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年上半期のベストゲームだ!!
GAME of 2000

ポポロクロイス物語Ⅱ／クレイジータクシー
遥かなる時空の中で／ぼくのなつやすみ
ロードス島戦記　邪神降臨／インペリアルの鷹
サモンナイト／糸井重里のバス釣りNo.1　決定版！
ルーマニア＃203／伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～

編集部イチオシ！ 堂々10ページ特集!!
VAGRANT STORY

ベイグラントストーリー

2000 AUTUMN
Vol.5

ナイスゲームズ
Vol.5
これが2000年上半期のベストゲームだ!!
2000 AUTUMN

ゲーム攻略ナビゲーター

好評発売中!!

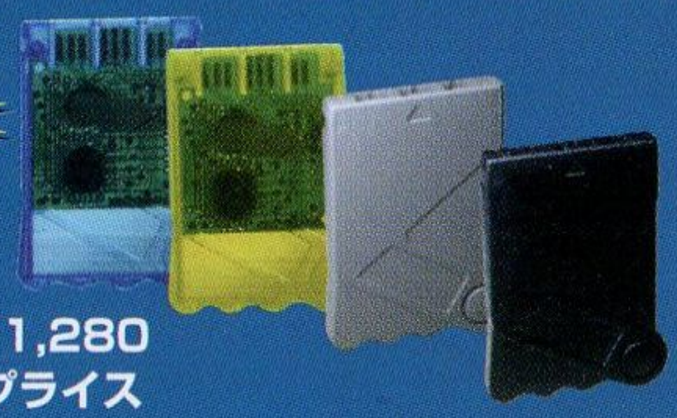
●SS用 **定価¥5,800**

● N64用 **定価¥5,800**
人気ソフト「ゼルダの伝説」「FZERO」「ヨッシーストーリー」等を新たに収録!

PS用 15ブロックメモリー「1枚くん」

15ブロックまでのセーブが可能! スタイリッシュなニューデザイン! クリアイエロー、クリアブルー、グレー、ブラックの4種類のカラー!

好評発売中!!



通販価格 各¥1,280
¥オープンプライス

GBP/GB(カラー)/GB(ライト)用 電子手帳「スマートコム」

好評発売中!!

GBが電子手帳に早変わり!!

●自由自在にメモが取れるメモ機能! ●登録した相手にダイヤルできる電話帳機能! ●ポケットプリンタを接続することにより、メモしたメッセージをプリントすることができる、プリント機能! ●メモしたメッセージを相手に送ることが可能な赤外線通信機能(GBカラーのみ)! ●常に国内外の時刻がわかる世界時計機能、そしてカレンダー機能! ●電話をダイヤルすることができる電話機能(プッシュ回線の電話で、受話器から音により電話をかけることができる機能です。)! ●設定した時刻にアラームが鳴る、アラーム機能! ●GBを電卓として使える電卓機能! ●テレビ操作ができるリモコン機能!(GBカラーのみ)

定価¥3,800

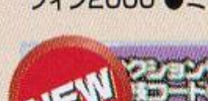
DC用 8倍メモリー

好評発売中!!

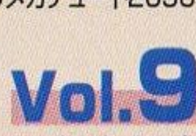
●ページ数はLED表示。また、ページ切替スイッチ付です。●セーブデータをパソコンにダウンロードが可能な接続用ポートも付いており、PC接続用ケーブル(パラレルポート)・編集管理用ソフトを標準同梱します。●カラー:クリアブラック

定価¥4,800

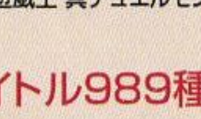
PS用 PAR2・攻略ナビ/ライト・PAR3用秘技コードCD 定価 各¥1,980



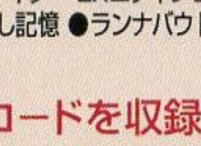
Vol.1 278タイトル 2651種類の秘技コードを収録



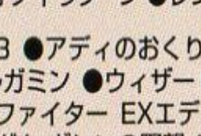
Vol.2 180タイトル 1216種類の秘技コードを収録



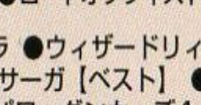
Vol.3 116タイトル 866種類の秘技コードを収録



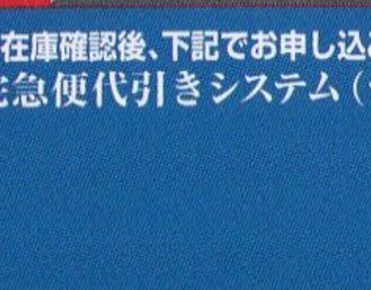
Vol.4 84タイトル 721種類の秘技コードを収録



Vol.5 104タイトル 813種類の秘技コードを収録



Vol.6 71タイトル 501種類の秘技コードを収録



Vol.7 105タイトル1013種類の秘技コードを収録

●アークザラッド3 ●アイルトン・セナ カートデュエルスペシャル ●アシッド ●アポカリプス ●アルカノイドR2000 ●家にポチがやってきた in my poket ●いつか、重なりあう未来へ シロウ篇・サユリ篇共通 ●稲川淳二 恐怖の屋敷 ●ウイニングポスト4 ●海のぬし釣り ～宝島に向かって～ ●A列車で行こうZ 目指せ!大陸横断 ●栄冠は君に4 ●エキスパート ●SDガンダム ジージェネレーション・ゼロ ●MDK ●大阪ナニワ摩天楼 ●ガレリアンズ ●祇園花2 ●クイズキャラおけドン! 東映特撮ヒーローパート2 ●グー!グー!サウンディ ●グリッツ ザ・ピラミッドアドベンチャー ●クロス探偵物語 ●クロックアドベンチャー ●クロノ・トリガー ●激走トマランナー ●ゲッターロボ大決戦! ●こみゅにてぃ ぼむ ～想い出を抱きしめて～ ●サイバーエッグ バトルチャンピオン ●サイレントボマー ●サテライティービー ●シミュレーションプロ野球'99 ●ジャーム ー狙われた街ー ●将棋幼稚園 あゆみ組 ●ジョジョの奇妙な冒険 ●ジルオール ●神聖伝メガシード ●新戦記ヴァンゲイル ●SIMPLE1500シリーズ Vol.17 THEバイクレース ●スターイクシオン ●スターワインダー ●SuperLite1500シリーズ あのこどこのこ エンドレス・シーズン ●西暦1999 ファラオの復活 ●装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢 ●続・御神楽少女探偵団 ～完結編～ ●それ行けフライフィッシング ●たまごDEパズル ●ダービースタリオン99 ●チャンピオンレスラー 実況ライブ ●チョロQワンダフォー! ●釣道 渓流・湖編 ●デアデビルダービー ●Tから始まる物語 ●ディフィート・ライトニング ●鉄拳 ●鉄拳2 ●デュープリズム ●DX社長ゲーム ●東京ダンジョン ●ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～ ●ドラゴンマネー ●ナイトヘッド ●ナノテックウォリアー ●ナムコミュージアム VOL.1 ●ナムコミュージアム VOL.2 ●ノベルズ ～ゲームセンターあらしR～ ●バイオハザード2 ●バイオハザード3 ●HASHIRIYA－狼たちの伝説－ ●ばずるまにあ ●ハードエッジ ●パネキット ●ぱーむたうん ●ハームフルパーク ●バルディッシュ クロムフォードの住人たち ●パワーリーグ ●ぴくぴく仙太郎 パズルでごはん! ●ビートマニア APPEND 4thMIX ●ピノッチアの見る夢 ●ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群 ●ふぃんがあふらっしんぐ ●フォーミュラ・ニッポン'99 ～レーシングドライバーになろう!～ ●ブルムイブルムイ ●プレイスタジアム4 ～不滅の大リーグボール～ ●フロントミッション サード ●ポップンミュージック2 ●ほりあてくん ●ボンビンアイランド ●マイガーデン ●マクロス VF-X2 ●マリア2－受胎告知の謎－ ●ミラノのアルバイトこれくしょん ●みんなのGOLF2 ●めざせ!エアラインパイロット ●めざせ!名門野球部 ●メモリーズオフ ●UFO ～A day in the life～ ●ラーメン橋 ●リアルロボット戦線 ●ロード・オブ・フィスト ●ロックマン ●ロックマン2 ●ロックマン3 ●ロマックス ●ワイルド アームズ 2nd IGNITION ●ワールド ツアー コンダクター

Vol.8 91タイトル1012種類の秘技コードを収録

●アートカミオン 芸術伝 ●R4－リッジレーサータイプ4－ ●アニメチックストーリーゲーム(1) カードキャプターさくら ●ヴァルキリープロファイル ●AI麻雀2000 ●エースコンバット3 エレクトロスフィア ●エースコンバット3 エレクトロスフィア【別Ver】 ●NBAライブ'99 ●オメガブースト ●カウントダウン ヴァンパイヤーズ ●カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史はじまる～ ●ガメラ2000 ●ギルティ・ギア ●ギルティ・ギア 復刻版 ●筋肉番付 VOL.1～俺が最強の男だ!～ ●クーデルカ ●クラッシュ・バンディクー レーシング ●グランツーリスモ2 ●黒い瞳のノア ●グローランサー ●クロノ・クロス ●クロノ・クロス体験版 ●グンベイ ●コナミ80'sアーケードギャラリー ●今夜も千両箱!2000 ●XI[sai] JAMBO ●サイドバイサイドスペシャル2000 ●ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ! ●真・魔装機神 -PANZER WARFARE- ●スターイクシオン ●スターウォーズ エピソード1 ファントム・メナス ●スタートリング・オデッセイ1 ブルー・エヴォリューション ●スターファイター3000 ●ストリートファイターEX2 PLUS ●ストリートファイターZERO3 ●スプリガン ルナ ヴァース ●スペースインベーダー2000 ●蒼魔 ●ターザン ●ダービースタリオン99 ●ダイス DE チョコボ ●ダンシング・ステージ フィーチャリング・トゥルー・キス・ディスティネーション ●ダンスダンスレボリューションセカンドリミックス アペンドクラブバージョンvol.1 ●ダンスダンスレボリューションセカンドリミックス アペンドクラブバージョンvol.2 ●チョコボスタリオン ●TIZ TOKYO INCECT ZOO ●デジモンワールド デジタルカードバトル ●電車でGO! プロフェッショナル仕様 ●トゥルーラブストーリー～Remember My Heart～ ●トゥルーラブストーリー ファンディスク ●ときめきメモリアル2 ●ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 虹色の青春 ●ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング ●ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩 ●怒首領蜂 ●ドラえもん2 SOS!おとぎの国〈復刻版〉 ●ドラゴンヴァラー ●ナイナイの名探偵 ●ナムコミュージアムVOL.1 ●ナムコミュージアムVOL.2 ●ナムコミュージアムVOL.3 ●2999年のゲームキッズ ●爆走デコトラ伝説2 ●パックマンワールド ●パラサイト・イヴ2 ●バンツァーフロント ●ビブリボン ●ファイナルファンタジーⅦ ●ファイナルファンタジーⅧ インターナショナル ●ファン!ファン!ピングー～ようこそ!南極へ～ ●ぷよぷよ～ん ～カーくんといっしょ～ ●ブレイズ&ブレイド ●ブレイズ&ブレイド バスターズ ●フロントミッション サード ●フロントミッション セカンド ●ボーイズ・ビー セカンドシーズン ●牧場物語ハーベストムーン ●ぼくは航空管制官 ●ぽけかの～愛田由美～/～植野史緒～/～宝条院静香～【共通】 ●ホワイト ダイアモンド ●マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター EXエディション ●マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ EXエディション ●マックスサーフィン2000 ●ミリオンクラシック ●メガチュード2096 ●メダロットR ●遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 ●ランナバウト2 ●レジェンド オブ ドラグーン ●レシプロヒート5000 ●ロードオブフィスト

Vol.9 90タイトル989種類の秘技コードを収録

●アジト3 ●アディのおくりもの ●アランドラ ●ウィザードリィ ニュー エイジオブ リルガミン ●ウィザードリィ リルガミンサーガ【ベスト】 ●X-MEN VS.ストリートファイター EXエディション ●NBAパワーダンカーズ4 ●カードキャプターさくら クロウカードマジック ●カオスブレイク ●ギターフリークス APPEND 2nd MIX ●機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 ●君の気持ち、僕のこころ ●決めろ!ヒーロー学園 ●筋肉番付VOL.2 ～新たなる限界への挑戦!～ ●ククロセアトロ ●クラシックロード2 ●クレイジークライマー2000 ●グローバルフォース 新・戦闘国家 ●ゲートキーパーズ ●極上パロディウスだ! DELUXE PACK【ベスト共通】 ●サイバーオーグ ●サイバネティック エンパイア ●サガフロンティア【PAR3専用】 ●サガフロンティア2【PAR3専用】 ●サモンナイト ●シェイクキッズ ●ジェイルブレイカー ●ジェットでGO! ●死者の呼ぶ館 ●実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー ●実況パワフルプロ野球'99決定版 ●じぱんぐ島 運命はサイコロが決める!? ●純情で可憐メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝 ●SIMPLE1500シリーズVol.22 THE プロレス ●SIMPLE1500シリーズVol.24 THE ガンシューティング ●SIMPLE1500シリーズVol.27 THE スノーボード ●SuperLite1500シリーズ コットン オリジナル ●SuperLite1500シリーズ ザンファイン ●SuperLite1500シリーズ ロードランナー2 ●ストライダー飛竜1&2 ●ストリートファイターEX plus α ●スペクトラルブレイド ●スレイヤーズろいやる2 ●ゼロ・ディバイド ●蒼穹紅蓮隊 黄武出撃 ●ソウルエッジ【ベスト】 ●卒業M ●タイガー・ウッズ99 PGA TOUR GOLF ●大航海時代IV ●大冒険デラックス ●007 トゥモロー・ネバー・ダイ ●ダンガン ー弾丸ー ●探偵 神宮寺三郎 アーリーコレクション ●チェイス・ザ・エクスプレス ●テイルズ オブ ファンタジア ●テーマパークワールド ●電車でGO! 名古屋鉄道編 ●峠MAX 最速ドリフトマスター【ベスト】 ●トラ!トラ!トラ! ●Neorude ●ノイエス ●バイオハザード ガンサバイバー ●バグズ・ライフ ●パズループ ●バロック 歪んだ妄想 ●バンパイアハンターD ●ビートマニア APPEND 5thMIX ●ひっとばっく メルヘンチックバトルスカッシュアクション ●V-ラリー2 ●プラネット・ドブ ●ブリーディングスタッド'99 ●ブレードメーカー ●ベイグラント ストーリー ●ポップンタンクス! ●ポップンミュージック3 アペンドディスク ●ポポロクロイス物語 ●モンスターファーム バトルカード ●悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー ●リッジレーサーレボリューション【ベスト】 ●立体忍者活劇 天誅 忍 百選 ●リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ●リング ライズ ●ルナティックドーン オデッセイ ●レイクマスターズPRO ー日本縦断黒鱒紀行ー ●レスキューショット ブービーぼー ●レストランドリーム ●ロックマン4 ●ロックマン5 ●ロックマン6 ●ロビット・モン・ジャ

通販のお申込みは
0120-77-1756

受付:月～日曜(祭日も可) 9:00～20:00
【ホームページ】http://karat-jp.com/

★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。

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〉
【ホームページ】http://karat-jp.com/

第一特集

GAME of 2000（上半期）

編集部が選ぶ ベストゲームはこれだ！

ポポロクロイス物語Ⅱ 14
クレイジータクシー 20
遙かなる時空の中で 26
ぼくのなつやすみ 32
ロードス島戦記　邪神降臨 38
インペリアルの鷹 44
サモンナイト 48
糸井重里のバス釣り No.1 決定版！ 52
ルーマニア＃203 56
伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～ 60
まとめ 64

CONTENTS

堂々10ページ特集!! 81

ベイグラントストーリー VAGRANT STORY 協

夜明けのシューティング傑作選 111

弾幕への片道切符

レイストーム 112／怒首領蜂 114／スターフォックス64 116／バトルガレッカ 118／グラディウス外伝 120

第二特集 立て、国民！ キャラゲークーデター 125

キャラゲーの歴史に学ぶ 126
ゴールデンアイ 007 128
機動戦士ガンダムギレンの野望　ジオンの系譜 132
賭博黙示録カイジ 136
スター・ウォーズ　出撃！ ローグ中隊 138
攻殻機動隊 140
少女革命ウテナ　いつか革命される物語 142
エキサイティングプロレス WWF SMACK DOWN! 144
まとめ 146

制作者インタビュー 93
光田康典（クロノ・クロス、etc） 94
菅野顕二（クレイジータクシー） 98

ゆりかごから墓場まで 66
ナイスゲームインプレッション 70
当世攻略本事情 74
極上たんぽぽ堂 76
強化型読者プレゼント 79
いつもココロにＮＰを 102
ゲームレジスタンス 106
佐ぶの技術セミナー 122
美食倶楽部ギャルゲー専科 148
バカゲー波止場 152
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】
ベイグラントストーリー
キャラクターデザイン
吉田明彦

© Sony Computer Entertainment Inc./© Yohsuke Tamori
© 2000 Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Shigesato Itoi Character © Norio Hikone
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 2000 © 2000 KOEI Co.,Ltd © 2000 スクウェア

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 上半期

データ提供　© Media Create
（集計期間は2000／1／3～2000／7／2）

2000年の上半期のソフト販売本数を、どこよりも多い200位まで一挙に公開！　このランキングを見ることで、ゲーム業界の動きがわかるかも…。あなたの好きなあのソフトは、ランクインしてるかな？

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	N64	星のカービィ64	任天堂	ACT	00/3/24	6,800	905,569
2	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	00/4/27	7,800	856,095
3	GB	ポケットモンスター 銀	任天堂	RPG	99/11/21	3,800	853,687
4	GB	ポケットモンスター 金	任天堂	RPG	99/11/21	3,800	762,033
5	PS2	リッジレーサーV	ナムコ	SPT	00/3/4	6,800	654,786
6	PS	スーパーロボット大戦α（限定版含む）	バンプレスト	SLG	00/5/25	9,800	621,809
7	DC	バイオハザード-CODE：Veronica-	カプコン	ADV	00/2/6	6,800	546,785
8	PS	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	バンダイ	SLG	00/2/10	6,800	491,290
9	PS2	鉄拳 TAG TOURNAMENT	ナムコ	格闘	00/3/30	6,800	406,269
10	PS2	決戦	コーエー	SLG	00/3/4	6,800	405,119
11	N64	実況パワフルプロ野球2000	コナミ	SPT	00/4/29	7,800	335,771
12	PS	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	RPG	00/4/27	5,800	315,431
13	PS2	DEAD OR ALIVE2	テクモ	格闘	00/3/30	6,800	311,909
14	N64	マリオパーティ2	任天堂	TBL	99/12/17	5,800	294,342
15	N64	ドンキーコング64	任天堂	ACT	99/12/10	7,800	292,966
16	GB	ワリオランド3 不思議なオルゴール	任天堂	ACT	00/3/21	3,800	291,793
17	GB	トレード&バトル カードヒーロー	任天堂	ETC	00/2/21	3,800	280,616
18	GB	パワプロクンポケット2	コナミ	SPT	00/3/30	4,500	273,899
19	PS	ベイグラント ストーリー	スクウェア	RPG	00/2/10	6,800	273,440
20	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	00/1/28	3,800	248,603

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　格闘／格闘　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（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	PS	Dance Dance Revolution 3rd MIX	コナミ	ACT	00/6/1	4,980	232,412
22	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	00/5/25	6,800	223,566
23	DC	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	格闘	00/3/30	5,800	222,633
24	PS2	ストリートファイターEX3	カプコン	格闘	00/3/4	6,800	217,716
25	PS	グランツーリスモ2	SCE	SPT	99/12/11	6,800	216,007
26	PS	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	TBL	99/11/25	5,800	215,056
27	DC	CRAZY TAXI(クレイジータクシー)	セガ	ACT	00/1/27	5,800	183,734
28	DC	Sega GT Homologation Special	セガ	SPT	00/2/17	5,800	183,248
29	PS	筋肉番付VOL.2 ～新たなる挑戦!～	コナミ	SPT	00/3/23	5,800	180,330
30	GB	遊戯王モンスターカプセルGB	コナミ	ETC	00/4/13	4,500	179,861
31	PS	桃太郎電鉄V(限定版含む)	ハドソン	TBL	99/12/16	5,800	174,772
32	PS2	FANTAVISON	SCE	PZL	00/3/9	5,800	173,167
33	PS	こねこもいっしょ ～どこでもいっしょ 追加ディスク～	SCE	ETC	00/1/27	1,800	172,243
34	PS	実況パワフルプロ野球'99決定版	コナミ	SPT	99/12/22	5,800	170,860
35	PS	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(ダンス ダンス レボリューション)	コナミ	ACT	99/8/26	5,800	164,607
36	PS	クラッシュ・バンディクーレーシング	SCE	ACT	99/12/16	5,800	159,705
37	PS2	ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	SPT	00/3/23	5,800	156,109
38	PS	どこでもいっしょ	SCE	ETC	99/7/22	3,800	152,635
39	PS2	オールスター・プロレスリング	スクウェア	SPT	00/6/8	6,800	152,140
40	GB	筋肉番付GB ～挑戦者は君だ!～	コナミ	SPT	99/11/25	4,500	149,057
41	PS	ワールドスタジアム4	ナムコ	SPT	00/3/23	5,800	146,476
42	PS	ビートマニア APPEND 5thMIX ～ Time to get down～	コナミ	ACT	00/3/2	2,800	145,113
43	DC	シーマン～禁断のペット～(同梱版含)	ビバリウム	ETC	99/7/29	7,800	142,811
44	DC	シェンムー 一章 横須賀	セガ	RPG	99/12/29	6,800	137,663
45	DC	ROOMMANIA # 203	セガ	ETC	00/1/27	5,800	136,979
46	PS	ジェットでGO！	タイトー	SLG	00/2/3	5,800	135,573
47	PS2	ドラムマニア(専用コントローラー同梱)	コナミ	ACT	00/3/4	14,800	134,970
48	DC	サクラ大戦（限定版含む）	セガ	SLG	00/5/25	6,800	134,694
49	PS	SuperLite1500シリーズ 麻雀II	サクセス	TBL	99/7/22	1,500	129,455
50	N64	カスタムロボ	任天堂	RPG	99/12/8	6,800	128,274

◇まず1位！『星のカービィ64』ということで、ちょっと意外なような気もするんですけど…。

◆そうだねぇ、たぶん本誌の読者層とはずいぶんかけ離れた、低年齢層向けのソフトだからそう思うんじゃないの。『カービィ』は結構安定して売れてたと思うんだけど。

◇それにしても、『カービィ』『ゼルダ』『ポケモン金銀』…と、4位までが任天堂のソフトですね。最近、任天堂の勢いがある…というかやっぱり安定してるなあ、という印象があるんですけれども。

◆PSに関して言えば、春にPS2が発売されたり、夏に『FF』『DQ』の2大タイトルが発売予定になってい

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
51	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	ACT	99/1/21	5,800	126,975
52	PS2	ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	ADV	00/3/4	6,800	125,829
53	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	エニックス	RPG	99/9/23	4,900	125,619
54	PS2	エヴァーグレイス	フロム・ソフトウェア	RPG	00/4/27	6,800	123,397
55	PS2	DRIVING EMOTION TYPE-S	スクウェア	SPT	00/3/30	6,800	112,149
56	PS	ギャロップレーサー2000	テクモ	SLG	00/2/17	5,800	110,716
57	PS	FEVER2 SANKYO公式 パチンコシミュレーション	I.C.S.	TBL	00/5/2	3,800	110,286
58	PS	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン4	コナミ	SPT	99/9/2	5,800	106,572
59	PS	ペルソナ2 罰(デラックスパック含む)	アトラス	RPG	00/6/29	9,800	106,563
60	PS	建設機械シミュレーターKENKIいっぱい！ ～免許をとってビル建てよう!!～	FAB	SLG	00/2/24	5,800	106,169
61	PS	クロノ・クロス	スクウェア	RPG	99/11/18	6,800	102,867
62	DC	首都高バトル2	元気	SPT	00/6/22	5,800	102,339
63	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	エス・エヌ・ケイ	格闘	00/3/30	5,800	99,650
64	GB	ハムスターパラダイス2(ちゅー)	アトラス	SLG	00/3/17	3,980	98,585
65	WS	スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部：地上激動篇	バンプレスト	SLG	00/3/30	4,500	97,325
66	GB	ハンター×ハンター～ハンターの系譜～	コナミ	RPG	00/6/15	4,500	94,950
67	PS	ギターフリークス APPEND 2ndMIX	コナミ	ACT	00/2/24	2,800	91,919
68	GB	RPGツクールGB	アスキー	ETC	00/3/17	4,800	90,025
69	GB	名探偵コナンからくり寺院殺人事件	バンプレスト	ADV	00/2/25	4,500	87,871
70	N64	バーチャル・プロレス2 ～王道継承～	アスミック	SPT	00/1/28	6,980	87,553
71	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.26 THE テニス	D3パブリッシャー	SPT	00/2/24	1,500	86,359
72	DC	THE TYPING OF THE DEAD (キーボード同梱版含む)	セガ	ACT	00/3/30	8,800	84,170
73	DC	NBA 2K	セガ	SPT	00/3/23	5,800	81,552
74	N64	エキサイトバイク64	任天堂	SPT	00/6/23	6,800	81,091
75	GB	モンスターファームバトルカードGB	テクモ	ETC	99/12/24	3,980	80,347
76	WS	デジモンアドベンチャー ～カソードテイマー～	バンダイ	RPG	00/1/20	2,800	80,241
77	GB	メタルギア Ghost Babel	コナミ	ACT	00/4/27	4,500	79,225
78	PS	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち (デラックスパック含む)	バンダイ	SLG	00/5/2	12,800	77,109
79	PS	パラサイト・イヴ2	スクウェア	ADV	99/12/16	6,800	75,686
80	DC	実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition	コナミ	SPT	00/3/30	5,800	72,070

たんで、多少はその影響があるんじゃないかな。発売側にしてみても。

◇そういえば、ちょっと話がずれますけど、『FF』『DQ』が同じ年に(しかも2ヶ月以内に！)発売されるなんて、ここのところずっとなかったですよね？

◆なかったもなにも、『DQ』出るの自体、5年ぶりなんだから(笑)。でもそうだね、よりによってというか、重なったねぇ。

◇その後は、『リッジ』『スパロボ』『バイオ』『ギレン』『鉄拳』…と、定番が続いてますねぇ。

◆続編モノじゃない、ということで考えると、10位の『決戦』。これはPS2のタイトルだし、頑張ったと思うよね。

GAME of 2000（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
81	PS2	スキャンダル	SCE	ADV	00/6/29	6,800	71,368
82	PS	ロックマンDASH2 ～エピソード2 大いなる遺産～	カプコン	ACT	00/4/20	5,800	69,821
83	PS2	A列車で行こう6	アートディンク	SLG	00/3/4	6,800	68,925
84	PS	クラッシュバンディクー3 ～ブッとび世界一周～（ザ・ベスト）	SCE	ACT	99/10/14	2,800	68,852
85	N64	爆ボンバーマン2	ハドソン	ACT	99/12/3	6,800	66,541
86	N64	ゴールデンアイ007	任天堂	ACT	97/8/23	6,800	66,500
87	PS2	グラディウスⅢ&Ⅳ ～復活の神話～	コナミ	STG	00/4/13	5,800	66,025
88	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	00/5/2	1,500	65,370
89	GB	遊戯王デュエルモンスターズⅡ ～闇界決闘記～	コナミ	ETC	99/7/8	4,500	65,266
90	PS2	麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ	コーエー	TBL	00/3/4	4,800	65,112
91	DC	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ	SPT	99/12/2	5,800	64,860
92	PS	チョコボスタリオン	スクウェア	SLG	99/12/22	4,800	64,847
93	WS	仙界伝 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	バンダイ	RPG	00/2/24	3,800	64,727
94	PS	ぼくのなつやすみ	SCE	ADV	00/6/22	5,800	64,374
95	DC	レンタヒーローNo.1	セガ	RPG	00/5/25	5,800	64,291
96	DC	サンバDEアミーゴ	セガ	ACT	00/4/27	5,800	62,923
97	PS	チョコボコレクション	スクウェア	ETC	99/12/22	7,800	62,747
98	PS	DX人生ゲームⅢ	タカラ	TBL	99/12/2	5,800	62,669
99	PS	SuperLite1500シリーズ 将棋Ⅱ	サクセス	TBL	99/10/28	1,500	61,907
100	DC	スペースチャンネル5	セガ	ACT	99/12/16	5,800	61,703
101	PS	バスランディング2（同梱版含む）	アスキー	SPT	00/4/6	11,000	-
102	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000	コナミ	SPT	00/6/29	5,800	-
103	DC	パワーストーン2	カプコン	格闘	00/4/27	5,800	-
104	GB	ポケットモンスター ピカチュウ	任天堂	RPG	98/9/12	3,000	-
105	N64	マリオカート64	任天堂	SPT	96/12/14	4,800	-
106	PS	DX人生ゲームⅡ（ザ・ベスト）	タカラ	TBL	98/10/8	2,800	-
107	PS	Dancing Stage featuring Dreams Come True	コナミ	ACT	00/4/20	4,980	-
108	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	00/6/29	2,800	-
109	WS	デジモンアドベンチャー ～アノードテイマー～	バンダイ	RPG	99/12/16	2,800	-
110	GB	サイボーグクロちゃん ～デビル復活!!～	コナミ	ACT	00/3/23	4,500	-

◇あとは…『カードヒーロー』に『ベイグラント』と続くわけですね。20位までに続編じゃないソフトがたった3タイトルしかないですよ～!? だ、大丈夫なんでしょうか…。それに、スクウェアのソフトで最高本数が27万本、ですよ？ 今いくら売れなくなってきてる、とはいえちょっとこれはアテが外れたんじゃないでしょうか。

◆いいゲームだとは思うけどさ、すごく人を選ぶものは難しいでしょう。逆にいうと、これだけ松野節全開のゲームでありながら、それについていく人が27万人もいる、ってことの方がスゴイと思うけれど。

◇なるほど～。そう考えるとすごいですね。

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
111	PS	FIFA 2000 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	00/3/30	4,800
112	WS	デジタルパートナー（ワンダーウェーブ同梱版含む）	バンダイ	SLG	00/5/25	4,700
113	DC	久遠の絆 再臨詔	フォグ	ADV	00/5/18	5,800
114	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.14 THE ブロックくずし	D3パブリッシャー	PZL	99/8/12	1,500
115	PS	筋肉番付 ROAD TO SASUKE	コナミ	SPT	00/4/27	5,800
116	PS	みんなのGOLF2	SCE	SPT	99/7/29	5,800
117	N64	糸井重里のバス釣り No.1 決定版！	任天堂	SPT	00/3/30	6,800
118	PS	Parlor! PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム（ザ・ベスト）	日本テレネット	TBL	99/12/16	2,800
119	DC	花組対戦コラムス2	セガ	PZL	00/1/6	5,800
120	PS	遥かなる時空（とき）の中で（限定版含む）	コーエー	ADV	00/4/6	8,800
121	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.24 THE ガンシューティング	D3パブリッシャー	STG	99/12/9	1,500
122	GB	ポケモンカードGB	任天堂	ETC	98/12/18	3,500
123	GB	メタモード	コーエー	RPG	00/2/25	3,980
124	PS	モンスターファームバトルカード	テクモ	ETC	00/3/23	5,800
125	GB	ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	ACT	98/10/21	3,500
126	GB	名探偵コナン 奇岩島秘宝伝説	バンプレスト	ADV	00/3/31	4,500
127	GB	星のカービィ2	任天堂	ACT	95/3/21	3,900
128	DC	ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the future	カプコン	格闘	00/6/29	5,800
129	GB	ポケットモンスター青	任天堂	RPG	99/10/10	3,000
130	N64	バイオハザード2	カプコン	ADV	00/1/28	7,800
131	N64	ゼルダの伝説　時のオカリナ	任天堂	ADV	98/11/21	6,800
132	GB	ハムスター倶楽部	ジョルダン	SLG	99/10/29	3,980
133	PS	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	SLG	00/5/25	5,800
134	PS	ビートマニア（ザ・ベスト）	コナミ	ACT	99/12/9	2,800
135	PS	桃太郎電鉄7（ザ・ベスト）	ハドソン	TBL	00/2/24	2,800
136	WS	HUNTER×HUNTER～意志を継ぐ者～	バンダイ	RPG	00/6/1	3,800
137	GB	牧場物語GB2	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	99/8/6	3,980
138	GB	マリオゴルフGB	任天堂	SPT	99/8/10	3,800
139	DC	JET SET RADIO	セガ	ACT	00/6/29	5,800
140	DC	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	SLG	99/9/30	6,800

小説家でも簡単に30万部売れるなんて人は、そうはいませんものね。

◆それにね、販売本数全体を見ると、今回は100万超えたタイトルがないんだよね。

◇うーん、全体的に小粒になってきてるんでしょうか…。

◆それ以下に目を向けると、27位で、本誌の特集1で扱ってる『クレタク』が出てくるね。

◇セガ…というか、DCに、面白いタイプのソフトが増えてますよね。

◆実際、今DCは旬だよ。『クレタク』や『ジェットセットラジオ』、『ルーマニア』なんていう毛色の変わった野心的なソフトが増えてるし、ソフトの本数自体も揃ってきてるからね。PS2のソフトが伸び悩んでいるのもあるし、

GAME of 2000（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
141	N64	スーパーロボット大戦64	バンプレスト	SLG	99/10/29	7,800
142	DC	スーパーランナバウト	クライマックス	SPT	00/5/25	5,800
143	PS	PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ グロリアス	PANDORA BOX	RPG	99/11/18	1,980
144	DC	バーチャコップ2	セガ	STG	00/3/2	2,800
145	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	00/6/29	5,800
146	GB	ビートマニアGB ガッチャミックス	コナミ	ACT	99/11/25	4,300
147	DC	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX Dreamcast Edition	コナミ	ACT	00/2/17	5,800
148	PS	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュ プレイズン	PANDORA BOX	RPG	00/4/27	1,980
149	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.22 THE プロレス	D3パブリッシャー	SPT	99/12/9	1,500
150	PS	ダービースタリオン99	アスキー	SLG	99/9/30	4,800
151	PS	K-1王者になろう！	エクシング・エンタテイメント	SLG	00/3/30	5,800
152	GB	ポケモンピンボール	任天堂	TBL	99/4/14	3,800
153	PS	ポケットデジモンワールド	バンダイ	RPG	00/6/29	2,800
154	GB	メダロット2（クワガタバージョン）	イマジニア	RPG	99/7/23	3,980
155	PS	幻想水滸伝II（ザ・ベスト）	コナミ	RPG	99/12/9	2,800
156	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	00/6/22	6,800
157	DC	プロ野球チームであそぼう！	セガ	SPT	99/12/23	5,800
158	DC	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	格闘	99/12/9	5,800
159	PS	峠MAX G	アトラス	SPT	00/1/13	5,800
160	GB	メダロット2パーツコレクション	イマジニア	ETC	99/10/29	3,980
161	PS	ウィザードリィ ～DIMGUIL～	アスキー	RPG	00/4/20	6,800
162	DC	大神一郎誕闘記 ～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～	セガ	ETC	00/2/24	5,800
163	PS	FISH EYES II	ビクターインタラクティブ ソフトウエア	SPT	00/1/27	5,800
164	WS	SDガンダム ガシャポン戦記-Episode One-	バンダイ	SLG	99/12/29	3,200
165	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.26 THE スノーボード	D3パブリッシャー	SPT	00/2/24	1,500
166	GB	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	任天堂	RPG	98/12/12	3,500
167	PS	Value 1500 上海	サンソフト	PZL	00/5/2	1,500
168	PS	BARAVE SAGA2	タカラ	RPG	00/5/2	7,800
169	GB	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	エニックス	RPG	98/9/25	4,900
170	PS	三洋パチンコパラダイス3 わんわん大行進	アイレムソフトウェア エンジニアリング	TBL	00/3/9	3,800

今こそDCだよ。うん。

◇その後となりますと…やっぱり『ビーマニ』や『DDR』関係は堅実だなあとか思いつつ…。ちょうどこのあたりに、『ハンター×ハンター』『名探偵コナン』『ヤマト』という版権モノがちらほらと見えるんですが。

◆キャラモノというと、昔から堅実な商売で、2、30万は売れてもいいと思うんだけど、実際はガンダム系が強くて、あとは『遊戯王』とかだよね。今一つ、地味なものが目立つような気がするんだよなあ。もったいないというか、ニーズに合ってないようなというか…。

◇あ、『ゴールデンアイ007』と『マリオカート』がまだランクインしてますよ！　どっち

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
171	NGP	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/12/22	4,300
172	PS	信長の野望 烈風伝 with パワーアップキット	コーエー	SLG	00/4/6	9,800
173	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.10 THE ビリヤード	D3パブリッシャー	SPT	99/4/22	1,500
174	PS	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	ADV	99/9/22	6,800
175	DC	ソーサリアン～七星魔法の使徒～（限定版含む）	ビクターインタラクティブソフトウェア	RPG	00/4/27	6,800
176	PS	F1 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	00/6/1	5,800
177	DC	ベルセルク 千年帝国の鷹篇 喪失花の章	アスキー	ADV	99/12/16	6,800
178	GB	カードキャプターさくら ～いつもさくらちゃんといっしょ～	エム・ティー・オー	ADV	99/5/15	4,380
179	GB	爆球連発!! スーパービーダマン 撃誕！ ライジングヴァルキリー!!	タカラ	RPG	00/3/24	4,500
180	N64	ポケモンスタジアム2	任天堂	ETC	99/4/30	5,800
181	PS2	0STORY（ラブストーリー）	エニックス	ADV	00/4/27	7,800
182	PS2	I.Q REMIX +	SCE	PZL	00/3/23	5,800
183	GB	ポップンミュージック GB	コナミ	ACT	00/3/30	4,300
184	PS	鉄拳3（ザ・ベスト）	ナムコ	格闘	98/3/26	2,800
185	GB	なかよしペットシリーズ① かわいいハムスター	エム・ティー・オー	SLG	00/1/28	3,980
186	N64	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	タカラ	SPT	99/12/24	6,800
187	GB	スーパーロボット大戦リンクバトラー	バンプレスト	SLG	99/10/1	4,500
188	PS2	Primal Image vol.1	アトラス	ETC	00/4/27	5,800
189	N64	スーパーマリオ64（振動パック対応バージョン）	任天堂	ACT	97/7/18	4,800
190	DC	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	バンダイ	SLG	00/6/29	6,800
191	GB	エリーのアトリエ GB ～ザールブルグの錬金術士～（限定版含む）～	イマジニア	RPG	00/1/8	7,980
192	DC	Memories Off Complete	キッド	ADV	00/6/29	6,800
193	DC	ポップンミュージック3 アペンドディスク	コナミ	ACT	00/2/10	2,800
194	DC	東京バス案内（ガイド）	フォーティファイブ	SLG	99/12/23	5,800
195	N64	マリオゴルフ64	任天堂	SPT	99/6/11	6,800
196	GB	Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン	メディアファクトリー	ACT	00/2/6	3,980
197	PS	メタルギアソリッド インテグラル（コナミ ザ ベスト）	コナミ	ADV	00/4/27	2,800
198	GB	ミスタードリラー	ナムコ	PZL	00/6/29	3,800
199	PS	ブリガンダイン―グランドエディション―	イースリースタッフ	SLG	00/5/18	6,800
200	N64	ぷよぷよ～んパーティー	コンパイル	PZL	99/12/2	5,980

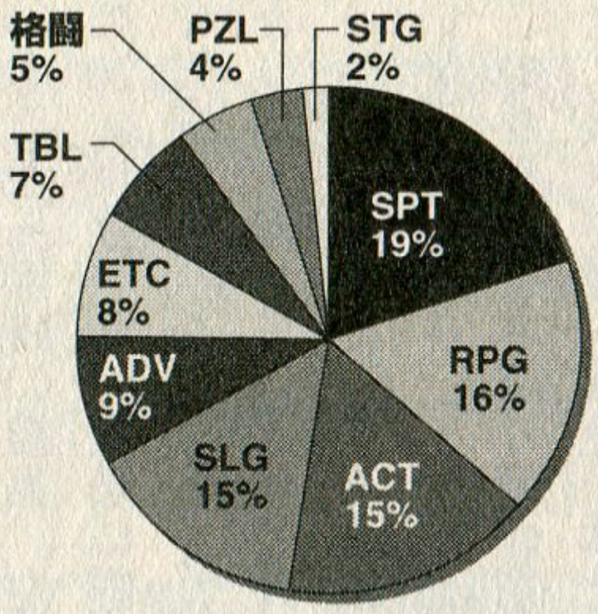
も3、4年前のソフトなのに、すごいですねぇ。

◆こういうところが、任天堂がハデさはなくても着実に、堅実にファンを掴んでる証拠だろうね。今は、マニア層はDCに、子供は安心の任天堂ブランドに、って分かれてるような気がするね。

◇機種別のシェアを見ると、やっぱりPSが圧倒的ではあるんですが、これ、という核がないというか…。そういえば最近、SCEがちょっとおとなしいと思いませんか？『ファンタビジョン』に『ぼくのなつやすみ』、『どこでもいっしょ』は…まあ、発売は去年ですし。ちょっと心配なんですけれども～。PS2で、「これだ！」っていうのがない

ジャンル別シェア

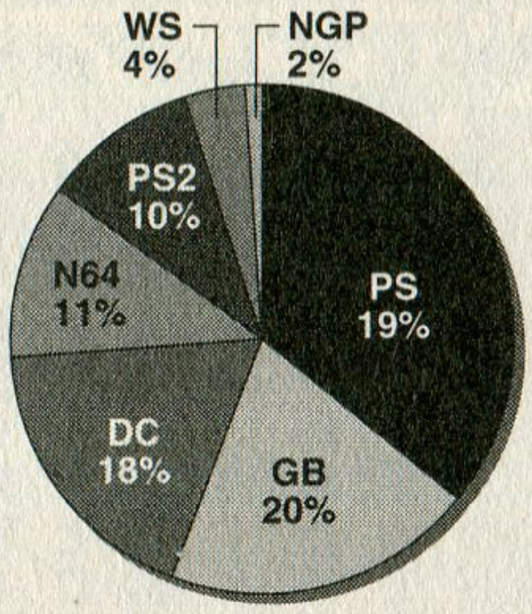
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	SPT／スポーツ	40
2位	RPG／ロールプレイング	33
3位	ACT／アクション	32
4位	SLG／シュミレーション	29
5位	ADV／アドベンチャー	17
6位	ETC／その他	16
7位	TBL／テーブル	13
8位	格闘	10
9位	PZL／パズル	7
10位	STG／シューティング	3

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	74
2位	GB／ゲームボーイ	41
3位	DC／ドリームキャスト	36
4位	N64／ニンテンドウ64	21
5位	PS2／プレイステーション2	20
6位	WS／ワンダースワン	7
7位	NGP／ネオジオポケット	1

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上げを集計しました。

●タイトル数

1位	コナミ	28
2位	任天堂	27
3位	セガ	19
4位	バンダイ	12
5位	SCE	10
6位	カプコン	9
7位	D3パブリッシャー	7
	スクウェア	7
9位	バンプレスト	6
10位	ナムコ	5
	コーエー	5
	アスキー	5
	タカラ	5

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	カプコン
4位	セガ
5位	ナムコ
6位	SCE
7位	バンダイ
8位	バンプレスト
9位	スクウェア
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

のもあるし。

◆今年後半は、さっきも言ったけれど『DQ』『FF』が入るからね、たぶんそれが上位に来ることは間違いないだろうし、ほかにもいくつか、気になるタイトルはあるしね。

◇年末に向けても色々出るでしょうし…。来年以降では、ゲームボーイアドバンスや、ゲームキューブなど、また注目したいハードも登場するんですよね。ゲーム業界もまだまだこれから、ってところでしょうか。

◆とりあえず、この原稿を書いてる時点ではまだわからない、『DQ』『FF』の販売本数。どっちが上なのかな、というのは個人的にも興味があるところ。

◇楽しみですね～。

これが編集部厳選の20タイトルだ！

とある平日の昼下がり。編集部内で「2000年上半期のベストゲーム選出」が始まった。各々、この半年で遊んだソフトの中から持ちよったタイトルがずらりと並ぶ。そこから協議の結果、左ページの20本が残った。実際に遊んだものの中から、ということなので、かなり個人的な思い入れで入っているものもあるが、どれも出来はいいソフトが集まっていると思う。

この中から、本誌で紹介する10本と、ベストゲームを1本ということで、強すぎる「癖」に一般受けはしなかったが、独特のシステムと世界観を全面に打ち出した『ベイグラントストーリー』を、さらに選ぶ。

ここでは、残りの9本について駆け足で紹介していこう。

『カードヒーロー』は、なんとたぶん編集部始まって以来の、「全員が遊んだゲーム」である。しばらくの間、GB稼働率がオソロシイほど上がり、行き帰りの電車の中はバトル三昧…になるほど、ハマったソフトである。

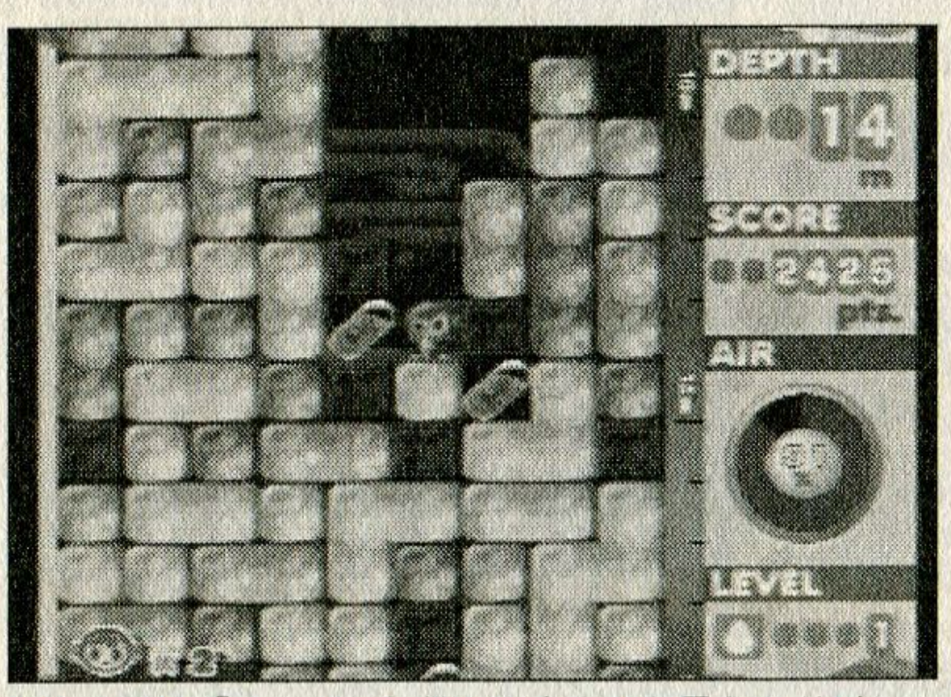
脱・「マジック・ザ・ギャザリング」系ということで、かつての『ポケモン』級のヒットになるか？と思ったのだが、残念ながらそこまでには至らなかった。編集部内でもかなり頻繁に対戦をしていたが、途中、ホワイトとブラックのどちらのマスターを選ぶかが二分したのが面白い。カードゲーム系は相手の性格が出るために、やはり対戦が一番アツイのではないだろうか。

『ジェットセットラジオ』は、街中をローラーブレードで走り回りながら、壁に落書きをして回る、というアクションゲーム。捕まえようとする警官から逃げ回ったり、ガードレールの上を走ったり…とアクションも多彩で、なかなかに良くできたゲームだった。

『シムシティ64』は、息の長いシリーズのうちの1本だが、街がDになっていたりと、真新しい部分も多い。基本は変わらず『シムシティ』なので、安心して遊べるだろう。

『バイオハザードコードベロニカ』は、DCユーザー待望の、DCオリジナルの『バイオ』ということで、期待に違わぬ出来になっていた。これを楽しみにしていたユーザーも多いだけに、ようやくの発売にほっとしたのではないだろうか。

『ミスタードリラー』は、もとはアーケードでヒットしたゲームで、複数のハードに移植された。パズルというかアクションというか落ちゲーというか、その間の微妙な



個人的には『パネポン』級の面白さかと思うのだが…

編集部が選ぶ！ 2000年上半期 ベストゲームはコレだ!!

暑くても寒くても、ゲーム漬けの毎日を送っている編集部員が協議の結果選んだ20本!!

編集部選・ベストゲーム20

糸井重里のバス釣りNO.1 決定版	（N64）
インペリアルの鷹	（DC）
カードヒーロー	（GB）
クレイジータクシー	（DC）
サモンナイト	（PS）
ジェットセットラジオ	（DC）
シムシティ64	（N64）
伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～	（NGP）
バイオハザードコードベロニカ	（DC）
遥かなる時空の中で	（PS）
ベイグラントストーリー	（PS）
ぼくのなつやすみ	（PS）
ポポロクロイス物語2	（PS）
ミスタードリラー	（PS、DC、GB）
ゼルダの伝説　ムジュラの仮面	（N64）
メタルギアGhost Babel	（GB）
ROOMMANIA＃203	（DC）
リッジレーサーV	（PS2）
ロードス島戦記　邪神降臨	（DC）
ワイプアウト3	（PS）

ところをついた良作で、一般層からマニアまで、幅広い層に受け入れられたソフトだった。詳しくは本誌前号の「たまにはコインいれましょうよ」の記事を参考にしてほしい。

『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』は、前作よりも難しくなったという声が多いこの作品。3日間という限定された時間内での話になっているが、やはり『ゼルダ』は面白い、というのが編集部で多かった意見。これも複数の人が遊んでいたソフトだ。

『メタルギアGhostBabel』は、かの『メタルギア』シリーズのGB版。FC版などの昔の雰囲気に戻っている感じが伝わってきて、プレイしていると「原点回帰か？」と思わせるものがあった。MSX版からプレイしていたユーザーにとっては、懐かしかったのではないだろうか。

『リッジレーサーV』は、もう何をか言わんや、の素晴らしい出来。PS2からは、今回唯一の選出ということになるが、これ1本で十分、という意見も聞けるほど心酔しているファンもいる。リッジ最高。何もかも最高、という一人の強烈なプッシュがあったために、ここに入ることに。

『ワイプアウト3』については、これまたとある編集部員の強烈な後押しがあったのだが…詳細はP109をどうぞ。

というわけで、かなり駆け足ながら、ざっと9本のタイトルに触れてみた。かなりバラエティ感のあるラインナップだと思うが、意外にどれも人を選ぶような気がするのが特徴だろうか。

下半期でも『カードヒーロー』並にハマれるソフトが発売されることを、楽しみにしている。

小さいけれど勇気を出して…王子の旅が再び始まる

ポポロクロイス物語Ⅱ

機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：RPG
発売日：2000・1・27　価格：5800円

ここに注目　シリーズ3作目となる『Ⅱ』だが、綺麗でほのぼのとしたドット絵の中に、のびのびと動き回るキャラたちを見るにつけ3Dだけが正常進化じゃないことを確信させてくれる。

絵本をめくるようにストーリーが展開するファンタジーRPGの続編。一作目の『ポポローグ』では母を、二作目の『ポポロクロイス物語』では父を救うために戦いを挑んだ王子ピエトロだが、15歳に成長した本作では小さな恋のメロディを奏でてくれるのだ。

こんな続編を待っていました

練り込まれたシステム、2Dで描かれた美しい世界、そして何よりも〝昔懐かしのおとぎ話〟的雰囲気を見事に再現したストーリー性で人気を博した『ポポロクロイス物語』（以下、ポポロⅠ）が発売されたのは96年のこと。間に『ポポローグ』が発売されたとはいえ、実に4年もの年月をかけて発売された『ポポロクロイス物語Ⅱ』（以下、ポポロⅡ）は、ハッピーエンドを迎えた物語の続きを読むような感覚でストーリーが展開されていく。子供の頃、「～は幸せになりましたとさ」で終わる物語の続きを想像して遊んだことはないだろうか？　まさにそれと同じ気分を味わいながらプレイできる完全続編スタイルのRPGだ。

最近はタイトルが同じで〝Ⅱ〟とか〝Ⅲ〟と入れながらも、ストーリー自体は独立した続編モノが主流で、『ポポロⅡ』のような完全に前作の続きを描いた作品があまり見られなくなった。「飽きない作りにするため」「世界観が同じだとグラフィックを大幅に変えることができないから」「前作をプレイしていなくても遊べるように」などの理由によってこういった傾向になっているのかもしれないが、『ポポロⅠ』のようなストーリー重視のゲームの続編の場合には、むしろグラフィックを変えずにストーリーの続きをしっかりと見せてほしいと願うユーザーも少なくないだろう。『ポポロ』シリーズのファンである筆者も、こういった形で続編を出してくれた制作者の方々に感謝の気持ちを抱いてしまうくらいだ。

最初を知って初めて完全な形へ

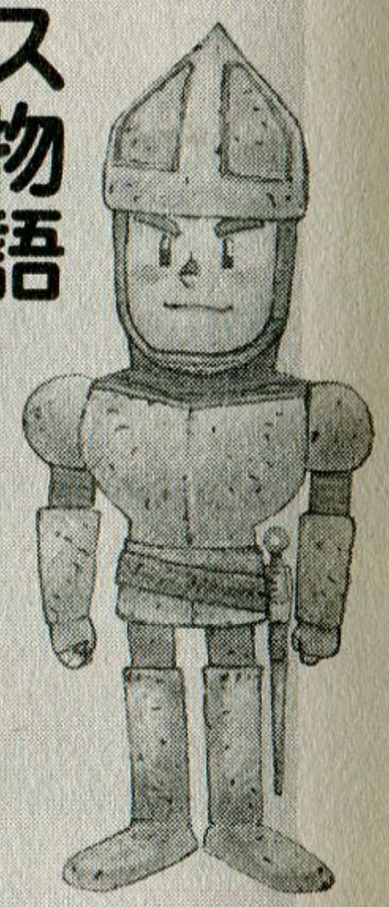
完全なる続編というからには、当然キャラクターも『ポポロⅠ』に登場した顔なじみばかり。もちろん新顔もいるが、ピエトロ一家をはじめ「あ～いたいた、この人！　でも名前なんだっけ？」というレベルのサブ中の

「平和を信じていた王子が～♪」…『ポポロⅠ』のエンディングで流れる音楽を思わず思い出してジ～ン。

© Sony Computer Entertainment Inc. © Yohsuke Tamori

これもやっとけ①

ポポロクロイス物語



『ポポロ』シリーズの記念すべき一作目。「お母さんはいない」と信じていた10歳のピエトロ王子が、ある日城の離れの塔にお母さんが眠ったままで生きていることを知り、なんとかお母さんの目を覚ます方法はないかと悪戦苦闘する物語だ。ストーリーが命の作品なので、これからプレイする人のために詳しい話は語らないでおくが、『ポポロII』にお母さんが登場しているということで、ま、どんなハッピーエンドかは想像がついてしまうかな？

が、結末に関わらず一度プレイしていただきたいと強く推すには理由があるのだ。

一つ、ほのぼのほんわかした世界の中にある〝本物の感動〟を味わってもらいたい！　本文と重複になるが、要は『ポポロII』の魅力はそのまま『ポポロI』の魅力ということ。なぜかはわからないけど涙がこぼれる、ということが本当にあるんだということを教えてくれることだろう。

「あれ、どこが違う？」と見紛うほどの画面。が、こちらが純正オリジナルだ。ピエトロと一緒にサニア王妃を救い出せ！

サブキャラまで元気な姿を見せてくれる。

キャラだけではない。最初の舞台となるポポロクロイス城や街の様子も当時のままで、ちょっとタイムスリップした気分にさせられてしまうほどだ。

筆者の個人的な憶測だが、おそらくこのゲームのコンセプトには〝懐かしさ〟というキーワードがあったはずだ。同じキャラ、同じ街、同じ音楽を持ってくることで、ユーザーに〝ポポロクロイスに帰ってきた〟という気持ちを味わってもらおうと思ったのではないだろうか。もしそうならば、それは見事に成功していると筆者は思う。なにせ、プレイを始めてポポロクロイスの街が映し出された時に一人ジワワ～ンと感動し、プレイ意欲が倍増したクチなので。

ピエトロに助けが必要となるや、決まって姿を現す頼もしい白騎士さん。ちょっと情けない再会だけど…。

だが、もし『ポポロI』をプレイしていなかったらどうだろうか？　当然、プレイ開始直後から感動を味わうといったことはなかっただろうし、中盤や終盤のストーリーから受ける感動も違っていたことだろう。

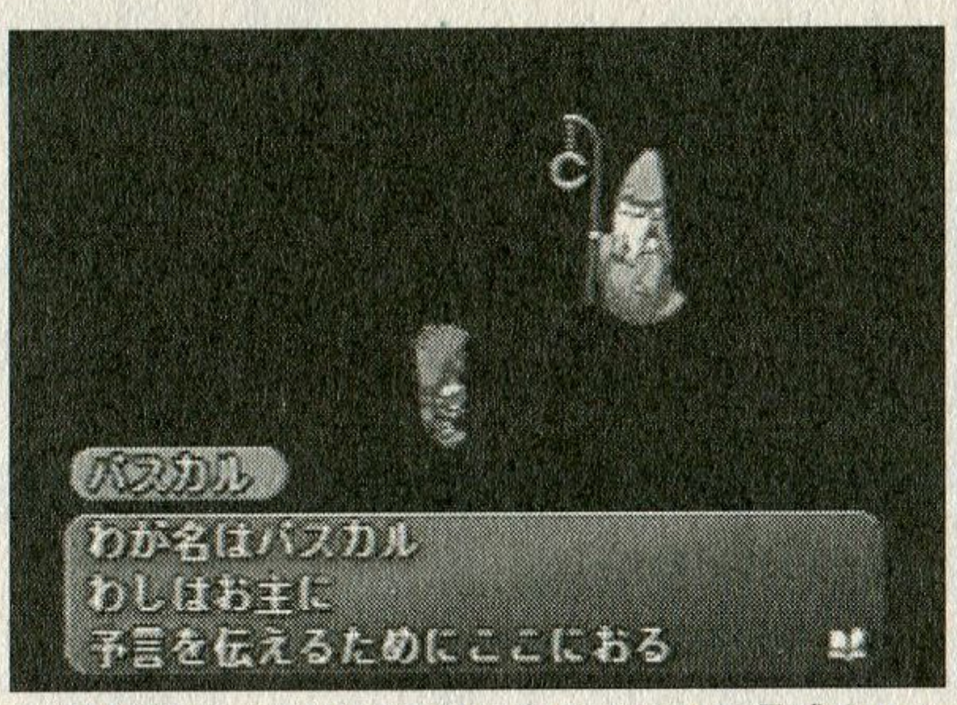
シリーズものの小説やマンガを連想してほしい。最初の一話から通して読むのと、いきなり二話目から読むのでは面白さが違うことは歴然としている。最初の一話を知ることで〝思い入れ〟が生まれるからだ。その〝思い入れ〟があることで、その後の物語がより深みを増すことは言うまでもない。『ポポロII』が〝思い入れ〟がなければ面白くないということでは決してない。だが、ぜひ一作目からプレイして、すべての人により深い感動を味わってもらいたいと

願う作品なのだ。

15歳になったピエトロ君は…

物語は全部で六章構成になっており、大きなイベントをクリアするたびに章が進んでいくというスタイル。

最初のプロローグは、ピエトロ王子が『ポポロI』での冒険を終えた2年後、12歳の時から始まる。ある日、父であるポポロクロイス王から呼ばれたピエトロ王子は、〝王位継承の儀〟なる儀式を受けなければならないことを告げられる。10歳の時に誰もが恐れる氷の魔王を倒したくせに（笑）「早すぎるよ」と慌てるピエトロ。珍しく厳格な口調で儀式を伝える王の隣では、おなかに赤ちゃんを宿した母・サニア王妃が「がんばって」と優しく微笑む。結局ピエトロ王子は王の命令に従い、ダンジョンに潜ってある宝物を取ってくるという試練に立ち向かうことになった…と、ここまでがプロローグの内容。第一章は王位継承の儀からさらに3年後、ピエトロ王子が15歳になった時から始まり、ここから本当の『ポポロII』が幕を開ける。平和だった街に次々と事件が起こり、ポポロクロイスは再び危機に立たされる。ピエトロ王子は旅と途中で会う仲間たちと協力し合って、悪の元凶を突き止めて倒しに行くのだ。

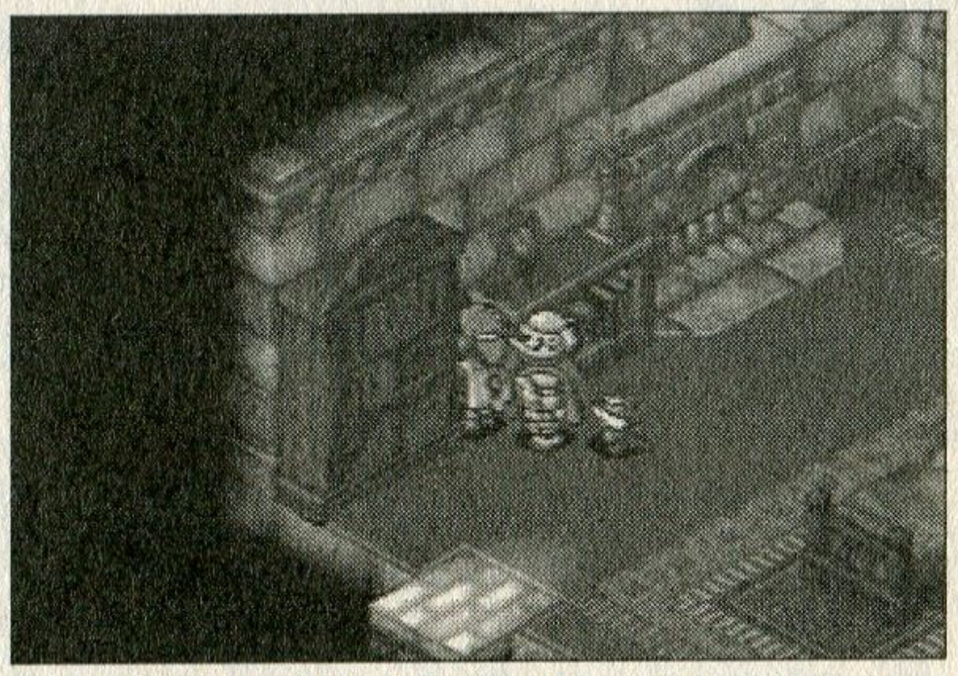


この試練から3年後に事件が起こることを予感させられる、王家の洞窟でのパスカルとの出会い。

おなじみのシステムで迷いもなし！

基本システムは通常のRPGと同様で、街では話を聞いたりアイテムや武防具を買ったりし、フィールドやダンジョンでは戦いを繰り返すことでお金と経験値を稼ぐというなじみやすいもの。『ポポロI』ともほとんど変更がないので、とまどうことはないはずだ。

もちろん、『ポポロI』にも『ポポローグ』にも登場した〝おみやげ〟アイテムは健在。訪れる先々で売られている〝おみやげ〟を買って、ピエトロの部屋にある隠し部屋に置くことで鑑賞することができるというもので、セーブデータがあれば過去2作品のおみやげも並べることができるというお楽しみ要素つきだ。ただ、本作の場合は隠し部屋の入口が非常にわかりにくくなっていて、筆者も当初「おみやげはあるのに飾る部屋がない！」とナゾに思ったものだった。結局最後まで部屋の入口を見つけることができなかったのだが、後で見てみたらちゃんと取説に書いてあったという情けないことをやってしまった。たとえ『ポポロI』をプレイしまくった人でも、一度は取説に目を通しましょうという教訓（笑）。


実際の場所は、取説を見てもホントにわかりにくい。この本棚の間に入っていくなんて、ヒドすぎる！

前作に引き続き一風変わった戦闘システム

戦闘システムが通常のRPGと比べて特徴のある『ポポロ』シリーズだが、『ポポロII』になって過去2作品とも多少変わった点があるので説明しよう。

敵とエンカウントすると戦闘場面に切り替わり、敵・味方含めて〝素早さ〟の高いものから

これもやっとけ②

ポポローグ

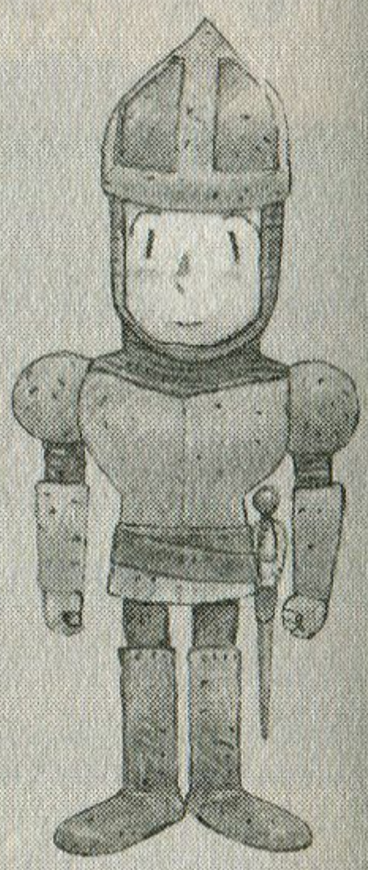
この作品は、『ポポロー』の続編とはちょっと違う、いわゆる外伝的な作りのゲームだ。

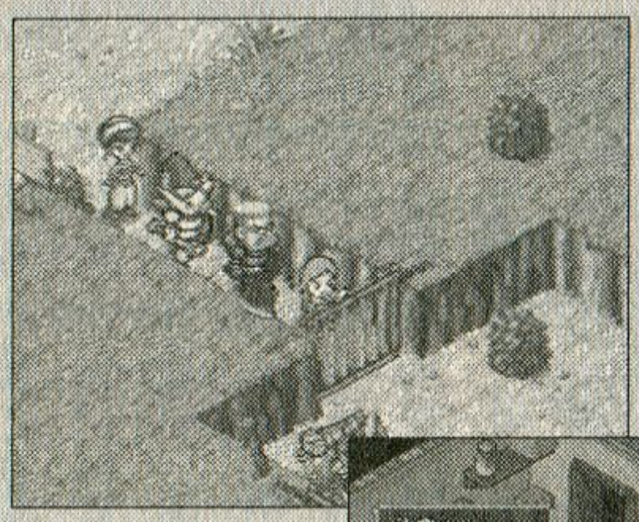
ピエトロのお父さんであるポポロクロイス王が夢幻世界を作り出した悪者に取り憑かれ、悪の元凶を倒すことで父を、そしてポポロクロイスを救おうとする物語が一応はあるのだが、ゲーム中ではあまり前面に出ていない。

ほかにも決定的な相違点がある。戦闘を共に戦う仲間キャラが固定ではなく「傭兵」として雇うシステムになっているのだ。街にある傭兵所に行けば好きなキャラを選べるし、気に入らなければ解雇して別の人を雇う。フィールドやダンジョンマップが自動生成される〝ポポロのローグ版〟とも言うべき本作では戦闘がかなりのパートを占める作りになっているので、こういった自由度の高いパーティ編成がプレイヤーにはうれしいシステムだ。

だが、戦闘が『ポポロー』のものとほぼ同じ構造&システムだという点にはいささか無理を感じた。エンカウントすると戦闘画面に切り替わり、キャラを動かして敵に攻撃…。マップ内にうじゃうじゃといる敵キャラは、そうそう避けては通れない。数秒に一度くらいのエンカウント率が延々と続くのには、ユーザーの多くがストレスを感じたのではないだろうか。これだけが惜しまれる点である。

それでも、アイテム収集要素が非常に充実しているので、この手のゲームが好きな方にはぜひお勧めだ。





自動生成されるダンジョンは苦労の連続。同行させる傭兵の長所・短所を見極めて、いかにうまくパーティ編成するかが肝となる。

順に行動が可能となる。

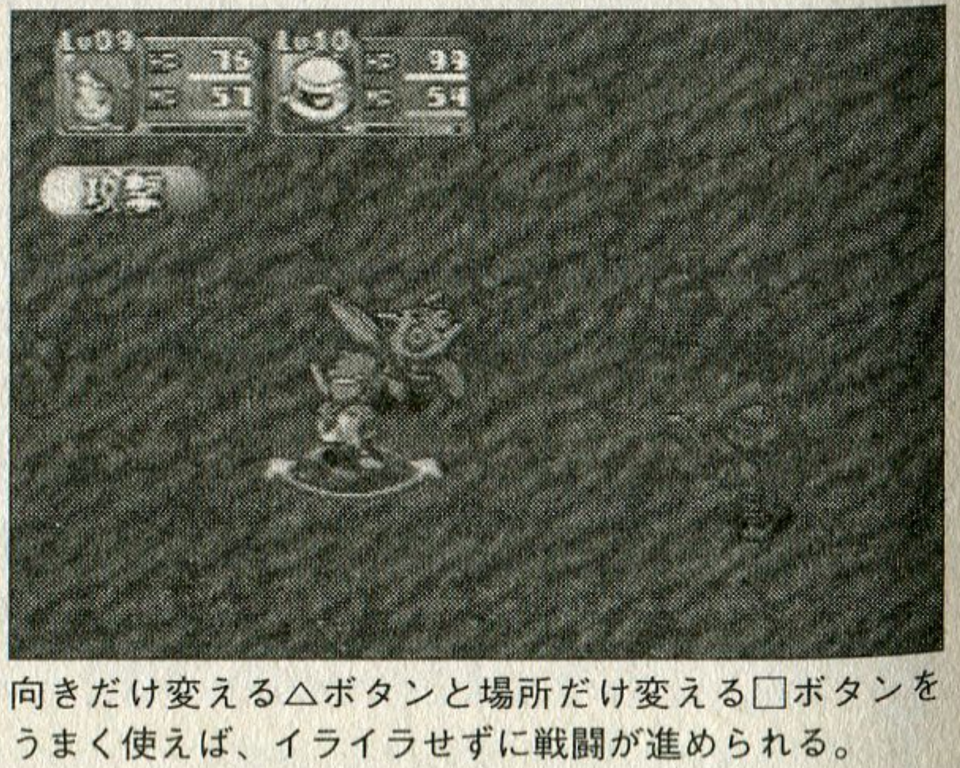
直接攻撃の場合は、「攻撃」コマンドを選択後にキャラクターの前に現れる赤い範囲を敵に合わせることで初めて攻撃ができる。つまり、一キャラクターを除いて敵の隣に移動しなければならないということ。移動範囲内に攻撃が届く敵がいない、それでも直接攻撃をしたいという場合にはそのターンではなにもできない。

実際に攻撃する際は、敵の背中を狙うと効果バツグンだ。防御力は強い順に正面、横、背中となっているので、背中をアタックすれば与えるダメージも多くなる。その代わり味方の弱点も同様に背中なので、防御の際には背中を隠すように努めるといいだろう。

効率よく成長させるコツ

直接攻撃以外の攻撃法に「特技」がある。攻撃系の特技の場合は、「特技」コマンドを選択後にどの特技を発動するかを選び、赤い効果範囲を敵に合わせることで発動できるのだ。回復系の特技の場合も操作は同じなのだが、効果範囲は緑で表示される。それを仲間に合わせて決定すればOK。

「特技」は使用することでMPを消費するが、ケチケチせずに積極的に使っていった方がいい。と言うのも、戦闘終了後にはお金と経験値以外にも「特技経験値」なるものが入る。特技はキャラクターのレベルを上げることで修得できるのだが、その特技自体にもレベルがあり、特技経験値を積むことでレベルアップしていくのだ。キャラのパワーアップには欠かせな



向きだけ変える△ボタンと場所だけ変える□ボタンをうまく使えば、イライラせずに戦闘が進められる。

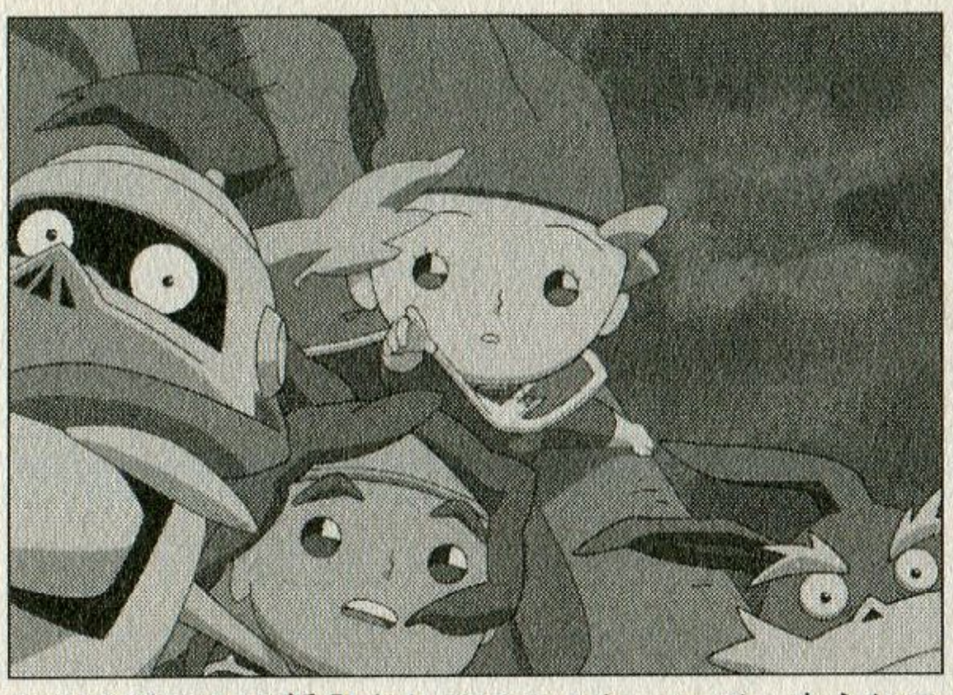
いこの特技経験値は、実は戦闘中に特技を使うことでプラス1ポイント加算されている。MPを節約しつつチマチマと戦うよりも断然お得というわけだ。

身近に感じるポポロの世界

過去の2作品では母、父とそれぞれ家族との愛をメインテーマとして物語が綴られたわけだが、ピエトロも15歳という微妙な年齢に達し、そろそろ家族の愛だけではなく自分自身の恋愛にも目を向ける年頃になったということなのだろうか、本作では〝恋人との愛〟というオトナなテーマを中心にストーリーが描かれている。ピエトロが恋だなんて！　いつまでも「あのちっちゃなピエトロが」と思っていたのが、背も伸びたし（ホントにキャラのドット絵が大きくなってる！）特技を出す時のかけ声も一オクターブ低くなってるし、なんだか本当に知人の家の息子さんの成長を見るようで感慨深いものを感じてしまった。

肝心の恋のお相手は『ポポロⅠ』でも一緒に冒険をした森の魔女ナルシア。幼なじみの二人はいつしか互いに淡い恋心を抱くが、様々な障害に阻まれ…。まるで『ロミオとジュリエット』並に波瀾万丈でロマンチックなドラマを繰り広げるのだ。「お隣のピエトロちゃん、いつの間にそんな障害だらけの恋を!?　ああ、どうなっちゃうんだろう」：気分はすっかり近所のおばちゃんだ。

だがそういった親しみを感じることができるのも、ストーリーに人を強く引きつける魅力があるからだと筆者は考える。もちろん本作だけでなく、『ポポロ』シリーズには一貫して〝自然に受け入れられる感動〟というものがある。押しつけや誤魔化しの演出で引き起こされるものではない、本物の感動をピエトロ王子と一緒にプレイヤーも味わうことができるような魅力。ここに『ポポロⅡ』の、ひいては『ポポロ』シリーズの醍醐味があると言っても過言ではないだろう。現代社会の荒波にもまれて「世の中は世知辛い」と感じている人がプレイすれば、きっと心というものは暖かいものなんだっていうことを思い出してくれる、そんなゲームなのだ。



ところどころに挿入されるアニメシーンで、さらにストーリーへの没頭度アップ。前作よりも豊富だ。

メーカーコメント

笑えて泣けて、心地よくなれるRPG

『DQ』や『FF』で育ってきた私ですからこれまでも数々のRPGに触れてきましたし、広報というシゴトを離れてもRPGは大好きなジャンルのひとつです。そんないちユーザーとしての目で見てもこの『ポポロクロイス物語Ⅱ』はホント久々の感動作です。プレイ中にグシャグシャ泣いたのは『MOTHER』以来でしょうか…（もちろんRPGとしてのやりこみ要素も満載です）。みなさん、ぜひとも「ポポロの世界」に触れてみてください。1時間ばかしやってみてちょっとでも先が気になったらアナタはポポロ住人。優しく勇気付けられるストーリーと活き活きとしたキャラたちに超感動。笑えて泣けて、プレイ後にはかなりさわやかな気持ちになれます。アナタの心の一本になることを保証します。

（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
プロモーション企画部
竹川洋志 氏

心強い仲間たち

『ポポロII』で活躍するのはピエトロだけではない。仲間たちの協力があって初めて彼の力が発揮されるのだ。ここで、旅を続けるうちに仲間となる面々を紹介していこう。

ピエトロ

本作の主人公にして、ポポロクロイスの王子様。剣での攻撃も心強いが、竜の血が呼び起こす強力な特技で敵を蹴散らす。

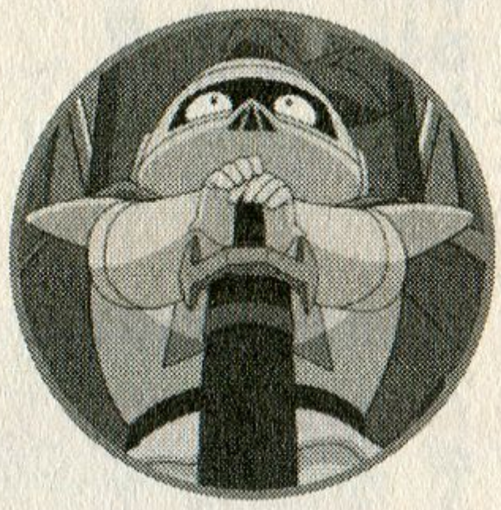
カイ

ナルシアの人間バージョン。中身は同じナルシアでも、カイは直接攻撃の方が得意だ。動物の助けを借りた特技もユニーク。

ナルシア

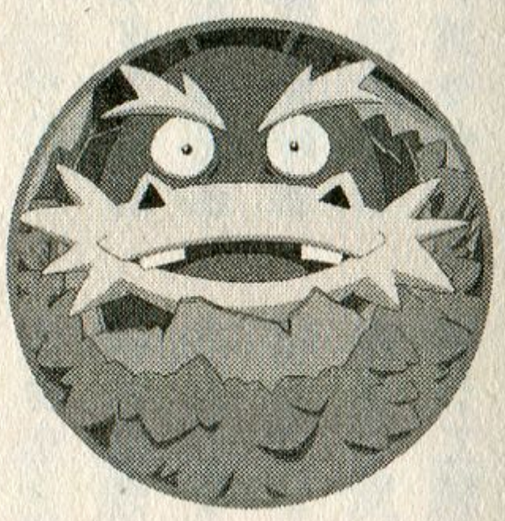
ポポロクロイスの隣、フローネルの森に住む魔女。直接攻撃は苦手だが、回復・攻撃ともに豊富な特技でサポートしてくれる。

白騎士



白い鎧に身を包んだ心清い騎士。魔法的な技は持っていないが、直接攻撃でも特技でも、鍛え抜かれた剣の技を披露してくれる。

ガボ

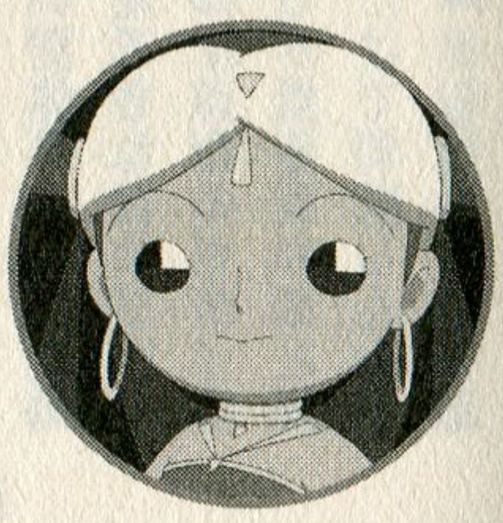


大地の竜の子供。白騎士を親のように慕っている。終盤になるまで〝使えない君〟だが、召還の特技を覚えたら最強のキャラだ。

ガミガミ魔王

毎度おなじみのヒゲのおじさん。ハンマーによる攻撃とふんだんに揃えた飛び道具の数々で、意外なほど役に立ってくれる。

ジルバ

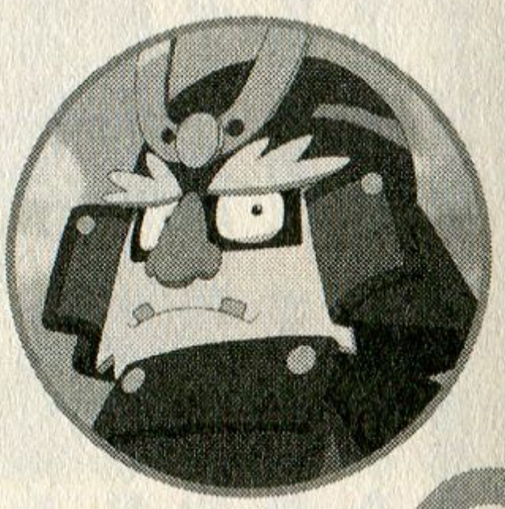


ロマーナのお姫様。ダンスで鍛えた足を武器に、クルクル回って敵に大ダメージを与える。ザコ敵の相手は彼女にお任せ？

レオナ

動物の言葉を理解する森の狩人。唯一、通常攻撃を遠方から仕掛ける。弓を使った特技もかなり強力で、ボス戦でも役立つ。

鬼面童子

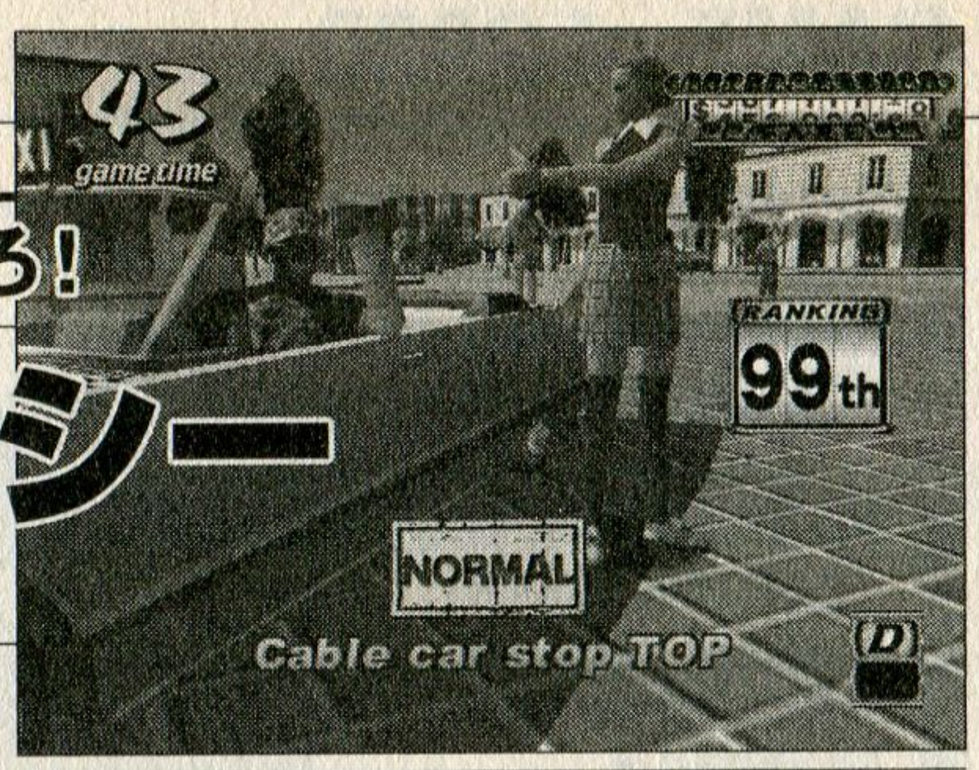


鬼のお面をかぶったナゾの武者。刀を武器に攻撃や特技を繰り出す。白騎士が西洋の騎士なら、こちらは純和風の騎士(？)。

Text by 開店休業人（フリーライター）

オーバースピードで街を駆け抜けろ!

クレイジータクシー



機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：レース
発売日：2000・1・27　価格：5800円

ここに注目　決められたコースではなく、街中を自由に走りまわる感覚は他では味わえない面白さ。走りのテイストも今までとは違うぞ。

コイツのためにDC本体を買った奴、多数。コイツを買ってから人格までクレイジーになった奴、多数。コイツのせいでコントローラーのRボタンを壊カーアクションゲームが、この『クレイジータクシー』だ!

陽気な奴らがやってきた

もし君が車好きで、しかもアメ車好きで、なおかつカーアクション映画が大好きで、更に「いつの日にか俺もあんな走りをして、みんなをあっと言わせてやるんだ」という危険な思想を胸に抱いて日々を生きているというのなら…なぜ今日まで『クレイジータクシー』を買わずにいたんだ！　さっさと買いに行け!!

