルーの会社は実績あるゲーム会社だけに、作品もレベルが高くまとまっています。

Text by 鈴木純平（フリーライター）

自分だけの宝物を探すのが醍醐味！

今月の発掘

編集部員の持ち寄った発掘品を、対談形式で紹介するこのコーナー。編集部員・奥山を聞き手にお送りしよう！

発掘その壱

俺が主役！の一人称サッカーゲーム リベログランデ2

パスをくれ、君たち!!

奥山：さてそれでは、津田編集長！　よろしくおねがいします。

津田：今回はこれ、『リベログランデ2』！

奥山：おお、サッカーゲームですね。津田さんサッカー好きですもんね～。で？　実は私サッカーゲームってやったことないんですよ。これはあの、『サカつく』とか『ウィニングイレブン』なんかとは、どう違うんですか？

津田：サッカーに限らず、スポーツゲームってプレイヤーが選手全員を操作するじゃない？　頭の上に矢印とか出てて、操作する選手は一人だけど基本的にボールのあるところが中心になってるっていう。

奥山：ああ、そうですね。あれがも～ムカつくんですよ。上手く動かせなくて。どうしてこっちの思うとおりに切り替えできないんでしょうか。

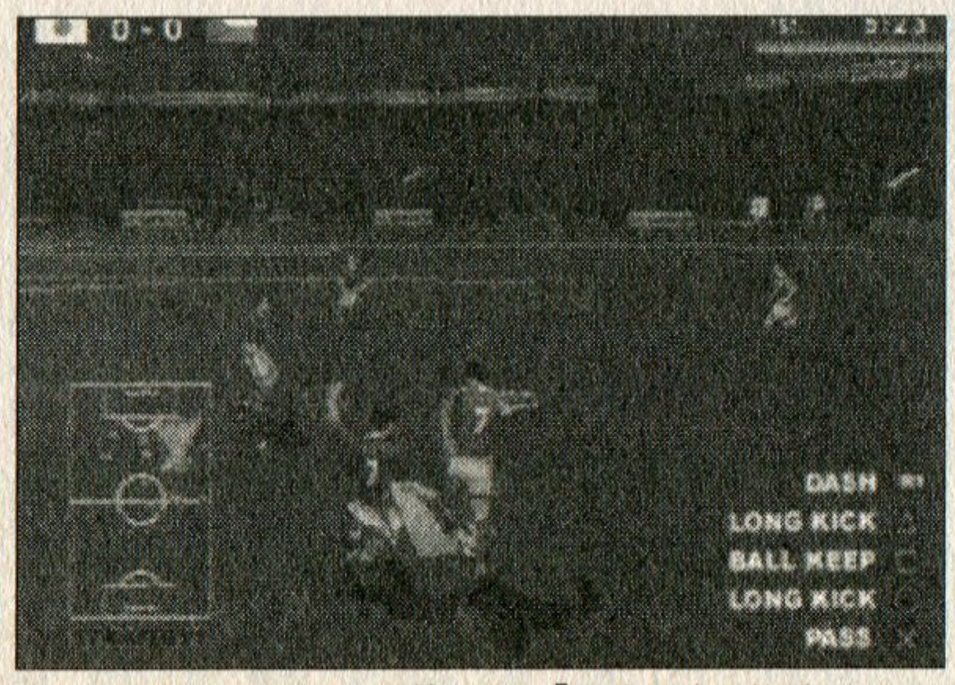
津田：そうそう、そういう場合って、コンピュータの頭の良さにかかってるんだよね。どこで切りかえるかとか、操作してないキャラがどう動いてるのかとか。サッカーは特にパスを交わしていくゲームだから、操作していない選手がどこにいるのか、っていうのはすごく重要。だからこそ、コンビネーションがうまくハマれば面白いわけ。その部分が一番良く作られているのが『ウィニング～』で、『サカつく』はSLGとしてチームを運営して行くタイプ。この2つが今のサッカーゲームの主流だね。

奥山：で、この『リベログランデ』は、というと？

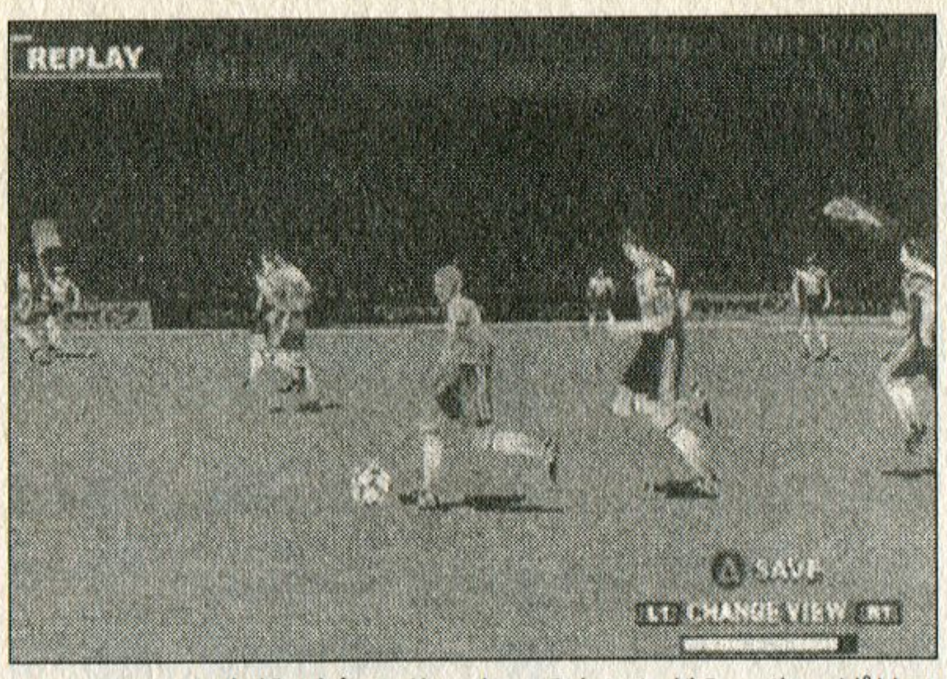
津田：完全に一人称のゲームになってるところが特徴でしょう。自分は最初から最後まで一人しか操作しない、キャラ変更なし。フィールドに実際に立ってサッカーをやってるような感覚を与えてくれるところがある、ってのが斬新だよね。

奥山：あ～そういえば、津田さんかなり前に、そういうタイプのサッカーゲームが欲しいって言ってましたね。

機種　：PS
メーカー：ナムコ
ジャンル：SPT
発売日　：00・9・7
価格　：5800円



サッカー好きなら誰もが憧れた？「司令塔」が体験できる。日本人ならやっぱりナカタ？



サイドからの攻撃が今のサッカーのトレンド？　やっぱりロベカルやフィーゴは強い！

津田：でも当分は無理だろうなあ、と思ってたら出ちゃった（笑）。まあ、『1』の方は最初ゲーセンで出たんだけど、やっぱりこれはまだまだ不自然なところも多くて、コンピュータが大バカだったんだけど、『2』になってようやく、「これは期待できるかも…！」ってものになったなあという感じ。よくパワーアップされてるよ。

奥山：つまり、まだ期待含みの内容なんですか（笑）。

津田：でも将来性はあると思う。このタイプは、これからネットゲームなんかで出るんじゃないかな。プレイヤーが選手一人一人を動かして、22人でサッカーをやるって感じ。それにね、これはスカパーなんかに入ってサッカーオタク度が上がってる人間にとっては、非常にツボな作りになってるんだね。

奥山：そういや、最近スカパー入ったんでしたっけねぇ…。中田君、ちゃんと見てますか？

津田：そりゃもう。で、サッカーファンっていうのは、何が一番楽しいって自分なりの戦術を考えることなのよ。試合を見ながらとか、終わった後とか、「俺だったらA選手はここで使って、B選手とこう絡めて」みたいのを考えるのが楽しいのさ。このゲームのいいところは、攻撃に関してはそれがかなり実現できてるところ。サッカーでの攻撃は、基本的にサイドか中央、速攻か遅いか、というのの組み合わせなのね。サイドから的確なパスを出していくのが好きな人は、自分でサイドバックの選手を使って、うまくパスを要求できるような、スキのあるスペースを作ってボールをもらって、攻撃の起点になれる。中央突破速攻が好きなら、自分は指令塔になって最前線にいるFWに上手くパスを回せばいい。こういった攻めのバリエーションを、自分のポジションが限定される形ではあるけれども、やりたい形を自分で作れるのが嬉しいんだよね。というわけで私はイタリア代表のP・マルディーニを使ってオーバーラップからのサイド攻撃に燃えております。

奥山：はあ…まあなんとなく、サッカーは軽く私も見ますし、わかるような気はしますね。といっても、今説明を聞いていて頭に浮かんでたのは『Jドリーム』と『ホイッスル！』なんですが（笑）。あれですよね、サイドバックというと、『Jドリーム』の吉川君のとこで…。

津田：覚えてないって（笑）。とにかくまあ、サッカーファンにとって嬉しいサッカーゲームってとこだね。今はともかく、『3』『4』と続いていけば、もっと進化してくれるんじゃないかな。そうしたら、今回では個人的にちょっとイマイチな能力のフィーゴとかの出来も良くなってくるんじゃないかなあ。すぐには言わないけど、2002年のW杯の頃には登場してほしいね。

