

こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌

平成10年10月26日発行
第1巻第1号通巻第1号

www.mediagalaxy.co.jp/KTC/

NICE GAMES

NICE GAMES

1998 Autumn

ナイスゲームズ

Vol. 1

こだわりユーザー御用達！

発掘系ゲーム専門誌

1998 AUTUMN

ナイスゲームズ

一生寝させる極上ゲーム

制作者インタビュー
梶田晋治「リンドキューブ」
金子彰史「F-TERRA」
雷のタイトル編
ガリヤー!!



ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載!!

PS用/SS用プロアクションリプレイ2

アクションリプレイCD読み込み機能搭載 ※1
CDから秘技コードの読み込みやバージョンアップが可能に!!

PS用プロアクションリプレイ2

●秘技コードの大規模パワーアップ

十数種類の「PS用PAR 2」ならではの強力な秘技コードが使用可能!!
もちろん従来品のコードはそのまま使用可能!!

●高速ブートアップ機能

ゲームスタートまでの時間を大幅に短縮!

※1 CDは別売
※2 プロコムスリンク (Windows版)が必要
※3 アイコン変更によって、データが使用できなくなる場合があります

プロアクションリプレイとは?

秘技コードと呼ばれる12ケタの英数字をアクションリプレイに入力するだけで、パラメーター最大、無敵、新必殺技等ゲームの様々な設定をコントロールすることが可能なハイテク・カートリッジです。今や、パワーゲーマーの必需品!! 初心者の方の攻略をアシスト!!

●ファイルビューワー機能

ゲームCD内の画像ファイルを鑑賞可能!

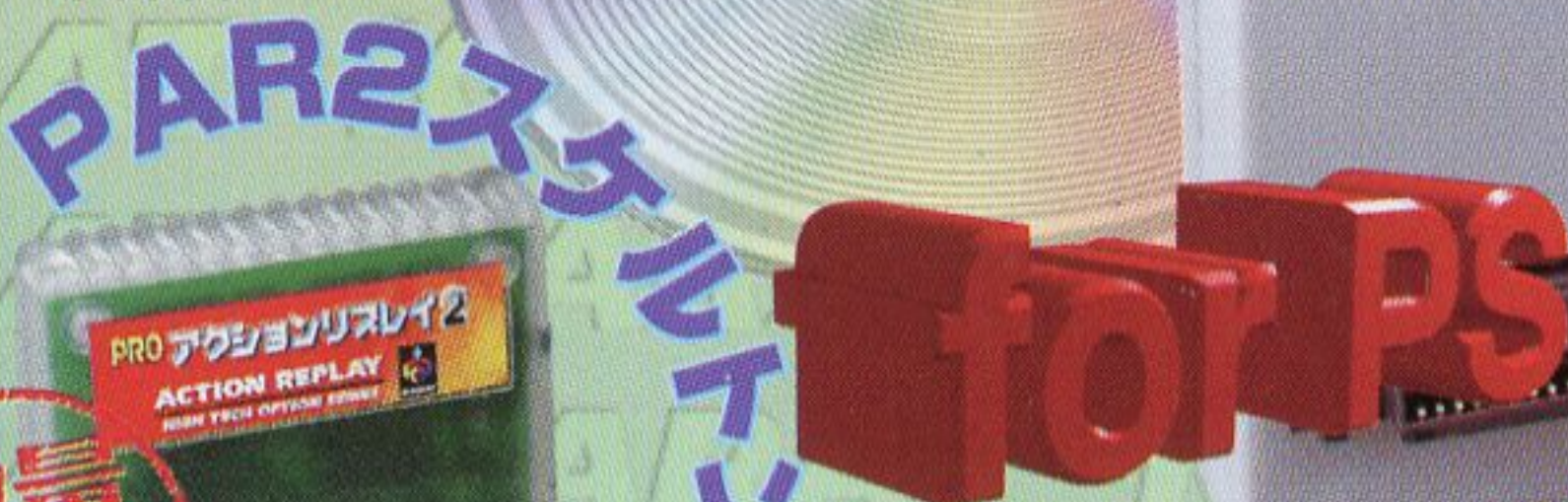
●イメージビューワー機能

ゲーム中の好きなシーンの画像をじっくり鑑賞好きなシーンの画像をパソコンに転送可能! ※2

●アイコンエディターを搭載 ※3

お気に入りのセーブデータを、自分だけのアイコンに!

定価 ¥9,800



SS用プロアクションリプレイ2

- 圧縮率最大時8000ブロックのデータ保存が可能!
- ゲーム中にカートリッジへのセーブロードが可能!
- 人気ゲームのミニコード集付属!



定価 ¥9,800

PS PAR2用 アクションリプレイ秘技コードCD Vol.1



別冊秘技コード集Part1~EXの総集編!!
CDを読み込ませるだけで秘技コードを使用可能!!

定価 ¥2,980

30ブロックメモリー「2枚くん」

- ★30ブロックまでのセーブが可能! ¥オープンブライス
- ★2つの保存エリアをコントローラーで簡単切替!
- ★ページがすぐわかるLED表示! 通販価格¥2,800

60ブロックメモリー「4枚くん」

- ★60ブロックまでのセーブが可能! ¥オープンブライス
- ★4つの保存エリアをコントローラーで簡単切替!
- ★ページがすぐわかるLED表示! 通販価格¥4,500

120ブロックメモリー「8枚くん」

- ★120ブロックまでのセーブが可能! ¥オープンブライス
- ★8つの保存エリアをコントローラーで簡単切替!
- ★ページがすぐわかるLED表示! 通販価格¥6,800

アイテム自由自在

ステータスMAX

HP	999 / 999
MP	999 / 999
攻撃力	999
防御力	999
魔力	999
魔防力	999
素早さ	999

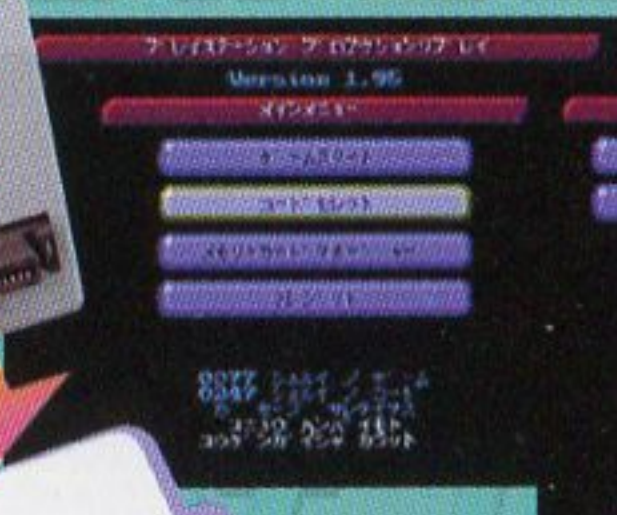
4月 1週 資金 9,999,999,900円

資金MAX

Proアクションリプレイの使い方

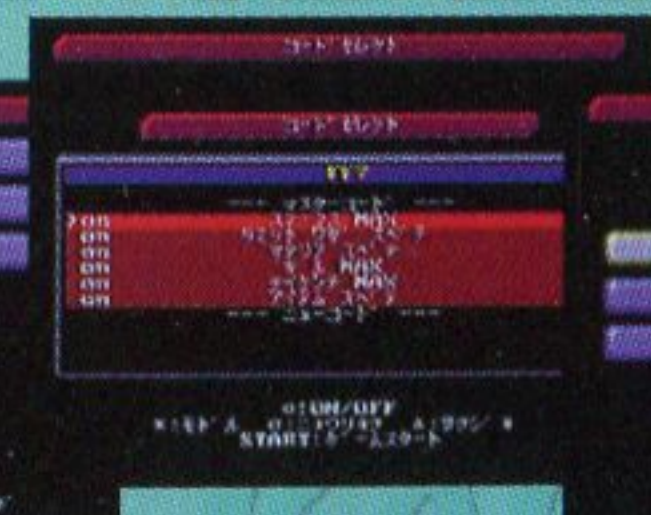
ゲーム機のカートリッジスロット (PSの場合はPARALLEL I/O) にプロアクションリプレイを差し込んだら別冊コード集から12ケタの秘技コードを入力するだけでゲームの様々なパラメーターが思いのまま!!

1.メニュー画面



2.秘技コードを入力

3.使用する秘技を選択



4.ゲームを始める

通信販売のお申し込みは右記まで ☎ 0120-77-1756

受付: 月~金曜 / 10:00~18:00、土・日・祭日 / 9:00~18:00

★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。



有限会社 カラット

〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
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/>

第二特集

04

一生愛せる極上ゲーム

- 06 幻想水滸伝
- 14 ワイルドアームズ
- 20 トゥルー・ラブストーリー
- 26 ドラゴンフォース
- 30 ウェーブレース 64
- 34 ジャンピングフラッシュ! 2
- 38 真・女神転生 デビルサマナー

Forever Love You.

小特集

83

なんじゃこりゃー!
雷のタイトル編

- 84 でろーんでろでろ
- 86 伸縮対戦 It's のに~
- 88 るぷぷきゅーぶるぷ☆さらだ
- 90 めうぱ
- 91 STRESSLESS LESSON~れすれす~
- 92 ぱっぱらぱおーん

What's?

What's?

CONTENTS

97 攻略実験室

- 98 アイドルプロモーションすずきゆみえ
- 104 ラングリッサーⅢ
- 110 ぐっすんおよよ・S

118 今月の発掘

- 花組対戦コラムス
- メタルブラック
- クレオパトラフォーチュン
- 風のクロノア
- パワーレンジャーピンボール

51 制作者インタビュー

- 52 梶田省治
- 56 金子彰史

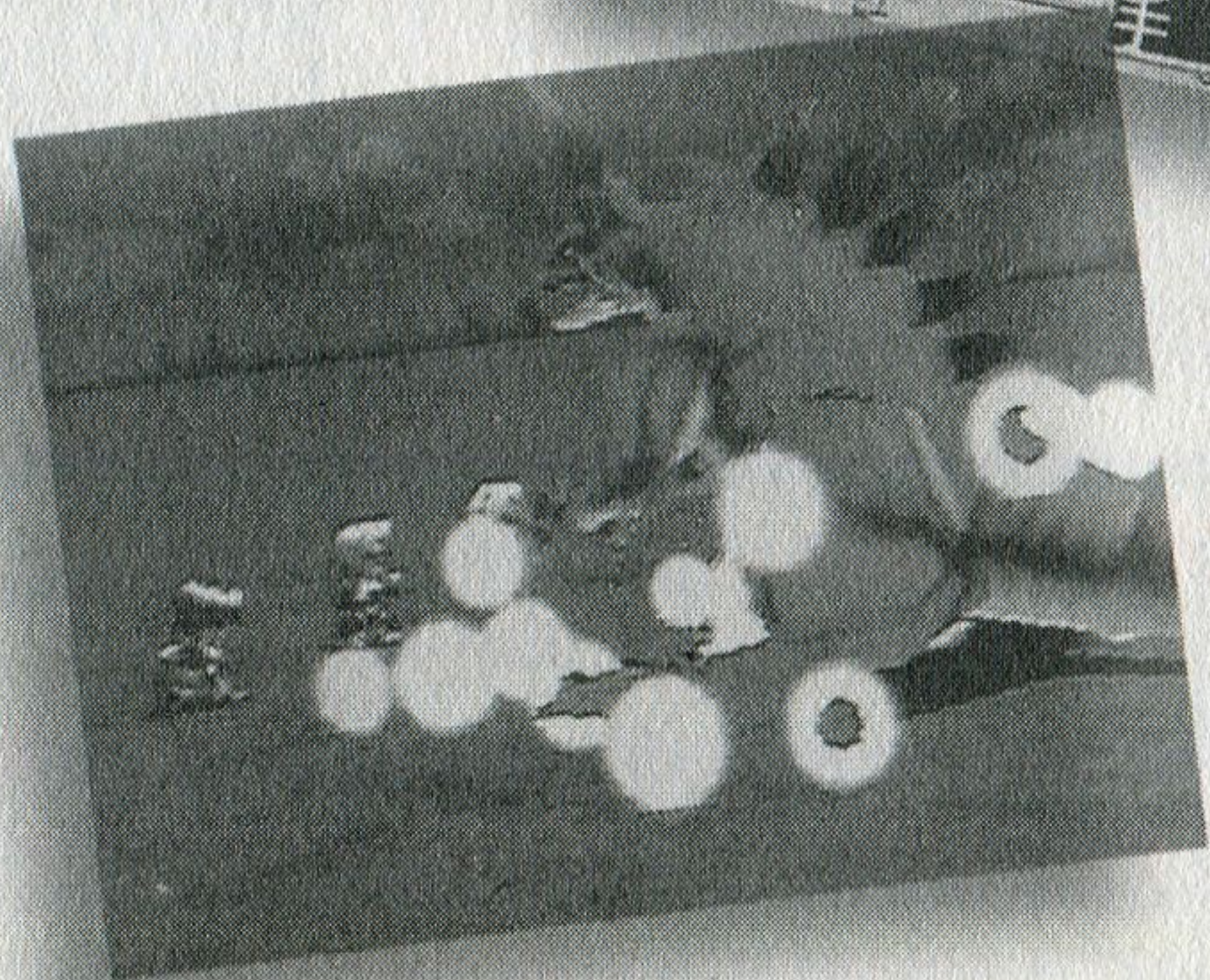
Other Contents

- 44 バカゲー波止場 里見の謎
- 48 MONOMONO評議会
- 60 佐ぶの技術セミナー
- 62 NICE INFORMATION
- 64 当世攻略本事情
- 66 極上たんぽぽ堂
- 70 ゆりかごから墓場まで
- 74 NICE GAME IMPRESSION
- 94 PS型番比較
- 114 イケてるポリゴン

こだわりのユーザ御用達!

発掘系ゲーム専門誌

一生愛せる 一極上ゲーム特集



例えば本。

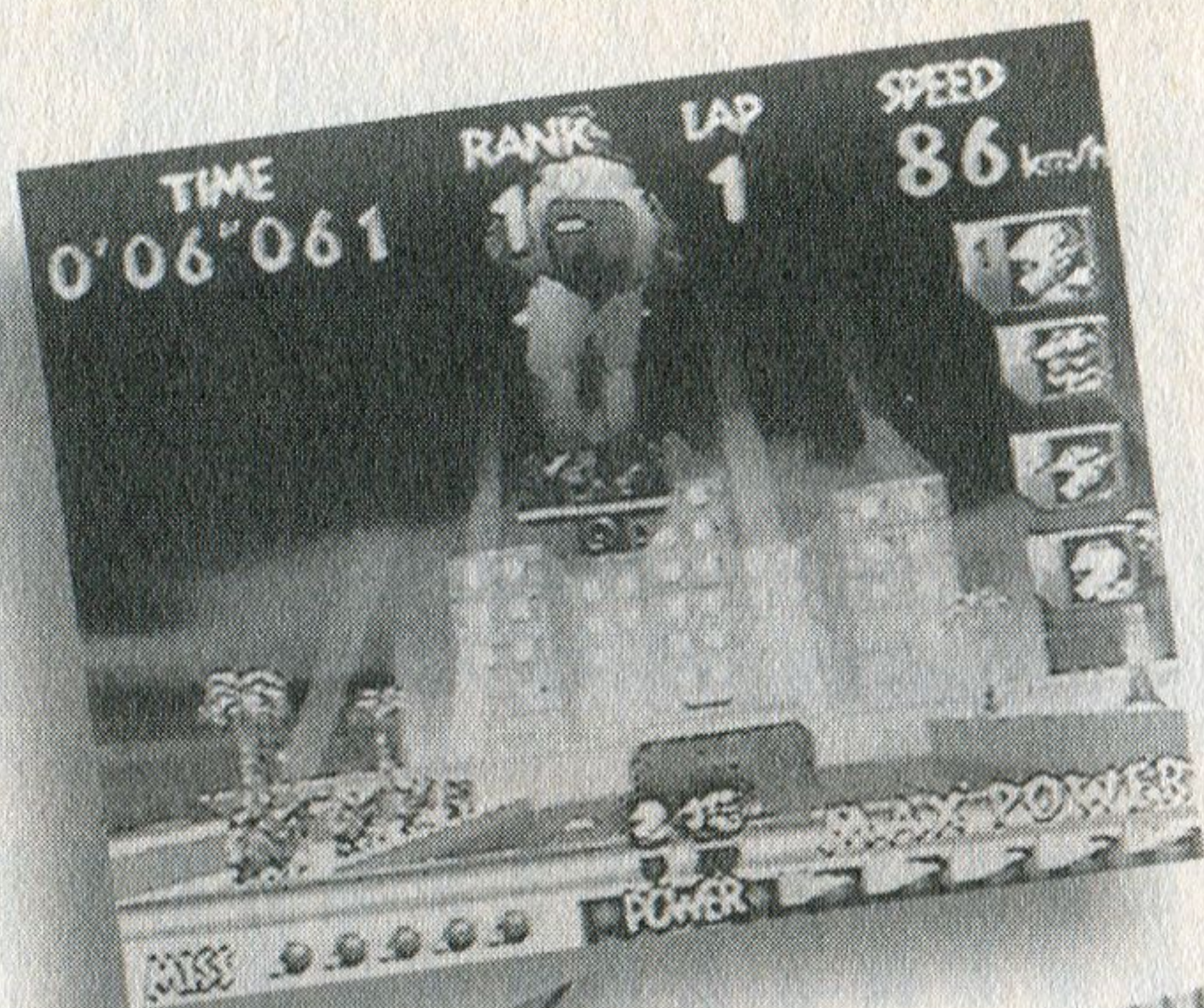
世にあふれるあまたの著書は時間とともに忘れさられます。

そして、そこから受けた感動や感銘も少しずつ薄れていきます。

しかし反対に、色褪せず、読者の心に生き続ける著書もあります。

名著と呼ばれる本は、10年、100年を経ても読みつがれていることがそれを証明しています。

「ナイスゲームズ」編集部は、ゲームも本と同様に、名作



ゲームはいつの時代でも遊ばれるものであると考えます。
 「思い出は美化されるもの。しよせん過去のものは過去、今の時代に沿う内容ではない」
 確かにそのとおりです。ゲームの場合、新しいものの方が、過去のものより洗練される、という事実があります。
 しかし、今日発売されたゲームが、3年前に発売されたゲームより内容が勝っている、ということはそう多くはないでしょう。

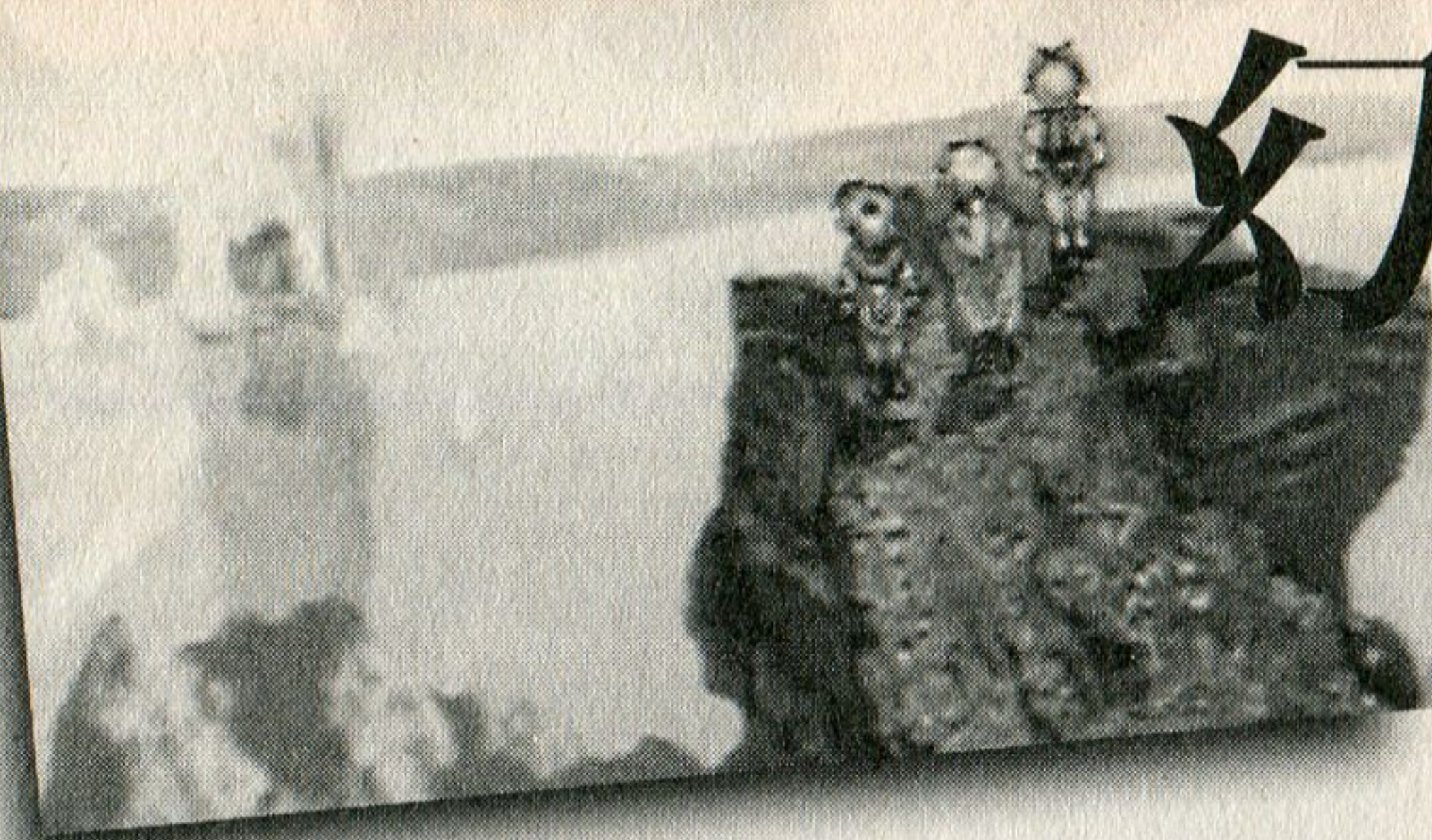
「温故知新」。古きをたずねて、新しきを知る。
 ありきたりかも知れませんが、この言葉をゲームにもあてはまる不変の真理として支持したいと思います。
 つまり、最新の情報を主体にした内容ではなく、過去のものや今発売されているものの中から、時代を超えて語りつがれていくゲームソフトを本誌では紹介していきます。
 そしてそれは、まだプレイしていないユーザーに新鮮な輝きを放ち、受け入れられるのではないのでしょうか。

本誌は、過去のゲームを遊ぶきっかけを雑誌という場で提供したい。輝きを失わないゲームソフトを取り上げ、「愛」をこめて語りつくすゲーム誌でありたい。そう考えます。

この特集では、本誌の方針を前提に、編集部が厳選した「一生愛せる極上ゲーム」を取り上げました。記事を読み、興味を持ったソフトがあればぜひ、プレイしてみてください。それはきつと、あなたにとって忘れ得ないゲームになるはずだから。

キャラクターが魅力的な傑作RPG

幻想水滸伝



機種：プレイステーション/メーカー：コナミ/ジャンル：RPG/発売日：95・12・15/価格：6800円

ひとつこと キャラクターだけでなく、実はストーリーもかなりよい。ただし、深読み・裏読みの才能は必須条件か。

中国四大奇書（「奇書」は面白い本の意）のひとつ、「水滸伝」に材を求めた本格派RPG。キャラクターの個性や戦闘システムが丹念に作り込まれており、発売から三年近くたった今でも、依然その魅力は失われていない！

■ ファンの熱い支持を集めた、PS初期の傑作RPG

『幻想水滸伝』は、主人公が合計一〇八人もの様々な仲間を集めながら、酷政を敷く帝国と戦っていく過程を描いたRPGだ。

その名からも分かるように、話の元ネタは、中国の古典小説『水滸伝』から取られている。原作は、天導によって集結した一〇八人の豪傑たちを主人公にした、痛快無比の娯楽小説（詳しくはコラム参照）。随所に『水滸伝』をしのばせるエピソードが散りばめられており、詳しい人が見たら、思わずニヤリとしてしまうだろう。

もつとも、原作を知らないと思しめない、というようなことはない。細かなイベントを除けば、似ているのは、一〇八人のキャラクターが、腐敗してしまつた国家を立て直すべく、義の軍を挙げると

いう、大まかな構成だけ。基本的には『水滸伝』のアレンジというよりも、それを材料にしたオリジナルの冒険物語となっているのである。

発売当時は、32ビット機の登場からまだ一年ちよつとという時期で、PS、SS、3DO（！）といった機種が並んで、いわゆる「次世代機競争」を繰り広げていた。今でこそ、『パラッパラッパー』などが誕生したことで、コンピュータゲームそのものに広がりが出てきているが、この頃は、まだSFCが現行機種だった時代で、後継機種Cの座はユーザーに人気の高かつたRPGの出来にかかっていた。

PSは、同年6月に『アークザラッド』、11月に『ビヨンド・ザ・ビヨンド』をリリースし、話題づくりでは成功していたが、肝心のソフトの出来がいまひとつで、旧来のRPGファンに強いアピール

をするには至っていなかった。しかも、95年末は、SSが『バーチファイター2』『セガラリーチャンピオンシップ』『真・女神転生デビルサマナー』といったラインナップでPSを圧倒したため、同時期に発売された『幻想水滸伝』もそれほどの大ヒットとはならず、消えていってしまったのである。

これは、非常にもったいない結果だった。確かに、このソフト、ぱっと見のインパクトには乏しい。戦闘シーンの一部に疑似3D処理を施しているが、キャラクターは基本的にすべて2Dで描かれ、ボイスが出るわけでも、長時間に及ぶ高品質のアニメーションがあるわけでもない。SFC時代に戻つたような画面は、正直、ユーザーが「次世代機」に期待するイメージからは外れていたといえるだろう。だが、ひとたびプレイするとイメージは一新する。とにかく面白



見た目はSFC時代のソフトのようで、正直いって地味なのだが、中身は丁寧に作り込まれている。

いのだ。次第に口コミで人気を広がり、最終的には「ついにPSで遊べるRPGが出た！」とファンに快哉を叫ばせた一本となったのである。その後、ベスト版で復活したのは、RPGファンにとって、幸いだったといえるだろう。

ここでは、このソフトの面白さを、キャラクターを中心に紹介してみたいと思う。

■ 腐敗した帝国を再建すべく 一〇八人の仲間とともに戦え!

物語の舞台はトラン湖という大きな湖の周辺。この一帯は230年の長きに渡って、「赤月帝国」に

よって統治されてきた。10年ほど前に帝位継承を巡る争いが起こったが、今は内乱に勝利したバルバロッサが「黄金の皇帝」の異名の下、豊かな社会を築いている。

だが、平和の裏側で、帝国の腐敗が始まっていた。私腹を肥やすことしか眼中にない官吏がのさばり、野には山賊夜盗の類が跳梁跋扈する。困窮する民を救うべく、継承戦争で活躍した軍師レオン・シルバーバーグの娘であるオデッサは、帝国貴族の身分を捨て、解放運動を開始したが、その火は小さく、いまだはかなかった。

主人公は、この社会不安の漂う激動の時代に、帝国五將軍の一人であり、「百戦百勝」の誉れ高きテオ・マクドールの長男として誕生。物語は、彼が年月を経て立派に成長し、帝国軍の一員として公務に就く日から始まる。

主人公は守り役の家臣や幼なじみの親友・テッドらとともに、与えられた任務を一つ一つこなしていくが、ある事件をきっかけにして、陰謀に巻き込まれてしまう。実は、テッドは強

大な魔力を秘めた「紋章」の継承者であり、皇帝をたぶらかし、社会の混乱を招いた魔女がこの「紋章」を狙っていたのである。逃げ切れないことを悟ったテッドは「紋章」を主人公に託し、それを守り抜いてくれるように頼んで、自分は帝国に捕らわれてしまう。やむなく主人公は、身近な家臣を連れて帝都を脱出。い

ずこかに身を潜めて、時期の到来を待つことにするのだった。主人公は逃亡中に、オデッサら解放軍のメンバーと接触。いくつ

中国古典小説の傑作『水滸伝』

『水滸伝』は、幾多の豪傑たちが登場して、縦横無尽、豪快無比の大活劇を演じる一大娯楽小説である。

いくつかの短い話が繋がった連作短編形式の物語で、天尊に導かれた一〇八人の豪傑が、悪官汚吏どもをねじ伏せながら、「梁山泊」という湖上の要塞に集い、最後には官軍となって朝廷に仇なす内憂外患を取り除いていく過程が描かれていく。後半は大規模な戦争となるが、前半は個々の豪傑たちの個性豊かなエピソードが満載で、理屈抜きに面白い。悪人をこらしめるといえば聞こえはいいが、そのやり方はどっちが悪かわからないほど滅茶苦茶かつ

かの事件に協力しているうちに、次第に周囲の人望を集め、オデッサが戦死してからは、その指導者となっていく。

帝国各地を転戦する主人公のもとには、運命によって導かれた一〇八人の仲間たちが集ってくる。彼らこそ、深淵の大宇宙を自在にさまよう星々の転生者であり、運命によって導かれた、かけがえのない味方なのである。こうして力を得た主人公は、各地で帝国軍を撃破し、ついには帝都に乗り込んで、皇帝との最終決戦に臨むのだ。

凶暴。法や倫理を超越した、アウトローたちの暴れっぷりが一番の見所である。

十二世紀に実在した「宋江（そうこう）三十六人」と呼ばれる盗賊団をモデルに、中国各地の作家たちがいろいろなエピソードを創作し、それが十六世紀中頃にまとめられて、現在の形になったといわれている。原作は百の章に分かれた「百回本」だが、これに後世の作家が増量した「百二十回本」と、反対に後ろを切り詰めてしまった「七十回本」が存在する。日本語訳については、百回本が岩波文庫、百二十回本が講談社文庫、七十回本が角川文庫より、それぞれ刊行されている。

登場は瞬間。だが、印象はくつきり残るキャラクターたち



次から次へとキャラクターが登場するが、どのキャラも丹念につくられており、ちゃんと印象に残る。

『幻想水滸伝』には、原作と同じく、一〇八人のキャラクターが登場する。これは一つのゲームにおいて、仲間となるキャラクターの数では、破格の多さだといえるだろう。『水滸伝』ですら「これ誰だっけ」という人物がちらほらいるのだが、『幻想水滸伝』は、この多数の人物の個性化という難問をうまくクリアしている。元ネタがあるとはいえ、大半のキャラクターが、制作者側によって新たに創作されていることを考えると、原

作におぶさっているとはいえないだろう（キャラクターのアレンジについては、コラムを参照）。

最初から主人公の周囲にいる数名を除いては、全編を通して登場するキャラクターは少なく、中には固有のイベントを持っていない人物もいる。だが、仲間にするための会話でしかセリフがないキャラクターでも、ちゃんと「こいつはあのおき仲間になったあいつだな」という印象が残る。仲間になって以降は、何のためにいるのかわからないほど地味な面子もいるが、こうしたキャラクターは、特定のアイテムを集めないと仲間にできないようになっており、この過程で自然と記憶に残るようになっていく。「このアイテムは何のためにあるんだ?」と思っていると、「ああ、こいつを仲間にするのに使うのか」といった感じで謎が解けていく趣向も、非常にゲーム性に富んでいたといえよう。

また、登場のさせ方も計算されている。一度に大勢出てプレイヤーが混乱することがない一方、新しい街やダンジョンに行くと、誰

英傑紹介①女性キャラクターの原点

『幻想水滸伝』と原作『水滸伝』の登場人物を比較してみよう。まずは、とくに制作者側の苦勞が偲ばれる女性キャラクターたちから。なにしろ、原作では一〇八人の豪傑のうち、女性はたったの三人。大半は、原作では男だった豪傑を女性にしているのである。原作の女傑三人と面白いアレンジ女傑を紹介しよう。



地急星・扈三娘（こさんじょう）

カスミ

良家の才媛で、しかも若くて美人。馬術に優れ、おまけに剣の腕も立つ。原作ではさほど目立たないが、読者人気が高い。



地陰星・顧大嫂（こだいそう）

マリイ

主人公のおふくろさんの役割回りのマリイ。原作でも酒場の女将だが、もっと荒くれで、大の男二十人を簡単にひねり潰す怪力の持ち主。



地壮星・孫二娘（そんじじょう）

セイラ

峠の茶屋の女将で、裕福そうな旅人が来ると、薬で眠らせ殺害。金品を奪い、残った死体は肉饅頭の餡にしてしまう。店の裏の解体場には血と人肉がゴロゴロ。この宿星が洗濯屋のセイラになっているのは、制作者側のブラックユーモアか？



天傷星・武松（ぶしょう）

バレリア

『水滸伝』でも、とりわけ有名な豪傑中の豪傑。素手で虎を殴り殺したり、嫂に殺された兄の復讐をした（これはやはり四大奇書のひとつ『金瓶梅』の原作になっている逸話）、役人を大虐殺したりと、百回中、十回を独占して大いに漢をうっている。



天寿星・李俊（りしゅん）

ソニア

梁山泊の水軍の総大将。李俊は、最初は荒くれの水夫なのだが、ある人物と出会ったことから価値観が一変し、中国伝来の老荘思想的な解脱の心境に到達する。ソニアの特有のむなしさは、この性格を引き継いでいるといえるだろう。



天巧星・燕青（えんせい）

アイリン

架空の人物だが、『バーチャファイター』のパイが使っている「燕青拳」の創始者としてその名を残すほど、武闘家に人気がある。弓や格闘技に長け、歌舞音曲も得意、さらには色白の美男子。梁山泊軍の副將軍、序列第二位の盧俊義（ろしゅんぎ）の懐刀として活躍する。ゲームで、やはり序列第二位のレパントの妻になっているのも頷ける設定である。

かしら新キャラクターがいるようになっていて。中には隠し部屋や建物の影など、えらく見つけにくい場所にいたり、「ある街に入ったとき、八分の一の確率で宿屋に出現」という、とんでもない設定がされている者もいて、全員を集めるのはなかなか難しい。このため、一〇八人を全員集めるには、プレイヤーがマップの隅々まで探索し、慎重に会話をしていく必要がある。このあたり、コレクター性を刺激してくれて、実に楽しいのだ。

『幻想水滸伝』の魅力は、この仲間集めを帝国打倒という大目標の中で、戦力増強という形でリンクさせたことにある。マップのあちこちにいる仲間を集めることは、それ自体ゲームとして面白いし、集めれば集めるだけ、戦争も有利になる。さらには、キャラクターの中には別のキャラクターと組んで、協力攻撃を行える者がおり、これが通常戦闘での戦術を広げているのも見逃せない。レベルアップも早く、30〜40程度のレベル差ならば、強い敵の出現する場所に行

って経験値を稼ぐと、あっという間に追いつける。このため、いつも固定のメンバーで冒険するのはなく、いろいろな組み合わせを楽しむことができたのだ。色々なタイプのキャラクターが登場し、味を出してくれるが、そのうちの幾人かを紹介しよう。

多彩なキャラクター造形は、味方だけではない!

序盤で登場してくるバルカスとシグニアは豪快でいかにも喧嘩好きそうな山賊。とはいっても、獲物にするのは帝国の役人だけで、彼らが民衆から搾取した金品を奪い返し、村人に戻している義賊である。二人は社会の法よりも、自分の心にある法に従っているわけだ、この「義」の精神が会話の端々に見て取れる。二人が帝国軍に捕まり、処刑されそうになるイベントでは、それがよく現れていて印象深い。また、能力の点でも強力な連携攻撃を持っており、鍛えていけば、序盤から最終戦まで活躍してくれるのも嬉しい。

中盤過ぎに登場する、テンガア

英傑紹介②解放軍首脳部



天機星・呉用 (ごよう)

梁山泊の大軍師。田舎で寺子屋の先生をしていたが、後に後述する晁蓋に協力してアウトローとなる。諸葛亮を凌ぐ知謀を持ち、数々の策を示して勝利に貢献した。ただ卑劣な策も多く、原作では何を考えているのかわからない胡散臭さが強い。



天孤星・魯智深 (ろちしん)

日本でもっとも人気のある豪傑。とてつもない怪力の僧侶で、巨大な鉄棒を力任せに振り回す。活躍の場が多く、最後には一〇八人中でもっとも格好良く、見事な往生を遂げる。



天勇星・関勝 (かんしょう)

『三國志』の英雄・関羽の子孫とされ、文武両道に優れた名将。ただし、原作では真面目すぎて豪傑としての魅力に欠け、出番は多いものの、あまり活躍している感はない。



天暗星・楊志 (ようし)

実直で腕の立つ軍人だが、ツキの巡りが悪く、おそらく一〇八人中、もっとも不運な英雄。なかなか周りに理解されないフリックの造形は、この性格の延長線上にある。



天英星・花榮 (かえい)

要塞の隊長を務める実直な武人。武芸にも長け、とくに弓は梁山泊中随一の腕前。忠義の心に富み、好感度ナンバー一の英雄として知られる。グレミオにふさわしい人物だ。



天退星・雷横 (らいおう)

前述の朱同とコンビを組んで山賊野盗の取締をしている役人。これらと思った人間を目標にするため、彼らに許してもらった豪傑が次々と梁山泊入りすることになる。クレオと主人公の守り役をしているという設定は、原作の流れを汲んでいる。



天満星・朱同 (しゅどう)

クレオ

外見が関羽に似て見事な美髯を持つている。中国では、関羽似ならば、人格、能力は保障されたも同然で、朱同も信頼に足る慈愛に満ちた武人として描かれている。女性のクレオになったのは、長く美しい髭を髪に置き換えたのだらうか。



晁蓋 (ちやうがい)

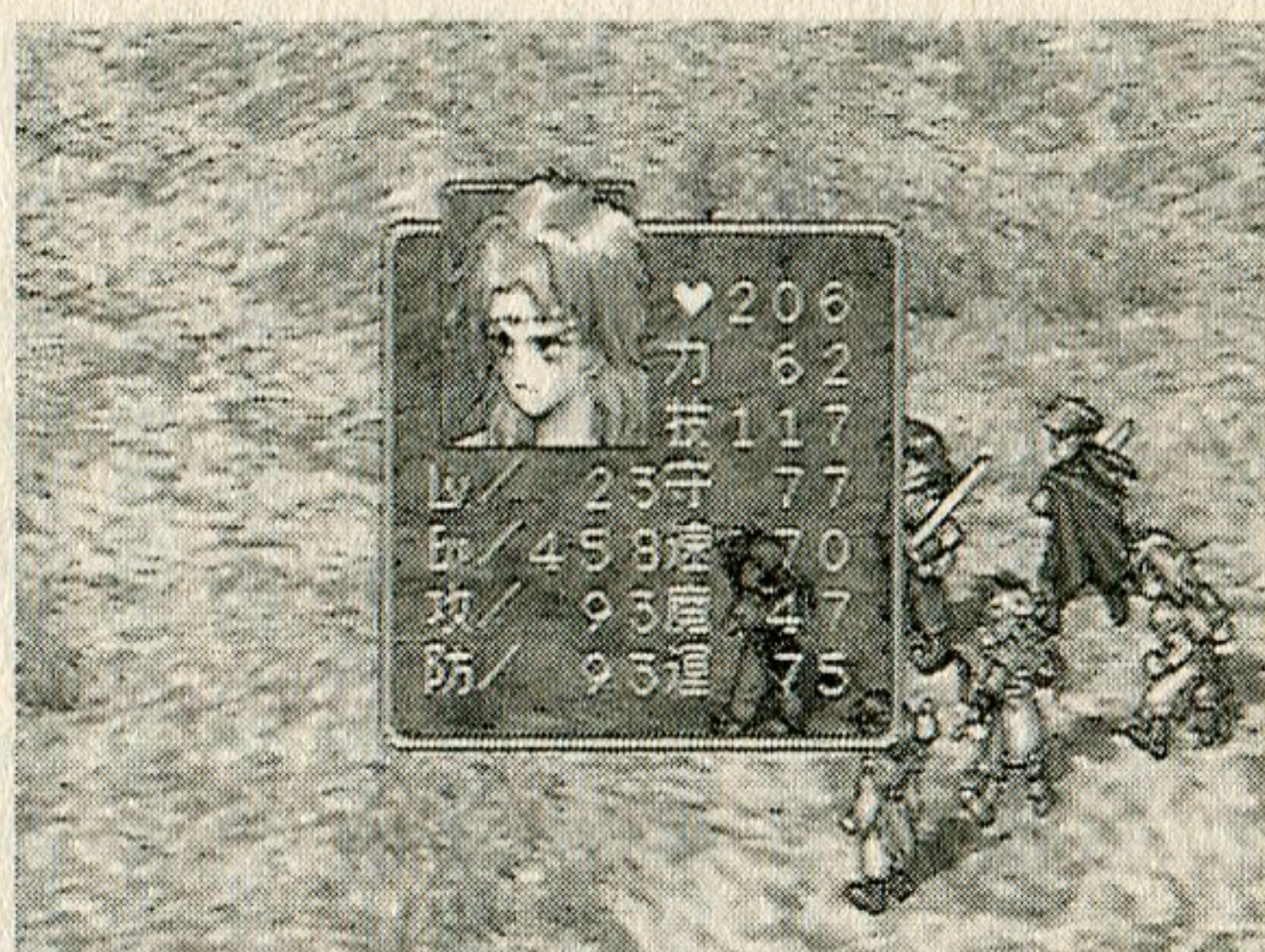
オデッサ

途中まで梁山泊を育て、無念の戦死を遂げる英雄。こちらは全身に毘沙門天の入れ墨をした豪壮なオヤジ。地元の顔役として人望がある。

ールとヒックスのコンビも魅力的だ。勝ち気で男勝りの美少女と、弱気で剣の腕も立たず、いつも彼女に押されっぱなしの少年という組み合わせは、それだけ聞くとありきたりだが、イベントの運びがうまいので、様になっている。荒くれや真面目肌の軍人が多いこともあって、この不器用な二人は、見ていて実に微笑ましいのだ。

味方だけでなく、敵として登場してくる帝国軍の幹部たちも、個性がよく出ている。中でも素晴らしいのが、帝都南部の要衝・クワバ要塞の守将、アイン・ジードだ。

まずは序盤、帝都から脱出し、どうしても南に逃げたい主人公たちの前に登場。偽名を使って関所を抜けようとする一行を、嘘と見破っていながら見逃してくれる（ここは有名な歌舞伎『勧進帳』へのオマージュになっている）。ここで、アインが主人公の罪が濡れ衣であり、いまの帝国の政治が誤っていることを知っている人物であることが示される。だが、そうでありながら彼は、終盤、他の帝国軍の名だたる将が次々と解放軍に



レベルアップが早いのも魅力。全キャラクターを育て上げるのも、それほど時間はかからない。

投降していく中で、「私までがバルバロッサさまを裏切ってはお可哀想だ」という言葉とともに宮殿への城門の前に立ちふさがり、そして散っていく。ここに、生涯を捧げた皇帝に殉じる実直な老将軍の姿が浮き彫りにされている。

この、いかにも古風な軍人意識を持つアイン・ジードと、北の関所の守将であるグリフィスを比較すると、『幻想水滸伝』が持つ、気づきにくい深みが見えてくる。

グリフィスは現実主義の軍人で、「つくのはどっちでも構わない。飯さえ食わせてくれるなら」という理由で投降してくる。だが、決し

キャラクターたちの協力攻撃

パーティーに特定キャラクターが入っていると、コンビネーションを組んで強力な攻撃を繰り出すことが可能になる。互いの人間関係が反映されたり、制作者側のジョークなどが込められていて、これが戦闘をいっそう面白くしてくれるのだ。

① 師弟攻撃（主人公十カイ）

主人公が武芸の師匠であるカイと組んで敵全体を攻撃する。ダメージ量もそこそこあるので、ザコ敵を一掃するのに非常に重宝する。

② 大工攻撃（ゲン+サンスケ）

船大工と風呂職人が小槌の連打を繰り出す。こうした、地味なキャラクター

が無責任なわけではなく、自軍が敵の五分の一以下という劣勢の中、将としてできるだけのことをし、しかも降伏条件に「部下の命を助けること」という項目をつけてくる。この短いセリフだけで、グリフィスが食うために軍人になった人物でありながら、将の役目と責任を踏まえていることが見てとれる。直後、部下たちが降伏したグリフィスについて行きたがるのを見て、きちんと兵卒の心を掴んでいたであろう。このあたり、

ーにまで協力攻撃が設定されている細かさが嬉しい。

③ ヒカリ攻撃（リュウカン+フッケン十カイ）

老境に入った三人が、見事な禿頭から強烈な閃光を放つ。破壊力は大きいがいまひとつ使い勝手が悪いのが難。ただし、このときの派手な演出は一見の価値ありだ。

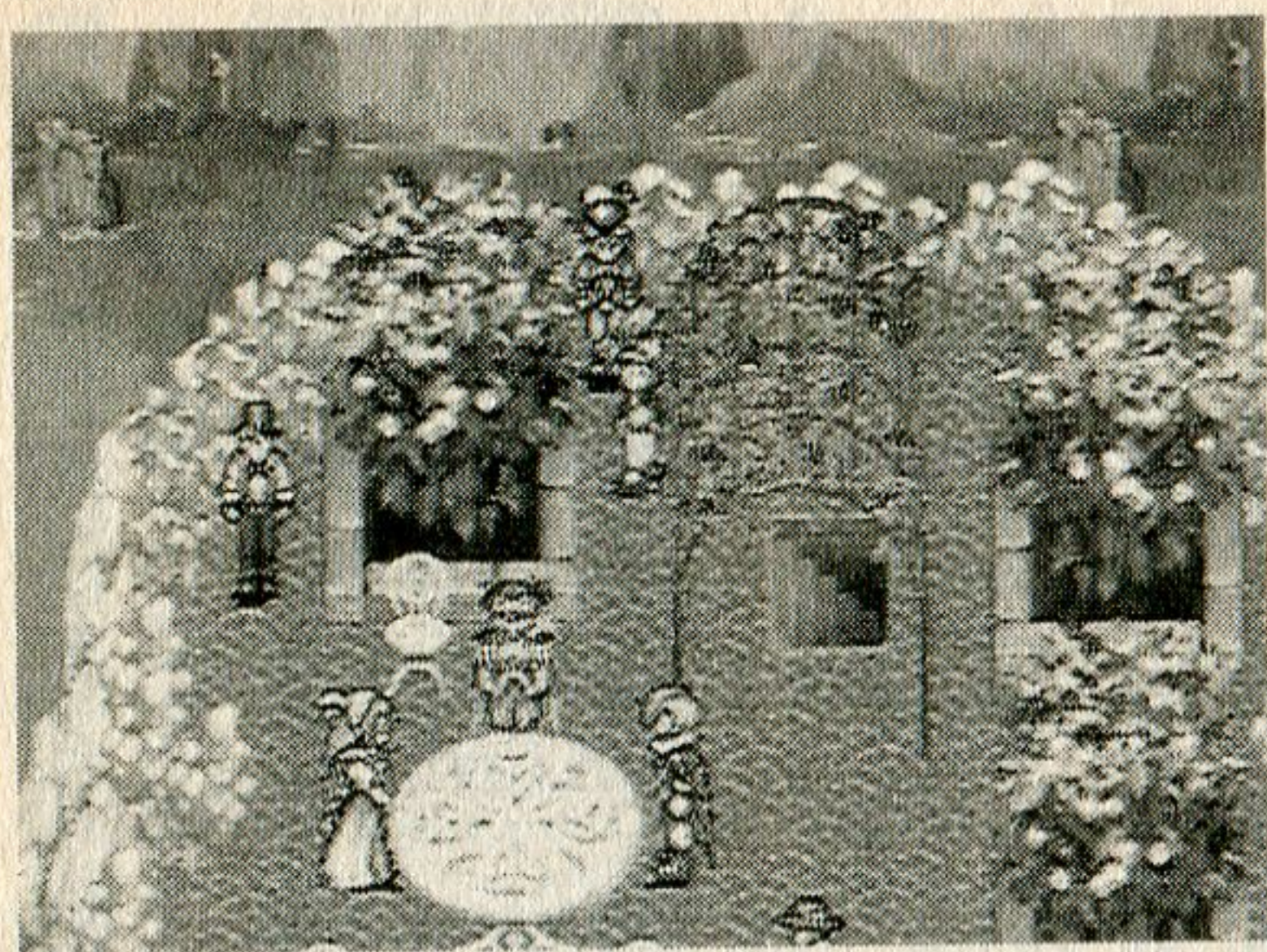
④ 美青年攻撃（フリック+アレン+グレインシル）

おやし色豊かな男性陣の中で、例外的に若い三人が、いちいちポーズを決めて次々と斬りかかっていく。威力も高めで、結構使える攻撃だ。しかし、これがフリック唯一の協力攻撃というのは、ちよつと悲しい。

アイン・ジードとは、価値観がまるで異なり、おそらく生まれも育ちもまるで違っていることが自然と伝わってくるのである。

一人一人の価値観の違いで描かれる群像劇

『幻想水滸伝』の優れた点は、こうした複数の価値観を同時並行で走らせながら、それをありきたりの善悪で論じることなく、あくまで個人の枠の中で留め、全員を許容していることである。これが



ゲームバランスがよく、遊びがいのある傑作。続編で、どんな姿になって戻ってくるのか楽しみだ。

全体を通して統一されているために、それぞれのキャラクター性が生かされ、独特の哀愁感と達成感を醸し出してくれているのだ。アインの死も、単純にこれだけ置かれていけば、「はいはい、お約束の感動イベントね」で終わってしまいかねない。大切なのは、序盤の小さなセリフの積み重ねでアイン・ジードの人柄を描き、最後にちゃんと筋の通ったイベントに仕上げていることである。『幻想水滸伝』の巧みさはここにあり、ゆえにグラフィックやサウンドなどに頼らなくても、キャラクターを生きた生きと描き出しているのだ。ア

インとの戦闘後にかわされるフリックとビクトールの会話は、全編を通してのテーマが端的に現れた名場面だといえるだろう。

なお、こうした点を気にかけて、最終段階まで拡張された城の中の各キャラクターの居場所を見てみると、これがなかなか面白い。最上階に解放軍の幹部、第一層から三層までがさまざまな職人や商人たち、地下には魔術士、錬金術士、泥棒といったあまり社会の表面に出ない者。そして本塔から分岐した四つの場所には、山賊野盗などの無頼漢、帝国軍出身の軍人、富裕階級出身者、エルフやコボルドなどの異種族出身者が、それぞれ塊まって暮らしている。複数の価値観を持つ者が混在している一方で、比較的価値観の似た者同士集まっていることが分かるだろう。こうした細かな配慮も、この作品の魅力である。

■RPGが本来持っていた魅力を凝縮した「ゆえの成功」

このソフトをプレイしたとき、「短めだな」と思った人も多いのではないだろうか。確かに、急げば



短めのイベントが多いけれど、その積み重ねで「群像劇」としての雰囲気を高めてくれている。

20時間足らずでクリアできるボリュームを考えれば、そう思うのもやむを得ないかもしれない。

だが、『幻想水滸伝』は、そもそも物語性とは違った面白さを目指して作られているソフトなのである。RPGなのに物語性を追究しないという点、『ドラゴンクエスト』以降のRPGに馴れた人は戸惑いを覚えるかもしれないが、本来、RPGの魅力はプレイヤー自身がいかにキャラクターに対して思い入れを感じられるかにかかっている。示されるのは、「XXを倒せ」といった最終目標だけで、それを果たすために、どんなキャラクターを作

り、成長させていくか——つまり、過程の部分は完全にプレイヤーに委ねられるのが、もともとRPGのスタイルだったのである。無論、物語性のあるRPGが悪いというのではない。ただ、プレイヤーがキャラクターを自分で操作しながら、みずから物語性を感じていくタイプのRPGも、あつていいはずなのだ。

『幻想水滸伝』の面白さの真髄は、この視点から楽しんだとき、初めて感じる事ができる。終盤、一〇八人が揃う直前に、いっさいの制限がなくなってプレイヤーが自在にパーティを編成できる瞬間が訪れる。ある意味では、ここから本編の開始とさえいっていいのではないか。能力、顔グラフィックの好み、協力攻撃の有無など、プレイヤーごとに違う基準で自分だけのパーティを作り上げることこそ、『幻想水滸伝』最大の魅力である。そこには『ドラクエ』以前の、もともと原点的なRPGの面白さが再現されているのだ。RPGの本質を肌で感じられる数少ないソフトとして、未体験のユーザーには是非お薦めの一冊である。

幻想水滸伝・制作者インタビュー

「幻想水滸伝」および「幻想水滸伝II」の制作者である、村山吉隆氏。当時の思い出や様々なエピソードについて、予定の1時間ではもの足りないほど、たくさんのお話を熱く語っていただいた。

「一〇八人いなくちゃ」「水滸伝」じゃない!

編集部（以下、編）…この作品のコンセプトを教えてくださいませか。
村山吉隆さん（以下、村）…まず考えたのが、このゲームで初めてRPGをする人でも、きちんと最後までいけるものになろうということ。だからシステム的には奇をてらわず、あえてオーソドックスなものにしました。

そしてもう一つ、作品中にたくさん人間を出したいと思っていました。ちょうど当時、複数の主人公それぞれに個性を見せるエピソードをつけたマンガやドラマが人気だったんです。だから、ほかのキャラクターの個性を見せていけるものがないな、と思っていました。それで当時の部長に「た

くさんのキャラが出て…」と話したんですが、マンガだと説明しにくかったんですよ（笑）。だから、部長のわかるジャンルで説明しようと思って、「たとえば、水滸伝みたいな…」って言ったんです。そうしたら、「それいいなあ」という話になって（笑）。それでお話の核として、「水滸伝」を持つてくることになったんです。

編…最初は、例として「水滸伝」を挙げただけだったんですね。

村…そうですね（笑）。たくさんキャラが活躍できる場がほしかった、だからモチーフとして持ってきたというのが大きいですね。もともと私も「水滸伝」は好きでしたので、キャラの設定やエピソードもできるだけ残してあげたいと思ってました。そうでもしないと、主人公たちが茶店で毒を盛られる

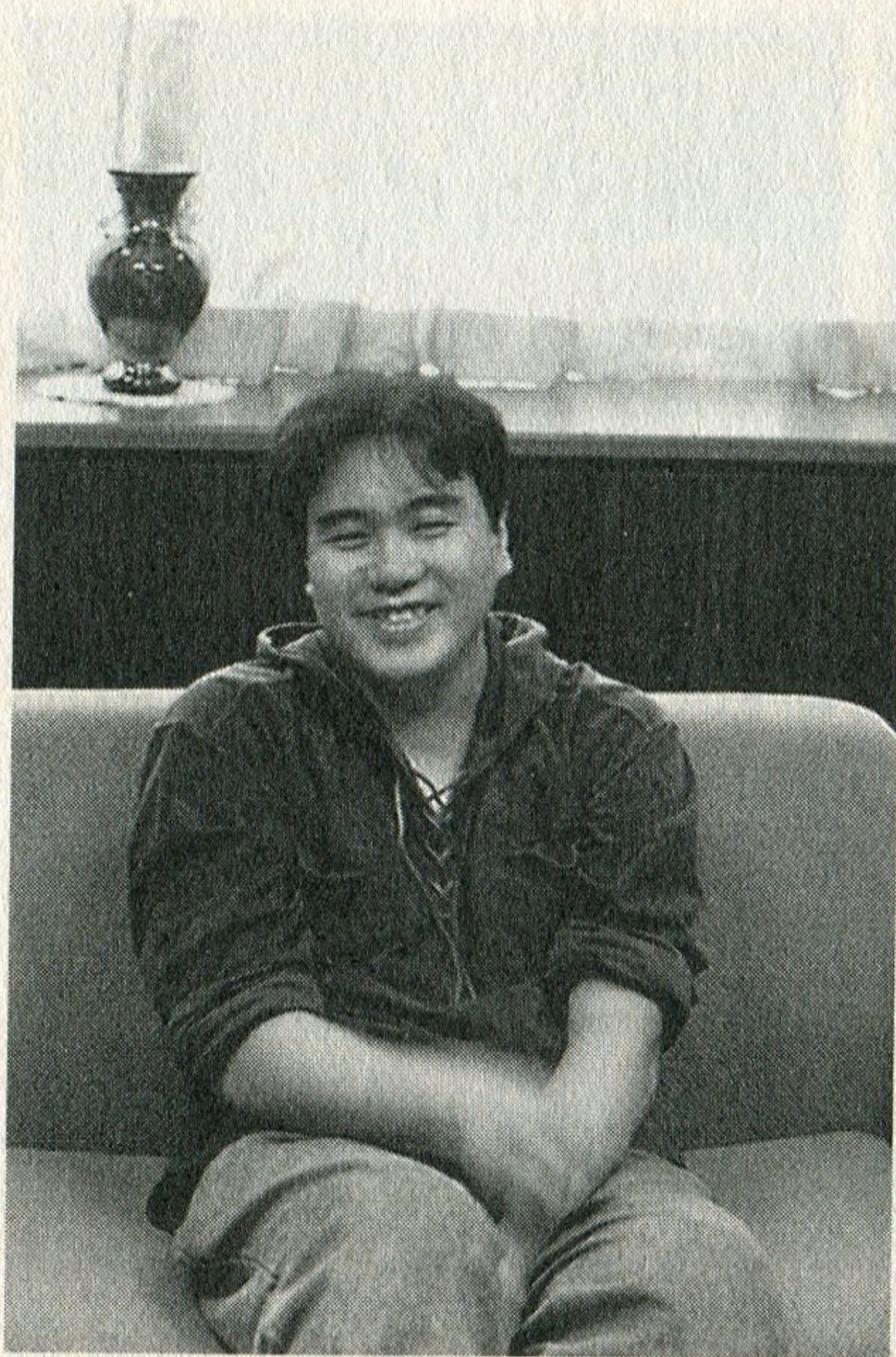
なんてイベントは、普通出てこないでしょう（笑）。

編…大勢のキャラを出したかったということですが、まさか一〇八人も出るようになるとは思っていなかったのではないですか。

村…人数が多いと、その分、台詞や設定も増えますからキツイですよ。六〇から七〇人くらいだと、バランスが取り易いと考えてたんですが、水滸伝なのに一〇八人出てこないのはカッコ悪いですよ（笑）。だから、ここは無理しても全員揃えましょう、と。大変だったのが、原作の方では女性キャラがほとんど出てこないことですね。「幻想水滸伝」の方にはかなり女性もいるので、原作でヤサ男だった人間は、ずいぶん女性になってしまってます（笑）。

編…そうすると、苦労された部分もそのあたりでしょうか。

村…ええ、似た感じのキャラクターにならないよう、どれだけバリエーションを出していけるかが大変でした。個性のあるキャラを大勢出してあげて、ユーザーさんには、その中からお気に入りキャラを見つけてほしかったんです。後は、これだけ人数がいると名前



村山吉隆氏。作品としての完成度を上げることを念頭に置いたという「II」に期待が高まる。

を決めるのが一苦勞で（笑）。
編・鍛冶屋が面白いですよ。

村・最初にモースという鍛冶屋がいたんです。その後、システム上の問題から五人になることが決まったときに、「名前は何ですか」と聞かれたので、「マース、ミース、ムース」（笑）。名前を決める時は私一人ではなくて、スタッフとの笑い話みたいな中から出たものもありますね。

編・ほかに、キャラ作りに関するエピソードはありますか。

村・ミルイヒという派手な格好のキャラがいるんですけど、最初の設定では普通の人だったんですよ。デザイナーに、普通の奴だけど綺麗な格好をしている、という絵をお願いしたのですが、その中に、かなりインパクトのある絵があったんです。あの絵に引きずられてキャラクターができたという感じですね。

キャラの性格が決まって、このキャラはこんなことしない、というところでストーリーが変わったこともありました。一番の変更点はエルフのシルビナです。彼女は最

初のプロットでは死んでしまう予定だったんですよ。スタリオンというエルフがメインストーリーとは関係なくできていたのですが、台詞を書いているうちに彼のキャラクターが作られてしまったんです。そして気がつくと、スタリオンがシルビナを助け出していたという（笑）。

編・ユーザーさんからは、どんな反響がありましたか。

村・やはりキャラクターに関したものが多かったです。好きなキャラは結構バラけてましたね。あまり設定のなかったキャラも、「こんな人ですか」って裏読みしてくれた手紙が来て、嬉しかったです。

編・グレミオが人気ですよ。村・こちらでは、グレミオに人気が集まると思っていなかったんです。「幻想水滸伝」って、パッと見たときにメインキャラでいい男って少ないんですよ。グレミオに人気があるのは、そのせいかも知れません。

編・私はテッドが好きでした。村・テッドに関しては、もっと色々書けばよかったと思います。

ゲーム中では重要な人物なんですが、エピソードが少ないんですよ。これは、序盤のゲームの進行を早くしたくて、かなり話を端折ったからなんです。それで削られたのがかわいそうでしたね。

「I」のファンへのサービスもある!?

編・年末に発売が予定されている「幻想水滸伝II」とのつながりはどうでしょうか。

村・前作の赤月帝国の北にある、ジョウストン都市同盟とハイランド王国の戦いになります。シリーズものの小説のように、1巻1巻は完結しているけれど、世界観は共通で持っているという感じです。一つの大きい世界観を、いくつかのゲームで少しずつ見せていくと、次第に大きな世界が見えてくると面白いと思ったんです。

編・「II」の方でも、一〇八星が出てくるのでしょうか。

村・星は一〇八つです。前作から続いて登場するキャラは同じ星で、メインは新キャラが多いですね。作品としては独立しています

が、前作を遊んでくれたファンへのサービスとして、少しだけ仕掛けを入れる予定があります。「I」のクリア直前のデータを「II」で読み込むことも可能にしたいと思っています。

編・紋章はどうでしょうか。

村・世界観の中心になっている27の真の紋章ですね。前作で大きくお話に絡んできたのは、門の紋章とソウルイーターくらいですが、こちらの方も、少しずつ見せたいので「II」にもいくつか登場します。これが全部出てきた時が、幻想シリーズの終りかな、と思うんですが（笑）。

編・最後に、読者の皆さんにメッセージをお願いします。

村・ちゃんと気持ち良く最後まで遊べるようになってるはずなので、ぜひ遊んで欲しいというのが制作サイドの気持ちです。私自身RPGが苦手だったので、私が解けるように作れば大丈夫というのがあったんです。だからたぶん、大丈夫なはずですよ。

編・本日は、どうもありがとうございます。

じっくり時間をかけて隅から隅まで遊び尽くせ

ワイルドアームズ



機種：プレイステーション/メーカー：SEC/ジャンル：RPG/発売日：96・12・20/価格：5800円

ひとつこと 世界は広く、主人公を中心に回っているわけじゃない。そんな当たり前のことを感じさせてくれる傑作。

丹念に作られたストーリー。多彩な戦術が楽しめる戦闘システム。それぞれに特徴を持ったバリエーション豊富な敵キャラクター。RPGを支える中核たるシステムをきっちり作り上げた傑作の魅力は、時を超えていまだ輝き続ける！

攻め寄せる魔族の手から 緑の大地を守り抜け！

『ワイルドアームズ』は、三人の主人公たちが世界を滅ぼそうとする魔族と呼ばれる敵と戦い、その野望を阻止するまでを描いたRPGだ。『ドラゴンクエスト』以来、日本のRPGデザイナーたちが何度も扱ってきたテーマが主題で、画面から受ける印象も、どちらかといえば地味でオーソドックスな作りになっている。だが、物語性がしっかりしている上、ゲームシステムが徹底的にこだわって作り込まれているので、極めてやり込み甲斐のある、優れた完成度を誇っている。しかも、50時間強のプレイに耐えるだけの奥の深いシステムを持ちながら、誰でも遊べるプレイのし易さを有しており、まさに初心者からこの種のゲームに精通した人まで、RPGの面白

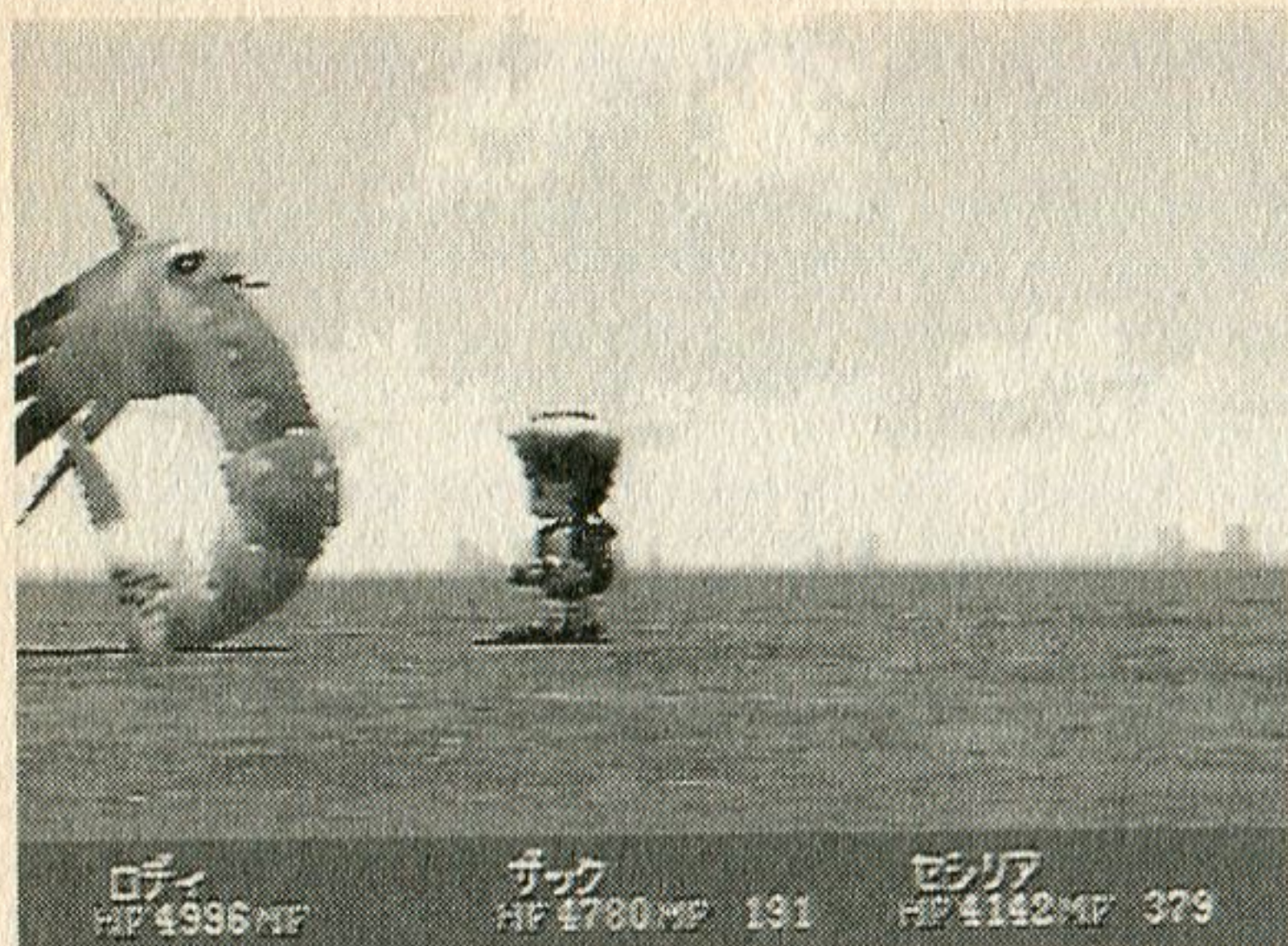
さを堪能できる作品だといえるだろう。

発売された96年の末といえ、次世代機競争に事実上決着をつけた『FFVII』の発売一カ月前。当然のことながら、RPGファンの関心が『FFVII』に向けられていた時だ。年末といういわばゴールデンタイムであることを考えても、同じジャンルに属する以上、本作はどう見ても不利な状況だった。ところが、蓋を開けてみると売り上げは好調で、発売から一カ月を経ても発売直後並のセールスを記録。累計販売数も40万本を超え、『FFVII』の向こうを張ったのクリーンヒットとなったのである。これはいうまでもなく、年末始にプレイしたファンによる口コミが大きい。熱心なRPGコアユーザーの心をがっしりと掴むことに成功し、それがセールスの数字にも反映されたのである。そ

の魅力はどこにあったのだろうか？

キャラクターの造形と 物語性の巧みな結合

『ワイルドアームズ』が成功した理由の一つが、ストーリーテリングの巧さである。プレイヤーキャラクターとなるロディ、ザック、セシリアの三人を始め、敵である六人の魔族たち、あるいは物語の要所に登場する脇役たちなどが、いずれも丁寧に作られ、おのおのの性格を浮き彫りにさせるイベントの連鎖によって、その個性が描かれていく。どのキャラクターも、他人にはない特別な力を持っており、その点で一般人に勝っているのだが、一方で精神的、社会的にどこか欠点を持ち合わせており、スーパーヒーローにはなっていない。一例として、ロディの最初の工



戦闘はフルポリゴン処理。すこしゴツゴツしてはいるものの、細かな動きを再現しているのは見事だ。

ピソードを紹介しよう。流れの冒険家稼業をしているロディは、物語が始まったとき、辺境の小さな村で村長に雇われながら雑仕事を請け負っている。別に何か目的があるわけではなく、本当に単なるその日暮らしをしているのだ。そのうち、村で一つの事件が起こる。この村はかつて薬草採取で栄えていたのだが、あるときために、ここを封じてしまい、禁断の地としていた。ところが、村に住む少年が怪我した父親を助けるために禁断の洞窟へ薬草を取りに行ってしまう、しかも、そのま

ま帰ってこないという事態が発生してしまうのだ。村は騒然となるが、禁断の地であるため、誰も助けに行けないでいる。ロディはこれを見て単身洞窟に赴き、少年を助け出す。

ところが、戻ってみると待つていたのは村人の罵声。よそ者が禁断の洞窟に入ったということ、みんなが激怒し、あわれロディは村から叩き出されてしまうのである。これはかなり理不尽極まりないイベントといえる。普通なら「勇者さま、ありがとう」となってもいいはずが、いきなり追放である。実際、ここではたいがいプレイヤーがあまりの村人の態度に怒りを感じることもだろう。

だが、こうした弱者であるという人物造形が、キャラクターに人間くささを与え、親近感を抱かせてくれているのである。そのため、彼らが多少妙なことをやったり、余計な邪魔をしてくれることがある。これもプレイヤーが納得できる。これはかなり重要なことで、もし、ここが失敗していたら、不運な熱血漢である敵役のゼットや、女性

趣味が一風変わったバーソロミュー船長などは、プレイヤーの感情移入を誘わず、単なる変人キャラクターになってしまっただろう。特に、全編を通してもっともよく描けているのがザックだ。彼は卓越した剣技の持ち主で、序盤から最終戦に至るまで、パーティーの主戦力として頼もしい活躍を見せてくれる。トレジャーハンターを生業としており、こちらの方面でも同業のロディに比べて経験豊

富なので、しばしばセリフに自信たっぷりな様子が覗く。ちよっと見には、実力のあるベテランで、ノリの軽いところが玉にキズといった感じで描かれているのだ。ところが、物語が進むうちに、かつて彼がとある王国の近衛騎士であったこと、その頃から自信家めいた口を叩いていたが、それは自分の弱さを隠すための虚言であり、内心では多分に臆病な面を持っていたことが分かってくる。そ

氷雪吹きすさぶ平原の彼方に、重厚な造りの城郭が浮かぶ。敵襲を受けたのか、あちこちから火の手が上がり、その混乱の中を近衛騎士に守られた国王が必死の思いで逃げていく。だが、敵の手は確実に迫り、やがて一行は地下に追い詰められていく……。

これは『ワイルドアームズ』のオープニングで語られるエピソードの一節である。というところ、そんなシーン見たことないぞという人もいるかもしれない。なにしろ、ゲームを起動すると、OVAなどでアニメファンにはお馴染みのマッドハウス制作のアニメーションが流れるのだから、オープニ

第二のオープニングを見逃すな

ングはこれでおしまいと思うのが普通だろう。まさか、それとは別のオープニングが用意されていると思う人など、まずいないに違いない。

だが、アニメーションが終わってタイトル画面になったとき、何もせずにしばらく放っておくと、前述のエピソードが流れ始めるのだ。ゲームでは廃墟となっているアクティカ城が陥落するときのエピソードで、メインキャラクターの一人、ザックの過去にまつわる話が展開する。これを見ることで、ザックとロディ・ハーケンを巡る物語がいつそう感慨深くなること間違いなしだ。

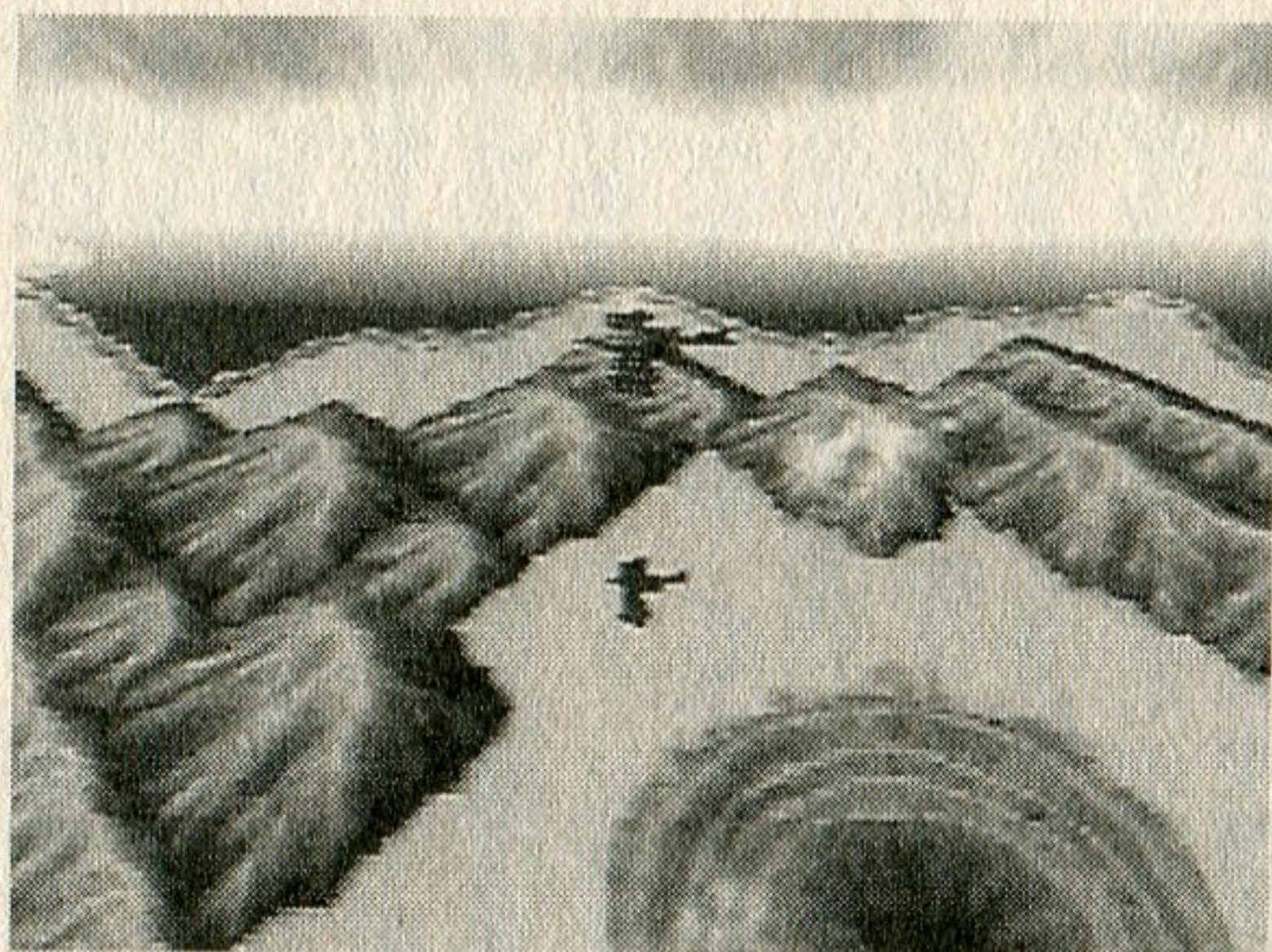
の性格が、魔族による襲撃で王国が滅亡する際に災いして、心を寄せていた女騎士を死地に追いやる結果になったため、以来、彼はトレジャーハンターとなり、彼女を手にかけて魔族に復讐するべく、強大なる力を求めているのである。しかし、そうした決意があっても、初めのうちは他人のために力を使うことに積極的ではない。飄々とした外見に隠されているが、内実は、愛する人一人守れなかった自分のふがいなさを悔いて、無意識的に身を引いているのである。

ザックは、物語の中でさらに剣技を磨き、精神的にも鍛え上げられて強い人間になっていく。そして、魔族の首謀者が倒された後、「まだすべての魔物が滅んだわけではない。自分の力が必要な人がどこかにいるだろう」といって、旅立っていくのだ。ここにザックの成長が描かれている。ロディやセシリアにしても同じで、彼らもまた、スタート時点で抱いていたコンプレックスを克服して、より強い人間になっていくのだ。

■ 成長できるものではないものを分ける運命

これをもう少し深く考えてみると、『ワイルドアームズ』における物語作りの上手さがいつそう際立っているのが分かる。

ゲームの舞台であるファルガイアという惑星の設定は、「かつては自然物に宿るガーディアンという守護者が力を持ち、平和な時代が長く続いていたが、突然異次元から出現した魔族との戦いのために自然が疲弊し、滅亡に瀕している世界」となっている。ゲームの目的は再侵攻を目論む魔族を破る



とにかく世界が広い。ただ物語を追っているだけだと行けない場所も多く、あちこち探索する楽しさが大。

■ 哀しさをはらみながら物語は進む

『ワイルドアームズ』のストーリーは、ちよつと辛口だ。脚本の全体的な出来がいいので、プレイヤーが暗鬱とした気分になって、やる気をなくしたりすることはないのはさすがなのだ。ときには、「予想はつくが、そうなって欲しくない」という展開が現実となって、何とも知れぬ哀しさがこみ上げてくることもある。この独特のせつなさは『ワイルドアームズ』を貫いている大きな特徴といえるだろう。

ここでは、全編に散りばめられたイベントの中から、代表的なエピソードをいくつか紹介しておく。これ以外にも印象的なイベントが多いので、プレイするときは、ひたす先を急ぐのではなく、ひとつひとつ、じっくりと味わいながら進めていくことをおすすめする。

①アーデルハイドの悲劇

魔族の襲撃によって炎に包まれるアーデルハイド。急がないと、主人公も焼け死んでゲームオーバーとなってしまふ。だが、街のあちこちには逃げ延びた人が残されている。ここで、彼らを救出しないと、宿屋のおかみさんなど、それまでの顔見知りだった人が帰らぬ人になってしまうのだ。制限時間は五分。襲撃以前に街の造りをよく覚えておき、素早く動き回って全員を助

け出せ！

②ロディの過去

中盤、ある事件をきっかけにして、主人公ロディの出生の秘密が明らかになるのだが、このとき重要になってくるのが、その伏線となるイベントを事前に見ているか否か。これをチェックしておく、後の展開から受ける印象がだいぶ異なってくるのだ。このイベントは発生時期が厳しく、一度タイミングを外してしまうと二度と見る事ができなくなる。チャンスはスイートキャンディ号を手に入れてから、「デモンズラボ」に突入するまでの間。場所は内海の東部、港町ティムニーの対岸あたりの森の中だ。見逃すな！

③レディ・ハーケンの救済

メインの敵役となる「ナイトクォータズ」の紅一点、レディ・ハーケン。終盤、ザックに討たれてしまう彼女だが、実はある手順を踏むと、その魂を救うことができるのだ。

鍵となるのは、アーデルハイド復興委員会が要求してくる寄付金を最後まで全額払うことと、バスカー集落の族長の家にいる老犬の話聞くこと。かなりの時間が必要になるだろうが、頑張つてやり遂げてみよう。なお、このイベントをクリアしないと、時空のガーディアン「ダン・ダイラム」のパワープレートが入手できない。すべてのプレートを集めたい人には、必須のイベントだ。



イベントは見た目には地味だが、巧みにキャラクター立てがなされており、物語性を高めてくれている。

ことだから、言い換えれば、自然の再生が真の目的だといえるだろう。

主人公たちは、激しい戦いを経て成長していき、それによって次代の担い手となっていく。対して、敵役である魔族たちは実力こそ高いものの、精神的には進化することがなく、登場したときと同じ精神構造のまま、破滅を迎えていく。最後までしぶとく立ち向かってくる魔族のリーダー、ジークフリートなどはその典型だといえる。彼は力だけなら登場の度に強くなっていくが、精神的にはまったく進歩しない。否、できないキャラクター

ターとして描かれているのだ。

つまり、『ワイルドアームズ』では、精神的に成長できる者としていない者がおり、それぞれが敵と味方というラインでぴったりと分けられているのである。

象徴的なのが、最後にファルイガイアの破局を押し止めたガーディアンたちがいうセリフだ。彼らは、力が衰えた自分たちがこれだけのことを成し得たのは、主人公たちが望んだからだと説明する。裏を返せば、成長できない魔族が減じたように、もし人間が自分を変えないならば、同様に滅びてしまったはずなのだ。だが、主人公たちは違った。ここに、力の伸張以上に精神の成長が重要であるというテーマ性が見えてくる。

世界の滅亡を食い止めるという、ありふれた主題を使いながら、テーマに沿って明確にキャラクターを描き分け、ストーリーとリンクさせてここまでしっかりと語ってくれる作品は珍しい。昨今、形骸化したイベントの連発で無理矢理プレイヤーの感動を誘おうとするソフトがちらほら見られる中、

まさに本質的な骨太さを持つ、貴重な存在といえるだろう。

■ 役割分担がうまく出来ている戦闘システム

『ワイルドアームズ』を成功に導いた、もう一つの要素は、練り込まれた戦闘システムである。

大別すると、通常攻撃、アイテムの使用、オリジナルコマンドと呼ばれるキャラクター固有の技能、そして戦闘中に溜まっていくフォースの、四つの選択肢がある。

この組み合わせと分岐が凄まじく、選択の幅は無数にあるのだ。通常攻撃だけでは戦闘が長引いてしまいうし、かといってオリジナルコマンドは、いずれも何らかの方法で使用回数に制限が設けられており、あまり頻繁には使えない。

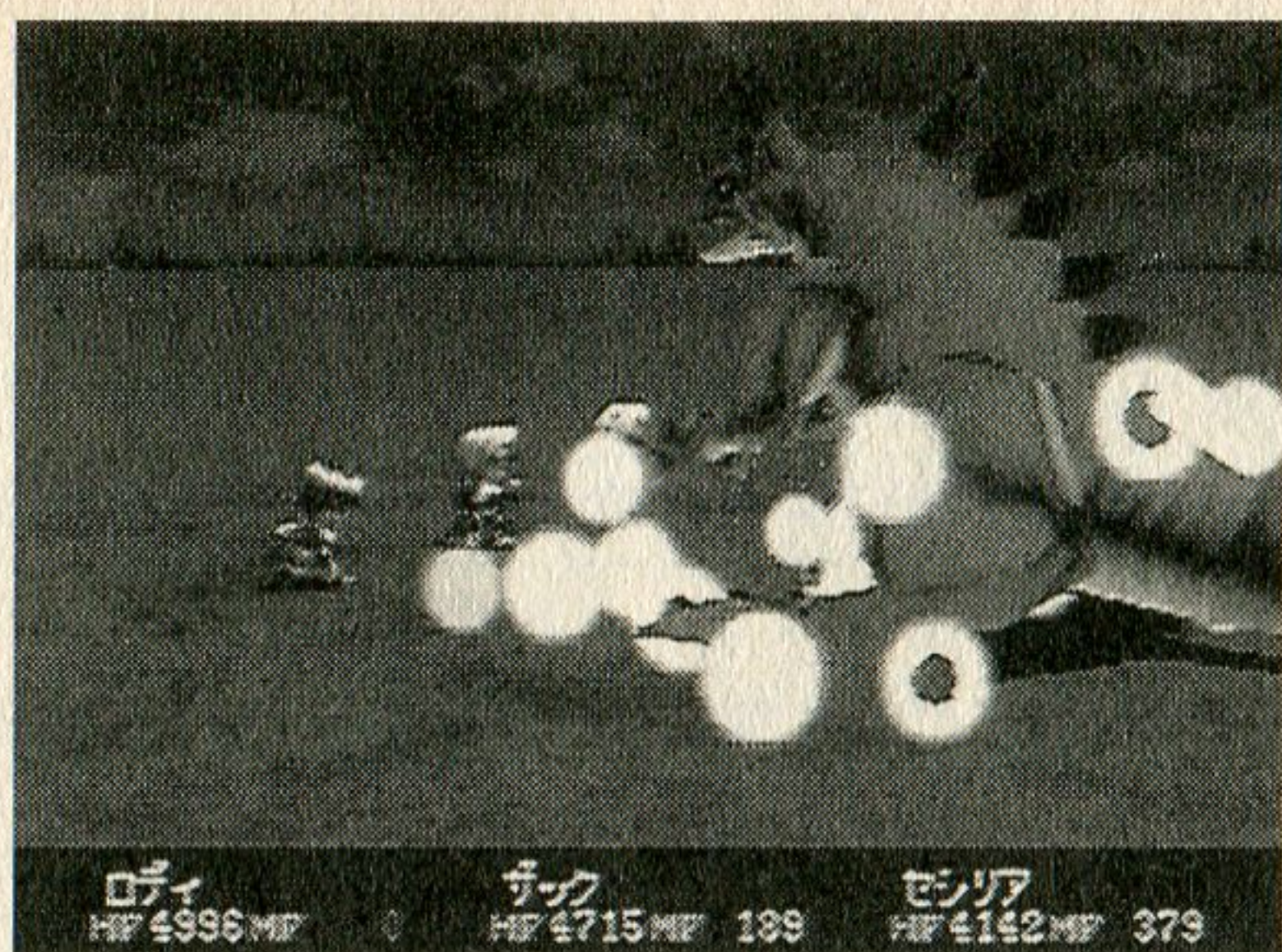
さらに、毒や病気などの異常ステータスを引き起こす敵が多い場所では、防御力は下がるがステータス異常を無効化する装備をつけただろうがいいなど、常に状況に対応しながら戦っていかないと、思わぬ苦戦を余儀なくされてしまう。しかも、敵との遭遇率が比較

的高めに感じられる上、ザコでも意外に手強いので、ダンジョンの攻略にはそれなりの戦略性が要求されるのだ。

こういって、かなり面倒なゲームだと思われるかもしれないが、実際にプレイすると、戸惑うことはあまりない。プレイヤーキャラクター三人の戦闘での役割が、RPGの基本である「戦士」「魔法使い」「盗賊」の三タイプにきっちり分けられているため、行動選択の際に迷うことが少ないのである。

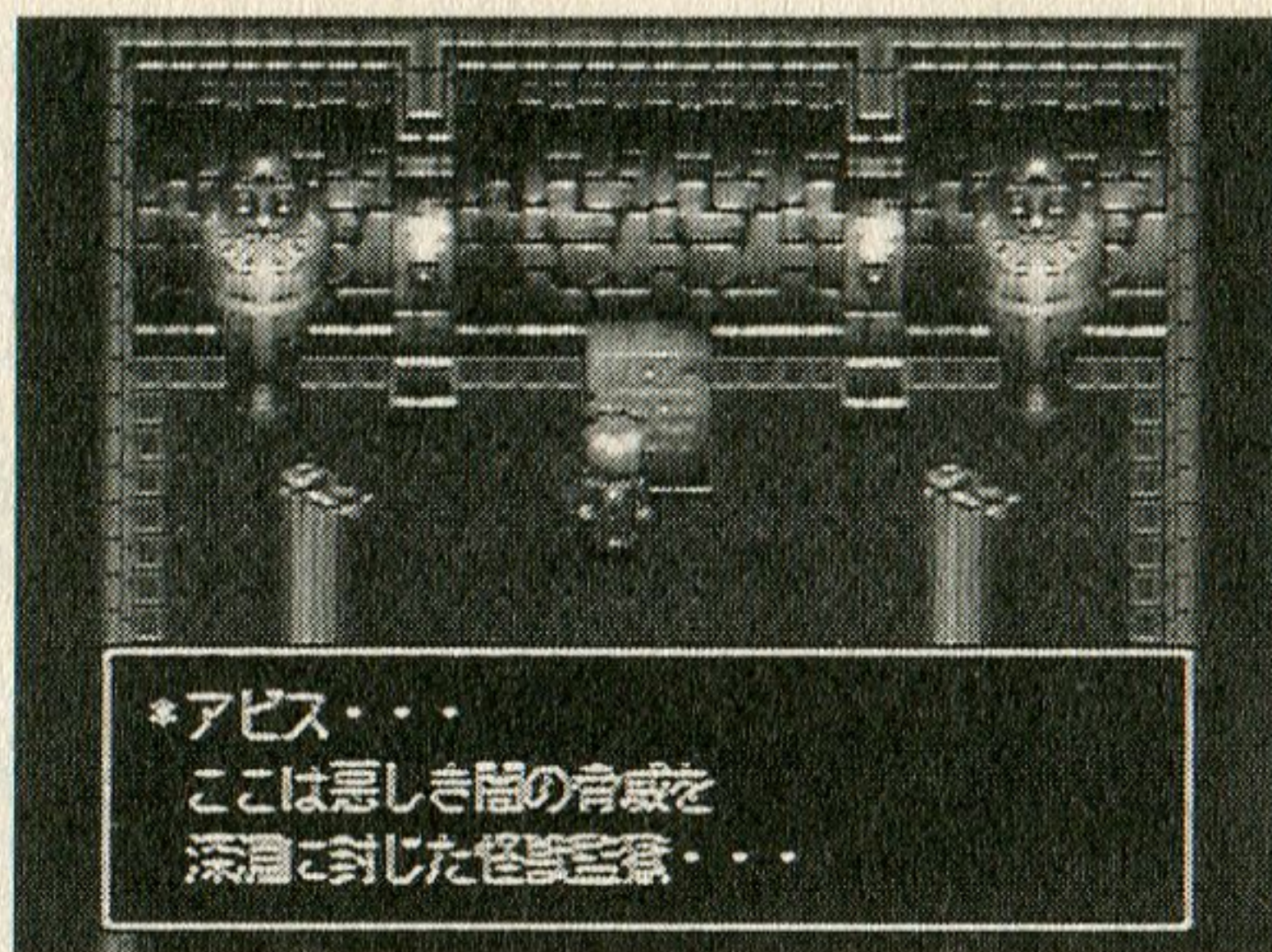
これは後半、敵が強くなると鮮明になってくる。戦闘のメインはザックで、セシリアが回復や戦闘補助にあたり、ロディが状況に応じてアイテムで補助したり、攻撃をしたりといった感じになってくるはずだ。これはまさにRPGの基本ともいえるべき役割分担で、これが鮮明なために、プレイヤーは混乱することなく、スムーズに戦闘を楽しめるのである。

また、役割の差は「グッズ」というキャラクター固有の小道具にも現れている。グッズはダンジョンの仕掛けを解くために必須とな



戦闘はかなり細かく作り込まれており、やり込み甲斐十分。処理速度も良好でストレスを感じさせない。

る重要アイテムなのだが、キャラクター間で受け渡しができず、あらかじめ決められたキャラクターしか使えない。ロディ用のグッズは、障害物を壊す「バクダン」、トラップつきの床を渡るために使う「ローラーダッシュ」、宝の位置が分かる「トレジャーコール」などで、彼が戦士というよりも盗賊であることを証明している。他方、ザックは谷を渡る「ワイヤーフック」、ランタンなどに火を灯す「オイルライター」、魔物を呼び寄せる「オールドギター」などで、レンジャータイプの戦士といえるだろう。もともと騎士だった



一度クリアしても、それだけでは終わらない。世界には、いまだ見ぬ強敵が残っているかもしれない。

という設定もあり、直接戦闘力では、あまりロディは活躍できず、弾数制限付きのアームと呼ばれる武器を撃つてどうにかという感じだ。「主人公のくせに何やってんだ!」と思った人も多いかも知れないが、それも役割から考えると、ある意味当然なのである。外からは簡単に見えない部分だが、キャラクターの役割がきちんとできていることは、やはりゲーム性を考えるとき、極めて重要な意味を持つ。ストーリーテリングと並んで、いかに『ワイルドアームズ』が、一見すぐにはわからない

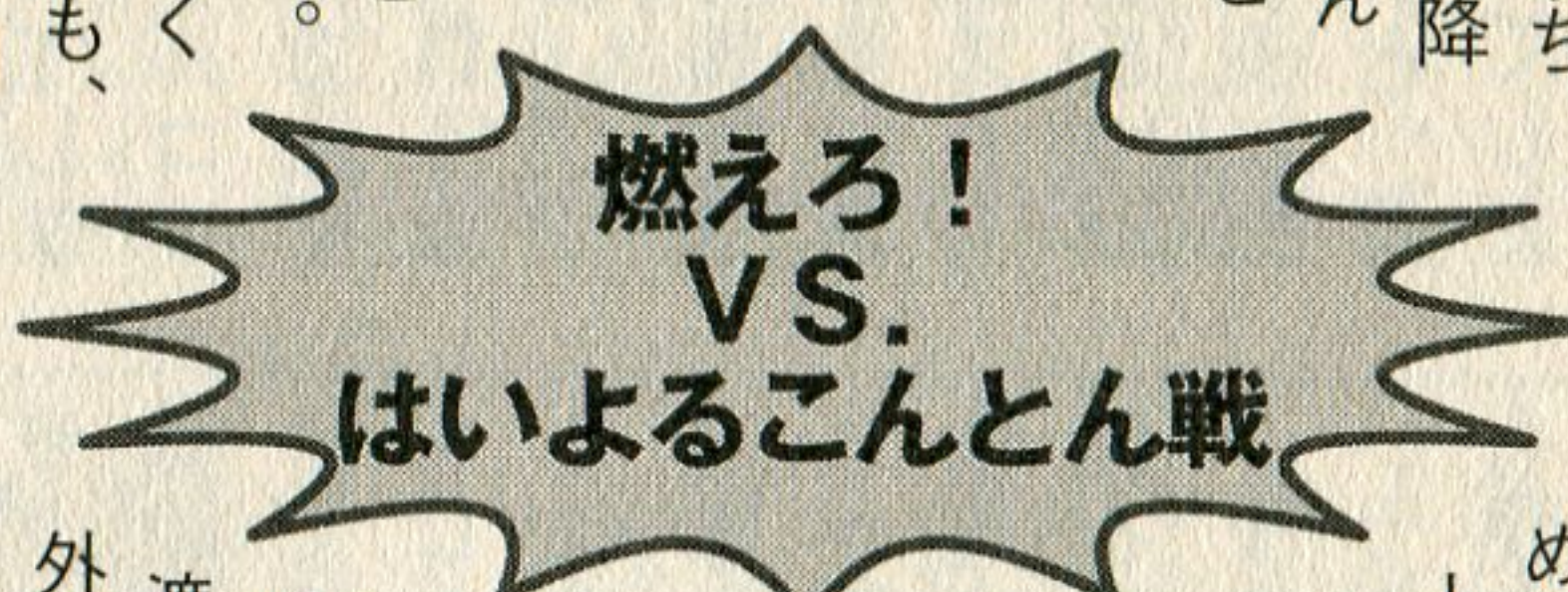
古代の闘技場の東には、三つの無人島が浮かんでいるが、このうち、一番西よりにある台形の島に降りると、ときどき「はいよるこんとん」という敵に遭遇することがある。細長い宇宙服をまとった外見の痩せた敵で、おそろしく元ネタになっているのであろう、クトゥルフ神話のニャラトホテプ神にどこか似たイメージを持っている。こいつは、レベル1という最低レベルの敵なのだが、ところが、その強さが尋常ではない。終盤に出てくるボス敵と同じく、らしいのHPを持ち、特殊攻撃も、強力なうえに異常ステータスを引き

くても、土台となる要素をしっかりと作っているかわかるだろう。

■ 隅から隅まで遊び 尽くせる楽しさ

『ワイルドアームズ』を傑作たらしめているのは、ストーリーと戦闘システムというRPGにおける二大要素をかつちりと作り上げていることにほかならない。発売当時、このソフトは、適度な思考力を要求するダンジョンのパスル的な仕掛けや、広大な世界

起こす厄介なものばかり。おそろしく初めて出くわすときには、キャラクターレベルが30代後半ではないかと思うが、その程度のレベルでは容易に太刀打ちできない、とてつもなく強い相手なのだ。だが、その分、倒せば見返りは大きい。手に入る経験値も金も莫大なので、数回勝利するだけで、レベルはガンガン上がっていくだろうし、資金も豊富になって、アイテムや装備も充実すること間違いなし。ちまちまとした経験値稼ぎなど不要になるうえに、強敵と決死で渡り合う白熱のバトルも楽しめる。外海に出られるようになったら、きみも迷わず、南の島へ行ってみよう!