本作『クレイジータクシー』は、タクシーを題材にした「カーアクション」ゲームである。

元々、本作はアーケードで発売された。筆者はレースゲーム好きであり、なおかつ大型筐体大好き野郎なので、ゲーセンに出まわるレースものはほとんどチェックしている。で、当然この『クレイジータクシー』にも、発売前からなり熱い視線を注いでいた。『ハングオン』の頃からレースゲーム帝国として知られるセガが放つ新作！　しかもタイトルが「クレイジー」だぜ？　気にならないわけがないだろ！

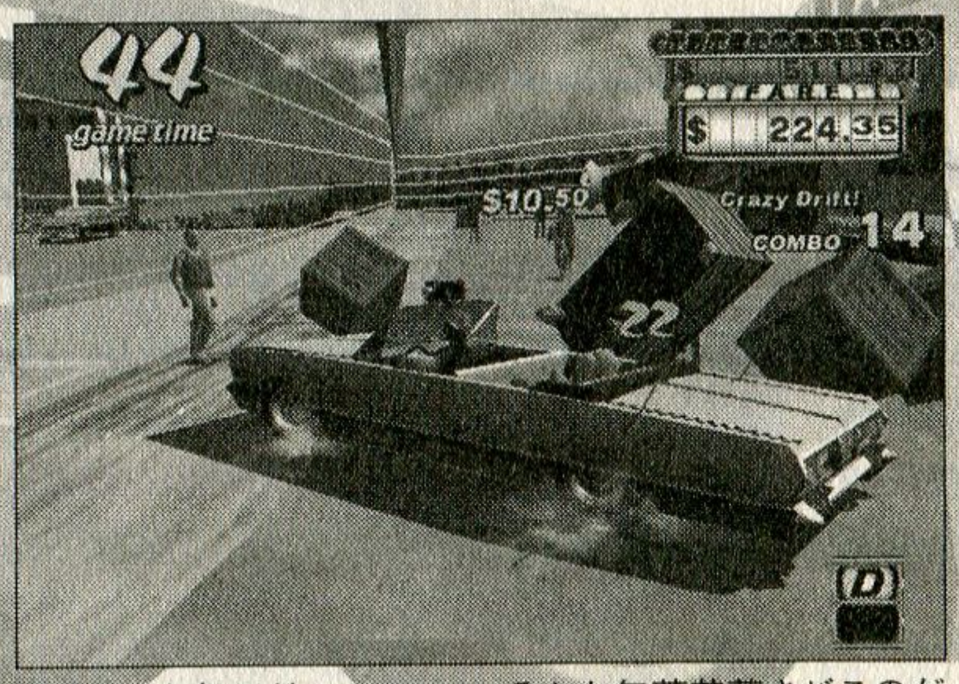
そして入荷日には、そのテンションのままゲーセンを襲撃したのだが、そこにあったのは大型体感筐体ではなく、椅子もついてない小さなアップライト型筐体に収められた『クレイジータクシー』であった。

「なんだよ、『デイトナUSA2』のDX筐体の方が全然豪華じゃねーか！　デカい筐体がぐりぐり動いてなきゃ満足できねえよ！」

と、その時は思ったのだが、実際にプレイしてみたら死ぬほど面白く、見た目だけで判断した己を恥じて納沙布岬から投身自殺したくなった。

客を喜ばせろ！

太陽の光を浴びて輝くフルオープンのイエローキャブ。これぞアメリカ！　自由の国！　路面電車の上を飛び越え、カフェテラスを吹き飛ばし、リーバイスのショーウィンドウに真横から激突!!　道路交通法？　そんなの誰も気にしデタラメな奴ほどかっこいい。そんな無茶苦茶さがこのゲームの魅力だ。



© SEGA ENTERPRISES,LTD,. 1999,2000

ちゃいない。パンクのリズムに乗せて、誰よりも速く、誰よりもデタラメに、誰よりもクレイジーに走る。それで客を大喜びさせて、チップをたんまり積ませた奴が一番偉い。これが『クレイジータクシー』だ。

ゲームシステムは非常にシンプル。街中に散らばる客（$マークがついている）を乗せ、目的地まで送り届ける。そして客を下ろしたらまた客を乗せ…の繰り返しだ。「タクシー」というくらいだから、まあ当たり前といえば当たり前のシステムだ。

では一体どこが「クレイジー」なのかというと…クレイジーな走りに対して、客がチップを弾んでくれるというところだ。運ぶのが速ければチップをくれるのは当然だが、坂道でジャンプしたり、コーナーでドリフトをかましたり、トレーラーのすぐ脇をすり抜けたりすると、お客様は奇声を上げて大喜びという寸法だ。

そうするとプレイヤーは必然的に、従来のレースゲームではあり得なかったような運転スタイルを身につけることになる。気がつくとライン取りやシフトワークのことはすっかり頭から抜け落ち、「全ての交差点をドリフトで抜けるぜ」とか「立体駐車場からショートカットできないか？」とか「なんだ、ビルの上を飛んだ方が速いし面白いじゃないか！」などと、交通道徳を完全に無視したような考えで頭がいっぱいになってしまう。これをクレイジーと言わずして何がクレイジーなのか？

新しいタイプのカーアクションゲーム

鋭い読者の方々ならば、本作が新しいタイプのレースゲームだと、すぐに気がついたことと思う。

従来のレースゲームで、プレイヤーにとって価値のある行為はタイムアタックだった。きっちりと定められたコースの中で、千分の一秒を削っていくという作業は、頂点に近づけば近づくほど自由度がなくなる。理想的な走行ラインを、誰よりも正確に走る。速さの追求とは、言ってみればそれが全てだ（天才レベルになるとまた話は違うが…）。

しかし、本作で重要なのは、速さだけではない。適切なルートを選ぶ選択能力であり、何が起こるかわからない街中での臨機応変な状況判断であり、そして何より、客を喜ばせる走りのための創意工夫…それが重要なのだ。

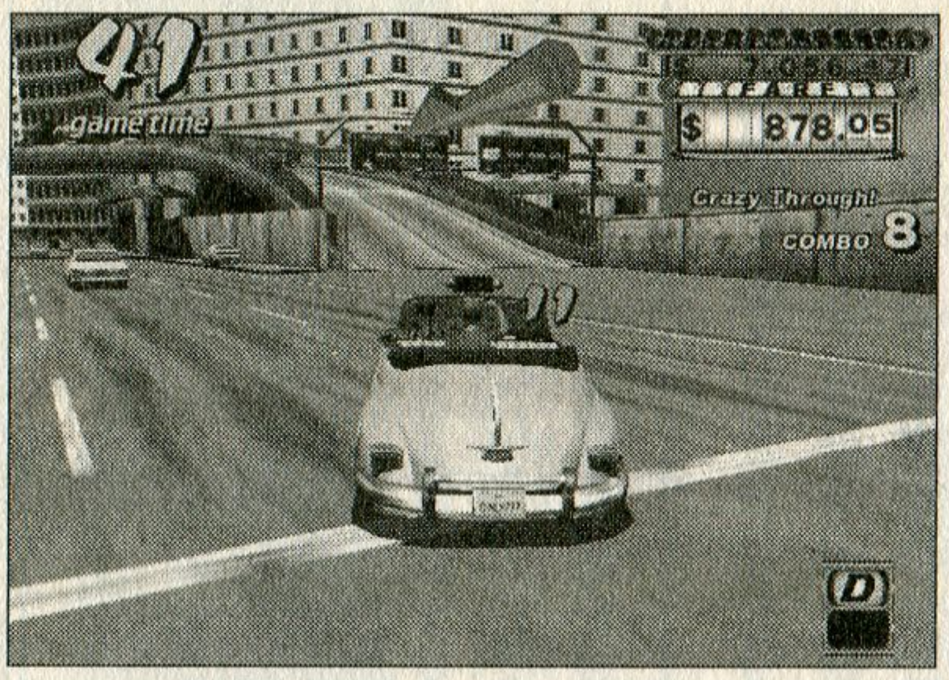
加えて、本作には常にフルスロットル・フルブレーキングの快感がある。抽象的な説明になるが、従来のレースゲームでは美しい「流れ」を作るのが快感だったが、本作では急加速・急停止がリズミカルなテンポを生み出している。タクシーを題材に選んだ時点で新しかったのだが、シフト操作で出せる「クレイジーダッシュ」などの要素が、更にこのテンポの良さを際立たせているのだ。

ま、要するに「今までのとはかなり違うぜ？」ってことだ！

ギアをD（ドライブ）に叩き込むと同時に、アクセルをガツンを踏み込めば、カタパルトに乗せたようにタクシーは加速していく。そして停まる時はフルブレーキング！　電話ボックスに突っ込むと更に素早く停止！　ドリフトしつつ壁にケツをぶつけても可!!　こんなゲーム今までであったか？　たぶんない。

そう、このゲームは分類上はレースゲームだが、正しく表現するなら「カーアクション」なのだ。

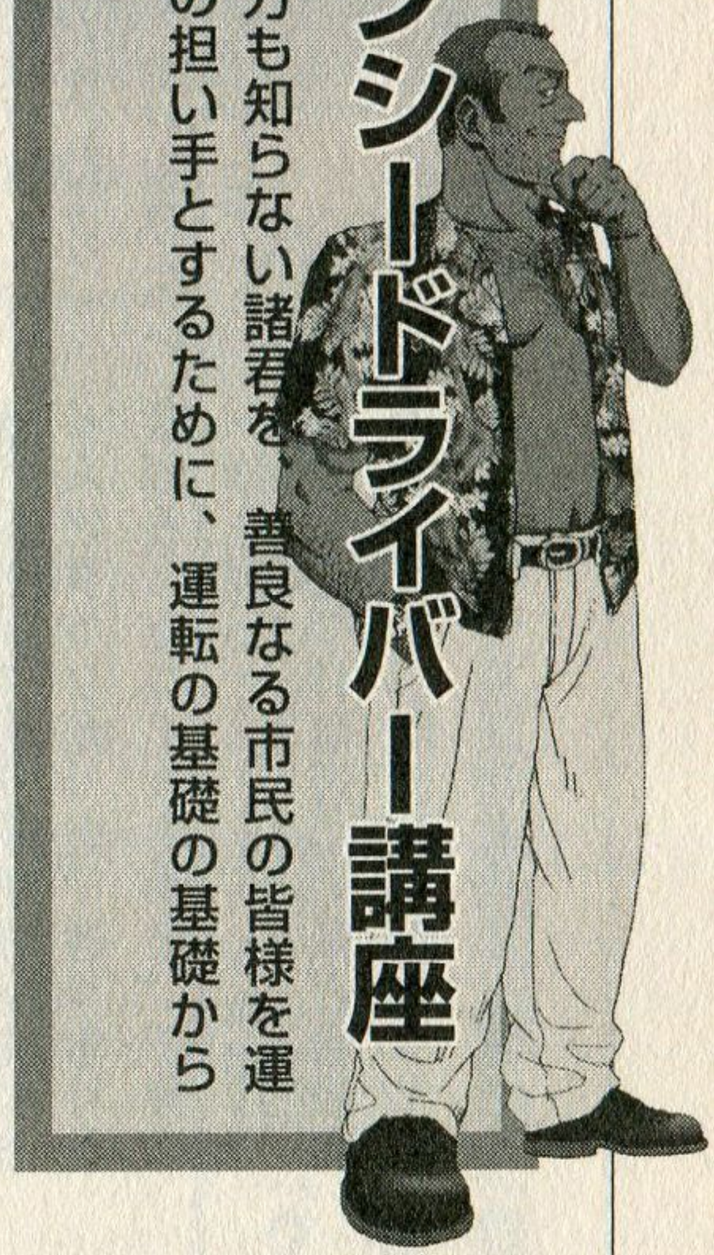
能書きはこれくらいにしておこう。あとは実際にゲーセンで触れるか、DC版を買えばわかること。さあ、早くこっちの世界に来いよ。こっちは自由で楽しいぜ。



どのルートを選ぶかは自由！　DCオリジナルコースでは、特にルート選択に頭を使う。

初級タクシードライバー講座

ハンドルの持ち方も知らない諸君を、善良なる市民の皆様を運ぶ公共交通機関の担い手とするために、運転の基礎の基礎から教えよう！

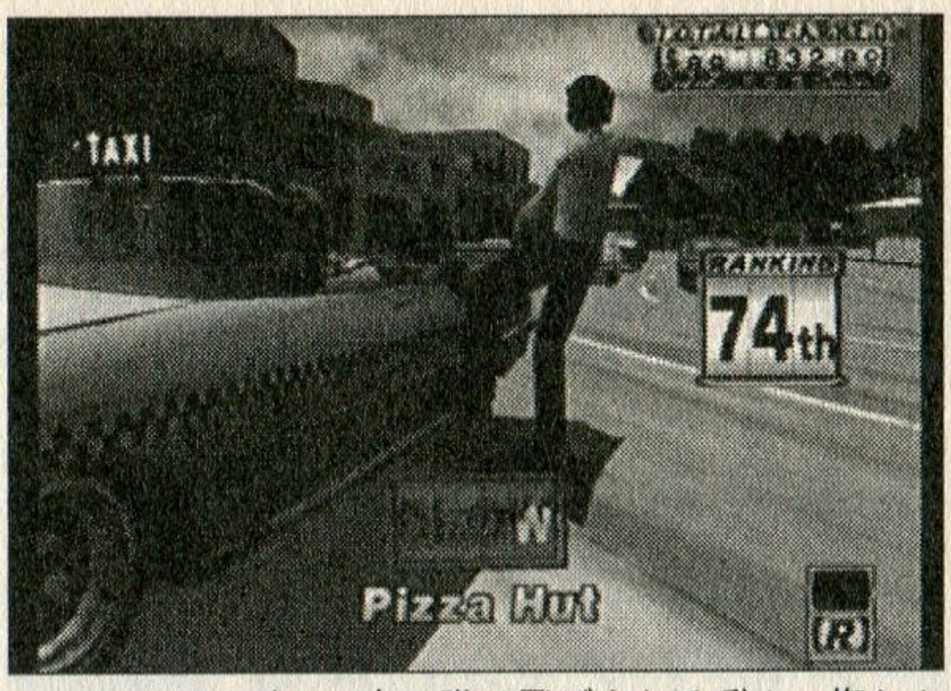


路上は戦場だ！

稲穂も～揺れる恋揺れる～とくればタクシードライバーなわけだが、この世界は読者諸氏が考えるほど牧歌的なものではない。

路上は戦場！　車は戦車！　街中トラップ！　アスファルトには地雷！　…というわけではないのだが、トロい奴は客になじられ、砂をぶっかけられたりタクシーを蹴り飛ばされたりすることはある（これは本当）。

そんなわけで、諸君が立派なタクシードライバーとして人々の賞賛を集められるように、ここで基本を教えよう。



トロいドライバーは客に蹴り飛ばされるぞ！　悔しかったら基礎から学べ。

停まることこそドライバーの真髄

『クレイジータクシー』の基本ルールはこんな感じだ。

街を流す→客を乗せる→目的地へ運ぶ→客を下ろす→運賃をいただく→街を流す…これの繰り返しで、より多くの客を乗せ、より多くお金を稼ぐのが目的だ。

制限時間がなくなるとゲームオーバー。客を乗せると目的地までの距離に応じてタイムが増加し、客を降ろした時にもボーナスでタイムが増える。

要するに、アクセル全開でぶっ飛ばして客を届けりゃOKなんだろ？　と思うかもしれないが、それが素人の浅はかさだ！

ただ速く走ることだけを考えていても、タクシードライバーは勤まらない。本当に大事なのは「停まる」ことだ。

ゲーム内ではタイムがある限り走り続けられるが、タイムが停止するのは「車が完全停止してから客が降りる間」だけ。つまり、客が車に乗り込むまでの間も、停車するまでのブレーキングの間も、ずっとタイムは減り続けているのだ！

ま、どんなに速くても、乗車と降車でモタモタしてる奴は稼げないということだな。

ブレーキングのポイント

車を停める時は、Lボタンを強く押し込んでフルブレーキングするのは当然だが、その時ギアをRにするくせを…（以降、文末まで）

特殊コマンドリスト

『クレイジータクシー』では、ギアチェンジなどの組み合わせで特種な動作ができる。必ずマスターしよう。

名前	コマンド	効果
クレイジーダッシュ	(発進時)D・アクセル	急発進。
クレイジードリフト	ハンドル・R・D	ハンドルを切った方向にドリフト。
クレイジーバックダッシュ	クレイジーダッシュ・R	後方に急発進。
クレイジーバックドリフト	ハンドル・D・R	180度回転してからバック。
クレイジーストップ	クレイジーダッシュ・R・ブレーキ	急停止。
リミッターカット	アクセル離す・R・D・アクセル	限界速度を…。

入れてエンジンブレーキを効かせるのがポイントだ。また、クレイジーストップという技もある（コマンドリスト参照）。

客の乗車〜発進のポイント

客を乗せる際は、客の近くで停車すればいいわけだが、正面から突っ込んで行くと客が脅威のハイジャンプで逃げてしまう（だって轢かれちゃうもんな）。

そして逃げた客がタクシーに乗り込むまで、1〜2秒のロスが発生してしまう。だから、なるべく客の「脇に寄せる」ことを意識して停車しよう。車速を緩めて軽くクレイジーリフトを使うという手もある。

発進時は全力でクレイジーダッシュだ。ただし、前方に壁や柱がある場合は、素直にバックしてから発車しよう。柱に引っかかると、大幅なロスになってしまう。なお、クレイジーダッシュは客を乗せている途中から先行入力できる。

停車〜客の降車のポイント

客を下ろす時は、ブレーキングのポイントに従って止めればいいのだが、それだけでは不充分だ。もし近くに木箱や電話ボックスがあるなら、そこに突っ込んで停まると制動力が増す。

また、壁や柱にぶつけて停めるのも一つの手だが、発車時に引っかかってしまうので、必ずクレイジーリフトを使用して真横からぶつけるようにしたい。この時、あまりに車速が高すぎると、車が壁を擦って傾いたままになってしまうことがある。この状態では客を下ろせないので、当然タイムロスになる。注意が必要だ。

更に停車する際に、周囲の状況を確認して、次の客がいる位置に向かって車を停められるようになれば完璧だ。客を探している間もタイムは減っていくのだから、次の客を探すまでの時間だって1秒でも縮めたい。

細かいことだが、これらのポイントを踏まえればだいぶ制限時間が延びるだろう。客1人あたり平均1秒でも早くできれば、10人乗せたら10秒、20人なら20秒になる。これが素人と玄人の差だ！

コマンド表にあるテクニックや前述のポイントは、CRAZY BOXモードで練習することができるので、体に染み付くまで何度もやろう。

客に逃げられるような停車は厳禁だ。一度乗せれば文句は言われないから、この時くらいは紳士的に。

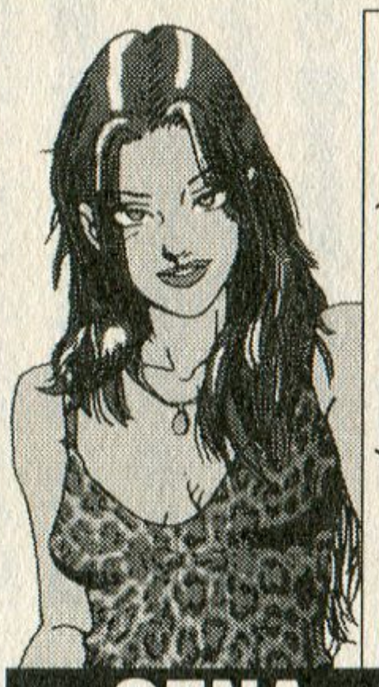
交通法規完全無視！札付き不良ドライバーども

AXEL

栄光の60年代アメ車を駆るパンク小僧。自由奔放でカッコイイことに敏感な彼は、タクシーで縦横無尽に駆け回ることに魅力を感じている。

B.D.Joe

陽気なパフォーマー。見ての通りのヒップホップスタイル。彼は人を楽しませることが好きで、タクシーもそのための表現手段の一つ。



GENA

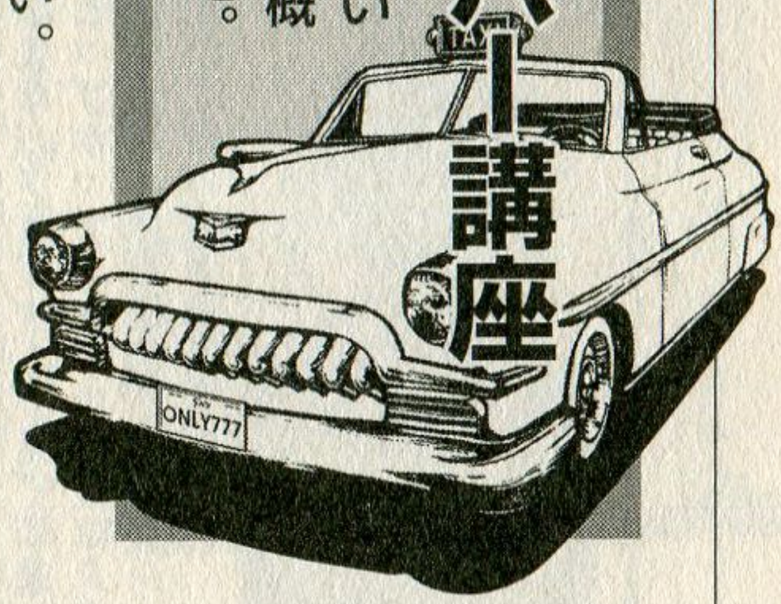
クールな魅力を持つ彼女は、男などよりも車でぶっ飛ばすことに興味を持つ。そんな彼女の車のナンバーは5EXY515(SEXY SISter)。

GUS

このクレイジーなタクシースタイルを最初に始めた男。勝ち気な性格だが、趣味のギャンブルの駆け引きで温和な性格に。AXELの20年後という感じ。

実戦タクシードライバー講座

初級だとか基礎だとか、そんなのどうでもいいから速く走る方法を教えろ！　と、そんな気概を持つ君に教えよう。最速ドライバーへの道を。



マップを頭に叩き込め

ここまできてようやく「速く走る」ことについて教えるわけだが、話は単純だ。「最短ルートを見つけろ」「ぶつからずに走れ」。それだけだ。

え？　本当にそれだけ？　と思うかもしれないが、ほんのそれだけをこなすのが難しいのだ！

本作にはＡＣ版のコースとＤＣオリジナルのコースがある。ＡＣのコースはWORK FOR 10 MINUTESモード（10分間、自由に街中を走れる）で適当に流していれば、すぐに把握できるだろう。多少分岐はあるものの、結局は大きなオーバル（楕円）コースなのだ。だから、ルート選択で迷うことは少ない。

しかし、ＤＣオリジナルコースは複雑な構成なので、少し街を流したくらいでは把握しきれない。

左のページにある、ＤＣオリジナルコースのマップを見てもらいたい。これを見るとわかるが、どの通りも区画整備がなされておらず、どこがどこにつながっているのかほとんど把握できないだろう。

また、普通の道路のほかにも、高速道路や鉄道、地下鉄があり、しかもそれらが全て走行可能なため混乱に拍車をかけている。

それでもマップを頭に叩き込んで、脳内にＧＰＳの埋め込み手術して、人間カーナビとなって最短ルートを辿れ！　と言いたいところだが、人間には限界っちゅーもんがあるわけで…。

限界をプッツと超えよう

…その限界を乗り越えるための、最強の技をお教えしよう。

「リミッターカット」だ。

Ｐ22のコマンドリストにも載せたが、走行中に「アクセルオフ・Ｒ・Ｄ・アクセルオン」と入力することによって、タクシーの最高速を一時的に上げることができるのだ。この技は無茶苦茶すごい！　連続的にリミッターカットを行うことによって、爆発的な加速力と強力なスピードを得ることができる。ボディをぶるぶる振るわせながら猛然とダッシュするその姿は、まさしく公道の悪魔！　ロード・デビル！　地獄のバックファイアでマフラーが溶けちまうぜ!!　…というくらいすごい（なんかよくわからんが）。

が、しかし、それだけマシンの扱いも難しくなる。なんせ普通に曲がろうとしてもリアが滑ってケツを振ってしまう。リミッターカットを連発しながら「ぶつからずに走る」には、相当なテクニックが必要だ。道路の状況をよく見て、使いどころを見極める必要があるだろう。

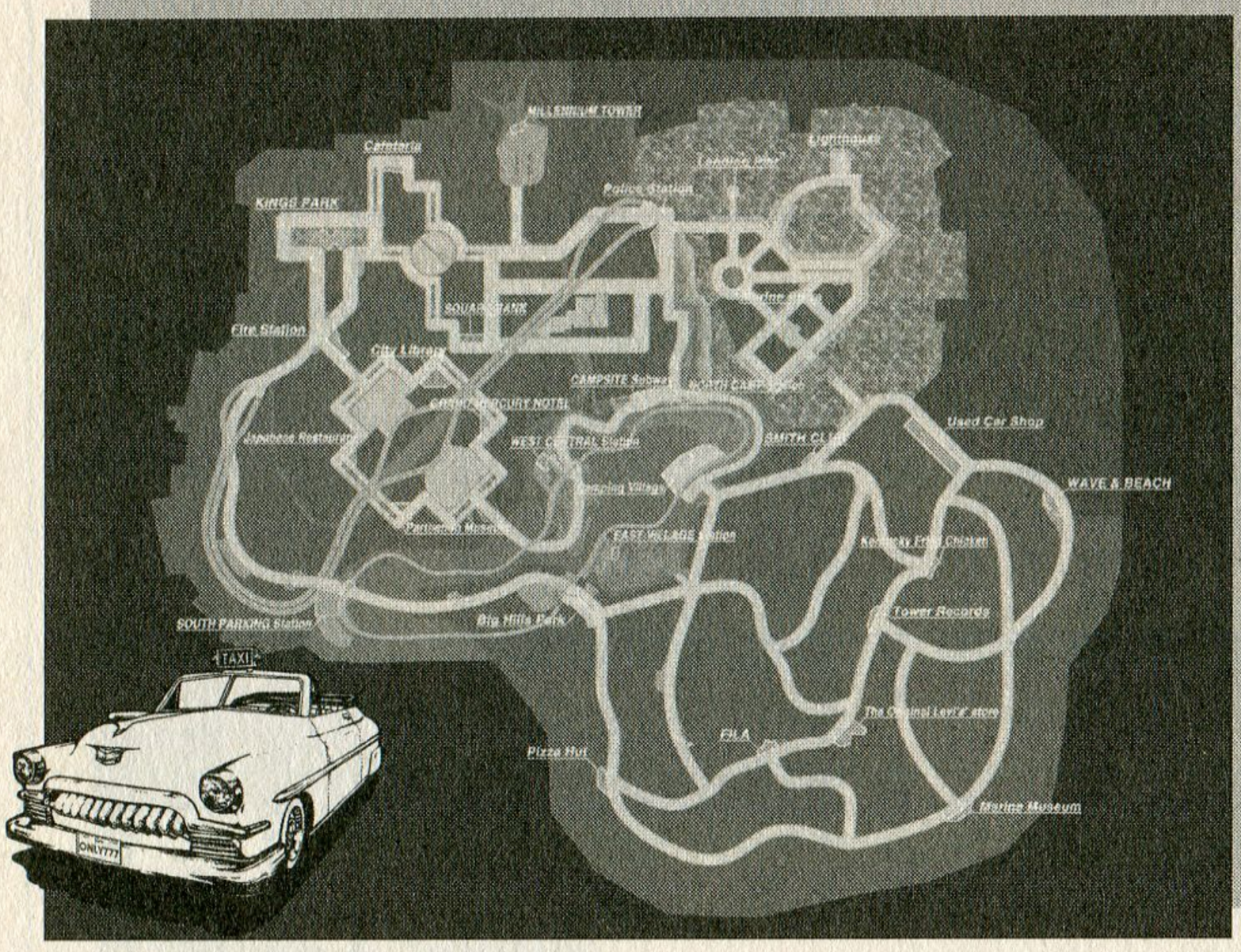
で、これを使うと、最短ルートの取り方が大きく変わってくる。最高速が上がったために、ちょっとした段差でも大きく車体がジャンプしてしまうからだ。すぐにピンと来たかな？　そう、ジャンプで「ビル越え」をするのだ。

跳ね橋、階段、堤防、高速道路の中央分離帯、地下鉄の入り口…それらはすべてジャンプ台だ。「キット、ジャンプだ！」ビヨヨ～ン、

DCコースでは、ジャンプに利用できるものがたくさんある。見逃すな！

これがDCオリジナルコースだ!

ちょっと小さくて見づらいかもしれないが、これがDCオリジナルコースのマップだ。スタート地点は右下の部分になる。観覧車や看板の大きな店（タワーレコードなどわかりやすいもの）をランドマークにして、なんとか道のつながりを憶えよう。逆に、鉄道の駅や地下鉄の入口、高速道路のランプなどはマップ内に2ヶ所ずつあるので混乱しやすい。



という感じで空を飛べば、大幅にショートカットすることができる。

ある程度、目立つ建物をランドマークとして憶えておいてから、この技を積極的に利用していけば、DCオリジナルコースでも縦横無尽に走り回ることができるだろう。

徹底的に稼げ！客はどこにでもいる

基礎を身につけ、リミッターカットをマスターしたならば、あとはただひたすら稼ごう。

お金を稼ぐためには、ただ走るだけではなく、積極的に客を喜ばせるパフォーマンスを行わなければならない。おなじみのクレイジードリフト、坂道などでジャンプ（クレイジージャンプ）、走っている一般車両をぎりぎりですり抜ける（クレイジースルー）といった行為を行うと、客がチップをくれる。一般車両と激突せずに連続してチップを出せば、コンボになってチップのレートが上がり、更にお金を稼げる。

これをより多く行うためには、やはりマップをよく把握しておかなければならない。何度も走って、ドリフト・ジャンプできそうなポイントを確かめておこう。これは「速さ」にもつながることなので、入念に街を調べておくべきだ。

客はそれぞれ色分けされており、緑が遠距離、黄色が中間、赤が近距離の客となっている。

遠距離の客の方がチップを稼げるが、客を下ろすごとにタイムボーナスが入るため、制限時間が迫っている時は近距離の客を中心に乗せていくといい。

稼ぎが2万ドルを越える頃になると、だんだん街から客が少なくなっていってしまう。こうなると客を発見できず、かなりタイムロスしてしまう。

そんな時は…思い切って海にでも飛び込め！　海の中だろうとビルの上だろうと、どこにでも客はいるのだ。ACコースでもDCコースでも意外なところに客が潜んでいるので、それを事前に把握しておけば、いざという時に役立つだろう…それにしても、この世界ではドライバーだけじゃなく、客までクレイジーなのか？

…この人は海の中でタクシーを拾えるとでも思っているのだろうか？

Text by 原田勝彦（編集部）

「京」の雅が乙女を癒す！ 新感覚恋愛アドベンチャー

遙かなる時空の中で（とき）

機種：PS　メーカー：コーエー　ジャンル：ADV
発売日：2000・4・6　価格：6800円

ここに注目　美形キャラとの恋愛の要素をウリにしてきたコーエーブランドのネオロマンスゲーム、待望のニューラインナップ！

明るく元気な女子高生が、ある日突然「京」と呼ばれる異世界に召還された…？　選ばれしヒロインたる貴女の役割は、魅力的な八人の従者と共に、「鬼の一族」のたくらみをうち砕くこと！　雅で怪しい「京」を舞台にした、乙女心（煩悩力）炸裂のアドベンチャーワールドが、今、貴女のお手元に。

「一日一時間ドリームしたい」、婦女子の願望をかなえます

な〜んか最近良いことがないよなあ、と感じている貴女。

一日に一時間でもいいから、夢見るようなひとときを過ごしてから眠りにつきたいなあ、と思っている貴女。

お待たせいたしました。

この『遙かなる時空の中で』こそ、まさにそんな貴女のために存在しているような作品なんでありますよ。

うら若き乙女の欲求不満を解消してくれそうに見えて、じつは欲求不満をかきたてているだけだったりする女性誌を捨て、このソフトを買っておうちに帰ろう。そうして準備万端、マイ・プレステを起動させるのだ！

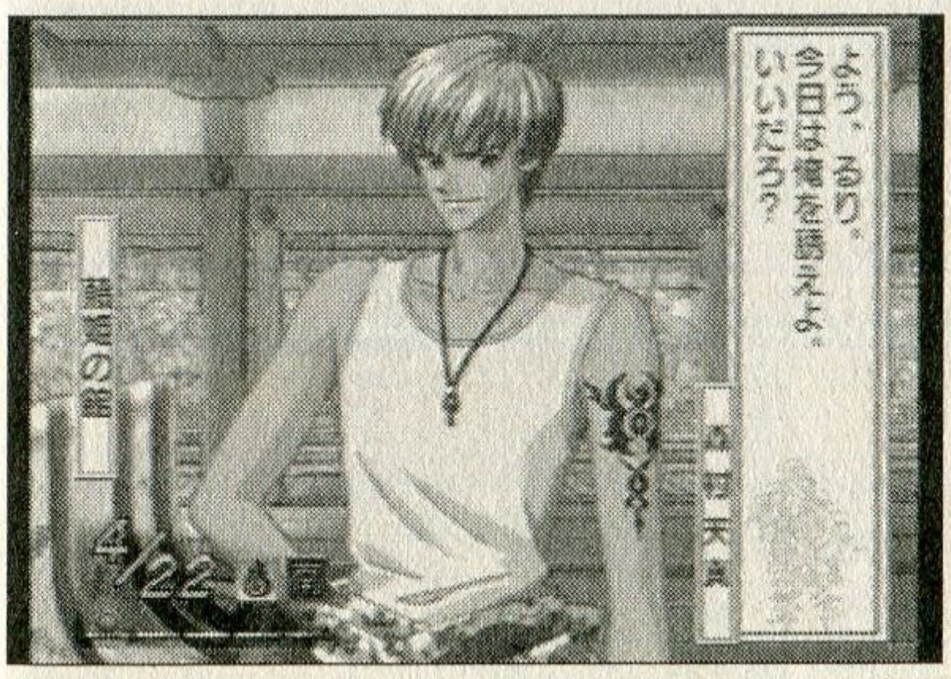
おなじみのコーエーロゴの後に画面を舞い踊る桜の花びらが、相変わらず何気なくツボをつきまくる美形キャラクターの乱舞が、日々の喧噪に揉まれて疲れ果てた女性ゲーマーの魂を、静かにたおやかに癒してくれるに違いない。

勉強に仕事に家事育児に、毎日頑張って生きているんだし。たまにはこんなご褒美を自分にあげるのも良いよね〜、という気分にさせてくれる、この『遙かなる時空の中で』。

一連の『アンジェリーク』シリーズとの違いやシステム面での特色などについても、後のページで詳しく説明していきますぞ。

『アンジェリーク』を抜きにしては語れない！

そもそも過去のゲーム業界において「女性向け」のカテゴリーに加えられていたものといえば、「キ



現実だったら確実に歯の浮くような台詞も、ゲームの中でなら…。

イラスト／水野十子　©白泉社　©2000　KOEI Co., Ltd

ステムからは、『アンジェリーク』の開発スタッフの、真摯な努力と工夫の姿勢をうかがい知ることができる。

第一印象は、「平安ジェリーク」。しかして、その実体は…？

冒頭の一文では大見得をきったものの、実はこの私も本作の広告を最初に見た時は、

「ぬ、アンジェリークの平安時代版か…」

程度の感触しか覚えなかった口である。もっとも、時は平成、世紀末。京都の闇を照らした天才陰陽師・安倍晴明人気が盛り上がっている背景もあって、なかなかにツボをついた設定ではあるな～とは感じていた。ネットサーフィン中に、「平安ジェリーク」なる表現に行き当たれば、

「なるほど、言い得て妙」

と感心もしていた。ただ「京」という平安京に酷似した世界の魅力や味わいと、『アンジェリーク』的ネオロマンスゲームの楽しさを、どんな風に組み合わせて料理するつもりなのかな？　という不安を覚えていたのも事実だ。ソフトの取扱説明書を初めて読んだときも、「方忌みとか物忌みとかお香とか、なんとなく面倒くさそう～」などと思ったりしたし…。

しかし、実際にプレイを始めてみれば、そうした不安は杞憂に過ぎなかったことがわかった。

ゲームの中では「京」と呼ばれているので、体裁上『遙かなる時空の中で』の舞台は平安京というわけではないが、そのテイストや地名、時代背景や習慣などは、そのまんま。

ルビー・パーティーが送り出すネオロマンスゲームは、乙女心に直球ストレート！

学生時代に「源氏物語」や「枕草子」などの文学作品に親しみ、平安時代の趣に憧れたことのある婦女子ならずとも、「日本の文化が最も成熟していた時代」

とも言われる平安の雰囲気に触れられること自体が楽しいものだし、ゲームシステムは明解だし、何にも増して、今宵も愛しの殿方へ恋文をしたため、かの人の好みの香に包まれて眠るせつなさよ…。

毎度のことながらルビーのゲームには「忘れかけていた乙女心」とかいうやつを刺激されてしまったりして、ほんとにもう困っちゃう！　であることよ（詠嘆）。

制作者コメント

今度は和風で！

『遙かなる時空の中で』制作者　ルビー・パーティー　**T氏**

初めに「ネオロマンスゲームの第２弾を作ろう」というお話をいただいたときの気持ちは、正直に言うと次のようなものでした。

「アンジェに続くゲーム？どうしたらいいんだろう…」

とりあえずどんなゲームにしようかと、何度もブレインストーミング。最初は何にも考えないで、「こんなのとかあんなのとか」といろいろ言って、チームだけでなく社内の女性に意見を聞きまわったのを覚えています。

そんな中、「アンジェが西洋風だから、今度は和風はどうだろう」ということになり、正式に『遙か』がスタートしました。アドベンチャー形式にしたくて、でもそれ以外の楽しみももりこみたくて、わあわあやっているうちに、いろんな方々のお力をいただいて、今の形になりました。

ネオロマンスゲームの名にふさわしいゲームになっているでしょうか。私たちは、今でもまだどきどきし続けています。ぜひ、感想をお聞かせください。

「遙かなる時空の中で」基本のキ

「遙かなる時空の中で」の世界観とは…？

ここではタイトルどおり、プレイする際の基本中の基本を紹介していきたい。

元宮あかね（名前変更可・誕生日は自由に入力可）。鬼の一族の長アクラムによって召還された龍神の神子で、ごく普通の女子高生。星の一族の末裔藤姫と、龍神の神子を守る使命を帯びた八人の男たちの一人。

藤姫の館

友人の森村天真、流山詩紋と共に「京」に召還されてしまったあかねが、初めてコトの次第を知る所。その後の行動、情報、攻略などの拠点となる。

藤姫

星の一族の末裔で、幼い身でありながら、あかねや八葉を励まし、助けてくれる気丈な女の子。

鬼の一族

アクラムを長とする一族だが、迫害によってか数も減り、今では四人を残すのみ。見た目が異なるからと差別を受けたため、「京」の人々を憎んでいる。一口で言うと「外人ぽい」（下図参照）。

「八葉」によって、アクラムの魔の手から救い出され、「龍神の神子の力を使い、京を支配しようとするアクラムら鬼の一族と戦って、京に平和を取り戻す」という自らの役割に目覚めていく。

美形です。今回は（?）ライバルもいないし、のんびり攻略できるってもんです。

恋も役割も成就させる…。我らのヒロインは、いつだって握力の強い女！

『アンジェリーク』シリーズを一度でもプレイしたことのある人にはおなじみだが、ネオロマンスゲームのヒロインには、大きく分けて二つ、やるべきことがある。それはすなわち「恋」と「ヒロインに課せられた役割」とである。本作で言うなら「八葉との恋」と「アクラムに対抗するためのいろいろ」が、その二つに当たる。「八葉との恋」は「八葉が失った心のかけらを取り戻す」「想う心、信じる心の数値を上げる」ことによって成就するし、アクラムに対抗する手段には、奪われた四神のお札を順番に取り戻すという地道な作業が挙げられる。

しかしネオロマンスゲームのヒロインたるもの、恋も仕事も成就させないで何とする！　左頁のアドバイスを参考に、是非ともスーパーなヒロインを目指してほしい。

ナイスミドルのイクティダール、へそ出しダイナマイツのシリン。もう一人、TMRっぽいセフルがいる。

「鬼の一族」を束ねる長、アクラムの、真の狙いとは…？

攻略虎の巻、その一

カタブツ優等生神子への道！

とにかくストーリーをさくさく進めてエンディングを見たい！　という多忙かつストイックな貴女に

こまめな情報チェックとセーブ&ロードが明暗を分ける！

てっとり早く「八葉」とのラブラブエンディングを見たい、あるいは、ラブラブじゃなくていいからとにかく最短でゲームクリアしたい、という貴女には、効率の良い優等生プレイがおすすめ。優等生プレイのコツは、

・台詞に選択肢が生じた時は内容と結果をメモ、「想う心」「信じる心」共に最良の選択ができるまで、ロードを繰り返す。

・翌日に同行する「八葉」の選択にロスがでないよう、寝る前には「暦」で方忌みの方角、「情報」でお目当ての「八葉」の好みや現在の「想う心」「信じる心」のレベルを必ず確認。

・四神のお札さがしイベント、四神奪回イベントでは、最初のヒントが出るまでセーブしないで時間を進め、ヒントが出た段階で場所や情報をメモ。直前のセーブデータをロードしてやり直す。手間がかかるようでも、日数のロスが出ない分、何倍もお得。

・力の異現化（アイテムゲットの神経衰弱ゲーム）では、その土地の属性と同じ属性を持ち、なおかつラブラブお目当ての「八葉」を一人だけ連れていくのがお約束。直前にセーブして、パーフェクトでめくれるまでなんべんでもやり直せば、「想う心」「信じる心」の上がり方に格段の差が…。

などなど。これらの注意事項を守るだけで、「各八葉の想う心、信じる心」はかなり稼げる。ラブラブエンディングを目指したければ、「心のかけら」を探すため、各「八葉」をそれぞれの好きな場所に積極的に連れ出す、一緒に行動する前日には好みのお香を焚きしめて眠る、といった行動を付け加えるといい。

日数に余裕がある時は外出を控えて「藤姫と話す」のも良い選択。

攻略虎の巻、その二

ラブラブお色気神子への道！

当然、全キャラ制覇。七股八股プレイは当たり前、という意気込みで臨む熱い貴女に

「もてなしアイテム」の有効活用が、八葉との恋の行方を大きく左右する！

基本的な注意点は「カタブツ優等生神子」モードと同じだが、本気でタイムロスなく七股八股を目指したい場合、意外に有効なのが「もてなしアイテム」。物忌みの日の前日、物忌みに呼び出す「八葉」の好みの紙で書いた文に好みの花を添えて言付ければ、効果は絶大だ。むろん、好みのお香も忘れずに焚きしめておきたい。

ちなみに、力の異現化をしにいった土地で、紙、花、お香などのアイテムをゲットする際、好みのアイテムが入手できた場合に限って、各「八葉」が特別にコメントを述べてくれるが、同時に「想う心」もアップするため、この機会を利用しない手はない。取りもらしをなくすためには、

一、ともかくすべての「八葉」と共にすべての土地を訪れる。

二、すべての組み合わせで、力の異現化をパーフェクト。

三、その結果、好みのアイテムがゲットできる土地と「八葉」の組み合わせをメモ。リロードして、その土地と同じ属性の「八葉」を連れ、再度パーフェクトを狙う。

という厄介な手順を踏まなければならない。ストーリーイベント、恋愛イベントにからむ複雑な条件をクリアするためにも、こまめなメモとリプレイは絶対不可欠だ。

ちなみに恋愛イベントには「通常恋愛」「急展開恋愛」の二モードがあり、「急展開」の場合は、「心のかけら」をすべてゲットしていなくても、後半の選択肢いかんで「八葉」との恋が急激に進展する。これは七股八股プレイを目指す神子にとっては願ってもないこと。そうして首尾良く「八葉」との恋愛イベントを成功させれば、記念のスチルがゲットできる。ゲームクリア後のお楽しみのためにも、がんばって攻略しよう。

「八葉」キャラクター紹介

恋愛シミュレーションの醍醐味は、やはり個々のキャラクターの魅力にあり！　『アンジェリーク』の守護聖様も良かったけれど、今回の「八葉」もなかなかどーして。貴女の想い人は、果たしてどのお方!?（独断と偏見によるレビューなので、そこのところヨロシク）

こんな「忠犬」になら、噛まれてもいい～

天の青龍　二十五歳／三木眞一郎（声）

源 頼久

源の姓からもわかるように、根っからの武人気質。カタブツ、クソ真面目が第一印象だったけれど、そんな彼がふとした瞬間に見せた照れたような表情に、あえなくやられてしまいました。あくまでも主従の一線を越えようとしない意志の強さが、むしろ乙女の突撃魂をかきたてます。どんなにこずるい手を使ってでも、あたしの魅力の前にトチ狂わせてやるわ～と萌えさせる罪なオトコ。

一見、粗暴。実はすっごく、妹思い…

地の青龍　十七歳／関智一（声）

森村天真

友人であるあかねや詩紋に対しても、自分の本当の苦しみや葛藤は見せようとしない…、少し頑ななまでに、自分自身に厳しい男の子。行方不明になった妹のことで自分を責めていて、その呵責の大きさが、他人への過剰な攻撃姿勢を作り出しているみたい。スネに傷持つ素直じゃない男の子がわりと好み、という人にはたまらないかも。青龍シナリオで頼久と友情を育む所は、個人的にツボ。

勝ち気な少年の面影に、激しい憎悪を隠して

天の朱雀　十五歳／高橋直純（声）

イノリ

見るからに扱いにくそうで、うかつに触るとヤケドしてしまうかも…。そんな気持ちにさせられる所は、『アンジェリーク』のゼフェルを彷彿とさせる。ピチピチしていて生きが良くて、たやすくは捕まえられないって、そういう感じの子。たった一人の家族であるお姉さんを大切に思うあまり、その道ならぬ恋に反発して、何かにつけてカッカするイノリくん。若干、カルシウムが不足気味か。

母性本能くすぐる、いじめられっ子

地の朱雀　十四歳／宮田幸季（声）

流山詩紋

女の子人気より、むしろ男の子人気の方が高そうな詩紋。生まれながら金髪碧眼だったおかげで、小さい頃からいじめられっ子だった…、ていう設定もかなりしょっぱい。でも、辛い過去を乗り越えたからこそ他人の痛みを理解できるようになるってあるよね。詩紋くんは、あかねを「ちゃん」付けで呼んでくれる唯一の「八葉」。見違えるほど美麗な男に成長するのを期待して青田買い、という手も。

自分の弱さと戦う、強い意志ある姿勢が素敵

藤原鷹道

天の白虎　十九歳／中原茂（声）

線が細くて知的で生真面目で眼鏡。まさにナイゲー編集部某嬢の萌えポイントをつきまくるキャラ。真面目もここまで来ると一つの芸というか、その不器用さの一つ一つがいとおしい。「本当の強さ」って、自分自身の弱さを認めることができた時初めて、身に付く気がする。でも「本当に守るべきもの」がなかったら、どんなに強くても意味がないんだよね、てことを教えてくれた鷹道さん。ラブ。

大人の余裕と色気で、数多の乙女をノックアウト

橘　友雅

地の白虎　三十一歳／井上和彦（声）

真っ先に特筆すべきは「三十一歳」という年齢設定ではないでしょうか。業界の慣習的に考えれば（？）二十六、七歳のところを、あえて三十一歳としたあたりに、ルビー・パーティーの成熟加減が感じられます。三十路なのに美麗、三十路なのに頬を赤らめるグラフィックスがあったりする友雅さんは、本作における「歯の浮く台詞」担当者の感もあり。音声はヘッドホンで、大音量でどうぞ。

八葉中、最も「世話の焼ける男」

永泉

天の玄武　十七歳／保志総一朗（声）

前向きで明るめの反応さえしていけばソツなく「想う心」がアップする詩紋と較べても、格段に扱いにくい永泉さんは、ちょっと「叱ってほしい系」入ってます。この手のタイプって、表面的な同情とか励ましとか、かえって逆効果なんだよね。そうかといって突き放し過ぎても傷つくし。その上、ナイーブに見えても意外に芯が強くて、本人へコんでない、ということも多々。心の広い貴女に。

朴念仁の仮面の下に隠された、弾ける情熱

安倍泰明

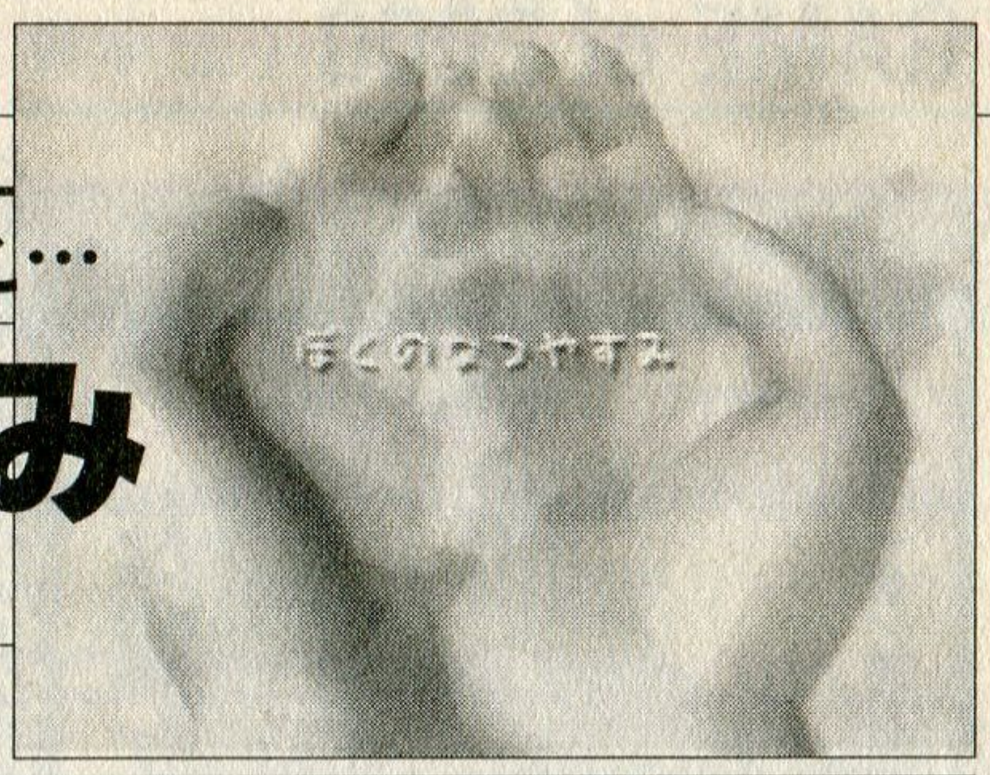
地の玄武　二十一歳／石田彰（声）

岡野玲子氏描くところの安倍晴明様で平安時代の闇とか陰陽とかに転んだ婦女子にしてみれば、彼を狙わないでどーするか？　くらいのものはあるでしょう。意外にあっさり微笑んでくれたりするので拍子抜けかと思いきや、本当に心を開いてもらうには時間が必要です。その出自はお師匠の晴明様同様ナゾめいてますが、まじないを施したお顔の下には、人並み以上の熱情が隠されてる模様。

Text by 田口千鶴（フリーライター）

こんな子供時代があったらいいねえ…

ぼくのなつやすみ



機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：ADV
発売日：2000・6・22　価格：5800円

ここに注目　朴訥と喋るダンカンのナレーションが実に良い味だしてます。本当に隅々まで、郷愁を誘う要素満載のゲームですなあ。

一目見て「懐かしい」と思わせる風景、ゆっくりと流れる時間を感じさせる虫の音、そして響きわたるクラリネットの寂しげな音色…。日本人なら誰もが郷愁を持って感じてしまう、幼き日の夏の思い出を追体験させてくれるゲームだ。

いかにもソニー、な良作

ソニー曰く、「わすれたもの思い出しゲーム」、である。

大人になって忘れてしまった子供の頃の気持ち。都会の生活で失ってしまった自然の空気。そんなものを体験させてくれるゲームなのである。ある人にとっては自分の過去を思い出させ、またある人にとってはこんなのんびりした生活も良いなあと思わせる。日本人なら誰もが心に持っている「ふるさと」を描いた、ノスタルジックな気分にさせてくれるゲームであることは変わりない。展開される物語も、まあ予想内のものだった。ただ、そのために構成されている要素が、どれも本当に良く出来ているのだ。

絶妙のカメラアングルで描かれる月夜野の風景（カコミ参照）、時間の流れを自然に感じることができる虫の音（朝・昼・夜だけでなく、やがて訪れる秋を感じさせてくれる）、自然の営みを感じさせてくれるイベントや、それと無理なく付合

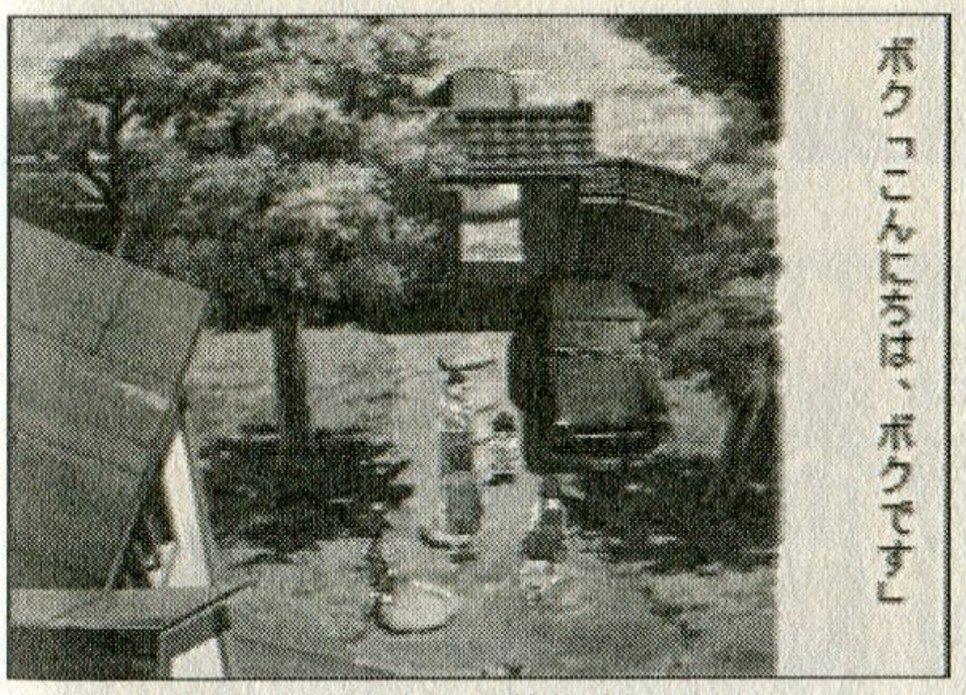
だから発売日、筆者はこのゲームを購入することはなかった。最近のソニーのゲームがイマイチなものが多いのもあって、きっとゲーム的には良くないだろう、という思いこみもあった。たまたま、本当に偶然に友人がこのゲームを買わなかったら、おそらく、そのままこのゲームのことは忘れていたと思う。

そして、友人からソフトを借りたその二時間後、私はSCE本社に向かって土下座していたのだった。ごめんなさい。

一つのテーマを徹底して作りこむ

てことは予想とは全然違ったゲーム内容だったのか？　と言えば、決してそうではなく、やはりノスタルジックな気分にさせてくれるゲームであることは変わりない。展開される物語も、まあ予想内のものだった。ただ、そのために構成されている要素が、どれも本当に良く出来ているのだ。

絶妙のカメラアングルで描かれる月夜野の風景（カコミ参照）、時間の流れを自然に感じることができる虫の音（朝・昼・夜だけでなく、やがて訪れる秋を感じさせてくれる）、自然の営みを感じさせてくれるイベントや、それと無理なく付合



お世話になる空野家の人々に挨拶するボクくん。さて、どんな夏休みになるでしょうか？

© Sony Computer Entertainment Inc.

っている生活の描写…。

こういったシーン、イベントの一つ一つが実にうまい。

勿論、筆者自身が田舎から都会に出てきて10年近く経って最近は仕事も忙しくってストレス溜まりがちで1人暮しなもんだから栄養ドリンクとお友だちな不健康極まりない生活をしているためこういったシチュエーションに強く反応してしまう…、というのもある。元々、このゲームはそういった人達に向けて作られたところがあるらしいが、まあ正直、「反則でしょ」と言いたくなるくらい、琴線触れまくりであった。

1975年の夏という時代設定からして、ターゲット層は30代のサラリーマン（男性）といったところか。特に筆者みたいに田舎がある人にとっては、必ずや感動させるものが存在する、そんなゲームなのだ（…そういえば、この年代をターゲット層にしたゲームって、ボードゲーム系以外では「ぼくなつ」が始めてかも）。

しかし、だからと言って、それ以外の人が楽しめないかと言えば、そんなことはない。

子供の頃の、一日が長く感じられた、一日中遊び続けたあの頃の日々を、このゲームではきっちりと体感させてくれる。

そしてそれは、昆虫採集、凧上げ、魚釣り、虫相撲…といった、いかにも子供らしい遊びができる、ということだけではない。朝から夕方まで好きな時間に好きな場所に自由に移動できるというシステムが、そのことを強く感じさせてくれるのだ。

このゲームは強制イベントがほとんどなく、適当に過ごしていても問題なくクリアできる。このためゲームの進め方次第では途中、明確な目標がない時があったりする。ゲーム的には不親切とも言えるかもしれないが、「ぼくなつ」の場合はこれが正解だと思う。

ゲーム中、お昼過ぎに夕食の時間まで何をしていようかと考えたとき、何もすることがないとその時間の長さに呆然としてしまったりする。

しかし、そこでふと思う。大人になってサラリーマンになった今、昼から夕食までなんてちょっと仕事したらあっという間だ。朝から夜まで働いて、家に帰ったらほとんど寝るだけ。こんな生活していると、気がつけばもう季節が変わっているのか、と思うことも多い。大人になって忘れてしまった、しかし、子供の頃は確かに感じていた時間の長さを体験させてくれるのだ。

そして、思い出す。子供の頃は自

絶妙なカメラワーク

このゲームのフィールドは『バイオハザード』等と同じ、一画面ごとにカメラアングルを変えるという構成になっているのだが、このどれもが郷愁を誘う、ナイスアングルばかり。

遠くに鉄塔を見つつ川のそばを走り抜ける。

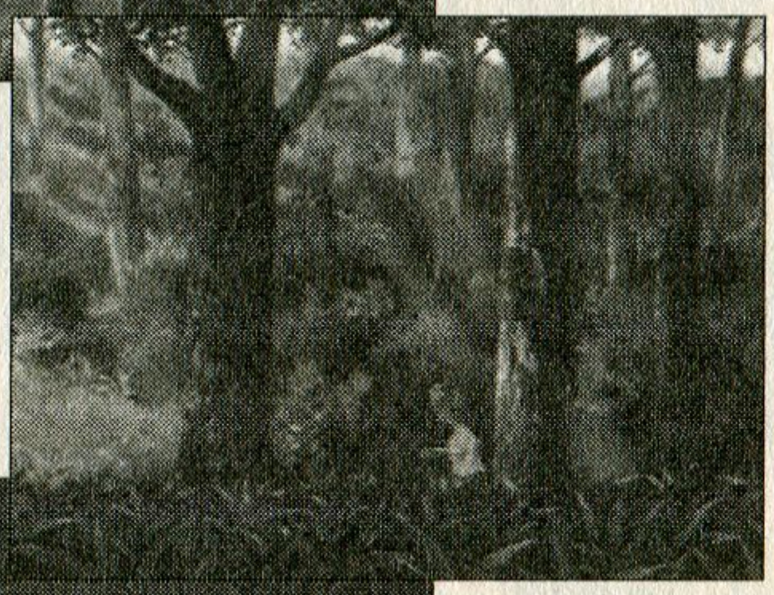
ボクの背丈よりも高い、一面のヒマワリ畑。

通り抜ける風の心地よさを感じる縁側。

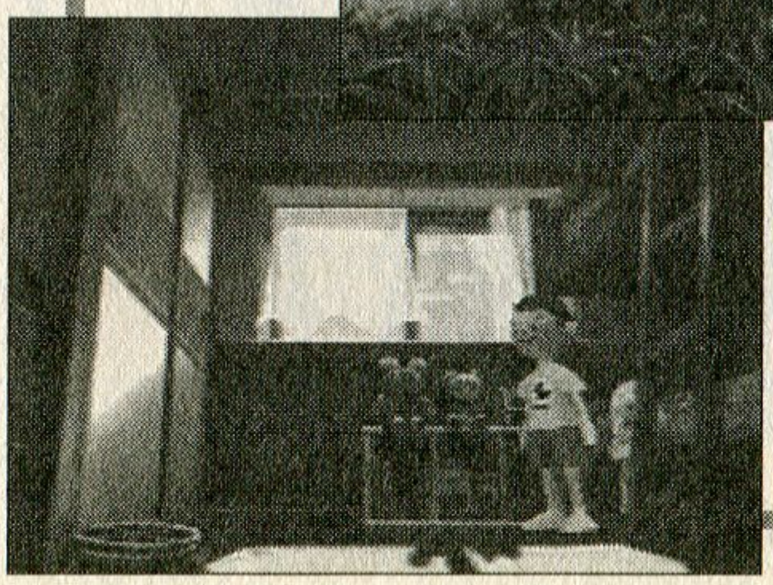
そのどれもが、懐かしい琴線に触れる、絶妙なシーンばかりだ。

恐怖感を煽るためのシステムを巧みにアレンジした画面構成は、ゲームのテーマを見事に表現した大事な要素といえるだろう。

夕焼けの空、道端に咲くひまわりの花を見つつ、木で作られた小さな橋を渡る。遠くに聞こえるヒグラシの鳴声が心に響きます。



林の中。かすかに覗く太陽の光が、かえって林の中の涼しさを感じさせる。



家の中のカメラアングルも見事。都会にはない田舎の家の、風通しの良さが伝わってくる。

分で考えて、とにかく色んなことをして遊んでいた。虫を捕まえるのがうまくなるのがうれしかった。大きな魚を釣って自慢していた。新しい場所にいけるようになるのがうれしかった。友だちと秘密を共有するのがうれしかった…。

自分が、少しずつ成長している感覚。あの頃は感じなかったが、今になってみるとあらためて子供時代の成長する喜びを感じる。

まさしく、「忘れたもの」を思い出させてくれるゲームなのだ。

数多くの出来事が待っている夏休み

このゲームの主人公「ボク」は、夏休みの間、母親が臨月を迎えて家事ができないため、北関東に住んでいる父親の妹夫婦に預けられることになる。そこはまさに田舎、そのもの。山、川、森、池と、どこを向いても自然満載。都会からやってきたボクにとっては、何もかもが新鮮だ。そこではいったいどんな「なつやすみ」が待っているのだろうか…というのが、オープニング。

月夜野を舞台に昆虫採集や凧上げをしたり、様々なイベントを経験して「夏休みを満喫する」のがこのゲームの目的だ。なんとも漠然とした目的だが、ゲームオーバーになることは絶対ないので、とにかく色んなことにチャレンジしていこう。良い想い出を作るには、それなりに努力しないといけないものだしね、実際。

さて、昆虫採集などはルールが明確なのですぐにやり方がわかると思うが、問題なのはそれぞれのキャラクターたち(次ページ参照)とのイベント。簡単に体験できるも

ぜひとも見ておきたいホタルのイベント。こんな幻想的なシーンは、今となってはほとんど見れないのでは?

ボクの夏休みを支えてくれるやさしい人たち

おばちゃん

ボクの父親の妹で、空野家の専業主婦。朝早くから洗濯・食事の準備をして、昼間はしらべの面倒をみたり畑仕事を手伝ったりと、とっても働き者な人。しかも明るくって料理上手。外で洗濯物を干している姿が実に生き生きとしていて、こんなかあちゃんがいたらなあ、と思います。それだけにエンディング間際のイベントが…泣けるぜ。

おじさん

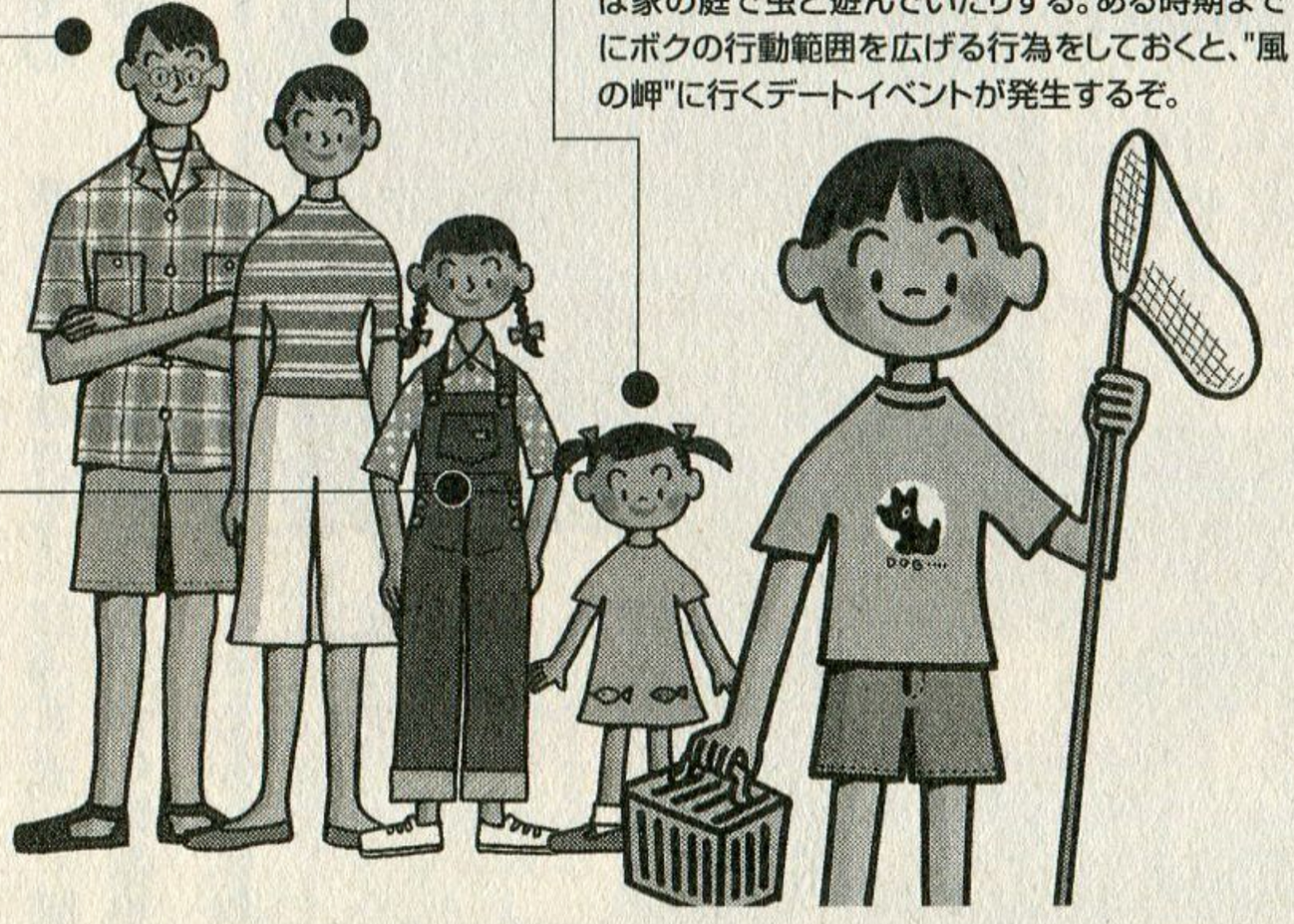
ボクがお世話になる空野家のおとうさん。陶芸家という職業柄?手先が器用で、ボクに色んなものを作ってくれるし、昆虫採集セットなどをくれたりと、ボクの夏休みを充実させるために様々なものを提供してくれるのだ。ボクが夕食の時間になっても遊んでいると迎えに来てくれるんだけど、どれだけ遠くで遊んでいてもやってくるのはちょっと驚く(笑)。

もえねえちゃん

空野家の長女で中学3年生。思春期の女の子らしく、恋に勉強に悩む日々。「勉強なんて何の意味もないじゃん」と、中盤で発生するイベントはかなり共感できるかと。夜には縁側でクラリネットを奏でていたりポエムチックなことを語ったりしてちょっと変な娘だなあと思いつつも、慣れるとその純粋さがうれしくなってきます。

しらべ

空野家の次女で、ボクより一つ年下の女の子。ボクに対して先輩ぶった態度をとり、何かとにくらしいことを言ってくるが、何故か憎めない。まだ小さいので遠くに外出することはほとんどなく、昼間は家の庭で虫と遊んでいたりする。ある時期までにボクの行動範囲を広げる行為をしておくと、"風の岬"に行くデートイベントが発生するぞ。



のもあれば、時間制限があって見過ごしてしまいがちなものもある。勿論、すべて見なくても問題はないが、ほのぼのとした気分になったり、せつない気持ちになったりするイベントの数々はできるだけ多く体験して欲しいところだ。

ボクくんの夏休みはかなり忙しい？

まず前半は、行動範囲を広げるための方法を考えよう。分かれ道の近くにある蜂の巣、池の先にある落ちた橋。これらの障害をかわすには道具が必要になってくる。特に蜂の巣の方は、落とした後にもえねえちゃんとのイベントが発生するのだが、ちょっとでも遅れると見ることができなくなってしまう。あとで必ず発生するイベントの裏付けのような内容なので、できるだけ見ておきたいところ。気付けば難しくないと思うぞ。

また、夜に発生する「ホタルの沢」と「花火」のイベントは、素晴らしいシーンを堪能できるので、ぜひとも体験して欲しい。

中盤では行動範囲も広がって、それなりに計画的な行動が必要になってくる。イベントだけでなく昆虫採集、凧上げ、さかな釣り、虫相撲と、遊びの幅も広がり、一番遊びが充実する時期だろう。

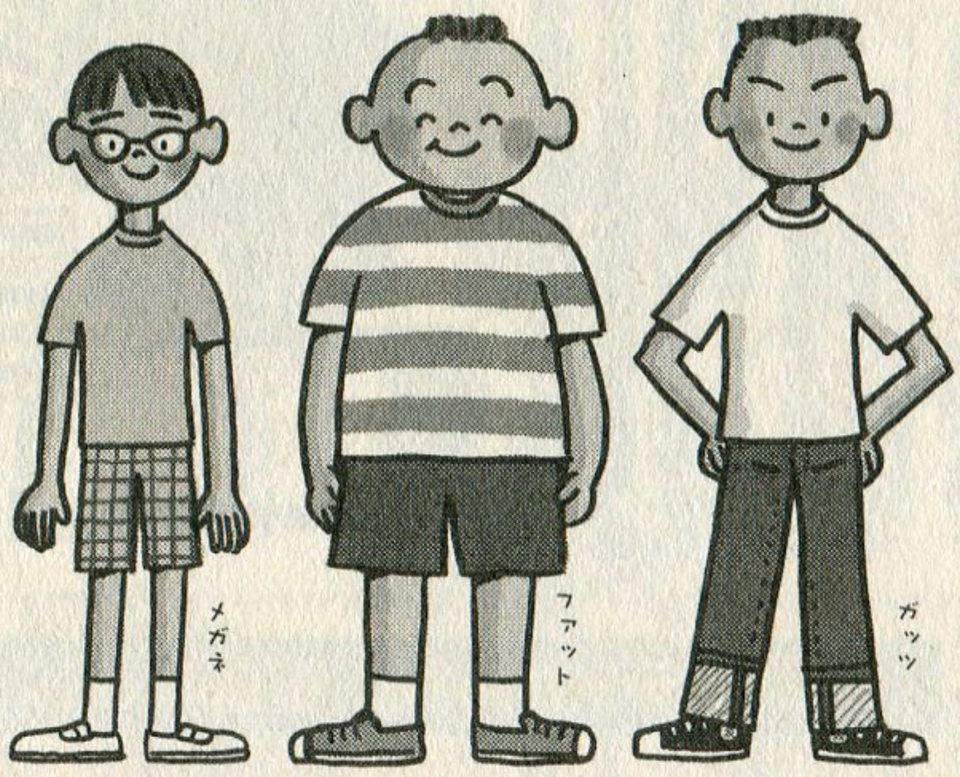
ここで発生するイベントでは、しらべとのデートイベントが問題。これまた時間制限があるので、ちょっと難しかったりする。

また、空野家には長男がいたのだが、すでに病気で死んでいることが判明する。この辺りの話をおばちゃんから聞いておくと、あとあと効いてくるぞ。

終盤では、これまで起こったイベントの総まとめ的出来事が次々と起こる。プレイ次第で変化するが、これまたかなり忙しい時期だ。

沙織さんとのイベントは、あることに気づかないと達成することができない。山の中で出会った〝ものの け〟？の行動をちゃんと確認することが大事だ。

また、もえねえちゃんの反抗期イベントの結末は、悩み多き青春を経験してきた人にとってはかなり共



悪ガキ３人組（ガッツ／ファット／メガネ）

秘密基地を発見すると友だちになる地元の腕白坊主たち。たまにスイカ泥棒などしたりもするが、基本的にはいいヤツばかり。秘密基地で虫相撲をして遊ぶことができるぞ。虫相撲に勝ち続けるとガッツくんが“秘密兵器”をだしてくる。これに勝ては晴れて「仲間」として認められ、秘密の近道を教えてくれるのだ。

沙織さん

夏になるとニホンオオカミの姿を求めて、この山にやってくる大学生のお姉さん。テントを張って生活していて、時々、おじさんの家にフロを借りにくるのだ。そのため、おふろのねえさんとも呼ばれている。魅力的な年上の女性にドキドキしつつも、かまってもらおうとするボク、それを軽くあしらいつつもやさしく包んでくれる沙織さん。そんな二人の会話がなかなか面白い。

感できると思うぞ。

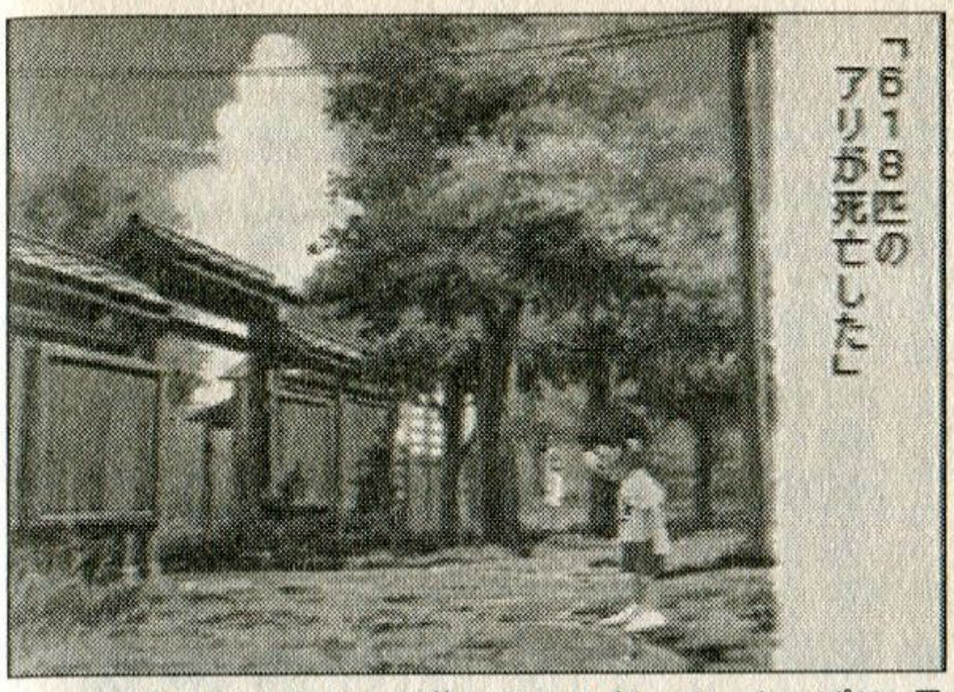
何度もプレイしなおしてほしい

…と、駆け足気味で全体の流れを書いてみたが、これを読むと実に忙しいゲームで、夏休みをのんびりと満喫するようなゲームではないように思えるかもしれない。筆者自身、実際にチャレンジした訳ではないが、すべてのイベント・遊びをこなすのは不可能っぽい気もする。

ただ、このゲームはそうやってコンプリートを目指すゲームではないと思う。数多くの遊び、イベント。これらを好きなように楽しむため、様々な形で夏休みを楽しむために、これだけ多くの要素が用意されているのだと思うのだ。

毎日、ガッツくんたちと遊ぶだけでもいいし、誰とも遊ばずにひたすら昆虫採集していてもいい。遠くに遊びには行かず、おばちゃんやもえねえちゃんに甘えているだけでも悪くないと思う。

月夜野の風景、空野家の暖かい雰囲気を好きなやり方で、何度も堪能して欲しい。



とにかく色んなことをして遊べるこのゲーム。やっぱり、子供は好き放題にやってみないと、ね。

ぼく、その子のかわりになれるかなあ

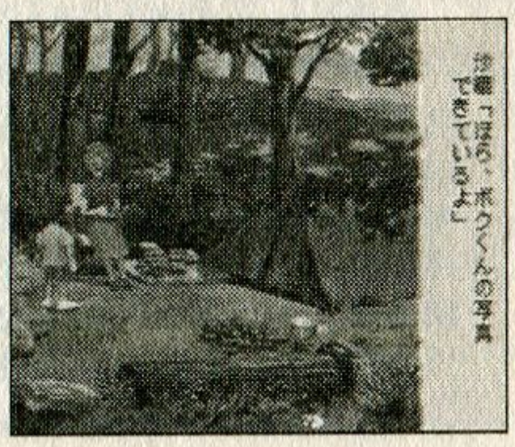
1ヶ月近く降らなかった雨が突然降りだし、夜には秋の気配を感じる8月末。ボクは楽しかった夏休みを思いここに残りたい、この家族と離れたくないという気持ちになる。

もちろん、それはできないこと。そのことはボクでもわかっていた。

しかし、別れの日。ボクはおばちゃんに抱きついて甘える。そして、最初で最後の泣き言を言う。ボク

夏休みの基本的な行動は、こんなカンジ。朝日が昇ると起床して食事、昼間は自然を満喫し、夜が深くならないうちに就寝。人はこうやって自然に従って規則正しく生活するほうがいいんだよねえ…、としみじみ思う、ボクの日常なのだ。

昼（釣り／昆虫採集／凧上げ、など）

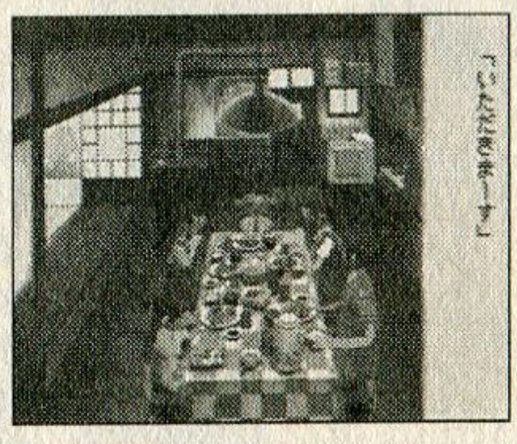


8時から夕方5時まで。この時間にどれだけうまく行動するかで、夏休みの印象は大きく変わってくる。プレイ次第で行動範囲が大きくなってくるので、ちゃんと予定を立てて行動しよう。時間・場所によってはイベントが発生するぞ。ちなみに5時になるとどんな場所にいてもおじさんがやってきて、ボクは強制的に帰宅させられます。

夜（夕食／標本作成／日記を書く、など）

夕食後は外にでることはできず、家とその庭でしか行動できない。外に出ようとするとおじさんに止められてしまうのだ。それでも一日だけ、ホタルの沢に行ける日があるぞ。それ以外は特に大きなイベントもないので、フロ入って昼間に捕った昆虫を標本にして日記を書いて早く眠りましょう。でないと、またおじさんに注意されちゃうよ。

朝（ラジオ体操／朝食など）



夏休みの朝といえばラジオ体操。体操カードをはんこで埋めるのは良い子のセオリー。ちなみに1日だけ寝坊しちゃうけど、あることをするとご褒美にはんこを押してもらえるぞ。朝食は一家そろって「いただきます」&「ごちそうさま」。夕食も含めて、毎日変わる食卓が楽しい。

は純粋に離れたくないために涙し、おばちゃんも失った長男のようにかわいかったボクを思い、涙する。

そこでプレイヤーは、この夏休みの体験がいかに素晴らしく、またはかないものであったかを実感する。自分の過ぎ去った過去を思い出し、センチメンタルに気持ちになる。

…というか、なりました。いやー、プレイ後はちょっと涙目だったかも。心から、「ソニーさん、素晴らしい夏休みをありがとう」と言いたくなる、見事なゲームでした。

もし、続編を作るのであれば、「ふゆやすみ」で作ってほしいものです。雪合戦したり雪ダルマ作ったりソリを自作したり新雪にハマって動けなくなったりしたいよ～、と思う雪国出身の筆者なのでした。

制作者コメント

日本人ならではの共通体験

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
制作一部　ディレクター
宮崎武洋 氏

「ぼくのなつやすみ」は、幼い頃の夏の日々という、日本人ならば誰もが独特の郷愁を持って思い浮かべる共通体験をモチーフにしています。

都会で暮らしながらストレスにさらされている大人の方々に、懐かしい子供時代に戻って安らぎを感じてもらおうという狙いでしたが、発売後は、時代設定の1975年を知らない若いユーザーからも多くの支持をいただいたり、自分の子供にプレイさせて親子で楽しんでいるといった感想も寄せられています。

わかりやすく、かつ誰もが共感できるコンセプトが広く受け入れられたのだと思います。

制作時は、プレイヤーが夏の日差しや匂いまでも感じられるようにという目標がありましたが、特に効果音には気をつかいました。セミの声や鳥のさえずりなどが、朝から夜の間で、また8月一ヶ月間の中で、時が経つにつれてだんだんと移り変わっていきます。

季節はもう秋ですが、プレイして夏の記憶を思い出してもらえると嬉しいです。

夏休み二本柱

ボクの夏休みの中心となるのが「昆虫採集」「さかな釣り」「たこ上げ」の三つ。その楽しみ方を紹介しよう。

昆虫採集

まず、最初にできる遊びがこれ。家から出ると、どこにいっても虫を見つけることができるので、虫とりあみをふりまわして捕まえていこう。朝・昼・夜、月の上旬・中旬・下旬で登場する虫は変化していく。しかも、特定の場所でしか見つからないレアな虫もいるので、全部捕まえるのはかなり難しいぞ。また、ガッツたちの秘密基地で楽しめる虫相撲でしか手に入らない虫もいるのだ。

さかな釣り

三日目、おじさんから話を聞いて、納屋でつり竿を手に入れることができる。池や川ぞいで○ボタンを押せば自動的につり竿を出してくれるのだが、これが結構難しい。魚の動きを見て、タイミングよく竿を上げないと釣れないのだ。また、池には〝ぬし〟がいて、これを釣り上げるためには特殊な針が必要。なお、つり竿を手に入れる前に池のそばにたってボタンを押すと、ボクが手で水を汲むシーンが見れる。ゲームとは関係ないが、田舎の済んだ水を堪能できるシーンだ。

たこ上げ

家からでて、分かれ道をちょっと進んだところにある蜂の巣を落とすことによって、進めるエリアにある〝たこあげの丘〟。その丘に辿り着いた日、そのことを夕食で話すと、おじさんから凧を作ってもらうことができる。凧は全部で8種類。おじさんの工房から見えるぐらい高く上げると、次の凧を作ってくれるぞ。作るのには二日間かかるので、計画的に進めないとオールクリアはなかなか難しい。

Text by 津田清和（編集部）

過酷にして激烈。このハードな戦いを乗り越えられるか？

ロードス島戦記
邪神降臨

機種：DC　メーカー：角川書店／ESP　ジャンル：RPG
発売日：2000・6・29　価格：6800円

ここに注目　緻密で美しいグラフィックや硬派なシステム、手応え満点の難易度など、一切の妥協を許さない作り込みに満足すること請け合い。キャラゲーなんて言わせない！

これまで初心者向けでライトなイメージが強かった『ロードス島戦記』。だが、新システムを引っさげて登場したDC版は、それを一蹴する超難度を誇る作品に仕上げられていた。全国の硬派RPGファンよ、刮目せよ！　今、諸君に新たなる挑戦状が叩きつけられたのだ！

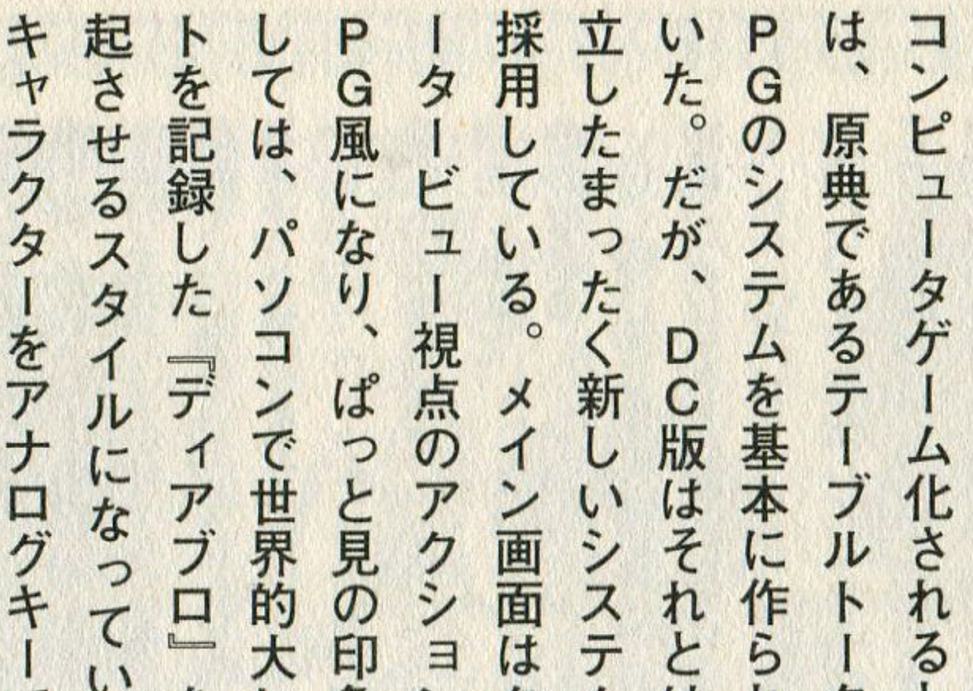
『ロードス』のイメージを払拭するハードな内容

日本のファンタジー小説において『ロードス島戦記』シリーズが与えた影響は大きい。その名前が初めて登場したのは1986年のこと。まだ日本に定着していなかったテーブルトークRPGを初心者に紹介するためのリプレイ（実際のプレイの様子を記録し、それを構成して読み物にまとめたもの）という形で、読者の前に姿を現した。ここで爆発的な人気を得、やがて小説、アニメ、コンピュータゲームなどに進出。一時活動が沈静化していたが、1998年あたりから、また新たな展開が始まっている。今回発売されたDC版は、この第二次展開の一翼を担う存在といえるだろう。

これまで『ロードス島戦記』がコンピュータゲーム化されるときは、原典であるテーブルトークRPGのシステムを基本に作られていた。だが、DC版はそれとは独立したまったく新しいシステムを採用している。メイン画面はクォーターヴュー視点のアクションRPG風になり、ぱっと見の印象としては、パソコンで世界的大ヒットを記録した『ディアブロ』を想起させるスタイルになっている。キャラクターをアナログキーで自在に操作し、魔物が徘徊するファンタジー世界を駆け回っていくという感覚は、これまでのシリーズにはなかった新しい試みだ。

しかも、今回の変更点はそれだけに留まらない。これまで『ロードス島』シリーズは、何より初心者にやさしく作られていた。日本人に馴染みの薄い西洋風ファンタジーの感覚を伝え、テーブルトークRPGというメディアを広めるため、わかりやすく、変にマニアックな要素を排していたのだ。

だが、DC版の方向性はまったく違う。最初の数時間こそ遊びやすく、サクサク進む感触が心地よく感じられるだろう。ところが、10時間ほどプレイして、レベル10台後半になってきた頃から難易度がグンと上昇し、瞬殺の連続にな



DCのハイスペックを活かして前後左右、さらには画面外からも敵が襲いかかってくる。手応えは、もう完璧！

ⓒ2000 角川書店/ESP　ⓒ1998 水野良・グループSNE・夏元雅人／ロードス島戦記プロジェクト／テレビ東京

各地に残るエインシェントを集める。単なるコレクション要素を超えた、クリアのための必須行動だ。

ってしまうのだ。あまりに熾烈な敵の攻撃に、思わずコントローラを投げつけたくなるくらい、シビアな展開になるのである。

レベルよりも武具強化 アクションよりも戦術性

ところが、理不尽でストレスが溜まりそうな死を味わわされるほどに、不思議と挑戦欲が喚起されてくるのである。こんなやつらに負けてなるか。しょせん、ただのプログラム、人間様に立てつくんじゃねぇ、という怒りとパワーが沸き起こるのだ。

なぜだろうか？

DC版『ロードス島戦記』はRPGとしては、他のソフトにない独特の個性を持っている。何と、レベルアップによる成長が補助的な効果しか持っていないのだ。

通常、RPGではレベルが上がれば、キャラクターはそれなりに強くなる。仮に難敵だらけの箇所があったとしても、少し我慢して経験値稼ぎなどをしていれば、次第に何とかなってくるだろう。だが、このゲームではレベルアップによるボーナスがあまり大きくないため、よほど大量にレベルを上げない限り、なかなか苦手な敵が克服できないのだ。

では、代わりにどうやってキャラクターを強くしていくかというと、剣、鎧、兜、盾という四種類の武具を鍛えていくのである。これには「エインシェント」と呼ばれる古代魔法語を打ち込むことで行われる。「ダメージUP＋1」というエインシェントを剣に打ち込むと、剣の威力が1ポイント上昇し、「HPアップ＋1」を鎧に打ち込めば、HPが1ポイント上昇する。たった1かと思うかもしれないが、エインシェントは全部で200種類弱あり、しかもあらかじめ定められた回数までは同じ言語を繰り返し打ち込むことができるのだ。「HPアップ＋10」というエインシェントは、なんと鎧に99回も打ち込める。これだけでHPが990増える計算になるのだ。この上昇値はレベルアップによる上昇値を大きく凌駕する。同じレベルでも、エインシェントをどれだけ打ち込んだかで戦闘能力に雲泥の差が出てくるのだ。

エインシェントの打込は、剣1691回、鎧699回、兜449回、盾294回まで可能。極めるには膨大なミスリルが必要だ。

エインシェントは、フィールドやダンジョンのあちこちに石碑として存在している。つまり、このゲームでは、各地を探索しながらエインシェントを集め、武具を強化していくことが重要なのだ。四種類の武具に用意されているエインシェントをすべて打ち込むと、ごく特殊な攻撃を除いて、敵から受けるダメージはすべて1になり、こちらのダメージは100万点台にまで跳ね上がる。そこまでの苦労は並大抵ではなく、5〜60時間を要するだろうが、かつて自分を悩ました敵たちが一刀両断で倒れていくときの爽快感はたまらない。まさに溜飲の下がる瞬間だ。

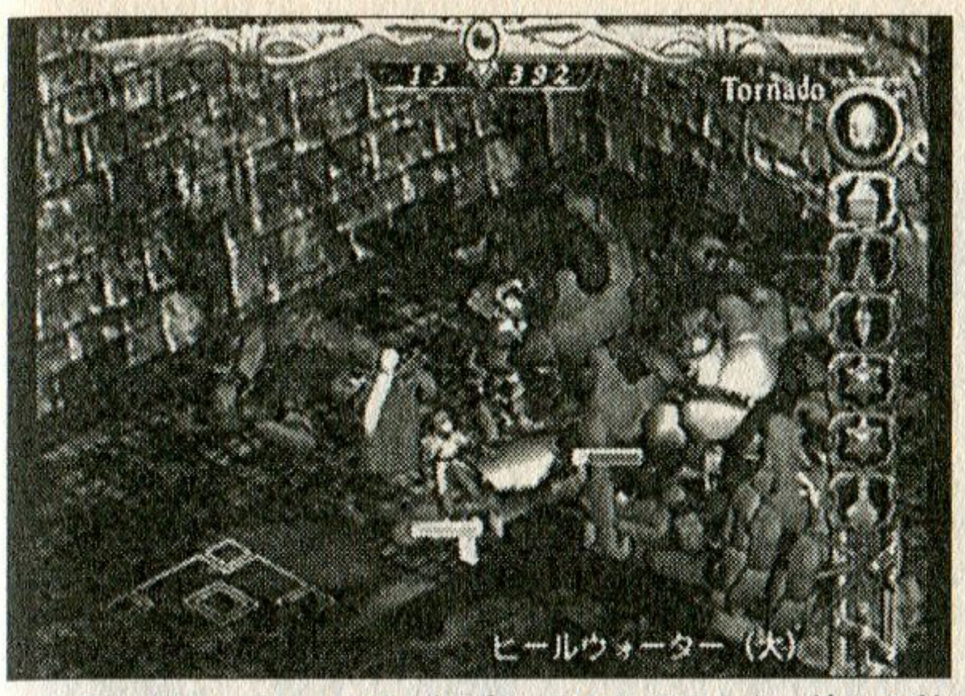
ただ、ここでひとつ問題がある。エインシェントを武具に打ち込むには「ミスリル」と呼ばれる希金属が必要なのだが、これが最終最後のステージに至るまでは、かなり限定的な量しか入手できないのである。強力で役に立つエインシェントほどより多くのミスリルを消費しなければ打ち込めず、しかも一度消費したミスリルは永遠に

消えてしまう。いかにエインシェントをたくさん入手していても、ミスリルがなければ、キャラクターの強化はできないわけだ。

ここにゲームの肝がある。周囲の状況、出現する敵のタイプ、攻撃方法などをしっかりと分析し、現状で考え得るベストのプランを立てて計画的にミスリルを消費していく戦術性がすべてを決するのである。もし、眼前に強敵がいたとしても、そいつに勝つために全ミスリルを投入すれば、次に出現した敵で行き詰まってしまうかもしれない。だが、あまり将来の心配ばかりしてミスリルをため込んでいては、いつまでたっても現状を打破できない。このジレンマをいかに破るか。そこにプレイヤーの戦術センスが問われる。

また、このゲームでは、登場する武具の種類が多く、剣一つとっても30種類以上が用意されている。エインシェントを打ち込める四つの武具は、プレイヤーが発見した武具であれば、自在に形状変化させることができる。ここにまた選択が生まれる。剣ならばダメージが高いが盾が持てなくなる両手剣にするか、ダメージこそ半分から三分の一になるが、守りに強い片手剣を持つか。鎧であれば、純粋に物理防御力が高い鎧にするか、特殊効果を持つ鎧にするか。装備した武具はすべてポリゴンで表現され、キャラクターグラフィックも変化する。自分の好みと戦術性を考慮し、ベストの装備を選んでいかねばならないのだ。

なお、見た目にはアクションRPG風の作りになっているが、実際にはアクションでどうにかなる部分は少ない。何よりも敵が多すぎて、1対10ぐらいは日常茶飯事。おまけにプレイヤーキャラクターから距離をおいて魔法や飛び道具で攻撃してくる遠距離攻撃型とひたすら突進してくる接近戦型がコンビを組んで襲いかかってくるのだから、もはや小手先の操作ではどうにもならない。数字的に劣っていては敗北必至。実体は、リアルタイムシミュレーションと言ってもいいほどの内容なのだ。



クエストによっては、NPCが同行してくれることも。彼らの能力を活かせるかは、勝敗に大きく関わってくる。

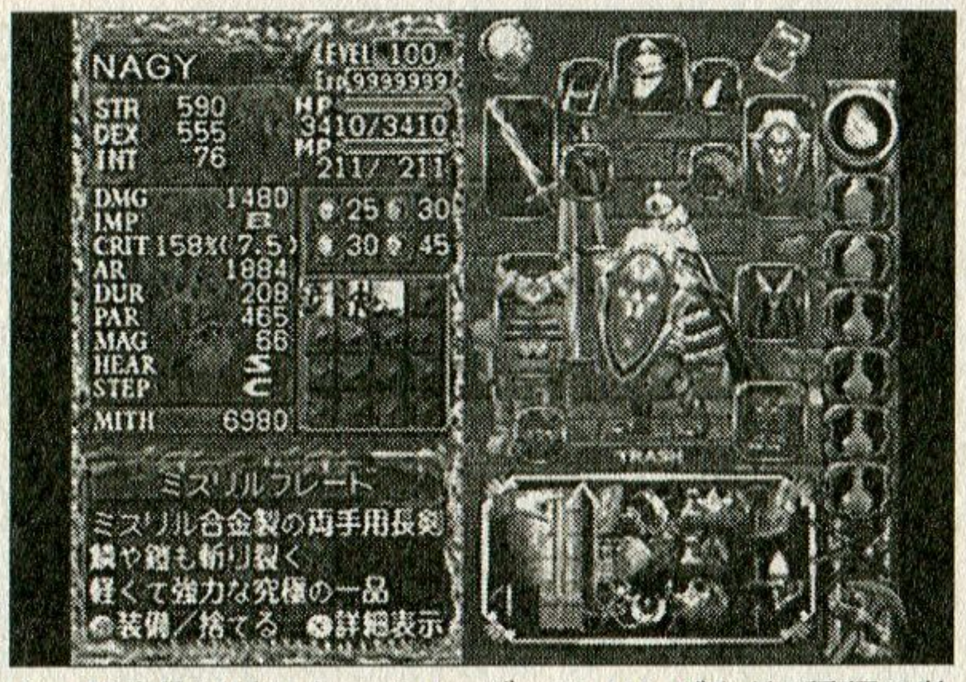
クールでホットに冷たき情熱で勝利を掴め！

ゲームのストーリーは、完全にオリジナルとなっている。一応小説の第六～七巻の後日談という形式だが、小説ですでに死亡しているキャラクターなども登場するので、アナザーストーリーの一つといえるだろう。

プレイヤーキャラクターとなるのは、人間の身でありながら、かつて魔神をも討ったことがあるという稀代の戦士。彼は邪神を甦らせようとする陰謀を阻止するために地から復活させられる。その目的はたった一つ。戦士としての最強を極め、神を討つことだ。

だが、かつての英雄も蘇生後はすべての記憶を失っている。もちろん、その剣技もすでにない。だが、肉体にはそれだけのキャパシティが残っている。こうして赤い髪をなびかせた蛮族の戦士は、己の可能性を示すべく、激しい戦いに身を投じていくのである。

邪神を討つまでの道のりは、長く辛い。おそらく、赤髪の戦士は数十回、あるいはそれ以上の死を



4つの武具以外にも、マント、ブーツ、リングなど7種類の装飾品を装備できる。これらの性能も上手く活かしたい。

迎えるだろう。だが、めげてはならない。倒されても倒されても何度も立ち上がり、一歩一歩進んでいくのだ。理不尽すぎる死にも動揺しない強靱な精神力と、つねに周囲の状況を冷静に分析する頭脳。ストイックでクールなプレイだけが道を開く。冷たき炎を燃やす者だけが勝者となれるのだ。

では、最後にストーリー展開に沿いながら、基本となる戦術を紹介していこう。これをヒントに自分なりの試行錯誤をして、最強の称号を掌中に収めてみよう！

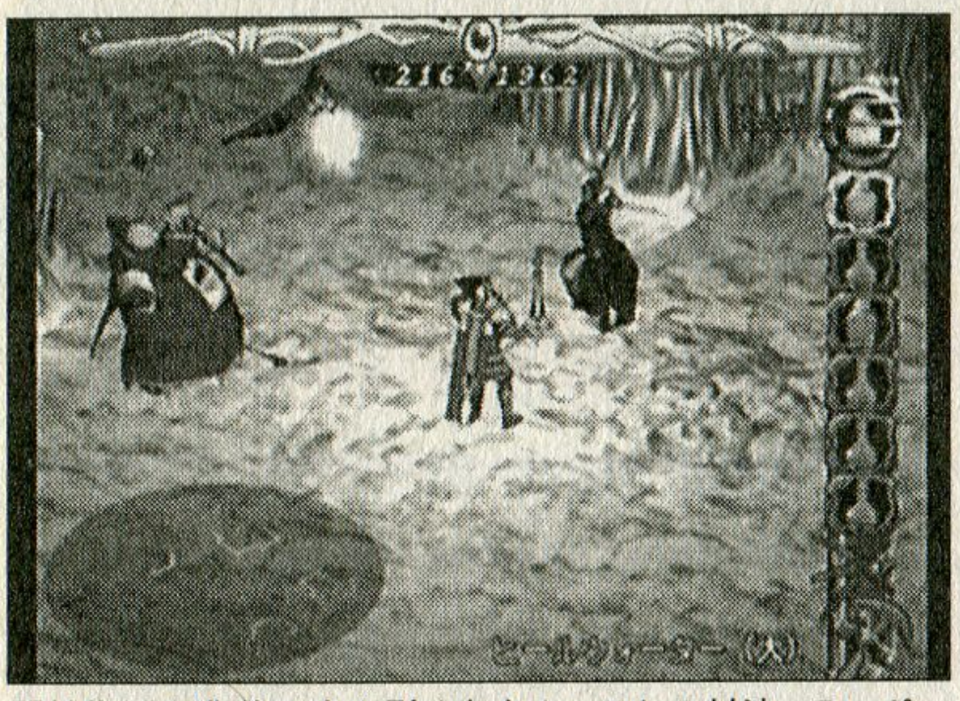
【序盤】復活～ディードリット救出

武器は両手剣中心。エインシェントは、防具では「アーマー」「HPアップ」など、物理攻撃への耐性を強化。剣は「STRアップ」「ダメージUP」など、ダメージ増加を中心に。魔法関係は今は必要ない。ミスリルを温存しておこう。ファイアボルト、ライトニングボルトなど、剣に付与する魔法は非常に重宝。積極的に活用していこう。

【中盤】地底の大峡谷～ナースの巣穴

このあたりから力押しが効かなくなる。オーガ系モンスターの突進や踏みつけが怖いので、盾は必須。従って武器は片手剣にならざるを得ない。ダメージが低くなるので、振るスピードが早い剣を選ぶこと。エインシェントは直接的な物理防御力よりもパーリング、デュラビリティ、クリティカル抵抗など、致命的な攻撃を回避するタイプを優先する。

ルゼーブを倒した後、砂漠エリアに入ってナースの巣穴へ向かうあたりはかなりの壁となるはず。



邪神復活の背後で糸を引く魔女カーラとの対決。テレポートを頻繁に使用するので、攻撃の隙は一瞬しかない。

登場キャラクターのプロフィール

●パーン…シリーズの主役で、ロードス島でも五指に入る優れた剣の使い手。正義感が強く、思い立ったことはすぐ実行せずにはいられない性分の持ち主。

●ディードリット…高貴な妖精族の女性で、風の魔法の使い手。パーンの恋人（？）でもある。

●スレイン…ロードス島でも屈指の魔力を誇る偉大な魔術師。性格は穏やかで争いを好まない。

●レイリア…スレインの妻。徳の高い司祭で、神に祈ることで奇跡を起こす神聖魔法を使う。以前、カーラに肉体を乗っ取られていたという過去を持つ。

●アシュラム…パーン以上の剣技を誇る卓越した戦士。暗黒側の騎士だが、公平で厳格な気性をしている。赤髪の戦士が存命中、彼の親衛隊長を務めていた。

●ピロテース…アシュラムに付き添い、彼を慕うダークエルフのシャーマン。

●ファーン…オープニングで赤髪の戦士と一騎打ちをしている老騎士。二人は友人で、甲乙つけがたい優れた戦士と呼ばれていた。かつてウォートやカーラたちと協力して、復活しようとした魔神を討った英雄の一人。