作品紹介

リベログランデ2

本文中にもあるが、最初はゲームセンターで登場したシリーズ。「完全1人称のサッカー」というアイディア自体はサッカーマニアにとって感動モノだったと思うのだが、やってみるとコンピュータの動きが悪く、正直、厳しいものがあった。しかし、それも『2』ではかなりパワーアップ。そこそこ納得のいくパスゲームが楽しめる。

ただゲームの難易度は、かなり高め。1人称ゆえ、視野が限られてしまうので、これまでのサッカーゲームと同じ感覚でプレイしようとすると、まずアウトなのだ。ボールの動きだけを見ずに、試合全体の動きをうまく掴むことがプレイのコツだろう。サッカー本来の難しさ&楽しさが体験できるぞ。

…という点からしても、サッカー経験者に強くオススメしたいゲームだ。

発掘その弐

理不尽すぎる恐怖モノ洋ゲー
アローンインザダーク2

ゾンビは頭突きで倒せ！

機種：PS
メーカー：EAV
ジャンル：ADV
発売日：96・11・8
価格：6800円

奥山：では秋田さんお願いします～。発掘初めてですよね、何を持ってきてくれたのか期待してます。

秋田：や、洋ゲーなんですけどね。

奥山：…今回、洋ゲー特集ありますよね？　もしかして、そこから漏れたのをさらにここに持ってきたわけですか？

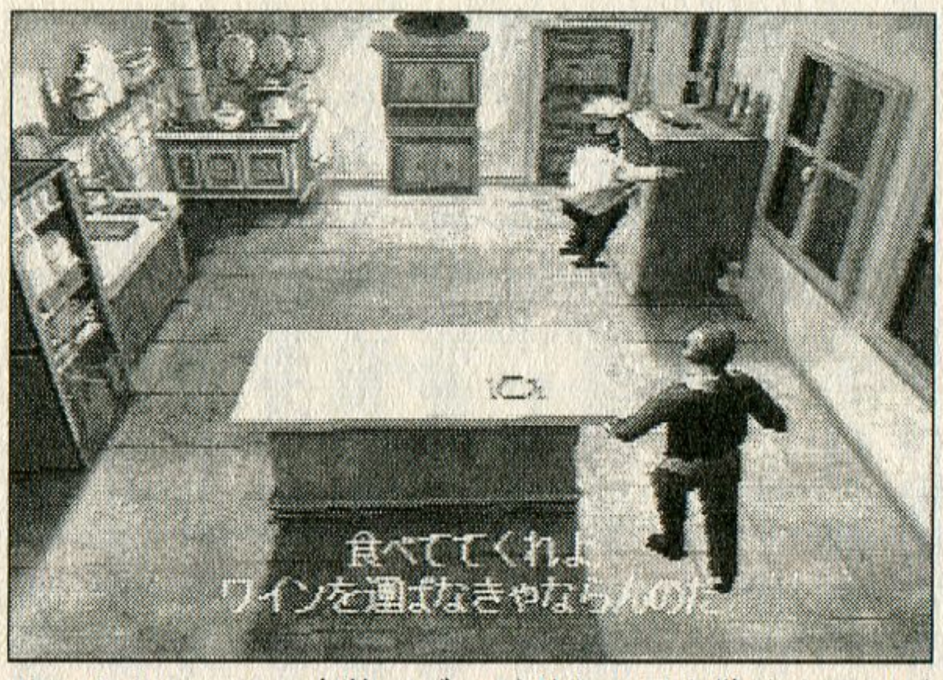
秋田：まあそんな感じで。『アローンインザダーク2』なんですけど。

奥山：『バイオハザード』みたいな洋ゲー、ですよね確か。

秋田：そうですね、アクションアドベンチャーという感じで。あ、ところでこれ、アンフォグラムってフランスのメーカーなんですよ。あの、『ドラッケン』の。

奥山：『ドラッケン』！　あのゲーム…100円だと思って買ったことがあったんですよ。すごかったです、ええ。あのメーカーですか。

秋田：でもこの『アローンインザダーク』は売れたんですよ！　もとはパソコンだったんですが、日本では、PSとSSと3DOで発売されてまして…あんまりパッとしませんでしたが、海外ではすごい有名なんですから！　ストーリーはですね、エドワード・カーンビーという探偵が、お化け屋敷に誘拐された少女を助けに行く、というものなんです。



サンタクロースの衣装でゾンビどもの目を欺くカーンビー。後でゆっくりと屠ってやれ！

奥山：ナチュラルに「お化け屋敷」ってのがすごいですよね。あっていいんですか、そんなものが（笑）。

秋田：でもこのゲームの場合は、ベースに錬金術とかブードゥー教とかクトゥルフ神話なんかがあるんで、このお化け屋敷の敵…ゾンビも、ちゃんとそういうのからきてる、ってことになってるんです。なにしろ、スペシャルサンクスにラヴクラフトの名前がありますからね。それにしてもタイトルからして暗いでしょう？　何しろ「暗闇で一人ぼっち」ですから。奥山さん好きですよね？

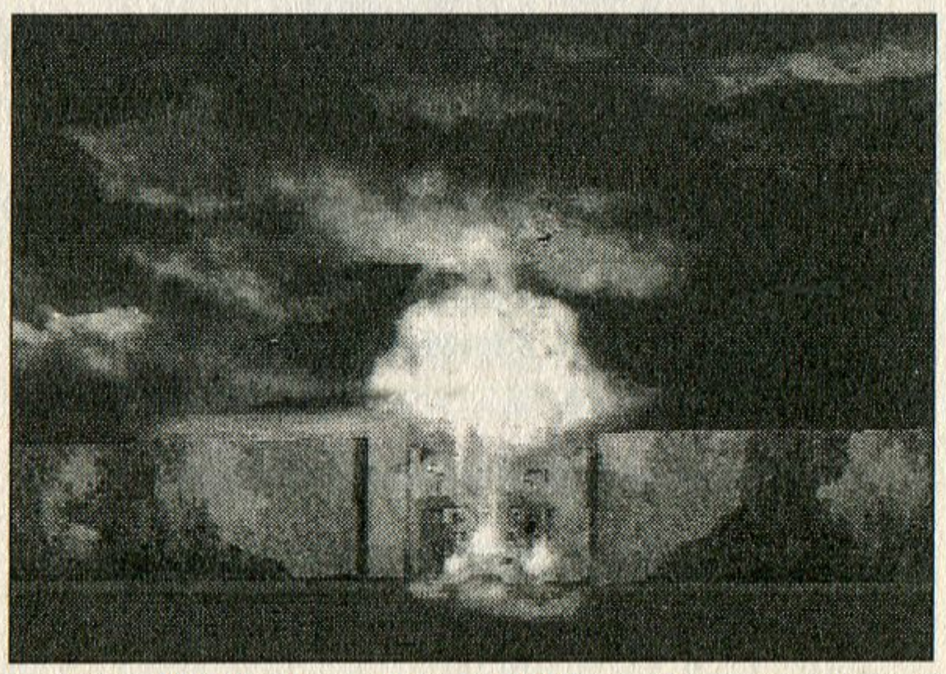
奥山：別に暗闇で一人なのが好きなわけじゃ…まあいいです。で、ゲームが始まって…なんでお化け屋敷にタクシーで乗りこんでますか、この探偵さんは。

秋田：それだけじゃないですよ、ほら。まず門は爆弾で破壊しますから！

奥山：派手な登場の仕方ですね～。

秋田：最初だけです。この先はひたすら地味なんですよ。このゾンビはみんな海賊で、ほかに魔女が出てきて、永遠の命を海賊どもに与えたと、そういう話なんですがちょっと『バイオ』みたいですよね。いや、こっちが先なんですが。

奥山：じゃあ、『バイオ』の元に


タクシーから降りるなり、爆弾アタッシュケースを置いて派手にやらかすカーンビー。実在した人物らしい…。

なったゲームということで。

秋田：でも、似てるけれど違うところもあります。こっちの方が映画を意識してる感じがしますね。視点の変更とか、途中で「主人公を観察している誰か」の視点が入ったりとか、あんまりないと思うんですよ。

奥山：…あ、死にましたね。ところで今、何でゾンビに攻撃してたんですか？

秋田：頭突きです。強いんですよ！

奥山：…そうですか、ゾンビに頭突きですか…。

秋田：あ、で死ぬとこうやって、わざわざ崖の上からぼっちゃーんと放り投げてしまう、と。こういうの、日本のゲームにはないセンスですよね。

奥山：…それにしてもあっさり死にましたね。体力ゲージとかないんですか。

秋田：ないです。あとほら、ここが序盤のヤマで、ほとんどの人がここで放り投げたという場所なんです。扉の向こう側に鍵が刺さってるんですよ。それをどうにかして取りたい、と。ここでですね、さっき拾った新聞紙をドアの隙間から向こうに出して、ドアをがちゃがちゃやると…なんと！　鍵が新聞紙の上に落ちて、そっと引っ張れば無事にゲット!!　というわけです。ワケわかりませんよね、この謎。

奥山：…そうですね。ところで、映像が雑な印象はこの制作時期から言って仕方ないとしても、ずいぶんロードに時間がかかるんですね。

秋田：これがクトゥルフの呪いなんですよ！

奥山：嬉しそうですね、秋田さん（笑）。あの、ぱっと見せていただいた感じで、私にはこのゲームの面白さがよくわからないんですが、秋田さんはどこが気に入ってるんでしょうか。

