



収録ゲーム数54タイトル。懐かしく、かつこよく、おもしろい!

# 偉大なるコナミのMSXゲーム伝説

MSXアソシエーション 著



週刊アスキー・ワンテーマ

# 偉大なるコナミのMSXゲーム

## 伝説

MSXアソシエーション 著

# 目 次

## 偉大なる、伝説のコナミのMSXゲーム伝説！

『わんぱくアスレチック』『けっきょく南極大冒険』『グラディウス』『THEプロ野球 激突ペナントレース』

## 「イー・アル・カンフーからやり直せ！」コナミのMSXゲーム伝説2

『夢大陸アドベンチャー』『イー・アル・カンフー』『クオース』『コナミ・ハイパーラリー』

## コナミのMSXゲームを10倍楽しめ！コナミのMSXゲーム伝説3

『悪魔城ドラキュラ』『モン太君のいち・に・さんすう』『ぱんぱこパン』『コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ』

## 「今すぐ、MSXの電源を切れ！」コナミのMSXゲーム伝説4

『METAL GEAR』『METAL GEAR 2: SOLID SNAKE』

## スナッチャーの敵はメタルギア!? コナミのMSXゲーム伝説5

『スナッチャー』『SDスナッチャー』

## STG、ARPG、AVG全部盛りの三部作。コナミのMSXゲーム伝説6

『魔城伝説』『ガリウスの迷宮』『シャロム』

## Wカップ開催! コナミのサッカーほか、コナミのMSXゲーム伝説7

『スーパーコブラ』『ビデオハスラー』『コナミのサッカー』

## 過去の名作ゲームがてんこ盛り！コナミのMSXゲーム伝説8

『コナミゲームコレクション Vol.1～Vol.4』『番外編』

## 見せろスポ根! 筋肉がつるまで! コナミのMSXゲーム伝説9

『ハイパースポーツ1』『ハイパースポーツ2』『ハイパースポーツ3』

## 喜・怒・哀・楽だよ人生は! コナミのMSXゲーム伝説10

『ウシャス』『コナミの麻雀道場』『スカイジャガー』

## 夏休みはメタリオン号で宇宙の旅!? コナミのMSXゲーム伝説11

『グラディウス2』『がんばれゴエモン!からくり道中』『新世サイザー』

## この漢字、読める?『沙羅曼蛇』コナミのMSXゲーム伝説12

『ツインビー』『サーカスチャーリー』『沙羅曼蛇』

## “ピ”のつくゲームにまつわる法則とは? コナミのMSXゲーム伝説13

『ピポルス』『モピレンジャー』『コナミのピンポン』

**人生の厳しさはコナミが教えてくれた!? コナミのMSXゲーム伝説14**

『王家の谷』 『エルギーザの封印』 『コナミの占いセンセーション』

**コナミオールスターズがガチで対決! コナミのMSXゲーム伝説15**

『マジカルツリー』 『ロードファイター』 『牌の魔術師』

**諦めずイー・アル・カンフー2からやり直せ! コナミのMSXゲーム伝説16**

『イーガー皇帝の逆襲』 『激突ペナントレース2』 『コナミの新10倍カートリッジ』

**最終回はMSXシューティング祭り! コナミのMSXゲーム伝説17**

『パロディウス』 『ゴーファーの野望エピソードII』 『スペースマンボウ』

[電子版書き下ろし]Wii UやPCで、今、遊べるコナミのMSXゲームたち

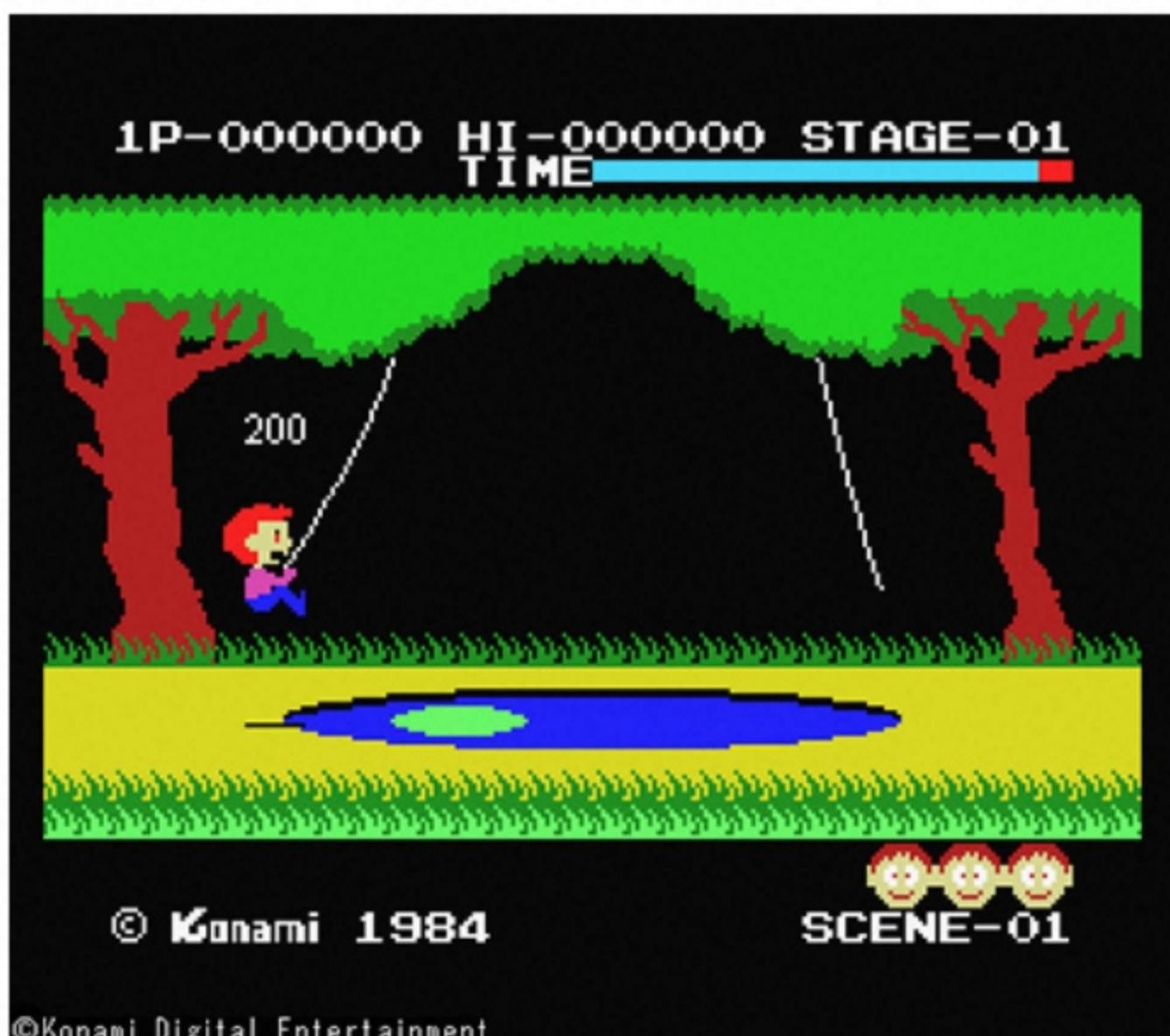
[TWITTER] MSX31周年記念\_unofficial @MSX30th

MSXに関する話題はぜひハッシュタグ「#MSX30th」を付けてツイートを

# 偉大なる、伝説のコナミのMSXゲーム伝説！

MSXゲームといえば『コナミ』ということに異論のある者は少ないだろう。それくらいコナミのMSXゲームは素晴らしいかった。しかもハズレがほとんど無いというところも“伝説”というふさわしいと言えよう。ということで、今回はそんな偉大なコナミのMSXゲームを4本紹介。ぜひ、みなさんのゲームにまつわる思い出もつぶやいて頂ければと思う。

## ■わんぱくアスレチック（1983年）



記念すべきコナミMSXソフト第1弾。“わんぱく坊や（マニュアルより）”を操作してひたすらアスレチックを右へ右へと進んでいく、アクションゲームである。できることは左右移動とジャンプのみだが、軽快な操作性は現代でも十分に通用するデキ。以後MSXで伝説を作るコナミの実力が感じられる1本。グラフィックも背景の夕焼けをはじめとしていきなり水準以上の完成度で、それまでなんとなくノッペリしていたMSXゲーム界において異彩を放ったと言ってよい。

ゲームの方は個々の障害を避けるのは難しくないが、先に進むにしたがって複合攻撃をかけてくるようになると、難易度が急上昇する。ハチ、ボール、魚、噴水、イガグリなどが坊やを殺しにかかってくる、恐るべき殺人アスレチックである。ちなみに、なぜ坊やがこんな目に遭っているのかの説明が全くないのがいかにも当時らしい。さてゲームは基本的には左から右へと進んでいくのだが、開始直後にいきなり左に進むとそれはそれでゲームが進行してしまう、という不思議要素がある。この時、右から転がってくるボールを避けなくてよくなり、ほんの少しではあるが楽になってしまふ。ここにどんな意味があるのかは今もってわからない。



↑『わんぱくアスレチック』 トランポリンや綱渡りなど、タイミングよくボタンを押

して進んでいく。

初期のコナミMSXソフトは“教育シリーズ”と銘打たれており、取扱説明書に見せかけてゲーム本編にはまるで関係のないウンチク話が満載されている。恐るべきはゲームの説明を全くしておらず、そっちのほうは箱の裏に丸投げしている点であろう。ちなみに“教育シリーズ”は4本発売された後にネタ切れとなつたのかなかつたことになり、『わんぱくアスレチック』自身も“教育シリーズ”的名を外されたバージョンが存在する。そちらのほうが稀少ではあるが、あえて探すほどのものでもない。教育の価値はさておき、明るく楽しいゲームとしてオススメだ。

## ■けっきょく南極大冒険（1983年）



記念すべきコナミMSXソフト第1弾。『わんぱくアスレチック』も第1弾なのだが、実は同時に発売されたのでどっちが第1弾かはちょっと微妙なのである。信じがたいことに『けっきょく南極大冒険』も“教育シリーズ”であり、こちらがNo.1、『わんぱくアスレチック』がNo.2となっている。が、製品番号は『わんぱく』がRC700、『けっきょく』がRC701となっていて、どっちが先なのかはよくわからない。こちらはMSXからファミコンへと移植さ

れたこともあるって知名度は抜群に高い。“けっきょく・なんきょく”というゴロの良さも愛すべき名タイトルと言えよう。

しかし相変わらず“教育シリーズ”としては意味不明で、“I Love 地理”なのだ。先程の『わんぱく』が“I Love 体育”なのは強引ながらも理解できなくはないが、こちらの地理は南極大陸限定の地理なのだ。いったい誰が昭和基地の位置を覚える必要があるのか。あるとしても、都道府県とかもっと先に覚えるべきものがあるのではなかろうか。とはいっても「勉強に役立つんだよ！」と強引に親を説得したという話をチラホラ耳にするあたり、コナミの狙いは当たっていたと言えなくもないのかもしれない。



↑『けっきょく南極大冒険』　つまずいたときに「おっとっと…」と聞こえる効果音もおもしろかった。

さてゲームはペンギンを左右に動かすこと、ボタンでジャンプすることの2つ。アザラシにぶつかったりクレバスにハマったりするとタイムロスとなり、時間内にチェックポイントにたどりつけないとゲームオーバーとなる、ごくごくシンプルなもの。ちなみに旗と魚はただの得点である。ファミコンでは“ペギコプター”なるヘンなアイテムが追加されたが、MSX版には存在しない。そのこともありゲームとしては単調だが、スケーターズワルツの軽快な曲に乗せてひたすら滑り続いているとなんとなく癒されてしまい、ついつ

い遊び続けるタイプの魔性のゲームであった。この作品でペンギンはコナミの象徴となり、以後長らくキャラクターとしてあちこちに出演していくのだった。

## ■グラディウス（1986年発売）



この時期までのMSXのROMカートリッジは容量が多いとは言えず、それまでの標準は32キロバイト程度だった。この数値がどれくらいのものか細かいことは省くが、この容量では面ごとに景色の異なるグラディウスにはどう考へても容量が足りらず、そもそもスペックの低さも相まって“MSX用グラディウス”は夢のまた夢……と思われていた。しかしコナミはやってしまった。独自開発のチップを内蔵し、“1M（メガ）ビット”的大容量を駆使してグラディウスを実現してしまったのである。1MビットROMはMSXにおいてはグラディウスが初採用で、ユーザーのドギモを抜いたことはなはだしい。それでありながらお値段はそれまでの4800円から4980円と、些細な変化しかなかった。このへんは当時の半導体の急激な値下がりの恩恵ではあるものの、グラディウスという看板商品を絶妙のタイミングで投入したことに意義があった。ちなみに“1Mビット”というとなんか無闇に凄そうなのだが、実