●フラウス…エンディングで光に包まれて登場する女性。至高神の高司祭で、魔神との戦いで戦死した。赤髪の戦士の旧友で、唯一彼が心を許した存在でもある。

●カーラ…光と闇の天秤を操作して、世界の均衡を保とうとしている魔女。肉体は五百年前に滅んでいるが、サークレットに精神を封じ込め、他人の体を乗っ取ることで生き続けている。歴史を操り、幾多の戦い生み出す影の主役。

人気NO.1のディードリット。可憐で美しくて高貴な育ちが災いしてか、昔からお色気担当になることが多い。

なかなか進めないだろうが、一体一体確実に倒すことに徹し、こまめに拠点に帰りながら、ジリジリ進んでいく。剣に付与する攻撃魔法は、タメ時間が作れないため使いにくい。瞬殺されることが多いので、めげないように。

【後半】ナースの巣穴～暗黒神殿

ゴーレム、デーモン系の強敵が頻繁かつ大多数で出現してくる。もはや両手剣で進むのは無謀以外の何者でもない。パーリング、デュラビリティなどを重視し、「転ばない」「よろけない」を強く意識しよう。また、このあたりから出てくるメデューサには要注意。残念ながら、石化攻撃を無効化する方法はない。ここは（ここでも）忍耐が肝心だ。なかなか進めないときは砂漠エリアにある妖魔の巣「サンドワーム」へ行くといい。ここに出現するザコからは、レベル20台のキャラクターを一体倒すだけで1レベル上昇するくらいの経験値を得られる。1時間も戦えば、すぐレベル50～60くらいになれるだろう。ただし、ボスは恐ろしく強いので、決して奥には行かないこと。

【終盤】コンクァラー城～カーディス神殿

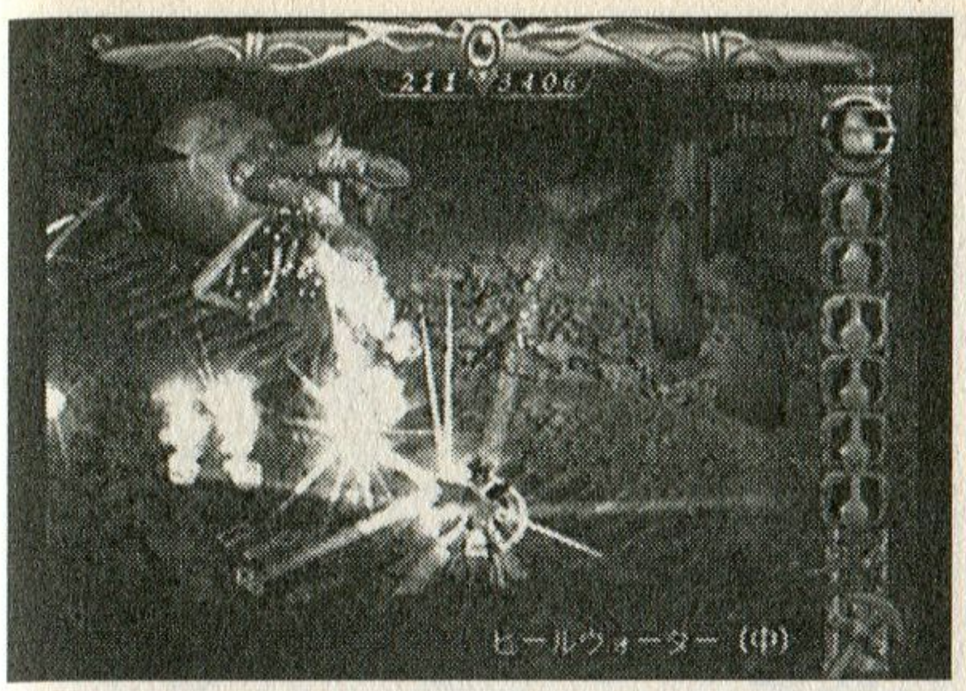
城に入るのは、レベル70前後になってから。城門に通じる山道で手こずるようなら実力不足だ。ゴーレム、オーガ系が多いので、盾は必須。地下六階から地下八階は、階層を行き来するたびにミスリルの鉱脈が無限回復するので、武具の強化をするのに絶好。とはいえ、敵がかなり強いので注意が必要だ。とくに地下六階はまさに悪夢としか言いようのない超絶の難所。このフロアを極めるのは、カーディスを倒す以上に難しい。

なお、途中で仲間になるアシュラムを殺してしまうと、クリア後、ちょっと面倒なことに…。

【決戦】カーディス戦

古代語転移の巻物を持っていき、最大ダメージの片手剣と両手剣を適宜切り換えながら戦っていく。

カーディス登場後、すぐ南の広い場所に移動し、周囲を逃げながら一撃一撃加えていくのが基本。光弾を放ち終わった直後、ザコを召喚している間、三首竜が出てきてから石化光線を打たせるときに隙が大きいので、ここで威力の高い両手剣にエイシェントを転移して攻撃を加え、すぐ片手剣に持ち代える。カーディスの攻撃やザコデーモンの突撃には転倒や硬直の効果があるので、盾なしで戦い続けるのは危険だ。敵のHPが高く、うんざりするだろうが、あきらめず、焦らず確実に削っていくしかない。覚悟を決めろ！　諸兄の武運を祈る！



圧倒的な破壊力で襲いかかってくる最終最後のボス、邪神カーディス。赤髪の戦士は見事神を討てるだろうか？

メーカーコメント

ご好評いただき、ありがとうございます。

（株）角川書店 ソフト事業部
広報担当
西山洋介 氏

いままでのウチのゲームの中では、かなりの異端児である本作『ロードス島戦記（以下、ロードス）』という看板タイトルでありながら、キャラの力には依存しない徹底して硬派なつくり。ここでしか言えませんが、原作ファンの人たちのご機嫌はとっていません。

なら、「ロードス」じゃなくてもいいじゃん…というご意見もあります。ですが、これは紛れもなく『ロードス』です。私たちはあえて原作では脇役だった男に焦点を当て、他のキャラも原作に縛られず、我々が持つ、我々が好きな「ロードス」のイメージを重視しました。

結果、これ以上ないほど男らしい…否、"侠"らしい魅力に溢れた主人公が完成しました。ストーリーも実に骨太で、フタをしても匂ってくるほどの（笑）正統派ファンタジーに仕上がりました。

私はこれを、気骨ある本物のゲーマーにだけお勧めします。絶対にご満足いただけるはずです。

「真の最強」を目指せ！

このゲームには、最終目的である邪神カーディス以外にも多くの難敵が用意されている。真の最強を名乗るには、やはり、これらをすべて撃破しておきたい。まずは、合計30ヶ所ある「妖魔の巣」の制圧からスタートだ。ここには、貴重なエインシェントが隠されている。下記の表を参考に、早く有用なエインシェントを入手し、自己の強化に励もう。

次なる相手は二体のドラゴンだ。「妖魔の巣」クリア時に入手できる「魔神のメダル」をすべてダークエルフの族長フィンガーポストに届ければ、ダークエルフによって封印されていた緑の竜と、「どくろのスタチュー」作成後に「竜の守護者になるか？」というナースの問いに応じ、四種類の「竜の武具」をすべて集めてくれれば、ナースとの戦いが発生する。どちらも破壊的な攻撃力と果てしないHPを持つ強敵だ。倒しがいは十分すぎるほどあるだろう。

また、カーディス神殿の上に広がる「氷の洞窟」の第六～八層もかなりの難所。とくに第六層最深部は常軌を逸するほどの激烈な区画だが、最奥にいるミスリルゴーレムを倒せば、倒した敵をミスリルに換えるエインシェント「ミスリルへの再生」が手に入る。血を吐くような厳しい戦いの連続となるだろうが、その見返りは大きいぞ！

カーディス戦では、四つの封印を解いたか否かで、邪神の能力がかなり異なる。ここは当然、すべての封印を解いてから決戦に臨もう。そして、見事カーディスを倒した後、セーブデータをロードすることで、ウォートが用意してくれる最強の試練に挑むことができる。これをクリアしたそのときこそ、君が真に最強の座を獲得した瞬間なのだ！

「妖魔の巣」データ一覧

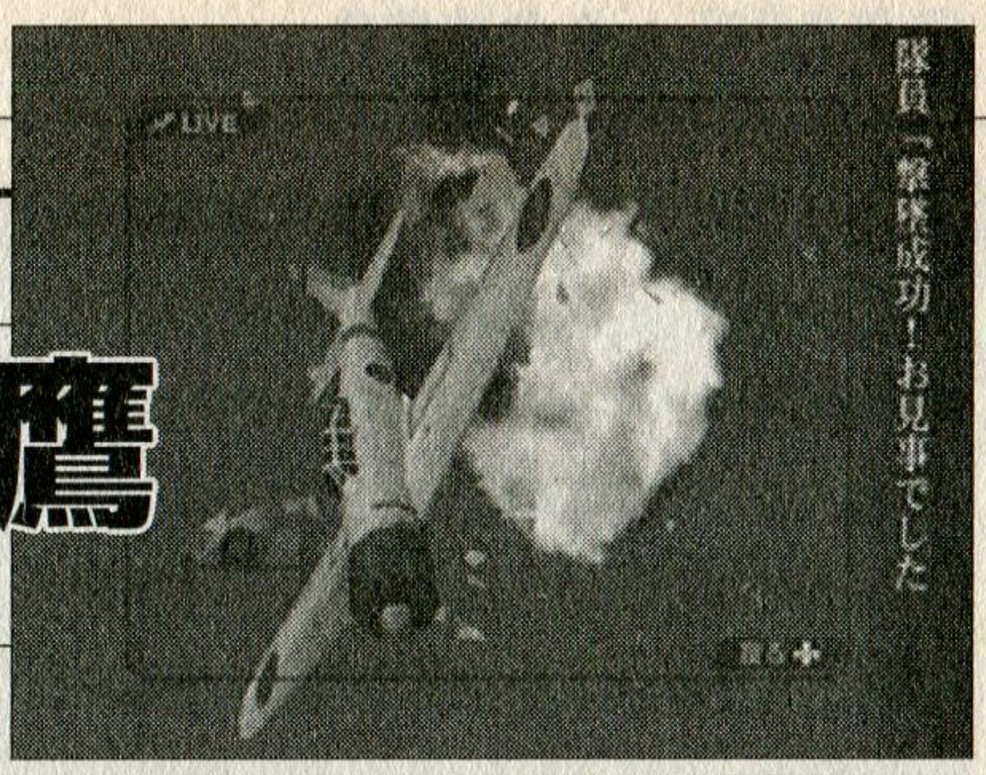
【表の見方】名称……巣の名称／所在地……巣が存在するフィールドマップ。「暗黒神官」のみ、フィールドマップ上にはなく、湖畔マップの北西から続く「ファラリスの丘」にある／エインシェント……クリア時に入手できるエインシェント／有用度……入手できるエインシェントがゲーム内でどれほど役立つかを示す（筆者独断）。★★★★＝絶対必須、★★★＝かなり重要、★★＝あれば便利、★＝コンプリートを目指すなら／竜……サブクエスト「竜の守護者」時の登場順番／注……該当する巣に挑むときの注意事項。※1＝ボスへの打撃は「ヴァンパイアの牙」が有効。※2＝ボスはヴィバル。※3＝ボスはデーモン。※4＝フィールドマップでは巣の名称が「ハイインプ」と表示。※5＝ボスはゴーレム

名称	所在地	エインシェント	有用度	竜	注
ゾンビ	マーモの墓地	ホーリーフォトン	★	3	
ゴブリンキング	丘地	ゴブリンバスター	★	1	
スケルトンキング	丘地	連なる言葉よ知となれ	★	2	
サイクロプス	丘地	血の呪い	★★	5	
タイタンゾンビ	丘地	アンデッドバスター	★★	9	※1
ゴブリンロード	丘地	マナの活性化	★★	10	
ギガンデスゾンビ	丘地	セイクリッドスフィア	★★	19	※1
リザードマン	湿地	リザードマンバスター	★	4	
ガーゴイル	湿地	炎の剣	★★	7	
エルダーナイト	湿地	エルフバスター	★	8	
ダークシャーマン	湿地	エルフキラー	★★★	15	
レッサーデーモン	湿地	マイリーの盾	★★★★	16	
アイアンゴーレム	砂漠	ゴーレムバスター	★★★	6	
タイタン	砂漠	マナよ肉となれ	★★★★	13	
フレイムデーモン	砂漠	エクスプロージョン	★★	23	
サンドワーム	砂漠	剣聖の奥義	★★	24	
キメラ	砂漠	竜神のウロコ	★★★★	26	※2
デーモンロード	砂漠	雷の剣	★★	27	
リザードキング	湖畔	ヴァルキリージャベリン	★	11	
巨大虫	湖畔	大いなる再生	★	17	
サラマンダー	湖畔	キズへ追い打ち	★★	21	※3
ヘルロード	湖畔	連なる言葉よ剣となれ	★	30	
暗黒神官	ファラリスの丘	魔力の暴走	★	12	
メデューサ	遺跡群	連なる言葉よ力となれ	★	14	※4
ファントム	遺跡群	ヴァンパイアの牙	★★★★	18	
パドルクィーン	遺跡群	エレメンタルバスター	★★★	20	
ゴブリンマスター	遺跡群	岩をも砕く力	★★	28	※5
ミスリルゴーレム	遺跡群	鋼鉄の身体	★★★	29	
グレートデーモン	山岳	デーモンバスター	★★★	22	
ギガンデス	山岳	ボールライトニング	★★	25	

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

戦場を駆ける鷹となれ！

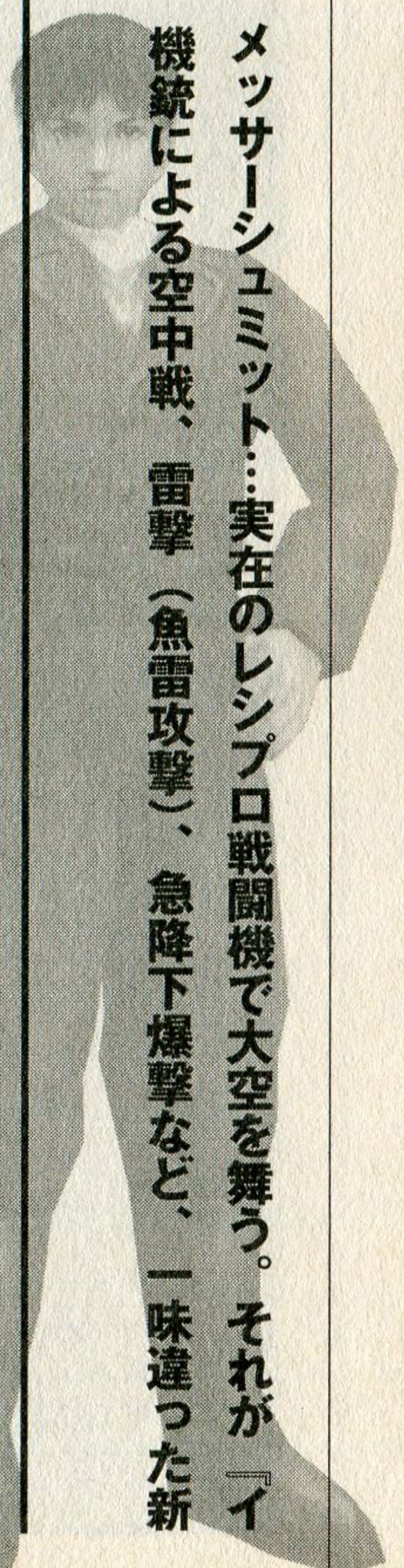
インペリアルの鷹



機種：DC　メーカー：グローバル・A・エンタテイメント
ジャンル：フライト　発売日：2000・6・29　価格：5800円

ここに注目　ちょっと珍しいレシプロ戦闘機のフライトSTG。実在の戦闘機とシリアスな展開がウリだ。

ゼロ戦、ムスタング、メッサーシュミット…実在のレシプロ戦闘機で大空を舞う。それが『インペリアルの鷹』だ。機銃による空中戦、雷撃（魚雷攻撃）、急降下爆撃など、一味違った新鮮な面白みがある。



開戦前夜――ナイゲー編集部にて

某月某日。

打ち合わせを終えてナイゲー編集部内をブラブラしていると、戦闘的サムライ編集者・原田さんに藪から棒に質問された。

「ゼロ戦は好きですか？」

思考、停止。

なんだろう、これは。もしかして試されてる？　禅問答？　新手の宗教？　それとも自衛隊の勧誘？　私の知らない所で「戦闘機占い」とか流行ってるの？

：で、咄嗟に出た私の返答は以下の通り。

「え、ええ、好きですよ。一応これでも日本男子ですから。ハッハッハッハ」

すると原田さん、マッハのスピードでとあるゲームソフトを取り出したのである。

「それじゃ、このゲームの原稿をお願いします！　きっと楽しめるはずです！」

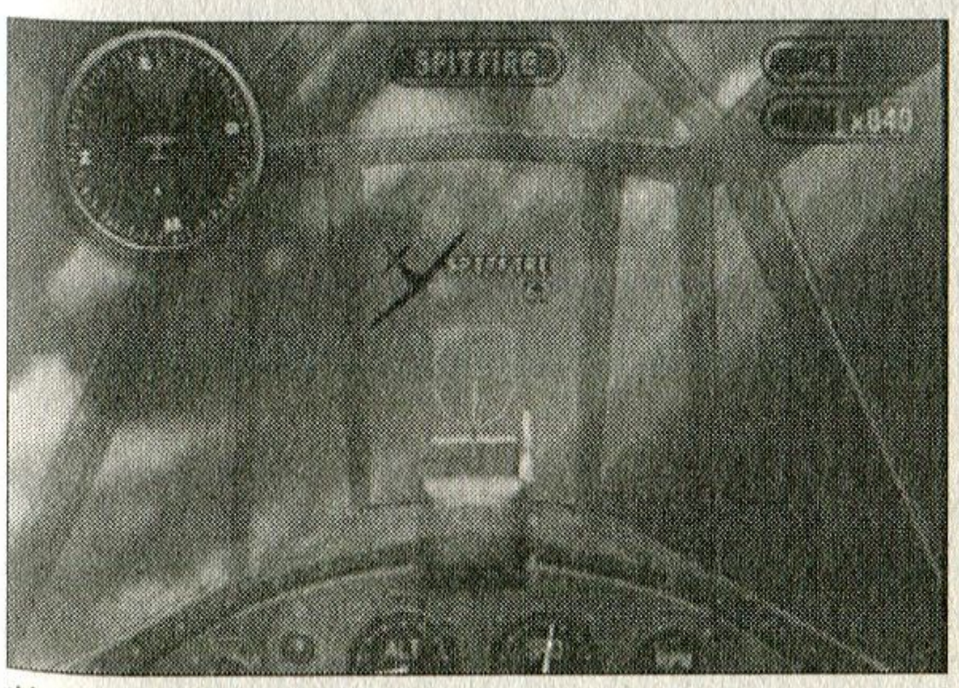
そう言って満面の笑みを浮かべる原田さんの背後にはジン・サオトメ（@サイバーボッツ）のペルソナが感じられた。

そして次の瞬間には、私は『インペリアルの鷹』なるソフトを手にしていたのだった。恐るべしサムライ編集者…。

極めてシビアなフライトシミュレータ

というわけで『インペリアルの鷹』をプレイすることになった。このゲームは、ゼロ戦をはじめ、P-51ムスタング、メッサーシュミット、ワイルドキャットなどの実在したレシプロ機が登場する、リアル架空戦記・3Dシューティング・フライトシミュレータである（長い）。シューティングマニアだけでなく、ミリタリーマニアが泣いて飛びつきそうな実に苦み走ったシブい作品だ。

ゲームストーリーは明らかに第二次世界大戦をモチーフにしている。だが登場するレシプロ



敵の背後を取るための動きをよく考えよう！　レシプロ機の機動性を生かせ！

© 2000 Global A Entertainment, Inc. © 2000 MARIONETTE INC.

機は実在のものである一方、国の名前などは架空のものになっている（これは少々残念）。

簡単にストーリーを説明すると…バリアント・トリンシア・ブロッケン・ヤマトの4勢力が覇権を握るべく競い合っていた世界。広大な領土を有するトリンシアは、膨張政策をとる隣国ブロッケンと各地で衝突を繰り返していたが、大国バリアントとの同盟を機にして、一気にブロッケン本国付近までその勢力を拡大していった。これに対してブロッケンは、南の強国ヤマトと同盟を結んで巻き返しを図る…というもの。そしてプレイヤーはヤマト国のエリートパイロットとなり、様々な任務を達成していかなければならない。ゲームとはいえ戦争がテーマとなっており、その雰囲気は実にシリアスでシビアだ。誰でも遊べるライトユーザー向けのソフトが氾濫する中、この徹底された硬派さは貴重と言える。

レシプロ機ならではのドッグファイトに酔う

シビアなのはストーリーだけでない。ゲーム内容も思いっきりシビアである。なにせ自機はレシプロ機なので、基本的な攻撃方法は機銃。最初の内は無闇にバリバリバリと連射するだけで気持ちいいが、いざ実戦となると、これがなかなか当たらない。ゲームの売りである「リアルなドッグファイト」のため、きちんと敵機後方に張り付いて狙いを定めないとまず当たらない。

そのため最初の頃は誰しも「あーもーゼンゼン当たんねーよー！ムカツクー！『エースコンバット』みたくロックオンミサイル撃たせろー！」と騒ぐことだろう（レシプロ機なのにミサイルはないだろ）。

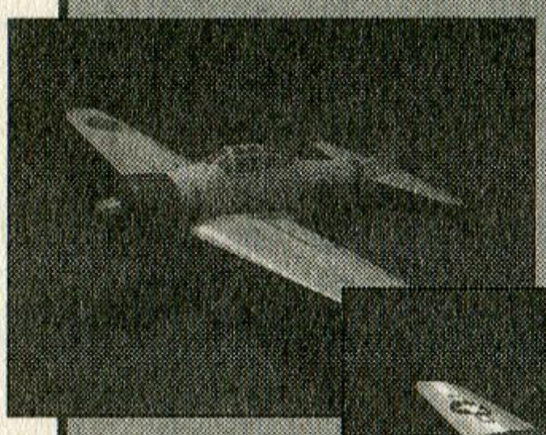
こうしたストレスを解消する方法はただ一つ、操縦テクニックをひたすら磨いて上達することである。たとえば敵機の動きを先読みして、敵機の通り道に機銃をバラまいておいたり、敵機に背後に付かれたらいきなり減速して敵機をやり過ごして逆襲する…といった戦術・戦法が身につくと、実にアツい空中戦を展開することが可能になる。ロックオンミサイル中心の近代戦闘機シューティングとは異なる、レシプロ戦ならではの味わいと奥深さが本作品には存在するのだ。それが理解できてやっと一人前のレシプロ機乗りとなれるのである。

零から無限大の空へ…燃えるレシプロ機紹介

実在のレシプロ機が多数登場する本作品。中でも代表的な二機をピックアップした。

【零式艦上戦闘機二一型】

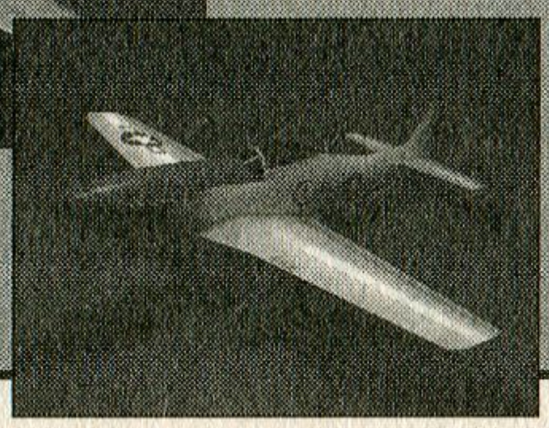
言わずと知れた「ゼロ戦」。日本の空軍力の象徴的存在。速度、空戦性能、航続距離など非常に高いスペックを誇った名機。その圧倒的な性能の高さに、当時アメリカ軍は「ゼロ戦と1対1で交戦するな」という指示を出したという。それほどの猛威を奮ったゼロ戦も、悪化の一途をたどる日本の国情のため、大戦の中期以降は進化する敵機の前に次々と散っていった。ちなみに「ゼロ戦」の名は戦後につけられたもので、当時は「れい戦」と呼ばれていた。



「零戦」

【P－51ムスタング】

「世界最強のレシプロ機」と称されるのがムスタング。もともとはイギリス空軍がアメリカの小さな航空機会社ノースアメリカン社に戦闘機を依頼したことから始まった。その性能の高さにアメリカ軍も目をつけ、改良を重ねた結果、様々な面で秀でた無敵の戦闘機ムスタングが完成した。そしてアメリカ軍はムスタングを正式に採用し、世界各地で戦果を上げたのである。大戦終了後も後継機が朝鮮戦争で活躍するなど、正に最高峰の戦闘機である。



「P-51」

なお、このムスタングを主役に据えた『USAAFムスタング』というシューティングゲームが存在する。同作品の発売元であるUPL、開発元のNMK、どちらもすでに存在しないが…合掌。

夢とロマンの急降下爆撃！

また、本作品最大のツボと言えるのが、爆弾・魚雷による爆撃である。敵施設や戦艦を爆撃する様は実に爽快であり、一度体験したらヤミツキになること間違いなし。しかし、この爆撃もやはり空中戦同様ある程度の経験とテクニックが必要となってくる。爆弾には当然ながらロックオン・ホーミング機能など存在せず、ただ慣性に従って落ちてゆくだけ（魚雷の方は、着水後に直進する）。そのため、爆撃目標の位置だけでなく、自機の高度と速度を計算しないと思うように爆撃することができない。これまた慣れるまで時間がかかり、「あーもーゼンゼン当たらん（以下略）」となる。慣れない内は高度と速度を一定に保って、爆撃のタイミングを体に覚え込ませよう。

なんとか爆撃できるようになったら、今度は急降下爆撃を身につけるべし。これは、爆撃目標に向かって一気に降下、爆撃を行うというもの。目標に自ら向かうため爆弾が当たりやすい反面、かなりの危険が伴う。爆撃してすぐに急上昇しないと、地面に大激突して「カミカゼアタック」となってしまうのだ。急降下爆撃は正に死と隣り合わせの危険な戦法だ。しかし！だからこそ急降下爆撃には夢とロマンがある（その通り！by原田さん）。敵対空砲火をかいくぐっての急降下爆撃→緊急離脱の快感をひとたび体験してしまえば、あなたはもう『インペリアルの鷹』の虜になること間違いなしだ。急降下爆撃バンザ～イ！

ゲームとストーリーが一体となって世界を作り上げる

ゲームシステムの説明ばかりするのも申しわけないので、本作品の演出面なども紹介しておこう。たとえばミッション遂行中、幾度となくムービーが挿入され、刻々と変化する戦況がダイレクトに伝わってくる。ゲーム序盤、主人公の仲間である「植草飛曹」などはムービーで頻繁に登場する、実に「おいしい」キャラクターだ。まずいきなり「すいませーん！　手が震えて操縦桿が上手く握れません！」と来たもんだ。続いてのミッションでは被弾して「うひぃぃぃ！」という情けない叫び声を残して帰還。懲りずに出撃するも、ま

急降下爆撃コラム　「俺とレシプロゲー」

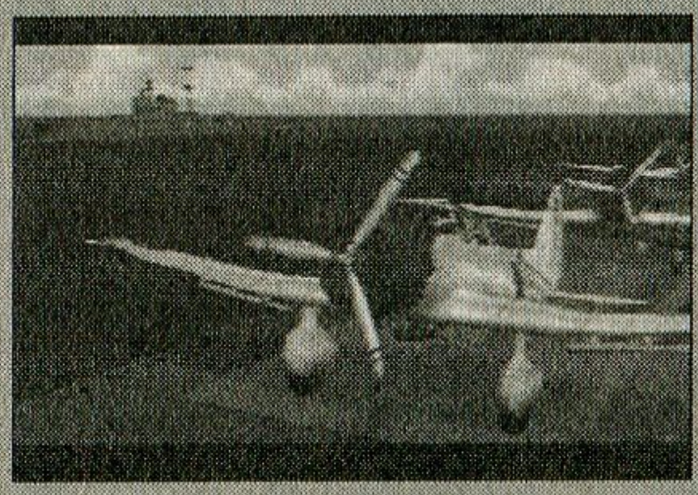
『ゼロ・パイロット　銀翼の戦士』

思わず「これって『インペリアルの鷹』の前作？」と言ってしまうほど非常に良く似た作品だ。レシプロ機によるフライトシミュレータ、同じ第二次大戦がモチーフ、そして主人公の国の名は「ヤマト國」…あまりにも共通点が多い。レシプロ機ということで、機銃と爆弾によるストイックなドッグファイトが展開する。しかし、ストイックというよりは味気ない内容、シビアすぎる難度（とくに爆撃ミッション）が災いしてか、あまり話題になることなく露と消えていった作品である。しかし、レシプロ機ファンならば是非とも押さえておきたい作品である！（根拠はあまりナシ）

『スカイキッド』

他のレシプロゲーとは一線を画す、実にノンビリとした雰囲気の和やか横スクロールシューティング。落ちている爆弾を拾って、敵ターゲットを爆撃するのが目的。宙返りすることで敵弾を回避できたり、被弾して墜落してもボタン連打で復帰できるなど、今思えば実に独創的な要素が詰まったザ・ナムコゲーム。コミカルで単純だけどヤミツキになってしまうという『ミスタードリラー』のご先祖様的ゲームだ（ちょっと強引）。

なおナムコは、スーパーファミコンで『スカイミッション』というパイロットの殉職写真ばかりが印象的な激ムズのレシプロゲーをリリースしている。興味のある人はプレイしてみよう。くれぐれも石を投げないように…。



『ゼロ・パイロット　銀翼の戦士』

爆弾・魚雷投下による攻撃は、他のフライト系ゲームでは味わえない楽しみだ。

たあっさり攻撃され墜落寸前でパラシュートで脱出…という見事なヘタレっぷり。ある意味で素晴らしい。

この植草だけでなく、密かに各キャラが非常に上手く描かれており、二転三点するストーリーと相まって見るものを飽きさせない。「世界大戦」というマクロな物語の裏で、一兵士たちのミクロな苦悩と葛藤をリアルに描いていく。そうした細かい作り込みこそが本作品の独特な世界観を支えていると言えるだろう（ちょっと誉めすぎかな？）。

そして本作品の最大のこだわりが、登場するレシプロ機。実際に第二次世界大戦で活躍した機体だけでなく、量産機が作られる前に終戦を迎えたため幻の戦闘機となった「烈風一一型」や、同じく活躍することがなかった対Ｂ－29用の局地戦闘機「震電」、大戦末期に特攻機として使用された「九九式艦上爆撃機二二型」などがゲーム内とはいえ大空を飛び回る様はなんとも戦闘機マニア泣かせである。日本だけでなく外国の名機も多数登場し、それらをじっくり鑑賞したり、自らの手で飛ばして悦にいるのもまた、本作品ならではの楽しみ方である（一般の人はそこまでやらないかも知れませんが…）。

今回の結論「レシプロ機、最高！」

以上のように、ゲーム的にもテーマ的にも非常にリアルでシビア過ぎるため、なかなか気軽に遊べない、プレイしてもなかなかゲーム世界に入っていけない作品ではある。プラクティスモードがあるにはあるのだが、本編の難度をもう少し下げて間口を広めるのが個人的にベストだとは思う…。しかし、そこは「やっぱりリアルシミュレーションなんだから！　レシプロ機なんだから！」と無理にでも自分に言い聞かせてじっくりとプレイしてみよう。本作品が持つ鋼のような志がジワジワと伝わってくるはずである。「地味だから…」「難しそう…」と言って敬遠するのは損というもの。後半の「Ｂ－29大襲来！」や「Ｖ－１ロケット乱れ撃ち！」といったイベントを見逃すのは大損だ！　しばし鋼鉄の翼を忘れ、レシプロ機に乗って風のようになろうじゃないか！

…え？　やっぱり乗るのやめるって？　貴様ぁーそれでも軍人かぁー！（なにか違う…）

制作者コメント

撃墜するだけのゲームからの脱却

株式会社マリオネット
代表兼プロデューサー
渡辺 正氏

『インペリアルの鷹』は、第二次世界大戦で活躍した有名なレシプロ機同士の空中戦を映画のようにカッコ良く再現しようという単純な発想を原点としています。歴史に残る作戦や戦いから引用した「任務」をゲームの背景とし、それを指揮する司令官や行動を共にする戦友との「交流」をADV風のドラマ仕立てとすることで、任務達成への動機付けと味方への思い入れを促し、単に敵を撃墜するだけのSTGゲームからの脱却を目指そうというのが企画段階での重要なコンセプトでした。しかし、操縦が難しいレシプロ機の挙動を忠実に再現すると、とても空中戦どころではなく、任務達成すら危うくなってしまうため、リアルなSLGをとるか、カッコイイSTGをめざすかが最後まで悩み続けた難問です。最終的には、航空機ファン歴史ファンだけでなく、幅広い層に楽しんで頂けるフライトSTGとして仕上がったと自負しておりますが、バランスの程は如何でしょうか。

Text by 銃田夢人（フリーライター）

異世界に召喚された高校生の運命は

サモンナイト

機種：PS　メーカー：バンプレスト　ジャンル：SRPG
発売日：2000・1・6　価格：5800円

ここに注目　イラストの絵柄もかわいく、さくさくと進む、SRPG好きなら安心して遊べる内容の一本。召還術が中心というのも面白い。

『ブラック／マトリクス』を制作したフライト・プランの新作『サモンナイト』。RPGに登場する魔法の中では、比較的なじみの薄い「召喚術」に焦点を当て、独特な世界を描いている。異界に召喚された高校生は、争いに巻き込まれて何を思うのか。

今時のSRPGでは貴重!? オリジナルの新作

最近SRPGのリリース数がめっきり減った気がする。本家の『FE』と『オウガ』の外伝さえ出ていればいいという問題じゃないんである。オリジナルの新作が遊びたくて仕方がない。制作に手間がかかるわりに売れないのはわかるけど、ある程度、活きのいい作品が継続的に出ないとゲームのジャンルは廃れてしまう。それはもう、STGやADVで実証済みのこと。SRPGはシステムの面白さとキャラの性格、ドラマが一番バランスよく味わえる、お話もゲームも味わいたいユーザーにとっては最良のジャンルだと個人的には思っている。ただ、システムがやや行き詰まり気味なので、偉大なる先達を越える新星に巡り会いたいものなのだが、現在のリリース数はSRPGをこよなく愛する筆者としては辛い水準にある。

そこで最近、孤軍奮闘しているのがフライト・プランという制作会社。あの『ブラック／マトリクス』の開発元である。そのフライト・プランの新作が今回の『サモンナイト』だ。

主人公は現代の日本に住む高校生だったが、ある日、異世界に飛ばされてしまう。主人公の周りにあったのは謎の儀式の跡と死体。そこは「リィンバウム」と呼ばれる世界だった。ここでは召喚術が発達しており、主人公は間違って呼び出されてしまったらしい。とりあえずスラム育ちの少年たちに拾われた主人公は、もとの世界に戻ろうとする。だが、普通の高校生だったはずの主人公は召喚と同時に不思議な力を身につけていた。

召喚術に焦点を当てたシリアスなストーリー

貧富の差が激しく戦乱の絶えない状況の中で、様々な思惑が絡み合い、主人公を巡りリィンバウムに不穏な空気が流れる。そんな中でも主人公は信頼し合う仲間を増やし、友情を育んでいく――というのがおおまかなあらすじ。

「世界を助けて」――頭に響く謎の声を聞いた時、異世界に飛ばされた主人公。彼が現代に戻れる日は？

© Fight-Plan　© BANPRESTO 2000　Illustration 飯塚武史

さて、本作のストーリーは典型的な異世界スリップモノなのだが、ＲＰＧに登場する魔法の中ではやや地味なじみの薄い「召喚術」がメインテーマなのが面白い。

この世界の魔法の仕組みは、隣り合う四つの異世界の生物と契約し、その力を借りて様々な作用を起こすというもの。今までどことも知れぬ場所から呼び出されていることになっていた召喚獣だが、本作では、彼らにも故郷や生活があるのだと描かれている。逆にいえば、召喚されてしまった主人公も「召喚獣」と見なされるわけで、ライバルには「手前ェは【はぐれ】(召喚獣)なのさ!!　仕えるはずの召喚師に捨てられた、役立たずさァ」と決めつけられるシーンもある。確かにそれはそうだよなぁ…。ＲＰＧを遊んでいた時との価値観の逆転を迫られることも。

そういうシリアスな部分と、仲間と交流する部分が程良く織り混ざっているのが魅力。独特のタッチで描かれたキャラクターとは、自由行動のときや、面クリア時に言葉を交わすことで、好感度を上げることができるのだ。

もともとＳＲＰＧは仲間のキャラクターが立ちやすいジャンルなだけに、会話がこれでもかというくらいふんだんに入っているのは効果的。味方キャラクターとの交流を存分に楽しめる、ＳＲＰＧ好きにはたまらない作品に仕上がっているのだ。ＳＲＰＧにそれほど慣れていなくても、キャラクターには惹かれた、という人にもお勧めできるライトな作品だ。

心温まる仲間たちとの触れ合い。戦闘の合間に、月光が照らす屋根の上で主人公が語らうお相手は…。

登場キャラクター紹介

数多くのキャラクターが登場する『サモンナイト』の世界。自由に選べる4人の主人公を始めとして、登場人物はみな魅力的だ。ここではその一部を紹介する。

パートナー／（4人のうちの1人が0話の選択肢で決定される）
主人公を呼び出した儀式でただ1人生き残った召喚師見習い。主人公を監視しているようにも見えるが、徐々に心を開く。
バノッサ／フラットと対立する、スラムの不良のリーダー。最初に会ったときから、主人公を敵視する。孤児の集団「フラット」のメンバーたち
リプレ／フラットの台所を預かる少女。主人公に好感を抱いているらしい。
ガゼル／身軽で口の悪い少年。強気だがリプレには頭が上がらない。
レイド／元は王国の近衛騎士団にいた青年。フラットを後見している。
エドス／大柄でいかつい巨漢だが、心は優しい青年。元は石工だった。

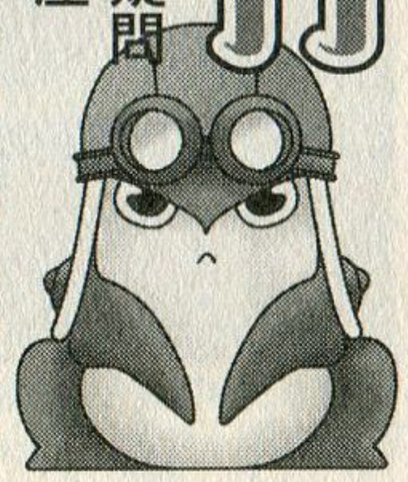
樋口　綾
ひぐち・あや
生徒会に所属する物静かな少女。優しい性格だが、周囲との評価とは逆に自分に自信がない。

新堂　勇人
しんどう・はやと
バスケ部の部長を務める熱血少年。何事にも前向きで、考えるよりも先に行動するタイプ。

深崎　籐矢
ふかざき・とうや
剣道部の部長でクールな少年。現実的な性格で、付き合いもそつなくこなすが、どこか冷めている。

橋本　夏美
はしもと・なつみ
バレー部の部長を務める明るい女の子。楽天的に物事を考える。世話焼きな面を持っている。

召喚術師の戦い方



召喚術ってどう使うの？そんな素朴な疑問を抱いた貴方のための、サモナー入門講座

お気に入りのユニットに愛を思い切りそそぎ込め！

さて、本作はオーソドックスなSRPGで、すべてドット絵で構成された画面は、ポリゴン全盛の今となっては郷愁すら感じてしまう。「高いところにいる方が有利」、「後ろから攻撃するとダメージが大きい」といった、3D系RPGのルールは存在しているが、難易度は低めに抑えてあり、SRPGにありがちな、一手間違ったらアウト、ということはない。また、味方が死んでもそれほどペナルティがない。SRPG初心者でも、真面目にレベル上げをすれば、先へ進むことができるだろう。

ただ、成長システムは少し変わっている。普通のSRPGは、敵を倒したユニットがその経験値をもらうことになっている。しかし本作では、ステージをクリアした後に、生き残ったキャラクターに経験値をプレイヤーが割り振るシステムになっている。これなら弱くて前線に出せないユニットも簡単に成長させることができる。お気に入りのキャラクターに愛が注げる仕組みだ。また、レベルアップ時にはボーナスポイントを「力・体力・知力・器用さ」の四つのパラメータに自由に振り分けることが可能。イメージ通りにキャラクターを育てることができるのだ。さらにレベルが上がるとクラスチェンジして、様々な特殊能力が追加されたり、移動歩数が増えたり、といった特典がつく。そこでお勧めなのが、クラスチェンジを狙ってお気に入りのキャラクターのレベルを一気に上げるという方法。強いユニットで稼いだ経験値を弱いユニットに振り分けると、いろいろと楽なことも多い。

サモナイト石を使いこなして一流召喚師になろう！

というわけで、本作の難易度は低いのだが、テーマが「召喚」であるだけに、召喚術の設定は凝っている。先ほども述べたとおり、舞台となっているリィンバウムは四つの異世界に取り囲まれた世界だ。リィンバウムを含む五つの世界は隔てられてはいるが、魔力を使えば次元の壁を越えることが可能である。そして、どこよりも魔力が豊かで実りが多いリィンバウムは、異界の種族から狙われていた。

そのため豊かな魔力を使って侵攻してきた魔物を追い返す「送還術」が生まれ、さらに、異界にいる生物と契約することでいつでも呼び出すことができるという「召喚術」が発達した。

異界に紛れ込んだ主人公がなぜか獲得したのが「誓約」の力。具体的にいえば、主人公は召喚魔法の作成ができるようになっている。

手順は次のようなものだ。選んだアクセサリーと5種類あるサモナイト石（異界への通路を開く消費アイテム）を組み合わせる。その組み合わせが有効なら召喚魔法の効果が発動する。組み合わせ次第では強力なアイテムが出現することも。たとえば「鉄の冠」というアクセサリーと「サモナイト石・霊」を組み合わせると「イビルファイア」という召喚魔法になり、「サモナイト石・鬼」と組み合わせると「ベイグナート」というソードが出現する、といった具合だ。そして戦闘終了後に「誓約の証」が手に入る。誓約の証はアイテムとして装備することができ、誰でも召喚魔法を行使することができる。これが本作のキモ、召喚魔法の作成方法で

エンディング分岐の条件

本作はマルチエンディングだが、その分岐条件は基本的に、どのキャラクターの好感度が一番高いかで決まる。ただし、まったく異質なエンディングも存在する。それが「魔王エンディング」。ユニット（召喚ユニット含む）を使い捨てにし、冷たく振るまう選択肢を選ぶとこのルートに入る。事実上のバッドエンドだ。

ユニット別の育成方針

振り分けが任意であるため、自由にキャラ育成が可能となっている。その反面、誰をどう育てればいいかわからない、なんてことも…。経験値は有効に使いたいもの。そこでここでは、長くお世話になる序盤メンバーを中心に、育成の指針を紹介したい。

主人公

敗北条件が「主人公の戦闘不能」であるため、あまり前線には出ないだろうが、念のため、VITを上げておきたいところ。また、INTを上げて魔法使い系に育ててもいい。特にこだわりがなければ、攻撃範囲が広く、反撃をくらいにくい横切りを持つ主人公（藤矢・夏美）がお勧め。

ガゼル

序盤唯一の遠距離攻撃キャラ。初期装備は普通のナイフなので、店に行けるようになったら即座に投げナイフを買って装備させよう。反撃は受けないが射程が短く、前線に出ていく機会が多いので、STRとVITに程良く数値を割り振ること。

パートナー

登場時から召喚術が複数装備できるパートナーは有用な魔法の使い手。魔法は射程があり、前線に出す必要はないのがいいところ。そこで、MPと魔法攻撃力を少しでも上げるため、INTにすべてをつぎ込んで、完全に魔法キャラに育ててしまおう。

スウォン

いるといないとでは天と地の差がある貴重な弓使い。3話でガレフの森にいる彼と話してフラグを立てておき、5話で絶対に仲間にしたい。弓は射程が長く、ユニットや障害物を飛び越えるので、前線に出る必要はない。そのため、ボーナスパラメータはSTRにすべて振り分けて構わない。

レイド・エドス・ジンガ

直接攻撃系のキャラは、今後も大量に出てくる。それほど必要というわけでもないが、序盤は多少育てておきたい。STRとVITメインでいいだろう。成長は三者三様。器用なのはジンガ。回復が使えて、成長すると2回連続攻撃ができるようになり、移動歩数も増える。ただし攻撃力は弱い。壁役が欲しいなら、ZOCの範囲が大きく、敵を足止めできるエドス。レイドは装備できる武器の攻撃力が強いが……。お好みでどうぞ。

リプレ

番外編。好感度関連イベントがある唯一のキャラなので、話題がなくなるまでこまめに話しておきたい。好感度を上げておくと、一度だけ戦闘に参加する機会がある。

そこで、新しいアクセサリーを手に入れたら、召喚魔法を作成できないか調べてみることが重要になる。これが、スカも多いが、RPGでよくある武器の合成のようで結構楽しい。結果が事前に予測できないのは辛いところだが、自由戦闘で一度、全部の組み合わせを調べてから合成し直すという手段を取ればいいだろう。

本作では、敵を直接攻撃すると反撃されるのだが、そのダメージはかなりきつい。召喚魔法や遠距離攻撃の使いどころが重要になってくる。特に召喚魔法は威力が強く、さまざまな効果を持っている。そこでいかに召喚魔法を駆使して勝つかがポイントになるのだ。

というわけで、ストーリーでもシステムでも召喚術をメインに展開される本作。お手軽なSRPGなので是非遊んでみて欲しい

制作者コメント

何が楽しいかを考えて…

株式会社フライト・プラン
「サモンナイト」ディレクター
川瀬浩一 氏

弊社の物造りには必ず、コラボレーションという要素が含まれています。

シミュレーションだけならただの戦略ゲーム、シナリオだけならただの小説、キャラ絵だけならただのイラストになってしまうこれらの要素が、ゲームという1つの舞台に乗って、その面白さを2倍にも3倍にも引き上げ合う。これがコラボレーションの醍醐味です。

「キーワードはなんでも召喚！」
「ハロウィンっぽい雰囲気を出してみたら？」
「忍者だったらやっぱり後ろから斬ると強いよね！」
「騎士は突いてナンボ！」

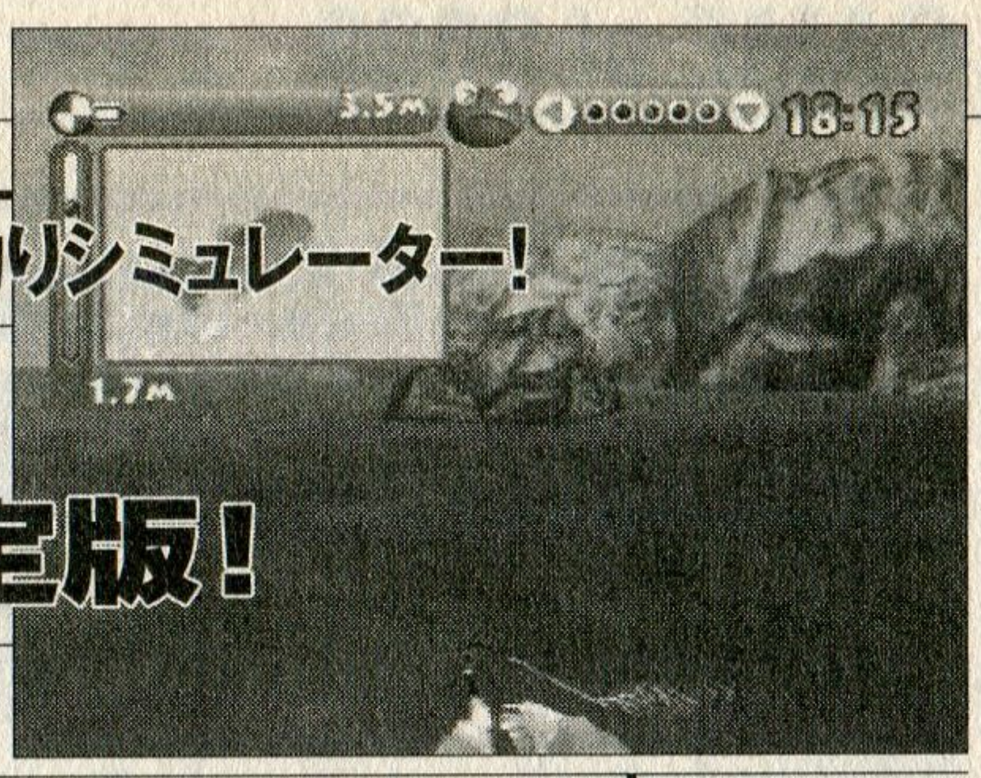
たくさんのクリエーターのアイデアが寄り集まってワイワイガヤガヤ。時にはブツかる時もあります。制限の中で泣く泣くアイデアをカットすることもあります。

そんな時は基本に立ち返って「お客さんにとってナニが楽しいことなのか？」を考えるようにしています。みなさん「サモンナイト」の感想を、是非聞かせて下さいね。

Text by 卯月鮎（フリーライター）

現実の釣りが上手くなれる唯一のバス釣りシミュレーター!

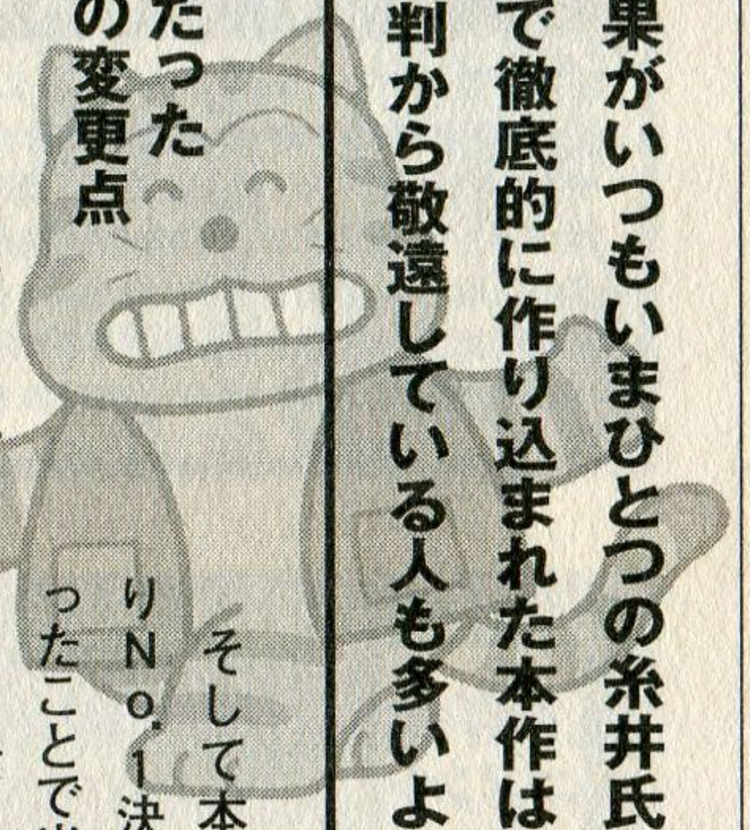
糸井重里のバス釣りNo.1 決定版!



機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：スポーツ
発売日：2000・3・31　価格：6800円

ここに注目　美しく広大な自然の中で繰り広げられる人間とバスとの頭脳戦。“釣り”だけでなくバスを取り巻く自然環境までも完全にシミュレートしたコダワリの一作。

テレビ番組での釣果がいつもいまひとつの糸井氏だからといって、このゲームをナメてはいけない。目に見えない部分まで徹底的に作り込まれた本作は、釣りゲームの最終進化系とも言えるほどの完成度。「難しい」という評判から敬遠している人も多いようだが、本稿を読んでぜひチャレンジして欲しい。



賛否両論だった前作からの変更点

3年前に発売された前作、スーパーファミコン版『バス釣りNo.1』は、釣りゲームとしては革新的なソフトであった。大きな特徴としては二つの要素が挙げられる。一つは水中の魚を見ることができないこと、もう一つは、自キャラの移動速度が恐ろしく遅いことである。糸井氏は当時、この二つの要素について「現実の釣りならば魚が見えないのは当たり前」、「バス釣りは歩くことも楽しさだから」とコメントしている。どうやら、前作では可能な限り「現実」をシミュレートしようというコンセプトで制作されたようだ。その結果、ゲームユーザーからは賛否両論あったものの、実際に釣りをするユーザーからは非常に好評を博した作品となった。

そして本作『糸井重里のバス釣りNo.1決定版!』では、3Dになったことで当然その「現実のシミュレート」がより本物に近づいている。同じ任天堂製の『ウェーブレース』や『テンエイティ』を見ると、64というハードは自然物表現に優れているように思えるが、本作もそれらと同様、舞台となる湖畔が実に美しい3Dの箱庭となっている。天候や時間帯によって移り変わる景色は澄んだ空気すらも表現されているようで、その中を散歩するのは純粋に楽しい(ちなみにRボタンでダッシュもできるようになった)。これなら「バス釣りの歩く楽しさ」を一般ゲームユーザーでも感じられるのではないだろうか。

また、本作ではルアーにかかった水中のバスが見えるようになった。この点は多少ゲーム寄りになったと言えるが、オプション設定で前作同様に見えなくすることもでき、上級者への嬉しい配慮もなされている。

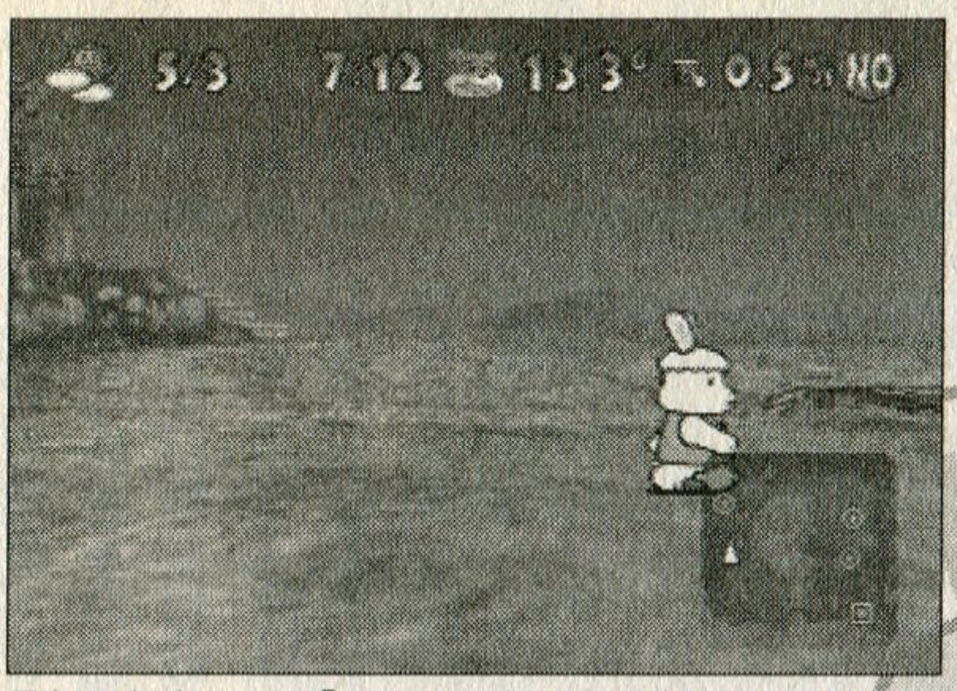
いきなり専門用語の嵐!敷居の高さにやや困惑

ここからは、筆者のプレイ状況を交えながら本作を紹介していこう。本作は発売当初、情報誌などでの評判は決して高いものではなかった。総じて「難しい」と報じられていたのである。釣りゲームで難しいこととは、すなわち「釣れないこと」であろうと筆者は思っていた。本作が現実のバス釣りに近いのであれば、それは釣れなくても当たり前である。既存の作品のような「入れ食い」では現実味がなさすぎる。筆者は釣りに関してはまったくの素人であるが、本作をプレイするにあたり、現実の釣りの楽しさ、厳しさを味わう覚悟をしていたつもりであった。とは言っても任天堂のこ

© 2000 Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Shigesato Itoi Character　© Norio Hikone

と、ド親切なチュートリアルが用意されているか、本編自体がチュートリアルになっており、楽しみながら学べるとタカをくくっていた。

ではいざゲーム開始。自分の名前を登録後、ゲームの難易度を「ビギナー」「ふつう」「じしんあり」の3段階から選ぶ。難しいほど釣れない分、大物がかかる可能性が高いらしい。ここは「ふつう」を選ぶことにした。画面中の説明にわざわざ「ここを選ぶ人が多いです」と記してあったからだ。その後、クラブハウスのネズミちゃんが道具を一式プレゼントしてくれた。ロッドとリール、釣り糸、そしてルアーを三つ。ほかに「ワーム」と「リグ」というものもそれぞれ5種類ずつもらったが、何に使うのか、この時点で筆者は知らない。次に、パートナーのカエルくんからお金のかわりとなるドングリをもらうと、ゲームの「タイプ」を選ぶ選択肢が出てきた。「毎日タイプ」「学生タイプ」「週末タイプ」の3種で、これはゲーム内で釣りをする日程に影響するものだ。ここはすべてのイベントに挑むべく「毎日」を選択。これで入力作業は完了だ。



最初の舞台となる「ののいけ」。のんびり歩いて釣れそうなポイントを探すのが楽しい。

専門用語バリバリのカワイイ釣り師たち

レストハウスの中には釣り仲間たちが待機しており、彼らと会話したり、一緒に釣りに誘ったりもできる。「カールおじさん」などでおなじみ、ひこねのりお氏デザインによる動物キャラたちだ。かわいらしく微笑むクマさん、ネコさん、ウサギさんの三人（?）。彼らと会話をしてみることにする。「クイのせめ方には、二つの方法があるよ。深いクイはテキサスリグやラバージグだね」（クマさん談）。「ミノーを使った時なんかはトゥイッチングさせた時が一番バイトが多いッスね」（ネコさん談）。「湖の底をとる時はロッドを動かしてみるのよ」（ウサギさん談）。これはどこのギョーカイか!?　と仰天する専門用語の嵐。さっぱりわからない。まるでスネ夫の自慢話を聞いているような苛立ちと疎外感が沸き上がる。そうだ、確か会話の中でクマさんが「わからないことがあったらスタートボタンを押してごらん」と言ってたっけ。早速フィールドに出てヘルプ画面を呼び出す。おお！　ここで肩にタコを乗せてバッチリとキマっている糸井氏御大が登場。きっと素人の筆者に釣りのノウハウを伝授してくれるのだろう。数多い見出し語の中から、とりあえず「湖別攻略法」の「ののいけの釣り方」を選んでみる。「ストラクチャーの位置を確認できたら、こんどはシーズナルなバスの動きを…」（糸井氏談）。なんとヘルプの中でもギョーカイ用語の嵐だ。ヘルプの中の単語をまたヘルプで探す。そこにはまた知らない用語が…。これでは「用語のタライ回し状態」である。情報誌での「難しい」という評価はこういうことだったのか。こんなのはパソコンの専門書だけでたくさんである。もう用語は気にせず釣りに出てしまおう。きっと釣りながらカエルくんが教えてくれるハズだ。

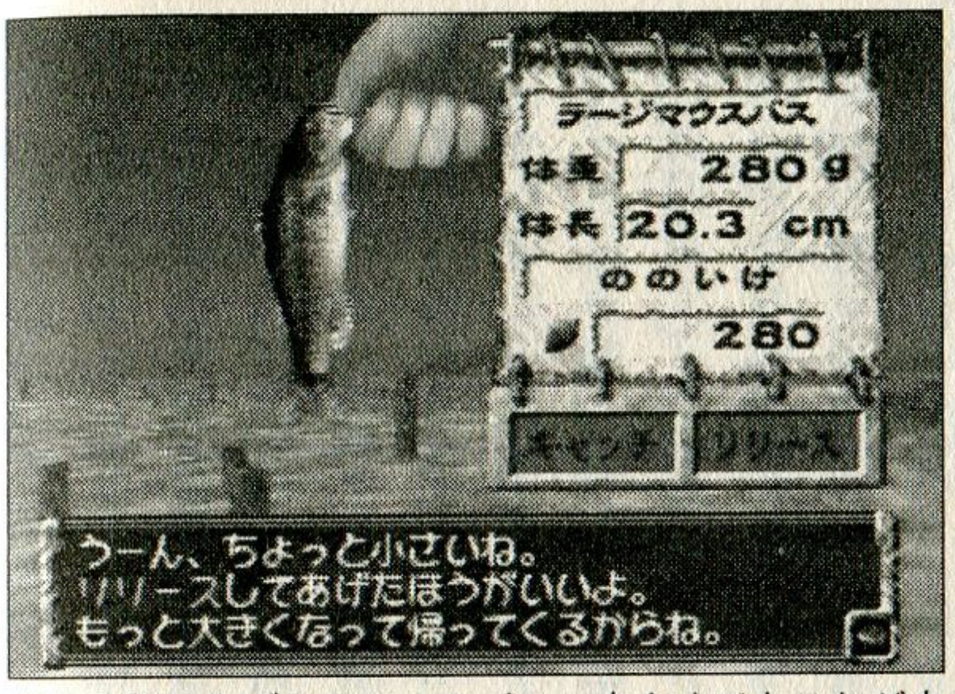
バスは物陰に潜んでいる場合が多いというのは知っていたので、とにかく杭の側にルアーを投じてみる。カエルくんは単に釣り糸の状態を示してくれるだけで、釣りを教えてくれる役割ではなかった。少しず

クラブハウスの仲間たち。その容貌から油断してるといきなりギョーカイ用語で攻撃してくる。恐ろしや。

つリールを巻く。釣れない。またルアーを投じ、巻く。釣れない。10回、20回と繰り返すが、何も反応がない。そのうち、自分のやっていることが根本的に間違っているのではないかという疑心暗鬼にかられてくる。やっぱり専門知識は不可欠なのか。バス釣りはこんなに厳しい世界だったのか。筆者は耐えきれず、電源を切ってしまったのであった。

所詮は釣りだと思い直せばこれ楽勝

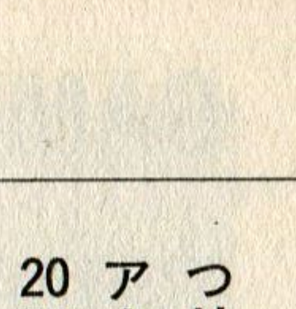
しばらく経った後、ふと考えてみた。このソフトが現実と同様に作られているのなら、所詮はルアーを生き物のようにうまく動かせばバスは喰ってくれるハズだ。しかも、前回釣れなかったとは言っても、せいぜい一時間しかプレイしていない。現実のバス釣りでは「坊主」も珍しくないのだから、まだ粘らねば。このゲームに関してだけは、完璧なプレイを目指すというゲーマーのプライドは捨て去ろう。そう思い立ち、早速前回と同じ手順を踏んで、標準装備のままのルアーを湖に放り込む。一応参考程度にヘルプを確認したところ、どうもこの季節は水草近辺がオススメらしい。ルアーを投げ、できるだけ小魚の動作を真似るように巻いていく。釣れなくても投げては巻きを繰り返す。釣れるまで何時間でも粘るつもりだった。しかし、今回は簡単に結果が出た。10回もルアーを投げないうちに、振動パックがブルッと震えた。アタリがきたのだ！　ロッドを勢いよく手前に引き寄せる。こうすることでルアーの針をバスの喉深くに突き刺すことができる。水中の画面が激しく動き、バスが暴れ回る。激しい音楽が鳴り響き、バスとのファイトが始まった。糸の状態を示すカエルくんの顔は真っ赤で、いまにも糸が切れそうなことがわかる。ロッドを奥に、手前に動かしながら、騙し騙しリールを巻いていく。あと4メートル、3メートル…。画面に「Aボタン連打」のサインが表示され、それに従う。成功！　こうして、ついに初めてのバス釣りに成功した。大きさはたった20センチ程度のスモールバスだったが、嬉しさはひとしお。画面には「キャッチ」と「リリース」の選択肢が出ている。当然のように「キャッチ」を選び、水槽に放してやる。この水槽をバス水族館にしたいという思いにかられる。これで、目的が決まった。



初めて釣り上げたスモールバス。小さくてもこれが大きな第一歩。実は敷居が高いのはここまでだ。

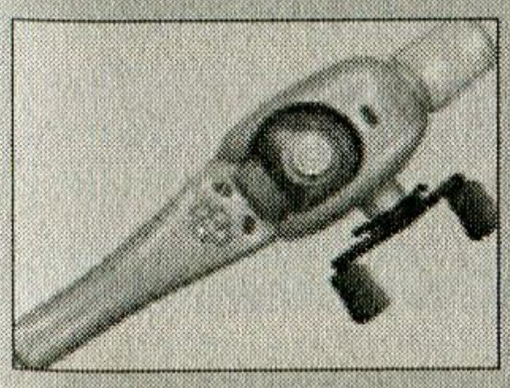
チャンプ目指してノルマをこなす

一度度胸がつけばシメたもの。正しい用途などさっぱりわからないが、いろいろなルアーや道具を使って釣りに挑む。ルアーは種類が多いが、とにかく「生き物の動きをさせる」ことだけを念頭に置けば大



つりコン64の使いごこちやいかに?

ソフトと別売の専用コントローラー「つりコン64」について解説。これを使うとゲーム中のロッドを動かす操作は、すべて実際のロッドのように釣りコンを「振る」ことで行うことができる。ほかにもバスとのファイト時にはリールの巻きが重くなるなど、楽しさが倍増。振動パックも内蔵でいたれりつくせりである。ただし、それで使い勝手が標準パッドに勝るかと言えば、実は一長一短がある。振ることで行える操作は、アナログスティックほど画面のロッドとうまくシンクロしない。微妙な操作はパッドの方が有利である。また、釣りコン自体重ため、ただでさえ釣れずに持久戦を強いられる本作では、ファイト前に手が疲れてしまうのである。実際に釣りを趣味とする方にはおすすめだが、攻略が目的のゲーマー諸君には標準パッド+振動パックが無難だろう。



丈夫のようだ。よし、次はボートを借りて湖の中心まで行ってみよう。ボートのエンジンは2種類あり、エレキエンジンは速度が遅い代わりに静かに移動でき、魚が逃げないという点も計算されているようだ。芸が細かい。

釣果は好調とは言えないが、ストレスを感じるほどに釣れないわけではない。少しずつ自分自身のレベルが上がっている。これまでは一人で釣っていたが、クマさんを誘って一緒に行くことにした。するとタヌキさんが現れ、腕試しとして日暮れまでにバスを5匹釣ってくるよう言われる。もはや20センチ程度のスモールバスでよければたやすいこと。ノルマはあっという間にクリアしてしまう。こうしてほかの仲間を誘うたび、新たな挑戦者が現れるようになった。それぞれから課せられるノルマを次々こなす。ノルマをこなすために、ヘルプ画面を開き情報を集める。こうすることで道具の使い方だけでなく、バスの生態にまで知識が広がっていく。ここまできて、つくづくバス釣りは頭脳戦であることを実感するに至った。

ノルマをクリアするごとに行動範囲が広がり、五つの湖すべてに行けるようになった後、ついに「つりずき村」のチャンピオン、最初のレストハウスで出会った「掃除のおじさん」との対決となった。衝撃のラスボス登場である。道具もほぼ万全、自分の知識も腕も上がっている。これはもはや釣りゲームではなく、自分自身のレベルを上げるRPGなのだ。

釣れるも釣れぬもすべてが裏づけされている

本作のスゴイ所は、実は目に見えない部分へのこだわりである。実戦のテクニックがそのまま使える複雑なルアーの動きはもちろんだが、もっとすごいのはバスが「生きている」ことである。これは糸井氏のホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」での制作者インタビューに記されていたことだが、本作のバスは本物と同様、季節による産卵行動をシミュレートしているらしい。そればかりか、気温、天候の影響はもちろん、バスの支配領域（ナワバリ）までもが計算され、水中を泳いでいるのである。これは既存のゲームのような単なる乱数ではない。釣れるも釣れないもすべて根拠があるのだ。

本作は例えて言うと、インチキなしの麻雀ゲームや、実機と同じ確率をシミュレートしたパチスロソフトに類似されるものだ。ゲームの経験と知識が実戦に役立つ、現時点で唯一の釣りゲームと言っていいだろう。ディープな趣味を一つ増やすつもりで、ぜひ本作を遊んで欲しいものである。

制作者コメント

"静"と"動"のバランス感覚を大切にした

株式会社ダイス
バス釣りNo.1ディレクター　**サイトウ・アキヒロ氏**

このゲームを作るにあたり、私が一番悩んだことは、——一画面に魚が見えない状態で、いかに飽きさせないゲームにするか——ということでした。

大半の釣りゲームは、魚を見せることで、プレイヤーの興味を引き付けるようになっていますが、実際の釣りでは魚（水の中）を見ることはできません。この"シミュレーションとしての静"と、"ゲームとしての動"のバランスを、ビジュアルや音、操作性において、どうまとめていくのかが最大の課題だったわけです。

「ここにバスがいるはずだ」と推理してはルアーを投げることをくり返し、いいかげん疲れた頃に、突然"ピシッ!"と魚がヒットする驚き。この驚きは推理が適中した快感へと変化し、続くファイトが快感を増幅させる。これら釣り本来の醍醐味が、家にいながらにして体験（錯覚）してもらえたならば、もう大成功なわけです。

もちろんルアーの作り込みなど、アピールしたい点はまだまだあるのですが、結局は上記のようなリアルな体感を再現するための要素の一つといえるでしょう。幸いにして、遊んでいただいた人の声を聞くと、制作側の意図はなんとか伝わったようで、あとはこのソフトが、釣りゲームの決定版として、いつまでも語りつがれていくことを願うばかりです。

Text by 斉九寧（フリーライター）

ほぼ日刊イトイ新聞(http://www.1101.com/)
※『糸井重里のバス釣りNo.1決定版!』の記事は「樹の上の秘密基地」コーナーで見られます。

ネジタイヘイの人生を介入しよう!

ルーマニア#203

機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：ADV
発売日：2000・1・27　価格：5800円

ここに注目　主人公ネジの人生を左右するのは神であるプレイヤーが与えるちょっとしたきっかけ。またサウンドチーム開発ならではの音へのこだわりも必聴だ!

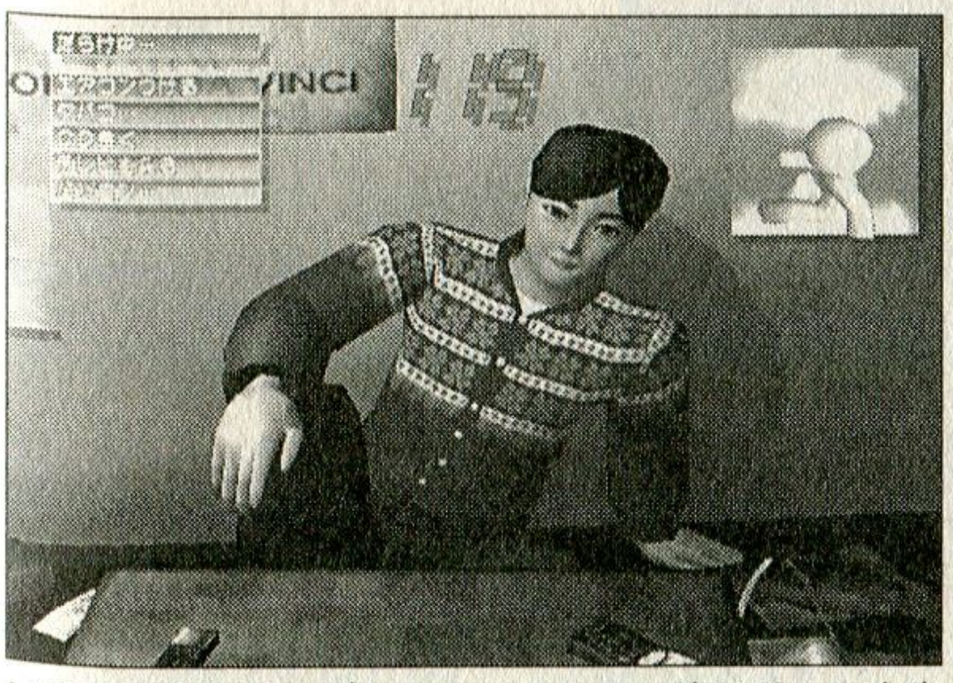
田舎から上京してきた平凡な大学生ネジタイヘイ。プレイヤーは神となり、そのネジの人生に劇的なドラマを与えることとなる。既存のゲームにはない新感覚ゲーム。シュール?　一見ギャグゲー?　しかし!　そのイメージとは裏腹に本作のドラマが持つ真意とは…。

ネジの平凡な人生を打破させてあげよう

『ルーマニア#203』（以下『ルーマニア』）は、とあるアパートに一人暮しをしている大学生の生活を示唆したり覗き見するという、人生介入型シミュレーションゲーム。その対象となる大学生とは、大学入学に伴い田舎から都内に上京してきた「ネジ　タイヘイ」。性格はちょっと間の抜けた所はあるけれど、特にこれと言って大きな特徴もなくごく平凡。あたりを探せば身近に存在してそうな普通の青年だ。プレイヤーは、このネジの住む部屋に宿る神様となって、平凡すぎるネジの生活に劇的なドラマを与えてやろうということになる。よく運命の左右によって「神様は○○だ」という言葉があるように、神であるプレイヤーの判断がネジの人生を著しく左右する。そして神ですら予想もしていなかった波乱に満ちたドラマが始まるのだ。

そこでいきなりだが、混乱を招かないようにここでハッキリ言っておこう。この『ルーマニア』は今までにない新感覚のゲームだ。一応、大昔のパソコンゲームに『リトルコンピューターピープル』（スクウェアから『アップルタウン物語』という名称でFCにもアレンジ移植されている）という人の生活を覗く似たような人生介入型ゲームも存在したが、『ルーマニア』は要所要所の演出面からして奇抜…いや、人によっては「シュ、シュール…」と思ってしまうほどのインパクトをプレイヤーに植え付けてくれる。

まずタイトル画面をスタートボタンを押さずにボケ～っとしてみよう。すると唐突にチュンソフトの『街』を彷彿とさせるような数点の実写ムービーが流れ、これがまたうさん臭い麻雀のシーンだったりボーリング場でのギャグドラマだったりと、プレイヤーに「あれ、今なんのゲームをやっているんだっけ?」といった軽度の記憶喪失に陥ったような混乱症状を招かせてくれる。その後、これらは



いつもやる気なさげなタイヘイくん。彼にどんな人生を歩ませるか？　それはプレイヤーの腕次第。

© SEGA ENTERPRISES,LTD., 2000

ネジが観ていたテレビ映像だったというオチで解決。これにてプレイヤーは納得し、思いがけない演出にニクイぜぇー！　と一人悔しがったりバカ笑いするのだが、よくよく考えるとこの異常なまでに凝った演出。一体何なんだろうか？　実写を使用しておきながら、これら二つの映像は介入やストーリーの進行上、まったくと言っていいほど関係なかったりするのだ。

独特のノリで思わずネコパンチジャブを食らったようなマヌケながらも心地良い刺激。出だしから製作者サイドの完全なるお遊び精神満載。粋な計らいである。

ナビの達成こそが劇的なドラマへの近道に

では、いよいよゲーム内容の紹介に移ろう。あくまで『ルーマニア』の主役はプレイヤーの神ではなくてネジ本人。そして舞台は最初から最後までネジの住むアパート一室のみで進行する。ネジは最初から最後までプレイヤーの存在に気付くことはない。となるとプレイヤーはネジと対話するなんてこともできないのだ。では、どうやってネジの人生に介入していくのか？　それはゲーム中に与えられたナビを達成することによって、行うことができるのだ。

ナビとはネジの今後の人生をどうやって左右させるかといった課題みたいなもの。神の力でネジに起こる近い未来を見ることにより、物事がうまくいくように示唆するのだ。ナビ発生時に現れるなぞなぞのような題目と、ちょっとだけ映し出される未来のシーンが介入方法と解決のヒントになる。

一つ例を挙げると「やっぱり、セラニでしょ」といった題目と共にネジが音楽を聴いている映像が映し出される。セラニとはネジが大好きなセラニポージというアーティストのことで、要はこの音楽を聴かせればいいわけだ。介入時に部屋にあるCDコンポを何度もクリックし、ネジの気を音楽に向かわせればメデタクこのナビは達成。こうやって次々と登場するナビを、題目と映像から連想して解いていけば次々にドラマが展開していくのだ。なお、気を向かわせる対象物をクリックすると、そこにカラーボールがぶつかっていく。このボールが跳ね返ってきたときの色が黄色ならネジはその対象に興味があることを示し、灰色だと興味を示していないことになる。灰色の場合はその対象を後回しにするか、とっとと別の対象をクリックしたほうがナビ早期解決の糸口になることを憶えておこう。

いくら神様と言えど茶目っ気もあるのです。

ナビを達成するための介入は、基本的に午前中のガサ入れモードと午後の、のぞきモードの2パターンが用意されている。平日の昼間などネジの不在時にはガサ入れモードで机や雑誌などの部屋の物を移動させたりテレビやパソコンを付けたり、こっそり日記を覗いたりと、いたずらが楽しめる。

細かい音へのコ・ダ・ワ・リとセラニ

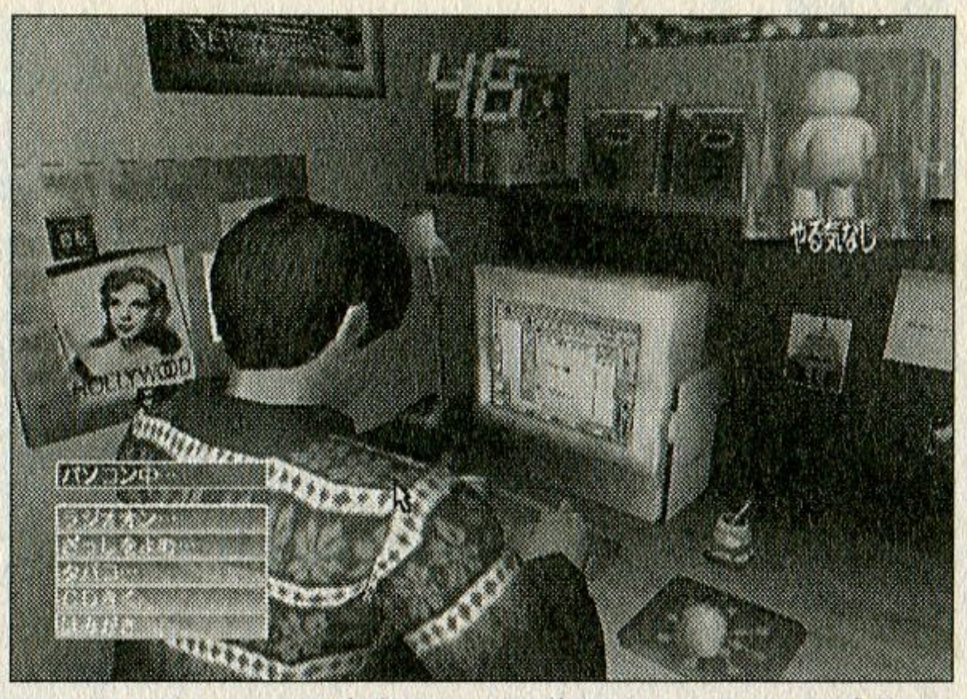
そもそも『ルーマニア』の開発を手掛けたのはセガのサウンドチーム。ところがこの作品、既存のゲームみたいに常に流れるテーマ的なBGMは存在しない。その反面、カメラワークの視点によって聞こえ方が異なる効果音はさることながら、一体いくつあるんだと思って止まない程の豊富なラジオやCDの音楽に力を注いでいるのだ。特にネジが愛聴する謎のアーティスト・セラニこと「セラニポージ」は、ゲームだけかと思いきや実際に存在していたりもするぞ。

このセラニのプロデュースを手掛けたのは「ピチカートファイブ」のサウンドプログラムを手掛けている福富幸宏氏。セラニは謎のアーティストで詳細は一切不明にされている。そのためゲーム中、ネジが「セラニって一体誰なんだ？」と呟くときがあるのだが、実はここがマニア心をグッとさせてくれる一言だったりする。というのもこの福富氏、セラニ以外にもChappieという正体不明のアーティストの楽曲提供に参加していたりするのだ。敢えてそれを狙っての計らいかどうかはわからないが、ただゲームの主題歌だけ有名アーティストを機用という安直なソフトも多い中、こうした粋な演出は、サウンドスタッフならではのこだわりが真摯に伝わってくる。

そして午後は、のぞきモードで昼間プレイヤーが起こした行動に対し、帰宅して来たネジが怪訝に思ったり愉快なリアクションを起こすのだ！　状況によっては、普段の位置から机が動いているのがポルターガイストの仕業じゃないかと本気で怖がったり、外出時、いつも鍵を掛け忘れるネジに喝を入れるため、内側から鍵を掛けてしまうと「あれ、おかしいなぁ？」と一人ごとを呟きながらも必至にベランダを這い上がって窓から部屋に入りこむシーンを拝むことができたりするぞ！　その光景は、思わず「プププ」とイヤらしい笑みをこぼしてしまうほどだ。

また、のぞきモードではナビの説明でも触れたようにネジに興味を抱かせたい対象に何度もクリックするとパソコンをしたり水を飲んだりと多彩な行動も取ってくれる。これらの行動は神がネジの気を引かせているだけで、決して直接に指令しているわけではない。どうやらネジには何となく的な衝動に駆り立てられそうだ。特に水を何度も飲ませた数日後に、ガサ入れモードでネジの日記を覗いて見ると「何故か水を飲みたくなった」と書いてあり、次の日も水を飲ませると「うーん、なぜかむしょうに水が美味い！」など、これまた笑いがこみ上げてしまう日記を拝見することができるぞ!!

ん？　何だかこれでは非常にイヤらしい神様に思われてしまうな。だが、これらの些細（？）な行動がきっかけとなって、その後のネジの生活がドラマティックに変貌するのだから、う〜ん、まったく人生って何が起こるかわからないとはよく言ったものである。



タイヘイがチャットで参加している“カレーにソースの会”。このイベントを見ていると本気でカレーが食べたくなります。

1Kのアパートの中で次々と沸き起こるドラマ

このように介入を続けていると、このネジタイヘイという人物、マヌケだけどなぜか憎めないやつだなぁ、と思わせてくれる。確かに何も介入せずにボケーっと観察していると、鼻くそをほじるわ鼻毛は抜くわ。ことあるごとに誰も聞いていないと思って寒すぎるダジャレを飛ばしたりもする。

そう、プレイヤーが介入してやらないとネジはダラダラしているだけで積極的な行動はほとんど実行しないのだ。しかしそんなちょっとマヌケなところもあるが、神という視点ながらも一緒に同居していると何度も意外な一面を垣間見ることができ、ネジという人間を理解できるようになるもの。不在時に日記を読んでみると、「あの時のネジはこう思っていたのか」と意外な心情を察することができ、自然と神であるプレイヤーはネジに感情移入してしまうから不思議だ。

幸いネジには大学で知り合ったタカハシという親友もいるし、身の回りの人間関係も個性豊かな人物が多い。ただ余りにもネジが積極性に欠けるため、生活が平凡になってしまうのだ。つまりプレイヤーである神の本当の目的は、ネジにきっかけを与え、背中を押してやることなのである。平凡、そしてごくあたり前の生活。主人公はヒーローでもなければ人並みはずれた技能を持っている人間でもない。ネジタイヘイという普通の人間なのだ。この、どこにでもいるような人物が主人公だからこそ、どこか自分と通じ合うものがあり、自然と親近感が湧いてくるのではないだろうか。

この記事を読んでネジという人物に少しでも興味を持ち始めたのであれば、『ルーマニア#203』を通じてネジの部屋に遊びに行ってはいかがだろうか。深く付き合えば付き合うほど、ネジの性格や序盤のシュールなイメージからは想像もしなかった劇的なドラマが貴方を待っているはずだから。

きっかけが生み出す4つのストーリー

ネジの人生は最終的に4つのシナリオへと分岐する。ここではその物語の出だしをちょうとだけ紹介するぞ。実は『ルーマニア』の物語は、プレイ当初にあったシュールな先入観や、ネジのオマヌケさを一気に払拭させてくれるぐらい熱く、そして感動する話が満載なのだ。なかなかナビが達成できなくても諦めず、是非キミもネジと共に物語の結末を体験してくれ！

シナリオ#1『ワンダーウォール』

深夜、夜な夜な隣の部屋から聞こえてくる子供のすすり泣く声。

たしか隣の部屋は誰も入居していないはず!?　恐怖で眠れないネジは友人のタカハシに電話するものの、彼も怖がってしまい相談に乗れる状況ではなくなってしまった。仕方なくチャット仲間に相談すると、霊媒師に相談してみては？　とアドバイスを受ける。しかし頼みの霊媒師も逃げ出す始末。はたして、すすり泣く声の正体は？

怖くて眠れないときにはテレビでも付けて気を紛らわしてみると面白いものが見れるかも？

最初の展開とは意に反し、後半は涙なしには介入できない涙涙の物語。要ハンカチ必須!!