秋田：洋ゲー特有の理不尽さですね。悪食ゲーマーにとってはそれがたまらないんですよ！

奥山：理不尽さに燃えますか。まあそれもわからなくないですが…でも、それ以外でもっと、一般的にわかりやすい魅力はないんですか？

秋田：ないんじゃないでしょうか。あ、ほら見てくださいよ！　ここなんて部屋に入ろうとしただけで槍投げつけられて即死ですよ、即死！

奥山：少なくとも、『ガレリアンズ』で最初の部屋から出ることもできずに死んだ私の腕前では、このゲームはちょっと無理そうです…。

秋田：理不尽さに喜びを感じられる人でしたら、絶対オススメですよ！

作品紹介

アローンインザダーク2

主人公エドワード・カーンビーが呪われた館ヘルズ・キッチンを舞台に誘拐事件へ挑むアクションADV。ポリゴンを使用したキャラクター、映画を意識したカットなど斬新なアイディアが好評を博し、国内外で大ヒットしたPCゲームの移殖版である。SSと3DO（『1』もある）にも移殖されるがブームが下火だったこともあり、泣かず振るわずの運命をたどってしまう。さらにはラジコン操作（↑で前に進む）や謎解きの難しさ、即死率の高さという暗黒面も持ち合わせ、とことんプレイヤーに嫌われたソフトである。

しかし、ラヴクラフトのクトゥルー神話の世界観が色濃く出ており、タイトル通り“闇の恐怖”が再現されているのがポイント。残念ながらコンシューマーで『3』はプレイできないが今期に最新作である『4』が幅広い機種でのリリースが予定されている。

探偵仲間であるストライカー。死体を押すとアイテムが隠されているのだが、押しすぎると死体が崖から落ちていく。

発掘その参

「エヴァンゲリオン」の気配濃厚 蒼穹紅蓮隊

「覚える」楽しみと苦しみ

奥山：では私のなんですが…津田さん、いつもどおり相方お願いしますね。

津田：了解。で、今回は何を持ってきたのかな？

奥山：今回は、私にとって非常に思い出深いソフトです。

津田：ほほう。

奥山：なんと、このヘタレSTG好きな私がですね、最初のプレイでクリアするという、恐るべき記録を打ち立てた記念碑的ソフトなんです（もちろんここで言うクリアとは、シューターの皆さんの使う「クリア」ではなくて「エンディングを見る」という意味ですが。当然コンティニューしまくり）。

津田：嘘だ！　それは嘘だ、いや、じゃなきゃ夢だ。VERY EASYどころか、KIDSやMONKEYでもせいぜい3面か4面じゃないか、いつもやってるの見てるとさ。

奥山：それはちょっと酷いですよ。ちゃんと『レイストーム』も『レイクラ』も『ダラ外』も『Gダラ』も『メタルブラック』もクリアしてますよーっ（これももちろん…）。

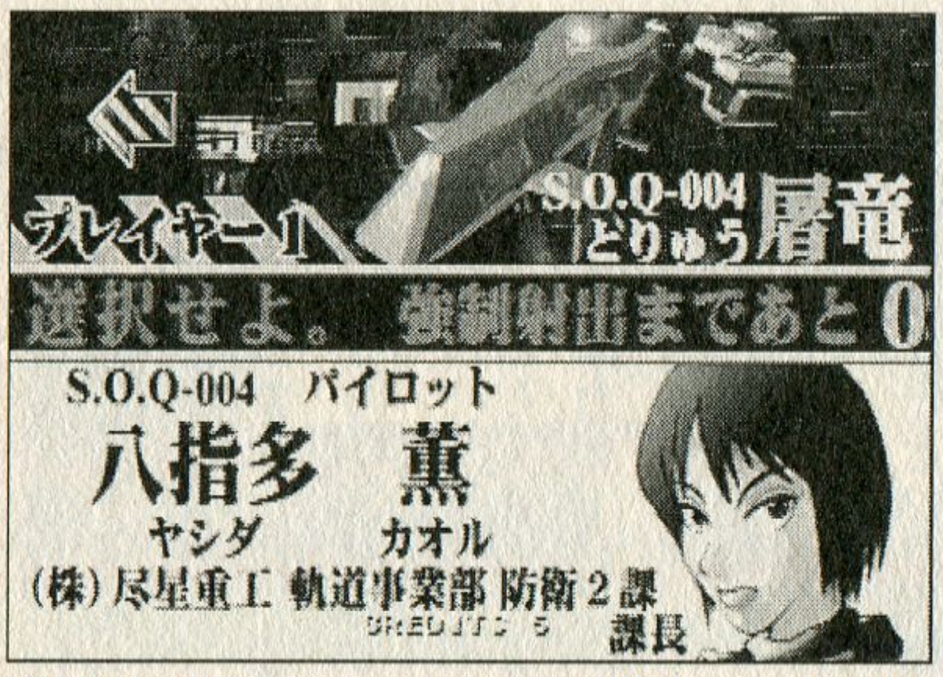
津田：ファミコン版『グラディウス』はいつまでたっても1面クリアできないくせに…。

奥山：う…もういいですよ！　とにかく！　これは初めて、最初からクリアできた嬉し楽しい思い出がいっぱいのゲームなんですっ！　その名も『蒼穹紅蓮隊』ッ!!

津田：ああ、エヴァゲーか。まあ、あれはほかのSTGに比べれば簡単な方だとは思うけど、でも、奥山さんがさくっとクリアできるほど易しくもないと思うなあ。

奥山：そりゃあだって、二人プレイでしたし。こう、力押しで、がんがん爽快に進めていい感じだったんですよ～。

津田：どうせそんなことじゃないかと思ったさ。でも、ただ「爽快にさくさく進めてよかった」だけなら、別にこのゲームに限らないでしょ。やっぱりこれがエヴァっぽいから好感度がアップしたんじゃないの？



機体は3つから選ぶことができる。平均型、スピード重視、重量級と普通のラインナップ。

機　種：SS
メーカー：EAV
ジャンル：STG
発売日：97・2・7
価　格：5800円

各面の最初に出てくるこの画面なんて、ホント「エヴァ」っぽいなあ…と。

奥山：…スイマセン。恥ずかしながらちょっとカッコイイかもと思っていたことは否定しません。でもまさか、そんな理由だけで「よかった」なんて言うわけないじゃないですか。まず気に入ったはですね、「ちょっと『レイ』シリーズっぽい？」と思ったからなんです。プレイしてみるとやり方は違いますが、あの、ロックオンして一気に倒すというシステムが似てるじゃないですか。あれが好きなんですよ。

津田：にしても、実際やってみるとずいぶん違うでしょ？

奥山：そうですね。まず、あのロックオンみたいのを使っている間は、通常弾が撃てないというストイックさが気に入りました。あれは、長く押していると射程範囲が広がるというシステムなんですが、当然、たくさんの敵を入れようとして広げれば広げる（＝長くボタンを押している）ほど、その間攻撃ができないというリスクを背負うわけですよね。そのへんの駆け引きというか、使い分けがもう、純粋に「面白そう！」って思ったんですよ。いや、全然使いこなせてはいないですけども（笑）。

津田：このゲームは、あのロックオン…じゃなくて、えーと確か「全方位照準固定システム（N.A.L.S）」だね。あれの使い方がポイントだから。

奥山：「範囲が広くて威力が弱い」のと、その逆とで2種類あるんですよね。その使い分けも面白そうだと思います…とてもシューターの皆さんのようには使いこなせませんが。これの使い方を覚えて行くことが、『蒼穹紅蓮隊』が上手くなっていくことなんだな、という感覚が持てるのがいいですね。『怒首領蜂』なんかだと、動体視力と反射神経が鍛えられる正統派STGって感じがしますが、これは違います。そういう意味ではSTGらしいSTGとは言えないのかもしれません。どちらかというと、ACTがだんだん上手くなっていく快感に近いのかも。

津田：でも上達しないんでしょ、一人でプレイしてると。

奥山：そうですね。しかもNOMALとVERY EASYと難易度を変えても、ゲームオーバーになる場所は一緒、というのが自分でも不思議でしょうがないんですが。

津田：だから、それが「覚え」ゲーってことなのさ。

奥山：ああ！　そうか、そうなんですね!!　今かなり目からウロコでした。津田さんありがとう！　え、で、それにですね、もうひとつ私がこのゲームに興味を持ったものがあるんですが。STGならではの要素である、世界観や設定もちょっと、タイトーなんかとは違っていて面白いなと思ったんですよ。