際は128キロバイト、それまでの4倍となる。4倍というとインパクトが薄いので、“1M（メガ）”という聞き慣れない単位を使ったセンスを評価すべきだろう。以後アスキーは後追いで“メガロム”マークを制定し、MSX末期まで使われることになる。



↑『グラディウス』 グラフィックや機能こそ制限があったが、ゲーム内容はまさにグラディウス。すごい！

さてゲームはアーケード版『グラディウス』から多少のダウングレードはあったが、グラディウスらしさは十分に發揮している上、MSXオリジナルステージもあるサービスぶりだ。ところで1M ROMだが、実は容量がかなり余っていて、後半4分の1くらいは中身が入っていない。オマケを入れてもまだ余るあたりが凄いのだが、元のアーケードに割と忠実だったのは本作のみで、翌年の『グラディウス2』ではオリジナル要素を大きく加え、さらなるパワーアップをするのだから、当時のコナミの勢いは大変なものだったのである。

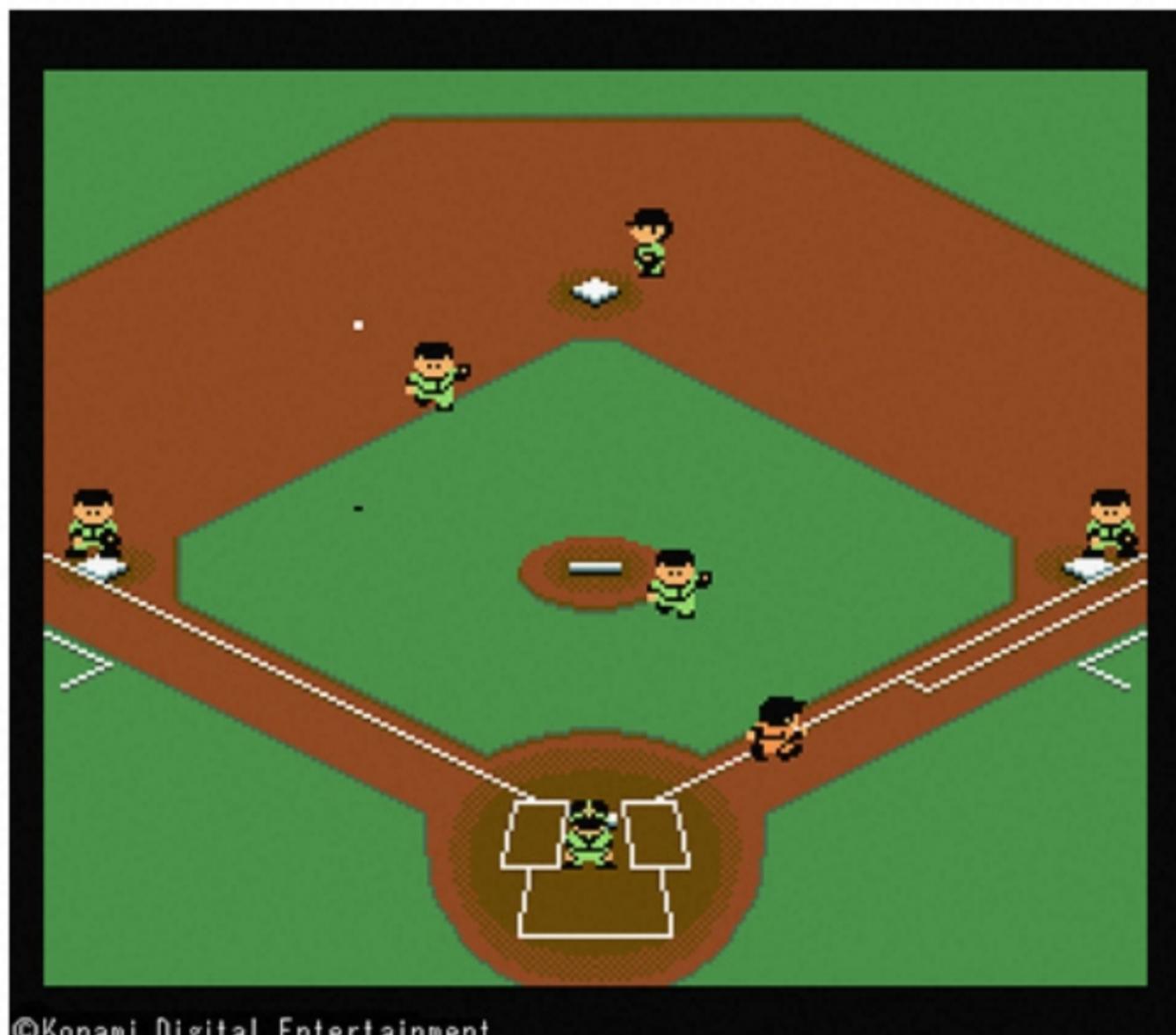
## ■THEプロ野球 激突ペナントレース（1988年発売）



コナミのMSXゲームは約70タイトル存在するが、とにかくあらゆるジャンルに手を出していた。通称“激ペナ”こと『激突ペナントレース』は名前の通りの野球ゲームである。それまでのMSXにおけるコナミのイメージは『グラディウス』等のシューティングか『イーアルカンフー』等のアクションが主体で、スポーツもののイメージは薄かった。確かに過去には『コナミのテニス』、『コナミのベースボール』といったスポーツ物はいくつも存在したが、あまり目立つ存在ではなかった。さらに言えば、MSXにおいて野球ゲームはコナミ以外の他社を見回してもパッとするとなるがなく、野球ゲーム不毛地帯であった。ファミコンにはナムコの『ファミリースタジアム』という定番ソフトがあったものの、MSXの野球と言えばこれ、と言える作品が存在していなかったのだ。

そこへ現われた激ペナは、軽快な反応、わかりやすい操作系、当時普及しつつあったフロッピーディスクを使ったチーム作成、最大130試合を戦い抜くペナントレースなど、独自の要素を満載しつつも段違いの完成度で登場し、瞬く間にユーザーの人気をさらったのである。特にチーム作成の人気は高く、ユーザーの作ったチーム同士を対戦させるリーグ戦の企画が長らくMSX誌に掲載されていたことを覚えている方も多いだろう。また地味ながら効果的だったのは、試合の展開によって演奏されるBGMが変わる、という

システムであろう。激ペナはコナミ独自の音源チップ“SCC”をカートリッジに搭載しており、普通のMSX2の内蔵音源だけでは味わえない独特のサウンドを聴かせてくれた。本作ではこれまでのシューティング系ゲームのクールさやアクション系のコミカルな曲調とはかなり異なる印象の、野球場ではおなじみなノリの良い調子をSCCが奏でていて、この音源チップの器用さや可能性を感じさせた。しかも翌年の“激ペナ2”ではまた更なる進化を遂げ、まったく飽きさせないテンポの良い展開に音楽が一役も二役も買っていた。まったく恐ろしい技術とセンスである。



↑『THEプロ野球 激突ペナントレース』 球種や打力などを設定できる、チームエディットが熱かった。

---

# 「イー・アル・カンフーからやり直せ!」コナミのMSXゲーム伝説2

---

格闘ゲーム全盛当時のゲーセンで、小学生にコテンパンに負け、「イー・アル・カンフーなら絶対に負けない！」と心の中で叫ぶ大人げない記憶が蘇ったMSX30周年の今日この頃、皆様いかがお過ごしですか？

『十字キー+ABボタン』以上の複雑な入力は無理ッス。その点コナミのMSXゲームは入力がシンプルなのにおもしろいスゴイよね。え？ 「ファンクションキーをいろいろ使ってた」って？ あれは、まあオマケ機能みたいなものだし裏技とかだし。ポポロン寝たりするだけでしょう？ 違うか。

まあ、とにかく今回もコナミのMSX用ゲーム、4タイトルいってみよう！

## ■夢大陸アドベンチャー（1986年発売）



『けっきょく南極大冒険』から2年、大幅なパワーアップを加えて帰ってきたのが『夢大陸アドベンチャー』だ。

『グラディウス』に続いてメガロムを採用し、ひたすら大雪原だった南極の風景から一転、森、海中、果ては宇宙が舞台という豊富なバリエーションに。また、新たにアイテム類が登場し、前作では単なる得点に過ぎなかつた“魚”はアイテム購入に使える通貨となった。

ゲームの目的は“ペン子姫の病を治すために、伝説の夢大陸からゴールデン・アップルを持ち帰ること”。当時はジャンル分けがいまほど明確でなかったせいか、パッケージには“シューティング+RPGの決定版!”と書かれている。RPGという言葉はいま見ると内容にそぐわない気がしなくもないが、どうやら“大ボリュームの冒険”という意味でつけられたようだ。そう! この夢大陸はとにかく広いのである。

ルートはほぼ一本道なのだが、クリアに要する時間は『グラディウス』などよりかなり長く、冒険の半ばで手に入るゴールデン・アップルすら見ずに終わった人も多いとか。それでも今日なお名作として語り継がれているのは、前作ゆずりのペンギンの可愛らしさやアクションのテンポのよさ、そしてPSGの3音ながら強い印象を与えた音楽の力といえる。当時のMマガ編集

部でもSCC音源のような拡張音源が搭載されているのではないかと疑ってカートリッジを開けて確認したほど凄いのだ。全体的に難易度が高いうえに、最後までクリアしてもペン子姫が死んでしまうというバッドエンディング（※1）がある辺りも妙に有名だったりする。



©Konami Digital Entertainment

↑『夢大陸アドベンチャー』相変わらず、絵も動きもかわいいが、クリアした人は少ない、らしい。

『メタルギア ソリッド4』においてサニーがPSPで本作を遊んでいたり、また現在アニメが放映中のライトノベル『中二病でも恋がしたい!戀』においても主人公・富樫勇太クンが「未だに一度もゴールデンアップルを持ち帰ったことがない」と語っていたり（※2）するのだが、その前後の描写も含めて大変にMSX濃度が高いので、ぜひチェックしてみることをお勧めする。MSXが出るラノベはすべて良いラノベなのだ（MSXA基準）。

※1：ペン子姫の生死を決めるのは、なんとゲーム中にポーズをかけた回数！ なんともイジワールな設定。

※2：1巻180ページに登場。残念ながらアニメ版には出てこない。良くないアニメ化の例と言える（MSXA基準）。

## ■イー・アル・カンフー（1985年発売）



一度聴いたら“絶対に忘れられない音楽”それがこのゲームのBGMであることを読者のみなさんにまずは申し上げたい。このゲームをやったことのある人なら全員同意するでしょ??

中国語で1がイー、2がアル、3と4がサン、スーというところから持ってきたタイトル『イー・アル・カンフー』はMSX初期を代表するヒット作だ。『けっきょく南極大冒険』と並んでそのゴロの良さから多くの人に愛された名タイトルである。“けっきょく”はMSXオリジナルであったが、こちらの元祖はアーケード版となる。ただアーケード版は背景が細かく描き込まれていたり、敵の数が多かったりと、MSX版やファミコン版とはかなり異なっている。MSXとファミコンでは背景が黒となり、敵の数が5人に減らされているのが大きな違いである。だがそれによって敵の個性やビジュアル面での印象が引き締まり、結果として多くの人はイー・アル・カンフーと言えばMSXかファミコンか、という形で記憶に残ることになった……といったら大げさだろうか。

発売された1985年はまだゲームの黎明期であり、人体の表現はまだまだ難しかった頃である。そんな時期に(割と)大きいキャラクターがダイナミック

に動いていた本作はかなり強いインパクトがあり、雑誌のランキングでも長期に渡り上位に位置し続けた。



↑『イー・アル・カンフー』 「痛てっ!」って思わず本当に口に出して言ってしまう、謎のリアリティ。「そうそう」ってうなずいた人は賛同のコメントよろしく。

さてゲームを始めてみると、今日の感覚では全く敵に攻撃が当たらないことに面食らう。遠いと当たらないのはもちろんのだが、近すぎても当たらない。“間合い”が正しくないと敵に当たらず、空振りしてしまうのだ。そして敵はその空振りをかなり的確に突いて反撃してくる。なので当初の取っつきは悪いのだが、慣れてくるに従いビシッ、ビシッと当たるようになる。この吸い込まれるように当たる感覚は、やってみないとわからない快感である。そしていつのまにか何周もできるほど上達している。

“最初は難しく思えるのに、うまくなるとずっと続けられる”というのはコナミのMSX作品全体に通じるバランス感覚であり、コナミのMSXゲームの何が、どこが凄いのかを具体的に表わす一例である。難易度設定がなくても人を虜にしてしまえるおもしろさをぜひ体験して欲しい。その頃には「パボオ」と聞こえていた主人公のかけ声も、カッコ良く思えるようになる……かも、しない。

## ■クォース（1990年発売）



元はアーケードのシューティングパズルゲームで、MSX2にはいち早く家庭用として移植された。MSXに続いてファミコン、ゲームボーイ、PC-9801、X68000など幅広く移植されているので、ご記憶の方も多いだろう。