シナリオ#2『過去から来たメール』

「カレーにソースの会」。よくネジがネットで足を運ぶ場所のことだ。ここで知り合い、何度もネジの心の支えになってくれたメンバーのエレナが姿を現さなくなって早一年。皆で懐かしんでいる最中、突然エレナから「助けて！」とのメールを受信するネジ。しかし、送られてきたメッセージのほとんどが文字化けしていて解読不能になっていた…。心配するネジとそのメンバーたち。エレナの身に一体何が!?　そしてエレナはネジに何を伝えたかったのか？

外出時は戸締りを忘れずに。思いがけないトラブルを防ぐには何事も前もっての対処が大切だ。そしてオフ会のシーンは必見だぞ！

シナリオ#3『サークルゲーム』

ふと目にした広告がきっかけで大学の演劇サークルに入るネジ。といっても演技がド下手なネジは脚本をメインに活動。そんな最中、同サークルに所属するネジとミハルはめでたく彼氏彼女の関係に。だが、ある日ミハルの早とちりで二人の愛情に亀裂が生じてしまう。友人のタカハシが誤解を解いてくれミハルは反省するが、今度はネジの勘違いで…。ショックと怒りのあまり引きこもるネジ。心配して嘆くミハル、なんとか説得させるタカハシ。

そういえば演劇のチラシも貰ったし、ポストの中にも演劇に関するDMが入っていたよなぁ？　ベットの下に関連雑誌も置いてあったし。でもコレ、ネジが気付くかなぁ？　友情と恋愛が醸し出すラブストーリーは秀逸。

シナリオ#4『鏡の中にあるが如く』

フリーマーケットで購入した大きな鏡をわき目にナルシスト的なポーズを決めたりシャドウボクシングと、傍から観られてたら非常に恥ずかしい悦に入っているネジ。すると何故かネジ以外の物は写らないことに気づく。また鏡を購入してから周辺の環境に異変が発生。そして知らぬ間にネジは犯罪者扱いに、タカハシもヤクザになっていた。実は寝ている最中に鏡の中のアナザーワールドに吸い込まれてしまったのだ！　この世界が意味するものは？　はたしてネジは元の世界に戻れるのか？　ダラけた生活を送っていてもポストの中ぐらいはマメに覗いておこうぜ！

制作者コメント

(・ε・) ぷっぷくぷー★　原案&サウンドクリエイター　ささきももこ 氏

当時パラッパでブイブイいわしてたプレステにコンプレックスがあって…。何をやっても微妙に力が抜けて見えるかっこ良さ！　ずるい！　と思った。だから原案があがってゲーム作りに入る前にまずそういう「かたち」から入ることにしました。自分たちがどんなゲームを作りたいかっていう意志のすり合わせをするための時間を設けたんです。セガ本社内で白昼堂々「アンチセガ」「セガらしくないものとは？」ってホワイトボードに書いて議論して、ちょっと革命戦士気取りでした。そしてこれまたすごく力の抜けてるように見えるのにできるものがイカすというデザイナー、谷田一朗さんと接触。彼にデザインを快諾して頂いた時点で自分たちがこれから作るのは「普通のもの」じゃないんだっていう徹底的な覚悟ができました。もう戻れない、崖っぷち…って思いました。このプロジェクトにとってそれは大きかった。自然と普通じゃないプロジェクトメンバーが集まってきたから。今は「一見脱力系ですよね？　でも実は奥が深いんじゃないですか？」と言われるのがうれしいです。

Text by 上志野雄一郎（フリーライター）

その道の先にあるのは、光か、闇か

伝説のオウガバトル外伝
ゼノビアの皇子

機種：NGPC　メーカー：SNK　ジャンル：SLG
発売日：2000・6・22　価格：3800円

ここに注目　全体的にコンパクトかつシンプル、けれどさすがに『オウガ』、という微妙なバランスがよいかと。ファンも初心者もどうぞ。

壮大なストーリーと絶妙なゲームバランスでいまだに人気の高い、シミュレーションRPG「伝説のオウガバトル」の外伝。システムは本編を踏襲しつつ、細部に手軽さを重視した変更が加えられている。

SFCの名作が復活 新たなる物語が語られる

93年、SFCで発売された『伝説のオウガバトル』は、当時としては珍しい、リアルタイムシミュレーションRPGだったファンタジー世界を舞台とした壮大な物語と高い戦略性、そして完成度の高さは、今遊んでも十分楽しめる。その後も、同じくSFCの『タクティクスオウガ』、N64の『オウガバトル64』と、基本システムは異なるものの、世界やキャラクターを共有したシリーズ作品が登場し、人気を博している。

そしてこの度ネオジオポケットに登場したのが、ここで紹介する『伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子』だ。『伝説のオウガバトル』の外伝として位置付けられており、システムも基本的に本編のものを継承している。

どうして携帯ゲーム機、しかもネオジオポケットで…？というファンの心配の声も聞かれたが、本作は作り手の「『オウガバトル』が好きなんだ！」という意気込みがひしひしと伝わってくる、まさに『外伝』にふさわしい作品になっている。

『伝説のオウガバトル』で共に戦った仲間の一人、トリスタン王国騎士の死をきっかけに自分の出生を知り、義勇軍の指導者となって、「真の平和」とは何かに悩みながらも闇の教えを広げる「闇の騎士」と戦う物語を描いている。

シンプルで奥の深いゲームシステム

本作は、敵味方が同時に行動するリアルタイムシミュレーションRPGだ。手持ちのキャラクターを使って編成したユニットを派遣し、各ステージの敵本拠地にいるボスを倒しながらシナリオを進めていく。最終ボス

さまざまな仲間の協力を得て、義勇軍は強くなっていく。条件が揃えばNPCが仲間になってくれることもある

© QUEST © SNK 2000

上手なユニット編成の仕方

このゲームでは、自分で自由にユニットを作ることができるが、自由度が高い分、組み合わせには悩むところだ。バランスや運用を考えて部隊を作らないと、戦闘で苦戦するだけでなく、なにかと思い通りにならないことが出てくる。そこで、ユニット編成の注意点について書いてみたい。

●バランスのよい組み合わせ

ユニット編成で重点を置くべきポイントとしては、まずユニット全体の戦闘力がある。各キャラクターには、それぞれ攻撃の回数やタイプに特徴があるため、それをよく考え、配置を行う必要があるのだ。

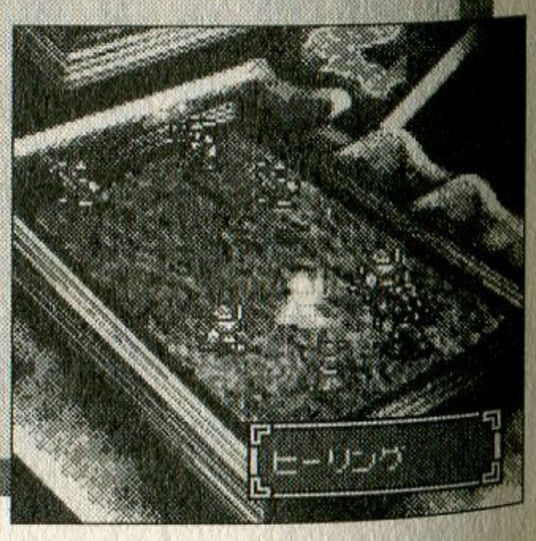
例えば、ナイトやバーサーカーといった戦士系の場合は直接攻撃が主体で、前衛にすると攻撃回数が増える。一方、ウィザードのような魔法使い系は、後衛にすることで強力な魔法攻撃が使え、逆に前衛にすると、打たれ弱さだけが目立ってしまう。

そこで序盤では、前衛にナイト2人、後衛にクレリック、ウィザード、ウィッチというのを基本に考えるといいだろう（攻撃力重視なら、ウィッチをはずして、ナイトかウィザードをもう一人入れてもいい）。特に外せないのがクレリックで、味方の体力回復、対アンデッド戦にと非常に役立つ。また、前衛系、後衛系のキャラクターが各ユニットにうまく行き渡らない場合は、ヴァルキリーのように、前衛、後衛のどちらでも力を発揮できるタイプが便利だ。

●クラスチェンジはよく考えて

キャラクターのレベルが上がり、能力値が上がってくると、より上級のクラスにクラスチェンジすることができるようになる。上級クラスになると攻撃のタイプ、回数ともに格段にパワーアップするので、積極的に行っていきたいが、上級クラスにはさまざまな種類があるので、無計画なクラスチェンジは禁物だ。あまりクラスが偏るのもよくないが、最初のクラスチェンジでは、ナイト、クレリック、ウィザード、それから全体攻撃魔法が使えるドールマスターというあたりがお薦めだ。また、特殊なアイテムを使わなければなることのできない上級クラスもある。これらのクラスは総じて強力なので、クラスチェンジ用アイテムはできるだけ入手したいところだが、そうしたアイテムのほとんどは、ランダムに出現するため、確実な入手は難しい。ただし、「死者の指輪」と「ドリームクラウン」だけは、イベントで入手することができる。条件は以下のとおり、「死者の指輪」：隠しステージ2のボス、フィボルグを倒すと入手。「ドリームクラウン」：隠しステージ3の都市ワルトムードを解放した時、カオスフレーム70以上で入手。

編成時のもう一つのポイントは、ユニットの移動タイプだ。地形との相性によって、移動力が大きく左右されるので、ステージ攻略に与える影響は大きい。基本的にはステージに応じて考える必要があるが、どんなステージでも必ず1ユニットは作っておきたいのが、飛行系のユニットだ。このタイプは地形を無視できる上に、移動速度が速いので、奇襲や遊撃、埋もれた財宝探し要員としても重宝する。飛行ユニットを作るには、バルタンやグリフォンといった飛行タイプのキャラクターを入れればよい。1体で2体分の容量を必要とするグリフォンやワイアームといった大型キャラクターは、ユニットの総攻撃回数を低下させるため、戦闘用には使いづらいが、探索用ユニットに組み込めば、充分役立ってくれるだろう。



ユニットリーダーの能力値が他のキャラクターより高いと、仲間の攻撃力や素早さにボーナスがつくぞ。

一つのユニットは最大五人で構成され、その中でキャラクターは前衛と後衛に分類される。前衛、後衛はそれぞれ3キャラクターまで配置することが可能だ。また、ユニットは数多く作ることができるが、1ステージに派遣できる数には限りがあるので、ステージの地形や敵部隊の内容などを考慮して、出撃させるユニットを選んだり、組みなおしたりする必要がある。

次にユニットの編成が終わったら、全体マップ上で進攻可能なステージを選択し、ゲームのメインであるダンジョンストステージを攻略すれば、基本的にゲームはクリア。逆に敵ユニットに自軍本拠地を占領されたり、戦闘で主人公が倒されるとゲームオーバーだ。

まず始めにプレイヤーが行うのはユニットの編成である。本作の元となった『伝説のオウガバトル』でもそうだったが、このユニット編成こそがこのシステムの肝と言えるだろう（コラム参照）。

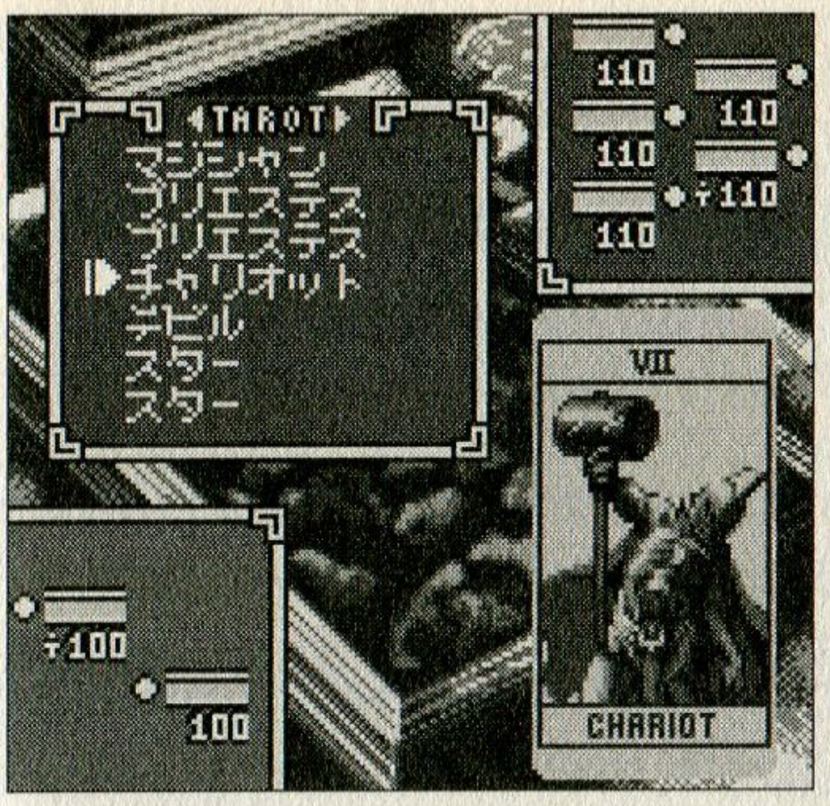
となる地域マップに移行する。そこで実際にユニットを動かし、戦闘などを行わせるのだ。

各ユニットはプレイヤーが移動先を指定すると、自動的に目的地までの最短ルートを進んでいく。ユニットは基本的に敵の本拠地に向けて進攻させればよいのだが、こちらが進軍している間は、敵ユニットもリアルタイムで行動しており、しかもこちらのユニットをある程度近づけて発見しなければ、画面上でその動きを確認することができない。そのため、自軍本拠地などを守るためにも敵の進軍経路を予測し、迎撃していかなければならない。攻めるだけでなく、守ることも重要なのだ。

大軍を動かしてリアルタイムに戦闘を進める…本作では、まさに戦略的なプレイを堪能できる。

また、マップ上に点在する都市や教会にユニットを送り、敵の支配から解放することも大切だ。これは、ステージクリアに必須の条件ではないのだが、行うことでキャラクターの雇用やアイテム購入に必要な援助金を増やし、軍の維持を容易にすることができる。加えて、解放した都市から貴重なアイテムをもらえたり、特定の都市の解放が隠しステージに行くための条件となっている場合もある。そして、都市や教会を一ヶ所解放するごとに、戦闘で絶大な効果を発揮する「タロットカード」が一枚手に入るのも大きい。

さらに、「カオスフレーム」と呼ばれるゲージ量も、都市や教会の解放によって変動する。これは、自軍に対する民衆の支持を表したもので、都市の解放以外では、シナリオの中に出てくる選択肢や、解放時に引くタロットカードの効果などでも変動することがある。



タロットカードは、ユニットにさまざまな影響を与える。中には、パラメータを下げてしまうこともあるのだ

様々な駆け引きを秘めた戦闘

敵と味方のユニットがマップ上で接触すると画面が切り替わり、戦闘が開始される。戦闘では、敵味方の各キャラクターが、AGI（素早さ）の能力値に応じた順番で行動し、それらはすべて自動的に処理されていくのだが、プレイヤーが、4種類ある命令から一つを選ぶことで、大まかな戦い方を指示することができるようになっている。そして、どちらかが全滅するか、全ユニットがすべての行動を終えたところで戦闘終了だ。

戦闘終了後、双方のユニットが全滅せずに残っていた場合、受けた合計ダメージの少なかった方の勝利となり、敗れた方のユニットは戦闘地点から強制的に一定の距離だけ後退させられてしまう。通常、一度の戦闘で相手を全滅させることは難しいため、敗者ユニットが下がった分を勝者ユニットが進むことで、少しずつ勢力圏を拡大し、敵本拠地へと徐々に近づいていくことになる。

しかし、プレイヤーには、戦闘を優位に進める手段が与えられている。それが「タロットカード」だ。

タロットカードは、実際のタロットと同じく22種類あり、味方の体力回復、敵全体にダメージを与える、敵ユニットを強制的に追い払うといった、それぞれ違う効果を持っている。

なお、タロットカードは、都市を解放する以外に「ジョーカーの札」というアイテムを使うことでも手に入れることができる。

本編からの変更点と新しく加わったシステム

今作は、携帯用ゲーム機であるネオジオポケット用ということで、『伝説のオウガバトル』に比べ、いつでもセーブができるようになっているなど、より手軽に遊べるように変更が加えられている。

セーブ以外でまず挙げられるのが、一つ一つのマップが小さくなったことだ。それによって、ユニットの行動範囲が全体的に縮小され、難度の低下とゲームのスピードアップが図られているのである。ただし、それにあわせてステージ内に同時に派遣できるユニットの数も、10ユニットから7ユニットと減っており、バランスが調整されている。タロットカードが入手しやすくなり、全体的にゲームの難易度が下がっているのも特筆すべき点だ。

ほかにも、前作ではその高低によって、伝説の悪魔の力を借りて国を征服したり、正義の道を貫いて新たな国を建国したりと、エンディングの内容に大きな影響を与えていたカオスフレームが、今作では、ストーリーへの影響がほとんどなくなっていることが挙げられる。とはいえ、まったく無視するのも考えもの。カオスフレームの高低は、特定の都市でもらえるアイテムが変化したり、特別なイベントの発生条件に関わってくる場合があるのだ。

例えば、ステージ6のクリア後、リヒトフロスに戻った時にカオスフレームが65以上なら、「死者の指輪」を始めとして様々なアイテムが手に入る「隠しステージ2」へ行けるようになるといった利点もある。しかしながら、前作ほどプレイ時に神経を使う必要はなくなっている。

また、本作には独自の要素も追加されている。このソフトを入れたネオジオポケット2台をケーブルで繋ぐことで、お互いが育てたユニット同士で対戦ができるのだ。これに勝てば、レアアイテムや普通では手に入らない特殊なクラスのキャラクターが手に入ることもあり、対戦の結果を通常のプレイにフィードバックすることもできる。この通信対戦という要素は、これまでの『オウガ』シリーズと違い携帯ゲーム機であることの利点を前面に押し出した、新たな試みだろう。

このように本作は、名作『伝説のオウガバトル』をより手軽に、どこでも楽しめるように作られている。とはいえ、決してゲームとしての面白さまで軽くなったわけではない。

これまでのシリーズを遊んだプレイヤーには、もちろんお薦めだ。そして、まだ『オウガバトル』の世界を味わったことがないという人にも、入門用として最適なゲームとなっている。

制作者コメント

「伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子」その後

シナリオ担当

神崎秀人 氏

ああ、暑いですねえ…ってこの本が出る頃は秋ですか。いいですねえ、秋。夕焼け空に浮かんだ薄雲を見上げて、頬には心地よく乾いた風を感じる…あとは冷えたジンをキュッと飲れば、これまさに人生の至福の時と言うべきですなあ。

至福といえば、「ゼノビアの皇子」のシナリオやら何やらを作ってる時、あれもまた、そういった類のものだったんでしょうねえ。30過ぎても注射と歯医者とピーマンが嫌いなワガママ者のこの僕が、何だかんだといいながらもやったんだから。

「ゼノビアの皇子」は、「伝説のオウガバトル」的なものを期待してお買い上げいただいたユーザーの方には申し訳ないけれど、どこまでいっても僕の解釈で描いた「俺オウガ」なんですよね。綺麗なバラにいびつな接ぎ木をしたみたいになったけど、それもまた一つの風情として楽しんでいただければうれしいですねえ。原作はそういう懐の深い作品ですから。

Text by 長瀬勝三（M2制作室所属ライター）

第1特集　まとめ

この静かさは、さらなる発展へ向けての準備期間なのか、それとも…？

元々、年の前半よりも後半のほうがソフト数&売上本数が多いゲーム業界。

今回もその例にもれず、これといったビックタイトル（100万本クラス、ゲーム好きが話題にするようなソフト）はなかった…ように見える。

とはいえ、任天堂の定番ソフトは相変わらずの売り上げを記録し、コナミの各種タイトルの安定度は抜群だ。ただ、この数字を見ていると、少しだけではあるが不安も感じてしまう。

昨今、言われ続けている「ゲーム離れ」がいよいよ明確な形になってきたのではないか、と。

SNKを始め多くのメーカーが撤退し、ソフトメーカーとして見れば任天堂に引けを取らない最強クラスにあったセガが分社化した。

その任天堂・セガの作る、いわゆる「面白いゲーム（新作）」はその内容にふさわしくない売上しか記録できず、かといってソニーのCM戦略も含めたゲームソフトも低調だった（これまでのゲームとの比較として）。

また、中小メーカーの作る個性の強いタイプのゲームも、ここしばらくは数が減っているように思う。

その結果、今回、この特集で取り上げたゲームは、マニアの方々からすると、メジャータイトルばかりのように見えるかもしれない。何しろ、ほとんどがトップメーカーと言える会社のゲームなのだから。

続編と定番ソフトだけが売れ、大手メーカーの新規タイトルもイマイチ、という状況と合わせて売り上げ本数を見ていると、ちょっとどうなのかなと思うのだ。まあ、PS2を購入したためソフトを買うお金がない、という見方もできるのだが…。

ともあれ『FFⅨ』『DQⅧ』は、その名前にふさわしい売上を記録し、X-BOX、ゲームボーイアドヴァンスト、ゲームキューブといった新ハードが発表された後半。見た目の派手さは問題ないだろうが、できれば多くの「実」があってほしいと思う。

そうでないとウチの雑誌もシンドイので（笑）。

JOKER X
Computer Game Shop

通信販売 TEL 0538-39-2454
営業時間 12:00~20:00(木曜定休)

夏の超大特価セール実施中!!

DC用の改造ツールがついに登場!!
DC プロアクションリプレイ

DC用の改造ツールがついに登場。しかも、海外版の起動が可能なユニバーサル機能付き。もちろん、改造も可能。DCファン必須!!
初回限定特価 ¥7,980

海外版DOA2の大量入荷は今回が最後です
DC DEAD OR ALIVE 2

移植+独自の要素を加えた超大人気ソフト。日本語音声+英語字幕など、細かなバージョン違いがマニアの心をくすぐります。売れてます。
¥7,980

PARのユニバーサル機能が本領を発揮!!
DC PAR & DOA2

DC用のPARとDOA2のお得なセット。海外ソフトが起動できるのならこのソフトで遊んでみよう! もちろん、改造も可能です。
期間限定特価 ¥16,500

DCが超ドレスアップ! 交換も簡単!
DC クリアーケース

DCの交換用クリアーケース。クリアー、ブルー、イエロー、グレー、レッド、グリーンの6色。少数生産品につき入荷数は不明。
各 ¥4,980

DCにもカラフルな交換用フタが登場!!
DC ドリームフェイス

クリアーカラーの交換用フタ。ブルー、オレンジ、グリーン、パープル、レッドの5色。そろそろ生産終了気味なのでマニアは急げ!
各 ¥1,280

意外と便利な非圧縮方式の2倍メモリ!!
DC 2倍RAMカード

純正品の2倍(400B)のメモリ。データーの保存のみを目的としたシンプルなメモリーカード。PCとのリンクはできません。
¥1,980

DCでPSのパッドが使用可能です!!
DC PSパッドコンバーター

DCでPSのコントローラーが使用可能に。振動機能やメモリーには未対応ですがその分、超特価となっております。最終処分特価品!!
通常価 ¥980

メモリーも使えるPSパッドコンバーター!
DC PSパッドコンバーター2

DCでPSのコントローラーが使用可能に。振動機能は未対応ですが、メモリーの使用は可能になりました。こだわり派のユーザーに。
¥2,980

定評のあるSSのパッドをDCで!!
DC SSパッドコンバーター

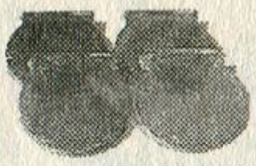
ユーザーに定評のあるSSのコントローラーがDCで使用可能。また、メモリーの使用も可能。SS関連機器最後の製品か?
¥2,980

交換が簡単なPS2用クリアーハーフケース
PS2 クリアーハーフケース

海外で人気のクリアーケースにPS2版が新登場!! 底のケースを外さないタイプのハーフケースなので交換が簡単。サンプル販売商品!!
限定入荷 ¥6,980

旧PS後期用の交換ケースも生産終了目前!?
PS クリアーケース

旧PS後期用の交換クリアーケース。クリアー、ブルー、グレー、レッド、パープル、イエロー、グリーンの7色。初期用の在庫も多少あり。
特価 ¥4,980

手軽にカスタム化! いよいよ最終販売!
PS クリアートップ

PS全機種に対応したクリアータイプの交換用フタ。レッド、グリーン、パープル、オレンジの4色。生産終了品の為、在庫限り。
通常価 各 ¥980

海外で大人気のGBカラー用交換ケースセット
GB クリアーケース

GBカラー専用のクリアーケース。クリアー、グレー、ブルー、パープル、イエロー、ピンク、グリーン、オレンジの8色。
通常価 ¥1,980

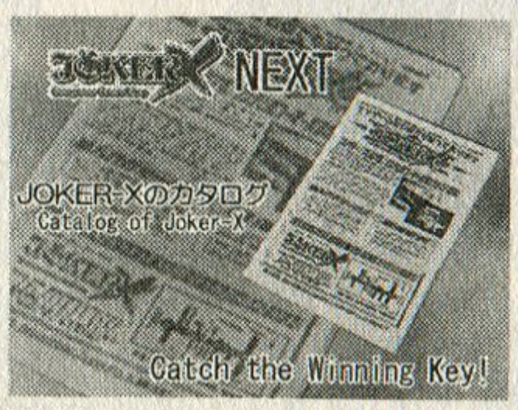
GBカラー用のカラフルなボディ保護ケース
GB カメレオンケース

GBカラー用のボディ保護ケース。取付は本体に被せるだけと超簡単。ゴールド、ブルー、パープル、グリーン、スカイブルーの5色。
通常価 ¥980

最近では珍しいFC用の連射付ジョイスティック
FC 連射機能付ジョイスティック

独立型連射ボタンや同時押しボタンを搭載した珍しいタイプのファミコン用ジョイスティック。マニアの方にお薦めです。
特価 ¥1,280

広告掲載品以外にも、レトロゲーム、海外ゲーム、アジアゲームなどの様々な製品を扱っております。詳しくは当店の資料(カタログ)をご請求ください。当店独自の製品が満載です。絶対に損はさせません!!



《資料(カタログ)の請求は、270円分の切手を同封して当店まで!!》

通信販売

当店では全国を対象とした通信販売を行っております。
お支払いは「代金引換宅急便」をご利用下さい。
商品到着時に必要代金を支払うだけと大変便利です。

※ 通信販売をご利用の際は、必ず電話で在庫をご確認ください。
※ 広告記載の価格には消費税及び送料は含まれておりません。
※ 送料(宅急便)は、お届け先の地域により異なります。
※ 送料の他に代金引換手数料が別途必要となります。
※ 商品の初期不良以外の返品・交換は致しかねます。

輸入代行サービス

当店では輸入代行サービスを承っております。ゲーム関係の品でお探しの物があれば、一度ご相談ください。雑誌で紹介された品はもちろん、存在が曖昧な製品も可能な限りサポート致します。詳しくはお電話で。

◆◇◆ 主な輸入先 ◆◇◆
アメリカ、韓国、タイ、香港、台湾、シンガポール、マレーシア、インドネシア、イギリス、ブラジル

通信買取&委託

当店では通信買取&通信委託制度を行っております。売りたいソフトや委託販売したいソフトがございましたら電話連絡後、住所・氏名・口座名(振込希望者のみ)を明記したメモを同封して当店宛てにご送付ください。

※ 通信買取(委託)をご希望の際はあらかじめ電話でご連絡ください。
※ 通信買取(委託)の送料(振込手数料)はお客様のご負担となります。

資料請求

当店の取り扱い商品カタログを希望されるお客様は「270円分の切手」を同封して当店宛てに郵送して下さい。折り返し最新のカタログを送付致します。

◆ カタログの内容(A5/20P前後) ◆
・輸入ゲームグッズの画像&コメント付価格表
・アジア製ゲームソフトの画像&コメント付価格表
・ゲームソフト(FC、MD、PCE等)の在庫価格表
・新製品情報、プレミア商品情報など…

お知らせ

◆ 非売品&サンプルROMの買取を強化しました。
◆ 香港製ゲームハード&新製品が入荷しました。
◆ 韓国製ゲームハード&ソフトが入荷しました。
◆ U.S.A製オールドゲームの輸入を強化しました。
◆ NESソフトが大量入荷しました。
◆ 夏休み用の特別企画を用意しております。

ファミコン(NES)、メガドライブ(GENESIS)、PCエンジン、セガMKIII…TVゲームなら何でも扱っております!!

新品・中古TVゲーム 販売・買取・輸入代行・通信販売・オークション・委託販売

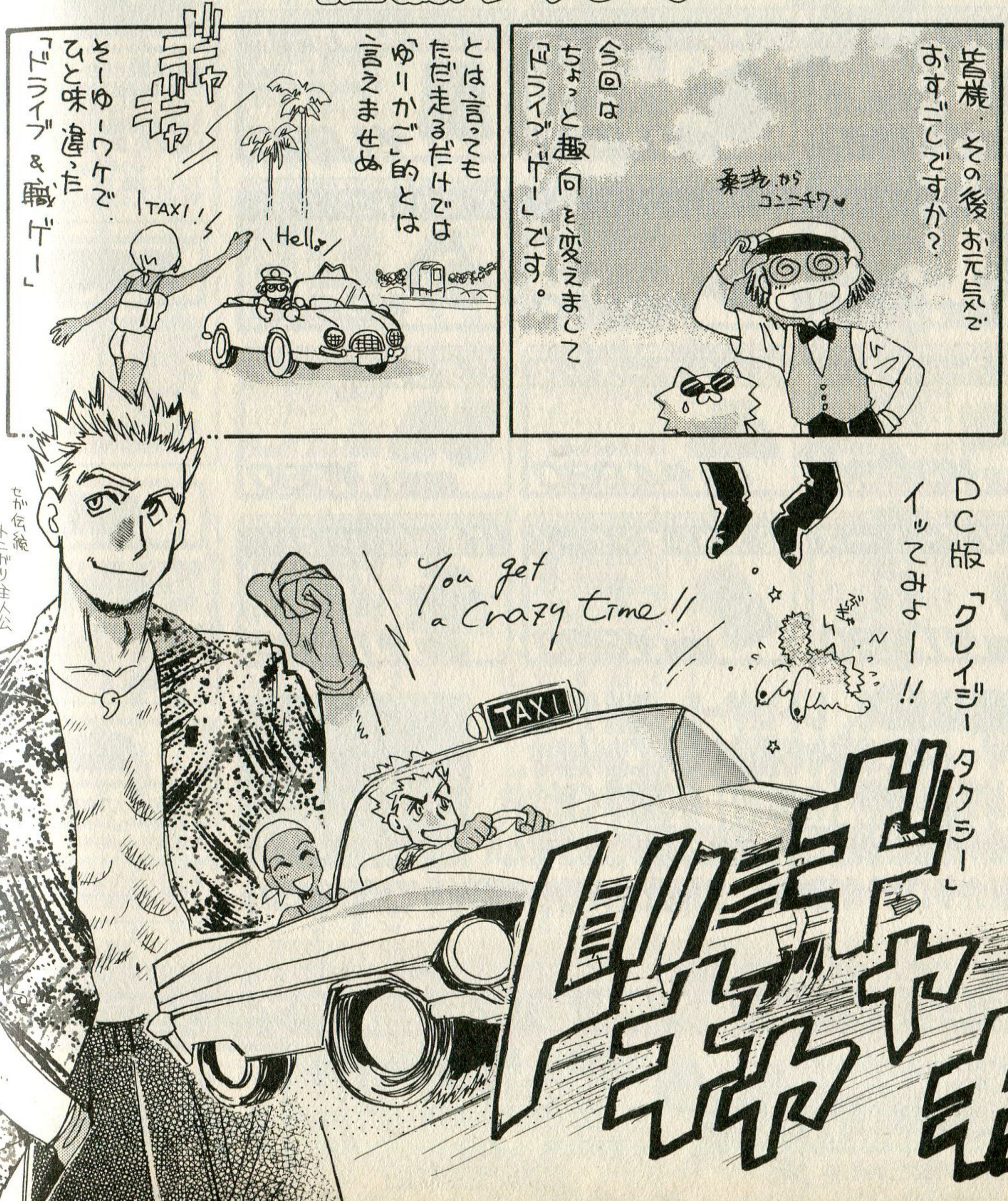
《ジョーカー・エックス》
JOKER X
Computer Game Shop

〒438-0086 静岡県磐田市見付4317
TEL 0538-39-2454
FAX 0538-39-2754
営業時間 12:00~20:00
定休日 毎週木曜日

ゆりかごから墓場まで

第5回「クレイジータクシー」

佐藤アルミ



制限時間内に
より多くのお客様を
目的地にお届けする
ためには何でもアリ！が
唯一のルール!!

反対車線は当り前

事故被害者の救助は
免許保持者の義務です

プワーン

歩道だろうが

線路だろうが
おかまいナッシング♥

OK! OK!

ガガガガガガガガ

街の全てがコースだと
思え!!

どりゃあ
うりゃあ

なんぴと
たりともオラの前は
走らせねぇ〜

to hop
to go♪

びょ〜ん

がちょん

グギョ

ドガ

ホンモノバンド起用の
BGMもカックイー!!

…ニーゆートコは
セガのセニスだよなー

カラダごと動く

レーシングコントローラが
欲しくなるぅ——ッ

DC
単にコントローラで
まっすぐ走れない
だけにょー

海中

ゴボゴボゴボ

ボンドカーもまっ青!!

ムッ

ジャンプのチャーーンス!!

こーゆーのはジャンプ台として利用しよう♥

クレイジーダーーッシュ!!

R→D+アクセル

ボカッ

ギャン

反対方向だぞ!

おろせー

あはははははは

止まれないよーーッ!!

ガガガガガ

よく ふっとびます

BAD

どんな状況でも時間切れで飛びおりる客…

お客さんお代ーーッ

SLOW

無事送り届けてもタイムが遅いと…

トロいんだよボケぇ!!

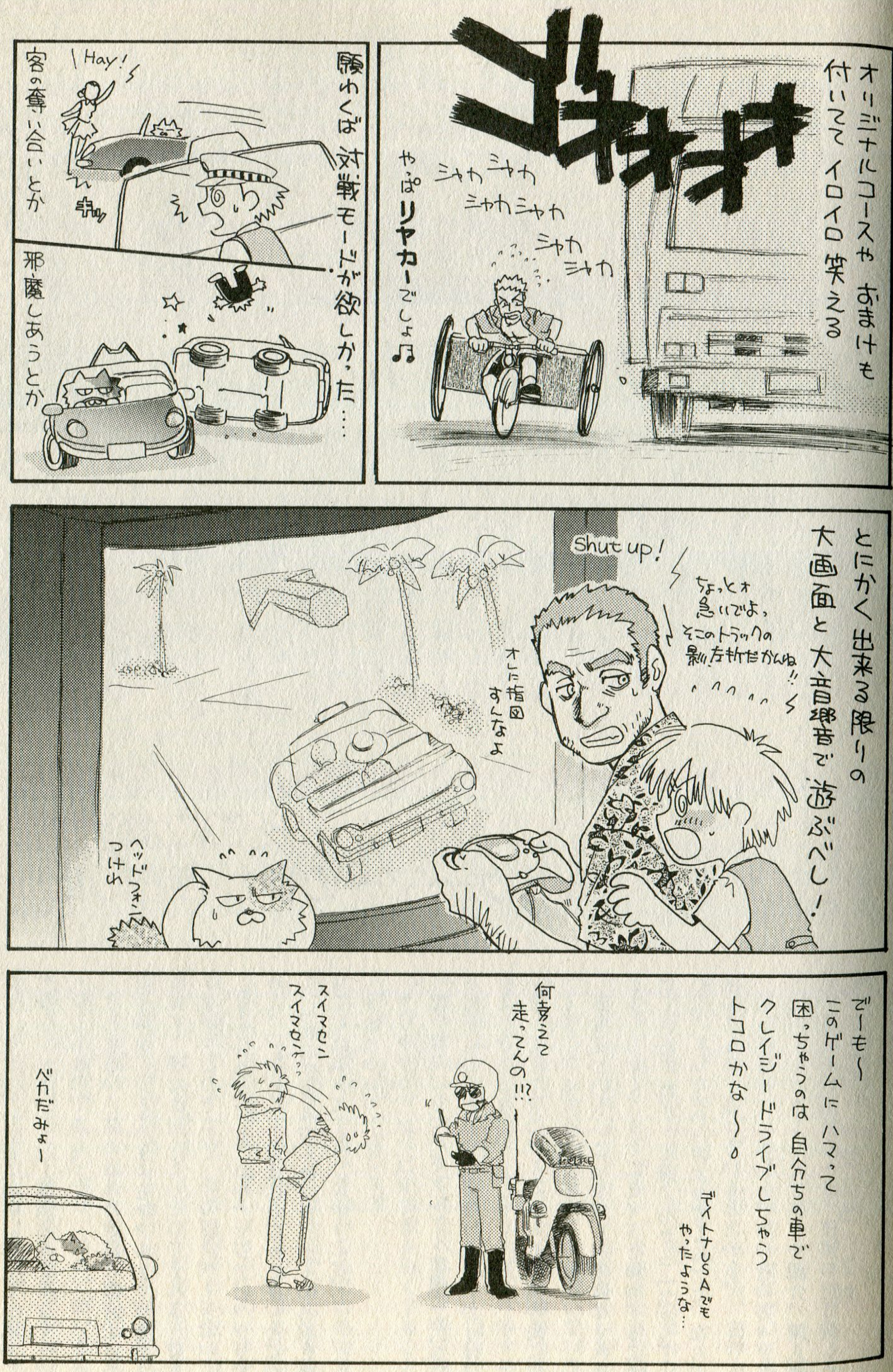
ガン

待てやゴルァ!!

キャー

ドギャルルル

走行中にR→D+ハンドル操作


オリジナルコースや おまけも
付いてて イロイロ 笑える
ゴォォォォ
シャカ シャカ
シャカシャカ
シャカ
シャカ
やっぱ リヤカーでしょ♫
願わくば 対戦モードが欲しかった……
Hay!
客の奪い合いとか
邪魔しあうとか
とにかく出来る限りの
大画面と大音響で遊ぶべし!
Shut up!
ちょっとォ 急いでよっ
そこのトラックの
影!左折だかんね!!
オレに指図 すんなよ
ヘッドフォン つけれ
でーも〜
このゲームに ハマって
困っちゃうのは 自分ちの車で
クレイジードライブしちゃう
トコロかな〜。
デイトナUSAでも
やったような…
何考えて
走ってんの!!?
スイマセン
スイマセン
ベカだみょー

ナイスゲーム
インプレッション

ときめきメモリアル2

津田きよかずPresents

そこには確かにギャルゲーマーの夢が存在した…

それは1年前の原稿にさかのぼる…

さて、前々号で私が書いた、頭の悪いインプレッションを覚えている方はおられますでしょうか？

かいつまんで話すと、PS版の『ToHeart』ではキャラクターが喋ってくれて名前をデフォルトにすると名前までちゃんと喋ってくれてそれはそれで出来が良くてスゲーうれしいんだけどできれば自分の名前を入れてその名前を喋ってくれたらうれしいなあ、ということ。

しっかし、今になって読み直してみると、本当に頭悪いな…これ（笑）。

ま、それはともかく。

ギャルゲーマーな私にとって、ゲーム中に自分の名前を呼んでもらうことってのは、中々にうれしいというか、もし実現しちゃったら、そのハードがどんなに高くても買ってやろうじゃないかって意気込みがあるくらいドリームなのである。

そんな思いを詰め込んだ原稿を書き上げた数週間後。『ときめきメモリアル2』が発表されます。噂には聞いていたのでそれほど驚きはなかったのですが、その紹介ページの中に「EVS」の文字…。いや、マジでビックリである。「EVS」…正式名は忘れたが、とにかく、「女の子が入力したプレイヤーの名前を喋ってくれるシステム」ということ。

うおぉぉっっ!?

やりやがったか、コナミ!!

縮小傾向にあったギャルゲー市場において、これだけのことをやってのけるメーカーはコナミしかあるまい。

そしてその秋のゲームショー、真っ先にコナミブースに向かった私。

業者日ということもあって人の数はそれほど多くもなく、すぐにEVSを体験することができたのだが…正直、心から「スゲェ…」と思いましたさ。「きよかずくん」と、なんの違和感も無く喋っているんだから。

そして当日のイベントで制作者の方々がさらに色んなパターンでEVSを紹介。購入確定を心に決めた秋の一日。幕張の空は美しく輝いていたとさ。

期待と失望とドリームな日々

そして11月末日。仕事休んでソフトを購入し、真っ直ぐ自宅に直行。はやる気持ちを押さえつつ、プレイ開始。「2人分しかEVSの音声データが入っていないというのはイカン。あとでアペンドディスクで発売するとはあざといぞ」という意見もありましたが、落とそうとしている女の子以外は音声を飛ばしている自分的にはノープロブレム。

「きよかずくん！」

…おお…（感動）。

…かわいいじゃねーか、光…（萌え）。

てな訳で、今回もまた気持ち良くトリップしていたのですが、ちょっと違和感も感じます。…もしかして、同じパターンでしか、喋れないのですか？

いや、EVSを作るのはとても大変だってことはわかっているつもりです。できあがった音声に関しては、本当に感動モノだったし。

でも、期待していたのは、感情の変化も含めて自分の名前を喋ってくれる、ということだったんだなあ。光の音声は「プレイヤーを見つけて喜んで近づいてくる声」という感じで、聞き心地はとても良かったんだけど、照れているときとか緊張している時の音声には合わない訳で。特に告白のシーンでは、微妙にニュアンスがずれている気がして残念に思ったものです（というか、ゲームショーではちゃんと感情の変化するパターンも紹介されていたような…覚えている人、情報求む）。

そこで思った訳ですね。

これは、PS2でDVDを使って完全版を出すんじゃないかなあって思った訳でアペンドディスク3枚という構成もムチャがあるし、将来的には音声も感情変化も含めたパターンを作ってDVD3枚組ぐらいで出すことはありえるんじゃないかなあって思った訳ですよ。それが前号での読者コーナーのコメントになっているんだけど。

個人的には積年の夢。今までギャルゲー遊び続けてて良かった（笑）。それにしても、元気で明るい性格が伝わってくる光の声はEVSとの相性がいいよなあ。ただ、もう1人のお気に入り・花桜梨ちゃんだと自分の名前じゃうまくいかなかったのが残念。

ギャルゲー市場にとっては大事な王道

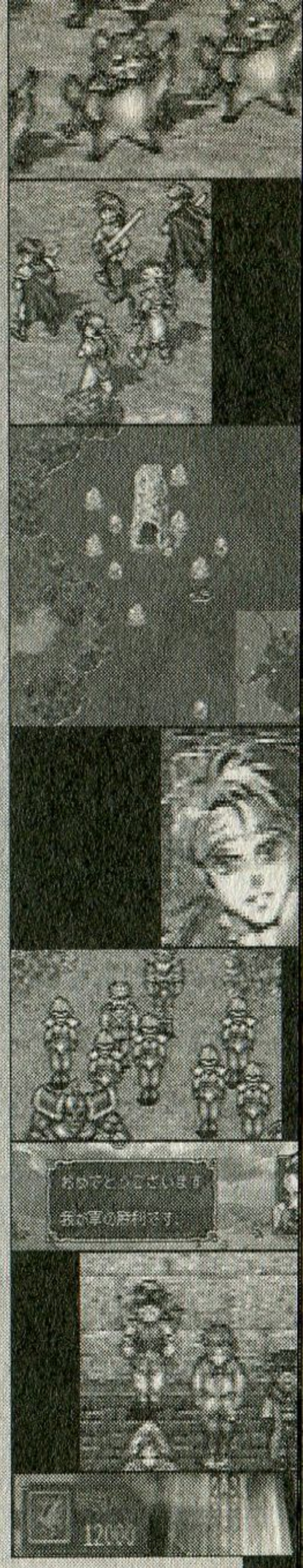
まあ、ひたすらEVSのことについて書きましたが、ゲーム的にも十分、前作からパワーアップをしております。

とまず、SLG部分のバランス。これはかなりバランス良くなったんじゃないかなあ。全員登場させても、それほどシンドイ目には会いません。前作では全員登場させて詩織狙いでパラメーターを上げていくと、女の子に爆弾つきまくりで詩織にかまっていられず、下手すると詩織よりもほかの女の子とのデート回数のほうが多かったりしたのと比べると、実に快適。逆にパラメーター的制限を強くすることでバランスをとっています。

また、連続イベントを組みこんだのもお見事。これは物語性が強くなるので、よりキャラクターにのめり込みやすくなるんだけど、その分、自由度が落ちてしまう。このバランスは絶妙でした。中でも光&琴子の「愛と友情」イベントは秀逸だと思うのであります。

…と、自分的評価はかなり高いんだけど、どうも世間の…というか、マニアの間では、あまり評価が高くない様子。まあ、想い出には勝てないですし、ゲーム的に変化が少ないので、その気持ちもわからなくはないけどね。

機種：PS　メーカー：コナミ　ジャンル：SLG　発売日：99・11・21　価格：7800円



ナイスゲーム
インプレッション

幻想水滸伝

奥山美雪 Presents

永遠に色褪せることのない本物のせつなさ

もしも一本だけを選ぶなら…

次世代機と騒がれたPS2が発売されても、もうPS2が「前」になってしまった今日この頃。なんとなく気分的に「ちょっとPS時代でもまとめとくか～」なんて思うことが多くなった。や、まとめる、なんて言っても要は「ベスト10選ぶならどれか」などという、本人が思い出と記憶を整理するという以外、何の役にも立たないようなことなのだけれど。

そうして考えてみたときに、「10本選べ」なら結構簡単なような気がする。けれど、どうしても、どおおしても1つだけ「PSで一番好きなソフト」を挙げろといわれたら…（誰もそんなことは言ってないが）、たぶん私はコレにするだろう。

『幻想水滸伝』。

もちろん『2』ではない。95年12月という、まだPSで口に遊べるRPGがなかったあの時期に、彗星のように現れた1作目の方だ。続編の『2』が発売されてからそろそろ2年が経とうとし、世間の評判も明らかに『2』の人気の方が高いのに、それでも私は1作目を強固に推したい。

プレイ時間とか1つのイベントの長さとか展開とか本筋と遊びの割合とかシステムとかが、実に絶妙、というか少なくとも私には合うのだ。だって『1』（とりあえず、便宜上こう呼ぶ）はもう、5年近くで4回もクリアしてるのに、『2』は2回チャレンジして2回とも途中で挫折してるんだもん。クリアもしてないで比べるなとか言われそうだけど、私は「クリアする気にならない」というのは、合わない証拠だと考えているので『2』はベストゲーム選考の俎上にも載らないのだ。ま、そのあたりはあくまでも好みの問題ということで…。

冷たく
燃えるでしょう？

ではどうしてそんなに『幻想水滸伝』がいいのか。

私はなんとなく、この作品には登場キャラクターを突き放したところがあるからじゃないかと思う。

NiceGame

Impression

ゲームの開発期間はとても長い。その間に制作者側でお気に入りのキャラができ、どういうわけかソイツが優遇され、なんだか通してゲームをやってみると「コイツなんでこんなに目立ってんの…？」と不思議に思ったというような経験はないだろうか。

そういうのが、ない…というか、見えにくい。108人＋αという、30時間程度のRPGにしては論外な人数を出さなければいけなかったがために、エピソードがぎゅうっと濃縮されているような気がするのだ。たとえお気に入りがいたとしても、「余計な話なんか入れてる余裕ないんだよッ」という制作者の声が聞こえてきそうというか。それどころか、明らかにここはもう少し書きこむべきだろうというエピソードまで削られているような気もする。それが却って、適度に想像力を刺激し、生きた群像ドラマを作り上げる素になっているのではないだろうか。

また、『幻想水滸伝』は切ないイベントが多い作品でもある。まず、主人公の幼馴染であるテッド。彼の背負った秘密や過去の重さを考えるだけで、原稿用紙150枚分くらいの妄想が1日で書けそうなのだが、ゲーム中では彼のことをほとんど描写していない。これも前述の「つきはなした感じ」に繋がるのだ。

そんな中で、主人公たちが過去に飛ばされるイベントは鳥肌が立つほどせつなかった。テッドが紋章を受け継いだその場面――外見どおりの「少年」であった300年前を見る、というイベントは、普段テッドのことがほとんど描かれていないだけに、直球勝負で胸に迫ってくるのだ。

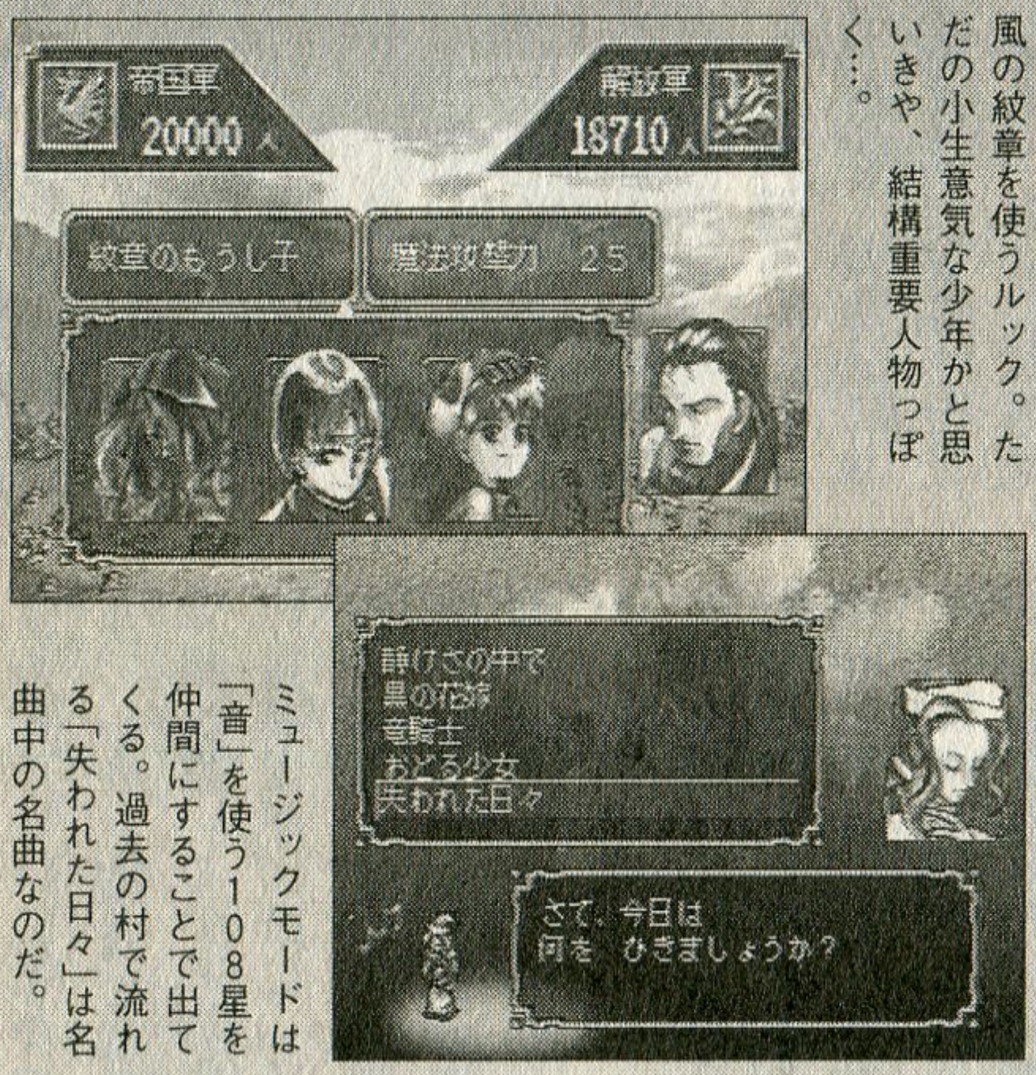
まだ子供だった彼が、永遠の命を手に入れて逃げるように暮らす中、諦めを手に入れるまでに、どれだけの苦しみがあっただろう。出会う人すべてに、いつか置いていかれるのだという哀しみに、いつ慣れたのだろう…と、描かれてもいないことを勝手に想像（妄想ともいう）してしまう。

テッドに関しては、主人公とかなり序盤で別れてしまうために、「テッドはその頃…」みたいな描写がもう少しあっても良かったのではないかと思う。しかしこれが『2』になると、同じように主人公と別れた幼馴染ジョウイの『その頃ジョウイは…』的イベントが挿入されすぎて気持ちが醒めてしまうのだから、さじ加減というのは難しいらしい。

とにかくこの作品でせつないイベントといえば、竜騎士見習フッチとブラックのくだり、それからラスト近くの軍師マッシュが挙げられるだろうか。

の作品では、当然一人一人の描写にかけられる時間は限られている。自然それは、性格も過去もうまく「匂わせる」で終わってしまうことが多く、そんなに親切にだらだらと語ってもらえる幸運なキャラは少数だ。ところが結局は、そのくらいの方が、想像力を刺激されて勝手に妄想していくような気がする、といういい見本。昔、着物では八掛（はっかけ）や長襦袢に凝ったように、「見えるようで見えない、けれどそこにはある」という微妙なチラリズムこそが、煩悩と妄想のスイッチを入れるような気がするのだ。

まァほら、恋愛なんかはちょっと冷たくされた方が逆に燃え上がるって言うし。それってたぶん、妄想も一緒。



風の紋章を使うルック。ただの小生意気な少年かと思いきや、結構重要人物っぽく…。

ミュージックモードは「音」を使う108星を仲間にすることで出てくる。過去の村で流れる「失われた日々」は名曲中の名曲なのだ。

機種：PS　メーカー：コナミ　ジャンル：PS　発売日：95・12・15　価格：6800円

今時いいゲームを作るなんて簡単なことなのだ！

当世攻略本事情

前回の講釈ではユーザーの多くがゲームを収集するだけでプレイしていないという現実と、多忙な現代人にとって理想の攻略本とは「プレイ時間を短縮できる本」であることを学んだ。最終回となる今回は、インターネットの攻略情報の意義について、そして総括として「時代が求める理想のゲーム」について言及していこう。

—Text by KUNEI SAI—

モラルのないインターネットのゲーム情報

インターネットはとにかく情報が早い。特にゲームの攻略情報においては、ゲームプレイに生活のすべてを捧げているような人間が、自らのプレイで得た情報を惜しげもなく露出してくれるのだから、情報誌の攻略情報などはまるで問題にならない。

ご存じかとは思うが「ファイナルファンタジーⅨ」では、メーカー側の「ユーザーができるだけ自力で楽しめるように」という考えから、すべての情報誌に対して一定期間、攻略情報の公開を規制し、関連会社からの攻略本出版も行わなかった。これは素晴らしい試みであったとは思うが、結果的にネットの攻略情報をより加速させただけの結果に終わったように思える。

「ヒントは書いても答えは書くな」。

これは、ある雑誌で「ドラゴンクエストⅦ」の過度な情報公開に意見した際の、堀井雄二氏の言葉である。

今さら言うまでもないが、「ドラクエ」も「FF」以上に情報については徹底した管理を行ってきた。古くは初代ファミコンの「ドラクエⅢ」では、「アレフガルド」の存在自体、攻略本などで紹介されることが（公式ガイドブックを含めて）ついになかったほどである。しかし現在では事情が違う。本稿を書いているのは「Ⅶ」発売の直前だが、既に「Ⅶ」のデバックに参加したと称する人間によって、最終ボスを含めたあらゆる情報がゲーム系掲示板などで「ネタバレ」されている。

そのほか「ポケモン金・銀」では発売当日に口ムの解析をした人間が、早くも隠しポケモン「セレビィ」の情報をネット上で公開していた。制作者の思惑もなんのその。まったくモラルもへったくれもない行為だが、ではネットの攻略情報は果たして「悪」なのだろうか？

ネットの攻略情報こそが理想の攻略本？

筆者が思うにネットの攻略情報は決して悪ではなく、むしろ紙媒体以上に攻略本としての理想形を携えていると考えている。

考えてみて欲しい。攻略本を見ながらRPGをプレイした場合、その目線は画面と本（ダンジョンマップ）を交互に行き来する。その場合、ゲーム中の視覚的情報は本の写真から先に得られてしまうため、本に載っていない謎の答えを自力で解いたとしても、映像から驚きや感動を享受することはない。しかし、答えをネット上のテキストメインの情報として知っているだけなら、ダンジョン内を自らうろつき、土地鑑を養い、初めて眼にする視覚的情報を存分に楽しめるのである。エンディングまで辿り着いた時、どちらのプレイがカタルシスが大きいかは明白であろう。

保存性、利便性を考慮すると紙媒体の方が勝るので、決してそれがなくなってしまうことはないだろうが、今後ネットの普及がさらに進むと淘汰されるのは目に見えている。ユーザーはネットと攻略本をうまく使い分けることで、少ない時間で多くのゲームを楽しめるようになるはずである。そして、攻略本の作り手は紙媒体の特性を生かし、ネットに劣らぬメリットを持つ本作りが課題となる。さら

に、ゲームの作り手はすべてのネタバレを前提として、そこに至るまでの過程だけで十分楽しませることができる作品を作るべきなのである。

「答えを知っても過程を楽しめ」これが筆者の考えである。結末を知ったくらいでつまらなくなるゲームは、最初から時代遅れの駄作なのだ。

時代が求める理想のゲームとは？

本誌読者なら「このゲームはすごく良いのになぜ売れないのだろう」という疑問を抱いたことが多々あると思う。

「良いゲーム」を作るためのセオリーというのは、既にこれまでの歴史の中で十分確立されている。よほどマヌケでない限り、作り手側のほとんどはこれらの要素を自然に体得しているものだ。セオリー通りに作れば結果的に「特に欠点が見あたらない作品」となり、情報誌でのレビューでも「欠点が見当たらない」がために、高得点が簡単についてしまう。しかし、いくら高得点がつこうがなぜかヒット作はなかなか生まれない。その理由は、そのソフトに「シズル感」が足りないからではないだろうか。

シズル（sizzle）とは広告業界でよく使われる言葉で、直訳すると「肉を焼く音のこと」なのだが、この場合は「消費者を刺激して購買欲をおこさせる感覚」の意である。そしてゲームにおいては「プレイしたい気をおこさせること」と考えて欲しい。最近のヒット作の傾向を見ると、ゲーム自体の完成度より、そのソフトのシズルの有無によって、売れ行きが左右しているように思えるのである。

例をいくつか挙げよう。DCの「シーマン」は口コミで芸能人や文化人にまでその存在が広まり、一般層への認知が得られるとともに流行商品となった。PSの「I.Q」は一般人の「知的向上心への欲求」（プレイすると頭が良くなりそうという大いなる勘違い）となり、「Simple1500」はそのコンセプト自体がパッケージのデザインも併せて時代に合致した。

ここで挙げた3つの例とも、正直言ってゲームとしての完成度は高くない。それでも、ゲームマニアのみならず一般層を巻きこんで多くの人がプレイしたのである。それはやはり、これらのソフトがシズルに溢れていたからにほかならない。

ヒットゲームは様々な要素がうまく合致して、たまたま旬な感覚を醸した時に生まれる。それはゲームで扱われている題材であったり、画面をひと目見て「金がかかっているなぁ」と思わせることであったり、企業のイメージであったりする。今後作り手側は、セオリー通りの「良いゲーム」を作ることよりも、そのソフトのシズルを優先して「誰もが遊びたくなるゲーム」を考えるべきではないだろうか。

もちろんこれを実践するのは相当難しい。ゲームの開発には長い時間がかかるために、時期のタイミングを逃す可能性もあるからだ。だがそこまで考えを巡らせて制作してこそ、初めて「プロ」と呼べるのではないだろうか。

要するに筆者の考える「時代が求める理想のゲーム」、そして優れたゲームとは「遊ぶ気を奮起させられるゲーム」である。それは決して良作でなくてもいい、クソゲーであってもかまわない。面白いけれど遊ぶ気がおきない、なんて作品こそが、いまや価値のない作品だと思うのだ。我々の時間は有限なのだから（そうなると、良作の発掘を謳う本誌自体の意義を問う意見も出そうだが、本誌はそのソフトを紹介することで新たなシズル感を醸そうとしているのである）。

◆　◆

少々過激な結論を出したところで、反論がこないうちに本連載の幕を閉じることにしよう（笑）。長い間のご愛読、どうもありがとう！

極上たんぽぽ堂

4号が出たのがつい最近！　って感じがするのにもう5号！　いやーな夏も終わって、涼しくなる秋はゲームには最適の季節ですね!!

■さあやってきたわよ、半年振りの登場で～す。皆さん、お元気でした？

□どうも…こんにちは。

■大増50ページも今回で2回目！　しかも、今回は表紙がシブイでしょ～。秋ッ!!　って感じでしょ～っ!!

□そ、そうだねぇ…皆さんも気に入ってくれるといいんだけど…。

■それじゃ、ページもあんまりないんでさくっとお便りの紹介にいくわよッ。

☆今回のプレゼント、本当に強化型ですね。まるで普通のゲーム誌のようです。

（鹿児島県　らむるま）

□えっとね、メーカーさんにお願いしたら、こんなにたくさん集まったんだよ～。嬉しいよね～。

■そのせいなのかどうか、前号はやたらとアンケート葉書が帰ってきてたわね。半年に1回なんで出しにくいかもしれないけど、どんどんお待ちしてるわよー!!

☆紹介されているソフトがみんな欲しくなる。他誌のソフトレビューを絶対的に信用していたのですが、ナイゲーさんのはもっと良い。魔力に近いものがある。金ないのに…。

（千葉県　馬場田桂）

□魔力…？

■魔力ねぇ…そりゃやっぱり、アタシの力か

イラスト：峰ムツミ

しらっ？

□魔法好きな人、編集部にもいるし、なんかそういう念みたいのがこもってるのかなあ。

☆『トラキア776』の記事、とても面白かったです。ゲーム雑誌って結構男性の視点で書かれていますが、この雑誌は女性の視点でも書いてあるので楽しく読めました。もっともっとアスベルの素晴らしさを世に広めてください（笑）。（大阪府　坂本久美子）

■まあ、女性の視点だからってだけで済むわけじゃないけど、でも両方あったほうが面白いのは面白いわよねぇ。

□もっと普通に、どっちもあればいいのにね。

☆「トゥルーラブストーリー」の第1作の仲間由紀江さんの歌が良くておすすめ、とか「つんゲー」の記事はうんうんとうなづきながら読みました。オソマツな内容のゲーム関連誌が多い中、貴誌のゲームに対する立場は好感が持てます。（千葉県　ハヌケ星人）

■ずいぶんマニアックなツッコミね（笑）。私には「仲間さん」がわからないわ～!!

□いいんだよぅ、きっと書いたライターさんにはわかってるんだよ～。

☆トラキア特集、少なすぎです！　攻略なら攻略本を見れば事足りるので、もっと別の記事、例えばキャラ紹介はとても面白かったのでもっとたくさんのキャラについてやってほしかったです。「トラキアちょっといい話」も面白かったです。（長野県　柳沢景子）

■…キャラ紹介を？　あの調子で？　カワイイだの使えるだの美形だの不幸だの、っていうのでイイの（笑）？

□でもほら、色んな人の生の意見聞きたいとか、あるじゃない…そういうことだよぅ。

☆前号88ページ「トラキアちょっといい話6」で、大盾は敵だけが前作で使えたとありますが、前作でもアーダンとハンニバルは兵種スキルとして使えます。（愛媛県　林龍）

■今回の大ポカよね、これは。同様のご指摘多数!!

□担当が名前まで出してて、前作の攻略本まで作ってるのに…。

■でもほら、その前作の攻略本って、ラスボスの武器が違うっていう、前代未聞のミスやったらしいじゃないの。

□それに比べれば…いいのかなあ？

☆女性が「ときメモ」をやるのと同じように、男が煩悩ゲームをプレイしても良いはずだ！　ということを私は声を大にして言いたい!!（福岡県　和田優輝）

☆「当世攻略本事情」が素晴らしかったです。理想の攻略本像はまさにその通りです。ＥＮＯＸや双○社の方々にぜひ読んでもらいたいです。覚えていられないから本を見ているのに、最後の一番きついところだけ載せてくれないなんて惨すぎます。（神奈川県　かっしい）

☆最近、私はゲームショップでバイトを始めました。去る5月11日に『エラン・プラス』が1本入荷することになってました。実際入荷はしたのですが、私がその日の夕方にバイトで行ったときにはもうなくなっていたのです。それを買った人は、入荷してお店に並べた直後に買って行かれたそうです。ナイゲーを読んで『エラン』に目をつけている人が私のほかに身近にいたことに驚きました。しかも、開店直後になんて、ただものではないですよね。貴誌の読者はやはり熱いです。（大阪府　小笠原誠）

■えぇ～！　それ、ホント!?　すごいじゃない、開店直後に買うなんて、よっぽどやりたかったのかしら。

□でもあのゲームは、面白かったし、ぜひ遊んで欲しいよね～。

☆わははははっ!!（大ウケ）　まさかナイゲーでこんな煩悩記事が読めるなんてっ！　すごく面白かったけれど、あんまりそっち系に行くと、何か違うような気がします。しかし、ランキングありインタビューあり、萌えあり、煩悩…ありで、まったりと濃ゆいですね。（愛知県　しぶざる）

■…確かに、多彩すぎるわね、そうやって並べて見ると…。

□実は煩悩ゲームコーナーって、すごく反響が大きいんだよね。

☆面白いです、煩悩ゲームの世界。風の噂で『ゼノギアス』が一時期すごい扱いだったと聞きました。本当だったら買ってもいいかなと思います。ええ、もちろん中古でですけれどね。

（北海道　阿笠亭葉っぱ）

□…って、ほら。男性からも好意的に見てもらえて、すごく嬉しいです…。

■だってあの記事書いてるのの男性じゃないの。

☆「今月の発掘」は、各編集さんの趣向を簡単に添えていただけると「通向き」なのか「初心者にもオススメもの」かわかりやすいと思います。奥山さんは大変わかりやいんですが。

（大分県　プちよ）

□それはそうかも。

■じゃ、簡単に私が紹介するわよ。滝沢前編集長は…とにかく布袋とレースGBをやってるわね。津田新編集長は、アーケードとパソコンとギャルゲー。荒木さんはとにかくハンパじゃない数のゲームを買ってるわね。そのほとんどがオープニングしか見ないらしいけど。原田さんは、コアでハードで漢なゲーム。

□なんだかこうしてみると、わかりやすいね～。

☆原田さん担当の「ゲームレジスタンス」いいですね。今後が楽しみです。僕のオススメの無謀プレイは『ガングリフォン2』です。サバイバルモードで使えるブリキ缶で敵AWGSをバッタバッタ倒すのは楽しいですよ～。

（神奈川県　デコイスト）

■そのページも、今号限りかしらねぇ。

□編集部員、みんな辞めちゃうんだよね…。

■その「みんな」っていうのはナニよ！　まだ二人残ってるわ!!　それでは皆さん、半年後にまたお会いしましょうね～。きっともっとパワーアップするはず！

□それじゃあね～。

「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。

強化型 読者プレゼント!!

今回もやってきました強化型読者コーナー。アンケートハガキに欲しいプレゼントの品名を１つ書いて、どしどしご応募ください！　応募締め切りは12月末日です。

●ヒットメーカーさん提供

クレイジータクシー（DC）

1 名様

●コーエーさん提供

遥かなる時空の中で（PS）

3 名様

●角川書店さん提供

ロードス島戦記（DC）

3 名様

●グローバル・A・エンタテインメントさん提供

インペリアルの鷹（DC）

3 名様

●任天堂さん提供

糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！（N64）

1 名様

●セガ・エンタープライゼスさん提供

ROOMMANIA#203 特製QUOカード

3 名様

●KTC提供

単行本　ゲーム19XX　80年代編　3 名様

単行本　ふり向けばセガがいる　3 名様

ユーズド・ゲームズ総集編３　5 名様

ナイスゲームズ VOL.4　プレゼント当選者

■ワイルドアームズ 2nd　IGNITION 体験版
愛知県　原悠貴
…他、14名様

■プーイぬいぐるみ
兵庫県　後藤克徳
…他、２名様

■電車でGO！２　携帯ストラップ
岩手県　本状勝志
…他、５名様

■サイキックフォース２　ポストカード
愛知県　平野栄
…他、４名様

■サイキックフォース２　布バッグ
宮城県　蓬田晴美
…他、４名様

■爆裂無敵バンガイオー
青森県　石川浩一郎

■ファイアーエムブレム　トラキア776
千葉県　馬場田桂

■サイレントボマー　CDポーチ
神奈川県　夏目俊英
…他、２名様

■ごちゃちる　テレホンカード
東京都　院田昭博
…他、２名様

■かえるのぬいぐるみ
大阪府　坂本久美子
…他、５名様

■東京バス案内（ガイド）
秋田県　土田歩美

■ジェットコースタードリーム
東京都　浅野修平

10月初旬までに届かなかった場合は、お手数ですが編集部までご連絡ください。

イラスト／水野十子 ©白泉社　©2000 KOEI Co.,Ltd

お一人様3本限定の大チャンス！

狂ったか!?おじゃま館。

ALL100円！秋の極上ゲーム100本ノック！

TEL 06-6381-6210

注意:この価格はウソではありません。本当の価格です！

今世紀最大の超特価!!皆さん、売って下さい。上記(百円ノック)のような品でも最低百円買い取り!!

ファミコン（全て箱・説無し）	ドラゴンクエスト（1～3）	魔界村	ファイナルマッチテニス	餓狼伝説
アーガス	ドラゴンボール（1～ZⅡ）	燃えプロ（初代、新、88）	ファイヤープロレスリング（1~3）	コラムス
SDガンダムガチャポン3	ドルアーガの塔	桃太郎伝説	フォーメーションサッカー	Jリーグプロストライカー
F1レース	中嶋悟F1ヒーロー	ヨッシーのたまご	桃太郎伝説ターボ	シャイニング&ザ・ダクネス
貝獣物語	忍者ハットリくん	ヨッシーのクッキー	妖怪道中記	★シャイニングフォース（今回の目玉）
がんばれペナントレース	信長の野望（全国版・戦国群雄伝）	4人打ち麻雀	ワールドスタジアム	スーパー大戦略
究極ハリキリスタジアム（全種）	ハイドライドスペシャル	ラサール石井のチャイルズクエスト	餓狼伝説2	スーパーハイドライド
グラディウス	パチコン	ロードランナー	ザ・デビスカップテニス	スーパーモナコGP(1～2)
ゴルフ	バルトロン	ワリオの森	卒業（1～2）	スーパーリーグ
サッカー	バンゲリングベイ	PCエンジン（全てケース・説明書有り）	誕生	スーパーリアルバスケットボール
三国志（光栄）	ファイティングゴルフ	★R-TYPE I（今回の目玉）	天外魔境 風雲カブキ伝	スターウォーズ レベルアサルト(32X)
スーパーマリオブラザーズ（1、3）	ファミコンジャンプ	F1サーカス（初代、91）	熱血高校ドッヂボール部CDサッカー編	ストリートファイターⅡ'プラス
スーパーリアルベースボール	ファミスタ（初代～93）	F1トリプルバトル	ぱにっくボンバー	ソニック・ザ・ヘッジホッグ（1~2）
スカイデストロイヤー	ファミリーサーキット（初代、91）	ガイフレーム	美少女戦士セーラームーンコレクション	太平記
ゼビウス	ベースボールスター	源平討魔伝 巻之弐	ブライ（1～2）	中嶋悟F1GP
ダービースタリオン（初代、全国版）	ホームランナイター（初代、90）	邪聖剣ネクロマンサー	プリンセスメーカー2	バーチャレーシング
ディープダンジョンⅢ	ビーバップハイスクール	スーパー桃太郎電鉄（1～2）	YAWARA!	ファイナルブロー
テトリス	ピンボール	ストリートファイターⅡ'	メガドライブ（全て箱・説明書有り）	ファステスト・ワン
テニス	本将棋	スペースハリアー	ヴァーミリオン	ぷよぷよ
Dr.マリオ	マリオブラザーズ（今回の目玉）	ドラゴンスピリット	F1サーカスMD	ランドストーカー
ドラえもん（ハドソン）	麻雀	パワーリーグ（1～4）	尾崎直道スーパーマスターズ	

他にも名作・レア物大量入荷中！電話1本で何でも探します！ 全てCDキズ無、箱・説明書等付属品有りの場合の価格です。

注目！サターン高価買取強化！ サターン死すとも名作は死せず…

アイドル雀士スーチーパイⅡ	4,000円	スーパーテンポ	2,200円	二度あることはサンドアール	1,300円
アイドル雀士スーチーパイリミテッド	5,000円	スーパーリアル麻雀グラフィティ	2,500円	ネクストキング(限定版)	2,500円
アイドル雀士ファイナルロマンス2	3,500円	スーパーリアル麻雀PV	3,300円	野々村病院の人々	2,600円
アイドル雀士ファイナルロマンスR	3,500円	スーパーリアル麻雀PVI	3,300円	信長の野望・将星録	2,000円
アイドル雀士ファイナルロマンス4	3,000円	スーパーリアル麻雀PVII	3,000円	バーチャコールS	2,000円
悪魔城ドラキュラX	2,000円	すごべんちゃー	2,000円	バーチャフォトスタジオ	1,300円
アストラスーパースターズ	3,000円	ステラアサルトSS	7,000円	バーチャル麻雀Ⅱ	2,000円
ADVANCED WORLD WAR	1,500円	西暦1999 ファラオの復活	2,000円	バイオハザード	1,200円
EVE burst error	2,500円	ストZERO 3(RAM有)	3,300円	パズルボブル2X	1,000円
頭文字D	1,500円	ストライカーズ1945	2,000円	バトルガレッガ	3,000円
ウィザードリィ リルガミンサーガ	4,200円	スリーダーティードワーブズ	1,000円	バブルシンフォニー	2,500円
WITHYOU	2,200円	ゼルドナーシルト	1,500円	バルクスラッシュ	2,000円
エレベーターアクションリターンズ	4,000円	仙窟活龍大戦カオスシード	3,000円	バロック	2,000円
王様げーむ	4,200円	戦国ブレード	2,500円	Pia!キャロットへようこそ2	3,000円
お嬢様を狙え！	3,500円	蒼穹紅蓮隊	1,500円	海辺でリーチ！	2,000円
下級生	2,500円	ソウルハッカーズEXダンジョン	10,000円	美少女花札紀行みちのく秘湯	4,000円
カルドセプト	2,000円	続ぐっすんおよよ	1,500円	ひみつ戦隊メタモルV	2,300円
ガングリフォン2	2,500円	ソニックウイングススペシャル	1,500円	ファーランドサーガ2（初回版）	2,000円
ガンブレイズS	1,800円	ソニック ジャム	1,200円	ファイナルファイト・リベンジ(RAM有)	7,000円
Kissより…（初回版）	2,500円	ソニック3Dフリッキーアイランド	1,500円	ファイナルファイト・リベンジ(RAM無)	4,000円
機動戦士ガンダム外伝	5,000円	速攻生徒会	3,000円	ファンタシースターコレクション	3,000円
機動戦艦ナデシコ3years	2,500円	ソル・ヴァイス	1,500円	ファンタジーゾーン	1,500円
ギャルズパニックSS	3,000円	タイトーチェイス・HQ+S.C.I	1,200円	プライマルレイジ	1,700円
きゃんきゃんバニーエクストラ	2,000円	だいな・あいらん予告編	1,500円	プリンセスクラウン	4,000円
ギレンの野望	1,500円	だいな・あいらん	2,200円	ホーンデットカジノ	5,000円
金田一少年の事件簿	1,200円	ダイナマイト刑事	1,500円	ボカンと一発!ドロンボー完璧版,	2,000円
クーリエ・クライシス	3,000円	タクティカルファイター	1,500円	北斗の拳	2,000円
QUIZなないろDREAMS	1,500円	タクティクスオウガ	1,600円	ポリスノーツ	1,000円
組み立てパズルくっつけっと	2,200円	D&Dコレクション(RAM有)	7,500円	麻雀学園祭DX	3,300円
グラディウス DELUXE PACK	2,000円	D&Dコレクション(RAM無)	5,000円	麻雀天使エンジェルリップス	3,300円
グランディア	1,500円	ダンジョンマスター・ネクサス	3,000円	麻雀同級生スペシャル（限定版）	3,000円
クレオパトラフォーチュン	3,500円	探偵神宮寺三郎夢の終わりに	2,500円	麻雀若草物語	4,000円
クロス探偵物語	2,500円	ティンクルスタースプライツ	4,000円	マイ・ベスト・フレンズ	4,000円
クロスロマンス	2,500円	テクノモーター	2,000円	街	1,500円
黒の断章	3,000円	DESIRE	1,500円	魔法少女プリティーサミー核爆発	2,000円
ゲーム天国極楽パック	2,000円	デジタルピンボールver.9.7	3,000円	魔法少女プリティーサミーハートの	2,500円
ケリオトッセ！	1,500円	デスクリムゾン	6,000円	魔法使いになる方法	1,500円
幻想水滸伝	3,000円	デバイスレイン	3,000円	マリカ～真実の世界～	2,500円
Code R	2,200円	デビルサマナー ソウルハッカーズ	1,500円	Mr.BONES	1,500円
古伝降魔術 百物語	2,300円	デリソバデラックス	30,000円	メタルスラッグ(RAM有)	4,000円
コナミMSXコレクション	3,000円	伝説のオウガバトル	1,000円	メタルスラッグ(RAM無)	2,500円
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO	4,000円	天地を喰らうⅡ	3,300円	メルティランサーRe-inforce	1,800円
サムライスピリッツベストコレクション	1,800円	餐哭、そして…ファイナルエディション	3,300円	ラングリッサートリビュート	7,500円
The野球拳SPECIAL	4,000円	闘龍伝説エランドール	2,000円	リンダキューブ完全版	4,000円
沙羅曼陀デラックスパック	2,000円	ときめき麻雀グラフィティ	3,300円	ルームメイトCOMPLETE BOX	5,000円
サンダーフォースV	2,000円	ときめき麻雀パラダイス	4,000円	LUNAR2	2,000円
ジ・アンソルブド	1,700円	ときメモドラマシリーズVol.3	6,000円	ルパン三世 クロニクル	1,500円
CGポートレート・デュラル	2,000円	怒首領蜂	2,000円	ルパン三世 ピラミッドの賢者	2,600円
心霊呪殺師 太郎丸	3,500円	ドラゴンフォースⅡ	1,300円	湾岸トライアルLOVE	2,000円
スーパー競輪	3,000円	七ツ風の島物語	1,000円		

FC・PCE・MDその他ハードもちろん 高価買取続行中！

ファミコン			
アイアムアティーチャー	各20,000円	東方見聞録	4,000円
アイドル八犬伝	6,000円	トムとジェリー	3,000円
悪魔城ドラキュラ（ROM）	10,000円	なかよしといっしょ	12,000円
悪魔の招待状	3,000円	南国指令!スパイVSスパイ	3,500円
暴れん坊天狗	5,000円	熱血すとりーとバスケット	12,000円
1999	2,000円	バイオミラクルぼくってウパ（ROM）	5,000円
エキサイティングボクシング（全有）	10,000円	バトルラッシュ	5,000円
川のぬし釣り	3,000円	バブルボブル2	10,000円
キョロちゃんランド	6,000円	ペーパーボーイ	4,000円
ゲバラ	6,000円	へべれけ	6,000円
サマーカーニバル92烈火	8,000円	ボコスカウォーズ	2,000円
スターウォーズ（ナムコ以外）	各3,500円	星をみるひと	4,000円
スノーブラザーズ	5,000円	めざせ!トッププロ	3,000円
Zガンダム ファイナル編	60,000円	もえろツインビー（ROM）	4,000円
ダークロード	4,000円	妖精物語ロッドランド	3,000円
PCエンジン			
秋山仁の数学ミステリー	40,000円	てきぱきワーキンラブ	6,000円
1941カウンターアタック（SG）	6,000円	DE・JA	4,500円
風邪の伝統ザナドゥⅡ	2,500円	デッドオブザブレイン1・2	4,000円
加トちゃんケンちゃん	2,000円	天外魔境Ⅱ	2,000円
銀河婦警伝説サファイア	18,000円	天地を喰らう	3,000円
激写ボーイ	3,500円	バザールでござーるのゲームでござーる	6,000円
GO!GO!パーディーチャンス	8,000円	パラソルスター	4,000円
コズミックファンタジー3	1,500円	フォーセットアムール	6,000円
コズミックファンタジー4	各2,500円	ぷよぷよCD通	4,000円
サーカスライド	40,000円	プレイCD サーク外伝	3,000円
The TV SHOW	4,000円	マジカルチェイス	10,000円
雀神伝説	3,000円	ムーンライトレディ	5,000円
真・怨霊戦記	3,500円	モトローダーⅡ	2,500円
聖夜物語	4,000円	リンダキューブ	3,500円
ダライアスα	30,000円	レニーブラスター	3,500円
メガドライブ			
エイリアンソルジャー	1,5000円	TMNTリターンオブシュレッダー	5,000円
エクスランザー	3,000円	ハイブリットフロント	5,000円
エリミネートダウン	3,000円	バットマンフォーエバー	10,000円
ガンスタヒーローズ	3,000円	バトルマニア大吟醸	10,000円
魂斗羅ザ・ハードコア	7,000円	パラスコード（32X）	10,000円
ジ・ウーズ	30,000円	フォアマン フォーリアル	8,000円
ジェネラルカオス大混戦	6,000円	フラッシュバック	3,000円
ジャスティスリーグ	10,000円	プロストライカー ファイナルステージ	4,000円
ジャッジ・ドレッド	10,000円	ベアナックルⅢ	2,000円
ステラアサルト（32X）	13,000円	マキシマムカーネイジ	30,000円
スノーブラザーズ	10,000円	魔天の創滅	3,000円
スラップファイト	7,000円	幽々白書 魔境統一戦	10,000円
チャックロック	8,000円	リスター・ザ・シューティングスター	7,000円
超球界ミラクルナイン	10,000円	レインボーアイランド エキストラ	3,500円
T2・ザ・アーケードゲーム	3,000円	ロックマンメガワールド	3,500円
セガ8ビット機		**PC-FX**	
R-TYPE	4,000円	赤ずきんチャチャ	2,000円
孔雀王	3,000円	鬼神童子ZENKI FX	4,000円
グレートアイスホッケー（日本版）	10,000円	キューティーハニー FX	4,000円
コナミの新人社員とおる君	8,000円	こみっくろーど	3,000円
サテライト7	3,000円	スーパーリアル麻雀PV	3,300円
スタージャッカー	4,000円	スパークリングフェザー	3,000円
スペーススラローム	50,000円	超神兵器ゼロイガー	3,300円
青春スキャンダル	3,000円	てきぱきワーキンラブFX	4,500円
ダブルドラゴン	2,000円	ときめきカードパラダイス	5,000円
ダンプ松本	5,000円	パチ夫くん FX	3,000円
ファイナルバブルボブル	7,000円	ファーストKiss物語	3,500円
ボンバーレイド	10,000円	負けるな!魔剣道 Z	6,500円
魔王ゴルベリアス	3,000円	みにまむなのにっく	3,000円
モンスターワールド	2,000円	ラストインペリアルプリンス	3,300円
ロレッタの肖像	4,000円	ルルリ・ラ・ルラ	3,000円
SFC・GB		**NEO GEO**	
ウィザードリィ外伝Ⅳ	2,200円	あしたのジョー伝説	13,000円
SM調教師 瞳シリーズ	各4,000円	オーバートップ	10,000円
美食戦隊 薔薇野郎	5,000円	押し出しジントリック(CD)	3,000円
ごきんじょ冒険隊	4,000円	クイズ迷探偵ネオ&ジオ	10,000円
スタートレック	5,000円	ザ・キングオブファイターズ2000	25,000円
ドラゴンクエストⅢ	3,000円	ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	8,000円
忍者龍剣伝 巴	3,000円	超鉄ブリキンガー(CD)	10,000円
ファイナルファイト タフ	4,000円	ティンクルスタースプライツ	25,000円
マジカルドロップ2 文化放送版	80,000円	ニンジャマスターズ	20,000円
桃太郎電鉄 JR西日本版	40,000円	パルスター	15,000円
カーブノア	2,000円	ビッグトーナメントゴルフ	8,000円
時空戦記ムー	2,500円	風雲スーパータッグバトル	20,000円
ネコジャラ物語	2,200円	ブレイジングスター	25,000円
バブルボブルJr.	3,000円	メタルスラッグ	25,000円
三毛猫ホームズの騎士道	3,000円	わくわく7	15,000円

おじゃま館流・正しい通販と買取のススメ

買いたい！ まずは広告で欲しいソフト・売りたいソフトを確認！ ここに載っていないものは、お気軽にTELでご確認下さい。 **売りたい！**

- 電話で値段と在庫確認をします。売り切れの場合もありますのでご確認はお早めに。
- 電話で買い取り額の確認をします。ソフトの状態により、多少値段が変化することもあります。
- お名前・住所・電話番号をお知らせ下さい。必要な方は同時に日程・時間指定も忘れずに。
- 身分証明書の写し・口座番号控えとハンコの印を一緒に入れ、おじゃま館までソフトをお送り下さい。

あとは代金・ソフトが届くのを待つだけ！ご利用ありがとうございました！

amusement shop おじゃま館 ゲームソフト&ハード・FC企画
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！

2000年上半期のベストワン!!

VAGRANT STORY

ベイグラントストーリー

機種：PS　メーカー：スクウェア　ジャンル：ロールプレイング・アドベンチャー　発売日：2000・2・10　価格：6800円

© 2000　スクウェア
キャラクターデザイン　吉田明彦

And so began the story of the wanderer, the vagrant.

レアモンデの見た夢は

システムとドラマ、CGと音楽、ゲームに必要な要素がすべて高いレベルで融合している歴史的な傑作『ベイグラントストーリー』。戦闘がシビアでもストーリーが難解でも、いいものはいいンだッ！　というわけで、違いが分かる本物志向の貴方のための、愛が溢れ過ぎた怒濤の10Pスペシャル。

クオリティは本物だが…ライト志向に合わない傑作

そもそものきっかけは、某誌のレビューで下された「40点満点」の評価だったのではなかろうか。

今年の2月10日、スクウェアから発売された『ベイグラントストーリー』の話である。『オウガ』シリーズや『FFT』を制作したチームの最新作とはいえ、もともと見かけがやや暗めで、雑誌の画面写真では地味に見えることから、本作の前人気は決して高いものではなかった。

だが、この満点レビューで本作は一躍脚光を浴び、そして蓋を開けてみると賛否両論を呼んだ。「タイミングを合わせればいいだけのゲーム」「アクションが難しすぎて先に進めない」「ストーリーが中途半端でよく分からない」…などが代表的な否定意見だろうか。結局、発売が年末年始商戦の終わった2月だったことや、画面が地味な印象を与えたこともあり、本作の売り上げは30万本程度だった。

しかしそのころ、その面白さに目覚めたユーザーは、深みにはまっていた。1回のクリアでは飽きたらず、何回ものリプレイでいくつもの称号を獲得し、最強の武器を作り上げ、何重にも張り巡らされた物語の伏線を読み解いていく。そして、そういった複数回のリプレイに耐えうる強度を持っている本作を、ただ崇めるばかり。まさに魔都のアリ地獄。落ちた人なら10点満点というわけだ。

SRPGの懐の広さを見せつけた一本

本作は、今までにない新しいシステムを採用したソフトである。正直なところ、損な作りだと思う。というのも移動やジャンプは実際に動かさなければならず、戦闘は半リアルタイ

ポリゴンモデルがそのまま動くドラマシーン。表情の細かい演技は必見。ムービーは一切使用されていない。

まどろむ魔都

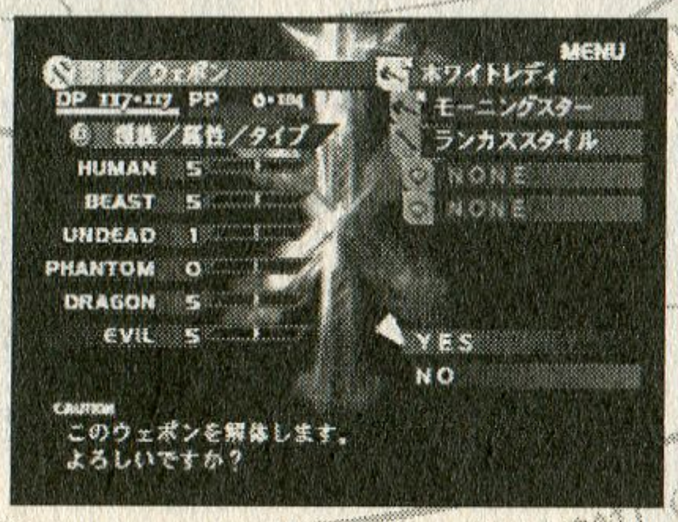
ム方式。また、攻撃をヒットさせるときにタイミングよくボタンを押すことで、攻撃を切れなくつなげていく「チェインアビリティ」というシステムが戦闘の核になっている。これだけ見ると「このゲームはアクションADVだ」と思われがちであるが、この辺りが今までの『オウガ』ファンには「アクションだから」と敬遠され、アクションゲーマーには「目押しが利くので簡単過ぎてぬるい」という感想を抱かせる要因になってしまった。

しかし、これは誤解である。本作の本質はあくまでSRPGなのだ。たとえば、体は「リム」という部位に分かれていて、どの部位から攻撃するかという判断は、SRPGでいう「倒す敵の優先順位」を試行錯誤する面白さを再現したものだし、また「ターゲットドーム」と名付けられた射程範囲が武器の系統や魔法によって違うというのはSRPGそのまま。あちこちに出現するパズルステージは、SRPGが持つ詰め将棋的な面白さを引き継いでいる。そして、武器をブレード(刃)とグリップ(柄)という二つのパーツに分解してから付け替えたり、合成したりして鍛えていく、という部分は、ユニットを編成する作業に通じる。

このように、本作の面白さの大元は、完全にSRPGのものだ。つまり、SRPGを知り尽くした松野氏が、このジャンルの対極にあると思われていたアクションをも吸収できることを見せつけた尖鋭的なゲームというのが本作の姿だ。しかし、あまりの斬新さにその真意までは分かりづらかったのだが。だから、アクションだと誤解して諦めてしまった人、アクションにしてはつまらないと思った人は、「このゲームはSRPGだ」と頭を切り換えて遊んでみてほしい。そうすれば本作が提供する楽しみのすべてを享受できるはずだ。さらに言うならSRPGなのにプレイヤーキャラが一人というのも新しい要素。味方が多くなるとどうしても話が分散するが、主人公が一人だけという状況がよりドラマを濃密にしている。

システム部分に話が終始してしまったが、敵の造形、ポリゴンの動き、自然音を多用した音楽とムードも計算し尽くされている。

今からでも遅くはない。「魔都レアモンデ」のすごさを体験しようではないか。



武器は、ブレードとグリップ、そして補助的にステータスを上げる秘石の3つから成り立っている。

『オウガ』、『FFT』「松野組」の作品たち

本作を制作したのは今まで『伝説のオウガバトル』、そして『FFT』と、多くの傑作SRPGを作ったことであまりにも有名な松野泰己氏率いるチームである。ディレクターの松野氏、キャラクターデザインの吉田明彦氏、アートディレクターの皆川裕史氏、音楽の崎元仁氏という組み合わせは、『オウガバトル』のころから変わっていない。重厚なシステムとシナリオ、グラフィックと音楽が高度な次元で絡み合った作品群を、ぜひ体感して欲しい。

子供っぽかったゲームにシニカルな視点を加えた『伝説のオウガバトル』。ここから伝説は始まった。

作品背景&人物紹介

重厚なドラマを支える魅力的な世界観と登場人物を解説する。

重厚な人間ドラマを見せる上質なストーリー

36年前の内乱の際の功労者であり、現在は闇の実力者として知られるバルドルバ公爵の館がテロリストに占拠された。襲ったのはメレンカンプと名乗るカルト集団。メレンカンプのリーダー、シドニー・ロスタロットは自称預言者であり、まやかしを行うことで知られる強烈なカリスマだった。

VKP(バレンディア治安維持騎士団)のエージェントで、リスクブレイカー(危険請負人)の肩書きを持つアシュレイ・ライオットは事件の解決を命じられて現場に急行。公爵邸に潜入しようとしたそのとき、法王庁直属の聖印騎士団がなぜか突入を開始する。どさくさに紛れて公爵邸に潜り込んだアシュレイは、シドニーと運命的な出会いを遂げる。アシュレイがボウガンの矢で心臓を貫いてもシドニーは死なず、この世界には存在しないはずの幻獣―ワイバーンを召喚した後に、魔都レアモンデへ逃げ込んだ。

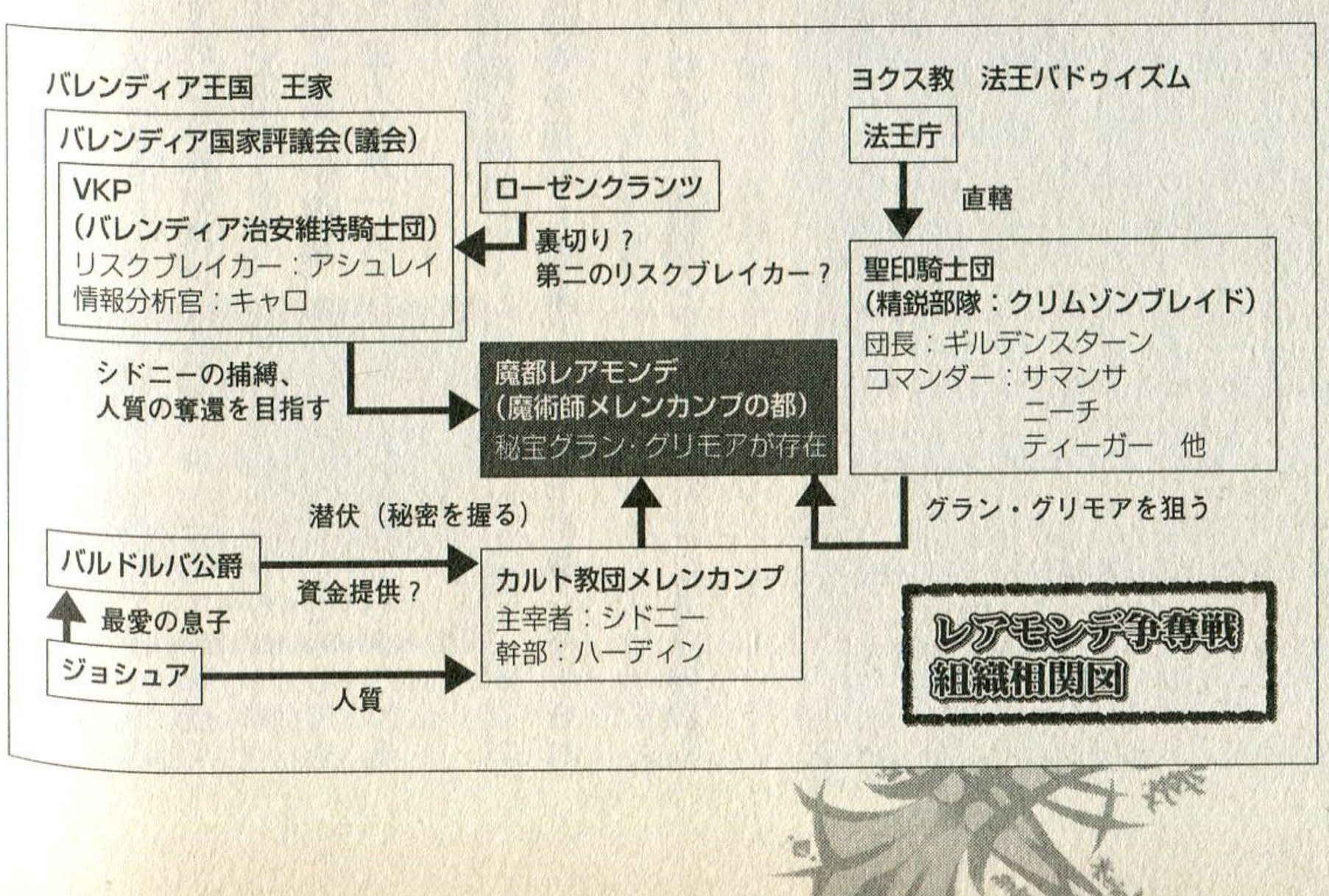
レアモンデは5000年以上前に、魔術師メレンカンプが作り上げたとされる都市。25年前の地震により崩壊して、今は廃墟となっている。ミッション遂行のため、アシュレイはレアモンデに足を踏み入れる。プレイヤーはアシュレイを操り、この魔都に眠る秘密を目の当たりにすることになる。歴史の裏にある真実とは一体、何だったのだろうか?