津田：だから別に、それはSTGに最も必要な要素ではないのだと何度も言ってるのに。

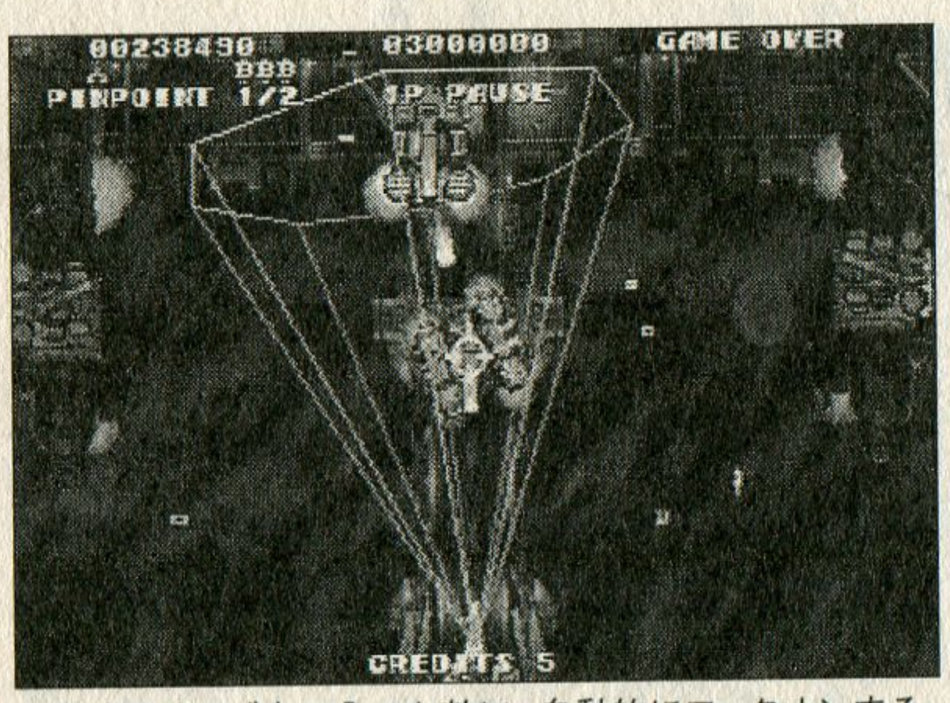
奥山：いいんですよ、少なくとも私はそう思ってるんですから。津田さんはご存知だと思いますが、このゲームって、（株）尽星という、衛星打ち上げ業務で成長した世界的な企業の、私設自衛隊の話なんですよね。その自衛隊の通称が、「蒼穹紅蓮隊」というわけです。だから、プレイも業務遂行なんですよ。取説まで、「ストーリー紹介」が「入社案内」だったり、「ゲーム内容」が「業務内容」だったり。その説明だって、「皆さんが

作品紹介

蒼穹紅蓮隊

「俺たち危険代行部隊。敵迎撃が会社の業務さ！」をキャッチコピーに、「（株）尽星」の社員として敵と戦うという設定のSTG。「入社案内」や「業務技術解説」などという言葉で終始一貫した取扱説明書や、ゲーム中でも通常の「ゲームスタート」が「発進」、スコアアタックが「演習」となっているなど、とにかくスキのない、設定の嵐だ。

ゲーム自体は、典型的な「覚えゲー」。2種類あるウェブの使い分けと、ボンバーの使い分け（ボンバーも、一点集中か誘導か拡散かを選べるようになっている）、また、ウェブ展開中は通常のショットが撃てないなど、このゲーム特有のルールをいかに組みあわせ、状況に応じた戦い方ができるかを考え、上達するのが楽しい。



展開中のウェブ内に入った敵に、自動的にロックオンする。あとはボタンを離すだけ。

操縦される最新鋭戦闘機には、我が社が誇る特殊装備が搭載されています。以下の解説をよく把握された上で…」なんて具合ですし。

発掘その四

愛くるしいビブリちゃんに萌えビブリボン

精神修行にもなる!?

タイトーみたいなダークで壮大で痺れるようなストーリーも好きですが、こういうノリも実は好みなんですよね〜。照れも躊躇いもなく、つっ走って徹底してるのがいいんですよ〜っ。

津田：結局最後は世界観の話に落ちつくのか（笑）。

機種：PS
メーカー：SCE
ジャンル：ACT
発売日：99・12・9
価格：4800円

奥山：さて萩原さんもハジメテですね。物はなんでしょうか？

萩原：はい！　私が唯一自分のお金で買ったゲーム、『ビブリボン』ですっ。

奥山：おお〜。これ、私も当時目をつけてたんですよ。自分の好きなCDをかけられる音ゲーってことで、面白そうでしたよね。でも、なんだかあまり評判にならなかったので見送ってしまったのですよ。

萩原：じゃあもう、ぜひぜひ。この機会にやってみてくださいっ。

奥山：ボタン4つが波形に対応して、タイミング良くボタンを押すことでそこを越えて歩いていく、って感じですか…なるほど。

萩原：「ナミ」と「ループ」とか、組みあわせで来たら、二つのボタン同時押しでやってくださいね。

奥山：まずは『ビブリボン』の曲で練習してみましょうか。これ、結構曲がかわいいですね。どなたが作曲担当ですか？

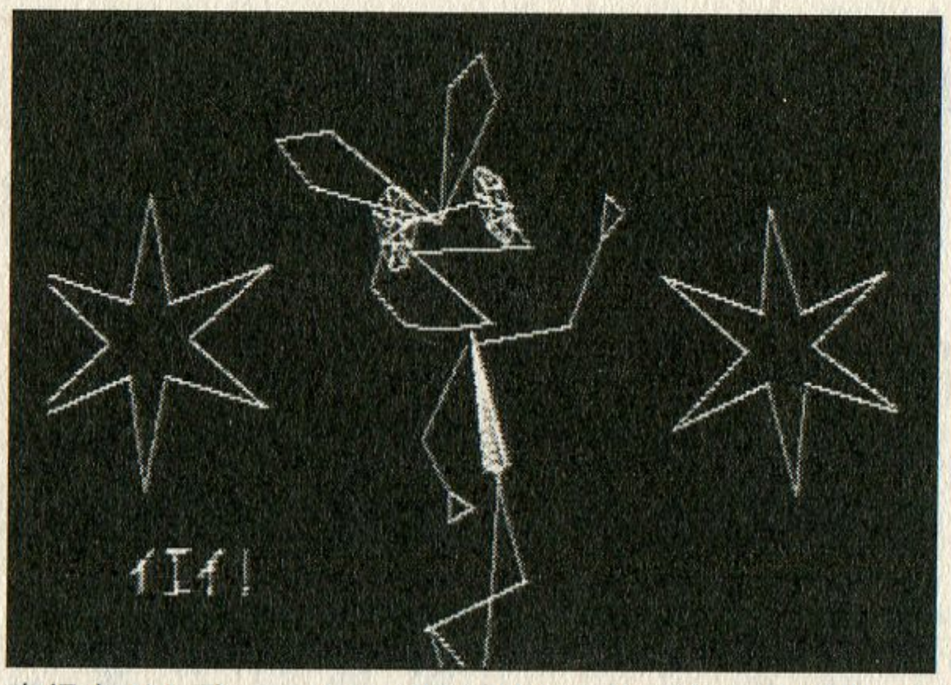
萩原：「ラフ　アンド　ピース」とか「フジタ　ヨウコ」、「マツウラ　マサヤ」って書いてあります。

奥山：マツウラさんって元PSYSの松浦さん？　ああなるほど、『パラッパ』と『ウンジャマラミー』に続く、第3弾というわけですね。

萩原：でも、ゲーム性はずいぶん違いますよ〜。

奥山：なんか、変身したんですけど、これは何ですか。

萩原：何度も連続して失敗すると、ビブリがカエルになって毛虫になって、それでもダメだとゲームオーバーなんです。逆に、連続で成功すると、王冠とマントつきのカワイイのになるんですよ。



高得点だと歌ってくれるビブリちゃん。白と黒だけのシンプルさが、とってもラブリーなのです。

奥山：と、とりあえずこれはクリアできました…。

萩原：じゃあ次は、好きなCDかけてみてくださいよから。このゲームの最大の魅力はですね、やっぱり自分の好きな曲でできる、ということだと思うんです。もう一生モノのゲームですよ、これは。

奥山：じゃまあ、テキトーにこの辺にあるのを…。「ZUNTATA LIVE 1997」でもやってみましょうか。曲は「Born tobe free」！　これは結構ゆっくりな曲だし、きっと簡た…。

萩原：（やっぱりゲームミュージックですか…）あ。あのあの、実はですね、これって曲のテンポと難易度が必ずしも一致しているわけじゃないんです…ってちょっと遅かったですか。

奥山：これ、サビまで行かないで終わった…。じゃ、気を取りなおして

発掘その五

B級タイトーSTG ガイアシード

どこを取っても タイトーテイスト

奥山：今回は特別枠で、本誌ライターをゲストとして迎えることにしました！　というわけで、ナイゲーや『美食倶楽部バカゲー専科2』でご協力戴いている、RDさんの登場です。何を持ってきてくださったのでしょうか。期待に胸が高鳴りますね。

RD：PSの『ガイアシード』です。

奥山：がいあしーど…すみません、不勉強でまったく知らないんですが、それは何のゲームですか？

RD：俺が持ってくるんですからSTGに決まってるじゃないですか。テクノソレイユという聞いたことのないメーカーが、PS参入第一弾として作ったゲームです。ちなみにこの会社、群馬にあります。HP見に行くと、官公庁のシステムとか作ってるらしいですね。

奥山：え？　つまりもともとゲー

機　種：PS
メーカー：テクノソレイユ
ジャンル：STG
発売日：96・12・13
価　格：5800円

違うのを。「URBAN TRAIL '97」！

萩原：（またですか）…こっちの方がさらに難しいみたいですね。

奥山：萩原さん、質問なんですが。これ、難易度があらかじめわかるとかっていう機能はないんでしょうか。

萩原：ありません（きっぱり）。でも、そこが楽しいんじゃないですか！　私の好きなこの曲が、いったいどんな波形になって出てくるの!?　そしてビブリちゃんをそこでどう躍らせるの!!　というのが。