一ヶ月で君は何を残せるか!?

トウルー・ラブストーリー



D	A	機種：プレイステーション/メーカー：アスキー/ジャンル：SLG/発売日：96・12・13/価格：5800円
T	A	

「一ヶ月で転校」「下校イベント」といった要素ばかりが目立つが、他の要素も実に良くできている。普通の学校風景、普通のクラスメイト、そしてちよつと魅力的な女の子……。ただ「恋愛」するだけでない、「普通の学校生活」が体験できる、そんな希なゲームなのだ。

せつない響き それは転校!

ある日、突然1ヵ月後に転校することになったというのが、このゲームの始まりです。

転校ですよ、転校!

そうになったら、せめて1回くらいは憧れの人と話してみたいとか、せめて自分がいたってことくらいは覚えていてもらいたいとか、無理だろうけど、せめて1回だけでもデートしてみたいとか思うでしょ? え、思わない? あんな冷たい人やね。

と、いうわけで、このゲームは転校までの残り1ヵ月の間に、あこがれの彼女との素敵な思い出をどこまで残せるか、というちよつとせつないテーマの恋愛シミュレーションゲームなのです。

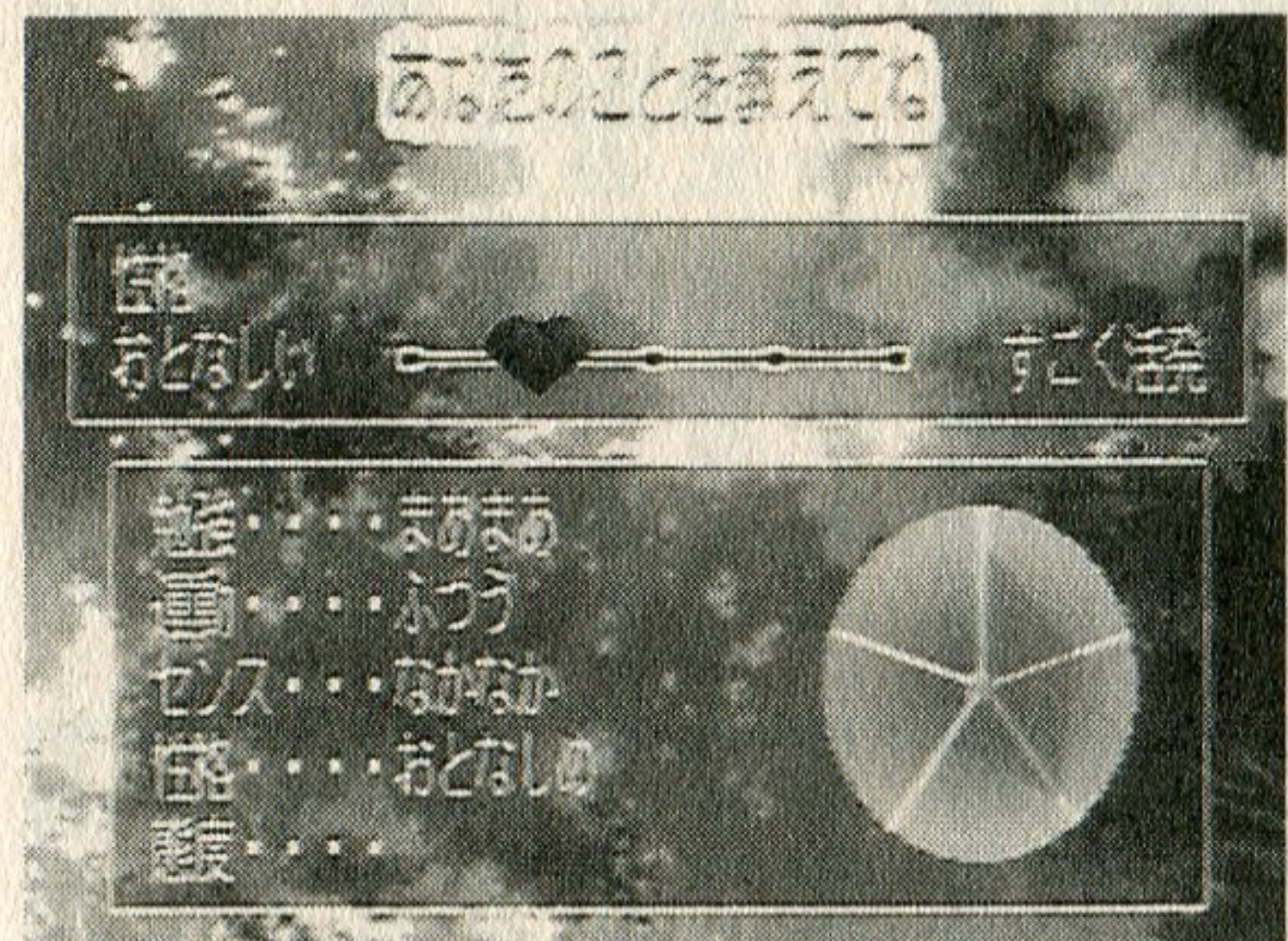
どの子に賭ける 残りの1ヵ月!

プレイヤーは春夏秋冬の四つの季節から選び、それぞれ1日(金)から31日(日)までの31日間を青空高校2年生として過ごし、翌月の1日に転校していきます。この間、全季節共通イベントとして16日(土)に実力テスト、23日(日)に球技大会、25日(月)には自分

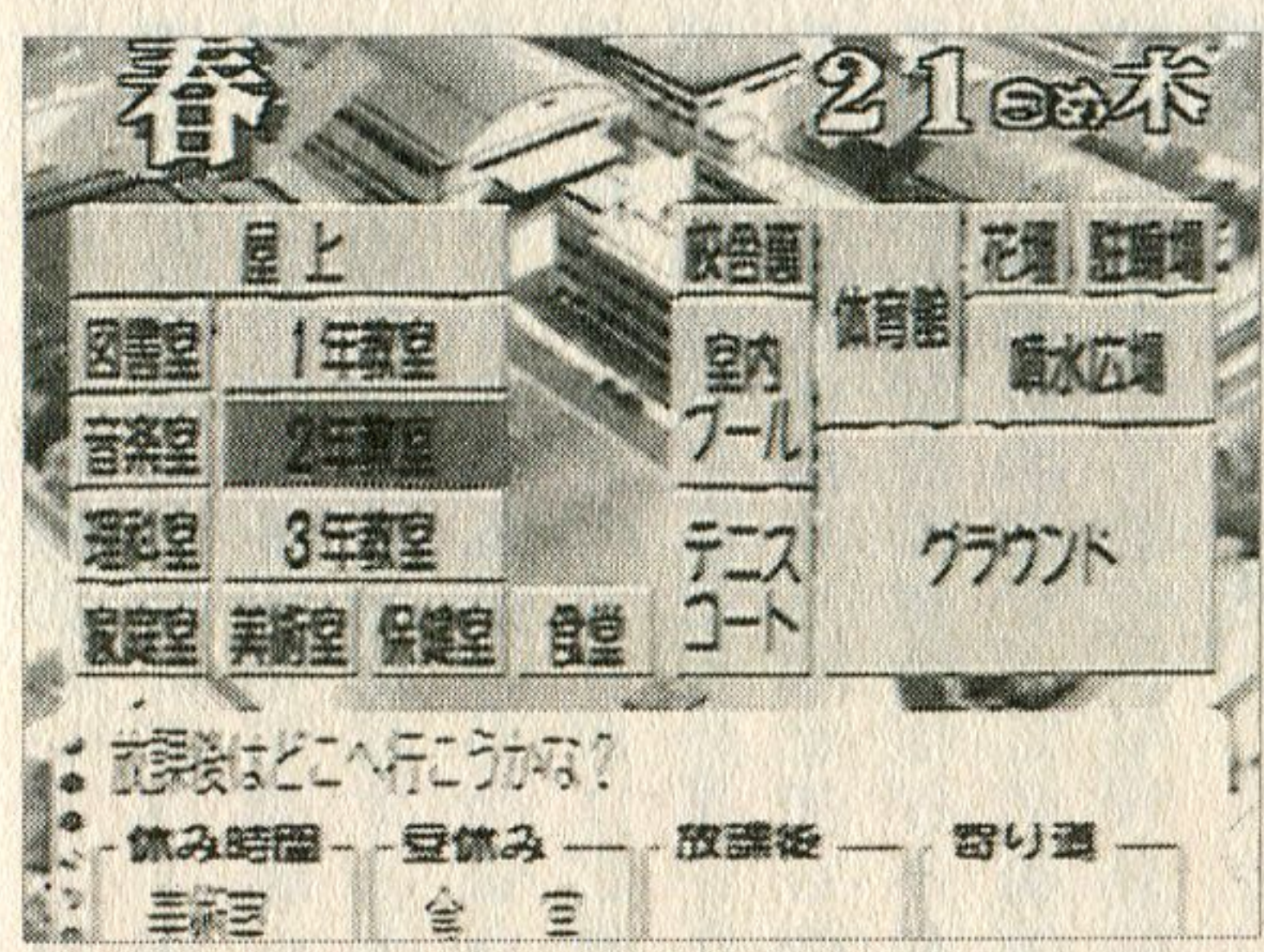
の誕生日イベントがあります。

登場する女の子は、全季節共通で五人。そして季節限定で各季節に一人ずつで四人登場します。1プレイで登場する女の子は六人なので、プレイしながらその女性の特徴や個性を覚えながら、攻略していくことができると思います。

実際のゲームですが、まず立ち上げてプレイヤーの名前入力をした後で、勉強、運動、センス、性



それほど難易度は変わらないので、実際の自分に合わせてパラメーターを選ぶことをオススメします。



最初にその日の行動を決定。目当ての子に会いやすい場所を覚えるのが攻略の近道と言えるでしょう。



女の子に会うと少しずつ「なかよし」になっていきます。セリフや表情も微妙に変わっていきますよ。

格、態度の五つのパラメータを設定します。これによって女の子との相性やイベント内容が微妙に変化するのです。

ゲームの操作は、すべてアイコンかメッセージの選択式です。場所移動もアイコンで行いますから実にスピーディです。

平日は学校へ行きます。学校では休み時間、昼休み、放課後、寄り道の四つの時間帯にそれぞれ1回、1〜3年教室、屋上、図書館などの18カ所（寄り道では学校に加えて町の数カ所）の中から目当ての彼女のいそうな場所に移動します。運良く会えれば会話を交ぜ

ます。例えば文学少女の「本多さん」は図書室、陸上部の「後藤さん」はグラウンドなど、女の子の性格によっている場所の傾向はありますが、「本多さん」を指して図書室に行ったのに「弥生ちゃん」がいたとか、誰もいなかったとか、会える会えないは、ある程度運に左右されます。

また登校の途中でも、通学路、校門前、正面玄関の3カ所のどこかでバッタリ会って「おはよう」と声をかけてもらえたりもします。

こうして、彼女と会う回数が増えるたびに少しずつ好感度が上がり、プレイヤーとの会話の内容にも少しずつ親密さが増していきます。この好感度は、自宅で妹のみさきの部屋に行くと、出会った女の子たちのプレイヤーへのなかよし度とあここがれ度をチェックしたノートを見せてもらうことで確認できます。そしてこの度数の状態によって、「綾音ちゃん」と噴水広場でお弁当を食べたり、「のぞみ」と公園でブランコに乗ったりと、キャラクターごとに様々な胸

ときめくイベントが発生します。休日はデートがなければ、街をぶらつくことになります。女の子に会うこともありますが、目当ての子に会うことは難しいので、あまりあてにしないほうがいいでしょう。それよりも、来るべき「下校モード」のためにプレゼントを買い物しておくのがいいかもしれません。

おしゃべりできる至福の下校タイム!

このゲームの最大の魅力は、あこがれの彼女とおしゃべりをしながら一緒に下校できる「下校モード」、これに尽きるでしょう。

しかも向こうが勝手な話題で3択の質問をしてくるのではなく、24種類の話題の中から自分が自由に選択して、彼女に対して自分から話題にふれるんです。これは恋愛シミュレーションゲーム初のシステムとっていいでしょう。

話題は「天気」「趣味」などの無難なものから、「男性の好み」「恋愛」といった彼女の本音に迫

るもの。さらに「見つめる」「手を握る」といったものまで！好感度の低い状態で「手を握る」を選ぶと怒られてしまうけど、いい感じの時だとポポポと頬そめて「……」と無言になり、恥ずかしいけど嬉しいって表情になり、プレイヤー冥利につきるってなもんですぜ、ダンナ。

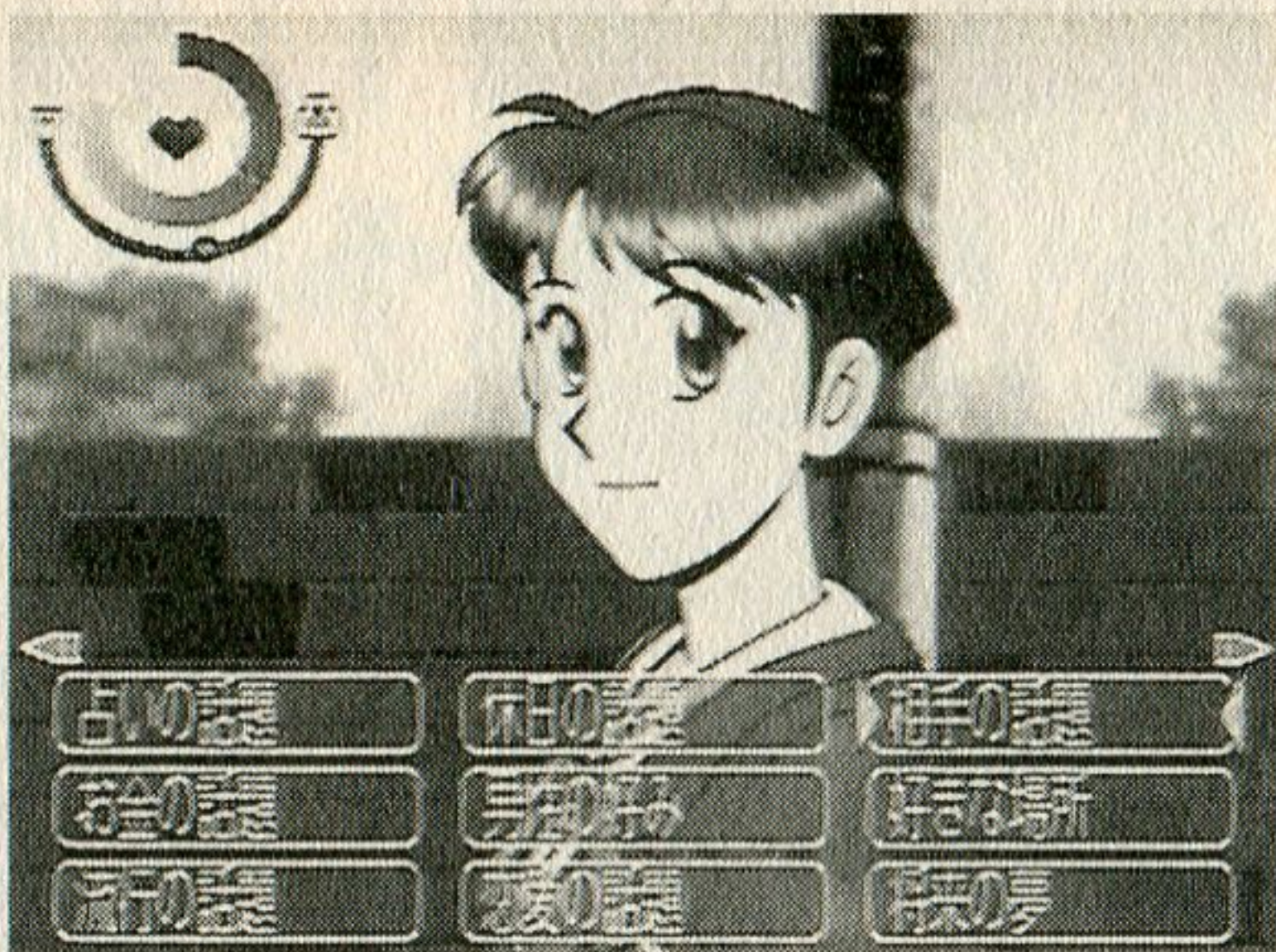
チャンスは、正面玄関、前庭、校門前の3回。現われた彼女を誘って、一緒に帰ってくれるかどうかはプレイヤーへの好感度次第。「ええ、いいわよ」とニコリうなずいてくれた時なんか、ああ、選ばれし者の恍惚と不安、我にあ



浮気(?)発覚の瞬間。違う! たまたま一緒なだけなんだ〜、と叫んでも後の祭り。



手を握ればかなりいいカンジ。何回やっても、これが成功する瞬間はうれしいものです。



左上のゲージを見ながら慎重に話題を選ぶ。同じ話題でもゲージによっては有効でなかったりします。

りって感じ。さらに好感度が高くなる。「今、帰るとこなの？一緒に帰らない？」と、彼女から誘ってくる。ただ、別の子と帰った

のを見られてしまうと好感度が下がるのでご用心。「今日は目当ての女の子に会えなかったから、この子と一緒に帰ろうか」なんて、気軽に考えているとえらい目にあったりします。特に校門前の「本多さん」は恐い。無言でうらめしそうに見つめられて、君は平気でいられるか！

この下校会話の最終目的は日曜日にデートしてもらおうこと。デートは画面左上のときめきゲージが90%までいった時に「デートに誘う」を選べば可能になります。

ゲージは彼女の好きな話題で上がりますから、「弥生ちゃん」だったら「占い」、「後藤さん」だったら「部活」などのように、彼女の性格にあわせて会話を繋ぐのが基本です。嫌いな話題や会話の繋ぎが不自然だとゲージは下がったり、途中で帰られてしまうから注意。いくら好まれやすいからと言って「占い」を連続で選んではいけません。また、女の子の表情につられて手を握りまくったり見つめすぎたりすると、女の子が緊張度を表すドキドキハート（画面左上のハート

マーク）が大きくなりすぎて、途中で帰られることもあります。

この辺りの話題選びの微妙な駆け引きが、下校モードの楽しみといえるでしょう。

メチャメチャ運が良ければ10日にはデートできますが、普通は24日の日曜日あたりで初デートではないでしょうか。

■ どうして教えてくれなかったの 涙の転校前日！

そして転校前日。

もの悲しいオルゴール調のテーマ曲のかかる中で、プレイヤーは登校。女の子は誰も登場しません。同級生の男たちから、「おまえがいなくなる」と寂しくなるななどと言われるうちに、教室はいつしか夕方。放課後を迎えます。

そこへ不安そうな顔をした彼女が現われます。そう、思い出のデートをした彼女です。

「噂で聞いたけど、あなたが転校するって本当なの？」

という彼女の問いかけに、ついに真実を告げることに。そして、泣きながら駆け去るあの女性を追う



プレイヤー。6カ所の場所が表示され、そのどこかに彼女がいる。彼女のいるのは二人の思い出の場所。そこで、転校する自分にこんなことを言われても迷惑かもしれないけど、と口ごもりながら告白する自分に、彼女もまた自分の気持ちを告白。そして「高校を卒業したら必ずこの町に帰ってくる。それまで待っていてほしい」と言う彼に、「嬉しい」と彼女は涙するのです。

そして、エンディング。彼女との名場面集を見て思い出を懐かしんだ後、プレイヤーにあてて一通の手紙が届きます。彼女からの手紙です。そして、もし好感度が最大状態でエンディングを迎えれば、彼女の声で恋人としてのプレイヤーへのメッセージを読み上

「思い出」と「恋愛」

トゥルー・ラブストーリーR
その違い

『トゥルー・ラブストーリーR』（以下『TLS・R』）は、『トゥルーラブストーリー』（以下『TLS』）の1年後に発売されたバージョンアップ版です。オープニングアニメーション、主題歌を一新し、メッセージだけで音声のなかった部分や男性キャラにも音声を加えたフルボイス版となっています。その上、デートイベントも2パターンに増えエンディングバリエーションも追加。妹のみさきと下校会話ができるようになったのも、ある意味スゴイ話です。

ゲームシステムは前作と同じですが、下校会話時での話題の流れ重視というか、あまり脈絡のない話題の振り方をする、キャラの好感度が下がるようになっていきます。話題の繋げ方に戦略性が必要なわけです。

では、『TLS』未経験者は『TLS・R』だけプレイすればいいかというと、そうは言い切れません。と、いうのも『TLS』と『TLS・R』ではテーマが微妙に違うのです。そして、どちらのテーマにも共感できる点があるのです。

『TLS』のゲームとしてのテーマは、恋愛よりも転校するというところに比重が置かれています。せめてあと1カ月の学園生活では、今後に残る思い出ぐらい記憶に残したい。この学園に通っていた、という証を作りたいというのがテーマで、結果的にその思い出が女の子との出会いであった、ということがゲーム中から感じられます。その事は転校した後、離れ離れになってこの気持ちを持続できるものだろうか、というニュアンスの主人公のモノローグで明らかだと思えます。

対して『TLS・R』は、5回ある日曜日に対してデートバリエーションが3パターンあることで、ゲーム性を『TLS』と分けています。デートができるような仲になれるまで10日近くかかるわけですから、最初の2週でデートできなかったら残りのデートタイムは3回。『TLS』ではデートパターンは一つしかないので、三人の女の子とデートできま



微妙にニュアンスが違うエンディングシーン。これを知ってこそ、真のトゥルー・ラバー。

した。でも『TLS・R』だと、一人の女の子のデートイベントをすべて見るだけで終わります。となると一人に絞らざるえませぬ。

そして、一人に絞りハッピーエンドを迎えた時、プレイヤーは『TLS』とは違うメッセージの手紙を受け取ります。それを読んで初めて『TLS・R』のテーマが最後の1ヶ月での恋の成就、本気でぶつかれば1カ月しかなくても気持ちは通じる、ということであったのかとわかるのです。

思い出づくりの『TLS』に対して、より恋愛寄りの『TLS・R』。両方プレイすることで、それぞれの魅力を再発見できるはずですよ。

げた後、封筒の中から近況を写した一枚の写真が現われます。二人の遠距離恋愛は今でも続いているのです。いい話じゃありませんか。

『トゥルー・ラブストーリー』の魅力を語るには、「転校まで一カ月」という限られた時間内での恋愛、というシチュエーション抜きには語れませんが、それ以上に学園生活のシミュレーション的魅力を感じます。学校に行く楽しみって、普通は勉強よりも休み時間に好きな子と体育館でバレーボールしたり、おしゃべりしたりすることじゃないですか。下校会話を代表として、このゲームは学校の日常であり得る女の子とのコミュニケーションについて、ほかの恋愛シミュレーション以上に考え抜かれていく点がスゴイと思うわけです。特に学校とは縁もゆかりもなくなった年代からすると、それゆえに学園生活へのノスタルジアすら感じてしまうわけです。

ギャルゲーは今いち興味がない人間でも、『トゥルー・ラブストーリー』だけはお試しあれ。十分、学園生活を満喫できるはずですよ。

トゥルーラブストーリー・制作者インタビュー

プロデューサーの杉山さん、広報担当の山崎さん、それに今回この原稿を執筆してくださった自称トゥルーラバーな南原さんを加えて、このゲームの様々な出来事について語ってもらった。

「下校会話システム」には苦勞させられました

編集部（以下、編）… TLS（トゥルー・ラブストーリー）の企画段階の話をお聞かせください。

杉山（以下、杉）… 3年前、この先、恋愛SLGのジャンルが確立すると思っただんです。社内で企画を出しまして、それが好評を得まして、その時ちょうどBITS（※）の方が恋愛SLGの企画を持ち込んできたんです。その方向性が似てたんで、一緒にやろう、と始めたのがTLSです。

PS版の「ときメモ」がでて「ノエル」「TLS」…、その辺りがPSの市場でギャルゲーが埋もれなかった時代ですね。三年前が恋愛SLGに参入するラストチャンスだった、と僕は思ってるんですよ。

編… コンセプトを教えてください。

杉… 単純に「せつない」ものが作りたいかったです。最初は通年ぐらいのものを考えていたんですけど、一カ月で転校するというのはどうだろう、という話がBITSの高原さんから来て僕も転校経験者なんで、その辺のニュアンスがよくわかったんです。最後は転校してはなれちゃう…、という話は「せつない」なあ、と。

一番評価を受けている「下校会話システム」は、最初の頃はなかなかたんです。でも、帰りのところで何かやろうという話を高原さんにしてたんです。そうしたら彼が、発想をかえて向こうから三択を振られるんじゃないかと、こっちから話題をふって向こうのリアクションをもらおうと考えてきたんです。最初は努力次第で、パラメータ

ーが低くても、女の子の恋愛度が低くても誘えるようなものを考えていたんです。それこそ、ボタン連打でもいいか（笑）なんて言いながら。で、粘って粘ってできたのが、アレなんです。でも、サンプルが完成した時は、「これなら勝てるな」と思いましたね。

あと、最初に決めるパラメータによってストーリーが変わるようになってしまいました。まあ、影響があるのは序盤の、出会いのイベントと出会いやすさだけで、後半は変わらないです。オールだと相当苦勞しますけど。ただ、オール5とか4だけと、女の子が機嫌悪くなり怒られやすいんですよ。

南原（以下、南）… そのあたりのパラメーターによる演出の違いはすごく細かいんですね。テスト前に「勉強してる？」とか聞かれた時、パラメーターが低いと「まあ、あんたじゃたいしたことないわね」なんて言われるし。かといって、オール5だと「さすが余裕ね」なんて嫌み言われたりして（笑）。

杉… 共通のイベントはパラメーターに合わせて、色々作ってありま

す。まあ、パラメーターが高いと機嫌が悪くなりやすいので、かえって難しかったりしますね。南… プレイしていて綾音ちゃんの機嫌が悪くなった時、みさきのノートを見て目を疑いましたよ。すごく下がってて。

杉… パラメーターが高いほど、そうなりやすいんですよ。

南… あとキャラによっては敬遠さなタイプが分かれていて。普通だとパラメーターを高くすれば絶対有利になるのに、そうやってないのがすごいと思いましたね。杉… 綾音ちゃんの理想は意外と低かったりしますから。



アスキー第一制作部 部長、杉山一郎。このゲームのプロデューサーだ。

※ BITS… ビッツラボラトリー。TLSを制作した会社

南：そこら辺が妙にリアルと言うか。弥生ちゃんだと、恥ずかしがって帰りにくかったりしますしね。杉：天野だと、勉強のパラメーターが高いと敬遠されますし。まあ、パラメーターでキャラの相性とかうまく表現できたと思います。

発売後のユーザーの反応について

編：発売してから一年半以上経ちますが、ユーザーの反応などはどうでしたか？

杉：最初から反応ありましたよ。発売して、すぐにアンケートはがきが大量にかえってきましたし。意外と女の子のユーザーがいたりして。発売前にゲームショーで体験版とか配ったり、あの辺で結構ブレイクしてたんで。初期の発売本数は完売したんですよ。

その後は4月からラジオが始まって、コミケに出展したりとか…。南：2月にやったバレンタインキャンペーンとか、サマーキャンペーンとか驚かされましたね。山崎（以下、山）：あんまりやりたくなかったんですけど（笑）。そ

れよりもラジオや、イベントで、ユーザーの目をずっと向けさせたことがよかったと思います。それが今の「2」の期待度になっていると思いますし。

南：クリアファイルの全員プレゼントがありましたね。「電撃PS」と「電撃G'sエンジン」で。

山：詳しいですね（笑）。あのデザインはこちらでやったんです。

南：ただで、もらえるようなものですよ。こんなに良くしてもらっていいのかな、なんて。

山：その前にファミ通でカンパジをあげたんですよ。あれは応募が1万ぐらいきました。

南：「トウルール・ラブストーリー」のコーナーもよかったですね。ネーミングが絶妙で。

山：あれは賛否両論でした（笑）。杉：最初は、「んー？」と思いましたが、面白いからいいかって。

まあ、あれぐらいやってるほうがえっぺいいのかな、と。対談したりデータを提供したり、楽しかったですね。

山：まあ、儲かった分はある程度ユーザーに還元しようと。結局、

ゲームを買ってもらうのが僕らは一番なんで、グッズとかはユーザーに負担のない程度に選んだものだけ出したと思ってました。

普通の学園生活を体験してください

編：次回作の話聞かせて下さい。

杉：システムは基本的には一緒です。遊びやすくなっていますよ。今回はキャラクターのポーズがいろいろ変わるんです。今、登校エントラントを作っているんですけど、そうとう賑やかな感じですよ。また今回は喋りながら表情が変わるようになってるんで、ナマっぽい雰囲気が出てきたかな、と思います。あと女の子同士のつながり

もあります。どちらかをとると片方が下る、とかはないですけどストーリーが少し変化しますね。ちよつと遠慮したりとか。

編：次回作の見所を教えてください。

杉：より普通の学園生活っていうか、恋愛一本槍でもなく…、まあ恋愛がメインなんですけど。

でも、ボリュームアップしてる。ことが一番のポイントかなあ。まあ、前作を作っているからこそ、深みのある作りができるというか。これからもこのシリーズは作っていくつもりなんですけど、もしかしたら「2」が一番ボリュームあるかもしれない。

編：次回作、期待しています。どうもありがとうございます。



新作のヒロイン・森下茜。「キャラクターを全て変える、というのかなり冒険だと思います」（杉山）

ストーリー性の高いファンタジー世界を舞台にしたSLG

ドラゴンフォース

機種：サターン/メーカー：セガ/
ジャンル：SLG/発売日：96・3・
29/価格：5,800円

ひとつこと 手堅くまとまった良作SLG。多
数登場するキャラクターたちの人間関係
を探るのが面白い。本作の魅力の一つだ。

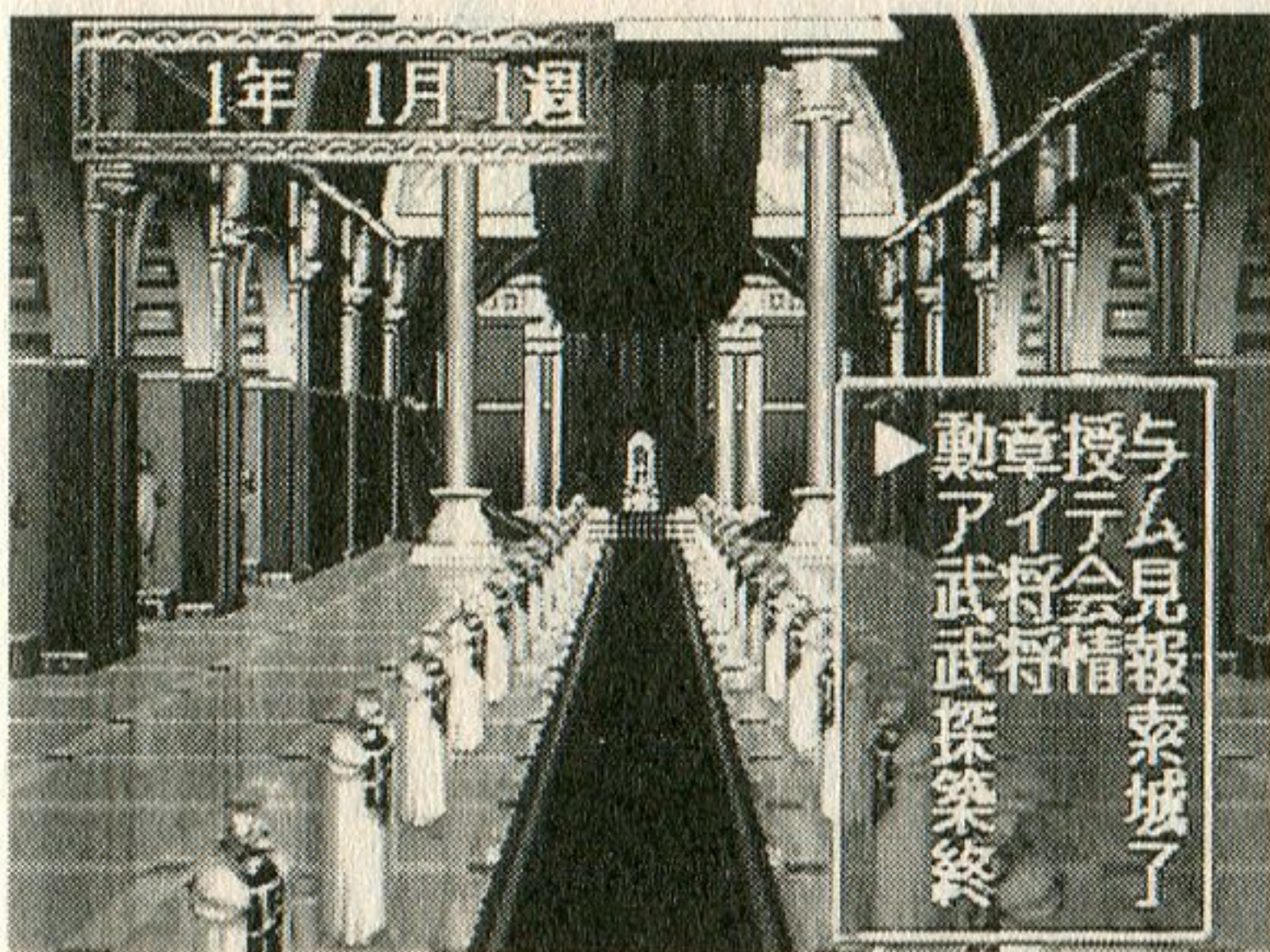


「ドラゴンフォース」は、セガが発売したリアルタイムSLGだ。SLGは「初心者お断り」のジャンルに思われがちだが、本作は、コマンドを簡略化するなど、遊びやすい作りになっているのだ。

リアルタイムSLGとRPGの融合

レジェンドラは、はるか昔、神々の最も愛でた大陸だった。神々が精魂込めて作り上げたレジェンドラ大陸は、この世の楽園だった。やがて時が流れ、神々は新しい世界を創造すべく旅立っていた。ただ、邪神マドルクだけはレジェンドラに残った。マドルクは妖魔戦士に命じて住民たちを虐殺、天変地異を起こしてレジェンドラを荒廃させた。誰もが死を覚悟したとき、星竜ハースガルドがレジェンドラに降り立った。ハースガルドは壮絶な闘いの末、マドルクを打ち倒した。マドルクは封印され、ハースガルドは自分の力を八つのオーブに分け、大陸各地へと飛び散らせた。遠い未来に生まれる八人の英雄にすべてを託して…。

これが「ドラゴンフォース」のプ



内政ターン時の画面。兵糧や税金といったコマンドはなく、ほとんどが人材に関連している。

ロローグ。本作は、レジェンドラに広がる国々を治めている六人の君主から一人を選び、他国へ攻め入って最終的に全土を制圧、統治することが目的の、リアルタイムで進行するファンタジーSLGだ。

セガのファンタジー系SLGという点、メガドライブ初期に発売された良作「バハムート戦記」を思い出す。「ドラゴンフォース」は「バハムート戦記」とは無関係のソ

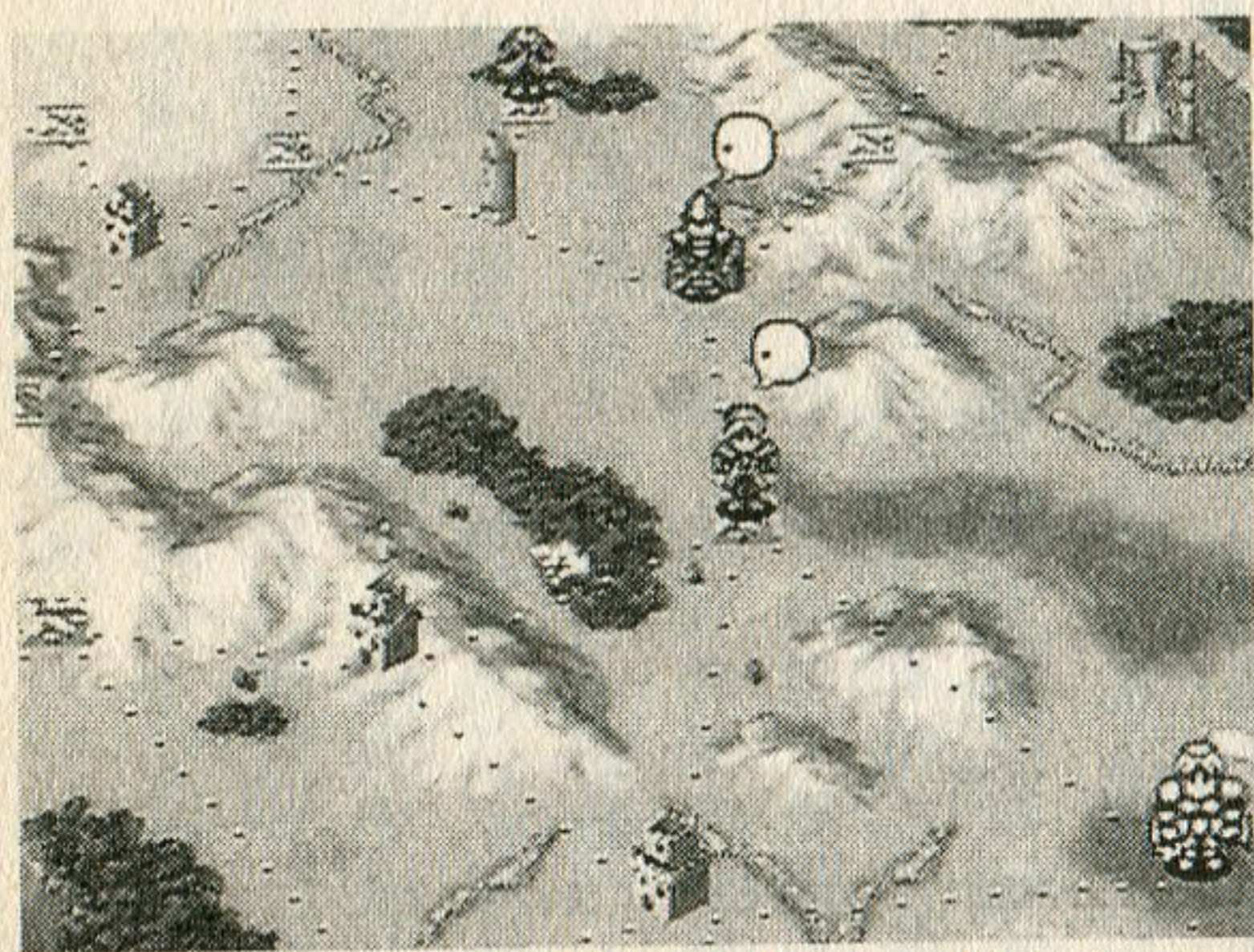
フトだが、「バハムート戦記」を彷彿とさせるところがある。そういう意味で「ドラゴン」は、「バハムート」のノウハウを進化させた、地味ながらも遊びごたえのあるゲームだと思う。ここでは、そんな本作の魅力を紹介していきたい。

コマンドの簡略化で、ライトユーザーも楽しめる

ゲームは、内政で自国の増強や戦力の調整を行い、フィールドでは他国へと攻め入り領土を拡大していく。そして、これを繰り返していつて全土統一を目指す、というのがおおまかな流れだ。

ただし、「内政」以外のフィールド上の進行はリアルタイムで行われるので、他国のキャラがそれぞれの戦略を持って常に動いている。まごまごしていると自国へと攻め入られる危険があるのだ。周囲の状況を見ながら適切な判断を下し、

自国軍を進軍させていくという緊張感が本作の面白さの一つといえよう。また、本作には100人以上のキャラクタが登場し、様々な人間関係が展開するというストーリー性にも重点を置いた内容になっていて、全体の流れにメリハリがあつて単調にならない。通常のSLGは、あれもこれもやらなければいけない、とプレイヤーのすることは山ほどあるような印象がある。代表的なものが、「信長の野望」といったコーエー(光荣)の歴史SLGといえるだろう。内政を始めとして、かなり細かい指令コマンドを駆使してゲームを進めていかなければならない。まさにSLGの醍醐味を味わえるゲームだが、いかんせん初心者や、ちよつとかじつた程度のSLGファンにはかなり敷居が高い。慣れるまでに時間がかかり、途中で投げ出してしまった方も多いだろう。しかし、このゲームではプレイヤーのすることはそう多くはない。もちろん、やらなければいけないことは多々あるが、コマンドが簡略化されているのに加えて、一度



戦闘ターン時。師団を複数動かしている場合は、こまめにポーズボタンを押して状況を確認しよう。

のターンでできることが少ないのだ。例えば、内政でできるのは築城・探索、そして武将に対して勳章を与え能力を上げるか面会して話を聞く、そして武将や自領土の状況チェックをするのみだ。つまり人物と城を堅牢にすることをプレイヤーが注意していればOKというわけだ。

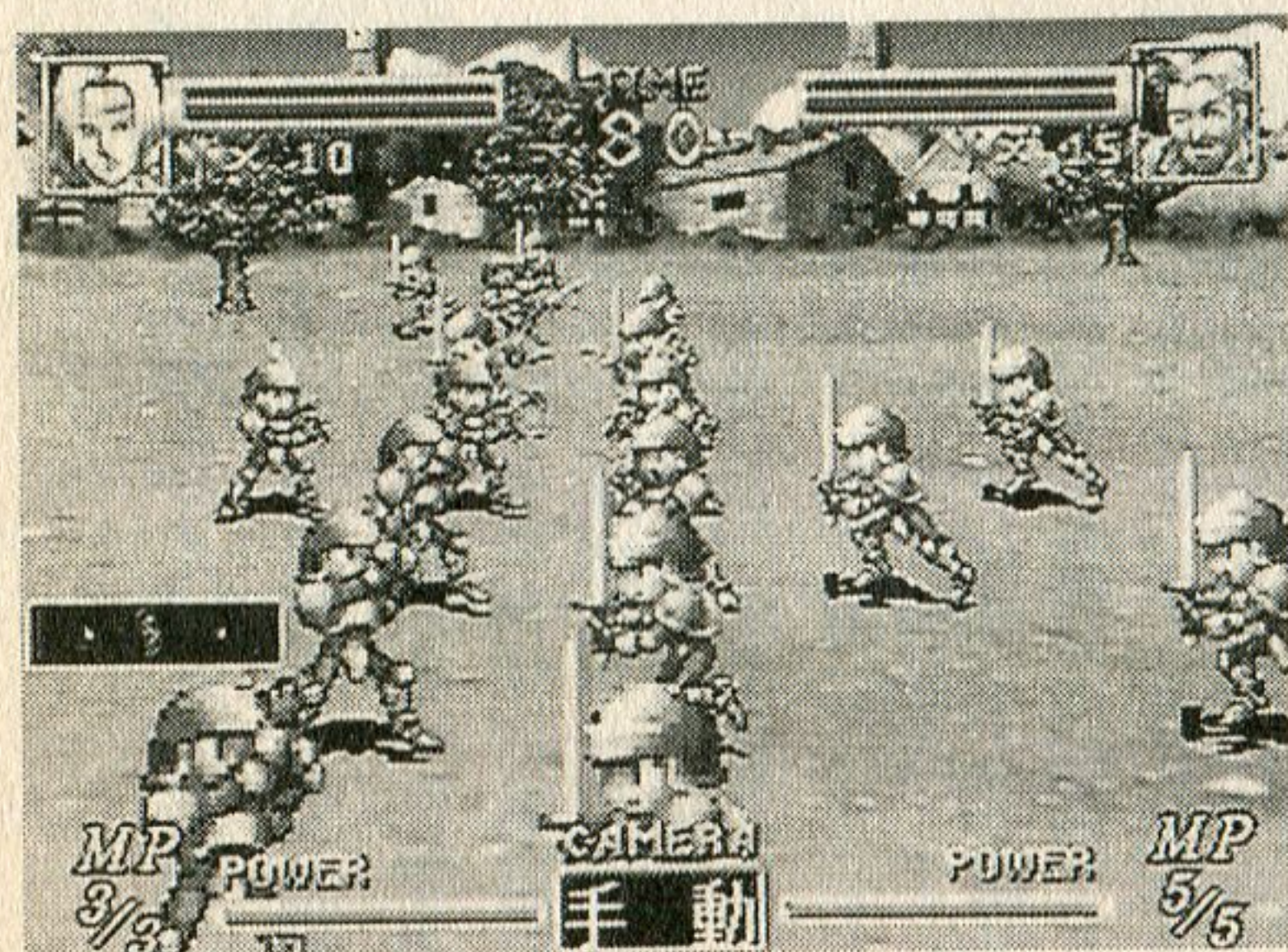
また、進軍はリアルタイムだが、内政フェイズのときは時間が止まるので、進軍と内政、二つの思考の切り替えがスムーズにいく。そうしたテンポのよさも本作の魅力といえるだろう。とはいえ、本作のシステムはSLGファンにとっては、

ちよつと物足りないかもしれない。ただ、この簡略化されたシステムがゲームの間口を広げているのも確かだ、SLG初心者でも戸惑わずにゲームをプレイできるだろう。そしてフィールド。ここでは敵国に攻め入る前に自軍の戦力を整えることができ、徴兵をして各武将に兵士を割り当てて進軍することになる。この作業をしている間にも他国の軍は刻々と進軍している。対処するのが大変に思われるかもしれないが、心配無用。ポーズをかけてもフィールドで進軍している敵領地の場所を変えるなど、戦力の調整はできるので、調整をし

終わった後にポーズを解除すればいい。ここら辺も、SLG初心者に配慮したシステムといえるだろう。

■ 序盤はツライが、好感の持てるゲームバランス

どの君主でスタートしてもそうなのだが、最初は戦闘に負けまくる。領土の拡大どころか、自国を守るのに精一杯。だが、何度かプレイしていると少しづつ効果的な進め方が分かってくる。まず自軍



戦闘画面。大勢の兵士がぶつかりあう様は圧巻。ちなみに、兵士が全滅したら一騎討ちに突入する。

の武将のレベルアップのさせかた。ただ単に勝つまで他国の武将と戦うのではなく、ギリギリまで戦って一時撤退することによってレベルが上がり、戦力を整えて再挑戦すれば勝ち進めるのだ。プレイしている、こういった発見をするところがわりと多いのだ。どのSLGでも自分なりの戦略を発見する楽しみはあるが、あまりSLGをやりに込んでいないプレイヤーでも容易に戦略を発見し、プレイヤーがだんだん楽しくなってくるというのは、ゲームバランスという意味で好感が持てるどころだろう。ゲームが始まってしばらくの間

は、敵への対応に追われてストーリーを楽しむ余裕はない。自国の武将も充実し、ある程度余裕が出てきた中盤あたりで、ストーリーにからんだゲーム進行が分かり始める。この頃から、がぜん面白さが増してくるのだ。試行錯誤しながら楽しさを発見していく、そういうプレイのしかたが似合うゲームだと感じられた。

総勢2000人が激突する 戦闘シーンは圧巻!

兵士には、10種類のタイプがあり、武将の職業によって雇えるタイプが異なる。各タイプにはジャンケンのような相性があるので、それをうまく利用すれば、敵兵士との人数や武将のレベルに多少差があっても勝つことができるので、戦略を練る楽しさがある。また、各武将は技を使うことができる。技は、ただ単に使用するのではなく、その特性を生かして、タイミングよく使うことによつて絶大な威力を発揮するのだ。

そして各武将は、兵士の増強により最大で1000人まで部下を持つことができる。そして戦闘シー

ンでは、その兵士たちが戦う場面を見ていることになる。もし、敵武将も1000人の兵士を持っていれば総勢で2000人の兵士が敵味方入り乱れて激突することになるが、このシーンはまさに圧巻。しかも視点を自由に変更することができるので、好みの角度で戦闘シーンを見ることができるとだ。小さいキャラがチョコチョコと動き回るのは、見ているだけで楽しいぞ。

登場人物と、その人間 関係が魅力的

ゲームの舞台となるレジエントラ大陸には八つの国家がある。プレイヤーはその中の六つの国家から一つを選択してゲームをスタートさせるのだ。各国家には、それぞれ個性の違う君主がいて、その君主がプレイヤーの分身となる。

各君主には最初から部下である武将が数人いる。この武将たちにしてもそれぞれが異なる性格を持ち、君主に仕えている。武将たちの性格を把握し、それにあった攻め方や任務を担当させることも必要になってくるのだ。

ドラゴンフォースQ&A

「思い入れどっぶりプレイ」で楽しんで下さい

回答：株セガCSプロモーション部 山崎氏

Q1…「ドラゴンフォース」のコンセプトを教えてください。

A1…とにかく、今までにないようなシミュレーションRPGを目指しました。なおかつ、ライトユーザーからコアユーザーまで楽しめるもの、というのもコンセプトの一つです。1000対1000のゴチャキャラバトルに目がいきがちですが、深くなっています。

Q2…「ドラゴンフォース」の見所は?

A2…みどころは魅力的なキャラクターたちです。ゲーム中に登場する武将は120以上いますし、そのほとんどにバツクストーリーを設定しています。よって状況に変化するセリフも膨大になりました。ある君主にいたっては一人で1000種類近く用意しました。ですからキャラクターごとに個性がありますので、好きなキャラクターを決めてプレイしてほしいです。内部的にはこれを「思い入れ

どっぶりプレイ」と呼んでいるのですが(笑)、数々いる「濃い」キャラに思い入れて、そのキャラを軸にストーリーをプレイすれば、いつそう楽しめるでしょう。

Q3…ユーザーの方へのメッセージをお願いします。

A3…一言でいえば「何回もプレイしてほしい」ですね。プレイヤーが選んでくれる君主は、最初8カ国中6つなのですが、ゲームをクリアすれば、8君主のすべてが使用可能となります。例えば、ウエインを敵視するジュノーンから見たハイランド王国・何も知らずに戦うことになったゴンゴス・すべてを知っているレイナートなど、立場の違うキャラクターで複数プレイすることで浮かび上がるエピソードや物語の数々によって、より興味深くゲームを味わえます。ぜひ何度もプレイして、多重なストーリーを楽しんで下さい!!

このゲームのストーリーに絡むキャラクターたちだが、メインキャラはもちろん、サブキャラにいたるまで実によく描かれている。

武将たちは君主に忠誠を誓うだけではなく、友情や愛情が絆となっていることもある。さらに、敵国の武将と親子関係だったりライバ

ルだったりと、さまざまな人間関係を見ることが出来る。多数登場する武将たちは、君主たちにも負けず劣らずの個性的なキャラクターになっていくのだ。

そして、彼らが敵となるか味方となるかはプレイヤー次第。戦闘に入る直前にはキャラたちのセリフ

「バハムート戦記」

What? Must? とは?

メガドライブ初期に発売された、ファンタジー世界を舞台にしたSLG。プレイヤーは「バハムート」世界の支配者（マスター）の一人となって、全土統一を目指すのが目的だ。本作の最大の特徴は、「内政」のコマンドが無いこと。このため、領土拡大や戦闘のみに集中でき、直線的なゲーム展開が楽しめる。また、キャラクターによってゲームの難易度が変わるなど、初心者向けの配慮もある。このように「ドラゴンフォース」に近いシステムがすでに採用されており、「バハムート」は兄弟作といえるのだ。

が聞けるが、このセリフからキャラ同士の意外な関係を知ったり、そのキャラの性格が分かったりなかなか面白い。読み飛ばさずにおきたいところだ。

このように、君主もふくめて、いろいろな人間関係があり、把握するのは大変かもしれない。しかし、それがプレイヤーを引き付ける魅力になっていると思うのだ。

最初に選んだ君主によって、ゲームの世界の印象が結構変わってくるだろう。ここら辺も、何度も楽しめるゲームという意味で評価すべき点だ。どうせプレイするならば、六人すべてをプレイして、レジェンドラ大陸に生きている、彼らの息遣いを感じてほしい。

■ 続編は物語性が増し、のめり込み度がアップ

「ドラゴンフォース」の続編として発売されている「ドラゴンフォースII」。前作の500年後のレジェンドラ大陸を舞台にストーリーは展開していく。特筆すべきはそのストーリー性だ。前作以上にストーリー性が高まっていて、ゲ

ーム序盤から、プレイ状況に関わらず物語が進行していく。そして声優陣を多数起用することで、その効果を倍増させているのだ。

6人の君主から選択してゲームを始めるのは同じだが、前作が全土統一という同じ目標のみに向かってゲームを進めたのに対し、「II」は、君主それぞれに違う目的をも合わせ持っている。登場人物も前作のほぼ二倍。それだけ複雑な人間関係が形成されているのだ。敵対する相手も、新たに魔族が加わったことで前作よりも奥深い展開が楽しめる。

基本的なゲームシステムは前作

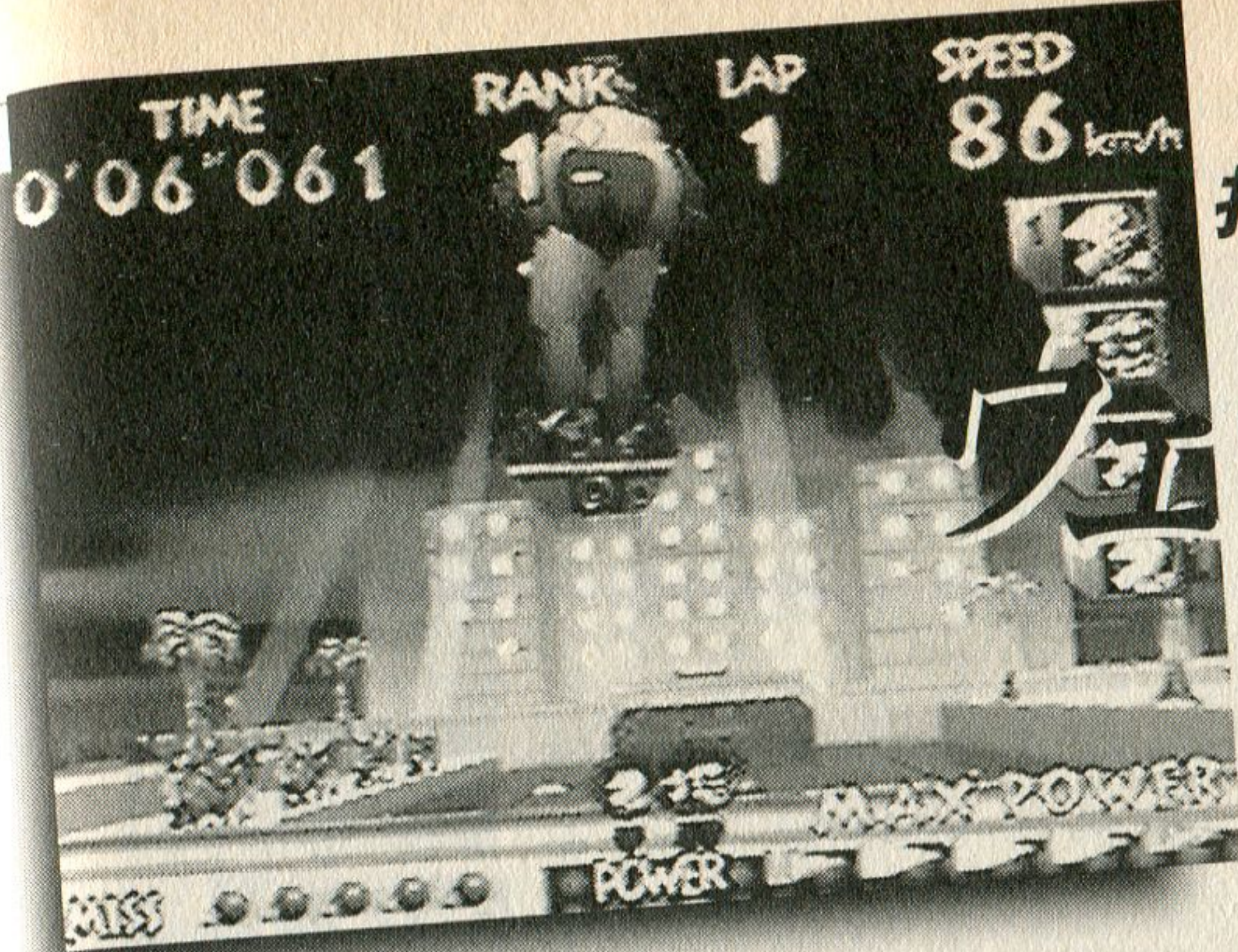


「II」のオープニング。続編は、物語性やイベントビジュアルなど、すべてにおいて強化されているのだ。

のものを継承しているが、より細かい指示が出せるようになっており、間口の広さを残しつつゲーム性の拡充が図られている。例えば副官を任命でき、築城などもオートで任せられることができるようになった。戦闘に関しても、オートでCPUに任せられることができるのもうれしいところだろう。前作よりも複雑な内容になっているが、さらに遊びやすくなっているのが、煩わしさはほとんど感じられない。戦闘シーンも技を使ったときの力メラワークなどが凝ったものになっているので、見ていてアキがない。

全体的に考えると、前作よりも数段遊びやすく、ストーリーにものめり込める。これは前作「ドラゴンフォース」を元にして、悪いところを直しさらに遊びやすく進化させた結果といえるだろう。

このシリーズを楽しむならば、I・IIを期間を空けずに続けてプレイすることをオススメしたい。IからIIへのゲームシステムの進化やストーリーの展開を存分に楽しめるだろう。



指先に感じる「波」が気持ち良い

ウェーブレース64

D	A	機種：NINTENDO64／メーカー：任天堂／ジャンル：SPT／発売日：96・9・27／価格：9800円
T	A	

画面から水飛沫が飛び出そうなほどリアルな海、簡単にジェットスキーを楽しめる操作感。任天堂なしはの完成度をもつ「ウェーブレース64」は、波に乗る感覚が新しい、ちよっと変わったレースゲームだ。

私のウェーブレース64

体験記

世間が夏休みという、私の中では何年も前に死滅した文化を謳歌している真っ最中。「ウェーブレース64」の原稿依頼がきた。

断る理由もないのだが、ジェット

スキーを題材にしたレースゲームで、そこそこ売れて、後で振動パック版がでてそのCMを広末涼子がやっていた…という、ゲームの内容とは全く関係のないことしか知らない私。周りにソフトを持っている人がいなかったし、何より私自身、NINTENDO64（以下、N64）を持っていないのだ。…うむ、大丈夫だろうか。

とりあえず、貸していただいたソフトを友人から無理矢理強奪したN64に差し込みゲーム開始。「チャンピオンシップ」モードを選択すると四つのジェットスキーが表

示された。平均型、ダッシュ型、コーナーリング型、最高速型の4種類にわかれていているらしい。まあ、「FIZERRO」と同じ、任天堂らしい形式ですな。きつと最高速型が強いんだろうけど、と思いつつ、とりあえず一番左の平均型を選ぶ。

さて、レース開始。一気に前へと出る。前から波が来た。…と思った瞬間、マシンが空へと浮く。波に弾かれたのだ。すげえ！思わず叫んでしまう。もちろん飛び上がったのにも驚いたが、それ以上に、その波と海（水）に感嘆した。揺らめく水、押し寄せる波。「波打つ」という表現がピッタリな、本物の波がそこにはあったのだ。

そして、操作感も抜群に良い。「波」という微妙な物体に対して、3Dスティックのアナログ感は、かなり相性がいいようだ。また、Bボタンで「波を押さえる」とい

うのも、ブレーキとは違った使い方が要求されて、なかなか面白い。しばらく遊んで慣れてきたので、最強と思われる最高速型にレーサーを変更する。

ところが、このマシンだとハンドリング等が予想以上に重くて、思うように走れない。確かにストリートでは強いんだけど…と、悩むこと数分。「カスタム」という文字に気づいた。ハンドリングをライトにしてみる。…おお、一気に曲がりやすくなるじゃないですか。調子に乗って様々なレーサーをカスタムしてみる。これはかなり奥が深そうだぞ。…こうして遊ぶたびに、「スコアアタックの面白さ」や「演出の綺麗さ」、「BGMの爽快感」など、様々な仕掛けに感動させられる私。

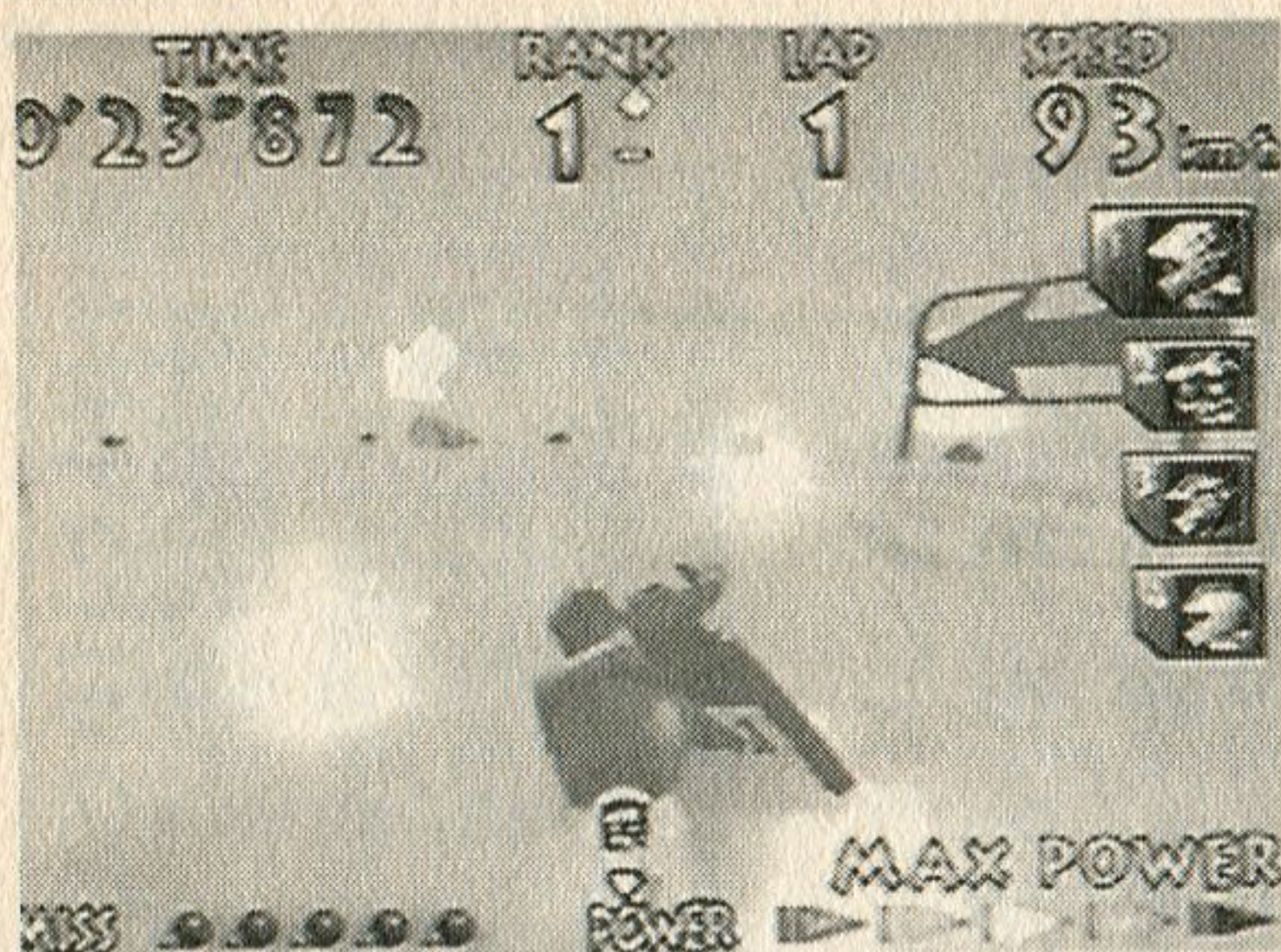
すごいぞ、任天堂。こんな面白いゲームを、2年以上前に作っていたなんて！

動きを含めた演出が 気持ち良い

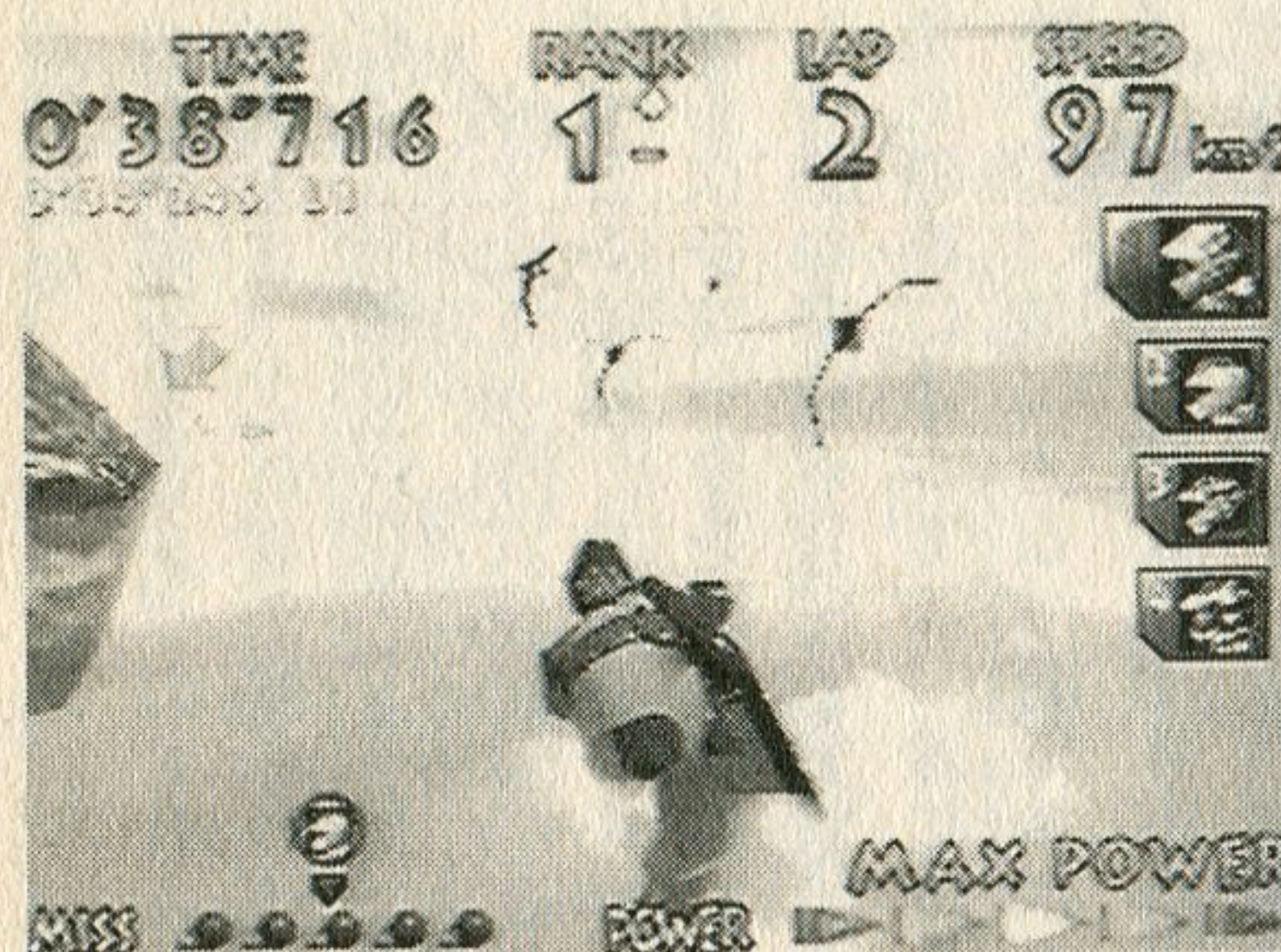
このゲームで最初に感動させられたもの。それが、「波」を含めた、様々な演出だ。

正直、映像的な演出はCD-ROMを使ったゲームの方が上で、N64はたいしたことない、と思っていたのだが、それは間違いだったと思ひ知らされた。

まず、夕日をバックに走る「サセットビーチ」。このコースでは、西のほうに向かって疾走していると、水平線に少し隠れた太陽を、ちやうど真正面にとらえることが



夕日に向かって突き進む。この逆光が気持ち良い！



1周目。すぐ先のブイを確認するのも難しい。

できる。オレンジ色の太陽が海面に映り込んでおり、角度によっては、逆光で画面に光が映り込んでりするので（画面全体も薄くオレンジがかっている）。その、本物以上に美しく見える夕日の演出は、心底、圧倒される。

次に「ミルクレーク」。その名の通り、ミルクを流し込んだような真っ白く濃い霧が立ち込めているコースで、スタート直後は視界がほとんど利かない。しかし、ラップを重ねる毎に次第に霧が晴れていき、2周目の後半には、湖面に写る自分の姿が見えるまで綺麗に晴れわたる。その演出は、明け



3周目。霧が完全になくなった状態。青空が鮮やかだ。

方の草原にいるような開放感を感じさせてくれるのだ。

そして、このゲームの主役と言ってもよい「波」。今までのゲームでは、これは氷の上を走っているのか？ とか思うような海だったり、これは板か！ と突っ込みたくなるような波がほとんどだった。

しかし、このゲームのN64のハード能力をフルに使った「波」の表現は、今までにあったゲームの上をいく完成度なのだ。

どうしてそう言えるのか？ と問われるといまいち表現しづらいのだが、ボートなどに乗っている時、波が来るとふわっと浮き上が



1周目はジャンプを利用する必要があるが、2周目以降は、潮が引くので楽に通過できるのだ。

るような感覚。それがこのゲームでは体験できる：と言え、分かってもらえるだろうか。さらに、この波は本物のようになり、しっかりとタイミングを合わせると、乗ることができ。波の上を滑る快感を、体験することが可能なのだ。

さらに、この波はゲーム性にも関わっている。その代表例が「サンアイランド」。ここでは、潮（波）の満ち引きを取り入れており、周回によって、とるべきコース、走り方がまるで違ってくるのだ。場所によってはコースの半分が砂浜になったりもする。実に面白い仕掛け、と言えるだろう。

様々なテクニックが 要求されるぞ

このゲームには四つのモードがあるのだが、中でも面白いのは「チャンピオンシップ」と「スコアアタック」。この二つを詳しく紹介しよう。

・チャンピオンシップ

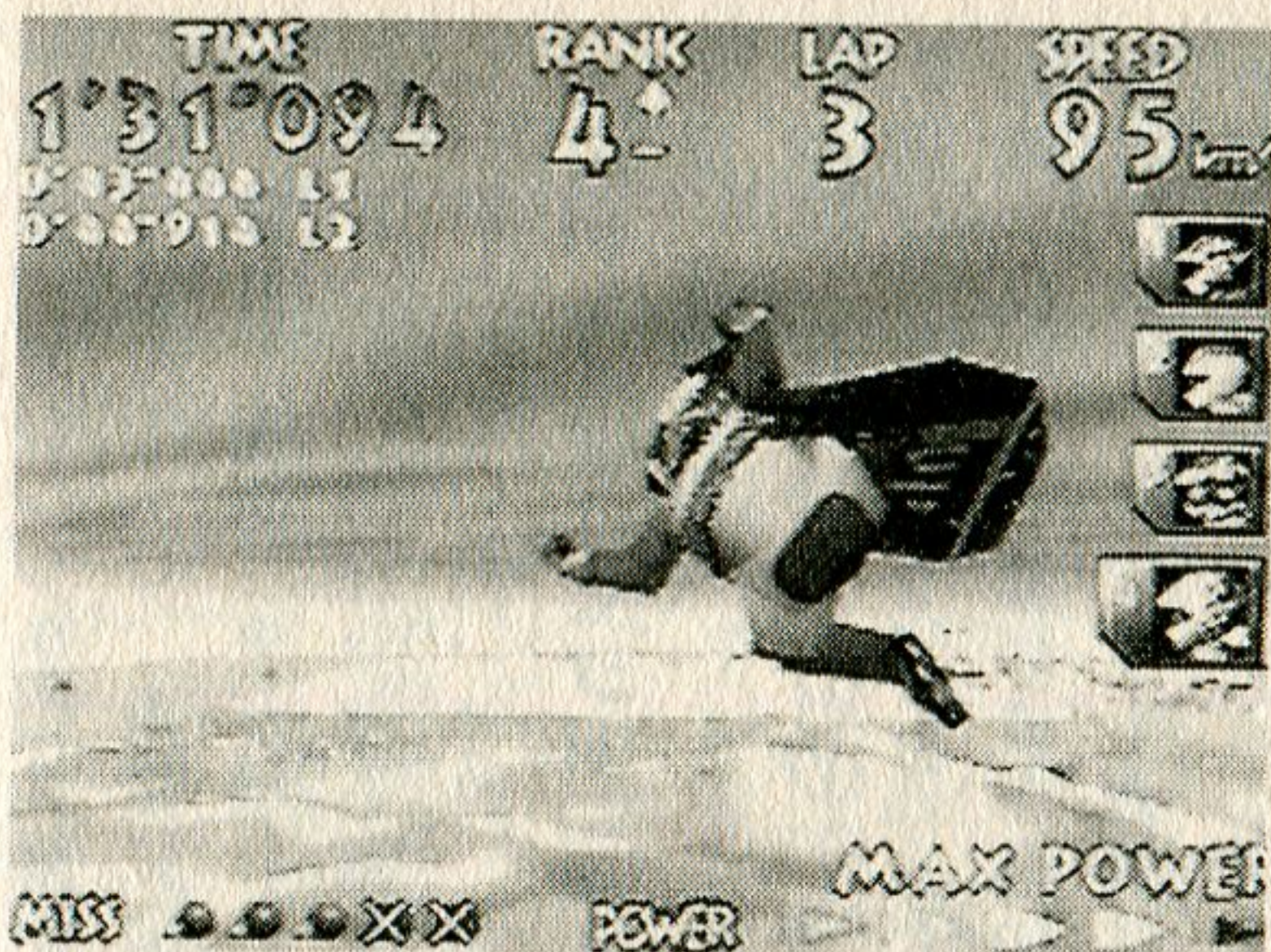
4台で決められた数のラウンドを走ってポイントを稼ぎ、総合ポイントで優勝を決めるモード。コースを一番早く3周（オプションで変更可能）した者が勝ち。ただし、各コース毎にクリアポイントが定められており、そのポイント以上ないと次のコースへは進めない、というものだ。

レースで注意しなければいけないのが、コース途中に設置してある「ブイ」。このブイの示す矢印の方向を通過しなければならぬようになっている。失敗するとエンジンパワーが落ち、スピードが一気に下がってしまうのだ。

いかにうまくブイを通過するか。そのためにはまず、波を知ることが重要。何処で波が発生するのか

を見極め、ラップを重ねる毎に、少しずつタイミングのずれる波を把握する。これさえ掴めれば、スピードを稼ぐことができるのだ。

波にはじかれて思うように操作できない時は、Bボタンを押しながらステイックを前に倒し、マシンを跳ねないようにするのが良い。また場所によっては、波に乗るのも手だ。波に入る寸前にBボタンを押し、後は波にスピードを合わせる。これで、サーフィンのように波に乗ることが出来る。自然にマシンを曲げられるので、スピードを落とすことなくブイを通過することが可能だ。



エキスパートモードで波を「荒い」に設定。これでクリアするのが「ウェーブレースマスター」の心意気である。

スタートダッシュも忘れてはいけない。スタート時、タイミング良くアクセルを押せば、一気にフルパワーまでいくのだ。これをマスターするとしないのでは一周目のラップタイムがかなり違ってくるぞ。

また、このモードには、ノーマル・ハード・エキスパートと三つの難易度も設定されている。難しくなるほどクリアポイントや、ブイの位置が厳しくなってくるぞ。そして、ほかのライダーのスピードも上がるようになっているので、かなりやりごたえがあるのだ。

・スコアアタック

全9コースの中から一つ選び、1周する間に様々なテクニックをもちいて最高点を目指すモード。いかにして多く得点を稼ぐか、そのポイントは三つだ。

一つ目が「リングをくぐる」。

コースの途中に設置してあるリングをくぐると得点が入る。最初は50点だが、連続でくぐる毎に100、150...と加算されていくため、全てのリングをくぐると、かなりの得点を稼ぐことができるぞ。

二つ目が「タイムで稼ぐ」。



コース、スピードを保ちつつ、どれだけアクロバットを繰り返せるか、がハイスコアのポイントだ。

このモードでは制限時間が決められており、チェックポイントを通過することにより、タイムが更新される。この時、余ったタイム0.1秒につき5ポイントずつ加算されるのだ。ただ、普通に走っていれば大抵間に合うので、あえて急ぐ必要はないだろう。

それよりも、このモードの目玉でもある三つ目のポイント、「アクロバット」に重点をおこう。

これは、走行中に3Dステイックで、特殊な操作を行なうことにより、ライダーが様々なアクロバット走行を行い、ポイントを得ることである。

「ウェーブレース64」制作者の方に、制作時の苦労話やユーザーからの反応など、いくつかの質問に答えていただいた。

Q1…このゲームのコンセプトを教えてください。

A1…NINTENDO64の高い表現力を活かすためのテーマを考えた時、「水」という素材が面白そうだと考えたんです。最初は、水面を舞台にしたレースゲームを実験していたのですが、普通の車のような機体が走っているのは物足りなかつたんです。それで、乗っている人の動きが直接見られて、迫力のある、ジェットスキーに決まったんです。

Q2…このゲームの魅力の一つが「波の動き」だと思うのですが、出来上がるまでの制作秘話や苦労話をお聞かせください。

A2…波の動きはポリゴンを増やせばきれいに見えますが、処理は遅くなりますし、水面だけですべてのポリゴンを使うわけにはいけません。ライダーやコースを作るのに必要なポリゴン数を確保しながら、満足のいく波を作るのは苦労しました。ま

ウェーブレース64 Q&A

た、リアルタイムで変化する水の状況に対応するライダーとジェットスキーの動きの再現も苦労しました。あと、スタッフにジェットスキー経験者がいなかったんです。そのため、ビデオを見たり乗ったことのある人の話を聞いたりして、想像で作らなければならなかつたことが、一番の苦労かも知れませんか。

Q3…ユーザーからの声で、目立つた意見があれば教えてください。

A3…このゲームではアンケートは行わなかつたのですが、ゲーム雑誌等によせられた声を拝見しますと、波の動きによって変化するコース、難易度、振動、バックバージョンの操作感、美しい景色などについてご評価いただけたいようです。

Q4…このゲームを未プレイのユーザーに一言。

A4…きらめく水面、飛び散る水しぶき、リアルなライダーとジェットスキーの動きをぜひ見て下さい。常に変化し続ける水面の状況を瞬時に読み取り、状況の変化に即座に対応しなければならぬという、普通のレースゲームでは味わえない感覚を体験できますよ。



このモード最大の見せ場「ジャンプ台」。スピード、高さによってかなり得点が変わってくるぞ。

例えば、走行中にアクセルを離し、スティックを下、上と入れるとハンドスタンドという、逆立ち乗りをしたり、ジャンプする時に、左、右と入れると空中で横に回転するツイストという技を出すことができる。こういった技を、数多く、正確に演技することによって高得点を得ることができるようだ。さらに高得点を稼ぐためには、ジャンプ台だけではなく、波を使つてポイントを稼ぐ必要がある。ただ、回転系の技（ツイストなど）は無理があるので、波を使って高くジャンプし、潜水することによりポイントを稼ぐといいだろう。

これから「らしい」ゲームを期待してます

「ウェーブレース64」は面白い。ソフトを手にしてから2カ月、今でも遊び続けているのだが、やるたびに「凄いぞ、任天堂」と感じさせられるのだ。また、波乗りやアクロバットの操作感覚と3Dスティックの相性もかなり良いと思う。ある意味、「マリオ64」よりもN64というハードに向いているのでは、と感じたぐらいだ。

そして同時に、今の知名度の低さに、なんともやるせない気分させられる。

おそらく、N64のシエアの小ささと、雑誌などの紹介だけでは、いまいちその面白さが伝わりにくかつたことが原因だろう。まあ見た感じ、PSの画面とあまり大差ないからなあ。やってみればあきらかにその凄さがわかるのに…。よく作り込み、誰でも楽しめるゲームを発表しつづける任天堂。その輝きを失わず、いつまでも「凄いゲーム」を作りつづけて欲しいものである。

跳び上がる爽快感と落ちる恐怖!!

ジャンピングフラッシュ!2

アロハ男爵大弱りの巻



機種：プレイステーション/メーカー：SCEI/ジャンル：ACT/発売日：96・4・26/価格：5800円

ひとこと 今プレイすると少し動きが粗く感じるかもしれないが面白さは抜群。テクスチャーを貼りまくった続編を希望。

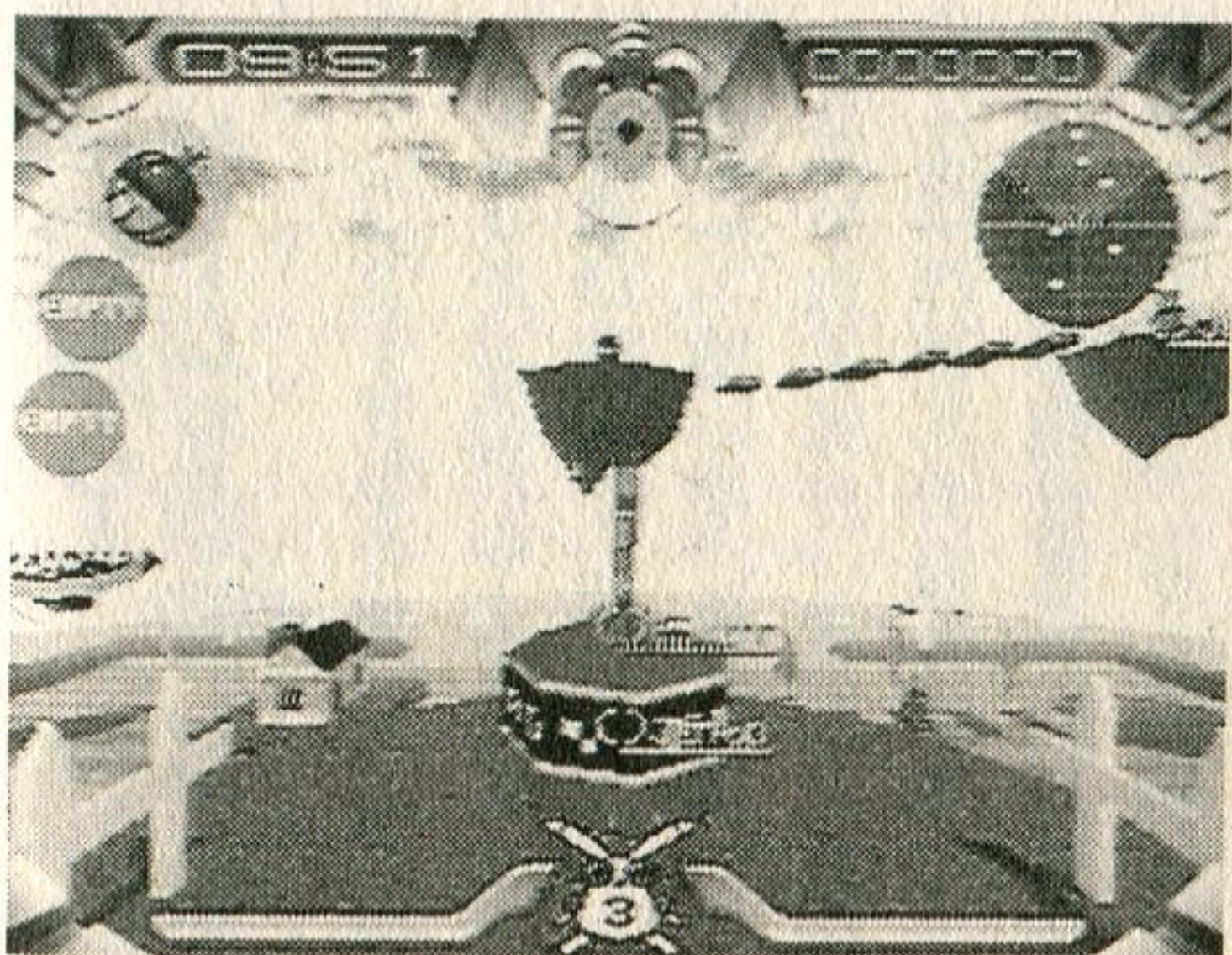
ポリゴンによる3Dアクションの先駆けとなったプレイステーション初期の傑作は、「元祖とびゲー」というキャッチに偽りなし!! 高所恐怖症者はプレイ禁止の恐怖感だ!!