物語の舞台となるのは、立憲君主制のバレンディア王国。一神教のヨクス教が国教だが、信仰の自由は制限付きで認められている国だ。魔法の存在は否定されており、ファンタジーだが中世風ではない。火器こそ登場しないが、登場人物はみなリアリストであり、彼らの物の考え方は現代人のものだ。

そういう背景の中、魔都レアモンデに眠るという秘宝「グラン・グリモア」を巡って、法王庁と議会、メレンカンプが三つ巴の争いを展開し、アシュレイはそこに巻き込まれることになる。

しかし、組織の大義と個人の思惑は異なっている。己の信じるところを貫くためなら裏切りも辞さない人物たちをシニカルに描く様はいつもの松野節。さらに今回は「一本道のシナリオをどうやって見せるか」が命題のようで、何度見ても新しい発見がある、中身の濃いストーリーになっている。

正義感が強くて実はナイーブな主人公と複雑な心理を抱えた強者。それに冷酷な秩序の信奉者と徹底的なリアリスト。こういう人物配置は『オウガ』や『FFT』にも見られたが、今回は人物が少ないことでよりくっきりと構造が浮かび上がり、対比が最高に利いている。彼らが織りなす重厚なドラマは、まるで上質のサスペンス映画だ。



VAGRANT STORY

アシュレイ・ライオット

「人は自分に都合のいい嘘をつく。自分自身を救うために…か」

VKP随一の腕を誇るリスクブレイカー。VKPアカデミーを首席で卒業、近衛騎士団に入団したが、妻子を暴漢に殺されて重犯罪者処理班に転属を志願。数々のミッションを成功させてきた。正義感が強く、国のため、妻子の復讐のため、機械のように任務を遂行する。しかし、シドニーとの運命的な出会いが何かを変えた。魔都レアモンデで蘇る、殺人技の記憶。いったい何が真実なのか。空白の1週間、彼の身の上に起きた出来事とは…。

シドニー・ロスタロット

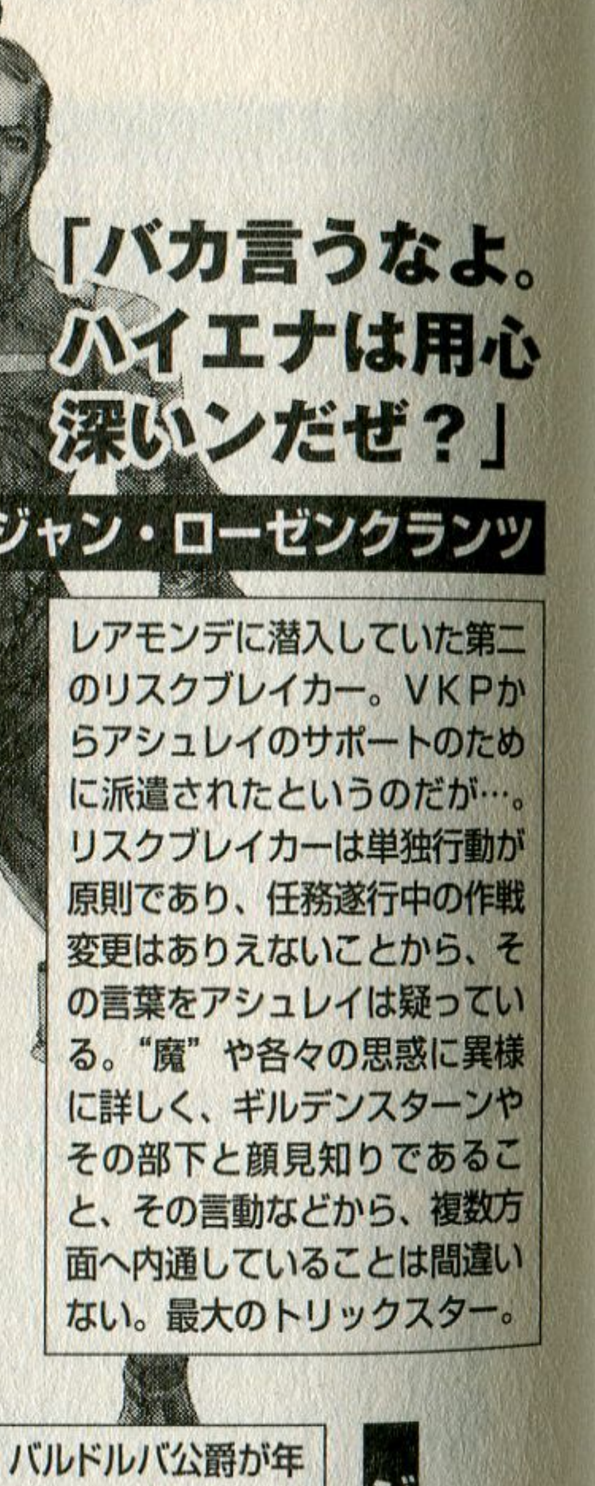
「もっとも優れた麻薬だからな、"愛"という名の信仰は」

古代の魔道師メレンカンプを信仰するカルト教団の主宰者。終末論を語る"預言者"であり、他人を意のままに操る不思議な能力を持つ。狂気と紙一重の強烈なカリスマ性に惹きつけられる者も多い。ある日突然、秘密裏に資金援助を受けていたとされるバルドルバ公爵の館を占拠する。そこで出会ったアシュレイの中の何かに気づく。両手は不気味なガントレットで覆い、背中に巨大な聖印（ホーリーウィン）の刺青を背負う。

ロメオ・ギルデンスターン

「貴様は娼婦だな。生まれながらのゲスだよ、ローゼンクランツ」

法王庁直属の聖印騎士団団長。優雅な物腰とは裏腹に、己が信じる正義のためなら、どんな犠牲もいとわない冷酷さをかいま見せる。彼が率いるクリムゾンブレイドは公爵邸占拠事件に介入し、シドニーの逃亡後はやはりレアモンデに侵攻する。どうやら魔都に隠された秘宝「グラン・グリモア」を手に入れる鍵を探しているようだが…。その真意は、部下で恋人のサマンサにもまったく明かされない。



ジャン・ローゼンクランツ

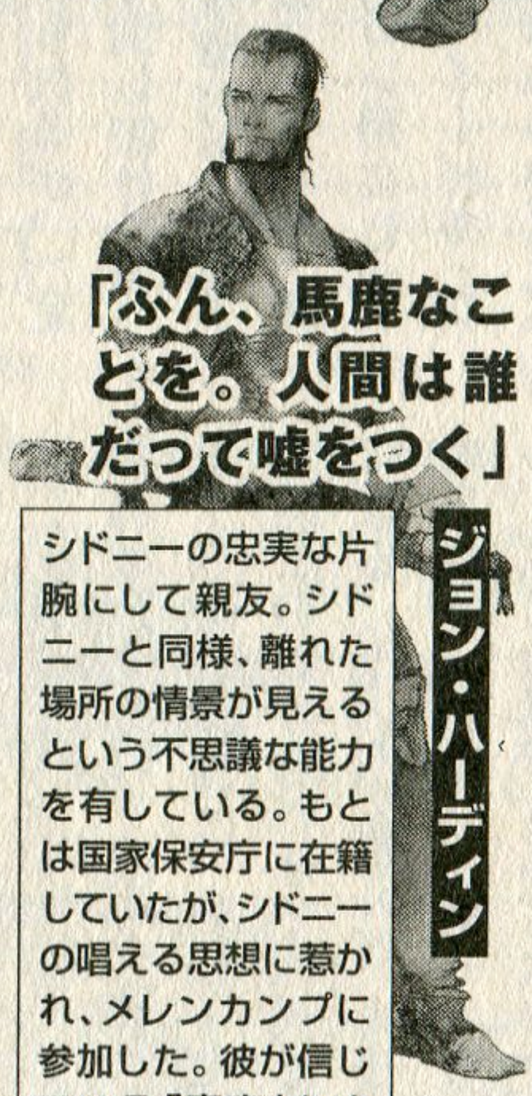
「バカ言うなよ。ハイエナは用心深いンだぜ？」

レアモンデに潜入していた第二のリスクブレイカー。VKPからアシュレイのサポートのために派遣されたというのだが…。リスクブレイカーは単独行動が原則であり、任務遂行中の作戦変更はありえないことから、その言葉をアシュレイは疑っている。"魔"や各々の思惑に異様に詳しく、ギルデンスターンやその部下と顔見知りであること、その言動などから、複数方面へ内通していることは間違いない。最大のトリックスター。

キャロ・メルローズ

「自分の弱さを誰かのせいにしては駄目よッ！」

VKPから今回の任務のためにアシュレイのパートナーとして派遣された情報分析官。有能だが、若いために経験不足の一面も。待機していたところをシドニーにより拉致され、メレンカンプ側の人質となり、魔都の中心部へ連れて行かれる。そのキャロがレアモンデの深奥で"見た"ものとは…。



ジョン・ハーディン

「ふん、馬鹿なことを。人間は誰だって嘘をつく」

シドニーの忠実な片腕にして親友。シドニーと同様、離れた場所の情景が見えるという不思議な能力を有している。もとは国家保安庁に在籍していたが、シドニーの唱える思想に惹かれ、メレンカンプに参加した。彼が信じている「真実」もまた、事実であるとは限らない

バルドルバ公爵

「…生きながら腐るとは我のことか」

36年前の内戦の際の輝かしい功績で、巨大な発言力を持つ実力者。だが一方で、闇の歴史を司る人物でもある。ジョシュアを愛おしむ一方、妻もろとも館を焼く残忍な一面もある。レアモンデの秘宝に関して、詳細を知っているようだ。今回の件について、すべての鍵を握る人物。

ジョシュア

バルドルバ公爵が年を取ってからもうけた息子。公爵は「魂」と呼ぶほどに愛している。メレンカンプの人質となり、レアモンデに連れていかれた。事件時のショックで口がきけなくなっているが、自分をさらったハーディンに懐いている。キャロはときたま、彼によく似た幼児の幻影をレアモンデで見かけるのだが…。

アクション下手でも心配なし 超初心者向けガイド

敷居越えに挫折した貴方に贈る、懇切丁寧、初心者ガイド。
〝健闘を祈る！〟

すべては補助魔法から始まる アシュレイ強化マニュアル

「ストーリーは面白そうだけど、アクションがどうしても…」というそこの貴方。諦めるにまだ早い。このゲームは本質的にはアクションではないので、多少工夫すれば誰にでも遊ぶことが可能なのだ。チェーンをつなげることはそれほど重要ではなく、丁寧に遊ぶことが大切である。そういう意味では、根気のない人にはやや向かないゲームかもしれない。

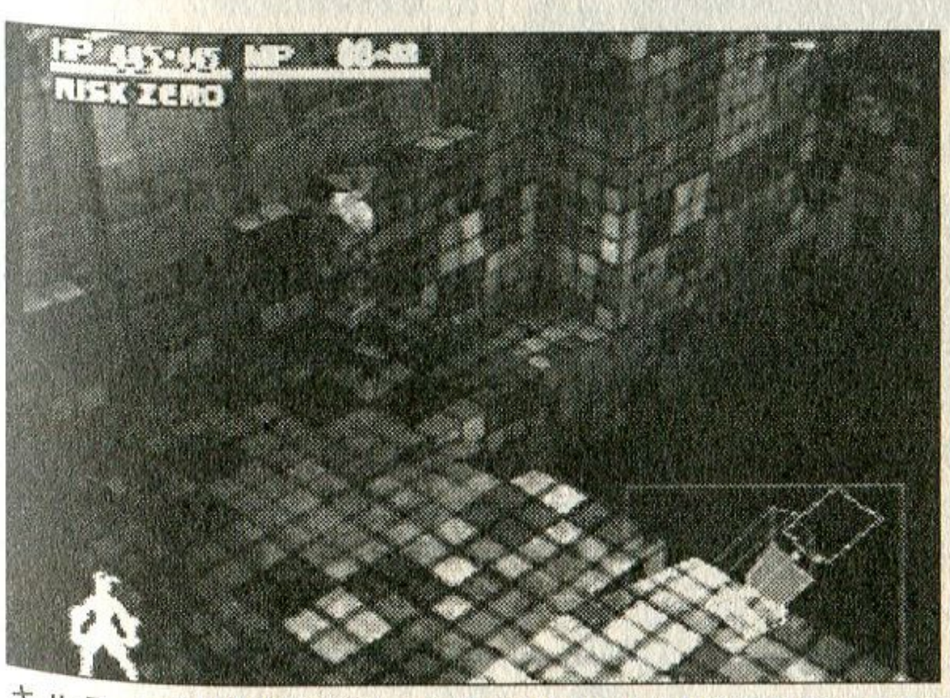
下に挙げたのは基本的に気を付ける項目。とにかく、一番重要なのは補助魔法。アナライシスで敵を分析し、弱点を探って、秘石を装着してからステータス上昇系の魔法をかける。ちなみにプロテクトをかけてから装備変更すると、効果が解除される。秘石をつけかえるのも変更とみなされるので、注意が必要だ。また、プロテクトと○○アタッチ、○○ガードは同時にはかけられない。

武器のセットアップに気を使うことも重要だ。ダガー・ソード・スピアなど、素手を含めて8系統ある武器の攻撃タイプは、切断・貫通・打撃の三つに分類される。経験則から言えば、切断：ドラゴン・人型系、打撃：ゴーレム・骸骨・グレムリン系・エレメンタル、貫通：ゾンビ・鎧系・スライム・リザードマンというように有効なのだが、一概に言い切れない。安全に行くならアナライシスで分析してから複数の武器を使い分けよう。モンスターは六つの種族に分けられるが、一定の種族を同じ武器で倒し続けると、その種族に対する攻撃力が成長する。初期は切断をヒューマン用、貫通をビースト・ドラゴン用にして、打撃系をアンデッド・イービル・ファントム用にするのがいいだろう。（打撃は材質がシルバーなら理想的）。

また、合成をする際のコツは「闇雲に混ぜ合わせない」こと。ブレードは、同系統の強さが近いもの同士を合成するとより上位のブレードになる傾向がある。アーマーは、同じクラスのものを合成していくと、クラスは変わらなくても基礎数値が強化されていく。終盤、最上位クラスの装備は、少し下のクラス同士の掛け合わせで作れるようになる。ソードで言えば、コラ×2でコピス、コピス×2でサムライブレードを合成できる、といったような感じだ。この法則はほとんどの

レアモンデを生き延びるための「掟」10箇条

- ◆命中率とダメージを確認してから攻撃する
- ◆雑魚相手でも装備・秘石の変更と補助魔法は必須
- ◆アナライシスの結果表示は、メニューの主人公ステータス画面からL1かR1
- ◆ステータス上昇系魔法は体と装備の2ヶ所にかけられる。基本はハーキュリアン＆プロテクト、余裕があれば敵にミゼラブルボディ。弱点の属性がわかっているなら○○アタッチ
- ◆ステータス低下系魔法をかけられても、上昇系魔法でうち消せる
- ◆武器は切断・貫通・打撃の3系統とボウガンの3～4個を使い分ける
- ◆序盤は敵の種族を決まった武器で倒し続ける
- ◆合成の基本は同系統、強さが近いブレード同士。最強クラスのブレードは、同じブレードを2つ組み合わせるとできることが多い
- ◆ドラゴンが出現したら、ブレスをくらわないためにすぐにアゴの下に潜り込む
- ◆ジャンプするときは最初から最後まで、行きたい方向にキーを入れると飛距離が伸びる



キルティア神殿「闇が生まれた聖地」。中央の穴は越えられない。西側の段差に向けて、ここから踏み切ろう。

系統で成り立つ。

レアモンデの難所を知恵と勇気で切り抜けろ

主人公を強化したあとは、それぞれの難所について対策を練ろう。難易度が急激に上がるのは、羽虫の森、廃坑第2階層、ライムストーン運搬溝以降。特に羽虫の森はきつい。ループでさんざん迷ってドラゴンの場所にたどり着いたと思ったらブレスにやられ、切り抜けたらファイアエレメンタルに燃やされる。何気にバジリスクのアシッドブレスも厳しい。こういうときに重要なのが盾装備。これでだいぶダメージの軽減ができる。両手装備は厳禁。エレメンタル戦用に、シルバー製の武器を鍛えておこう。

廃坑第2階層の難敵はグレムリン。この敵に有効なのは、チェインアビリティのダルネスバインド。ハーキュリアンをかけられるとうるさいので、早めに口封じをしておくといい。

ライムストーン運搬溝以降は、敵というより地形が難関。このゲームでは、ジャンプをする際に方向キーを着地まで入れきらないと、途中で失速して落ちてしまう。案外盲点だが、着地の瞬間まで飛距離は伸びるのだ。パズルは、「最終的にどこに石があれば先に進めるか」をイメージして、そこから逆算する。もっとも要となるのは、一番高いところにあったり、ゴールから一番遠い石であったりすることが多い。その石を角地やくぼみに入れることは避けよう。

何にせよ、1周目は行けるところも制限されているので、手早く解いてしまうのがいいかもしれない。クリア前にありったけの霊薬やワインを使い、魔法をできるかぎり覚えてパラメータをできる限り上げてからラスボス戦に挑もう。クリアしたプレイヤーには、濃密な2周目が待っているのだ。

難所越えチャート

魔都の奥に進もうとするプレイヤーをさんざん苦しめる難所。おおよその流れと注意すべき箇所をチャートにした。

ワイン貯蔵庫
序盤はバットに煩わされる。引きつけて倒してから先に進もう。
ミノタウロス戦後、チェインアビリティを練習しておこう。

↓

地下墓地

↓

地下教会
突然始まるゴーレム戦は、打撃系武器で対応。ミゼラブルボディをかける。スケルトンにも打撃は有効。

↓

市街地西部

↓

廃坑第1階層

↓

街を囲む外壁　西側

↓

地下街西部

↓

羽虫の森
中盤の難所。木の根元を見ると方角がわかるので利用する。ドラゴン戦はブレスをくらわないように注意する。ドラゴン戦後に出現するファイアエレメンタルは難敵。水属性を増した打撃系で対処。できれば火の秘石をつけた盾を装備しておく。

↓

街を囲む外壁　南側

↓

レアモンデ砦

↓

市街地南部

↓

廃坑　第2階層
時間制限イベントがある。時間が切れても元の場所に戻されるだけなので、じっくりと。

↓

市街地東部

↓

地下街東部
ここのリッチ戦でテレポートが入手できる。リッチ戦には盾が必須。

↓

街を囲む外壁　北側

↓

地下街東部

↓

ライムストーン運搬溝
ここからジャンプアクションが難しくなる。フィクセクトを活用し、踏切を見極めよう。
白銀の鍵を入手すると入れる部屋「大蛇が獲物を探した通路」では、グレムリンの1匹が低確率でダマスクス製ラッグクロスボウを落とす。ラッグ*2でストーンバスター、バスター*2で最高の弓ブレードに。キルティア神殿と行き来すれば、倒しても再出現。1周目のプレイヤーに心強い味方だ。

↓

キルティア神殿
「闇が生まれた聖地」には巨大な穴が開いている。西側の段差を登ろう。手前の一段上からぎりぎりのところでジャンプすれば、掴まることができる。

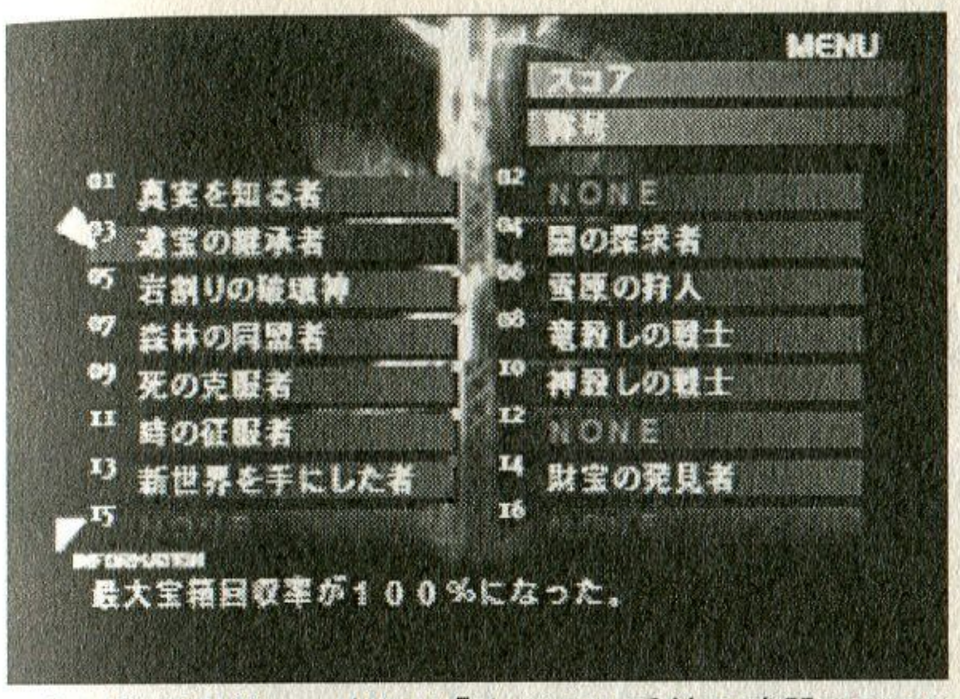
↓

大聖堂
ジャンプアクションがきつい。難しいようなら飛距離が伸びるアイテム「羽虫の薬酒」を使うのも手。
「異端者達の修史の間」の扉は「光と闇の激戦の間」の北西にあるレバー操作で開く。見落とさないように。

アイアンメイデン放浪記

レアモンデには魔が棲んでいる。その名は「アイアンメイデン」。これはあるへっぽこプレイヤーの記録である。

『ベイグラントストーリー』では、クリアしたあとにデータをセーブすると、パラメータや装備を持ち越したままリプレイができる。この2周目以降が強烈に面白い。というか、本作の真髄はリプレイにあると言ってもいい。まず、リプレイするとストーリーの構造が見えてくる。どちらかといえば短めのシナリオなのだが、見れば見るほど気づくことがあるという深みのある仕組み。さらに、初回は開かない扉があること、クリアまで1度も魔法を使わなかったりセーブをしなかったりすることで得られる「称号」が32個あることも、やり込み心をそそる要因になっている。中でも最大の目玉が「アイアンメイデン」。本筋にはまったく関係のないエクストラダンジョンだが、手強いモンスターとの戦闘に勝てば、最高級の材質・ダマスク製(＝D製)の装備など、貴重なトレジャーが入手できる場所なのだ。また、ここを制覇することなくしてすべての称号を目指すことはできない。ただ、すべての部屋を探索できるのは2周目以降なのだ。



これが称号の数々。中には「すべての系統の武器で5000回以上攻撃する」ことが条件のものも。×8で4万回…。

ゲーマーの端くれとして、すべての、とはいわないが、それなりに称号を獲得してみたいのは人の情け。かくして、2周目アイアンメイデンひとり旅が始まった…。

最強の弓作成のためにグレムリンを大量撲殺

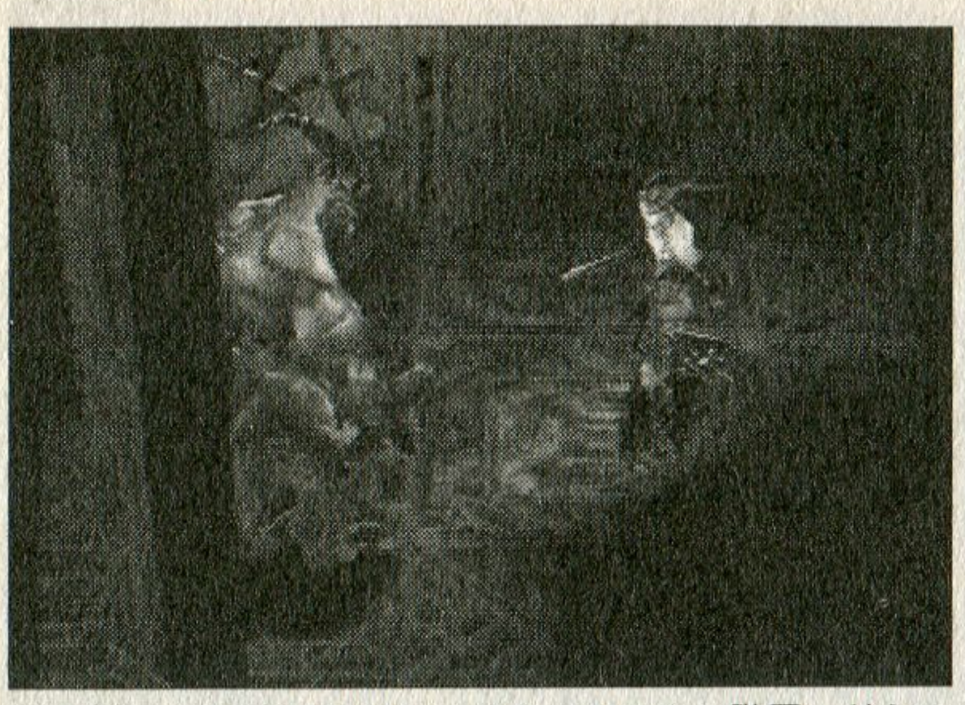
あの「天運の探索者」(ノーセーブクリアで取れる称号)のために、2周目を始めてから幾星霜。今回は一旦頭を冷やして狙う称号はマップ到達率１００％・宝箱１００％・ブレイクアーツ未使用といった小物ばかり。でも、千里の道も一歩から。とりあえず野望はアイアンメイデンの踏破である。

称号狙いだと面倒くさい羽虫の森を抜け、レアモンデ砦にやってくる。今からでもアイアンメイデンには潜れるのだが、とりあえず放置。さすがに2周目は楽だ。とかいいつつ地下街でリッチロードの魔法に瞬殺され、セーブがアバウトだったために、大幅に時間を無駄にした。そんな悲劇もあったものの、アイアンメイデンの地下2F(LV.2)に入るための黄金の鍵と赤鉄の鍵を手に入れる。

アイアンメイデン前にとりあえずD製装備を仕入れようということで、向かったのがライムストーン運搬溝。ここのグレムリンから最強の弓ブレードの材料である、D製のラッグクロスボウを手に入れようという腹である。ついでなので、敵を打倒すればもらえるブレイクアーツ用経験値も稼ごうと思い、選んだ武器はD製ヘヴィメイス。S製ヘヴィメイスとー製スタッフから特殊な法則で非合法気味にでっち上げたブツだ。普通はこんな掛け合わせでは出来ないのでややずるい気もするが…。

というわけでキルティア神殿とライムストーンを往復する日々を送ること5、6時間以上。急いで往

生意気にも補助魔法を掛け合うグレムリン。射程ぎりぎりの場所から弓を撃ってくるのが小面憎い。



アイアンメイデンはLV.1、LV.2、LV.3の3階層。どうでもいいけど、LV.2ってホーリーウィンの形。

復すればプロテクト＋ハーキュリアンの効果時間が持続することを心の支えに、黙々とグレムリンを倒し続ける。4本が必要だが、2本を手に入れた後が続かない。惰性で倒しているうちに何気ない魔法攻撃で崩れ落ちるアシュレイ。時間が巻き戻る。嗚呼ルーチンワークの恐ろしさよ。幸いロード後立て続けに2本入手したが、こうなるとかえって経験値が惜しい。

頼れるものはゲインファントムのみ！

とうとう最強のD製弓が組み上がった。仕方ないからアイアンメイデンに行くしかない。怖いけど。とはいえ、LV.1は前回結構行き込んでいるのだった。武器は最強の弓があるにもかかわらずさっきのヘヴィメイス。だってここ、打撃系に弱いスケルトンが多いし。苦労して作った最強弓の立場がない。そして赤鉄の鍵を開け、LV.2へ。と、ドアが開かない。その前に白鋼の鍵が必要なようだ。そんなこと知らなかったよ。2周目って顔パスじゃないの？

探し回ったあげくにどうにか鍵を手に入れた。扉を開けると、ワイバーンクイーンが待っている。予測ダメージをチェックして…あの、これ、現状で倒せるの？　予測ダメージがドーピングしても0なんだが。泣きながらゲインファントム（敵のHPの10％分のダメージを与える）とダメージリフレク（受けたダメージの40％分を敵に与える）でちくちく削る。30分経過。どうにか敵が倒れてくれた。「塵も積もれば山になる」のいい例です。そのままLV.2へ。

人形の格好をした敵、シュリーカーに出迎えられるが、とにかくこちらも必死。もうあんな苦しい戦いはしたくない。ワイバーンクイーン戦の後はやけに弱く感じる。3撃で倒せるしね。やっぱり所詮は人形さ…「うっ」。崩れ落ちるアシュレイ。即死攻撃、バニッシュで瞬殺されたらしい。ごめんなさいなめてました。…もしかしてワイバーンクイーンやりなおし？

数時間後。LV.2に改めて到達。落ち着いてマップを見ようと開いてみると、結界が張ってあるそうで見られない。泣きながら訳も分からず突っ切っていく。途中、がんがん襲いかかる強敵も、どうにか倒す。ありがとうゲインファントム。彷徨って、真っ赤な照明の不気味な部屋にびびったりする。どうにか出口っぽいドアがある場所に出るのに成功。やっと最終フロア、LV.3への扉をくぐる。

そして速攻でアイアンメイデンのラスボスと出会う。ああ、あの0の悲劇が再び…。まだ武器の極め方が足りなかったのか？　反省しても仕方がない。盾は怖いからはずせない。となると、片手武器しか装備できないが、今あるのはダガー一本。もはや頼りになるのはゲインファントムのみ。頼みますよ、先生。というわけで、ゲインファントムで削って削って削り倒す。リジェネをレイジーボーンズでうち消しつつ、死闘を繰り返すこと、時計が怖くて見られないほど。最後にはゲインファントムでもダメージが4くらい。もはや祈るような気持ちでチェーンをつなげる。そしてとうとうラスボスが崩れ落ち、これでどうにかアイアンメイデンも制覇。いくつかの称号を手に入れた。しかしここまで長かったよ…『タクティクスオウガ』の死者の宮殿よりはまだマシだけど。

エンディング後に表示されるランキング画面。スコアは累積だが、最高レベルの到達は容易ではない。

☆D製＝ダマスクス製、S製＝シルバー製、H製＝ハガネ製、I製＝アイアン製

シナリオ解説

ちょっと難儀な物語の解説。ネタバレ気味。ただしこの解釈は絶対ではない。考察材料にしてもらえれば幸いだ。

政治的抗争に巻き込まれたリスクブレイカーの行く末は

『ベイグラントストーリー』はヨクス教を司る法王庁（聖印騎士団）と王権を支える議会（ＶＫＰ）の、レアモンデの〝魔〟の所有権を巡る政治的抗争を描く話だ。〝魔〟とは、感染した人間に超能力を発現させる性質を持っている。その代償として、死後、体は塵となり、魂はこの世を永遠にさまようという。レアモンデは、元は議会の権力者で、闇のフィクサーでもあるバルドルバ公爵が管理していた。しかし、公爵に死が近づいたことで、その影響力は弱まりつつある。そこで、メレンカンプの公爵邸占拠事件が起きたことを口実に、この件に一気に介入したのが法王庁。議会側は事情を知らないままレアモンデに直行したアシュレイと、〝魔〟のエキスパートであるローゼンクランツを送り込む。ただし、ローゼンクランツはこの件に関連するすべての組織と内通し、独自の行動論理で動いている。

シドニーはシドニーで、唐突とも言える占拠事件の裏には思惑があり、公爵とは考え方は違うが、「レアモンデの魔を守る」というスタンスは一致している。そして、レアモンデに眠る〝魔〟の争奪戦にたまたま巻き込まれてしまったのが、何も知らないアシュレイだった。乱暴にくくってハリウッド映画のノリで説明するなら「ＣＩＡ・軍部・地元の悪徳政治家とその暗部を受け持つギャング。彼らの、とある街の超常現象を巡る争いに巻き込まれたＦＢＩ捜査官のお話」という感じだろうか。ただ、アシュレイやシドニーの隠された過去が複雑なので、１周目はクリアした後で混乱すること必至というちょっと難儀なシナリオ構成。たとえば、アシュレイの妻子は暴漢に殺されたという設定だが、物語半ばで無関係の家族を殺した罪の意識が洗脳でそのようにすり替えられているのだと指摘される。どちらが真実なのか。あるいはすべてが本当に起きていたのか。正解は示されない。プレイヤーのために隙間と余韻を残した贅沢な作りだと思う。ただ、やった人が主体的に想像しないとわけがわからない構造なので、ほんの少しだけ考えるとっかかりを示してみたい。

幻の記憶が訴える真実の痛みとは

本作のサブタイトルは、表題にこそなっていないけれども、エンディングロール直前に表示される英文〝THE PHANTOM PAIN〟だろう。

単純に取れば、レアモンデに集うさまよえる亡霊たち、そして登場人物たちが抱える魂の痛みという、そのままの意味なのだが、直接的にはシドニー・ロスタロットという青年が抱えるものを指しているのかもしれない。

その名字は〝lost a lot〟（ロスト・ア・ロット＝多くを失った）の変形ではないかと思うほどシドニーは「多く」を失っている。その代表が彼自ら「神に捧げた」という四肢。彼は義手義足の持ち主なのだが、そこで連想するのが「幻肢痛」という現象。失われた体の部分に痛みを感じることだ。これを英語に訳すと〝PHANTOM LIMB PAIN〟。シドニーを中心に回るこの物語ならではの、象徴的

オープニングで踊る女性は、魔都を作った古代の魔道師メレンカンプ。背中には正位置の聖印が刻まれている。

なサブタイトルではないだろうか。

また、もう少し深読みすると、幻肢痛はアシュレイが感じるのに対する痛みとも共通した性質を持らない「幻影」であるにもかかわらず、アシュレイを悩ませる。

消えることのない亡霊の痛み、今はすでに存在しない手足の痛み、幻の記憶が与える痛み。

たとえその痛みが「偽物」であっても、実際に感じている当人にとっては真実だ。そして「真実とはどこにあるのか」と言えば、この作品のシナリオと同じように、個人の中にしか答えはない。…というようにいろいろ考えさせるサブタイトルではないだろうか。

それぞれの人物のエピソードはさらりと語られるが、彼らが重いものを背負っていることは短い言葉の端々からにじみ出てくる。特に、不可解なシドニーの意図が解き明かされてからもう一度見直してみると、エキセントリックに聞こえるその言動の真意が身に染みる。できれば1周目で投げてしまった人も、もう一度遊んでみて欲しい。クリアしてからが本当の「放浪者の物語」の始まりなのだ。

『ベイグラントストーリー』名セリフ集

レアモンデでの緊迫したドラマは珠玉のような名セリフの宝庫。とにかくぴしりと決まっているお言葉が多い。何となくストーリーの流れがわかるダイジェスト版で一部を紹介する。

アシュレイ
「オレがその応援だ…」

シドニー
「これを見ても、まだおとぎ話だと思うか…な…？」

ローゼンクランツ
「アンタは何も知らンのだろう？　メレンカンプもレアモンデも、シドニーもなぁんにも知らンのだろうが」

シドニー
「真実を知ってほしいのさ。真実をな…」

ギルデンスターン
「宗教ではない、思想だよ。この腐った世を一掃する思想が必要なのだ」

キャロ
「本当に結びついた魂でなければ意味がないわ！」

アシュレイ
「“魔”よ、去れッ！！」

「他人の言葉に惑わされないで。自分に自信を持って」

全体的にそれぞれのキャラクターの関係がよく練ってあることを感じるが、特にくわせ者同士が応酬するギルデンスターンとローゼンクランツのやりとりは必見だ。

ギルデンスターンとローゼンクランツの本性とは!?

本作の重要キャラクター、ギルデンスターンとローゼンクランツの名前には、明らかに源泉がある。この二人は『ハムレット』でハムレットの学友として登場する脇役。狂気のハムレットを英国に連れていって暗殺しようという王の企みの巻き添えになるのだが、ちらっとしか登場しない。最後に他人のセリフによって「死んだ」と片づけられるだけ。死の詳細はまったく語られない。何となく彼らにふさわしい命名のように感じる。

そういう哀れで情けないコンビを主人公に仕立て上げたのが、イギリスの劇作家、トム・ストッパードの『ローゼンクランツとギルデンスターンは死んだ』という戯曲。彼らの視点から『ハムレット』を眺めつつ、運命にただただ流されていく二人の不条理さをユーモアたっぷりに描く。最近は生瀬勝久（ギル）と古田新太（ロズ）のコンビで上演される舞台が有名だ。

Text by 卯月鮎（フリーライター）

GAME HOLLYWOOD ゲームハリウッド

ゲームの世界が拡がる！ もっと楽しめる！
海外ゲームソフト/周辺機器とゲームツールのお店！
海外版DC・PS・N64・GB用ソフト続々入荷中デス！

PC用モニター活用計画!!

もっと高画質でキレイな映像でゲーム、ビデオ、DVD等を楽しもう！
電波新聞社／マイコンソフトアップスキャンコンバーター好評発売中!!

XRGB-2 ¥21,800

RGB-21Pin、S端子、ビデオ入力の3系統の入力をアップスキャンしてPC用モニターに表示可能です（フルカラー対応により、画面鮮明度が向上）オンスクリーンメニュー機能搭載により、画質調整が簡単に、細かく設定可能。綺麗な画面にこだわりたい！ 鮮明な映像でゲーム、ビデオ、DVD映像を楽しみたい方にお薦めする周辺機器です。※VGA（640×480）に対応したPC用モニターが必要です。

XPC-3 ¥22,000

パソコンのアナログRGB映像を家庭用テレビの映像に変換することができる、ビデオスキャンコンバーターです（RGB→NTSC）。パソコン用ゲーム、ホームページなどを家庭用の大画面テレビで楽しめたり、表示した映像をビデオデッキで録画することも可能になります。XGAモード（1024×768ドット）までの解像度に完全対応!!

※こちらの掲載タイトルはほんの一例です。
店内にはまだまだいっぱい取り揃っています。

USならではのタイトルが豊富デス!! US GAMEBOY

国内のGB本体でそのまま遊べます。

- **バイオニックコマンド**－※GBカラー専用……**¥4,762**
  FCの名作アクション「ヒトラーの復活」をGBCにアレンジ移植!!
- **スーパーマリオブラザーズDX**－※GBカラー専用…**¥4,600**
  書き換えしなくても良いぞ!!
- **ウェーブレース**……**¥1,981**
  N64版を2Dタイプに変更してGBへ移植。
- **ファイナルファンタジーレジェンドⅢ**……**¥2,981**
  海外版「サガ3」
- **X-MENミュータントアカデミー**……**¥4,762**

うらやましい!豊富なラインナップ!! US NINTENDO64

国内のN64本体で楽しむには別売のアダプタが必要です。

- **N64アダプター ワンダー**……**¥1,800**
  海外N64ソフトを国内のN64本体で楽しめるようにするためのアダプタです。
- **ジィーナ プリンセス ウォーリアー**……**¥7,600**
  実写ドラマのファンタジー格闘アクションゲーム。
- **リッジレーサー64**……**¥7,981**
- **カーマゲドン64**……**¥8,800**
  PCで大ヒットしたあの問題作（？）がN64で登場。でも、ゾンビになってマス。
- **ポケモンスタジアム**－※GBパック同梱版……**¥9,600**
  海外版ポケモンスタジアム2です。場内アナウンスが英語になってるくらいです。

魅力的なタイトルがいっぱい!! US Dreamcast

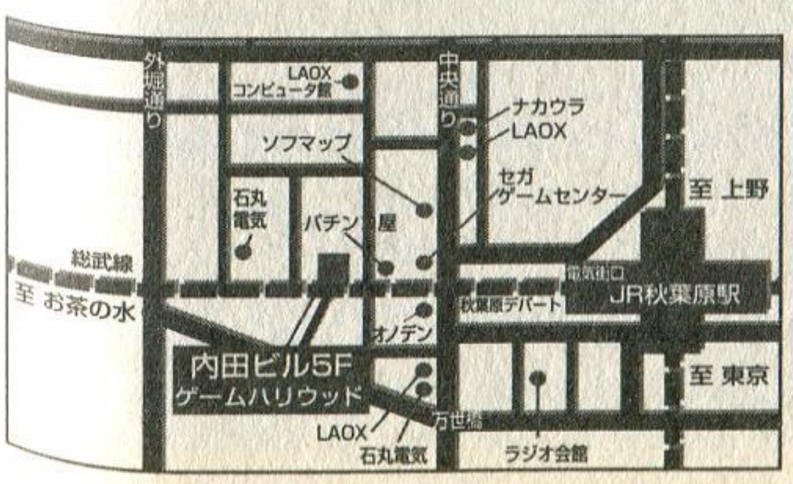
国内のDC本体では動作しません。ユニバーサルアダプタを使用する事でお楽しみ頂けます。

- **DC用ユニバーサルアダプター**……**¥2,200**
  海外版DCソフトが国内版DC本体で楽しめる!!
- **WWFロイヤルランブル**……**¥6,800**
  WWFファンの皆様お待たせっ！入荷しました!!
- **モータルコンバット ゴールド**……**¥6,800**
  残虐格闘ゲームの金字塔的タイトル。ブラッド表現も相変わらずだ!!
- **エコー・ザ・ドルフィン**……**¥6,800**
  US版先行販売につき入荷しました!!
- **サウスパークラリー**……**¥5,800**
  あのイカレタやつらが今度はレースに挑戦？はちゃめちゃラリーレース!!
- **ミッドウェイ グレイテストアーケードヒッツ**…**¥4,800**
  レトゲーファンには感涙ものの、ディフェンダー1・2、ジャウスト、ロボトロン等計6タイトルを収録!!
- **スペースチャンネル5**……**¥6,800**
  内容に違いはありませんが、ジャケットが特殊仕様になっています。
- **トリックスタイル**……**¥5,800**
  新感覚ジェットスケボー（？）レース。

ゲームハリウッドは洋ゲーの宝庫かも!! US PlayStation

国内のPS本体では動作しません。US版本体でのみお楽しみ頂けます。

- **天誅2 バース・オブ・アサシン**……**¥6,400**
  国内版未発売？？シリーズ最新作!!
- **モータルコンバット スペシャルフォース**……**¥4,800**
  モーコンシリーズ最新版!! といっても格闘ではなくアクションRPGになっちゃってます。
- **グランドセフトオート2－GTA2－**……**¥6,800**
  PCで大ヒットを記録した、ちょっぴりヤバゲなタイトルのPS版です。



通信販売もやってるヨ!!
通販受付時間［12:00～18:30］＊郵送のみ対応

ゲームハリウッド ［営業時間／11:00～19:30 休日／月曜日］

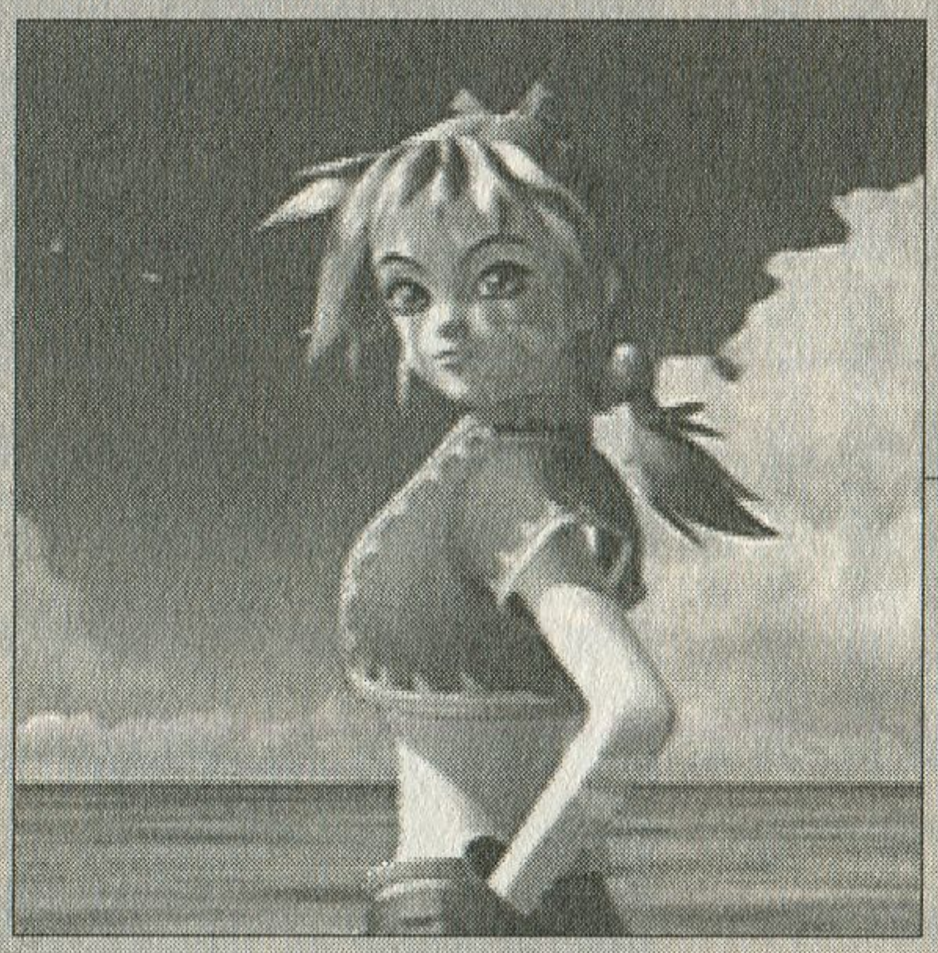
〒101-0021 東京都千代田区外神田1-9-9 内田ビル5F Tel.03-5297-3281 Fax.03-5297-3282

最新情報はホームページで

http://www2.tky.3web.ne.jp/~ex/index.htm
e-mail:gmh@tky3.3web.ne.jp

制作者インタビュー

クロノ・クロス etc.



光田康典 yasunori mitsuda

クレイジータクシー

菅野顕二 kenji kanno

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 2000

作曲家

最後の最後まで手を加えるのが、こだわりとプライドです。

光田康典

『クロノ・トリガー』『ゼノギアス』『クロノ・クロス』といった大作ソフトの音楽を手がけ、美しいメロディラインでファンの多い光田康典氏に、ゲーム音楽制作に携わられるまでの経緯と、これまでの作品についてお話を伺った。

負けず嫌いなので、売られた喧嘩は買います

ゲーム音楽の制作をされるまでの経緯を教えていただけますか？

――最初はアニメーターになりたかったんです。高校生の時に大友克洋さんの『AKIRA』のビデオでメイキングなどを見まして、「いいなあ、アニメーターになりたいなあ」と思っていたんですが、なぜか急に音楽をやりたくなったんです。とにかく映画好きでずっと映画ばっかり見ていたというのもありますが、『鉄道員』（※1）の音楽がすごくよくて、高校3年生の時には、音楽をやろうと思っていました。

高校卒業後、音楽短大に入って、卒業してすぐにスクウェアですから、その間は勉強ばかりです。師匠の後をついて、スタジオに行ったり、友達の劇団の音楽をやったりしていました。

実際の現場に行っているほうが勉強になりますか。

――全然違います。楽典とかは、後からいくらでもできますよね。インターネットで聞けば教えてくれるところはいっぱいありますし。いい世の中ですよね。ちょっと質問するだけで返ってきますから（笑）。

逆に情報収集だけではない、実践の部分が体験できたのはよかったと思っています。僕が19歳の頃に世界陸上があって、音楽が坂本龍一さんだったんです。そのオープニングのファンファーレとかをやったのが、僕の先生で…。そこで音楽や会場の作り方なども勉強できましたしね。実はそのときに師匠に、すごくバカにされたんですよ。

それはどういった…。

――とにかく、まわりが音大のすごい先生ばかりなんです。一緒に飲んでたときに、「名の通った音大でもない、たかが短大のこんなやつら」とか、レベルが低いようなことを言われまして。そのときは短大の2年目でしたから、もう「アナタ

みつだやすのり
（株）スクウェアにて、新人ながら『クロノ・トリガー』の音楽を担当し、高い評価を得る。その後、数作品を担当し『ゼノギアス』制作後同社を退社。現在はフリーで活躍中。

※1　「ぽっぽや」にあらず。ピエトロ・ジェルミ監督・主演のイタリア映画（1956）

より絶対に有名になってやる！」と（笑）。ここから、一気に火がつきましたね。そこからまた、すごく勉強しました。

そういう言われ方をすると火がつくタイプなんでしょうか？

――そうですね、基本的に負けず嫌いなんです。売られた喧嘩は買ってしまいます。ゲームという意味ではまあ、とりあえずそれなりの結果は出しましたけれども（笑）、ほかのところでは実力共にまだなので、今後頑張ります。

誕生日に就職先を決めよう、ということで…

卒業後に、スクウェアに入社されていますが、ゲーム音楽をやりたいという希望があったのでしょうか。

――そんなつもりはありませんでした（笑）。短大2年の1月で、まだ何も決まってなかったんですよ。久石譲さんのところに入らないかという話もあったのですが、いわゆるエンジニア系の仕事に就いてしまうと、自分で曲を書く時間がなくて相当辛いと聞いていたので、そのお話はお断りしました。でも、学校出たばかりの人に曲を書かせてくれるようなところなんてなかったんです、当たり前ですが（笑）。音大生よりも全然キャリアがてないのに、仕事なんてあるわけない（笑）。

ちょうどその頃、僕の師匠がエニックスの仕事をやっていまして、手伝っていたんです。僕は1月21日が誕生日なんですけれども、ちょうどその日「今日お前の誕生日だよね。じゃあ誕生日祝いに就職先を決めよう」と師匠が言い出しまして、その場でゲーム雑誌を見ていたら、スクウェアの広告が載っていた、というわけです。

すぐにデモを作って送ったんですが、いくら経っても連絡がないんですよ。本当に届いたのかなと思って電話したら、「植松がもう数曲聴きたい、ということなので」と言われたのでまた書いて送ると、今度は次の日に「面接に来てください」って（笑）。どうなってるんだこの会社はって思いました（笑）。

どうしてもゲーム音楽をやりたい、という気持ちはなかったので、面接の時に「ずっとやっていくつもりあるの？」と聞かれて、「いや、別にありません」って言ってしまいました（笑）。本当に「曲を書かせてくれるのならちょっと経験してみようかな」という気持ちだったんですよ。

それは面接官の方に驚かれたのでは？

――変なヤツだと思ったでしょうね（笑）。「スクウェアのゲームで何やったの？」って聞かれて「このくらいはやりましたけど」と名前を挙げたのが、『アルファ』や『ブラスティー』で。そうしたら「それは禁句でしょう」って言われましたし（笑）。よく受かったと思います。

直訴が実り、ビッグタイトルに大抜擢

入社されて、曲はすぐ書かせて貰えたんですか？

――いえ、1年半くらい、結局エンジニアと呼ばれる仕事をしてました。だったら久石さんのところに行っていればよかった、と（笑）。ずっとそういう状態だったので、もういいです、辞めますと副社長の坂口さんに訴えたら「今、企画があってそれを任せようと思ってる」という話になったんですよ。

ゲーム音楽をやりたいという気持ちは実はあまりなかったんですが…。

それがSFCの『クロノ・トリガー』ですね。

――あれは最初、植松さんと伊藤さん二人でやるという話だったんです。そこに僕が直談判に行ってしまったので、「やってみれば」という話になったんだと思うんです。相当ドキドキしてたでしょうね、頼んだ方も(笑)。こんな新人にビッグタイトルをまかせて大丈夫なのかって(笑)。

その仕事の時、すごく辛くて胃潰瘍になったんですよ。それで、「これは精神的にもかなり危ない」というので、植松さんがサポートで数曲書いてくれたんです。ビッグタイトルだから植松さんの名前も…という風に世間では受け取られているかと思うんですが、実はこういう理由だったんです。胃潰瘍になったから手伝ってくれた、と(笑)。

評判はいかがでしたか?

――モニターの感想には「音楽が好き」と結構書いてあったので、大丈夫かな? とは思っていたんですが、このソフト、最初から200万本売ると言われてたんですよ。200万分の40人ですよね? だから、その人たちの「いい」というのが、本当にいいのかどうかわからなくて…(笑)。でも結果的に評判がよかったので、ほっとしました。

植松さんもほっとされたでしょうか(笑)。

――そうでしょうね(笑)。この仕事が終わったときに、自分の机の上に、植松さんから「祝! デビュー! 辛かっただろうけどよく最後まで頑張った」という内容の手紙が置いてあったんですよ。最後に「俺には真似できねぇな」なんて書いてありまして(笑)。ああ、諦めずにやってよかったと思いました。

光田さんは、直前まで手直しされることで有名のようですが…。

――ぎりぎりまでやってしまうんです。自分でも、そのときは「いい」と思って次の作業に移るんですが、最後になってまた、聴いてしまうんです。そうすると直したくるんですよ、誰もそんなところは聴いちゃいないのに(笑)。

それが締め切り前日まで。

――全部ネットワークで繋がっていますから、更新した日時がわかるんですよ。だから別部署の人間がそれを見た時に、「あいつまた変えたな」ってバレてしまいます(笑)。

でも、いつも最後までやってしまいますね。それはやっぱりプライドとこだわりです。ここだけは誰が何と言っても直す、という。それをやったからどう、ということはないんですが、満足度の問題ですよね。「ここまできちんとやった」という。

それでよく喧嘩になるんですよ。でも後になってから「あしておけばよかった」とか、結構ウダウダと言うじゃないですか(笑)。そういうの、ユーザーは感じるんだからやらないとダメだよ、って思うんです。でも音楽はバグが少ないからそんなことが言える、というのもあるんですけれども。

『ラジカル・ドリーマーズ』は一番の名作です

光田さんが手がけられた中で、今では幻の作品のようになってしまった『ラジカル・ドリーマーズ』(※2)についてはいかがですか。

――あれは僕がやった中で一番の名作ですね。あれ以上にいいゲームはスクウェアではないんじゃないですか? 『FF』よりも断然面白いです、僕的には(笑)。あの音楽は2週間、調整を入れても3週間くらいで作りました。とにかくお遊び

※2 サテラビュー用のソフトだったため、現在ではほぼ入手不可能。『クロノ・クロス』の原型のようで、キャラクターなどに共通点があるADV。

だから、お金になるわけじゃないから、ということだったんですが、シナリオの加藤さんは、遊びといいながら本気なんですよ(笑)。自分の好き勝手なことができる、って頑張ったんでしょうね。

その頃に聴いていたロシアのトラッドがとても格好よくて、「ラジカル・トラッド」というのを作ろう！　となったんです。

それはどういった音楽ですか？

――現代音楽っぽいのと民族音楽っぽいのを一緒にして、メロディの綺麗なものという感じです。

そんなわけで、『ラジカル・ドリーマーズ』はいい意味で力が抜けた状態で作れました。そうするといいものができますね(笑)。逆に力を入れすぎると硬くなってしまうんですよ。『ゼノギアス』なんかは、聴いてて硬いなあという感じがします。

ということは力が入っていたんですね、『ゼノギアス』は。

――海外で録音するというのが決まっていましたので、前からやりたかったブルガリアンボイスとかをやるチャンスだ、と。それはもう力が入りました。全体的にハデなので、聴いたときに『ゼノギアス』が好きなのはわかるんですけれども、やはり硬いです。『クロノ・クロス』は、それとはまるっきり反対方向に行ってしまいましたし…。

確かに雰囲気は違いますね。最初に『クロノ・クロス』をプレイしたとき、オープニングをすごく期待してCDを入れたんですが、聴いてみて「あ、全然違う」と(笑)。

――あれも本当はロシアのトラッドだったんですよ。和風にしたので聴きやすくなっていますが…。あの曲はシンセで打ちこんでいるときは、ダサかったんです。あんなに最初のデモと完成形が違うのは、僕としては珍しいかもしれません。『クロノ・クロス』は、ある程度大人になってから聴くと、違う聴き方ができると思うんです。今の中高生が20代後半になった頃…って捨ててるかもしれないなあ、CD(笑)。でも、必ず持ってて聴きなおしてください。新しい発見があるはずです。高校生では感じられなかったこととかがね。

今まで作られた中で一番お好きな曲はなんでしょうか？

――何回か聴いてしまう、というのは『ゼノギアス』のオープニングです。あれは、僕が作ったんじゃないと思うんですよ。僕は、あんなのは作れません。絶対に眠ってる間に小人さんが作ったんです(笑)。なので、小人さんの技を盗むという意味で、何度も聞いてしまいます。

ゲーム音楽ではやはり、ムービーやイベントにつける曲を書くのが楽しいんです。そのあたりはやはり、映画音楽が好きでこの世界に入った、というところに通じるものがあるのかもしれません。

今後はどういった活動をされる予定ですか。

――ソロアルバムやライヴといったアーティスト活動をしたいです。ゲームは今やっている仕事を最後に足を洗いたいな、という気持ちがあるんですよ、実は。まあ無理でしょうけど。僕なんか、手がけているのが全部RPGじゃないですか(笑)。曲は多いし長いしで、すごく時間がかかるんです。

CDとして早いのは、作詞家の工藤順子さんのソロアルバムのアレンジを中原信雄さんと半分くらいずつやります。これが一番早いですね。まだ、手をつけていませんが(笑)。

楽しみにしています。本日はありがとうございました。

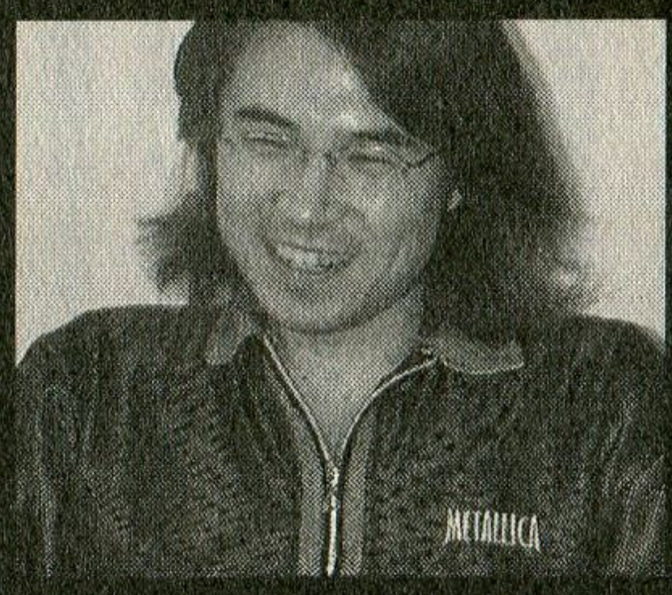
●光田康典オフィシャル・ホームページ
http://www.procyon-studio.com

●光田康典オフィシャル・ファンクラブ“Hopeful Weeds”
11月設立予定！　ただ今入会予約受付中!!
お問い合わせは郵送かEメールで。

〒178-8799
大泉郵便局留　プロキオン・スタジオ
「光田康典ファンクラブ」係 宛
(80円切手同封の上、お問い合わせ下さい)
E-mail：user@procyon-studio.com

「街中を爆走する」というモチーフからスタートしました

株式会社ヒットメーカー（旧セガAM3研）
『クレイジータクシー』ディレクター
菅野顕二



かんのけんじ
AM3研で様々なアーケードゲームの開発に携わる。代表作は『ファンキーヘッドボクサーズ』、『トップスケーター』等。本作では企画・ディレクションを担当。

自動車を題材にしたゲームの中でも、異彩を放つゲームシステムやセンスを持つ『クレイジータクシー』。このゲームは一体どのようなところから生まれてきたのか、ディレクターである菅野氏に伺った。

僕とリュック・ベッソンは同じことを考えていたんだ（笑）

『クレイジータクシー』は、今までにないタイプのゲームだと感じられたのですが、どのような経緯でこの企画は立ち上がったのですか？

――ちょうど作り始めた頃は、車といえばレースゲームしかなかったので、車の楽しみ方はほかにもあるだろうと。例えば一番わかりやすくいうと、ハリウッドのカーアクション映画に代表されるような、アクション性の高いものですか。「街中を爆走する」というモチーフで何かできないか、というところからスタートしましたね。

最初から、このようなゲームシステムを想定していたんでしょうか？

――題材やルールはしばらく時間をかけて考えました。タクシーというのも、うちの構成員と話している時に、なんとなく出た「タクシーに乗って街中をぶっ飛ばしたら面白いんじゃん」という言葉が、僕の中にどっかで残っていて、それでもう一回練り直して、タクシーで作っていこうということになったのかな。

同時期に映画で「TAXi」（※1）というのがありましたが、それの影響などはありますか？

――それはまったくないですね。かなり開発が進んだ段階で情報が入ってきたんで、あれが出てしまったら逆に真似と言われるんじゃないかという心配もしたんですけど、うーん…僕とリュック・ベッソンは同じことを考えていたんだと考えていただければ（笑）。

直接、参考にしたカーアクションなどは？

――具体的に参考にしたものはないですね。僕は昔から映画が好きで、古いところで言えば「フレンチコネクション」

※1 『TAXi』（97年仏／リュック・ベッソン製作・脚本）
タクシードライバーと刑事の凸凹コンビが、改造プジョー406のタクシーで赤いメルセデスの強盗団を追いかけ回す痛快カーアクションコメディ。

※2 『フレンチ・コネクション』（71年米／ウィリアム・フリードキン監督）
ブルックリンの地下鉄をジャックし高架線上を暴走する殺し屋を、狂犬刑事ポパイが70年型ポンティアックで追走するカーチェイス映画。

（※2）とか、今から見ればすごいトロいカーチェイスなんですけど、いろんな過去の作品でも様々なカーチェイスを見てるじゃないですか。そういった今までに自分の中にあるものから、出していったんですね。別にそれは映画に限らず、FBIの犯人逮捕劇とか、実録のものもあるじゃないですか。それらから受けて感じる部分を消化して提示しているので、まるっきりコピーという形はないですね。

一番大きいのは「停まる」という要素

『クレイジータクシー』の基本的なコンセプトを、端的に言うとどんな感じでしょう。

――基本的なコンセプトは「はちゃめちゃな走りが、爽快さを生む」というところが一番ですかね。ただ、ゲームとして形作るというのは重要視してやっていたので、いわゆる、それは普通の車好きな方とか、一般ユーザーにも楽しめて、しかも今までゲームが好きでやってる人にも楽しめるようにって形で、ゲームの奥深さというんでしょうか、そういうところを検証しながら作ってきたという感じですけどね。

スピードメーターがなかったり、ギアがドライブとリバースしかないのが珍しいなと思ったんですが、これは意図的に？

――そうですね、あんまりギアががしゃんがしゃん変わっても、それはまあ楽しみの一つなんですけど、それがなくてもほかで楽しめればいいじゃないですか。街中の雑多な中をどう走り抜けるか、という部分に面白味を持っていきたかったので、ほかの部分はできるだけ簡素化したり、もしくは、今までにないような前進・後退の切り替わりで楽しみを出したりとか、一番大きいのは「停まる」という要素を入れたことじゃないですかね。

確かに、停まったりバックするのが鍵になるゲームは、あまりないですね。

――停まることがルールとして重いゲームというのは、多分初めてじゃないですかね。作り手としては、そこがかなり新鮮な感じを生んだんじゃないかなと思ってます。

ドリフトやダッシュなどの使いどころが結構難しいように感じたんですが、その辺の調整などは？

――調整というか、まあ、さっき言ったコンセプトのほかに、当たり前のように「かっこいい走り」というのが一番の大前提なわけですよ。カーアクション映画なんかを見ても、普通こんな走りはできないだろうというのを平気でするじゃないですか。だから、それができるようなものを提示したかったんですよね。

それで、ドリフトするだけなら誰でもできるけど、どこで使うかがプレイヤーのスキルになるとか、そういうものでゲーム性の深さを出していきたかったんですよ。使うところによってメリットにもデメリットにもなるというのが、ゲームとしての楽しみだと僕は思っているので、ああいう形になってるんですね。

ヒットメーカーから提示するかっこいいものの一つ

『クレイジータクシー』の陽気なセンスは、どこからきているんで

基本的なコンセプトは
「はちゃめちゃな走りが爽快感を生む」

しょう?

――陽気なスタッフからきてるんですかねぇ(笑)。うーん、わかんないですねぇ。ヒットメーカーだからできるものなんじゃないですか(笑)。

前の『トップスケーター』(※3)の時も、そんな風に感じたんですが。

――そうですねぇ、「かっこいい」とかの抽象的な言葉というのは、なかなかコンセンサスが取りづらい言葉なんですよね。それを『トップスケーター』の時からそうなんですけど、トライアンドエラーで構築してきた結果なんじゃないですかねぇ。

かっこいいという言葉にもいろんなアプローチがあると思うんですよ。ブラッド・ピットがかっこいいという人もいれば、ニコラス・ケイジがかっこいいという人もいる。でもそのかっこよさというのは、それぞれ違ったかっこよさじゃないですか。まあ言葉ではうまく言えないんですけど、本当に何度も話し合ったり、何度も絵を出したり、そういうトライアンドエラーを繰り返した結果でしょうね。チームというか、ヒットメーカーから提示するかっこいいものの一つ、としか言えないですかね。

このセンスは誰か一人のデザイナーやディレクターの主導ではなく、話し合いの中から生まれたのですか?

――もちろん、こういう方向で行きたいというのは示すんですけど。うちの場合は人物を描く人間、背景なら背景を描く人間というのがいますから、そのコンセンサスをうまく取るのは僕であったり、そのチーフデザイナーだったりします。やはりその辺で、抽象的な言葉のやり取りになるんですけどね。まあヒットメーカーだからでき

後ろに乗せているお客の反応が、妙に派手だったりしますよね。たまに妊婦さんなんかがいたり。あれは大丈夫なんでしょうか?

――実際に乗せたらまずいんでしょうけど(笑)、人が出てくるというのも、車をモチーフとしたゲームではかつてないものだと思うんですよね。そこに人間的な温かみだとか、感情移入できる部分を出したいというのもありましたんで。そういう意味で、ある程度突飛な客がいたりとか、普通の客がいたりとか、まあそういう部分でも力を入れたわけなんですけどね。

だからオープンカーで、ドライバーの個性もはっきりしているわけですね。

――そうですね。何気なく作ってるようですけど、実は考えて作ってるんですね(笑)。

新しい新鮮な風を吹き込みたいので、トライアンドエラーは多い

DC版のあの広いマップは、どのようにデザインしてるんでしょうか?

――あれはですね、基本的にAC版の時は初めてのルールなんで、「広く感じる」「自由度を感じる」ということを重要視して作ってるんですね。道の太いオーバルコースという形で、プレイヤーを道に迷っている感覚を極力感じさせないよう

※3　97年にアーケードで登場した、スケボーゲーム。スケートボード型の大型筐体が印象的。センス的に『クレイジータクシー』に通ずる部分も多い。

にしてるんですよ。

でも家庭では、時間をかけて遊ぶことが可能じゃないですか。だから「迷う楽しみ」というものを盛り込みたいと。どっちの道が早いのか、俺はこう行くけど、こういうやり方もあったんだというのを、友だち同士考えたり競えたりするのが可能なコースを作りたいと、そういうコンセプトの元に作ったのがあのコースなんですね。

DCオリジナルコースだと、クレイジーダッシュでビルを飛び越えられる個所を意図的に作られてますよね?

――それはかなり意識して作りましたね。高さを感じる…レースゲームってたいてい平面を感じるゲームじゃないですか。右に移動と左に移動と。もちろんバギーレースなんかではある程度高さを感じますけど、結局2次元の面の上を走ってるんですね。で、3次元の面を走るのは可能なんだろうかということで、あえてチャレンジしたという感じですけどね。

あの広いマップというのは、プログラム的にはどのように処理されているんでしょうか?

――プログラム的な工夫ですか? 言っていいのかな…。えーと、流しそうめんですね(笑)。それ以上はちょっと言いづらいですね。

AC版の開発ではどのような苦労が?

――やはり最初のボードだから、開発環境がきちん整うまでに時間がかかって、思うようにプロジェクトの中身が進まないというところにジレンマを感じましたけどね。ただ『トップスケーター』の時もそうだったように、これは毎回なんですけどね。今までにないものを、今までになかったようなルールで、新しい新鮮な風を吹き込みたいという形で作ってますので、トライアンドエラーは多いです。まあそこが開発側から言えば楽しみでもあり、市場に出した時のお客さんの反応も嬉しいんですけど、それを考えてる時はつらい部分もありますよね。

AC版はNAOMI基板で開発されていますが、最初からDC移植を念頭に置いていたのでしょうか?

――そういうわけではないんですよ。

つまり人気に応えて、と。

――そうですね。

次の作品はACですか?

――それはヒットメーカー社自体の戦略になりますので、僕から具体的なことは言えないんですけど。ただ、皆さんに楽しんでもらえるものを作るのが大前提だと思ってます。あと、今回の『クレイジータクシー』はDC版を考えてなかったんですけど、皆さんからDCでもやりたいというリアクションを返してもらえたので、作らさせていただいたという感じですけどね。なりますし、やっぱり皆さんがこういうものが欲しいという時は、可能な限り僕は力を入れていきたいです。そしていテイストのものを「こういうものはどうですか」と提示していきたいというのが、まあ僕個人が思ってることですけどね。

最後に、読者の皆さんに一言お願いします。

――セガもいろんな会社に分かれましたけど、ヒットメーカーはこれからも皆さんが喜ぶような楽しいものを作っていきますので、注目してほしいですね。

Kenji Kanno

3次元の面を走るのは可能かとあえてチャレンジしました

いつもココロにNP

with love

最近面白いアクションがないなぁ…と思ったら『マリオコレクション』、その後ちょっと疲れたら頭の体操に『ピクロス』、刺激が欲しい時は『F－ZERO』…コレ、NP流賢いゲームライフの過ごし方。

世間が「ゲームボーイアドバンス」や「ゲームキューブ」やらでスゴい盛り上がりを見せているこのご時世に、ただひたすらニンテンドウパワーの新作や名作の書き換え化を楽しみに待っているそこのアナタ！　アナタはもうリッパなニン派の一員だ。自覚してロッピーのあるローソンへ行くしかないでしょう。

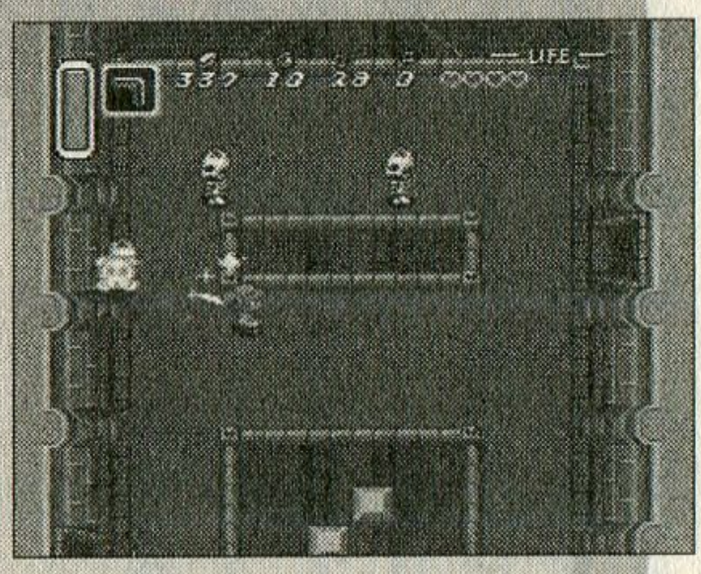
とはいえ、新作『スーパーマリオブラザーズDX』以来トンと音沙汰のなかったニンテンドウパワーに、筆者も「ついに消えるか～、消えるのか～!?」と心臓バクバクもんで行く末を案じはじめていたのだった。

だがその矢先に、アンビリーバボーなニュースがバァーンと飛び込んできた。「名作『バルーンファイト』がGB化!?」「首を長～くして待っていたあの『ゼルダの伝説』や『風来のシレン』が書き換え可能に!?」

して やったり。…って、別に筆者がやったわけではないが、NPは終わってなかったのだ。いや、むしろ始まりの予感。なんつって「書き換え一番、電話は二番」っつーぐらいのもんでウッシッシ（by巨泉）、書き換えのできるメモリカセットに自分の好きなゲームを入れていくこの喜びに勝るものなし！　あっぱれNP!!

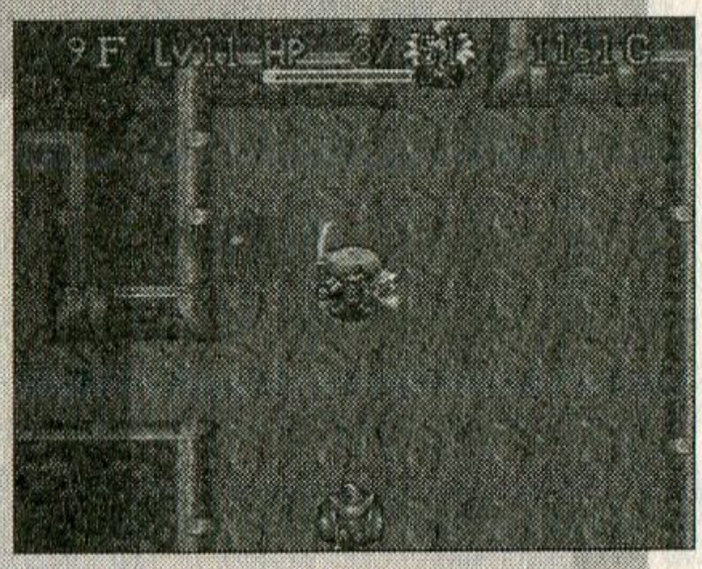
ではここで軽くおさらい。メモリカセット内にはFブロックが8つ、バックアップ用Bブロックが16ある。複数のゲームを入れる場合はメニュー画面用にFブロックを1つ使用するということを忘れないように。ではさっそく書き換えにゴーだ。

祝 ついに登場!! SFCの名作たち



ゼルダの伝説 神々のトライフォース

91年に発売されて、多くのユーザーを魅了したアクションRPGの傑作。当時の「ファミコン通信」誌上クロスレビューで、異例の39点を獲得した。手応え十分の謎解きや多彩なアクションなどは、今プレイしてもまったく衰えを感じない出来だ。マストゲーム。



不思議のダンジョン2　風来のシレン

NP開始時から書き換え可能だった『トルネコの大冒険』に続く不思議のダンジョンシリーズの第二弾。96年にはGB版が出た『シレン』だが、このSFC版が最も難易度が高いと言われている。いやらしいほどの難しさが逆にやる気をかき立ててくれるのだ。これもマスト。

書き換え新作ゲーム紹介

バルーンファイト®GB

機種：GB　ジャンル：アクション　メーカー：任天堂　書き換え価格：1000円　【Fブロック：2　Bブロック：1使用】

独特の浮遊感が今でも新鮮な名作アクションのゲームボーイ版が新作タイトルとしてニンテンドウパワーから登場だ。

85年にファミコンで発売され、人気を博した本作。なんといってもこのゲームの面白さは、風船につかまって飛びながら相手の風船を割っていく時の慣性のついた独特の操作感、それと割るか割られるかの、まさに一触即発のハラハラ感にあると言えるだろう。友人と2Pモードをプレイした時に思わずマジになってケンカしたのも、今となっては良い思い出だ。

今回GBに移植されるにあたっていくつかのアレンジが施されてはいるが、フワフワと浮かぶ自キャラを思うように動かせない、けれど勝手がわかると気持ちの良い浮遊感覚を味わえるのはファミコン版も本作も同様で、まさにこれがこのゲームの醍醐味なのだ。

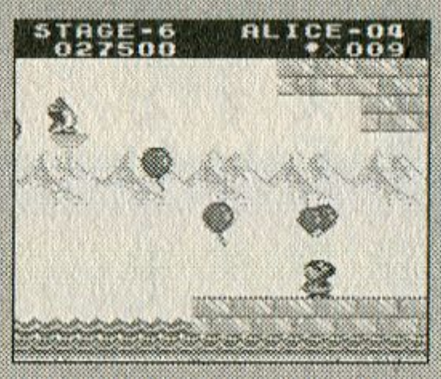
ちなみに、ファミコン版では1画面構成だったステージが本作では横スクロールタイプとなっており、プレイ感覚はだいぶ異なる。ファミコン版を壊れるほど遊びまくった人も、新鮮な気分で再びプカプカ浮かぶことができるはずだ。もちろん、大人気のバルーントリップも用意されているぞ。

GB版はこの辺が違う!?

主人公は女の子である

ファミコン版とは全く異なり、GB版ではアリスというかわいい女の子が主人公。風にさらわれた弟のジムを救いに旅立つのだ。

風船を手放せる

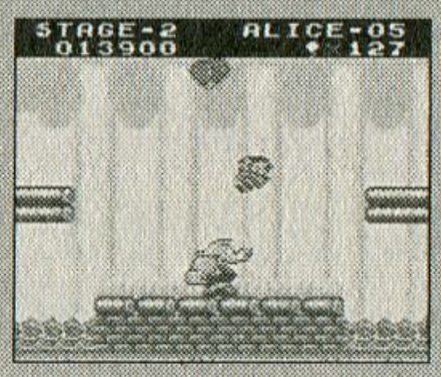


風船をBボタンを押すことで手放すことができる。これによって、風船では行けないところへも歩いて行くことができるようになる。

地上で風船を膨らませる

風船を任意で放した場合と割れて地上に落下した場合（下が地上ならばゲームオーバーにならない）、下ボタンで風船が膨らむ。

画面がスクロールする



本文でも書いたが、本作は横スクロールアクション。ゲームを進めると風景が変わり、冒険気分に。ボス戦も用意されている。

俺とバルーントリップと神の見えざる手

『バルーンファイト』は、一部のゲーマーたちの間でドラッグのように愛好され、ゲームカルチャーにおけるLSDであるとも言われている（誰が言い出した？）

その原因は、バルーントリップモードにある。ただひたすら横スクロールする背景の中、電撃を避けながら延々飛び続けるだけのモードだ。飛び交う電撃は、先に進むにつれて高度なパターンで動き回り、一瞬の操作ミスが死を招く。

夜の闇の中、ただ一人空を飛び続ける…目に映るものは、星空と海、そして死を意味する電撃だけ。孤独。あまりにも孤独だ。

だが、ドット単位で電撃をかわし、死の海の空を低空で飛び続けていると、何者かの声を聞くことがある。いや、声だけではない！　複雑に交錯する電撃をギリギリで避けた時に、私は何者かの…神の導きの手を感じるのだ！　おお…私は今、神へと至る道の途上にいるのだ…素晴らしい…。さあ、君もこちら側に来るんだ。至福に満ちた時間を約束しよう…。

（ここだけ編集部　原田）

©1985,2000 Nintendo

リメイクの上手さを見せつける傑作推理ADV

ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女

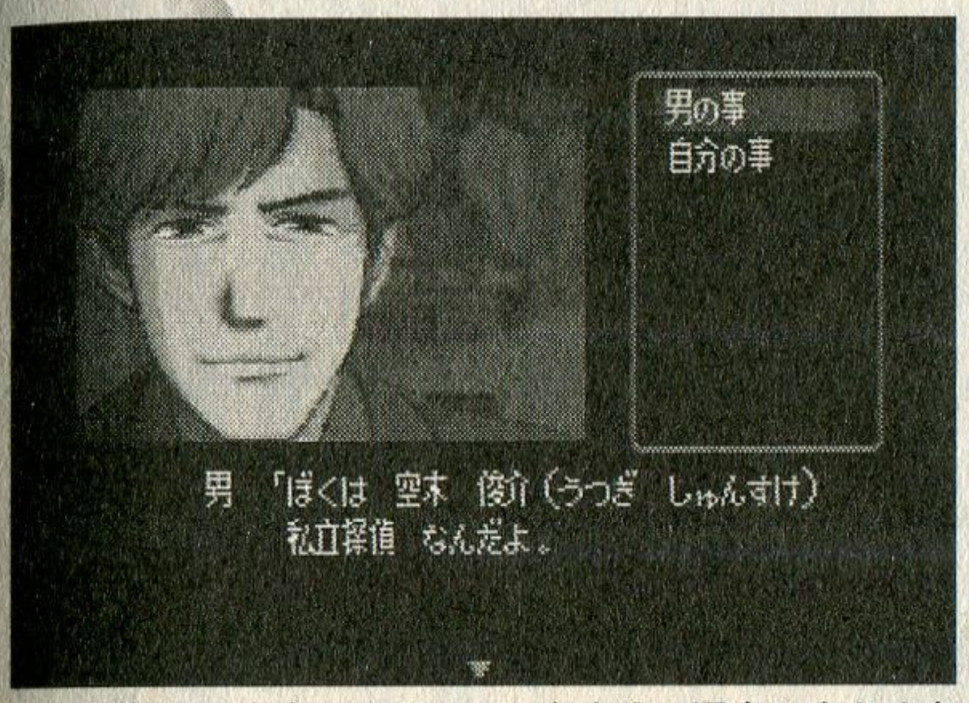
いつの時代も恐ろしい〝学校の怪談〟絡みの物語

〝夜の学校〟って、聞いただけでブルルッと震えがきちゃうくらい怖いのはなぜなんでしょう？　学校と言えば誰もが一度は通う万人共通の記憶。その場所で起きる様々な怪現象を、誰もが皆、臨場感を持って頭の中に再現できてしまうからなのでしょうか。

さて、これからご紹介するミステリーは、89年にディスクシステムで登場した『ファミコン探偵倶楽部II』のNP版。グラフィックによる表現や演出が強化されたとはいえ、作品本来の魅力をまったく損なわずに現代に甦った秀作です。

事件は、女子高校生の死体が川で発見されたところから始まります。検査の結果「殺人」と断定されたこの事件の捜査を進めるうちに、被害者が通う学校の「うしろの少女」という怪談話が絡んできます。名探偵の手腕で次第に明かされていく真実の数々。そして彼が最後に見たものは…!!

コマンド選択式というおなじみのシステムで進めていくゲームではありますが、考えて推理しないと解き明かせない手強い謎も潜んでいます。総当たりすれば…なんて軽い気持ちでいると、思わぬ落とし穴にひっかかるかもしれません。お気をつけあれ。

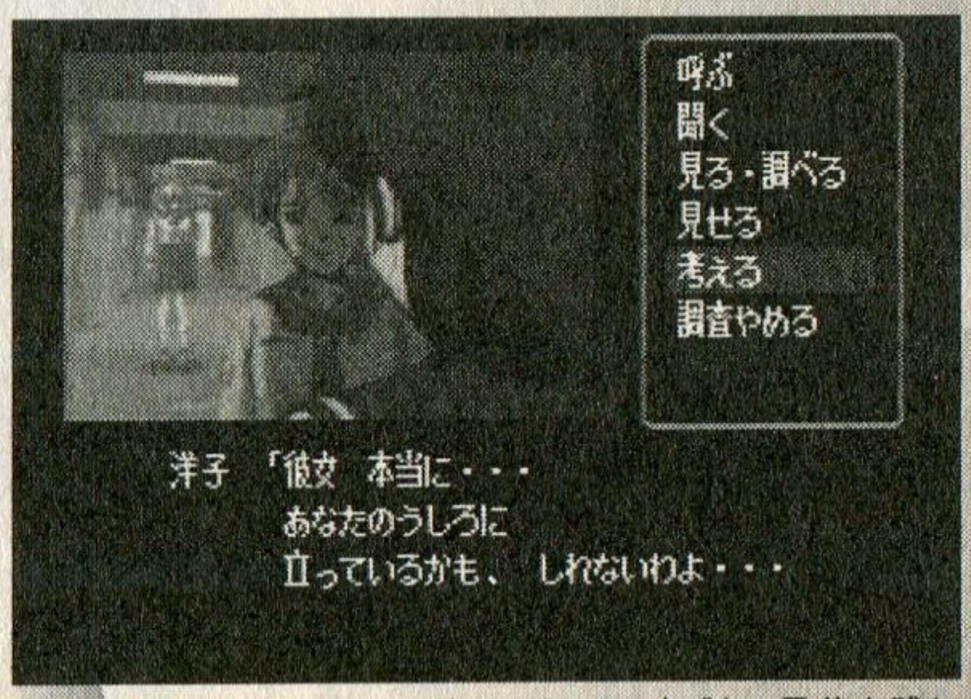


この探偵との出会いによって、主人公の運命は大きく変わっていくのだった…。

今だからできる演出の妙だけど変わらぬ面白さ

世の中に過去の作品のリメイク版は数知れずあります。ですが、そのどれもが当時の魅力を上手に上位機種へ移すことに成功したわけではありません。不思議なもので、どんなに見目麗しく移植されても「え、こんなふうになっちゃったの？」と感じるユーザーが多いのもまた事実。本作がNPで出ると聞いた時も、まずはこの心配が浮かんだものです。が、これは前述したとおり杞憂に終わりました。緊迫した雰囲気やその場の状況を絶妙に表す音楽、多くは語らないながらも的確に状況が把握できる一つ一つのセリフ、そして恐ろしくも物悲しいストーリー。未プレイの人はもちろん、昔ディスク版を遊んだ人でも再びコントローラを汗でジットリした手で握りしめ、部屋の灯りを煌々とつけた状態でプレイせざるを得なくなるに違いありません。だってホラ、暗いと後ろに誰かさんがいた時に大変ですから…。

ところで、このミステリーの哀しく切ない終焉を見届けた人にだけ、最後のプレゼントが用意されています。それまでのプレイの進め方から診断された「性格診断」と、ヒロインのあゆみちゃんとの「ラブラブ度チェック」の結果を教えてくれるのです。ちなみに、私の性格は〝クールで冷静、非常に落ち着いている〟とのこと。冷静なフリして内心ヒヤヒヤだった筆者…もしかして見透かされた!?



「うしろの少女はあなたの後ろにいる…」。謎の言葉を残して殺された洋子は何を伝えたかったのでしょう…。

機種：SFC　ジャンル：ADV　メーカー：任天堂　書き換え価格：2000円　【Fブロック：6　Bブロック：4使用】

まだまだ出てます!! 新作 旧作 ニューラインナップ ゲームリスト

着々と増えつつあるニンテンドウパワーの新作・旧作の書き換えタイトル。2000年6月～9月までのラインナップをリストにしてみました。「おや、こんなの出てたの？」という意外なものもあるかもよ。

NEW

タイトル	ジャンル	メーカー	価格	F	B
スーパーファミコン					
ピクロスNP Vol. 8	パズル	任天堂	2000円	3	4
ゲームボーイ					
対戦詰将棋	テーブル	アテナ	1000円	8	—
バルーンファイトGP	アクション	任天堂	1000円	2	1
カラムー町は大さわぎ！おかわりっ！	パズル	スターフィッシュ	1500円	8	1

OLD

タイトル	ジャンル	メーカー	価格	F	B
スーパーファミコン					
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	A・RPG	任天堂	1000円	2	4
不思議のダンジョン2 風来のシレン	RPG	チュンソフト	1000円	8	16
ゲームボーイ					
高橋名人の冒険島Ⅲ	ACT	ハドソン	1000円	2	—
ミニ4ボーイⅡ	SLG	Jウイング	1000円	4	1
カンヅメモンスター パフェ	SLG	スターフィッシュ	1000円	8	1
～倉庫番伝説～光と闇の国	パズル	Jウイング	1000円	8	1
GO！GO！　ヒッチハイク	テーブル	Jウイング	1000円	4	1
パチパチパチス朗 ニューパルサー編	テーブル	スターフィッシュ	1000円	8	1
ぐるぐるガラクターズ	RPG	アトラス	1000円	8	1
バブルボブルジュニア	ACT	タイトー	1000円	1	—
ドラゴンスレイヤーⅠ	RPG	エポック社	1000円	1	—
プチカラット	パズル	タイトー	1000円	8	1
サーガイア	STG	タイトー	1000円	1	—
ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10	その他	エポック社	1000円	2	1
ドラえもんカート	ACT	エポック社	1000円	2	1
ボンバーマンクエスト	RPG	ハドソン	1000円	2	1
超魔神英雄伝ワタルまぜっこモンスター2	SLG	バンプレスト	1000円	4	1
海戦ゲーム レーダーミッション	SLG	任天堂	800円	1	—
アザーライフ・アザードリームスGB	RPG	コナミ	1000円	8	1
It's aワールドラリー	スポーツ	コナミ	1000円	8	1
牧場物語GB	SLG	ビクターインタラクティブ	1000円	4	1
風来のシレンGB月影村の怪物	RPG	チュンソフト	1000円	4	4
アレイウェイ	アクション	任天堂	800円	1	—
テトリス	パズル	任天堂	1000円	1	—
テトリスDX	パズル	任天堂	1000円	4	1
上海POCKET	パズル	サンソフト	1000円	2	—
クイックスアドベンチャー	パズル	タイトー	1000円	8	1
ぽけっとぷよぷよ通	パズル	コンパイル	1000円	2	—
コラムスGB手塚治キャラクターズ	パズル	メディアファクトリー	1000円	4	1

Text by ニン派（NPライター）

任天堂ホームページ（http://www.nintendo.co.jp）

あなたの過剰なゲームライフを応援する4ページ

GAME RESISTANCE

ゲーム・レジスタンス

Mission.2

地獄のレースゲーム編

Born to Run !!　Born to Kill !!　地獄の底までアクセル全開の凶悪RECKLESS DRIVER諸君！　今日もバリバリレースゲームをやり狂っているかな？　え、ナイゲー読者にそんな奴ぁいないって？　馬鹿野郎！　そんなんじゃ生き残れないぞ!!

Text by　原田勝彦（編集部）

ああ…夏も終わったというのに、うだるような暑さだ…。クソうざったい湿気がまとわりつき、排気されない熱が身体にこもり、俺の頭の中まで霞ませる…。

などと寝ぼけたことを抜かしてる場合か！　目を覚ませ！　今から3ナノセカンド後までに頭の回転数を1万2千rpmまで上げろこのゴミ虫がァァァ!!　だるい・ねむい・かったるいと三拍子そろってしまい、仕事や学業がまるで手につかなくなった時は、何らかの手段で頭をスッキリさせなければならない。

そんな時、「はーい先生！　向精神薬で一発キメるのがいいと思いまーす！」とか言い出す奴は早いうちに閉鎖病棟に監禁された方がいいだろう。そうじゃない。そうじゃないんだ…。そんな不健康でドロドロしたやり方じゃなく、もっとこう、後遺症が残らず、命を危険にさらさず、生きていることを神に感謝できるようなポジティブな方法があるだろうが！

例えばゲームとかね。

マシンと一緒にヘルダイヴ

というわけで、今回はレースゲームの話。やっぱし、レースゲームというのはいい。なんせ「俺＝マシン」なのである。

…えーと、がんばって説明してみよう。人間には「能力を拡張したい」という欲求がある（はず）。人はその欲求に従い、様々な道具を生み出してきた。そうやって生み出された道具たち、例えば武器は攻撃能力を、乗り物は移動能力を、コンピュータは情報処理能力を拡張させてくれるわけだ。

で、欲求が満たされれば「ああ幸せ…」てな状態になるわけで。しかもマシンとの一体感を高め、より高度に自分の能力を拡張できたら…うひゃあ！　すすすごいぜこれはぁぁぁ!!　ということになる（ただの変態だ）。

まあいい。とにかく、レースゲームは「俺＝マシン」という感覚を得られる素晴らしいものなのだ。君も体験しなさい（命令）。

超高速！真夜中の首都高に集う走り屋（バカ）たちの饗宴！
首都高バトル

夜の首都高は暑苦しいほど熱かった

世の中、車が好きという人はたくさんいるが、一歩進んで「車がないと生きていけない」とか「常に走ってないと神経症的不安に襲われる」なんて人も、世の中には結構な割合でいる（別に根拠はないけど）。そこから更に256歩くらい進めると、「闇に沈む首都高と俺」とか「俺とハイウェイの狼」などと題してポエムを作るようになる。

その領域に入ってしまった人間は、もはや単なる「車好き」と呼ぶことはできない。そういうのを「走り屋（バカ）」と呼ぶ。

…そして、そんな走り屋（バカ）をよく理解した上で作られたのが、この『首都高バトル』だ。

バカとはなんだバカとは！　とお怒りの読者もいるかもしれないが、はっきり言ってバカなんだからしょうがない。

だって、ゲーム開始直後からいきなり「俺と首都高と4人の堕天使とCOWBOY」という内容のポエムから始まるんだぞ！　堕天使って何？（書いた本人はプロローグのつもりなんだろうが…）

しかもライバルの名前がどいつもこいつもそろって皆バカ。「ローリング野郎1号」「首都高の赤い閃光」「イナズマシフトの拓也」「スポーツカー殺し」「ハイウェイ・ボンバー」「死神ドライバー」…こんな自意識過剰なあだ名で呼び合っている奴らが100人以上もいるんだから、頭が痛い。

でもシステムはかなりまともだったりする

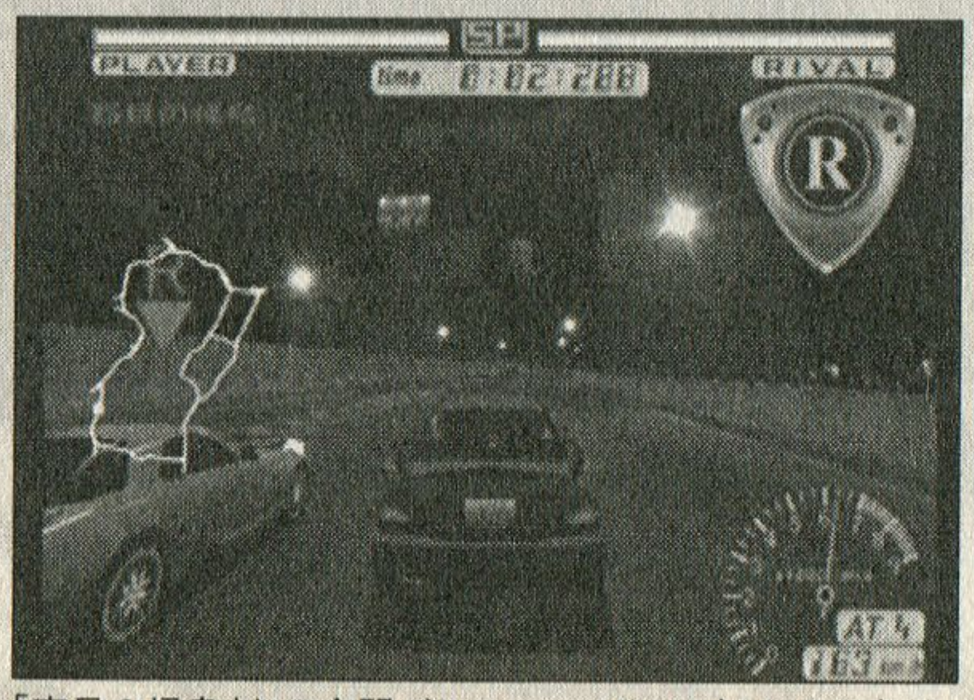
しかし、そんな走り屋（バカ）のテイストを開発者がよくわかっているだけに、ゲームの方はしっかりと作られている。

単に高速道路っぽいコースを出して、そこで普通にレースをさせるというわけではない。まず首都高環状線全体をコースとして再現し、その上でプレイヤーが自由に他車にバトルを仕掛けることができる。獲物を見つけたら即パッシング！　ハザードを出して横に並び、そこからは一気に全開バトルの開始だ！

一般車両を巻き込みながらの公道レースはかなり熱い。トラックやタクシーの間をすり抜けながら、起伏に富んだコーナーをクリアする快感は、このゲームならではのものだ。たまに中央分離帯に激突して死にそうになるけど。

車の挙動はリアル過ぎず、かといってゲーム的過ぎずという中間的な味付け。派手なドリフトよりも、むしろ微妙なアクセルワークが重要になるのが渋い。DCコントローラーだとハーフスロットルもやりやすいので、他機種のレースゲームとは一味違った走りが楽しめる。SFC時代から一貫して「公道レース」にこだわってきた『首都高バトル』シリーズが、このDC版で完成したという感じだ（『2』も発売されたし）。

フッ…今夜は俺の鋼鉄の野獣が4人の堕天使を焼き尽くすぜ…（ポエムに影響されてる）。



「盲目の怪鳥」との全開バトル！　…だから何だその名前。それが走り屋っぽい名前なのか？　そうなのか？

機種：DC　メーカー：Genki　ジャンル：レース　発売日：99・6・24　価格：5800円

超暴走！

アメリカ万歳！ カーチェイス万歳！ 栄光の70年代カーアクション!!