当時流行していたいわゆる“落ち物パズル”的流れの中で発売された作品ではあるが、いわゆる“落ち物”が手駒が“降って”くるのに対して、本作は迫りくる“いびつな形のブロック群”に弾を撃ち込み、“四角くする”と消える……という珍しいアイデアを採用している。ある雑誌ではプログラムの題材として判定方法が紹介されたこともある。極めてユニークなパズル系作品と言えよう。

基本的にブロックは4発打ち込むとひとつ消すことができるのだが、打ち込む順番をコントロールすることで複数のブロックをまとめて、より少ない手数で消すことができるようになる。考えるのが面倒なら正確な連射を続けることでもクリア可能でもあった。ただし無駄に打ち込むと変な出っ張りを作ってしまい、ちゃんと四角く整えてクリアするにはより多くのブロックを打ち込まねばならなくなるリスクも負うこととなる。



©Konami Digital Entertainment

↑『クオース』 隙間に小さなブロックを打ち込んで四角形を作ればOKなのだが、いっぺんに消そうとして欲張ると、思わぬ罠で四角形が出来なかったり、あせって余計なところに打ち込んでしまったり。

MSX2版はスタンダードな1人用“1P MODE”はもちろんのこと、2人協力“2P MODE1”、2人対戦の“2P MODE2”も備えた充実の移植ぶりを見てくれた。“2P MODE2”ではさりげなく画面モードを他のモードと変えているなど、確かな技術力も光る作品である。BGMもアーケード版にはないオリジナル曲が追加され、円熟期に達したSCCサウンドを存分に聞かせてくれる。個人的にはBGM2がお気に入りだ。しかしコナミMSX最末期の作品としてパズルはやや地味だったのか、あまり目立つ存在ではないのが惜しまれる。この後に『SDスナッチャー』、『メタルギア2ソリッドスネーク』というまさに“MSXを代表する”タイトルが出たことで印象が薄れてしまったかも知れない。

レトロSF『月世界旅行』をどことなく彷彿とさせるグラフィックもまた大変に味わい深く、最後に用意されたエンディングはぜひとも見て頂きたい。頑張れば誰でも見れる、と言いたいところだが寄る年波にはゲフンゲフン。

## ■コナミ・ハイパーラリー（1985年発売）



MSXで初めて本格的な3D視点のレースゲームを実現した作品がこの『コナミ・ハイパーラリー』である。なかなかにヒットした作品らしく、今日でもオークションや中古ゲーム店等で比較的入手しやすい部類に入る。

“ハイパー”とあるものの、『ハイパースポーツ』的な連射要素はない。また“ラリー”とあっても特にコースごとの時間指定などはなく、全13ステージそれぞれにおいて燃料切れや時間超過を起こさず、“規定通過順位”を上回ってゴールさえすれば失格になることもない、いたってシンプルなルールだ。草原、トンネル、雪原、稻妻のサバンナ……など、当時主流であった他のカーレースとしての作品とは一線を画しており、様々な風景の変化をつけて“ラリー”らしさを盛り込んだ意欲的な作品であった。

さて当時ファミコンは標準で2ボタンのコントローラーであったが、MSXは規格上1ボタンのコントローラーも認められていた。そのためか、ボタンはアクセルとギアチェンジを兼ねている。Lギアのまま加速し、ある程度速度が乗ったところで一度アクセルを離してまたすぐに押すと、Hギアになるという独特的の操作が必要であった。だがしかしこの感覚がむしろクセになる

のだ。



↑『コナミ・ハイパーラリー』 MSX最初の疑似3Dレースゲームにして、最高のゲームだという声も。このシーンなど、改めて見ると赤と白の点々があるだけ。でも遊んでいる時にはぜんぜんショボイとか思わなかった。本当に凄いセンスだ。

ゲームは同時期のコナミ作品としては割合シビアで、全13ステージながらも規定通過順位はステージ3あたりから早くも厳しくなってくる。さらにステージ3は雪原で、グリップが弱くなり、かなり滑る初心者殺しの面として思い出す方も多いだろう。表現力が乏しいといわれがちなMSX1で多彩な風景と、それに結びついたゲームらしさを盛り込んでおり、ビジュアル面では申し分ない。残念なのはBGMがないため、ちょっと寂しくもある。それがまたラリーらしさを醸し出している……というのは、いささか誉めすぎだらうか。

---

# コナミのMSXゲームを10倍楽しめ！

## コナミのMSXゲーム伝説3

---

世の中ではPS4が新発売されました、我が家ではワンチップMSXが大型液晶テレビにVGA接続され、コナミゲームがバンバン映っております。

しかし、寄る年波には勝てず。かつては「“10倍”とかつかう奴はヘタレだ！」とか言ってたのに、今ではかかせないアイテムに。というわけでコナミのゲームを10倍しゃぶりつくす好評連載、第3回目いってみようかの～。

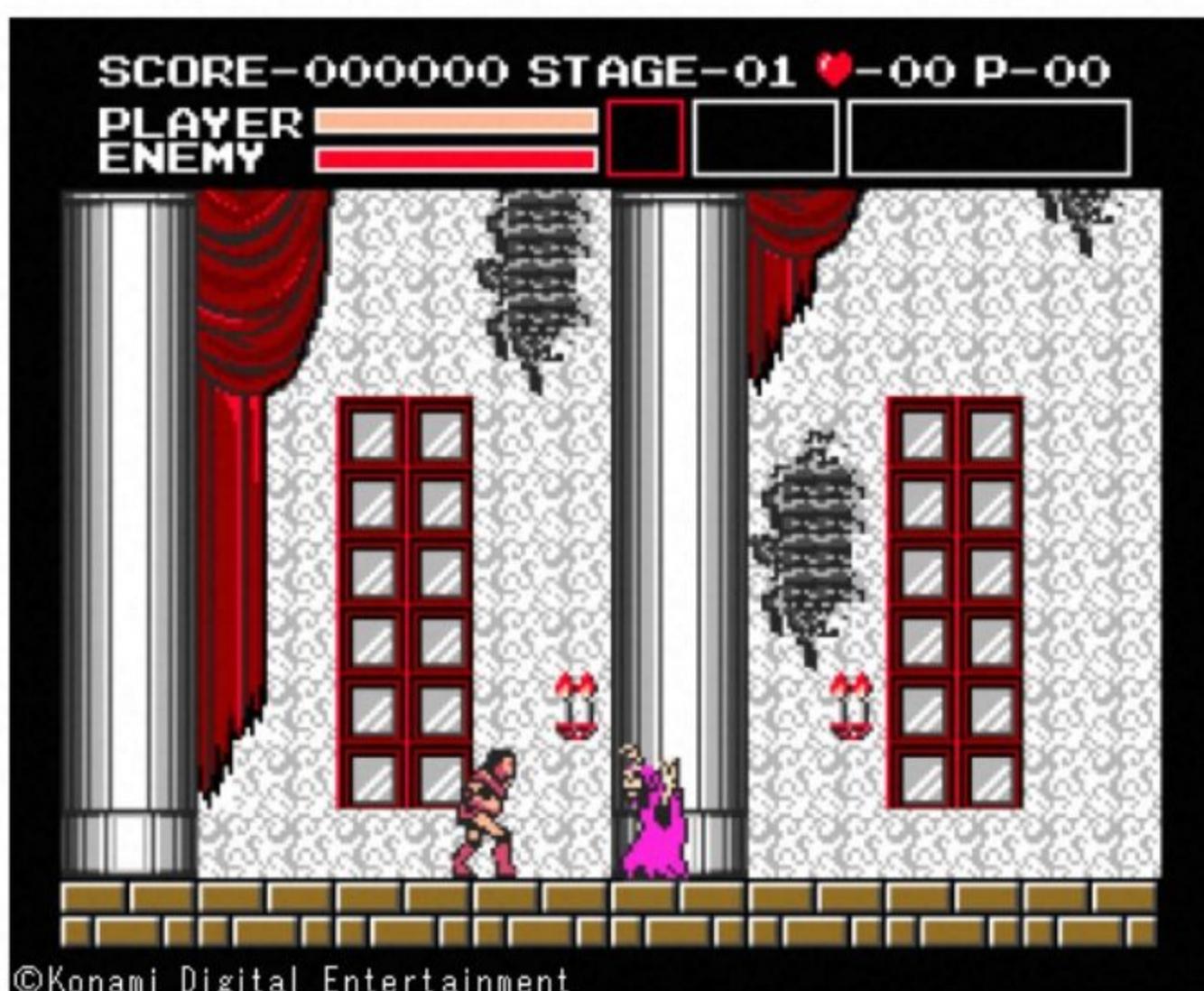
### ■悪魔城ドラキュラ（1986年発売）



コナミ初となるMSX2用ソフトで、1メガビットロム第3弾である。MSX2は表現力が向上すると同時に要求されるデータ量も増えたため、メガロムによってようやくその能力を活かすゲームが作れるようになったと言ってよいだろう。

『悪魔城ドラキュラ』のオリジナルはファミコンのディスクシステム版であるが、発売日はMSX2版より1ヵ月早いだけなので開発は同時に行なわれていたようだ。基本的なコンセプトはMSX2版とファミコン版で変わりはない、ムチ一丁でドラキュラ伯爵と愉快な仲間たちに立ち向かうアクションゲームである。

自キャラは体力制だが、敵の体当たりを食らうと吹っ飛ばされ、割とよく下に落ちて一発死する、当時としてもシビアなゲームバランスであった。さて、ここまでファミコン版との違いはあまりない。MSX2版はまずグラフィックが向上しており、冒頭の森のグラフィック、城の中の破れたカーテンなどは間違いなくMSX2の方が綺麗である。そしてパッケージの裏にもある、最後のドラキュラ伯爵の巨大な肖像画! いきなりラストを載せてしまうのは反則気味だが、「いつか生で見たい!」と思わせるニクい目標作りでもあった。

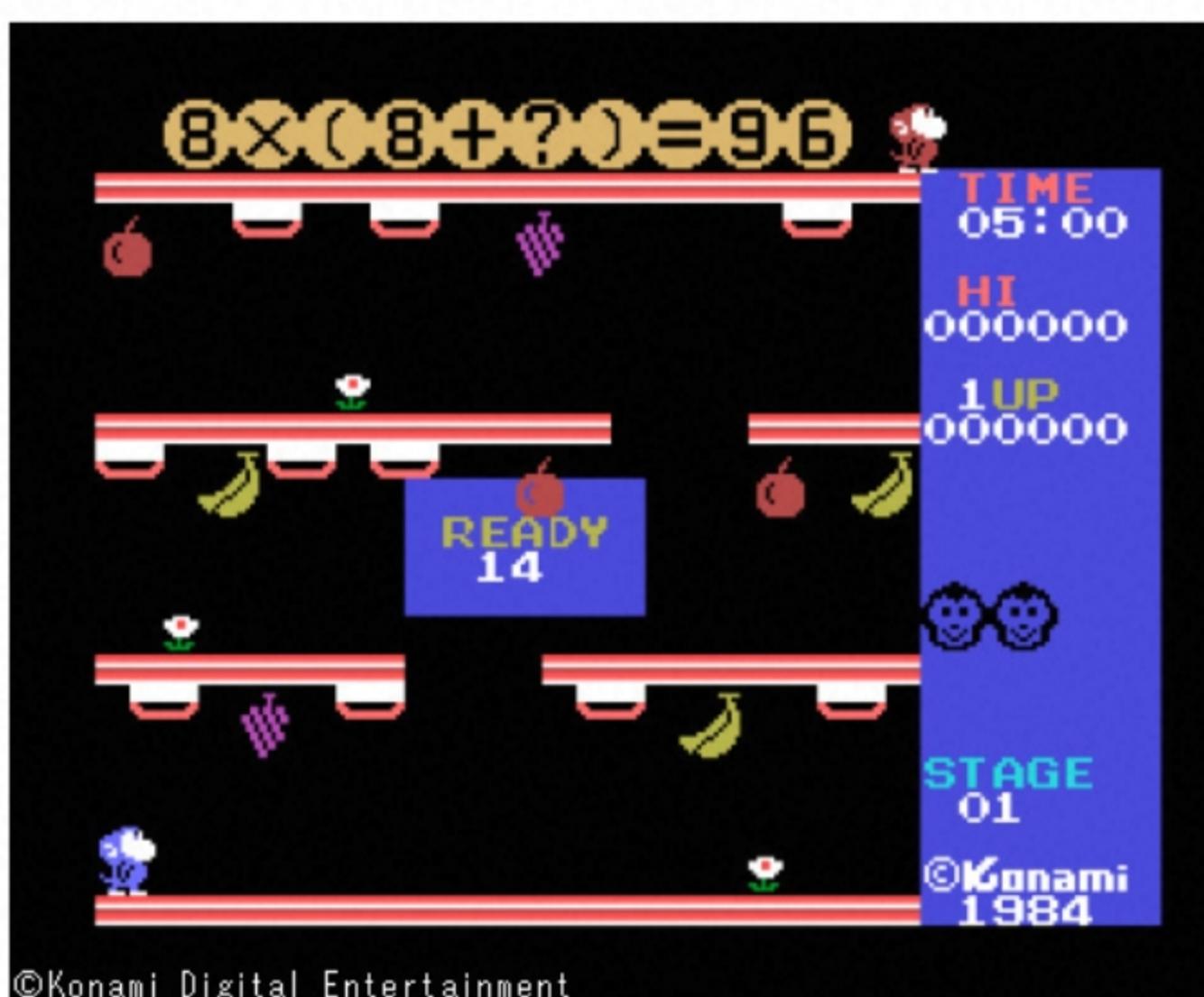


↑MSX1では考えられなかった美しい画面。キャラが多色だよ。夢のようだよ。ファミコンはスクロール、MSX2は画面切り替え。だけどそれを逆手に取るさまざまなアイディアが満載。どうだファミコン!（ってなんで威張る?）