背筋も凍るほどの落ちる恐怖

「コワイもの見たさ」という言葉が示すように、人間は恐怖という刺激を求めるのが好きだ。それも、「安全な恐怖」という一見相反するものを好むように思う。近年の映画、ゲームにおけるホラージャンルの台頭はもとより、遊園地の絶叫マシーンの盛況などもその傾向を顕著に現わすものといえるのではないだろうか。ここで紹介する「ジャンピングフラッシュ!2」は、人々が求めてやまないこの「安全な恐怖」をじっくりと体験できる作品。その恐怖とは、「高所から落ちる恐怖」である。

このゲームはポリゴンで生成されたフィールドを舞台に、プレイヤーキャラとなるウサギ型ロボット、「ロビット」のコクピット視点で進行するジャンプアクションだ。ロビットはジャンプボタンをタイミング良く押すことで連続3段までの空中ジャンプができる。ウサギだけあって跳躍力に秀でていのか、1、2、3と飛び上がると、それまで眼前に広がっていた景色がアツという間に足元のはるか下へと遠ざかる。そして、慣性でほんのわずかに空中を漂った後、重力の法則に従い一気に急降下していく。本作はこの「落ちていく」時の映像のインパクトがとにかく凄まじい。まず落下間際に感じられる空中での「溜め」が絶妙で、これは例えるとジェットコースターが急降下する直前に、動きがゆっくりとなるあのイヤ々な瞬間を彷彿とさせ、背筋がスーッと寒くなる。そして視線がモロに真下を向いたまま、地面に吸い込まれるがごとく落下していくのだが、この感覚は高所が苦手な人ならずとも胃袋がオエツと持ち上がりそう

なりリアルさである。プレイを開始してしばし感じる「落ちる恐怖」だがそれも、操作に慣れるに従い「楽しいスリル」と化していく。本作はプレイ中で最も多用する「ジャンプして着地」という当たり前の操作が、実に大きなスリルと刺激を与えてくれる。アクションゲームの傑作たり得る一条件、「動かしているだけで楽しい」という要素をしっかりと踏襲した、新世代機アクションの先駆的成功例とい



これは「1」の映像。見た目は「2」とあまり変わらず。取りに行くのはムーム星人ではなくニンジンだ。



これも日本の様式美？ 外国人には到底理解不能だろうなあ。

えるだろう。

落っこちやすための ワールド構造

ゲームの目的は単純明解。ワールド上にうろついている敵キャラをショットやジャンプ後の踏みつけ攻撃で倒しつつ、点在する4匹のムームー星人を助けだし、ゴール地点へたどり着くとステージクリアー。ステージ数は1ワールド3ステージ構成の全6ワールドとなっている。

舞台は日本風城下町やアミューズメントパークなどワールドごとに特色があり、いずれもワールド全体が雲の上にポツカリ浮かんで

だ空中庭園になっている。地面の端や穴から落ちると、そのまま雲の下へ真っ逆さまというわけだ。この設定自体がすでに「落ちる恐怖」を増幅させ、安全な場所に立っていてもなんとなく手足がすぐんでしまう。

ワールドは一貫して構造が奇抜で、まるで複雑怪奇なアスレチックといった様相である。いびつな建造物が立ち並び、空中には大小さまざまな足場が雑然と浮かんでいる。動く足場や小さい足場をジャンプで渡り歩くのはアクションゲームのお約束だが、ロビットはジャンプ力が凄まじいため目標の場所に着地する加減が難しい。跳び過ぎたり届かなかつたりと、やたら地面に落っこちてしまうのだ。しかも、足場の並びが不均等でなおさら難しく、ワールド自体の作りがロビットを「落っこちやす」ために設計されたと思えない。しかし、そこでイラつくどころか「落っこちる」のが楽しいもんだから、懲りずにまた高い足場に上りたくなってしまふ。

これは、ウォーターズライダー

を繰り返して滑るためにはクソ長い階段などモノともしない子供の気持ちに等しいかもしれない。そして操作に慣れてくると、どんな場所への移動もお手のものになる。鋭く尖った屋根の先っぽに曲芸さながらに乗っかってみたりと、ゲーム進行とは関係ない散歩が楽しくなってしまう。制作者もその点は計算済みなのか、1ステージの制限時間がかなり長目に設けられている（10分以上）。この自由度の高さは本作の大きな魅力だ。

実は巧みなステージ構成

ワールドによっては2ステージ目が3Dダンジョン面になる。こは、それまでの広いワールドとは違って変わり、一回のジャンプで天井に頭がぶつかるほどの窮屈さ。ダンジョンの構造は単純でほとんど迷うことがなく、しかも墜落死することもない。通常ステージでの緊張感がなくなるためプレイ自体は単調で、本作発売当時

「ジャンピングフラッシュュー！」

アロハ男爵ファンキー大作戦の巻」は

こんなゲームでした

「2」が発売される1年ほど前に登場した1作目。システム面の違いはなく、「2」で画面表示されている「ジャンプメーター」（3段階ジャンプのタイミングを計れる）がついていない程度。それだけ1作目の時点で作成されていたということだ。

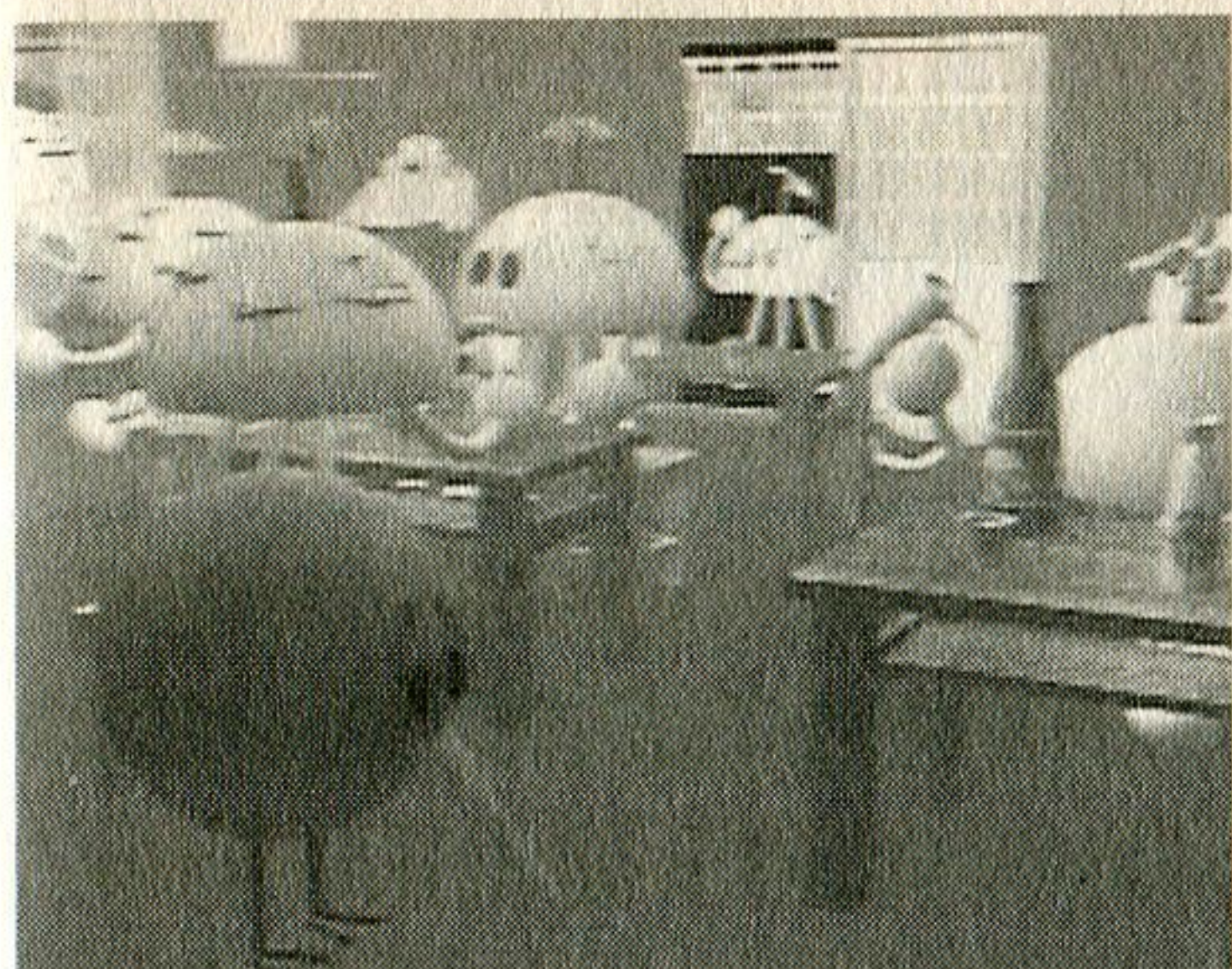
さて、本作の人気キャラ「ムームー星人」は、1作目では敵キャラとして登場している。当時話題になったのが、ステージクリア後に挿入されるムービー。舞台は店内がムームー星人でいっぱい日本風居酒屋。ガラスと引き戸を開け、頭を掻きな

がら店に入るムームー星人。「変な口ポットにやられちゃったムー」まあ、こっちきて一杯飲め」などと掛け合いをする。悪役にも人生あり。もしかすると、日本のサラリーマンの悲哀を表現しているのかもしれない。そのあまりのシュールな映像に、一度は絶句してしまふこと必須。

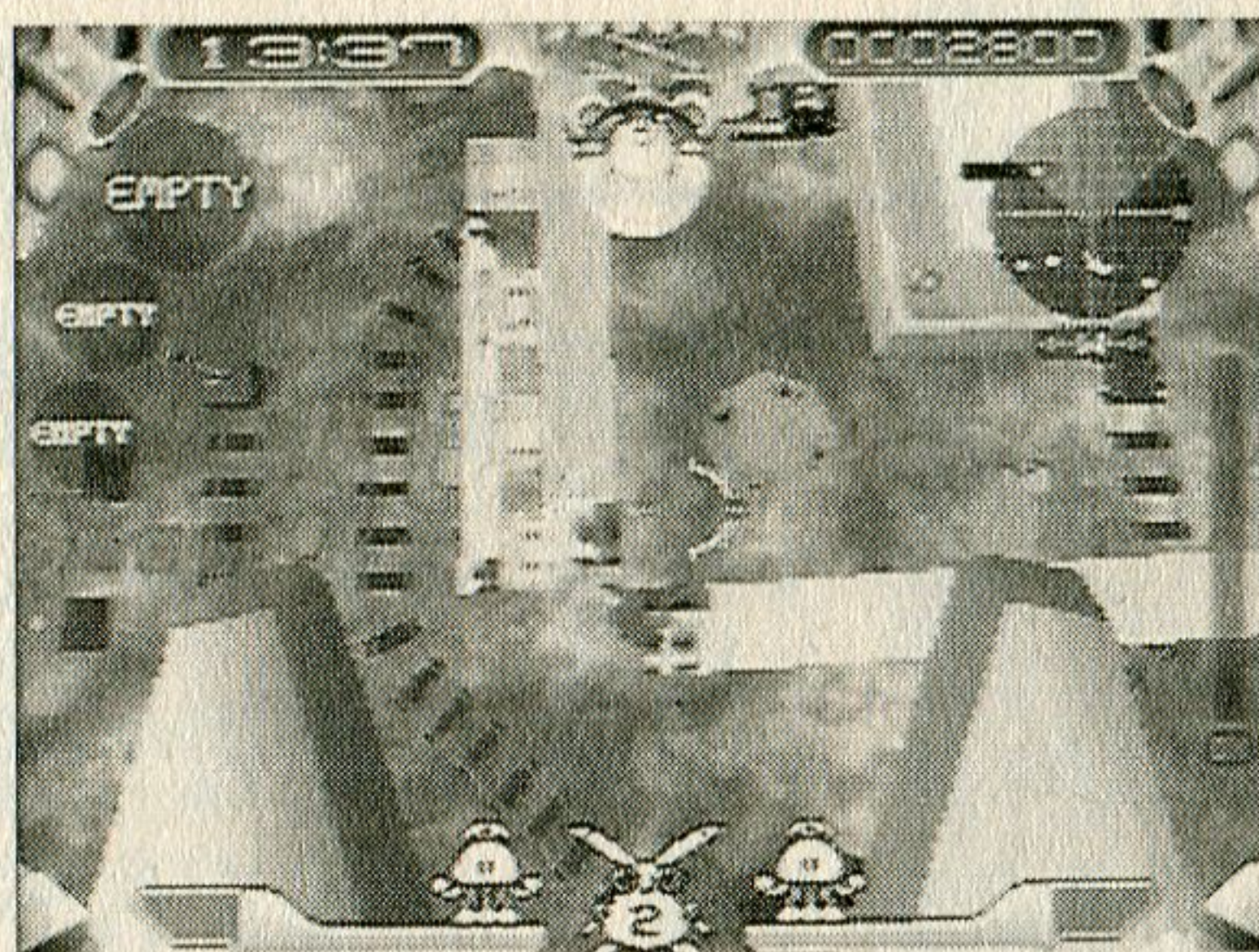
ちなみに「2」同梱のヨーロッパ版は音声すべて英語吹き替えになっている。このムームー星人の掛け合いは埋もれさせるのが惜しいほどの面白さだったのでかなり残念。日本語を想像して見てみよう。

のファンの評価では、この3Dダンジョン面は余分、という批判もあったようだ。しかし、ここで一時、狭く閉鎖的な空間を味わうからこそ、後の広いステージがより開放感に溢れ心地良くなるというもの。そう解釈すると、良く考えられた巧みなステージ構成と言えるのではないか。

3ステージ目は巨大ボスとの一騎討ちとなる。ボスは容貌がマヌケな割に容赦ない攻撃を繰り出し、ロビットのHPはガンガン減らされてしまう。ショットだけでは到底勝ち目がないので、ここで特殊兵器(いわゆるボム)を使うことになるが、これが「ねずみ花火」や「かん



「1」のムービー「やられちゃっただムー」も英語になっている。



最終面が宇宙なのは前作からのお約束。それまでのステージとは違った浮遊感が新鮮。

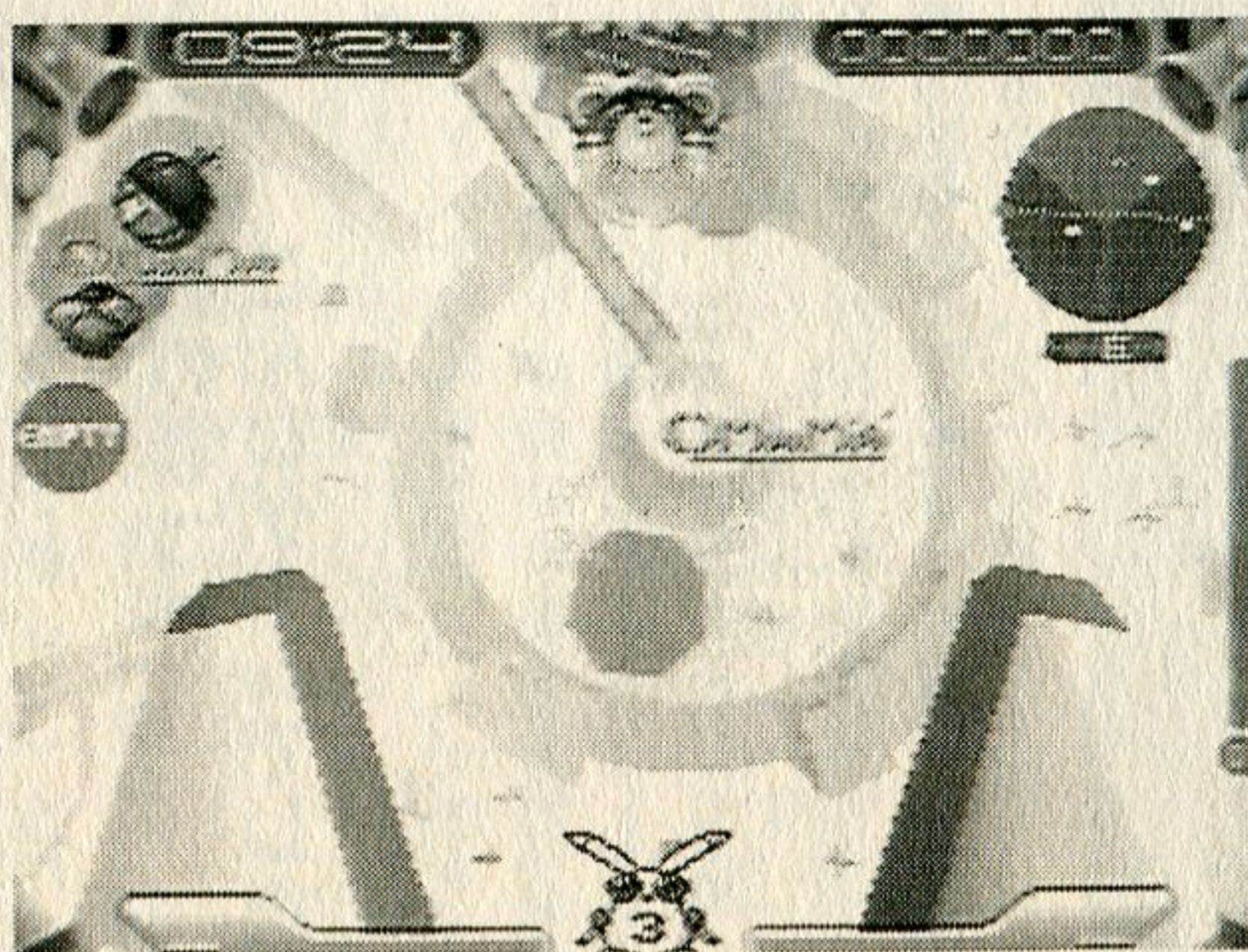
しゃく玉」など香気なネームングとは裏腹に画面のエフェクトがド派手。ほとんどボム連打のゴリ押し戦闘となるボス戦は、それまでの「ほのぼのジャンプアクション」という雰囲気から一転し、まるで「ハードな3Dシューティング」である。そして、艱難辛苦を乗り越えて、ついに迎える最終ワールドは宇宙が舞台となる。ここはこれまでのステージにあつた「地面」がなく、ジャングルジムをバラしたような棒状の「足場」だけで構築されている。眼下に見えるは美しい地球、その景色の雄大さに伴ってより深まる開放感。しかし、一度足を踏

楽しさ倍増のSUPERモード!

ノーコンティニューで全面クリアすると、タイトル画面で「SUPERモード」が選択可能になる。

「1」と「2」のどちらにも搭載されているこのモードでは、ロビットがなんと6段ジャンプまで可能になり、さらに空中でのダッシュ移動もできるようになる。これでも、ちょっとしたミスからの墜落死ともオサラバだ。6段もジャンプすれば、地面などははるかかなたに霞んでしまう。思う存分、空中散歩を楽しむことができるというものだ。通常のモードと比較してゲームバランスが思いつき崩れているものの(難易度が著しく下がる)、楽しさは倍増。

これをプレイせずして「ジャンピングフラッシュ!」は語れない!



6段ジャンプの図。もう地面はカスミがかかって見えません。

み外すと即死という恐怖と緊張も強くなり、思わず足と指先が震えること請け合いだ。今までのすべではこのステージの伏線だったと、いつても過言ではない。ぜひその手で体験して欲しい。

いい味出してる ポリポリキャラ

登場する敵キャラクターはすべてポリゴンゲーム初期の頃を思わせる、いかにもポリポリしたグラ

フィックで描かれている。まるで折り紙で作った動物を連想させるキャラデザインには独特のセンスと風情があり、プレイ中に思わず「この生き物は一体...?」と首を傾げてしまいそうになるキャラばかり。カワイイというかシニールというか、とにかく変なのだ。

敵はロビットの行く手を積極的ににさえぎるわけではないが、近づいた途端に果敢な攻撃を仕掛けてくる。じっと止まっているきれい

回答

(株)シュガー アンド ロケッツ
多田 浩二さん(ディレクター)

Q1..「ジャンピングフラッシュユ!」のコンセプト・企画考案に当たって、どのようなものを参考にされましたか。

A1..全く新しいコンセプトの作品だったので、参考にした作品は特にありませんでした。より臨場感を感じてもらうために、プレイヤー視点を主観視にするということに、面白さのポイントを置きました。

Q2..「ムームー星人」のデザインのお話をお聞かせください。

A2..「いつも居酒屋で酒を飲みながら愚痴を言っているような、やる気のないゆるいキャラクター」という、今までのゲームキャラクターにはないコンセプトで、デザインを白佐木さん(有)「ムームー」にお願いしました。

Q3..「ジャンピングフラッシュユ!2」での、「1」からの変更点・改良点について教えてください。

A3..ゲーム面では、ステージがスケールアップしてビジュアルもクオリティアップしました。ストーリー面では、カピタン・スズキという巨大な宇宙生物などがあらたに登場し、ムービー

コメント

シーンも約2倍になるなど、あらゆる面でポリウムアップしています。

Q4..開発中の面白いエピソードがあれば披露ください。

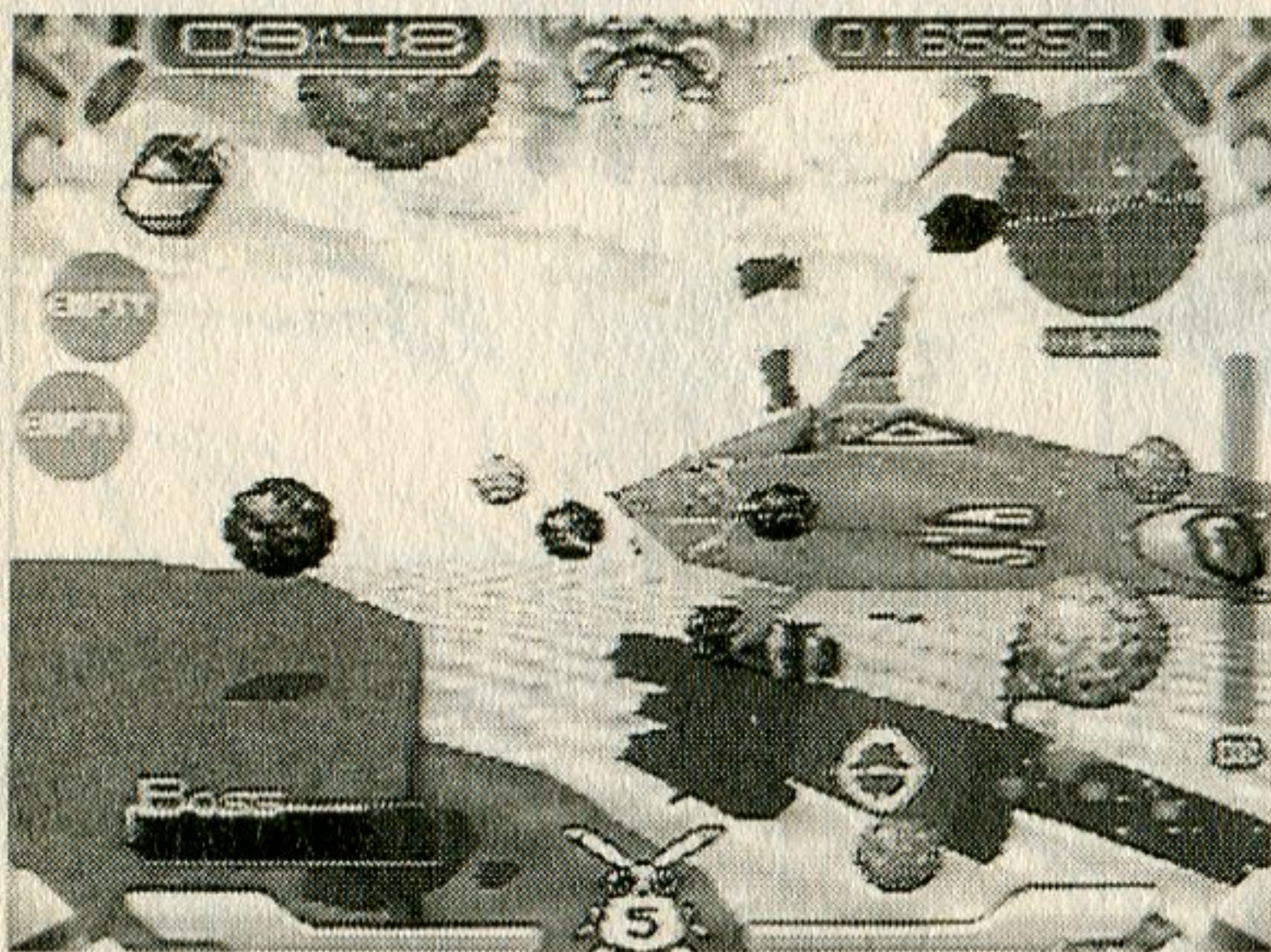
A4..ゲームを制作したEXACTさんのオフィスの隣にある民家が火事になってしまい、スタッフ全員で消火活動をすることがありました。炎が電線を伝ってオフィスに近づいてきた時はみんな真っ青になっていましたけど…。

Q5..御社に寄せられました、ユーザーからの声で、目立った意見があれば紹介ください。

A5..「ジャンプするのがとても楽しい」「思わず体がのけぞってしまった」「ムームー星人とアロハ男爵のやり取りがとても面白かった」など、3次元空間を自由に飛び回ることの面白さや、個性的な世界観などを特に評価していただきました。

Q6..「ジャンピングフラッシュユ」を未プレイのユーザーに向けて、アピールをお願いいたします。

A6..思わず体がのけぞってしまうほど、臨場間のある「浮遊感&落下感」を体感できるゲームです。ムームー星人やアロハ男爵といった楽しいキャラクターたちが繰り広げるストーリーと共に、「元祖」とびゲー」を楽しんでください。



ボス戦。上から踏みつけながら、ショット&ボム連打で楽勝。なんだかアコギな気が…

レースゲームより燃えるタイムアタック

な花が、いきなりクルツと振り向いてミサイルをブツ放したりするのでカワイイからと言ってナメてはいけない。いちいちショットで倒すよりジャンプで逃げた方が早いため戦う機会は少ないが、小さいザコ一匹といえど意表を突く攻撃パターンを持ち、それがまた笑えるので時々立ち止まってジックリ観察してほしい。

本作には通常のゲームモードとは別にクリアタイムを競う「タイムアタック」が搭載されているの

だが、これも実に熱い。好タイムを出すためには4匹のムームー星人までの最短ルートを割り出すことはもちろん、一回でも無駄なジャンプをしないよう心掛けることが重要。つまり、横軸だけでなく縦軸のライン取りも考慮しなくてはならないわけで、これはある意味レースゲームのタイムアタック以上の奥深さがあると言えるかもしれない(?)。

さて、この「ジャンピングフラッシュユ!2」は、「1」のヨーロッパ版が同梱されているお買い得品だ。これは、ゲーム中のメッセーじや音声は英語になっているだけで、内容は日本版と同じ。どうしても日本語でのムームー星人のかけあい聞いてみたい、という人は、日本版「1」を持っていてる友だちに見せてもらおう。残念ながら、「1」は廃盤になってしまっているのだ。難易度としては、「2」の方が全体的高く、「1」で少し慣れた人向けになっているようだ。そのため、これからプレイしてみようと思った人は、ぜひ同梱されている「1」の方から始めてみて欲しい。

現代を舞台にしたダークでクールな3DダンジョンRPG

真・女神転生 デビルサマナー



COMIC BY

天辰睦紀



一見、ただの探偵が
強力な悪魔たちを
従えて、見慣れた
日常のとなり
あるいは裏側
それとも表側で
凄腕の悪魔召喚師
として闘い生きる



3DダンジョンRPG
「真・女神転生
デビルサマナー」は
「真・女神転生」シリーズの
SS版第一作目で、
世界観を現代に
シンクロさせた
ハードボイルドです



もっと詳しく
知りたいって？

占師マリー

それなら
100万円出せば
教えてあげるよ

なんてったってアタ
シが奴に裏稼業の斡
旋をしてんだからね

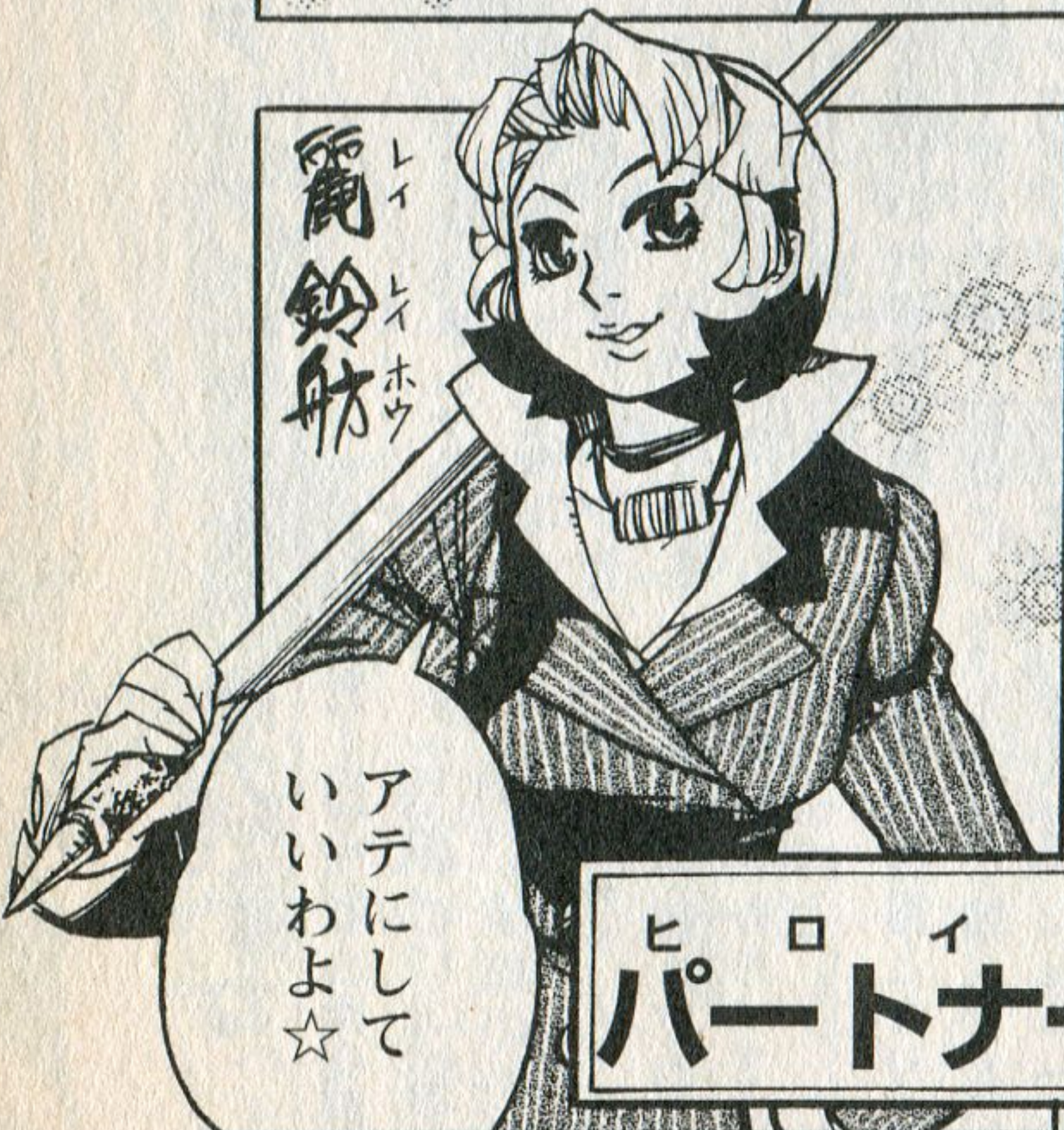


主人公
くずのぼ
葛葉
キョウジ

COMP

まずコレが
無くっちゃあ
話にならない
ってのが
このCOMP

それでは
シリーズを
一貫する要素が
「デビルサマナー」
ではどのようにな
っているかを少々



レイ
レイ
鈴鈴

アテにして
いいわよ☆

ヒロイン
パートナー

魔法を操り主人公を
バックアップする
頼もしいサポーター



主人公の
愛機

今回は
GUNタイプ
だからこうして
ケータイする
ワケだ

悪魔たちと意志の疎通を図る
ためのハンディコンピュータ
「悪魔召喚プログラム」
という人間界と悪魔をつなぐ
概念が根底にある世界の中で
接点になる存在

悪魔

さて、悪魔については我が輩説明しよう……

悪魔合体師
ウイケトル



「女神転生」シリーズでは相対する存在に「悪魔」がある

しかし、他のRPGと違い通常戦闘で対峙する悪魔のすべては必ずしも敵ではない

交渉をして成功すれば悪魔は共に戦う仲間……すなわち「仲間」となるのだ



「デビルサマナー」では悪魔たちの性格が多種多様より個性的で親近感の持てる存在になったのだ



こま、仲間に加わらせてもらおうぞ

わんわん、こま、仲間に加わらせてもらおうぞ

おま、ホントは誰なの？

オマ、サマナー、オマ、サマナー、オマ、サマナー

真・女神転生 デビルサマナー

機種：SS
メーカー：アトラス
ジャンル：RPG
発売日：95・12・25
価格：6,800円



発売メーカー、アトラスが誇る人気シリーズのサターン版第一作目。本シリーズは、敵である悪魔を仲間にできたり、合体して新たな悪魔を作ることができるという、異色の3DダンジョンRPG。本作「デビルサマナー」は、現代を舞台にしたハードボイルド的展開の物語で、今までのシリーズ作とはやや趣の異なる世界観の作品だ。また、仲間となる悪魔に忠誠度が存在するなど、ゲームシステムの拡充がなされており、本作は、数々のシリーズ作の中でも、新たな世界を切り開いた作品といえるだろう。

「リアリティ」が本作の魅力ですね

株アトラスCS販売部広報小林氏

95年の冬に発売されて以来、TVドラマや続編「デビルサマナーソウルハッカーズ」が登場し、今もなお、根強い人気を得ている「真・女神転生デビルサマナー」。「真・女神転生」シリーズ独特の世界観を継承しながらも、現代社会を舞台とした「リアリティ」が本作の大きな特徴です。これまでのシリーズ同様、常に主眼に置いている「ゲームの主人公プレイヤー」という点からも、そうした演出

がプレイヤーにとってゲームに入り込みやすくなっています。「デビルサマナー」は当時、次世代機で初めての「メガテン」シリーズもあって、従来のグラフィック、システムも見直され、格段の飛躍となりました。ストーリーに関しては、「葛葉（くずのは）一派」「レッドマン」などの様々な謎を秘めた壮大なバックストーリーが構築されているため、物語の展開も人気の一因となっています。

交渉の内容は「会話」が基本だが悪魔の性格によって様々だ

<例> 子供の悪魔とかくれんぼ

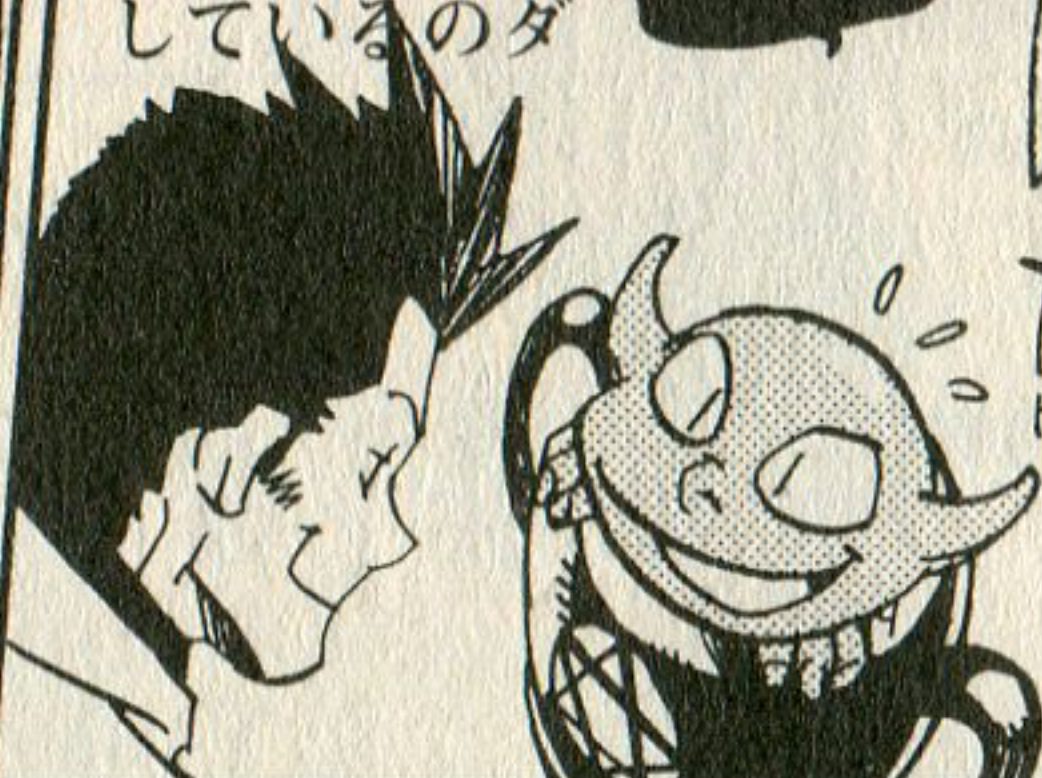


対応の仕方によって悪魔の反応も異なる



したがって悪魔たちとの会話そのものを楽しむ事もできるだろう…

その後の戦闘で再会するまでは交渉内容は継続しているのだ



交渉成功!

晴れて仲魔に!



わや地獄のコロポックルと申す者!

頼りにしなるとぞ若いの!

仲魔たちには一体一忠誠度がありその高低差は戦闘時に作用している

忠誠度が低いと戦闘コマンドを無視されたりボイコットされちゃったり…

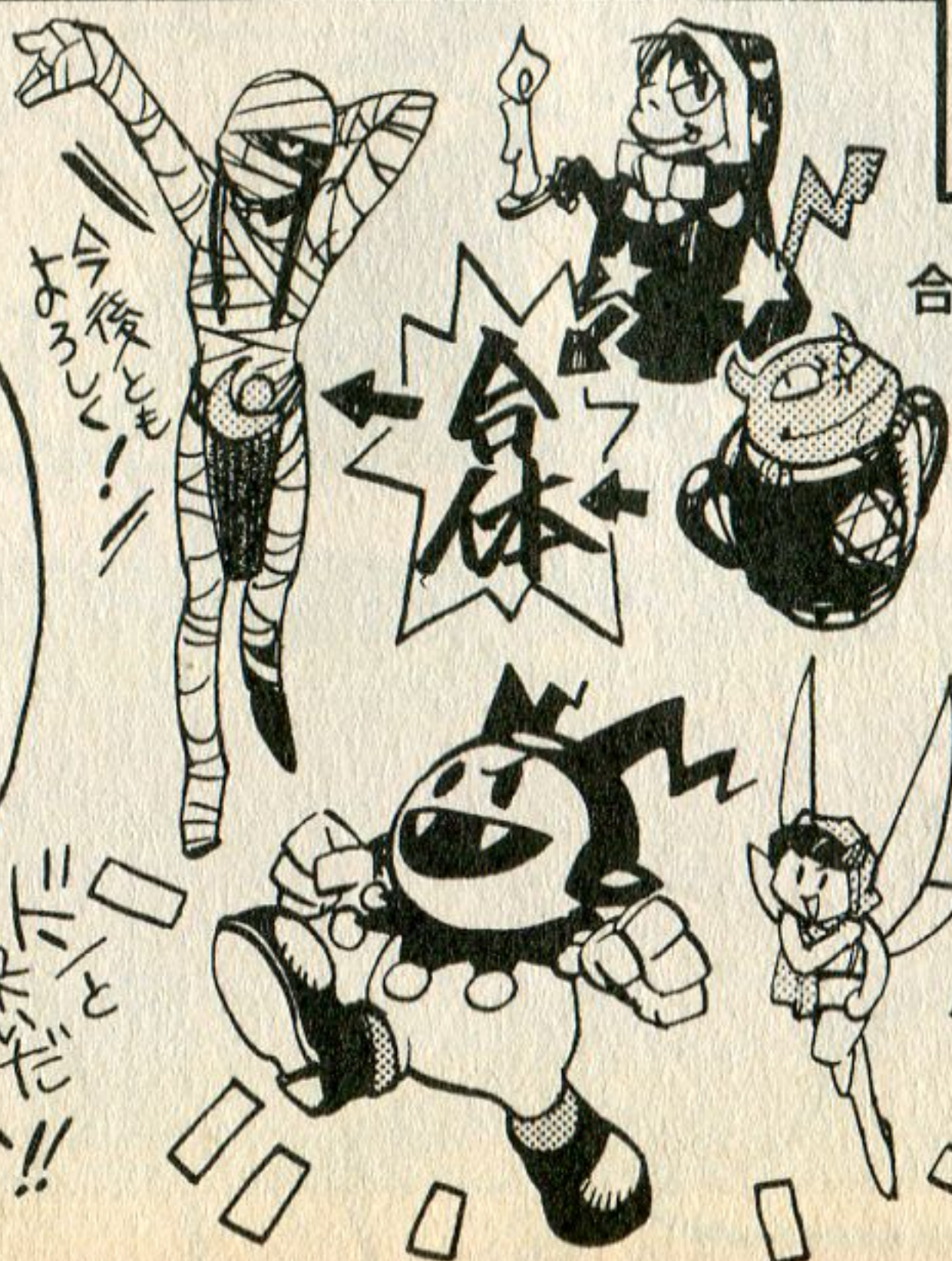
交渉内容の充実や仲魔の忠誠度がRPGで単なるレベルUP作業になりがちだった戦闘を有意義なものにしたのだ…



悪魔も人間と同じでお付き合いの仕方がとっても大事

そして悪魔合体

合体の基本例



ほかにも仲魔自身をパワーアップさせる合体もあるのだ

また、仲魔同士は「合体」させる事でより強力で頼もしい仲魔へと変えられるのだが…

POWER UP!

悪魔合体は我が輩の仕事

詳しく知りたくば悪魔たちを連れて我が輩のいる「業魔殿」へと来るがよい…

HOTEL 殺魔業 GOMADEN

悪魔召喚師
という特別な
能力を持ちながら

探偵として、その
正体を明かさず
生活を明かさず
生活観あふれる
街角の幽霊騒動や
マンション、中華街
などの怪現象に挑む
自分自身である
葛葉キョウジの
冒険の毎日

すぐとなり
人知れず
ヒーローがいる
風景…

なんつってね

その物語は
いやおうなしに
「葛葉キョウジ」
として生きていた
男にさせられて
しまった事から
始まります

決して「特別」な
人間ではなかった
自分自身である
主人公の生活は
突然、思いも
よらなかった
「特別」に放り
こまれ劇的に変化
していきます。



俺の名前は

今、ここに生きる
「自分」は一体
何者なのだろうか？



しかし
切り離された
生活の中には
「キョウジ」
である自分」
の入り込める
余地はなく…

私の意思は
酒造だ、
生死の境まで
かかるとなると
悪びれずとも
ほろびますよ！！



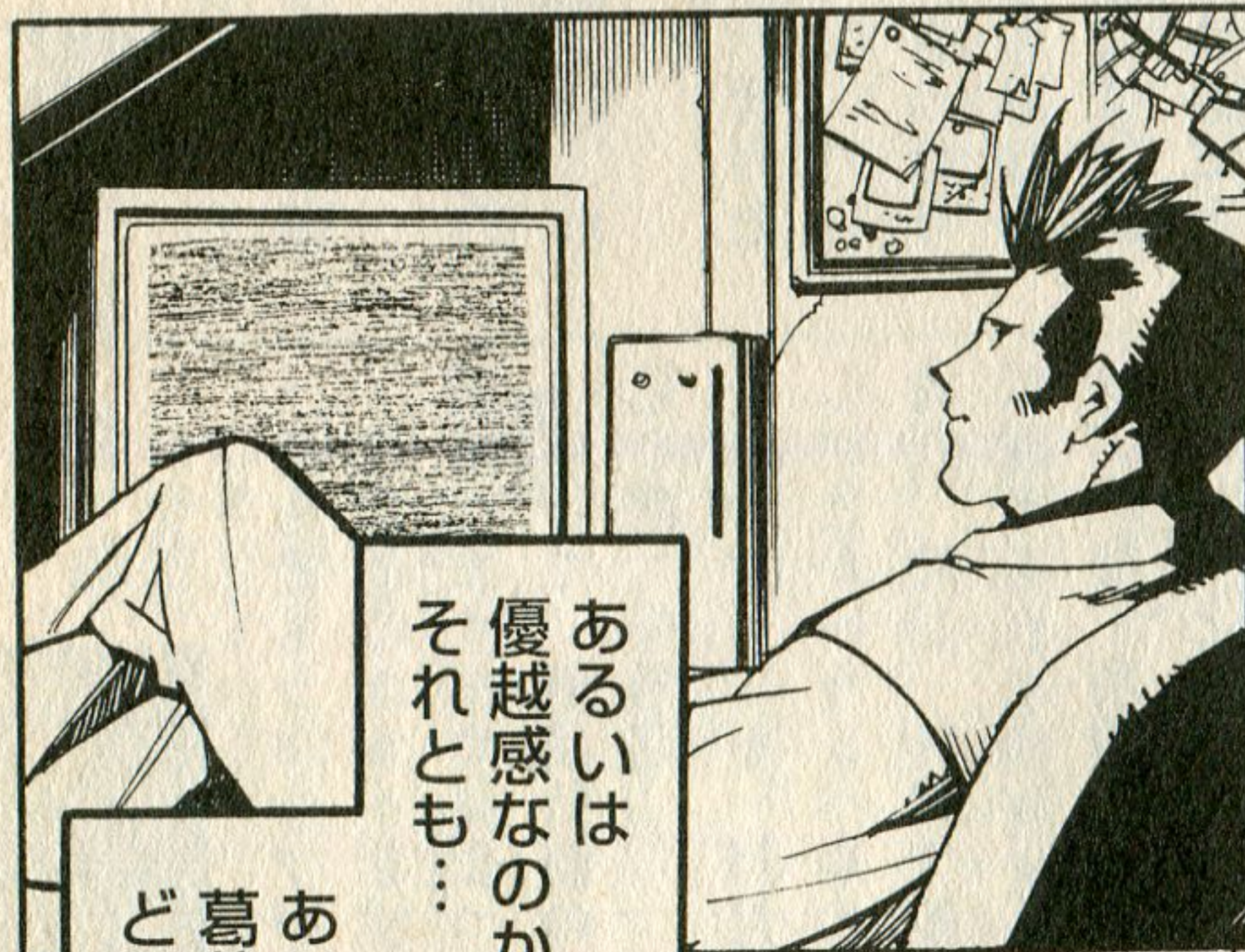
悪魔召喚師として
押し流される中で
幾度も問われ
答えを求められる
「自分」の存在

名はなつこ
申すのクセが…



かと言って
「自分である
キョウジ」は
葛葉キョウジ
として、まがい
モノでしかない

あなたは
本物のキョウジ
じゃない？
あなた誰？



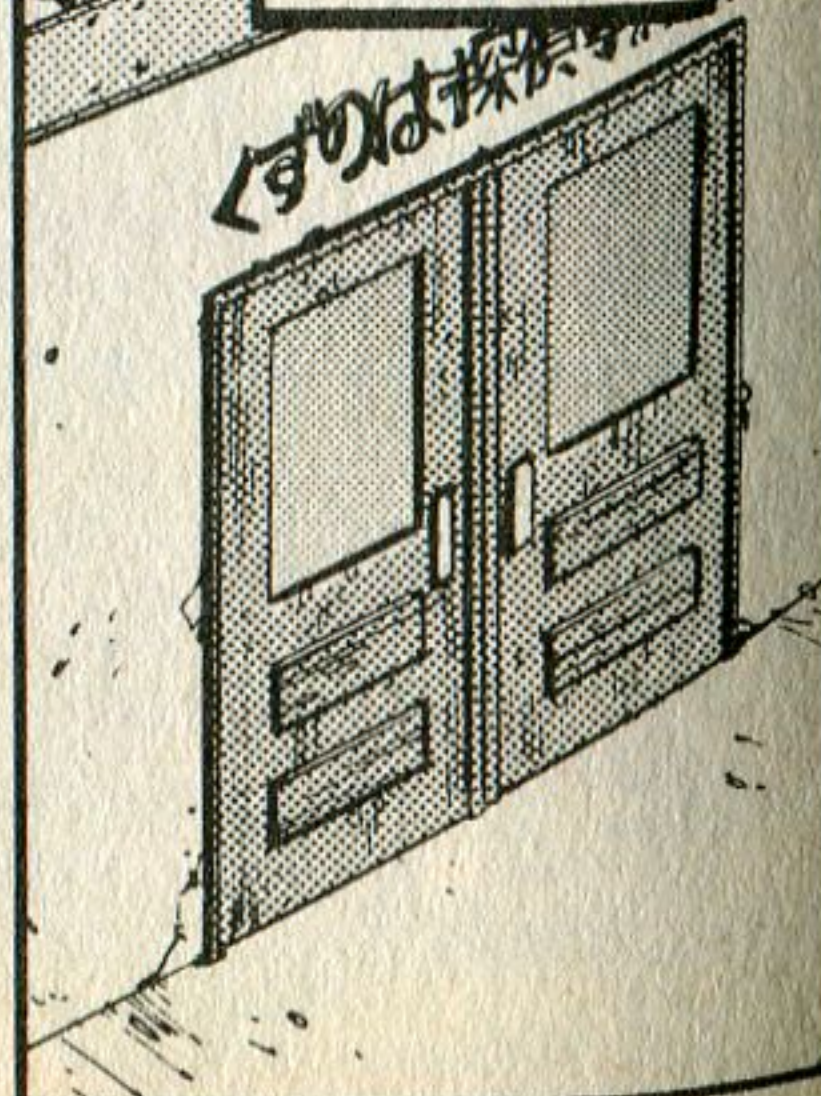
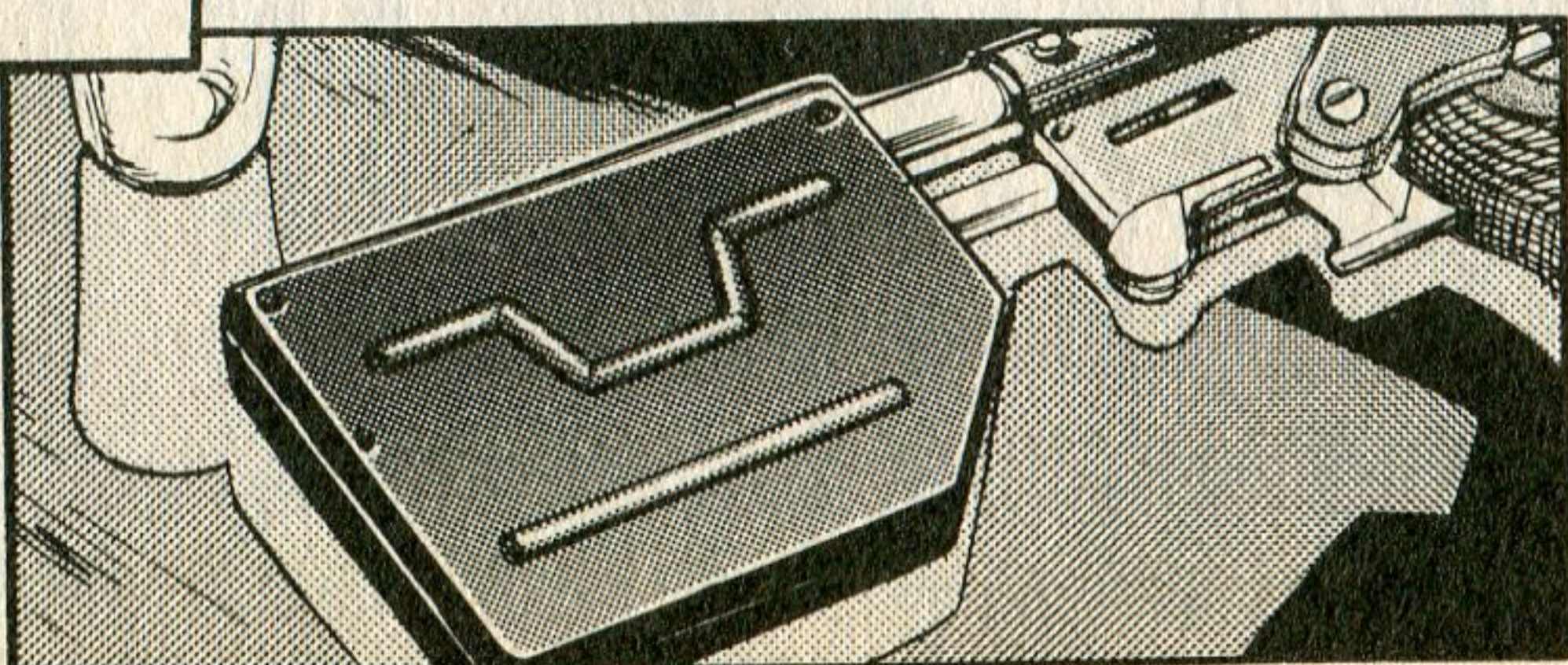
あるいは
優越感なのか
それとも…

あなたなら
葛葉キョウジとして
どう生きますか？

展開される
ドラマの中、
置かれている
状況下に自分を
見出すことで
より深く入り込める
世界なのです

そこにあるのは
悲愴感なのか…

「デビルサマナー」は
単なるヒーローの
物語ではありません



バカゲー 波止場



ここでは、ゲームの一ジャンル(?)を築きつつある「バカゲー」の世界に読者を誘いましょう。今回は驚愕の縦スクロールRPG「里見の謎」の世界をあますことなく紹介。「バカゲー迷言録」も同時収録!

Text by USOICHIROH SHIRAKAWA

第一回

里見の謎

「PSで、トンデモないバカRPGがある」

ある日、俺は友人からそんな電話を受けた。

そのソフトの名は「**里見の謎**」。

「ほう。どんな内容だ?」

「内容はただ一言……**「異常**」。そうと

しかいようがない」

奴は疲れ切った声でそういった。さっぱり要領を得ないが、俺のバカゲー好きを承知の上で言うのだから、相当なモノなのだろう。俺はさっそく「**里見の謎**」を買ってみることにした。

電話の最後に友人が言った、「精神衛生には気をつけるよ……」というセリフが気になったが。

慄然

衝撃の「オススメRPG」シール

まず、中古ショップを覗いてみたが、無い。こういったマイナーソフトの場合、たいてい**だまされたり間違ったり**して買ってしまったユーザーがショップに売りにくるものだ。しかし、それすらもないということとは、

・誰も新品を買わなかった

・そもそもショップが新品を仕入れなかった
……などのユカイな状況が考えられる。俺の期待はますます高まった。

そして、新品特価のコーナーでついに「**里見の謎**」を発見。

パッケージを一目見た俺は絶句した。毒々しいとかいうレベルの代物ではない。これは毒だ。ぜひ、店頭で確かめてみてくれ。これに耐えられる物好きな方(少ないと思うが)は、一度、現物をじっくり注視してみてほしい。きっと目を疑うはずだ。CG合成ではなく、紙を重ね合わせて写真を撮ったように見えるのは俺の気のせいか?

そして、このパッケージにはイラストのほかにも、もう一つ恐ろしい**罠**が隠されていたのだ。なんと**ビニールの上から「オススメRPG」というシールが貼ってある**。

「**里見の謎**」は、確かバカゲーだったはずでは……。友人は思い違いましたのだろうか? やや落胆したが、とりあえず、ほかにはどんなソフトがオススメなのか、物色してみることにした。ところが、店内を見渡してみても、他に同じシールが貼られたソフトはない。どうやらメーカーが**自分で貼った**らしい

機種…PS/メーカー…サンテックジ
ヤパン/ジャンル…RPG/発売日…
96年12月6日/価格…5800円

イラスト：長谷川香 & 関戸画伯

その後、なんか色々イベントがあった割りには、結局ナニがなんだかわからぬまま、過去の世界に行くことになるのだが…

持っているお金がそのまま使える上に、武器屋で**バズーカ砲**を売ってたりするのはどういうことだ。

やはり、このゲームに倫理性や常識を求めたいけないのだと、俺は実感した。

戦闘

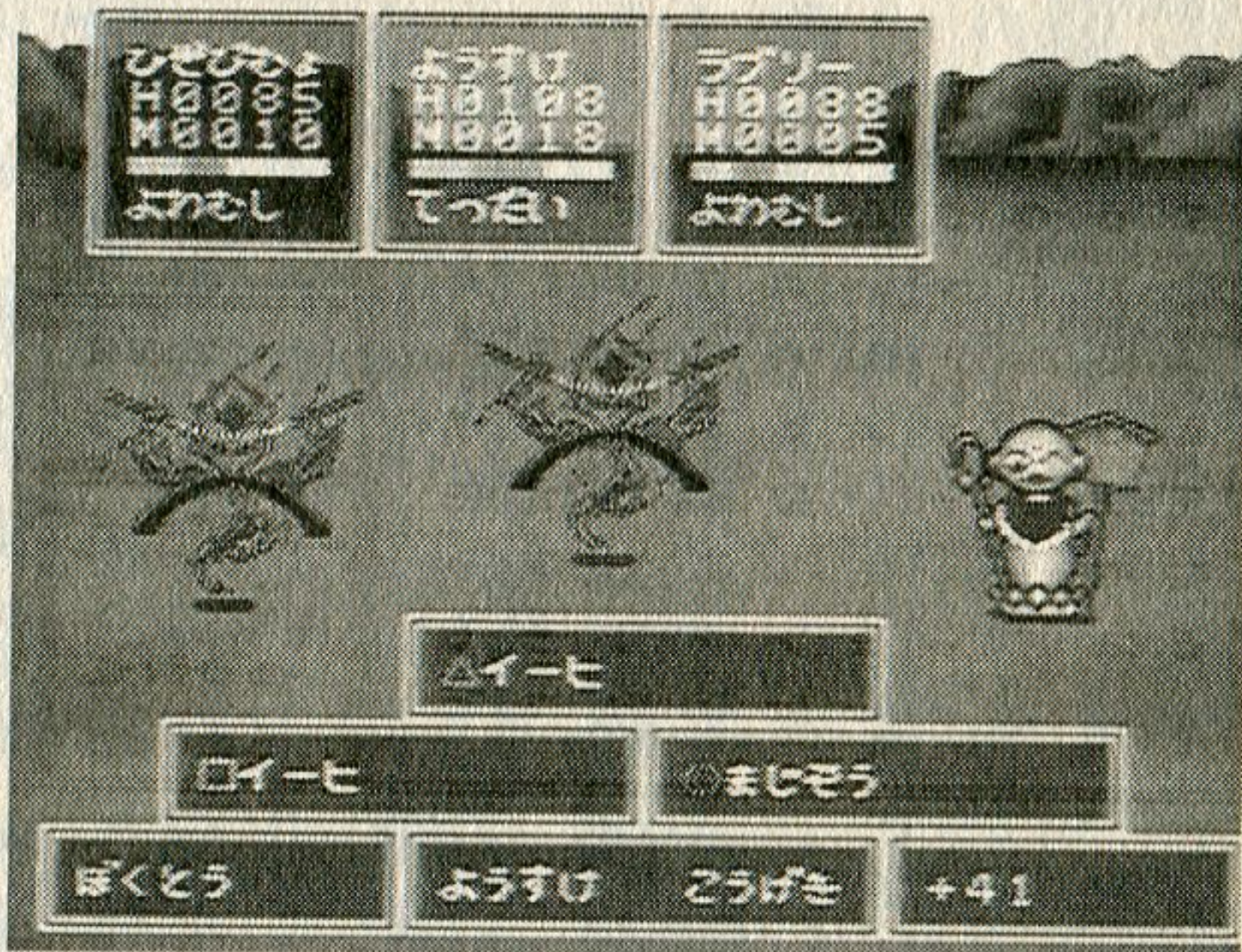
悄然のゲームシステム

このゲーム、戦闘時のCDへの読み込み速度が異常に速い。ほとんどアクセスがないのだ。**この点だけ**は他のソフトと比べても自慢できるだろう。やたらレトロなグラフィックやコマンド画面とあいつつ、まるでファミコンソフトをプレイしているような気分になれるぞ。

でも、その速さの秘密は、プログラム技術でも何でもなく、たぶん扱っている数値が少ないせいだと思う。このゲームでは「なりわい」によってパラメータがほぼ固定されているせいだからだ。

この「なりわい」というヤツがくせもの…いや、ポイントだ。

要するに、言ってしまうえば「職業」や「ジョブ」に相当するのだが、サムライとか風水師といったカッコ良さげなものは**存在しない**。



これがD.C.B.Sを採用した白熱の戦闘シーンだ！ F・E・C・S（フラッシュ・エンカント・コントロール・システム）により、フィールド画面から戦闘画面へ超高速で切り替わるので、ストレスを感じることはない。だが、戦闘画面を見た瞬間に、とっとと戦闘を終わらせたく異なること間違いなしだろう。

戦士系なら「よわむし」「もさ」「チャンプ」「てんかいち」など。魔法使い系なら「そうりよ」「エリート」「しししょう」「きょうそ」。技術系なら「あにきぶん」「おやじ」「しゅにん」など…。強敵を倒し、レベルアップして、**なりわいがしゅにんに！**…嬉しくねえ！

普通、どんなRPGでもレベルアップは心地よいものだが、このゲームでは「なりわい」が変化するたび、俺の全身から力が抜けていく。

「イズミのなりわいが**チャネラー**にへんかした」…ホントに強くなったのか、ソレ。あと、俺のプレイでは**カップ**のQ坊というキャラクターのなりわいが、「ヒーロー」

洋介

説明しなくていいから楽だ。ご想像どおり、江口洋介そのままのキャラです。

イズミ

「あたしはイズミ！ おぼえときな！」と夢若にケンカを売った上に、最初の中ボスとして立ち上がる史上最低のヒロイン。最終的には術の修行のために過去の世界に残ってしまふのだが、それでも今どきの女子高生よりは将来を考えていると言ふべきか。



千夜

さや、と読むらしい。無理がある読み方だが「じどう」で付けるよりずっとマシか。初対面のときはトランス状態でいつちゃっている。史上最低のヒロイン（二位タイ）。

ジュウベイ

モデルは柳生十兵衛のようだが、なぜか忍び装束。それよりマニュアルの名前、間違ってるぞ。

Q坊

カップ。語尾に「きゅう」だの「きゅっ」だのを付けてしゃべる。マニュアルによると「Q坊ことばをしゃべる、パーティーのアイドル的存在」らしいが俺は断じて認めない。

ラブリー

夢若の愛犬。ラブラドル・リトリバーで、しかもエリートの血統らしい。おいおい、夢若の家ってブルジョワ？

けっきょく、全編を通して冒険を共にしてくれるのはこのラブリーだ



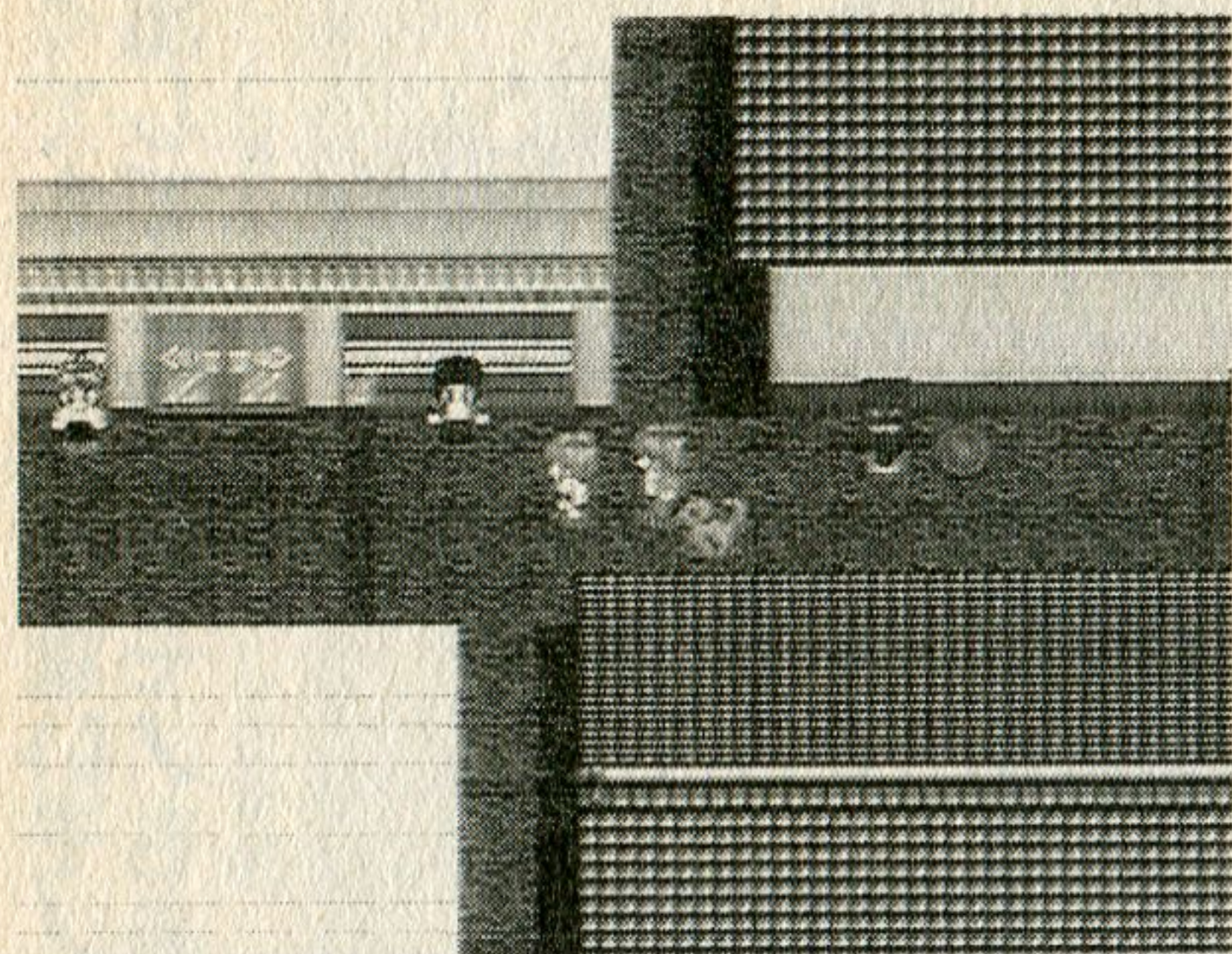
だの「メシア」だのになったりした。主人公の立場はどこに？

結末

戦慄の出会いと別れ

数日後、俺は「里見の謎」をクリアした。まるで、小学生の卒業式や二十歳の誕生日のときのように、人間として一歩成長したという充足感と、同時に何か**大切なものを失った**一抹の寂しさとともに……

大袈裟なことを言えば、これまでRPGの中では当たり前とされてきたことが砂上の楼閣に過ぎないことを、俺はこのゲームで思い知らされたのである。



最初の町。FC並みの画面だが、町並みは異様にデカく描かれているので、この辺りはFCよりも勝っているといえるだろう（だから何だ？）。町にはキャラを鍛えるための道場がある。だが、道場主に瞬殺されるという危険な罠になっているので注意してほしい（しかも、タイトル画面へ一瞬のうちに引き戻されるし……）。

特に見るべきところはキャラクターの入れ替わり。「**高い所が苦手だから**」という理由で仲間キャラクターが去っていったときは唾然とした。

ラストのボス戦の直前でも、これまで苦勞

して育てたキャラクターたちが**パーティ**

から抜けてしまう。

しかも、過去の世界に残ることを選択した

親友のことを「ひとの人生はほんとうにわか

らない」の一言で片づけて、挙げ句のはてに、

新キャラクターとして**へんなオツさ**

んが加わったりする。

おまけにこのオツさん、今までの経験値稼

ぎの苦勞をあざ笑うかのようにやたら強い。

俺も怒るぞ、しまいに。

どうやらこのゲームの制作者は、ほとんど

沖縄の方らしいのだが、イベントの八割が海

や水に関係していたり、回復系の**魚アイ**

テムが妙に充実していたりと、環境

によるメンタリテイの違いを見せてくれて興

味深い。

……しかし、きつと沖縄出身の方のほとんど

が、こういうゲームを作ってしまうワケでは

ないはずだ。そう信じたい。

ところで、結局、タイトルにある「里見の

謎」とは何だったのか？

それは俺にもわからない。

け。母親は失踪するし、友人には見捨てられるし、夢若もかわいそうなヤツだ。

この犬、どうやらモデルは開発者の飼犬らしく、パッケージに写真が載っていたり、スタッフロールの「ボイス」の項に名前が出ていたりする。

Dr. ヘツケル

お土産を持っていかなければ、小さな子供が困っているように会ってもくれない協力者。夢者が腕に付けている、携帯電話よりデカイ通信機はこの博士の作だ。その通信機の形状から見て、あの「ボックスパワーグローブ」も彼の設計である可能性が高い。

ヌーヌー

現代にはびこる新興宗教。どうしてこんな名前の集団を信じられるのか謎だ。勧誘のセリフは、「自分の家や畑を持っている方を特別対遇します！」……おいおい。

じどう

「名前を変えたいのだけれど、決まらない場合は『じどう』を選ぶと、自動的に一文字ずつ設定します」（マニュアルより抜粋）

では試しにやってみよう。

一文字ずつランダムに……「ぼ

ぐするな」「ゆやぢりん」「デ

ーアアズ」。

……こんな名前でプレイしろ

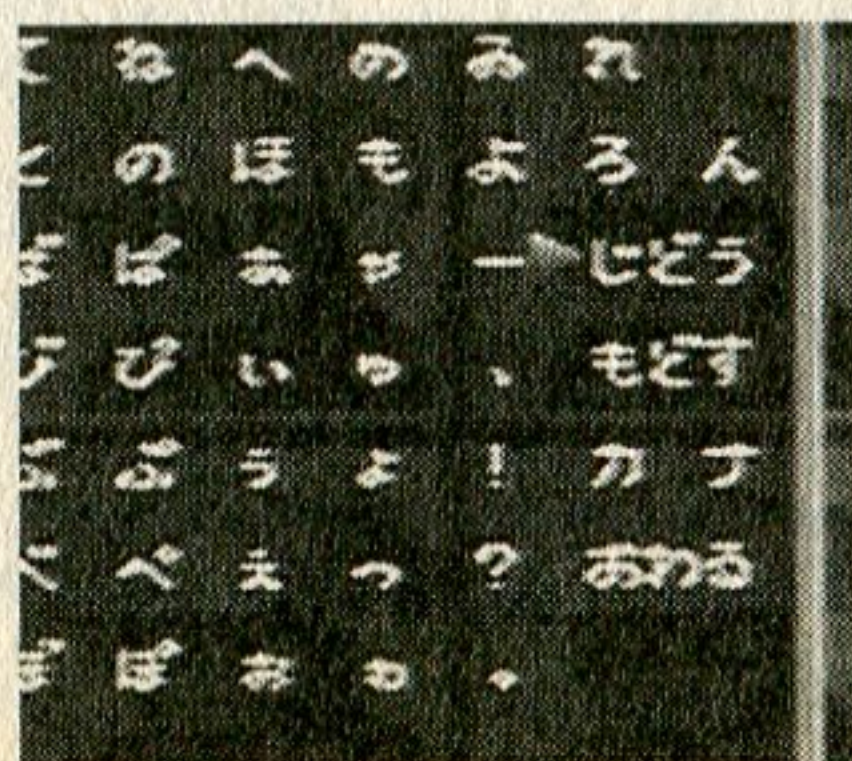
と言うのか？

あと、名前入力の際に文字に

「ぬ」「糸」を入れるのはやめてくれ。しかも位置が逆だし。

島紘子

おそらくゲーム史上初めて、ラスボス戦のバックで歌を歌った人。千夜とイズミの声優もやっている。このゲームに抜擢されただけでも充分に不幸だが、事あるごとに犬のラブリーと並べて紹介されている、とても可哀相な新人アイドル。



欲しくても手を出せないモノがある、
手を出して後悔するモノもある…



ステアリングコントローラ
ゼロテック (ホリ電機)

MONO MONO MONO 評議会

魅力いっぱい、 周辺機器の世界

さて、ゲームには『アクション』『RPG』『パズル』など、いろいろなジャンルがあって、操作方法も様々。更に、メーカーはオリジナルティを出すため、独自のシステムや方法論を持ち込んだりしているの、新しいゲームを始めたときなんか基本操作を覚えるまでが結構しんどい。まあ、考えてみれば、全てのゲームの操作をたった一つのコントローラで快適

に行おうというのも無茶な話なわけだが…。

そこで、ゲームを快適にプレイでき、その魅力を最大限に引き出すべく生み出されたのが、ジョイスティックやガンコントローラなど周辺機器として発売されているコントローラの類なのだ。これらの多くは、いわゆるサイドパターイと呼ばれるメーカーが作っている。いずれも斬新なデザイン、抜群の機能性、驚異の新素材(?)等々、オリジナルのコントローラとの差別化を図ろうと様々なアイ

デアを盛り込んでくる。ところが、いずれもメーカーが良かれと思つて開発した商品に変わりないのだが、それは時として、とんでもない勘違いをしている場合もあったりする。まあ、こういった商品に手を出すとするのは多かれ少なかれリスクなものだ。いずれにしても、使ってみなければ何とも判断しがたい商品であることは間違いない。

ということ、このコーナーではゲームの周辺機器はもちろん、ゲームに関する様々なアイテムを取り上げてレポートしていこうと思う。

異形のコントローラ登場

レースゲーム専用コントローラと言われて真っ先に浮かぶのは『ネジコン (PS)』や『レーシングコントローラー (SS)』あたりではないだろうか? どちらもノーマルのコントローラではしっくりこない…そんなレースゲームファンの声に答えるべく開発された商品だ。

中でも特に多いのは、ハンドル型をしたコントローラの類。やはり、実車に近い操作感と感覚的な馴染みややささという点が大きな魅力なのだろう。しかし、ハンドルの場合はいかんせんデカイという難点がある。それを見事に解消してしまったのが、この『ステアリングコントローラ ゼロテック』だ。PS用とSS用の2種類が発売されているが、今回はPS用をチョイスした。

『ゼロテック』はハンディサイズのコントローラにステアリングを取り付けてしまった斬新なコントローラなのである。形状はラジ



一回なとい
け出うこ多
ッ構よたも
が結る見人
れだ。い、る
こジっのであ
る。

コンのプロポに似ている。むしろ、最大の特徴はハンドルならぬタイヤ型（！）のステアリング。ステアリングの周囲にはスポンジが巻かれており、操作時のスリップ防止に一役買っている。柔らかくて触り心地もグーだ。また、アクセル、ブレーキは二つあるトリガーに割り当てることができる。握った感じは「ガンコン」に近い。また、大きい割には軽量で、デュアルシヨックとさほど変わらない。まあ、デュアルシヨックが重すぎると言われてしまえば、それまでなんだが…。

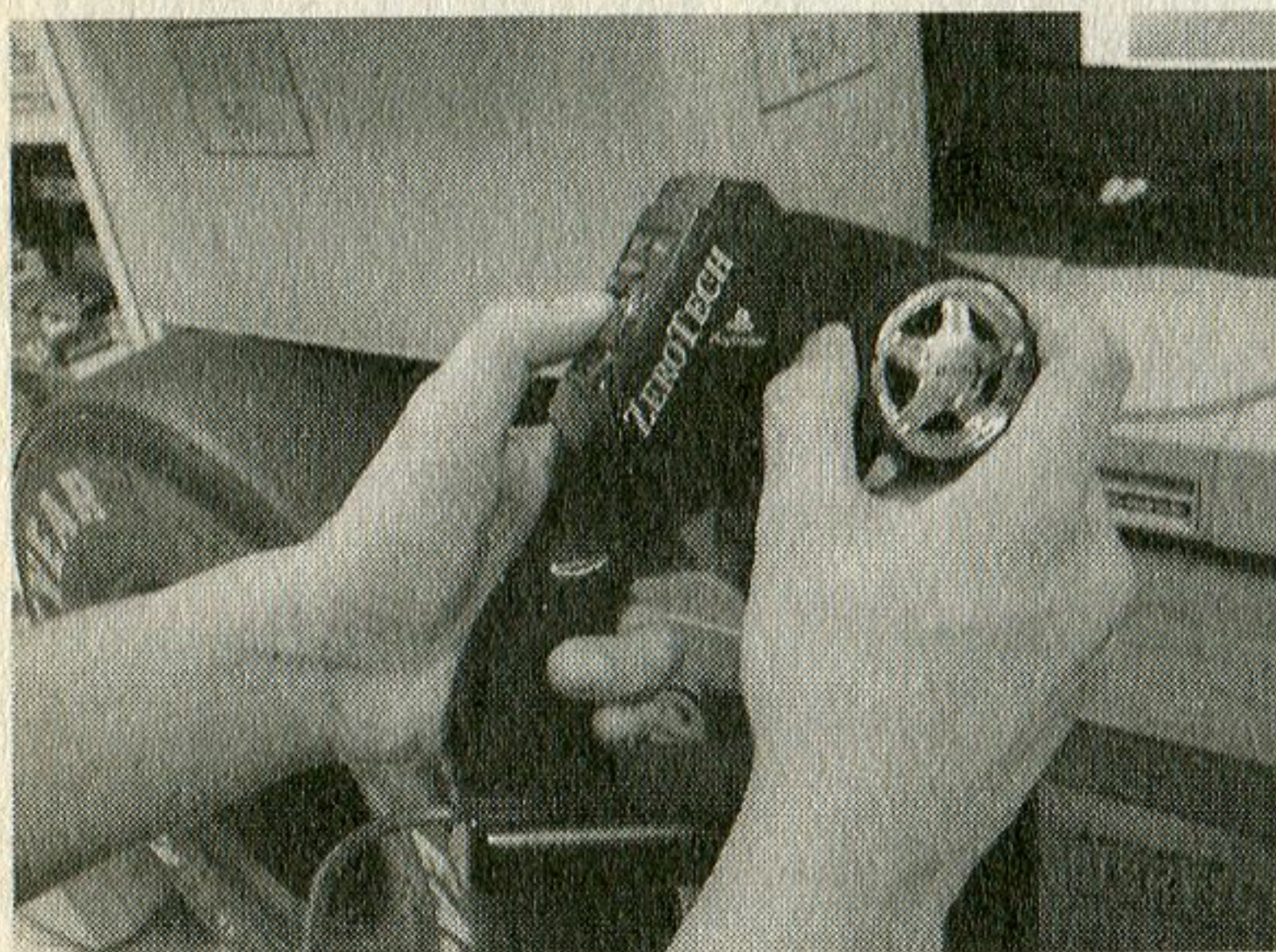
何事も「慣れ」次第なのだ

足が付いていて一応置いてプレイするようになってきているようだが、自然なポジションで持つことができず、また腕が疲れるのであまりオススメはできない。また、アクセルとブレーキの感じは悪くないが、初めて『ネジコン』を使ったときのようなもどかしさを感じる。

なお、マニュアルの場合、シフ

トチエンジはコントローラの背面にあるボタンを親指で操作することになる。が、この体勢が結構辛い（右の写真参照）。持ち方を自分なりに工夫する必要があるだろう。あと、ケーブルの出ている位置があまり良くなく、プレイ中に手にあたって鬱陶しいので、改善してもらいたいと思う。

また、このコントローラには『RANGE』と書かれた切り替えスイッチのようなものがある。簡単に言えば、タイヤの切れ角を3段階に調整できるというスイッチである。フリーリングにあったハンドリングを選べる便利な機能



マニュアル車を選ぶと、親指がメチャメチャ大変っ！手の小さい人にはツライかも…



とりあえず、自分にあったベストな持ち方を発見することから始まる。

怪しいゲームグッズ大募集

「MONOMONO評議会」ではゲーム関連アイテムに関するレポートを募集しています。周辺機器はもちろん、ゲームに関するものであれば何でもオッケー。怪しいモノ、くだらないモノ、使えないモノ大歓迎。写真を添えてご応募下さい。なお、お送りいただいた写真は返却できませんので、あらかじめご了承下さい。

宛先

〒104-0043

東京都中央区湊2-4-1

(株)キルタイムコミュニケーション

ナイスゲームズ編集部

「MONOMONO評議会」係

なのだ。この辺はサイドパーティの最大手らしい、実に細かい配慮といえよう。

ちなみに、このコントローラのパッケージには『ネジコンに互換性があります』と記されている。

つまり、ネジコン対応のソフトに使用可能で、ネジコン未対応のソフトには使えないというコトである。

さて、色々とやっていると、ふとコントローラに馴染み始めている自分に気が付いた。まあ、コントローラなんてそんなモンである。要は「慣れ」だと思うが、最終的には「なかなかイイじゃん…」という感想に落ち着きそうだ。

ところで、コントローラから手を離れたら指が黒くなっていることに気付いた。どうやら、ステアリングのスポンジに染み込ませてある染料が指に付着してしまっている。んー、くれぐれもプレイ後は良く手を洗うように…。

イーストゲームズ

第1特集 対決協力因果応報

楽しさ100倍！ 多人数プレイゲームの宴

RPGなどのように一人で突き詰めるゲームもいい。だが、多人数の友人どうしでプレイしたときの興奮と甘美な魅力もまた、ゲームの一つの魅力なのだ!!
いただきストリート2 / ファイヤープロレスリング3 / スーパー桃太郎電鉄II / パーティクイズメガQ / クリスタルビーンズ フロム ダンジョンエクスプローラー / 他

第2特集 ハードの悲劇拡張版 バーチャルボーイ編

漆黒の宇宙に広がる赤色夢幻世界！

オモチャともゲーム機ともつかないおかしさを持った稀代のゲーム機・バーチャルボーイ。「夢の未来」を想起させながら大コケしたマシンのすべてを語る！
ギャラクティックピンボール / レッドアラート / ワリオランド / インスマウスの館 / 他

小特集：セガの怒られゲー 制作者インタビュー：パネルでポン / ソル；モナージュ

美食倶楽部バカゲー専科 / プレミアソフト探検隊 / 中古ソフト問題を考える / 今こそファミコンディスクシステム / 私の懐ゲー…など、豪華連載陣も絶好調

Vol.8
AUTUMN
発売中!!



パソコン自作派ユーザーのための専門誌

PC-DIY

OCTOBER

第1特集 真のソケット7キラー現る

Celeronがパソコンを変える

～Mendocinoの逆襲が始まった～

128KBの2次キャッシュを内蔵し、クロックアップ耐性にも優れた新Celeron。その実力とは？

第2特集 DVDの風が吹いてきた

徹底検証！ DVD再生パソコン

CPUの高速化とソフトウェアMPEGの登場で、身近になったDVD再生パソコン。その性能を徹底検証する。

第3特集 パーツ別自作対決第一弾！

K6-2最速パソコンで大激突！

3DNow!機能を搭載し、ユーザーの注目度も高いK6-2。この石の性能を最大限に発揮するシステム構成とは？

好評発売中

定価860円(税別)

結婚を考えたら、読んでみてください。
離婚が頭をよぎったら、読んでみてください。
この本には、結婚、そして夫婦の今が詰まっています。

結婚、夫婦、
そして女性の
生き方を考える
離婚情報誌

LIZ

vol.5 1998 AUTUMN
特集

セックスレス夫婦は離婚する!?

このままでいいの?

夫婦のセックス

こんな時はどうしたら…に専門家が答える!

弁護士さんに聞く、誌上法律相談

シングルパパだって大変だ!

ぼくらは父子家庭

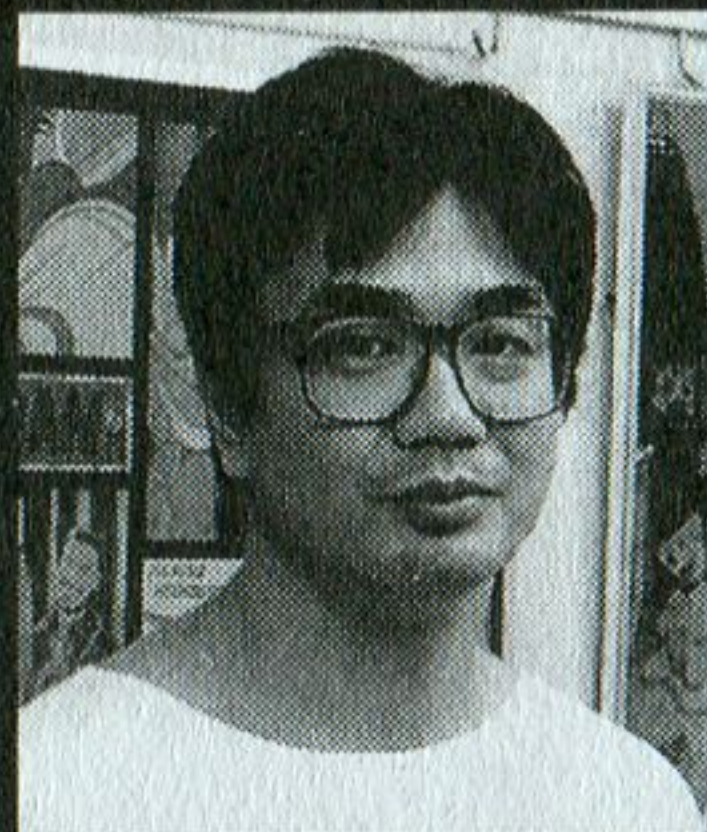
10月30日発売

定価760円(税別)

編集・発行 株式会社キルタイムコミュニケーション

〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1 Tel. 03-3555-3431 (販売) FAX.03-3555-1203

制作者インタビュー



#1

栞田省治
(リンダキューブアゲイン)

#2



金子彰史
(ワイルドアームズ)

ゲームそのものではなく、
ゲームクリエイター個人
に焦点を当てたインタビ
ュー。その素晴らしい作
品は、どのような背景か
ら生まれたものなのだろ
うか!? その実像に迫る!!