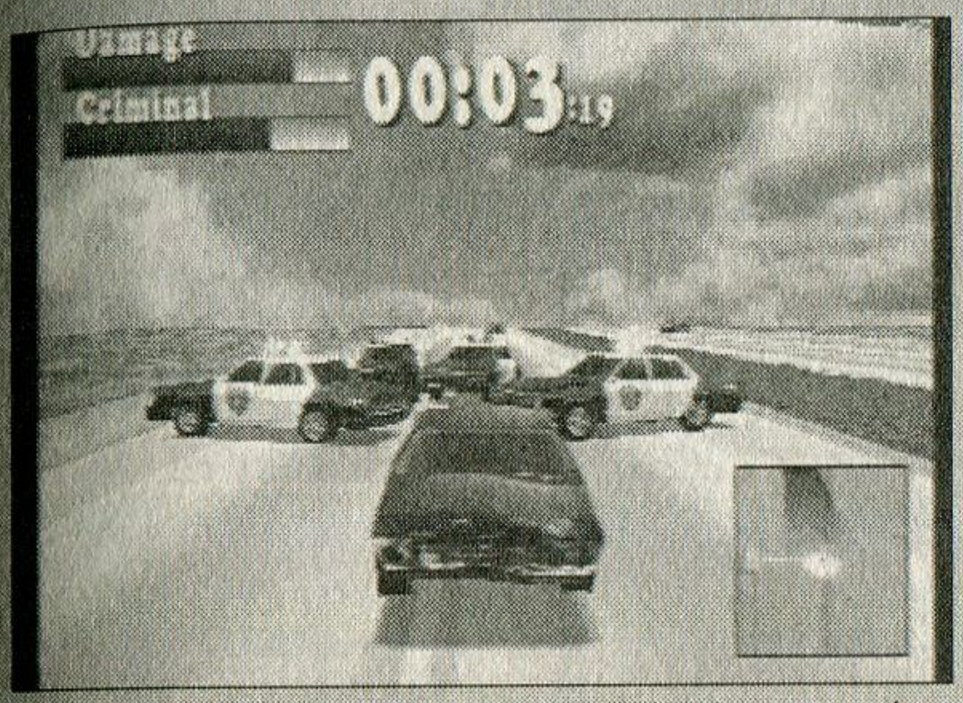
DRIVER 潜入！カーチェイス大作戦

自動車大国からの使者

イトコが助けを求めてもママが涙を流しても素知らぬ顔してアクセル踏み込みまくりな昨今、海の向こうから超イカれたナイスな車ゲーがやってきた。その名も『DRIVER 潜入！カーチェイス大作戦』。狙いすぎなサブタイトルといい、妙に70年代してるパッケージデザインといい、ただ者ではない風格を醸し出している。

このゲーム、海外ではしばらく長い間売り上げランキングの1位を獲得していたので、ちょっと目ざといゲーマーならばその名前を覚えているだろう。

パッケージをよく見ると、隅っこの方に「REFLECTIONS」と名前が入っている。どっかで見たような…あ！ こいつら『デストラクションダービー2』にもクレジットされてたじゃねぇか！ ちくしょう、またやっちゃったんだねこの人たちは…。



どけよこのポリ公!! というような悪態がスラスラ出てくるようになれば、あなたも立派なマフィアの一員。

検問突破！ でも俺様正義だしい～

本作の内容を説明すると、プレイヤーはアンダーカバー（潜入捜査官）である。凄腕のドライバーとしてマフィアに潜入し、様々なヤバい仕事に運転手として荷担しつつ、内部から組織を壊滅させるのが目的だ。

ヤバい仕事というのは、例えば銀行強盗のお出迎え&逃走とか、誘拐してきた人質をアジトまで輸送したりなど、「キャー悪党！人でなし！」って感じのナイスお仕事のことである。

しかし！ これもすべて正義のためだ。なんせプレイヤー＝潜入捜査官。警官のバッジは外したが、俺の心には正義の炎が燃えている。例え反対車線を逆走して一般車両を数台スクラップにしようとも！ 検問張ってるパトカーに突っ込んで2、3台ふっ飛ばそうとも!! 正義なので何にも気にすることはない。

俺・様・正・義。いい響きだなぁ…思わず鼻歌歌いながら運転しちゃうよ～ん。「おいっ！ 追跡されてるぞ！」。あっヤベぇUターンだキュキュキュキュ（タイヤの鳴る音）どかーん。あ、車が横転しちまったよ。サイレンの音が近づいてくる…待ってくれ俺は警官なんだマフィアじゃないんだ助けてくれー！（そのまま逮捕）

…というようにナイスなゲームである。車の挙動はマイルドなんだかピーキーなんだかよくわからん。意味もなくテールスライドしたりやたら車体がロールしたりと、派手&デタラメな挙動である。

しかし、そのデタラメな挙動が、リプレイではカッコよく見える。しかもカメラ位置などを自由に編集できるので、「俺様カーアクション映画」を作ることも不可能ではない。特にお勧めなのは、追跡するパトカーの視点だ。テレビ特番の「警察24時」みたいでイカすじゃーないか。

さて、また一仕事するか…マフィアの壊滅？ 別にそんなの後回しでいいよ。

機種：PS　メーカー：スパイク　ジャンル：カーACT　発売日：2000・3・9　価格：5800円

超光速！光の向こう側にある臨界点を目指す ワイプアウト3

光の軌跡

ある作家は、こんなことを書いていた…。

目の前の架空線が一本、紫いろの火花を発していた。彼は妙に感動した。彼は雨の中を歩きながら、もう一度後ろの架空線を見上げた。架空線は不相変鋭い火花を放っていた。彼は人生を見渡しても、何も特に欲しいものはなかった。が、この紫色の火花だけは、—凄まじい空中の火花だけは命と取り換えてもつかまえたかった。

…あなたも、一度はこのような感情を抱いたことがあるのではないだろうか。線香花火の火花、前方車両のテールランプ、明滅する滑走路の誘導灯、マグネシウムの白い光などなど…例を挙げるとキリがないが、それらを見た時、「つかまえたい」という衝動に駆られたり、あるいは幻想的—幻視的な恍惚に心を支配されたり…そんな経験はないだろうか？

もしあなたがそんな経験をお持ちなら、うってつけのゲームがある。それが『ワイプアウト3』だ。

重力からの解放

本作は、英シグノシス社が放つ「反重力」レースゲーム『ワイプアウト』シリーズ最新作だ。

登場するマシンはすべて未来の反重力テクノロジーによって作られている。地面に接さない…すなわち、路面との摩擦がないマシンだ。そのスピードは脅威的であり、またどこに飛んでいくかわからない危うさも秘めている。

実際、このマシンを制御するのは困難である。制作者が開き直ったのか頭が故障してしまったのかわからないが、ブレーキさえついていない。左右のエアブレーキで多少減速できるが、基本は全開走行。ロケット花火の先にくくりつけられたアリの気持ちだ。

だが、それでもこの反重力というコンセプトは人を惹きつける。『ワイプアウト』シリーズのマニュアル冒頭では、毎回「重力からの解放」について書かれている。

「反重力テクノロジーは、すべての人々が夢見ていたものです。そう、ずっと昔から」

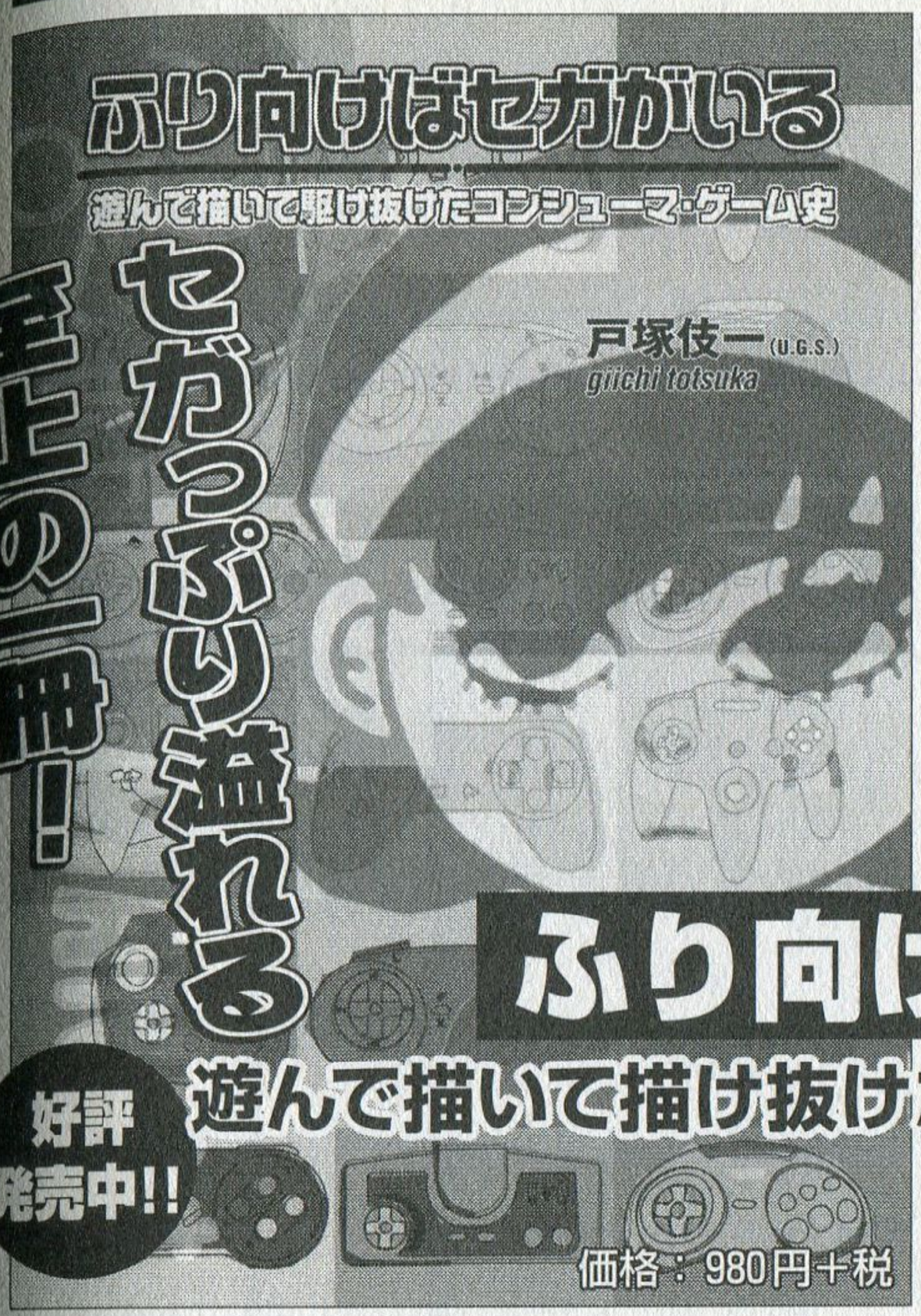
コースは息詰まるほど閉塞的で、見通しも非常に悪い。立ち並ぶビルと柱、コースを覆う巨大スクリーン、重くのしかかる灰色の雲、降りしきる雨…そして、その雨を切り裂くように、ハイパースラストで加速していくマシン…。

この世界を支配しているのは、圧倒的な閉塞感だ。しかし、プレイヤーはその世界を走り抜けることによって、開放感を得る。目に見えたかと思うと後方に流れ去っていく街のネオンが、前方車両のノズルから洩れる光の帯が、いつしかプレイヤーに「その先にある何か」を見させてくれる。少なくとも、見えた気にさせる。

スピードの先にあるもの、光の向こう側にあるもの…そして、光そのものに何らかの憧憬を抱いているなら、本作はプレイしておくべきゲームだろう。

止め絵では今一つ伝わらないが、ハイパースラストで『ＸＬ』よりも確実に高いレベルのハイが得られる。

機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：反重力レース　発売日：2000・2・3　価格：5800円



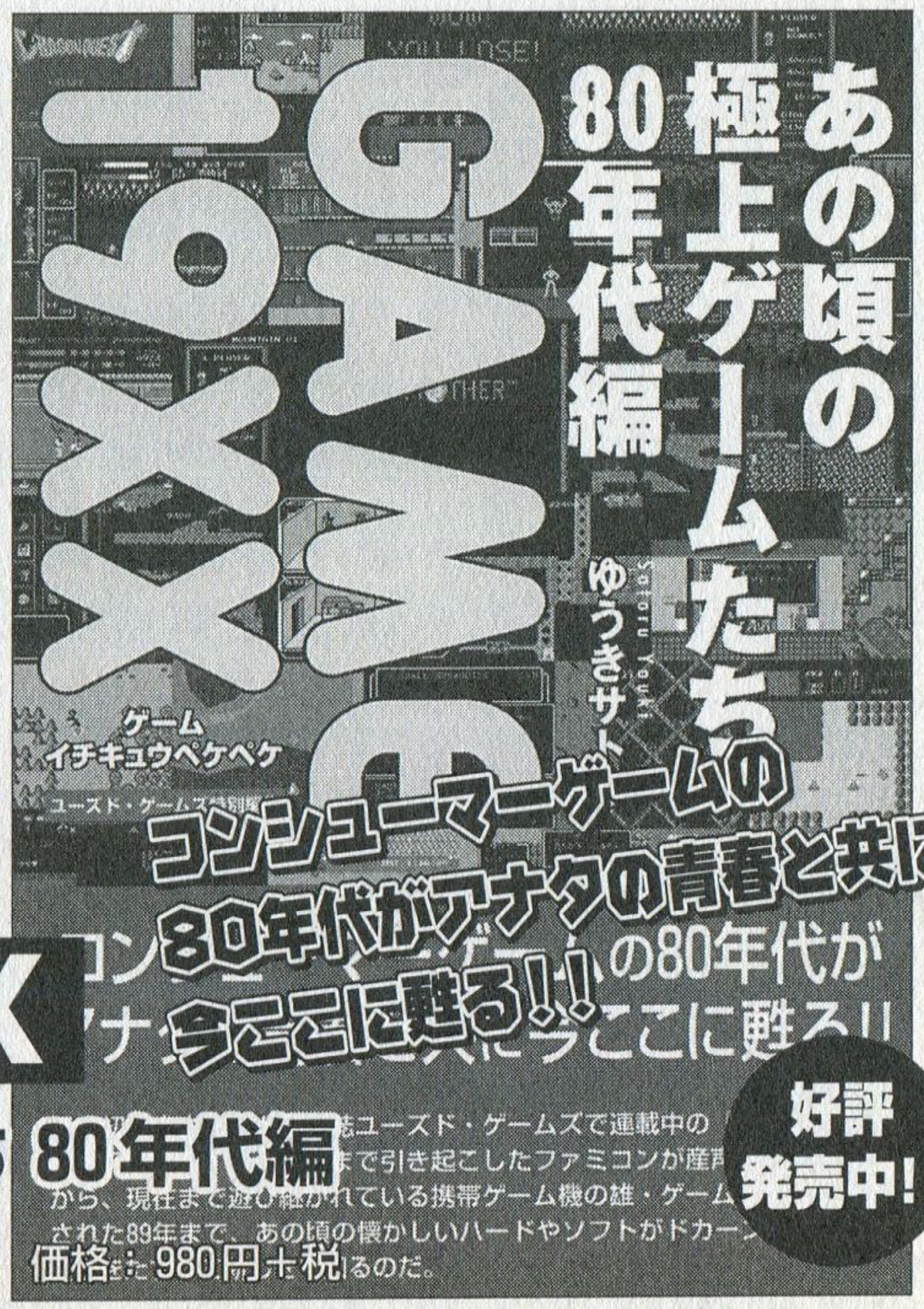
西暦2000年。ライター暦10周年を迎えたセガ好きゲームライター・戸塚伎一が、各ゲーム雑誌で描いて描いて描きまくったゲームまんがの数々をここに一挙収録！セガファン的視点から俯瞰したコンシューマゲーム史やドリームライブラリ情報（非公式）など、ほか内容も充実だ。すべてのゲームファンに贈る!!

「Beep!メガドライブ」や「セガサターンマガジン」「ファミ通DC」などで連載されたまんがにエッセイ風の解説文がついて、さらに面白く！　描き下ろしや未発表作品も収録。

ふり向けばセガがいる

遊んで描いて描け抜けたコンシューマ・ゲーム史

戸塚伎一（U.G.S.）著



「ユーズド・ゲームズ」誌上で好評連載中の「19XX」が遂に単行本化！

80年代の主要ハードよ数々のゲームソフトを取り上げたエイティーズゲーム本。ゲーム機の元祖スタンダード・ファミコンが産声をあげた83年から、現在まで遊び継がれている携帯ゲーム機の雄・ゲームボーイが発売される89年までを、思い入れたっぷりに紹介します。

大幅加筆＋大幅書下ろし、さらにインタビューや企画ページなど内容盛りだくさん。読み応え十分で資料性バッチリの手放せない一冊なのです。

ゲーム19XX

あの頃の極上ゲームたち

ゆうきサトル　著

発行：キルタイムコミュニケーション

弾幕への片道切符

夜明けのシューティング傑作選

おお、我が過ぎ去りし日々の残照よ…思えば長い夜だった。シューティングの日は沈み、人々は遠くへと立ち去った。

迫り来る弾幕！　どこまでも神経は加速していく。悪魔のごとき敵どもを屠り、大爆発の炎を浴びて雄叫びを上げる。魂の咆哮！　甘美なる暴力！　死と隣り合わせの緊張に震えながら、それでもなお戦いへと赴く本能…それらはすべて過去のものとなった。

しかし日はまた昇る！　冷たい夜は終わりを告げ、光の中で喜びの声を上げる時が来る。ああ、我が青春のシューティングたちよ、復活の日は近い!!

今ここに5本の傑作シューティングを示そう。これが新しい朝への片道切符だ。そして人々よ、その日に備えるがいい!!

最もキャッチーなSTG

では、STG特集1発目、早速行ってみよう。紹介するのは『レイストーム』。今あるSTGの中でも、最もキャッチーなものだと言ってもいいだろう。STGになじみがない人でも、「これはっ！」と思えるような作品である。

本作はロックオンレーザーで有名な『レイフォース』（SS移植時に『レイヤーセクション』とタイトル変更）の続編で、元はアーケードゲームである。それのPS移植版が本作なわけだが、発売時には異例の10万本以上の売り上げを記録した。

え、10万本程度じゃたいしたことないって？　なんてことを言うんだ！　10万本も売れたらすごいじゃないか！　あの『怒首領蜂』でさえ3万本程度なのに…いや、それだけSTG市場が冷え込んでいるということなんだが、とにかくそれでも『レイストーム』はかなり売れた作品である。

また、本作は他の作品にも大きな影響を与えている。例えば『プラネットジョーカー』とか『エナメルパニック!!』とか…

ごめん、今のは忘れて。

まあ、この事実からも、『レイストーム』は人々の支持を集めたSTGである、と言ってもいいのではないだろうか。たぶん。

3Dになってよかったねぇ

では、なぜ『レイストーム』は、他のSTGと違い、多くの人々の支持を得たのか？

…そんなの決まってるじゃん！　なんかバリバリでカッコいいから。単純明快かつパーフェクトな解答だね（そうかぁ？）。

何がカッコいいかというと、ポリゴンだ。前作『レイフォース』が多重スクロールを駆使して立体感のある映像を作っていたのに対し、『レイストーム』は最初から3D。

20世紀も終わろうとしているというのに、今更ポリゴンポリゴンと騒ぐのもアレだが、本作での使い方を見ると「ゲームが3Dになってよかったねぇ」と実感できる。スタート時のカメラワークからステージ6ボスのZガ○ダムもどきの変形まで、一目見て「あ、これカッコいいな」と思えるように作られているのがよい。

単純にきれいな画面を作るというだけではなく、動きをダイナミックに見せるための視点移動や、起承転結のある多彩なステージ構成など、ソツなく作られている。『レイストーム』以前にも、『シルフィード』というポリゴンを使った斜め俯瞰視点のSTGがあったが、やはり同じように映像作りにはかなり気を配っていた。

どうもSTGというジャンルは制作者が自己満足に走る傾向が見られ、素晴らしい技術や面白いアイディアがあっても、それが普通の人に伝わるように作らないという悪癖がある。それはそれで「着

ロックオンレーザーで全敵一掃！
これぞシューティングの醍醐味

レイストーム

PLAY STORM

STGの夜明けのために、由緒ある『RAY』シリーズより『レイストーム』を紹介しよう！　カッコいいしバリバリ行けるし面白い。一般人、STGマニア問わず、一度はプレイしておくべき傑作だ。

DATA　機種：PS　メーカー：タイトー　発売日：97・1・10　価格：5800円

物の裏地に凝るのが粋」みたいで好きなのだが、やはり物事はストレートに伝えてほしい（じゃないと売れないし）。その点、『レイストーム』は合格だったわけだ。

上達していく自分を感じる

もちろん、そういった表層的な部分だけでこのゲームが売れたわけではない。売れてなおかつ今日まで支持される理由は、やはりその中身の面白さだ。

前作から引き継がれた「ロックオンレーザー」が、やはり本作でもゲームシステムのキモとなっている。ロックオンレーザーとは、複数の敵に照準を合わせて、それらを同時にレーザーで破壊できるという、見た目にも美しく戦略性のあるナイスなシステムだ。

これを意識して使いこなすことによって、ゲームの楽しさがより増す。同時にロックオンした数が多ければ多いほど、点数が高くなるのだ。「どの場面でどれだけ敵をロックオンできるか」というパターンを追求するのが、本作の楽しみの一つとなっている。

しかし、点稼ぎなんてマニアックで非生産的なことには興味がない、という方も多いだろう（筆者もそうだ）。だが、何も点稼ぎのためだけにロックオンを意識しろと言ってるわけではない。ただ単純に「自分の腕が上達している」と実感できるようになるから、ロックオンを意識してほしいのだ。

よく、ＳＴＧが凋落した理由は難度の高さだと言われている。確かに、80年代末ごろは超弩級難度のＳＴＧばかりだったが、『スターフォース』が流行ってた頃（80年代半ば）と本作が出た頃（90年代半ば）で、難度にそれほど大きな差があるわけではない。

では、なぜそれでも難しいと言われるのか。それは「プレイヤーが壁を超えられない」からだ。

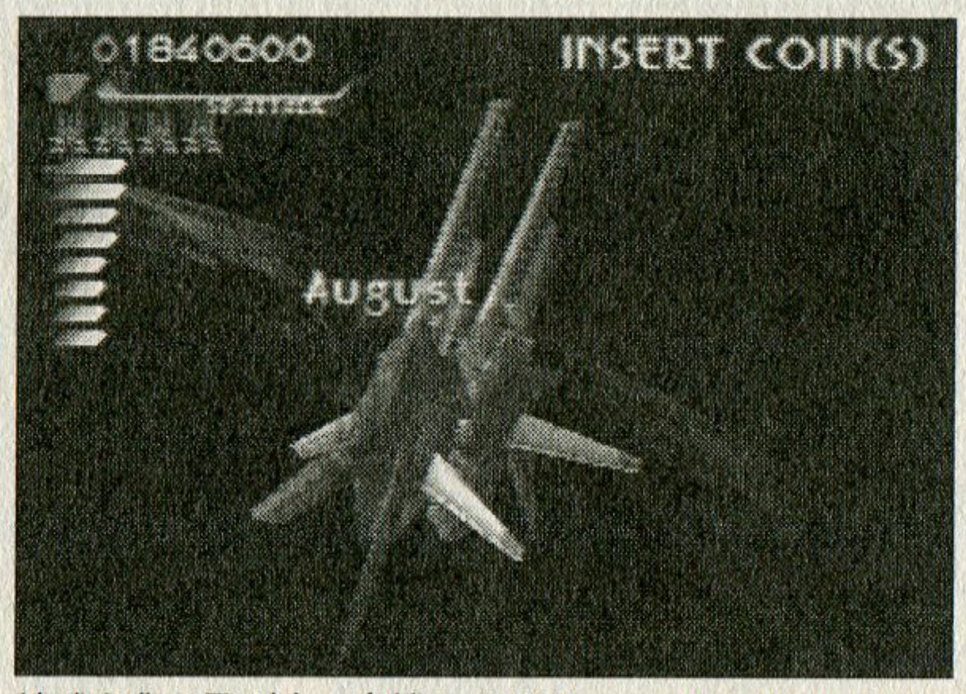
例えば、普通の人がＳＴＧをやって3面くらいで死んだとする。この時、昔は「もうちょっとがんばれば先に行けるかも？」と思えたのに、今のＳＴＧだと「どう足掻いても先には行けそうもない」と思わせられてしまう。そうなると、次回からはプレイしてもらえなくなってしまうわけだ。

結局、敵弾の数やスピードで難度を調節しているゲームだと、すぐにプレイヤーが反射神経の限界に達してしまい、「もう無理だ！」となってしまう。

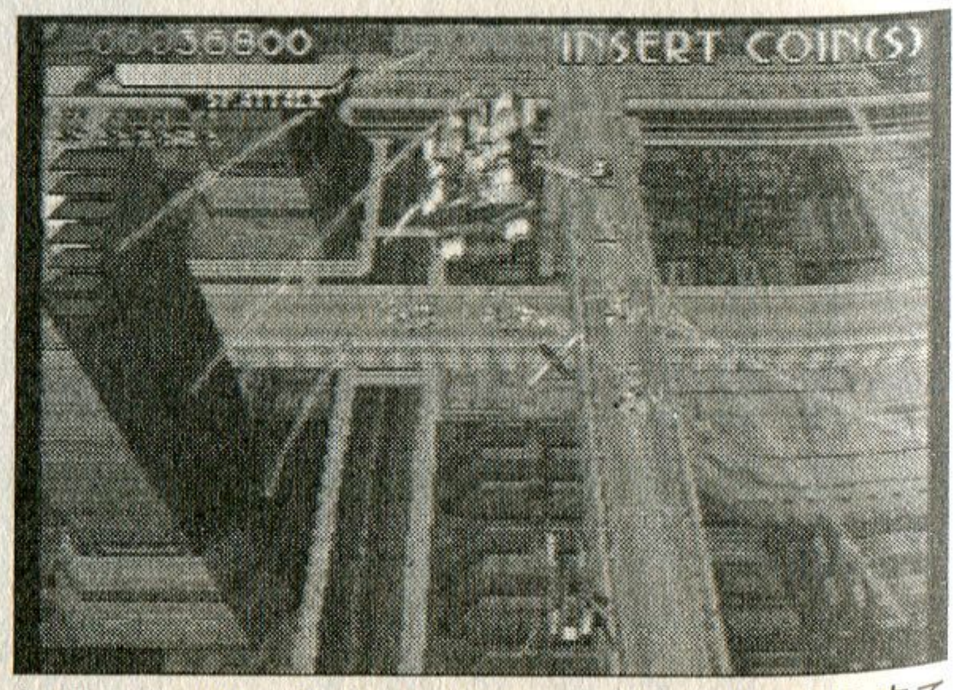
だが、本作では反射神経以外にも、ロックオンレーザーの使いこなしというファクターがある。プレイヤーに工夫する余地があるだけ、先に進める可能性が広がっているのだ。ロックオンを意識しながら進むことによって、自然と難度の壁を超えて、「前よりちょっと上達したな」と思えるところが、本作の面白さである。

前作では地上物だけをロックオンできたが、『レイストーム』からは敵の高度に関係なくロックオンできるようになり、新たに16機同時ロックオン可能な自機も加わった。これは賛否両論あるところだが、前作とは違った楽しみ方ができるという点では悪いことではない。

ぜひ、前作と合わせてプレイしていただきたい傑作だ。



地球を背に飛び立つ自機R-GRAY1。…カッコいいねぇ。真似したくなる気持ちもわかる（え？）。



無理のないロックオンパターンを自分なりに組み立ててみよう。上級者はロックオンだけでクリアせよ。

Text by 原田勝彦（編集部）

サラリーマンが良く遊んでいました

STGが冬の時代に入ったといわれた95年。このゲームは格闘ゲーム全盛のゲームセンターに現れ、やがて多くのユーザーを虜にしていった。それもSTGマニアだけではなく、そんなにゲームセンターにこないサラリーマンなど、一般ユーザーからも支持されていたのだ。

…と今、結果がわかった状態で考えてみると、特に驚くことないと思えるかも知れないが、これは当時としては物凄い快挙だったと思う。ほとんどのメーカーがSTGを作ることを止め、唯一のSTGメーカーだった東亜プランが倒産していた時期。一年にSTGは何本かでるかしかなかった時代に、なのだ。

それを達成した理由はどこにあったのか。

いくつかあるが、それはひとえに「弾幕の美学」につきたと思う。

STGというジャンルを甦らせた傑作。徹底的に練り込まれた敵の攻撃パターンは感動モノだ。

怒首領蜂

DODONPACHI

ゲームセンターからの移植作。多くのマニアを虜にした弾幕&激烈攻撃はサターンでも健在で、その強烈なインパクトはSTGの新しい魅力となった。ここではゲームセンターでの話題を中心に紹介していこう。

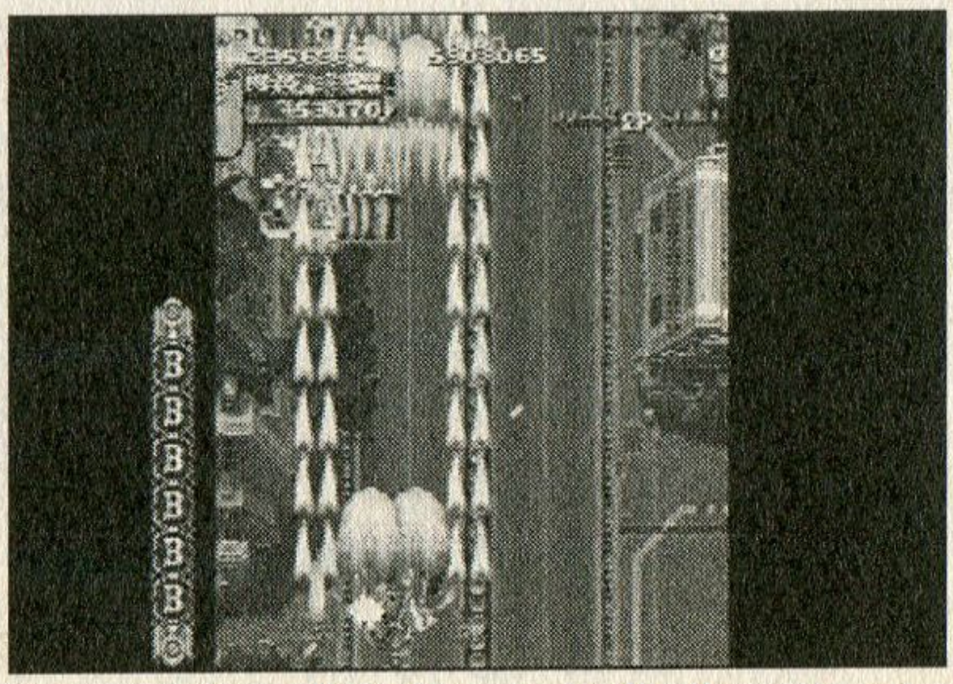
数多くの伝説を作った「弾幕」の美学

「弾幕」とは、弾以外は見えなくなってしまうほど敵弾が数多く襲ってくるところからつけられた言葉。…だったと思うが、多少は誇張が入っているので、敵が弾を多くばらまいている様子、と言った方が適切かもしれない。

弾が放射状にばらまかれる、複数の弾が固まって一斉に飛んでくる…。これらは、一見、その弾の数の多さに「難しい」という印象を与えてしまうが、ちょっと落ちついて見てみると、弾の動きそのものは遅く、見てからでも十分、回避可能だ。また、このゲームの場合は自機に最短距離で襲ってくるものも少ないので、じっとしているとかわせることも多かったりする。つまり、少しでも落ちついて弾の動きを見れば、見た目ほどに難しくはないのである。

これらの弾の動きは、STGマニアから「東亜弾」と呼ばれるほど伝統的なものなのだが、その動きをさらに強調して「ゲームの顔」にまでしてしまったことが、このゲームの凄いところだろう。

5面以降、上級者のプレイはまさにエンターテイメント。弾をギリギリでかわし続け、かつ敵を連続で破壊し続けるそのプレイは、一般客までも含めて、多くの人の目を引きつけた。2周目の鬼のような弾幕(まさに幕と呼ぶにふさわしい)、そしてそれらをも凌駕するラスボス・火蜂の攻撃…。これらに立ち向



サターンでは、画面が狭い…しょうがないとはいえ、慣れるのにはかなり苦労しました。

DATA 機種：SS　メーカー：アトラス　発売日：97・9・18　価格：5800円

かえるプレイヤーに、心底、感動できる。こういった感動の方が、物語に感動するよりゲームっぽい感動じゃないか…と言うのは言い過ぎか？

マニアにも一般層にも行き届いている気配り

もちろん、この弾幕に問題がないわけではない。やっぱり、見た目で「こんなのできない」と引いてしまう人も多いと思う。

それでも、ちょっとでもアクションゲームができる人ならば、十分に挑戦できるレベルだと思う。2週目までプレイすべしとか、すべての敵を連続で破壊しろ、なんてムチャことは要求しないし…。

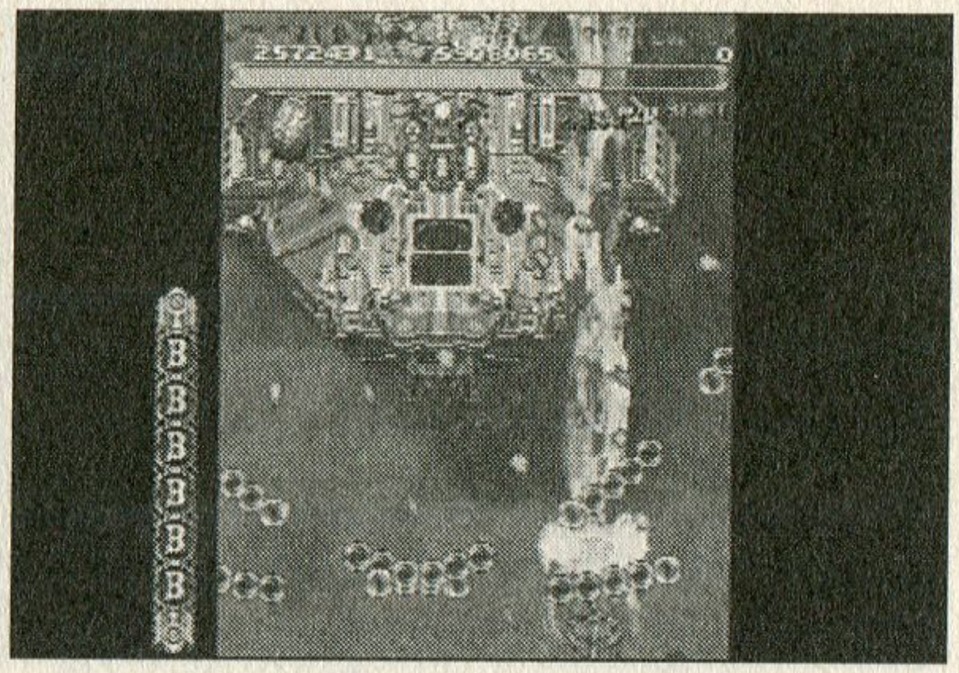
実際のところ、一般層までヒットしたのは、決して高難易度のゲームではないことの証明であると思うのだが、どうだろうか？

弾の動きが遅いだけでなく、赤い色を多く使っているので見やすいし、自機の当たり判定がとても小さいので実際にやって見ると、本当にビックリするぐらいかわしやすい。一機やられるごとにボンバーの数が増えるし、ボンバーの性能も優秀だ（押した瞬間から自機が無敵になり、その時間も長い）。

かと言えば、ハイスコアを狙うためにはボンバーを使ってはいけないし（ボンバーを持ち続けることで点数が入り続ける）、コンボ（敵を連続で倒し続けること）をゲットするにはあえて危険な橋を渡り続けるかのようなプレイを要求される。

あまりSTGが得意でない人に向けての配慮、そしてマニアに対してはハイスコアのためにシビアなプレイを要求するシステム。これらが絶妙のバランスで成り立っているからこそ、STGでは異例のヒットとなった。マニアの間では発売から4年経った今でもプレイされ続け、「7億を突破した」「ノーミスクリアした」といった、まさに神の領域にまで到達したかのごとく話も聞く。

『怒首領蜂』以降に発売されたSTGは、どこかしら影響を感じさせるところが多いが、それは見た目の弾幕などの派手さだけを真似たものが多い気もする。厳しいとは思うが、見た目や凝った仕組みだけでなく、このゲームのような初級者に対する配慮、絶妙な敵の配置（カコミ記事参照）を考えたゲームが出てほしいものだ。



おそらく、最初の難関であろう3面のボス。特に2周目は全ボスを含めても（火蜂以外）、トップクラスだと思うぞ。

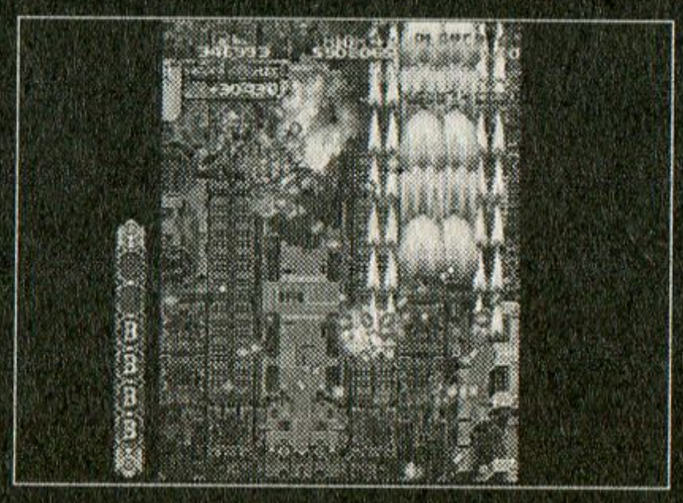
絶妙の敵配置が織りなすハーモニー

STGの醍醐味は「敵の攻撃をかわして攻撃する」こと。昔から不変であり、故にSTGというジャンルにこれ以上の発展性がないという言い方もできるが、この一点だけにこだわり続けたからこその傑作も多い。そしてそれは、敵の配置・タイミング・攻撃パターンの設計がどれだけ優れているか、による。

『怒首領蜂』もまた、その例に漏れないゲームだが、中でも5面の設計は秀逸。

左右正面から連続的に登場する敵の群れ。そして弾幕。ギリギリでかわして攻撃し続ける時の感覚が、実に心地よいのだ。レバーの操作、敵の動き、そして爆発音によってリズムを踏んでいるような感覚になるし、特に意識しなくても、このゲームのキモの一つであるコンボ（敵を連続で倒し続けること）を堪能できる点が素晴らしい。

敷居は高いが、ぜひともチャレンジしてほしいところだ。特に「切り返し（※）」を要求されるA・B装備でプレイすることをお勧め。



この面をノーミスノーボムで抜けられれば上級者の仲間入り…かな？

（※）…画面の端に敵＆敵弾を引きつけ、一気に反転する動きのこと。STGの上達には必須事項。

Text by 津田清和（編集部）

64のスペックを用いて任天堂が世に放った最高峰の3Dシューティング

スターフォックス64

数少ない任天堂STG、かつ最高の3Dシューティング

STG大好きっ子の筆者が昔から思っているのは「任天堂さん、もっとSTG作らないかなぁ」ということである。

任天堂製のSTGは本当に少ない。しかし、数少ない任天堂STGの中に、最高の3Dシューティングが存在する。それが『スターフォックス64』だ。SFCでリリースされた前作を、ハイスペックな64でリニューアルした『スターフォックス64』は、いまだに「3Dシューティングの最高峰」として高く評価されている作品である。

一見ごく普通の3Dシューティングだが、そこにはプレイして初めてわかるSTGならではの快感、そしてゲームメディアならではの魅力に満ちているのである。

任天堂のソフトらしく、誰でも気軽に遊べる作りなのだが、本作品の真の面白さを理解しようとなると、ちょっと時間がかかったりする。なにしろ操作が複雑…という使うボタンが多いのである。A・Bボタンはもちろん、Cボタンユニットや Rトリガーまで駆使しなければならない。さらにスティックとボタンの組み合わせによる特殊操作もあり、最初の内はわけがわからない。しかし、ひとたび慣れてしまえば、それこそ『スター・ウォーズ』の如きドッグファイトを体験することができる。自機を垂直に傾け狭い道を通り過ぎたり、後方から接近する敵機を宙返りでやり過ごし撃破した時の爽快感たるや、背筋が震えるほどである。

シューティングを超えたドラマ性・物語

また本作品が高い評価を得ているのは、STGとして面白いだけでなく「ゲームの特性を活かしたインタラクティブな物語」を構築している点にある。ゲームとゲームの間にムービーが挿入されているといった「まがい物」ではなく、ゲーム部分そのものが物語を紡いでいるのである。

まず、プレイ中にリアルタイムで仲間からの通信が飛び込んでくる点。的確なアドバイスをくれたり、時には「助けてくれ、フォックス！」と応援を要請されたりする。そうなると「よーし！　今から助けに行くぞ！」と、思わずスティックを握る手が熱くなってしまう。そこにはゲームと極めてスマートに融合したドラマ性が存在し、プレイヤーを嫌でもゲーム世

仲間との交信が自分だけのドラマを作る。これぞ、インタラクティブ！　といえるシステムだろう。

界に没頭させる。ここまでプレイヤーを演出面で高揚・感情移入させるSTGも珍しい。

もし仲間を助けずにいると、ダメージを受け続けた仲間は戦線離脱を余儀なくされる。離脱した仲間は次のステージで出撃不可となり、後の戦闘に影響してくる。また、仲間が戦闘に参加しているかどうかはステージ分岐の対象となり、仲間がいないといつまでも新規ルートに進めないのである。こうした要素もゲームの奥深さに一役買っている。

また、今ではすっかり当たり前のこととなってしまったが、本作品が発売された当時は「振動パック」によりパッドが震えるのが実に画期的なことだった（CMで広末涼子が『シビレル～』とか言ってたなぁ）。これにより自機が被弾した際などの衝撃が直に伝わり、よりゲームにシンクロすることができた。

以上が本作品の主な魅力だ。ほかにも最大四人まで同時プレイ可能な対戦モードも用意されており、長期に渡って、また初心者からゲーマーまで幅広く遊べる隙のない作りとなっている。実に用意周到な、実にポテンシャルの高い「職人的任天堂仕事」を見せつけられる逸品である。

冒頭の話題に戻るが、任天堂があまりSTGを出さないのは、ゲームソフトを常にファミリー層に向けてリリースしているためと思われる。近年ハイペースで高難度化、マニアック化したSTGは、すでに任天堂の制作ターゲットから外れてしまっているのだろう。しかし、だからこそ任天堂にファミリー向けのSTGを作ってもらって、STGファン層が拡大すれば良いと願うものである。『スターフォックス』シリーズで打ち立てた任天堂3DSTG路線が途絶えているのも実にもったいない。今一度みんなで叫ぼう、「任天堂STGを再び我らの手に！」と…。

（余談）あと『メトロイド64』も…。

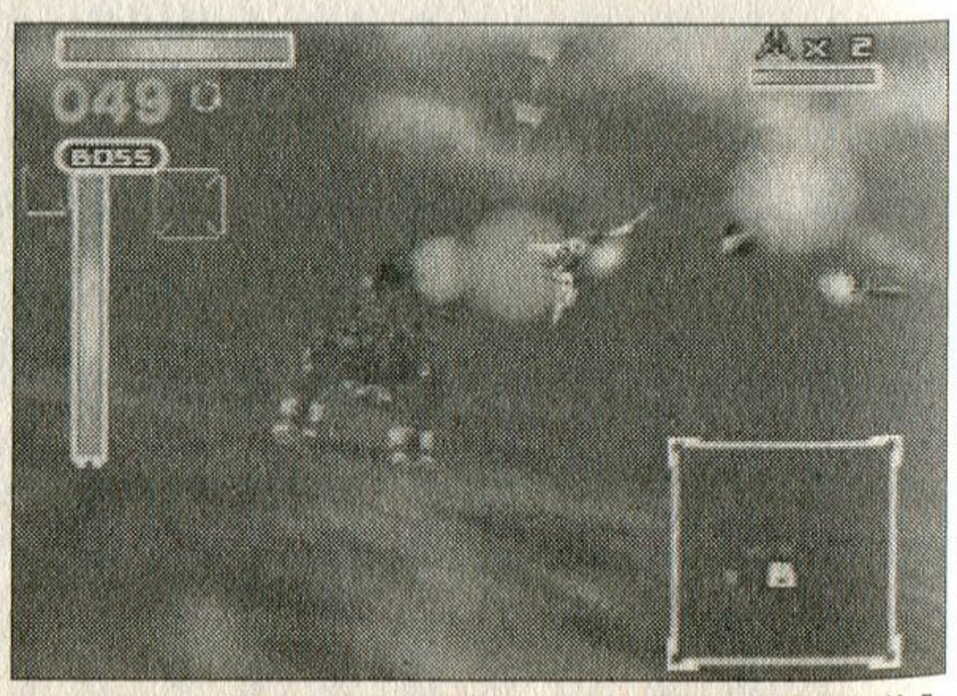
ちょっと操作が難しいが慣れれば、これほど空間を感じさせてくれるゲームもないぞ。

元祖『スターフォックス』を振りかえる

'93年、宇宙戦闘機を操る雇われ遊撃隊の活躍を描いた3Dシューティング『スターフォックス』がSFCで発売された。「FXチップ搭載によるダイナミックなポリゴンシューティング！」というのがキャッチフレーズで、実際ポリゴンで描かれたキャラクターがグリグリ動く様に誰もが目を見張ったものだ。ブーストやクイックターンを使った自機の動き、迫力ある空中戦など当時としては実に画期的であった。

しかし、ポリゴンキャラはどれもゴテゴテで、お世辞にもカッコイイとは言えなかった。いくら特殊チップを積んだとはいえ、制作者の意図にハードが追いついていなかった。戦闘中の味方との交信なども盛り込まれ、すでに「インタラクティブ・ドラマティック・シューティング」を作ろうという強い意気込みが感じられたが、残念ながら一歩及ばずといった感じである。本当の『スターフォックス』の姿を拝むには64の登場を待たねばならなかったと言える（3Dシューティングとしては十分に面白いです、ハイ）。

ちなみに『スターフォックス64』が発売されたのが'97年。前作と中身を比較すると、わずか3、4年の内にいかにゲームが進化したかが分かるだろう。



オールレンジモードでは、通常モードとは異なる戦術を覚える必要がある。これまた熱いぜ。

Text by 銚田夢人（フリーライター）

鉄とプロペラと弾丸の嵐！
孤高の鋼鉄ＳＴＧ
バトルガレッガ
Battle Garegga

『バトルガレッガ』は、ゲーセンのＳＴＧ野郎に特別視される、超高難度ＳＴＧである。本作はその完全移植版だが、ゲーセン野郎に独占させるにはもったいないほどの面白さを秘めている。ウェポン発射！　前に出て恐れず戦え！　そして死ね!!

マニアックすぎたＳＴＧ

『バトルガレッガ』は孤高のゲームである。鉄とプロペラと弾丸という硬派な世界観を持つ、超高難度の鋼鉄ＳＴＧだ。

あまり難しいと宣伝して、いらぬ先入観を持たせたくないのだが、本作がマニアックな攻略を要するハードシューターの登竜門であることは紛れもない事実である。

何せ弾数が違う！　ボスが極悪！　稼ぎがマニアック！　おそらくこのゲームを１コインクリアできるのは、ほんの一部の限界を超えた者たちだけだ。

元になったアーケード版は、ＳＴＧマニアにとって特別な存在だった。だが、その移植版であるＳＳ版は、「一般ユーザーを無視した激ムズＳＴＧ」という否定的な扱いをされただけだった。

しかし！　それでもあえて、この『バトルガレッガ』を傑作として紹介しよう！

スペシャルウェポン連続発射！　実はそんなに難しくない

本作はなぜ難しいのか？　その理由の半分は「難しく作られているから」だが、もう半分は「このゲーム独特のプレイ感覚に慣れないから」だと思う。

確かに、薬莢をモチーフとした銀色の敵弾が見づらかったり、ボスの攻撃が想像を絶するものであるのは事実だ。

初めてプレイした時など、無残にもステージ１で全滅し、思わず「こんなのまともにプレイできるわけがない…」と白い壁に向かって呟いてしまった（危ねえな）。

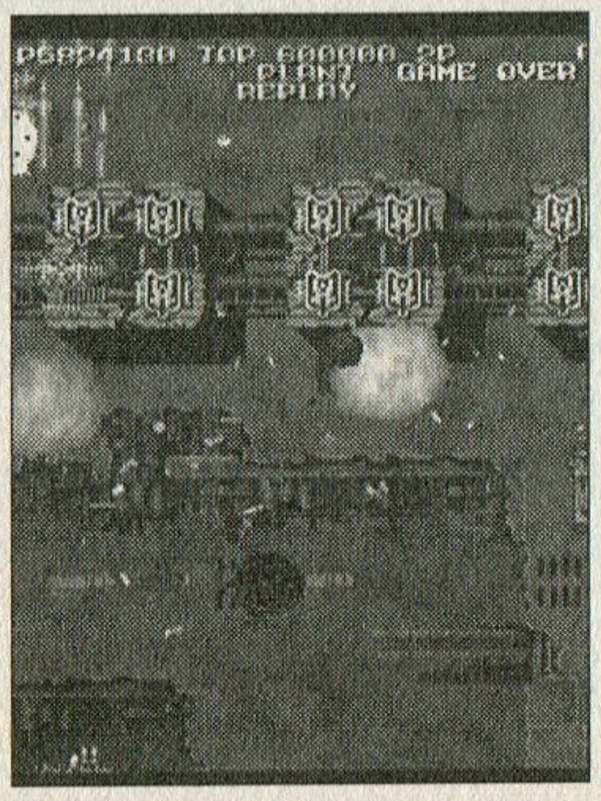
しかし、ほんのちょっとだけプレイスタイルを変えたら、俄然『バトルガレッガ』が楽しくなった。

写真を見てのとおり、本作はオールドックスな縦スクロールＳＴＧである。ひたすら敵を撃つ！　弾を避ける！　ヤバくなったらボンバーで逃げ！　これが基本だ。

だが、そのプレイスタイルがいけなかったのだ。最後の「ヤバくなったらボンバー」を、「いつでもどこでも撃てるだけボンバー」に変えると、それだけで本作は爽快なゲームになる。

弾幕の中をおっかなびっくりで避けていくのではなく、ボンバー（本作ではスペシャルウェポンと呼ぶ）を積極的に攻撃に取り入れることによって、ステージの進行が楽になり、ゲームそのもののテンポも上がる。

それだけではなく、スペシャルウェポンによって地上に隠された勲章（得点アイテム）をたくさん出すことができ、それを逃さず取

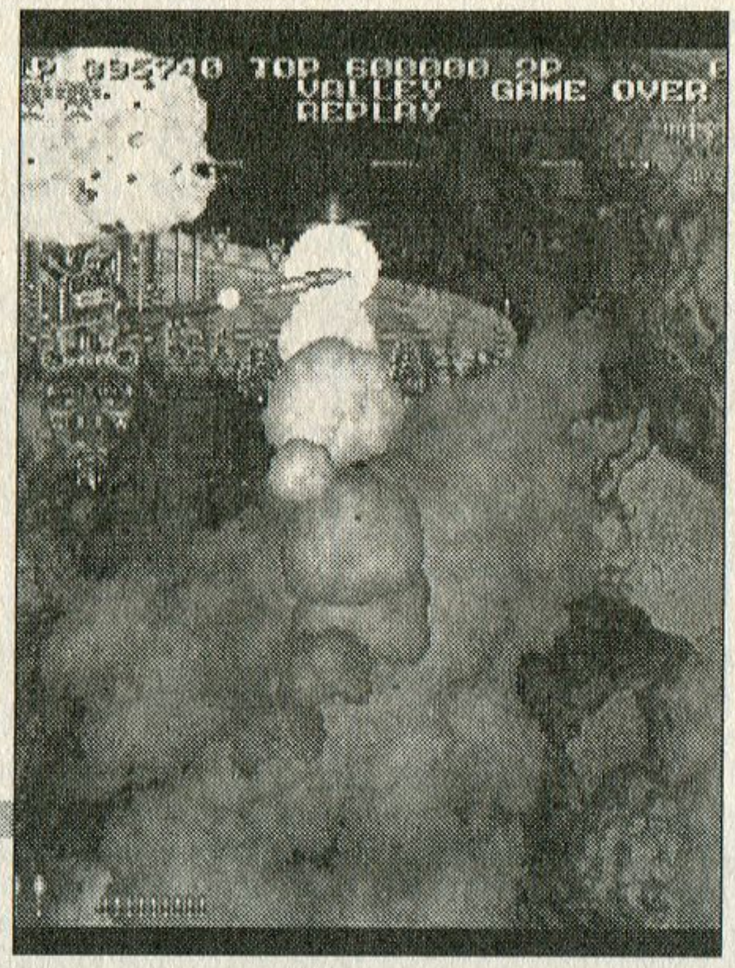


地上に見える建物などは、たいていスペシャルウェポンで破壊可能だ！　どんどん壊せ。

っていけば、かなり残機が増えてハッピーになれる。

地上をすべて焼き尽くせ！　という勢いで、スペシャルウェポンを乱発しながらバリバリ突き進む。これこそが『バトルガレッガ』の本来のテンポなのだ。

無論、スペシャルウェポンの数には限りがあるが、本作では威力の小さなスペシャルウェポンを何度も出せるような仕様になっている。これで更に、オプションで難易度を下げれば、他の一般的なSTGと変わらない。むしろ他のSTGよりも何倍も爽快で、何倍もスピーディな戦闘を楽しむことができるだろう。



スーパープレイはあまりにも常軌を逸したプレイなので、唖然とすること間違いなし。

スーパープレイと攻略ハンドブックつき

本作が難しいだけのSTGではなく、やり方さえ変えれば楽しめるものであるというのは、なんとなくわかってもらえただろう。

しかし、本作の魅力はそれだけではない。それだけならば、名うてのゲーマーたちから特別視されるはずがない。

なぜ『バトルガレッガ』が特別なのか？　それは、クリア後に見られるスーパープレイと、CD-ROMの中にオマケとして収録されたハンドブック（パソコン上のブラウザで閲覧可能）をじっくりと見ればわかる。

そこに記されたプレイは、一言で言って異様だ…弾避けだとか、ボスの攻略が異様なのではない。ステージ途中で何度も「自殺」する、その行為が異様なのだ。

自殺は、このゲームを極めようと思うなら、重要なファクターとなる。本作はゲーム中、自動的に難易度が調節されるのだが、普通にプレイしているとどんどん難しくなり、人間離れした反射神経を持つ者でさえ、全面クリアは不可能になる。これを、あらゆる手段を用いて防がねばならない。例えば無駄弾を撃たない、アイテムをわざと逃す、そして自殺…。

このように、本作がプレイヤーに突きつける要求は過酷だ。ゲーム中のランク上昇さえ自分でコントロールし、勝つためにより完璧を目指さなければならない…だからこそ、コアな層の支持を得たのだ。

まったくの初心者にこのゲームを勧める気はないが、多少STGに慣れた人には本作を誤解してほしくないし、自称シューターならば全面クリアを目指してほしい。その先にあるのは、今までになかった新しい経験のはずだから。

『ガンフロンティア』と『バトルガレッガ』

（ユーズドゲームズ16号からの続き）さて、そんなわけで『ガンフロンティア』の魂を受け継いだのが…え？　いきなり続きとか言われてもわからない？

『ガンフロンティア』は、90年にタイトーから発売された縦スクロール型STGだ。SF＋西部劇という世界観のもと、銃（特にリボルバー）をモチーフに戦闘機のデザインを統一させた、渋く苦い硬派なSTGである。

『バトルガレッガ』は、この作品の影響を強く受けている。世界観はまったく別のものだが、その「こだわり」には多くの共通点を感じるのだ。登場する戦闘機は大型ボスまでもプロペラ機で統一され、色調も鉄や銅の鈍い色合いで、敵弾は単なる丸型ではなく弾丸の形をしている。デザインから色調まで、徹底的に統一された意思を感じさせるところなど、『ガンフロンティア』の後継と言っても過言ではない。『ガンフロンティア』が「銃と荒野のSTG」ならば、『バトルガレッガ』は「鋼鉄と弾丸のSTG」か。

その他、敵の爆発パターンやスペシャルウェポンのストックの仕方など、似てるというかほとんど同じな部分もある…。

Text by 原田勝彦（編集部）

もしかして外伝が正伝を超えたのか!?

『グラディウス外伝（グラ外）』は、97年にPSでリリースされたオリジナル作品で、その名のとおりグラディウスシリーズの「外伝」的存在である。しかし、外伝だからといって馬鹿にしてはいけない。「ひょっとして、こっちを正式なシリーズ作にした方が良いのでは?」と思わせるほど『グラ外』には魅力と面白さが詰まっている。

ゲームシステムは『Ⅱ』以降のシリーズ作と大差ない。ゲーム全体の流れとしては、モアイステージがあって、火山ステージがあって、ボスラッシュ、高速スクロール、そして要塞面…と、実に礼節正しくグラシリーズの展開を踏襲している。しかし、そうしたシリーズの伝統（お約束）は、ともするとマンネリズムに陥りがちだ。そこでこの『グラ外』には実に様々な趣向が懲らしてあり、シリーズのイメージを壊すことなく斬新さを盛り込んでいるのだ。

具体的に説明しよう。まず驚かされるのが、モアイステージ。例によって例の如く口からイオンリングを吐き出すモアイたち。「なんだ楽勝じゃん」と油断してると、いきなりモアイが目からレーザーを撃ってくるではないか！　固定概念が一気に崩され、様々な意味で衝撃的だった。モアイ本体を壊した後もレーザーを撃ってくる場合があるので非常に厄介。このモアイレーザーの存在のせいで、モアイ面は実に緊迫感あふれるステージとなっている。

そしてさらに驚愕なのが、モアイと並ぶ「お約束」ステージである（『Ⅲ』や『Ⅳ』のように…）。その点『グラ外』には、STG本来の「撃破する気持ちよさ」、そして初代『Ⅰ』が持っていた「パワーアップする気持ちよさ」が存在するのである。

最初こそ『グラⅡ』のような火山面とほぼ同じ光景だが、いきなり画面左にブラックホールが発生。地面が、木々が、そして敵砲台までもが次々とブラックホールに吸い込まれていく！　あまりに奇抜な演出に呆然としてしまった。さらに自機が放ったミサイルまでもがブラックホールに飲まれていく芸の細かさに脱帽。このステージこそ『グラ外』のオリジナリティの極みと言える。

また、他のシリーズ作とまったく違うのが、ミサイル・ダブル・レーザーといったパワーアップの二段階目が用意されている点。たとえば2WAYミサイルならば、一段階目は地面に着弾すると消滅するが、二段階目は地面に沿って進むようになる。二段階目があるために自機の強さが底上げされており、すべての装備をフルパワー状態にした時は実に爽快だ。グラシリーズは「戦略性とパターンの作品」とよく言われるが、それらを突き詰めると逆にSTGの持つ爽快感が損なわれてしまうことがある（『Ⅲ』や『Ⅳ』のように…）。

コンシューマオリジナル作品だが、正伝を上回る驚異の外伝

グラディウス外伝

GRADIUS GAIDEN

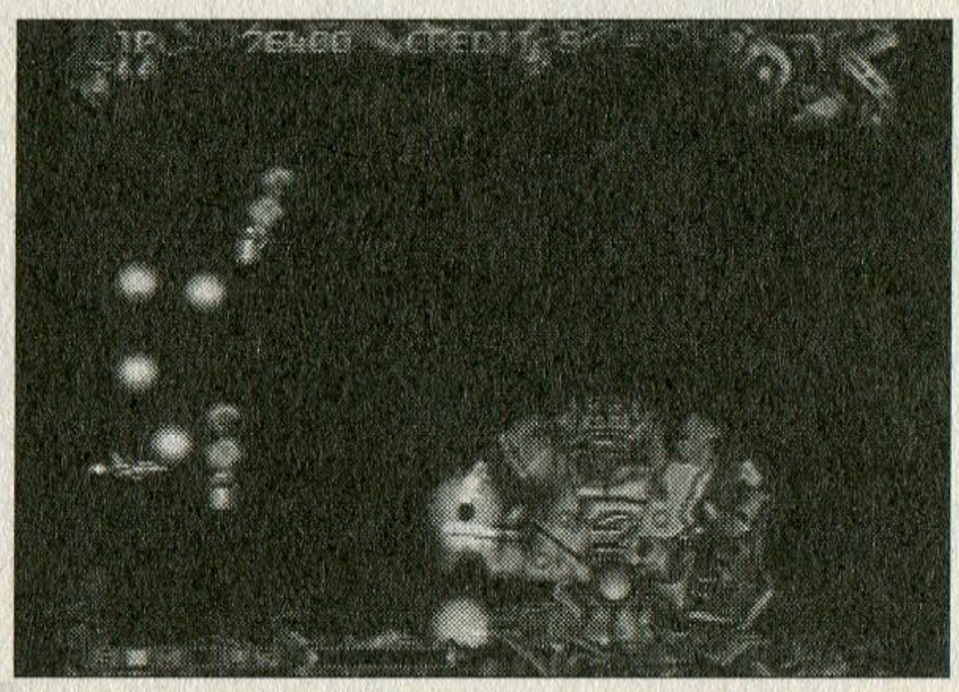
「外伝」の名の通り、他のシリーズ作とは一線を画す『グラディウス外伝』。しかし、その中身は、「続編ものの」という十字架から解き放たれたかのような自由度、そしてSTGとグラディウスシリーズの魅力を内包した極めて完成度の高いものであった。

あらゆる意味で自由な作りが成功につながった

また、コンシューマ作品だからこそ実現できたと言えるゲームシステム部分の自由度の高さも評価したい。自機を4種類から選べることが可能で、さらにバリアもまた4種類チョイスできるので、計16通りの組み合わせが楽しめる。そして「ゲージエディット」機能を使うことで、なんとパワーアップゲージの並びを自由自在に変えられる。ゲージの先頭にオプションやバリアを持ってくるという夢のようなことができてしまう。こうした「選択の幅＝遊びの幅」が実に広いため、長期に渡って遊べるのだ。

以上、『グラ外』が持つ長所をざっと並べてみた。この作品が成功を納めたのは、外伝という位置づけを制作者サイドがうまく利用し、「グラディウスという素材でうまく遊んだ」のが大きいと言える。また、ほかのシリーズ作品とは違い、コンシューマで発売されたことも奏功したと思う。インカムや回転率といったアーケードゲームの制約に縛られることなくゲーム作りに集中することができた結果、皮肉なことに実にバランスの取れた作品に仕上がっている。

繰り返しになるが、本作品は「外伝」と呼ぶには実に恐れ多い、グラシリーズの魅力とオリジナリティが融合した素晴らしい作品である。『ガーディック外伝』『ダライアス外伝』と並んで「三大名作外伝シューティング」に認定したいと思う（？）。



一つ一つに込められたグラシリーズへのオマージュ。マニアとしてうれしくなってくるシーンが一杯だ。

『グラディウス外伝』元ネタ辞典

『グラディウス外伝』にはグラシリーズやコナミSTGを始めとする様々なオマージュ（パロディ）が散りばめられている。できる限りここで紹介してみよう。

【2面】

このステージは敵軍の廃棄場が舞台で、過去シリーズのボスたち…「ビッグコア」「ビッグコアmarkⅡ」「テトラン」「カバードコア」「クリスタルコア」等の残骸が捨ててある。廃棄物とはいえ、一応攻撃してきたりする。

下ルートを選んだ際に出てくるボス「ノービル」を倒すと、『沙羅曼蛇』のラスボスである「ゼロスフォース」のシルエットが浮かび上がる（これが正体？）。ちなみにステージ全体のイメージは『R・TYPE』の7面＋『メタルブラック』最終面といった感じ。他社の作品ですが。

【5面】

ステージ冒頭に3体出てくる中ボス（ザコ？）は、『ライフフォース』『グラディウスⅡ』等に登場した「ガウ」。通称、白ゴキブリ。

このステージ自体は『ゼクセクス』の細胞ステージに似ている。

【6面】

この面のボスは3パターンに変形し、最終形態の「ギガスローズ」は『グラⅢ』植物ステージボス「ブロッティングウィード」＋「クリスタルコア」といった印象。

【8面】

ボスラッシュステージ。『グラ外』オリジナルのボスが6体登場する（2周目以降は7体）。

2体目…名称「デスダブル」からもわかるように、『グラⅡ』4面ボス「デス」を2体装備している。ボス本体を倒すと、デスが分離して攻撃してくる。

4体目…名称「デルタトライ」。なんとコナミの隠れた名作（？）『トライゴン』の自機がモチーフ。ちゃんとドラゴンレーザーとライトニングソードを撃ってくる。コアを破壊すると、ドラゴンレーザーを2体撃つが、なぜかドラゴンレーザーに裏切られ爆死（笑）。

【9面】

中ボス「ヘビーダッカー」は『ガンスターヒーローズ』（トレジャー）で見たような気が…。

そしてラスボス。まず『沙羅曼蛇』の3面ボスである「ファイアードラゴン」が3匹登場。その3匹が1つの輪になると、中から「ゼロスフォース」が出現。それが割れると今度は『沙羅曼蛇』1面ボスの「ゴーレム」（なぜコイツなのか？）が登場する。その後は、プレイしてのお楽しみだ！

Text by 銃田夢人（フリーライター）

佐ぶの技術セミナー

ゲーム機の画面表示

PS2の発売以降、何かと話題になっているゲーム機ごとの画面表示方式。なぜ、機種ごとに画面の雰囲気が変わるのでしょうか。

テレビの表示の仕組み

PS2の画面の話に入る前に、テレビの画像がどのようにして表示されているのかを簡単に説明したいと思います。

テレビの画像は縦方向に約480本のラインで構成されています。しかし、480本すべてを1度に表示しているわけではありません。まず奇数ライン240本を表示し、次に偶数ライン240本を表示、これを繰り返すことで、つまり2回で1つの画像を構成しているのです。この方式をインタレースといいます。板の表と裏にかごと鳥をそれぞれ書いてそれを回転させると、かごの中に鳥が居るように見えますよね。これと同じように残像現象を利用して擬似的に480本に見せている訳です。

次にテレビの画像が1秒間にどのぐらいのフレーム数（コマ数）で動いているかですが、まず奇数ラインを表示するのに60分の1秒、偶数ラインまで含めると30分の1秒かかるので、秒間では30フレームで動いています。これらの特性を頭に置きながら読み進めてみて下さい。

わんぱくフリッカー

古い話になりますが、スーファミには512×448（横×縦）ドットの通常より高い解像度が使える画面モードが実はありました。使っているタイトルはほとんど無かったと思うんで知らなかった人も多いと思いますが、その画面はフリッカー（ちらつき）が酷かったのを憶えています。256×224ドットの画面では起きないフリッカーが、なぜ512×448ドットの解像度ではみられるのでしょうか。先ほどのテレビの特性を思い出して下さい。テレビ画面を構成する480本のラインのうち、一度に表示されているのは240本でした。縦の解像度が224ドットであれば、奇数ラインと偶数ラインに分けて表示する必要はなく、1回の表示で1つの画面を表示することができます。ところが、縦の解像度が448ドットの場合はやはりインタレース方式で表示する必要があります。ゲーム画面の場合、テレビ放送などの画面と比べてインタレースで表示をするとフリッカーが起きやすいのです。

ひとことでフリッカーと言っても幾つかの種類があるのですが、ここでは輝度フリッカーに的を絞って説明します。輝度フリッカーは、隣り合う奇数ラインと偶数ラインの輝度の差が大きい時に発生するフリッカーです。例えば、一番上のラインから1ラインごとに黒と白が交互に並ぶ縞模様の画面を考えてみてください。このような画面では、奇数ラインが真っ黒で偶数ラインが真っ白となり、白と黒で点滅して見えます。これがちらつきの原因です。

フリッカー対策

フリッカーを押さえるためには、隣り合う奇数ラインと偶数ラインの輝度の差を小さくすればいいという事になります。例えば、各ライン毎に上下のラインと合成

してやるなどすればフリッカーの軽減は可能なのです。N64のホームページで公開されているスペックの中に「フリッカーフリーインタレースモード」というのがありますが、このようにN64やDCではフリッカー軽減機能をハードウェアで持っています。

PS2が発売された時、フリッカーが大きな話題になりました。私も全てのタイトルを見たわけではありませんが、確かにフリッカーが気になるタイトルは少なくありません。何故、フリッカー軽減処理を標準で搭載していないのか不思議でしたが、どうやら480本のラインを奇数偶数に分けずに1回で表示するプログレッシブテレビを前提にしているようです。では、PS2ではフリッカーの軽減はできないのかといえばそうではありません。ソフトウェアで先ほどのような処理を行う方法があります。もちろん、性能の何%かとグラフィックメモリを余分に割く必要はありますが、その必要がなくなってその分の性能がゲームに使われるときが来るのを楽しみに待ちましょう。

640×240ドット

PS2が発売されたとき、フリッカーと一緒に話題になったのがジャギーです。640×480ドットの解像度も、昔の256×224ドットに比べれば細かくなりましたが、最近の大きなテレビでは、やはりよく見るとドットが目立ってしまいます。しかし、PS2のいくつかのタイトルで、ジャギーが目立つ原因は別にあります。

答えは単純で、それは解像度が低いから。640×240ドットの解像度を使っているのです。ポリゴンの表面はシェーディングがかかっているため解像度が低くてもドットはあまり目立ちませんが、ポリゴンの縁はどうしても目立ってしまいます。みなさんの中にも縁のジャギーが気になった人は多いのではないでしょうか。ちょっと、専門用語が増えてきましたが、わからない人は第1回の内容を参照してね。

640*240ドット

ここまで読んで、何か不思議に思った事はないでしょうか。最初にテレビの画面がどのように表示されているのか説明しましたが、640×480ドットの解像度で秒間60フレームはテレビには表示できない気がしませんか？　縦240ドットなら1回で表示できるから60フレーム表示できるけど、2回で1つの画面を表示しなきゃいけない縦480ドットではどうやって60フレーム表示しているのでしょうか？

実は、奇数ラインか偶数ラインのどちらかしか表示されていないのです。最初の画面は奇数ラインだけ、次の画面は偶数ラインだけと、奇数ラインと偶数ラインを交互に表示することで秒間60フレームを実現しています。ちょっとインチキっぽいと思う人がいるかもしれませんが、ちゃんと640×480ドットの画面が60フレームで動いているように見えるのですから、馬鹿にしたものでもないですよ。

現時点でのPS2最高傑作と思われる『リッジV』でもジャギーはでてます（でも、この映像は撮影装置のせいだけど）。

Text by 佐ぶ（ゲーム企画屋）

GBナビゲーター

『ポケモン』以来、今やトップクラスのシェアを誇るゲームボーイ。だかしかし、どこかで「子供の遊ぶもの」と決めつけてはいないだろうか。

ゲームボーイには今の最新ハードにはない、8ビットの制限された世界だからこそできた、研ぎ澄まされた感性による素晴らしきゲームが数多く存在する。それらの魅力をナイスゲームズ的テイストで一気に紹介しよう！

■1特集　ベスト・オブ・ゲームボーイ

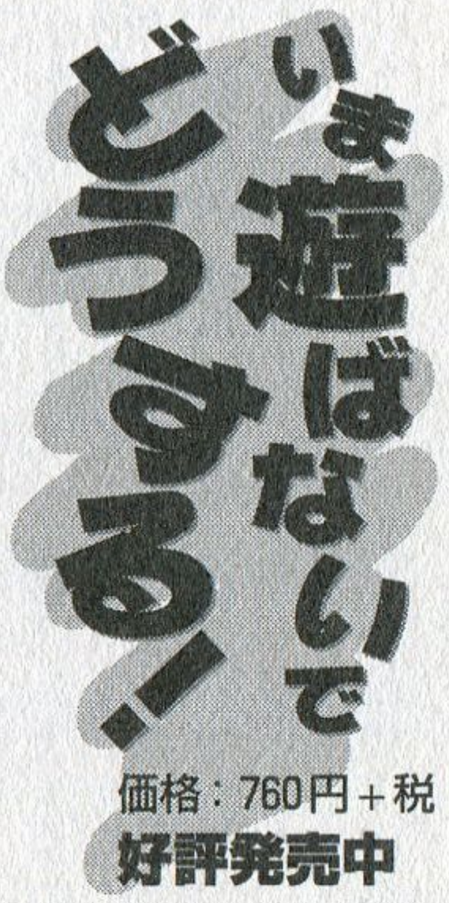
数あるゲームボーイソフトの中から、「これぞ名作！」と呼ぶにふさわしいソフト5本をセレクト。1タイトルにつき10ページ近く使用し、その魅力を語り尽くす！

収録ソフト　トレード&バトル　カードヒーロー／ドラゴンクエストモンスターズ／風來のシレンGB／牧場物語GB／ポケットモンスターシリーズ

■2特集　今だからこそ遊ぶ　隠れた傑作たち

『ポケモン』ではじめてゲームボーイを買った人、他に何か面白いものはないのかとお探しの人に送る傑作選。時代を越えてなお遊び続けられるゲームボーイの真の姿がここに！

収録ソフト　ゲームボーイウォーズ／聖剣伝説／ときめきメモリアル　…など。
またユーズド・ゲームズ本誌に一度掲載したものも、再構成して収録。



価格：760円＋税
好評発売中

特集

美食倶楽部バカゲー専科
スペシャル2

バカゲーコレクション

奇作大漁！

やっぱりRPGが好き！

誘惑指令は止まらない

小特集

ゲームブックから経済書まで

ゲームブック五段活用

価格：760円＋税

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

立て、闘キャラゲー

諸君！　テレビゲーム創世記から現在に至るまで〝キャラゲー〟がゲーム市場の中で身分の低い存在として扱われているのは先刻承知であると思う。確かにそういった扱いを受けても仕方のないものもある。だがしかし！　すべてのキャラゲーにこのレッテルを貼られてもいいものだろうか？　いや、許してはいけないのだ！　我々はここに、キャラゲーの名誉を賭けて〝ゲーム市場に対するクーデター〟を宣言する！

キャラゲーの歴史から学び、そして蜂起せよ！今こそ新たなるキャラゲーを手にする時ッ!!

「あのアニメの主人公になれる！」「あの映画のワンシーンがよみがえる！」そんな人々の期待を、常に裏切り続けてきたキャラゲー…。だが、本当にすべてのキャラゲーが取るに足りないものなのか？

結構ヒドかった あの頃

まず、ここで改めてキャラゲーというものを定義しておこう。キャラゲーとは、映画・漫画・アニメなどを題材としたゲームのことである（芸能人や有名人をネタにしたものも今回は含む）。

キャラゲーの歴史は長い。コンピューターゲームが商業ベースに乗るようになった頃から、キャラゲーは存在していた。

例えば、70年代後半から80年代前半のアーケードでは、アタリの『STAR WARS』が代表的なキャラゲーである。Xウィングに乗り込み、デススターを破壊するという内容の3Dシューティングで、画面は単純な線画に過ぎなかったが、あたかも自分がルーク・スカイウォーカーになったような気分になれる、非常に素晴らしいゲームだった。

キャラゲーは「おいしい」ジャンルである。何せ原作の知名度がある上、そのファンを丸々取り込むことができる。かの任天堂でさえ、ファミコンを立ち上げる際に『ポパイ』という世界的超メジャーキャラのゲームを用意したくらいだ。キャラゲーは、商業的に有利なのだ。

しかし、そのおいしさ故に粗製乱造され、キャラゲー市場は踏み荒らされてしまった。

80年代真っ只中を生きてきたゲーマー諸君なら、「こりゃヒデえや…」と絶望したソフトの一つや二つ必ずあるだろう。特に各種版権をたくさん持っている玩具メーカーから出たゲームなど、ヒドいものばかりだった。筆者が知る限りで最もヒドかったのが、MSX版『ガンダム』である。「上から落ちてくる鉄骨を避けてガンダムのコクピットに乗り込む」という適当かつ投げやりな内容で、ショックのあまりしばらく誰とも口をききたくなくなった。

90年代もやっぱりヒドかった

90年代になると、ゲームでも音声や動画を扱えるようになり、メディアミックスのかけ声と共に、

映画やアニメとゲームを同時に展開させるメーカーが増えた。

が、やっぱりヒドいのが多かった。初めのうちは「ゲームでアニメが動いてる！」と感動したものだが、よくよく考えると単なる紙芝居だということに気付き、そのうちプレイしなくなった。

また、この頃になるとネタが切れてきたのか、コンセプト不明のものや、やたらマニアックなキャラゲーが出ていた。声優と一緒にビリヤードをする『ボイスアイドルマニアックス～プールバースト～』とか、ひたすら妖怪を写真に収めていく『水木しげるの妖怪写真館』とか…あと、パソコンで『ねじ式』が発売された時は、どんなユーザー層を狙っているのか理解に苦しんで夜も眠れなかった。

なぜにヒドいのばかり出る？

このように、キャラゲーというゲーム構図ができあがってしまったのはなぜだろうか。

騙されまくってきたユーザーの一人としては、「ほっといても儲かるからって適当に作ってたんだろ！」と糾弾したくもなるが、そうではない場合もある。

例えば、アニメを元にゲームを作ろうとした場合、アニメの放映期間中にゲームを完成させなければならないという制約がつく。放映期間を過ぎると、商品価値が落ちるからだ。開発期間が短くなると、やはり面白いものを作るのは難しい…。

ほかにも、ゲーム上での設定に原作者からクレームがついたり、そもそも原作がゲームに向いてなかったり、インチキプロデューサーに騙されたり（？）と、キャラゲー作りには困難が伴う。

しかし、このように地雷なのがミエミエであるにも関わらず、ユーザーはキャラゲーを求めてやまない。なぜなら、冒頭の『STAR WARS』のように、本当に原作の主人公になれるゲームも、確かに存在していたからだ！

つまらないキャラゲーに苦しめられてきた諸君よ、今こそ蜂起の時だ！ 我々はメーカーの奴隷ではない。自らの手で新たなるキャラゲーを発掘し尽くせ！ さあ、武器を取れ！ キャラゲークーデターだっ!!

あったなぁ…こんなキャラゲー

本文では散々キャラゲーはヒドいと書いてしまったが、ここでは過去の名作（でもないけど）を紹介しよう。

グーニーズ
FC／コナミ／ACT

思わずテーマソングを口ずさみたくなる、コナミ謹製良作アクション。原作が少年たちの冒険アクションだけに、ツボにはまったゲーム内容だった。

北斗の拳
マークⅢ／セガ／ACT

誰がどう見ても格闘ゲーム向きの漫画「北斗の拳」をゲーム化。FCからPSまで、様々なゲームが作られたが、最も出来がいいのはマークⅢ版だというのが定説。

ガンヘッド
PCE／ハドソン／STG

東宝がマジで作って大コケしたSF特撮映画「ガンヘッド」が元ネタ…のはずなのだが、原作完全無視のバリバリ縦スクロールSTGに仕上げられている。

幽遊白書～魔強統一戦～
MD／セガ／対戦格闘

４人同時対戦可能な対戦格闘ゲーム。簡易なコマンド入力やライン移動など、練り込まれたシステムが好評。開発はアクションゲーム職人集団のトレジャー。

バットマン・リターンズ
SFC／コナミ／格闘ACT

『ファイナルファイト』タイプの格闘ACT。ゴッサムシティーを舞台に、バットマンが悪党をボコボコに殴り倒す。１人プレイしかできないのが惜しいが、隠れた良作。

クエスト・フォー・フェイム
PS／SCEi／音ゲー

これもキャラゲー…か？ エアロスミスを題材にしたギター演奏ゲーム。Vピックをべちべち叩きながらロケンロー！ という感じで、恥かしくも愉快な内容だ。

新世紀エヴァンゲリオン
N64／バンダイ／ACT

演出やステージ展開が本当にアニメと一緒で笑える。エヴァに搭乗し、使徒と戦え！ もっとも、本気で「初号機に乗りたい！」という人も少ないと思うが…。

 Text by 原田勝彦（編集部）

ゴールデンアイ007

「マイ・ネーム・イズ・ボンド」

ジェームズ・ボンド（映画『007』シリーズより…初対面の魅力的な女性に対して）

任務遂行のためなら殺人も許される「殺しの許可証」を携え、世界中を飛び回って大英帝国の未来を護る男。その名はジェームズ・ボンド！　東西冷戦が生んだ稀代のプレイボーイの活躍を華麗に再現した傑作アクションだ！

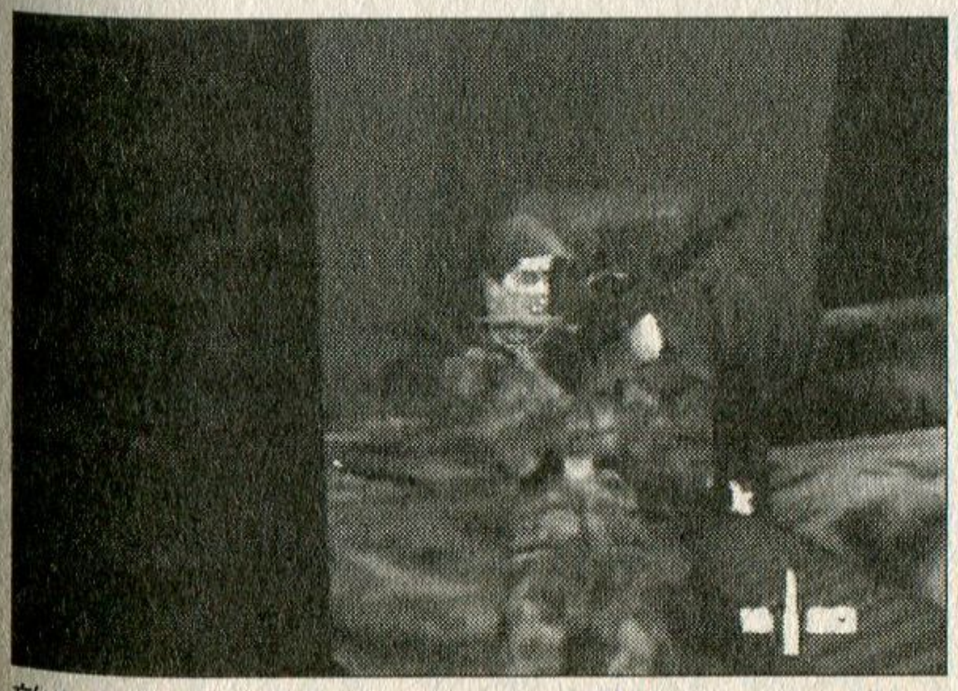
時代を超えて生き続ける永遠のヒーロー「007」

美女を助手席に乗せて高級車を高速でかっ飛ばし、最高級の料理と酒を前に美女の体に手を回す。そして、柔らかなベッドの中でのめくるめく甘美なひととき…。

無粋なコール音が休暇の終わりを告げれば、一転、国際的陰謀が隠された死地に飛び、数々の秘密兵器を駆使して悪に挑む。その手には、祖国の安寧、ひいては世界の平和が委ねられているのだ！

そんな男の、というよりも男の子の願望を充足させたスパイ小説『007』シリーズ（ゼロゼロセブンではなく、ダブルオーセブンと呼ぶのが「通」の証）は、1953年から65年までの12年間に渡って、イギリス人の作家イアン・フレミングによって書き綴られた。イギリス伝統の冒険小説の影響を受けており、何よりも物語としての面白さを重視しているのが特徴だ。現実をベースに荒唐無稽一歩手前（たまに超えるときもある）の空想要素を織り交ぜたストーリー、多少漫画的な設定を持つ登場人物など、ひたすらリアリティを追究する作品群とは一線を画している。ある批評家は、このシリーズを「大人のための童話」と呼んだ。言いえて妙である。

『007』の評価は高く、小説単体でも、娯楽小説の歴史に名を留めたことは間違いないだろう。だが、それを一古典の座に留めず、40年後の現代に至るまで生きながらえさせたのは、何といっても映画の力が大きい。1962年、第一作『ドクター・ノオ』が発表されてから、延べ20作が製作され、世界中で多くの観客を動員した。何しろ、冷戦時代



敵の秘密基地、雪原、ジャングル、軍用列車内など、合計20種類に上る変化に富んだステージが用意されている。

DATA
機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：アクションSTG
発売日：97・8・23　価格：6800円

立て、国民！ キャラゲークーデター

のソ連で、西側諸国の諜報機関が何を考えているのかを探るため、軍上層部が見ていたというエピソードまであるくらいなのだ。

雰囲気抜群に再現された新たなる007の世界

『ゴールデンアイ007（以下『ゴールデンアイ』と略す）』は、シリーズ17作目にあたる同名の映画をもとに作られたソフトだ。プレイヤーは、イギリス諜報部MI-6に所属する「007」ことジェームズ・ボンドとなり、ロシア軍の最新鋭宇宙兵器を奪取して世界を恫喝する犯罪シンジケート「ヤヌス」との戦いを繰り広げていく。ゲームはそれぞれにクリア条件が定められたステージを順に解いていくことで進行。潜入、救出、護衛などの任務を果たしていきながら、「ヤヌス」の野望を打ち砕いていくのである。

当初は映画公開に併せた企画だったが、開発が遅れ、発売が映画と2年近くずれる結果になってしまった。だが、時期こそ逃したものの、ソフトとしての評判は高く、いまだに売れ行きを上げているロングセラーとなっている。

その理由は、大きく二つあるだろう。まずひとつには、原作の雰囲気をよく出していることだ。ここで言う原作とは、フレミングが書いた小説ではなく、一連の映画シリーズを指しているのだが、その中でも、特に同名の映画を強く意識している。『ゴールデンアイ』は五代目にあたるピアーズ・ブロスナンが初めてボンドを演じた作品だが、同時にシリーズの中でも大きなターニング・ポイントになった作品なのだ。

各種の銃器や爆発物、さらには「Q」特製の秘密兵器など、さまざまな装備を駆使して任務を達成していく。

これがジェームズ・ボンドだ！

もはやスパイの代名詞ともなった「007」ジェームズ・ボンド。ここでは、意外と知られていない彼の素顔を紹介しよう（設定は原作小説に基づく）。

①容姿……身長183センチ、体重76キロ。骨細で、瞳は青、髪は黒。美男子だが、目元口元に冷たさが覗く。

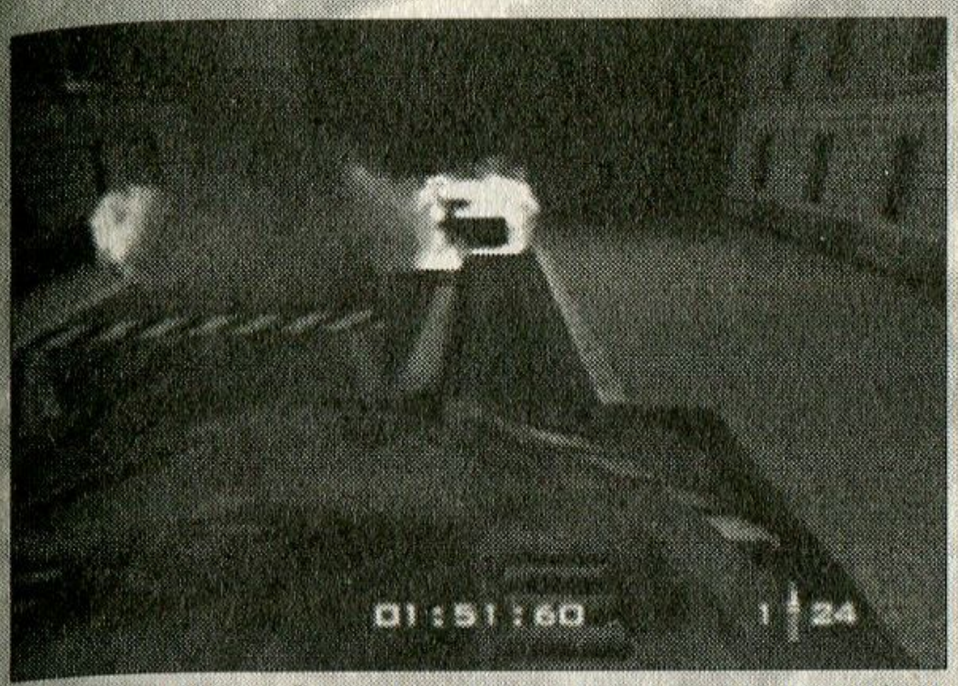
②経歴……1922年、スコットランド人の父とスイス人の母の間に生まれる。第二次大戦中に上司「M」に出会い、イギリス諜報部に引き抜かれる。

③嗜好品……ボンドは自分の趣味にうるさい。拳銃はワルサーPPKとセンテニアル・エアウェイトを使うが、真に愛着を感じているのはベレッタ。車は、さほど強い嗜好を持たないが、スピード狂のためか、速度の出る車を好む。ビースモーカーで、ロンドンにある煙草会社にニコチン含有量の多い特注品を作らせ、日に60本愛飲する。酒は全般にうるさいが、とくにシャンパンが大好き。食べることにも情熱的で、卵や肉をふんだんに使ったボリュームたっぷりの食事を好む。また、キャビアに目がない。紅茶は大嫌いで、大英帝国没落の一因を紅茶のせいにまでしている。

④女性……人種偏見はいっさいなく、相手が美しければ基本的にOK。長続きする相手は少ないが、つき合っている間は結構真面目に交際する面もあり。一度の結婚歴がある。

東西冷戦が終結しているという時代背景、しかもアクション映画の発展（暴走ともいう）で、一人でソ連軍を壊滅してしまうランボーのような超人的な兵士が登場しているときに、高級スーツに身を包んだイギリス紳士のスパイに出る幕などあるのだろうか？『007』は第16作目まで1～2年おきに作られていたが、『ゴールデンアイ』の前には、6年という長い時間が空いている。幾多の試行錯誤の末に、やっと登場したニュー・ボンドなのである。

従って、『ゴールデンアイ』以降、シリーズの雰囲気は大きく変わった。単純にキャストだけ見ても、ボンドの上司であり、イギリス諜報部を率いる「M」がいかにも古色蒼然としたイギリス紳士から、校長先生を想起させる初老のおばさんになり、「M」の秘書であるマニー・ペニーも、多分に無理のあったおばさんから妙齢の美女に変わった。仇敵である殺人組織「スメルシュ」もなければ、宿敵ブロフェルドもいない。KGBもCIAもボンドの味方として登場する。そんな旧作のイメージを一新する世界なのである。



ストーリーは映画『ゴールデンアイ』に沿って展開。印象的な映画のシーンが次々と画面上に再現されていく。

このあたりを踏まえてゲームに臨むと、例えばミッション開始前に示される指示書に記載されている文章ひとつとっても、うまくキャラクター性をとらえていることがわかるだろう。そして、時代の変化を受けながら、相も変わらずワルサーPPKを片手に敵地に乗り込むボンドの雄姿！　ここに酔ってこそ、このソフトの魅力を堪能できるのである。

キャラクターゲーム以前にゲームとしての質の高さ

だが、おそらくもっと重要なことは、このソフトが純粋にゲームとして出来がいいことだろう。

みずからの気配を消し、速やかに潜入を果たさねばならない緊張感。地形をよく見、敵の武装をよく見て的確に武器やアイテムを使い分けていく戦術性。窮地に陥ったときに咄嗟の判断でそれをくぐり抜ける判断力。錬磨によってそれまでの強敵が次第に弱敵へと変わっていくやり込み甲斐のあるアクション性。こうしたゲーム性の部分がきちんとできているために、『ゴールデンアイ』は原作を知っていようといまいと十分に楽しめるソフトに仕上がっているのだ。

難易度も「イージー」「ノーマル」「ハード」の三段階が用意され、モードに応じて各ステージのクリア条件が異なっていくなど、初心者からベテランまで幅広い層に対応したつくりとなっている。上級者はオプションで自動照準をオフにしたり、クリア方法そのものを工夫することで、さらに深いプレイが堪能できる。クリア後のレポートには、使用頻度の高い武器、命中率、命中部位などのデータが表示されるので、例えば「いっさいの武器を使わず手刀のみでクリアする」「命中率100パーセントを成し遂げる」「敵はすべて頭を撃ち抜いて倒す」など、こだわりのプレイも可能なのだ。

これが、さらに端的に現れているのが、対戦プレイだろう。基本ルールは極めてシンプルで、ダンジョンになったステージ上で敵を探し出し、これを打ち倒してくだけだ。しかしながら、ルール設定や登場させる武器のバリエーションが非常に多岐に渡って用意されているので、ほんとうに様々なバリエーションでの対戦が楽しめる。ルールが簡単なので、誰でもすぐプレイでき、しかも白熱度は抜群！　ここだけでも単体のゲームとして遊べるくらいの高い完成度を誇っているのである。

キャラクターゲームといえども、ゲームである。ただ単に人気キャラクターを出すだけでなく、まず何よりもゲームとして面白くなくては意味がない。その意味で『ゴールデンアイ』は、まさに理想的なキ

多彩なモードが用意されているマルチ対戦プレイ。ルールも細かく設定でき、白熱した攻防が楽しめる。

立て、国民！ キャラゲークーデター

ャラクターゲームと言えるのではないだろうか。

そして、ゲームを通して『007』の魅力を感じたならば、映画や小説にも手を延ばして、そこに流れる永遠のロマンを感じてみよう。映画のほうが手軽だと思うので、最後にシリーズ全作のリストを掲載しておく。特にボンドがピアーズ・ブロスナンになってからの3作はオススメだ。

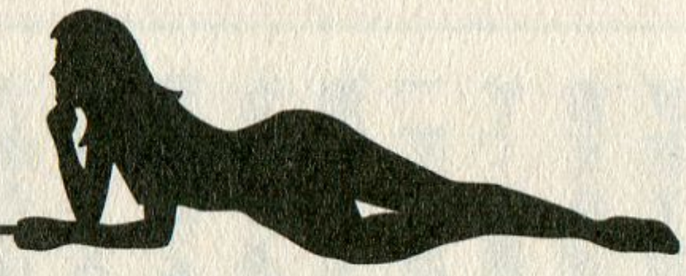
『007』シリーズ全リスト

※★印は筆者独断のオススメ度。
★★★＝時間を作っても是非　★★＝時間があれば
★＝どうせなら全部見よう

①ドクター・ノオ	★★★
②ロシアより愛をこめて	★★★
③ゴールドフィンガー	★★★
④サンダーボール作戦	★★
⑤007は二度死ぬ	★★★
⑥女王陛下の007	★
⑦ダイヤモンドは永遠に	★★
⑧死ぬのは奴らだ	★
⑨黄金銃を持つ男	★
⑩私を愛したスパイ	★★★
⑪ムーンレイカー	★
⑫ユア・アイズ・オンリー	★★
⑬オクトパシー	★
⑭美しき獲物たち	★
⑮リビング・デイライツ	★★
⑯消されたライセンス	★
⑰ゴールデンアイ	★★★
⑱トゥモロー・ネバー・ダイ	★★★
⑲ワールド・イズ・ノット・イナフ	★★★
番外　ネバーセイ・ネバーアゲイン	★★

（版権の関係から、唯一アメリカで製作されたボンド物。初代ボンド役であるショーン・コネリーを起用した正統派だ）

敵の頭部が異様に大きくなる「DAKモード」。このほか、お遊びモードもふんだんに用意されている。



Who's Who?　気になるヤツラはいったい何者？

通常のシングルプレイでは、プレイヤーキャラクターとなるのはジェームズ・ボンドただ1人だが、対戦プレイになると、ボンド以外に11人のキャラクターが使用可能になる。このうち、最初から選択可能な7人は、すべて映画『ゴールデンアイ』の主要登場人物たちだ。

彼らは大きく3つのタイプに分けられる。第1グループは、かつてのボンドの僚友であり、いまでは敵となったトルヴェルヤン、東西冷戦時代にボンドのライバルだったヴァレンティン、色情狂で加虐趣味剥き出しの牝狼ゼニアの3人。いずれも殺しのテクニックを叩き込まれたプロフェッショナルたちだ。第2にナターリアとボリス。彼らはプログラマーであり、完全な民間人である。当然、武器の扱いなど慣れておらず、銃を構えたナターリアの雄姿などはゲームでしか見れらない光景だ。第3グループがデミトリとウルモフで、彼らはロシア軍の上層部に属する。いわゆる国家権力側に立つ人間だが、その考えはかなり異なっており、デミトリは新生ロシアの体制擁護派、ウルモフは反体制派に属している。

一方、一定条件を満たすと使用可能になる4人は、歴代のシリーズから抜擢されている。それぞれの活躍ぶりを出演していた映画から拾ってみると…。

ジョーズ●第10作『私を愛したスパイ』で登場した大男の殺し屋。自分の歯を鋼鉄化しており、何でもかんでも噛み裂きながらボンドに迫る。凶暴ながらコミカルで憎めないキャラクター性が人気を博し、続く第11作『ムーンレイカー』にも再登場した。

オッドジョッブ●第3作『ゴールドフィンガー』に登場した東洋人の殺し屋。つばに鋭い刃を付けたシルクハットをブーメランの要領で投げ、敵を切り裂く技を得意とする。無口で無表情、淡々と任務をこなしていく。

サミディ●シリーズのどん底といわれる第8作『死ぬのは奴らだ』に登場。「死神」の異名を持つが、ホテルのショーでブードゥー教の雰囲気が色濃い珍奇な踊りを披露するのと、こけおどしの扮装でボンドと剣で戦い、すぐ負ける以外は無意味な高笑いをしているだけ。殺し屋ではなく、単なる道化役に思えるのだが…。

メイデー●第14作『美しき獲物たち』に登場する殺し屋兼ボス敵の愛人。引き締まった筋肉質の体躯を持つ黒人女性で、エッフェル塔からダイビングしたり、素手でロールスロイスを池に沈めたりと、およそ女性フェロモンを放たない派手な活躍を繰り広げる。マニュアルには銃の扱いに長けるとあるが、劇中ではほとんど射撃シーンはなく、暗殺の方法も腕でターゲットを絞め殺すのが大半。

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～

「モビルスーツの性能の違いが戦力の決定的差でないことを…教えてやる！」

（アニメ『機動戦士ガンダム』より）

ファーストから「Z」までカバーした、ガンダム戦略SLGの決定版！　アニメ、ゲーム、小説を統合する、莫大なデータに裏付けられた歴史のｉｆ。プレイには相当な気合と時間が必要だが、それに見合う感動は保証付きだ。

ガンダム世界のPRIDEバトルだ！

ジョニー・ライデンの駆るアッグガイのムチで、レビル将軍をシバキ倒したい！　このガンダム男（女）子の本懐が全く理解不能な人は、今すぐお引取り願おう（出口のドアをビシっと指差して）。約20年、赤ん坊が成人するまでの永きにわたるガンダム・サーガの一つの終着点にしてドリームマッチ、それが「ジオンの系譜」なのだ。