ゲーム自体も探索要素が加味されており、とにかく進めばよかったファミコン版と違って、ホワイトキーを探し出さないと先に進めず、城内を戻って自由に探索することができた。また、城内の老婆の持つアイテムと集めたハートの取引もできる……のだが、なぜかこの老婆との取引開始が“老婆をムチで叩く”ために、当時から盛大にツッコまれていたことは書いておかねばならないだろう。

子供の頃は「お婆さんを叩くなんてひどい」くらいに思っていたのだが、大人になると……うん、とってもマニアックですねシモンさん、まして相手はお婆さん、とちょっと違った目で見てしまうこと請け合いである。目に映るゲームは変わらずとも、自分が立派なオトナになってしまったことを実感する今日この頃だ。

## ■モン太君のいち・に・さんすう（1984年発売）



“教育シリーズ3”であり“I Love 算数”である。ここへきてやっと一般の方が思い描くような“教育ソフト”が出てきたような気がする。

レベル1は2ケタ同士の足し算、レベル2は2ケタ同士の引き算、レベル3は2ケタと1ケタの割り算、レベル4は2ケタと1ケタの掛け算、そしてレベル5はカッコつきの掛け算と、予想外に難しい計算を強いられる。「こんな小学生向けの計算なぞ、朝飯前じゃ！」などと言っている我々も、久しぶりにやってみると“脳の衰え”を強く感じざるをえなかったりしてトホホな気分になるMSX30周年のある日なのである。

最初に虫食い算の形で式が出てきた後に15秒の猶予……というか計算時間が与えられ、しかるのちにゲーム開始となる。画面のあちこちにあるブラインドにジャンプして引き下げるとき数字が書いてあり、それが正しいと思ったら“Bボタン”か“SELECTキー”を押す……のであるが、どこに正解があるのかはわからない。もちろん、間違った答えを選択した場合ペナルティがつき、同じ問題で3回間違えると1アウトとなってしまう。その他に、敵にぶつかってもアウト。3アウトでゲームオーバーとなる。



©Konami Digital Entertainment

↑よ～いドンで制限時間は5分。こんなの簡単だよと思っても答えは、いちいちべろ～んと引っ張って探さなくてはならない。“2”はどこにあるの?!?

操作性は当時のコナミらしく非常にいいのだが、問題の難易度に結構なムラがある。まれにかなり難しい問題が出てくるため、いいトシこいた百戦錬磨のゲーム脳である我々でも苦戦してしまう、思いのほかに厳しいゲームでのであった。

この作品は“教育シリーズ”の中でも割と見たまんまの教育ソフトであるためか、現在ではかなりのレア作品となっている。『けっきょく南極大冒険』、『わんぱくアスレチック』に比べて、教育ママの思惑がハッキリ見えてしまう、そこが子供のハートを掴みきれなかったのかもしれない。

ところで本作も“教育シリーズ”的冠を外したバージョンがある……らしいのだが、これがまた超レアで全く見つからない。情報求む! いやマジで。

## ■ぽんぽこパン（1984年発売）



『わんぱくアスレチック』、『けっきょく南極大冒険』、『モン太君のいち・に・さんすう』に続いて発売された、教育シリーズ第5弾である。4つしか出てないのに第5弾とはこれいかに、と思うのは当然なのだが、確かに“教育

シリーズ5”と銘打たれている。教育シリーズは実は“4”が欠番になっているのだ。

その理由は今のところ明らかになっていないが、『ハイパースポーツ1』がNo.4になる予定であったことはわかっている。本作が“I Love 社会”なのに対して、『ハイパースポーツ1』が物理運動ということだからなのか“I Love 理科”になるはずだった……のだが、『わんぱくアスレチック』が“I Love 体育”だったので、無理があると感じたのかもしれない。今となっては眞実は闇の中だ。とかっこつけて言ってみるが、事がMSXになると人生の役にたたない細かい事ばっかホント気にしているよなあ、と自分に呆れてみる30周年のある日だったりする。

さてようやく本題。『ぽんぽこパン』はMSXオリジナル作品で、パン職人ジョーがいたずらタヌキの妨害にメゲずにパンをひたすら焼いていくアクションゲームだ。製造ラインのそこそこに現われるタヌキは機械のスイッチを切るわ、パンをシッポではたき落とすわと、どんな恨みがあるのかという勢いで仕事を妨害してくる。でも、焼きあがったパンには手を出さないのが可愛い。機械には“整形”とか“第二発酵”とか、子供向けとしては妙に細かい表示がされているのが面白い。やっぱ教育ソフトだからか？



↑平和なパン工場に、なんとタヌキが! そりゃ普通に驚くって。んでMSXゲーム史上、最初に画面上に“！”マークを出したのは多分このゲーム。

ゲームはタヌキの妨害が凄まじく、かなりの忙しさだ。タヌキにぶつかるか、時間内に4つ以上パンが焼けなくともアウト1回である。一応ジョーも催眠銃でタヌキに対抗できるものの、4つまでしか持てない弾は時間でしか回復せず、2面からはタヌキがフェイントで弾を避けるので相当に苦しい戦いを強いられる。テンポよく進む大変に熱いゲームなのだが、ある時ジョーは気がつくのだ。「俺はパン職人のはずなのに、やってることはタヌキ退治と機械のスイッチを入れることだけじゃないか……」そう、もしかしたらこのゲームの“教育”的目的は、そんなところにあるのかもしれない。いや違うかも知れない。

## ■コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ（1985年発売）



これも記事対象にするのかよ!?

無論である。

ということで、通称“10倍カートリッジ”である。

ちょっとほかとは違うこのカートリッジはゲームではなく、ゲームに機能をプラスするツールのようなものである。

MSXはほとんどの機種にカートリッジスロットが複数あるため、この“10倍カートリッジ”をスロット1に、普通のゲームカートリッジをスロット2に差し込むことでさまざまな“効能”が得られる、極めてMSXらしいソフトである。

その“効能”とは、ゲームのどこでもセーブ、コマ送り、スローモーション化、プレイヤー数設定、ステージ数設定、ハイスコア記録、画面をプリンターに出すことなどなのだが、もちろん、全てのゲームに対して全ての機能が使えるわけではなく、ある程度はゲームによってできたりできなかったりする。



↑ゲームのセーブや機能拡張だけでなく、画面の調整用カラーバーとかプリントスクリーン機能とかもあった。

MSXのROMカートリッジのゲームは基本的にこの頃はまだセーブができないかった……というより、ボリューム（ゲームの総プレイ時間等）が少なかったためにセーブする必要がなかったので、必要な人は買ってくださいね、

という位置づけの商品なのだった。

しかし、メガロムの出現によるゲームの大容量化によってこれが問題になってくる。今回紹介した『悪魔城ドラキュラ』などは、真面目にプレイすると結構長い時間がかかる。ファミコン版ではディスクにセーブができたし、MSX版もこの“10倍カートリッジ”があればコンティニューやステージ数の選択ができたのだ。

だが、“10倍を持ってないとキツい”ゲームでは不公平になると感じたのか、コナミのMSXゲームはドラキュラの後に“コンティニュー標準装備”が普通になっていく。後に語られる“F5コンティニューがやめられない面白さ”へと繋がっていくのは間違いない。

その一方でこの“10倍カートリッジ”的元システムがMSX2に非対応なこともあり、後に“新10倍カートリッジ”にリニューアルして、さらなる機能追加がなされたのであった。ただしMSX1ソフトには律儀に対応し続け、『エルギーザの封印』(MSX1版)や『ゴーファーの野望 エピソードII』にも対応している。

ちなみにWindows用MSXPLAYer+ゲームリーダー×2でも、“10倍”は機能する。もちろんコナミゲーム2本差しもOKだ。っていうか絶対に対応しろってかなり言われたけど、やった人っているのかよ?

---

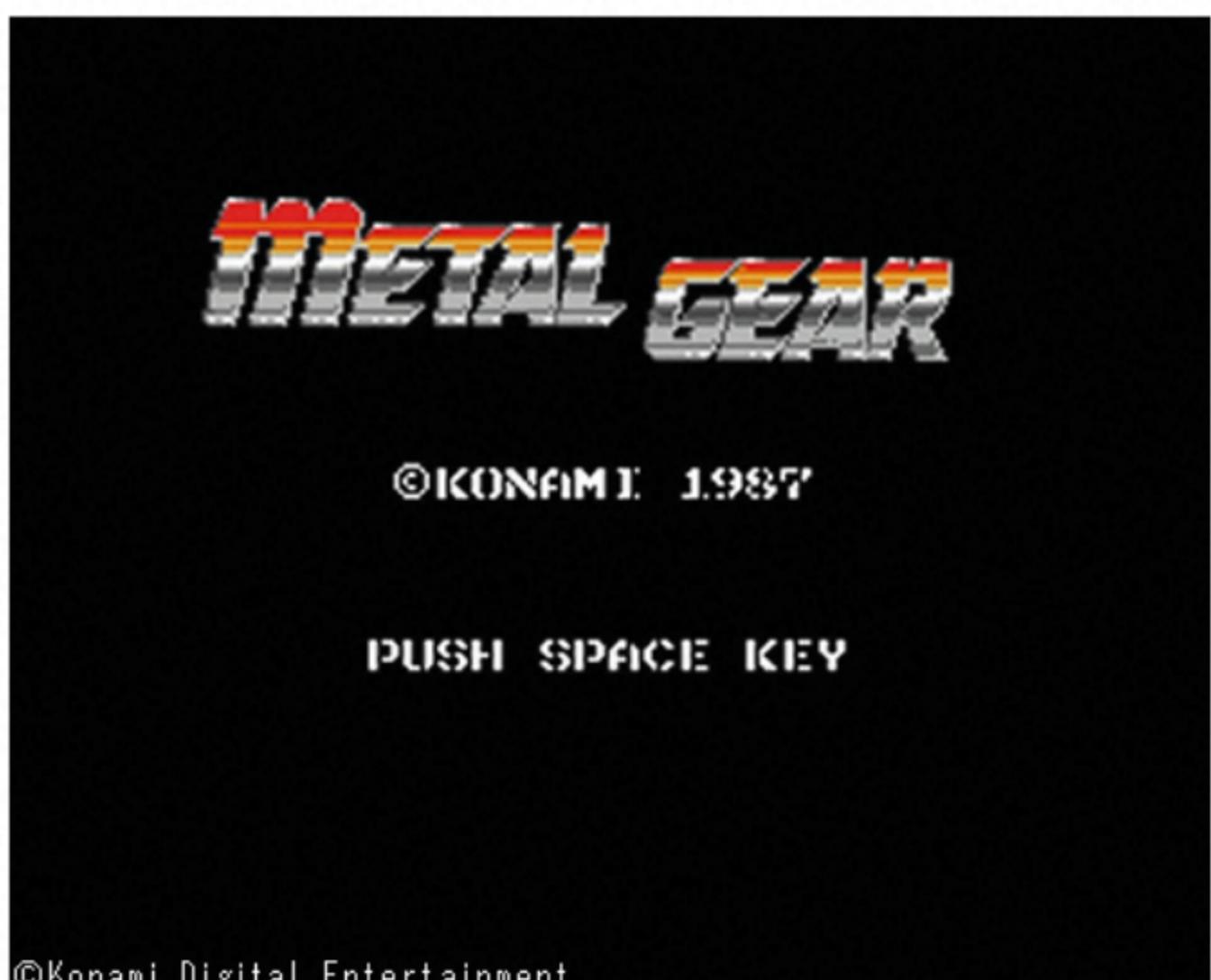
# 「今すぐ、MSXの電源を切れ!」コナミのMSXゲーム伝説4

---

MSXの電源を切って押入れに仕舞いこんでから20年以上経っている方々も多いかと思いますが、今宵はぜひ昔を懐かしんでお気に入りのゲームを挿して電源を入れてみませんか? (火を噴いても責任は取りませんが)