奥山：そうですね、ああなるほど、このゲーム何かに似てると思ったんですが、あれですよ、『モンスターファーム』とか『バーコードバトラー』。「手持ちのこれが別の何かに変わる」というその変化自体が楽しめるというか。それと基本的にこれは目押しなんでしょうか。こう言っちゃなんですが、なんとなくあまり音楽と一致してないような気が…。曲にノって押そうとすると微妙にずれるような感覚があるんですよね。どう思います？

萩原：や、それは気合で。

奥山：気合ですね（笑）。ん、でもあんまり気にならないですかね。何度もやってると。あ、ようやくクリアできましたよ、1曲！『ヤッタネ〜ヤッタネ〜シングルトラックノトクテンハ〜』

萩原：あ、歌ってくれましたね。点数が高いと、最後にビブリちゃんが歌ってくれるんです。

奥山：か…かわいい…。惚れた。

萩原：あとですね、これ、アルバムを通しでプレイするというモードがあるんですが。これは精神修行ですよ〜。なにしろ、ポーズが効きませんから。

奥山：効かない、ってもしかして、中断なしでこれやるんですか！

萩原：休日に、電話も切ってトイレも我慢して、TVの前で正座してオールトラックでやると、集中力が養われますよ〜。

奥山：意外な効用ですね（笑）。

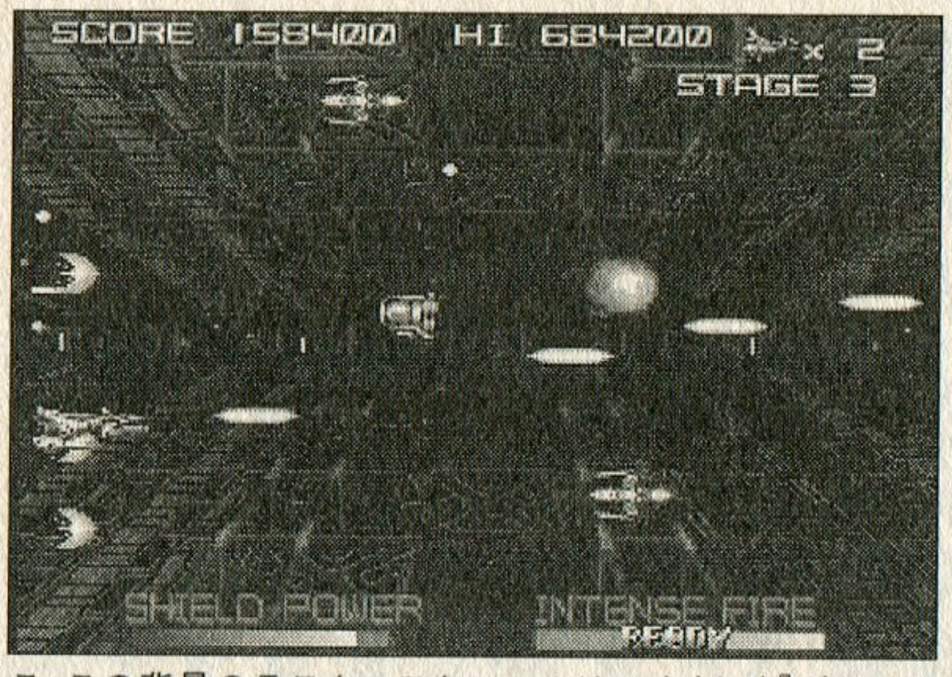
作品紹介

ビブリボン

音楽にあわせてできた線の上を歩く音楽アクションゲーム。

行く手をジャマするループを、曲が終るまでタイミングよくボタンを押してクリアし続ける。LとRと十字キーの下と×ボタンしか使わないシンプルな操作なので、子供から大人まで、幅広い年齢層で遊べる。

手持ちの音楽CDを使えるので、無限にコースを作ることができる。曲によっては鬼のように早くて難しいコースになることも。



こ、この背景のラスタースクロールは…まさしく『ダライアス外伝』のような…。

ム会社じゃないところが作った、初めてのゲームが、PSで、STG!? よりによって？

RD：そう、よりによって。でもですね、じゃあどうして「よりによって」STGを作ったのか。それは某ファミ通のクロスレビューで、レビュアーの一人が言った台詞に凝縮されていますよ。曰く、「どこの『ダラ外』だろう」。ま、俺に言わせれば「どこのタイトーが作ったんだろう」って感じですね。

奥山：つまり、タイトーSTGノリなんですね。フツーのソフト会社が、最初に作ったゲームが、タイトーSTG！

RD：この感想は俺以外にもみんなそう思ったみたいで、ネットで『ガイアシード』を紹介してるページでは、同じようなことが書いてあるんですよ。ああ、「みんな」っていうのは、世の中のゲーマーのごく一部にいるSTGファンの、さらに一部分のタイトーSTGファンの、さらにその中で「B級でもタイトーテイストなら許せる」という人のことです。この層が反応してるわけです。

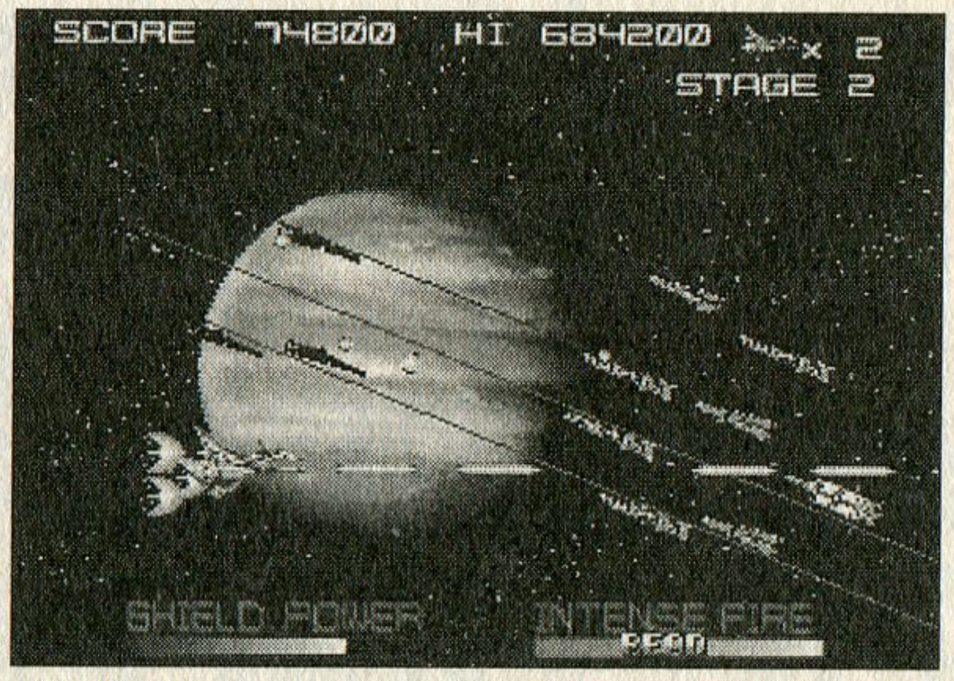
奥山：何か聞いてると、それは層というよりは牛乳の上に張った薄い膜って感じがしますけど…全国に50人くらいですか（笑）？

RD：いいんですよ、その50人は熱い視線を送ってるわけですから！ ま、とりあえず見てもらえば奥山さんにもわかりますよ。

奥山：え、わかりますか、私に？

RD：わかりますよ、奥山さんは。だって、その50人に入ってますから。

奥山：入ってたんですか（笑）。



艦隊戦をバックに進む。背景でもストーリーが進行しているとは！ タイトーSTGっぽい…。

…ああでもこのOP…画像はPCエンジンって感じですが、なんか雰囲気やストーリーが、思いっきり『レイストーム』に似てませんか。

RD：そのとおりです。かなり似てます。それだけじゃないですよ、ほらこの女声コーラスの入った音楽なんかも、かなり『ダラ外』を意識してるっぽいですし。この面なんかは、『メタルブラック』入ってますしね。

奥山：あ、そのグラデーションのかかった誘導レーザーとか、背景のラスタースクロールも似てますね。艦隊が戦ってる背景だ～、これは『レイフォース』の2面ですね！

RD：ちょっとネタばれになってしまうので、プレイしてみたい人はこの先読まないで欲しいんですが…。これ、ラスボスですよ、奥山さん。

奥山：なんですか、このミジンコとシマウマとダチョウの掛け合わせみたいなのは!! しかもバナナチップ降らせて攻撃してくるし!! うわー、すごい！ こんな奇天烈なデザイン、初めて見ましたよ～っ。

RD：ばななちっぷ…た、確かにそう見える。名言だ。いや、それでですね、このラスボス、倒しちゃいけないんです。倒すと敵も味方もみんな死にました、になって、倒さずに行くと真のエンディングにたどりつくんです。このゲームは、ラブ&ピースなんですよ。

奥山：それは斬新…というか…ああこのエンディングの一枚絵、なんだか中学生の写生大会みたい。

RD：ま、一言でいうと、グラフィックにはお金をかけましょうってことですが。でもですね、これを作った人は、『フィロソマ』の制作者の256倍はSTGのことわかってますよ。まさしく「STGが好き！」って気持ち100%、それがびしびし伝わってくる。その気持ちの赴くままに作ったに違いあるまいという錯覚を起こすんですよ。どうもプロの作った物を遊んでる気がしないんです。まるで、ゲーム好きの友達が作ったものみたい。そういう親近感がありますね。