さて、多くのガンダムシリーズの中でも、ダントツの人気を誇るのがいわゆる「ファーストガンダム」だ。アニメ本編のドラマが突出して完成度が高い（映画化で3回も「リメイク」のチャンスが与えられたので当然かも）事情もあるが、ジオン×地球連邦という対決の図式がきわめてわかりやすく、かつ全面戦争のために宇宙―市街―ゲリラ戦といった様々なシチュエーションが用意されており、熱烈なファンが想像力の翼を広げる「空白」をふんだんに残していたからだろう。こうした特長は、ゲーム化にとっても非常に有利である。

本作は、一面においては、このファーストガンダム＝一年戦争の「史実」を背骨に、そこから派生したOVAやゲームの設定で綿密に肉付けし、従来の作品がたどった「一本道」を神の視点から俯瞰して、大きな地図にまとめる試みと言える。ホワイトベース（WB）が南米のジャブローに向かい、アムロがランバ・ラルの猛攻にさらされてタジタジになってた頃に、『08MS小隊』の面々は陸戦ガンダムでインドシナを行軍、なんてリアルタイム戦線を総司令官、レビル将軍の掌で転がせるんだから、ガンダマー（ガンダムフェチ）にはたまらない。

しかし、真の魅力は、実は「史実」をなぞるところにはない。そんなのはすべて承知の上で、あえて豪快に踏み外してこそ！　って反骨精神フルバーニアンだ。ガルマがシャアの陰謀にハマって国葬されたり、スレッガーが特攻で殉死するシーンなど、ビデオで見れば事足りる。「名機」と定評の高いゲルググを手堅く量産？　ショッ

DATA　機種：PS　メーカー：バンダイ　ジャンル：SLG
発売日：00・2・11　価格：6800円

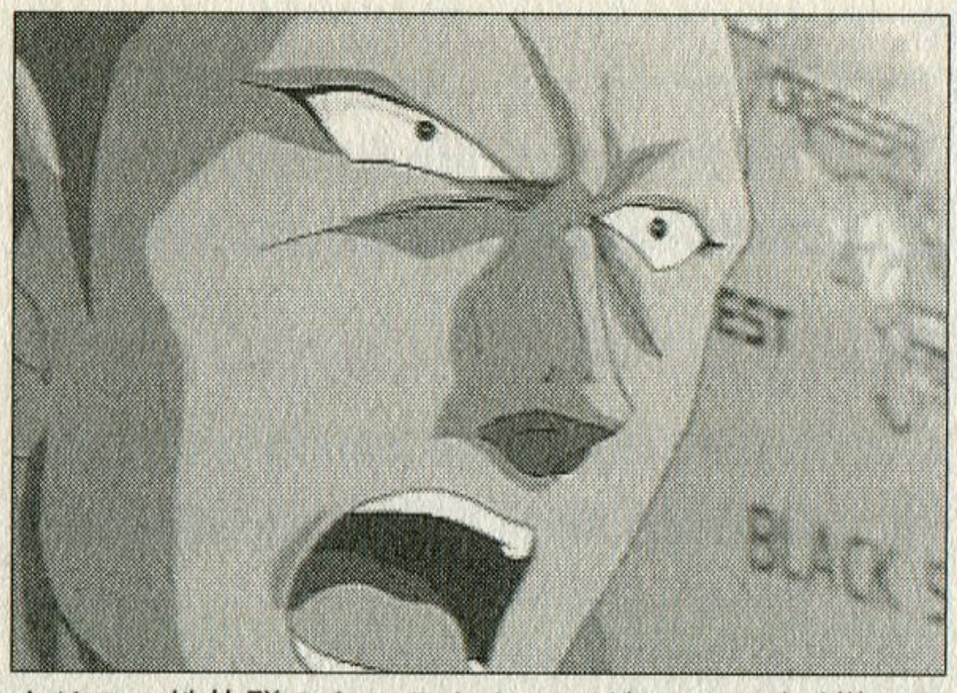
立て、国民！ キャラゲークーデター

クを食らいやすい（そのためにあるんだが）シールドに爆発物のミサイル仕込んでブン回すギャンを主力機に採用するピーキーな道を歩まなくては、ジオン軍人の名がすたる。スペースノイドと地球市民、双方が死力を傾けて火花を散らした仁義無き抗争の中で、マ・クベばりの美学にのっとった「戦いのアート」を描くのだ。

連邦とジオン、君はどっちを選ぶ？

本作は、「ジオンディスク」と「連邦ディスク」の二枚組だ。そう、どちらもオープニングが違う！　連邦バージョンは、名曲『哀・戦士』に新作のセルアニメがかぶり（荒野を走る～死神の列～に「黒い三連星」のドムチーム行軍がシンクロしてるのは涙モノ）、ジオンのそれは『0083スターダストメモリー』のガンダム試作2号機「サイサリス」が連邦基地に侵入して、核バズーカをぶっ放すまでをCGムービーで再現するマニアックな凝りかた。さらに、普通のCDプレイヤーにセットすると、「このハードで再生できねーよ」（大意）の警告メッセージを、ギレン閣下が大演説をぶって聞かせてくれる。ゲーム本編をスタートする前に、おなか一杯になれるサービスぶりだ。

連邦とジオン、どちらを選んでプレイするかは好みの問題：なんだけれど、初心者は連邦で馴らし運転してから（クリアしなくてもOK）ジオンに挑戦した方が無難だろう。初期の連邦は、とにかく地球上の拠点奪回に集中すれば、自動的に優勢に盛り返していくのに対して、ジオンは急いで宇宙の支配権を握り、その上で地球降下作戦をテキパキ進めないと、後半でどうあがいても逆転できなくなる。レビル将軍がいみじくも看破したように「ジオンも疲弊している」のであり、短期決戦が不可欠なのだ。ということで、たった一手の間違いで「ボクは取り返しの付かないことをしてしまった…」に陥りやすいイバラの道より、豊富な資金と資源をバックに豪遊プレイの連邦を、チュートリアル代わりにオススメしたい。



カリスマ性抜群のキャラクター、ギレン・ザビ様。このキャラクターを持ってきたところがうまい。

フライマンタで戦場を埋め尽くせ！

ゲームの進行は、前作と違って（コラム参照）戦略→行動（戦術）の二つのフェーズに分かれている。戦略フェーズでは敵の情報収集、モビルスーツ（MS）その他兵器の開発、各拠点の軍事行動を設定していくわけだが、まず手を付けるべきなのは兵力の充実、つまり「生産」だ。最初に配置されている部隊は質・量ともに貧弱で、お話にもならない。

そこで何を作るのか？　あの愛らしい（だけの）ボールさえ影も

サターン版との違い

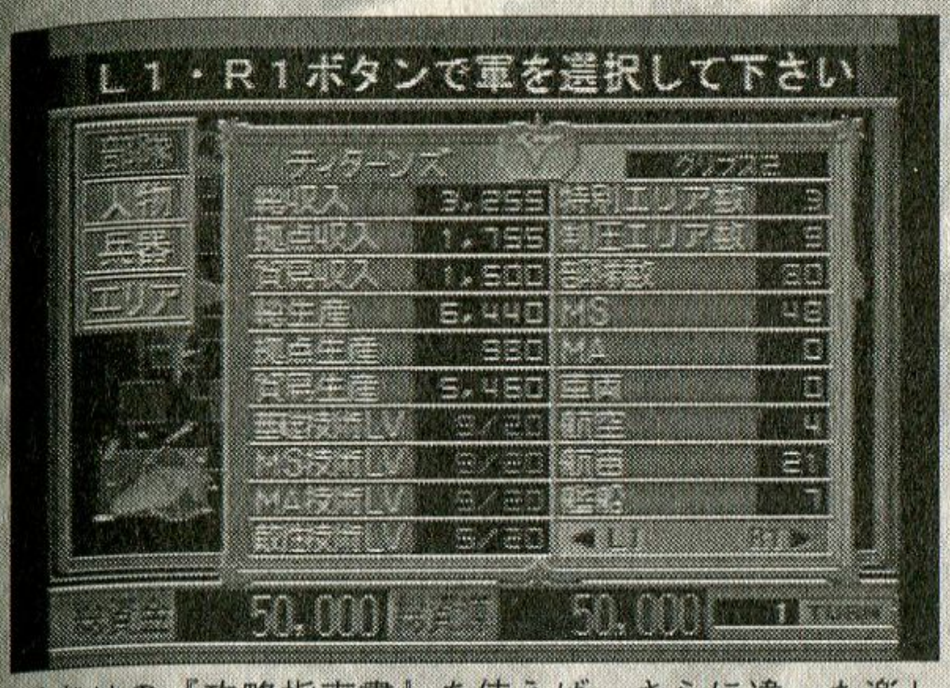
今からさかのぼること2年、前作にあたる『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』がサターン専用ソフトして発売され、セガファンを狂喜させた。いわゆる『スーパーロボット大戦』方式を離れ、一年戦争を忠実に再現するSLGを目指した本作は、全く新しい試みゆえに、練り込みの甘さも目立った。その最たるポイントが、戦略／戦術フェーズの区別がなく、宇宙と地球の2大マップを往復するだけの、平面的なターン制。要するに"将棋"なので、理解はしやすいが、戦略ゲームとしての深みに欠けてしまう。PS版はエリアを細かく分割し、兵力の移動ルートにも制限を加えた結果、本格派SLGに生まれ変わったのだが、逆にセメント過ぎて、前作の経験者にさえ(!)敷居が高く、痛しかゆしといったところだ。あと、一年戦争後の世界が追加されたのも、大きな違いである。

形もなく、生産リストに上っているのは、見たことも聞いたこともない、より正確には「画面の端っこで動いてたような」ヤラレメカの戦闘機や爆撃機、辛うじて輸送機のミデアがマチルダさんのおかげで記憶の片隅に、って惨たんたるラインナップ。

もちろん、「V作戦」にゴーサインを出せば、数ターン後には例の「白い悪魔」とWBが勝手に暴れ回り、戦況をガラリと引っくり返してくれる。ジッと耐えるだけで、後は何もしなくたって勝てるのが「史実」だ。だが、それでは連邦をチョイスした意味がない！　序盤はザクに粉砕されまくってこそ、ガンダムのご利益も骨身に沁みるってモンだ。ここは果敢に打って出る「攻め」プレイだろう。弱いユニットを駆使して支配地域を広げるのは、戦略ゲームの醍醐味でもある。

数少ない選択肢の中で、最もバランスが取れた手ゴマは、爆撃機の「フライマンタ」だろう。移動力は5と足も速く、対地・対空攻撃ともそれなりの力を発揮する。しかも安くて1ターンで生産できる、吉野家の牛丼的ユニット。これと戦闘機の「TINコッド」のペアを大量投入して、数で押していくと意外に強い。「強い」とは、あくまで「ルウム戦役で連邦艦隊を撃滅したザクを向こうに回した割には」であって、ザク一体につき3機の損耗率は腹をくくれ。

蚊トンボの群れが、象にたかって打ち倒すシーンを前にすると、「圧倒的じゃないか、わが軍は（数だけは）」なんてワイン片手にうそぶきたくもなる。この至福の時は、主力機がMSに移行する10ターン程度しか続かず残念…と、楽しみがいつのまにか倒錯しているほど。実際、序盤が一番面白かった、と遠い目で語る「ギレン」ベテランも多い。



別売りの『攻略指南書』を使えば、さらに違った楽しみ方ができる。マニアにとってはうれしい配慮だ。

名将たちの交錯

MSが馬とすれば、武将にあたるのがパイロット。「三国志」で馬より武将に人気が集まるように（当たり前だ）「ガンダム」の魅力は、名将たちの存在感によるところが大きい。ガンダムといえど、所詮は「乗り捨て機体」の一つでしかないのだから。

アムロ・レイやシャア・アズナブル、ブライト・ノア、カイ・シデンといった「超主役」の面々は言うまでもなく、マッシュ、ガイア、オルテガの「黒い三連星」チームが、ガンダム前、略してBG（Before Gundam）からザクIに乗って宇宙で大活躍。ククルス・ドアンは島に引きこもらず外地で従軍しているし、「青い巨星」ランバ・ラルには副将のクランプが付

「空き巣戦略」を極めろ！

行動フェーズも一通り終わり、支配エリアがまた増えた…意気揚揚と戦略フェーズで「情報」を見ると、それどころか減ってる！　天下布武がモタつく原因の90％（主観的パーセンテージ）は、CPUの手クセの悪さだ。つい全兵力を攻撃に回し、確保エリアを留守にしがちだが、敵はスキを見逃さず侵入してくる。そして、取り返しに行ってみると、いたのはドップ一機のみ、なんてナメた真似をしてくれる。

しかし、「一機でも無人エリアなら占領」を、プレイヤーが活用しない手はない。さすがに敵味方がニラみ合う最前線を空家にすることはないが、その奥は意外とガラ空きだ。そこで使いたいのが、中継地点からの「進入」コマンド。とりあえず侵攻して、足の速いユニットをさっさと隣に送り込めばOK。もっとも、足がかりにした地域を制圧しないと直ぐに奪回されるので、「侵攻スピードを速める」程度と考えて欲しい。

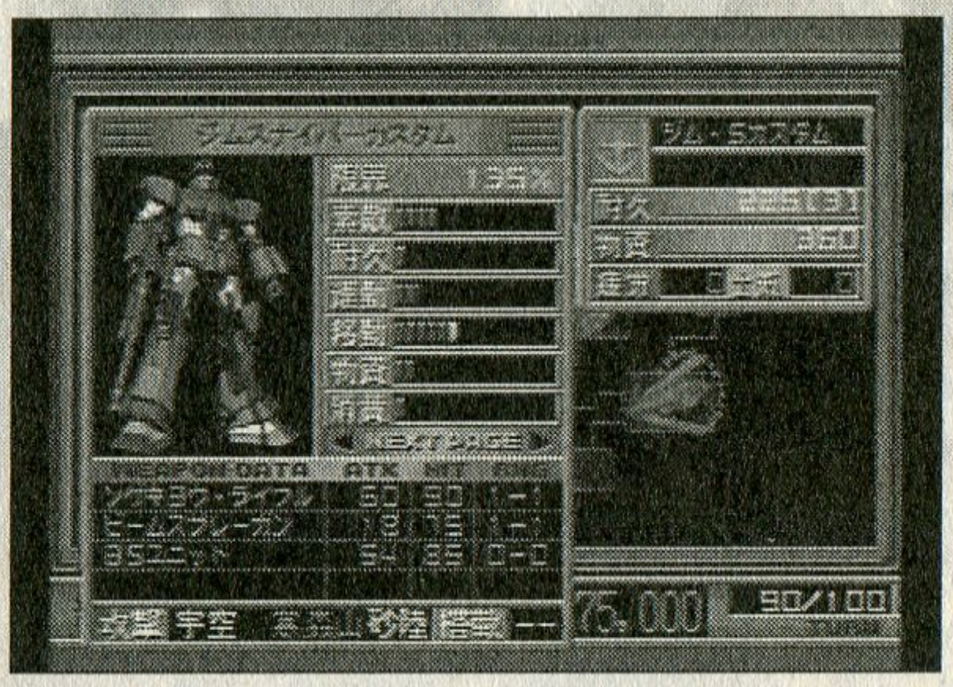
立て、国民！ キャラゲークーデター

き従い、ここまでニッチになると、忘却ボーダーを行ったり来たり。

ジョニー・ライデンやシン・マツナガの「ガンプラコンビ」はともかく、小説版「ガンダム」登場のニュータイプ部隊所属、クスコ・アルなどは、相当なマニアでないと苦しいはずだ。ドリキャス版『コロニーの落ちた日に……』のマスター・P・レイヤーに至っては、ちょっとやり過ぎ。総キャラクター155人のオーバースペックは伊達じゃない。

これらのパイロットは、顔見世だけでは終わらない。アコースやコズンなど「普通の人」でさえ、無名の兵士とは比べ物にならない働きをしてくれる。TINコッドが9機がかりで、攻撃母艦のガウ一機にパカスカ落とされるので索敵してみると、正体がシャアで驚愕、ってのもザラにある。アムロが駆るガンダムが、一体で戦局を一変させてしまったのも大ナットク。SLGとはいっても、キャラゲーの色が濃厚だったりする。

また、二人の特定パイロットが隣り合うと、会話イベントが発生するお遊びが楽しい。冒頭の見出しに使った名セリフ群や、「ありえたかもしれない」カップリングが実現！　元WB艦長のパオロ・カシアスが「ランバ・ラルだ……　青い巨星だ！逃げろーっ！」「ジョニー・ライデンだ……　紅い稲妻だ！逃げろーっ」と、やたら逃げ腰なくせに、かなり戦力が高いのも笑える。おヒゲのデラーズは、ギレン閣下に萌え萌え。さらに「友好キャラ」なら、戦力もグンとアップの特典付きだ。ヘンケン艦長はエマの前だと頑張るのね。



様々な武器・モビルスーツを開発し、戦局を変えていく。自分だけのガンダム史を作るのだ。

「Zの鼓動」まで聞ける！

99ターン以内に相手の本拠地（ジャブローとサイド3）を制圧すると完全勝利、100ターン経過時に70％以上の特別エリアを確保していれば判定勝利、それ以下なら判定敗北として、一応の終わりを迎える。「第一部」が……。今まで費やした時間の莫大さを考えると頭がクラクラするが、サブタイトル「ジオンの系譜」の真骨頂は、ここから発揮されるのだ。

連邦が完全全勝利すると、第三勢力「ティターンズ」と「エゥーゴ、それに「デラーズ・フリート」が初期配置される。そして、特定の条件を満たせば、後ろ髪をくくったガルマ閣下（存命の場合）の「新生ジオン」や、ハマーン・カーン率いる「アクシズ」まで登場。「ジオンの系譜」に連なる英雄たちが、次々と名乗りを上げる展開は燃える！

また、バトルも一段とヒートアップ。勢力名を見ればわかるが、一年戦争から7年後の『機動戦士Zガンダム』と、同じく3年後の「0083」が微妙に入り混じった世界観で、それゆえのヘンな味わいは、ほとんど確信犯でさえある。正統進化した旧MSたちと、後世のオーバーテクノロジーとも言えるメカとの暴力的なギャップ！　マウンテンサイクル一山でも掘り当てたのか、と思えるぐらい断絶しており、Zガンダムに一蹴されるビグ・ザムが哀れだ。

以上、ぶっちぎりに誉めてきたが、正直なところ、バランスのいいゲームとは言い難い。ライトなゲームがメインストリームな風潮に逆らい、ガンダム世代の年齢を考慮するとムチャな時間を要求するのも、マイナスに数えられる。しかし、これら致命的にもなりえた欠点を吹き飛ばし、仕事を捨ててでも（危うく捨てかけた）ゲーム画面に向き直らせる強烈なオーラが、本作から吹き付けて来るのだ。ほかのゲームを当分買わなくても良いから、「ギレン」一本を極めるべし！　……本誌の趣旨からするとマズいか（笑）。

Text by 多根清史（BIG★BURN）

返済できないほどの借金を背負った者たちを集め、希望の船「エスポワール」にて開催される一夜限りのギャンブルクルーズ。突っ走って飛び越えるしかねえ…退路なんか、もうねえんだよっ…！

堕ちた者どもの行き着く先

唐突だが、あなたは借金をしたことがあるか？　1万や2万ではなく、数百、数千万単位を個人で借りたことがある、という人はそんなに多くないだろう（住宅ローンなどは除く）。

しかし、人はいつどこで借金してしまうかわからない…例えば、この『賭博黙示録カイジ』の原作では、主人公カイジは知人の保証人になったために、400万近い借金を背負ってしまった。その知人が借りた金はほんの30万程度なのだが、金利が1ヶ月で20％のため、1年も放っておくとそのくらいの金額になってしまう。

もちろん、そんな金は返せるわけがない。わけがないのだが、返さないといけない。銀行や大手ファイナンス会社ではなく、街金からの借金だから…わかるだろう。家族親類みな巻き添えで搾り取られるわけだ。

この苦境を切り拓く何か…有効な手だてはないものか…？

…あるいは、もしそんな手だてがあったとして、お前はそれを躊躇せず実行できるか？

お前の毎日って今、ゴミって感じだろ…無気力で自堕落で非生産。どうしてお前が今そうなのかわかるか…？

金を掴んでないからだ…！

勝って大金を掴め…！　人生を変えろっ…！

希望の船、エスポワールで…！

ここが既に、地獄の釜の底…

本作は、福本伸行によるギャンブル漫画『賭博黙示録カイジ』の

ルールそのものは単純だが、誰もが皆、生き残るために他人を後ろから刺そうとしている…。

DATA
機種：PS　メーカー：講談社　ジャンル：テーブル
発売日：2000・5・25　価格：5800円

立て、国民！ キャラゲークーデター

第1部「希望の船」編をゲーム化したものである。

ゲームシステム（ギャンブルのルール）は原作と同じ。ただし、主人公はカイジではなく、似たような境遇の男だ。

フランス語で「希望」を意味する名前を持つ、豪華客船エスポワール…ここで、返済不能に陥った者たちを救済するための、一夜限りのギャンブルが行われる。

限定ジャンケン…。

そこに集められた参加者全員に三つの星と、12枚のカードが配られる。それぞれ、パー・グー・チョキが4枚ずつ…このカードを使い、星を賭けて勝負するのだ。

勝利条件は、制限時間4時間以内にカードを使いきり、その時点で星を三つ以上所持していること。逆に、カードを残したまま4時間経過、星2個以下のままで4時間経過、または4時間以内に星をすべて失った時、敗北となる。

更に、主催者側から軍資金の貸し付けがある。最低100万円、最高1000万円を借りなければならない。金利は10分で3%。4時間経過すると、ほぼ倍になる計算だ。…ということは、仮に生き残って娑婆の借金がチャラになったとしても、新たな借金を背負うことになる。

ルールの説明は以上だ。肝心な負けた後の処遇や、軍資金はどう使えばいいのか、という疑問に主催者は一切答えない。彼らは質問などには答えてくれないのだ。

負けて行きつく先が地獄云々というより、今…現在ここが既に…地獄の釜の底なのだ…！

自分以外頼るものなどないと知っていたはずなのにっ…！

ゲーム開始後、一人の男がプレイヤーに向かって話しかけてくる。船井…軍資金の貸し付けで、限度額まで借りた男だ…。

原作を読んだ人ならば、この男のことはよく知っているだろう。ギャンブル開始直後、カイジをペテンにかけ、あっさりと星二つを奪い去った男だ。彼はこんな話を持ちかけてくる。

「2人で協力し、同じカードを出し続けてあいこで相殺し合えば、星三つのままカードをすべて使い切れる」

そして、更に言う。

「最初の10～20分のうちにこれを済ませれば、軍資金の金利も数十万で済む…確実に生き残れる」

…こんなものは詭弁だ。お互いパーであいこにしようと確認し合っても、カードを開く前にすりかえれば…現に、原作で奴はそうやってカイジを陥れた。

奴はパーであいこにしようという。なら、俺は当然チョキだ。

時間が進行するごとに、様々なイベントが発生する。それをどう利用するか…。

チェック…セット…オープン。

！ 奴のカードは…グーだっ…！ 馬鹿な！

…奴は最初、パーを出すと宣言していた。俺はその裏をかいてチョキを出し、奴は更にその裏をかいてグーを出した…。

原作での展開がこうだったから、ゲームでも同じになるという考えがまさに泥沼…嵌っている…既に泥中、首まで…。

だが、都合の悪い展開になったからといって、リセットなどできないシステムになっている。俺は貴重な星を失ってしまった…自分以外頼るものなどないと、知っていたはずなのにっ…！

だが、高い授業料だったが、この一事から学べることが一つある。それは…この勝負が運否天賦じゃないということだ。

おそらくは…愚図が堕ちていく。勝つのは、智略走り他人出し抜ける者…！ それが、この「限定ジャンケン」なのだ…。

Text by 原田勝彦（編集部）

スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊

「May the force be with you…」

（映画「STAR WARS」より）

子供の頃、誰もが憧れたXウィングに乗って同盟軍の「作戦」に参加できる日がついに来た！　3Dシューティングに近い、爽快感重視の操作性に多彩なミッションの緻密さを加え、帝国を倒すべく「出撃！　ローグ中隊！」

ロボットたちまでと各方面へ伝播しました。

ゲームの世界でも、『STAR WARS』、『Empire strikes back』『Return of the JEDI』（以上アタリ）、『スターウォーズトリロジー』（セガ）、『STAR WARS』（ナムコ）等、数限りなくゲーム化されており、その人気の深さを思い知らされます。

本作『出撃！ローグ中隊』は、

インパクト1977

1977年、衝撃が走りました。

その名は「スターウォーズ」、現在30代付近の方であれば、公開前後の大フィーバーは永遠に心に刻まれている事と思います。

その衝撃は大は「ガンダム」シリーズのビームサーベルから、小はR2-D2の影響受けまくりの

3Dポリゴン華やかなりし99年にN64で発売された作品です。

正に映画そのままの光景が展開される画面は、当時からすると夢のような光景ではあります。

ヒーローになれる瞬間

「ローグ中隊」とは、ルーク・スカイウォーカー率いる遊撃部隊。プレイヤーはウェッジ（ルークの戦友）やダック（「帝国の逆襲」で死亡する事を考えると感慨深いものが）らと共に様々なミッションを戦います。

本作はジャンル的にはフライトシミュレータということになるのでしょうが、その操作感覚はいわゆる厳密な意味での「フライトシム」のものとは大きく異なります。

「失速」の概念がありませんし、多少ならば地面に接触しても大丈夫（！）。また、機体は基本的に運動性に富んでいます。

意識しなければならないのは、せいぜい偏差射撃（動く敵を撃つ時に敵が移動しようとする少し先を狙って撃つ）くらいのもので、3Dスティックをぐりぐりと倒しているだけでそれなりの動きができます。

結果、ビルの谷間を潜り抜けてTIEファイターを追ったり、地面ぎりぎりに飛行しつつ敵砲台を

DATA
機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：STG
発売日：99・8・27　価格：6800円

立て、国民！ キャラゲークーデター

メモリー拡張パック対応なので、高い解像度の美しい画面で楽しめる。Xウィングもこの通り。

撃破したり、敵機のディテールが見えるほど接近して撃破などの実に様々な「燃える」シチュエーションを、ゲームを開始してすぐに味わうことができるのです。

また、本作のミッションは多彩で、補給部隊や味方宇宙船を護衛したり、装甲列車を追ったり、レーダーに見つからないように飛行したりと一筋縄ではいきません。3D空間を縦横無尽に飛び回り、刻々と変わる戦況に対応しなければならないのです。

助けを求める戦友を、自分の腕が救い出すのです。怯える味方を、自分の力が守るのです。自分の働きが、作戦を成功させるのです！

か弱い味方をいたぶる帝国軍に、颯爽と現れる我がXウイング！

よくもやってくれたなとトリガーを引き、次々と敵機を撃墜する姿は正にヒーロー。本作で一番カタルシスを感じる瞬間です。

参加する視点

人がキャラアイテムとしてインタラクティブ性のある「ゲーム」を買う理由は、「その世界に参加したいから」であるはずです。

その「参加」の視点の代表的なものは、キャラクターへの憧れからくる「世界（キャラクター）を仰ぎ見る」視点（『少女革命ウテナ』等）に、原作の歴史に参加・これを改変したいという「世界を上から俯瞰する」視点（『ギレンの野望』等）：そして原作キャラのような活躍をしたいという「世界を対等の位置で見る」視点（『ドラゴンボールZ　超武闘伝』等）で、本作の視点は明らかにこれです。

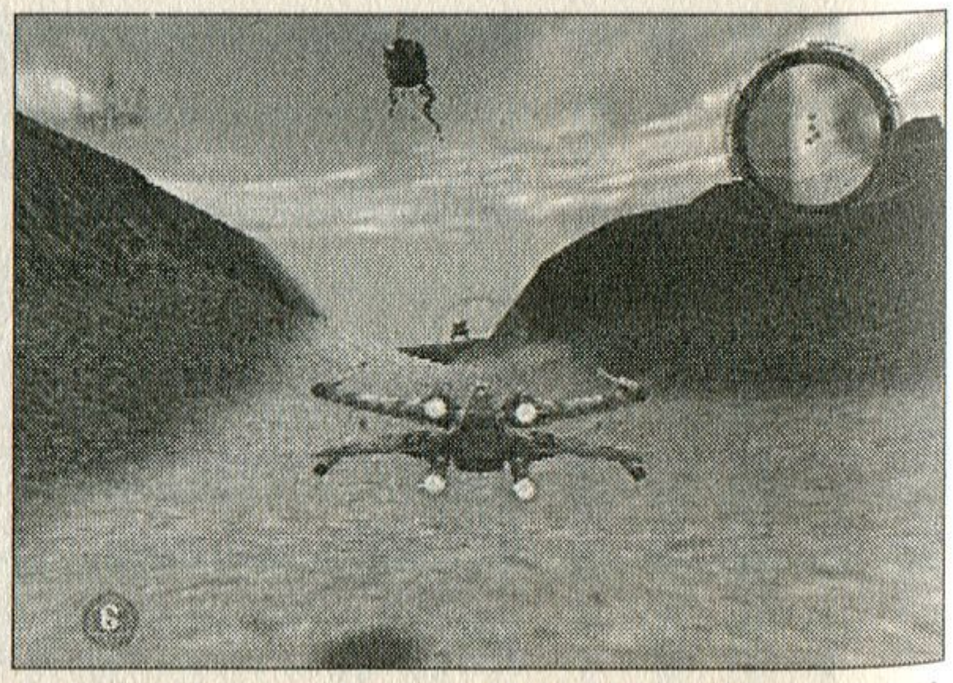
フライトシムとしての厳密さより爽快さを優先した本作は、いい意味でアバウト。正しく「キャラクターもの」と言えます。

「原作ファンへのサービス」ですが、これが多数盛り込まれている所も正しくキャラクターものであるといえます。

AT-ATスノーウォーカーの脚にワイヤを絡めて転倒させるという「帝国の逆襲」ばりのアクロバット（ワイヤの射出タイミングは実は結構アバウトなので、近づいたらボタン連打でOK）ができたり、「ジェダイの復讐」（「帰還」への改題要請が盛り上がっていますが現時点ではこの表記で）で活躍する将軍クリックス・メイディンの脱出を補佐するミッションがあったり、最終面が帝国の新たな最終兵器「ワールド・デバイステイター」と対決する「カラマリの戦い」だったり（原作と違ってルークの助けは期待できませんが）、ホス戦やデススター戦があったりとツボを押さえています。

後半面の難易度や、裏技を使わないとレーダーが使いづらい…などいくつかの疑問点はあるのですが、一度クリアして「ステージの流れ」を掴んでからのプレイはまた違った楽しみがあり、右往左往していたステージで的確な動きができるようになれば、もしやフォースの力かと自分に陶酔できます。

本作は操作感覚を楽しむフライトシミュレータですので、原作に詳しくなくても大丈夫。Xウィングに憧れたあの頃の夢が、N64でかないます。



飛行感覚は軽く、まさに手足のごとくスピーダーやXウィングを乗りこなせる。

Text by 箭本進一（フリーライター）

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL

「そうしようとそうでなくのよ。私のゴーストが」

（漫画『攻殻機動隊』より）

サイバー系の人々に熱狂的な支持を受ける漫画・アニメ映画『攻殻機動隊』をゲーム化したのが本作。貼りつきやジャンプといった機動力を生かして戦闘力が問われる3DSTGだ。

攻殻機動隊とは？

2029年―企業のネットが星を覆い、電子や光が駆け巡っても、国家や民族が消えてなくなるほど情報化されていない近未来―『攻殻機動隊』は、こんなプロローグから始まる。

原作は、士郎正宗による人工知能・銃器・ナノテクノロジー・退廃した社会と都市・ネットワーク…あらゆる要素が詰め込まれた情報過多なサイバーパンク漫画（こんな陳腐な呼び方が正しいかどうかわからないが）である。

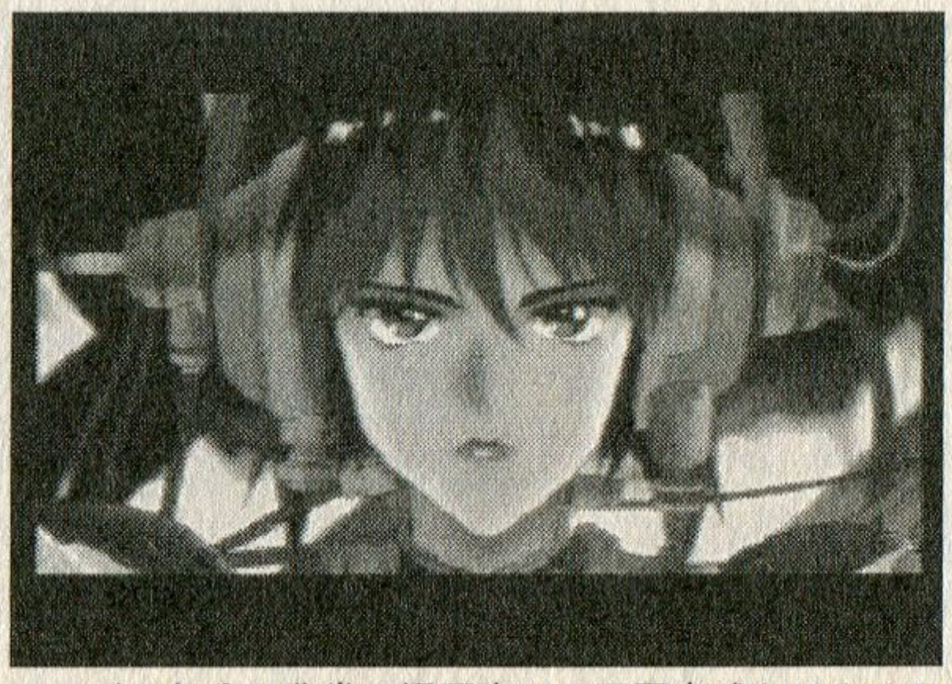
95年には、押井守監督の手によって劇場版アニメとして公開されたので、ご存知の方も多いだろう。濃密な描写と科学考証によって描かれたリアルな未来世界、緻密な動きと銃器で構築されたアクションシーン、そして1回観ただけではわけがわからないストーリーで、賛否両論な映画だった。

そして、それを受けて97年に発売されたのが、このPS版『攻殻機動隊』である。

さて、タイトルそのものになっている「攻殻機動隊」（作中では公安9課と呼ばれることが多い）というのは、暗殺、爆破、情報操作、電脳倫理侵害、システムブローといったテロなどの犯罪の芽を探し出し、これを除去するために創設された攻性の組織である。

原作及び映画は、9課の隊員たちとテロリストたちとの戦いを通じ、人工知能と生命の融合に迫るという、ある種哲学的なテーマを持って展開されていたが、ゲームの方はそれとは全然関係ない3Dシューティングだったりする。

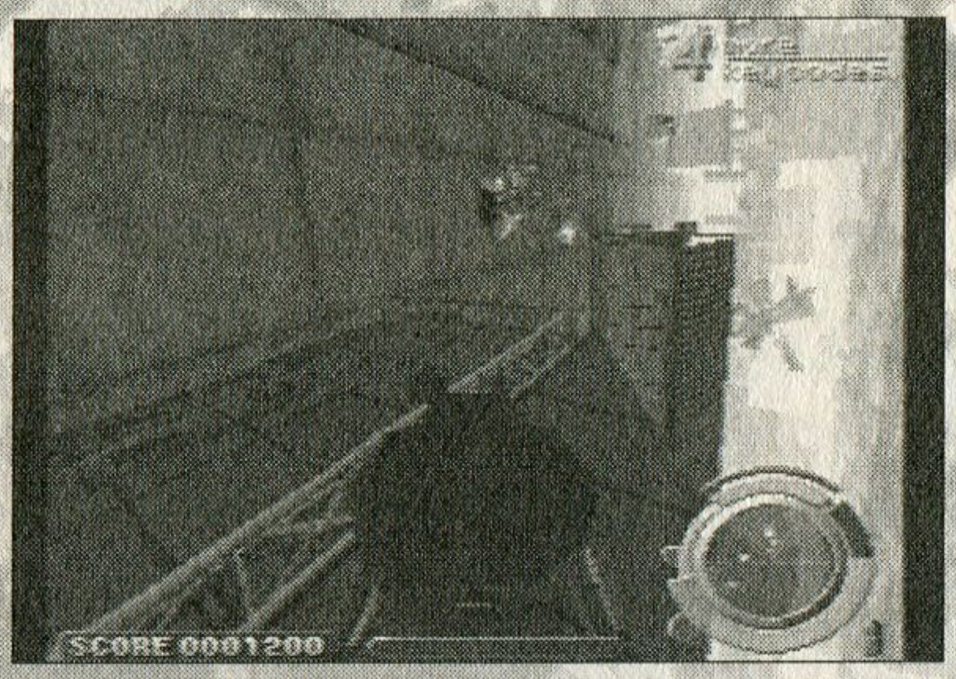
…と書くと、原作のディープな



ムービー部分は非常に漫画寄り。石野卓球らによるテクノサウンドが世界観に合っている。

DATA 機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：3DSTG
発売日：97・7・17　価格：5800円

立て、国民！ キャラゲークーデター



このように壁に貼り付いて攻撃できる。ビルの壁面などにも敵はいるので注意が必要だ。

ファンからの「えー？」というブーイングが聞こえてきそうだが、高尚なテーマ性なんぞを持ち込んでゲームそのものが破綻するよりは何倍もマシなので、あまり深く気にしないように。

むしろ、原作（漫画）に忠実な隊員たちの軽妙なやり取りとアクションを楽しもう。

フチコマの機動力を生かせ！

そう、元々の原作だって、小難しい話以前に一級のアクション漫画だったはず。外交官は射殺されるし重武装のサイボーグがマシンガンを乱射するし思考戦車に対戦車砲をぶっ放すし鉄釘入りC4火薬は炸裂するし…そんな「うひー、すげえイカすぜ！」ってなアクションもまた『攻殻機動隊』の本質の一つだと思う。なんせあの銃器ドンパチ映画『MATRIX』を作ったウォシャウスキー兄弟も、劇場版『攻殻機動隊』の影響受けまくりだというし。

というわけで、このPS版『攻殻機動隊』も派手にドンパチやらかしている。

プレイヤーは9課に新しく配属された新人として、フチコマに乗り込んでテロリストと戦う。

フチコマというのはAI搭載の蜘蛛みたいな形をした、ロボットというか小型戦車のようなもので、ジャンプしたり壁に貼りついたりできるステキな兵器のこと。ちなみに、映画には出てこない（映画しか見ていない人は、ラストシーンに出てきた戦車の小型版だとでも思ってほしい）。

ゲーム内容は一言で言うと『DOOM』タイプ。撃ちまくりの爽快シューティングなのだが、ほかとちょっと違うのは「壁に貼りつける」こと。ビルの壁面や天井を、自由自在に動き回れる。

フチコマは機動力が高く、スピード感のある戦闘が展開される。あらゆる状況下で、最大限の戦闘能力を発揮するだろう。

しかし、それだけにプレイヤーは戸惑うことも多い。敵を補足しながら真横に平行移動していたつもりが、壁に貼りついてしまって敵を見失ってしまうこともある。

ただ、これは単純に慣れの問題だ。今までの『DOOM』系STGと同じだと思わず、本作独自の動きを一つ一つマスターしていくのが大事になる。

本作の開発を担当したのは、あの『ジャンピングフラッシュ』でおなじみのエグザクトだ。昔から3Dでのゲーム作りをしていただけに、単なる『DOOM』の模倣作に留まらない仕上がりになったというわけだ。だからこそ、プレイヤーにも「フチコマのアクション」というものを強く意識してほしいのである

ストーリーはPS版独自のものとなっている。メガテクボディ社（原作を見た人はわかるよね？）を爆破した謎のテロリストグループを追い、ベイエリア、下水道、コンビナート、旧市街、高速道路…などで戦いを繰り広げる。

残念ながらミッションそのものは単独でこなすのがほとんどだが、事前のミッション説明でのナビゲーション画面は映画の、9課の連中のやり取りは漫画のままだ。雰囲気は充分。攻殻機動隊の一員になったような気分になれる。

もっとも、あんな物騒な連中の一員になりたいかと言われれば、あんまりなりたくないかもしれないが、「敵は光学迷彩を使ってるぞ！」などと言われると、攻殻っぽいなぁと勝手に納得してしまう。サイバーパンクとテロリズムは男のロマンだね！（そうか？）この意見にYESと答えるそこの君、この「やさしさのない職場」で働いてみないか？

Text by 原田勝彦（編集部）

少女革命ウテナ いつか革命される物語

「世界を革命する力を！」

（アニメ『少女革命ウテナ』より）

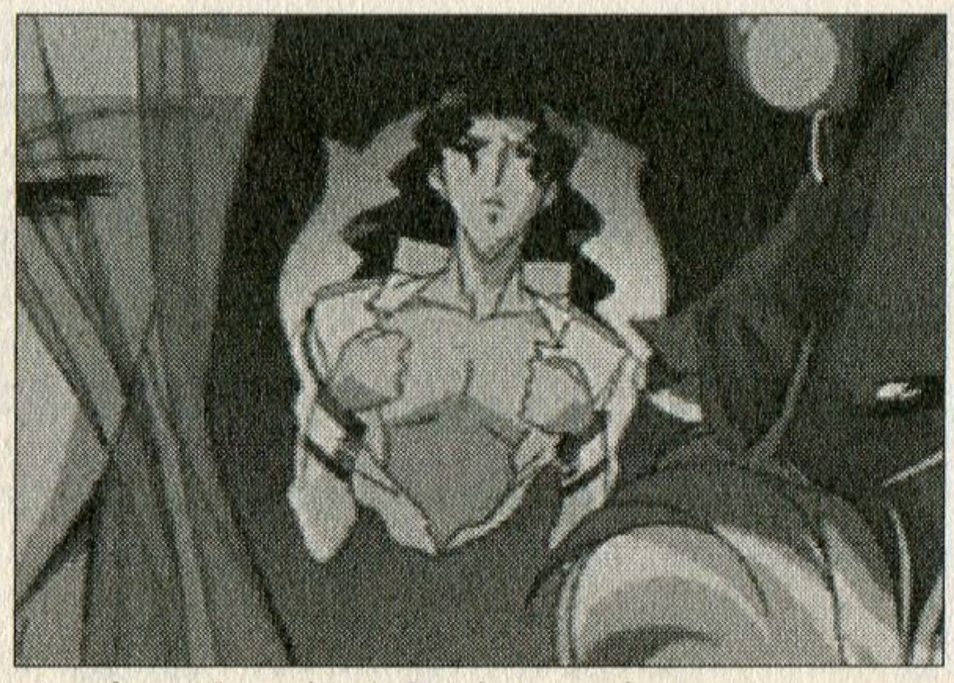
「世界の果て」「エンゲージ」「ディオスの剣」「世界を革命する力を！」――一部のファンに熱狂的に支持されたあの宝塚系アニメ、『少女革命ウテナ』の、知る人ぞ知るキャラクターゲーム。プレイヤーとデュエリストの、鳳学園での生活とは？

『少女革命ウテナ』はTX系で97年の春から年末にかけて放映された、TVアニメである。

その作風は一言で言ってしまえば「ヘン」。ストーリーをざっといつまんで説明すると、天上ウテナは、昔自分を救ってくれた王子様になりたくて男装する女の子。彼女が転校してきた私立鳳学園では、生徒会の中で「薔薇の花嫁」こと姫宮アンシーという少女を決闘して取り合う遊戯が行われていた。決闘に参加するメンバーは自ら「デュエリスト」と名乗り、「世界の果て」を手に入れるために決闘を繰り返す。ウテナはこの争いに巻き込まれてしまい、次々と勝負を挑まれる、というもの。

これだけで、その不思議な世界観が何となく伝わると思うが、それ以外にも謎めいた物語、独特すぎる挿入曲や奇抜な演出、そして耽美な映像が際だっていた。作画やシナリオのクオリティも非常に高く、現在に至るまで熱狂的なファンの支持を受けている。なお、昨年には劇場映画も公開された。

このアニメのスポンサーだったのがセガ。実はこの当時、セガは『エヴァ』や『ナデシコ』など、マニア向けのアニメのスポンサーをしばしば務めていた。そういう関係もあってこれらの作品はセガがゲーム化し、『エヴァ』のゲームなどはサターンのソフトの中でもかなりの売り上げを記録している。この流れの中で作られたのが本作だ。はっきりいってサターンのユーザー層とアニメのファンが重なっていなかったためか、売り上げはもう一つだったが、ファンにとってはかなり「ツボを突いた」ゲームになっている。



オープニングの一部。原作を知らない方、こんなアニメだと思って間違いありません。

DATA
機種：SS　メーカー：セガ　ジャンル：ADV
発売日：98・5・28　価格：6800円

立て、国民！ キャラゲークーデター

ウテナたちのいる鳳学園でめくるめく4日間を過ごそう

本作の主人公は私立鳳学園に転校してきた女の子。転校早々、デュエリストの争いに巻き込まれてしまった彼女は、ウテナや生徒会の面々と4日間を過ごすことになる。そこで登場するのが謎の女性、三条院千種（さんじょういん・ちぐさ）。彼女は主人公に何かしらの悪意を持っているらしく、自らの願いをかなえるために、デュエリストの心に付け入り、堕落させようとする。そこで主人公もデュエリストたちと触れ合い、適当な選択肢を選ぶことで、彼らの「心の気高さ」を上げていく、というのがゲームの大筋。

有り体に言ってしまえば「心の気高さ」はいわゆる「好感度」。キャラゲーとしては正統派の恋愛ADVなのだが、見所は多い。

まず、気合いの入ったゲームのオープニングが目に付く。原作の挿入曲「光の庭」（ファンならおなじみの、あのピアノ曲）が鳳学園の校歌として編曲され、声優全員が合唱している。また、オープニング用の映像自体もオリジナルなのだが、気持ちよくイっちゃってる、というか、ナチュラルに『ウテナ』テイストが全開だ。ポイントは多いが、とりあえずウテナフリークは必見だろう。

アニメでは見られなかったデュエリストの放課後が…

そして本編。時間軸としては原作の第一部「生徒会編」の中盤あたりの話である。内容は先ほども言ったとおり好感度を上げていくADVだ。感触としてはビジュアルノベルに近い。ただ、千種が定期的にキャラの好感度を減らし、0になった人物は敵に回ってしまうので、お目当て以外のキャラのメンテナンスをしなければいけないのが特徴的だ。千種に心理的なダメージを与える選択肢を選ぶと好感度への攻撃力が減るので、お目当てキャラのご機嫌取りと千種への攻撃、どちらを取るかというゲームっぽい面白さもある。

ファン向けという観点で言えば、アニメではあまり見えなかった、放課後のデュエリストの顔がのぞけるのはポイントが高い。「樹璃様が何故、不良に一目置かれている理由の一端」とか、「冬芽が入り浸っている名曲喫茶」など、鳳学園の中だけで展開される原作とはまた違った切り口が見える。

また、各キャラごとにシャワーシーンが用意されているのも特徴だ。女性ファンが多い『ウテナ』としては何か違う気もするが、ウテナや樹璃様と一緒にシャワーを浴びられることは素直に喜んでおこう。

デュエリストたちと交流すれば、こんな風になることも。女性向けの恋愛ゲームとして遊べないこともない。

4日間の物語なので、ボリュームは少し物足りなく感じるが、エンディングは豊富。原作の第二部「黒薔薇編」への伏線あり、変な選択肢ばかり選ぶと出現する「アンシーエンド」あり、と、凝ったゲームになっている。これで七実のギャグパートがあれば、というのはないものねだりだろうか。もちろんあの影絵少女A子とB子は登場。今回もその毒舌は絶好調いい味を出している。

もともと原作自体に癖があるため、「初心者にもお勧め」というわけにはいかないのだが、よくできているゲームであることは保証する。ファンなら触ってみてほしい。初心者の方にはとにかく『ウテナ』のビデオを見ることをお勧めする。好き嫌いは激しく分かれるだろうが、とにかく紛れもない傑作であることだけは保証しておく。ウテナ世界にはまったら、ゲームも入手すると一層吉だろう。

Text by 卯月鮎（フリーライター）

エキサイティングプロレス ～WWF SMACK DOWN～

「ロック様の妙技をあじわえ！」

（ロック様曰く）

今、一番熱い格闘技とは何か？　プロレスか、K-1か、はたまたグレイシーか？　いやいや、実はWWFこそが最高のア・ツ・イ!!　全米を熱狂させている「連続格闘ドラマ」の面白さを詰め込んだこのゲームこそ、最強のエンターテインメントだ！　イッツ　トゥルー!!

まさしく衝撃の体験でした…

駐車場。

突如突っ込んでくるリムジン。

跳ねられるレスラー。

そこに別のレスラーが覆い被さり、レフェリーがカウント…1・2・3!!

レスラーは勝ち名乗りを受け、得意満面…。

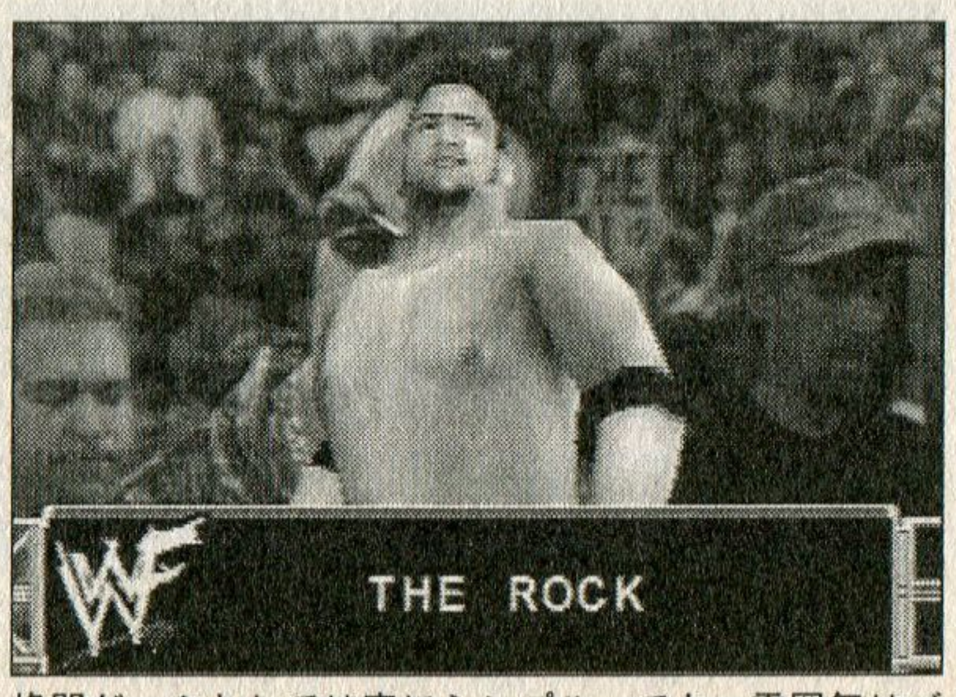
…なんだこりゃ？

というのが、私のWWF初体験である。昔からプロレスを始めとする各種格闘技はそれなりに楽しんできたと思うのだが、これはあきらかに違う…というか、プロレスじゃないやん、コレ！

鍛え上げた体と技をぶつけ合い、普通の人間ではできない極限のバトルを繰り広げる。それがプロレスだと思っていた。だから特にストロングスタイルの全日本プロレス（分裂前）が好きだった。

それらとは明らかに異なるテイスト。最初は「しょーもないなあ」とバカにしていたところもあった。しかし、何回か見ているうちに、その〝楽しみ方〟がわかってきた。

どんな格闘技だって観客を集め、テレビ等で放送する以上、その人たちを楽しませられるか、が大事。そしてそのためにすべての格闘技には、場合によっては〝八百長〟と呼ばれる、ルールがある。ただの喧嘩は、見世物にすることはできないのだ。そのルールを、見ている人が楽しみやすく&わかりやすくするためにはどうするのか、ということに重点をおいて、作られているのがWWFワールドなのである。



格闘ゲームとしては実にシンプル。でも、雰囲気はバッチリ伝わってくるぞ。

DATA　機種：PS　メーカー：ユークス　ジャンル：ACT
発売日：00・8・3　価格：5800円

立て、国民！ キャラゲークーデター

試合というのは、その組み合わせに何らかの理由があるほうが、わかりやすく、面白い。リング上でのマイクアピールで、試合への乱入で、控え室での乱闘で（もちろん、カメラは入ってる！）、様々な形で作られる遺恨の試合。敵対していた相手が突然手を組んだり、その逆があったり。はてはオーナー、コミッショナーといった背広をきた人までもリングに上がってバトルしたりするんだから、もう本当に次がどんな展開になるのか、毎週、楽しみになってくるのだ。

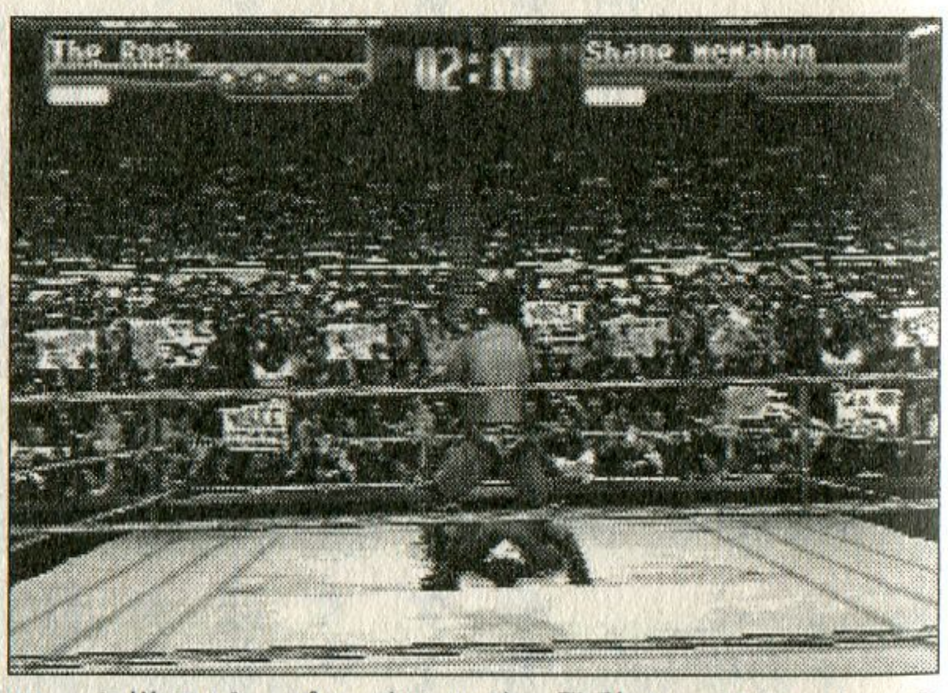
諸悪の根源（笑）、オーナー、ビンズ・マクマホン。悪巧みが失敗したときの様が笑える。

また、それらを撮っているカメラアングルも、どの位置にレスラーを立たせてどの角度から撮ればよいか、がバッチリと計算されている。さすがはペイパービュー（有料放送）で大ヒットしているだけのことはある。

WWFテイストを巧みにゲーム化

さて、肝心のゲームのほうだが、さすがに全米で150万本以上のセールスを記録したゲームだけあって、そつなくまとまっている…と言いたい所だが、アクションゲームとしては、ちょっと物足りないかもしれない。ボタンと方向キーの入れ方で、複数の技を使いこなすことが可能だが、格闘ゲームとしては技の数は少なめだ。

だが、このゲームはあくまでもWWF。前述したように、WWFは「格闘連続ドラマ」。レスラー一人一人のキャラが立っているからこそドラマが盛り上がるのだが、このキャラが見事にゲーム上で再現されている。



ロック様のピープルズエルボー発動！　フラッシュの嵐が格好良い。実際のTVでもこんな画面になります。

まず、登場シーン。実際の会場で流される映像・音楽をバックにレスラーが登場。レスラーはポリゴンで作られているのだが、この登場時の仕草が実にそれっぽい。

また、各レスラーが持っている必殺技。条件を満たせば、ボタン一つで簡単に出すことができるのだが、これぞWWFの真骨頂。技を予告するモーションと同時にカメラが絶妙なアングルに変わり、観客のフラッシュが一斉にたかれる。技によっては予告から決めるまで30秒以上もかかる技もあったりする。しかし、そこで「そんな技、普通は当たらないだろう」、「そんな技でダウンしないって」などと思ってはいけない。ロック様のピープルズエルボーが格好良く決まるのをじっくりと堪能するのがWWFなのである。自らを演出し、陽気さ全開で楽しむのだ。

このように、WWFテイスト満点のこのゲーム。WWFのファンが増えることも含めて、今後の展開に期待したいところ。

ゲーム中に「シーズンモード」という、仲間と組んでチャンピオンを目指すモードがあるのだが、ちょっと変化に乏しいのが残念なところ。できれば次回作は『ギレンの野望』みたいに、様々なifの物語が楽しめるゲームにしてほしいなあ。

予想もつかない物語の展開こそがWWFの魅力。オーナーであるビンズ・マクマホンになってロックに罠をしかけたり、ロックになってアンダーテイカーと組んでマクマホン一族と争ってみたいものだ。

Text by 津田清和（編集部）

愛されるキャラゲーを目指して

キャラゲーとしてゲーム化されるキャラクターは、正統派やイロモノなど色々あるだろうが、いずれも親しみやすいお馴染みの顔ぶればかりだ。キャラクターの知名度がもともと高いゲームならば、多くの人がいともたやすくゲーム世界に没入できるのではないだろうか。それだけ手に取るユーザーも多くなるから、市場の活性化にも大きく貢献するはず。だがこういった土壌からは「人気キャラを使用すればゲームの中身はお粗末でも大ヒット間違いなし」と悪知恵を働かせる輩をも多く生み出してしまい、お粗末なキャラゲーがたくさん送り出されてしまったわけだ。

しかし、負のイメージに覆い隠されてしまっているものも当然ある。たとえば『スターウォーズ』などは、知らない人の方が少ないと思われるくらい認知度が高い。これを題材としたゲームならば、多くの人がいともたやすくゲーム世界に没入できるのではないだろうか。

今回紹介した作品群は、キャラクターやその世界観がゲームにうまく反映されていて、とても面白いゲームに仕上がっていると思われる。お馴染みのキャラクターに思いっきりなりきってゲームを楽しもうではないか。

〝愛されるキャラクター〟を上手に料理した〝愛されるキャラゲー〟がどんどん生み出されることを切に願ってやまない。

美少女ゲームの魅力を語り尽くす!

美少女ゲームマニアックス

ビジュアル中心の美少女ゲーム誌。しかし、それは最大の魅力ではあっても、美少女ゲームの全てではない。

18禁ならではのテーマを持つ物語、美少女ゲーム業界ならではの苦悩、そして美少女ゲームとしてのダメソフトとは何なのか？

それら全てを語り尽くす。オカズにまるでできないという前代未聞の美少女ゲーム誌、ここに登場！

大特集

物語が魅せる美少女ゲームたち

『痕』『YU-NO』『ONE』…時代を超えて語り継がれる、美少女ゲームの傑作達。何故、これらのゲームは多くのユーザーの心を捕らえて離さないのか？　その魅力を、シナリオの魅力を中心に徹底して紹介する！

小特集

・美少女ゲーム業界ってこんなに大変？「現場の叫び！」
・美少女ゲームヌキヌキ大作戦！「抜けないゲームはダメソフト？」
など、盛り沢山！

絶賛発売中

A5版／116ページ
価格：880円＋税
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

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

業界震撼必死？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／
ゲーム雑誌編集者の仕事／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　Impression／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　発行：キルタイムコミュニケーション

PSの親元、ソニーが放った〝やるドラ〟シリーズ第1弾
ダブルキャスト

SSで18禁規制がしかれ〝ギャルゲーマシン〟ことPC・FXもなりをひそめていた時期に出たソニー発のギャル（？）ゲーム。物語はサスペンス風で硬派だが、圧倒的な絵のクオリティで話題となった作品。

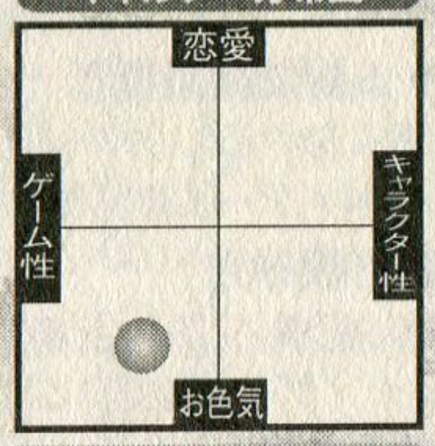
ゲーム中随所に見られる映画的演出の数々

見るドラマから〝やる〟ドラマへ…ってのが売り文句にもなっていた、ソニーの新機軸ＡＤＶ〝やるドラ〟シリーズ第1弾がこの『ダブルキャスト』。言葉の雰囲気からもわかるように、アニメーションをフルに使ったＡＤＶで、主人公以外はフルボイス、各シーンの描写も、1枚絵が口パクだけ～なんてのはなくて、全部が全部アニメーションしてしまうから驚き。キャラデザは『ナデシコ』で有名な後藤圭二氏だし、アニメ制作もその手のアニメプロが担当している。キャストも豪華だし「さすがソニー、金かかってるなあ。」といったところである。

しかし、スタッフの豪華さだけで判断できないのは、ギャルゲー鉄のお約束。ムービーの絵と立ち絵とドット絵がまるで別人のようだったり、ゲームの内容があまりにも「……」などということが往々にしてある（というか、そういうゲームのほうが多い）。だが、この『ダブルキャスト』に関していえば、その問題点（？）はきっちりクリアしていると言えるだろう。〝やるドラ〟とうたっている故、半分はドラマ仕立てになっており、残りの半分をプレイヤーが〝やる〟ことになる。そのためプレイヤーの選択肢は少なくなっているが、そのぶん演出に力が入っている。場面転換、時間経過を表すときの引きの絵や、携帯電話などの小道具／効果音を使った細かいテクニックは、映画と同等か、それ以上のクオリティ。普通、ゲームでそれをやろうとすると、どうしてもテンポが悪くなり〝しょぼい〟感じになりがちだが、この作品ではそれを難なくこなしている。このテンポの良さは、全編フルアニメという快挙によってなされているワケで、まさしく〝やるドラ〟。選択肢の間隔も、多くもなく少なくもなく適度に悩ませるので、飽きずにプレイすることができるだろう。

問題は2回めのプレイから!?

さて、ここまではめちゃくちゃほめちぎって書いてきたワケだが、問題がないこともない。この〝やるドラ〟というゲーム（『季節を抱きしめて』『サンパギータ』『雪割り



ソニーさんでしかできないであろう、サービス満点の露出度。文句ナシにここですな。

DATA 機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：ADV　発売：98・6・25　価格：4800円

ゲームをやるというよりは、ドラマ（映画）を見る感覚。プレイを繰り返して謎を解く感じがゲームならでは

の花』共通して）、初めてのプレイでは、まず絶対にグッドエンドを見ることができない仕組みになっている。

プレイヤーは、1回めのプレイでは必ずバッドエンドを見ることになっており、1度バッドを迎えたセーブデータで新たにゲームを始める。そして、前回の失敗を振り返りながら、徐々に物語りの核心（グッドエンド）へと近づいていくという仕組みだ。

物語的には、一度バッドエンドを迎えた話に、実は秘密があり、主人公（プレイヤー）がそれに気づいて初めて謎が解かれるといった感じで、非常に面白い。記憶喪失のヒロイン、美月と偶然知り合った主人公。何者かに狙われているらしい美月、美月の過去、失った記憶には、一体何があったのだろうか…？　とまあ、ストーリーそのものはよくあるパターンなのだが、先にいった演出の妙と、プレイヤー自身が徐々に謎を解いていくプロセスが楽しめるところが単なるドラマに差をつけている。ちなみに、映画的な演出が多いといったが、それは主人公が映研所属で、物語の中で劇中劇（自主制作映画）に出演していることにも関係する。主人公の視点とカメラ視点、劇中劇のカメラ、多彩な視点も見どころといえよう。

では、どこが問題なのか？　問題は、難易度が若干高いというところで、事件の真相に気づいていようがいまいが、ちょっとした選択肢の間違いから、バッドエンドを何度も見せられるというところ。エンディングのパターンが多いので、何回もプレイするのはかまわないのだが、一つのエンディングを目指しているときに失敗する割合が高すぎる。攻略本を使用すればゲームはスムーズに進むが、それではただの〝見る〟ドラマになってしまう。一度見たシーンをスキップする機能もついているのだが、さすがに何度も何度も同じシーンを繰り返し見せられては、どうしても作業感が否めない。

しかも、全エンディングを見た先には、全シーン制覇（達成率100%）が待っている。これは無数に存在する選択肢のルートをすべてたどるというもので、同じシーンのセリフ違い、同じセリフでも、ルート違いが複数存在するのだ。この達成率を100%にするのはかなり根気がいる作業だ。まあ、ドラマとしてはエンディング制覇で完結しているので、ここから先は付加価値として楽しめば、それでいいのかもしれない。しかし、攻略本がないとエンディング制覇だけでもキビシイのは事実。もう少し、ゲーマーじゃないプレイヤーにもやさしく作って欲しかった。

本文中あまり触れなかったが、サービスシーンも豊富。視覚的演出以外にも、“あざとい”演出が随所にあるぞ

全体的に見れば、問題なく合格点。一回のプレイは短い（スキップなしで1時間くらい）が、エンディングは全27パターン（グッド4、ノーマル6、バッド17パターン）と豊富。フルアニメ&フルボイスでこれだけ詰め込んであれば十分でしょう。ギャルゲーとして見ても、美月チャンはカワイイし、パンチラや水着のサービスシーンもたくさんあるので◎。だけど、パンチラはソ○ーチェックに引っかかるんじゃなかったんですか？　え？　お墨付きだからOKなの？　ああ、さいですか…。

美食倶楽部

ギャルゲー専科

箱庭で妖精を育てていく、毛色の変わった環境育成SLG

ピクシーガーデン

もとはパソコン（PC-98）で発売されたものを、PS用にリニューアルした作品。箱庭（惑星）の環境により、様々に進化を遂げていく妖精たち。妖精の恵みにより、惑星を繁栄に導いていくのがゲームの目的だ。

環境育成SLGをギャルゲーに

設定としては近未来。地球以外の惑星に人間が移住するには、まだまだ開発の余地があった。惑星に人間が住めるようになるには、惑星全体に〝精霊力〟と呼ばれる、精霊達の力が必要とされるのだった。そこでプレイヤーは、まだ未開発の惑星達に精霊を放ち、限られた期間の中で、惑星を人間の住める環境にまで育て上げるという任務を負うこととなる。

…とまあ、大まかなストーリーはこんな感じなのだが、簡単にいうと、ゲーム内容は『シムシティ』『シムアース』などに代表される、環境（状態）育成SLG。このゲームでは、街やアリンコを育てるかわりに、カワイイ女の子の妖精を育てるというワケ。もとになったゲームがPC-98版なので、ゲーム内容に多少古くさい印象を受けるが、キャラクターデザイナーに人気デザイナーのCHOCO氏を起用しており、イベントその他グラフィック関係を完全オリジナル化しているため、見た目から古くさい印象はまったく受けない。

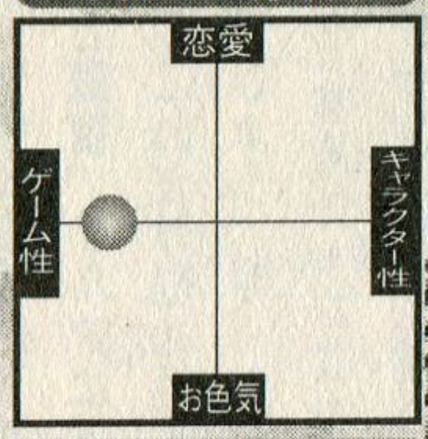
また、メインとなるのは、やはり妖精のグラフィックを見ることなので、育成に関するルールも初心者に分かりやすく単純化してある。CHOCO氏の描く妖精たちのキャラクターは、どれも幼さの残った少女のような印象。恋愛要素などは一切ないが、妖精、箱庭、育成のキーワードでピンとくる人には、それだけでうれしい作品。

環境により変化していく妖精達

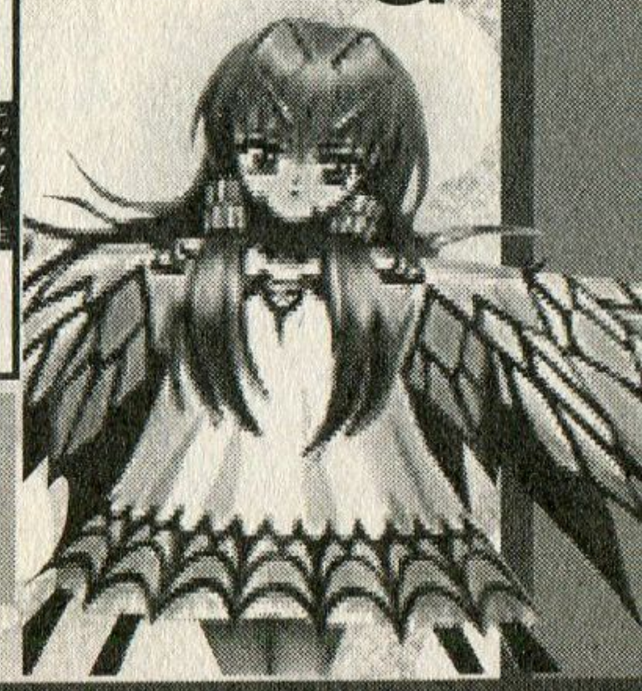
妖精の育成は、惑星内のガーデンと呼ばれる箱庭の中で行う。プレイヤーはこの箱庭の中に妖精の幼体を放ち、植物や石などのオブジェを配置していく。オブジェにはそれぞれ、火、水、土、風、4種の属性があって、配置したオブジェの属性によって妖精に与える〝精霊力〟が変化し、妖精達の成長もそれに伴って変化していくという仕組み。また、妖精の精霊力アップには、ガーデン内の温度設定や、音楽（BGM）の設定も関わってくる。プレイヤーは、これらの設定を精霊たちが最も好むように設定しないといけない。

ある程度精霊力が高まった妖精

ギャルゲー分布図



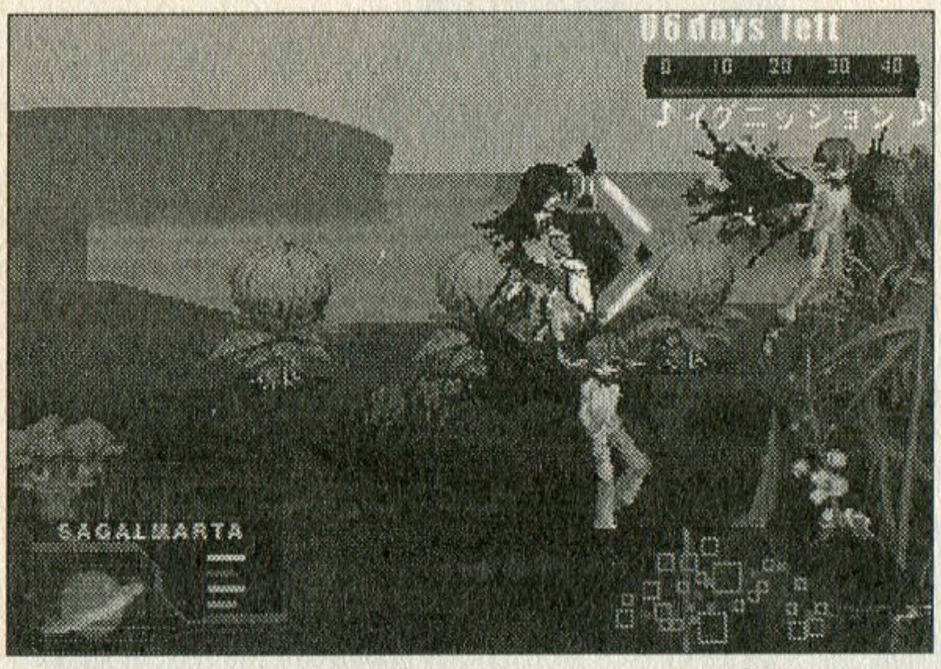
元がPCだけにかなりシステムより。キャラはちょっと弱いかな、ということでここか。



DATA 機種：PS　メーカー：escot　ジャンル：SLG　発売：99・9・30　価格：6300円

ギャルゲー事典

は、プレイヤーの判断によって進化させることができるのだが、ここで注意しなければいけないのが、妖精たちの進化系統樹。妖精の進化は〝進化樹〟と呼ばれるもので種分けされており、進化樹にもまた、火、水、土、風、4種の属性が存在するのだ。進化樹は初め何もない状態からスタートするが、プレイヤーが育成中に進化させた妖精は進化樹に記録され、だんだんと進化樹が完成していく。進化樹をすべて完成させるには、どの属性の妖精を、どのタイミングで進化させていくかが重要となるのだ。



箱庭の中で遊びまわる妖精達がカワイイ。感覚的には、昆虫でも育てているようなカンジですな

どんな妖精を育てたいかを始めに考えて、配置するオブジェを考えていくようにしないとダメ。また、惑星を住みやすい環境にするには、同じ属性の妖精ばかり育ててもダメなので、4つの進化樹を見ながら、できるだけたくさんの種類の妖精を育成しよう。

このあたりのゲーム性は、いわゆる普通の箱庭型SLGと同じなので、説明するよりもやってみたほうがわかるだろう。始めにガーデンを整える作業がめんどくさいが、ゲームの進行がリアルタイムで自動的に進むから、一度設定したらあとは画面を眺めているだけでOK。画面内をチョロチョロ歩きまわる（飛びまわる）精霊たちが結構カワイイぞ。

惑星で起こる突発的イベント

妖精の育成も重要なのだが、このゲームの本題は、惑星全体を人間の住める環境にまで整えること。妖精だけたくさん育てても、こちらの目的は達成されないのだ。

妖精がある程度成長すると、モドゥスと呼ばれる結晶体を出すことがある。これは惑星に精霊力を与えるもので、これを惑星に配置していくことにより、惑星全体の精霊力も上がっていくのだ。また、モドゥスがなくても、精霊力の高まった妖精を惑星内の各地に派遣することでも、惑星の精霊力は上昇していく。ただし、モドゥスは一定期間で消滅してしまうし、妖精を派遣した場合、その妖精の精霊力は下がる。つまり、妖精を育成→惑星に派遣、を上手に繰り返していかないとダメ。ゲーム進行は自動だが、常に妖精と惑星の状態に気を配らないといけないのだ。

突発式に起こるイベント。惑星を育てることも重要だが、イベントを全部見るほうがもっと重要だ

また、妖精を惑星内の各地に派遣すると、突発的にイベントが起きたりもする。効果は、新しいオブジェを発見したり、妖精が突然変異したりと様々。イベントでは一枚絵が出てイベント集に記録されるため、これらをすべて集めるためにも、妖精をできるだけ惑星に派遣していくようにしたいところ。イベントは各妖精で用意されているので、これらをすべて見るのは容易ではないぞ。

キャラクターの魅力、イベントの豊富さ、グラフィックの綺麗さはとても良い。しかし、肝心のゲーム性で少し損をしている。オブジェの配置や、進化するときのパラメータの確認など、地味な作業が多いし、まどろっこしい（笑）。どうせリニューアルするなら、そういった部分もお手軽にして欲しかったなぁ。攻略本がないとイベントひとつ見るのにもひと苦労ってのも、今どきのゲームにしては辛かったです、はい。

Text by ジョッキー☆笹岡

ANOTHER WORLD

バカゲー波止場

BAKAGE-HATOBA

「へえ〜、ゲームってプロモーションで売れるんだぁ」と良いゲームも悪いゲームもけっこう売れていたPS全盛期。しかし、その時代も終りを告げたのです。次はどう売る？

text by Usoichirou Sirakawa

第五回

決めろ！ ヒーロー学園

機種：PS　メーカー：CSCメディアアート
ジャンル：SLG　発売日：00・3・23　価格：5800円

ゲーマーにとっては『FFIX』で始まりDQVII』で終わったこの夏、皆さんはどのように過ごされただろうか。

『FFIX』はどうやら売上が前作よりかんばしくなかったようで（と言ってもほかのソフトに比べればじゅうぶん凄すぎるんだが）、まぁ**「『VIII』で懲りた」**という人が多かったせいもあるだろうが。『VIII』は確かに、宣伝はうまかったものの中身はマニアックこむのに成功したものの中身はマニアックかつチグハグで満足感を与えられるものではなかったのだろう。

対して今回の『IX』、古参ファンにはウケたものの新規層は取りこめなかったらしい。やはり**いらんところで反省しすぎたのか**、雑誌上の情報を規制したのは逆効果だろう。ゲームユーザー層が幅広くなりつつあるとは言え、たとえば埼玉県の田中良子さん（32歳・主婦）が突然**「あらちょっと今月は『FFIX』とかいうゲームでもやってみようかしら」**などと思うことはまずありえないわけで、結局はゲームに詳しい知人あたりから話が流れてくるものだ。

その知人が、どういうゲームか説明しようかとしたところで情報がないのでは、そりゃ購入しようというところまでは至らないわな。結論として、**ゲームマスコミの影響力を甘く見過ぎ**ということで。

GTOも真っ青！ ヒーロー育成学園SLG

さて、真っ当なゲーム評論っぽく書き出してみた今回の「バカゲー波止場」、中身はそういった大作ソフトと何の関係もないばかりかRPGですらない。

『決めろ！ ヒーロー学園』

決めろと言われても何を決めればいいのかわからないので、とりあえず今回の題材に決めさせていただきました。

ファミ通に広告が掲載されたとたん、各所で話題を呼んだこの作品。まぁ気の毒なんでなるべく遠回しに書く努力をしよう。

絵がヘタ。…ゴメン、駄目だった。

やはりコレではいくら自称穏健派レビュ

アーの俺でもフォロー不可能だ。絵ヅラのインパクトで言えばあの『里見の謎』に匹敵する。

まぁゲームは絵だけではないし（絵で決まる部分が多いのも事実だが）、とりあえず立ち上げてみる。

真っ暗な画面から、いきなり脳を揺さぶる渋い声のナレーションが。

「ヒーローは、**時代を映す鏡**である…」

うわ。**いきなりそんなこと言われても**。妙に含蓄のありそうな言葉に思わずテレビの前で正座になり続きを拝聴。まさしくヒーロー番組っぽいBGMとともに語られる「ヒーロー論」。最初はちょっと引いていたものの、やはりこの世代の男としては次第にアツくなってくる。そうそう、ヒーローが単に正義の象徴として存在できた時代があったんだよなぁ…。

そして、ここからゲーム内世界の説明に入っていくわけだが…。

現在……それはヒーロー乱立の時代。名ばかりのヒーローが自分たちの勢力拡大に明け暮れる日々。正統派の正義、悪のヒーローたちの存在はそこにはなく、戦いは「正義VS正義」、「悪VS悪」にまで及んでいた。

世の人々は真のヒーローの登場を待ち望んでいた。

ヒーロー乱立って、**タツノコファイトとか？**

まぁ、このような現状を憂いた、かつての伝説的ヒーローとその宿敵の悪の総帥の二人が意気投合して設立したのが「真の正義のヒーロー、真の悪のヒーローを養成する養成機関」。その名も、**私立ヒーロー学園！**

…将来、履歴書に書くのがスゲェ嫌かも。

目指せ、戦闘員!?

まぁゲームシステムは昔なつかしい『卒業』形式なのだが、今どき3日単位で生徒5人分の指導コマンドを入力していくのは相当つらい。これを1年間続けるのかと思うと、普通はゴールデンウィークに入ったあたりで挫折するだろう。五月病というやつか。

指導を行う生徒は、熱血タイプの隼見翔、寡黙でクールな鷹谷光、速攻でイエローかグリーンに決定されそうな鷲塚大吾、タカビーお嬢様の白鳥響子、アイドルヒロインを目指す元気娘・椋樹はるかと、実にわかりやすい品ぞろえ。

彼らにさまざまな項目の訓練メニューを指示していくのだが、それぞれに正義と悪の属性を選べるのが面白い。

たとえば体操なら、

正義「キメろ!!　ウルトラ級」

悪「戦闘員のための連続バク転」

授業風景を想像するとかなり笑える。

「違う！　戦闘員の声はもっと甲高く！」

「イー!!」とかやってるんだろうか。

これ以外にも、

たぶん大マジメにやってるんだろうからあまり言いたくはないが、前面に漂うPCエンジン臭。シナリオは意外と面白いので、せめて絵がもう少しマトモなら…。

正義「助け合え!!　正義の募金活動」
悪「狙え若者!!　街頭キャッチ」
正義「栄光のロケットスタート」
悪「巧妙なフライングダッシュ」

など、課題はどれも笑える。こういうところのセンスは（ある意味）悪くないんだけどな。

特に、俺のお気に入りはＤｒ．真田という指導員。口ヒゲの似合うダンディなキャラで、**素肌の上に白衣**というファッションパクトは強烈。おまけに、ゲーム中ではこんなイカしたセリフを喋ってくれる。

「私が君の立場なら彼のような生徒には、真っ先にあることを施すがね」
「あることって？」
「やはり生徒はスナオでないとね。そのためには、キミ**洗脳だよ洗脳**。洗脳して、まっさらな状態での教育、それしかないだろ。」
オーイ！　いいのか、**教育委員会！**

俺も田中マンと記念写真を撮れたら良かったんだが。というわけでやむなくゲーム画面の写真で代用（大ウソ）。…本末転倒ですか？

ヒーロー田中マン！

ところで、冒頭で振った『ＦＦⅨ』の話題。あれは単なる行数稼ぎかと言えばそうではなく（それもあるけど）、このソフトにまつわるエピソードにも絡んでくるのだ。むしろこのソフトの場合、ゲーム内容よりこっちが**本題**だ。

ソフトの売れ行きを左右するのはやはり広報活動である。

このソフトの開発元・メディアートは、実に男らしい販促プロジェクトを、一人のヒーローに託したのである。

その名は、**ヒーロー田中マン！**

いや、冗談ではない。

ヒーロー番組っぽく事の経緯を説明するとこうなる。

「田中マンは、メディアート（ＣＳＣ）に**勤務する社員**である！

ソフトの販促プロジェクトを任された田中マンは、ヒーロー風コスチュームに変身（コスプレ）し、どこからか調達してきたモデル（？）の山川ゆうき嬢とともに**全国各地のゲームショップを車でドサ回り**するのだ！

がんばれ、負けるな、田中マン！」

以上、すべて実話だ。

このプロジェクトの模様は、開発元のＨＰで毎日、田中マンのノートパソコンを通じてアップされていたのだが、まさに涙なくしては見られない内容だった。

ライトバン「ホワイティア号」に乗り込み、冗談抜きのガチンコ全国行脚。毎日の宿は提供されるものの、あとは移動しているかショップで広報活動しているかという過密スケジュール。

しかも発売日の関係で日程は12月26日から一ヶ月間、ヒーローには大晦日も正月もないようだ。

最初は事前にアポを取ったりしていたが、そのうちショップを見つけては飛び込み訪問というパターンが増えていく…。

…これ、電波少年の企画？

バカゲー波止場

ヒーローよ永遠に

いや本当に、ＨＰでひっそりと公開されていたのがもったいないぐらいのネタだった。

田中マン、最初のうちは「さっそく、ゆうき嬢に出撃命令を下し、変身!!　ホテルから車を飛ばし、10分。到着。しかし、この後に及んで、自分達の変身後の姿に躊躇してしまう、二人。

そうなのです、所詮、素人芸人なのです、許して下さい」

などと泣き言を言っていたものの着実に任務を遂行し、首都圏から始まった地獄のロードを群馬・筑波・静岡・浜松・名古屋と順調に突き進んで行く。最初は半分バカにしていた俺の気持ちが、純粋に**田中マンへの尊敬**に変わってくるのもこのあたりだ。

だって、世間じゃ**まだ正月**だぞ。

元旦からショップを訪問して案の定**閉まったり**、ホテルに帰ると会社から追加の訪問リストがＦＡＸで届いていたり。

さらに、名古屋での日記で衝撃の事実が判明するのだった。

「正直なところ、この企画を会社に話したとき〝じゃ、誰がやるの？〟っていうことは田中は考えてなかったのです。それで、言い出しっぺということで、自分が全国を回るということになってしまって…」

などと書いていた田中マン、その後もたまに「ホテル内で、残っていた制作関連の作業を…」などと書かれているので、制作作業と掛け持ちか（またムチャな…）と思っていたら、**なんとこのヒーロー田中マン、『ヒーロー学園』のプロデューサーでした。**

すげえよアンタ、身体はりすぎだよ！

その後も岐阜・三重・滋賀・京都・大阪と、センチメンタル・グラフティの主人公も真っ青なペースで巡礼の旅は続く。

途中、車（レンタル）の横腹を擦ってしまったり、シートベルト装着義務違反で**2回キップを切られたりするが**ドンマイ、田中マン！

最終的に神戸・広島・香川とたどりついたところで田中マンの一ヶ月に渡る長い旅は終わったのだが、この企画はテレビ局に持ち込んだほうが良かったのではないかと、いまだに思う。

そりゃ、家族や友人には見られたくないだろうが。

我々は、決して忘れてはならない。大会社が余裕を見せている陰に、自社のソフトをアピールするために命（社会生命）を賭けた真の英雄がいたことを…！

たとえ結果として、**ゲーム自体がほとんど売れなかったにしても、**田中マンの偉業は後世に残していかねばならないと思う今日このごろである。

バカゲー迷言録

【休日イベント】

寮内でばったり出会った生徒から質問を受ける。

「どうしてヒーローは、変身中は攻撃されないのかなぁ？」

…これに対する返答で好感度が上下するとか言われても。

【意識調査】

冒頭で聞かれる質問。これによってプレイヤーの教師タイプが変わるが、中にはこんな質問も。

「自分は優秀ゆえに改造人間にされるのではないかと信じて疑わなかったことがある」

自分だったら、これに「はい」と答える奴はぜったい採用したくないが、そこはそれ、ヒーロー学園である。

【メディアートのＨＰ】

最終更新がY2Kで1900年になっていたり、掲示板がレンタルで「かわいらしいランジェリーがいっぱい」とかいう広告が入っていたりと見所たくさん。

http://www1.odn.ne.jp/mediart/

【田中マン】

本当にヒーローっぽい二枚目である。通常業務時はメガネ着用という設定（？）もナイスだ。実は32歳独身。個人的にファンです。

【山川ゆうき嬢】

B90、らしい。実は田中マンと彼女はファミ通編集部にも宣伝に訪れ、そのことが小さなカコミ記事になったりもしたのだが…。

その記事にはゲームの紹介はいっさいなく、ただ彼女が巨乳であることしか書かれていなかった。

【飛脚deヒーロー大作戦】

このドサまわり企画の正式名称。

田中マンは各地のショップでデジカメで記念撮影していたが、平気で他社製品のポスターやポップの前で撮り、ＨＰに載せるところがさすがだ。

恐るべきネットゲーの世界 **ネットゲーム場外乱闘**

『EverQuest（エバークエスト）』
アナタのプレイ時間は1728時間です

Text by Donpei（フリーライター）

プレイ時間、1728時間オーバー

はい、おかしいですねプレイ時間。1728時間です。書き間違いではないです。1日8時間プレイして216日間。ゲームは1日1時間という某名人の言葉に従うと1728日間、すなわち約4年9ヶ月というとんでもないプレイ時間です。

しかし『エバークエスト（EQ）』においてこの程度のプレイ時間は珍しくはありません。2000時間を越える人は探さなくてもうじゃうじゃいるという、恐怖のゲームです。しかし、『ディアブロ2』などに比べると、知名度は格段に低い『EQ』。まずはゲーム内容をご紹介しましょう。

『EQ』はVerant社が製作・運営しているPC用のネット専用の3DRPGで、最大で2千人程が同時にプレイします。33のサーバ（内3つが対人用）があり、日本語マニュアル版も発売されています。

システム的には、14のクラス（職業）と13の種族の組み合わせでキャラクターをつくり、水中から空に浮く島まで多様なフィールドやダンジョンを舞台に、最大6人のパーティで、ドラゴンや神々を頂点とするモンスター達と戦い、経験値やレベルを上げ、多様な装備を集めつつ成長していきます。

前号で紹介した『UO』と互いを比べれば、「猫」と「犬」に似ています。猫である『UO』はきままでケンカも恋も自由。犬である『EQ』は犬種によって仕事がきまり、群れで行動する、といった感じでしょうか。

多くの人は平日で3、4時間、週末は明け方まで、状況によっては12時間以上連続でプレイします。プレイが長時間になる原因にはシステム的な特徴（陰謀？）によるところが大きいのだけど、それでも1年以上にわたって毎晩のようにプレイするのは、圧倒的に「おもしろい」ため。

ではどんな「おもしろさ」が？簡単に言ってしまえば「パーティプレイの深さ」と「キャラとプレイヤーの成長」、それにネットゲーすべてに共通する「コミュニティ・友達」があげられます。そして、ほとんどの時間は「戦闘」に費やされます。この戦闘こそが『EQ』の超長時間プレイを支える面白さの核と言ってもよいでしょう。

EQ的戦闘。その深み

普通のRPGの基本パーティを考えてみましょう。まず攻撃力が高くHPもそこそこ、魔法も少し使える主人公。魔法なしの戦士、攻撃魔法担当、回復魔法担当という感じでしょうか。これは『EQ』にも共通しています。

異なるのは敵モンスターの挙動。普通のRPGでも様々な方法で攻撃してきますが、攻撃目標はランダムであることがほとんどです。ランダムにするのは、特定のキャラを集中攻撃してしまうと簡単にパーティが全滅、もしくは逆に簡単に攻略されてしまうからで

す。『EQ』における戦闘の最大の特徴は、ランダムではなく「リストの中から1番嫌いな相手を攻撃する」という仕組みをすべての敵がもっているということ。単純な違いだけどこれがミソ。

「嫌われる」行動には、「近づく」「ダメージを与える」「魔法をかける」「回復魔法を使う」などがあります。敵と戦っている戦士を魔法で回復すれば、敵の「嫌いリスト」に回復した人も載ってしまいます。何回も回復をすれば「嫌われ度」は高まり、戦士の嫌われ度を越えたとき、回復役に攻撃目標を変えます。そうなっては回復魔法を使うクラスは打たれ弱いので危険ですし、殴られていては魔法を唱えることもできません。

また攻撃魔法を使うクラスは、普通のRPGのように「マナのあるかぎり強力な攻撃魔法を打ち込む」という行動が「嫌いリストのトップに自ら載る」という意味になり、魔法使いにとっては、自殺に等しい行為になります。

HPの多いクラスは、敵を引き付けるために「より嫌われる」ことが必要になり、殴られたくないクラスは「嫌われすぎずに、効果的に動く」ことが求められます。

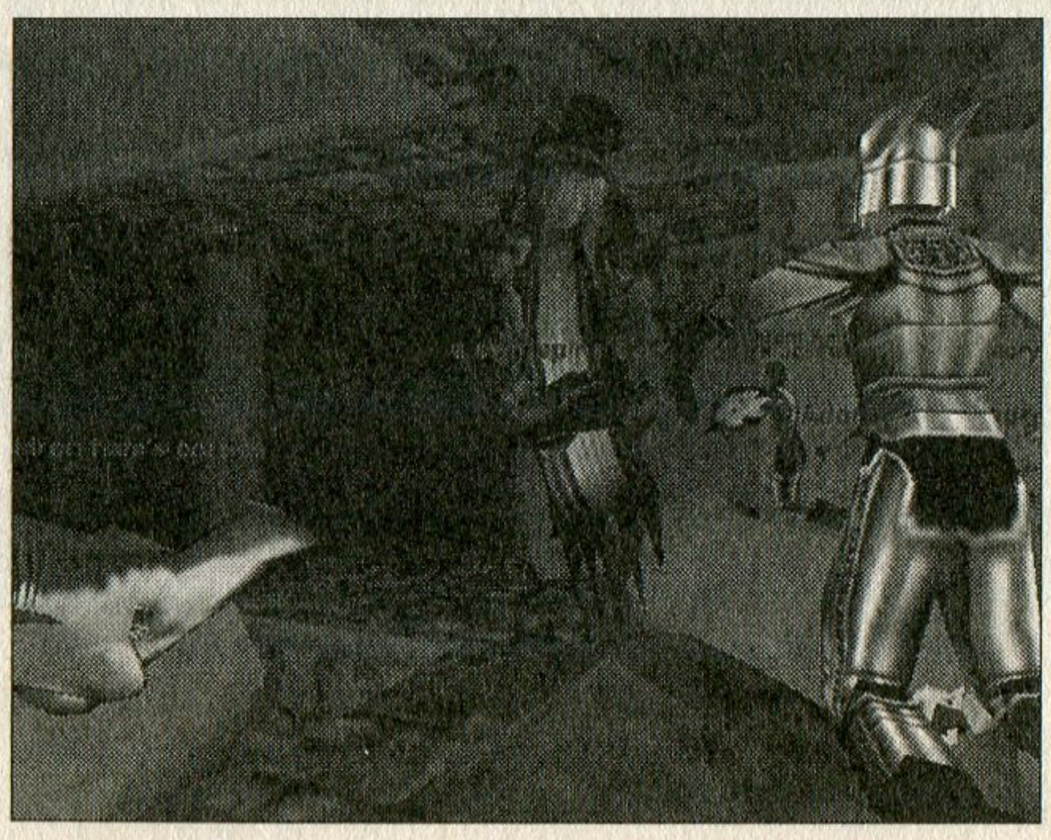
しかしこれが難しい！　例えば敵が2匹きた時、まず戦士が片方に攻撃して嫌われ度を上げる。HPが減ったら回復役が回復。しかし戦士が攻撃してないほう（嫌われ度がまだ低い方）の敵が回復魔法に怒って回復役を攻撃、戦士は回復されずに死亡。回復役は誰も敵を引き剥がしてくれなくて死亡。という悲劇が起こります。これを防ぐために、戦士の嫌われ度が2匹に対して十分上昇するまで回復をしない、という戦法をとります。しかし回復量が少なければ何回も回復することになり、それが回復役の嫌われ度を上昇させやはり危険です。敵も味方も複数だと複雑さは増し、回復魔法を使うということだけでも、タイミングや1度に回復する量を決定するのは容易ではありません。例えば嫌われるリスクの大きい、戦闘開始から間もない時間帯には、マナが少ないけど防御が硬いクラスが回復を担当したりします。

「理解すること」それが『EQ』の面白さ

14のクラスは多様にして関係は複雑で、戦闘中の「嫌いリスト」だけでもいろいろなクラスが絡みます。戦士の攻撃力（＝嫌われ度）が低くては、魔法使いは思い通りの攻撃魔法を使うことはできず、大量の回復を必要とすれば、それは回復役の危険度を増やします。

また戦闘中以外にも、移動や敵探し、それに複数の敵と戦闘になる場所で1匹だけ敵を連れ出す能力を持つクラスなど、それぞれが重要な役目を持っています。システム上のパーティは最大6人ですが、より大きな危険に挑むときは、複数のパーティで挑みます。

自分のクラス以外の行動を真に理解するには多くの経験が必要で、プレイ1728時間程度の私では、毎日新しい発見と理解（と誤解）で、いまだに初心者気分なのであります。



20人くらいで水中ダンジョンのボスを倒したところ。複数パーティで攻めることをレイドと言い、1パーティでは到底倒せないボス級の敵を殺しに行く。大人数での行動はEQの醍醐味の一つ。

厳冬時代のゲーセンゲーマーに捧げる

たまにはコインゲームセンター放浪記

セガさん、あなたが一番たよりなんですよ…

なんですか？「ｎｅｔ@」って。あきらかにこれまでのゲームセンターの仕組みとは異なる内容、マニアよりも一般層目当てと思われるそのコンテンツを見て、かなりブルーになったものです。私は池袋の大型店に良く遊びにいくんですけど、そこの地下が「ｎｅｔ@」になっちゃって、しかもビデオゲームコーナーは5階に。…いくらなんでも5階はないだろう？マニア＆オタクは上に追いやって、これからゲーセンを一般層向けのアミューズメントスペースにしようってんだな!?　それなら、徹底的に反対キャンペーンしてやるっっ!!