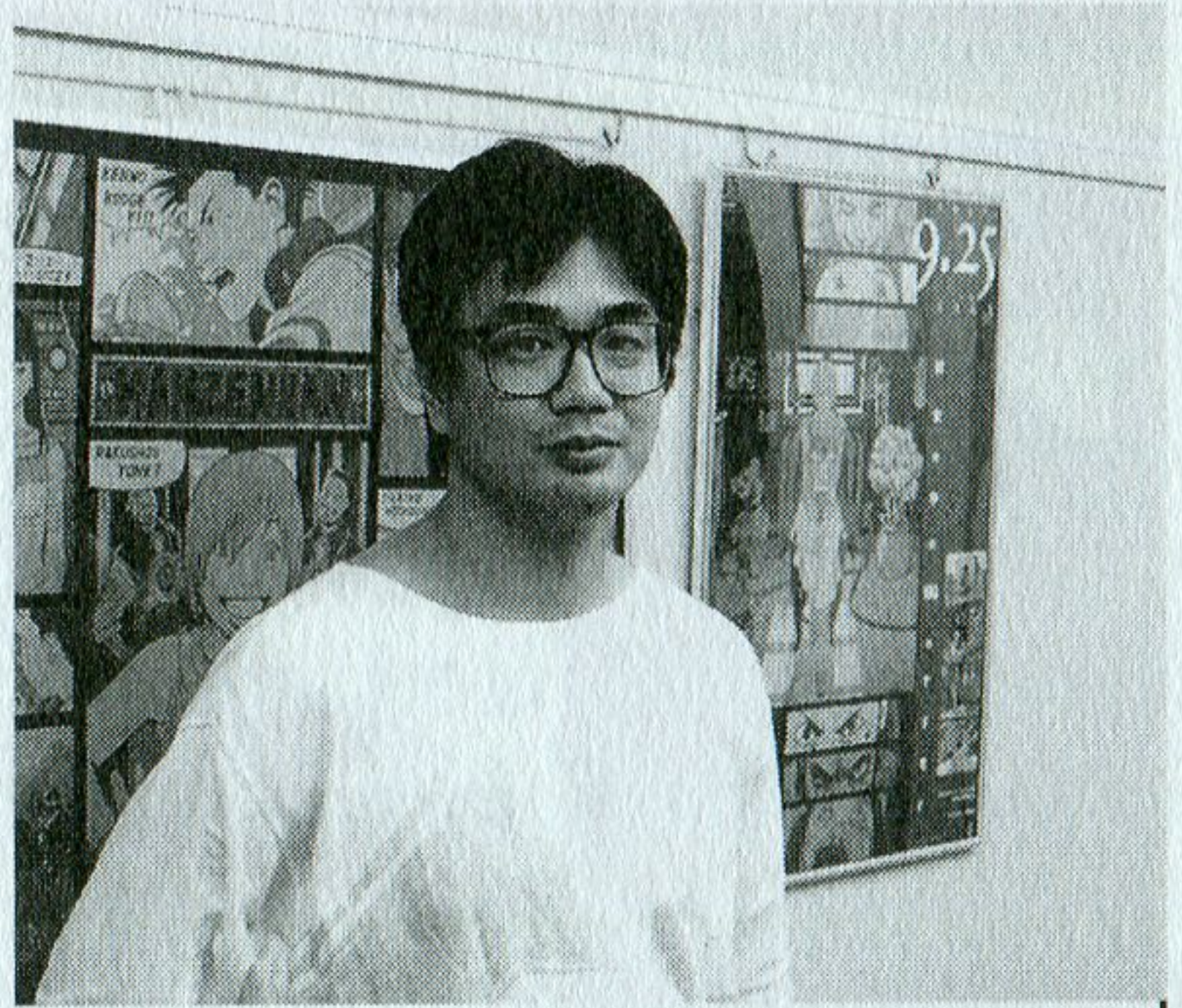
CREATOR INTERVIEW #1

値段に見合った エンタテインメントを 提供したいね

PROFILE

1960年生。過去に「天外魔境II (PCE)」の監督をつとめるなど、多数のヒット作を手がける。代表作「リンダキューブ (PCE)」 「ネクストキング(PS)」など。現在、PS用新作ソフトを制作中。

梶田省治



「ハンティンググナサイコスリラーRPG」という個性的なRPG「リンダキューブ」を世に送り出した梶田省治氏。「幻の名作」と称される氏の作品群は、どのようにして生み出されるのか。その制作姿勢を伺ってみた。

さくまあきらさんと 出会ったのがきっかけ

編集部（以下、編）…梶田さんがゲーム業界に関わられたきっかけをお聞きしたいんですが。元々は広告代理店にお勤めだったとか。梶田省治（以下、梶）…グラフィックデザイナーをやってたんだよ。まあ、今でもそうなんだけど。当時は花王とか防衛庁とか、割と堅めのところの手がけてた。で、その会社勤めてたとき、さくまあきらさんと一緒に「桃太郎伝説（FC）」を作ってた先輩が隣の席にいて、二人が打ち合わせている時にさくまさんを紹介してもらったのかな。確か。それで「桃太郎伝説」を作っている現場に遊びに行ったら、戦闘のシステム関係を作る人がいなかったんだよね。それで僕が作ったの。それが、ゲームの仕事をするようになったきっかけかな。編…なぜ、その仕事が梶田さんに持ち掛けられたんですか？ 梶…僕が立候補したんだよ。誰もやれなそうだったし、難しそうなものでもなかったから

さ。さくまさんが一万円札を一、二枚くれたんで、そのお金でファミコン本体とドラクエを買ってきて、戦闘の数値データを調べて作ったわけ。その後、さくまさん担当の組織上のプロデューサー（実際は違うけど）ってことになったわけ。編…その後、「天外魔境（PCE）」の制作に関わられるわけですが…。梶…本当は広告をやる事になってたんだよ。ところが、いつまでたっても出来上がってこないんで、広告が作れない。で、札幌のハドソン本社に電話したら、ずっと会議中。で、どうやらあまり制作が進んでない。で、ハドソンから「さくまさんに直しとかを頼んでくれないか」って依頼されたわけ。だけど、さくまさんはその時「桃太郎電鉄II（PCE）」の追い込みだったんで、プロデューサーとして「絶対だめだよ」って断った。そうしたら「アンタはどうだ？」って僕に話が振られてさ。何で僕なのかと思ったよ。サラリーマンだったから。それに、さくまさんとこって、仕事が夕方からなんだよ。で、大抵朝方までやるの。サラリーマンでありながら、それに

付き合うとどういうことになるかっていうと、夕方の5時半か6時に仕事が終わって、それからさくまさんのところで朝4時くらいまで仕事することになる。で、明け方に家について風呂に入って、ふっと寝そうになったら会社に行かなきゃいけない。そういう生活が半年くらいは続いてたからさ、もう勘弁してくれって思ったわけ。だけど、断るにしてもスポンサー様だし、婉曲に断らなけりゃいけなくてさ。まあ、無茶苦茶な金額を提示すればウンとは言わないだろうと思って「東京から人を連れてったら1カ月に一千万はかかるだろ。それが3、4カ月はかかるよね。だから無理だろ？」って言ってさ。そうしたら「やってくれたってことになったから、明日から札幌に來い」ってことになってしまった。会社に相談したら、行ってもいいとか言われて。それから3カ月くらい捕まったのよ。編・大変ですね。やめよう、とは思われなかったんですか？

にしようということだった。で、なぜまた仕事を引き受けたかというところ、締切りは厳しいけど、予算はいくらでも使っていていいということだったから。そりゃあ面白えなあ(笑)と。そういう無茶苦茶なオーダーって、もう一生ないだろうなと思ってさ。また、その頃に知り合った「天外Ⅱ」を一緒に作った岩崎(岩崎啓眞氏。「天外Ⅱ」プログラマー)たちと一から作ったらマトモなものになるだろうというのもあったしね。だけど、それを引き受ける会社にはとても行ってもらえない。それで、会社をやめたわけ。

「リンダキューブ」の発想の元は「強姦ビデオ」

編・その後、「天外Ⅱ」などを経て、「リンダキューブ」(PCE)。以下、「リンダ」を制作されるわけですね。説明書に「「天外Ⅱ」のアンチテーゼ」と書かれていましたが、「リンダ」のコンセプトは？

編・簡単に言えば「天外Ⅱ」を作って、ああいうのに飽きたんだよ。長いのはイヤだ、短いのにしよう。一本道のRPGはいやだ、とかね。それから、何が起こるか全部わかるんだよ「天外Ⅱ」の場合。それ以外のことが起きたらバグなんだよ、僕にとつてね。面白くも何ともねえじゃん、そんなゲーム。それとにかく出来上がった後に自分で遊べるゲームが欲しかった。また、「天外Ⅱ」を制作した時、岩崎が「ローグ(註)」を持ってきた。で、30分くらいで終わる、いい加減なこつとやっても遊べる「ローグ」みたいなゲームっていいなって思って。後は宮岡さんと作った「メタルマックス(FC・SFC)」。あれはホント、野放しなゲームだったじゃん。あつちいけ、こつちいけとか言ってくれないし。ゲーム内でお金を儲けても何に使っていいかわからないし、何やってもいいじゃない。そういう、いい加減なゲームを作りたいなと。あとは「リンダ」って言えば「強姦ビデオ」。

「天外Ⅱ」の制作期間中って、最初の一年目は構想期間だから、仕事にかかりつきりなわけじゃなくて、本を読んだりとか、近所のレンタルビデオ屋でビデオを借りたりしていた。で、観たいものをほとんど観尽くしちゃったんで、ふと、アダルトビデオのコーナーに足を向けた(笑)。別にいつも借りてたわけじゃなくて、奥さんが出張した時とかね。

(註)「ローグ」…チュンソフトが発売している「不思議のダンジョン」シリーズの原形にあたるパソコン用RPG。

最優先事項は、買った人の満足度

で、いつも貸し出し中になってるコーナーが二つあるのに気づいてさ。一つは、やっぱり可愛い顔の売れっ子AV女優さんのコーナーの人气が高い。で、もう一つはね、強姦が人気高いんだよ。コーナーの枠としては小さいんだけど、回転率がいいのか、いつも貸し出し中なんだよね。それで、「ああ、強姦需要というのはあるんだなあ。需要がこんなにあるんだったらゲームにしたいな」と思ってさ。でも「さすがに家庭用ゲーム機のソフトにはできねえよな」と思って、しばらくそのことは忘れてた。だけど、ある時に、心理学か人類学の本を読んでたら「文化人類学的に言うと、強姦は狩猟の代替行為だ」とか言ってる学者さんの説を見つけてさ。その説が正しいかどうかは別として、それならゲームにしても平気だなと。つまり「動物を追いかけて捕まえるゲーム」。それっていいなと思って。で、メタルマックスの指名手配犯のコンセプトを發展させて、ゲームの大枠を作った。それを「天外Ⅱ」の制作の時に手伝ってもらった、「少年ジャンプ」で読者ページやっていて、どんちゃん（井澤寛氏）に、「どうだ、面白そうだろ」って意見を聞いてみた。その時は、動物園を作りましょうっていう内容のゲームだったんだけどね。そうしたら「つまんねえ」とか言いやがってさ。この野郎（笑）と思って「じゃあ何だったら燃えるんだ、お

前」って聞いたら「バーンと世界救わなきゃ」とか言われてさ。じゃあ、動物集めて世界救うっていうのはどうかかと考えた。それなら方舟だろうと。でも、方舟の話を変えずにやるのも何だし、地球上の動物をそのままゲームに出したら、動物愛護協会とかからケチがつくかも知れないじゃん。そういうのやだなと思って。じゃあ、仮想の世界に持っていかなきゃいけないなど。だけど、いわゆるファンタジー物の世界観っていうのは、現実味がなくて嫌だ。それで、近未来の世界にガンと方舟が落ちてきて動物を集める、という「リнда」の原形ができたわけ。

編「リнда」が梶田さんにとって、初のオリジナル作なわけですが、出荷本数が約2万本と、正直なところ売れなかった。

梶「そうだね。2万本というのは、それが多いか少ないかというのは、当時の状況を考えれば多いほうだと思う。おそらく当時、PCEって5万台くらいしか稼動してなかったはずだから。それに当時、PSもすでに発売されてたしね。でも僕は面白いと思ったの、完成したときに。周りの人にやらせても面白って言ったし。それと、バグがあったから、アンケート葉書が本数の割にはすごい率で返って来たのよ。で、バグで止まったけど面白いから先をやらせろっていう内容の葉書がすごく多かった。まあ、返答数は全部集めても

数百枚だったけど、その当時にPCEをしつこく動かしてる偏った層にウケたっていうのと、三年もかけて作ったわけだから、普通の人たちに、偏らない層の人たちに面白かったかどうか聞きたくなかった。で、SSでもPSのどっちでもよかったんだけど、とりあえずPSに移植して発売しようと思ったわけ。

自分とノリが近い人と一緒に楽しみたい

編「なぜ、PSというかSCIEIさんに移植のお話をされたんですか？」

梶「というか、SCIEI以外で移植の話を持っていくところがないんだよ。なぜかというとな、ほかのメーカーで「リнда」を移植したとする。そうすると、SCIEIの方から、一割とは言わないけど、多分5%くらいの、設定やらセリフにバツがついて発売できない。だから、SCIEIに話を持って行って、あんたのこのルールを変えてください、って言うしかなかった。それで、あの三角シールを作ってもらったわけ。そう、「リнда」のために作ったんだよ、あれは。結果として「バイオハザード」が先になったけどね。編「先程、広い層のユーザーの声を聞きたいというのがありました、PS版発売後の反応はいかがでしたか？」

梶「これはまあ、分かってただけど、今時

のユーザーって見て選ぶね。見てくれというか、画面。そこで引いちゃって人が多いよね。正確な数は忘れちゃったけど、アンケート結果を見ると、大変満足が8割くらい。満足は10%、マイナス評価が2%だったかな。

編..そうですね、「リンダ」のレビューを見ると必ず書かれてますよね。ゲームは面白いんだけどグラフィックが...という。

柘..逆にいうと、だからこそプレイした人の満足度が高いと思う。それを知って買ってやるわけだから。僕はね、ゲームを作る上での最優先事項は、買った人の満足度なんだよ。だから、雑誌でインタビューとかコラムの仕事を受けたときに「こういうのが売りのゲームだから、それをつまらなそうと思った人は買うな」って必ず言うことにしてる。

編..確かにそうですね(笑)。

柘..だってさあ、後でアンケート葉書とか手紙で、バカヤローと書かれんのやだからさ。編..意地悪な質問かもしれないですが、もし「リンダ」が、グラフィックに関してユーザーの満足度の高いものだったら、そういう気を使わなくてもいいだろうし、売り上げも上を目指せたと思うのですが。

柘..いや、無理だね。それは検討したんだよ。いわゆるPSらしい綺麗な絵で、見た目をよくして「リンダ」を作ると、ゲームシステム

がまともに動かない。その場合、選択肢としては、見た目をとってゲームをつまらなくするか、見た目を捨てて面白さを残すか、ってところなわけだ。そうすると、僕は今選択しても、迷いなく見た目を捨てるさ。だって、自分の作ったゲームが面白いかをユーザーに聞きたくて作ったのに、面白いところを削ったら、それは本末転倒じゃん。

編..自分が面白いと思うゲームを作ってユーザーの反応を見たいとおっしゃいましたが、それ以外で、ゲームを作る上で柘田さんが心がけていることは？

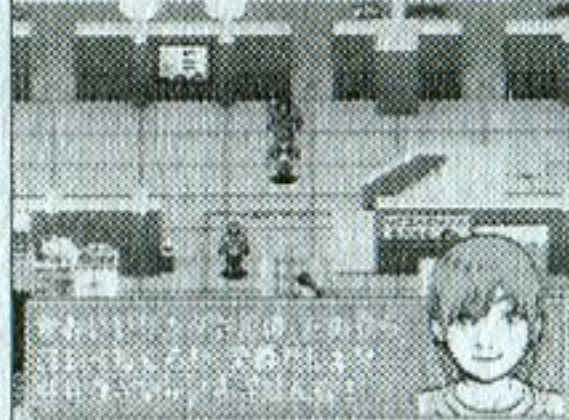
柘..基本的にはお金。つまり、5800円とか払って買うわけで、その値段分、楽しめるものになってるかどうかだと思う。それと同じ5800円の、その辺の価格帯で提供されているエンタテインメントと比べてどうか、というのも気になる。この間、ポリシヨイサーカスに行った時なんてシヨックだったもん。チケット代が僕の作ったゲームと同じ値段なわけだけど、負けたと思った。頭ガンガンきたもんなあ。そういうものと、値段とか内容を比べた時に、自分はちゃんと相応のものをユーザーにあげてるのかなっていうのは意識するね。でも、これって人によって違うじゃん。僕のゲームを面白いって言う人もいるし、何それ？って言う人もいるわけよ。で、否定的な人にとっては、お金貰ってもプ

レイしたくないゲームだったりするんだ、多分。だから先にも言ったけど、そういう人たちが、なるべく間違って買わないよう誘導しているわけ。お互いに不愉快になるからさ。まあ、もつと言っちゃえばね、僕とノリが近い人と一緒に楽しみたいってこと。それだけだよ。

編..それでは、「リンダ」など柘田さんが関わられたゲームをまだプレイされてない方にアピールしたい点は？

柘..そうだなあ。友達が面白いって言って、その友達と自分に似たところがあれば、プレイしてくれればいいかな。逆に、自分と趣味が似てる友達がやってみて、面白くなかったって言ったなら、きっと面白くない。ただ「リンダ」にしても「ネクストキング(PS)」にしても、ある意味でゲームの色んな要素があるし、音楽や絵の統一感も、両方ともよく取れてると思う。だから、そのどこかにピンときたら、買ってハズレはないと思うよ。

リンダキューブアゲイン



機種：PS
メーカー：SCEI
ジャンル：RPG
発売日：97年9月25日
価格：5,800円

8年後に消滅の危機した惑星が舞台のRPG。主人公とリンダは、突如出現した方舟に動物をつがいで捕獲して登録するのが目的。パラレル構造になった、三つのシナリオが用意されている。柘田省治氏のゲーム観が凝縮されているといいほど、他に類をみない作品だ。

CREATOR INTERVIEW #2

金子彰史

「普通＝退屈で面白くない」では ありませんよね？

PROFILE

今はザックと同じ歳だけど、この本が出ると、まもなくぶっちぎる計画。近況？ 幸せだよ。生まれてきてよかった。仕事は百鬼夜行のようにアレだけど。巷では、WAって「ホワイトアルバム」の略称らしい。みじめ。



PCエンジン時代から良質のゲームを作り続けてきた、「目指せ！ サラリーマン」なクリエイター・金子彰史氏。ワイルドアームズを中心に、その創作姿勢などをうかがった。

**食べるために探した仕事
ゲーム業界に入るつもりはなかった!?**

編集部（以下、編）..それでは、ゲーム業界に入ろうと思ったきっかけを教えてください。
金子彰史さん（以下、金）..最初はゲーム業界に入るつもりなんてまったくありませんでした。田舎の九州から上京してきたのはいいんですが、そのうちに持ってきたお金がなくなって、食べるために働かなくてはいけなくなったんですよ（笑）。それで初めて求人雑誌を買って、楽そうな仕事を探したんです。そうしたら、そこに掲載されていたゲームデザインという仕事が、楽そうで面白そうに見えた。だから、ゲームを作るということには全く興味がないまま、印象だけで「ここにしよう」と電話をかけたんです。それが、前にいた会社なんですけどね。

ゲームデザイナー希望ということで電話をしましたから、担当の方が「企画書ありますか」と言うんです。こちらもハタタリ半分で「いくつ持っていったらいいんでしょう」と聞いたたら、「あるだけ持ってきてくれ」と言

われまして。それで電話を切った後に、慌てて「企画書の書き方」みたいな本を買って、一晩で大学ノートに適切なことを書いたんですよ。実はその時に書いた1本が、「ワイルドアームズ（以下、WA。詳しくは14〜19ページを参照）」の原型になっているんです。編..では「ゲームクリエイターになりたい」というのではなかったんですね。

金..ええ、本当に食べるためです。でも中途入社ですから、会社に入ってもすぐにはお給料を貰えないし、半端な額ですよ。ご飯が食べられなくて水ばかり飲んでいたら、栄養失調で目が見えなくなっただけですよ（笑）。編..えっ、目がですか？

金..こう見えて苦勞人なんです（笑）。ユーザーからいきなり制作側に入ってしまったので、怖いもの知らずでしたね。「よし、ゲームを作ろう」と思った期間は、求人雑誌を見てから会社に電話をするまでのたった一日だけでしたから（笑）。先輩プログラマーが作っている物を見て、「ダメだよ」と平気で言うような、生意気な二十歳でした。

初めて自分で1本任されてから、ようやく

プロの厳しさを知りました。あの頃はスケジューリング的に非常にタイトだったんです。でも、3カ月に1本のソフトを作るなんていう大量生産の中でやっていった経験が、ある意味、プラスになっているのかもしれない。それから3本目に、RPGのシナリオを書いてみないかという話があったんです。自分らしい、自分の中にある世界を表現できるようになったのがその頃ですね。

編…その、最初にシナリオを書かれたRPGは何でしたらうか。

金…PCエンジンの「天使の詩Ⅱ」です。もともと、テスト用紙の裏にお話の設定を作ったのは書くのが好きな、マニアな子供だったんです。その頃に考えたシナリオを、修正したり繋ぎ合わせたりしてできたのが「天使の詩Ⅱ」なんです。実はあれから進化、もしくは過去に溯ったのがWAの世界なんです。完全に世界観が違うのではなくて、どこかでリンクしてる。そういう造りになっています。編…「天使の詩Ⅱ」の方は、シナリオのほかにはどんなことをされたんですか。金…デザイン：マップを書いたり。基本的に何でも屋ですから。敵は時間、というやつで

すね（笑）。あの時も確か、半年くらいで作らないといけなかったんです。

最も影響を受けたゲームは「ウィザードリイ」

編…金子さんがゲームを作る上で、影響を受けたものはありますか。

金…一番大きいのは「ウィザードリイ」です。ずいぶん昔、知人に英語版のWIZを見てもらったのが、RPGというものを見た最初ですね。ファンタジックな世界に、ニンジャとかサムライが出てくるいい加減さがカッコよかったんです。それが、今の自分のいいかげんな世界観のRPGになっていて（笑）。かなり影響受けてますね。

後は、ゲームとしての面白さの一つに、隠しアイテムを発見するなどの、本筋とは関係のないところがありますよね。そういう意味で、WAも隠しアイテムや、隠しイベントがある作りになっています。

編…ゲーム以外では、何かありますか。金…結構何でも好きです。映画でも難し目からアクションから…。その辺のとりとめのなさも、作品の世界観に反映されてますね。人

から勧められたら、取りあえず一回やってみて、具合が良ければそのまま続いていくんです。あと、ゲームはやらなくせに攻略本を集めるのが好きなんです。攻略本って、ゲーム作った人の伝える部分と、攻略本作った人の伝えたい部分とが両方あって面白いんです。もしかしたら攻略本マニアかもしれない。

世界の平和を守るよりも一億円を守らせたい

編…お話作りの方法を伺いたいのですが。

金…作品によって違いますが、共通しているのは、エンディングから作る事です。そのエンディングが作りたいがために、他の部分を作ります。WAに限って言えば、言いにくいですが、愛と勇気と希望（笑）。なぜそんなストリートなテーマを決めたのかというと、その3つを持ってない人を主人公にしたかったからなんです。

編…ゲームを作られる上でここだけは、というような信条のようなものはありますか。金…信条とは違うかもしれませんが、マイノリティの強さですね。この「強さ」というのは、腕力や魔法ではなくて、コンプレックス

※「ワイルドアームズ」はP14～で紹介しています。

からのバネという部分です。私は強い人を主人公にしたゲームは作らないですよ。動機も、金とか恋愛とかの、自分勝手な部分で動くようなキャラで作りたいと思ってます。そういうキャラの方が、作っていて感情移入できるんです。「お前は世界を守る勇者だ」と言われて旅立つよりも、たまたま手に入れた、一億円の入った袋を守るために世界を敵に回して戦う方が、私としては納得できる（笑）。

編・WAでは主人公たちやエルウがそれに当たりますね。そういう意味でも、WAのキャラクターは個性的だったと思うんですが。

金…どのキャラにも、断片的に私の性格のある一面が入っています。人間が誰でも持っている多面性を入れた結果が、あのキャラなんですよ。みんな自分勝手に、わがままで、自己中心的（笑）。でもそればかりだと、ちょっと嫌なキャラになりかねないので、半分は自分の理想を入れていきます。例えばザックなら、昔のことにこだわるような後ろめたさも持っているけれど、それを乗り越えたいと思っている自分もいる。その二面性がキャラの作りになってますね。

編・キャラの個性ということでは、オートバトルでの回復の順番が面白いですよ。

金…ちよっとだけ人間関係が反映されてるんですよ（☆）。オートバトルである以上、戦っているのはプレイヤーではなくてキャラ

ですから、キャラの性格を反映させるべきだろうと思った結果ですね。

編・人間関係といえば、あの主人公3人って、ロデイがいなかったらバラバラなんじゃないかと思うんですが。

金…ロデイやハンペンには、まとめ役になってもらわなきゃ、と思いました。ロデイはしゃべらせなくて正解でしたね。あれで口を開かせたら、ザックやセシリアのわがままな言動に、「うるせえ」の一言くらい言いかねませんから（笑）。でも、今だから言えるんですが、ロデイの台詞って本当は「書けなかった」んですよ。こんなことを言ったら、自分の負けみたいですけど…。泣き言を言うか怒りを顕わにするか、いずれにしても私の想定するロデイから離れてしまったと思うんです。だから、彼はしゃべらせなかったんです。

世界は荒廃すると西部劇調になる!?

編・WAの企画は、原型の頃から数えると、8年越しの実現とうかがいましたが、目の目を見た経緯というのはどういった感じだったのでしょうか。

金…実はメディアビジョン創立の時に出したゲームの企画が、これがまたWAの前身でした（笑）。そのときは、企画は出したものの、時間的、人数的な制約が多くて別のゲームを

作りました。そうしているうちに、そろそろ大きい作品を狙いたいね、となりました。ポリゴンなども使い始めて、どういことができるかもわかってきましたし。とりあえずやってみようか、というところですね。

当時の感情とすれば、やったあとというか、やっと来たという感じでしたね。企画を提出したはいいいけれど、なかなか作らせてもらえなかったものですから。

編・それはどういった部分で、なかなか着手できなかったんでしょうか。

金…本当に物理的な部分です。時間と人手という。あとは、例えば、ポリゴンでぐるぐるまわる戦闘シーンを作るとしても、ポリゴンに対するノウハウがないから危険だとかいったところなんです。それで、3、4年前になってようやく、大丈夫じゃないかというのでゴースサインが出たわけです。

編・WAでは、どうして西部劇のノリをもってきたんでしょうか？

金…まず、自分が西部劇好きだというのがあります（笑）。西部劇って日本人の感性にあると思うんですよ。必殺仕事人というのがあるじゃないですか。あのBGMは、どう考えても西部劇ですよ。時代劇と西部劇って似通った部分があると思うんです。困った人たちがいて、ふらりと現れてた流れのガンマンか何か、さらりと解決して何も言わずに去

っていくという美学。似てますよね？

だから本当は、もっと皆に受け入れられて
しかるべきなんです。なぜかRPGの中で
は、西部劇のポイントを押さえてるものが少
なかったんです。だから「オイシイじゃん」
という（笑）。本当に軽い理由でした。

WAは、自分の中で荒廃した世界というイ
メージがあります。そうなると思いつくの
が「マッドマックス」とか「北斗の拳」とか
なんですけど、あれはちよつと美しくないか
なあと。

編：そして、荒廃した世界は西部劇になっ
てしまふんですね。

金：そこが自分らしいところというか、変な
ところなんですよ。

設定マニアの本領発揮! 独特のネーミングセンスが光る

編：先ほどのオートバトルといい、WAは細
部の作りも親切ですよ。フィールドから街
に入る時なども。

金：だって鬱とうしいじゃないですか（笑）。
ROMカセットと違ってCDは読み込みがあ
りますから、「間違っって街に入ってしまった」
という時に、すごくストレスが溜まりますよ
ね。だから何とかしたかったんです。

編：街といえば、名前のつけ方も独特ですね。
金：もともと設定オタクですから、どうでも

いいところに凝るんです（笑）。ダンジョン

や街の名前も、最初は「なににの塔」とか
考えていたんですけど、ネタが尽きちゃうん
ですよ。だから、関係のある言葉からの連想
です。「リリティアの棺」や「巨人のゆりか
ご」でしたら、ゴレムが眠っている、とい
うイメージから付けました。名前は、伝説な
どから取って、一ひねりすることも多いです。
リリティアも、ルシファアの妻のリリスから
取って、いじりました。よくあるルシファア
も、「ー」で伸ばすんじゃないかと、大きいア
なんですよね。ルシファア。

編：システム的には、今までのRPGの集大
成という感じでしょうか。

金：WAの発売当時にも、「どんなRPGで
すか？」って聞かれた時は「普通のRPGで
す」と答えていたんです。ウリみたいなのを
言わなきゃダメだと嫌がられたんですけど
（笑）、普通で何が悪いんでしょうね。普通イ
コール退屈、つまらない、ではないと思うん
です。

でも、ゲームデザイナーになりたい人がこ
れを読んでいたら、「私は参考にしちやだめ
だよ」って言いたいです（笑）。画期的な作
品を作ってほしいですね。そういうところで
いくと、私はダメなゲームデザイナーだと思
うんですけど（笑）。

編：金子さんご自身は、画期的な作品を作る

タイプではないと。

金：クリエイターっていう自覚がないんです
よ。サラリーマンの方がエライと思ってるの
で、目指せサラリーマン（笑）。これを聞い
たら気を悪くする人もいるかもしれませんが、
クリエイターは、「こういう物を作りたい」
と突き詰めて形に思うんです。でも私
は、それと同時に、買ってくれる人が面白い
と思ってくれるものを作りたい。自分よりも
人のことを考えて作りたくなってくるので、
クリエイターではない。じゃあなんだ？と
いうとサラリーマンだなど。作品じゃなくて
商品を作るのがサラリーマンですから。

編：それでは最後に、ユーザーさんに向けて
メッセージをいただけますか。

金：WAは、とにかく見た目が地味だけど、
途中で投げ捨てほしくないですね。そんな理由
はやめてくれ（笑）。やってみて面白くない
から投げられるのは仕方ないです。それはも
う、私の負けですから。プレイされた方には、
とにかくありがとうと言いたいです。WA好
きだっって言うってくれる方は、息が長いんです
よ。本当にありがたいです。
編：どうもありがとうございました。

（☆）回復の順番：ザックは自分から。セシリアは、ロディ・自
分・ザックの順、とキャラの性格が垣間見える。

佐ぶの 技術 セミナー

日進月歩で進化していくゲームソフト開発の技術。当セミナーは、ユーザーにはうかがい知れない、ソフトウェア開発における新技術などを解説していきます。

Text by sa-bu

セミナー主催者、 佐ぶからのご挨拶

SFCやMDが隆盛の時代、ポリゴンは気合いと根性で表示するものでした。例えば、ポリゴンの表示が困難なMDで、特殊チップの追加もなしにポリゴンを表示した名作「スタークルーザー」を知人のプログラマーが初めて見たとき「一体どうやってるんだ? きつとプログラムの中に直接『努力』とか『根性』とか書き込んでるに違いない!」と、不思議がったものです。しかし、PSやSSが主流となつた今では、ポリゴンもすっかりポ

ピユラーな技術となり、『Dire ct3D』などのAPI(註)を利用すれば、比較的簡単にポリゴンを表示することができるようになりました。というわけで、このコーナーは、ゲームソフトを技術的な観点から私見も交えて解説していきたいと思ひます。今回は先程触れたように、ポリゴンの表示方法について独自の工夫をしているソフトを紹介しましょう。どのソフトも、私が開発に関わつたわけではありませんで、実際のところは不明な部分もありますが、私なりに検証していきま

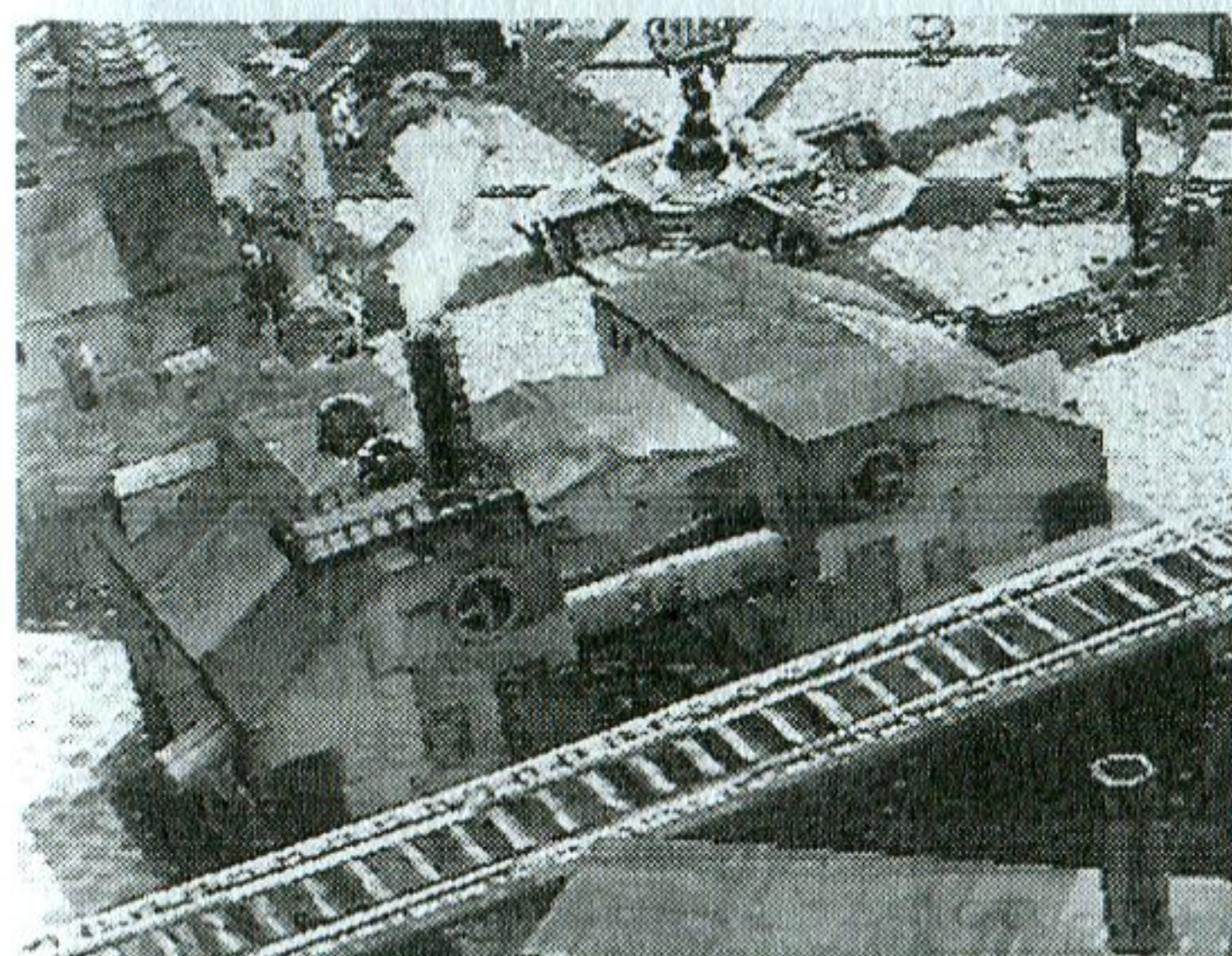
すのでお付き合い下さい。

グランディア(SS)

ポリゴンによって

見事な空間を構築したRPG

SSには、スプライト(註)やポリゴンを描画するVDP1(註)というチップがあるのをご存じでしょうか? このチップはスプライトを描画するには十分なんです、ポリゴンを描画するには少々非力です。しかし「グランディア」はワールド全体をポリゴンで表示し、見事な空間表現を行っています。「グランディア」は、VDP1の非力さを補うためにどんなことをしているのでしょうか? まず、見てすぐ分かるのがマップ構成の工夫です。自然な形をした山など、地面をポリゴンで表示しているマップでは、なるべく無駄な描画を押しさえるようにデザインされています。町中など建物同士や建物と地面が重なる場所では、地面にBG(スプライトの背景)を使用して描画処理の負担を軽くしているようです。また、テクスチャーの色数を押さえることでVDP1が扱うデータ量の軽減を図っているよう



「グランディア」より、パームの町並み。完璧と云うほどの、3D空間が構築されている。

で、「パームの町」などをよく見ると、四色のテクスチャーも多く見られます。それともう一つ、描画を軽減する上で重要なのがクリッピング(註)処理です。クリッピングとは、画面からはみ出ってしまったポリゴンや、画面上、遠景になつているポリゴンをクリップ(摘み出す)して無駄な表示を減らす処理を言います。「グランディア」のクリッピング処理は非常によくできている、いわゆる「ポリゴン欠け」がほとんど見られません。ポリゴンの数があまり多くないように見えるのは、きつとCPUのパワーをクリッピングに割いているからだと思われまふ。

※「テクスチャー」についてはP114の記事を参照して下さい

グラウンツォーリスモ (PS)

「映り込み」で存在感のある
グラフィックを実現

「グラウンツォーリスモ」と言えば「環境マッピング(註)」が印象的です。この処理は、おそらくビデオメモリ(註)上にある車体のテクスチャに、光の照り返しのドット(絵)を直接書き込むことで実現しているのではないかと思います。画面内の車の向きが変わるのに合わせて、ドットを書き換えていくことで、車体表面の光の照り返しが流れていくように見せています。ただ、トンネルの中でも照り返しの色が変わらないのは疑問ですが。その他、高速道路のステージでは、街灯を通過したときにの光が照りつけた感じを受けます。が、これは街灯の下に置かれた黄色い2枚の半透明のポリゴンによるものです。

デカスリート (SS)

キャラクターの表示に
一工夫凝らしたSPG

「デカスリート」のキャラクターは「いかにも人形然としたポリゴン」といった印象がなく、全然カクカクしてません。ソフトを持って

る方は一度見てみて下さい。キャラクターが丸みを帯びているのが分かるでしょう。ポリゴンの角が目立たなくさせる方法としてシェーディング(註)などがありますが、サターンのVDP1はシェーディングを使うと描画できる面積が六分の一になってしまいますので、効率が悪く、処理が重くなります。では、どうやっているのでしょうか? 答えはSSのポリゴンの特性にあります。通常、ポリゴンと言えば三角形が主流ですが、SSのポリゴンは四角形です。三角形の場合、三つの頂点をどう動かしてもポリゴンの面は平らですが、これが四角形の場合は曲げることができてしまいます。で、曲がったポリゴンはどう表示されるのかと言うと、カクツとはならず滑らかに表示されるのです。おそらくは、この特性を活かしてキャラクターがモデリングされていると思います。それともう一つ、キャラクターの肘や膝、腰に注目すると、あることに気が付きます。そう、継ぎ目がないんです。「バーチャファイター」を見ると、関節ごとに分

断された幾つかのパーツが合わさっています。が、「デカスリート」ではキャラクターが(完全ではないかも知れませんが)一体形成になっているんです。これはどういうことかと言うと、「バーチャ」ではキャラクターのポーズが変わるとき、各パーツの位置や向きが変わることによってそれを表現しています。しかし「デカ」のような一体形成の場合は、膝や肘を曲げる際にポリゴンのキャラクター自体の形が変形しているわけです。

* * * * *

いかがだったでしょうか? 一口に「ポリゴン」といっても、ソフト一つ一つにまったく異なった技術が使用されていて、同質のものではないのがお分かりいただけたかと思えます。ソフトウェアの技術は目に見えないものですが、それらを注意しながらプレイしてみると、また違ったゲームの面白さが見えてくると思います。ここで紹介したソフトをお持ちの方は、この記事の内容を思い出しながらプレイしてみてくださいはいかがでしょう。それでは、また次号。

技術用語註釈集

●API
アプリケーションプログラミングインターフェイス (Application Programming Interface) の略で、ソフトの開発の負担を減らす為に用意された、基本プログラムの事。

●スプライト
キャラクターを動かすための処理方式のこと。FCの「スーパーマリオブラザーズ」でマリオを表示しているのがスプライト、と言えば分かり易いでしょうか。

●VDP1
SSに搭載されている画像処理をするチップ。SSでは二つのチップで画面表示の処理をしていて、VDP1でスプライトやポリゴンを描画し、それをVDP2で背景映像と合成して画面に表示しています。

●クリップピング
例えばレースゲームの場合、ゲーム機はコース全体をデータとして持っています。しかし、それをすべて処理していたのでは効率が悪いです。そこでデータの一部だけ読み出して、見えている部分だけ効率よく処理するわけです。

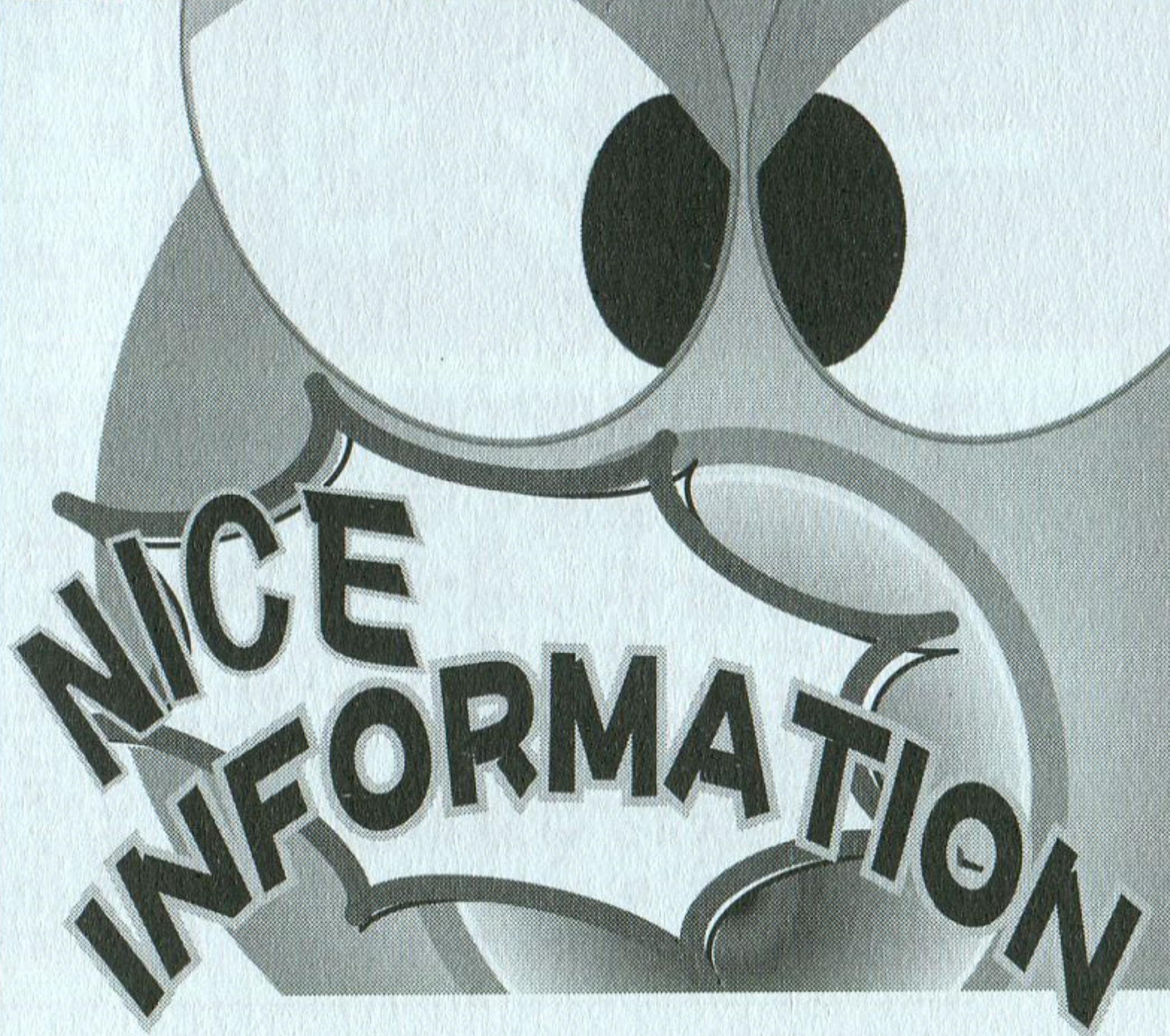
●環境マッピング
よく磨いたコップに顔を近づけると顔がコップに映り込みます。この現象をCG上で表現するのが環境マッピングです。ポリゴンに模様を貼り付ける事をテクスチャマッピングと言いますが、ポリゴンに周りの物や景色を貼り付ける事を環境マッピングと言います。

●ビデオメモリ
グラフィックデータを格納しているメモリ。別名「VRAM」とも言います。

●シェーディング
光源の位置や色、強さをポリゴンに反映させる処理のひとつ。光の影響からポリゴンの各頂点の色を決定し、各頂点の色から中間の各点の色を決める事で、ポリゴンの角が目立たなくなり

You want the best! You get the best!

NICE INFORMATION



怒首領蜂 2nd 紅の弾幕編

『怒首領蜂』といえば、泣く子も黙るすさまじい弾幕が特徴の硬派STG。ゲームの詳細はP78を見ていただくとして、ここでは、その針の穴を通すような緻密な弾避けを、存分に楽しめるビデオを紹介しよう。

「紅の弾幕編」というシブい副題がついているこのビデオ、プレイをしているのは「長田仙人」という全一（全国一位のスコア）を取った方だ。SS版の『怒首領蜂』でさえ、あらゆる手を使っても5面までしか

行けない私にとっては、想像もつかないような技量の持ち主としか言えない。

1面から繰り広げられる、華麗で無駄のない動きに軽いシヨックを覚えつつも、目は画面の自機（じゃないんだけど）を追っていく。そこに至る過程も素晴らしいが、ヤマ場はやはりラスボス戦だ。このボスがまた、攻撃が凄まじい上に、神様からの贈り物・ボンバーが効かない体質ときている。その攻撃をやすやす

（に見える）とかわす様は、まさに超能力者！ そうでなければ無敵モードを使っているに違いない、イヤ、絶対にそうだ!! ……と思った瞬間に敵弾に当たって爆発する自機。全国一の人のために、ノーミスクリアじゃないの？ と編集部がSTG担当に聞いてみたところ、なんとこのゲーム、「おそろくノーミスでクリアできる人は、世界中を探してもイナイんじゃないか？」んだそうだ。そんなバカな！

画面の8割が敵弾で、弾同士スキマは自機の半分ほどしかない。そこをスイスイ進むのを見て、どうしてそこが通れるんだ、とTVに向ってツツコミを入れていたり、いつのまにか正座して、身じろぎもせず凝視していたり。その姿は、とてもビデオ鑑賞をしているようには見えないだろう。別にビデオなんだから、見ている側が寝そべろうと踊ろうと関係ないはずなのに…これもこの神業のようなプレイのなせる技だろうか。

通常の「攻略ビデオ」なるものが、ゲームをやり込んだ人でないとわからないのに比べ、このビデオは、全

くの『怒首領蜂』未体験者でも、問題なく楽しめる。イヤ、それどころか、よほどSTGの腕に自信がある人以外、ゲームを買うよりもこのビデオを買った方がいいかもしれない。せっかく敵が、あれだけの弾幕を張ってくれるのだから、それに真っ向から立ち向かう技量がなければ、相手に申し訳ないというものだ。ちなみに、このビデオを見た後、つい自分でも簡単にできそうな気分になって『怒首領蜂』をプレイしてみたけれど…才能って残酷。



ゲームストビデオ VOL.43
怒首領蜂 2ND
～紅の弾幕編～ (ABタイプ)
新声社/収録時間100分
本体価格5800円
お問い合わせ:
(株)新声社 読者サービス部
フリーダイヤル
0120-531917

ATLUS/CAVE 1995 1996 1997

Spec Info

ダライアス外伝 THE LAST KISS

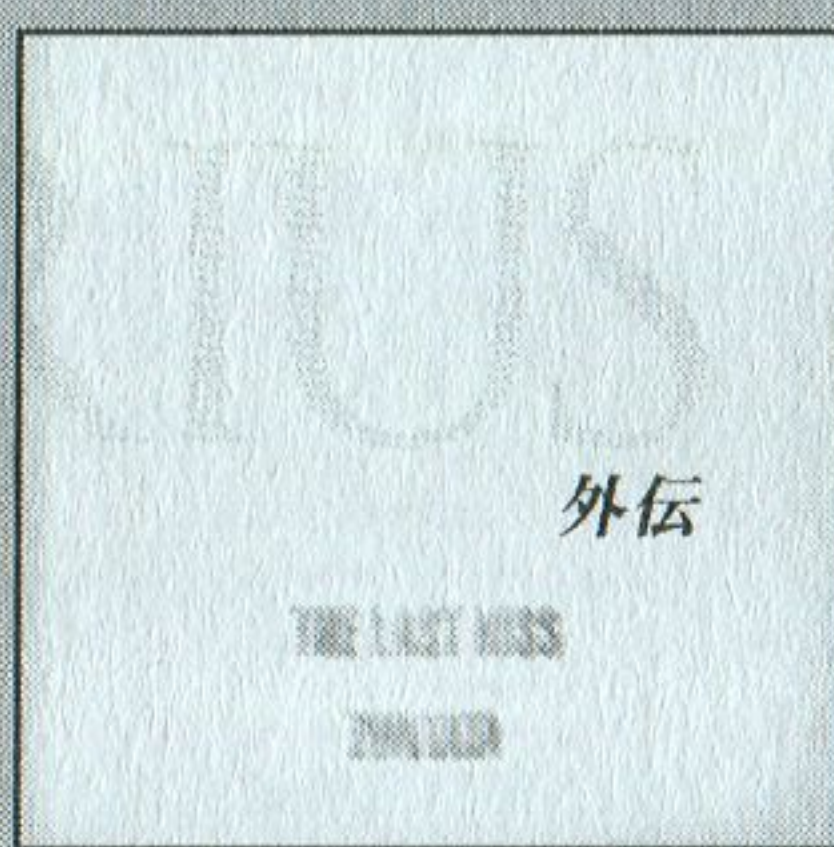
このCDには、イギリスがよく似合う。岩混じりの丘の連なりに、低く垂れ込めた暗い雲。糸のような驟雨、草が波打つような風、そして雲間からの弱い光。そんな、まるでこの世の果てのような、厳しく寂しい風景が思い起こされてくるのだ。

「ダライアス外伝」といえば、ダライアスシリーズをすべて手がけた、OGR氏の手による音楽が美しいことで知られている。この「LAST KISS」では「ダラ外」の特徴ともいえる女性ボーカルは姿を潜め、落ち着いてしっとりとした雰囲気になっている。中でも、5曲目「AXON」から7曲目「FAKE」の流れが素晴らしい。いくぶん柔らかく、感情に訴えるようなアレンジになっているため、BGMとして静かに流すのに向いているCDだ。

元曲が非常によいだけに、いまさらアレンジ版など…という人もいるかもしれないが、そんな理由で聴かないのは、非常にもったいない。いつものZUNTATAとは、ちよつと違った世界が見えるはずだ。

ちなみに、このCDを聴く時には、ぜひシチュエーションに凝って欲しいと思う。少し風のある、細かな雨の降る日曜日に、高村薫の『リヴィエラを撃て』を読みながら聴くと、よりイメージが膨らむのでお勧めしたい。

収録曲は、VISIONNERZ/Burst Out/INDUCTION/E.E.G/AXON0/投影/FAKE/Singing in the BRAIN/Tranquilizers/SELFの全10曲。



DARIUS外伝
~THE LAST KISS~
ZUNTATA
ZUNTATA RECORDS
Z TTL-0013
価格2550円 (税込)

TAITO 1997

Spec Info

ギャルゲー! 声優 快体新書

ゲームにおいて、これほど美少女たちの存在が重視されるようになったのは、いつ頃からだろうか。気がつけば、毎月どこるか毎週のように発売されるゲーム雑誌の広告は、これでもかというほど女の子たちで溢れている。一般に「ギャルゲー」と称されるこれらのゲームを、心から愛した人たちが熱く語った本が、この『ギャルゲー! 声優 快体新書』である。

その内容は、ギャルゲーの成り立ち(そのはじめは、パソコンゲーム『ヴァリス』のヒロインだ!)からブームまで、そして、ギャルゲーとは切っても切り離せない声優との関係、登場する女の子キャラの紹介、ギャルゲーマーな人々の対談…と盛りだくさん。

この世界に興味のある人ならば、この1冊がでほとんどの知識を吸収することができるだろう。特に、ギャルゲー発展になくてはならない存在である、声優について、同時に収録しているところがオイシイ。世間の常識に照らしあわせれば、

「2次元の女の子に夢中になるなんて」というのが一般的なはずだ。そんな評価をもつともしない、「だって好きなんだもん」という精神に満ち溢れた人々の熱意がひしひしと伝わってくる本なのだ。聞くとところによると、この本の編著者である南原氏は、某TV番組で、ギャルゲーについて語るコーナーを持っていたとか。

やはり、愛の力に勝るものはなし…と、感慨深く読み終えた一冊だった。



ギャルゲー! 声優 快体新書
二見書房/南原順 編著
A5版249ページ
本体価格1029円

Spec Info

読者には覗い知れない攻略本の裏事情

当世攻略本事情

大作主義が加速するゲームソフト。ゲーム制作だけでなく、攻略本作りにも色々な苦労があるものだ。そんな出版社と編集者の事情を少しだけ覗いてみよう。

ここ数年、一般書籍のベストセ

ラーランキングを賑わすゲーム攻略本。今や攻略本は書店にとって稼ぎ頭の一つといわれている。正直な所、攻略本には当たり外れというか、個人の嗜好によって合う、合わないがあり、当たりを引くためには購入する前から見分けられる選択眼が必要だ。この項では以後数回にわたって、いくつかの本の比較検討を交えながら、攻略本制作にまつわる裏話をしていこうと思う。それによって自分に合う攻略本に出合え、攻略本そのものをもっと楽しめるようになってもらえたら幸いだ。

今回は「攻略本における全体マップの作り方」について言及して

いくことにしよう。

攻略本よもやま話 画面写真の撮り方

まず攻略本、あるいはゲーム情報誌の誌面構成に最も重要な画面写真の撮影は、ビデオプリンター（ビデオプリ）という撮影用機材を使って行われている。これは、簡単に言うとムチャクチャ高性能な「プリクラ」みたいなものだ。

その昔、まだビデオプリが高価だったファミコン初期の時代などは、カメラマンがテレビに暗幕を張り、ポジフィルムで一枚一枚撮影していたものである。これは現像にも取り直しにも手間がかかり、相当に大変な作業だった（目的の画面

が出るまでカメラマンがじっと待っているわけで、ゲーマーのプレッシャーも相当なものだったろう。それに比べ、ビデオプリは一人で簡単に操作でき、現像や撮り直しも手間いらず。今やゲーム書籍の制作には絶対の必需品となっている。

さて、大抵の攻略本にはそのゲームの「全体マップ」が掲載されている。特に2DのRPGでは必須と言っていい。しかし広いマップは一枚の写真に収まらないので、誌面に載せるような写真を作るために、少々面倒な作業をしなくてはならない。

まず、ゲーム画面を一面面分ずつスクロールさせては撮影という作業を繰り返して、マップ全体を複数枚の写真に分割して収める。そして、写真の枠をカッターで切り離し、厚手の方眼紙の上に曲がないよう慎重に貼り合わせていく。この時、前もって写真をきちんと順番通りに並べておかないと、ジグソーパズルを組み立てるような余計な作業が発生したりする。昔のゲーム雑誌や攻略本を見ると貼り合わせの継ぎ目らしき部分がハ

ツキリと見えて、編集者の悪戦苦闘ぶりが伺えるだろう（最近ではパソコンに取り込んで継ぎ目を消しているため、あまりにも見苦しいものは減っているが）。

極端な話、ビデオプリさえあれば攻略本はできたも同然だったのだ。それが、それも16ビット機時代までのお話である。

3Dゲームの 功罪とは？

そしてゲームはいつしか、ポリゴンを使った3Dものが主流となる。それまで2Dゲームしか作ることができないソフト開発者は困っ



こういう画面をいくら繋いでも全体マップはできません。サンプルROMに撮影用視点切替機能希望。

今月のイケニエ攻略本

「スーパーマリオ64」

比較テーマ：3D全体マップの表現方法

●任天堂公式ガイドブック スーパーマリオ64/小学館/ '96年8月20日/B5・874円/108ページ/子供～一般向け

いわゆる「公式ガイド」の強みは、メーカーからの全面的な協力を得られることだ。この本では開発機上から出力したと思われる、ソフトとまったく同様のCGを使った全体マップが掲載されている。他の本より大判な分、見やすさも随一。

●スーパーマリオ64必勝攻略法/双葉社/ '96年8月20日/A5・1200円/244ページ/子供向け

攻略本ブランドの老舗が作った本。マップはすべて手描きのイラストを用い、斜め俯瞰から見た構図で表示している。攻略部分も安定した作りで、画面写真をふんだんに使ってクリアまでの手順を密に説明している。総ルビ(ふりがな付きのこと)も子供には嬉しい配慮だろう。

●スーパーマリオ64ワールドツアーガイド/アスペクト/ '96年9月14日/A5・1068円/164ページ/マニア向け

この本はかなり異色で、全編が旅行ガイド本のパロディとして作られている。各ステージを観光名所に見立て、「あそぶ」、「たべる」の観点から解説するなど徹底したパ

タイトル後は各本の体裁。出版社/発行日(※1)/判型・価格(※2)/総ページ数/対象(購入に最適と思われる年齢層)の順だ。

ロディぶり。全体マップは大胆にも真上から見た平面図。どうやら旅行を楽しむにあたってイマジネーションを削ぐ3Dマップは不要、ということらしい。攻略部分は文章での説明が中心で、正直な所、攻略本としての使い勝手は悪い。

●スーパーマリオ64完全クリアガイド/メディアファクトリー/ '96年12月24日/A5・951円/148ページ/一般向け

なんと、本書の全体マップは紙粘土などで作ったジオラマ。ゲームが3Dだから実際に3Dで作ってしまえという発想だろうか。正確さはともかくこのジオラマは実に良くできており、読者の目を楽しませてくれる。

●スーパーマリオ64完全攻略ガイドブック/NTT出版/ '96年12月25日/A5・1262円/228ページ/マニア向け

本書では全体マップにCGが使われているが、「公式ガイド」の純正データよりも解像度が高く美しい。おそらくこのCGは相当な労力をもってイチから作ったと思われる。攻略部分は文章、写真ともに膨大な密度で読むのが疲れるほど。発売が後発な分だけ気合いの入った攻略本になっている。

※1 巻末奥付に掲載されている初版発行日 ※2 税抜き本体価格

こうして各出版社が悩んだ結果、は実にバラエティ豊かな「マリオ

● 出版社の試行錯誤 結果やいかに? ●

たと思うが、攻略本を作る出版社も相当困ったものだった。それは、画面写真だけでは全体マップが作れなくなったからである。今まで培った技術ややり方が、通じなくなってしまうのだ。

ここで「スーパーマリオ64」を例にとり説明しよう。このゲームは完全な3D空間。しかもマリオの動きに応じて視点がオートで動きまわる。このため、連続写真を貼り合わせたところで、マップが繋がらないのである。

もちろんそれまでも3DダンジョンRPGやレースゲームで同様の場合があった。だがこれらのジャンルなら、全体マップは真上から見た平面図を簡素なイラストなどで掲載しておけば事足りる。ところが「マリオ64」の場合は立体構造の建造物が多く、平面図では到底表現しきれない。つまり、従来の方法では本が作れなくなったのであった。

64」の攻略本が立ち並んだ。実にその数は10冊以上。出版社にしてみればN64の第一弾ソフトとしてセールス的なヒットの期待もあっただろうし、ゲーム自体が謎解きの要素が強く、攻略本が必要になりそうな作品だったこともあり、これだけの冊数になったのだろう。

なお、攻略本の売れ行き部数は、ゲームのジャンルによって大きく左右される。その部数は、アクションゲームではソフトの販売本数の15〜20%、RPGやSTGの場合では30%ほどだといわれている。この約15%を10社以上が競合して分けることになるのだから、これは本を作る現場も、相当な気合いが入ったことだろう。

今回はその中から、筆者が特に目を引かれた5冊を紹介する(上のカコミ参照)。同じソフトの本でもそれぞれ特徴があり、各出版社の試行錯誤が窺えると思う。

今回はここまで。次回は「攻略本の発売日と公開規制」について言及しようと思っている。ご意見やご要望があればお寄せいただきたい。

極上

たんぽぽ堂



「ナイスゲームズ」に集うゲーム大好きな読者のため、「極上たんぽぽ堂」を開店！

野に咲く花のように地道でしぶといコーナーになるか!?



祝開店！

極上たんぽぽ堂

- ◇ こんにちはーっ。
- あら、ようこそ我が『たんぽぽ堂』へ！ ……ってナニよ、編集部員じゃないの。
- ◇ ナニよはないでしょう。一応コーナーですから、開店準備の方はどうかと気になりますよ、わざわざ訪ねてきたというのに。
- もちろん順調よ。
- ◇ とりあえず、読者の皆さんにご挨拶をお願いしますよ。
- そうね。えっと、アタシがこちらの女主人・ライトよ。こっちはね、アタシのペット兼使用人のツナなの。みんな、よろしくねっ。
- ライトお、ペットだなんて酷いよ、そんなの。
- ◇ おや？ 違ったんですか。
- ほら見なさい。大体、アンタのその頭の上の、でっかい耳は何なのよ!?
- そ、そりゃあ猫耳だけど…寝ると猫になるけどお…ひどいや、二人して。そんなに僕が嫌いなんだあ。
- ◇ わりと辛気臭い坊やなんですか？
- というよりも、単にイジけやすいのよ。ほら、ペットの話はもういいから、ご挨拶はっ。
- ええと、その、ツナです…。『たんぽぽ堂』でお店番とか、お手伝いしてます。
- ◇ 店番ですか。じゃあライトは何やってるんです。
- アタシは主人だから、奥でお茶飲んでるのよ。ツナってば結構お茶いれるの上手くてね。
- ◇ ……それが仕事ですか。
- たまには、手伝ってくれろと嬉しいんだけど…。
- ああ、なんてコト言うのよっ。アタシだって仕事してるわよ。ちやんとウチの店のことだって説明できるんだからっ。
- ◇ ほほう、それではさっそくお願いします。
- わかったわよっ、まずはね…。



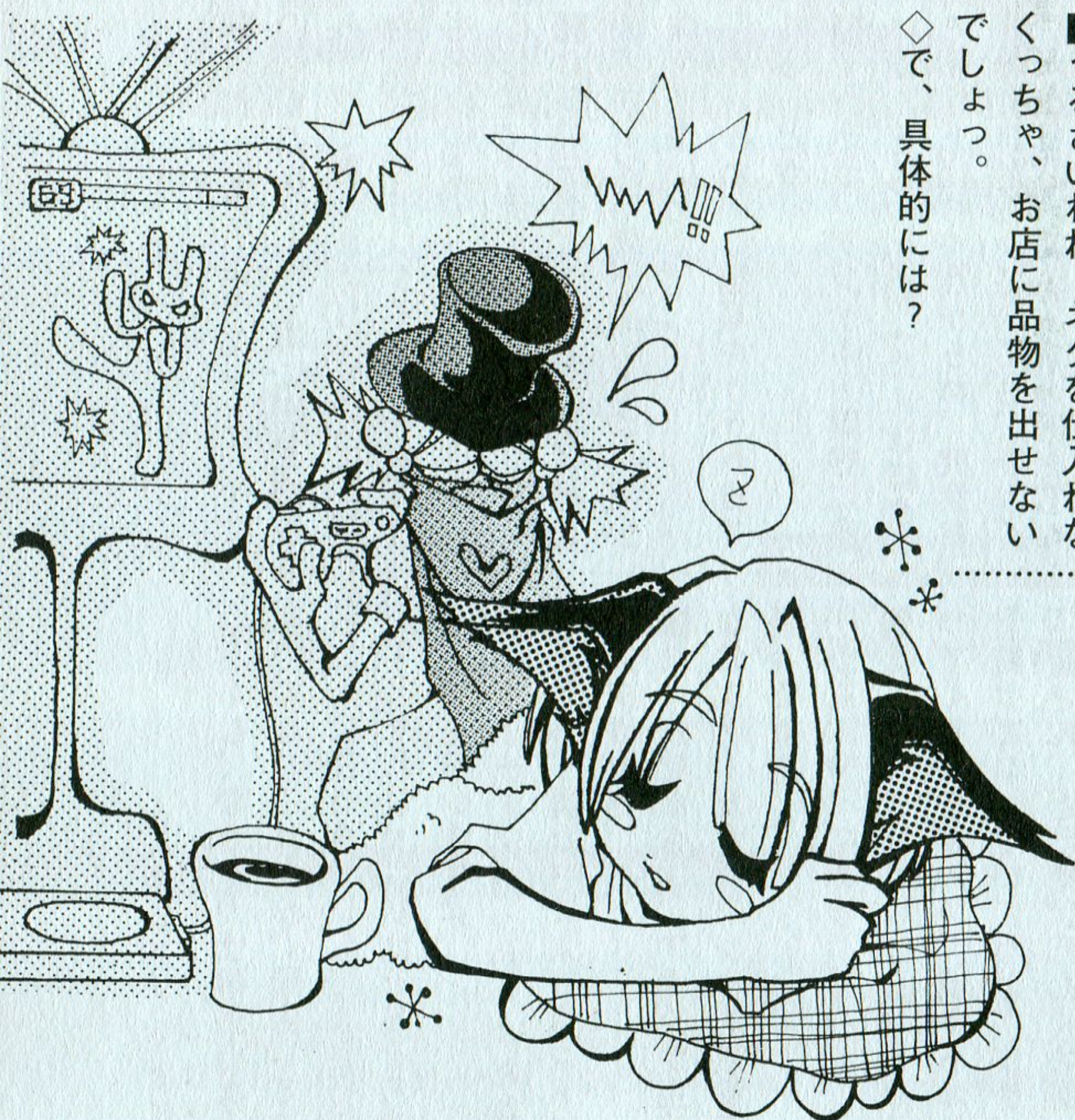
こんなネタ募集中!!

■ウチは新製品に拘るわけじゃないのよ。ネタは少々古くてもね、いいものをずーっと守っていいこうって店なんだから。だからね、ちよっと昔のコトでも、ゲームに関して面白い話とか、たくさん欲しいのよね。

□ライト：仕入れの話なの？

■うるさいわね、ネタを仕入れなくっちゃ、お店に品物を出せないでしょっ。

◇で、具体的には？



■まず絵がほしいわね、絵が。この名場面を絵で表現してみました！ っつのもイイし、愛しいキヤラを思い入れたっぷりに描いたのも好きだし。

□僕は：かわいいモンスターとかが好き。

■サイズはハガキ大でね。紙はな

んでもいいけど、ハガキに描いて送ると、消印のインクがついて、ダイナシになることも多いのよ。だから、封書で送るのが安全で確

実！ 手紙も投稿もアンケート葉書も、ゼーんぶまとめて送ってOKよ。ただ、一枚ずつちゃんと、名前とか住所を書いといてよね。

□あと：申し訳ないんだけど、カラーじゃなくて、黒のインクとスクリーントーンで描いて欲しいんです。

■そうそ。アタシもカラーの綺麗な絵を見たいんだけど、何しろオーナーが、ねえ。

◇ぎく。こちらに矛先が向いてしまいましたか。と、ともかくほかには何か。

□みなさんの、楽しい話とか、聞きたいなあ。いつもライトと二人だけなんだもん。

■アタシといると面白くないっていうの!?

□そんなんじゃないけど：いつも僕にとばかりがくるじゃないかあ。この間だって…。

■ナニよ、結果オーライだったんだから、いいじゃないの。

◇その話というのは？

■別に、遊び終わったソフトを売りに行っただけよ。

□そんなあ。ライトの嘘つき。

■失礼ね、嘘はついてないわよ。ただ、そのソフトがツナのだっただけ。

□しかも、中のCD、違うのを入れて売ったの…。そっちはまだ遊ばなかったのにい。

■ちゃんと気がついて、お店に取り替えにいったでしょ。

□それだって、3カ月も経ってか

らなんですよ。

◇ヒドイですねえ。でもまあ、わかりますよ。そういうゲームにからだ、ちよっとした話がほしいんですね。

■でもそれだけじゃ品揃えがアマイわ。もっとアツくてグレイトなのがあるといいわね。

□個人的に極上だと思うゲームのことも、教えてほしいです。まわりには、わかってくれる人がいなくても、ここなら大丈夫かもしれないし。そんな人のお力に、少しでもなれたら、僕、嬉しいんだけど。



■後ね、『勝手にベスト5』ってのも良くない？ 単に好きだから、って言うだけじゃなくて、理由をつけて五つタイトルを選んでもらうのよ。

◇ほほう、例えば？

■CDのデザインがカッコイイとか、プレイ時間が長いとか、美少年年度が高いとか。

□か、かわいい猫耳キャラが出てくる…とか。

■そうそう、アンケート葉書に書いたことも、この『たんぽぽ堂』で取り上げちゃうからね。突然自分の名前が載っていても、びっくりにしないように！

□だから、この話は載せてほしくないなあ、なんて思うのがあったら、そういうふう書いてくださいなね。ペンネームにするとか…。



◇ふーむ。なかなか仕事熱心なようですね。これなら、開店してから二人に任せきりにしてよさそうですね。それじゃ、私はそろそろ帰らせてもらいますよ。

□：オーナー、帰っちゃったね。ライトお、僕たち二人でホントに大丈夫かなあ。

■まっかせなさい、アタシが主人なのよ？ ただ、アンタも店番頑張ってるよ。

□うん…やってみる。

■それじゃ、皆さんからネタが入ってくるのを待って、次から本格営業ってコトでいこうね、ツナ。

□皆さん、どうぞよろしくお願いします。



あなたの原稿募集します!!

「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！ 読者コーナーへの「投稿」ではなく、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。電話、FAX、電子メールなどによる、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(PS、SS、N64のソフト)の、紹介記事。

文字量：キャッチ、リード、見出しに関しては弊誌記事を参照の上、適宜。本文は1800字程度。写真指定・キャプションなし。

応募形式：ワープロ・手書きどちらでも可。ただし、文字数を数えやすい状態にしてください。複数枚にわたる場合

は右肩をホチキスなどで綴じ、下の応募用紙に必要事項を記入の上、原稿の最終ページの裏に貼ってください。

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。
- ・応募用紙はコピー可です。お一人様、何通でもご応募ください。
- ・掲載にあたりましては、弊社規定の原稿料をお支払いいたします。

※応募用紙

フリガナ		フリガナ	
本名		ペンネーム	
〒	住所	年齢	歳
		性別	
		職業	
TEL	FAX	E-mail	

PRESENT

「ナイスゲームズ」創刊を記念して、豪華なプレゼントをご用意しました！
締切りは12月31日の消印有効。巻末のアンケート葉書でご応募くださいね。



5名様

ギャルゲー快体新書

二見書房さんより、「ギャルゲー・声優快体新書」を5名様に！
昨今のギャルゲー事情や声優について詳しく知りたい人にオススメです。

なる本 ゲームクリエイター

週間住宅新聞社さんより、「なる本 [ゲームクリエイター]」と
テレホンカードのセットを10名様に！ 著者は、「ファイプロ」
シリーズを手がけ、ゲームスクールで教鞭も執る増田雅人氏。
ゲーム制作の細分化された仕事や、ゲームクリエイターになる
までなど、非常に読みやすくまとまっています。ゲーム業界を
目指す人にオススメです。

10名様



5名様

ユーズド・ゲームズ総集編Vol.1

弊社発行の「ユーズド・ゲームズ総集編Vol.1」を5名様に！
SFC以前のソフト・ハードを取り扱った日本初の本です。そ
の1号から4号がまとまったお得な一冊。

ステアリングコントローラー

MONOMONO評議会で取り上げた、「ステアリングコント
ローラー ゼロテック」を1名様に！ これで新たなレース展
開が期待できるかも!?

1名様



2名様

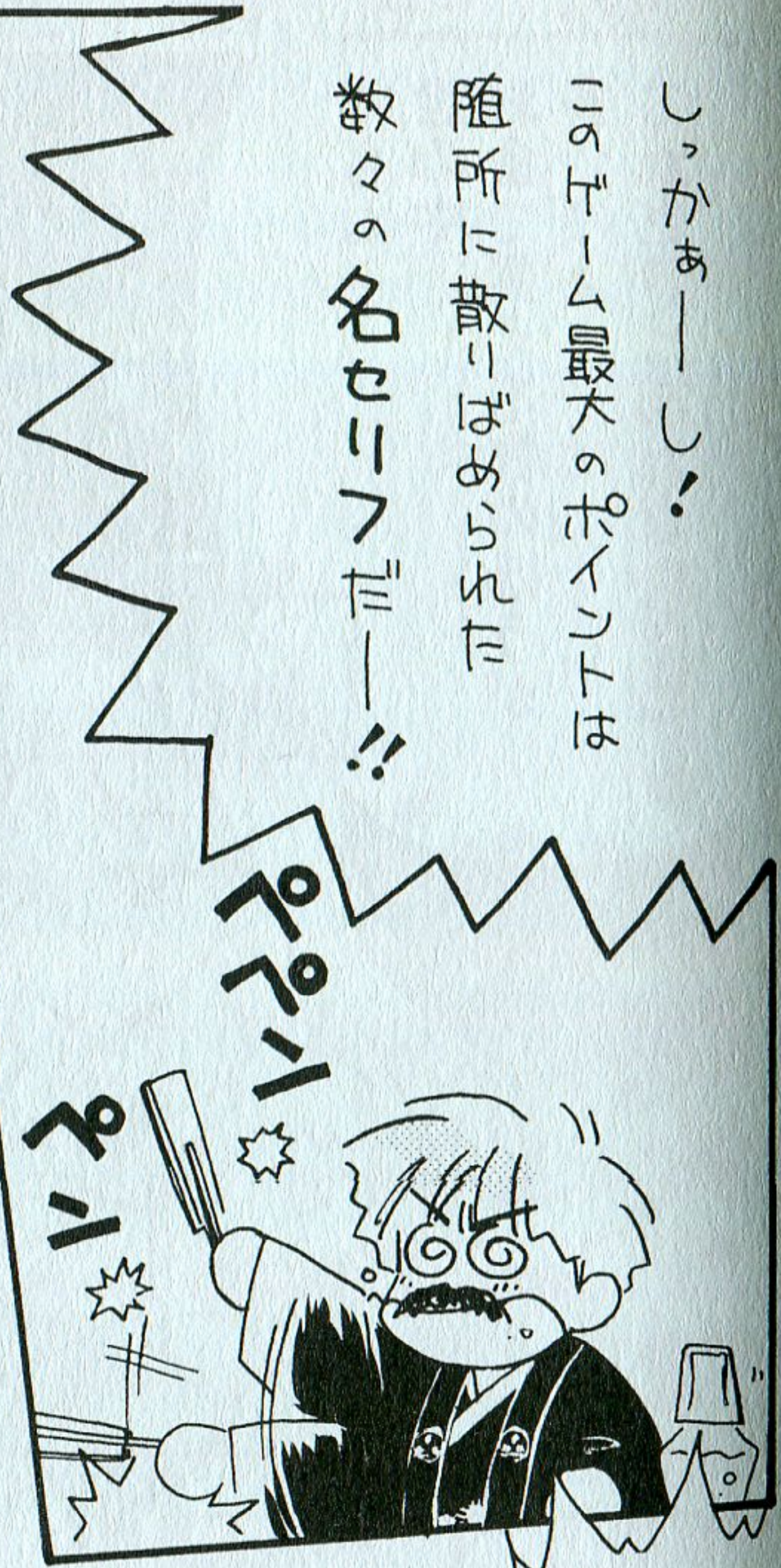
オーナーズグランプリ

この冬発売予定の「オーナーズグランプリ」(詳細はP96)を2名
様に！ F1チームを経営する、緻密で熱中できるゲームです。

※写真は体験版です。



奇跡は自分の手で
起こしてこそ
その価値があります



しっかあーし！
このゲーム最大のポイントは
随所に散りばめられた
数々の名セリフだー！！

イン
パル



…それは
ぜつたいに

ぜつたい
です！



エルミナ
——ッ！！



だ

感動的なセリフ満載で
何リットル分泣かせられたコトか…

途中から
ハンナが甲斐なく
プレイしたよー

ガ
ズー



守れなかった…！！

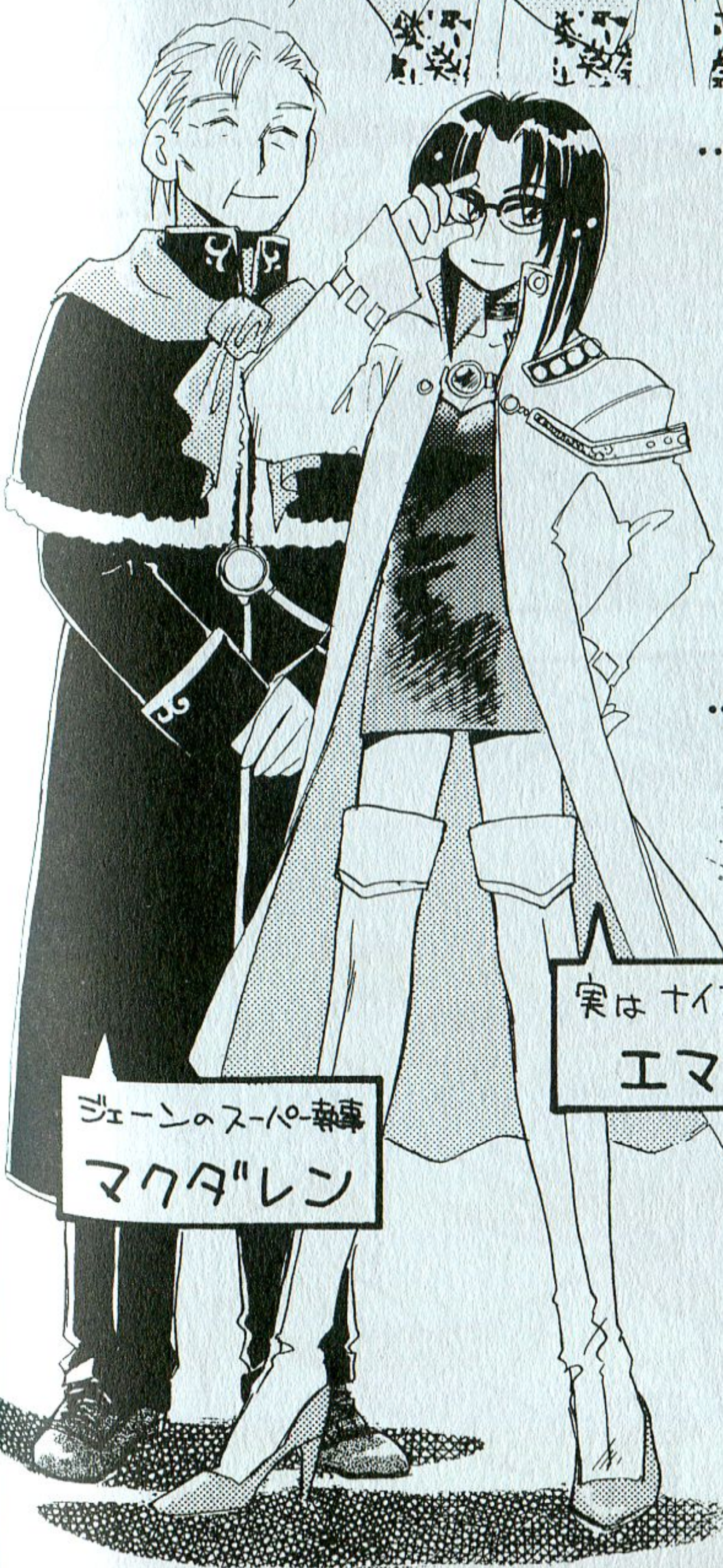
また…
力だけでは
守りきれなかった
…！！



一番好きなセリフは
カラムシ・イン・シエーンと
ロゼイガ ロートセイムの
橋の上で交わした会話だわ
...かカチンカチン
...でもね...
...でもね...
...でもね...

本当に大切な物は
お金で買えないのは
わかっているわ

でもね...
世の中、
お金で買える物のほうが
多いのよ
これだけは忘れないでね



シェーンのスーパ-転
マクダレン

実はナイスバディ
エマ博士

他にもプロポーズに
使ったような名セリフが
たくさんあるぞー(?)
私も強くなれる
ような気がします



あいかわらず
エマのあねごは
人使いが荒い
です♡

作業員の皆さん

敵キャラも こと所助様では
 いかない人ばっかりで
 しびれちゃう〜

孤高の戦鬼
 ブーメラン様

見た目 ドモンゴ
 中身 ダ・サイダー
 ゼット

「ドモンゴ」は
 本物の「ドモンゴ」

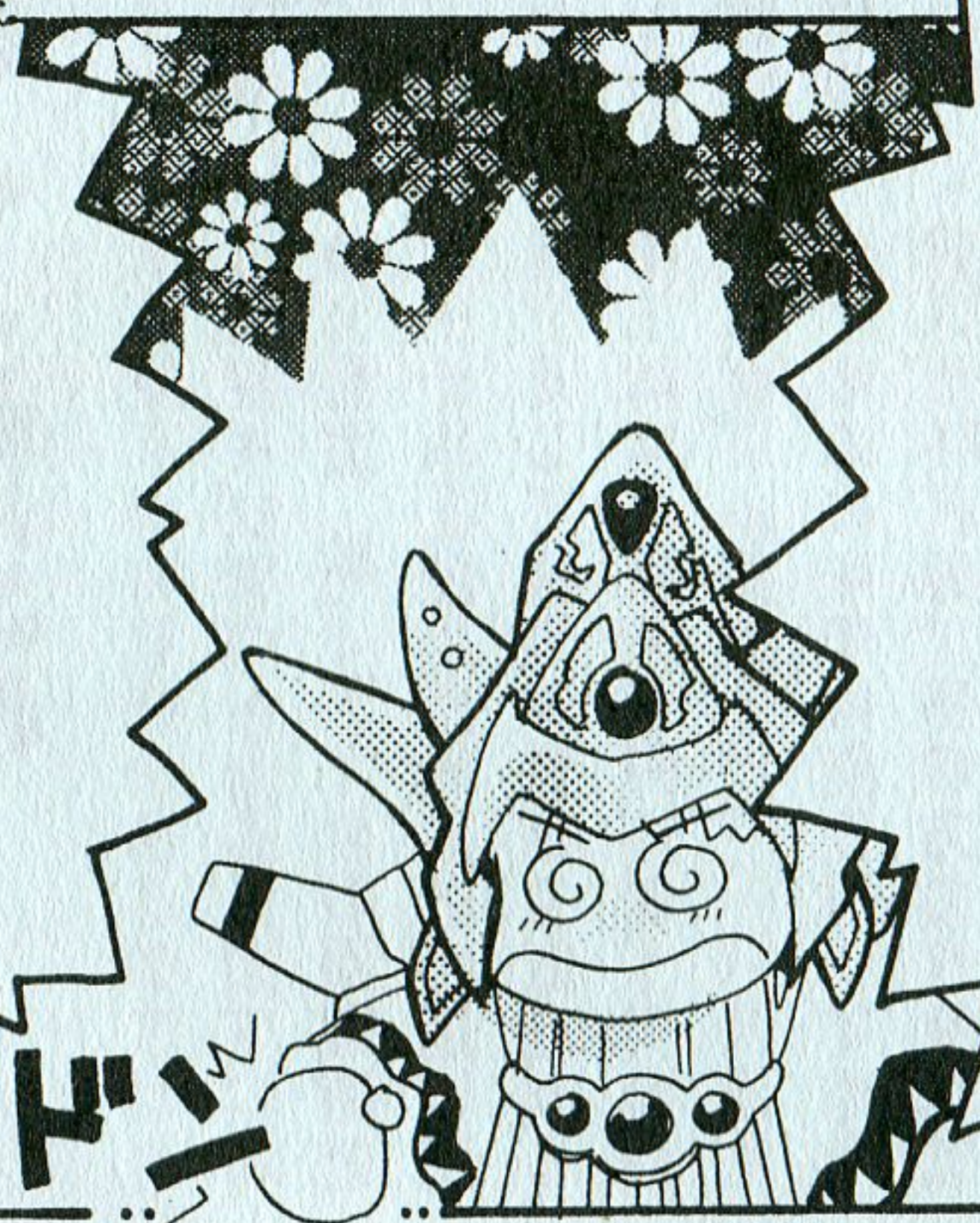
キチー

クリアした後も
 まだまだ遊んで
 実のラストのボーナスも
 何か、おこすよ...

ベース

超おススメ！
 ...このゲームは
 ...おススメ！

超おススメ！
 ...このゲームは
 ...おススメ！



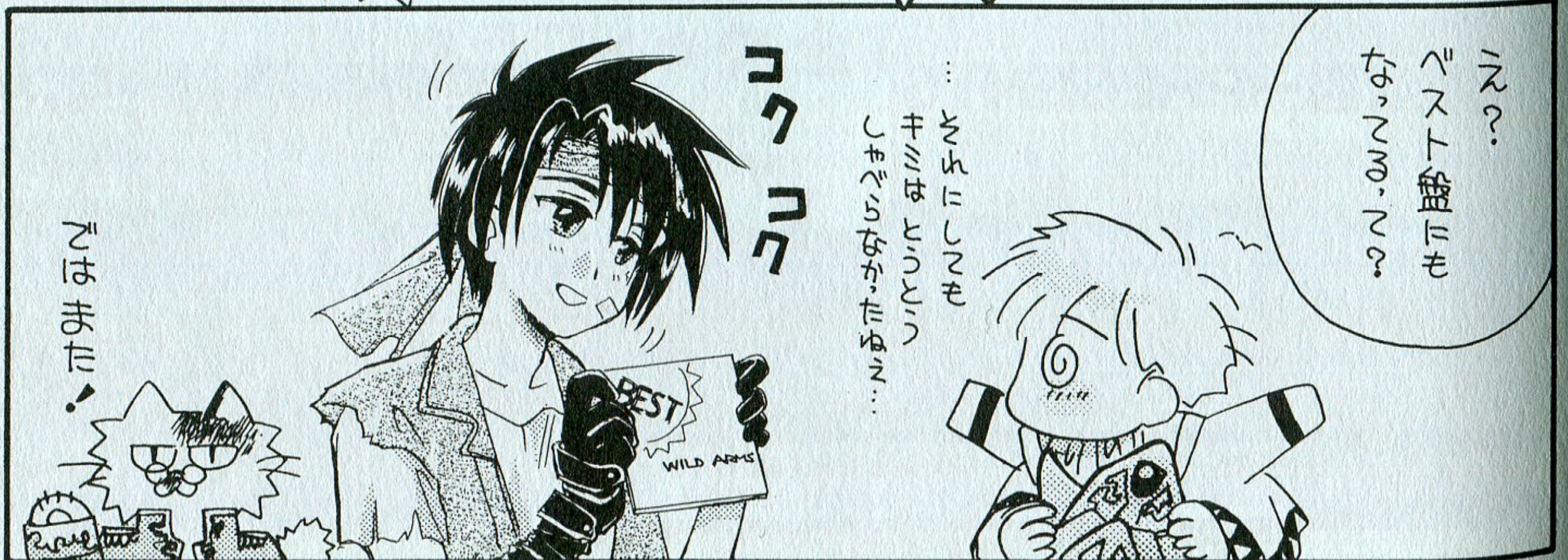
コスプレ

ベスト盤も
 ...おススメ！

...おススメ！
 ...おススメ！

ベスト盤

おススメ！



NICE GAME IMPRESSION

過激なスピード! アドレナリン爆流

近未来を舞台にした 超高速レースゲーム

薄暗く、不気味なほど静まり返った近未来都市。下品なネオンと妖しくライトアップされた建造物、そして意味不明な文字が織りなす無国籍な空間。かの名作SF映画「ブレードランナー」を彷彿とさせる独特な世界観だ。突如、その静寂を切り裂くように爆音が響きわたり、2台のマシンがハイスピードで駆け抜けてゆく。

まずは、そんなクールなオープニングにやられた人も多いだろう。CGのクオリティもさることながら、そのセンスの良さは特筆モノ。決して長いオープニングとは言えないが、強烈なインパクトを与えてくれるはずだ。

迫りくるコースは、 ジェットコースター感覚

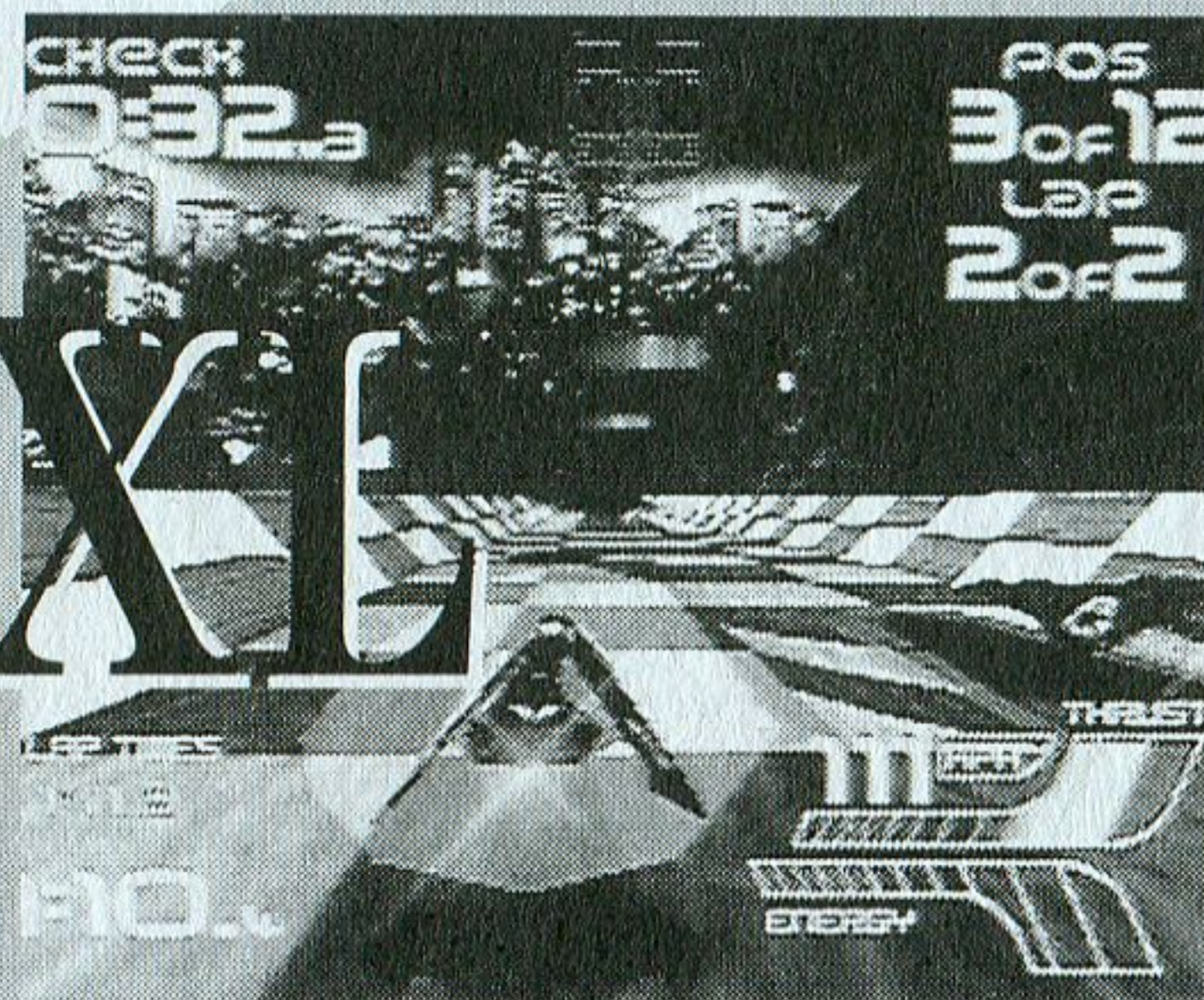
『ワイプアウトXL』（以下、W O X L）は、マシンの浮遊感とアイテムを使った敵車との駆け引き、そして強烈なスピードを楽しむ「F I Z E R O」ライクなレースゲームである。

ゲームのキモは何と言ってもそのスピード感。下の方のクラスでは、確かに自分が走っているという実感があるのだが、上のクラスになるとコースの方が迫ってくるという感覚に襲われ、そのスピード感に圧倒される。制御しきれないという恐怖感と、ギリギリでコーナーリングしたときの快感が紙一重のところで見え隠れしており、その絶妙なバランスがこのゲームの魅力でもある。

一概に、こう評してしまうと敷居が高いように見えてしまうので少しフォローしておく、何も最初から殺人的なスピードを強要し

滝沢嘉一PRESENTS

ワイプアウトXL



DATA

機種：プレイステーション/メーカー：SCEI/ジャンル：レース/発売日：96・11・8/価格：5,800円

滝沢嘉一…G-SHOCKを買い漁る30歳。

© 1996 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and WIPEOUT™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission All rights reserved



圧倒的なスピードに挫折感すら覚える。パッドでクリアするのは難しいのでネジコンを推奨。

てくるわけではなく、速度を押さえたビギナー向けの「ベクタークラス」であれば一見のプレイヤーでも十分に堪能することができよう。

また、このゲーム、実はコースの左右が壁に遮られているため、コースアウトするということは少ない。従って、走っている感覚はジェットコースターのそれに近い。また、タイトなコーナーなどは多少であれば壁を擦りながら走り抜けることも可能になっている。おかげで前作に比べて、走っているときのストレスが格段に減少している。しかし、擦るときの

自機と壁との角度によっては激突と見なされ、急激な減速を余儀なくされる場合もある。このギリギリのラインを攻める快感も大きな魅力である。無論、それを可能にした絶妙なコースレイアウトも『WOXL』を語る上で、重要なファクターである。

今もなお、最高峰の 美しいグラフィック

ゲームシステムの内容以上に話題となったのが、デザイナーズ・リパブリックが手掛けたとされるそのビジュアルである。

もともと海外で作られるゲームは、アート指向が強く、グラフィックを重視する傾向がある。イギリスのメーカーが作ったこの『WOXL』も例に漏れずといったところか。反面、グラフィックに力をそそぎ込むあまり、ゲーム自体がおろそかになってしまうのも海外ゲームの特徴であるが、『WOXL』の凄さはその両者を高い水準で実現させた点にある。そのセンスは、セレクト画面やロード中の画面などにも垣間見ることが出

来る。

しかし、はっきり言って一番遅い「ベクタークラス」ならともかく、それ以上のクラスにおいて景色（グラフィック）を楽しむなどという余裕は、まず生まれない。本当に、その美しいグラフィックを堪能したいのであれば、上手い人のプレイを見学させてもらうのが一番である。

また、『WOXL』の魅力を語る上で欠かす事のできないもう一つの要素、それがBGMである。いわゆる「テクノ」と呼ばれる音楽を採用しており、迫り来るようなダンスンブルなサウンドはプレイヤーの聴覚を強力に刺激する。同時に近未来の映像と見事に融合して、その世界観を演出する上でも重要な役割を果たしている。最近、テレビのBGMで頻繁に使用されている事が多いので、聞き覚えのある曲もあるのではないだろうか？

あらゆる意味でカリスマ性のあるソフトであり、今もなお多くの人たちに指示され影響を与え続けている名作である。

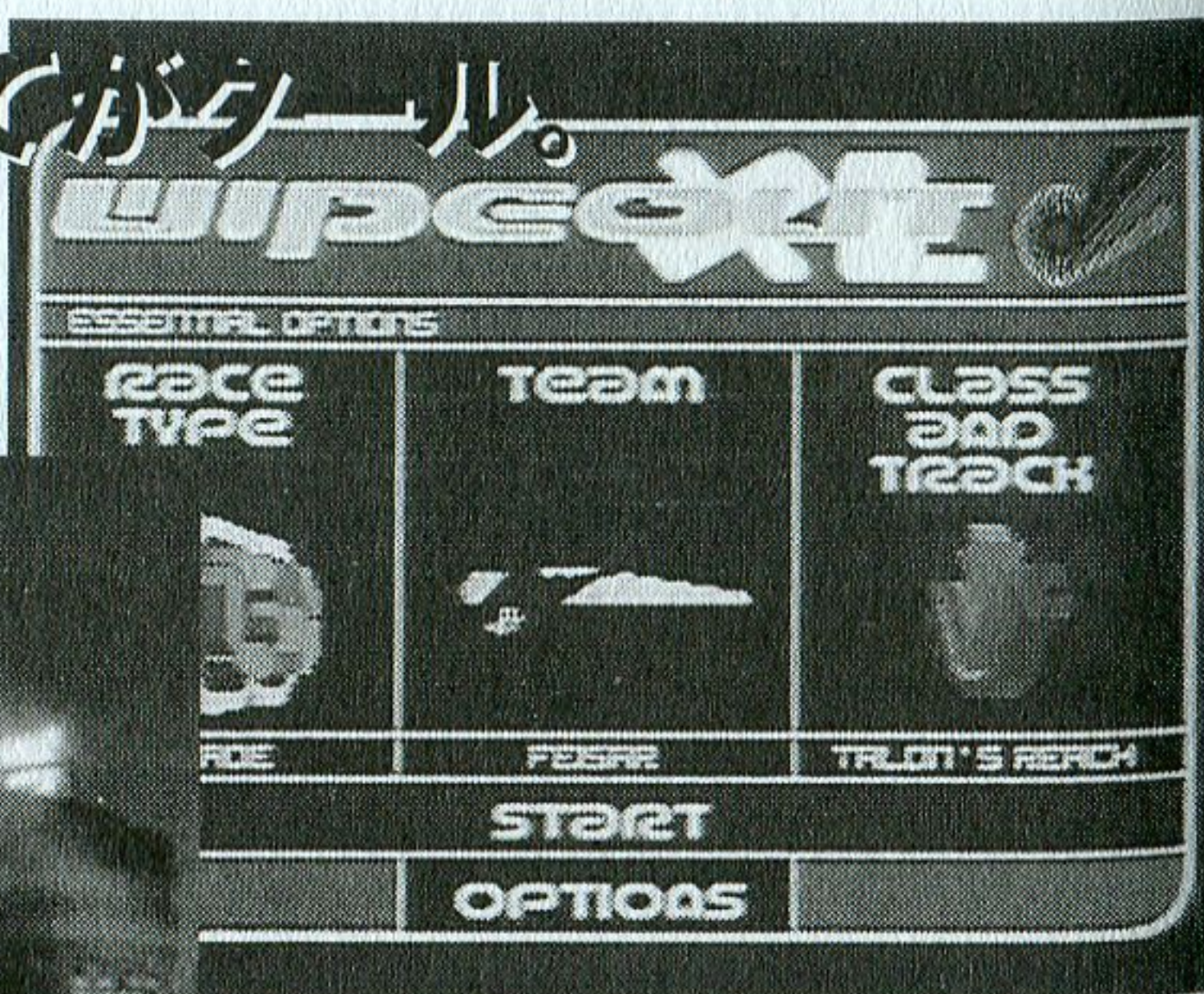
デザイン、演出、グラフィック、全てがクール。



無国籍な雰囲気漂うムービーは必見。これが超高速バトルのプロローグだ。



ロード画面ではロードの進行状況がわかる(左の「033」の部分「100」で完了)。

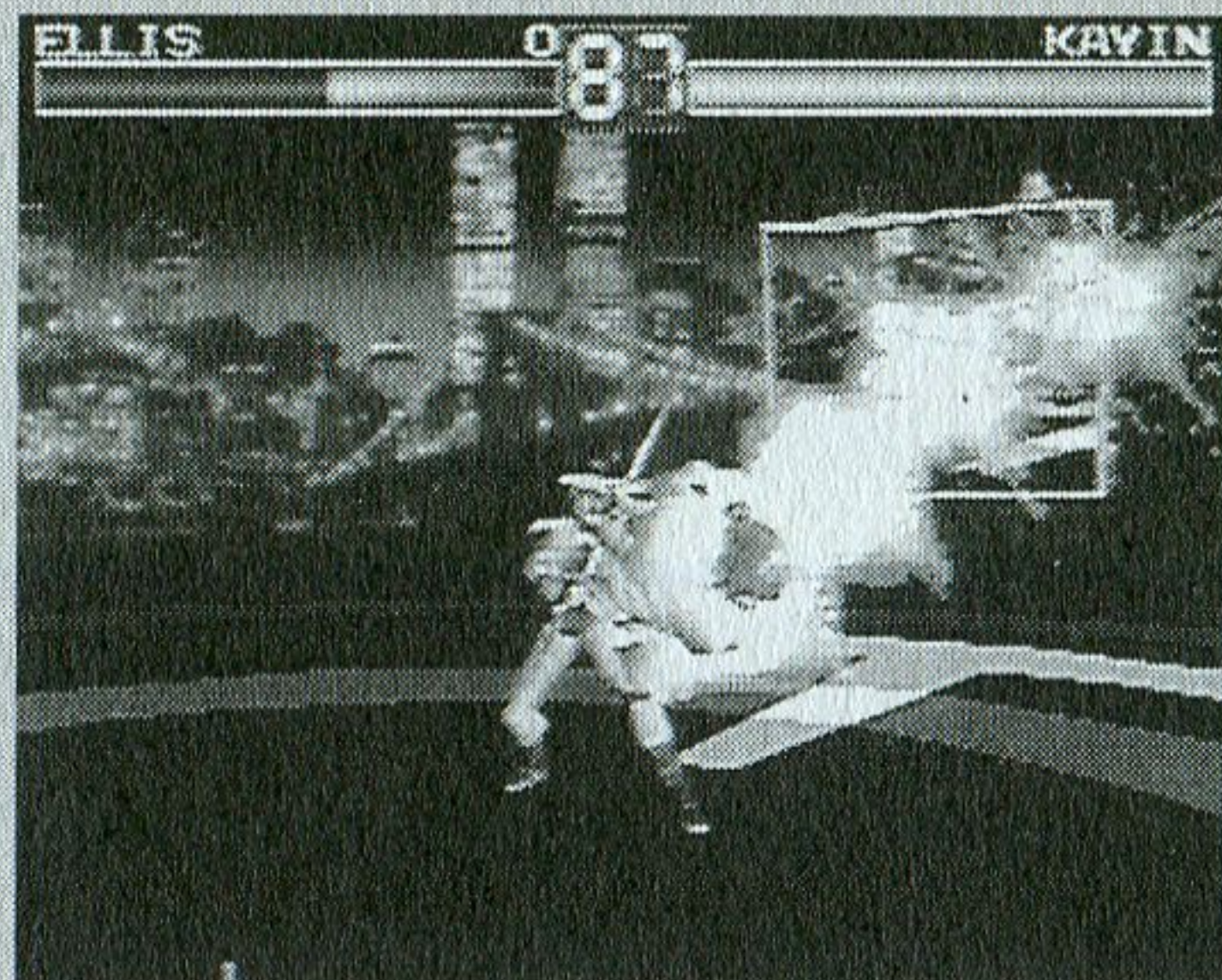


従来のゲームとは明らかに「センス」が違うクールなセレクト画面。

闘神伝

DATA

機種：プレイステーション／メーカー：タカラ／ジャンル：格闘ACT／発売日：95・1・1／価格：5,800円



奥山美雪…猫と二次元美少年と温泉を愛するアル中編集者

超初心者者を格ゲー界へ誘った、偉大なるPS初期の一本!!