というわけでこんばんわ! MSXアソシエーションです。今回は“コナミのMSXゲーム伝説”といえば「コレぞ!」というタイトルを文章大増量で2本お送りします。

## ■METAL GEAR (1987年発売)



コナミのMSXゲーム作品群を代表する、いや全MSXゲームを代表する、いやいやゲーム大国日本を象徴するタイトルとして広く海外でも評価される『メタルギア』シリーズ。その記念すべき第一作目がこのMSX2版『METAL GEAR』だ。

コンピューターゲームの世界ではミリタリー・アクション物はまだまだ珍しかった時期である。理由は簡単で、コンピューター全般の性能が低かったせいである。アクションゲームを作る上で最も性能が高かったのが、当時はアーケード(いわゆるゲームセンター)の世界であったが、数は少なかった。あったとしても「よくわからないヒーローが何かの銃とかを撃ちまくって、どこかの敵群を全滅させる」といったものであった。

当のメタルギアも、当初指示された企画はそういう類の“バンバン敵を撃ちまくって進む”的なゲームを目指すものだったという。しかし、言うまでもなくMSX2の性能ではスプライト機能ひとつとっても、画面上に敵弾を多数表示できるような性能も無く、到底ゲーセンにあるような戦場アクション物の爽快感も迫力も出せそうもなかった。

一方、パソコンゲームの世界ではミリタリー物は数多く出ていたものの、これらは既存のボードゲームを移植した類が多く、兵士視点での戦場の細部は描かれない戦略的なシミュレーションであった。そう考えてみると、メタルギアという作品が求めたリアリティというのはかなり独特であったことがわかる。

南アフリカの武装要塞国に単独潜入、敵の新兵器の情報を探り、これを破壊する。ゲーム開始当初はメタルギアという単語だけが先行して潜入した他の隊員からもたらされているが、彼は消息を絶っている……。改めて振り返ると、実に魅力的でそれまでにない大人っぽい設定だ。



↑敵要塞に潜入した主人公ソリッド・スネーク。「交代だ!!」と言ってどこかへ立ち去る敵兵。その隙にエレベーターへGo！

とは言ったものの、実を言うとメタルギアのMSX界へのデビューはやや地味であった。軍事基地をリアルに描写した結果どうなったかというと、茶色と群青色を主体とした少し暗めのグラフィックとなり、まだ派手な色使いが主流であった中でかなり異彩を放っていた。

説明書も武器の種類やら敵のプロフィールをやたらと詳細に書いているのに驚かされる。M79にMAC-11、RPG-7V、スペツナズにSASにGSG9など、今日ですらマニアでもなければ知らない単語が並んでいる。当時のMSXユーザーは小中学生が主体で、果たしてこのこだわりはどこまで通じていたのだろう。多くの人にとっては謎の作品だったのではなかろうか。

いやいや、ところが発売から時間が経つにつれ“濃いファンレター”が多数届くようになったという。その濃さたるやファミコンもアーケードも凌駕する熱意あるものだったそうである。（※1）さすがはMSXユーザー、大人はもちろん小中学生に至るまで、やりこまなくてはわからないメタルギアの魅力を理解し支持したのである。

※1 コナミでは、当時ファンレターは、アーケード、ファミコン、MSXに分類されて閲覧できるようになっていたんだそうな。MSXゲーム部門はその出荷数が他機種に比べて少なかったにも関わらずファンレターの数がとても多かったらしい。MSXチームはそれを心の支えに頑張ったんだ、って小島監督が言ってた。その辺りの逸話についてはMSXマガジン永久保存版3も見てね。今は売り切れだけど。

当時、各雑誌のゲームライターからはそのリアリティを評価する声は多少はあったものの、我らがMSXマガジンすら「ゲームセンターにあるような」とか「これでゲーセンに行かなくて良いかも」とか、あきらかに「コイツちゃんとゲームやんねーで書いてんな」と見抜かれる的外れな解説をしていた。そう、『メタルギア』の魅力はゲーム雑誌でもゲーム評論家でもなく、世間一般の普通のMSXユーザーがまず最初にその素晴らしさを発見し、高評価し“口コミ”でその抜群の面白さを広めていったのである。インターネットなんてまだやってなかっただし。

さてゲーム本編であるが、後のシリーズに共通して受け継がれているのは“敵から隠れつつ進む”ことと“無線機”である。本作は特に前述の通りMSX2の低スペックの影響を強く受けている。しかし、例えば“敵や監視カメラはほぼ真っ正面にいる時にしかプレイヤーを発見しない”ようになっているのを逆手にとってパズル的要素とし、推理力や洞察力を必要とさせるなど独特の魅力や緊張感をもっていた。監視カメラはちょっとズレているだけで発見されないし、上から見た画面なので一見楽なように思えるが、それを補うようにマップが緻密に計算され構成されている。同じ場所でも主人公の移動元によって敵兵の移動速度や巡回ルート、初期位置などが細かく変わり、簡単には抜けさせてくれない。



↑「！」やばい見つかった！『メタルギア』は、なるべく敵に見つからないように進みながら情報を収集しなければならない。

また発見された時のペナルティは特に強く、体力の低い序盤はまともに撃ち合うとすぐに死んでしまう。しかもこのゲームは敵兵と戦うメリットがほとんどない。BIGBOSSたちからの無線によるアドバイスに従って冷静に進まないと、おそらくは最初のエレベーターにもたどり着けないだろう。銃火器を撃って撃って撃ちまくって突破していくような力技だけでクリアするようなゲームとは違うのだよ。

今も居酒屋で小一時間は語り合える伝説の終盤の展開も、当時のゲームにはまだ珍しい“裏切り”を描いたどんでん返し的なものであった。アドバイス通り行動すると、なんとスタート地点に戻ってしまうのだ。

かの有名な「MSXノ デンゲンヲ キレ！」という謎のセリフなど、これまでと矛盾するBIGBOSSの不審な言動が目立ちはじめる。そして最後に、これまで通信のみで姿を見せなかった彼がその正体を明かすのだ。ようやく、苦労の末ついにたどり着いたエンディング、爆発する要塞を見ながら受け手のいない通信をする主人公と、隠蔽のための偽ニュースを伝えるラジオ放送、そのまま繋がるスタッフロール。今見てもバッチリ決まっている。よくこれ

を1Mビット(128KB)のROMに詰め込んだものである。

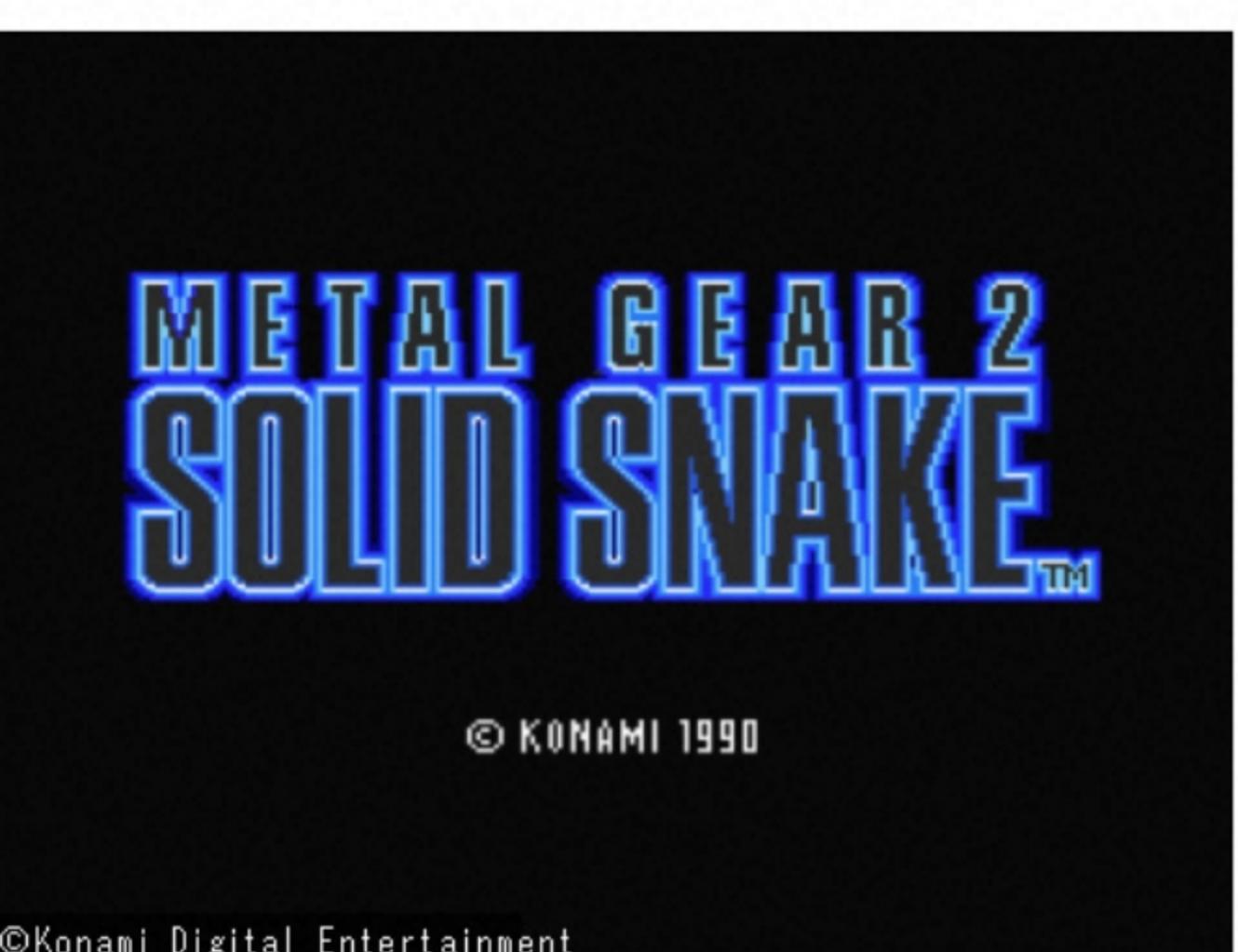


↑『メタルギア』シリーズ最強のアイテム“ダンボール”。中に入ればホラ、こんなに不自然なところに置いてあっても敵に見つかることはない。

なにせ1987年はまだ(一部のアドベンチャーゲームを除くと)ゲームの中に“ストーリー展開”がちゃんとある作品は少なかった。意外に知られていないが、本作のパッケージ裏には“映画のような”ゲームであることがハッキリと書かれていることは特筆すべきだろう。しかし本作では、BIGBOSSがなぜ“メタルギア”を作ったのか、その経緯は明かされない。その謎は次回作『METAL GEAR 2: SOLID SNAKE』を待つことになる。

ちなみに本作はセーブがカセットテープにしかできないため、今日実機+ROMで遊ぶのはマニアックな我々でもかなり大変である。しかし現在は様々な形でMSX版の1、2共に復刻版が出ており、PS3、PSVita、XBOX360、Wiiの各ハードで手軽に遊べるのはたいへん有り難い。良い時代になったものだ。

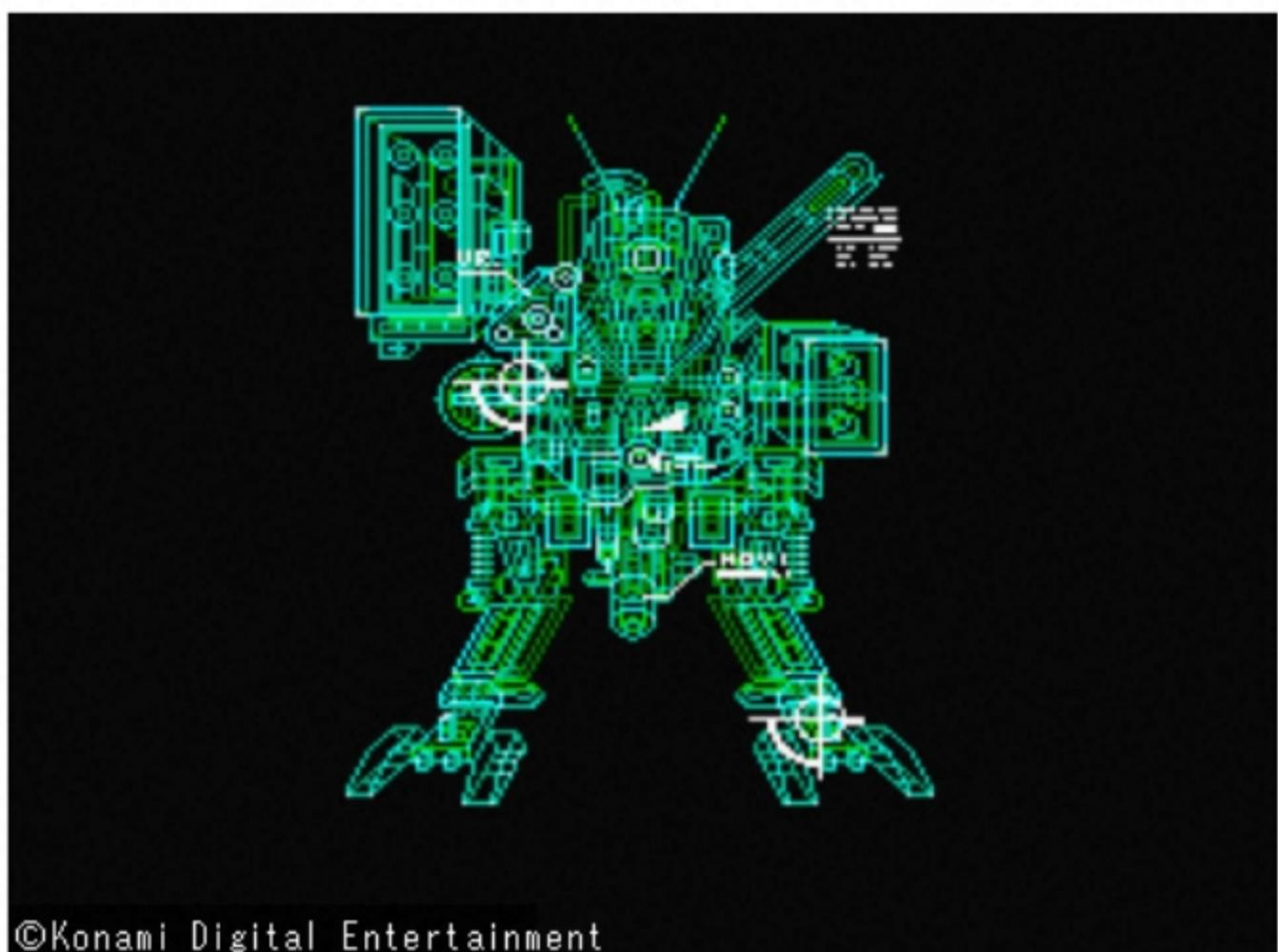
## ■METAL GEAR 2: SOLID SNAKE (1990年発売)