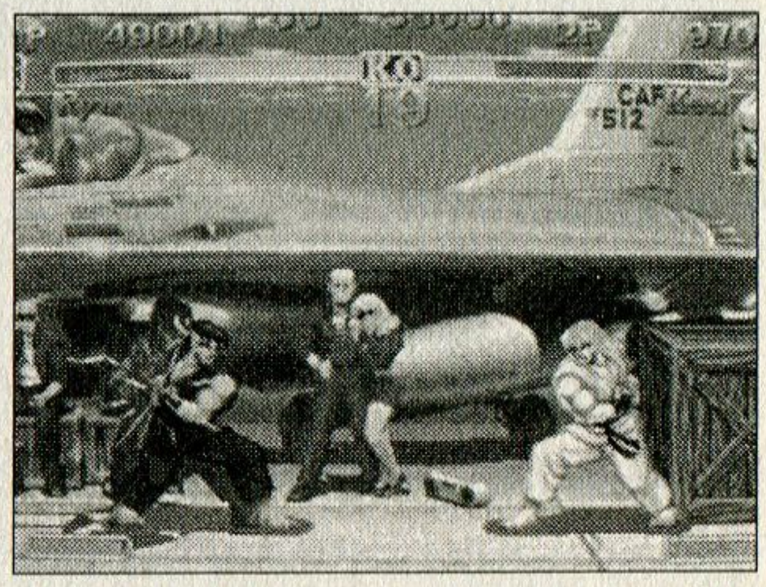
…といきまいていたんですけど、アレ？　なんか…、あまり人が入っていない…？

まあ、なんとなく思うんですけど、こういうヤツほど、ちゃんとＴＶ等を使ってＣＭした方が良いのではないでしょうか？　黙ってもゲーセンに来る人は相手にしていないっぽいんだから…。個人的にセガはすっごく応援しているので、頑張って下さい、ホントに。

復活し、盛り上がる昔の対戦ゲーム

とは言っても、ゲームセンターが危機的状況にあるのは変わりません。ネットワークに賭ける大川さんの気持ちもわからなくはないです。このままいったら、数多くのゲームセンターが潰れそうですし、実際、その傾向を感じつつあります。『カプコンvsＳＮＫ』も、ちょっとどうなるかわかんないし…（あのシステムで中攻撃がないと、かなり物足りないと思うんだけど）。

しかし最近、ごく一部ではありますが、最新ゲームではないものが盛りあがっていることがあります。都会の大型店などで良く見られるのですが、一時代を築いた『ストⅡＸ』『バーチャ2』『餓狼伝説ＳＰ』といったゲームが復活して、わりと好評だったりしているんですね。特に『ストⅡＸ』は、秋葉原にある有名なゲーセン、トライタワーでは金曜日に５００円



最近、復活が目立つようになったが、一部では本当に遊び続けられていた『ストⅡＸ』。極め尽くされた戦法は感動モノ。今でも攻略本を作りたいよ（笑）。

● 古いゲームをプレイして思うこと

Ｔｅｘｔ ｂｙ　津田清和（編集部）

でフリープレイサービスがあってかなり盛りあがってますし、この夏には3on3の全国大会が開かれていたとか。

何故、今更のように古いゲームに人気がでるのか？　いくつか理由が考えられますが、今のゲームについていけなくなった人にとっても楽しめる、という点が一番大きいのではないか、と。

シリーズが進むごとに複雑化していく、というのはゲーム全般に言えることですが、特に格闘ゲームの場合はプレイヤーたちの熱狂的なプレイ故か、消費されるスピードが速かったように思うのです。格闘ゲームは一旦ついていけなくなると、負け組にまわってしまいがち。そうなると新しいゲームを始めにくいんですね。今のゲームセンターに1人用を置け、なんてのはムチャな注文だし（売り上げが断然違う）。結果、どんな優れたシステムのゲームを出しても、一部のプレイヤー以外は遊びにくい状況なのです。

しかし、昔遊んだゲームならば、ちょっと思い出すだけで十分、対戦できたりするんだなあ。実際、私がそうなんだけど（笑）。また、先に上げたタイトルくらいの頃はシステム的にもシンプル。昔遊んでたためか贔屓目もあるけど、これくらいのシステムで、演出だけ派手にしたゲームがあると、けっこう楽しめると思うんですけどね、どうでしょう？

『ギルティギア』みたいな、これまでの格闘ゲームの要素てんこ盛りみたいなのはもちろん必要だけど、同時に今からでも新規ユーザーが入ってこれるような格闘ゲームがないとダメだよねえ…って、昔から言われてますな（涙）。

そういう意味では『カプコンvsSNK』は、かなりシンプルだと思うけど、前述したように技のバリエーションが足りないと、強い技の出し合いになりがちだからなあ…。DCのコントローラーを意識したのかもしれないけど（あと、SNKのキャラに中攻撃を追加するのは厳しかったのかな？）、もうちょっと頑張って欲しいなあと思うのであります。

今も昔も、同じこと考えてるんだよねえ…

なんだか、厳しい話ばかり書いてしまいましたが、古いゲームたちを遊んでみて、やっぱり、面白かったんですよ。

『ストⅡX』はダウンすることがどれだけ不利になるのか、そして間合いの重要性を痛感させてくれる。

『バーチャ2』は、パンチ一発を当てることの意味を大きさだけでなく、余計な演出を省いたゲーム全体のスピード感が気持ち良い。

『餓狼伝説SP』では、一瞬のスキをついて叩きこむ連続技の爽快感、そして超必殺技の、その名前にふさわしい破壊力を堪能させてくれる。

当時からプレイしていた人と対戦して、お互いにそのゲームのことを良く理解しているからこそ楽しく遊べるわけで、そういう意味では今の対戦ゲームと同じく閉鎖的なのかもしれませんが、それでもこのような快感を基本的な、それほど難しい操作をしなくても楽しめる要素が、今のゲームにも欲しいと思うんですよ。

一時期は盛りあがっていたSTGも、最近はちょっと変わった操作を要求するのが多くなって人がつかなくなっているし。

昔から言われている理想系「シンプルで奥が深い」ゲーム。これが、今のゲームセンターほど必要な場所はないと思うのであります。『Mr.ドリラー』だけじゃシンドイしね。

そういう意味では、「net@」も、どうなのかなあ。まあ、ゲームセンターではないのだから、話は違うのかもしれませんが、やっぱり、入る前から構えさせるような作りはどうなのかしら。元々、ゲームセンターってのは暇つぶし、が基本だと思いますし。

店もゲームもシンプルに。

一つ、よろしくお願いしたいものです。

大問題コーナー

煩悩ゲーム の世界

開幕ポエム

あの日、僕は君と旅に出た
君との絆を守るため、僕はこの手を赤く染めよう
優しすぎる君は、時に僕の心を痛くする
君が世界を救う時、僕の想いは救われるのかな

特集・スクウェア煩悩史

半年振りのこんにちは。

冷たい視線もあるけれど、熱き心に支えられ、4回目を迎えた煩悩コーナーです。今回は、世の煩悩少女たちをアニメ・マンガ・小説の世界から、新しい世界"煩悩ゲーム"に導いた、スクウェアのRPG特集です。わーパチパチ。

RPGの王様を『ドラクエ』とするならば、王子様は『FF』を筆頭とするスクウェアRPG兄弟と言えるでしょう。

10代前半のほほえましくも、パワー全開のお子様から、20代の美しい悩めるお兄様、30、40の渋くキメたおじ様まで、生物種も問わず、スクウェア帝国にはそろっております。

そんなRPG帝国の王子様たちをもて遊ぶめくるめく煩悩世界を、その歴史と共に今見つめなおしてみましょう。

煩悩ゲームの世界

煩悩ゲームとは？

ええ、説明しましょうとも。

ずばり言えば「（かっこいい）男と（かわいい）男の友情（に見えるけど実は愛）を、タップリと見せてくれる（ような幻覚症状を引き起こす）ゲーム」という、やたらカッコで囲まれる、〝ナイショの妄想〟をさせてくれて、乙女の煩悩中枢をさわさわと撫でるようで、わさわさと揺さぶられるような、そんなイノセントなゲームたちの称号です。

しかし、「つまり男子向けエロゲーの女版？」と思うのは早合点。同じようでちと違う、ちと違うようでだいぶ違う。最も違うのは、同じゲームをプレイしても、楽しむために〝プレイヤーの煩悩力〟が大切であるということ。

煩悩力とは、現実を見つめながら魔法のフィルターにより、自分の欲する光景に捻じ曲げる能力であり、真に優れた煩悩ゲーマーはゲーム界のユリ○ラーと呼んでもよいでしょう。

なぜ煩悩力が大切なのか。それは煩悩力が高いからこそ、男の子と同じゲームをプレイしても、画面をそのまま信じるのではなく、〝実際の映像〟と〝はしょられたイベント〟を見ることが可能になり、そうなって初めて「二人の愛の物語」を作ることができるからなのです。

煩悩する時に重要なこととして、もちろんグっとくるキャラ、背景やストーリーなんかがありますが、男子と異なるのは煩悩対象が「二人」の組み合わせになる点です。この組み合わせを「カップリング」といい、「攻め×受け」で表します。説明にテレてしまうので、攻めと受けの意味は自分で考えましょう。

煩悩ＲＰＧ史

今や、当たり前の存在と言える煩悩ゲーム。その始まりであったと思われるＲＰＧを振り返ることで、煩悩ゲームの過去を振り返ってみましょう。

まず、煩悩ＲＰＧが登場する前に、カップルではなくてピンで美少年キャラが頭の中に現れます。85年に発売されたファミコン版『ウィザードリィ』を手にした乙女が、これをネタに主人公をカッコよく描いていたあたりが、始まりではないかと思います。

以後、このような、役割しか特定されない人物を美少年とした煩悩が数年続きます。変化が訪れるのは90年。86年に一作目が発売された『ドラクエ』の四作目『ＤＱⅣ』。2章で登場する、神学校を主席で卒業という新人クレリックのクリフト君こそ、いままで主人公とか勇者というぼやけたものから、はっきり個人にこだわるようになった初めての作品ではないでしょうか。

91年、ＳＦＣに移っての一作目『ＦＦⅣ』のセシルは物語の初めでは暗黒騎士として登場し、運命に遊ばれながらも、聖騎士となるヒーロー。竜騎士カインも人気になり。『ＦＦ』に影のある主人公というお約束の基礎を作ります。また、同じ頃『ロマンシング・サガ』が人気になり、わずかながらカップリングが現われます。

そして94年、ついに『ＦＦⅥ』が発売。それまで美形キャラクターの絶対数の不足や、煩悩イベントの少なさのために乗り越えられなかった壁が取り払われます。『ＦＦⅥ』によって、やっと無理がない（男から見れば無理ありますが）煩悩ＲＰＧが登場し、煩悩界は本格的に賑わいを見せることになります。

そして、97年初めに発売された『ＦＦⅦ』は1本でそれまでの合計の煩悩人口を合計したような、大量の煩悩ゲーマーを生み出し、この後『サガフロンティア』、『ゼノギアス』などが登場。以降、スクウェアは煩悩ＲＰＧ帝国としての地位を強固なものにしたのでした。

煩悩RPG王国「スクウェア」の輝けるタイトルたち

ゲーム業界のみならず、煩悩ワールドを牽引する存在といっても過言ではないスクウェア。数あるゲームの中から、特に煩悩的に傑出したソフトを紹介しよう。

FFIX

生まれたばかりの、FF兄弟の九男。

キャラとしては良い感じの人が多いのですが、煩悩キャラということになると少なめかもしれず。煩悩キャラとしては、主人公ジタン、悪役クジャ様。それに焔（ほむら）色のサラマンダーと、劇団艇のタンタラスのメンバーブランクといったところ。

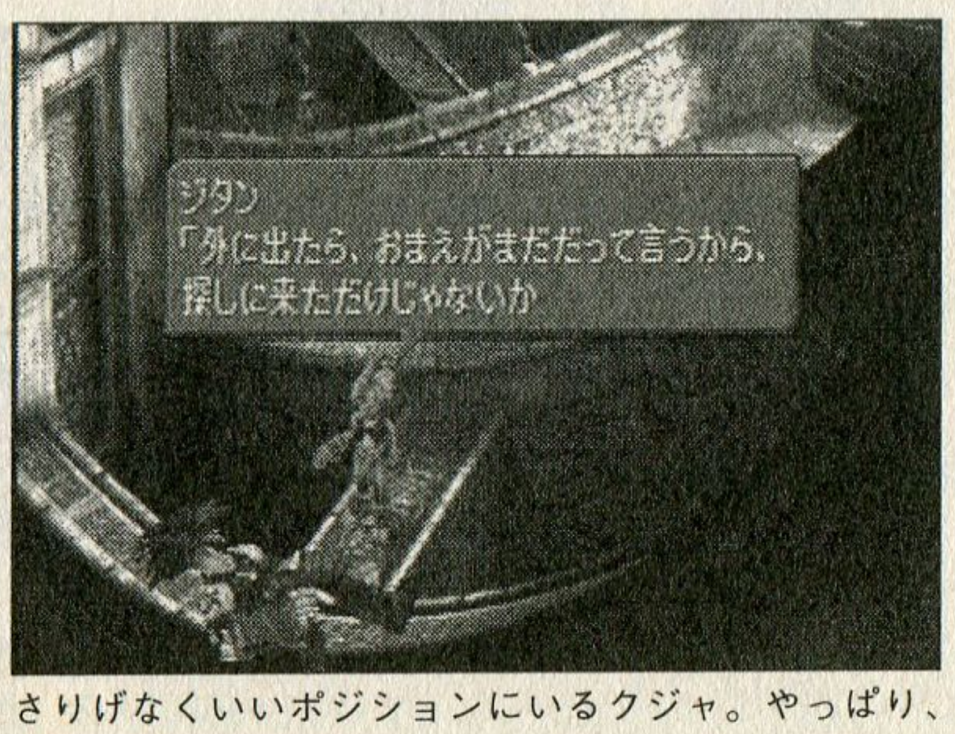
しっぽがキュートな子猫ちゃんジタンは、FFの主人公には珍しく明るく大胆で男っぽい性格で、総受けという状況にあります。

フンドシというか、ヒモパンというか、お宝がコンニチワしそうなパンツのクジャ様は、そのぶっとんだ性格と言動、美しいお顔、暗い過去（現在も？）でジタンを攻めまくり。ということで一番メジャーなカップリングはクジャ×ジタン。

ジタンを暖かく見守るブランク…。というカンジで、話は進んでいくようです。

自分の存在を獲得するために、孤独と戦いながらも必死にジタンを追い求め、ジタンとわかりあえたその時には…涙なくして語ることはできないでしょう。ええ話や。タンタラスの一員ブランクは普通にゲームしているとあまり目立たないのだけれども、気をつけてみているとジタンを守る王子様なんですね。

魔の森で命をかけてジタンを助けるシーンで、ブランクは死んでしまったのかと思いましたが、それも愛のなせる技。劇で泥棒で、二人はいつも一緒に行動しているようなので、無邪気なジタンにどきっとするという、ちょっと甘めなムード。ゲーム中にもジタンのガーネット（女）に対する態度に独り言をもらす場面も。「悩んで苦しんで、そして強い翼を作って、高い山を越えないとヤツはだめなのさ…」というセリフには感動しましたぞ。そんなブランク×ジタンも人気があります。ブランクもふんどし。



さりげなくいいポジションにいるクジャ。やっぱり、暗い過去は必須ですな。

クジャ様を受けにする場合は焔色の旦那でしょうか（邪道かも）。クジャとは正反対の性格と風貌で、嫌がりまくるクジャ様を一言で黙らせてしまいそうです。話を考えるとサラマンダーは扱い難しいですが、キャラは良いのでサラ×ジタなんかでも硬派の攻めとしてがんばってほしいですね。

強力な煩悩力をお持ちのお嬢様は、ビビを人間化してジタン×ビビのお子様カップルで大甘、という大胆な手も可能なようです。

煩悩ゲームの世界

ゼノギアス

ゼノギアスは3年近く前の作品でありながら、いまだに現役で煩悩されています。でも良い作品だから当然ですね。

今でも愛される理由は、キャラの心の動きを、無理な捏造なしで自然に感じることができるというところ。キャラクター各々の誰が主人公になってもゲームができてしまいそうな深みがあって、それぞれに人間味があり、憂いを持ったキャラクターたちが魅力です。というかエロい。

スクウェアのRPGは登場人物中の〝使える〟人物があまり多くないため、カップリングが限られがちなのですが、『ゼノギアス』では味方側でフェイ、シタン、バルト、シグルド、ビリー、相手側にはカレルレン、イド、ラムサスといて、それにジェシーも、さらに500年前部門にロニ、ラカン、レネと多彩。過去のつながりと現在のつながりの両方があって、まわりまわって全員が全員に関係がある友達の輪状態で、そのどこをとっても煩悩できます。また家族がしっかり出てくるのも特徴。

これだけ人数がいるとカップリングも多彩ですが、代表的なところをあげてみましょう。

【シグルド×バルト】

バルトは王の血を持ちながら、シャーカーンの策略により国を失いアヴェを脱出。シグルドと共に砂漠の海賊となります。金髪おさげと明るさがウリ。しかし6歳の時に拷問を受けるなど、王ならではのすごい過去も。

シグルドはバルトが幼いころから、バルトに仕えて世話をしているお兄さん。バルトのことをスミからスミまで知っているうらやましい存在。

二人を絡みは、バルトの小さい頃のほのぼのネタで、着替えを手伝うシグルドなどで煩悩してよし、成長してからもお仕えしていますから、一番扱いやすいカップリングのようです。ちなみに29歳と18歳。バルトはフェイやイドと絡む場合も受けなのですが、ビリーとする（するって言うな）時は攻めになります。というわけで、

【バルト×ビリー】

バルトビリーと言ったとき、重きが置かれるのはビリー。ビリーに共感と言っては変ですが、ビリーに業の深さを見て、彼を救えるのは誰だろうと考えたときに、やってくるのがバルトという感じ。

妹を養うために〝なんでもしてきた〟というのがヤバイ。16歳の美少年が「なんでもやります」と言えばやることは決まっているのです。などと煩悩する必要もなく

これが問題のシーン。このゲームは扱い所が多いだけに、いつか徹底的に紹介したいと考えております。

「一晩3000G」と教えてくれます。ちなみに贖罪官が倒すウェルスが1匹約250G落としますので、ウェルス12匹分。ちょっと安いのでは？　3000Gネタは誰もが通らなくてはいけないもののようです。

イメージとしては壁を作っているつもりのビリーに、それを無視してずかずか入り込んでくるバルトという感じになるでしょうか。

【シタン×フェイ】

保健室の先生といえば、数ある煩悩職業の中でもおいしい役割。生身の戦闘続きの主人公フェイはシタン先生にとってまな板の上の鯉。薬を口移しで飲ませたり。

【シグルド×ヒュウガ（シタン）】

ユーゲントのカップリングの一つ。ヒュウガは攻めのときと同じ口調で受けに。どちらでも甘い傾向になるのが特徴か。ユーゲント系はラムサス含め大人の雰囲気で、年長ジェサイア攻めも。

FFⅥ

「懐かしい〜」という声が聞こえてきそうな『FFⅥ』。といっても、PS版がムービー付で出ているのでこの機会に振り返ってみましょうではありませんか。ちなみにPS版はⅣ、Ⅴ、Ⅵのセットなので、セシルやバッツにも同時に会えてしまうわけですね。

スーパーファミコン最後の『FF』となったⅥは、14のキャラで自由にパーティを組むことができるというスケールの大きな作品。主要なそれぞれの登場人物にストーリーがあり、イベントも人物ごとに用意されています。

一応、ロックが主人公ではあるのですが、ゲーム中はあまり使用するキャラクターに対して束縛がないため、プレイする人の思い入れによって、主人公が変わると言って良いでしょう。煩悩される対象になるのはロック、セッツァー、エドガー、マッシュ、ガウ、ケフカといったところ。

ちなみにフィガロ兄弟がゼノギアスにロニ・ファティマ、同レネとして出てきます。両方砂漠に関係し、王国を率いる兄弟。

【エドガー×ロック】

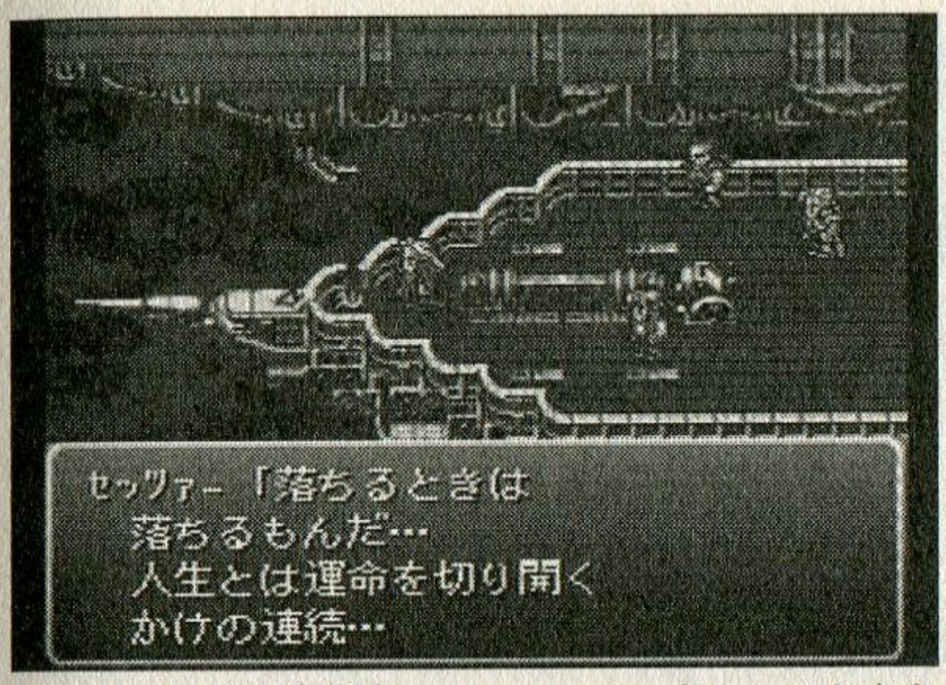
当時人気が高かったのが「EX L」、エドガー×ロックのカップリングです。

主人公であるロック25歳は総受け（誰とカップリングしても受けになること）傾向。ロックはレイチェル（女）の亡骸をベッドに寝かしておいて、復活させようとしているなど、ちょっと暗かったりするけれど、それは暗いというか一途と解釈。セリス（女）に対しても一途だし、と可愛い男なのです。マンガにでてくるような受け主人公タイプとも言えるでしょうか。そして腰が細いというのも、煩悩乙女がニヤリとしたところ。

それまでの『FF』主人公の、重い空気の騎士たちにくらべればずっとくだけていました。『Ⅶ』『Ⅷ』も暗かったので『Ⅸ』のジタンと通じるものがあるかも。

エドガーは27才の王様。母親を生まれて数日で亡くし、女性に対する強い思いから、女と見れば口説く性格という設定。ロックに合わせてか、青いリボンをつけていました。

エドガーもロックも、女性に対して強い感情をもっていて、それが裏返って男と、というのも自然な気がしますが、それは煩悩に毒されているからか。



いちいち台詞が格好良いセッツァー。うん、これなら男も惚れるでしょう？

【エドガー×セッツアー】

こちらもエドガーが攻め。

セッツアーはギャンブラーで、年はエドガーと同じ27歳。ゲーム中では派手好きで強気、達観したところもかっこえですな。関係ないですが、セッツアーの見た目にケフカの性格を融合すると『Ⅸ』のクジャになると思いません？

体には、飛空挺事故とギャンブルのイザコザでいくつものキズが刻まれているのも、ゾクっと。

自ら「さすらいの…」と名乗り、バンダナもしているのがロックとお揃いなので気にいらなかったのか、初期装備のバンダナは、はずしたきり装備できない、という設定があったりするようです。

強がっているけれど、にっこり笑ったエドガーにだけは入り込まれてしまって、ズルズルと攻められるうちに感じてきて、という感じでしょうか。

【ケフカ】

ケフカは初期の魔導能力の注入により精神的に不安定となってしまったという、ゲーム中ではわからない背景が。煩悩力が高い人でなければ扱いにくいけれど、どんなキャラでも煩悩力があれば愛しくなるのさ、ということを感じさせてくれるケフカでした。

煩悩ゲームの世界

その他の煩悩ゲームたち

FF Ⅳ

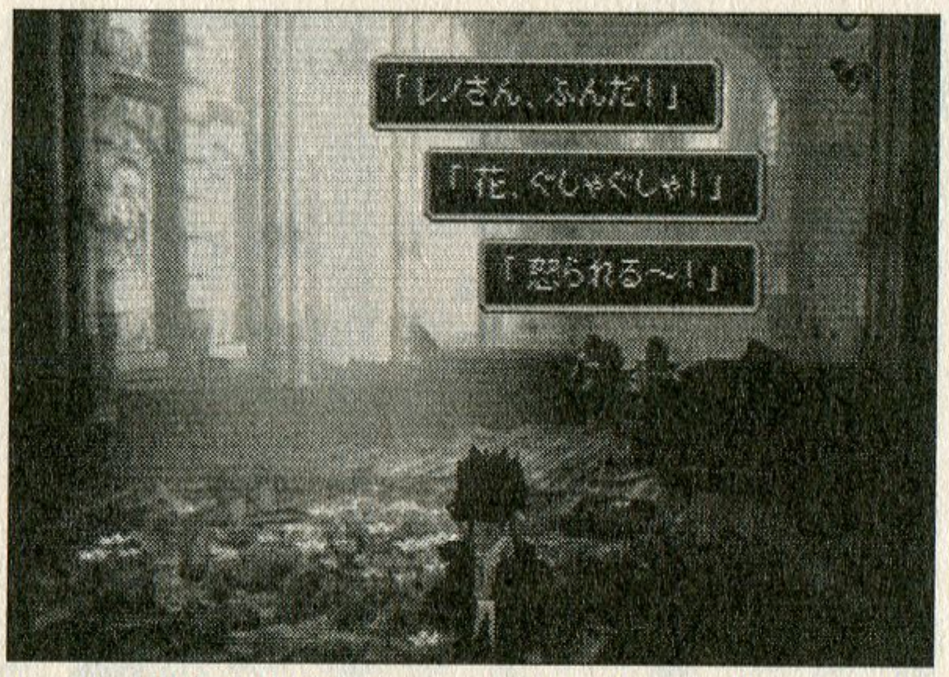
さすがに今ではあまり見なくなってしまった『Ⅳ』は、竜と心を通わす竜騎士カインの攻めで、一つ年下の暗黒騎士セシル受けが人気でした。

あとは同じくカイン攻めの、5歳年上で背の低めな王子様エッジの受け。それにセシルの兄ゴルベーザ攻めのカイン受け。など、個人での人気も高かったカインの絡むカップリングが中心でした。

FF Ⅶ と Ⅷ

発売当時の同人誌即売会では、それはもう大変な盛り上がりでした。『メガテン』『FE』系等の勢いも良く、コミケでは『Ⅶ』発売前とはRPGジャンルの参加サークルが3倍近くにまで突然増えたのですが、それらの中でも『Ⅶ』は群を抜いて大量の煩悩サークルが登場したのでした。これがスクウェア＝煩悩RPGというイメージを決定付けたのは言うまでもないでしょう。

今ではカップリング傾向は少し変化を見せていて、当初はセフィロス×クラウド、ヴィンセント絡みが多かったのですが、しばらくしてレノ、ツォンなどのタークス勢が増え、今では初期からあったものの、ほかに混ざってあまり目立たなかったザックス×クラウドが粘り強さを見せているようです。



FF7の、現在の中心はタークス勢か。次々と創作される煩悩ワールドには本当、感心します。

『Ⅷ』は落ち着きを見せ始めて、定着軌道にのった感じです。この煩悩戦国時代の今、しっかり健闘していて、スコール受けオンリーの即売会なども企画されているようです。サイファー×スコール、サイファーorスコール×ゼル、そしてラグナも良い感じの煩悩加減で、熟成された煩悩を見せてくれます。

クロノ・クロス

いまひとつ話題になっていないのがもったいない良作煩悩RPG。あまり知られていないのですが、40人以上が仲間になりパーティを組めるという、キャラの豊富さを持っています。

主人公セルジュの総受け、ダーク版セルジュ、カーシュがそれを攻める。そのほかにもイシトやグレンなどといったキャラの人気が高いようです。ちょっとクセのあるイラストですが、まだプレイしていない煩悩人は是非やってほしい1本です。

今回のまとめです

スクウェア煩悩RPG特集いかがだったでしょうか。「なんで、私の好きなアレがないんだー」とお嘆きの方すいません。

スクウェアのRPGをプレイしていつも感じるのは、スケールの大きい話で、プレイ時間も長いのに、ゲームから感じられる世界が統一されているということ。キャラ同士まったく異なる出生や性格をもっていても、違和感無く同じ世界の住民に思えてしまうのです。

それにしても今回、時間をさかのぼり振り返ってみて感じたことは煩悩ゲームってプレイ寿命がすごく長いということ。発売から半年くらいたってから話題になるのは普通で、3年くらいは当然現役。それ以降も愛しつづける人は多いのですから。流れの速いゲームの世界でしっかりマイペースなのが不思議でもあり、良いゲームがいつまでも愛されるということはうれしいことだとも感じます。

Text by Donpei（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

妹最高だぜーッ!!
トゥルーラブストーリー2

機種：PS
メーカー：アスキー
ジャンル：SLG
発売日：99・1・21
価格：6800円

システムとストーリーの融合

奥山：えっとじゃあ津田さん。今回はだいぶソフトの選択に悩んでいたみたいですが（笑）。

津田：決めた。ようやく決めた。ちょっとメジャーなんだけど『トゥルーラブストーリー2』でいってみたいと思います。

奥山：やっぱりギャルゲーで来ましたね。

津田：何を言ってるんだい、今回は真面目な話なんだよ。このソフトは、『1』は15万本くらい売れたヒット作なんだけど、『2』では今ひとつだった。まあ、キャラを総とっかえしたっていうのもあると思うんだけど、とにかく目立たなくなっちゃってね。

奥山：ああ～キャラの総とっかえは、結構きついものがありますよね。ちょっとでも残ってると違うんでしょうけど。

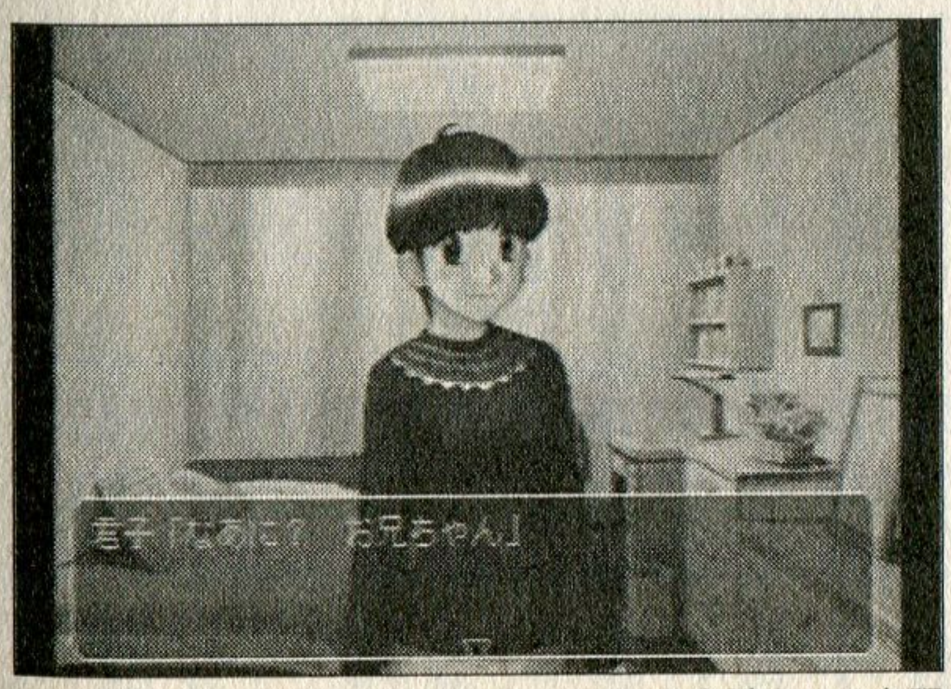
津田：でもね、ボリューム的には『ときメモ2』に匹敵するくらいの大作ゲームなんだよ。3枚組だし、システム的にもパワーアップしている。そしてその中で、一番印象的なのが、システムと物語の融合なんだね。

奥山：融合、ですか…。

津田：RPGでも「システム寄りになると、物語が唐突に感じられて、物語を重視するとシステムが物足りない」っていうのがあるでしょう。要するに、基本的にプレイヤーが自由に行動できる恋愛SLGにおいて、ランダムに起きるイベントと形のある物語というのは、そもそも相容れないものだと思うわけさ。そこでこのソフトは、イベントに連続性を持たせることによって、より物語との自然な融合を果たそうと努力してるわけだ。

奥山：えーと…連続性というと具体的には。

津田：単発のイベントが起きるんじゃなくて、このイベントが起きたら、次はコレ、その次はコレ、っていう感じ。その結果、一人一人のキャラクターにハッキリとした色がついて、物語の



1ヶ月間、妹と二人っきり…。ということを意識させる台詞が連発されます。まいります。

「お兄ちゃんの幸せ」なイベントの数々。まあ私自身に妹がいないからこそ…、なのはわかってますよ(本当に)。

レベルも上がったと思う。まあしっかり作られた分、想像の余地がなくなってくるんで、思い入れが浅くなるかもしれないけどね。

それに、昔はシステムが緩かった…というか、最初に決める主人公のパラメーターが低くてもちゃんとクリアできるバランスになっていたの。でも『2』ではそれが難しくなっていて、キャラによってはある程度狙いを決めた、攻略チックなプレイをしなきゃいけなかったりするんだ。でも、全体としてはまとまって、とても良いゲームになってると思うよ。

奥山：なるほど。何やらさっきからシステムの話ばっかりでなんだからしくなく硬いんですが、ギャルゲーの命であるキャラについてはどうなんですか？

津田：今回はあまり好みのキャラがいなかったんだ。幼馴染のキャラは良かったけど、これはまあ、どのゲームでもハマるから…。

奥山：やっぱり幼馴染は基本なんですか？

津田：当然でしょ。かの『センチメンタルグラフィティ』を、「つまんない」とかいう声を良く聞くけどさ、俺はあれ楽しめたよ。だって全員幼馴染みたいなものじゃん。発売日に定価で買ったけど、別に後悔してないし。

奥山：はあ…津田さんは幼馴染に萌えるんですね。

津田：王道でしょ。そうそう、このゲーム、妹がいい味出してるんだよ～。『1』の妹は、どちらかっていうとリアルで普通の妹で、ありがちな理想系というのかなあ。ところが今回の『2』の妹は、願望の理想系を作っちゃったよ、って感じなの。本当にいいコでねえ、これはもう、完全に罠だね。

奥山：わ、罠…ですか？

津田：そもそもね、ゲームの最初で妹と二人暮しになっちゃうのよ。新しい転居先に両親だけ先に行っているという設定でね。もう！　ラッキーっていうかちょっとドキドキっていうかさ。ゲーム始めてみたらいきなり妹と二人！　くるでしょ、これは!!

奥山：はあ…。あのでも、妹なんでしょ？　実は血が繋がってない、とかいうオチはついてないんですよね？

津田：うん、ストレートに妹。でもいいんだよ。こんな妹が欲しいッ！　っていう「妹いない男」の願望が入りまくりでしょう。

奥山：私、別に弟と二人暮しでも萌えませんが…。

津田：（人の話聞いてない）イベントがまたツボ押しまくりでね、「洗濯物の中に妹の下着が混ざってた！　ああどうしようさりげなく返さないと、とか思ったらハンカチだったよ焦っちゃうなあ」とか「妹が入浴中にお風呂が壊れちゃったよう～ってバスタオル一枚巻きつけただけでオレの部屋に来る」とか「体育祭のあとに妹がマッサージしてくれる」とかッ!!　もうどれをとっても「お兄ちゃん感激☆」って感じ？

奥山：…津田さん。私今、すごく良く分かりましたよ。気分的には今、ここに鏡があって、自分を見てるようです。スイマセン、私が

作品紹介

トゥルーラブストーリー2

『ときメモ』と並ぶ、ギャルゲーのスタンダード。ジャンル的には恋愛SLGだが、パラメーターではなく、女の子との会話の構成に重点をおいた内容になっている。

そのポイントとなっているのが「下校会話システム」。20以上の項目の中から話題を選び、会話を続けていくのだが、相手によって好まれる話題に差があるだけではなく、相手の好感度や心理状態によってふさわしい話題が変化する。これによって思春期の男女っぽい緊張感のある会話が楽しめるのだ。

悪かったです。こういう萌えてる話、一般人にしちゃイカンのですね。今まで散々、エミリオとかルックとか仙道とか言ってごめんなさい。もうしません。

津田：いやまあ、そう言わずにもうちょっと聞いてよ。ありがちなんだけど「雷が怖い」っていうイベントがあってね。「一人じゃ寝られない」とか言うんだよ。親いないんだよ？　二人っきりなんだよ？　どうする!?　って感じだよね。

奥山：どうもしませんって。

津田：攻略本に「妹だから恋愛関係にはならないけど一応攻略が可能」とか書いてあってさ、一応!?　一応ってどういうこと？　もしかして何か隠し要素がッ!!　…とか考えちゃうんだよね～。

奥山：もう勘弁してください…。

発掘その弐

俺ゲー万歳！　STG万歳ッ!!
ザンファイン

「この俺のサイバーなセンスを見ろ！」的作品

奥山：で、原田さんは。

原田：これです。『ザンファイン』!!　1500円ですよ。

奥山：ああ、それ知ってますよ～。ヘックスの部屋みたいになってて先に進むやつですよね。音楽が結構カッコ良くて。

原田：ええ、テンポ良すぎてすぐ途切れますけれどね。えーとこれはですね、1500円といっても「スーパーライト1500」なんですよ。最初にD3パブリッシャーが出していた「シンプル1500」シリーズとは違います。これはサクセス（最近『サイヴァリア』が超イカすメーカー）が出している後発のヤツで。まあ、D3の方が麻雀とか基本的なのを出しているんで、こっちはちょっと目先の変わったことをしようとしてるみたいですね。例えば『コットン』をそのまま出してみたり。

奥山：何ですか、ソレは。

原田：知らないなら流してください…。で、これはSTGなんですよ。なんていうか、印象は「MSXの投稿ゲーム」、もしくは「ディスクステーション（これもMSX版）の中に入ってるゲーム」。「X68kの同人STG」でもいいかな。

奥山：念のために聞きますが、それって誉めてるんですよね。

原田：当たり前じゃないですか。ポジティブに捉えてくださいよ。アイディアだけがあって、余計なものが入ってないタイプだ、ということが言いたかったわけです。多彩な面構成とか豪華なムービーとかはないし、オープニングもあっさりしてるし。商品というよりはテスト…プロトタイプですね。

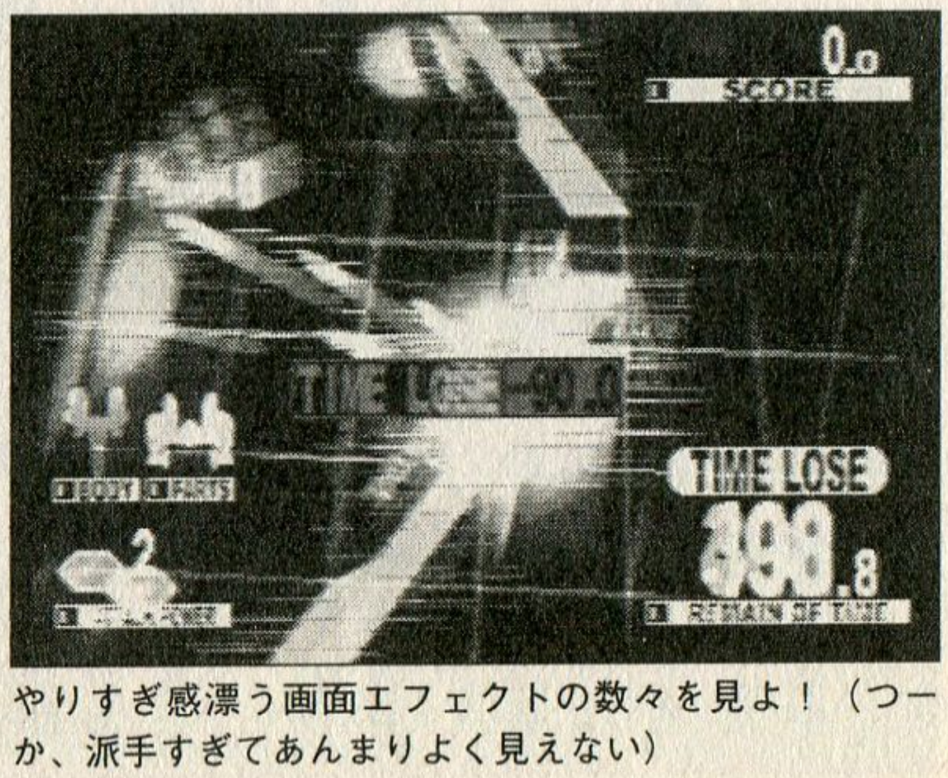
奥山：ゲームの核の部分だけあるという感じです。

原田：そんなものを「STGと言えば」だと思ってるのは奥山さんくらいですよ。いいですか、STGはポエムなんです。

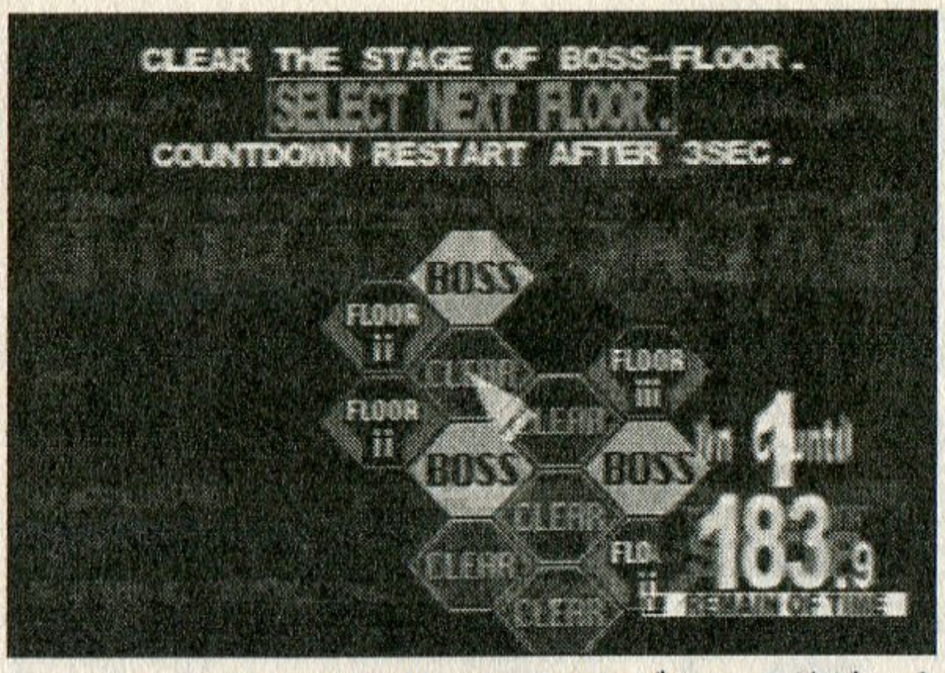
奥山：ポエムぅ？

原田：そうです。制作者の自分自身に浸りきった陶酔感。そこにプレイヤーも次第に一体化していき、深遠な宇宙と融合していくんですよ！　それがSTGですッ!!

機種　：PS
メーカー：サクセス
ジャンル：STG
発売日　：00・3・30
価格　：1500円



やりすぎ感漂う画面エフェクトの数々を見よ！（つーか、派手すぎてあんまりよく見えない）



一つ一つのフロアをクリアしていけばいいのだが、その際周囲を囲ってからフロアに入ると攻撃力が上がる。

奥山：何だかよくわからないけど何となくわかるような説明ですね（笑）。

原田：この辺のことはですね、ずれ8ページくらい使って、きっちり説明するべきですね。

奥山：で、このゲームもやっぱり制作者の陶酔感を感じられるわけですか。

原田：そりゃもう強烈に。お金のかかった演出はないんですが、ーディング画面だの、オプションの凝りようといったら、「見て見て俺のこのカッコいいセンスを見て」な俺テイスト満載。プログラマーも「見ろ見ろ俺のこの超絶技術を見ろ」って感じでもう、いやんなるほどの半透明エフェクトとか、金はかからないけど手間はかかる演出いっぱい。文字一つ表示するのにも演出入ってますからね。まず画面が黒背景に緑の文字でしょ？　グリーンディスプレイですよ。「やっぱりサイバーはこうじゃないとッ」ていうのがビシビシ感じられるでしょう。ほら、これが陶酔の一例ですよ。これでもう俺は作り手に融合していくんですね。

奥山：熱い説明ありがとう…。でもほんっとにスゴイですねこの演出は。自分好みのやりたいことを好き放題にやってる感じがひしひしと（笑）。

原田：だからそれが「俺ゲー」なんですよ。

奥山：確かこのゲームって、システムがちょっと面白いんですよね。

原田：そうですね。１５００円、これを作った人に投資していると思えばなんということもないですよ。

奥山：「このお金で次はもっといいの作ってね」っていう先行投資？　６８００円だったらどうしりから落としていくと、時間は減るけれどもボス戦でのパワーがある。だから、どこで見切りをつけてボスに行くか、自分の腕次第っていうとこもありますし、面白いアイディアですよ。

奥山：いいですよね、ちょっとカケヒキっぽくて。

原田：ところが結局、周りを全部落としてから行く、っていう方法がベストになってしまってるのが残念ですね。この辺のバランスをもっと詰めて、「どうする？　ここでボス行くか？　それとも…」っていうような手に汗握る緊張感が生まれると良かったんですが。その辺が荒削りでもったいないですね。

奥山：まあでもこれ、１５００円なんですよねぇ。

原田：そうですね。１５００円、これを作った人に投資していると思えばなんということもないですよ。

奥山：「このお金で次はもっといいの作ってね」っていう先行投資？　６８００円だったらどうしますか？

原田：絶対買いません（笑）。今はそもそもＳＴＧ開発者が減っているんですよ。だからもっとですね、ゲーマーというかディープなゲームオタクは、ちょっと目のありそうなところに投資する、という考え方をしてもいいんじゃないかと思うんですが。ゲームがつまらない、とか言ってる連中こそ、こういうのを拾うべきです。

作品紹介

ザンファイン

最近では珍しい、固定画面型のＳＴＧ。六角形型のフロアで構成されたステージを、複座式格闘機「双精機 -SAIVEIN-」でクリアしていく…ところで双精機って何だ？

フロアを選択すると戦闘開始。すべての敵機を破壊するとフロアクリア。クリアしたフロアで囲まれたフロアでは攻撃力アップ。そして、ステージにあるすべてのＢＯＳＳフロアを撃破するとステージクリア。

残機制ではなく、時間制なのが特徴。シンプルでありながら、型にはまってないゲームシステムだ。

これがすっごくいい、って言ってるんじゃないですけどね、やったことの心意気や良し、ですよ。1500円だからこそできる、アイディア一発勝負、というのがあるじゃないですか。もっとこの市場で実験作をガンガン作って欲しいし、だからこそ、ユーザーもここに投資すべき。

奥山：それはすごくわかりますね～。余計なものを思いっきり削って俺テイスト満載、っていうゲーム、いいですよね～。RPGでもこういうのあればいいのに。…っていうか『バロック』なんかも、そうじゃないですか？

原田：あれも俺テイスト炸裂してますからね。もう大作は飽きたから、こういうのをたくさん出してくれと言いたいですよ。できればSTGで。

発掘その参

音ゲーは身体が動かないと

PUNCH THE MONKEY! GAME EDITION

機種：PS
メーカー：バンダイ
ジャンル：音ゲー
発売日：00・6・22
価格：5800円

ルパンで『パラッパラッパー』を

前回の『スラムダンク』以来の長い横文字だわ…。

荒木：要はルパンの音ゲーで、ですね。○とか×とかが画面上、左から右に流れていくので、音楽に合わせてボタンを押していくってやつです。『パラッパ』にかなり近いです。

奥山：荒木さんって音ゲーやるんでしたっけ？

荒木：いや、苦手なんですよ。『パラッパ』をプレイして、音ゲーというかリズムアクションゲームの、曲の良さとか雰囲気とか、リズムに合わせてボタンを押すのがだめだったんですよ、手が追いつかなくて。奥山さんってピアノとかやってました？

奥山：ええ。

荒木：あれって鍵盤やってる人は得意かなあって思うんですけれども。

奥山：や、そんなことないですよ～。私なんてね、ヘタに鍵盤っぽく片手で弾こうとして、全然うまく行かないから投げましたもの(笑)。あれはきっと、見た目に騙されず、「ただのボタンだ」と割り切ってプレイできる人が一番上達早いんじゃ…。『ビーマニ』はすごく、ゲーマー向けっぽいなあ

奥山：で、荒木さんは…。

荒木：あ、これなんですけど。

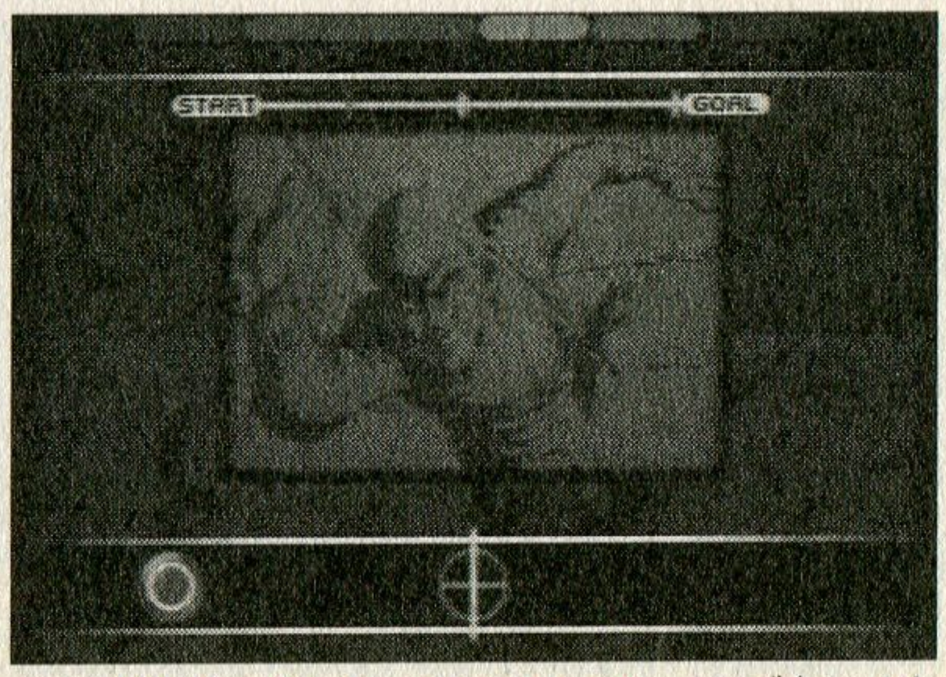
奥山：何かゲームっぽくないパッケージですね…ちょっとタイトル打つんで貸してください。…ってこれ、どれがタイトルですか(笑)？

荒木：や、僕もわかんないですよ(笑)。

奥山：持ち主なのに…。ああ、たぶんこれですね。『PUNCH THE MONKEY! GAME EDITION』。

原田：『ビーマニ』はダメ、と…。そういえば、『パラッパ』って同時押しありました？

荒木：いや、ないですよ。『ビーマニ』は何がダメって、5つのボタンやテーブルを機械的に押していくのがだめだったんですよ、手



画面演出がなかなか凝っていてイカス！　セーブ(オートも可)、ロードが速く快適に遊べるところもイカス!!

「ボーナスカード」をクールに撃ち抜いて高得点をゲット！
オマケとしてガンコンにも対応したミニゲームも遊べる。

と前から思ってたんですよね。難しいのをいかにやりこんで覚えてカッコよくやるか、というところが。音楽にのってる、って感じじゃないかなあと。私もあんまりうまくないんで、印象の話ですけれども。

荒木：とりあえず、音楽に全然詳しくない僕には難しかったですよ。リズムだったりメロディだったり、って曲のどの部分で押すかっていうのも、『ビーマニ』は分かりにくいですし。

まあそんなわけで、その後のゲーって買わなくなっちゃったんです。

奥山：じゃあどうしてこれ、買ったんですか？

荒木：実はですね、それを買った前の日に、たまたまLDの『カリオストロの城』を見ていたんですよ。

奥山：はあ…。

荒木：で、次の日ゲームショップ行ったらこのゲームが売ってて、買ってしまったと。

奥山：じゃこれが最初から欲しくて、っていうんじゃなかったんですね？　気持ちがたまたまルパンだったから？　もしかしてこれ、トトロだったら買わなかった？

荒木：買わなかったでしょうね（笑）。この音楽はそもそも、ルパンのアレンジということでアルバムが出てるやつですし、昔のルパンのムービーも楽しめるし、という感じで。システム的にも『ビーマニ』よりは『パラッパ』タイプで簡単だし、プレイしていて体が動いてしまうんですよね。買ったその日に全部解いちゃいましたよ。

奥山：ええっ？　荒木さんが買ってすぐに全部解いた？　いつもオープニング見るだけで満足しちゃってる荒木さんが!!

荒木：まあ、7曲しかないって言うのもあるかもしれませんけれども。曲が良かったのと、リズムにのりながら気持ち良くプレイできたってところがポイントでした。演出もプロモビデオっぽくてカッコイイし。もちろんプレイしてる最中は見られないんですが（笑）。とにかく僕にとって久々の快作でしたね～。

奥山：7曲というのはどうですか。少なくない？

荒木：1曲が3分ぐらいとわりと長めなんで、そうでもないです。ムービーも全部違いますし、これで容量としてはいっぱいなんじゃないですかね。あと、インターフェイス部分も良くできてて、そこも何度もプレイする気になるところかもしれないです。

奥山：ところでこの話を聞いている滝沢さんが、何かとっても言いたそうですね（笑）？

滝沢：うん。荒木君の言ってるそのゲームのツボは、『ストールンソング』と同じだね。

奥山：滝沢さんってば…また布袋ですか…。

作品紹介

PUNCH THE MONKEY! GAME EDITION

『ルパン三世』の楽曲群を著名アーティストが個性豊かなアレンジをほどこしたリミックスアルバム『PUNCH THE MONKEY!』の音源を使用したリズムアクションゲーム。

操作はいたって簡単で、音楽と共に画面左から流れてくる○△□×マークをタイミングよく押していくだけ。音ゲーとしては比較的簡単（4段階に調整可能）だと思われるが、曲の途中にいくつかのチェックポイントが設けられており、その時点で一定のレベルをキープしていないと即ゲームオーバーになるので気が抜けないところだ。加えて、画面の左右に唐突に現れる「ボーナスカード」にも要注意！　LRボタンでカードを撃ちぬけばOK。たしだし、このカード、曲のタイミングに関係無く出現するので、メインのリズムを乱されないようバラバラに考えて対処しよう（言うのは簡単）。

発掘その四

STGは演出が命
レイクライシス

琴線触れまくりのレイシリーズ

奥山：というわけで、私のは津田さんに聞き役をお願いします。

津田：はいはい。で、今回は何を持ってきたワケ？　確か奥山さんって最初は魔法使いもの、次がキャラもの…だったよね。

奥山：ふっふっふ。その流れで来たら私が激烈に好きなジャンルなんですが…。STGって、「演出ゲー」だと思ってるんですよ。

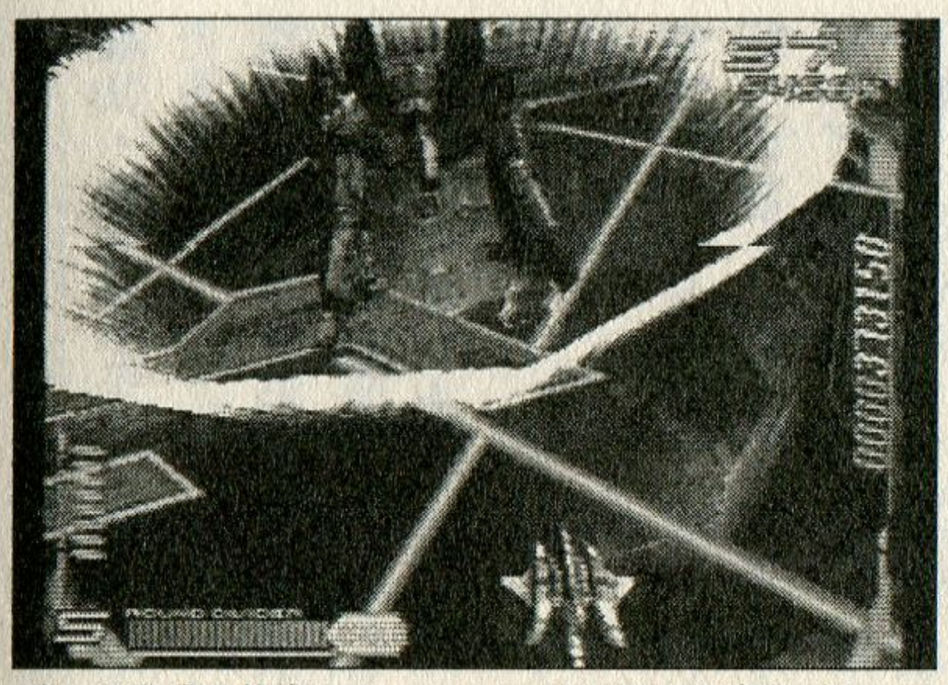
津田：ああ、よく言ってるねぇ。名じゃないって…。

奥山：わかってますよ、そんなこととは。で、『レイクライシス』です。レイシリーズの最終作ですからね、もうそれにふさわしい出来なんですよぅ。

津田：（それにふさわしい、「音楽とストーリーの出来」ってなんだろうなあ…この人は）そんなに出来良かったっけ？

奥山：えーと、前の方で原田さんがSTGについてちょっと語ってますけれど。私はやっぱり、STG得意じゃないですし、いわゆるシューターの方とは意見違うと思うんですが…。STGって、「演出ゲー」だと思ってるんですよ。

津田：ああ、よく言ってるねぇ。



ボスの登場の仕方もカッコイイ。どの面でも演出がきいていて、だからほかでも背景が見たくなるんだけどなあ…。

奥山：もちろん、撃ったり壊したりの爽快感はありますし、『怒首領蜂』で驚異の弾避け（もちろん偶然）をしたときなんて、「天才!?」とか思ったりもしますけど。やっぱりSTGは、適度な爽快感と緊張感と、演出を味わう余裕。これですよ。

津田：うーん…まあ、そういう考え方もアリでしょう。

奥山：そういう意味では、タイトーSTGはどれも合格点。中でもレイシリーズは大好きなんですが…だからこそ！　ですね。実はすっごく気に入らない部分があるんですよ。音楽が、ロード中に切れちゃうんです!!

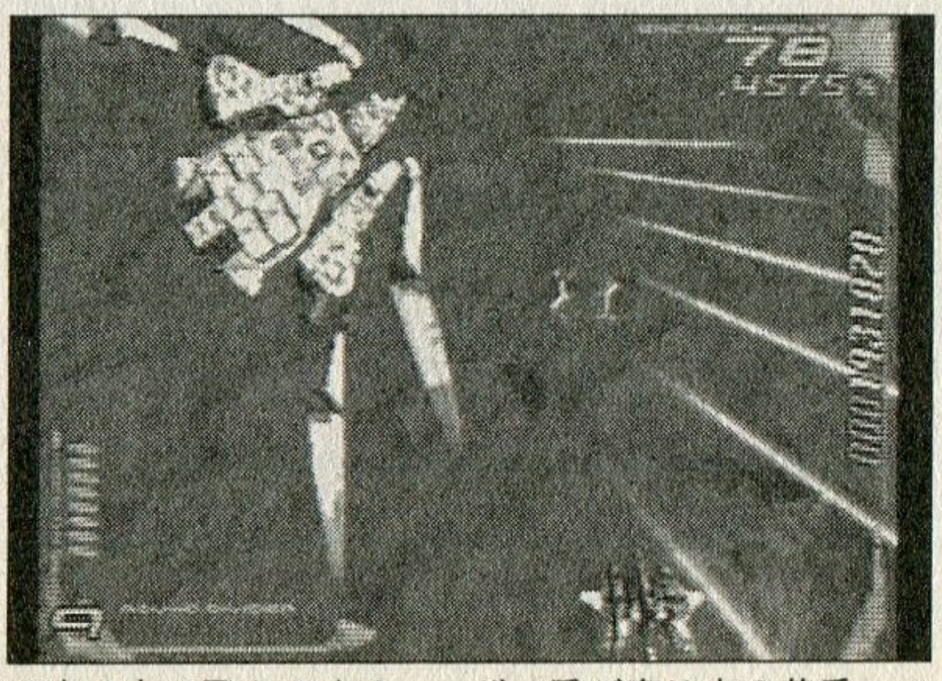
津田：確かこのゲームって、音楽の仕組みがちょっと変わってなかったっけ？

奥山：そうなんですよ。面ごとに曲があるんじゃなくて、そのときどき、状況によって音楽の繋がりが変わるんです。なんていうか、曲を「曲」じゃなくて「パーツ」で作っておいて、それを適当な順番で流していく…という感じ。だから、極端な話、全部で1曲、なんですよ（ラスボスとか除いて）。

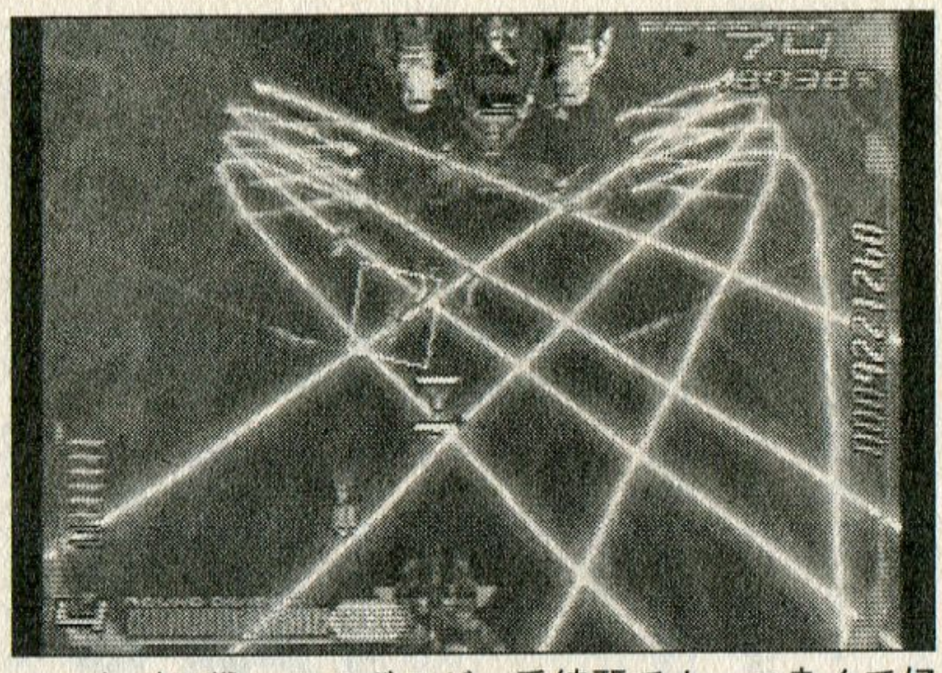
津田：なのに、それが切れてしまうと。

奥山：移植するのにツライとかあったとは思うんですが、タイトーSTGっていったら、音楽に期待する部分がすごく大きいですよね。これは雰囲気ぶち壊しです～。せっかくいい感じのストーリーも

機　種：PS
メーカー：タイトー
ジャンル：STG
発売日：00・4・20
価　格：5800円



四方八方に飛んでくるレーザー系が実は大の苦手。ハタから見ると、自分から突っ込んでいってるらしい。



コレもボス戦。このボスが一番綺麗でカッコ良くて好き。攻撃とか演出とか。

付いてるのに。

津田：え？　そんなに深いこと書いてあったっけ。

奥山：んにゃ、ゲームの方にはないです。せいぜい、ほかの2作との繋がりとかだけで。でも、サントラCDの方に書いてある話が、雰囲気いいんですよ～。タイトルとかね、キャッチとかがもう痺れますよ。「彼女は「Sayonara」と言った。」ですよ！　「自分で撰んだ拷問」とか「99%じゃ駄目だ、100%じゃなきゃ駄目なんだ」とか！　いいでしょう？　ここにはですね、母親のクローンである少女と、彼女の父親や友人や、遺跡で見つかった謎の文書がからんだ、生命の風が吹く場所があるんですよッ!!

津田：なーんかさぁ…今回妙にみんなテンション高く語ってるよねぇ…。

奥山：放っといてください（笑）。津田さんだって語ってるんだし。

津田：システムは前作までとほとんど変わってないよね？

奥山：そう思います。このレイシリーズって、ロックオンという作業があるからか、敵の弾があまり多くないじゃないですか。

津田：弾幕系のゲームじゃないからね。

奥山：あれって、心理的にすごく圧迫感があるんですよぅ。直接自分を狙ってなくても、なんだか心臓がばくばくしてですね。ところがこのゲームだとそういうのがないから、「ああ～このメロディが好きなの～」とか言ってられるし、背景をのんびり見てる余裕もあると。

津田：背景を見る？　いや、見ないでしょう普通。敵とか、動いてるものを見るって。だって死んじゃうじゃん。

奥山：別に死んだって最終的にクリアできればいいじゃないですか。私は見るんですよ。あまり敵とか自分とか見なくても、のんびーり雰囲気を堪能できるのがいいんです。その点、『レイクラ』は1プレイも短いですしね。『レイストーム』は8面もあるからちょっと長すぎ。途中で尽きちゃうこともあるし。

津田：尽きる、っていうのはやっぱり…。

奥山：自機が、ですよ。クレジット最高にして、何機死んでも気にしない。ロックオンして撃つ撃つ。私の技術じゃ、高得点なんて最初から狙ってないので、ただひたすら撃つ撃つ。

津田：いやもう、何も言いません。楽しんでくださいな…。

レイクライシス

作品紹介

ロックオンのシステムが楽しい「レイ」シリーズの最新作にして最終作。

これまでのシリーズと違うのは、面構成が選べるということ。「知能領域」「記憶領域」などと名づけられた5つの面から、好きなものを（重複も可）3つ選択＋最終面＋ラスボスという構成になっているため、1プレイも短い。

「侵食率」（敵を撃ちもらしたりすると上がっていく）が100%になってしまうと、強制的に最終ボスとの対決があるというところも面白く、機体によってロックオンのシステムが違うためまったく違う遊び方ができるようにもなっている。

タイトーSTGといえば音楽、ということでPSオリジナルの「スペシャルモード」（全面通しのスコアアタックモード）では、CDで発売されている「アレンジ版」とはまた違った「アレンジ」の曲が流れる。

ZUNTATAファンなら、この曲が聴けるというだけでも、手を出す価値はあるのではないかと。

発掘その五

これはゲームじゃない、Vシネマだ！
湾岸トライアル

レースよりも映像がメイン

奥山：さてトリを飾ります滝沢さんは『湾岸トライアル』ですか。あれ？　これって確かシリーズになってますよね。『湾岸トライアルラブ』とか。

滝沢：いや、あれだけはちょっとシリーズで異色っていうか、違うんだけどね…。これは自分がドラマの主人公になって体験するようなレースゲームなわけよ。ドラマ仕立てになってて、話の合間にバトルをすると。

奥山：ああ！　要するに『レーシングラグーン』だと思えばいいんですか。

滝沢：そうとも言う。ドラマの出来もこれがなかなかでね、Vシネマみたい感じっていうと一番近いかなあ。

奥山：すいません、Vシネマって何ですか？

滝沢：劇場公開しないビデオオンリーの映画。だからVシネマ。哀川翔とかが出てるようなの、っていうとわかるかなあ。任侠物とかも多いよ。

奥山：ええ、なんとなく…深夜のドラマみたい、ですね。

滝沢：そうそう。でもこれ、結構よく作ってるんだ、カッコよさげに。大体、レースゲームで2枚組みなんてさ、『グランツーリスモ2』くらいだよ？　まあ、恐らく相当の割合を映像が占めてるとは思うんだけど、それだけに、映像を見なくちゃ楽しめない。レースゲームのつもりで買うと、ちょっと違うんだね。

奥山：レース部分はおまけですか。

滝沢：実はあんまり出来が良くなるわけで。

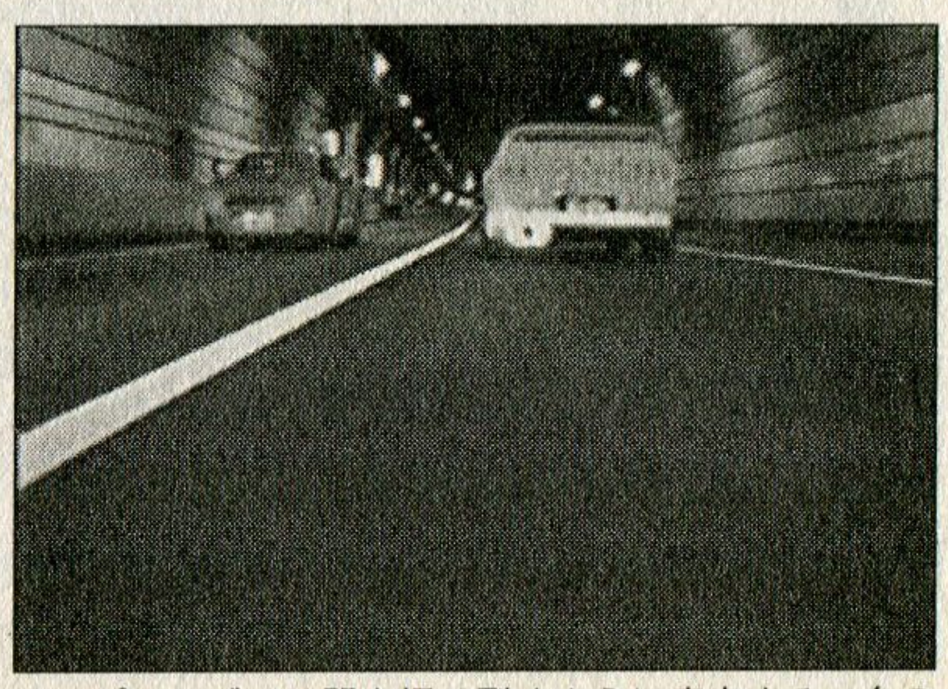
奥山：さっきからやけにVシネマにこだわりますね。

滝沢：実は密かにファンなのよ。

奥山：はあ…好きですよね、滝沢さんそういうB級もの。『シベリア超特急』とか。

滝沢：ゲームはストーリーモードが5つあって、ひとつずつにヒロインがいるという感じ。その子を交えた湾岸バトルにかける男のロマン…かなあ。そんなものを描きたかったんだな、と。イエローバードと言う謎のポルシェが湾岸最速と言われてて、こいつを破るこ

機　種：PS
メーカー：バックインソフト
ジャンル：レース
発売日：98・3・7
価　格：6800円



オープニングでは闇を切り裂くように疾走する二台の車とともに、ややポエム的な解説が流れる。

とが目的で、勝つと先に進む。

奥山：イエローバードですか？なんだかますますセンスが『ラグーン』っぽいですね。

滝沢：まあほら、車にそういうのはつきものだから。ストーリーモードの映像は、レース前、レース途中、勝った後、最後のレース前、クリア後って感じで結構頻繁に入る。その合間にレースをするって感じかな。ゲームは難しいんで、最後までできる人はあんまりいないと思うんだよなあ。でも、裏技使ってでも見れ。それだけの価値があるというか、そこに価値があるというか…。ビデオに編集するとなおよし。

奥山：ところで滝沢さん、このビデオ、映像部分ばっかりでちっともゲーム画面がないんですが、どういうことですか？

滝沢：いや、見なくてもいいよ。このゲームの真髄はこっちだから。

奥山：そう言わずに見せてくださいよ～。いや、これでゲーム部分が『GT』や『R4』並だったら、真剣にイケるんじゃないですか？

滝沢：わかった（そうじゃないから見せないんだけどな…）。ほら、こうやってドラマがあって…バトル突入。

奥山：…なんですか、コレは？

滝沢：まあ、今時これはないよなあ、とは思うけどね。

奥山：そういえばこれ、舞台は2020年なんですね。

滝沢：うん。だからこの車、実は30年前の車ってことになるんだよね。たぶん、作ってるときはこんな設定なかったんじゃないのかなあ。

加藤あいちゃん。出てくる女の子の中では、彼女が一番かわいいかも…。

奥山：背景も普通に現代ですよねぇ…。その辺以外は、本当にちゃんと作ってますよね、映像部分。ここだけ見ると、全然ゲームっぽくないですし。

滝沢：何しろほら、パッケージにも書いてあるように、「一流の映画スタッフ」が作ったからね。

奥山：そうなんですか～。私映画って全然詳しくないんですけれど、この監督のサトウトシキさん、ってどんなもの撮ってる方なんですか？

滝沢：俺も気になって調べてみた。ネットで。

奥山：そしたら？

滝沢：アダルト…っていうかピンク映画撮ってます。どこ調べても「痴漢電車」（笑）。

奥山：…その世界で一流でしたか…。や…このビデオがほんとすごいですね。

滝沢：でしょ？　ちょっとないよ、これだけのものは。

奥山：あの、すごいというのはこのビデオを盆休みの半日かけて作った滝沢さんが、だと思うんですが。ご苦労様でした～。ご苦労様といえば、今号を持って滝沢さんも勇退が決定、なんですよね？

滝沢：そうそう。正確には今号を待たずにって感じなんで、すっごく中途半端で申し訳ないんだけど、優秀な編集部員がいるから安心して辞められるよ。読者のみんなもありがとう。

奥山：今まで長い間お世話になりました～。あとは津田さんと私で頑張りますんで、遠くから見守ってください～。

作品紹介

湾岸トライアル

女の子が実写ムービーで登場するのが話題となったレースゲーム「湾岸デットヒート」の続編。前作ではいい走りをすると女の子が乗ってくれて、下手な走りをすると女の子が降りちゃう、といったシンプルな作りだったが、今回はVシネマばりのストーリーで、見ごたえ十分。おかげで、映像の合間にレースをさせられる…という印象だ。しかし、その分（？）レースゲーム部分の作りこみが荒いのが悔やまれる。

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１９××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
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

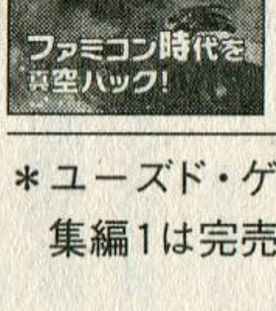
〈16号〉
本体価格760円
マイナーゲーム特集／メジャーゲーム特集／小松崎茂インタビューなど

〈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。

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



〈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。

〈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

＊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。

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。

←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 BOOKS

ホームページブックスシリーズ

2ちゃんねるの本

これがインターネットの自由地帯だ!

1日に100万ヒット以上を記録する超巨大サイト「2ちゃんねる」から、選りすぐりの話題を抜粋。佐賀県17歳西鉄バスジャック事件や栃木県コンクリ詰め殺人といった事件性の強い話題から、ネットの匿名性、巨人VS阪神、Mac V S Windowsといった論争の数々をそのまま収録!

2ちゃんねる研究会　編　　価格：1050円+税

爆裂!カップメン!!

お湯以外でカップメンを作る　そして食う

薬・酒・石鹸・血など、気がつけば「ウマイカップメンが食いたい」という初期企画から完全逸脱。金と命を賭けたKOI2氏の大人気チャレンジホームページベストセレクション!　他、「無言電話と話す」「店頭サンプルを食う」などのチャレンジ企画、食い下ろし多数。

KOI 2　著　　価格：1300円+税

暴走自爆!マシーンクレイジー

なんでも改造　この機械バカどもを見よ!

バイク・パソコンから家電製品、果ては携帯電話まで…。何でもネタにして、何でも改造し、何でも暴走させる。そんなファイナル系サイバー機械バカどもをマシーンクレイジーと呼ぶ。彼らの生き様を見ろ!　そして泣き喚け!!!!

HPブックス編集部　編　　価格：1200円+税

ACCESS向上大作戦!

出会いのきっかけを増やすためのアクセス向上術

どうして反響がないのか?　どうしてアクセス数が増えないのか?　これには必ず理由があり、そして必ず解決する方法があるのです。しかし、それは必ずしも技術的な事とは限りません。重要なのは、ホームページを「どう演出してゆくか?」ということです。本書では「アクセスを増やすためにはどうすればいいのか?」を徹底的に解明します。

恩田ひさとし　著　　価格：1200円+税

絶賛発売中!!　以後続々刊行予定

キルタイムコミュニケーション／マイクロデザイン共同プロジェクト

あなたのホームページを本にしませんか?

詳しくは下記ホームページにてご覧ください。

http:www.microgroup.co.jp/ktc/

ktc@microgroup.co.jp

※HPブックスはすべてキルタイムコミュニケーションより発売となります。

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
荒木秀哉
原田勝彦
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：卯月 鮎
M2
開店休業人
上志野雄一郎
銃田夢人
斉 九寧
佐ぶ
ジョッキー☆笹岡
白川嘘一郎
田口千鶴
多根清史(BIG★BURN)
Donpei
長瀬勝三
ニン派
水野隆志
箭本進一
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
2000年10月3日発行 VOL.5
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.6
2001年3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1・2F
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.5

編集後記

やはりこの時期は『DQⅧ』。この忙しい時期にこんな超大作をだされちゃって付合うのはかなり大変ですが、堀井節全開のシナリオ＆絶妙なバランスは自分的にツボなだけに、しばらく離れられそうにありません。さて、編集部員になってから4年。バイトの期間を含めればもうちょっとあるかな？　とにかく、編集長になってしまいました。4年前に自分で想像していた未来図とは随分違う気がしますが、まとにかく頑張って生きていこうと思うのであります。（津田）

新しいパソコンを買いました。…といっても、原田さんが使ってたマシンを3万円で譲ってもらったんですけどね。これで家でも快適ネット生活〜。とか言っていた最中、弟が（中古とはいえ）パワーブックを買いました。家にG3あるのにですよ!?　どうして学生の弟が買えて、社会人の私が買えないんだろう…不思議すぎる。そんなわけで、滝沢さん、荒木さん、原田さん。お世話になりました。残り二人で頑張りますよ。さ、いこーか。（奥山）

それまで読者だった僕が編集部に入れてもらって一年ちょっとが過ぎました。果たして読者さんに楽しく本を読んでもらっていたのか!?　仕事をちゃんとしていたのか(ドキッ)…などなど、モーレツに猛省している今日この頃。えーと、突然ですが私的な理由でスタッフから離れることになりました。スタッフ並びに読者の皆様、今まで本当にありがとうございました。今後も「ナイゲー(ユーゲー)」をよろしくお願いしますよ〜。それではいつかまた何処かで…。（荒木）

みみみみみ、見たか？　君たちは見たか『TAXi2』をッ！　ありゃー最高ですな。俺もラリー選手に向かって「観光客がトロトロ走ってやがる！」と言えるような大人になりたいです。あと『MADMAX』とか見まくりで愉快です。やっぱ銃身削ったショットガンを持って荒野を走らないと人間駄目ですよね。…というわけで、俺もそんな生き方をするために、編集部を去って旅に出ることになりました。あ、でも俺は車持ってないや。（原田）

ナイスゲームズ VOL.5　アンケート用ナンバー

1．ランキング
2．編集部ベスト20
3．GAME of 2000（上半期）
4．ポポロクロイス物語Ⅱ
5．クレイジータクシー
6．遥かなる時空の中で
7．ぼくのなつやすみ
8．ロードス島戦記　邪神降臨
9．インペリアルの鷹
10．サモンナイト
11．糸井重里のバス釣りNo.1 決定版
12．ルーマニア＃203
13．オウガバトル外伝
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．当世攻略本事情
17．極上たんぽぽ堂
18．強化型読者プレゼント
19．10ページ特集 ベイグラントストーリー
20．制作者インタビュー
21．いつもココロにNPを
22．ゲームレジスタンス
23．夜明けのSTG特集
24．レイストーム
25．怒首領蜂
26．スターフォックス64
27．バトルガレッカ
28．グラディウス外伝
29．佐ぶの技術セミナー
30．第二特集 キャラゲークーデター
31．ゴールデンアイ007
32．機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
33．賭博黙示録カイジ
34．スターウォーズ [出撃！　ローグ中隊]
35．攻殻機動隊
36．少女革命ウテナ いつか革命される物語
37．エキサイティングプロレス WWF SMACK DOWN!
38．美食倶楽部ギャルゲー専科
39．バカゲー波止場
40．ネットゲーム場外乱闘
41．ゲームセンター放浪記
42．煩悩ゲームの世界
43．今月の発掘

Action Replay 別冊

ゲームMAX

新発売!!

FFIXネタバレ攻略本ついに登場!!

（A5／96ページ）

総力特集!!
＜全45ページ

ファイナルファ
ストーリーにそった
合成屋、ステラツィ
掲載！
一瞬で全アビリティ
後まで仲間にする事
徹底掲載！

ドラゴンクエ
ゴールドMAX、全
て修得、デバッグモ

＜秘技コード収録タイ
F／実況パワフルプロ
花組入隊／グランデ
全26タイトルの秘技

ゲームを完全に
Actio
アクションリプ

DC-PAR用コー
PARを使って旧
「プレイステーシ

＜主な秘技コード収録タイトル
オブ ファイア、ロックマンDA
実況パワフルプロ野球2000、
ほか 全138タイトルの

全国のゲームショップや
お買い求め頂け

●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＞

●2000年7月～12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12月末日までです）

キリトリセン

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
荒木秀哉
原田勝彦
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：卯月 鮎
M2
開店休業人
上志野雄一郎
銃田夢人

ナイスゲームズ VOL.5

編集後記

やはりこの時期は『DQⅦ』。この忙しい時期にこんな超大作をだされちゃって付合うのはかなり大変ですが、堀井節全開のシナリオ＆絶妙なバランスは自分的にツボなだけに、しばらく離れられそうにありません。さて、編集部員になってから4年。ついに、編集長になってしまいました。ここまでくると、もう後がない気がしますが、まとにか

（津田）

んが使ってたマシンを快適ネット生活〜。とクを買いました。家に会人の私が買えないん木さん、原田さん。おーか。

（奥山）

っとが過ぎました。果た事をちゃんとしていたの頃。えーと、突然ですがッフ並びに読者の皆様、ユーゲー）」をよろしくお

（荒木）

ッ！　ありゃー最高で走ってやがる！」と言か見まくりで愉快です。いと人間駄目ですよね。集部を去って旅に出る

（原田）

用ナンバー

1. ゴールデンアイ007
2. 機動戦士ガンダム
ギレンの野望 ジオンの系譜
3. 賭博黙示録カイジ
4. スターウォーズ
［出撃！　ローグ中隊］
5. 攻殻機動隊
6. 少女革命ウテナ
いつか革命される物語
7. エキサイティングプロレス
WWF SMACK DOWN!
8. 美食倶楽部ギャルゲー専科
9. バカゲー波止場
0. ネットゲーム場外乱闘
1. ゲームセンター放浪記
2. 煩悩ゲームの世界
3. 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.5アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム 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？			

キリトリセン

Action Replay 別冊 ゲームMAX

新発売!!

FFIXネタバレ攻略本ついに登場!!

総力特集!!
<全45ページ>

（A5／96ページ）
定価 490円+税

ファイナルファンタジーIX 攻略&秘技

ストーリーにそった攻略情報やエクスカリバーII、究極の合成屋、ステラツィオ、チョコボグラフなどの詳細情報を掲載！
一瞬で全アビリティを入手できたり、ベアトリクスを最後まで仲間にする事が出来るなど、PAR用秘技コードを徹底掲載！

ドラゴンクエストVII 秘技コード速報！

ゴールドMAX、全ステータスMAX、呪文・特技を全て修得、デバッグモードなど

＜秘技コード収録タイトル＞ SDガンダム G GENERATION-F／実況パワフルプロ野球2000開幕版／サクラ大戦GB 檄・花組入隊／グランディアII／KOF '99 EVOLUTIONほか
全26タイトルの秘技コードを収録！！

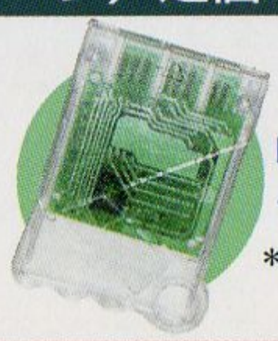
ゲームを完全に遊び尽くせる 究極の秘技満載！

Action Replay 2000 Vol.9

アクションリプレイ Vol.9（A5／176ページ）定価1,500円+税

DC-PAR用コード掲載開始!!

PARを使って旧作を遊ぶ！第4弾「プレイステーション・ザ・ベスト特集」



PS用15ブロック
メモリーカード付

＊カラーは写真と異なる場合がございます。

＜主な秘技コード収録タイトル＞ファイナルファンタジーIX、スーパーロボット大戦α、ブレスオブ ファイア、ロックマンDASH2、遊戯王モンスターカプセルGB、パワプロクンポケット2、実況パワフルプロ野球2000、
ほか **全138タイトルの秘技コードを収録!!**

◆ メモリーカードやPARにピッタリのオリジナルシール付！

全国のゲームショップや有名書店で
お買い求め頂けます。

BRAINSTORM 発行：株式会社ブレイン・ストーム

〒162-0825 東京都新宿区神楽坂3-1 あさひこビル4F FAX.03-5688-8598
E-mail：brain@brain-s.com URL：http://brain-s.com/
※お問い合せは上記FAX.又はE-mailでお願い致します。詳細はホームページをご覧下さい。

平成12年10月3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1・2F　TEL03-3555-3431　FAX03-3551-1208

プロアクションリプレイ PRO ACTION RE-PLAY CDX2

for karat PS/PS2

プロアクションリプレイにCD版が登場!! 驚異の935タイトル!!
8216個の秘技コードを内蔵!! 内蔵秘技コードを大量に収録!!

PS1:5000・5500・7000・7500・9000
&PS2:10000・15000番に対応!!

好評発売中!

●史上初のCD版プロアクションリプレイです!!
PS用ゲーム攻略ナビゲータの性能をCD化しました!!
●PAR CDX2は、通常のゲームソフト同様に単体で起動することが可能です!!

価格¥7,800

＊PS1用のソフトのみご使用になれます。
＊現行の「CDコード集 Vol.1～8」はサポートしておりません。

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 Pro Action Replay CDX is NOT Licensed or Endorsed in any way by Sony Computer Entertainment Inc.

■ PS用CDX2の使い方はとても簡単!! ■

▲CDXをセットする　▲使いたい秘技を選択して　▲ゲームソフトに入れかえるだけ

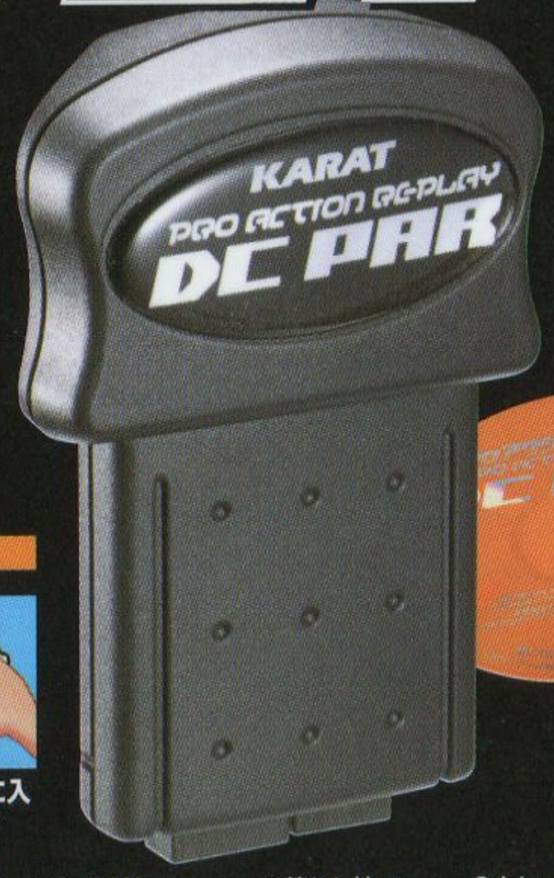
<収録内容>●アーク ザ ラッド1～3 ●エースコンバット1～3 ●ギャロップレーサー1～3 ●クラッシュバンディクー1～3 ●クラッシュバンディクーレーシング ●グランツーリスモ ●グランツーリスモ2 ●グランディア ●クロノ・クロス ●サガフロンティア1&2 ●第4次スーパーロボット大戦S ●新スーパーロボット大戦 ●スーパーロボット大戦F ●スーパーロボット大戦F 完結編 ●スーパーロボット大戦 コンプリートボックス ●スターオーシャン セカンドストーリー ●ストリートファイターEX PLUS アルファ ●ストリートファイターEX2 PLUS ●ストリートファイターZERO1～3 ●ゼノギアス ●ダービースタリオン ●ダービースタリオン 99 ●チョコボの不思議なダンジョン ●チョコボの不思議なダンジョン2 ●トルネコの大冒険2～不思議なダンジョン～ ●テイルズ オブ デスティニー ●テイルズ オブ ファンタジア ●テーマパーク ●デジモンワールド ●デジモンワールド デジタルカードバトル ●ナムコミュージアムVOL.1～5 ●ナムコミュージアム アンコール ●バイオハザード1～3 ●ディノクライシス ●パラサイド・イブ ●パラサイド・イブ2 ●パラッパラッパー ●ウンジャマ・ラミー ●ファイナルファンタジーⅣ Ⅴ Ⅵ Ⅶ ●ファイナルファンタジーⅧ インターナッショナル ●ファイナルファンタジーⅧ 他

好評発売中!

DC PAR

for karat DC

待望のDC用プロアクションリプレイ遂に登場!!



最新人気ソフト45タイトルの裏ワザコードを収録!!

本製品はカラットのオリジナル商品であり、セガ・エンタープライゼス社のライセンス商品ではありません。

価格¥9,800

■ DC用PARの使い方はとても簡単!! ■

▲ドングルメモリーをセットする　▲DC-PAR CDXディスクをセットする　▲使いたい秘技を選択して　▲ゲームソフトに入れかえるだけ

《収録タイトル》●アイドル雀士をつくっちゃおう ●ガンバード2 ●ギガウイング ●機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で・・・●クレイジータクシー ●ザ キング オブ ファイターズ ドリームマッチ1999●ザ キング オブ ファイターズ'99 EVOLUTION ●サクラ大戦 ●サンライズ英雄譚 ●シェンムー 一章 横須賀 ●実況パワフルプロ野球Dreamcast Edition ●首都高バトル ●ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産 [ジョジョの奇妙な冒険] ●ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産 [未来への遺産] ●神機世界 エヴォリューション ●神機世界 エヴォリューション2 遠い約束 ●スターグラディエイター2 ●ストリートファイター3 ダブルインパクト[ストリートファイター3] ●ストリートファイター3 ダブルインパクト[2ndインパクト] ●ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 ●スピードデビル●セガGT ホモロゲーションスペシャル ●戦国TURB Fanfan ●ソウルキャリバー ●ソーサリアン　七星魔法の使徒 ●ソニックアドベンチャー ●ソニックアドベンチャー インターナショナル ●ゾンビリベンジ ●ダンスダンスレボリューション2ndMIX DCエディション ●ダンスダンスレボリューションクラブバージョン DCエディション ●チューチューロケット！●デスクリムゾン2 －メラニートの祭壇－ ●バイオハザード コードベロニカ ●バイオハザード2 バリュープラス ●パワーストーン2 ●ベルセルク 千年帝国の鷹篇 喪失花の章 ●ポップンミュージック ●ポップンミュージック 2 ●ポップンミュージック3 アペンドディスク ●麻雀大会2スペシャル ●マーヴルvs.カプコン ●マーヴルvs.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ ●ラングリッサーミレニアム ●レインボーコットン ●レンタヒーローNo.1

ゲーム情報サイト カラット・ギアネット　http://www.karat-gear.net

通販のお申込みは
0120-77-1756

受付：月～日曜（祭日も可）9：00～20：00
【ホームページ】http://karat-jp.com/

★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。

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〉
【ホームページ】http://karat-jp.com/

ISBN4-906650-67-8　C2076　¥980E

©KILL TIME COMMUNICATION
Printed In Japan

定価：本体980円
※消費税が別に加算されます