それは今から4年ほど前のこと。当時、別々に住んでいた弟から、真夜中に突然電話があった。

「お姉ちゃん、次世代機って何買ったらしいと思う？」

デザインが一番よかったという理由で「PSじゃないの？」と答えてあげた姉の真意も知らず、

「やっぱソニーだしね」と、弟は分かったような分からないような

感心の仕方をして電話を切った。そして正月。実家に帰省した私

が見たものは、一足先に帰っていた弟と、燦然と輝くPS本体&

「闘神伝」だったのである。

LRボタンは魔法のボタン

「闘神伝」…それはPS発売直後のソフトの中では、個人的にもっとも「遊べる」一本だった。そもそも新ハード発売直後のソフト

などというものは、玉石混交（しかも石の方が多い）と相場が決まっている。その中で、明らかに

「玉」だとわかっている「リッジレーサー」に興味のなかった我が

弟は、残りの石（原石含む）の中から何とか遊べるものを探そう

と、ずいぶんな出費をしたらしい。ちなみに、PS初期のソフトでハ

マったのは、この「闘神伝」と「モータートゥーイングランプリ」

だ。さて、「闘神伝」の何がそんなによかったのか…。当時の私たち

姉弟は、まず「格ゲー」に免疫がなかった。せいぜい友人の持っていた「ストII」で、テキトーにボ

タンをがちやがちや押していた程度、技を出すなど考えた事もない

という状態。当たり前だが、「フレーム」だの「技の出の速さ」だ

の「硬直」だなんて単語も知らな

い。そういう人間が格ゲーをプレイして何が楽しいのか、といえば、この「テキトーにがちやがち

や」の部分なのである。「闘神伝」は、私たちレベルのプレイヤーにと

って、実に遊びやすいゲームになっていたのだ。

ご存知の方も多いと思うが、「闘神伝」は面倒なコマンド入力の技を、ボ

タン一発で出すことができた。「ストII」で春麗のスピ

ニングバードキック（↓タメ↑キックボタン）すら出せなかった

私にとって、このシステムは素晴らしいものだったのだ。実際のところ、本

気でやるならコマンドは自分で入れないと面白くない。だが、まず簡単にボ

タン一つでガツンと華麗で派手な技を見せてお

いて、「できるようになったら自分で出してね」という戦略は正しかったと思



このステージとかおじいちゃんの技なんか、結構キレイだったような。

ゴンを使ってぐるぐる回り、キラキラのエフェクトを出して特殊技がぼんぼん出る、というのにまず驚いたのだから。

「これがPSか！ 次世代機か!! カッコいいっ」：比べるのは悪いが、同時期に発売されたSSの「バーチャファイター」にその魅力はなかった。繰り返し言うが、こちらは格ゲー初心者だったのである。「バーチャ」がダンボールに見えて、ココロ惹かれなかったとしても許されるだろう。

その後、私たち姉弟は、SSで発売された「バーチャ2」に共に狂い（記録された対戦回数は2カ

月で1500回を越えていた）、やがて、別の格ゲーへと流れていった。しかし、始まりが「闘神伝」だったからか、お互いに複雑なコ

マンドを要求されるゲームにはいかず、細かい操作の積み重ね（「バーチャ」や、全キャラ共通の技コマンド（「サイキックフォース」と、システムのわかりやすいゲームにのめり込んでいく。それだけ「闘神伝」の影響は強く、初心者をゲーマーに変貌させる魅力があったのだろう。

そう、「闘神伝」最大の魅力（そして個人的には功績）は、初心者向きに作られていたという点なのだ。

コムズカシイだけが格ゲーじゃない

確かに今見れば、アーケードゲームを中心とした、ほかの格ゲーと比べて大味なのは否めない。奥が深いのか、と言われると違うのだ。ポリゴンであることを活かして、画面の手前と奥に逃げられるのだが、これもすぐに相手の姿勢が補正されてしまう。

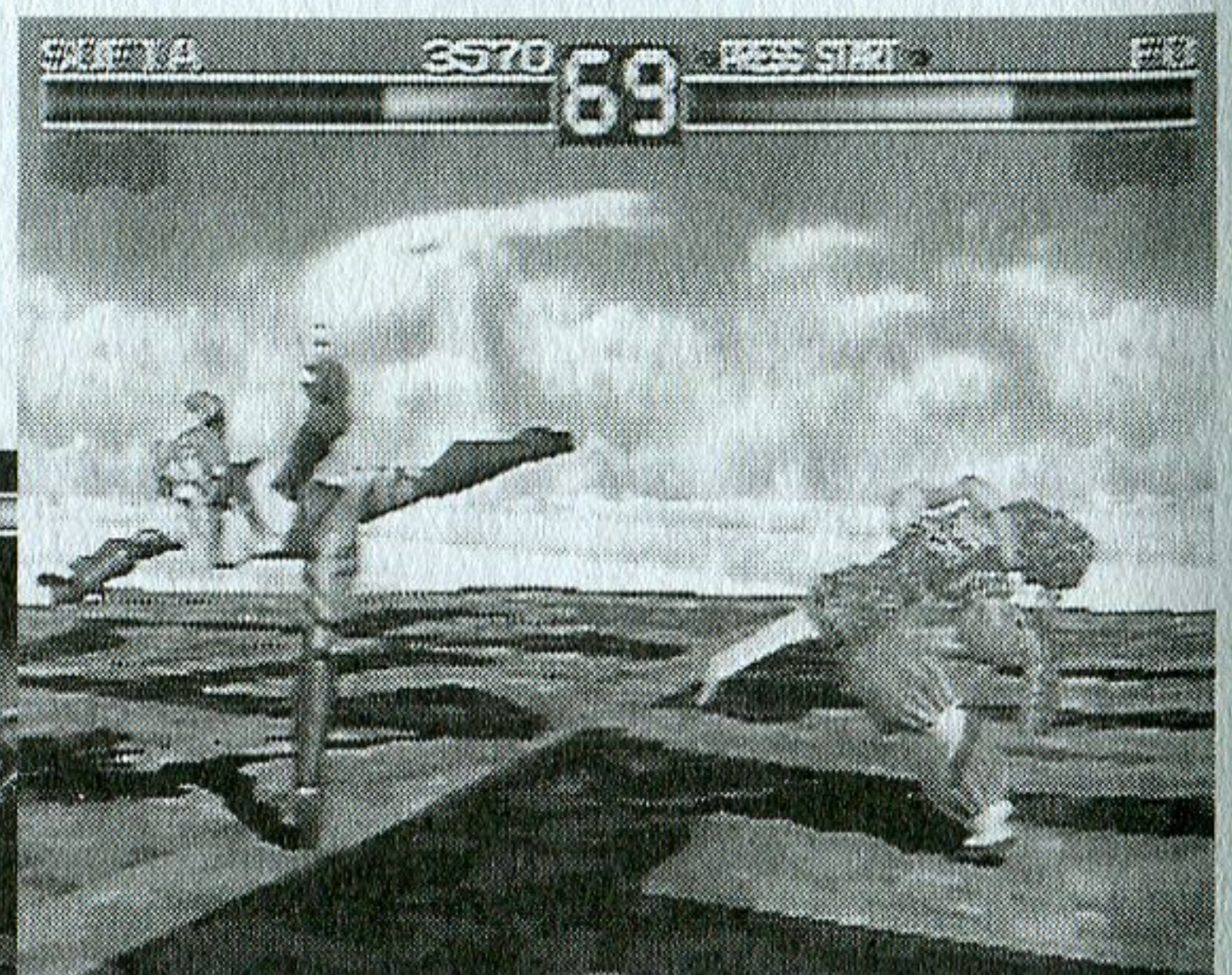
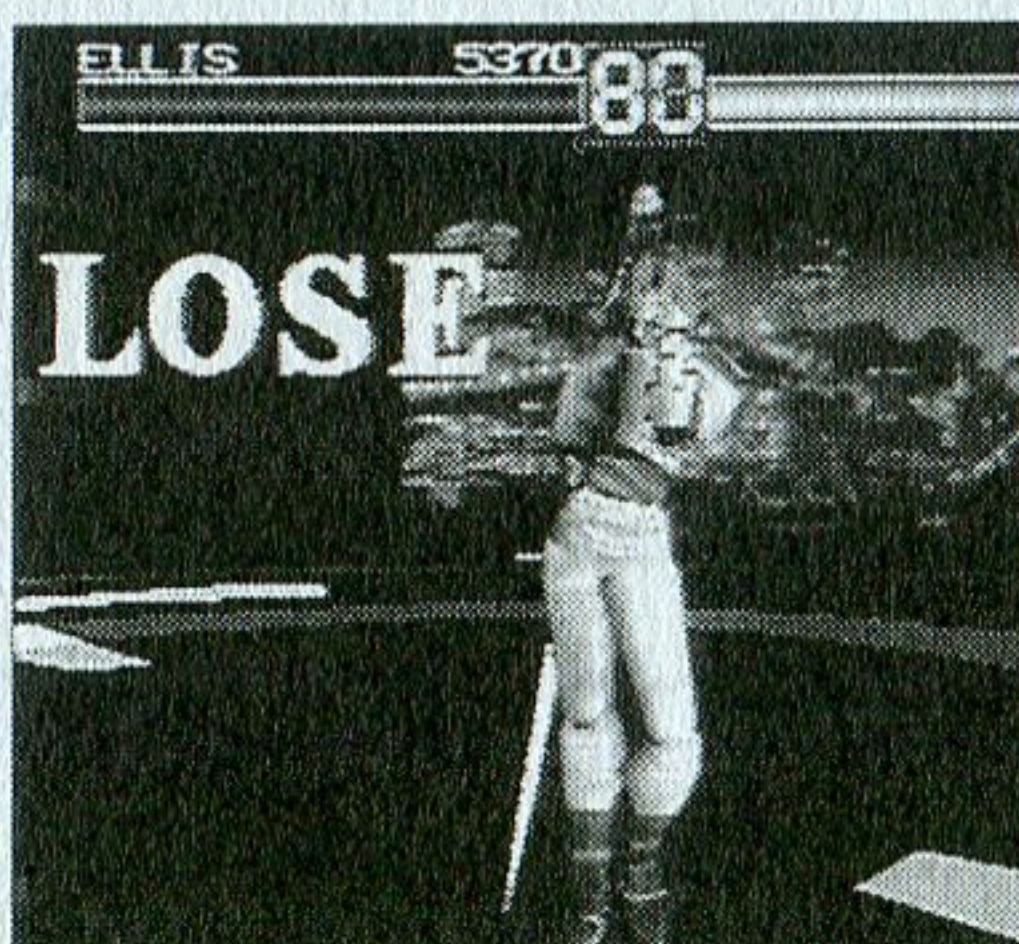
しかし、やり込むわけでもないユーザーにとっては、それはあまり重要ではない。今の格ゲーは、どれもある程度プレイしないと、面白さのわからないものが多いように感じる。もっと気軽に、楽しく遊べる格ゲーがあってもいいと思うのだ。だからこそ、ある程度格ゲーをプレイするようになった今、弟と一緒に「闘神伝」をプレイしても面白いと思う。「この技は出が何フレームで：」などというコムズカシイことを考えず、ただボタンを押しているだけで楽しかった頃と同じように遊ぶことができるのだ。

その後「闘神伝」からは卒業し、もう少しレベルアップした格ゲーに流れて行ったため、「闘神伝」の続編には触れていない。それでも、初代「闘神伝」は、私の中で格ゲーに導いてくれた貴重なゲームとして今でも心に残っている。でもまあ、今回この記事のためにプレイしてみたけれど、これをキレイだと思ったのが、たかだか4年前だというのだから、技術の進歩ってスゴイよなあ。

色物キャラクター列伝

格闘ゲームといえば妙なキャラクターが多いが、この「闘神伝」もイカレた連中が揃っている。必殺技で「コールミークイーン」とか「どんぱっぱーっ」とか「島と大地の怒りいいっ」となんて叫ばせる、このセンスが結構好き。本気で好きなわけじゃないけど。

賞金稼ぎの冷静沈着な美青年、勝ち台詞は「イェーイ」…どのへんが冷静？

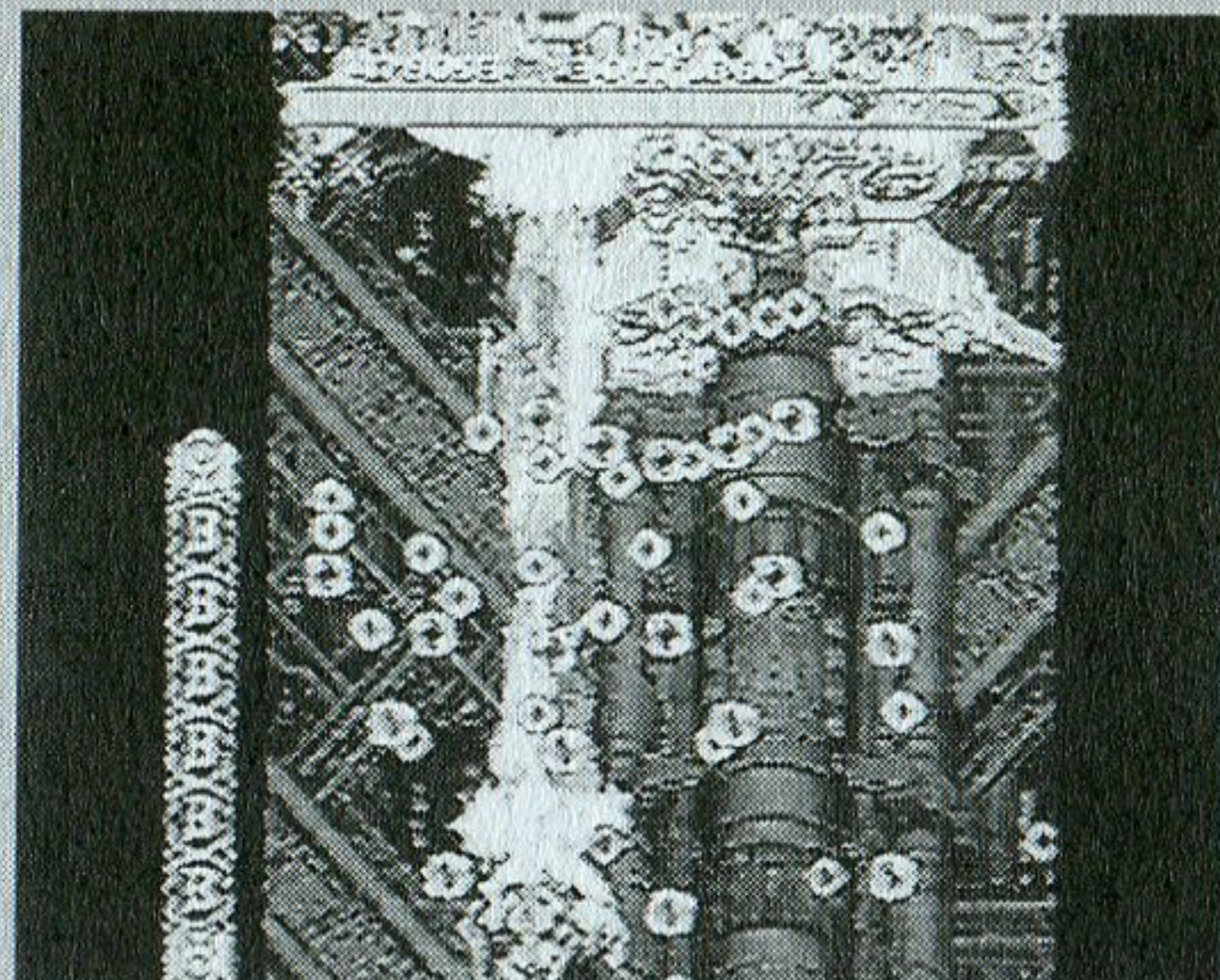


全身露出度の高いレオタード姿の女スパイ。ホントにスパイできてたのかなあ。

怒首領蜂

DATA

機種：サターン/メーカー：アトラス/ジャンル：シューティング/発売日：97・9・18/価格：5,800円



津田清和…夜な夜なゲーセンを徘徊する不良編集者。

怒涛の弾幕と絶妙の敵配置。これほど練り込まれたSTGはちよつとないぞー!

本当にSTG初心者からマニアまで遊べるゲーム

私が通っているゲームセンターが1年半以上稼動し続けている。

これがどれだけ凄いことか、ゲーセンによくいく人ならば分かってもらえるだろうか。主流である格闘ゲームでさえ、一部のタイトルを除けば、半年もせずに消えていくのがほとんどな状況。ましてや、今や格闘ゲームよりもマニアックなイメージのあるシューティングゲーム（以下、STG）新作タイトルが発売されるスピードの違いもあるが、それを引いたとしても、これは大変なことだと思っ。何故、長く遊ばれ続けるのか。それは、「マニアから一般客まで楽しめる」という、当たり前のように言われて、それでいて、極め

て実現することが難しいテーマを達成しているからだと思う。

大量にばらまかれる弾幕も、「小さな当たり判定」によって、初心者でもかわすことが可能…というのは、このゲームを紹介する上でよく語られていることだが、それ以外にも優れたシステムが多い。

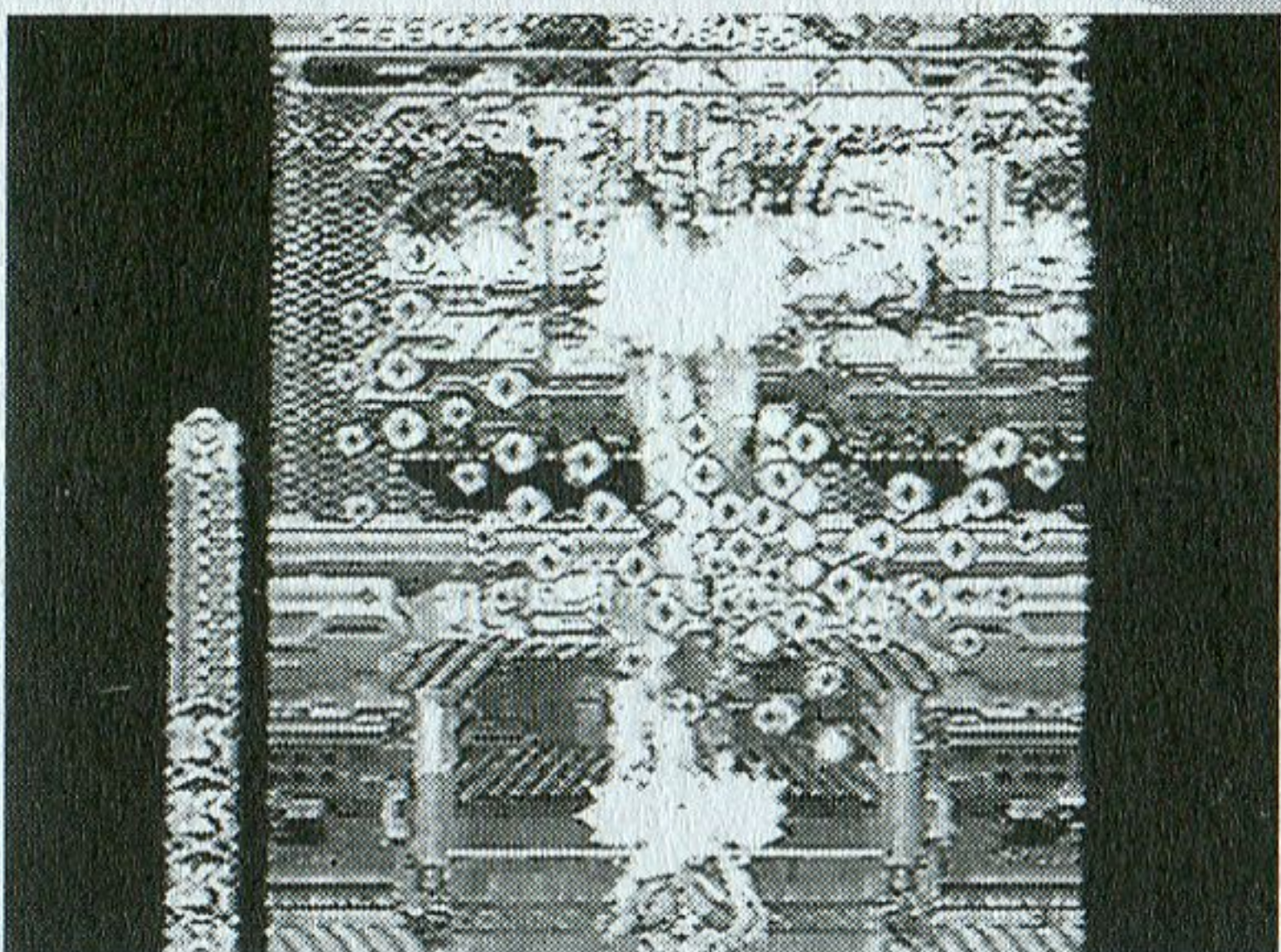
一機やられると使用できるボンバーの数が増えたり、やられた数によってパワーアップセルが増えたりする、といったシステムは、初心者にはやさしい要素だ。また、ボタンを押した瞬間に無敵状態になる、ボンバーの反応の良さも秀逸。「弾スピードの遅さ」もあるので、初級者でも危ないなど感じてからボンバーを使えるだけの時間的な余裕があるのだ。序盤の難易度も低く、危なかったらボンバーを使うということを意識していれば、4面ぐらいまでは進め

るようになると思う。

しかし、だからと言って序盤がマニアにとって退屈なステージかという、そんなことは決してない。

「ボンバーを使わないとスコアが入り続ける」、「敵を連続ヒットし続けるとスコアが上がり続ける」という得点システム。これが実に見事なのだ。

ハイスコアを目指すマニアたちは、当然これを意識する。それにより、ゲームの難易度が大きく変化するのだ。特に2面は大きく、何も考えないと600万くらいのスコアが、連続ヒットを成功させることで1900万ぐらいまで上昇するのだが、敵を引き付けながら倒し続けなければいけないため、難易度はかなり高くなる。普通によれば5面ぐらいまで進める人でも、あっさりとやられてしまうこ



自機をかすっていく敵弾。この「かすっていく」感覚が、とにかく気持ち良いのです。

とだろう。プレイヤーの目指す方向によって、変化する難易度。このような難易度の上げ方もあるんだな、と感心したものである。

誰もが凄いと見える 凄いプレイ

そしてもう一つ。「凄いプレイがわかりやすい」のもポイントだろう。格闘ゲームの場合、ルールが複雑な上、知らない人にとっては何をしているのか分かりにくい部分が多いため、どのように凄いのかは伝わりにくい。その点、STGは「かわして撃つ」だけ。誰だって感覚的に分かる。

2周目以降、怒涛のように襲ってくる弾幕。それをかわし、かつハイスコアを狙うため、連続ヒットを続けるには、本当にドット単位の避けを連続で行わなければならない。そのプレイはSTGに興味のない人さえ惹きつけるほどの圧倒的な迫力がある。

私の友人にA級シューター(※)がいるのだが、その彼のプレイ(現在のハイスコアは5億6000万、B装備ショット強化)はまさに興奮の連続。

どうやって避けたのかまるで分からない2・3のボス戦、このゲームの当たり判定ってないの?と思いたくなるような2・5ステージ、そして見たものを絶句させるラストボス「火蜂」の弾幕をかわし続ける動き…。これらのプレイには心底、圧倒される。そして、冗談半分でも「これが神の領域か…」と思わされてしまうのだ。それほど、そのプレイには一種のカリスマ性を感じさせてくれるのである。

一般ユーザーでも堪能できるレベルの弾避け。マニアによって繰り広げられる、奇跡かと思わせる

ようなレベルの弾避け。この二つを共存させたからこそ、「怒首領蜂」は長く遊ばれるゲームとなったのだと思う。

縦形テレビ、 備品購入希望!!

そしてゲーセンの稼働から約半年後、サターン版が発売された。

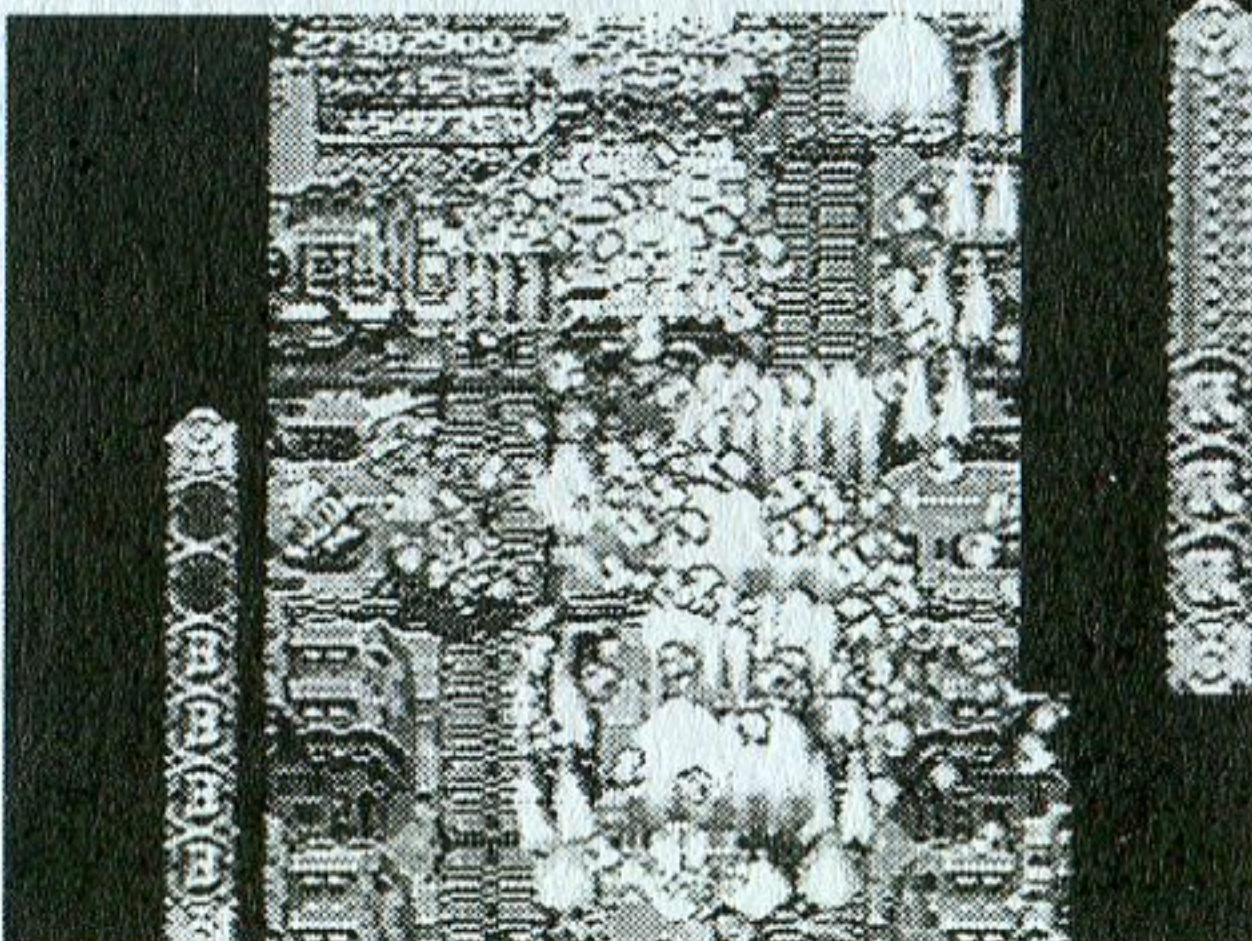
ほぼ完璧な移植：だと思ったのだが、いくつか微妙に違っていたりする。中でも処理落ちしないのがやっかいで、3面、5面などはかなり厳しい。しかし、それ以上に問題あるのが画面。小さすぎる。21型のテレビでもかなりツライもの。会社のテレビを縦においてプレイしてただけで、なんだが調子悪くなっちゃったし…。

そんなわけなので、ゲーセンでは2周目の3面(スコアは8000万ほど)まで進んでいた私だが、サターン版では1周すらクリアできないのである。…そーなんですよ。だから私は決して嘘をついてないんです。と、虚しい言い訳をしつつ、なんとか2周目に進もうと奮闘する今日このごろなのだ。

頼むから処理落ちして下さい(涙)

「処理落ち」というのは、画面にキャラクターなどを多く表示した時に、全体のスピードが遅くなること。ハード能力が低いから遅くなるのだが、シューティングの場合これがゲーム的に良かったりすることも多い。「グラディウス」などはその典型例だった。

ただでさえ難しい5面のラッシュは、かなり凶悪になります。



3面の中盤。ここで処理落ちしないのがかなりツライ。

●A級シューター…とてもシューティングゲームがうまい人のこと。

同級生if



DATA

機種：SS/メーカー：NECインターチャネル/ジャンル：ADV/発売日：96・8・9/価格：7,800円

引地幸一……ヒゲ編集者。古いゲームをこよなく愛す。得意技は「椅子寝」。

本作は、私の甘美な記憶を 呼び覚ました残酷なゲームである。

「懐かしさ」と「甘酸っぱさ」が
ミソの恋愛ADV

「同級生if」が好きなんだ、と力説します。

……えーと。とにかく、いいゲームですよ。どこがいいかというと……なんだろう。

ちなみに、オリジナルにあたるパソコン版は私、プレイしたことがあります。よって、SS版「同級生if」の内容に限ったお話をしたいと思います。

で、「同級生if」のどこがいいかという、まず私は男であるからしてネーちゃんがいっぱい登場するゲームというのは、それなりにいいゲーム、というか購買意欲がわくゲームというカテゴリーに入ってしまうわけですな。非常に直線的かつ劣情的な意見で、女性の方には申し訳ないですが。

だからといって、そういうゲームなら何でもいいってわけじゃありません。

反証になるかどうかはわかりませんが、ギャルゲーの「m君を伝えて（PS・SS）」はダメですもん。

あの交換日記っつーアイテムがねー、ダメなんですよ。あんな、まだるっこしいコミュニケーションはイヤだし、それをゲームでやることもツライ。

そういう、実生活でイヤなものはゲームでしたくないんで、プレイしません。また、ギャルゲーでいくらゲーム性がよくても（あるいは好みの登場人物がいたとしても）、そこが引っかけたてしうので、心の底からは楽しめません。

え？ なんでそういうイヤなゲームと知ってて遊んだかって？ いや、罰ゲームで無理矢理プレイさ

せられたんですがね。トホホ。

つまりは、コミュニケーションなリシチュエーションが楽しめるゲームであるか、というのがプレイする動機であり、また、それが面白いものであるのがいいゲームだと思っわけです。ゲームジャンル全般でそういう見方をします、私。ま、個人的偏見、偏屈なゲーム観というやつです。

そう、それを前提にするとですね、「同級生if」は、ゲームの土台となっているそのコミュニケーションとシチュエーションが私の心にジャストフィットしたんですよ。だから、私のフェバリットゲームなわけです。

で、どの辺がジャストフィットしたかという、非常に、こう懐かしい匂いというか甘酸っぱいというか（ハズカシイヤツダナー）そういう気持ちになりましたね。



タレ目が愛くるしい斎藤亜子さん。主人公が立ち寄るのは、ただの冷やかしかだと思っているのだが…。

その感情の波が私の胸を掻き乱し、そして洗うゲームだと思えます（サラニハズカシイ）。でも、「懐かしさ」と「甘酸っぱさ」は、ゲームのどの部分から想い起させられたんだろう？

私のお気に入りには薬局の娘。でもそれは…

先の感情を呼び覚ましてくれたキャラクターが、斎藤亜子さん。彼女に、私はまいてってしまったんですね。彼女は、美人姉妹と評判の薬局の店員。彼女はその妹のほうで、姉は主人公が通う学校の保健の先生でもあるわけです。で、

（周りはそう思っていないが）本人は、姉の引き立て役だと思っている、ちよっとイジケた性格。それが、主人公との交流によって開放的になっていくんですね。その過程がいじらしくて、非常によかったんです。そして彼女の個性が、「自分の中にいる女の子」と同じだったんですね。そう。だから「懐かしさ」といった感情を抱いたんだと思うわけです。

で、この「懐かしさ」や「甘酸っぱさ」というのは過去の記憶や体験から呼び覚まされる感情なわけですよ？ では実生活で、ゲームのような誇張された恥ずかしい経験が自分にあつたかとういと、な〜んもないんですよ、これがまた見事なまでに。

ならば、経験もないのに「懐かしい」などと思うのはヘンだ。間違いなく。じゃあ、この「同級生」に対する感情の正体はなんだ？

ウソの経験もホントのことに交換される

…あ、わかった。多分、こういうことなのかも知れない。私が過

去に愛好した、あだち充氏や高橋留美子氏のラブコメ（異論はあるかもしれないが、私はそうとらえているので）マンガ群の登場人物たちが抱いてた恋愛感情（のようなもの）。その「恋愛疑似体験」が、自分のココロの中で「本物の体験」に変換され、そして、それが蓄積し続けてきたために、呼び覚まされてしまったと思うわけです（自分のことなので自信はないが）。

つまり、人間の意識形成というのは、ことほど左様に都合よくできているものなのだろう。記憶（特に知覚）というものは、時間とともに変容し続けるものなのだから。つまり、体験や経験というものは、それが「ウソ」でありながら「本物」に変わったものも存在するというわけです（当然、逆もありえること）。

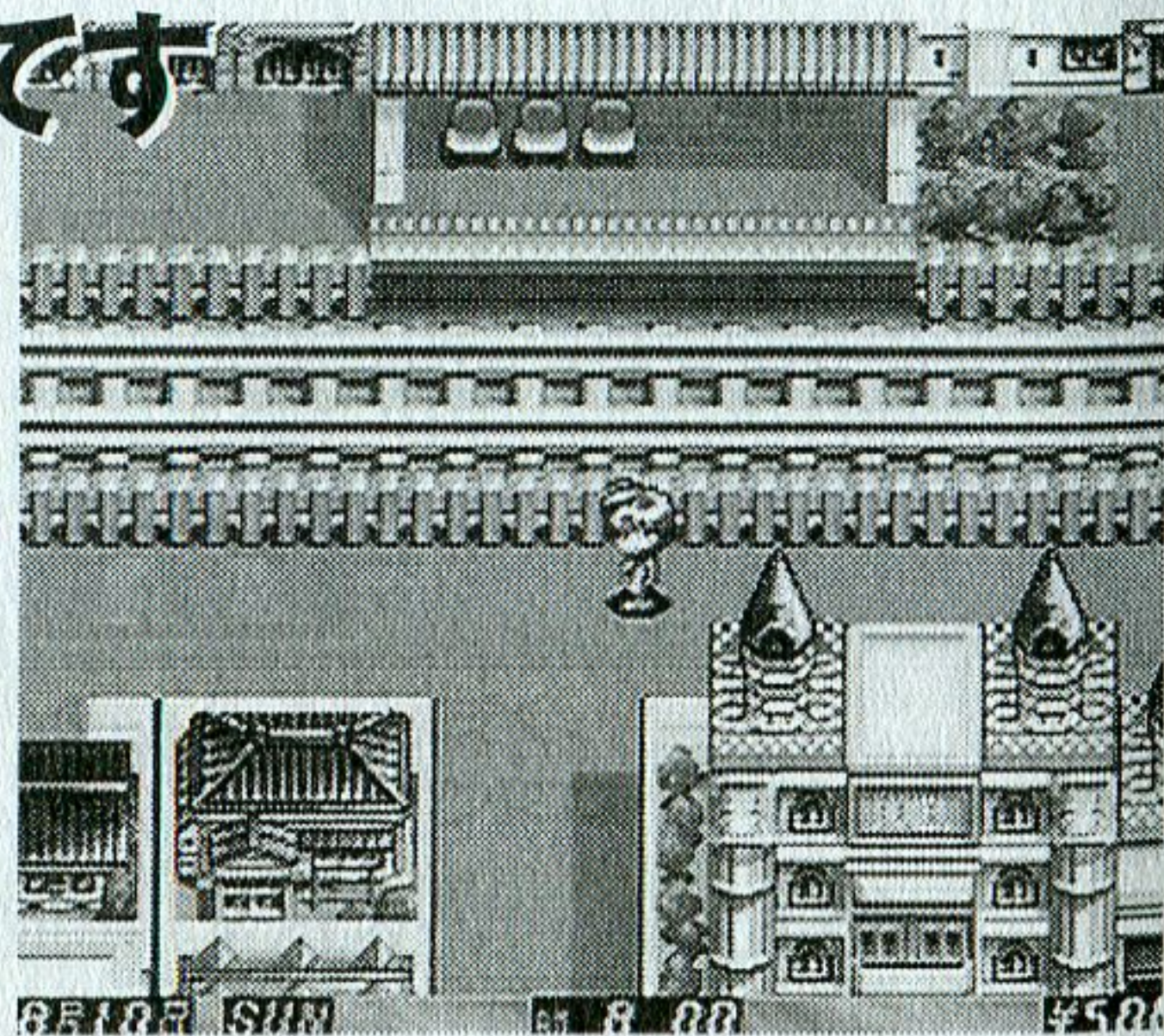
そういう事実を気づかせてくれ、疑似体験だからこそ感じる甘美な感情を呼び覚ます残酷さ。つまりは、二重の疑似体験。そしてもうひとつの青春の残滓。それが、自分にとっての「同級生if」のホントウの姿だったわけですよ…。

「同級生if」、ホントはこんなゲームです

本文を読み返したら、ゲームシステムに一切触れてないことに気づいた。さすがに「エロゲー、ギャルゲーです。以上」では、プレイしたことがない人にはちーとも分からんと思うし、あまりにも失礼（本文の内容だけでも十分に失礼か）なので、簡単にゲーム内容をここで紹介しよう。

「同級生if」は、高校生最後の夏休みの21日間のうちに、登場する様々な女の子たちと親密になっ

て、その中の一人に恋を告白しよう、という恋愛ADV。本作は時間の概念があり、イベントは特定の時間でしか発生しない。また、好感度も設定されているので、女の子との対応は慎重にしなければならない。それ故、能動的にプレイでき、ゲームの世界に入り込めるのだ。加えて、女の子のタイプがはっきり分かれてキャラクターが立っているのも、本作の魅力のひとつといえるだろう。



マップ画面。電車に乗って隣り街の繁華街に行くこともできる。女の子との出会いを求めて、色んな場所に行ってみよう。

ユーズド・ゲームズ バックナンバーの お知らせ

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。

99年3月末日発売予定!
2は
乞うご期待!!



<2号> 本体価格757円

誰も知らないソフトを密かに楽しむ/シューティングゲーム特集/対戦ゲーム特集など



<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特集など



<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特別ふくる綴じなど



<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



<総集編> 本体価格1800円

1号~4号までの記事を90%以上再録した、再編集版。カラーページはオールモノクロ化した、バックナンバー保存用廉価版。

*1号は完売いたしました。

→切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

客注扱い	書店(帳合)印	版元 キルタイムコミュニケーション TEL 03-3555-3431/FAX 03-3555-1203
		お名前 ご住所
		TEL ()
	ユーズド・ゲームズ VOL. () ←号数を記入	各 冊
	※本体価格 VOL.2 757円、VOL.3 780円、VOL.4~ 760円	
	ユーズド・ゲームズ総集編 ※本体価格 1800円	冊



「でろ〜ん」と伸びて
くつつく大連鎖!

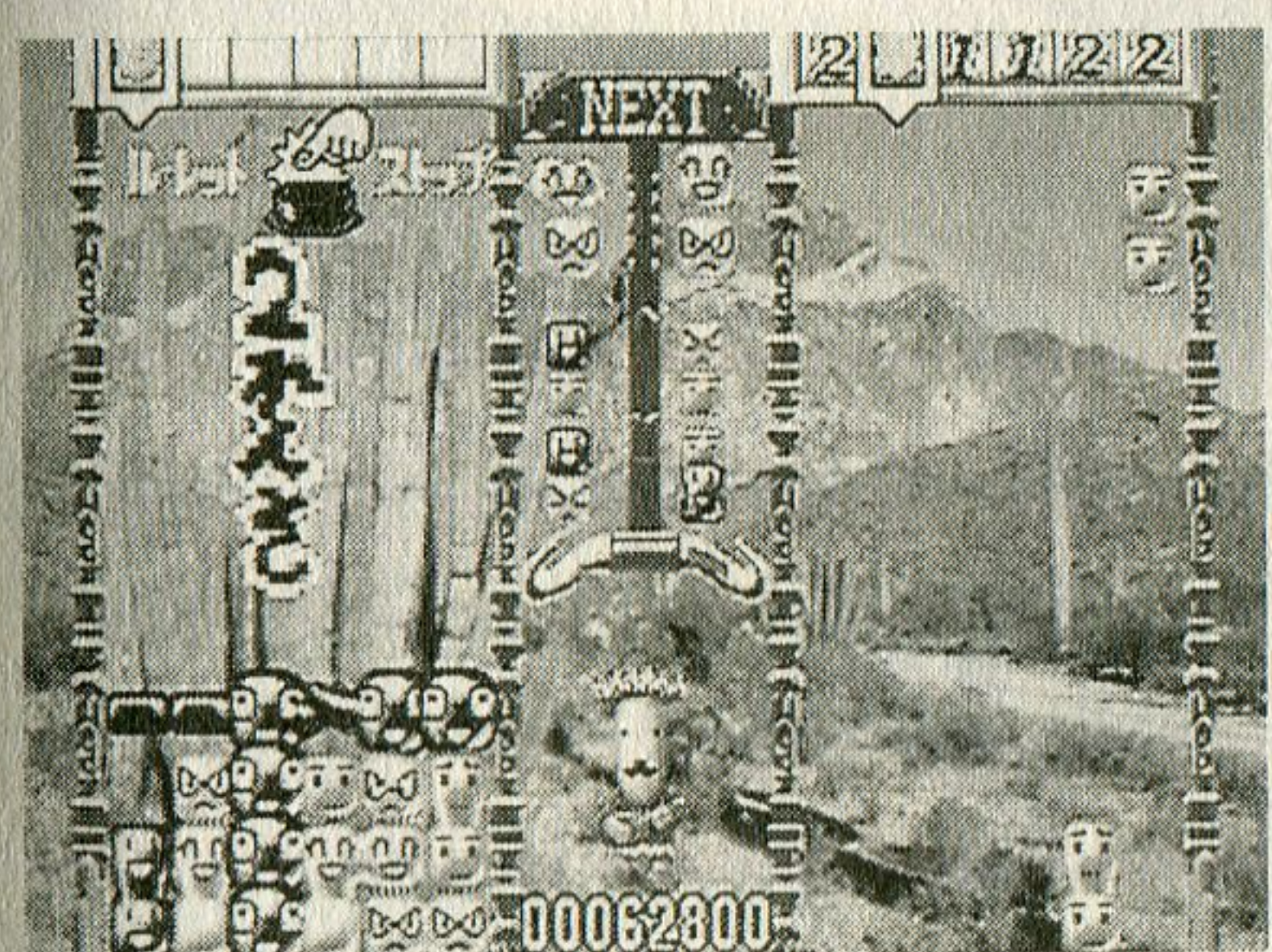
でろ〜ん

機種…サターン/メーカー…テクモ/ジ
ヤンル…PUZ/発売日…96.1.26/
価格…5800円

アイディアが効いてる 伸び伸びパズルゲーム

この「でろ〜んでろでろ」は、画面の上から二個ずつ落ちてくる謎の生き物「でろ」をくつつけていって、同じ色を四つそろえて消していく、いわゆる「ぷよぷよ」タイプの落ちモノパズルゲーム。でも、「でろ〜」はそんなじよそこらの落ちモノパズルとはちよつと違う! 「でろ」は生き物だから、画面上に落ちてきた後にもいろいろ活躍してくれるのだ。

この「活躍」が、ゲーム最大のポイント。落ちてきた「でろ」は四つ同じ色が揃うと消えてしまうのだが、消えたときに、上下左右の隣り同士だった場合、びっくりして触手を伸ばすのだ。触手は隣りに「でろ」がいなければ、画面の端まで伸び、同じ色同士と手をつなぐ。このとき、同じ色が四色以上あれば連鎖になる、という仕組み。伸ばした手の先におじやま玉があったときは、伸ばした触手でおじやま玉を消してくれるのだ。この「伸び伸び」アクションを上手く使っていくことで、「ぷよぷよ」にはない、画面の端から端までを使った大胆な連鎖や、おじやま玉で埋まった画面を一掃し



「茶の間ででろ」モードより。でろをの触手(?)を伸ばして大連鎖を狙おう。

てしまうことができる。これこそ「でろ〜んでろでろ」のネーミングの由来にしてゲームの正体。たまたま、このアクションが大味に感

聞いただけで体がだるくなりそうなたイトルの「でろ〜んでろでろ」。本作は、ヒネリの効き過ぎたキャラクターが笑える、一風変わったアクションパズルゲームなのだ。

細かいギャグと 遊び心がソソります

じてしまう場合もあるけど、それは「でろ」の愛嬌でカバーしているのでOK。またこのほか、相手の攻撃を1列だけ回避できる「レット」や、画面中の「でろ」を全部いっぺんにびっくりさせることができる「びっくりBOMB」などのお助けアイテムがある。基本のルールは簡単だと思っので、すんなりとゲームに入っていけるはずだ。

「でろ〜」を発売したメーカー、テクモのゲームというと、昔だと

「アルゴスの戦士」や「ボンジャック」、最近では「刻命館」とか、割と真面目というか正統派のメーカーって印象がある。だけど、

この「でろ」みたくなナチヨコ（失礼！）な路線も結構あるので笑わせてくれる。「がんばれギンくん」とか「それいけ！ココロ

ジー」とかね。そういえば「でろ」に登場するプレイヤーキャラは「ココロジー」にも登場していた気がするなあ。同じスタッフの

手によるものなのかな？ それはともかく、そういうへんな味は、キャラクターにも表れていて、ゲームの最初に出てくる「レディちゃん」と「ゴークくん（ヒロミ）」

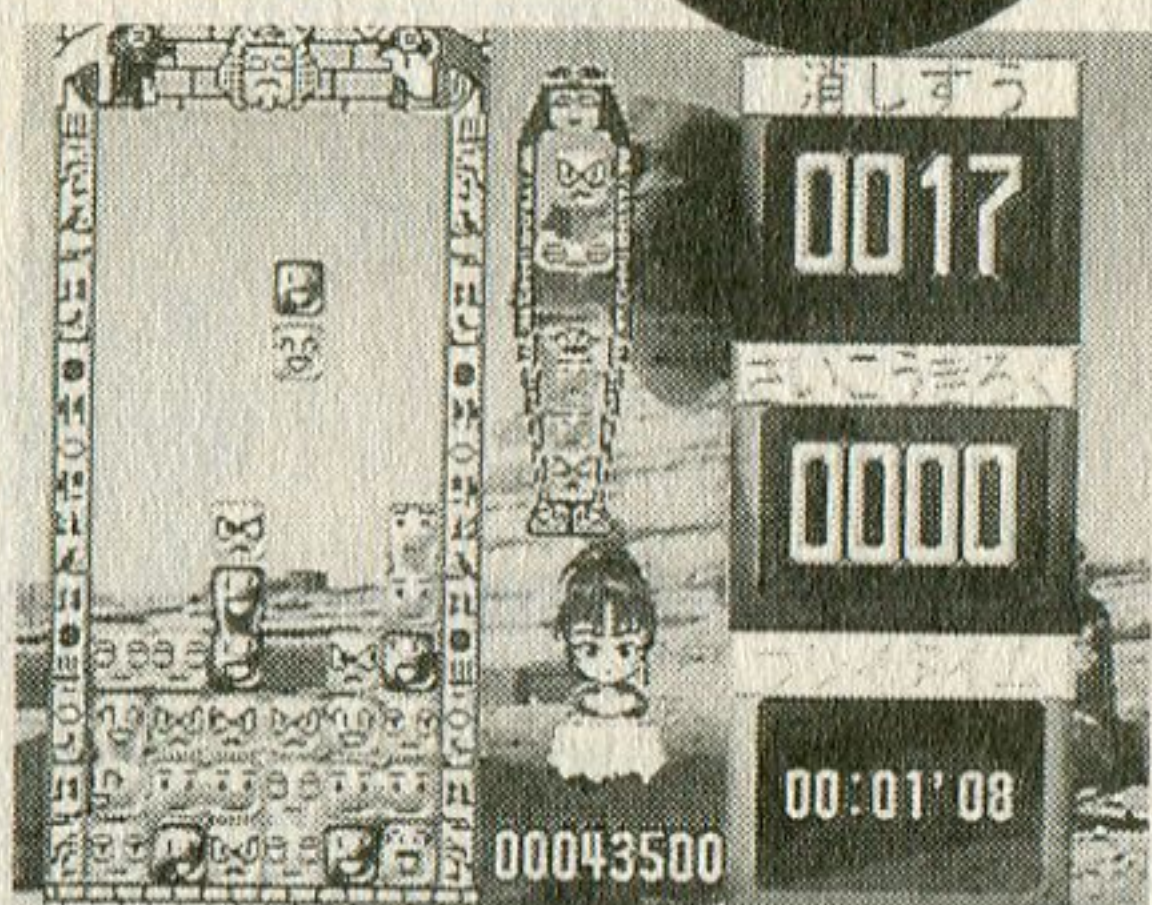
アイデア勝負！

豊富なプレイモード

アーケード版『でろ』でろくんでろでろと同じモードの「茶の間DEでろでろ」が一応メインのゲームになっているけど、この『でろ』には家庭用ならではのお得で楽しいゲームモードがたくさん詰まっているのもお楽しみと言える。

朝まで生でろ

どっかで聞いたことがあるタイトルなんだけど、これはそのタイトルどおり、とにかくひたすらでろを消し続ける1人用モード。ヒマつぶしに持ってこいだ。



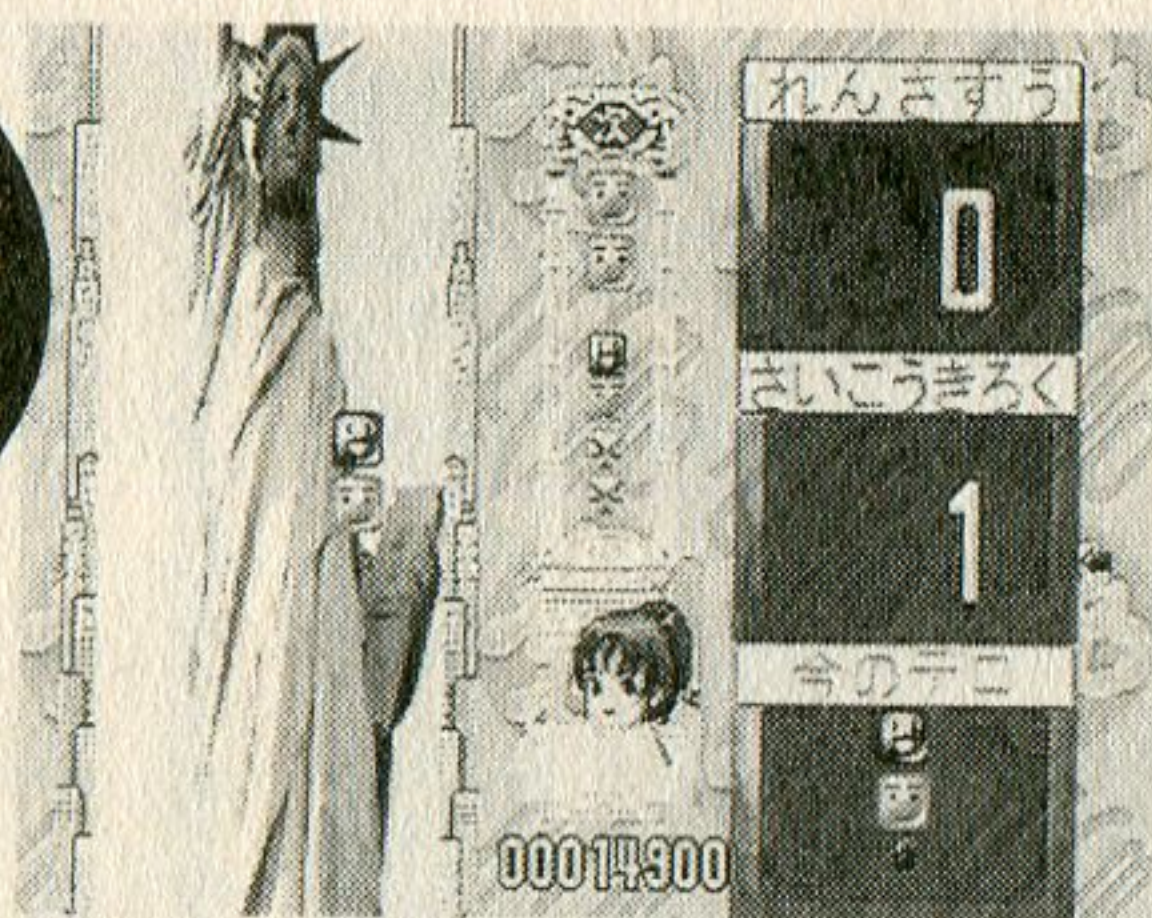
これまた聞いたことあるカンジだが、これは画面右のスペースをいち早くコインでろ（コインの入った“でろ”だ！）でいっぱいにするタイムを競うゲーム。ちょっと一発ネタな気がしないでもないが、それもまた良し。



でろヨンチャン

摩天楼はでろ色に

そして、最後に登場するのがこれ。このモードは異様に縦長のフィールドを使って最大連鎖数に挑戦するもので、普通のプレイだったら絶対に不可能な数の大連鎖を組むことができるぞ。プレッシャーに耐えながらどこまで連鎖を作り続けられるか？



これらのモードは特に目的とかなないので、ちよつとしたオマケのようなモノだけど、サービス精神旺盛さを感じられるし、なによりモードがたくさんあるのはプレイしていて楽しい。

に始まって、電気の街アキハバラの「電球君」、ヨコスカの「ロミオ大尉」などなど。とにかくへんテコなヤツばかり。佐々木三姉妹の看護婦「佐々木レナ」ちゃんの「ちゅーしゃ♪ちゅーしゃ♪」のセリフは、なかなかカワイイぞ。あとは各モードのタイトルが某アニメ調であったりとか、ホント言ったらキリがないほど、細かいところまで気配り（？）が行き届いているので、一見の価値はあると思う。

また、対戦モードはアイテムなどのおかげか、「ぶよぶよ」よりは、初心者と熟練者の差が出にくい。これも好き嫌いが分かれるところだが、純粋に対戦ゲームとしては良くできている。まあ、ノリで勝負！といったカンジで楽しみましょー。



キャラはカワイイ
けど、中身はハード!

伸縮対戦 It's a Puzzle!

機種：プレイステーション/メーカー：TMF
11・20/ジャンル：PUZ/発売日：97
20/価格：4800円

スペーススライム「のに」の手からボクたちの星を守るんだ!
「伸縮対戦It's aのに」は、見た目とは裏腹のハードなゲーム性のパズルゲームだ。

「のに」って一体何?

唐突にタイトルだけを聞いても、まったく意味が想像できない「伸縮対戦It's aのに」。そもそもこの「のに」ってのが、何だか分からないので、ゲーム内容が想像できない。

そこで、説明書を見ると「のに」とは、宇宙よりやってきた謎の宇宙スライムであり、「のに」ブロック」というのは、伝説の「のにんこバトル」の魔法でモンスターたちと対戦するときを使うブロックのことらしい。そしてストーリー

は、落ちてきた隕石の影響によって「のに」にへろへろ」状態になってしまったモンスターを、のにんこバトルでやつつけよう! というもの。

のに」ブロックを、「のに」つと伸ばして、「のに」の状態を治してあげる、というわけだ。さすがに、ここまで徹底して「のに」に言われてしまったらグウの音も出ない。このゲームこそ、まさしく「It's aのに」だ! ……って、ちよつと力技な感じもするけど…。

開き直ったキャラクター設定がかえって



キャラクターのおちゃらけ具合が面白いけど、好みがあるかも。

「のに」が何か分かったところで、続けて説明書を見ていくと、パズルゲームにありがちな、どうでも良さげなキャラクター設定に

目がとまる。

熱血野郎だけど物忘れの激しい「ひろみつ君」。気が強すぎて人気が出ないかも知れない女の子「ネルル」。何もしゃべらないもんでシナリオ担当の開発者が途方に暮れた「ドナ」。なにかというところから逃げようとするどっかのみた性格の「タム」(以上、すべてマニキュアルより。そのまんま抜粋)。

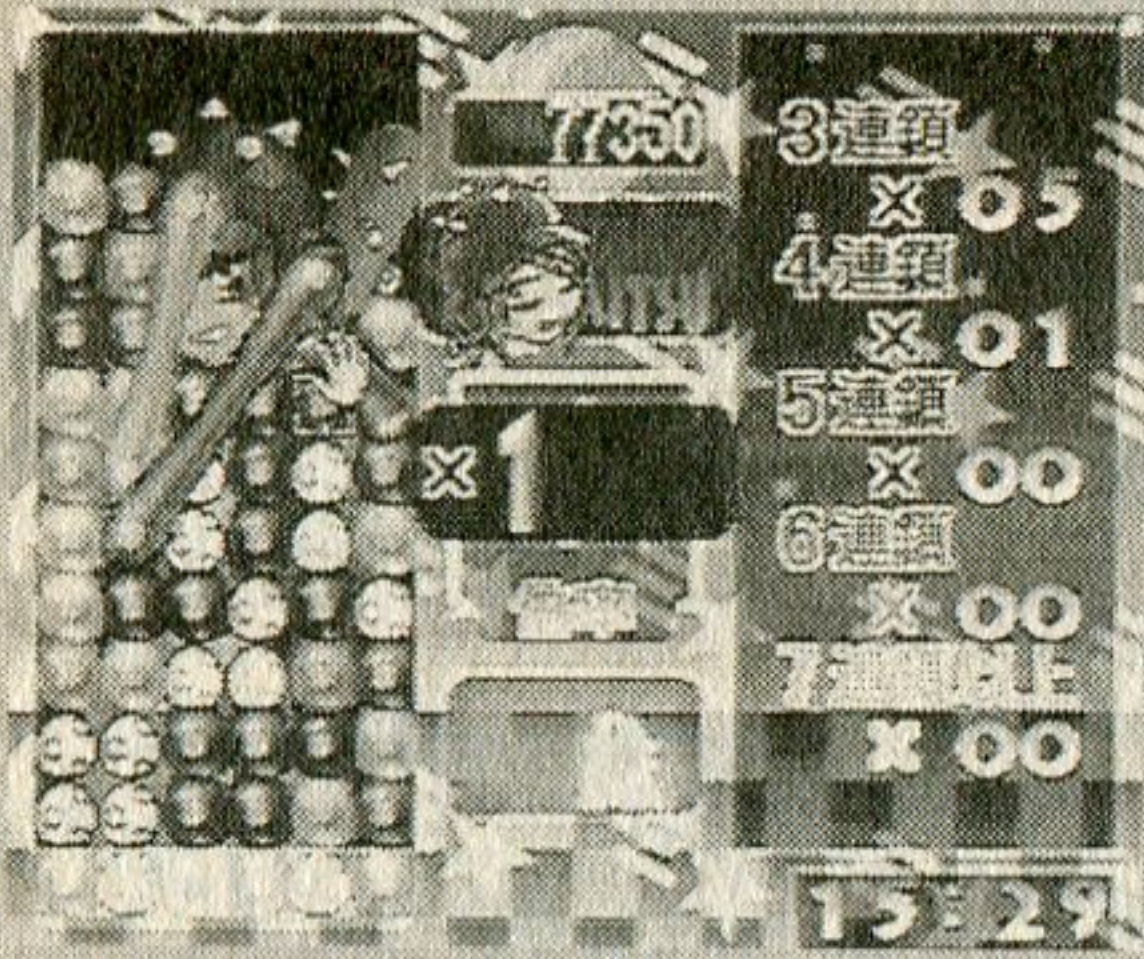
ホントにどうでもいい、いいかげんな設定だ。この開き直りの極地といえる設定解説は、ギャグでやっているのか、ホントにやる気がないのか判別できない絶妙な面白さがあるので、ぜひ一読をオス

スメしたい。

ストーリーモードで見られるゲーム中の漫才デモも、終始この説明書のようなノリなので、覚悟してプレイするように。ハマれば面白いと思うけどね。

オマケ要素が やたら充実してます

パズルゲームって面白いけど、すぐに終わっちゃうからあんまりやりがいが無いんだよねー、というキミには、是非この「のに」をオススメしたい。ストーリー、対戦、えんどれすの各モードをクリアしていくことで、どんどん嬉しいオマケがメニュー画面に加わるのだ。オマケ要素の数はやたらと多いので、飽きるまで遊べることは間違い無しだろう。



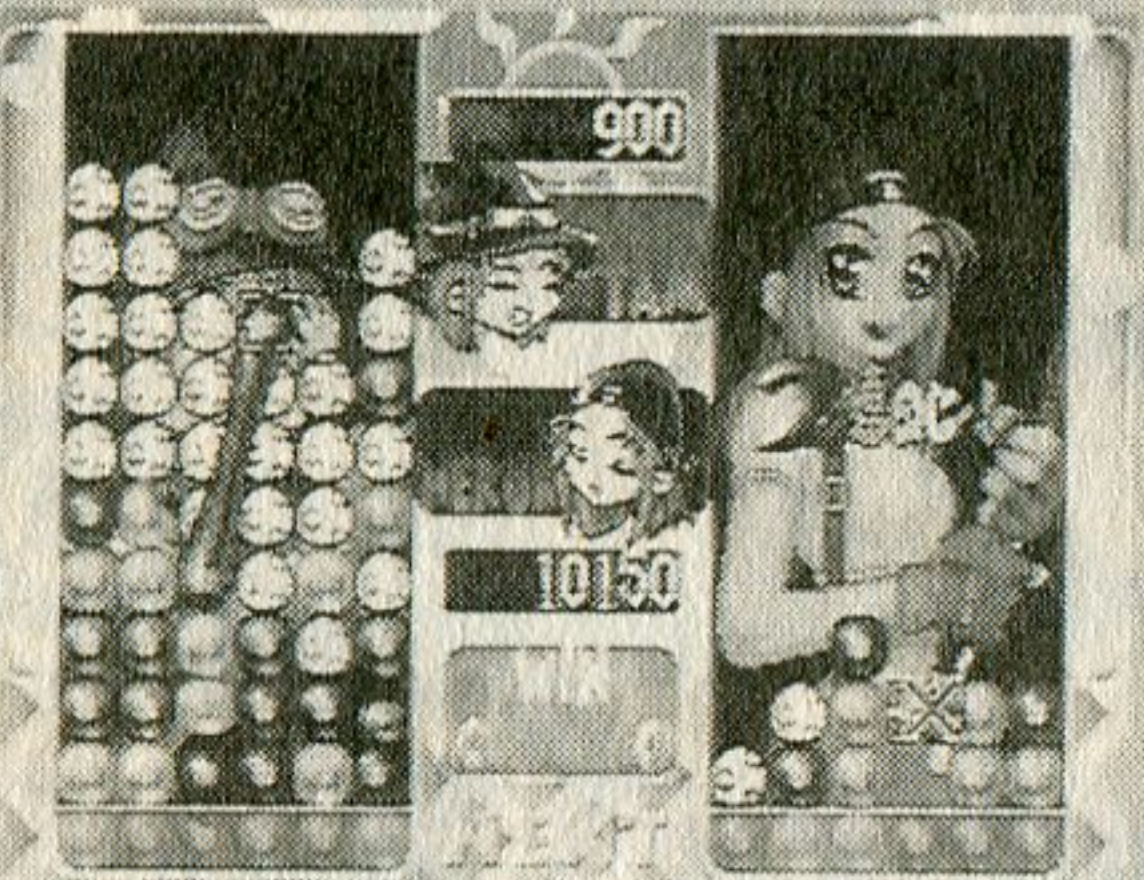
ストーリーをクリアすると、対戦で使えるキャラが増えるのだ。

「のにんこ」 バトルって何?

さて、いよいよこのゲームの核、「のにんこバトル」について解説してみよう。

対戦モードが オススメです

ハツキシ言ってるムズイ。「とつかえだま」よりもずっとムズイ。初めは何をしていいのかサツパリで、チンプンカンプン。でも、やり込めばやり込んだだけ上手くなるので、病みつき要素を含んでいて面白い。えんどれすモードで目指すは一億点だ！キャラクターの設定と、「のにんこバトル」の複雑さについていければオススメしたい。



グズグズしていると、あっという間に追い込まれてしまう。上方にどんどんスタックしていこう。

「のにんこバトル」とは、伸縮自在の不思議な「のに」ブロックを使っての対戦パズル。画面下から、どんどんせり上がってくる色付きのブロックを、画面上の空いているスペースへ自由に伸ばして置いていき（スタックする、という）タテヨコナメに三つ以上並べて消していくというものだ。

「のに」ブロックのスタックは、画面の上方に空きスペースがあれば一度に何本でも、どこへでもスタックすることができるので、連鎖や同時消しを考えながら、すばやくスタックしていくのが勝利のカギ。ただし、おじやま玉（のに玉）が降ってくると、それまで画面上にしていたスタックが、全部元に戻ってしまうので注意が必要だぞ。

まずは一つずつスタックして消すことから始めよう。ルールを覚えるまでがタイヘンかもしれない。設定がおちゃらけている分、パズルのほうは超硬派な仕上がり、といえるかも。

「のに」玉の扱いが 勝負が分かれる

このゲームを他のタイトルに例えるなら、コナミの「対戦とつかえだま」に近いと思う。ブロックは下からのせり上がりタイプだし、攻撃玉の落ちかたなどもほぼ同様だ。

攻略テクニクとしては、上手く相手の送ってきた攻撃玉を、逆に送り返してやることと、連鎖のための起爆点が埋まってしまわないように、あらかじめ三個一組の起爆剤を仕込むこと。「とつかえだま」と明らかに違うのは「のに」では空きスペースがないと「のに」ブロックを置くことができないこと。

つまり、あらかじめ横なら横に三個の起爆剤を潜り込ませてやる必要があるのだ。上手く成功させるには、相当の鍛錬をつまなくてはならないだろう。

見た目がそれなりにファンタジック（ちよっとヘンだけど）なのに、中身はハードな本作。アクションパズル好きで、なおかつこのゲームに触れてない人にはオススメだ。パズルゲーム初心者には、ちよっとツライかもよ。



陽気な竹本ワールドと
正統派パズルがドッキング

るぶぷ。キューブ。 るぶぷ☆さらだ

機種・プレイステーション/メーカー…
データム・ポリスター/ジャンル…PUZ
/発売日…96.8.30/価格…4800円

●ほんわかとした世界で パズルゲーム

ここで紹介する「るぶぷキューブ」は、竹本泉氏のマンガ「るぶぷ☆さらだ」が原作になっていて、このゲームも、その「さらだ」という娘が主人公キャラになっている。

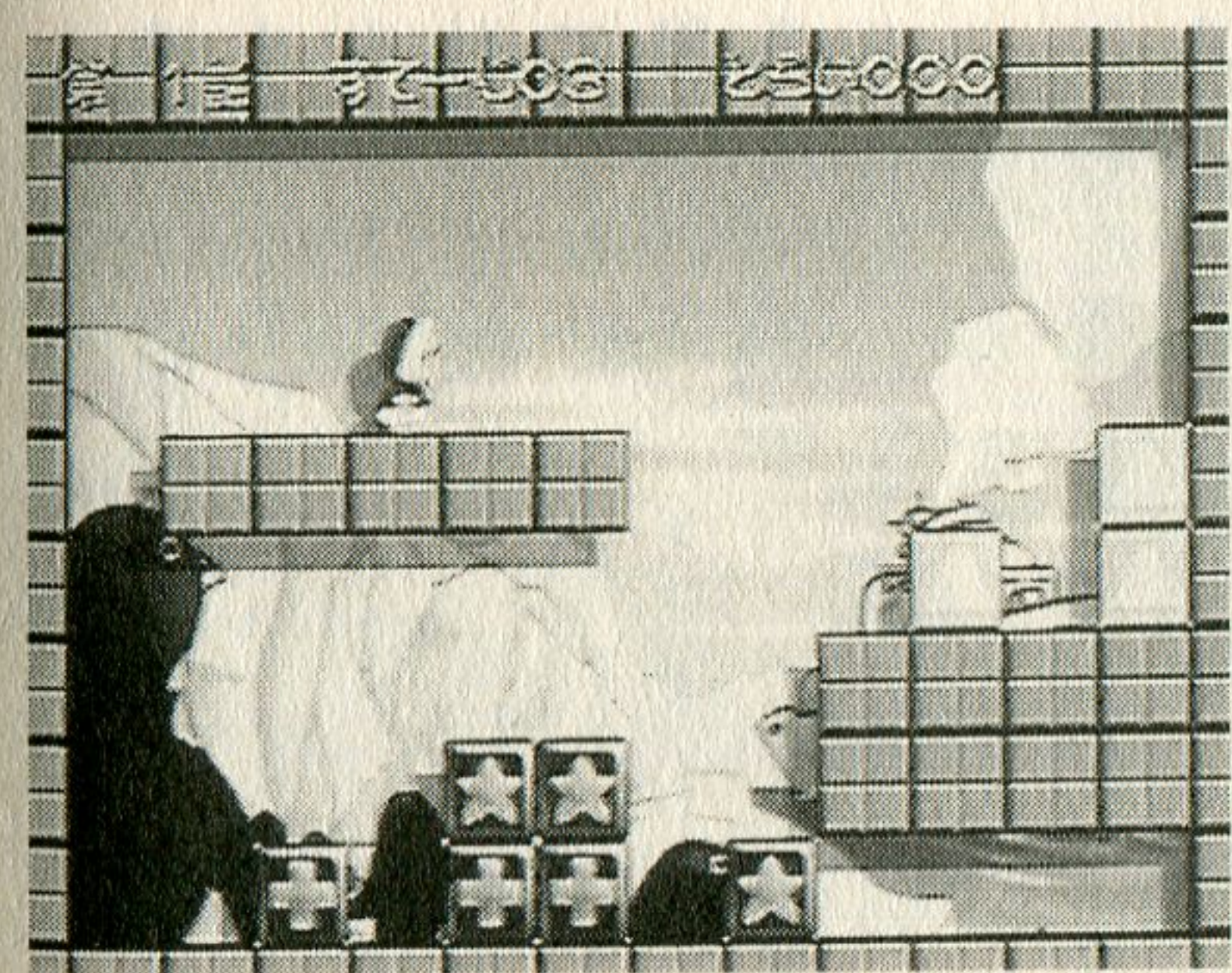
とにかく、何とも意味不明なタイトルだ。「るぶぷ☆さらだ」で、ゲームがキューブを消していくものだから「キューブ」なのだろうか？

から来ているのだろう。などと勝手に推測したので、そんなに「何じゃこりゃ？」というタイトルではないといえるだろう（「るぶぷ」自体が意味不明という話もあるが、聞かなかったことにする）。

ゲームのメインは、お話と歌で進行するストーリーモード。このゲームのストーリーは、先ほどの「るぶぷ☆さらだ」の話が元になっている。このお話は、やたらと物知り風な、さらだのおじさんが、さらだに昔ばなしをしてあげる、といった内容。各話のタイトルは、「おじさんとランプの精」「おじさんと本の妖精」「おじさんとお姫様」

といった、童話風のものがついて

いる。これはこれで十分に味わい深いのだが、ちとお子様向けな内容で



お話の内容とは裏腹に、結構手強いパズルゲームなのだ。

歌で綴るストーリーモードが楽しい、可愛いキャラクターがたくさん登場する本作。それに加えて(?)、パズルで頭の体操もできちゃうから、これならママも100点満点よ！

●意外にも、パズルの 内容はかなり正統派

さて、メインのお話モードのパズルはというと、これは固定画面の思考型パズルゲーム。ルールは名作パズルゲームの「倉庫番」などに近く、同じ色のキューブを三つ以上くっつけて消していくというもの。うっかり消し方を間違えるとクリアできなくなるから、

はある。グラフィックも紙芝居っぽく面クリア時にでるの一枚絵だけで、ややさみしい。しかもなぜに「おじさん」中心なのだろうか？

キャラクター紹介



サラダ

年齢5才(!)。「るぶ〜」がロゴセの、ちっちゃくてカワイイ好奇心旺盛な女の子。



おじさん

サラダの父の兄。つまり伯父さん。とっても人生経験豊富でいろんなお話をしてくれるぞ。



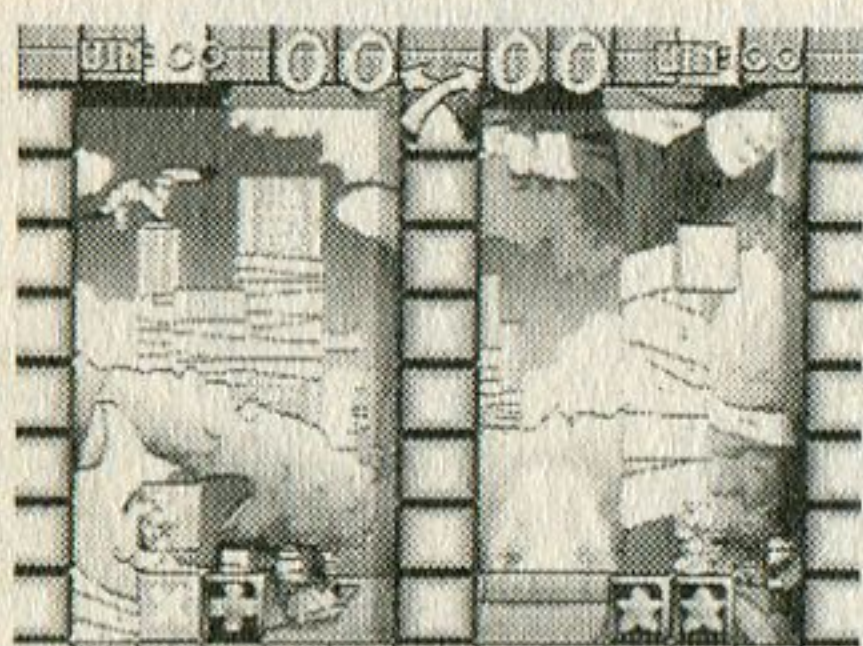
ナーブ 「ナメたるか?」
万23647
目
手
目
手

各話のパズルをすべて解くと、サラダのコスプレ(?)姿の一枚絵が見られるのだ。

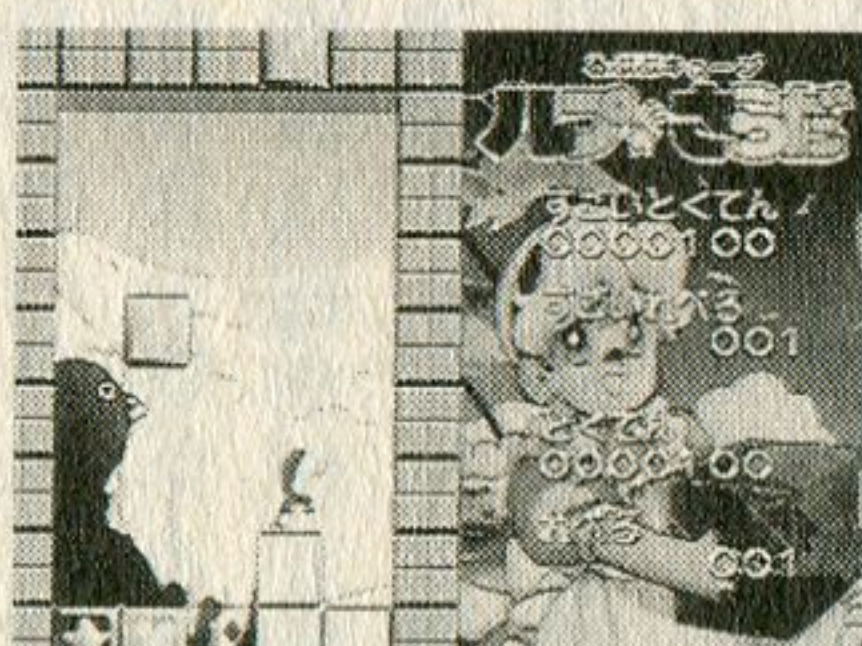


サラダ 「シスター」
シスター
シスター
シスター
シスター

話を聞かせるんだけど、実は作り話なんじゃないか。



アクションモードをさせた、対戦ゲームもある。でも、これはオマケといったカンジかな?



風連なパズルアクション。こちらは組み立てるゲーム。落ちモノのアクション。この鎖ひめるゲーム。

結構頭を使っているといかないと先には進めないのだ。
このパズル、意外とよくできてから、一度プレイしてみるとい

いぞ。ちよっと息抜きで始めたつもりが、そのまま何時間もハマッてしまうこともあるほど。どこことなく往年の名作「フラッピー」や「フリップル」を彷彿とさせる(古い?)。敵キャラは

の印象の割には、後半面の難易度はツラすぎるので、狙いどころがイマイチ分らない。やはり、そのテの「キャラものゲーム」がターゲットなのだろう。

表裏合わせて全200面! アクションモードもあるよ

見た目で敬遠してしまっただけ。プレイしてみよう!

敵キャラは、パズルの雰囲気が良いので、似ているのだ。ただ、パズル自体は良くできて、お話の内容からはそんなことを微塵も感じさせないアンバランスさがちよっともったいなカンジ。お子様向け

ストーリーモードの面数は、表100面、裏100面で、合計で200面もある。往年の固定画面パズルファンには、願ってもない大ボリューム。ステージも後半になると、四つ消しの面、オールマイティキューブ(どのキューブでも一緒に消える。でも、消し方を間違えると大変なこと!)や、透明キューブ(となりのキューブと一緒に消えるおじゃまブロック)などといった面が出てきて、一筋縄ではいかないぞ。

驚いてしまうのが、パズルの出来が良いにも関わらず、なぜかパズルにはゲーム画面の写真が一枚も掲載されていないこと。最大のウリはキャラクターなのだろうけど、ゲーム自体は力が入った出来なのだから、もっとパズルゲームへのアピールもして欲しかったところだ。
加えてステージ中、常に歌が流れているので、プレイしていると思わず口ずさんでしまうほどリフレイン効果はバツグン。うかうかしっているとプレイヤーは竹本泉ワールドに引き込まれそうになる。これをただ単に「キャラゲー」の一言でかたづけられるにはとても惜しい。
ゲーム内容を知らなかった人は、今からでも遅くはないので遊んでみよう。キミのこのゲームへの見解が変わってくるに違いないぞ。

パズルで謎の結晶の
正体を探れ!

ぬうぱ

機種：プレイステーション/メーカー：トミー/ジャンル：PUZ/発売日：96.3.29/価格：4800円

可愛いキャラクターが登場しそのうなゲーム「ぬうぱ」。
だが、そんな期待(?)を見事に裏切る本作は、SF調に統一された近未来的世界観が光る、充満のイラストロジックパズルゲームなのだ。

お馴染みのパズルをより ゲーム的な味付けで

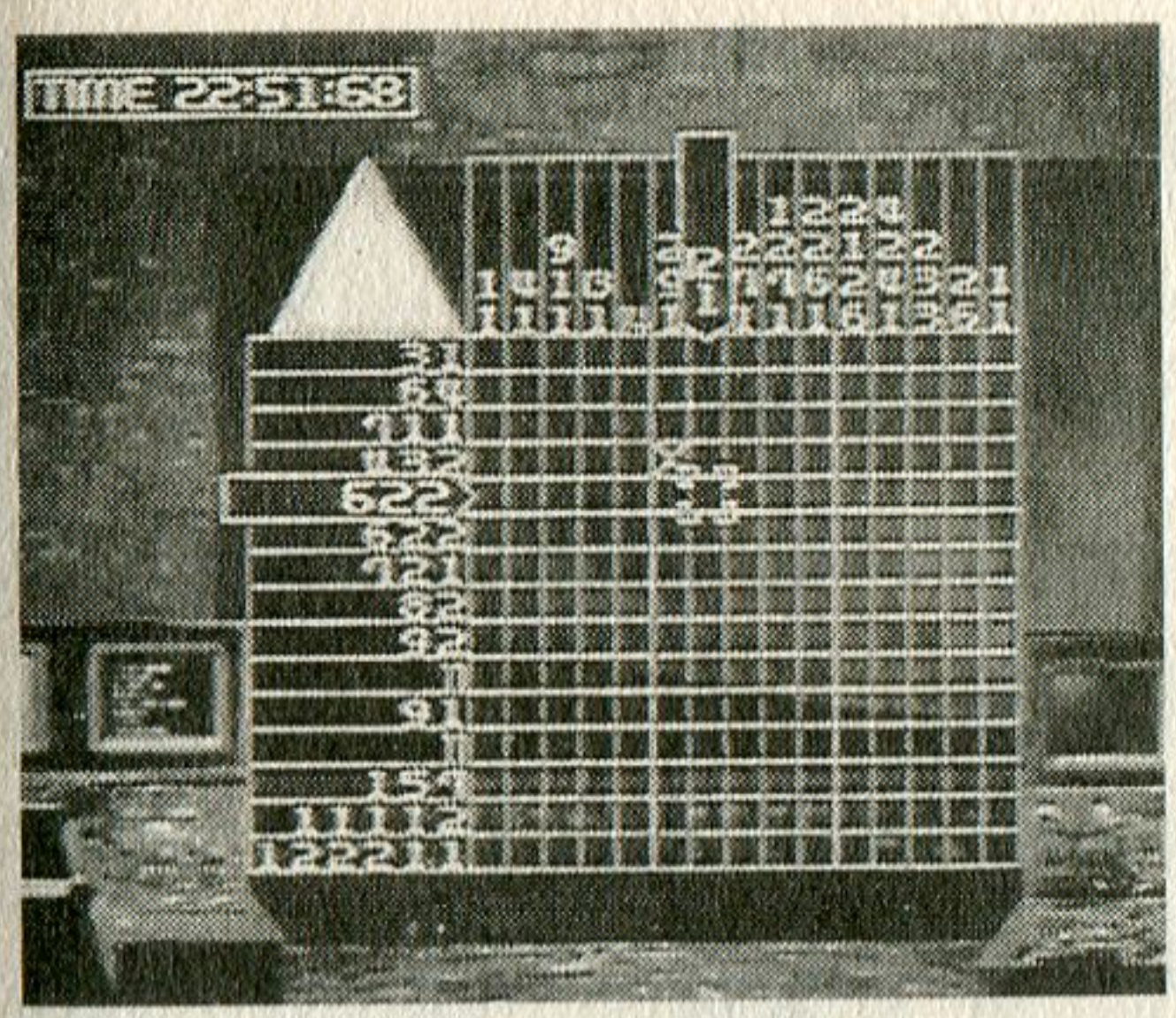
「超未来的! 手に汗にぎる思考型SFパズルゲーム」というキヤッチフレーズだけ聞くと、どんな画期的な内容のパズルゲームなんだ? と思考をめぐらせてしまうところ。ここで紹介する「Numerical Paint Puzzle」は「Numerical Paint Puzzle」で、つまりその内容は、誰でも一度は目にしているであろうイラストロジックパズルゲームというわけだ。この手のパズルを扱ったゲームに、「マリオのピクロス」とか「ロジック

クプロ」などが発売されている。イラストロジックとは、マス目の縦横に書かれた数字をヒントに、マスを塗りつぶしてイラストを完成させようというもの。数字がたくさん並んでいて頭を使うけど、ルールは簡単なので、すぐに遊ぶことができるはず。この「ぬうぱ」もルールは同じ。操作性は○で、問題数がこれまた全300問もあり、なかなかやりごたえがあるぞ。

古代文明の謎を パズルで解け!

ストーリーは、惑星探査艇が発見した謎の結晶体を、コンピュー

ター解析により解読していきこう、というもの。レーザー光線の照射限界は30分! はたして、すべての結晶体表面に描かれた古代文明の謎を解明できるのか? といった実に壮大なテーマ(笑)に沿った展開だ。



知っている人には説明不要のゲーム内容。でも15×15になると、さすがにキツイかも。

もちろん結晶体表面とはパズルの面であり、ワク線が引かれ、数字のヒントが描かれている。レーザー光線とはイラストロジックでいうところの「塗りつぶし」で、間違ったところに照射すると照射限界時間が短縮されてしまう、というワケだ。ちよつと強引な気もするが、見事にストーリーと内容がマッチしているぞ。普通にイラストロジックをボーセンと解いていくのもいいけど、そこにはやはり目的意識がほしいところ。このゲームでは、かなりその目的意識の部分を持たせてあるのでイイ感じ。ヒマを見つけてコツコツクリアしていけば、長く楽しめそうだね。

連鎖を組んでの得意なものが告白成功への近道だ

落ちモノパズルで
恋のレッスン!?

ストレスレス れすれす

機種…プレイステーション/メーカー…マックスファイブ/
ジャンル…PUZ/発売日…97.6.29/価格…4980円

不思議な語感のタイトル「れすれす」は、個性的なキャラクターが大挙登場する、楽しい落ちモノパズルゲーム。対戦相手に勝ち、お目当ての女の子に告白しよう、という内容で、ラストの告白タイムは衝撃をうけること間違いなしだ。

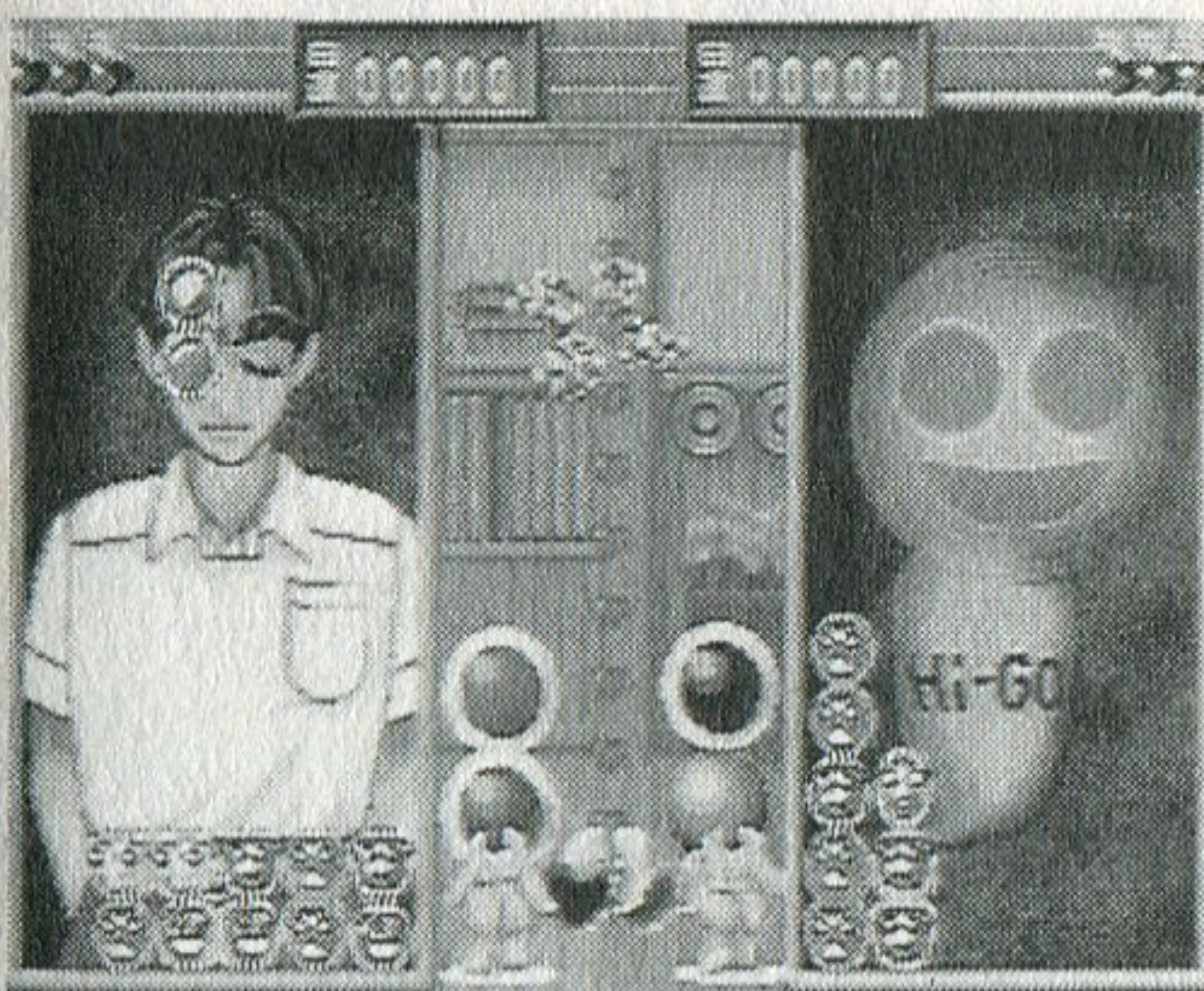
ルールは「ぶよぶよ」と同じ

この『れすれす』というゲーム。タイトルの『れすれす』だけを聞くと、某ギャクマンガの、ほうきを持ったオジサンくらいしか思い浮かばないのだが、実は『ストレスレスレッスン』という副題（こちらが本題？）が付いており、略して『れすれす』なのだった。よく意味は分からないが、どうやら「お返事です」の「レスれす」でもなかったみたいだ（汗）。ゲームは『ぶよぶよ』同様の落ちモノパズル（使用ライセンスをコンパイルから

取得している）で、安心して遊べる。でも、狭い場所では落ちてくる玉を回転できなかつたりと、操作性については本家の「ぶよぶよ」と比べるとやや難アリといったところだ。

へんてこなキャラクターの オンパレード!

ストーリーモードでは、初めに主人公を選択。筆者は男なので、「深町賢二」くんを選ぶ。告白する相手の女の子は、弓道部のお嬢様「室園まり」ちゃんを選択し、さっそくプレイ開始。最初の頃、対戦相手は、選ばれなかったキャラたちや近所の頑固オヤジなどが出て



このキャラセンス…。キミは果たしてついてけるか?