1990年7月に発売された本作は、コナミのMSXゲームの最後の作品でもある。

前作では“前しか見ていない”敵兵士であったが、今作では敵兵の視界が広がり、聴覚も持つようになった。だからトラップ(罠)として足音が鳴る床などの仕掛けや、くしゃみをして見つかっちゃったりすることも。システム面でもトラックの下などに隠れられるホフク操作、敵兵に発見された状態である“危険”から“回避”的モード移行など、後の『METAL GEAR SOLID』(初代プレイステーション版)に繋がるアイデアが数多く搭載されている。

ストーリーも大幅に強化され、前作では中盤まで潜入アクションが主体であったが、本作は序盤から様々な謎が提示される構成となっている。世界から核兵器の脅威が去りつつあった時代、廃棄されつつあった核兵器を強奪して核武装を遂げ、石油精製を可能とする藻類の研究者を拉致、世界に軍事優位を確立しようとする謎の敵国ザンジバーランドへの潜入。これらがタイトルデモで流れるのだが、本当に「カッコいい!!」。ずっと見てても飽きないとすら言わされたものだ。



©Konami Digital Entertainment

↑電源を入れると自動的にスタートするデモを初めて見たとき、あまりのカッコよさに「MSX2ユーザーで良かった。コナミありがとう!」と心底思ったものだ。

前作の味方が敵側につき、時折入る正体を明かさない協力者。敵のボスも技術やアイテムの有無だけでは倒せず、無線により情報を得た上で、有効な手段を講じなければ太刀打ちできなくなった。かつての同僚との敵対、そして明かされるBIGBOSSの真意……3年の間にユーザーも成長し、緻密な世界観を理解できる高校生以上が増えたことも、評価をさらに高めた一因であろう。

前作で1MbitだったROM容量は4Mbit（512KB、一般的なMSX用フロッピーディスク1枚にも満たない）になり、また前作にはなかった拡張音源SCCの多彩なBGMも加わり、演出の幅も大きく広がっている。MSX2というハードそのものは変わらないが、新型“メタルギア改D”との出会いでは部分的にしか見せず、後を追えない状況にするといったアイデア等、総合的な完成度ではコナミのMSXゲームの最後を飾るにふさわしく最高傑作との呼び声も高い。



↑「バグチェックリスト入手した」一体、何の役に立つのだろう？“2”では謎や演出の幅も広がった。

しかしそれはあくまでMSX界の内部的な評価であり、一般的にはあまり知れわたることはなかった。当時は家庭用ゲーム機ですら16ビット化が進行しており、既に8ビット機は過去のものと言われていた。さらに、その数年後にはMSXのハードは製造を終え、ネットオークションなどが一般化するまでは、ゲームソフトの入手さえもほとんど不可能となる時期が訪れるのである。

さて、今だから言えることがある。1998年にプレステで『METAL GEAR SOLID』が発売された当時、MSXはもはや完全に過去の物であり、一般的テレビゲームファンからは省みられることは、ほぼなくなっていた。率直に言えばMSXはゴミ扱いだった(この時期はハード・ソフト共に大量に廃棄され、中古ショップも買い取りを拒否したり嫌がったりした)。そんな状況もあってMSX時代のファンは「メタルギアの最新作とか言っても、ぜんぜん別物なんでしょう」くらいに思っていたのだ。映画で言えば『ナバロンの要塞』と『ナバロンの嵐』くらい、続編なんだけど俳優も雰囲気も違ってる、そんなものを想像していた。

ところが、『メタルギア ソリッド』の説明書にはMSX2版『メタルギア』

のことがいきなり書かれている。それだけではない。サイボーグ忍者との最初の戦いを覚えているだろうか? ここでは銃を撃っても通じず、格闘戦を挑まないと先に進めない。その時彼は言うのだ。「思い出さないか?」と。これを見た時は耳を疑った。これは、MSX版の“2”をやった人にしか「思い出し」ようがないのだ! ラスト近くの地雷源での殴り合い、その相手を知っているかどうかで『メタルギア ソリッド』に対するこの先の印象はかなり異なる。もちろん、未経験の人にも理解できるようにフォローは入っていた。他にも細かいところにMSX2版の要素が仕込まれており、これまでの2作と密接なストーリー関係になっていることに本当に驚いたものだ。MSX世界では大ヒットでも、絶対的な数で言えば取るに足らないMSX2版との密接な連続性など商売上のメリットは無いに等しいのに!

その後も生みの親である小島監督は度々MSX2版を話題にし、それが後のコナミMSXゲーム全体への再評価という流れを生み、さらに他社のMSXソフトの再評価という潮流までも援護した。『メタルギア』シリーズは、全作品を架空の世界史の中に位置づけ、個々の事件や人の繋がりの物語として描かれている。また、ゲームの製作技術という面でも過去作のノウハウを生かし、アイディアを大切に受け継ぎ、最新の技術と巧みに融合させていっている。人が生み出すのが歴史であり文化であるなら、人の生み出すゲームもまた文化なのだ。ならばゲームもまたバトンを受け渡すように後世に伝えられていくものなのだろう。

プレイヤーは、戦争とは何か、平和とは、そして人とは何なのかという直接的な大テーマはもちろん、『メタルギア』シリーズでの体験を通じて、ゲームとは何か、何が魅力なのかを、世代を超えて伝え残していく、語り部の1人となるだろう。それはコナミのMSXゲーム全体に感じるプレイヤーへの影響力もある。

小島監督は先人である映画文化が歩んだ道を作りを通じて追体験しながら、さらに次世代の映像表現形態たるテレビゲーム文化の開花という大き

な成果を生み出した。PS4やXbox ONEという次世代機の登場によって、今度はどんな新しい表現を見せるのだろうか。とても楽しみだ。

ところで、最新作(連載時)『METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES』(PlayStation4 / PlayStation3 / Xbox One / Xbox 360)の主人公“BIGBOSS”はもちろん、“カズヒラ・ミラー”もまたMSX2版の本作が初登場である。ファンの1人として、そんなこんなの方感の思いも抱きつつ、そっと感謝しながら遊ばせて頂くつもりだ。ああ、早く遊びたい。



↑最新作である『METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES』は2014年3月20日に発売された。

現行機で『METAL GEAR』、『METAL GEAR2:SOLID SNAKE』を遊ぶなら……

### 『METAL GEAR SOLID HD EDITION』

(※METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER HD EDITION内に収録)

PlayStation3

(パッケージ版) 3990円 (ダウンロード版) 3490円

Xbox360

(パッケージ版) 5480円 (ダウンロード版) 1900円

PlayStationVita

(パッケージ版) 3540円 (ダウンロード版) 3540円

『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER HD EDITION』（ダウンロード版）

PlayStation3 1940円

PlayStationVita 1980円

『METAL GEAR SOLID 3 THE LEGACY COLLECTION』

PlayStation3 7980円

(価格はすべて税込)

---

# スナッチャーの敵はメタルギア!? コナミのMSXゲーム伝説5

---

ついに発売された『METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES』(PlayStation4 / PlayStation3 / Xbox One / Xbox 360)。さっそく楽しんでいるかな?

ということで、このメタルギアシリーズ最新作の発売を勝手に記念して、今回も監督である小島秀夫氏の作品から『スナッチャー』と『SDスナッチャー』の2本を文章大増量でお送りします。

古参ゲーマーMSXユーザーの主觀に満ちた思い出話ですので、若い『メタルギア ソリッド』ファンの皆さんには生暖かい目で読んでいただければと思います。では老体にムチ打っていってみようかの~。

## ■スナッチャー（1988年発売）



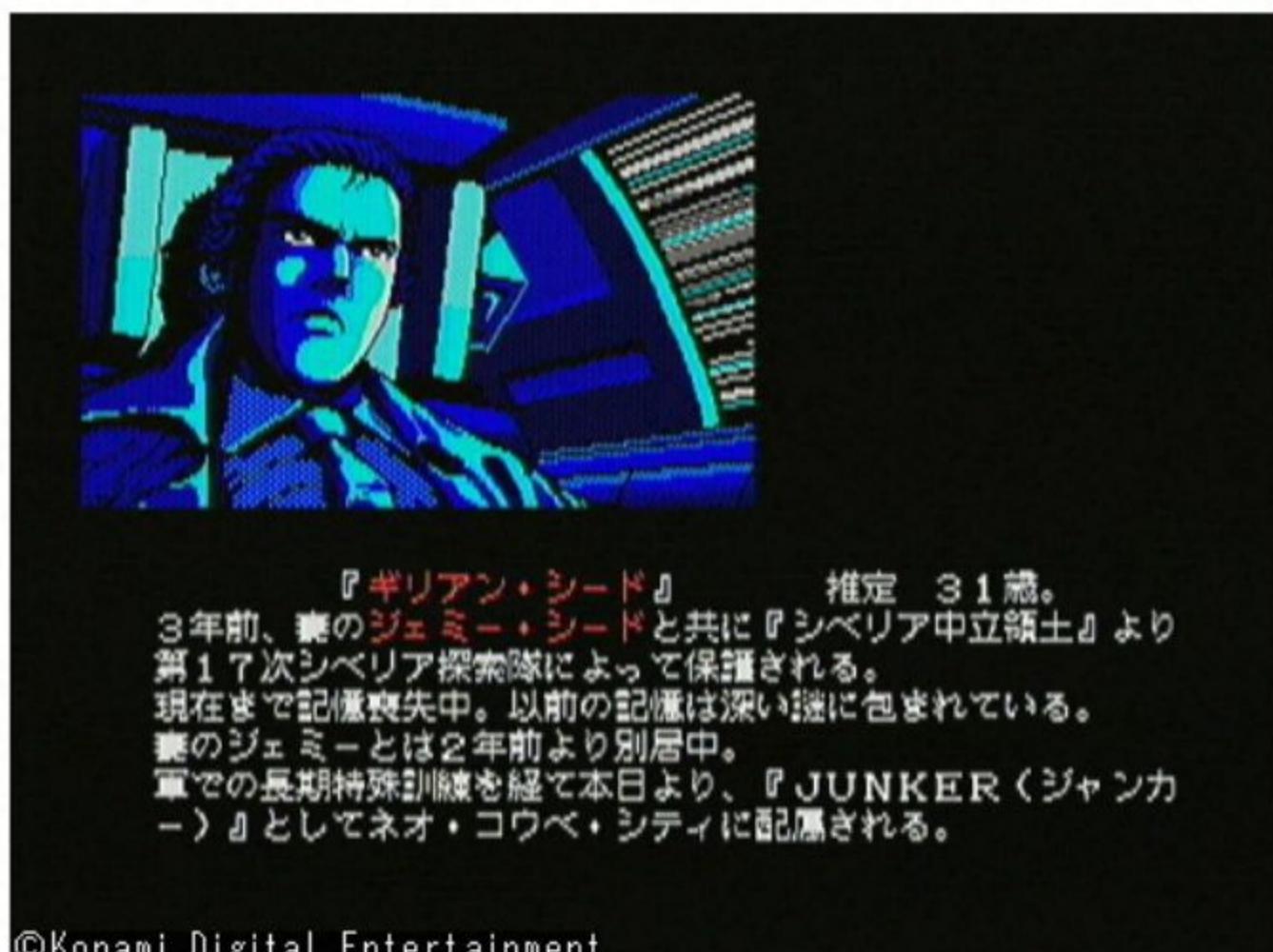
コナミのMSXソフトの中では極めて特異なジャンルに位置する『スナッチャー』。当時のコナミはアクションゲーム主体であり、純然たる“アドベンチャーゲーム”はこれが“初”である。そのためか、少しばかりコナミらしくないゲームとして登場した感があった。前年に『シャロム』というMSXオリジナルのアドベンチャーゲームも発売されていたが、マップ上のキャラクターを操作して移動し、ボス戦だけはアクションゲームになるなど独特の要素が存在していた。つまり『シャロム』はコナミらしいゲームだったのである。