奥山：まるでどこかのゲーム誌の評価みたいですね（笑）。

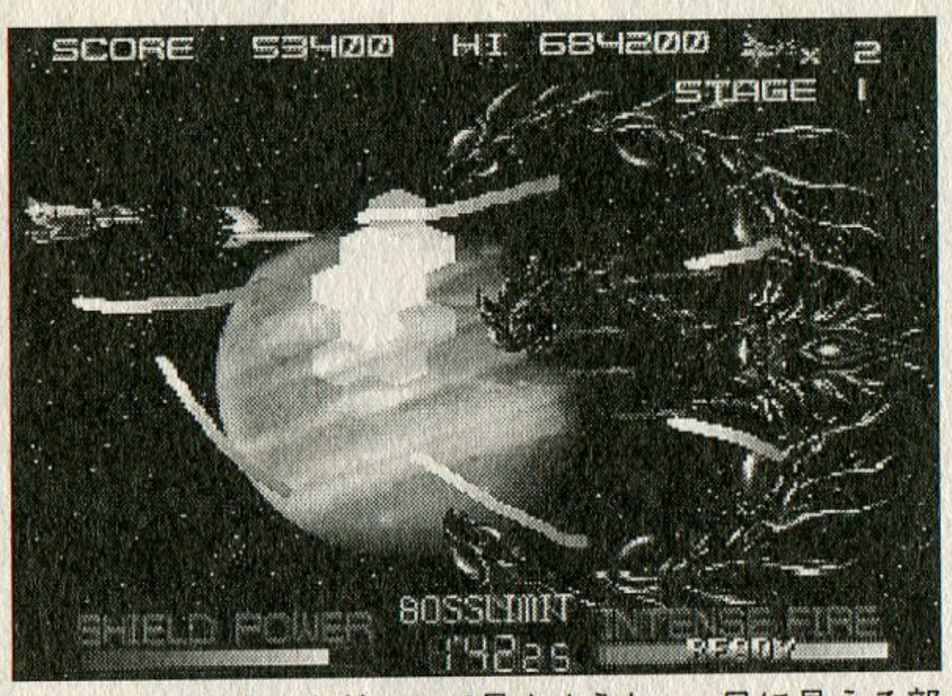
RD：と、ここまでずっとB級B級と連呼してますが、実はいい部分もあるんです。まずですね、イマドキのSTGのように、弾幕張って、わーっと避けてる間にボスになって、という追いたてられるような雰囲気がない。ふた昔まえのSTGっぽいテンポなんです。まるで『スターフォース』のころのような…。それにこの背景も、弾が見やすいという利点があります。古き良き時代のSTGがここに甦ったという感じでしょうか。

奥山：弾幕って出てくるだけでこっちがパニックになるんですよね。どきどきしてアドレナリンは大放出ですけど、もうちょっと楽しみたいというのは確かにあります。

RD：だからですね、確かに雰囲気とかストーリーとか音楽とか敵の攻撃パターンとか、『ダラ外』をパクってもこういうゲーム性にはなりませんよ。あれは、派手な演出、派手なパワーアップ、怒涛のボスで激しくユーザーを責めたてますよね。でも、表面的には似ていても、そうじゃないゲームを作ろう！　というところに、本質的なチャレンジ精神を見るというか。そこをぜひ評価したいなと。

奥山：その辺は、RDさんくらいSTG知ってる方じゃないと、ちょっとわかりにくいですよ。私から見ると実はあんまり変わらないような…。というか、その派手な演出ができなかったからこうなったんじゃないかとか…。

RD：いーえ、そんなことはありません。ぜひともテクノソレイユには、原点に立ち戻ってもう一度STGを作って欲しいもんです。そのときには、きっと今あるメーカーのどことも違うものができると思いますよ。



このレーザーもまたどっかで見たような…。目に見える部分はことごとくタイトーくさい。

作品紹介

ガイアシード

テクノソレイユの横スクロール型STG。環境の悪化で荒廃した地球を再生させるために作られた機械「ガイアシード」によって、人類は繁栄し宇宙開発の道も拓かれた。だが、宇宙に進出した人類が出会ったのは、もう一つのガイア、実験中の事故によって宇宙に廃棄されたプロトタイプ・ガイアシード「ウラノス」であった…。プレイヤーは、ウラノスを破壊するために選ばれたパイロットとなり、ウラノスの艦隊と戦う。

オーソドックスなSTGだが、敵の攻撃はさほど激しくなく、また自機のシールドが自動回復していくため、難易度は非常に簡単な部類に入る。

背景の演出や、ゲーム展開とBGMの同期、暗いストーリー、編隊ボーナスが入る点など、誰がどう言い訳しても「タイトーSTGっぽい」のが本作の特徴だが、ゲーム内容は決して粗悪なコピー品にとどまらない出来になっている。「弾避けを純粋に楽しませよう」という配慮は、テクノソレイユ自身の意志であることに間違いない。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ

〈3号〉 本体価格780円
充実！　中古ゲームライフ／シリーズ1作目特集／スーパー32X特集など

〈4号〉 本体価格760円
脱線！　チョー大作主義／パソコンゲーム特集／メガドライブ特集など

〈5号〉 本体価格760円
手を出すな！　キワモノ全開ハード＆ソフト／女性ゲーマー特集／RPGなど

〈6号〉 本体価格760円
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集／アドベンチャーゲーム特集など

〈7号〉 本体価格760円
奇作豊作！　バカゲーコレクション／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じなど

〈8号〉 本体価格760円
楽しさ100倍！　多人数プレイゲームの宴／バーチャルボーイ特集／セガの怒られゲー特集など

〈9号〉 本体価格760円
スーファミ救出作戦！　名作の千年王国／ゲームギア特集／キャラバンシューティング特集など

〈10号〉 本体価格760円
今は亡きメーカー特集　思い出はきらめく星々／セガ8ビット機の伝説／ゲームマンガ特集など

〈11号〉 本体価格760円
100円ソフト100本ノック／ゲームボーイ特集／ゲーム19XXなど

〈12号〉 本体価格760円
突撃！　クリエイター列伝!!／パソコンゲーム特集／1タイトル6ページ特集「ザナック」など

〈13号〉 本体価格760円
マイナーゲーム特集／メジャーゲーム特集／小松崎茂インタビューなど

〈14号〉 本体価格760円
中古ゲームライフ・リターンズ／サターン特集／アドベンチャーゲーム特集など

〈15号〉 本体価格760円
ファミコン特集／マイナーハード特集／1タイトル6ページ「カオスシード」など

〈16号〉 本体価格760円
バカゲー特集／RPG特集／タイトーSTG特集など

〈17号〉 本体価格760円
21世紀に語り継ぎたいゲーム／メガドライブ特集など

〈18号〉
本体価格760円
マイナーゲーム特集／MSX特集／ファミコン周辺機器特集など

〈総集編2〉 本体価格1800円
5号～8号までのほとんどの記事を再録した総集編。総集編書き下ろしページも少々ある廉価版。

〈総集編3〉 本体価格1800円
9号～12号までのほとんどの記事を再録した総集編。総集編書き下ろしページも少々ある廉価版。

〈総集編4〉
本体価格1800円
13号～16号までのほとんどの記事を再録した総集編。書き下ろしページも少々ある廉価版。

ナイスゲームズ

〈1号〉 本体価格760円
一生愛せる極上ゲーム／ヘンなタイトル特集／制作者インタビューなど

〈2号〉 本体価格760円
98年ゲームランキング200／ギャルゲー特集／制作者インタビューなど

〈3号〉 本体価格760円
99年上半期ゲームランキング200／ホラーゲーム特集／制作者インタビューなど

〈4号〉 本体価格980円
99年下半期ゲームランキング200／つくりものゲーム特集／制作者インタビューなど

〈5号〉
本体価格980円
2000年上半期ゲームランキング200／キャラクターゲーム特集／制作者インタビューなど

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書（コピー可）に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

※ユーズド・ゲームズ1号、2号、総集編1は完売いたしました。

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

客注扱い

書店（帳合）印

版元　キルタイムコミュニケーション
TEL 03-3555-3431／FAX 03-3551-1208

お名前

ご住所

TEL　（　　）

ユーズド・ゲームズ VOL.（　　）←号数を記入 ※本体価格　VOL.3　780円、VOL.4～　760円	各　冊
ユーズド・ゲームズ総集編 VOL.（　　）←号数を記入　※本体価格　1800円	各　冊
ナイスゲームズ VOL.（　　）←号数を記入　※本体価格　760円	各　冊
	冊
	冊

HPブックスラインナップ

死体サマのラブレター♪

「どうせだから変わった仕事したいよね、死体って別に恐くないし」持ち前の感覚を活かして、葬儀屋をバイトに選んだ女子大生。日々、死体に触れたり、葬儀をやったり、お客さんの反応に接したりあくまでフツーに観察して、「思ったこと」が詰まってます。

好評発売中

B6／196ページ／本体価格1200円

2ちゃんねるの本　第2弾／2ちゃんねる研究会

価格：1000円＋税
巨大掲示板サイト「2ちゃんねる」より話題のスレッドを抜粋!

買ってみた。／HPブックス編集部 編

価格：980円＋税
あやしいグッズを「買ってみた！」

ナンセンスサイト100連発!!／HPブックス編集部 編

価格：1200円＋税
究極のホームページ・ひまつぶし本

真・コンピュータ用語辞典／tell-a-lie 著

価格：1200円＋税
間違っても真っ当なコンピュータ用語辞典を期待しないで下さい!