きて、このへんはフツーかな?と思っていたら、途中からなんだかうさんくさくなってきた模様。犬や猫、背後霊、しまいには道に置いてあるようなゴミ箱から電柱まで、へんな敵の応酬。一体なんな

んだこれは??? しかも告白のシーンでは…

賢二「大好きだー!!」
まり「あの、私、お父さまとお母さまに怒られると思うの。」
まり「じゃ、またね★」
賢二「……。」

へんてこな敵キャラと戦わせておいて、なんという仕打ちだ。まあ、それはともかくとして、全体的なまとまり感として、キャラセンスはそれなりにある。だが、やっぱりゲーム画面とカリアクシヨンがシヨボシヨボなのをなんとかして欲しいところ。ただ、対戦モードで、敵キャラのゴミ箱とか電柱がプレイヤーキャラで使えるところが唯一の救いかも…。



ゲームのタイトルを付ける作業は、ゲーム制作上でもかなり重要な部分だろう。かのグルメなバカゲー「美食戦隊薔薇野郎」も、このタイトルだからこそ興味をそそられた輩も多いと思うのだ。では、インパクトだけあればOKか？と言われれば、そうではない。「ファイナルファンタジー」とか「ドラゴンクエスト」などといった「ストレートな」タイトルで、誰もが知っている大作ソフトがある。でも、それじゃあ今の世の中渡っていけないというのが現状。今どき「ドラ

ゴン何とか」とか「××ファイター」なんてタイトル付けたら、ユーザーに「うわっ！ダサッ!!」とか言われてしまうのがオチだろう。そこで（かどうかは分からないが）出てきたのが、よくある単語とか固有名詞をモジってタイトルにした「モジリ系」。「パラッパッパパー」とか「ガンバール」とか「ぱづり」などがそれ。最近はこのテのタイトルも、最早ありがちかも。モジリ系の中で、よく考えたと思われるのは「アイドル雀士スーチャーパイ」。言うまでもないが四七牌「スーチャーパイ」にかかっている。この絶妙な語感が

非常に洒落だ。また、ゲームのタイトルを逐一チェックしているど、タイトルの付け方だけでもメーカーの個性が見えてきて楽しい。まあ、たとえるなら、ストレートな名前のつけ方で定評のある「小林製菓」と、とにかく奇抜なネーミングで売るのが信条になっている「キンチョー」みたいなものか（ちよつと違うかも）。後、奇抜なネーミングとしては「動画でパズル ぷっぷくぷく〜」とか「女子高生の放課後〜ぷくんぱ〜」と様々だが、変なタイトルのゲームはなぜかパズルゲームが多い。思うに、パズルゲームはア

イデア先行の場合が多いので、ゲームができたあとで、そのゲームの開発者などが揃って「う〜ん」と唸りながら考えたに違いない。そのため、擬音とかモジリが多くなり、ダジャレの効き過ぎたものになる、と。まあ、「ねむけ爽快シート」とか「キズドライ」みたいなネーミングも嫌いじゃないし、ゲームの中身はともかくとして、要はセンスを見せてほしいところ。ダジャレ、造語、大いに結構。ユーザーである我々の興味をソッる個性豊かな（できればツッコミがいのある）ネーミングのゲームをメーカーは作り続けてほしいものだ。

ユーザーが手に取れば「勝ち」なのか!?

変なタイトルのものから掘り出し物 ソフトを探そう!

ダジャレの効いたタイトルは、それを読むだけでゲームの楽しさが伝わってくるもの。だが、逆に敬遠してしまった方もいるはず。それゆえに、目立ち度が高いネーミングのものにこそ、意外な掘り出し物があるのだ（かも知れない）!



今、最も売れている
ハードの謎に迫る!?

PS型番比較

Text by JUNPEI SUZUKI

日本で1000万台、北米、欧、アジアもあわせると4000万台以上売れているプレイステーション(PS)だが、一口にPSといっても、発売時期によって型番が異なり、その中身もかなり違っている。

特に、画質の改善や動作速度の変化は大きく、ヘビーユーザーにとっては重要な要素だろう。PSを持っている人は本体の型番をチェックしてみよう。今、お店で売っている本体はもう別物かもよ？

●SCPH-1000

半年で100万台突破

PS発売時の型番で、価格は39800円。今の価格と比べると2倍以上の値段。今では考えられないほど高い。ダンボールそのままの外箱が特徴で、本体背面にはAVマルチ、ビデオ、オーディオ、S端子がある。S端子はこのモデルだけの特徴だ。ただ熱暴走(※1)によるエラーも多く、それを回避するため、本体を縦にしたり裏返したりして使っている人もいた。

暴走もしにくくなった。同年の秋から欧米で発売された国際モデルでもある。

●SCPH-3500

格闘ゲームブームに合わせて?

「ファイティングボックス」という名で、コントローラーがはじめから2個付属しているモデル。対戦格闘仕様というわけですな。後は3000とまったく同じだ。

●SCPH-5000

サタデーより2000円安く

96年6月22日、N64の発売前日

全世界普及モデル

●SCPH-3000

95年7月21日から発売されたモデルで29800円。S端子がなくなり、コピーディスク対策が強化され、短くて不評だったケイブル類も延長されている。また熱

型番の見分け方

本体を裏返すと、PSの仕様が書かれたシールが貼ってある。その右上に書かれているのが型番だ。本体が入っている箱にも同じ物が書かれているぞ。

SCPHはPS本体関連商品を表わし、後ろの4ケタの数字がいわゆるバージョンだ。今のところ、数値が大きいほど新しいモデルになっている。

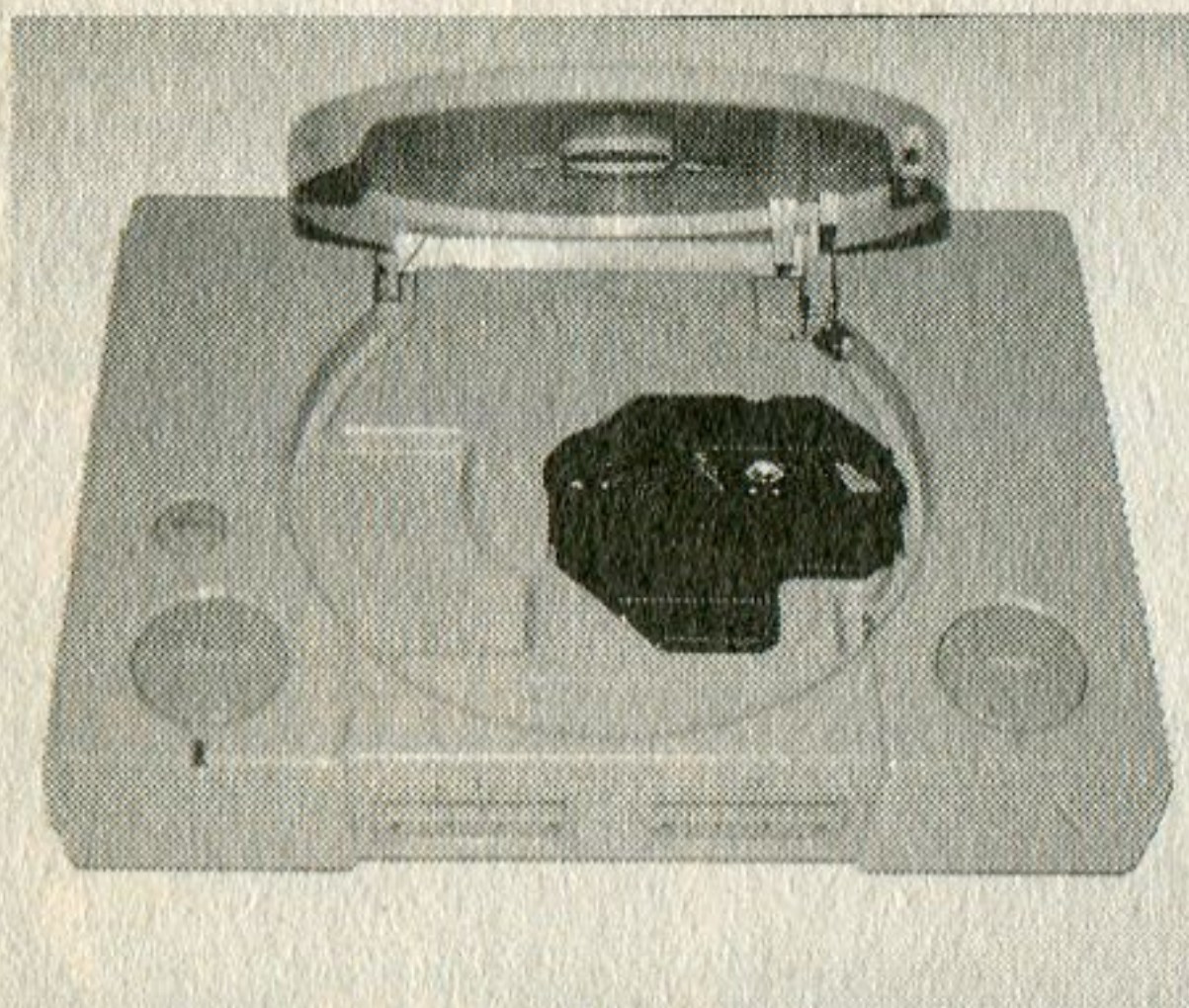


右上に書いてあるのが型番。同じ物が箱にも書いてあるぞ。

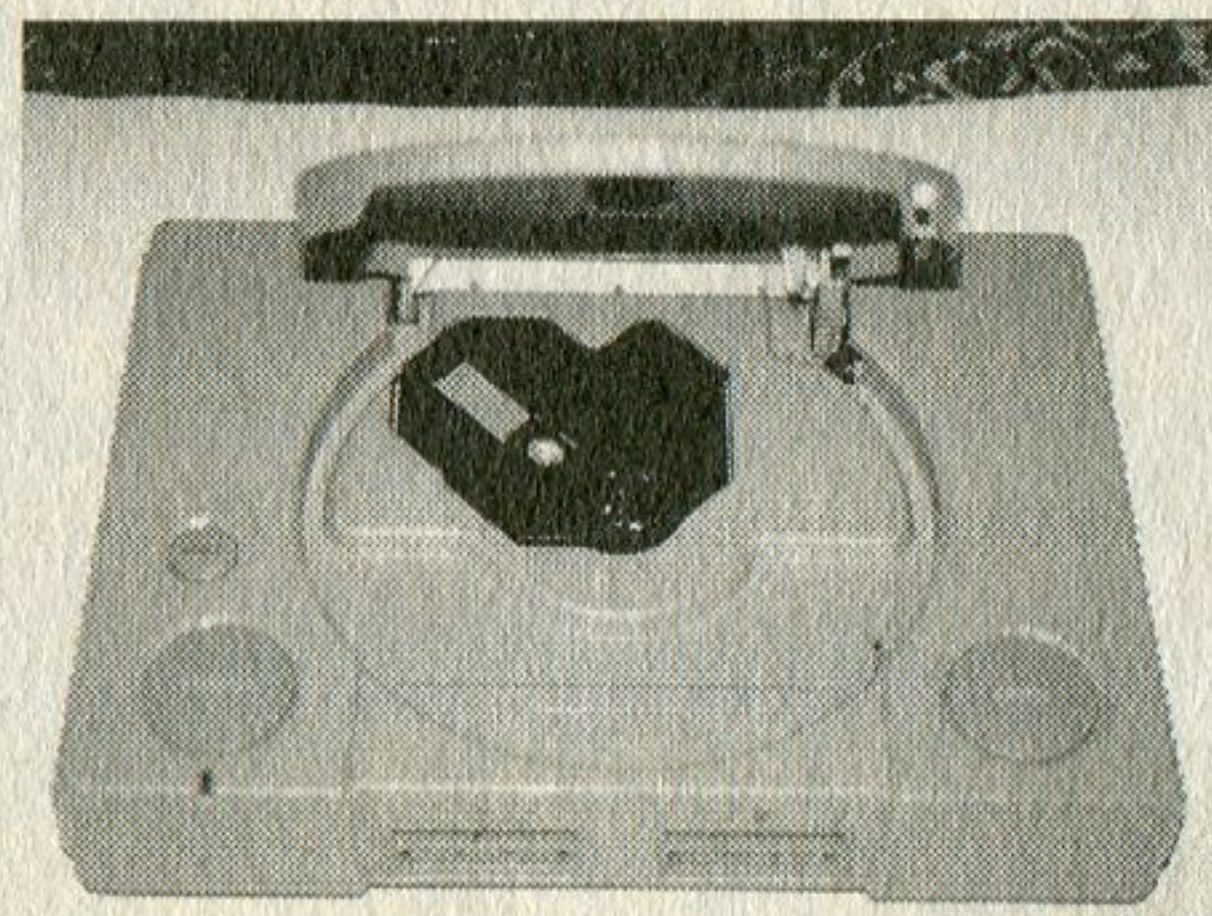
※1…コンピュータが処理を行う時は熱が発生する。PSの初期型は熱がこもりやすく、その熱のため長時間プレイすると、ゲームが止まってしまうことがあった。

SCHP	秒 (平均)
1000	20.84
3000	20.72
5500	20.69
7000	19.88

読み込み時間の長いものは差がつきやすいだろう、ということで「ディアブロ」を選択。ダンジョンから街の移動で測定した。7000以外はほぼ同じと断言していいだろう。



右が1000で上が7000。一目で分かる違いだ。コピー対策かチップの高集積化のためか、…理由はわかりませんが。



●SCPH-5500

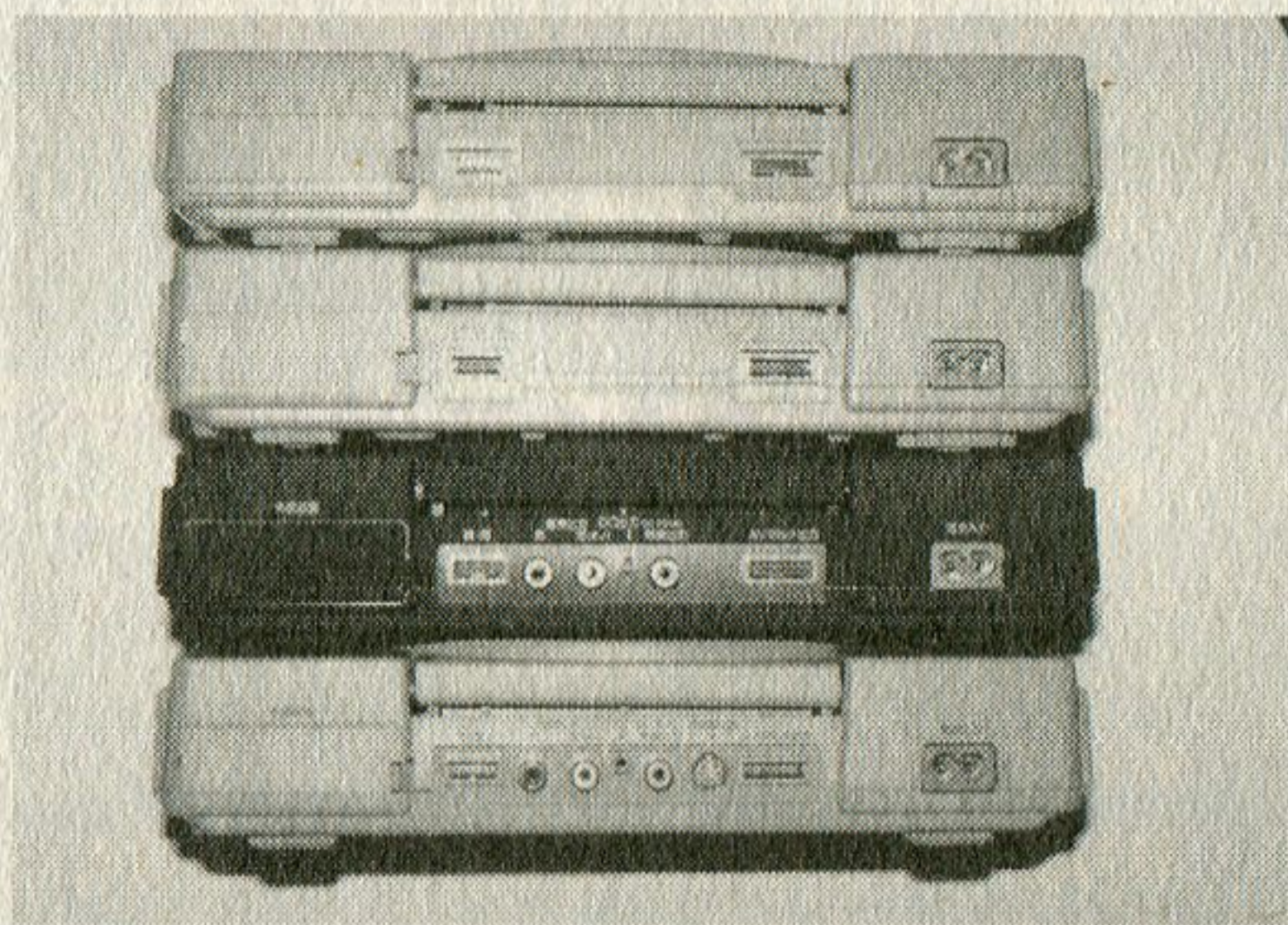
増産するも品切れ続出

96年11月15日発売。大量生産のために生まれ変わる。大きな変化はAV出力端子。AVマルチ端子のみとなり、本体背面はかなりすっきりした印象になった。CDのピックアップ部も移動している(写真参照)。発売時期で赤色の箱と、緑色の箱がある。

●SCPH-7000

様々な面で急激進化!

97年11月13日発売。価格は18000円。標準コントローラーとして“DUALSHOCK”が1個付属している。音楽CDを聞くときに画像が音に合わせて変化する



各型番の背面を並べてみた。上から7000、5500、(DTLH) 3000、1000の順。けっこう違うでしょ?

る”サウンドスコープ“機能が搭載された。CDの読み込み速度と、画像処理系に大きな改良がなされていて、特にポリゴンの描画速度(※2)に差があるようだ。また、CD読み込み速度はベンチマークでこそ差は小さく感じるが、体感速度の向上はかなりのもの。グラフィックの美しさも著しく向上している。

●まとめ

いかがだったでしょうか。

初代PSは発売してもうすぐ4年が経とうとしているが、店頭

その他の型番

●DTLH-1000、1200、3000

DTLHは開発機の型番。1000はボディーが青く“デバッグステーション”という名前がつけられている。1200は1000の後継で緑色。3000は“プレイステーションワールドワイド”という名前で、「ネットやろうぜ」という個人と学校向けの開発機だ。

●SCPH-5003、5903

この二つはアジア市場向けのPS。5903はビデオCDの再生可能で、ボディーが白い。ただ、日本で売っていても価格が高く、7000より性能も劣るのでオススメしません。

で売られているPSだけを見ても、少しずつ変化していることが分かってもらえたと思う。特に、初代機を使っている人は、余裕があれば、新たに本体を買うことをオススメしたい。速度や画質など、まったく別物になっているからだ。CDの読み込みが長い&多いゲームには特に効果的で、まるで別ゲームに感じられるものもあったぞ。最後に、これから中古の本体を買おうと思っている人は、箱だけではなく必ずPS本体を確認すること。中古では箱と本体が異なっている場合があるのだ(涙)。

※2…7000では長方形ポリゴンの描画が速く、それ以前は正方形ポリゴンの描画が速いらしい。

Owner's Grand Prix

コンプリート版

「自分のレーシングチームを持ちたい」

そんな夢を叶えてくれるゲームが『オーナーズ・グランプリ』です。このゲームで、プレイヤーはドライバーではなく、レーシングチームのオーナー兼監督という立場を任せられます。そして、与えられた期間は5年。5年間の間にチャンピオンドライバーを育て上げ、コンストラクターズチャンピオンを獲得し、トップチームの仲間入りを果たさなければならないのです。

「オーナーとしてマネージメントを行う」

レーシングチームを運営してゆくには、莫大な費用がかかります。ですから、オーナーとしての仕事は、まずスポンサーの獲得から始まります。次に、その資金をもとにドライバーをはじめ、エンジニアやデザイナーなど数多くのスタッフを集めてゆきます。そして、そのスタッフによってようやくマシンが開発されるのです。『オーナーズ・グランプリ』では、この過程を忠実にシミュレートしています。

「スタッフの育成と相性を考えた人事」

ゲーム中に登場するドライバーやチームスタッフには、それぞれに能力値が設定されており、年齢や経験を積むことによって変化していきます。また、レースに勝つためには、スタッフ個々の能力はもちろん、チームワークも非常に重要です。このゲームにも、ドライバーを含めたチームスタッフ同士の相性という概念があり、チームの総合力に大きく影響してきます。

「監督としてレースの采配を下す」

『オーナーズ・グランプリ』最大の魅力は、何といたってもリアルタイムで進行するグランプリレースです。レース中はドライバーのコンディション、ガソリンの量、タイヤの状態、天候などが常に変化し続けています。そんな中、プレイヤーは監督としてレースとそれを取り囲むあらゆる状況を把握し、最適な采配を下さなければ勝利を掴むことはできません。

1998年末発売予定 予価：9800円(税別)

発売元：キルタイムコミュニケーション

オーナーズ・グランプリ…
それは、頭脳で戦う
レーシングゲーム！

For
Windows95

レーシングチーム育成シミュレーションゲーム

オーナーズ・グランプリ トライアルガイド

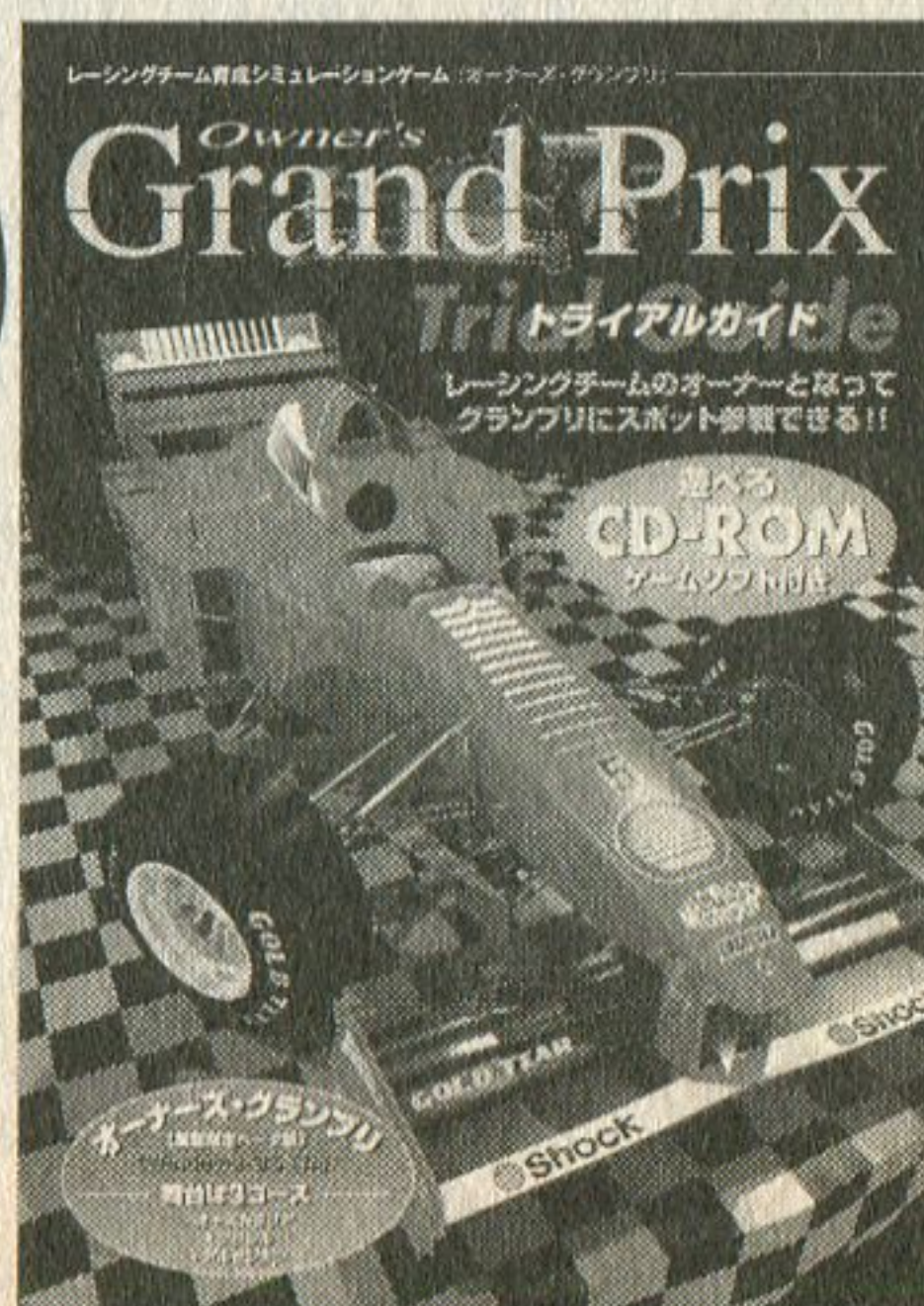
遊べる
CD-ROM
付き

グランプリレースを舞台にした究極のシミュレーションゲーム『オーナーズ・グランプリ』の公式ガイドブックがいよいよ登場。その名も「オーナーズ・グランプリ トライアルガイド」。ゲームの全貌が明らかになると共に、話題のゲームをいち早くプレイできるチャンスだ！

価格：本体1280円(税別) 限定発売中!!

数量限定のため、売り切れになる場合があります。あらかじめご了承下さい。

編集・発行：キルタイムコミュニケーション



攻略実験室

TARGET 1



アイドルプロモーション すずきゆみえ

TARGET 2



ラングリッサーⅢ

TARGET 3



ぐっすんおよよ・S

この実験室では、様々なゲームを、普段とはちょっと違う視点でプレイしている。ヘンなやり込みや、こだわりのプレイから、真っ当な攻略まで、多彩な発想で攻める、怒涛の攻略ページ!!



一人の少女を
アイドルに育てる、
お手軽SLG

アイドルプロモーション

すずきゆみえ

「あいどるプロモーション・すずきゆみえ」は、実在するアイドルをゲーム内で国民的アイドルに育て上げる、という育成SLGだ。そんな一風変わった本作は、意外(?)にもゲームのテンポがよく、気軽に遊べる内容なのだ。この記事参考に、ぜひ遊んでみてほしい。

実在するアイドル・すずきゆみえを、ゲーム上で国民的アイドルに育て上げる。これがこのゲームの目的だ。プレイヤーはすずきゆみえを街でスカウトし、一年間のうちに各種レッスンで鍛え上げ、様々なプロモーション活動を経て仕事を取り、事務所運営資金を稼ぐ(破産するとゲームオーバー)。そして、最終的にはファンを一人に増やさなければならぬ。プレイヤーは、スケジュールを一週間単位で組んでいく。この時に、すずきゆみえの各パラメータを確認し、病気になったりヤル気をそこなったりしないように注意して彼女を育てていくわけだ。

しかし、一年間でファン総数一万人、というのは「国民的アイドル」にしてはちょっとスケールの小さい話のような気がする。また、すずきゆみえ本人がいまひとつアイドルっぽく見えないので、最初はプレイする気持ちがかえってそれらが妙にリアリティがあって、段々「イマイチなこの娘を、立派なアイドルに育てよう!」という気持ちになってくる。何とも不思議な面白さがあるゲームといえるだろう。

SLGは、面倒くさいゲームのように感じられるものだが、本作は驚くほどスピーディーにテンポよくゲームが進んでいく。また、パラメータやスケジュールの内容が簡略化されているので、ゲームに入り込みやすい作りになっているのだ。また、数十種類あるというエンディングを見るためにはやり込むことも必要なので、ヘビーユーザーでも十分に楽しめるだろう。この記事参考に、ぜひ遊んでみてほしい。

機種：プレイステーション/ジャンル：SLG/メーカー：アルユメ/発売日：96年5月31日/価格：5,800円

Text by
KAZUHISA ICHIKAWA
©1996 ALLUMER INC.

基本的なゲームの流れと、パラメータの解説

基本的なゲームの流れ

プレイヤーはプロダクションの社長として、資金720万円を元手にしてスタート。渋谷・新宿・原宿へ行き、女の子をスカウトする。結果的には必ず原宿ですずきゆみえと出会い、スカウトすることになる。そして、すずきゆみえをアイドルにするために活動開始。プレイする期間は4月1日から次の年の3月31日まで。この間にファンを一人以上にすれば、国民的アイドルを育てたことになり、プレイ内容に見合ったエンディングが見られる。3月31日の時点でファンが一人に満たなかつ

た場合はバッドエンディング。また、ゲーム途中で資金が0になった時点でゲームオーバー。やはりバッドエンディングとなってしま

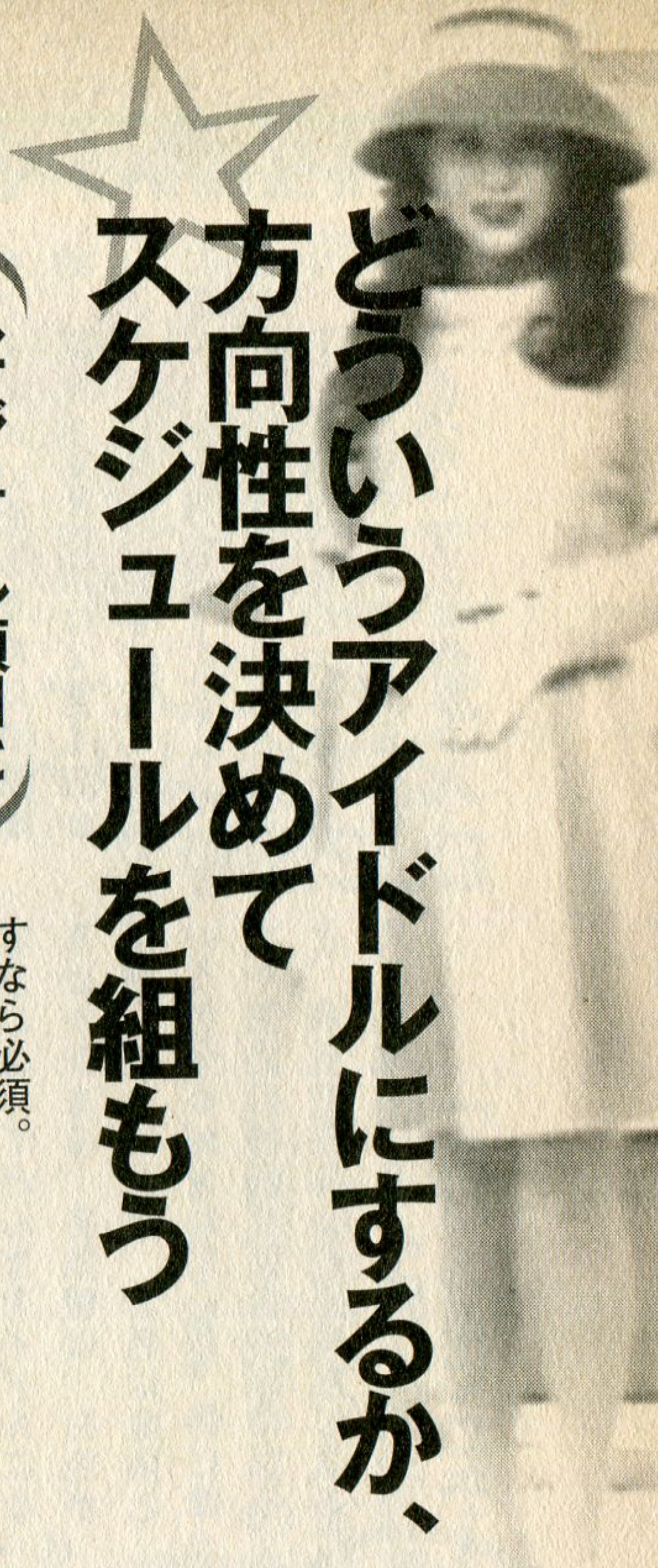
パラメータ

一日の行動が終わった時点で、結果として表示される。これらの数値によってどんなアイドルになるかが決まる。各数値は、白色が正常、黄色は注意、赤色は危険という色分けがされている。特に体力や気力の数値が黄色や赤になると、病気や失踪という事態になるので注意しよう。

パラメータをチェック!

所持金	5,035,150
	-13,000
ファン	4,170
体力	-1 118
基礎体力	143
発声	+2 231
礼儀作法	47
ストレス	+6 26
音感	+4 207
演技	207
ダンス	35
色気	188
モラル	142
気力	+1 91

- 所持金：現在、事務所が所持しているお金。スケジュール項目の中で、仕事以外の項目には必ず出費することになる。また毎月必ず出ていく経費として公共料金、すずきゆみえの給料がある。給料は毎月プレイヤーが決めることになるので、その時点での資金額と仕事の獲得具合によって決めよう。ただし、給料が安すぎてパラメータが下がる、という事態だけは避けたいところだ。
- ファン数：ファンクラブの会員数。ファン数は仕事をするによって増えるが、仕事の内容によって増加数に違いがある。ファンクラブ系の仕事を大切にしないと、減少率が高くなるので注意。
- 体力：コンディションを示している。数値が赤色はもとより、黄色になると風邪をひきやすくなる。
- 基礎体力：体力の最大値で、体力回復にも影響する。最低でも130は欲しいところ。
- 発声：すべてにおいて優先される項目で、最初のうちにガンガン上げる必要がある。最低130くらい、できれば200は欲しい。
- 礼儀作法：この数値が高いと、プロモーション活動が成功しやすくなり、仕事も入りやすい。
- ストレス：数値が高いほどストレスが溜まっているということで、絶対に赤色にしてはいけない項目。
- 音感：多少低くても仕事はくるが、歌手として成功させたいなら200以上は欲しい。
- 演技：ドラマ・映画などをこなす俳優として成功させたいなら、この項目を伸ばそう。
- ダンス：歌にも影響があり、リズム感をつけたいなら上げる必要がある項目。
- 色気：100は欲しい項目。この数値が高いと、雑誌のグラビアや写真集を出したときにファン獲得の数値が伸びる。
- モラル：あまり低いと、仕事などでトラブルを起こしやすくなる。赤色にしてはいけない数値。
- 気力：やる気を表す数値で、赤色になると失踪したりする。給料が低すぎるとガクッと下がる項目なので、くれぐれも注意したい。



どういうアイドルにするか、 方向性を決めて スケジュールを組もう

スケジュール項目と 内容

スケジュールは1週間単位で組んでいく。組めるスケジュール内容には、

- レッスン
- プロモーション
- 仕事
- 休暇

があり、この4種類をすぎゆみえのパラメータなどを確認しながらバランスよく組み込んでいく。

● レッスン

すぎゆみえの各能力を上げるために必要な項目。仕事が入り始めるとレッスンもできなくなってくる。ゲーム最初のうちにどんどん上げておくことだ。
ボーカー・音感・発声パラメータが上がる。歌えるアイドルを目指

すなら必須。

演技・演技・発声パラメータを上げる。演技力をつけるには必要。
振りつけ・ダンスパラメータを上げる。

ジャズダンス・色気・基礎体力パラメータを上げる。
フィットネスクラブ・基礎体力パラメータを上げる。
エステティックサロン・色気パラメータを上げる。疲労回復にも効果がある。

一般教養・幅広い教養が身につく。モラルパラメータが上がる。
礼儀作法・礼儀作法パラメータが上がる。

● プロモーション

TV・映画・CM・音楽などのプロデューサーと面接して、仕事ができるようにする項目。プロモーションをすると、すぎゆみえの

体力・気力パラメータは必ず下がるので、この数値を考慮に入れながらスケジュールを組む必要がある。プロモーションは途切れ途切れではなく、ある程度まとめてドツとやったほうが効果が上がりやすい。TVならTV、映画なら映画、というようにプロモーション活動をするといいだろう。そして、礼儀作法の数値を上げておくと効率がいい、ということも覚えておこう。

● 仕事

プロモーションの仕事によってすぎゆみえの仕事内容が変わってくる。唯一の収入源であるが、無収入の仕事や反対にお金を出して得る仕事もある。

仕事が入り出したら、何はともあれ仕事優先のスケジュールを組むことが基本だ。スケジュールを組むときは、先に仕事のある日を入れる。そして仕事のない日に、レッスンや

プロモーション、休暇を入れるようにすること。

● 休暇

すぎゆみえの体力・気力などのパラメータを上げるための項目。基本的には一週間に一度は休暇を取らせる必要があるといえる。休暇の種類によってパラメータは上下するので、そのときの状況を見て選択するようにしよう。詳細は左の表を参照してほしい。

★休暇とパラメータ増減の関係

	体力	基礎体力	ストレス	気力	その他
スケート	下がる	—	下がる	上がる	—
スキー2日間	下がる	上がる	下がる	上がる	—
ロックコンサート	下がる	—	下がる	上がる	音感上がる
温泉2日間	上がる	下がる	下がる	上がる	色気下がる
クラシックコンサート	上がる	—	下がる	上がる	音感・モラル上がる
登山	下がる	上がる	下がる	上がる	—
海水浴	上がる	—	下がる	下がる	—
プール	下がる	上がる	下がる	上がる	—
テニス	下がる	—	下がる	上がる	—
旅行2日間	上がる	—	下がる	上がる	—
ドライブ	上がる	—	下がる	上がる	—
ショッピング	上がる	—	下がる	上がる	—
ダンスクラブ	下がる	—	下がる	上がる	モラル下がる
映画	上がる	—	下がる	上がる	演技上がる
遊園地	上がる	—	下がる	上がる	—
カラオケ	上がる	—	下がる	—	音感上がる
散歩	—	—	下がる	下がる	—
家にいる	上がる	下がる	下がる	下がる	—

一年間の流れを 把握することが 攻略のカギ



どんなアイドルを育てるにしても、ある程度決まった流れというものがある。これを把握してしまえば、プレイヤーの思い通りにゲームを進めることもできるといわけだ。最初のうちは途中で破産したりするが、何度かプレイしていくうちに感覚的に分かってくるので、あきらめずにプレイしよう。これから紹介する一年間の流れは基本的なものだが、だいたい同じような流れで進んでいくはずだ。

4月 ゲームスタート月の4月はまだプロモーションも仕事もない。とにかくレッスンを明け暮れるスケジュールを組む。基礎体力・発声・礼儀作法を上げることを中心にしてレッスンを組もう。

5月 5月も4月と同様にレッスン中

心のスケジュールとなる。4月の後半くらいから色気パラメータを上げておくと、プロモーション写真とプロモーションビデオを作ることができるようになる。この二つを作ったら、いよいよプロモーション活動に入る。レッスンとプロモーション活動は並行して行ったほうが効率は良い。

6月 ポツポツと仕事が入り始める6月。といっても、まだほとんど仕事はないので、今のうちに各種レッスンをを行い、足りないパラメータを上げておこう。

7月 プロモーションがうまくいくと、この月から仕事が入ってくるようになる。まだ仕事を選べる状態ではないので、仕事は片っ端から受けてしまうこと。

8月 夏真っ盛りの時期なので、仕事の数も増えてくる。順調に仕事が入ってくれば、ファン数が10000人を超えるだろう。この月に入れば、そろそろレッスンは終了。プロモーションと仕事でスケジュールを組もう。

9月 ファン数が10000人に到達していないと、後々ツラくなる。今後、育てたいアイドルの種類によっては、仕事を選ばなくてはならない。この月で10000人というのは最低限守りたいライン、といってもいいだろう。

10月 ある程度仕事を選びながらスケジュールを組んでいく時期。また、多少ズレはあるが、この時期から写真集の撮影・映画、TVの撮影で何日間か連続で仕事をしようになってくる。

11月 この月でファン数50000人を突破していれば上出来。そしてこれは、年間通していえることだが、体調にはくれぐれも注意すること。

と。忙しくなってくる時期なので、パラメータチェックは怠らせずに。

12月 この月にファン数が50000人を突破していないと、3月で一人はかなり難しいといえる。もし仕事あまり入っていないなら、プロモーション活動を重点的にスケジュールを組んでいこう。

1月 1月の初めは、あまり仕事が入らない時期でもある。プロモーション活動は最後のつもりで行おう。

2月 2月の仕事は、すぐに結果の出るTV・ラジオ・イベントを中心に獲得していく。映画の撮影などは上映される前にゲームが終わってしまふ可能性が高いので、避けたいが無難だろう。

3月 いよいよ最後の月。2月同様に、すぐ結果の出る仕事でスケジュールを組む。3月の始めてファン数が90000人なら、一万人になる可能性はある。そして、31日を終了した時点でエンディングだ。

好みのアイドルに育てる ための6つのアドバイス



1 スケジュールは、仕事の有無を確認してから組む

スケジュールを組む前に、一週間分の仕事の有無をまずチェックする。仕事を入れていき、空いている日にレッスンやプロモーション、休暇を入れていくことが基本だ。一つの仕事で何日間か取られる場合には、その間の仕事の有無を確認し、一番やらせたい仕事を選んでいく。また、一週間のうち、土日は基本的にプロモーション活動ができない（オーディションは別）。そのため休暇やレッスンは、土日に集中するようにするといいたいだろう。

2 すずきゆみえには、優しく接することが基本

たまに、すずきゆみえから「もう仕事がしたくない」「なにもやる気が起こらない」などのリアク

ションがある。ここではプレイヤ

ーが「怒る」「なだめる」などの選択肢から選択することになるが、選択肢の中に、「食事をご馳走する」「指輪を買ってあげる」「お小遣いをあげる」などがあれば、迷わずそれを選ぶ。

モラルなどのパラメータが下がることになるが、ヘタに「怒る」を選択すると失踪してしまう可能性が高い。時と場合によるが、基本的には優しく接することが大切なのだ。

3 各パラメータは、2000まで上げればOK

すずきゆみえの発声・礼儀作法・音感か演技の能力に関するパラメータは、2000まで上げればいい。といっても、2000まで上げるのは結構大変。だが、ここまでいけば、かなりの才能という

ことで仕事の入りかたも変わってくる。基本的には1300くらいでもいいが、できるなら2000を目指したい。また、これらのパラメータは一度上げれば下がることは少ない。

4 仕事はファン数のことも考え、バランスよく取る

仕事にはすぐにファンが増えるイベント・TV・ラジオのバラエティ・コンサート等と、一定期間経ってからファンが増える映画・TVドラマの撮影・CDレコーディング・雑誌の撮影等がある。

すぐ結果の出る仕事の場合は、その時にファンが増えておしまい、ということが多く、一定期間の間がある仕事は、ある程度の期間ファンが増え続ける。どっちのほうがいい、ということはないので、この二種類をバランスよく取っていくことが重要だ。

5 給料は残り資金をよく考えて決めよう

すずきゆみえの毎月の給料は、その時点での所持金と相談して決めることになるが、ここでケチって少ない額にしてはならない。給

料に不満を持つとストレスが溜まり気力がガクッと下がってしまうのだ。そうになると、先々の仕事にも影響を及ぼすことになってしまう。仕事の入り具合を見て、ちょっと多いかな？ というくらいでちょうどいい。給料をもらったときのコメントを見て、その後の額の参考にしよう。

6 レッスン・プロモーションは同じものを集中して行う

レッスンとプロモーションをスケジュールに組むときには、単発にしないで同種のものに集中して行ったほうが効率的だ。特にプロモーションは、その週に仕事は何もなければ、土日以外、すべてプロモーション活動にあてることがあってもいい。

このときは、TVならTV、雑誌なら雑誌というように同じ人物に連続して会うようにすると効果が上がるだろう。ただしプロモーションは、かなり体力・気力を消耗するので、万全の体調にしてからスケジュールリングすることが重要だ。

こだわりプレイを誌上で再現!

こんなアイドルに 育ててみました

プレイヤーの育て方によって、すずきゆみえをいろいろなタイプのアイドルにできるこのゲーム。そこで、ある一定のパラメータを重点的に上げると、どのような結果になるか実験してみた。なお、基礎体力と色気パラメータは最低限上げての実験である。果たして結果は?



女優・すずきゆみえを 育てる

まずは、発声と演技のパラメータを上げまくることからスタート。プロモーションはTV、そして映画関係者に絞ってアタック攻勢をかける。最初のうちは露出度も大切だと思い、雑誌の編集長などにもアポイントをとる。とにかく6月までは、人と会うことに明け暮れた。ようやくTVドラマや映画などの話が舞い込んできたのは8月も終わり頃。当然、優先的に映画などの仕事を取っていくのだが、撮影には三日から一週間の期間が必要。その間、他の仕事などは一切できない。しかも、放映されるまではファンも増えない、というジレンマの日々が続いた。ところが、TVや映画が放映されるやいなや、連続的にファン数が伸びていく。主役の話も舞い込み始め、放映されると飛躍的にファン数は増加していった。ファンが増えなくて悶々としていた日々が懐かしい。それと同時に、大女優・すずきゆみえの給料も、うなぎ上りとなっていたのだ...

知性派タレント・ すずきゆみえを育てる

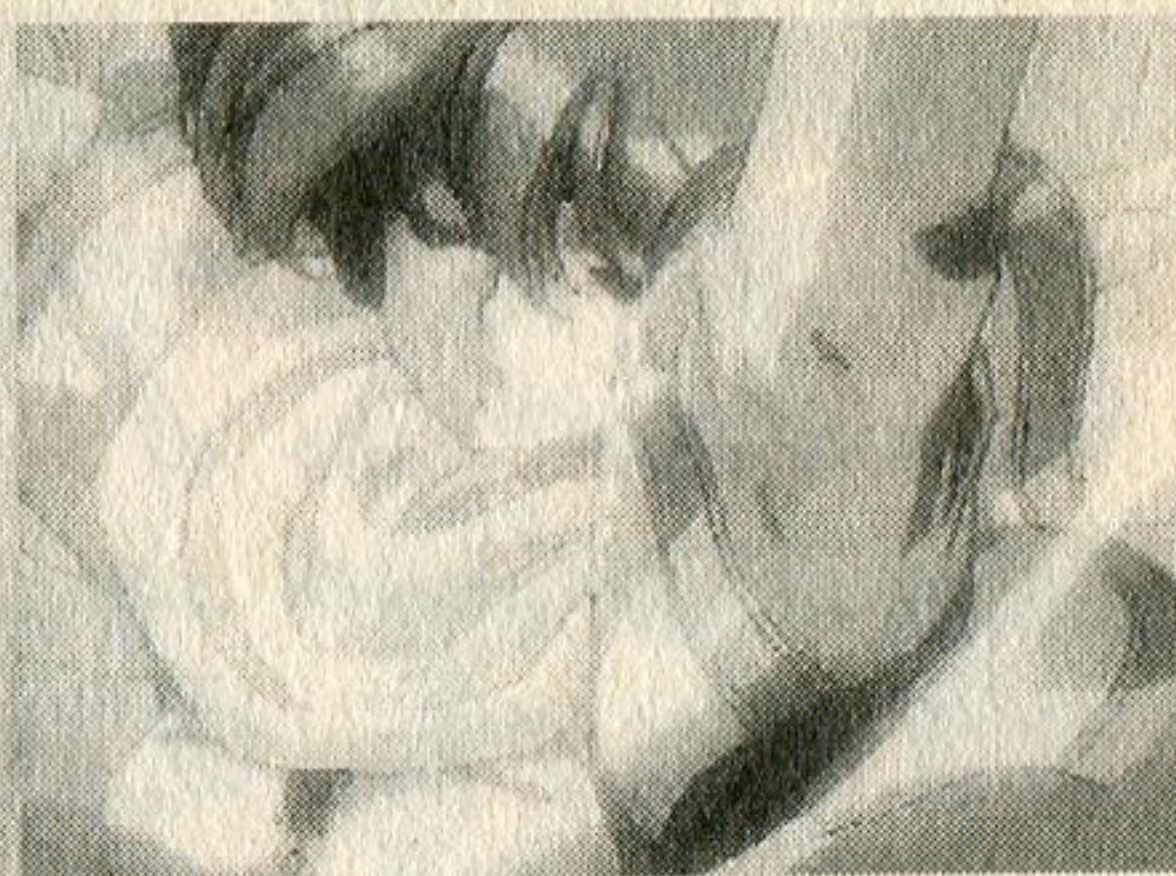
これからの時代は、あふれる知性を売りにしたアイドルがウケる。そう考えた私は、徹底して礼儀作法とモラルのパラメータを上げて育ててみることにした。6月頃にプロモーション攻勢を開始。TV・雑誌、そして広告代理店への面接をいくつか、レッスンを続ける。すると、7月に雑誌のグラビアやイベントの仕事が入り始め、8月にはTVの仕事も入ってきた。この時点でファン数は10000人を超え、9月には20000人突破。色んな方面から仕事が入りだした。早くも11月に50000人のファンがついた。2月上旬には、ついにファン数一万人を突破。押しも押されぬ国民的アイドルの誕生だ。やはり礼儀作法がしっかりしていると、プロモーションの効果絶大ということか。この育て方なら、9月の時点で歌手・俳優と色々な育て方をする余裕が出てくる。礼儀とモラルの二つは、とても重要ということが身に染みだ。

セクシータレント・ すずきゆみえを育てる

ナイスボディのセクシータレントを育て上げる。この男のロマン(?)に挑戦すべくレッスンを開始した。色気

を上げるために、ジャズダンスとエステティックサロンのみに絞る。礼儀作法やモラルなどは一切なし。プロモーションは、雑誌の編集長や有名写真家、そしてTVプロデューサーなどだ。8月にはTVのバラエティ番組の撮影、雑誌のグラビア撮影が舞い込んできた。そして8月にはファンが10000人を突破。いい調子で進んでいる、と思ったのもつかの間、仕事のほとんどが雑誌グラビアの撮影になってしまった。TVも映画も何故およびがからまないのだろうか? 雑誌だけではファン数の伸びもたかが知れているし...。10月でようやく20000人を突破、夏のときの勢いはどこへ行ってしまったのだろうか...。雑誌の仕事のみが多い状態の日々が続き、そして3月31日。ファン数は70000人を超えるのがやっと、という結果。夢は失敗に終わったのだ。やはり演技や発声、音感を無視して色気だけを追求したことにムリがあったということか。そして、すずきゆみえは去った。今では演歌歌手として、リッパに更生(?)しているという...





結成！
魔女っ子軍団
4人組

泥臭い戦場に甘い香り充ちあふれる！

ラングリッサーⅢ

美少女SRPGという新ジャンルを築いた(?)「ラングリッサー」。そのシリーズ中でも最大スケールを誇る「Ⅲ」を使ったこだわり変則プレイを実施！女の子たちだけによる可憐な戦いっぷりをトクとご覧に入れますよ。

7年前に誕生以来、斬新な傭兵システムや魅力的な女性キャラが話題を呼び、移植版も含め12作も制作されるほどの人気を誇る「ラングリッサー」シリーズ。中でも「Ⅲ」は初の32ビット機作品ということで制作者の意気込みが感じられる。戦闘を半リアルタイムにしたり、女性キャラの魅力を生かした「ヒロインセレクト」システムを導入したりと、思い切った変更が随所に見られるのである。

今回はこの「Ⅲ」を使った変則プレイを敢行しよう。それは、そのソフトを愛するがゆえに、通常の遊び方では飽き足りなくなつた人のみがハマるアリ地獄。敢えて厳しい制約を設けてプレイする、いわゆるマゾプレイである。

今回、筆者は「魔女っ子プレイ」を発売した。これは、4人

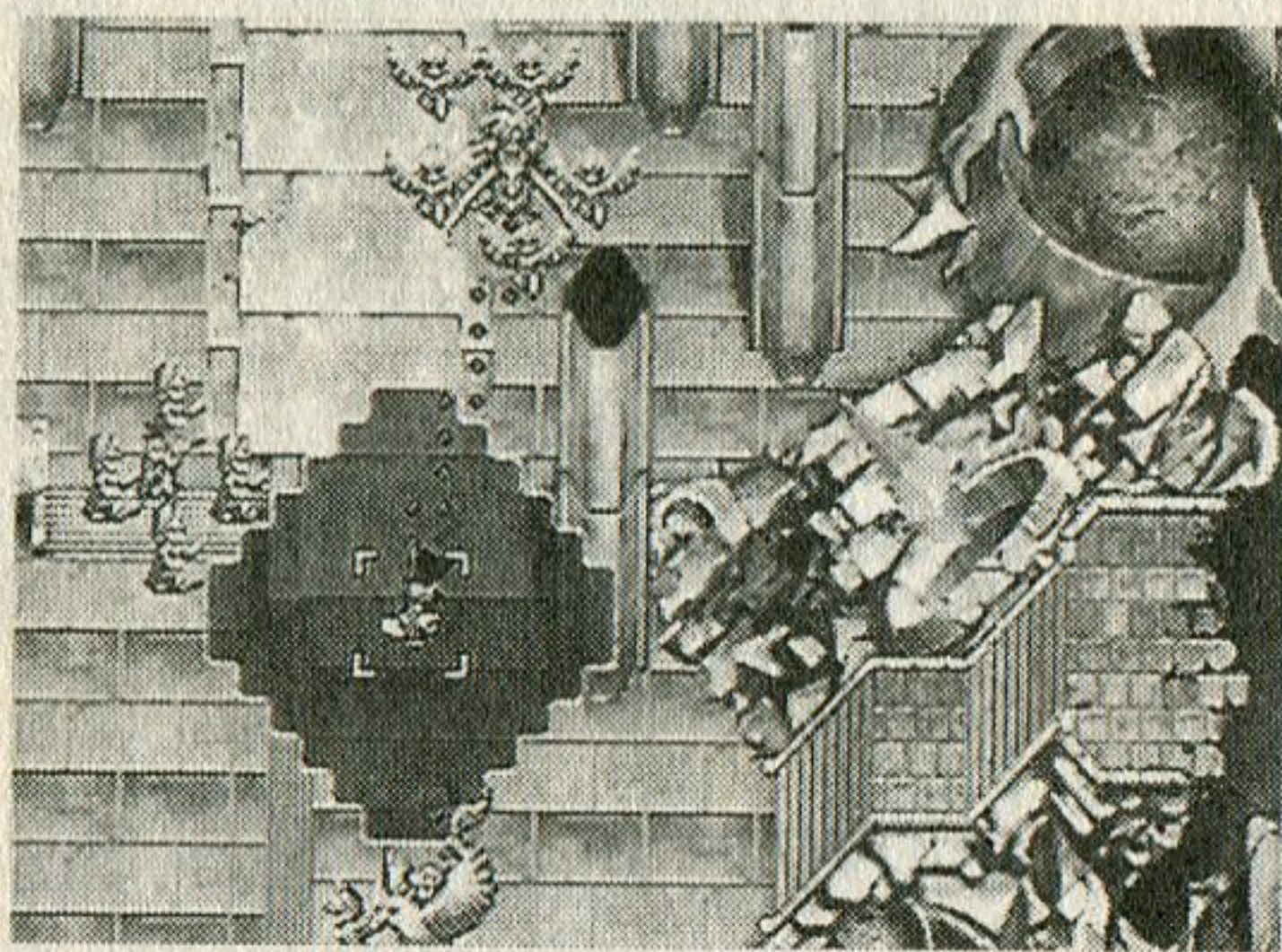
の魔法使いの女の子だけを前線に配し、敵への迎撃以外は魔法のみで対処するというものである。なぜ「魔女っ子プレイ」なのかというと、筆者が幼少のころ好きだった「スタジオぴえろ制作・魔女っ子アニメ」(「クリイミーマミ」から「パステルユーム」までの)の4主人公を、本作の4人の魔法使い少女に投影させたからという、実におバカな理由にほかならない。だが、SRPGはプレイヤーの思い込み次第で、自分だけの物語を紡げるのだから、いいではないか。というわけで、完全なる趣味で贈る、題して「艶姿魔女っ子軍団4人組、弾んでパムポップンの巻」(意味不明)。少々つらいプレイ条件だが、はたしてハッピーエンドを迎えることができるのか？

「ラングリッサーⅢ」 基礎知識講座

変則プレイの前に、リプレイをより楽しむために「ラングリッサーⅢ」の基礎知識をおさらいしよう。

人気を決定づけた 戦略性の高いシステム

ここで「Ⅲ」の基本システムをおさらいしておこう。本作では「セミリアルタイム方式」という一風変わったシステムが使われている。このシステムは、まず各部隊に対し、移動させた場所へポインターでの「指定」だけを行い、「終了」コマンドを実行した時点で初めて敵味方が一斉に動き出すものだ。そして、マップ上で敵部隊と接触することにより戦闘となる。通常のSLGでは、自軍と敵軍が交互に行動するため相手の出方を見てから策を練られるが、この



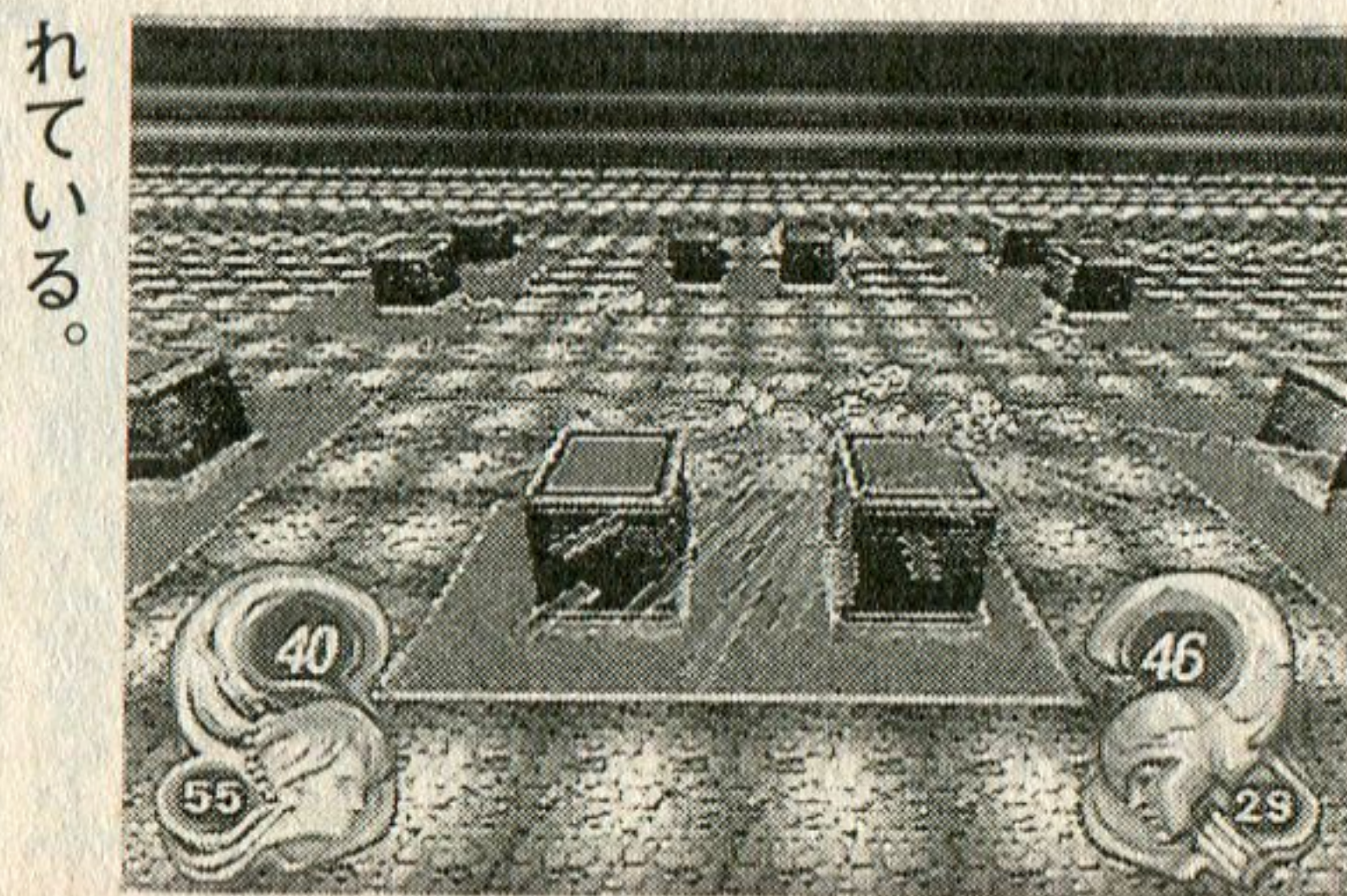
従来よりもリアルな戦闘シーンを追及した結果、実現したセミリアルタイム方式。

方式は前もって全部隊の行動を「予測」しなくてはならない。実に斬新かつ戦略性に富んだシステムとなっている。しかし、同じ進路をとる味方同士でぶつかり、大渋滞を起こして進まない、という怪現象も起きてしま

う。一長一短というところか。

このシリーズの特徴として、傭兵システムがある。傭兵とは文字通り金で雇える兵士のこと。出撃前、各キャラは任意の人数（キャラのレベルによって上下する）を雇うことができる。彼らは時には積極的に戦い、時には肉の壁として雇い主（指揮官）を守ってくれるのだ。傭兵は一人ずつ別個にHPが設定され、雇い主は戦闘中、彼らに指示を与えられる。雇い主が死ぬと傭兵もろとも全滅となるが、逆に雇い主さえ生きていれば回復手段（魔法など）によって傭兵は復活する。いくら死んでもアッサリ甦るといえるのはなんだかゾンビみたいで気持ち悪いが、実に頼もしい存在だ。

本作に登場する職業は全19種に及ぶ。各キャラは初期職業が決められており、一定のレベルで最高4段階までクラスアップ、もしくは転職が可能となる。しかし19種すべてに転職できるわけではなく、キャラによってある程度限定（3、4種類）さ



戦闘シーンをオフにしなければ、毎回このようにリアルな戦いが見られる。

れている。

なお、当然職業ごとに攻撃の有利不利の相関関係がある。それらは歩兵は槍兵に強いとか、僧侶（聖なる職業）はアンテッド系に強いなどわかりやすくまとまっている。その中で特に有利な職業は飛兵で、移動距離にも攻撃にも秀でており、弓兵に対する弱点など問題にならない。戦術SLGの爆撃機のようなものだ。ただし、飛兵は主人公とルナとジュグラーの三人しかかなれない貴重な職業で、今回の「魔女っ子プレイ」にはまったく関係ないあたりが空しい（トホホ）。

魔法少女たちの 可憐な快進撃

ムクツケき男たちははるか後方。最前線に放たれるのは、魔法っ子たちの華麗な魔法だ！

意気込んで臨んだ初陣も 攻撃できない悔しさよ

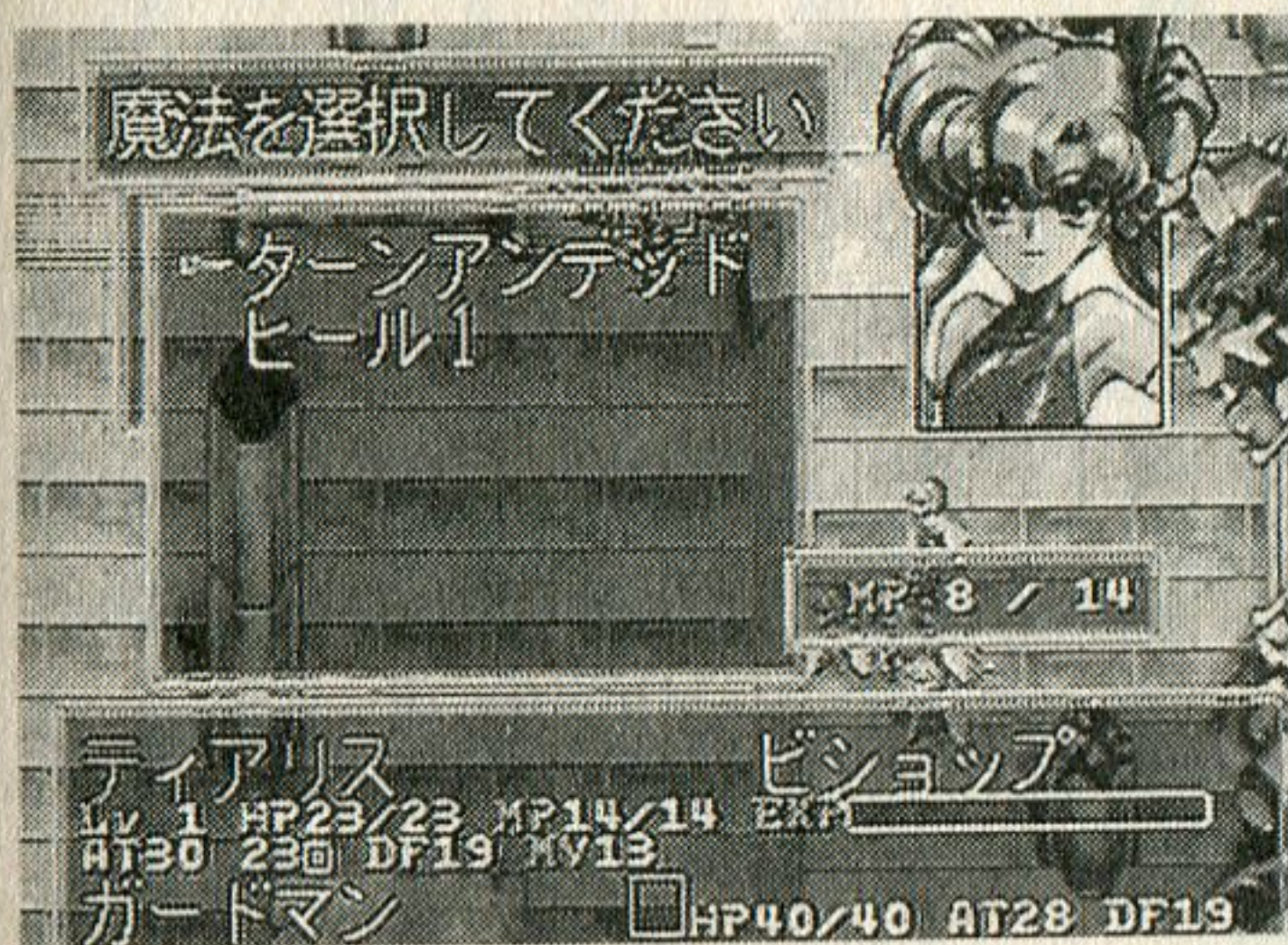
ラーカス王国に攻め入った、アルテミユラー率いるリグリア帝国軍に立ち向かう、主人公ティハルトとティアリス。この二人は兄妹のような間柄で、ティアリスは今回のプレイの主役、魔法使いの女の子である。

まずはティアリスに、限られた予算で布の服など気休め程度の防備を整えて初陣へ突入。彼女を前線に配置して敵を待ち、ティハルトは後ろで様子を見ていることにした。こんな男を兄と慕うティアリスが不憫ではあるが、気にせずに行こう。

訪れたチャンスも MPが尽きる哀しさよ

なかなか攻撃魔法を覚えず、

ところが、戦闘が開始されて魔法コマンドを見たらびっくり。敵傭兵はハーピーなのに、ティアリスの攻撃魔法はアンテッド傭兵にしか効かない「ターンアンテッド」しかないではないか！ これでは、魔法で倒すどころか一撃すらかけられない。仕方なく、しばらくティハルトを盾にして、補助魔法を使いながら経験値を稼ぐことにした。もどかしいが、どんな敵にも効く攻撃魔法を習得するまでは、じっと我慢の子である。



ティアリスはアンテッド系を得意とする職業だが、彼女自身は本当は怖くて近寄りたくないのだ。

逃げたり補助魔法をかけたたりと役立たずのティアリスであったが、そんな彼女にも活躍のチャンスが到来する。シナリオ3でアンテッド系の「死人使いグロブ」と、その下僕がわんさか登場してくれたからだ。彼女のかけるターンアンテッドの威力を見せる時だ。でも、ここで彼女は、モンスターを怖がるため、最初の攻撃を彼女からかけると友好度が下がってしまう。「そんなに臆病なら故郷へ帰れ」と言いたくもなるが、今のところ、彼女が唯一の頼みなので、ドン倒してもらおう。敵は倒しても倒しても出現し、ここは彼女

倒しても倒し切れぬ 敵部隊の多さよ

シナリオ4。リグリア帝国の侵攻はラーカシアの市民にまで及ぶことになり、その救援に向かった主人公たち。そんな中で、待望の攻撃魔法の使い手・リファニーが登場する。そしてティハルトたちの後ろで地道な修行を積んだティアリスも、ようやく攻撃魔法が使えるようになった。これでやっと彼女たちを勇

の独壇場。正に盛岡わんこそば状態であった。しかし、調子がよくかったのは中盤まで。MPがあっさり尽き、持ち合わせの魔力草(MP回復アイテム)もわずかばかりとなってしまう。

結局、ほかのキャラクターの協力を得て敵を倒すハメになったが、「魔法使いだけで」という目標に対して、少しだけ希望の光を見出せた気がする。そして、彼女の豪快な魔法と戦いっぱりに心を掴まれた筆者は、ティアリスをヒロインにすべくプレイを続けることにした。

ぼくの子猫ちゃんとは？

本作の最大の楽しみは「ヒロインセレクト」だ。これは戦いを通じて巡り会った女の子五人のうち、一人をヒロインとして選び告白できるというもの。成功の可否は主人公のセリフの選択肢と戦闘での采配などによって上下する、各女性キャラの友好度にかかっているのだ。

今回のプレイはティアリス嬢を本命としてシナリオを進めた。本文で触れた通り、死人グロブ戦では、彼女を支えに戦わなくちゃならないのに、敵と遭遇しても最初は彼女から攻撃させなかったり、プレゼントを買い与えたりと友好度には結構気を遣ったつもりだ。ところが、彼女の魔法使いの才能に惚れていただけという下心に気付かれていたのか、告白の返答は「…お兄ちゃん」という言葉だった。ガーン、まったく何たる事だ。「お兄ちゃん」は「く〇いむレオン」でたくさんだっちゅーのっ！

ちなみに告白ポイントの直前でセーブして後の4人にも試みた。戦闘

に手間取ったのでルナがハナから無理なのは承知だったが、なんとそのほかの女の子は全員成功したのだ。本プレイでの主人公はカツコイイところがるでなかったハズなのに、だ。情けない主人公が訳も分からずモテるとは、まるでラブコメの世界のようだ。そうか、「ラングリッサーⅢ」は実は、ラブコメだったのかもしれない。



今までの苦労もむなしく…。でも、「お兄ちゃん」という響きもミョーにドキドキいたします。



運命のいたずらによって引き裂かれていた2人。それゆえに結ばれたときの感激は大きいのである。

んで前線に出し、魔女っ子プレイの目的がはたせそうだ。こうして迎えたシナリオ7は彼女たちとディハルトにとって、最初の修羅場となる。遭遇するバーラル王国軍の頭領が、なんとディハルトの幼馴染み、フレア姫だったのだ。

ティアリスとリファニー部隊だけで戦う方針だが、バーラル軍はこれまで戦った中でも最大の軍勢なので、彼女たちの2部隊だけでは心細い。そこで魔法だけの戦闘という趣旨に従い、わずかばかりの補助魔法が使えるディハルトとピエールに「魔法だけ」という条件で、彼女たちの後ろから援護させることにした。移動モードを「防御」にし、敵が魔法の射程範囲に入ればいつでも攻撃できるよう、常に詠唱した状態で待ち受ける。

しかし、魔法使いは敵が遠くにいるうちから攻撃できるといいうメリットがあるが、二人はまだ複数の部隊を攻撃できる魔法を覚えていない未熟者なので、押し寄せる敵の進軍ペースに攻

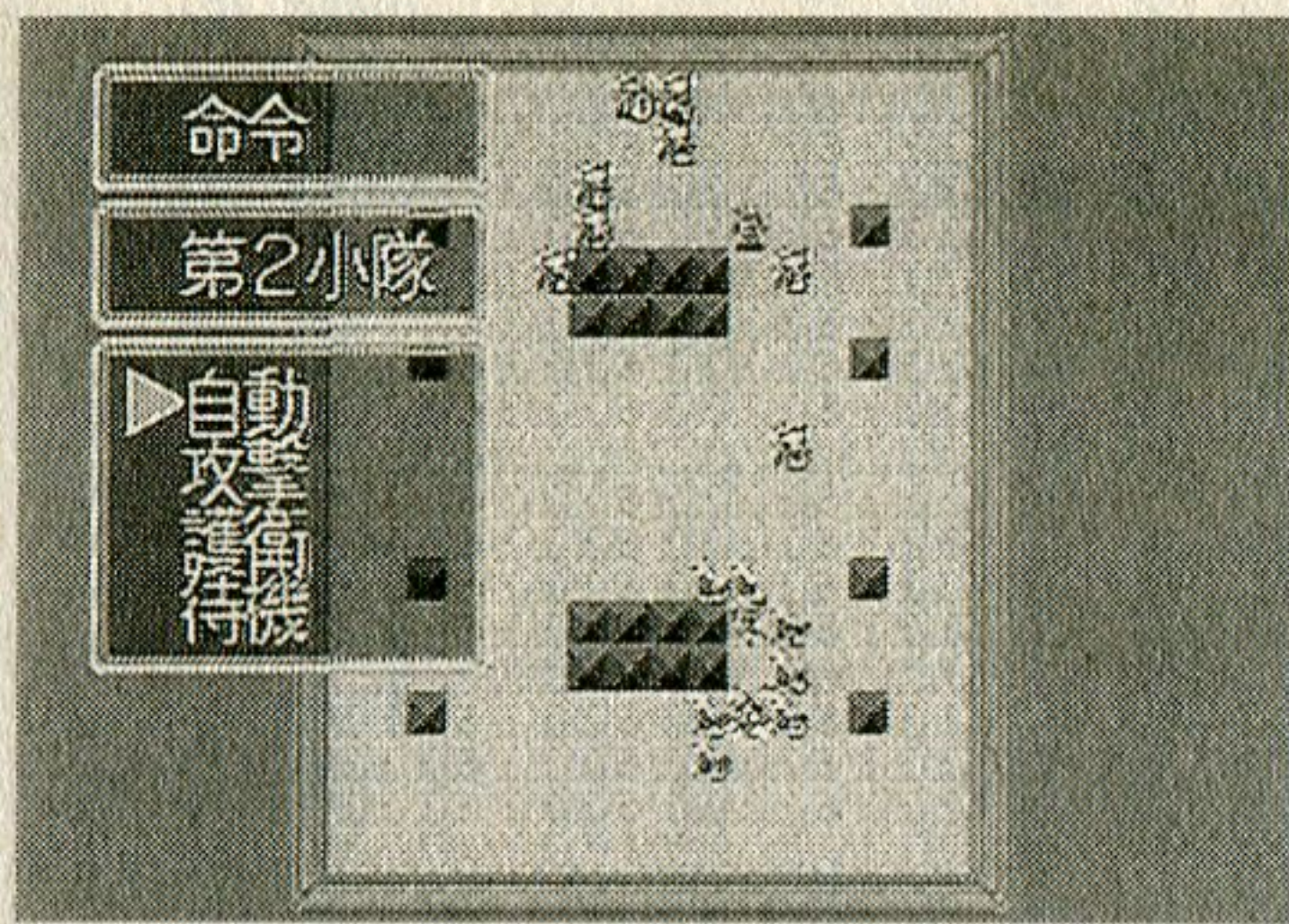
撃力が追いつかない。倒し切れないうちに苦手な白兵戦に持ち込まれてしまい、みるみるうちに彼女たちのHPは半分以下に。ピエールには常にヒール(回復)をかけさせているが、MPが少ない彼は、魔力草でMPの回復も頻繁にしなければならぬ。効率が悪く、魔力草を一番消費するので、実はかえって足を引っぱっているのかも。仕方がないので、ティアリスもヒールをかけるハメになり、攻撃手はリファニー一人だけになってしまった。敵は毎ターン自動的に回復し、リファニー一人の攻撃では威力不足。激戦を繰り広げた末、とうとう防御力のないリファニー部隊は全滅。こうなるとティアリス部隊だけの進軍はどう考えてもムリなので、不本意ながら、ディハルトたちに任せざるを得なくなった。せっかくリファニーが仲間になり、ティアリスの魔法も増えたのに、任務失敗。魔女っ子軍団は本陣の目前で破れたのであった。

歩けどもたどり着けぬ 足取りの遅さよ

やがて、三人目の魔法使いとして回復魔法が充実したソフィアが仲間に加わった。そのころには、ティアリスもリファニーも念願の複数部隊攻撃が可能な魔法も覚え、敵を引き寄せて一気に倒すという、魔女っ子軍団にとって理想の戦闘体系に近づいてきたように思われた。

ところが、今度は彼女たちに残された唯一の弱点である、足の遅さをつく困難が襲いかかるのだった。

シナリオ16。デイハルトたちは、



一つ一つの戦闘では、ここまで細かく指示することができる。面倒だけど。

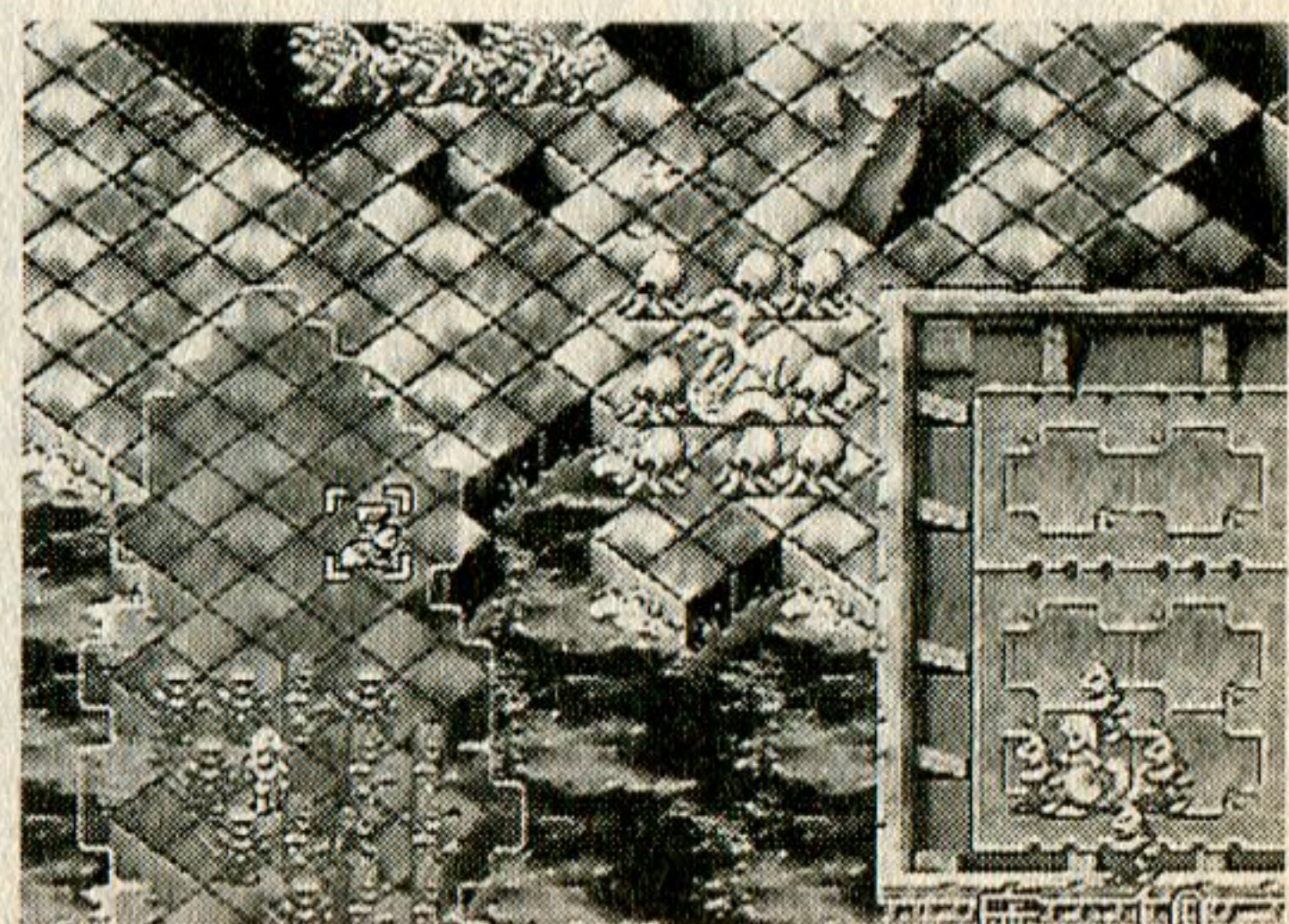
砦に立て籠もるバーラル王国軍を規定ターン以内に全滅させるという任務を課せられる。ここは2層構造になっている砦の、高所に点在する敵をいかに効率よく潰していくかが鍵となるマップだ。彼らは小部隊で砦の随所に散らばり、しかもその場を動かないので、こちらから近寄らねばならない。もし、規定ターンを越えるとダークナイトという、とても太刀打ちできない敵が援軍に現れてしまうのだ。そこで、足の遅さをカバーする助っ人として、同じ女の子である飛兵のルナを起用することにした。彼女もわずかながらの魔法を心得ているので、強引だが魔女っ子と言えないこともない。ついでに賢者ファールも愛娘ソフィアのことや心配であろうと勝手に解釈して、一時的に起用した。戦っているのはあどけない少女たちとジイ様一人。うーん、壮観だ。

小部隊に対処させることにした。メイン部隊は、接近してくる敵と高所の敵を同時に効率よく倒すことを考える。そこで、部隊の移動場所と魔法の射程範囲、部隊の攻撃力を集中させることの2点に常に気を配った。一挙手一投足無駄にできない作戦に、神経の擦り減る音が聞こえるかのようだ。しかし敵陣の壁は厚く、なかなか前に進めない。別部隊のルナも、今まで育ててなかったもので、小部隊との戦闘とはいえ苦戦させられた。「あと、もう1ターン」というところで間に合わず、何度も何度もリセットしながらやっと規定ターン以内にクリア。ほとんど奇蹟で、もう一回やれと言われてもたぶんムリだろう。

充実の魔法を使う 楽しさよ

さんざん辛酸をなめた魔女っ子軍団だが、ストーリー中盤過ぎから強力な攻撃魔法が各キャラに出揃い、ティアリス、リファニー、ソフィアの三人はそれぞれ別の職業の最高クラスを極めるまでになった。そして軍団最後のメンバー、フレアが仲間入りするころにはどんなに強い敵もあつという間に蹴散らせるようになった。大群だろうと離れた所にいようと構いなし。さながら動く要塞である。

ストーリー終盤、魔族の長としてデイハルトたちの前に立ち、はだかるアルテミユラーを倒す、シナリオ34を例にとろう。ここは、終盤だけあって敵がうんざりするほど出現し、しかも出現場所が高台にまで及ぶので、かなり面倒臭そうだ。しかし、クリア条件はボスキャラのアルテ



遠距離攻撃をして自分から近づかない。こちらで同様の戦法できたけどその憎らしさがよくわかった。

ミユラーを倒すだけ。今の魔女っ子軍団にとって、この程度のミッシヨンは朝飯前だ。

まず、テレポルトでティアリスとリファニーの特攻隊がいきなり敵の密集場所へ突っ込む。(その早業には敵もさぞやド肝を抜かれただろう。)そこで移動前から詠唱しておいたティアリスのホーリーブレイス連続魔法で攻撃。そしてリファニーの一撃必殺のメテオでそれにトドメを刺す。しよっぱなから二人で必殺技の嵐だ。そして後からソフ

イアとフレアも追いつき、攻撃

や回復の魔法を次々に放つ(彼女たちは連続魔法のスキルがないので、ちよつと物足りない攻撃だ)。あとはこれを繰り返すだけだ。10ターン程度でザコ敵は昇天。もう、あまりに気持ち良く消えていくため、大虐殺の罪悪感さえ芽生えるほどだ。彼らも虫のように死ぬため生まれたわけではなからうに…。

そしてついにアルテミユラーを残すのみとなる。彼はラングリッサーの装備者にしか倒せない

いので、仕方なくデイハルトを

テレポルトさせる。あとは、彼女たちが取り囲み、補助魔法で彼を守ってあげるのだ。今まであまり活躍しなかったくせに、オイシイところ取りとはズルイ主人公だが、何とかトドメを刺させてシナリオクリア。しかし、テレポルトの魔法は強力だが、空間から物体を取り寄せるといふのは魔法というより、もはやエスパー・キヨタの世界に近い印象で少し味気ない感じがしないでもない。

マニア向け番外編

ボクのアニキは？

プレイヤーによって、熱い想いを伝えたい相手は様々なはず。本作ではソノ手の趣味を持つ男性や、ソノ手に真の愛を感じて愛好している女性の方々も満足しそうな仰天イベントが発生しちゃうのだ。

うみにんジム(『超兄貴』でお馴染み)でのシナリオで特定のアイテムを入手すると、なんと、告白タイムで男性の所にも訪れることができ

るのだ。美少年ルインをはじめ、臭さムンムンのディオスやナイスマドルのファーベル、はては潜り込みたいほどフカフカな毛皮の聖獣ジュグラードまでと、多様なニーズに配慮されている。しかし、実際試してみると女の子の場合とは異なり、軽い言葉でかわされたり、それどころではない雰囲気のものもいたりして肩透かしな感じだ。ここをもっとしっかり描写していれば、本シリーズの売り上げ本数も相当上がったかもしれない。そうになると、もう18禁どころの騒ぎではないが。

戦いを終えて… 女の力ここにあり

当初の目的通り、最強の魔女っ子軍団はここに完成された。ここに至るまで、彼女たちには「攻撃不可能」から「機動力不足」まで困難の連続であった。けれども、最終的には予想以上の成長を遂げ、男性陣とは比較にならないほどの力を魔法によって獲得し、人類の平和を取り戻したのである。特にティアリスとリファニーが連続魔法をか



カッコつけたことを言っているディハルト。でも、戦っているのは女の子じゃあ…。

「テレポルトとして連続必殺技」で敵集団を倒すという揺るぎない楽勝パターンが確立された。そのアコギで非道な残虐ぶりは「魔女っ子アニメ」というよりも、もはや大友克洋の「アキラ」という雰囲気である。ちなみに、ゲーム後半でデイハルトがレベル50に達し、ようやく魔法使いに転職できるようになった。しかしすでにゲームはエンディング直前。主人公といえど活躍の場はなく、魔女っ子軍団の力の前にただひれ伏すしかなかったというわけである。



マヌケな
「ぐっすん」を
巧みに誘導するのだ！

ぐっすん およよ・S

高いレベルのアクション、パズル能力が要求される本作。その中の「アーケードモード」40面を中心に徹底攻略！

「ぐっすんおよよ・S」は、アーケードからの移植作だ。サターン版ではオリジナルステージが追加されているが、ルールは基本的に一緒。ブロック等を操作して、勝手に動き回る「ぐっすん」(2Pは「およよ」)を、出口に導くのが目的だ。

「ぐっすん」は勝手に歩き回っているだけなので、プレイヤーがうまく誘導してやらなければいけない。そのためには、「ぐっすん」の動きの特徴を掴んでおくことが重要になる。

またアイテムの使い方、取り方も大きなポイント。10個集まると1UPする「ぐっすん」も大事だが、一定時間無敵になる「のみぐすり」、水に落ちても溺れなく

なる「空気だま」はとても重要。これがあるとないとではゲームの難易度が大きく変わってくるのだ。

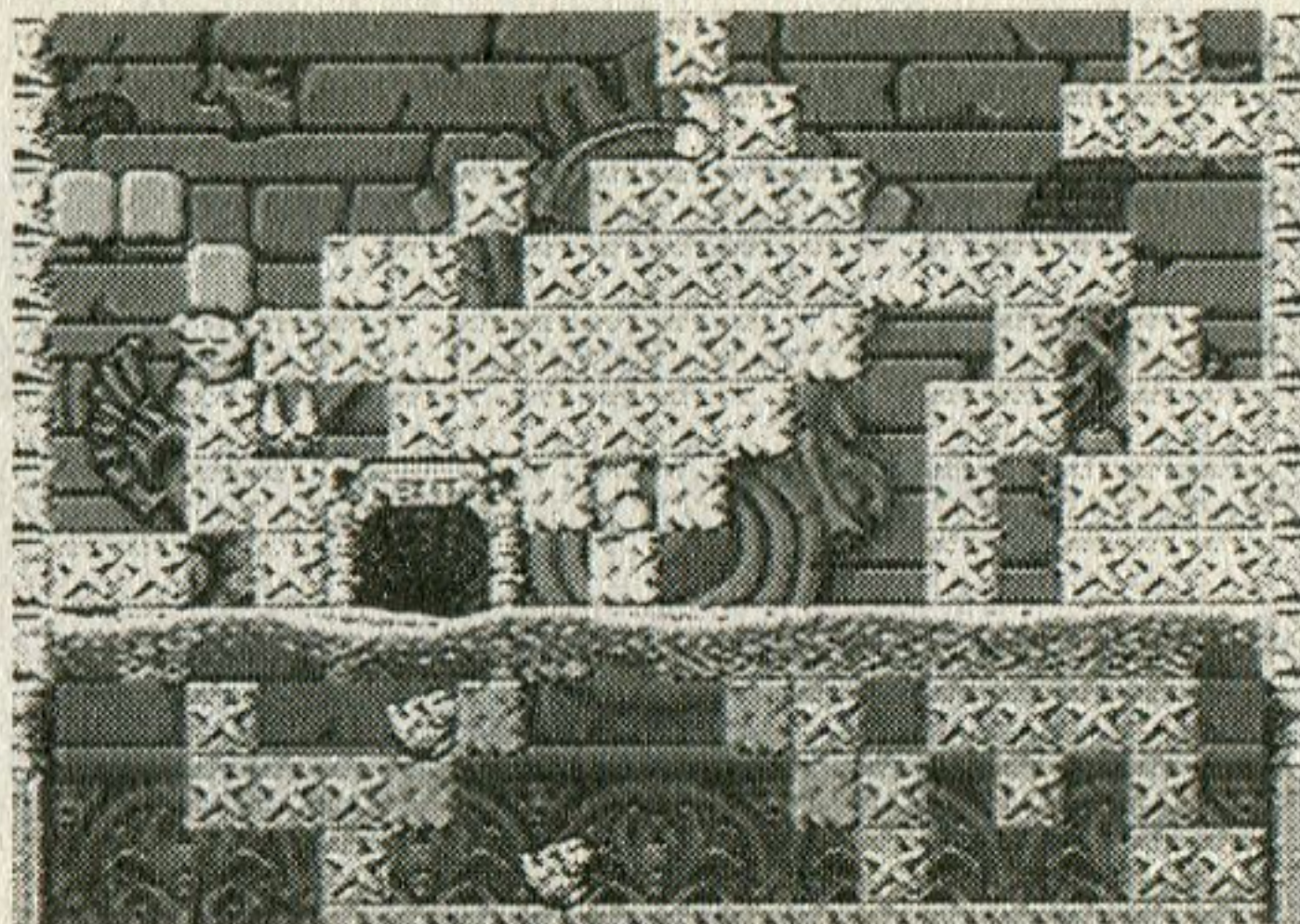
邪魔をするモンスターはクセのある奴ばかりだし、少しブロックを積み間違えるとあっさりゲームオーバーになったりする。

ちょっと間抜けで、かわいらしいキャラクターの見た目とは裏腹に、かなりハードなアクションパズルゲームなのだ。

ブロックを積み重ねてゴールへの道をつくるのが基本。ブロックを壊せる爆弾も有効に使っていこう。

1 アイテムのためなら ぐっすんを殺せ!

これは攻略の為の思考法。「ぐっすんはモノ」、クリアの為のアイテムと考えるのだ。最初から三つ（基本設定時）あるものより、数面に一個しかなく、しかも取りにくいアイテムの方がよっぽと貴重なのだ!……と言うわけなので、アイテムが必要ない面で誤って使いそうになったら、ブロックでプチッといこう。

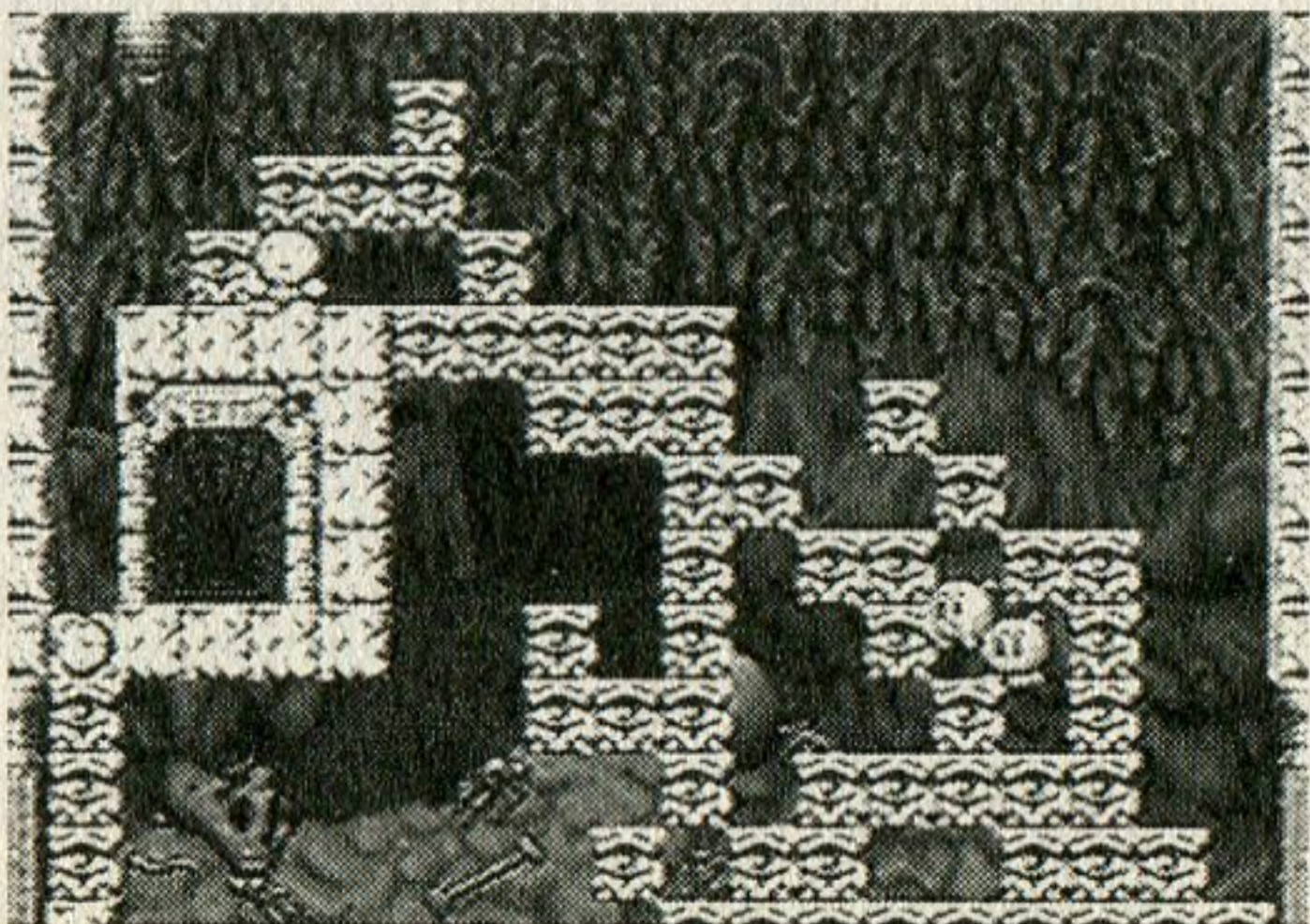


特に最初の方のステージで無敵アイテムを使いそうになったら迷わずいっつけ。

3 モンスターは閉じ込めろ!