今日では、この『スナッチャー』について、小島監督が“PC-8801系で遊んだ某アドベンチャーゲームに刺激を受けて生まれた”ことはファンの間では広く知られているが、実はこの企画自体もPC-8801系向けであった。ところが企画の提出に際し「MSX2用も出してね」と会社から言われたのだという。というわけで、MSXユーザーにとってはちょっと残念なのだが、スナッチャーは“PC-8801mkII SR版がオリジナルで、MSX2用はその移植”という位置づけが正しいようだ。まあ、ほとんど同時開発みたいなものなのだが。

ちなみに、監督は企画作成当時MSX2の画面モードにPC-8801系（横640ドット）に近いSCREEN7（横512ドット）があることをまだ知らなかつたそうである。『メタルギア』がSCREEN5（横256ドット）で作られていたこともあり、88系と同程度に細かいグラフィック表現はMSX2には無理だと思った

のかもしれない。

さて本ゲームは、“人となり替わる（スナッチする）”謎のバイオロイド“スナッチャー”が蠢くネオ・コウベ・シティを舞台に、スナッチャーを捜査、破壊し、その正体に迫るのが目的である。当時としては高い完成度を誇ったシナリオが特長で、パソコン用のアドベンチャーゲーム初期の“探索する（だけの）ゲーム”ではなく“シナリオ・演出を楽しむゲーム”として登場した。シナリオの原稿枚数をパッケージ裏に表記しているのもその現われだろう。



↑主人公のギリアン・シード。推定31歳か……。「いつのまにかお前よりも年上になっちまったよ」って誰かつぶやいていたなあ。

主人公“ギリアン・シード”をはじめとする個性豊かなキャラクターの造形も非常にレベルが高い。スナッチャー対策部隊である“JUNKER”への配属から始まり、同僚の死、ライバルの出現、意外なところに潜んでいた敵……という構成も見事であり、『メタルギア』よりも、さらに映画らしさを意識した作品となっている。

ゲームの作りも当時としては先進的で、全体が専用のスクリプト言語で書かれている。それ自体はすでに珍しくなかったが、シナリオ展開だけでなく音楽やアニメーションのタイミングに至るまでを小島監督自身が丁寧に演出

を作り込んでいったことが、近年の監督のTwitterの発言から判明している。MSXというハードの限界や当時のプランナーの地位の低さなどからくる様々な事情など、前からも後からもゲーム製作を制約してくる“状況”に屈服することなく頑張った結果、開発に1年半もかかってしまい、ストーリーが完結する前に開発が完了してしまった。そのため、本作のみではスナッチャーの開発目的などはわからない。また、残念ながらこの時点では続編も企画段階のみで終わってしまったのであった。

演出面に触れると、ちょうどこの時期はゲームでもアニメーション処理などが流行しつつあった。そのため『スナッチャー』も含め、同時期の作品にはアニメーションを強調した作品がいくつか見られる。アニメーション処理、といっても当時のことなのでできることはかなり限られていたのだが、スポット処理を駆使したクローズアップ（っぽい表現）や画面分割の使用などは当時のゲーム全体としてもまだかなり珍しく攻めた演出で、ここにも“映画っぽい表現”への強いこだわりと、それを超えていこうという意気込みが感じ取れる。ゲーマーはシナリオやゲーム 자체の面白さだけでなく、そうしたゲーム制作者の熱意も感じとり、その人間の仕事に感動するのだ。



↑基本的にはコマンド型のアドベンチャーゲーム。饒舌なメタルギアmkII (SR以降)君。丁寧語ですね。

ところでMSX2版であるが、PC-8801mkIISR版が8800円なのに対して9800円と価格がややが高い（普通は逆）。本作はフロッピーディスク3枚からなるのだが、音楽の再生に専用の“サウンドカートリッジ”が付属されていたためだ。これは言わずと知れた“SCC音源カートリッジ”である。このカートリッジはよく“ROM”と表現されるが、実際にはRAMが64Kバイト入っている。なんだか少なそうに聞こえるが、64KバイトとはMSX2本体のメインRAMと同等の容量で、要するにRAMが2倍になるのだ。そう考えるとなかなか豪気である……のだが、困ったことにその効果はあんまり実感できない。これも当時よく言われていたのだが、MSX本体側のフロッピーディスクドライブのアクセスが遅いのだ。構成上、頻繁にシーン移動が入るため、それに伴うディスクアクセスが気になった人が多かったのかもしれない。これには前述のスクリプト言語での記述もからんでいるようで、ハード資源が貧弱なMSX2では特に厳しかったのだろう。

さらにMSX2のもつ弱点のひとつに“ディスクアクセスをしながら音楽を鳴らせない”というのがあり、PC-8801mkIISR版と大きく性能差がついた点であった。これはスクリプト言語での開発には大きな制約になる。しかしMSX2版『スナッチャー』はこのあたり相当に頑張っており、ここぞという時には先読みしておいたデータを使うことで演出が途切れないように工夫している。

音楽はPC-8801mkIISR用が本体内蔵のFM音源なのに対し、サウンドカートリッジによるSCCサウンドであるMSX2版は音源の特徴の違いからか、多くの曲のアレンジが大幅に異なっている。後のPCエンジン版などもそれぞれに異なるアレンジとなっているが、これはそれぞれの音源の持つ特徴、良い所を生かす工夫と言えるだろう。まあ、しかしMSXユーザーとしては『Pleasure of Tension』はMSX版が最高だぜ！ということにしておこうではないか。巣鳳の引き倒しである。



©Konami Digital Entertainment

↑ 「俺たちのほんとうの闘いはこれからだ! (笑) 」という悪い予感満点のメッセージだったが、コナミはちゃんとSD化して続編を作ってくれた。ありがとう! ちなみに主人公の名前は自由に変更できる。デフォルトではもちろん「ギリアン」だ。

さて、『スナッチャー』は小島監督の作品としては他作品との関連が少々薄い。まったくないわけではなく、『メタルギア2』の最後の方でちょっとだけBIGBOSSとSNATCHER計画の関連が語られていた。あとはMGS4に“博士”的な名前だけ出てきたが、その後はずっと出番なしのスナッチャーであった。ところがなんと『METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES』のXBOX ONE/XBOX360版に収録される“ジャメヴ・ミッション”に久々に現われるという。PS4/PS3版の“デジャヴ・ミッション”とは別となるので、これはもうファンなら両方買うしかない。うん、買うしかないよな（自分に言い聞かせる）。

※掲載からしばらくして、PS4/PS3版でも無料ダウンロードで遊べるように！ さすがコナミだ。

## ■SDスナッチャー（1990年発売）



コナミのMSXソフトは、最後の年となった1990年に『クオース』、『SDスナッチャー』、『メタルギア2』の3本が出ている。『SDスナッチャー』は『メタルギア2』と並んで長らくMSX2でしか遊べないゲームであった。いや、『メタルギア2』は今では復刻されているが、SDスナッチャーは未だに復刻がなされていない。本作の2年後にPCエンジンで（“SD”じゃない）『スナッチャー』がきちんと完結しているため、残念ながら浮いてしまう形になってしまったと言える。

『スナッチャー』はコナミMSX作品の中では唯一の純粹なアドベンチャーゲームであったが、『SDスナッチャー』は実は唯一のRPGである。これ以前の作品でも“ロールプレイング”的なジャンル表記がパッケージなどに使われたことはあったものの、今日的な分類では“SD”は純然たるRPGと言ってよいだろう。

本作では小島監督はシナリオで参加し企画には関わっていなかったという。だがシナリオについては後のPCエンジン版と比較しても核となる部分は同じである。『スナッチャー』では語られることのなかった驚愕の真実は、まずSDスナッチャーで世に出ていたのだ。ただ見た目がSDキャラになってしまっていたことから、シリアルで通してほしかった前作のファンには残念な部分もあったようだ。



「どうやら、そのこたえは自分で  
たゞよりしかたないらしい。  
**JUNKER**か…気はすすまんか  
過去をなくした男にはにあいかもしれん」

©Konami Digital Entertainment

↑SDギリアン……。ショック! でもすぐ慣れた。やっぱりシナリオとかゲーム自体がおもしろいからSDでも大丈夫。ちょこちょこ動き回ってSDスナッチャーを追いかける!

ゲームそのものはRPGだが、当時はやや少数派だった“シンボル・エンカウント方式”である。マップ上を敵が歩き回っており、うまく立ち回ると戦闘を回避することもできるタイプとなっている。ただし戦闘を避け続けていると自分が成長しないため、ある程度は戦闘を重ねなくてはならない。

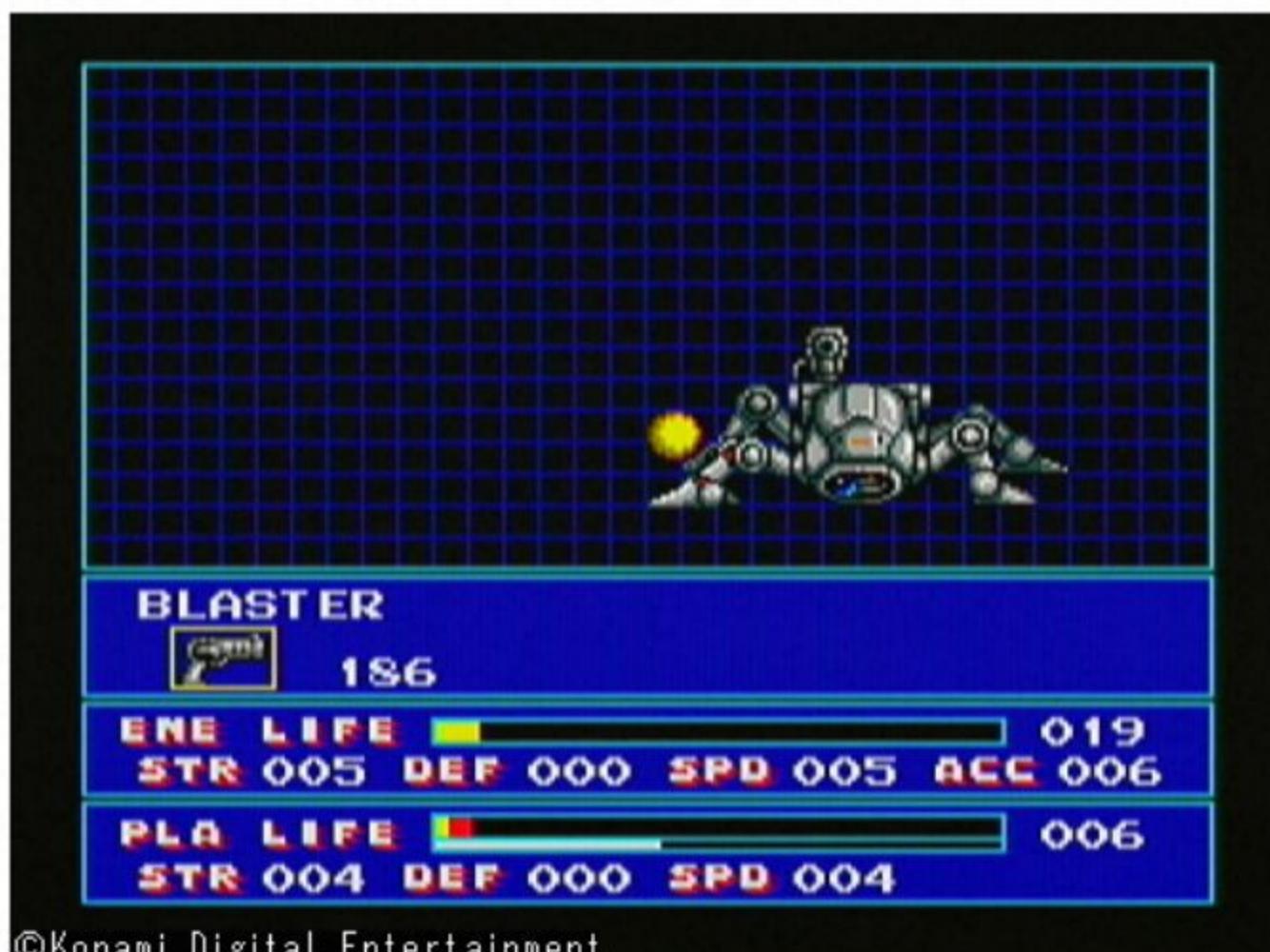
無駄な経験値稼ぎは不要で、難易度は低め。戦闘も一度経験した敵は相棒のプチ・メタル（肩に乗るほど小さなメタルギア）に任せるオート戦闘も搭載しているなど、細かい配慮もバッチリだ。終盤のミラー迷路だけは構造を知らないと猛烈な難しさだが、難しくはあっても理詰めで解ける。