できるかな？／ひらばやし　じゅん著

価格：1200円＋税
32cmのミニスカートにはワケがある！

インターネットのゴミ箱／HPブックス編集部 編

価格：1200円＋税
まさかあなたが、だしてはいないですよね？

ACCESS向上大作戦／恩田ひさとし 著

価格：1200円＋税
アクセス大幅アップのために

暴走自爆！ マシーンクレイジー／HPブックス編集部 編

価格：1200円＋税
THE MACHINE CRAZZZZZZY!!!!!!

爆裂！ カップメン!!／KOI2 著

価格：1300円＋税
コレでカップラーメンを作れ！　そして食え！

2ちゃんねるの本／2ちゃんねる研究会 編

価格：1050円＋税
あの巨大掲示板「2ちゃんねる」をそのまま本に！

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル／販売営業部 TEL.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208

発 行 人：武内静夫
編 集 人：武内静夫
編 集 長：津田清和
編 集 部：奥山美雪
秋田俊悦
萩原麻衣
デザイン：マイクロハウスクリエイティブ事業部
小野 瞳
金本美緒
編集協力：RD
卯月鮎
大澤良貴
川村ハルト
銃田夢人
戸塚伎一
佐曽利英希
佐ぶ
シタタメヤ
ジョッキー☆笹岡
鈴木純平
Donpei
原田勝彦
水野隆志
販売営業：長谷川安次
河合秀晃
広 告 部：小山睦男
五十嵐健一
印 刷：図書印刷株式会社

ナイスゲームズ
2001年3月30日発行 VOL.6

定価：本体980円
（消費税が別に加算されます）

次号 ナイスゲームズ VOL.7
2001年9月末
発売予定

(株)キルタイムコミュニケーション
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
編 集 部 TEL.03-3555-1201
FAX.03-3551-9384
販 売 部 TEL.03-3555-3431
FAX.03-3551-1208
広 告 部 TEL.03-3555-1202
FAX.03-3551-1208

ナイスゲームズ VOL.6

編集後記

今年に入って我がKTCはもの凄い出版点数。その数は本誌内にある広告ページを見ればわかるかと思いますけど、ユーゲー・ナイゲーと続いて忙しいこの時期に、よくもまあ無事に走り抜けたもんだと感心しております。しかし今回は編集に関わって以来、今まで自分内で守り続けてきた約束事ができなくなってしまいました。気持ちの問題なので話すと「だから何？」ってコトなのですが、これも仕事を長く続けてきたからこそなんだろうなあ、とちょっとシミジミ。（津田）

基本的に私の生活は食費（酒代含む）以外は月に5千円も使えばいい方という、イマドキの高校生より質素なもの（高校生はお酒飲みません）。ところが最近なぜか「買い物癖」がついてしまいました。一回の買い物で2万なんてザラ。それも本やゲームじゃなくて化粧品、入浴剤、アロマテラピー等々。この、今までの守備範囲にない品目はなんだ!?　や～なんか私も普通のOLさんみたい～とか思いつつ、買い物の内容と量に「私はそんなに癒されたいのか」とガクリときたり。（奥山）

みなさん～春ですよ！　スプリーング!!　この時期になるとバイク大好きっコとしてはかなりウズウズしてくるんですよ。都会の喧騒を離れ、三大霊場や廃墟巡りやファミコン漁りで自分自身を労ってみた～い！　できれば、バイク好きな入交さんと東名高速でDな感じの限界バトルした～い！　バイクという名の翼があればオレたちは天使にだってなれる！（バカ）　でもバイク買わないといけないなあ…。読者のみなさん、これからよろしくお願いします。（秋田）

うちの猫はプレステの上でくつろぎます。ゲーム中でも容赦なくフタを開けてくれます。「どいてください」とお願いしてテレビの上に乗せてあげると、画面の中の動くものに反応して手でバシバシ攻撃します。猫がふたを開けるのを見た姪っ子（1歳5ヶ月）が、プレステのフタを開けることを覚えました。プレステは子供の教育にも役立つということなのでしょうか…。オープンボタンが小さいドリームキャストでも買おうかと検討中です。（萩原）

ナイスゲームズVOL.6　アンケート用ナンバー

1. GAME OF 2000（下半期）
2. 編集部ベスト20
3. ベアルファレス
4. ファンタシースターオンライン
5. 罪と罰～地球の継承者～
6. モンスタータクティクス
7. RING of RED
8. MotoGP
9. deSPIRIA
10. ケロケロキング
11. ガンスパイク
12. L.O.L.
13. まとめ
14. ゆりかごから墓場まで
15. ナイスゲームインプレッション
16. 読者コーナー
17. プレゼントページ
18. 堂々10ページ特集
高機動幻想
ガンパレード・マーチ
19. 製作者インタビュー　中裕司
20. 硬派ゲームコーナー
21. 2特集　洋ゲー
きらめきの桃源郷
22. パーフェクトダーク
23. エクストリームレーシングSSX
24. 突撃！　てけてけ!!
トイレンジャー
25. ミズパックマン
26. WTCツーリングカー
チャンピオンシップ
27. スターツインズ
28. トゥームレイダース4
29. トニーホークのプロスケーター
30. リボルト
31. まとめ
32. 美食倶楽部ギャルゲー専科
33. ライトユーザーのひみつ
34. 佐ぶの技術セミナー
35. 小特集　ボードゲーム
36. ボードゲームの歴史
37. 天空のレストラン
38. ガイアマスター
39. カルドセプトEX
40. じぱんぐ島
41. テナントウォーズα
42. ネットゲーム場外乱闘
43. ゲームセンター放浪記
44. 煩悩ゲームの世界
45. 今月の発掘

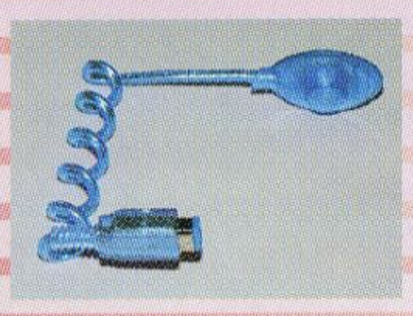
for GBA

GBA用ワームライト

⚠本製品はカラットのオリジナル商品であり、任天堂のライセンス商品ではありません。

暗いところでもバッチリ遊べる

- GB本体から電源を供給するので、電池は不要!!
- ライトの位置は自由自在に変えられる!!
- 話題の新機種GBAに
  ライト!!
- 接続コネクタの向きを
  GBライト、GBポケッ



クリアブルー　クリア

for

- コー
  フラ
- カー
- 対応
- 『特
  チュワ
  ズ」
- 従来

カラット通販価格¥2,980¥

for WS/WSカラー

- WS本体から電源を供給する
  電池は不要！
- コンパクトで軽量！
- ライトの位置は自由自在に
  変えられる！
- カラー：クリアブルー

カラット通販価格¥1,000¥

ホームページ：http:/

KARAT
株式会社カラット
〒101-0021 東京都千代田
★在庫確認後、下記でお申し込み
注意：未成年者の方は保護者の電

●面白かった記事（3つまで右ページの番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで右ページの番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●次の号も買おうと思いますか？

・思う　　・思わない

＜理由＞

●2001年1月～6月に発売されたソフトの中で、面白かったものは何ですか？

●本書をどこで知りましたか？

・店頭で　　・人に薦められて　　・ユーズドゲームズの広告で

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは6月末日までです）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：津田清和
編集部：奥山美雪
秋田俊悦
萩原麻衣
デザイン：マイクロハウスクリエイティブ事業部
小野　瞳
金本美緒
編集協力：RD
卯月鮎
大澤良貴
川村ハルト
銃田夢人

ナイスゲームズ VOL.6

編集後記

今年に入って我がKTCはもの凄い出版点数。その数は本誌内にある広告ページを見ればわかるかと思いますけど、ユーゲー・ナイゲーと続いて忙しいこの時期に、よくもまあ無事に走り抜けたもんだと感心しております。しかし今回は編集に[illegible]ができなくなってしまいましたコトなのですが、これも仕とシミジミ。（津田）

[illegible]円も使えばいい方という、イせん）。ところが最近なぜか2万なんてザラ。それも本や々。この、今までの守備範囲さんみたい～とか思いつつ、とガクリときたり。（奥山）

になるとバイク大好きっコ喧騒を離れ、三大霊場や廃い！　できれば、バイク好た～い！　バイクという名カ）　でもバイク買わない しくお願いします。（秋田）

中でも容赦なくフタを開けビの上に乗せてあげると、します。猫がふたを開けるタを開けることを覚えましなのでしょうか…。オープ検討中です。（萩原）

ト用ナンバー

30. リボルト
31. まとめ
32. 美食倶楽部ギャルゲー専科
33. ライトユーザーのひみつ
34. 佐ぶの技術セミナー
35. 小特集　ボードゲーム
36. ボードゲームの歴史
37. 天空のレストラン
38. ガイアマスター
39. カルドセプトEX
40. じぱんぐ島
41. テナントウォーズα
42. ネットゲーム場外乱闘
43. ゲームセンター放浪記
44. 煩悩ゲームの世界
45. 今月の発掘

POST CARD

50円切手を
貼って下さい

1040041

東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル2F
KTC キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ 編集部
Vol.6アンケート係行

フリガナ	ペンネーム		
氏名	職業	年齢　歳	性別　男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