敵キャラは基本的にはブロックでつぶすことができるのだが、一定時間たつと復活してしまう。その登場する場所がランダムなので対処しにくい。突然「ぐっすん」の目の前に現れたりするのだ。

そこでブロックを使って閉じこめてしまおう。こうすると邪魔されないし、突然、予想外の場所からでてくることもないぞ。



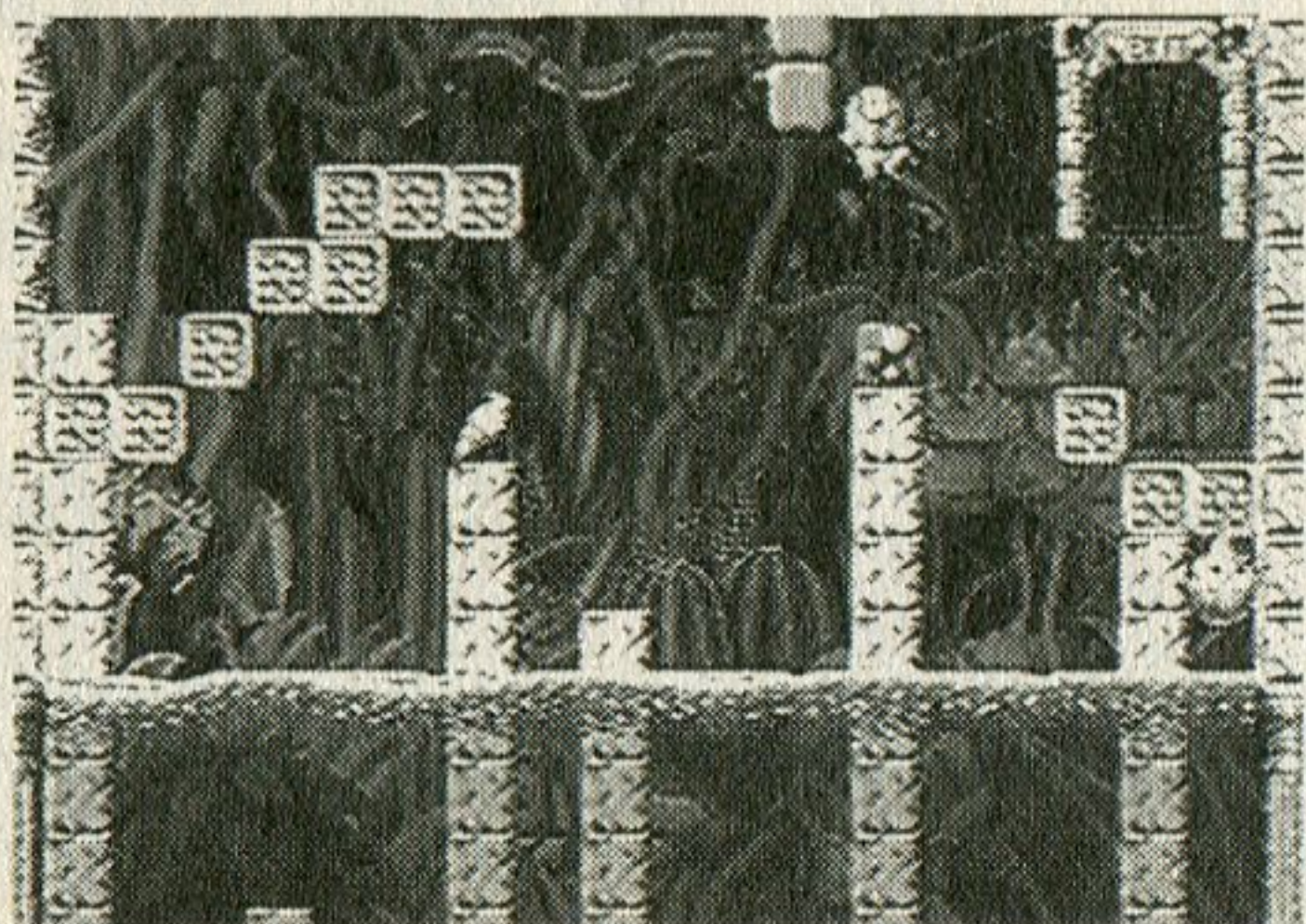
後半には特に有効なテクニック。爆発するモンスターにはあまり意味がないけど。

ぐっすん
およよ

攻略のポイント

2 高いところに移動 して水平移動だ!

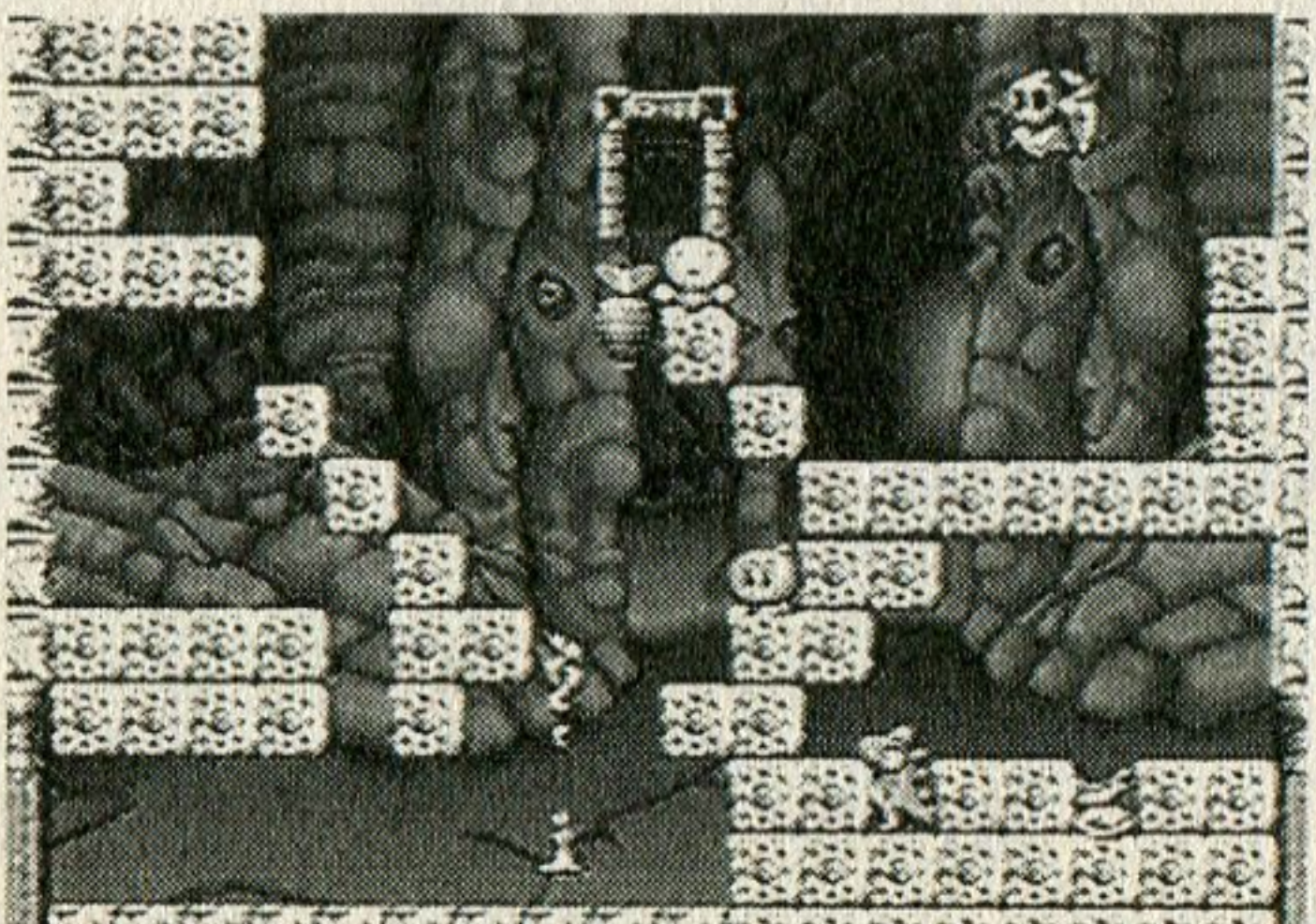
これを意識するだけで難易度はかなり違う。このゲームの「基本的パターン」と言えるかもしれない。ゴールに向かってブロックを積んだ場合、ブロックが出てくる順が少しでも悪いと、とたんに難しくなることが多い。そこで発想を変えて、ゴールと同じ高さまで積み上げるように考えるのだ。かなり楽になるぞ。



目標の高さに到達したら、ブロックで「ぐっすん」を押して水平移動させるのだ。

4 移動中ブロックを 活用しろ!

「ぐっすん」は1ブロックの高さを登ることが出来る。これは移動中のブロックや爆弾でも可能で、ゆっくりと落ちてくるブロックをうまく配置すれば、移動通路として使えるのだ。後半にはこのテクニクが必要な場面が多いので、余裕がある序盤などに練習しておくことをオススメする。



クリアが速くなるので、クリアボーナスを稼ぐついでに練習しておくのも悪くないぞ。



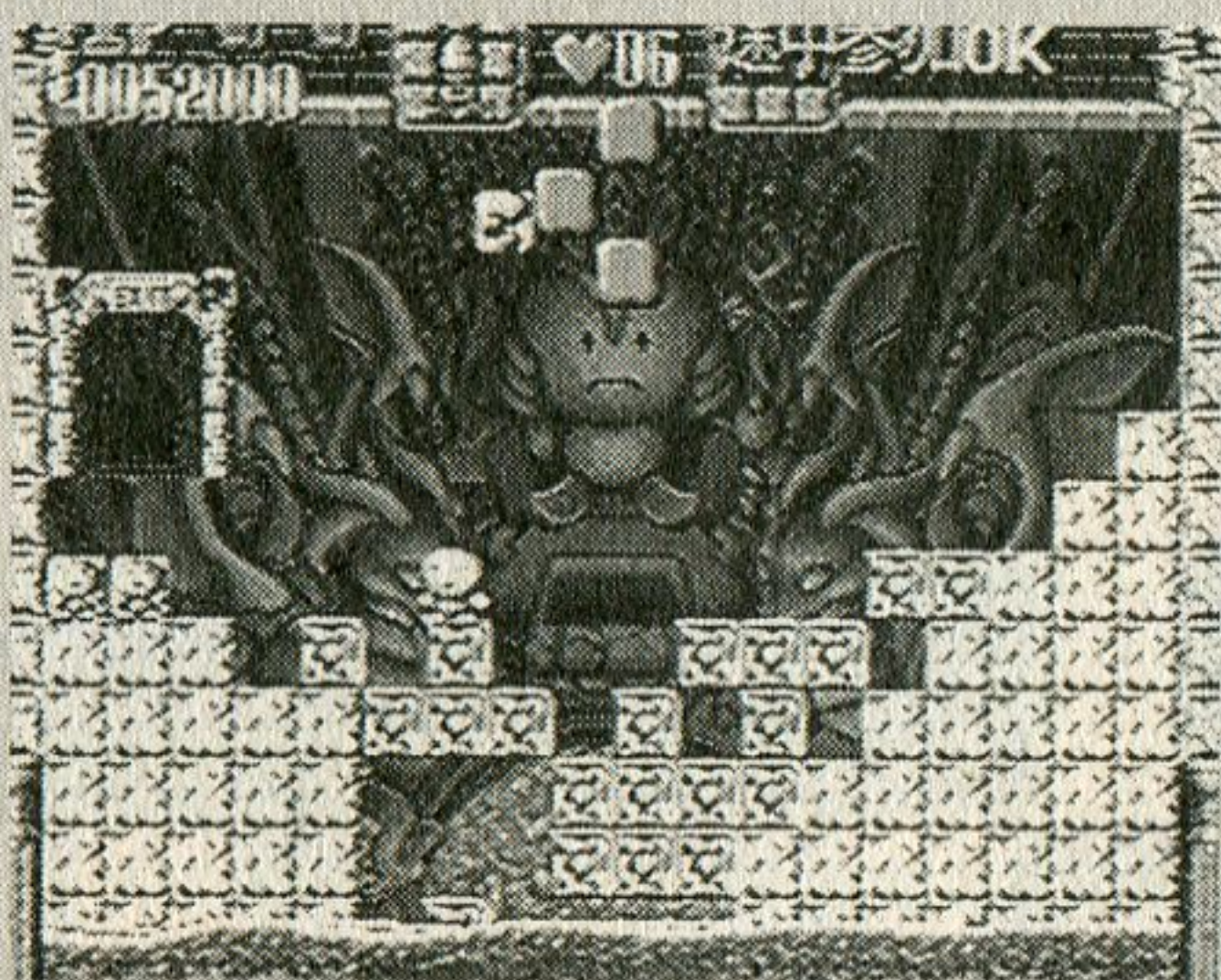
クリアを目指す上でポイントを上げてみた。思考法から基本パターン、応用テクニックまで。これだけは確実に覚えてほしい。

ぐっすんおよよ 完全攻略!!

ここでは、変態モード（後述）も含めた、全40ステージ攻略のための、ポイントとなる面をピックアップアップしてみた。これ以外の面でも、ここで使った攻略パターンが通用する面があるので、参考にしてほしい。

2面 アイテムを確実にとること

2面だけに、まだまだ簡単。慎重にブロックを積み重ねていけば、何も問題ないはずだ。慣れれば1UP用アイテム「子ぐっすん」の回収も簡単だろう。しかし完全攻略を目指すためには、あっさりとクリアしてはいけない。それは、一定時間たつと登場する「空気だま」があるからだ。これ以降の面でも出現するが、取るのはかなり難しい。簡単なこの面を取っておくと後々、楽になるぞ。

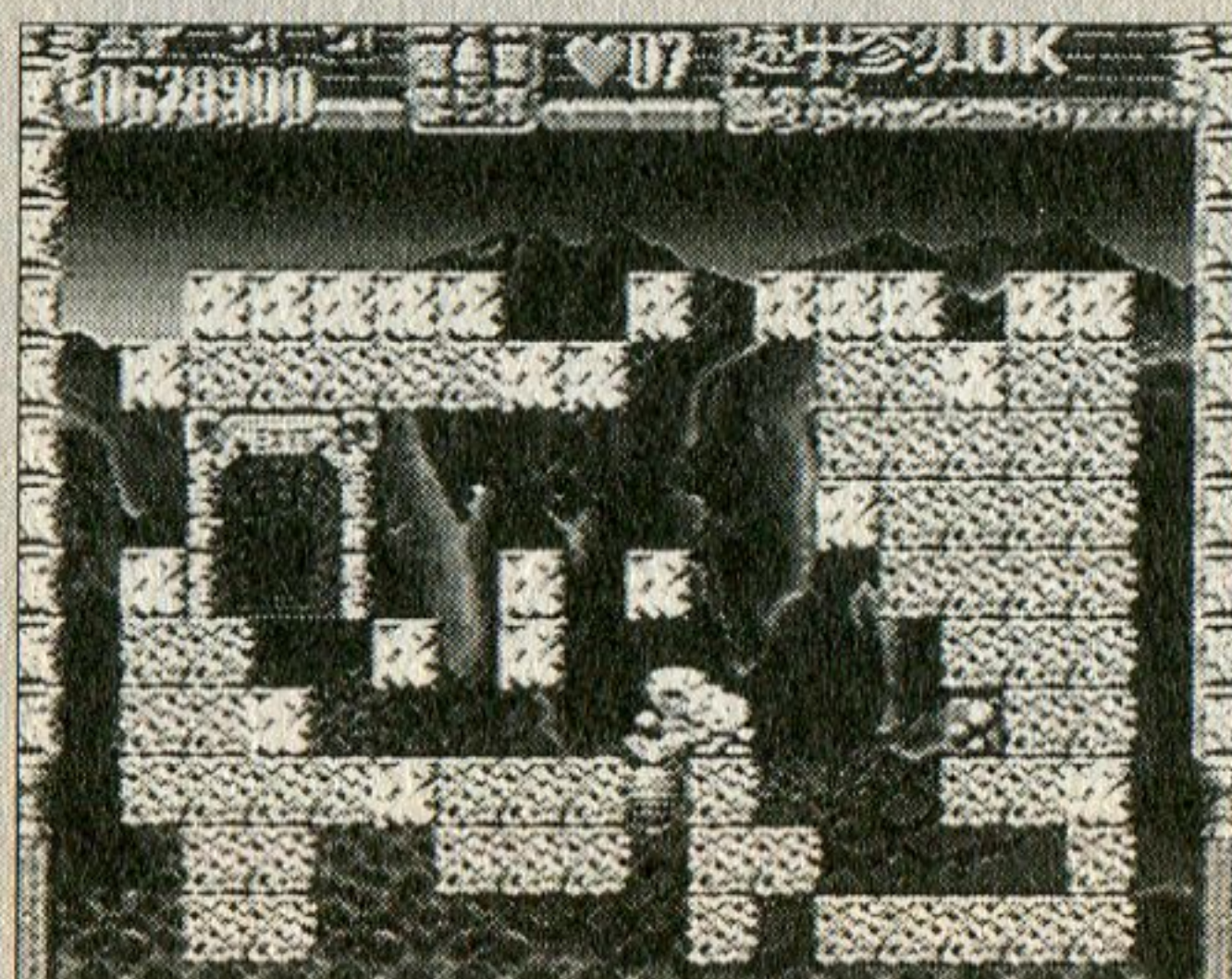


30秒ほどたつとアイテム登場。「ぐっすん」を移動させるより、アイテムを移動させるほうが効率良い。

15面 爆弾の使い方はここでマスターすべし

爆弾を使ってぐっすんの通るルートを作っていく面。このタイプの面はいくつかあるので、ここで慣れておきたいところだ。

爆風は爆発した周りの1ブロック分を破壊する、という特性を良く考えてルートを作っていくこう。写真がその見本だ。また一カ所だけ、移動中の爆弾を利用して「ぐっすん」を移動させる場所があるので、気をつけること。

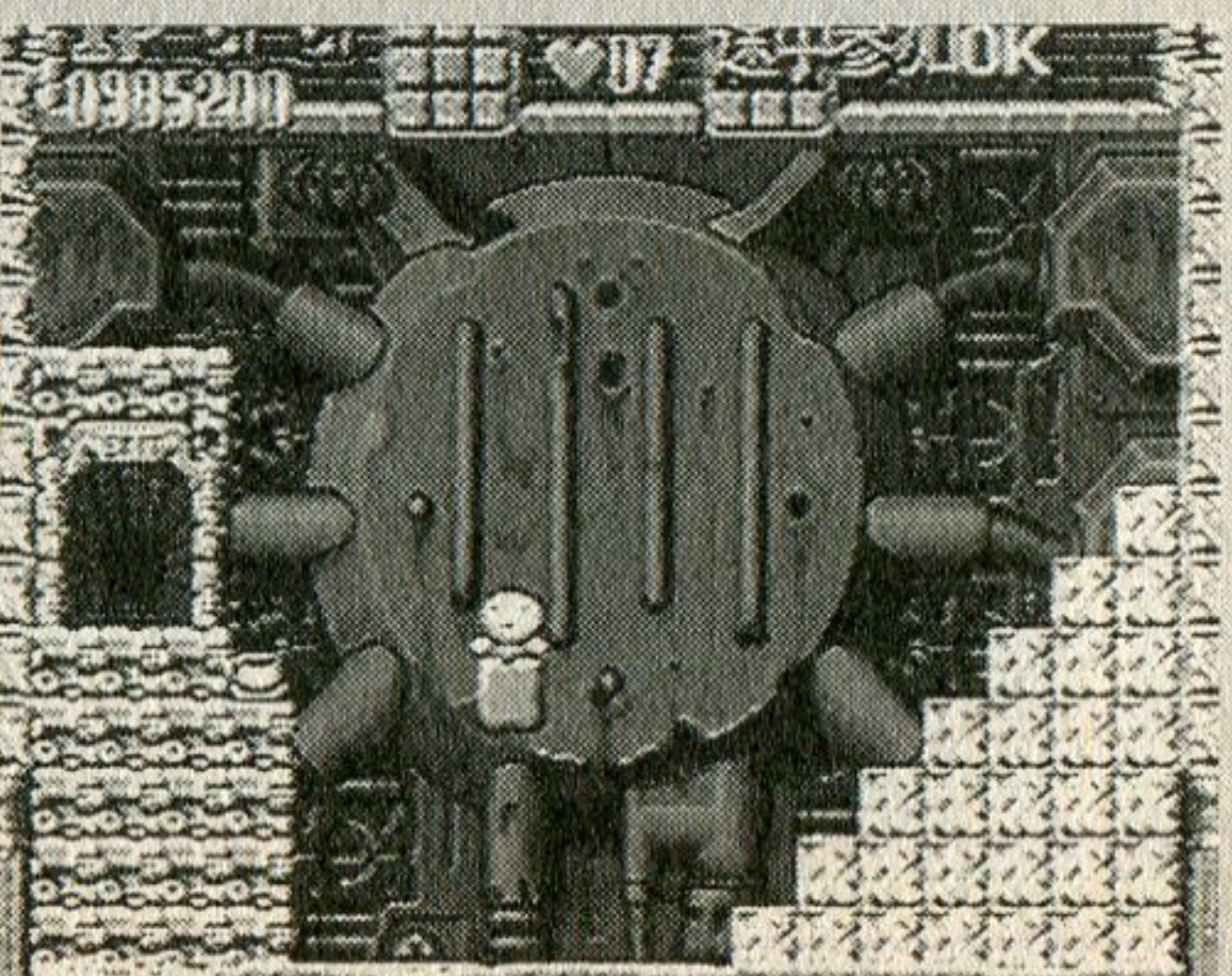


ここで爆弾をゆっくり動かして「ぐっすん」を歩かせる。爆弾は少し下げ気味でやると良い場合が多い。

19面 面構成にだまされるな

面の構成は2面にそっくり。なんだ楽勝じゃん、と思いたくなるが、それは大きな間違い。実はこの面のブロックからはモンスターが出現するのだ。場所は完全にランダムなので、ルートを作ろうとブロックを積み重ねた場所から、突然出てくる事だである。

ここは「ぐっすん」をブロックに乗せて水平移動。うまくやれば、モンスターが出現する前にクリアできるぞ。

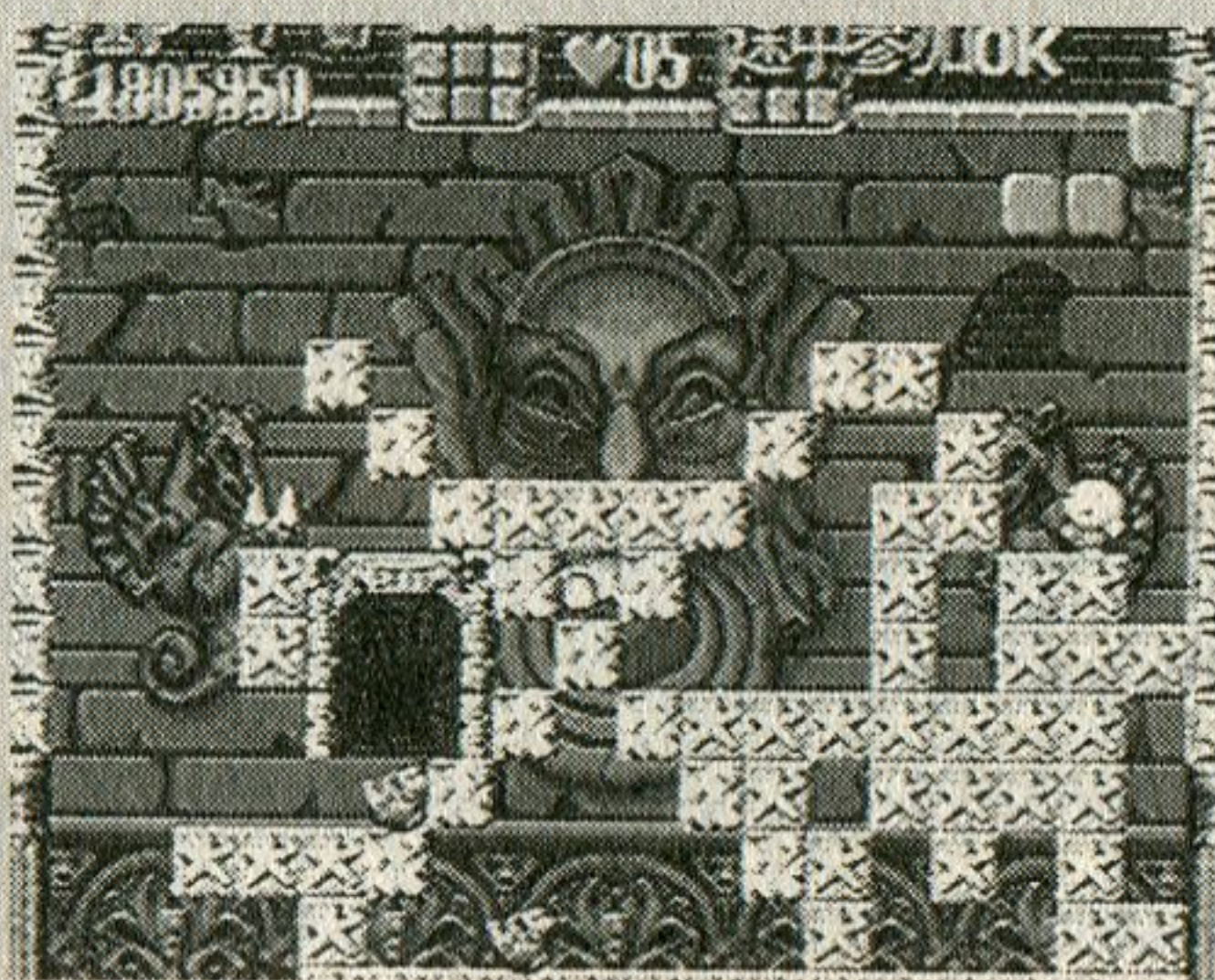


ぐっすんを乗せたら素早くブロック移動。またにもルートを組もうとすると泣かされる面です。

26面

モンスター対応能力が問われる面

前ページで書いた「モンスターを閉じ込める」ことが必須な面。壁伝いにやってくるモンスターは、閉じ込める以外、押さえる有効な手段がないので非常に厄介だ。理想は写真の位置で閉じ込めること。モンスターをうまく誘導すれば（これが難しいんだけど）、閉じ込めることができる。後は、ルートを作るだけ。最後の部分は、移動中のブロックを使って、落さないようにするといいぞ。

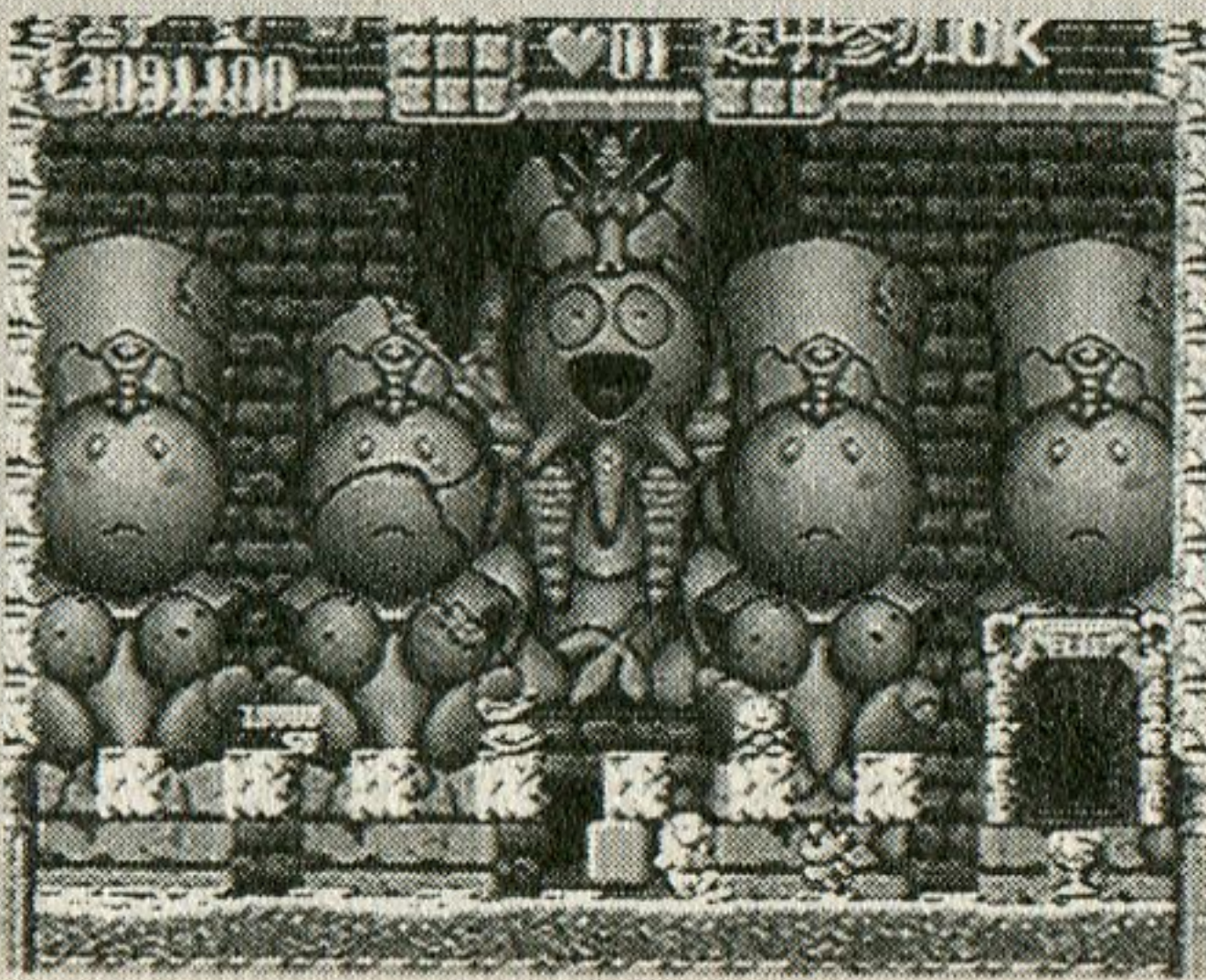


この位置に閉じ込めるのが理想。移動中のブロックを使って、反転させるのも忘れずに。

34面

極めて正確に、そして最高のスピードで

31〜40面は追加ステージで、30面にある隠し扉を通って進むことができる。どの面も難しいものばかりだが、中でも厳しいのがこの34面。わずかにブロック分のスペースに、最速のスピードで、ブロックを移動させなければいけないのだ。しかも水面が上昇するので躊躇しているヒマもない。また、敵が一匹いるのもやっかいだ。無敵アイテムがあるなら使っても良いだろう。

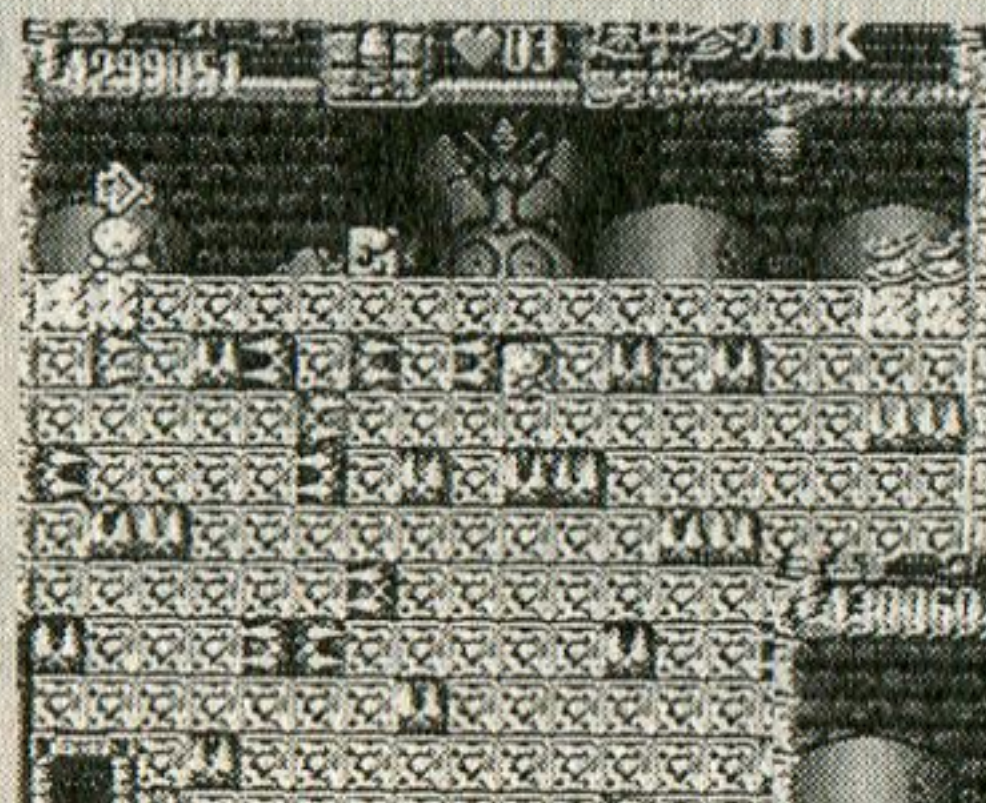


すぐに水面が上昇するのでミスしている暇がない。アイテムがない場合、一番難しい面かも…。

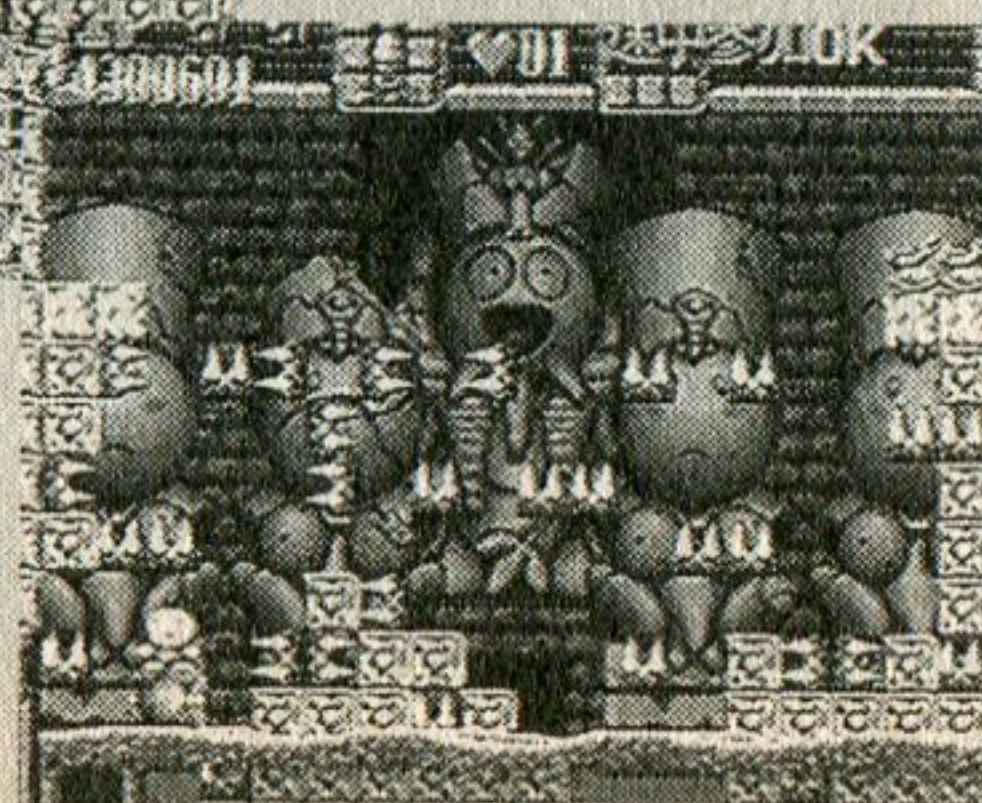
40面

道が見えればマスターです

これが真の最終面。何も言わず、写真を見てほしい。一度失敗したらアウト、という超シビアな面構成。左の写真がクリア直前のものだ。最後に爆弾に乗せて移動させている。このゲームの特性を知り尽くしてこそクリアできる面、と言えるだろう。



何度かでてきた爆弾のみでルートを作っていくタイプの面。

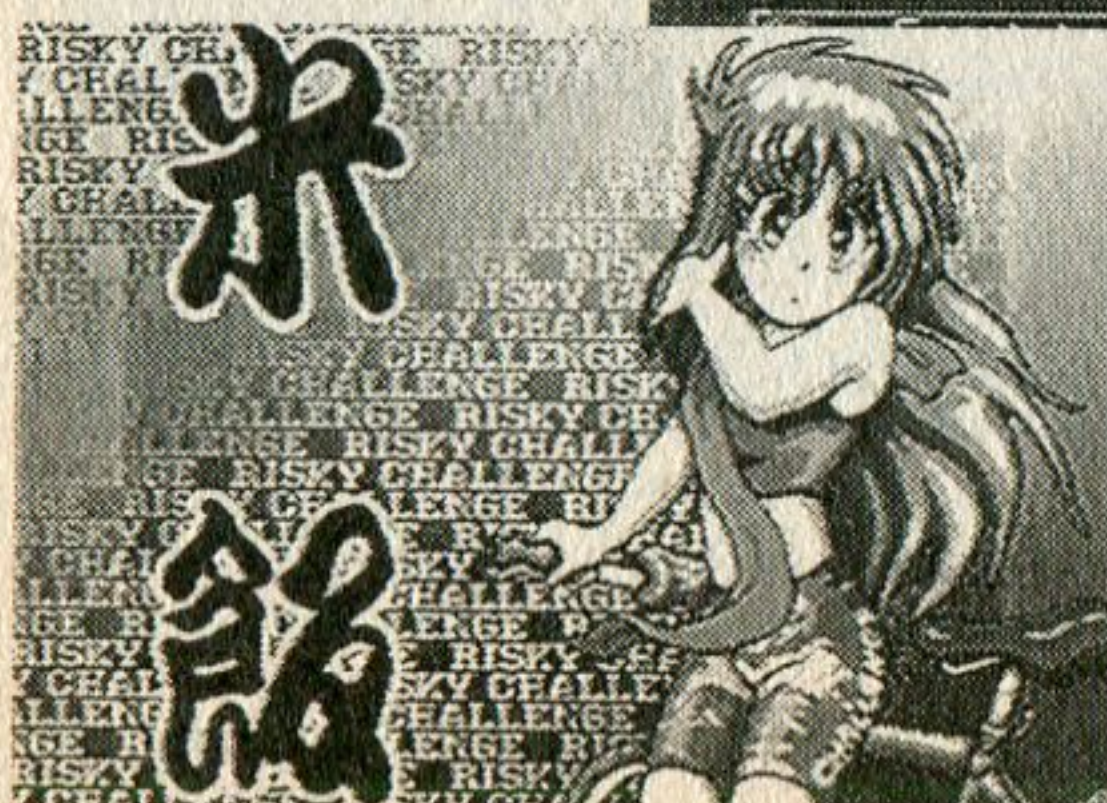


こうやってクリアする。途中にある「デズブロック」の存在もかなりやっかい。

ぐっすんを極めるなら「変態モード」だ!?

A、Zボタンを押しっぱなしでスタートすると入ることができる「変態モード」。このモードに入ると五つある隠しステージに、さらに五つステージが追加され、ステージ間のデモの内容が変化するのだ。デモの内容は…、分かる人には分かるだろうといった個性的な内容である。まあ、デモの内容はともかく、すべてのステージをクリアするのが「ぐっすんマスター」の勤めと言うもの。かなり難しいサターン版「おりじなる」モードを含めて、完全攻略を目指してほしい。

謎のデモシーン。「こんどの変態はすごいよ」っていったい何?



追加ステージでは2面クリアごとにイラストデモがある。これもまた妙な感じである。

ポリゴン

次世代機ゲームらしさを、

代表する映像表現

PS・SSの登場で一躍メジャーになった「ポリゴン」。映像を2Dから3Dに変えたその存在は、ユーザーに大きな衝撃をもたらした。その中でも、特に衝撃を与えたポリゴン、その名も「イケてるポリゴン」を紹介しよう。

最初に謝つとききます

さて、「イケてるポリゴン」ですが、これは本当に凄い、ハイレベルな技術を感じさせるぜ！というのと、なんか微妙な味わいというか、ちょっとヘン！…かな？という二つに分けて紹介します。後者は「なんだ、このコレは」と笑い飛ばそう、というのが主旨。制作者の方にとっては不快極まりない表現があったりするかもしれませんが、笑えるだけマシだと思いますよ。

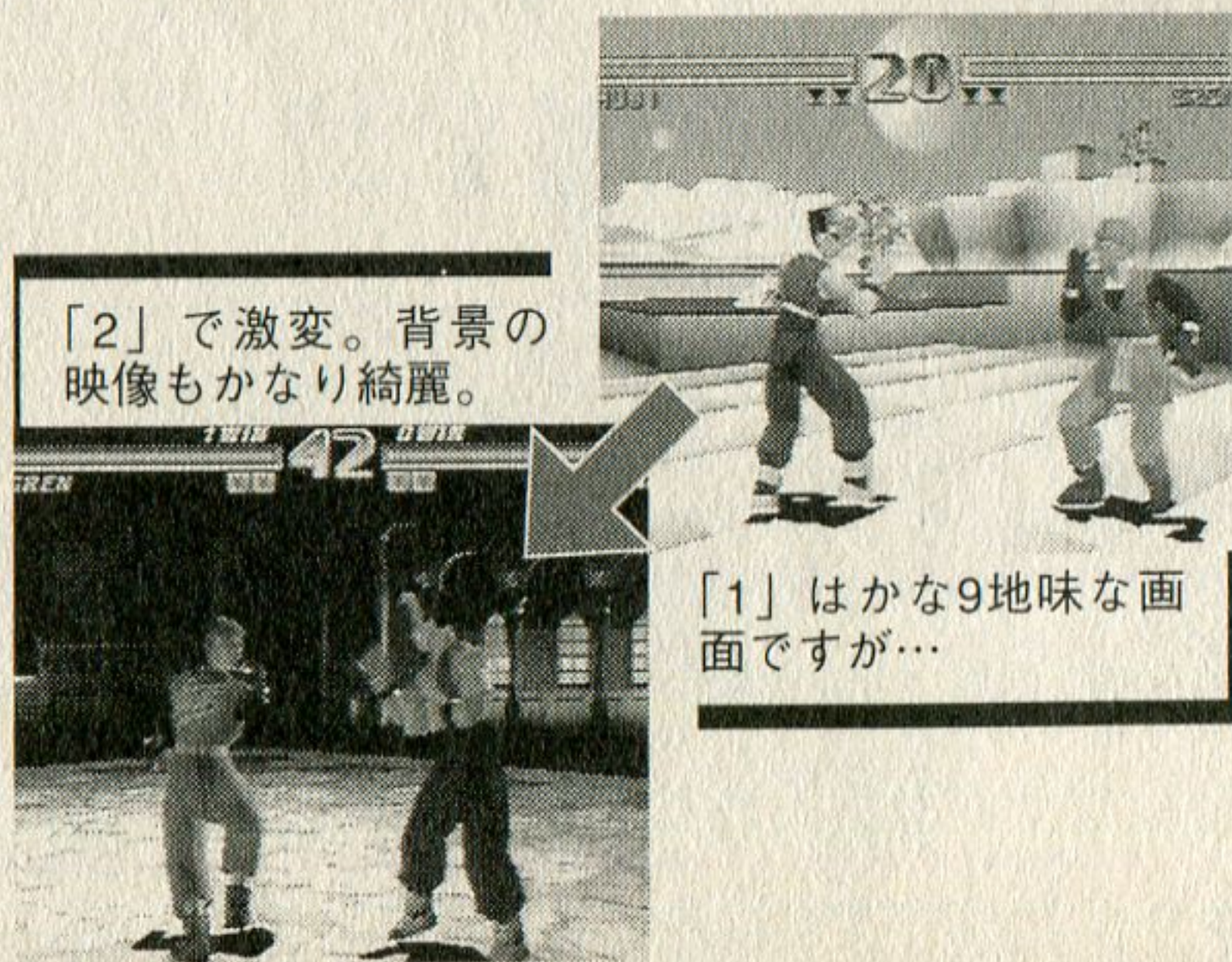
この企画のため、様々なソフトのポリゴンを見てまわったり、実際にプレイしたりしたんですが、CD-ROMを叩き割りたくなるようなソフトばかり。単純にへボいんです。死ぬほどつまらんですよ。それに比べれば…ねえ。そんな訳で、ご容赦していただきたいのです。

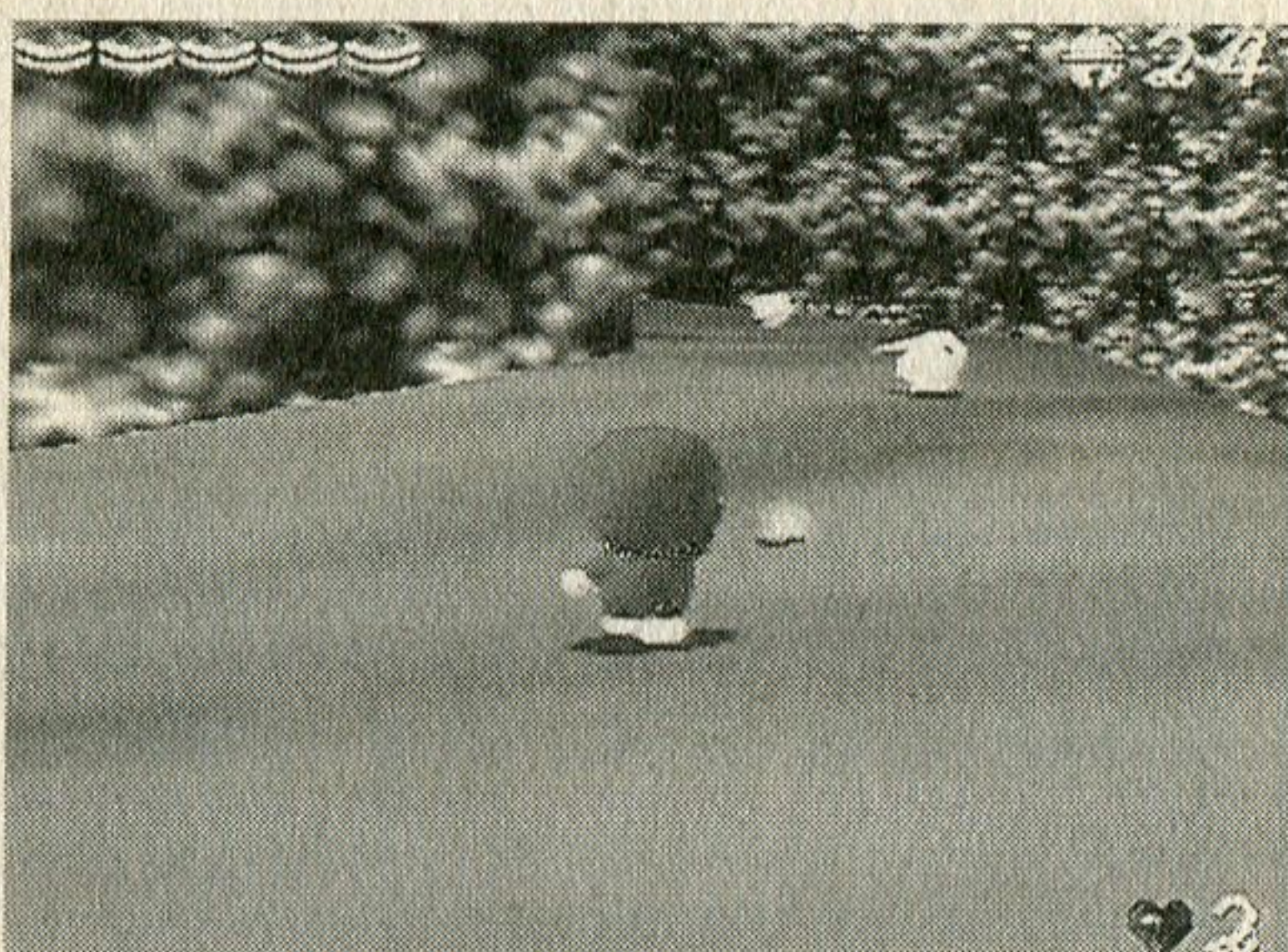
では、PS・SSの登場により、一躍ゲームシーンのメインに登場したポリゴン、「イケてるポリゴン」をお見せいたしましょう。

テクスチャー・マッピングとは…

テクスチャーと呼ばれる2Dの絵を、3Dのモデルに貼り付ける技術のこと。なにも貼っていない「生ポリゴン」と呼ばれる映像と、テクスチャーを貼ったポリゴンの映像では、大きな違いがある。

その違いがはっきりわかるのが「トバル」シリーズ。生ポリゴンの「1」に比べ、テクスチャーとシェーディング（P60の技術セミナー参照）によって作られた「2」は格段に綺麗になっているぞ。





3Dゲームとしては無難な作りと言えるでしょう。ちょっとジャンプが難しいかな。

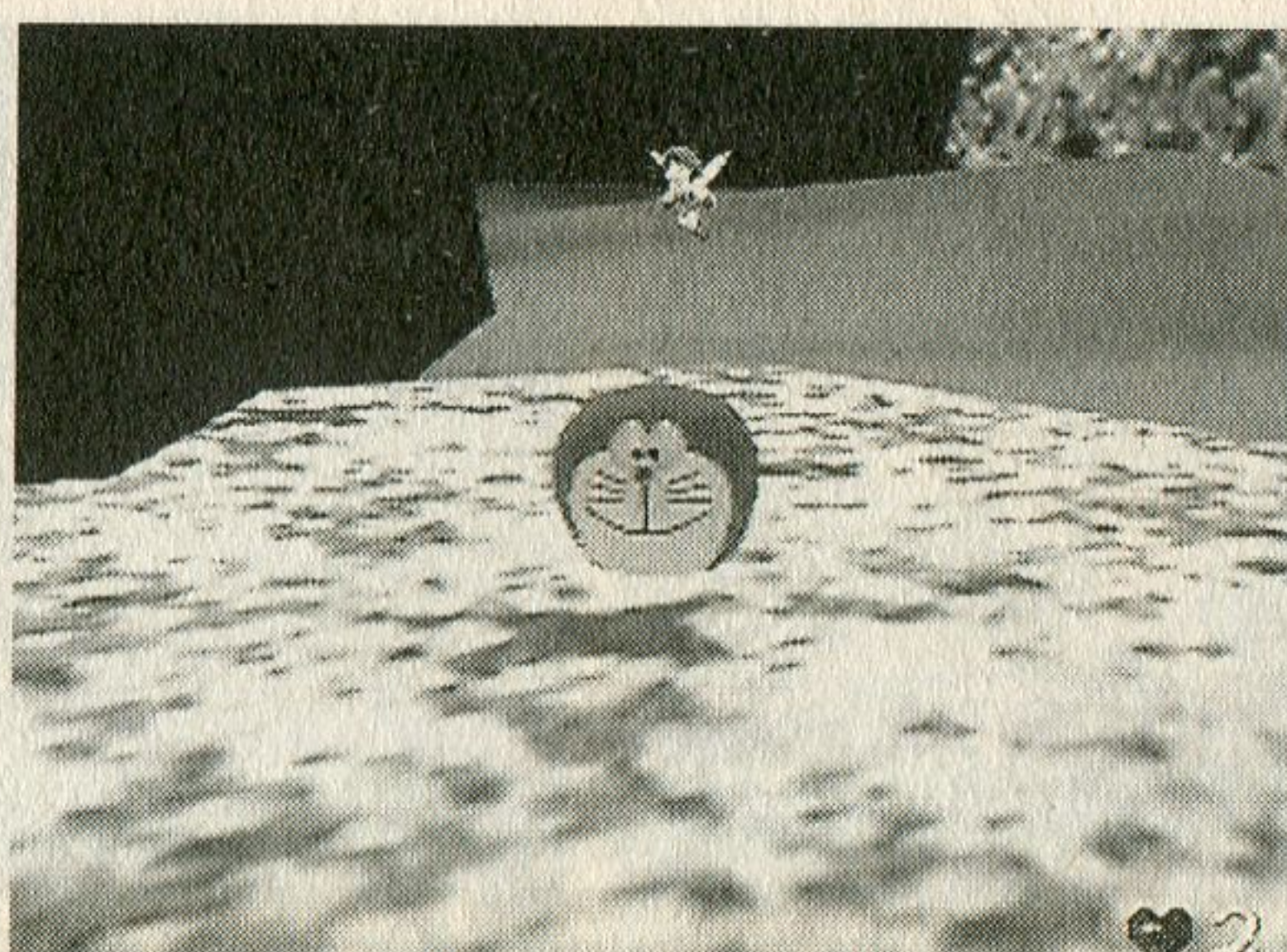
ゲーム的にはまあ「マリオ64」というか「ゴエモン64」の廉価版といったところで、3Dステイックでの操作感はなかなか良いと思います。「意外に良くできてるな」と思い、歩き回っていました。花壇(?)に入った時、思わず吹き出してしまいました。下の写真がその原因。味わい深すぎ。花壇にドラえもんが生首が栄えています。というか、生えています。また、カンガルーの袋に

生首ドラえもん?

ドラえもんのび太と3つの精霊石



問題のシーンその2。カンガルーの袋とドラえもんのポケットをかけているのでしょうか?



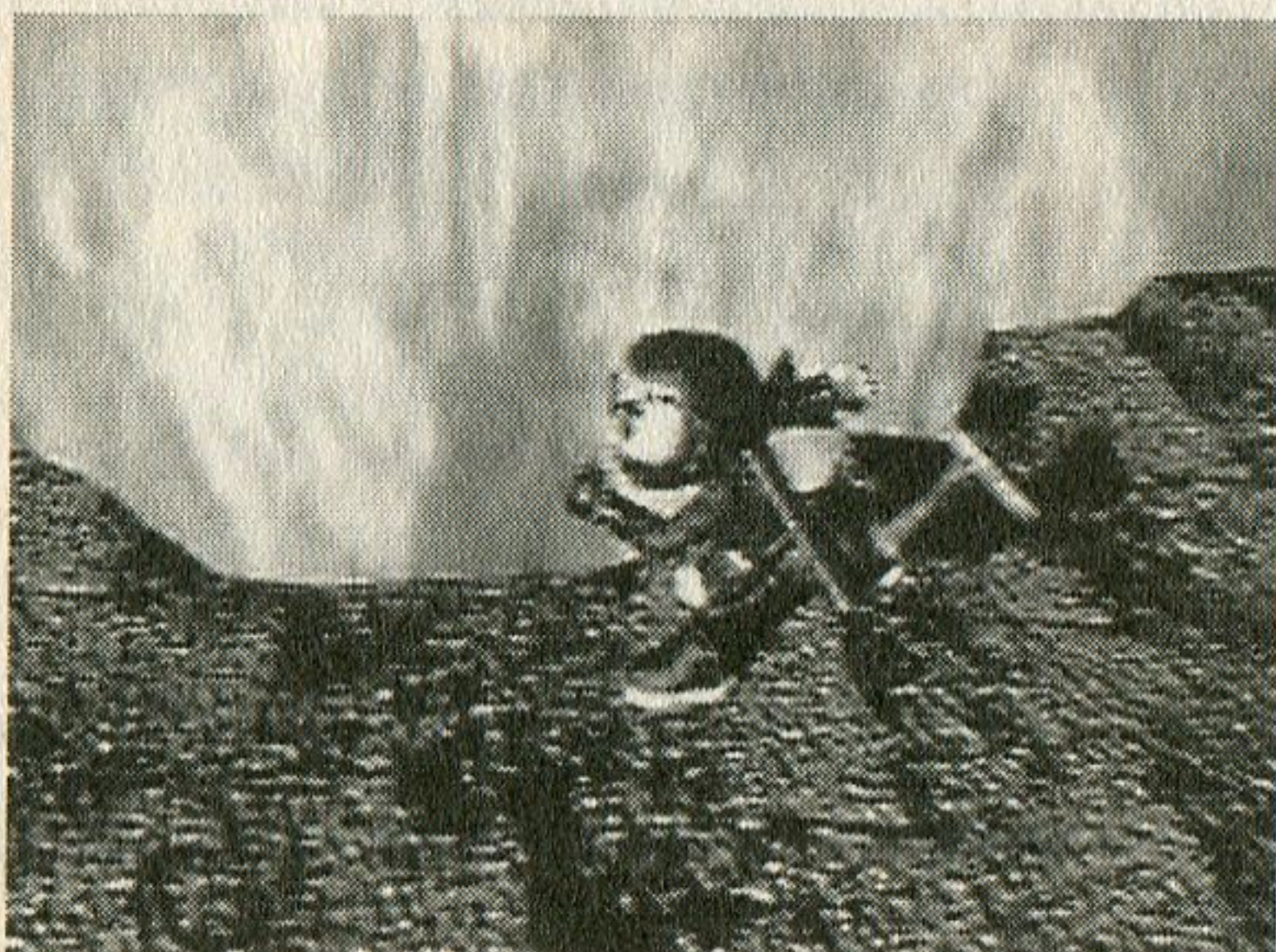
これが問題のシーン。この花壇?を歩く映像はかなりシュール。

入るイベントがあるので、これまた生えています。これを作った制作者、および、許可した○子スタジオに拍手。

確かにフルポリゴンですが

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 (PS)

「フルポリゴンのアクションゲーム」とパッケージに書いてあります。確かに、画面は背景も含め、すべてポリゴンによって作られています。上下左右、それぞれ数枚のポリゴンだけです。ようするに昔の「ウイザードリイ」みたいな3Dダンジョンと同じ造りです。それをテクスチャでごまかしているわけです。さらに、じゃじゃ丸くんは正面を向いた状態でしか動けません。

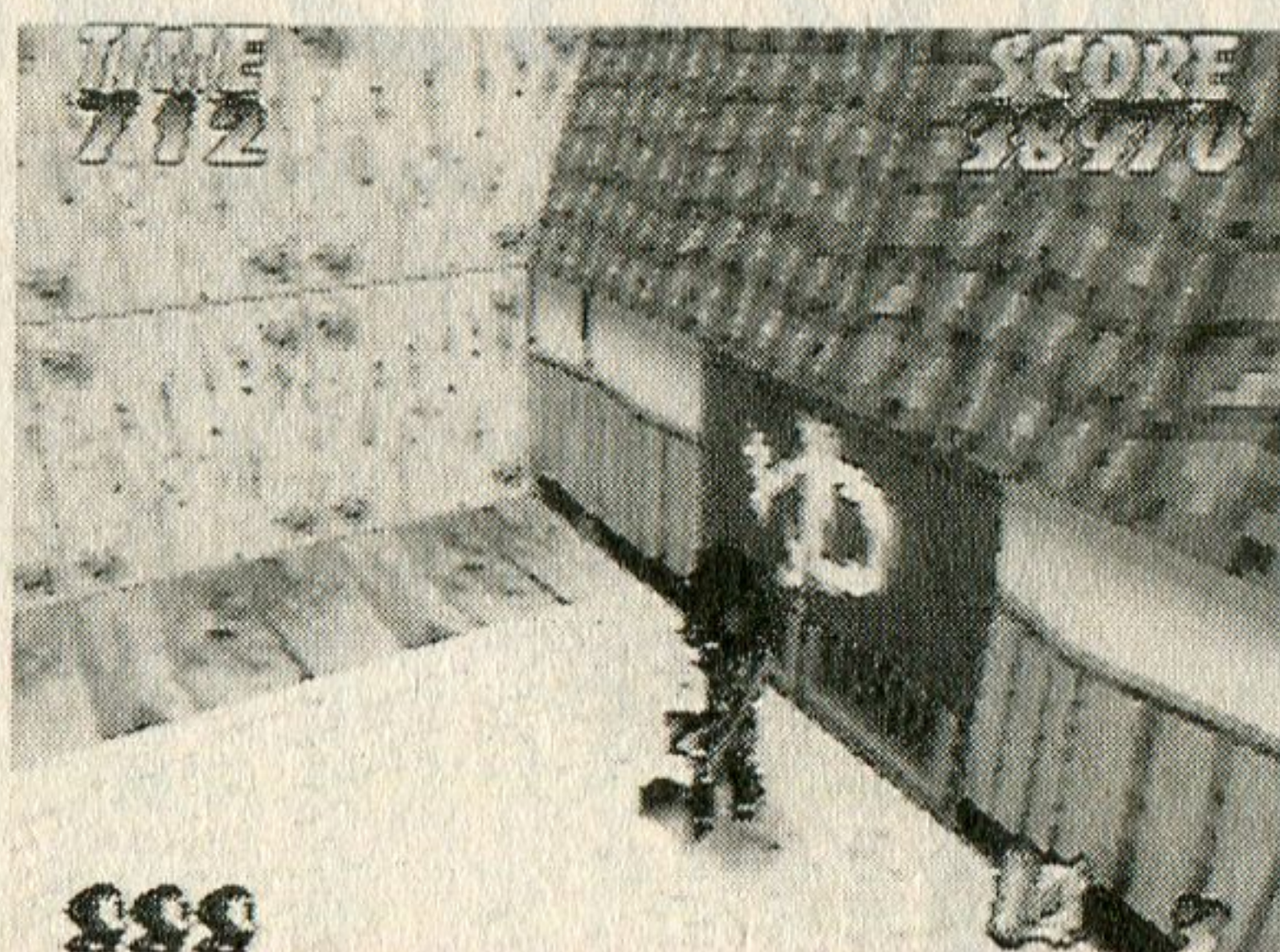


ムービーもフルポリゴン。空の上を歩いているとしか思えないじゃじゃ丸くんの動きがよい感じですよ。

そのため、操作は他の3Dゲームに比べかなり簡単なのですが、3Dゲームらしさは微塵も感じなかったりします。



ゲーム的には縦スクロールのシューティング。まあ、お手ごろな難易度だと思いますよ。



壁に近づくとテクスチャーの絵がはっきりと見えます。フルポリゴンのお題目が泣きますな。

これがオレ達の「海」だつ!

ポリゴンでムービーを作るとき、活用したいカメラワーク。それを生かす上で「大海原を走る船」というシーンは、有効なシーンと言えるでしょう。その場合、波打つ海の表現は重要になります。という訳で、その海が「イケてる」2本を選んでみました。

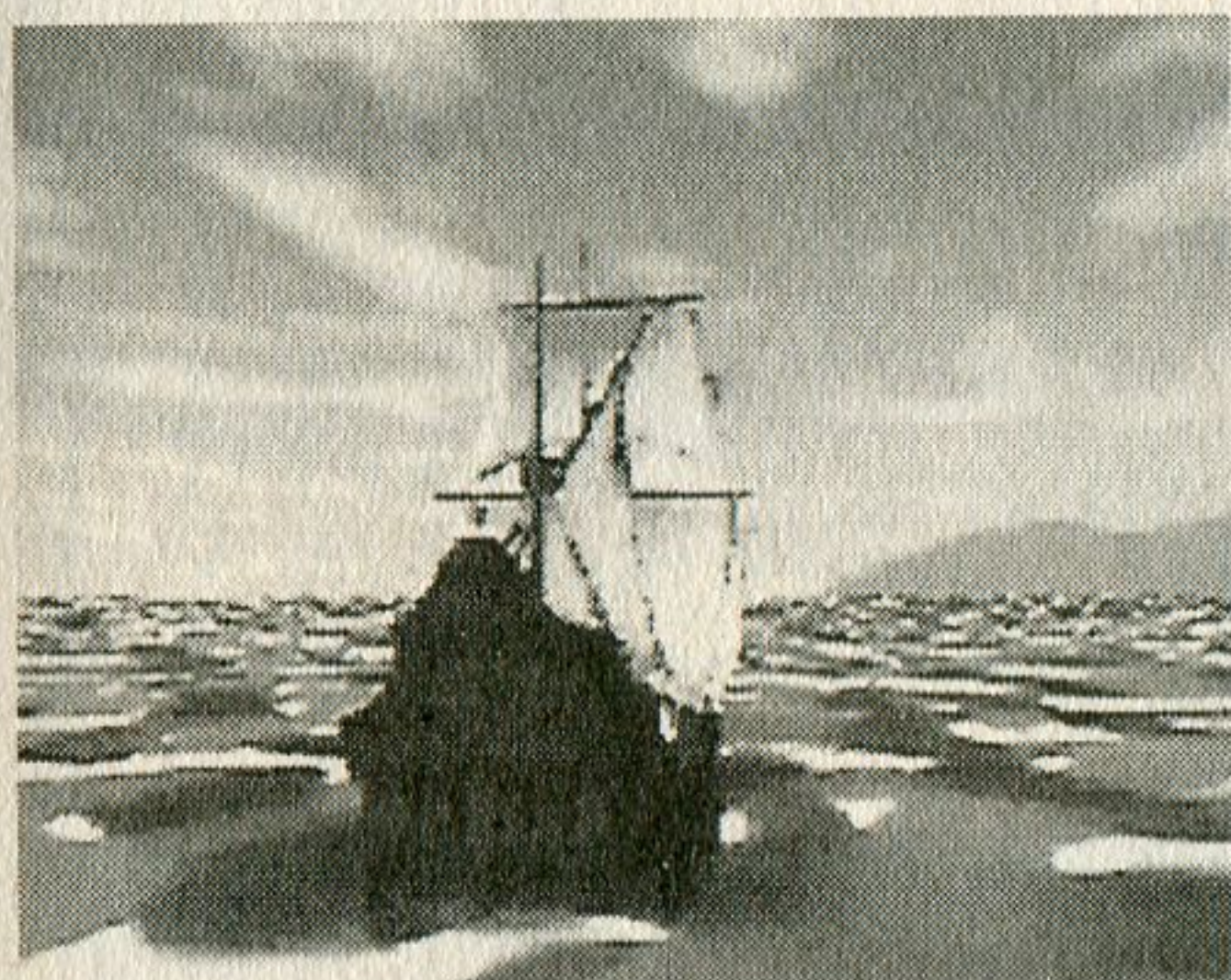
黄昏のオード (PS)

ヤバすぎる「歌魔法」とPCエンジンライクな画面で、一部で有名になってしまったこのゲーム。

また、ムービーもそれに負けていません。パツケージイラストを無視したポリゴンキャラもイケてますが、流体金属を彷彿させる海も壮絶なものがあります。これからの旅に不安を感じさせる、至高の一品と言えるでしょう

大冒険 セントエルモスの奇跡 (SS)

「黄昏」の方はまだ海であろうという努力の跡が見えますが、これは最初から諦めているようで



「波」が描かれた「板」の上を船がどんぶらこと進んでいきます。制作者の潔さが伝わってきますね。



異様な迫力を感じさせる、実に重そうな「波」。オープニングから不安な気分させてくれます。

す。だって、波っぽいテクスチャが貼ってあるだけなんだもの。それがなけりゃ、ただの「板」ですよ。というか、実はポリゴンなのは船だけで、海はポリゴンで作られてない気もするのですが…?

ここでは、本当に凄いポリゴン映像が見られるゲームを紹介しよう。

そうになると、目立つのはスクウェアを始めとする大手メーカー。ポリゴンの研究には最新のハード、ソフトウェアが必要になるため、かなり費用がかかるのだが、これらのメーカーはゲーム開発のほかに、ポリゴンを研究する部署がある(らしい)。

その研究成果をゲームに使えるからこそ、凄い映像が作られるのだ。

スクウェアのゲームたち

やはり、ポリゴンの演出と言えばスクウェア。特に最新の「FFVIII」のリバイアサンは強烈だ。ポリゴンの動きを計算でだしているのだが、その仕組みが凄い。おそらく専用のソフトウェア・ツールを開発して、使用しているのだろうが、とんでもない量のデータを同時に処理して、リアルタイムで表示しているのだ。

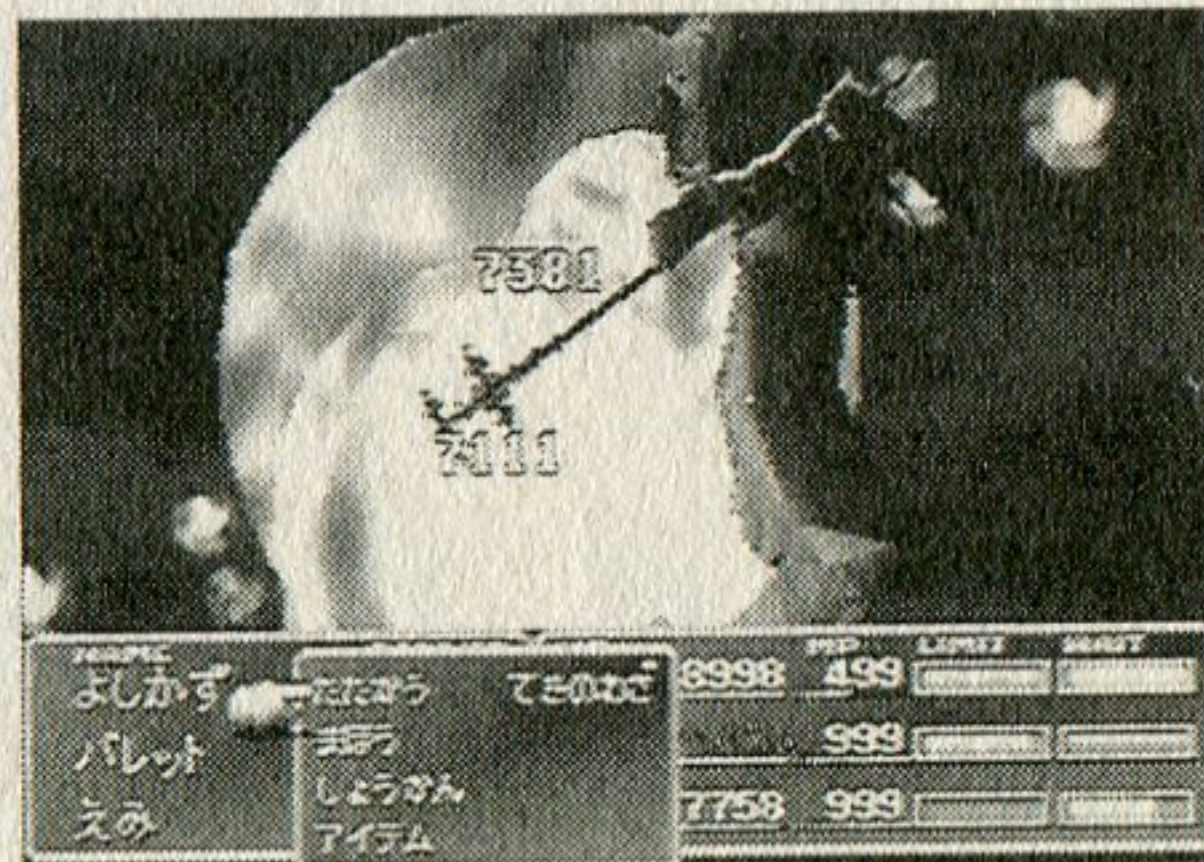
このリバイアサンを始めとする「FF」シリーズの召喚魔法は、データをリアルタイ

凄いポリゴンゲーム

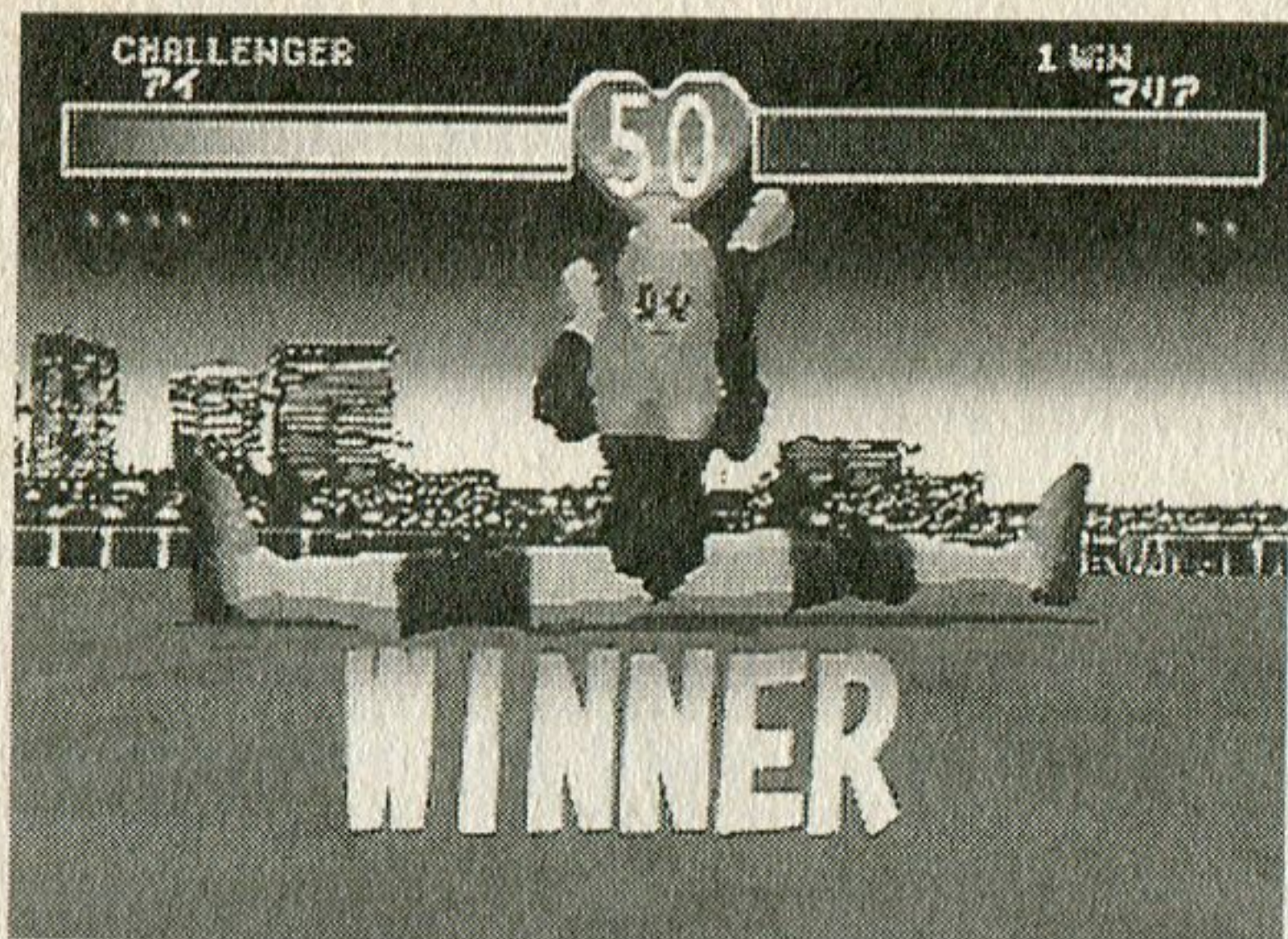
ムでCDから読みながら表示されている。そのため、「FFVII」のナイツ・オブ・ラウンドなどの長い召喚魔法を發動させた後、CDのふたを開けてみると、召喚魔法が途中で止まってしまつたのだ。

また「ゼノギアス」における炎で街がゆらめくシーンも、理論的にはサイン・コサインの計算で揺らしているだけなのだが、データをうまく持つことで、ゆれの幅を場所によって異なるようにしている。

見た目が凄い、という単純な一言では言い表せないほど、スクウェアのゲームは様々なテクニクが詰められているぞ。



スクウェア技術の集大成? のムービーシーン。これに追いつくのは大変だ。



アクが強すぎるキャラの顔。イラストレーターさんの絶望の表情が目に見えます。

せめて顔だけでもまともだったら…

FIRST (SS)

「セント」&とくれば、これを紹介しない訳にはいかないでしょう。某雑誌の読者ランキングでいい勝負してますからねえ（「デスなんちゃら」は有名なのでパス）。あまりの凄さに「サターン初期に出たのか」と思いましたが、VF2の後と聞いて、あらビックリ。中途半端にイラストの絵に近づけてしまったポリゴン顔が泣けます。ボディは多少へボくても、顔だけは人並みにしてほしかったですね。

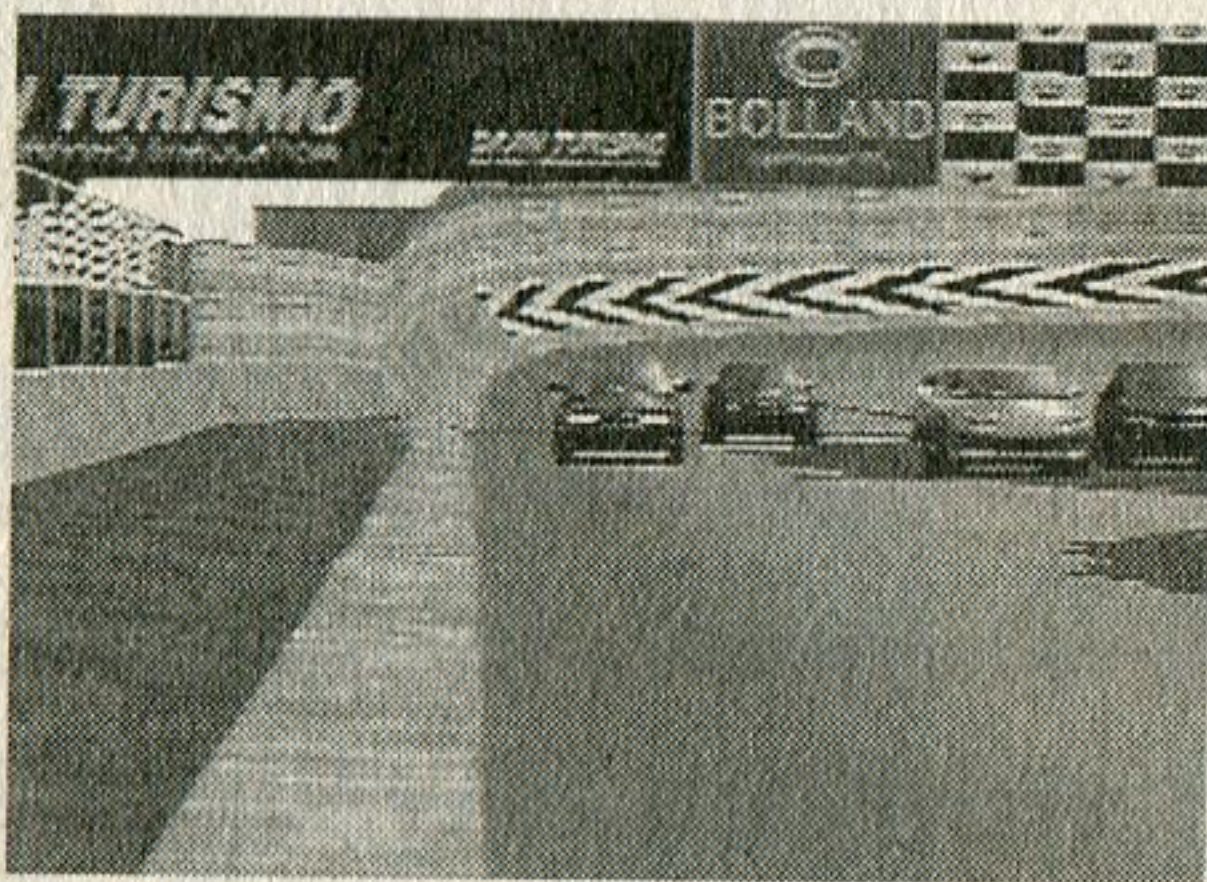


迫力を出すためであろう凝った演出。得られた効果は微妙に異なる気もしますが。

スクウェアに作らせたゲーム?

熱砂の惑星 (PS)

アドベンチャー十格闘を3Dポリゴンで表現する…というかなり無茶してる大作系ゲーム。将来、スクウェアさんあたりがつくりそうな気もするゲームですね。さて、ポリゴンの見所と言えば、敵キャラのやられシーン。敵キャラがアップになって、さらにストッポーションを使用すると言う凝った演出をやっちゃってます。初めてみた時は間違いなく大笑いするでしょう。割と必見かも。

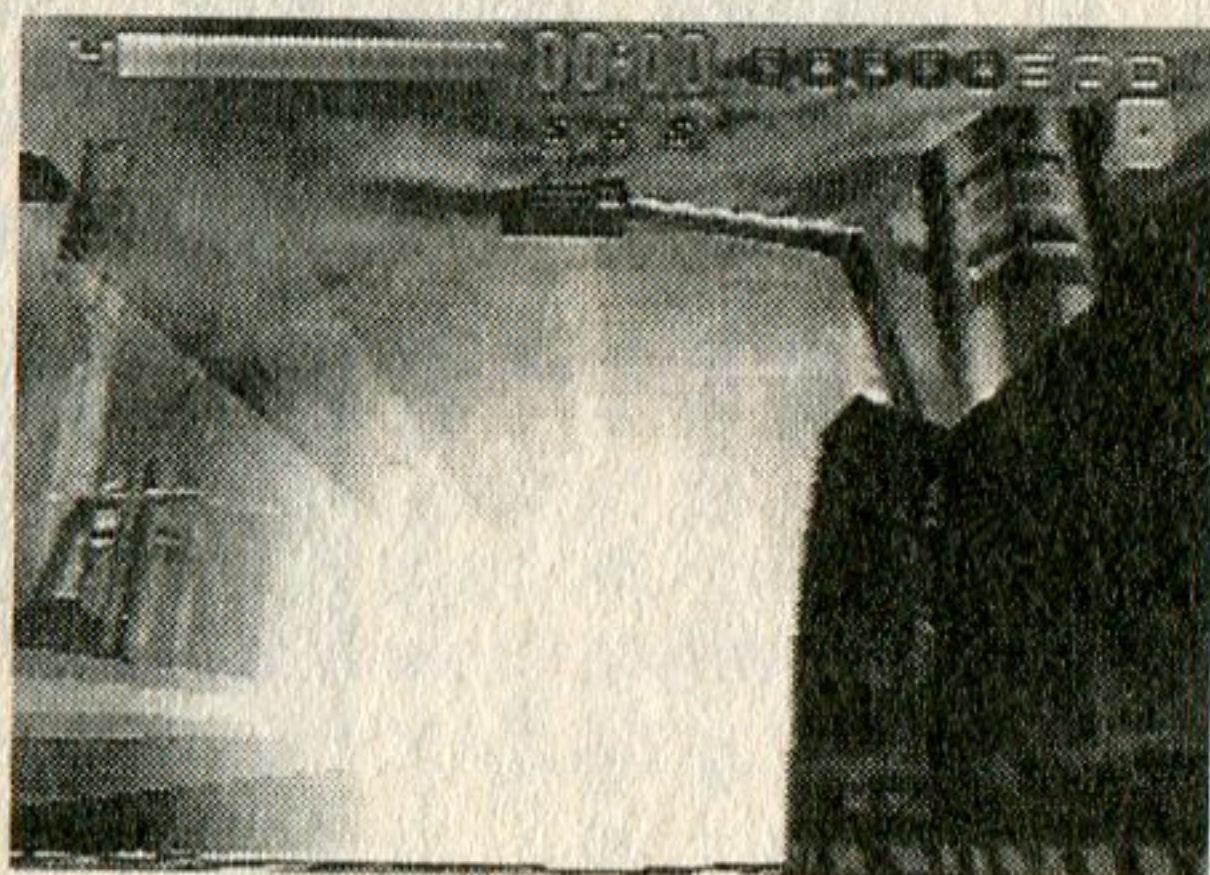


最初に見た時の衝撃は忘れられない。PS最高のレースゲームと言っても過言ではないだろう。

グランツーリスモ (SCE)

現在、増えつつあるPSでの環境マッピング。そのきっかけとなったのが「グランツーリスモ」（以下、GT）と云うていいだろう。環境マッピングとは、ようするにクルマのボンネットなどに周りの風景が映り込む、アレのこと。見栄えが良いので、これから様々なゲームで見られるようになるはずだ。環境マッピングはおおまかに分けると、「反射型」と「屈折型」の二種類に分けられる。「反射型」はGTがその代表例。「屈折型」は透明な水などを表現する時に、透けて見える地面を揺らすため

本当に「イケてる」



全体的に光の使い方がうまい。これでゲームがもう少し簡単だったら…。

ファイナリスト

「DOOM」タイプの3Dシューティングゲームだが、とにかくスピード感が凄。このスピードを作り上げた技術力も相当なものだと思うのだが、光を使った数々の演出の技術も素晴らしい。特に凄いのが「レンズフレア」という演出で、半透明ポリゴンに円を書いたテクスチャを重ねることでうまく表現しているのだ。

に使用することが多く、さきほど例に挙げたりバイアサンでも使用している。最近発売された「メタルギアソリッド」（コナミ）でも効果的に使用されているぞ。

今月の発掘

ちよつとマイナーな佳作を、毎回5作品ずつ発掘し、その魅力を編集部員が語るページ!! そのゲームをプレイしての本音が垣間見えるかも!?

今月の
発掘その巻

花組対戦コラムス

機種：セガサターン
メーカー：セガ
ジャンル：パズル
発売日：97・3・28
価格：5800円

単なる「コラムス」

じゃない!!

☆このソフト、面白いんですよ。

◆つていったって、『サクラ大戦』のキャラを使っただけの、結局はコラムスなわけでしょ?

☆あつまうい!! 確かにその通りではあるんですが、これが想像してるのとは一味違うんです。

◆ストーリーモードとか、キャラがしゃべるとか、そういうのがついてるって?

☆それもありませんが、本当に面白いのは対戦なんです。コラムスって基本的には一人で黙々とやるゲームじゃないですか。それに新しい要素を入れて、対戦ゲームとして充分耐えうるものに仕立てあげたのが、これなんです。とりあえ

ず、プレイしてみましたよ。ゲーム的にはコラムスなんで、普通にやってみてください。ささ、どうぞどうぞ。

◆しょうがないなあ…。

「サクラ大戦」のシステムを継承

◆ねえ、なんかゲージが溜まると『攻撃』とか『防御』、『ためる』なんて通常のコラムスじゃ見慣れないものが出るんだけど、これ何なの?

☆『サクラ大戦』で使われていたLIPSシステムを採用してるんです。覚えてますか?

◆指定時間内に、主人公の行動を選択肢から選ばせるってヤツだろ? とっさに判断しなくちゃいけないんで、結構緊張感があつて

面白かったと思うけど。

☆そうそう。それと同じですよ。これも時間内に攻撃なり防御なりというのを、瞬時に判断して選はないといけないんです。攻撃だと、サイコロ状の『時宝石』というのを降らせられますし、防御だと、溜まった宝石を何段分か消せます。レベルは三つまであって、それぞれ段階に応じて威力が変わります。レベル三になると、『魔宝石』が使えますよ。

◆ああ…ホントだ。よし、攻撃に行こうっ。

☆こつちも行きますよ。

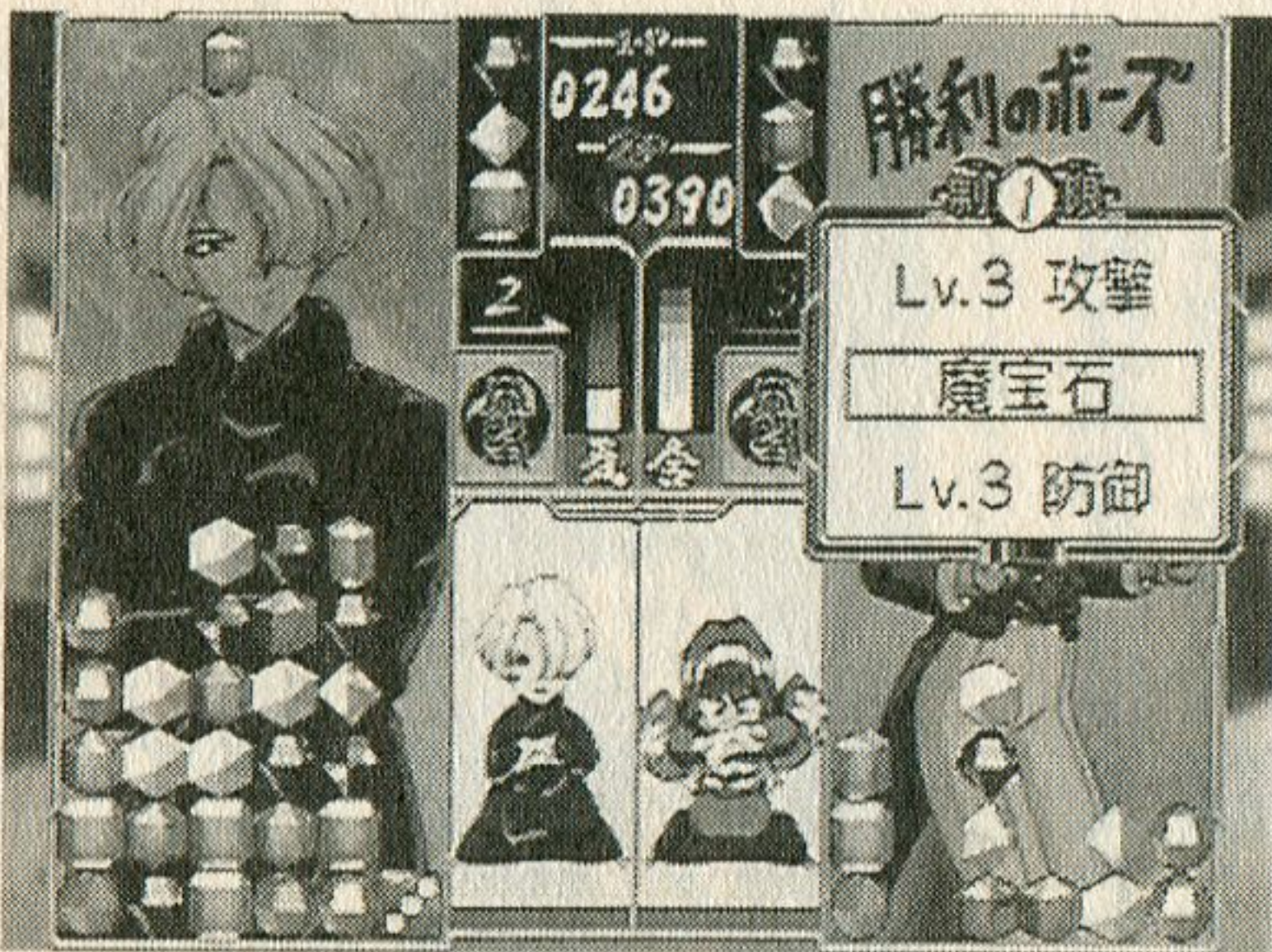
◆…ちよ、ちよつと待てえええっ!! 俺の方はこーんなにたくさんのサイコロみたいのが降ってくるのに、そっちはなんでそんなに少ないんだ? 同じレベル3の攻撃

遊び方の選択



モードは全部で4つ。ストーリーが各キャラごとにあるので結構お得。ほかにもう少し細かい違いも。

だろう！
 ☆それはですね、キャラによって攻撃や防御の力が違うんですよ。私の使ってるマリアさんは、ドカッと量を降らせるけど、時宝石の目が少ない。そっちの紅蘭は、降る数は少ないけど目が大きいですよ。この時宝石は、宝石をぶつけると目が一つ減るんです。で、目を0にすると、通常の宝石に変化して、消せるようになるんですよ。キャラ特性と攻撃・防御のレベル、タイミングなんか、かなり考えないと勝てませんよ。
 ◆俺はあんまり、コラムス自体が得意じゃないからなあ。どっちか



レベル3での選択。攻撃しようと思って魔宝石にしたときのショックは、計り知れない。

って言うのと、防御に強いキャラが向いてそうかな。
 ☆じゃあ、アイリスなんかいいんじゃないですか？ 私は速攻勝負タイプなんで、マリアさんみたいに、一度に大量に送り込んでしまうキャラが肌に合いますよ。
 ◆へえ、自分の戦い方とキャラの特性の兼ね合いもあるのか…。
 ☆そうですね。守りに入って持久戦、相手のミスを誘うという方向に行くのか、たたみかけるような攻撃で一気に勝負を決めるのか。結構性格が出ますし、大勢で集まってわいわいやっても面白そうですね。相手の性格、選んだキャラ

登場キャラクター特性

最初状態で使用できる6人のキャラクターそれぞれの特性を簡単に紹介しよう。順番としては、防御が得意なタイプから並んでいる。また、ある条件を満たすと、キャラがあと3人増える。

- アイリス
 攻撃：中／時間：小／防御：大
 攻撃や時間に関しては平均レベル。ただし、レベルが上がった時の防御力に素晴らしいものがある。
- 李 紅蘭
 攻撃：小／時間：大／防御：中
 攻撃できる数は少ないものの、時宝石の目がとにかく大きい。レベルによって防御力もそこそこ上がるキャラ。
- 神崎すみれ
 攻撃：小／時間：大／防御：中
 紅蘭とさくらの間ぐらいの特性を持つ。紅蘭は癖がありすぎる、という人に。
- 真宮寺さくら
 攻撃：大／時間：小／防御：中
 レベルが上がると、攻撃・防御ともに送ったり消えたりする量（ライン数）が増える。
- マリア・タチバナ
 攻撃：大／時間：小／防御：中
 とにかくドカッと量を降らせるタイプだが、防御もそこそこ。その分時宝石のカウントはあてにできないので注意。
- 桐島カンナ
 攻撃：中／時間：大／防御：小
 ほかが悪いわけでもないのだが、防御の弱さが目立つキャラ。持久戦になるとツライかもしれない。

キャラゲーとしての正しい姿!?

の特性：いろいろ考えることが多いですからね。柔軟な戦術が要求されますよ。
 ◆うーん、さっきまでバカにしてたけど、これは確かに面白い！
 ☆でしょ？

◆ほかのモードはどうなの？
 ☆ちよっとしたストーリー仕立てのモードも、まあファンにとってはいいのではないでしょうか。各キャラごとにありますしね。逆にこのゲームで『サクラ大戦』を知って、本編の方をやりたくなる、なんて人もいるかもしれません。あとは、パズルゲームにはお馴染

みの、パズルモードやエンドレスモードもありますし、1本でずいぶんお得になってると思います。

◆そういうえば、昔メガドライブで対戦できるコラムスがあったけど、あれはあんまり面白くなかったんだよな。やっぱり、どういう要素を入れるか、どこに目を付けるかでゲームってこうも変わるものなんだねえ。

☆あれは確か、左右や天地の反転とか、次に来る宝石が見えなくなるとか、そんな形で対戦の形式にしてましたっけ。

◆コラムスっていう一般的なルールを借りてるけど、いいゲームに化けたんじゃない？

☆こういうキャラ物のパズルって、本当にただ、キャラを使っただけっていう代物が多いですからね。それで買う気にもならない方がいたら、もったいないでしょ？そのくらい、よく作られたソフトですよな。

◆その上で、『サクラ大戦』ファンから見ても、ゲームシステムのレベルまできちんと世界観や雰囲気

んじゃないかな。

☆本来、キャラゲーっていうのはどれもこのくらいの出来であって

ほしいですね。

◆でも、ドラマチックパズルって銘打つのはどうかと思うぞ。

☆いいじゃないですか、そんなジャンル分けなんて、どうだってよ。

今月の
発掘その式

メタルブラック

目立たずに消えた

アーケード版

☆『メタルブラック』って確か、元はアーケードのゲームだったんですよ？

◆そう、1991年にゲーセンでデビューしたんだよ。

☆流行ったんですか？

◆全然、ちーっとも。ちょうど『ストリートファイターII』と重なってたし、ゲーセンにSTG自体があんまりなかったんだよね。でも、あのキャッチフレーズ、『最終平和兵器。戦闘準備完了。ぼくらは、もう、引き返せない。』っていうのはカッコよかったなあ。

☆それは見たことあります。バツクの絵も雰囲気あるし、ちょっと

ほかのSTGとは一線を画してますよな。

◆…とまあ、あまり注目されなかったんだけど、これが96年になってSSに移植されたんだな。

☆売れたんですか？

◆いーんや、全然。出荷数が少なくて、見掛けた人も少ないんじゃないの？でも、今じゃサタコレになってるんだよね。正直言って、そんなにいいゲームかな、と思うんだけど、どう？

☆私がプレイしたのはSS版だけですけれどね、いいゲームですよ、ええ。

◆どの辺が？

☆猫。

◆はア？

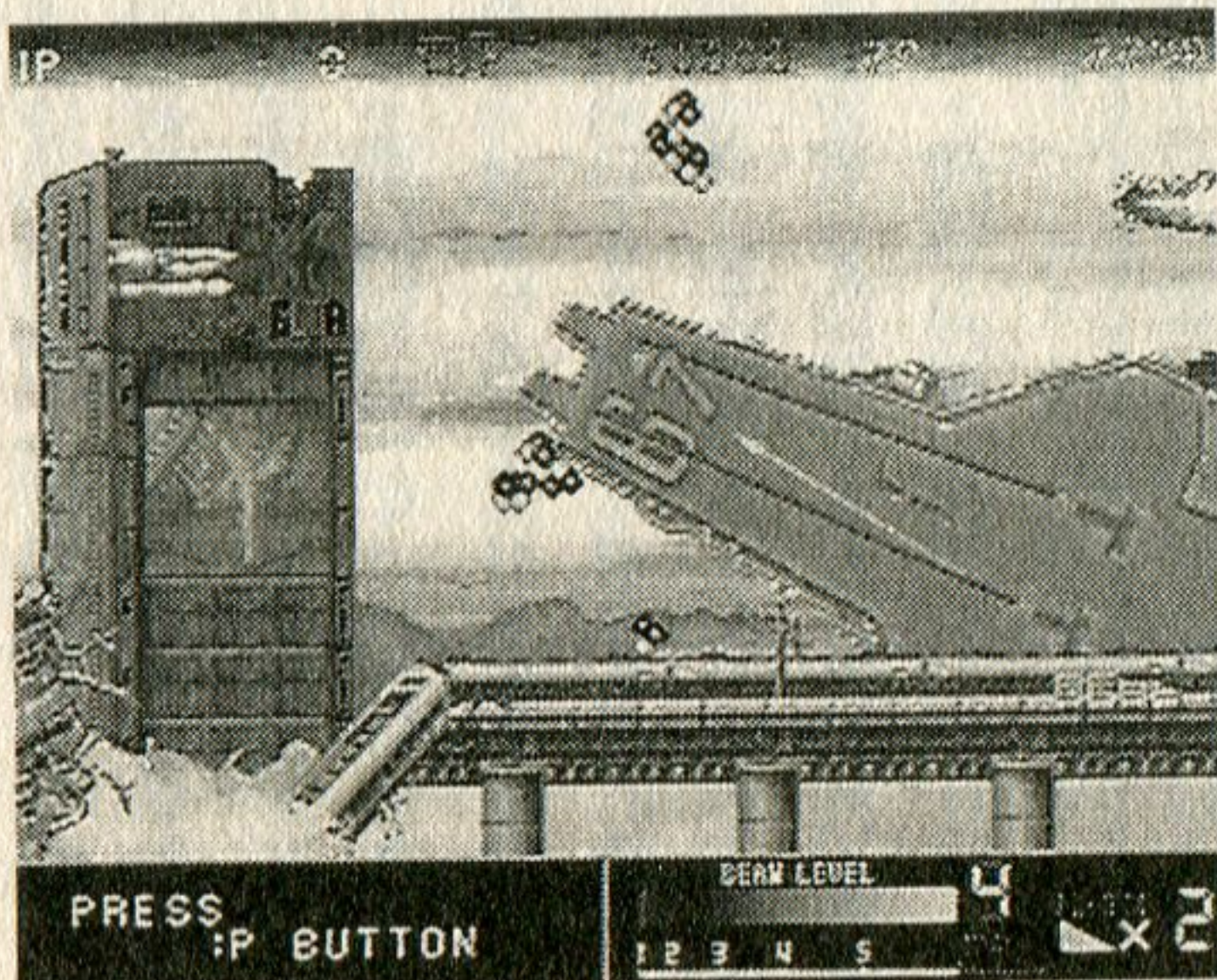
☆だからね、猫が出てくるんです

よ。クソ真面目なSF系STGで、

ラスボスの背景が猫ですよ！そうそう尋常な神経でできることじやありませんって。

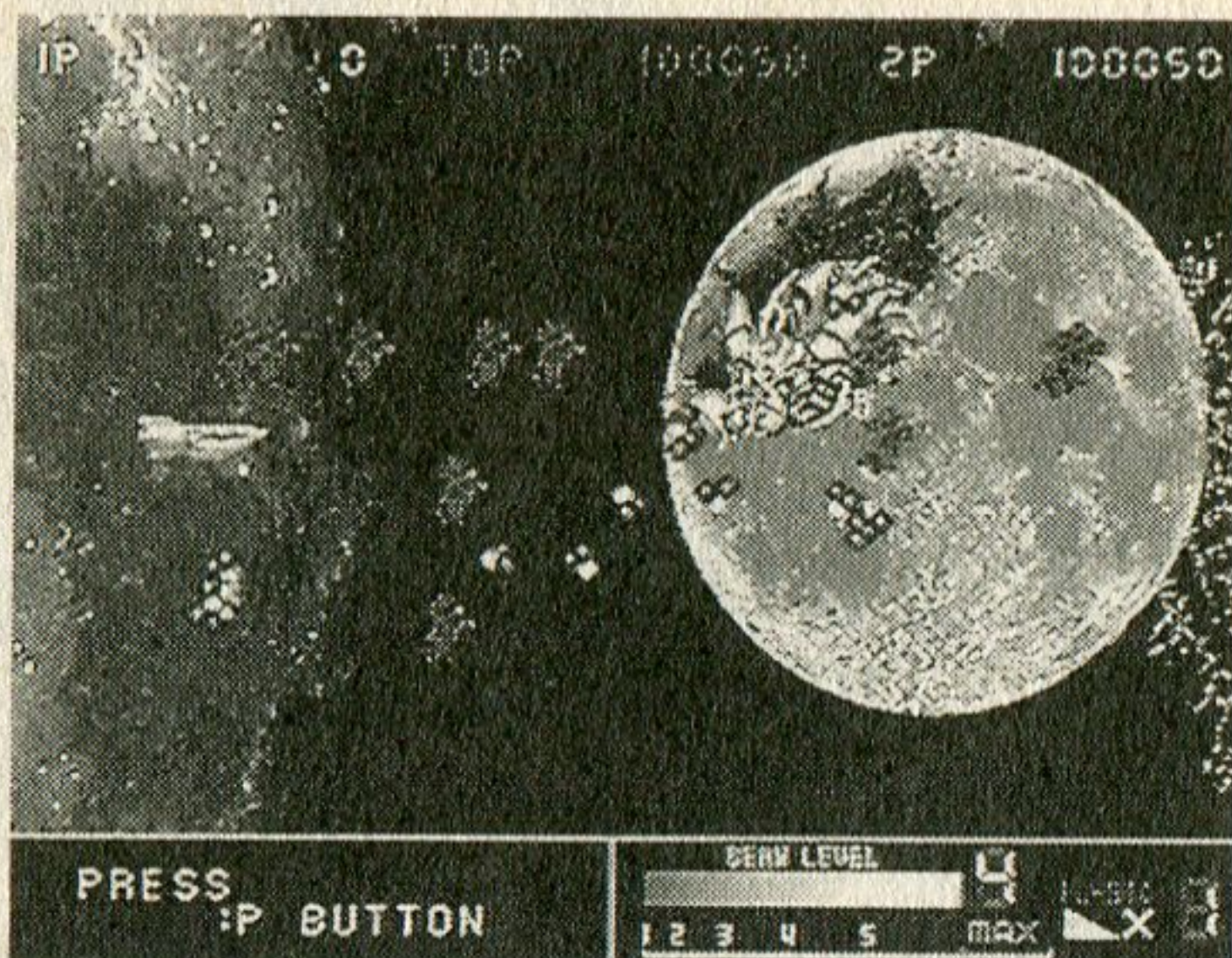
◆それ、誉めてるのか？

☆当たり前です。で、そのラスボスの背景って、こちらの攻撃によってどんどん変わるんですけど、



廃虚に流れる映像、空母の残骸。そして曲の盛り上がりと共に、この空母が…。

機種…セガサターン
メーカー…ビング
ジャンル…STG
発売日…96.5.24
価格…5800円



2面のボス。背景が本物の月で、ずっと見えていた月もどきは、ボスの卵だった!

化石とか原人とか日本人形とか猫とか、ヘンなやつばかりなんです。

◆まあ：ヘンなのは充分わかったけど。その猫の存在が、どうイイわけ?

☆何というか、STGなんですけど、弾撃って避けてというゲームじゃなくて、演出や世界観を見るためのゲームだと思うんです。これってタイトルSTGに共通してる部分だと思んですが、すごく悲観的というか：物悲しい話が多いですよ。それがまあ、このゲームに関しては、猫に集約されてるってことで。

◆ずいぶん無茶苦茶な集約の仕方

だなあ。

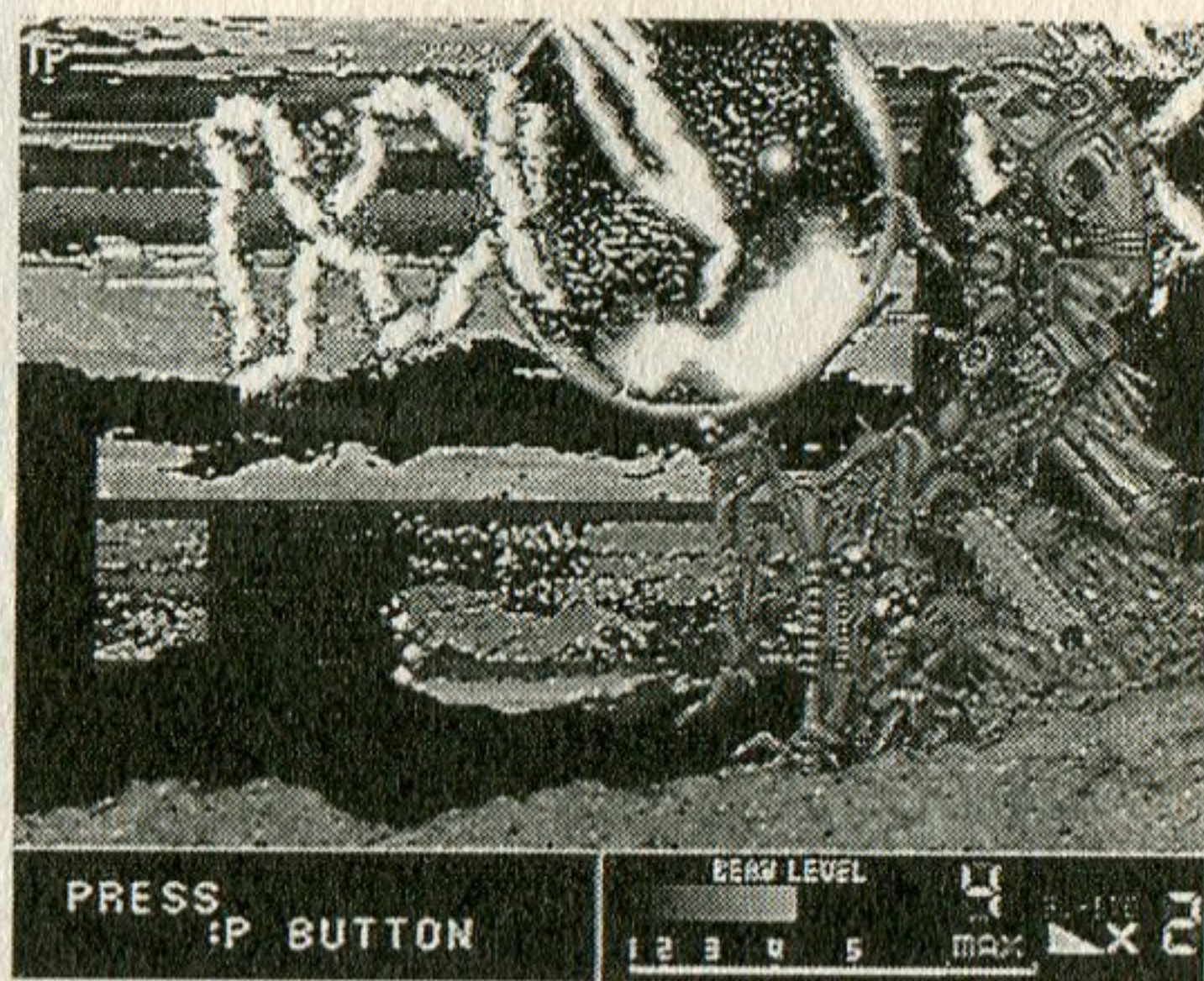
映像と音楽の融合に 優れたゲーム

☆だって、まず1面からすごいじゃないですか。出撃準備から1面に入るまでの音楽とのタイミングのとり方もいいし、そこで映る画面が、荒廃した都市と砂煙と、薄い橙色の夕暮れの空というのも上手い。その崩れかけたビルの壁面に、受信状態の悪いTVみたいな映像が流れてたりね。砂の海に横たわる朽ちた戦艦とか。

普通STGの1面ってもっと軽快なノリじゃないですか。なのにこのゲームは、しっとりとした音楽がかかって、「ああ、この世界って滅んでるんだなあ」っていうのがわかるんですよ。で、ザコが出てきて、曲もだんだん盛りあがって、ドカーンと!!

◆ドカーンと：なんだっけ?

☆空母の残骸から中ボスが出現するんです! あそここの盛り上がりからの音楽、最高ですって。あと、このゲーム、曲名がステージの最初で必ず表示されるでしょ。それ



ただ今ビーム干渉中。一見無敵にも見えるこの状態、気を抜くと流れ弾に当たって死ぬる。

に、曲の盛り上がるタイミングと画像の演出がばっちり合ってるのもよくできてるし。特にいいのが2面です。

◆2面くらいなら見たことあるよ。

確か、月が出てくる面でしょう?

☆そうです。2面のタイトルと共に、まーるいお月様が浮かんでくるんですよ。その、最初から見えてる月って、ずーっとそこにあるんだけど、だんだん右側に寄ってくるんですよ。月に近づいてるのかなあなんて思うと、その後ろに、もっとドアップの月が映ってくる。

え? じゃあ今まで見えてたのはナニ? って思ったあたりで面も終わり。曲がビシッと終わった瞬間に、最初に見えてた「月もどき」にヒビが入って、パリンって破片が飛び散る。で、ボスがそこから出てくる、と。

◆：説明に気合入ってるねえ。☆そのくらい、絶対見て欲しい場面なんです!!

◆で、全編こういう調子の素晴らしい演出なの? ☆いえ：トリハダが立つようなシーンはこのくらいです。もちろん、ほかもいんですけれどね。

それで、私思うんですけど、映画的なゲームを作るんだったら、STGの方が向いてませんか? だってゲーム自体がベルトコンベア式に流れてくから、音楽とのマッチングが上手く行くでしょう。台詞なんかなくても、音楽と映像の融合美で世界観を見せられるし、短時間で終わるし、STGやACTの方が絶対いいですって。そのあたり、このゲームは分かっているって思うんです。

◆でもそれを絶妙のタイミングで見ると、ノーマスのプレイを要求されるわけだよね。俺にはちよっと、敷居が高いって感じる

んだけどなあ…。

シューティングゲーム としての出来は…？

◆ところで、演出の話ばかりなんだけど、ゲームの内容はどうなの。さっきも言ったけど、ゲーム自体の出来はそんなでもないと思うんだよね。

☆プレイしていて面白いわけじゃないですよ。それよりも、大変ってイメージが強いです。とくにあの、ニューロン集めとビームが。

◆ゲームシステムで言うと、この『ニューロン』っていう画面上にふよふよ漂ってるのを集めて、ショットのパワーアップを計るわけだね。で、そのレベルに応じて、ビームが撃てると。…そんなに面倒そうには見えないけど。

☆それが、このビームってボス戦専用と化しているんですよ。これがないとボスは倒せないも同然。敵もこの『ビームエネルギー解放』をやってくるんですが、その時にこっちもレベルマックスのビームをぶち当てると、反応というか干渉みたいのを起こすんです。で、

これをやらないとまず勝てない、という。

◆そりゃ、結構タイミングがシビアなんじゃない？ せっかくビーム出しても干渉させられなくて死んじゃう、とかあるでしょう。

☆まさにその通りです。あと、ショットが連射じゃないのがツライ！ せっかく移植したんだから、そういうところを付けてくれたら良かったのに。

◆敵の弾のスピードに対して、自

機の動きが遅いっていうのも感じるなあ。

☆そう考えると、あんまり売れなかったのもわかりますね。やっぱり、演出だけじゃゲームはだめですか。

◆だって、やってみないとわかんないじゃん、演出って。

☆でもその分、この演出が功を奏して、メタルブラック最高！ っていうシューターの皆さんもいるんですよね。私もSTGの中じゃ、

1、2を争うくらい好きですよ。面白いゲームか、と聞かれたら、違うと答えますが、いいゲームかと問われたら、その通りと言いますね。この微妙な差、わかってもらえるでしょうか。

◆じゃあこれは、純粋に楽しめるSTGっていうよりは、『演出ゲー』ってことでいいかなあ。

☆そうですね、どちらかというと、そういう演出が好きの方に、だと思えます。

今月の
発掘その参

クレオパトラフォーチュン……

機種：セガサターン
メーカー…タイトー
ジャンル…パズル
発売日…97・2・14
価格…5800円

困んで消していく 落ち物パズル

☆すいません、私このゲーム初めて見たんですけど。いや、タイト

ルは知ってましたよ。音楽ZUN TATAだから…。でも、パズルゲームだったのも初めて知りませんでした。

◆うん、実は俺も全然知らなかつ

た。音楽がいいって話を聞いて買って見たんだけど、これが面白いんだわ。

☆音楽がいいんじゃないか？

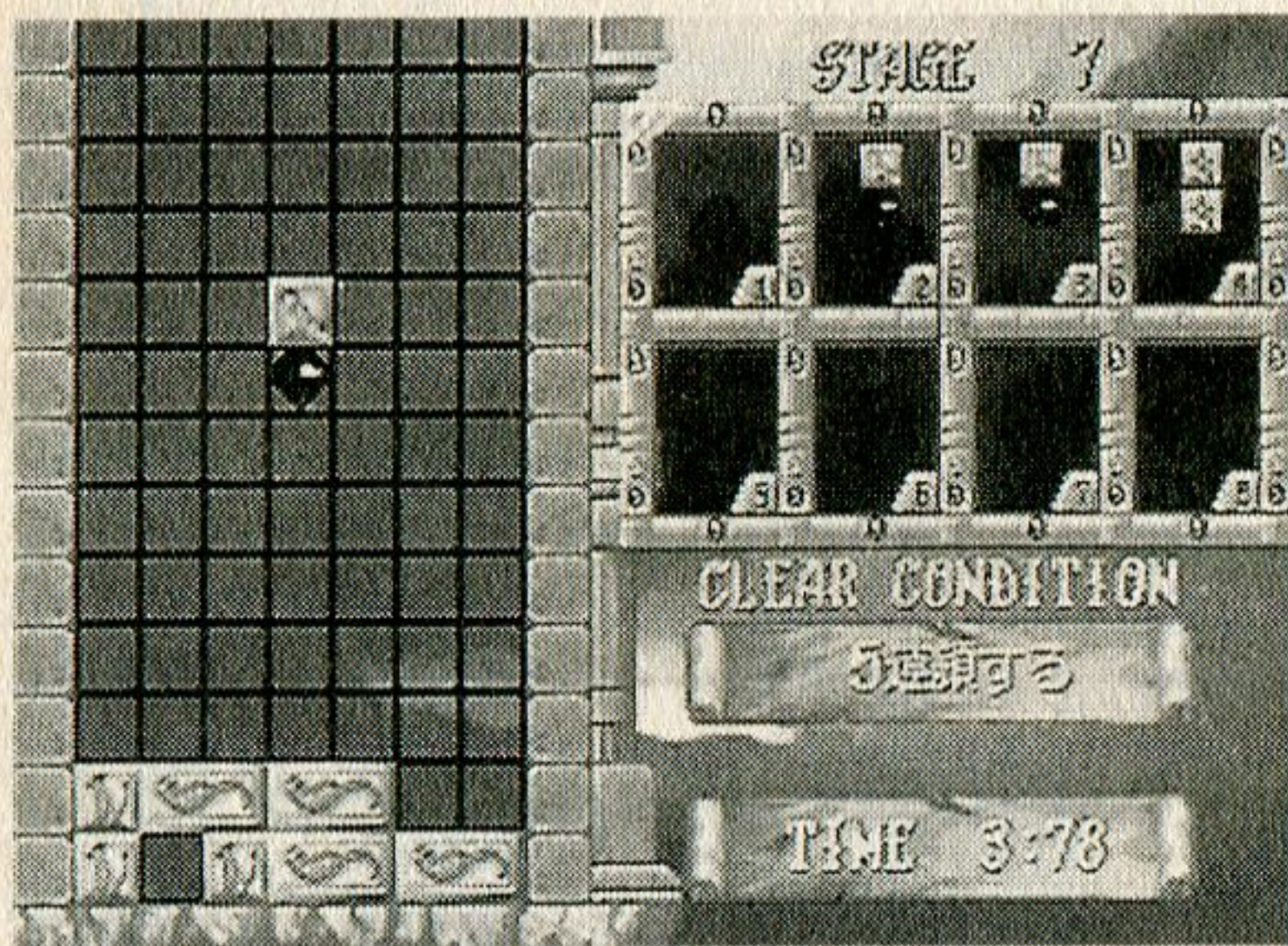
◆ゲーム自体もね。まあ、パズルゲームなんだけども、見た目は落ち物パズル、テトリスの流れを汲んでるなあって感じ。降ってくるのは、基本的に岩と宝石があるんだけどね、宝石の方は、岩で囲ま

ないと消せないんだな。

☆困む…んですか？

◆降ってくるブロックは、テトリスと同じように90度ずつ、4方向に動かせるんで、それで向きを決めて落とす。壁とか岩を利用して困むことができるわけ。

☆ちよっとわかりにくいんですけど…。つまり、左右の壁はそのままだ利用できるんですか？ 残り3



パズルゲームにはお約束の、パズルモード。ここで基本テクニックを覚えよう。

方向が塞がってれば、囲んだことになる、と。

◆ま、そういうことだね。その囲んだ中に宝石があれば、囲んだ岩ごとそっくり消せる。で、この囲むってというのが、他のゲームにはないことだし、頭使うんだよね。もちろん落ち物パズルにつきものの連鎖もできるし。

連鎖よりも全消しが 楽しいゲーム

☆あの、もしかして岩と宝石以外にも降ってくるものあるんじゃないですか？ コレ、どうみてもミイラなんです。

◆そうそう、実はミイラと棺もあるんだよね。ミイラは宝石と一緒に囲まないと消せない。棺は囲んでも消せるし、テトリスみたいに1列に並べても消える。

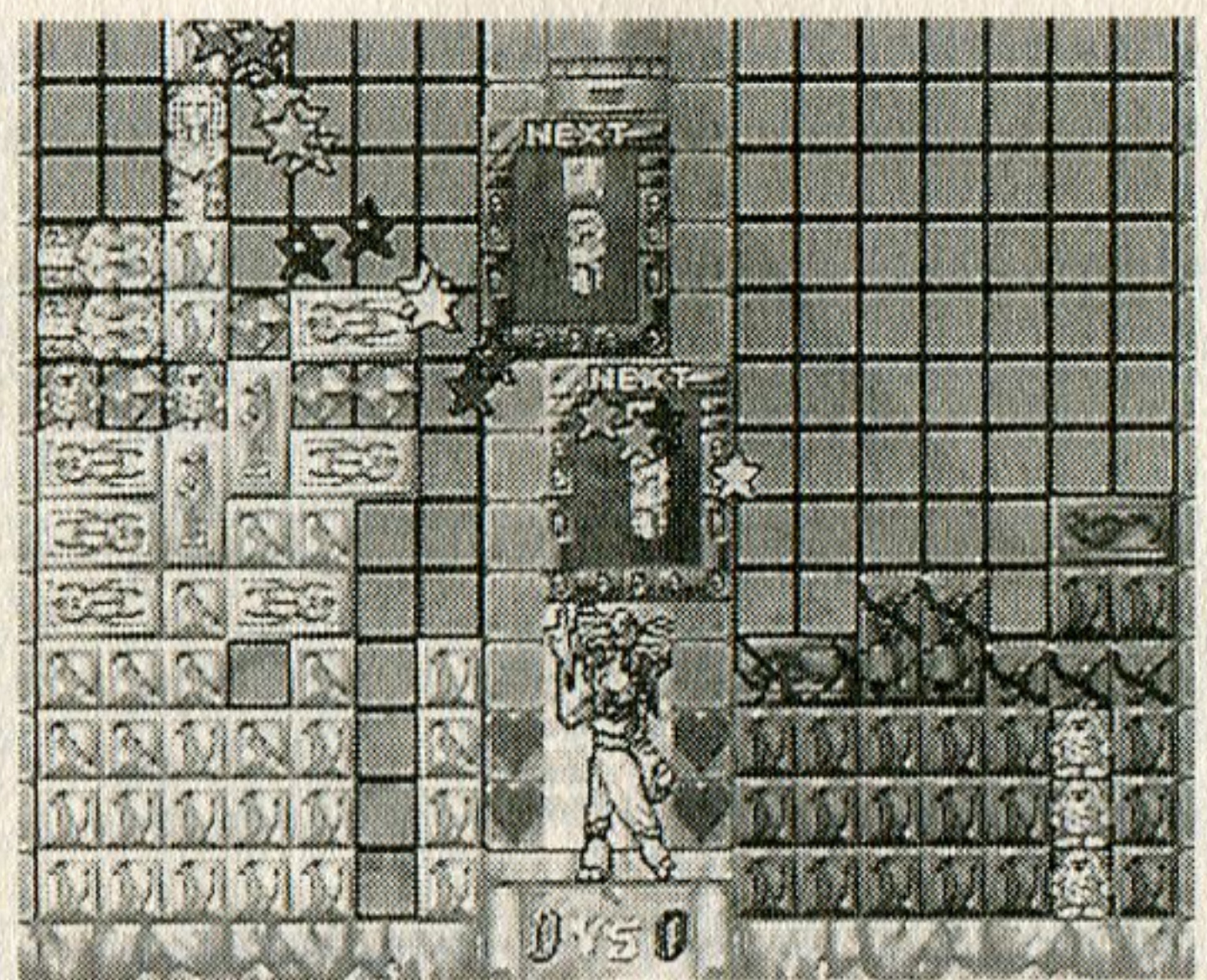
☆つまり、合計4種類あるわけですね。

◆それに、サイズやそれぞれの組み合わせで降ってくる形の違があるんで、実際はもっと多く感じるだろうけど。で、落ち物のパズルって連鎖が面白いのが基本じゃない。でもねえ、このゲームは全消しするのが面白いんだよ。

☆全消しっていうと、画面上のを一気に消す、アレですか？

◆そ。落ち物パズルっていうと、このコーナーでも紹介してる『花組対戦コラムス』みたいに、対戦物として成功してるものと、一人でプレイした方が楽しいものに分かれると思うんだけどさ。このゲームは明らかに後者。対戦が楽しくないわけじゃないけど、一人で全消しなんか狙いながらプレイするのが向いてると思うんだ。

◆囲む、ってことはさ、単純に消



調子に乗っていると、あっというまに天辺までつみあがるので、要注意だ！

す面積が多いわけじゃない。テトリスは列単位だし、コラムスなんかは三つとか四つ、っていうブロックごとでしょ。それに比べてこのゲームは、がーっと囲んでげしと消せる快感がやみつきになっちゃうんだ。あんまり狙いすぎると、自分の首を絞めることになるから、そのあたりの見極めとカクが重要だね。

☆そう聞くと、今までのパズル物とはちよつと違うみたいですね。

◆でしょ。それに、全消しすると、このゲームのキャラクター、パトラ子ちゃんが出てくるんだな。

☆パ、パトラ子？ なんですかそ

れは？ まさか、クレオパトラだからパトラ子だなんて言いませんよねえ。

◆：あまり深くつつこんでほしくないのだが、そういう女の子キヤラが出てくるということ。で、色んなポーズをとってくれる。全消しを続けると、コスプレしてくれるんだよ。制服とか水着とか。：

☆：最後はバブルンや、ちゃっくんの着ぐるみでも着るんですか？

◆まあそれはそれとして。落ち物パズルの画面構成ってみんな似てるよね。

☆確かに、これだって写真で見たらテトリスにしか見えません。

◆そのあたりで損してるなあと思うんだけど。パズルゲームってそれぞれ、やってみないと独自の面白さがわからないと思うのになさ、『なんかコレ、テトリスじゃない？』なんていう理由で見向きもされなかったり…。

☆もともと地味なジャンルですから、難しそうですね。

◆プレイする側も、その辺の認識を改めた方がいいんじゃないかなあ。自戒を込めて、だけど。

今月の
発掘その四

風のクロノア

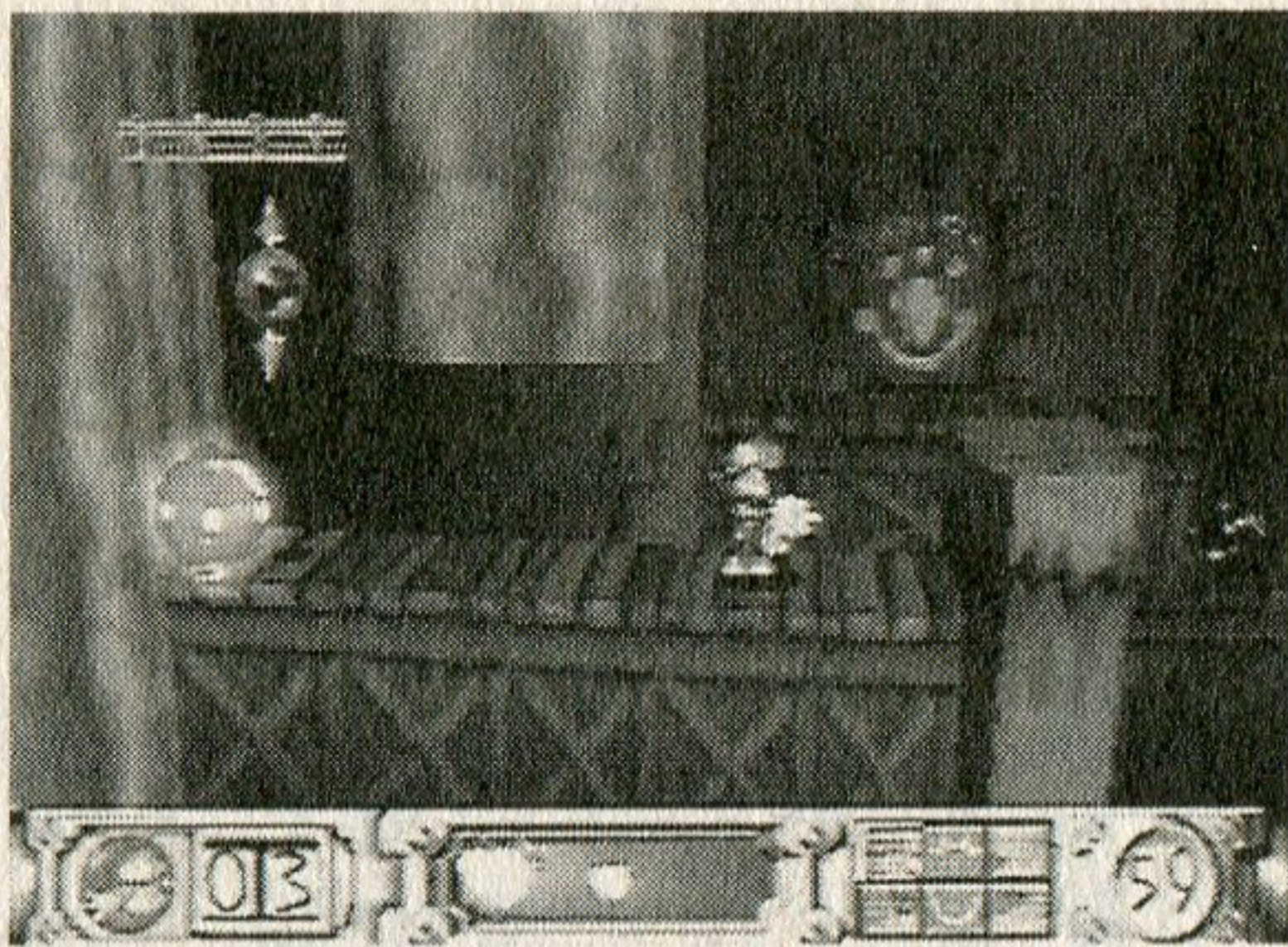
door to phantomile

機種…プレイステーション
メーカー…ナムコ
ジャンル…ACT
発売日…97・12・11
価格…5800円

まるで動く 絵本のような世界

◆『風のクロノア』…？ ああ、ナムコのアんまり売れなかった地味ゲーね。

☆何を言うんですかつ、これ、結構じわじわと人気があったんですよ。雰囲気も世界観もすっごくいいですし。ほぼ同じ時期に出た



仕掛けはアタマを使うものも。敵の特性を良く考えて、利用しないとうまくいかない。

『セツ風の物語』も、独自のファンタスティックな世界という点で似たような路線なんですけど、私は断然！ こっちのほうが好きですね。このゲームに対抗できるのは、『ナイツ』くらいだと思いますよ。

◆まあ、ナムコといえば、『鉄拳』とか『リッジ』とかが最近では有名だから、こういうほのぼのしたゲームは、ちよっと、らしくないなあって印象があったんだけど。☆それはそうですね。私も実物を手にするまで、まさかナムコ謹製だとは思っていませんでした。

◆導入部分はどんな感じなの？ ☆こことは別の、ファンタマイルという世界が舞台です。この世界では、人々が見る夢は月の国に集められて、世界を形作るのに使われてるといふ伝説があるんです。だから、夢は目が覚めると覚えてない。でも、主人公のクロノアは、

ある不吉な夢を見て、それを朝になっても覚えてたんです。そして、ある日その夢と同じことが起きて、クロノアは、親友のヒューポ―と一緒に、その事件に関わってくことになる…って感じですよ。

難易度は高目の アクションゲーム

◆まあ、この手のゲームにはありがちな設定かな。

☆ふふふ。それはどうでしょうね。まあ、それはちよっと置いておいて、このゲームの気に入った部分がいづくかあるんですが…まず、ゲーム自体がよくできているんです。めつたなことではACTをプレイしない私でも楽しめるし、システムも理解できます。ちよっと難易度が高いですが、これは、アクションに慣れている人なら、サクサクと進められるんじゃないで



イベントシーンでは、良く動くし良くしゃべる。字幕を見ているのがもったいないかも。

すかねえ。

◆そうかあ？ やたらに2面が難しいってボヤいてたじゃないか。

☆うう…そうですね。1-2面と2-1面のギャップが激しいんですよ。それ以降になると、こんどはプレイヤーが慣れてくるんですけどね。テンポ良く1UPしていけばいいんですが、一度詰まると、そこで引っかかる感じがします。しかも、コンティニューが、面の最初からなんですよね。これはツライです。せめてその場からだったらいいのに。

◆うん、それは惜しいね。

☆コンティニューが無敵なのはいい

Welcome to Phantomile! ★ Welcome to Phantomile! ★ Welcome to Phantomile!

ファントマイルへようこそ!

ゲーム中の画面も充分美しいが、OPの幻想的な雰囲気は、それを数段上回っている。細部まで描かれた、クロノアたちの暮らす「ファントマイル」を少しご紹介しよう!



1 森で空から落ちてきた指輪を拾うクロノア



2 指輪の精・ヒューポーとの幸せな日々。



3 だがある日、空から不吉なものが落下した。



4 はっと飛び起きる。どうやら夢だったらしい。



5 そして傍らにはヒューポーの姿が…。

Welcome to Phantomile! ★ Welcome to Phantomile! ★ Welcome to Phantomile!

いんですが、難易度設定もありません。これ…ある程度面が進んで、先も知りたくて、でも自分の実力じゃどうしようもない、って人にとっては、蛇の生殺しみたいなものですよ。何でイーजीモードとかないんでしょうね。イージードは体力が増えるとか、自機が多いとか、そんなのでも違うと思うんです。普段ACTしない人にとっては。

◆STGだと、5段階や6段階の難易度設定は当たり前だもんな。

☆そうでしょう? STGもACTも一緒ですよ。かえってSTGの方が楽です。どうしてもキツくて通れないところがあっても、新しい自機が出てきた時の、無敵時間を利用して、力押しで進むこともできますからね。ACTでは、なかなかそれはできないのに、難易度に関しては配慮が足りない感じがします。

◆それは一理あるなあ。

☆普段プレイしないだけに気になりますね。あと気に入ったのは、細かい作り込みです。登場人物が、ちゃんとファントマイルの言葉を

しゃべるんですよ。

◆はあ。声が入ってるわけね。

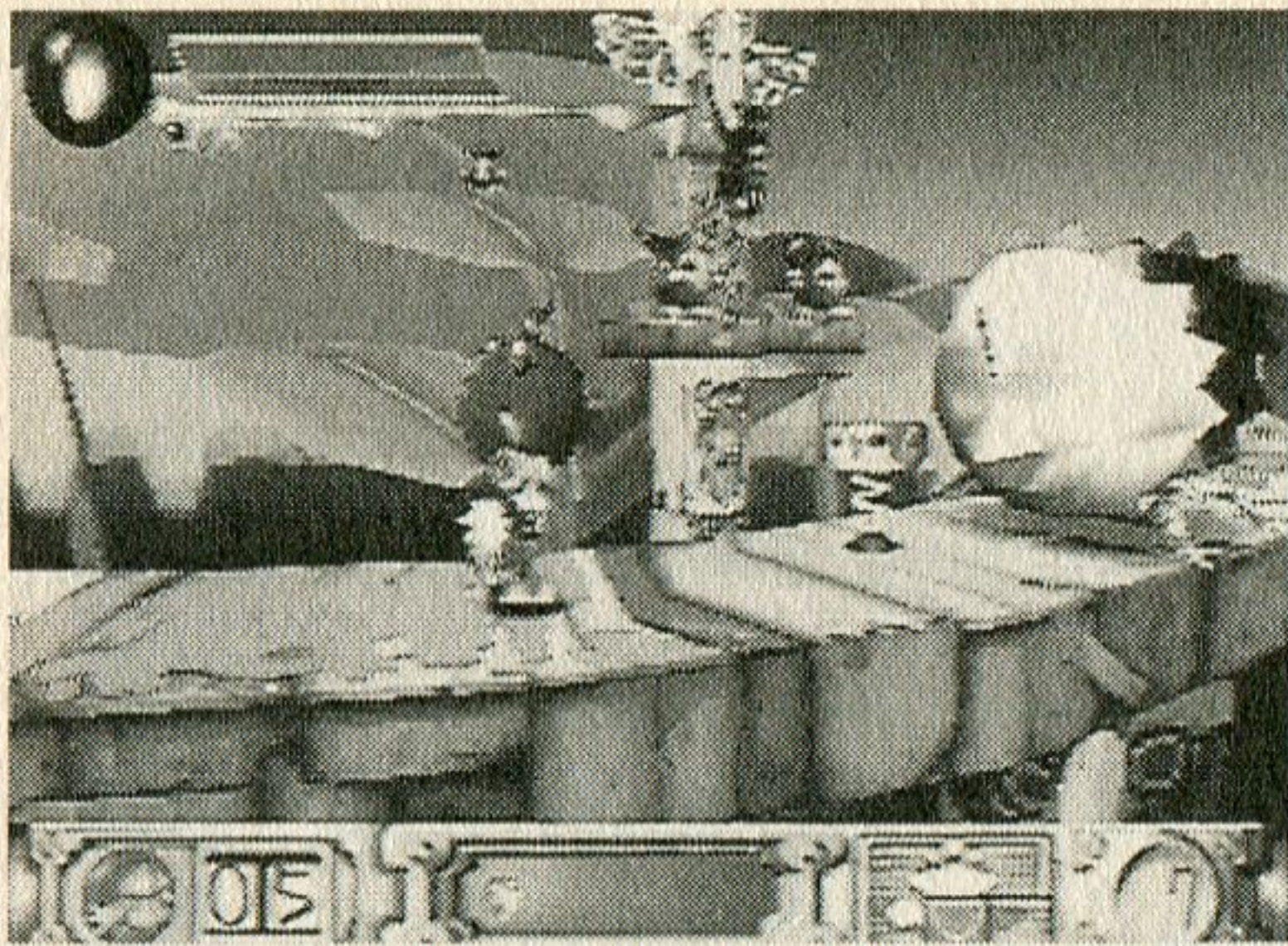
☆それがですね、なんともぼわわとした言葉で。確か、主人公のクロノアは、『らどう』（わかった）とか、『ばらみゅう』（ごめんなさい）とか。耳で聞いた発音なんて、正確じゃないかもしれませんが…。この調子で、悪役から何かからゼーンぶ、その世界の言葉をしゃべってるんです。で、下に字幕が出るという趣向。凝ってるでしょう? もちろん、ゲーム中のフォントだって、すごくよく作られていますよ。

◆うーん、なるほど。でもさ、これ、すごく映像が綺麗じゃない。キャラの動きとかもいいし。なのに字幕だと、どうしても目がそこに行っちゃうのが難点だね。もったいないって。

☆それは、字幕付きの洋画と同じですよ。慣れればどうってことないと思うんですけど。

◆そうかなあ…。

切なさに胸がいっぱいの
エンディング



レッツ！ ボス戦。ご丁寧に弱点を教えてくれることもアリ。でも油断は大敵。

☆それからね、なにより私が気に入ったのが、ストーリーなんですよ！

◆出たな、この悲劇好きが。でも、こんなほんわかしたように見えるゲーム、実は暗い話なのか？

☆さあ、それはどうでしょう。ここで言うのはもったいないので、内緒におきますよ。でも、ほのぼのとした話ながら、ついつい先が気になる展開なんですよね。特に4面すぎたあたりからがいいです。単なるお子様向けの気楽で気軽なゲームだなんて、思わない方がいいですよ。

ヒントというか、気にしてたほ

今月の
発掘その伍

パワーレンジャーピンボール……

機種…プレイステーション
メーカー…バンダイ
ジャンル…ピンボール
発売日…96・9・27
価格…6800円

うがいいポイントは、夢に関する設定……というか、『夢』という単語ですね。あとはヒューポールの言動なんかも気にしておくといいかもしれません。

◆うーん、どんな話なんだろう、想像つかないなあ。

☆ま、マニュアルにも、ラストにはあっと驚くような展開が待っています、なんて書かれているくらい

ですからね。ぜひぜひ、やってみてくださいよ。この綺麗なグラフィックが、余計に切なさを感じさせるんです。良い意味で期待を裏切られる話なのは確かですから、絶対にクリアしてくださいね。

◆でも難しいんだろ？ さっき、ずいぶん難易度について厳しい事言ってたじゃないか。

☆それはそうですが。その壁を乗

り越えるだけの価値はあると思いますよ。ナムコのCG技術は素晴らしいですが、そのキレイさって、リアル路線でのみ発揮されるわけじゃないんですね。こういうファントスティックな世界だからこそ、生きてくる場合もあるのかもしれないって思いました。

海外制作の戦隊モノが ピンボールに!?

◆『パワーレンジャー』といえば、日本ではもう馴染みの、いわゆる戦隊物：『ゴレンジャー』とかのアレだよな。それが、アメリカで制作・放映されて人気を博したわけだ。で、もちろんキャラ物だからして、ご多聞に漏れずゲームになったわけだけど、それがなぜかピンボール。でね、これが以外

にもいい出来なんだって。

☆そのキャラがですか、それともゲームがですか。

◆ピンボールのシステムとキャラの立て方が、うまくマッチングしてるってところだね。ピンボールって、まあ、単純に玉をはじくだけで面白いんだけど、役物を集めて高得点を狙うところに極意があるとと思うんだ。

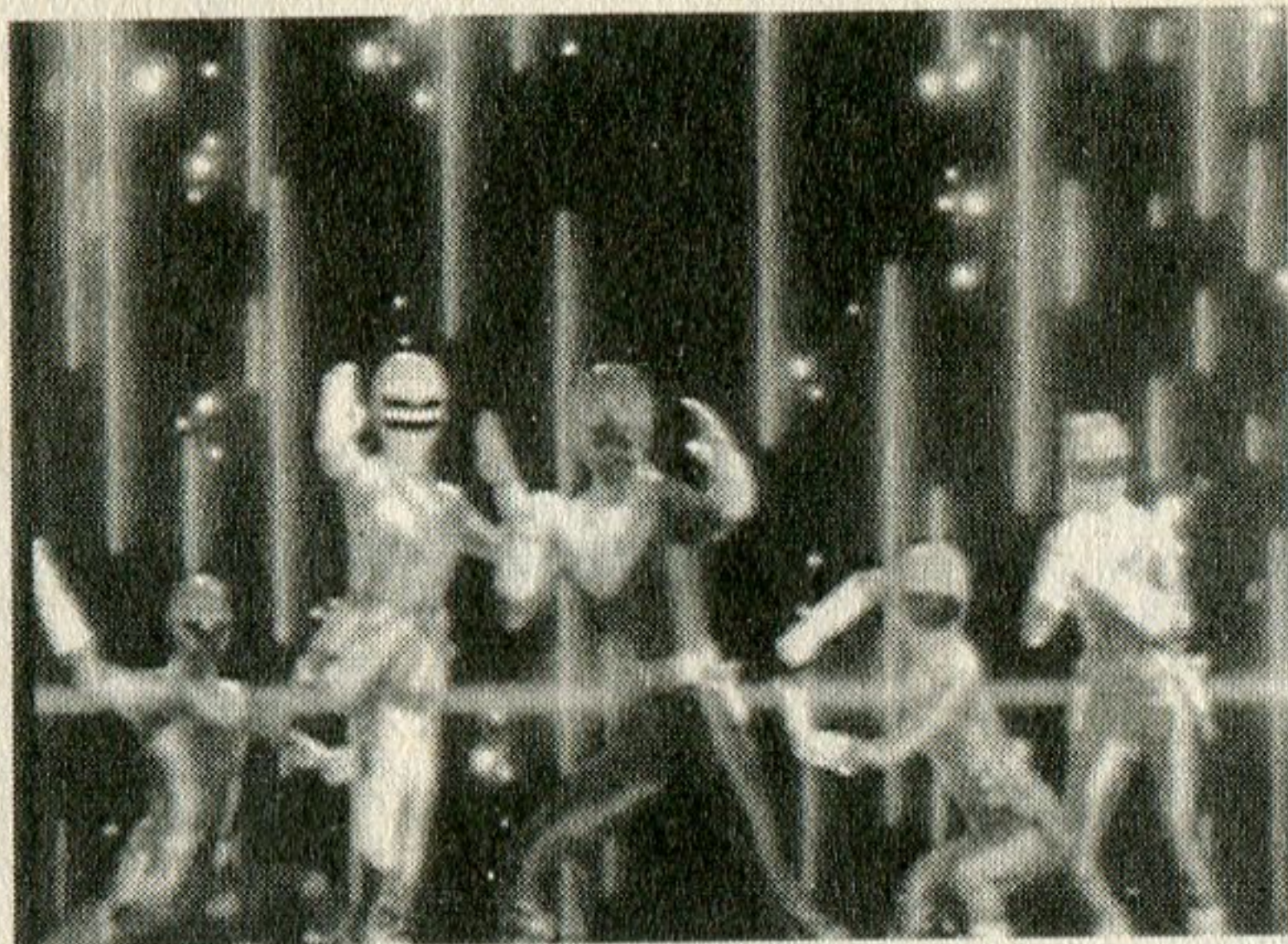
☆役物ってなんですか？

◆色々種類があって一口にはいえ

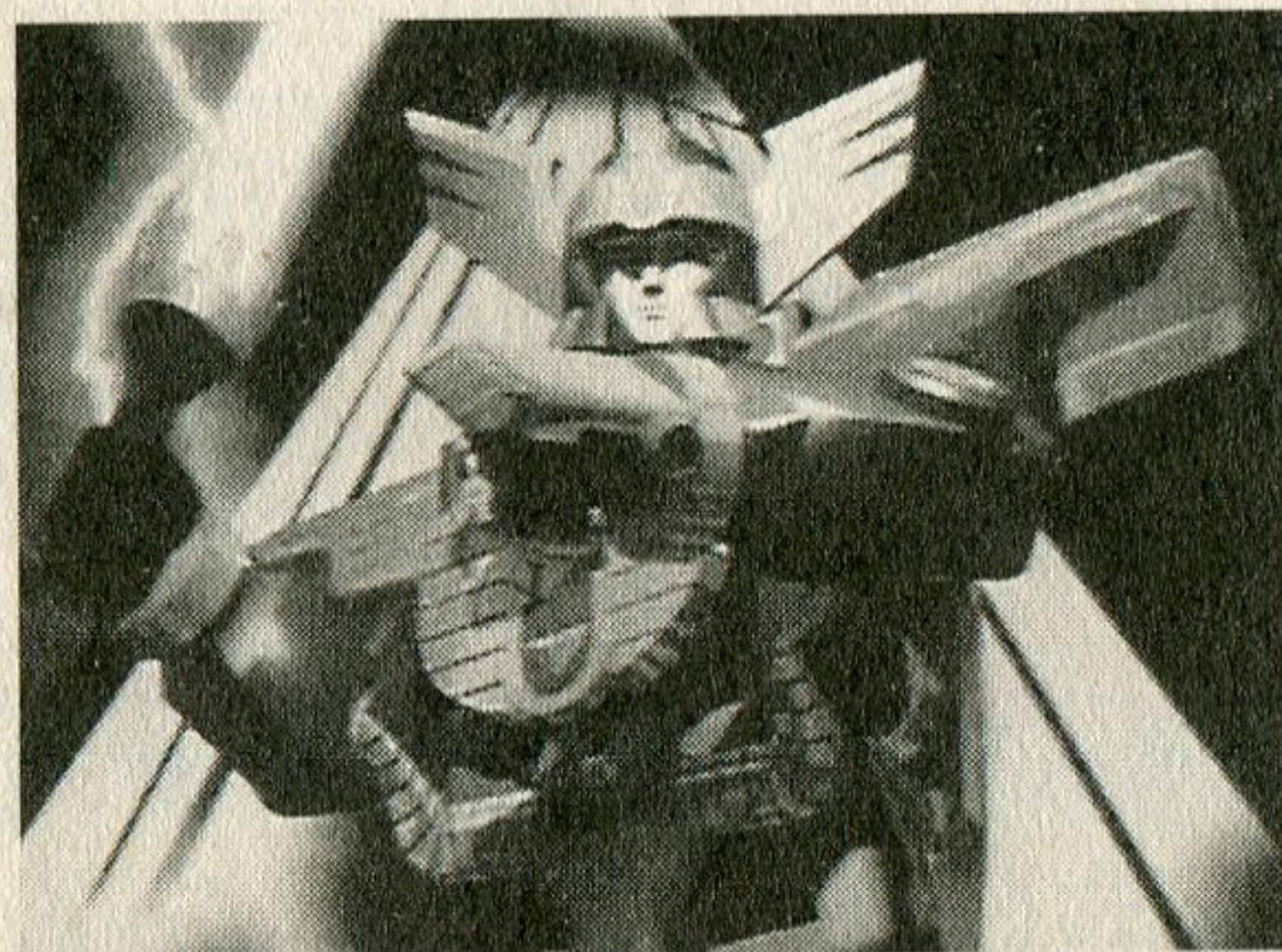
ないんだけど……。例えばピンボールのレーンに矢印があるよね。あれを光っているものから順番にレーンを通させたり、当てたりするわけ。そうすると通常よりも高い点を得られたり、マルチボールになったりするんだ。それを役物というわけ。

☆レーンとマルチボールってなんですか？

◆レーンは、まあボールが通れる道と違って。んで、マルチボ



踊るパワーレンジャー。いきなりこれを見せられると、ゲームを間違っただけかと思う。



これが役物で呼んだ巨大ロボット。登場シーンでは、何事があったのかと思った…。

巨大ロボットが出現する！

役物を狙うと

ールは一度に3個ぐらい同時に出して弾くことができる。：専門用語ぬきで説明するのって難しいなあ、ピンボールは。

☆それはしようがないじゃないですか、ピンボールってゲーム自体、実際に知ってる人がどれだけのいると思うんです？ だって私、村上春樹の小説の中でしか知りませんもの。

◆ええっ、そうかあ？ まあ確かにゲーセンで見かけることは少なくなっただけだね。

◆このピンボールのシステムである役物と、パワーレンジャーの世界とどこがマッチングしているかというと、役物を得ることでメガゾードっていう巨大ロボットを呼ぶことができるわけ。これを呼ばないとステージによっては敵のボスに勝てないようになってい。つまり、役物を狙わないと勝てない。この辺が、なんとなくピンチのヒーローがパワーアップして大逆転って感じがするじゃん。

☆ちよっと待ってください。じゃあ、その役物っていうのを狙えないと先に進めない、なんてことはないんですか？



ようやくまっとうはゲーム画面。こうしてみると、フツのピンボールに見えるのだが。

◆一概にそうとも言えないし、狙わなくても偶然ってこともあるから、そんなに心配要らないと思うんだけど。

☆うーん：大丈夫かなあ。ピンボール初心者にはツラそうな感じがしますけど。

◆だから、とりあえず巨大ロボットに戦隊モノだつてば。これで、ヒキは充分でしょ。

☆なんて言うか：その発想のあまりのバカバカしさに言葉もないって感じなんです。ゲームとして面白いんですか？ ピンボール自体が面白くないと、いくらいいキヤラを付けても、だめだと思うん

ですけど。

◆まあ、パワーレンジャーっていうお子様向けのキャラだから、ゲームの難易度に関しては、それにあわせてやや又ルめ。でもこれを制作したメーカーが「カゼ」っていう、ピンボールゲームに関してはピカ一のメーカー。なんで、出来自体は素晴らしいよ。

☆そうですか：こういうオールドツクスなゲームほど、細かなコダワリが物をいうんでしょうね。

◆そうだね。お子様向けでも妥協してない職人気質がひしひしと伝わるでしょ？ なにせ、一作目の「ラストグラディエーターズ」を、発売後にver 9.7になるまで調整し直して新作として発売もしたし。

☆あと、カゼっていえば、すごいカッコイイ広告がありましたよね。ああいうクールな感じが好きなんじゃないか。

◆そういうのが好きな人にもオススメしたいね。何度も言うけど、お子様向けでは片づけられない、こだわりのゲームだからさ。

パナソニックCW-7502搭載

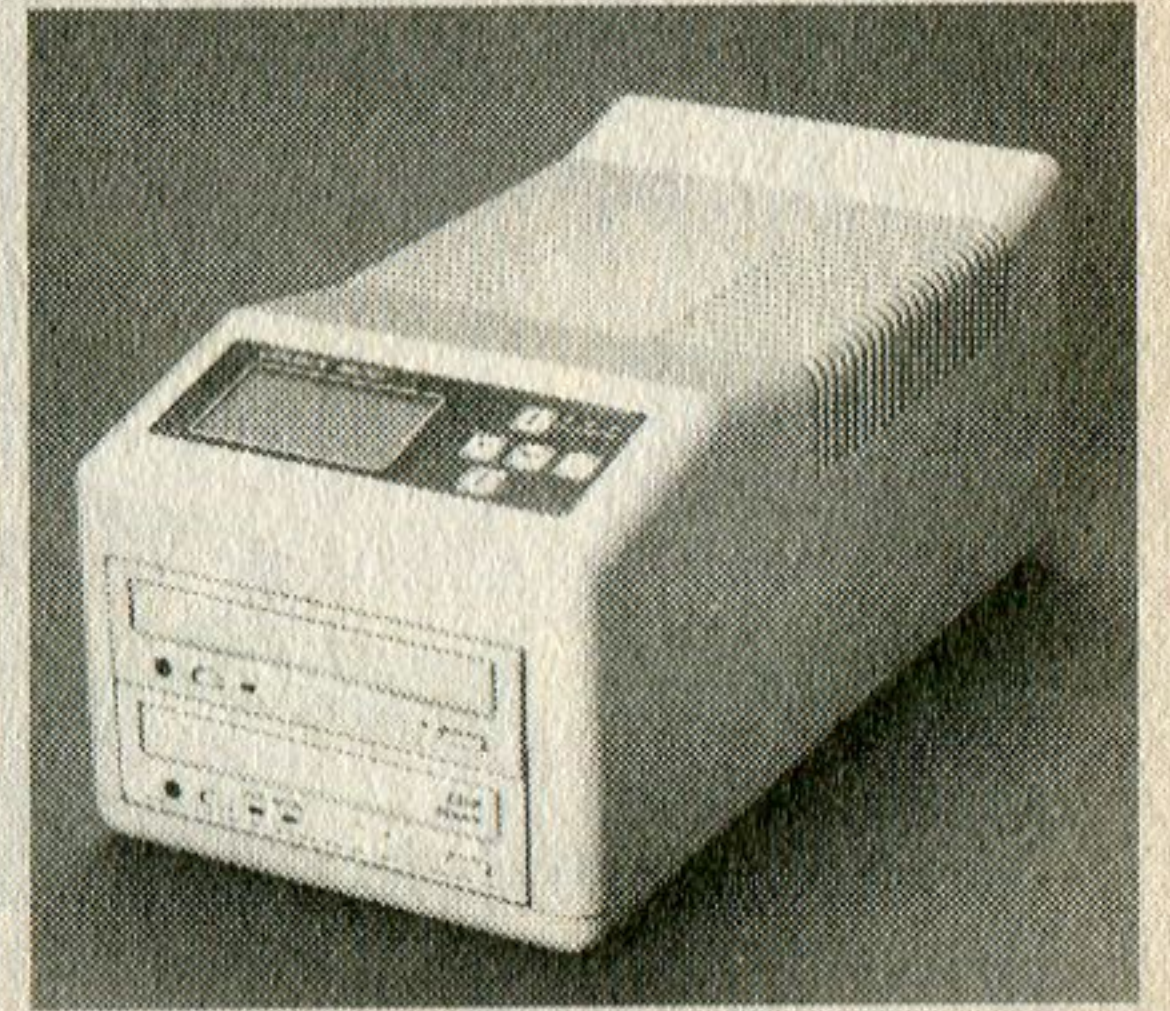
Console7.com

CD Duplicator

STD/ADV

余分な機能を省いたCDデュPLICATION専用のマシンです。スタンドアローン(単体)で動作可能ですので、PCを持っていない方でも簡単に扱えます。音楽CD、データCDはもちろんPS&SSゲームCDにも完全対応。

- ・スタンダードモデル
¥178,000(税別)
- ・アドバンスドモデル
¥268,000(税別)



この他にも各種モデルございます。詳細はお電話か <http://www.console7.com/cddupe>までどうぞ!!

Windows95 & NT 対応

Disk At Once ver 3.5A

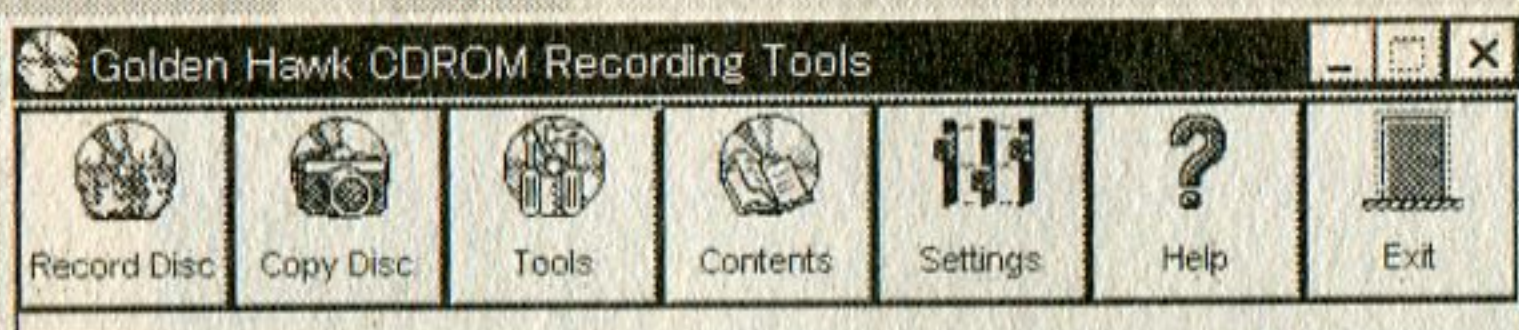
噂のCD 最強のライティングソフトついに日本上陸!!

今ならC7独自制作の「DAO活用マニュアル(HTML版)」付き!!
PS、SSの焼き方を簡単な例を取りながら解説しています。
単体ご注文先着200名様にPSX MOD CHIPさしあげます。

今、売れてます!!

値下げしました!

~~¥9,800~~(税別) → **¥7,800**(税別)



- グラフィカルインターフェースによる容易な操作性
 - CUEシートを自動的に生成、簡単にPSやSSのバックアップがとれます
 - HDのデータ保存にも便利な機能搭載
 - 市販のCDRドライブはほとんど対応しています
 - 当社へ登録ハガキを送っていただければ、ゴールデンホーク社のサポートメーリングリストに登録させていただきます
- ※CDライティングソフトでバックアップしたゲームCDをプレイするには改造が必要です。

※これらのソフトウェア、デバイスを使用時には著作権法を十分留意の上、お使いください。*コンソールセブンはGolden Hawk Technology社の正規リセラーです。

同人誌

裏モノ情報超満載

JOKERフルセット
1~17 ¥6,000(税別)



パチモノ通信
パチモノ
ファミコンは
これ1冊で
おまかせ!
¥1,200(税別)



マジコン通信
(VER.2)
Z64特集・64マ
ジコン関係の
アジア情報は
これ1冊で完璧!
¥1,800(税別)



**エミュレータ
リスト**
ゲーム
完全リスト!
¥2,000(税別)



**CD-R
焼き焼き講座2**
初心者からプロ
までを対象とし
たCD焼きの基本
マニュアル
¥1,200(税別)



**エミュレータ
活用テクニック**
本音で迫る
エミュレータ
情報誌
¥2,000(税別)

R通信

PS & SS
バックアップ
ユーザー
におすすめです。



¥1,800(税別)

通信販売
申込方法

電話・FAX・インターネットいずれからでもご注文できます。

☎0422-70-5433 FAX0422-70-5483 E-mail:sales@console7.com

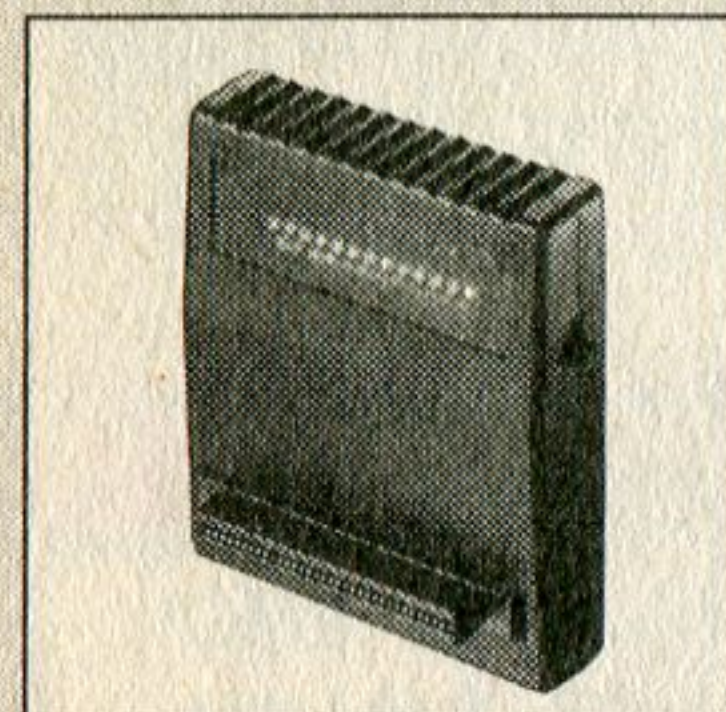
【代引き】ヤマト運輸のコレクトサービス(代引き)がご利用になれます。代引き手数料/商品代金が1万円未満の場合¥300

1万円以上の場合サービス 送料/商品代金が3万円以上の場合サービス

※銀行振込・現金書留では受け付けておりません。※事前に在庫をご確認ください。

アクセサリ新商品

PS&SS



互換PS-PAR

¥3,700(税別)

従来のアクションリプレイとハードレベルで完全互換。ご自分で好みのOSへ書き換え自在です。

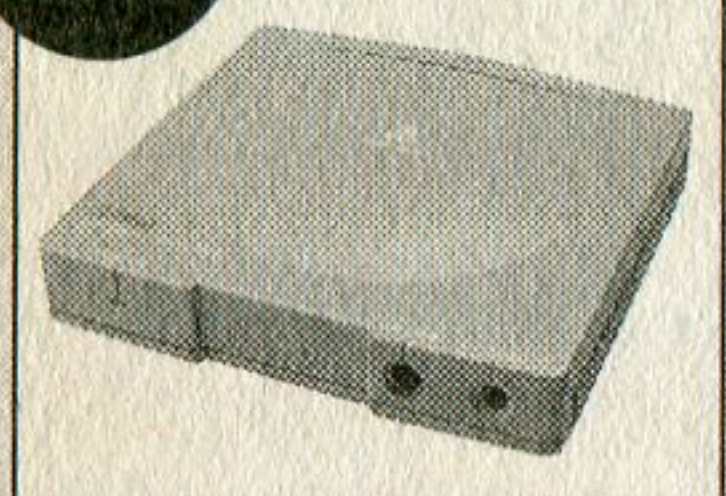


互換SS-PAR 4in1

¥5,800(税別)

4M拡張メモリー+セーブメモリー+改造(チート)機能+コムズリンクポート付という超お得なSS用アクセサリです! 新モデルになり安定性も増しました。

NEW



PS用アップスキャンコンバータ

チョーきれいだね

¥5,980(税別)

PSをパソコンディスプレイにRGB出力できます。

NEW



Esel社 Judge Dredd Gun

¥6,800(税別)

PSのガンシューティングゲーム用光線銃です。ガンコンに完全対応。オートファイヤー、オートリロード、振動機能付き。ペダル付属。

NEW



JoyTech社 Dual Jolt

¥3,500(税別)

今年春のE3で見つけてきたPS用アナログコントローラーです! 欧米人用に若干大きめに作られていますが使用感は実に快適です。クリアカラーボディで連射&振動機能付き。

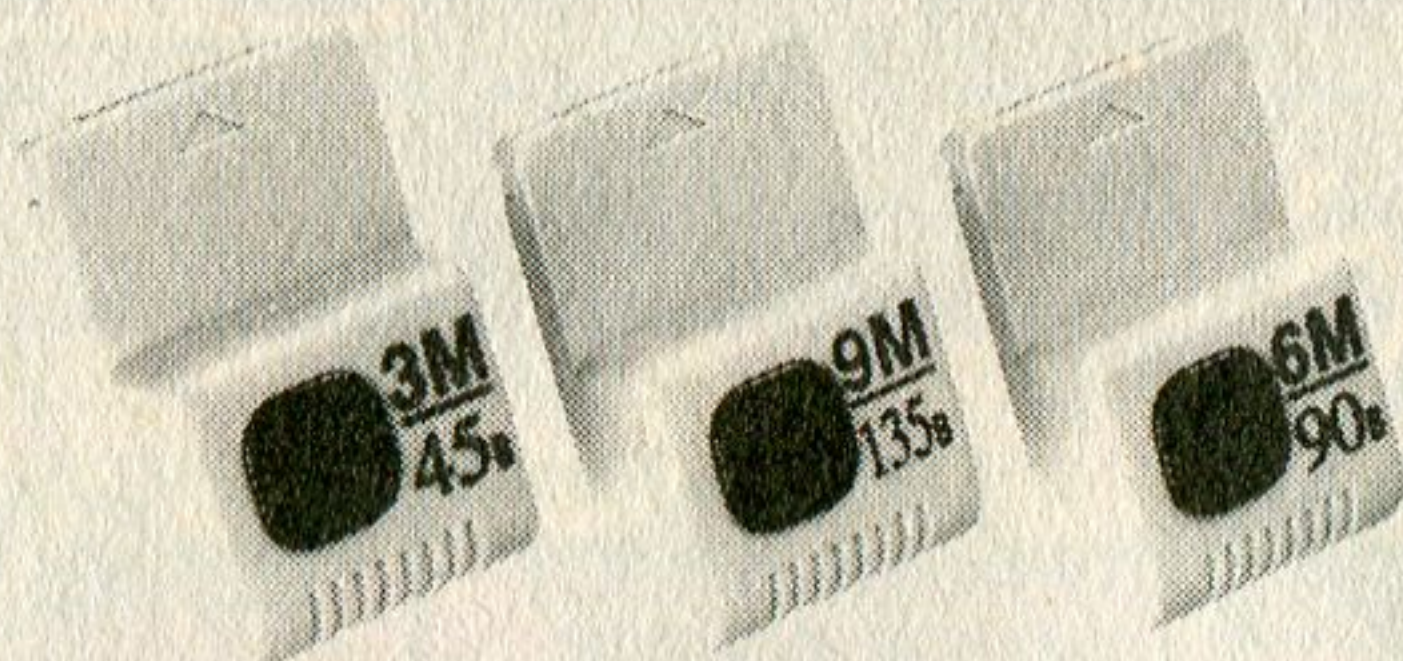


PS用無圧縮メモリーカード 60ブロックタイプ

¥3,800(税別)

売れ筋定番のメジャー60。パッケージも新たにリニューアルしました。

NEW



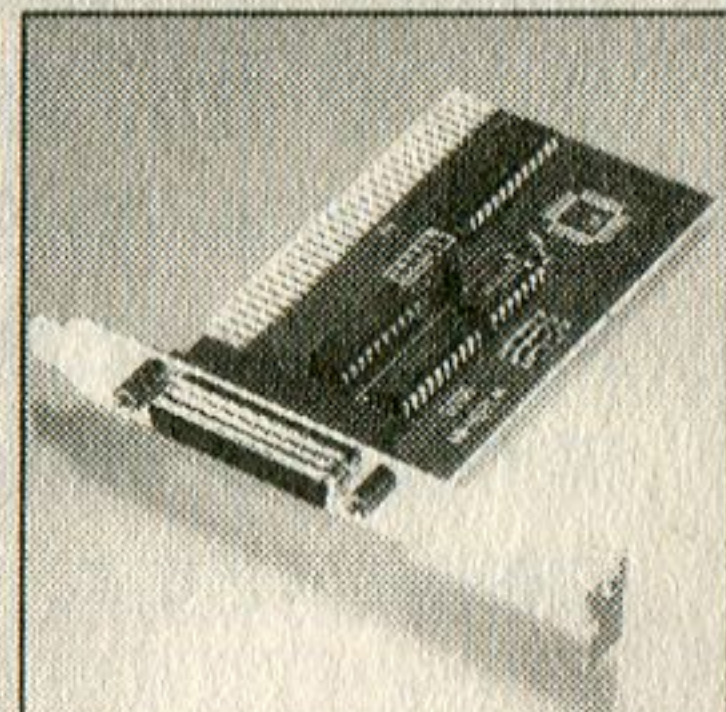
台湾製高性能無圧縮メモリーカード入荷!

PS用3M(45ブロック)無圧縮メモリー ¥2,850(税別)

PS用6M(90ブロック)無圧縮メモリー ¥5,500(税別)

PS用9M(135ブロック)無圧縮メモリー

近日入荷予定



互換 PC-COMMS LINK

¥6,500→¥2,250(税別)

これがあればコードサーチも自由自在です! サーチ用ツール付属(要IBM PC互換機)

NEW



Esel社 Twin Commander

¥お電話にて

PS用アナログコントローラーでは初の連写機能を搭載!

NEW



Esel社 Master Drive

¥12,800(税別)

PS & SS & N64用カーゲームハンドルコントローラーです。

NEW

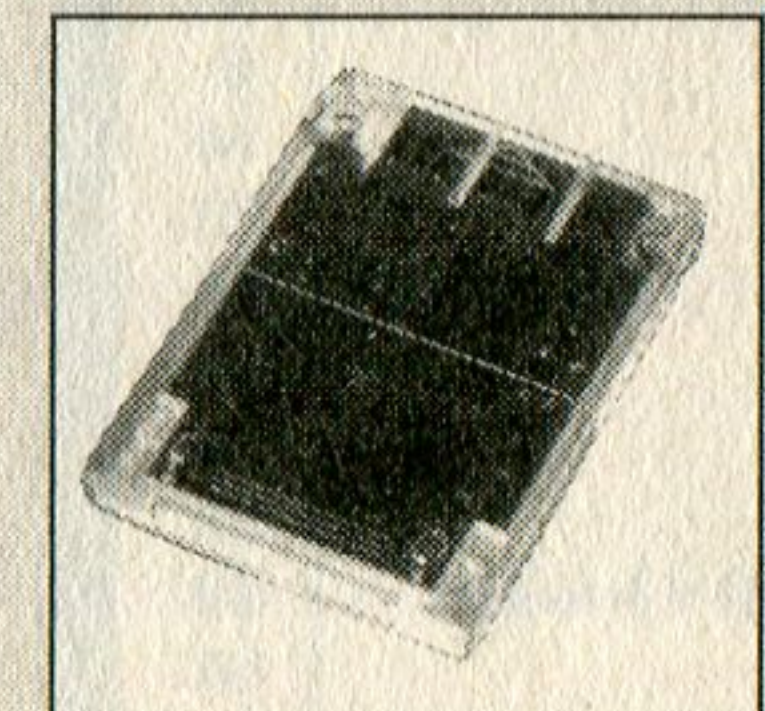


JoyTech社 15ブロックメモリーカード

¥1,000(税別)

・3色セット(赤・緑・黄) ¥2,800(税別)

価格は安いですが、性能と質は純正と同一です。クリアカラーで赤、緑、黄色の3色から選べます。



PS用無圧縮メモリーカード 30ブロックタイプ

¥1,900(税別)

夏に似合うブルーのクリアカラーです。

●インターネット & 通販専門ショップ●

コンソールセブン

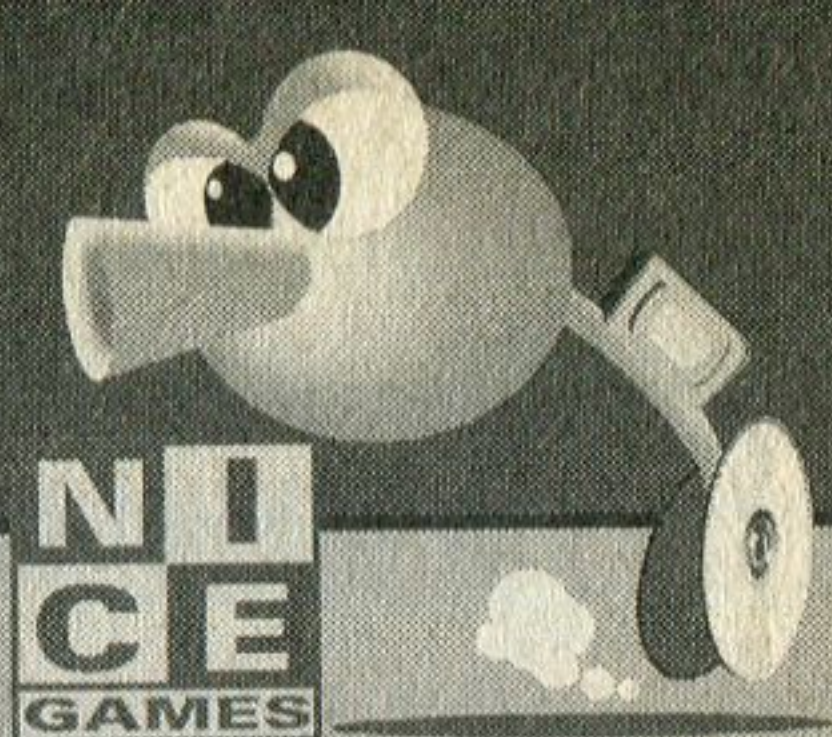
URL <http://www.console7.com>

〒180-0013

東京都武蔵野市御殿山2-20-3パンドーラ御殿山301号

営業時間/10:30~18:30

定休日/日曜日、第1・第3土曜日



ナイスゲームズVol.1
1998年10月26日発行
第1巻第1号通巻1号
定価：本体760円
(消費税が別に加算されます)

発行人：武内静夫
編集人：小泉俊昭
編集長：滝沢嘉一
編集部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
A D：石井敏昭
デザイン：田中一徳
関戸佳純
池田ゆき
池田紀彦
編集協力：天辰睦月
市川和久
M2
菊地左保里
齋 九寧
佐ぶ
ジョッキー★笹岡
白川嘘一郎
鈴木純平
水野隆志
販売営業：長谷川安次
大森浩司
松田学
印刷：大日本印刷株式会社
(株)キルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
編集部 TEL 03-3555-1201
FAX 03-3555-1203
販売部 TEL 03-3555-3431
FAX 03-3555-1208

みなさん、お待たせいたしました。いよいよ「ナイスゲームズ」が創刊にこぎ着けました。最新の情報を追い求め、過去の情報はどんどん切り捨てられてゆく昨今、古くなくてもいいゲームはいつまで経っても色あせないものです。そんな愛すべきゲーム達にスポットを当て、皆さんにご紹介してゆくの、この「ナイスゲームズ」です。最近、面白いゲームが無いなあ～などとぼやいているアナタ。ちょっと古いゲームに目を向けてみれば、面白いゲームは絶対にあるはずですよ。(滝沢)

えー、何とも無茶苦茶、前代未聞、自暴自棄(一般的にはという意味で。個人的には、ちーとも思ってないけど)なゲーム誌を作ってしまった。でも、待ち望んだコンセプトのゲーム誌であるとも思っています。面白いゲームって、言葉を尽くして語りたくなるじゃないですか。誰かに。まあ、迷惑かもしれないけどね。そういう個人個人の人生経験(オーバー?)に強烈な1ページを書き添えたゲームを取り上げ、読者の方と、その思いのたけを「ナイスゲームズ」で共有できればな、と考えています。(引地)

この3ヵ月、寝ても覚めても頭を離れなかった「サイキックフォース2012」。出場した全国大会予選は9個所(最高は3位)、ゲーム代から、曲を弾きたくて買ったキーボード代まで、つぎ込んだお金は10万円を超過。いい歳してバカだなあとも思いますが、好きなんだから仕方ないです。これだけ情熱を注げて、多くの人との繋がりや思い出もあるゲームがあったら、誰だって大切にしたいですよね。そんな、「私のハートにピンポイント爆撃」みたいな想いを伝える本でありたいです。もう、逃げられませんよ。(奥山)

この本の発行を機に自宅の64復活。マリオカート以来、一年半ぶりに稼動しました。CD慣れた体にとってROMのスピードは感動ものですが、このコントローラーの重さは気になるなあ。長時間プレイには向かないよねえ? でも、ハード能力は強烈。「ポケスタ」のポリゴン、滑らかだし動きまくるし、本当に凄いわ。今回のウェーブレースもそうだけど、64のゲームは結構派手だと思います。それだけに、某S社が64で作ったらどんな映像が見れたのかなあ…と考えると、ちょっともったいない気がしますな。(津田)

Contents Numbers

	page		page
01 第1特集 一生愛せる極上ゲーム	4	19 ぐっすんおよよ・S	110
02 幻想水滸伝	6	20 今月の発掘	118
03 ワイルドアームズ	14	コラムス/メタル/クレオパトラ/クロノア	
04 トゥルーラブストーリー	20	/ピンボール	
05 ドラゴンフォース	26	21 制作者インタビュー	51
06 ウェーブレース64	30	22 梶田省治	52
07 ジャンピングフラッシュ! 2	34	23 金子彰史	56
08 デビルサマナー	38	24 バカゲー波止場 里見の謎	44
09 小特集 なんじゃこりゃー!! 雷のタイトル編	83	25 MONOMONO評議会	48
10 であろんでろでろ	84	26 佐ぶの技術セミナー	60
11 伸縮対戦 It's a のに~	86	27 NICE INFORMATION	62
12 るぷぷキューブルプ☆さらだ	88	28 当世攻略本事情	64
13 Nupa~ぬうぱ	90	29 極上たんぼぼ堂	66
14 ストレスレスレッスン~れすれす	91	30 ゆりかごから墓場まで	70
15 ぱっぱらぱおーん	92	31 NICE GAME IMPRESSION	74
16 攻略実験室	97	32 PS型番比較	94
17 アイドルプロモーションすずきゆみえ	98	33 イケてるポリゴン	114
18 ラングリッサーIII	104		

業界初プロアクションリプレイ 専門誌 創刊!!

Action Replay

予価1,200円

1998年12月11日 発売予定



特集

プロアク

特集

ドラゴン

秘技コー

ステータスMAX

ゲームボーイ

ゲームボー

徹底紹介!

●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》

●あなたがPS・SS・N64で一番好きなゲームは何ですか?

●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ください。

●欲しいプレゼント商品名 (プレゼントのしめきりは12月20日までです)

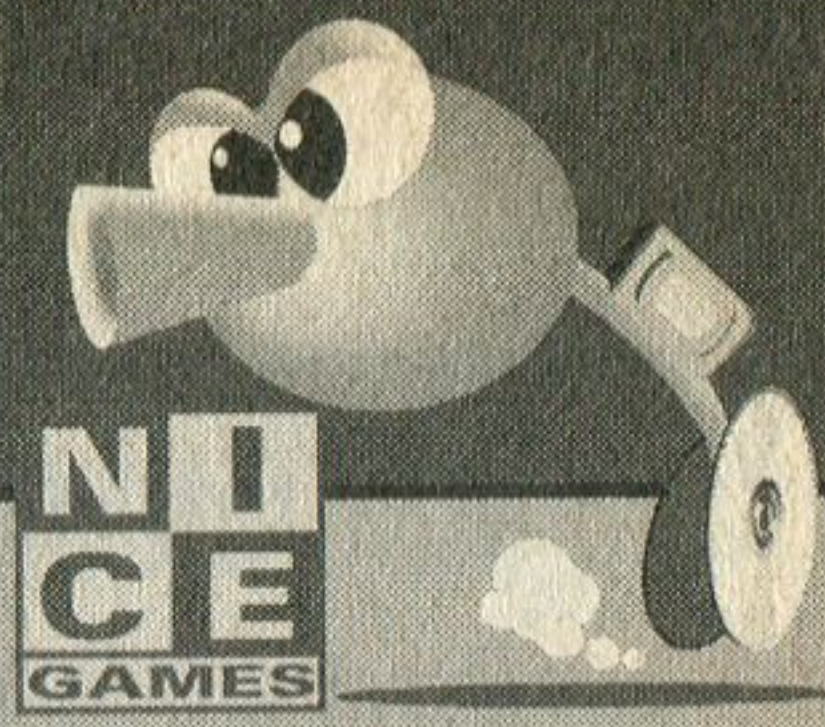
メタルギア ソ

最新ゲー

編集・発行
株式会社

BRAND

全国有名書店にてお買い求め



ナイスゲームズVol.1
1998年10月26日発行
第1巻第1号通巻1号
定価：本体760円
(消費税が別に加算されます)

発行人：武内静夫
編集人：小泉俊昭
編集長：滝沢嘉一
編集部：引地幸一

みなさん、お待たせいたしました。いよいよ「ナイスゲームズ」が創刊にこぎ着けました。最新の情報を追い求め、過去の情報はどんどん切り捨てられてゆく昨今、古くなくてもいいゲームはいつまで経っても色あせないものです。そんな愛すべきゲーム達にスポットを当て、皆さんにご紹介してゆくのが、この「ナイス

えー、何とも無茶苦茶、前代未聞、自暴自棄(一般的にはという意味で。個人的には、ちーとも思ってないけど)なゲーム誌を作ってしまった。でも、待ち望んだコンセプトのゲーム誌であるとも思ってます。面白いゲームって、言葉を尽くして語りたくなるじゃないですか。誰かに。まあ、迷惑かもしれないけどね。そういう個人個人(オーバー?)に強烈な1も添えたゲームを取り上げると、その思いのたけを「ムズ」で共有できればな。す。(引地)

POST CARD

1 0 4 - 0 0 4 3

50円切手を貼って下さい。

東京都中央区湊2-4-1 MGビル
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.1 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)			
●最近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?			

.....
 行を機に自宅の64復
 コート以来、一年半ぶり
 した。CD慣れした体に
 Mのスピードは感動もの
 のコントローラーの重さ
 はあ。長時間プレイには
 ぬえ? でも、ハード能
 ポケスタ」のポリゴン、
 動きまくるし、本当に凄
 のウェーブレースもそう
 1のゲームは結構派手だ
 それだけに、某S社が
 たらどんな映像が見れた
 と考えると、ちょっとも
 しますな。(津田)

page	
110	
118	
ラノクロノア	
	51
	52
	56
	44
	48
	60
	62
	64
	66
	70
	74
	94
	114

業界初プロアクションリプレイ 専門誌創刊!!

Action Replay

予価1,200円

1998年12月11日 発売予定

特集

プロアクションリプレイ最新情報!!

特集

「ドラゴンクエストモンスターズ」

秘技コード完全紹介!!

ステータスMAX、モンスター変更等。

ゲームボーイカラー発売により、ついに姿を現した

ゲームボーイ用プロアクションリプレイ2
徹底紹介!!

メタルギア ソリッド、ポケットモンスター<ピカチュウ>他

プロアクションリプレイ用

最新ゲームの秘技コード大量収録!!

編集・発行
株式会社

BRAINSTORM

〒110-0016 東京都台東区台東1-36-4 第2ファスナービル3F

全国有名書店にてお買い求めいただけます。

平成10年10月26日発行第1巻第1号通巻第1号 発行人…武内静夫 編集人…小泉俊昭 発行所…KTCキルタイムコミュニケーション 〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3555-3431 FAX03-3555-1203

良質の、

ゲームソフトのみで、

作り上げました。

NICE GAMES



新作乱発の中で
埋もれていた
良作ソフトなどを、
徹底吟味して、
お届けいたします。

名 称

ゲーム雑誌

商 品 名

ナイスゲームズ

原材料名

プレイステーション、
セガサターン、
ニンテンドー64

内 容 量

132g

保存方法

直射日光、高温、
多湿をお避け下さい。

取扱上の注意

書店での立ち読みや、友達同士
での貸し借りはご遠慮下さい。
シミ、手垢などが付く場合が
ありますが、品質には問題あり
ません。

賞味期限

永久

製 造 者

(株)キルタイムコミュニケーション
東京都中央区湊2-4-1

エネルギー成分表示 (一冊あたり)

幻想水滸伝	8kcal	闘神伝	2kcal
ワイルドアームズ	6kcal	怒首領蜂	2kcal
トゥルーラブストーリー	6kcal	同級生	2kcal
ドラゴンフォース	4kcal	すずきゆみえ	6kcal
ウェーブレース 64	6kcal	ラングリッサー3	8kcal
デビルサマナー	8kcal	ぐっすんおよよ	8kcal
里見の謎	4kcal	ほか	
ワイプアウトXL	2kcal		



ISBN4-906650-27-9 C2076 ¥760E

©KILL TIME COMMUNICATION
Printed In Japan

定価…本体760円
※消費税が別に加算されます