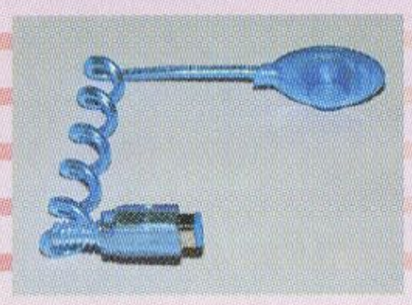
for GBA

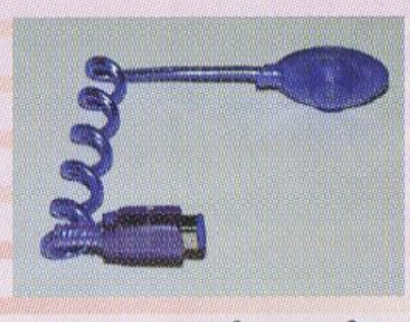
GBA用ワームライト

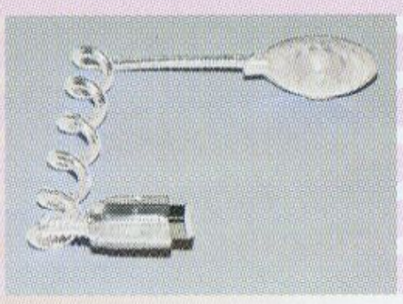
⚠本製品はカラットのオリジナル商品であり、任天堂のライセンス商品ではありません。

暗いところでもバッチリ遊べる

- GB本体から電源を供給するので、電池は不要!!
- ライトの位置は自由自在に変えられる!!
- 話題の新機種GBAに対応した新しいタイプのライト!!
- 接続コネクタの向きを変えれば、GBカラー、GBライト、GBポケットでの使用出来ます!!


クリアブルー


クリアパープル


クリア

通販価格￥1,000オープンプライス

for GBP/GBカラー/GBライト

お求めやすい価格になりました。

プロアクションリプレイ3α

攻略MAN

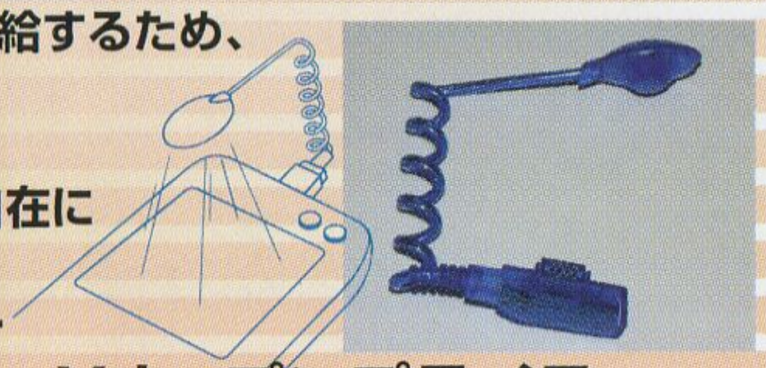
- **コードセーブ機能** フラッシュメモリを搭載する事により秘技コードを保存する事が可能!!
- **カートリッジインフォメーション機能** 接続されているソフトの詳細情報を見ることが可能!!
- **対応ソフトの充実** GB-PAR2では一部未対応であったソフトに対応!!
- **『特製コード集付』（非売品）** GB最新タイトルの「ポケットモンスター金・銀」「ポケモン赤・緑・青・ピカチュウ」「遊戯王デュアルモンスターズⅠ・Ⅱ・Ⅲ」「ぬし釣りアドベンチャーカイトの冒険」ドラゴンクエストモンスターズ」「メダロット1・2・3」「パワプロクンポケット1・2」「サクラ大戦GB」他多数の秘技コードを大量収録!!
- **従来機能の継承** 従来商品の秘技コード機能、コードサーチ機能、バックアップRAMクリア機能など全て搭載!!

カラット通販価格¥2,980¥オープンプライス

for WS/WSカラー

ワームライト

- WS本体から電源を供給するため、電池は不要！
- コンパクトで軽量！
- ライトの位置は自由自在に変えられる！
- カラー：クリアブルー



カラット通販価格¥1,000¥オープンプライス

for WS/WSカラー

ACアダプター

- WSユーザー待望のACアダプター!
- WS本体の独特なフォルムを活かし、特殊な形状でなおかつスタイリッシュなデザイン!
- ACアダプターと電池ケースを兼ねた画期的な商品!
- 本体色でも人気のあるクリアブルー

※接続部は通常の電池ケースとしてもご使用いただけます。

メーカー希望小売価格¥1,500

ホームページ：http://karat-jp.com/ サポートサイト カラット・ギアネット http://www.karat-gear.net

株式会社カラット

〒101-0021 東京都千代田区外神田5-1-15 TEL：03-5688-4654 FAX：03-5688-4188 ユーザーサポートTEL：03-5688-4766

★在庫確認後、下記でお申し込みください。宅急便代引きシステム（ヤマト便）

注意：未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。送料：手数料はお客様負担になります。返品：交換はできません（新品故障は除く）。＊価格は全て消費税込みです。

平成13年3月30日発行　発行所：キルタイムコミュニケーション　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3555-3431　FAX03-3551-1208

定価：本体980円
※消費税が別に加算されます

カラットハイテクオプションシリーズ

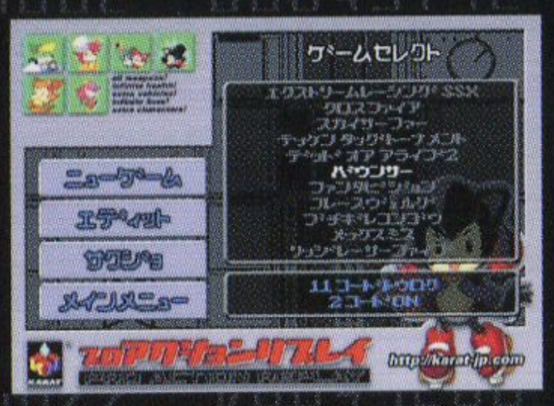
プロアクションリプレイ
PRO ACTION REPLAY

3月中旬発売予定!!

これでPS2ゲームは簡単攻略!

PS2用 PAR
KARAT PS2用

■**収録タイトル（24タイトル）と内容** ●**鬼武者**/体力、アイテム入手、アイテム無限、全要素使用可能、コスチューム変更、水門イベント時のパズル制限時間無限、倒した敵の数999、経過時間0：00、キャラ変更、好きな武器を装備 ●**鉄拳タッグトーナメント（初期版／別バージョン）**/体力へらない、全キャラ使用可能、全モード使用可能、モーション変更 ●**アーマード・コア2**/所持金MAX、APへらない、エネルギーゲージへらない、各ユニットの弾数へらない ●**パウンサー**/バウンサーポイントMAX、体力・防御力・攻撃力最大、VS・サバイバルモード全キャラ使用可能 ●**リッジレーサーファイブ**/リトライ数へらない、全車・全エンジン使用可能、視点変更 ●**ダーククラウド**/所持金MAX、敵にあたらない（無敵） ●**デッドオアアライブ2**/体力へらない、コスチューム全部 ●**DOA2 HARD・CORE**/体力へらない、体力0、キャラクター・コスチューム全部、コレクション全部、CG GALLERY使用可能 ●**真・三國無双**/弓矢MAX、各キャラのステータスMAX ●**はじめの一歩VICTORIOUS BOXERS**/VSモード全キャラ＋全ステージ ●**Gセイバー**/アーマー回復、シールドゲージへらない、ホバーゲージへらない、SW99個、SMA99個、タイムリミットへらない ●**グラップラー刃牙 バキ最強烈伝**/体力へらない、エンドルフィンゲージMAX ●**サンライズ英雄譚R**/所持金MAX、母艦HP／EN最大値MAX、母艦HP／ENへらない、イベントCG全部 ●**ファンタビジョン**/プレイメーター自動回復、エクストラメニュー1・2使用可能 ●**フレースヴェルグ**/CHANCEへらない、アイテムへらない ●**メックスミス**/MONEY MAX ●**建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!**/タイムへらない、対戦キャラ全員選択可能、タイムアタック・ギャラリー使用可能、ダメージ受けない、ぶちギレゲージMAX、ダメージ100%、ぶちギレゲージ増えない ●**ストリートファイターEX3**/ライフへらない、スーパーコンボゲージMAX、全キャラ＋全メダル＋全要素、キャラ変更 ●**剣豪**/体力へらない、出血状態にならない、気MAX、各ステータスMAX、勝ち抜き・VSモード全剣士選択可能 ●**探しに行こうよ**/金貨MAX、各キャラのステータスMAX ●**エヴァーグレイス**/HPへらない、POWERへらない、パルミラ片MAX ●**エクストリーム・レーシングSSX**/アドレナリンメーターMAX、各キャラクターのパラメータMAX ●**MotoGP**/全バイク選択可能（全ゴールドメダル）、チャレンジモード タイム0 ●**ネオアトラス3**/所持金MAX



メーカー希望小売価格：￥7,800円

本製品はカラットのオリジナル商品であり、ソニーコンピュータエンタテインメント社のライセンス商品ではありません。

NOTICE：Action Replay2 is NOT Licensed or Endorsed in any way by Sony Computer Entertainment Inc.

株式会社カラット
〒101-0021 東京都千代田区外神田5-1-15
お客さまサポートセンター
tel. 03-5688-4766　http://karat-jp.com/

ISBN4-906650-87-2　C2076　¥980E

©KILL TIME COMMUNICATION
Printed In Japan