戦闘はコマンド式+照準方式とでも言うべき独特のもので、非リアルタイムながら敵にダメージを与える位置によって、例えば足を破壊して敵の移動力を削したり、武器を破壊することで攻撃力を喪失させたりといった戦略性を持たせたものになっている。

シナリオ面では骨子こそ同じものの、JUNKER本部にジェミーがいたり、前作では生きている間に直接対面することのなかった先輩ランナーのジャン・ジャック・ギブソンとほんの僅かではあるが捜査に同行するなど、細部の違いが色々と存在している。敵はスナッチャーだけではなく、スナッチャー

側の敵メカという形で雑魚キャラが多数登場する。

中盤でギリアンがJUNKERの資格を失ったり、ランダムがパンダのコスプレで登場するといった、後のPCエンジン以降の『スナッチャー』には見られない展開も非常に面白い。



©Konami Digital Entertainment

↑戦闘画面。スナッチャー側の雑魚キャラ。“SD”版のオリジナルキャラ。

小島監督は本作にシナリオ以外は全く関わっていないと言われていたが、実際には『メタルギア2』の製作を一時止めて本作の作業に合流していた（そのために、メタルギア2の発売が少し後送りになった）とのことで、そのためかゲームのストーリー展開などに不自然さはほとんどない。またMSX界での評価は大変に高いのだが、前作との雰囲気の違いの他に、MSX2でしか発売されなかつたために『メタルギア2』と同じ理由、すなわちMSXそのものが過去のものになりつつあったため、ゲーム業界全体ではあまり大きな話題にならなかつた感じがあるのが惜しまれる。

本作も『スナッチャー』同様にサウンドカートリッジ+フロッピーディスク3枚という構成で、ROMで発売されたMSXゲームよりも容量に余裕がありグラフィックや展開に幅が感じられる。また他機種への移植を意識しなかつたせいかレスポンスは良好で、戦闘シーンへの出入りの際もディスクアクセスが入らないなどテンポも非常によい。



↑メイン画面はオーソドックスなRPG風。コナミのMSXゲームとしてはめずらしい。

この作品は企画者が別人ということもあってか、小島監督が『メタルギアソリッド』以降に有名になるにつれて「あまり触れられない作品」として扱われる傾向にあると思われていた。映画でたとえると『殺人魚フライングキラー』みたいな存在だと思われていたのだろうか。しかし実際には別にそんなことはなくて、それはユーザー側の勝手な思い込みであった。その証拠に、パッケージやディスクラベルに使われたSDキャラの人形は今でも小島プロダクションに大切に保管されており、たまにTwitterで当時のままの姿を見てくれる。こういうところも、MSXユーザーとしてはちょっと嬉しいのであった。

# STG、ARPG、AVG全部盛りの三部作。コナミのMSXゲーム伝説6

シャローホーム！と挨拶もそうそうに始めるかな。さあ、今回は名作の誉れも高い『魔城伝説』三部作を紹介するぞ。

## ■魔城伝説（1986年発売）



『KNIGHTMARE』こと『魔城伝説』シリーズ。コナミMSX作品の中でも数少ない三部作であり、その3作全てが異なるジャンルで制作されており、そしてどれもが名作として語られているというゲーム史上においても希有な作

品である。

1作目となった本作は、縦スクロールのシューティングゲームだ。メガロム時代前に発売された最後のオリジナル作品でもある。しかし、だからボリュームが少ないかというとそんなことはまったくなく、全8面とそれぞれに異なるボスがあり、かなりの手応えを持っている。

さて、コナミのMSXにおける縦スクロールのシューティングというと本作以外には『ツインビー』と『スカイジャガー』、あとは例外的に『沙羅曼蛇』の縦スクロール面くらいしかないが、本作はそのいずれとも異なるテストを持っている。全体の世界観はファンタジーロードで統一されており、甲冑に身を包んだ“ポポロン”はさらわれたグリーク王国の姫“アフロディテ”を救うべく悪の大魔王“ヒュドノス”に立ち向かう……というものだ。この設定はシステムの異なる続編においても後々まで引き継がれることとなる。



↑1面のボスはメドゥーサがモチーフ。こんなところでやられているようでは先へは進めませんぞ。

この甲冑に身を包んだ主人公ポポロン、ずっと騎士だと勝手に思っていたのだが、今改めて箱や説明書をじっくり読んでみるとどこにもそんなことは

書いていない。単に“アフロディテに想いを寄せていた”人物としか書かれてないのだ。ただの普通の人なのか?

そんな彼は、いずこへさらわれたかも知れないアフロディテを探してあてもない旅に出る。そして神々の女王ヘラから夢の中でヒントをもらうのである。しかし神々の女王もそれ以上は力を貸してくれず、ポポロンはなんとトコトコ歩いて敵の本拠地たる魔城へと向かうのだった。

というわけで、強制スクロールながらその速度は速いわけではない。また敵の弾も遅いため、はた目にはかなりゆっくりとしたテンポで進んでいるよう見える。が、それこそ魔城伝説のワナなのだ。敵と地形の複合攻撃がポポロンを容赦なく襲う。地形そのものは時々存在する川にかかる橋が隠れていることがある程度だが、地面に隠されたアイテムがショットをはばむなど様々に工夫が凝らされている。



↑ポーズ（一時停止）すると、退屈して布団を出して寝てしまいます。

全体的な難易度は割と高めだが、反射神経よりも敵の動きに動じずに対処する落ち着きが求められる。ジャンル全体としてマニアックになり過ぎた感のあるシューティング界だが、間口の広さとやりがいがバランス良く同居した本作は今こそ多くの人に広くお勧めしたい作品だ。

## ■ガリウスの迷宮(1987年発売)



『魔城伝説』の翌年に続編として発売された『ガリウスの迷宮』はかなりのインパクトをもって迎えられた。縦スクロールのシューティングゲームだった前作からほぼ1年後に発売された本作は、なんと横視点のアクションゲームに変わっていたのだ。

正義の騎士（と、ここで初めて説明書に“騎士”と書かれた）ポポロンはアフロディテを無事救出しグリーク城に帰ったが、それは大魔司教ガリウスのワナだった。ガリウスは数年後に生まれる二人のベイビー“パンパース”を天界から誘拐し、グリーク城に攻め入って世界を魔界にするための拠点としてしまったのだ……！

前作でさらわれたアフロディテが今度は自分も甲冑に身を包んで主人公となり、ポポロンと共に誘拐された“未来の子供”を救い出す！ 今見ても、というより今見ると余計に凄い展開である。

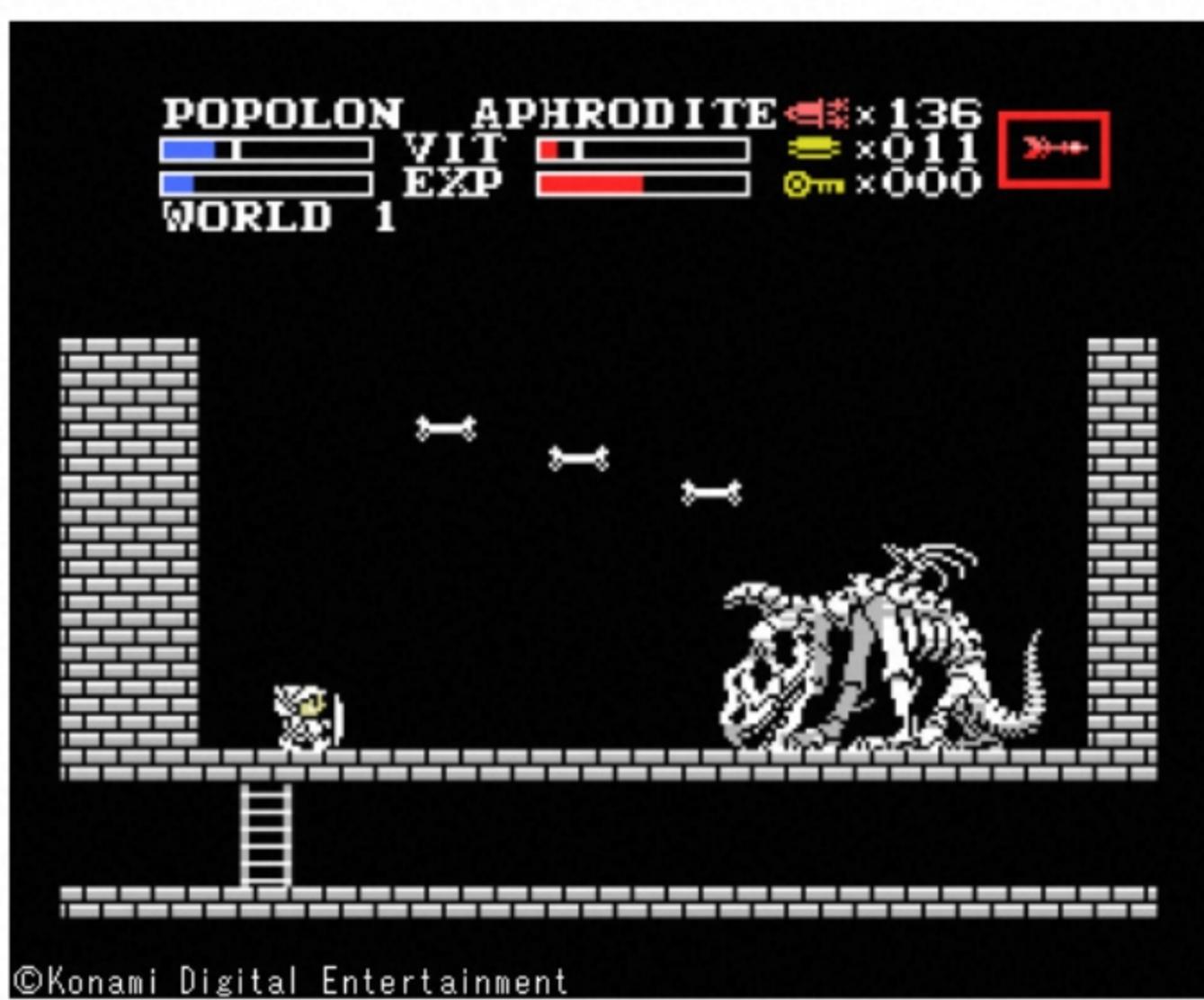


↑ポポロンは水に落ちると、急激にダメージを受けてしまう。水中戦が得意なアプロディテに切り替えて進もう。

MSX初期のMEGA-ROM作品としては破格のボリュームを誇る本作は、箱の裏にも書かれているようにジャンプと剣を突き出すアクションを基本としながらも、広大なマップとRPG要素、様々な謎がからみあった作品である。

説明書にあるだけで330画面のマップ、47種類のアイテム、59種の小悪魔と中悪魔（雑魚）、10匹の大悪魔（ボス）が存在している。ポポロンとアプロディテは攻撃力や水の耐性などに違いがあり、うまく使い分けないと先には進めないようになっている。さらにはどちらかしか入れない“男子禁制”、“女人禁制”な領域もあるのだ。

こう書くと面倒くさいゲームのように感じるかもしれないが、そんな心配は無用である。メインとなるグリーク城のマップとボス敵のいる“ワールド”は隔離されており、ワールドは1から10の順にしか入れず、巧みに誘導されるようになっている。また、パスワードによるセーブ機能もあるために前作『魔城伝説』よりも総合的な難易度は低い。



©Konami Digital Entertainment

↑最初のボス敵。白一色で描いているのになぜかカッコいい。グラディウスの骨面とかグラ2の古代惑星面もそうでしょ。センスだよなあ。

本作はアクションよりもグリーク城に隠された謎の数々、そして大悪魔のインパクト、そして上原氏らによる軽快なBGMによって人々の記憶に残っているようである。ことに有名なのがワールド4の巨大草モチ“ジャンボスライム”と、ワールド7の巨大なクチビル“ビッグリップ”だろう。画面を覆うほどの大悪魔はいずれも特徴的なビジュアルと攻撃方法を持ち、有効な武器を持っていないと倒せない。とはいえ、ほとんどの謎には対応するヒントが存在するので、きちんとメモすれば詰まることも少ない。終盤で必要なアイテムの位置と“とにかく待つ”的ノーヒントなくらいだろうか。このあたりの気持ちは、クリアした人ならきっとわかってくれるだろう。

## ■シャロム(1987年発売)

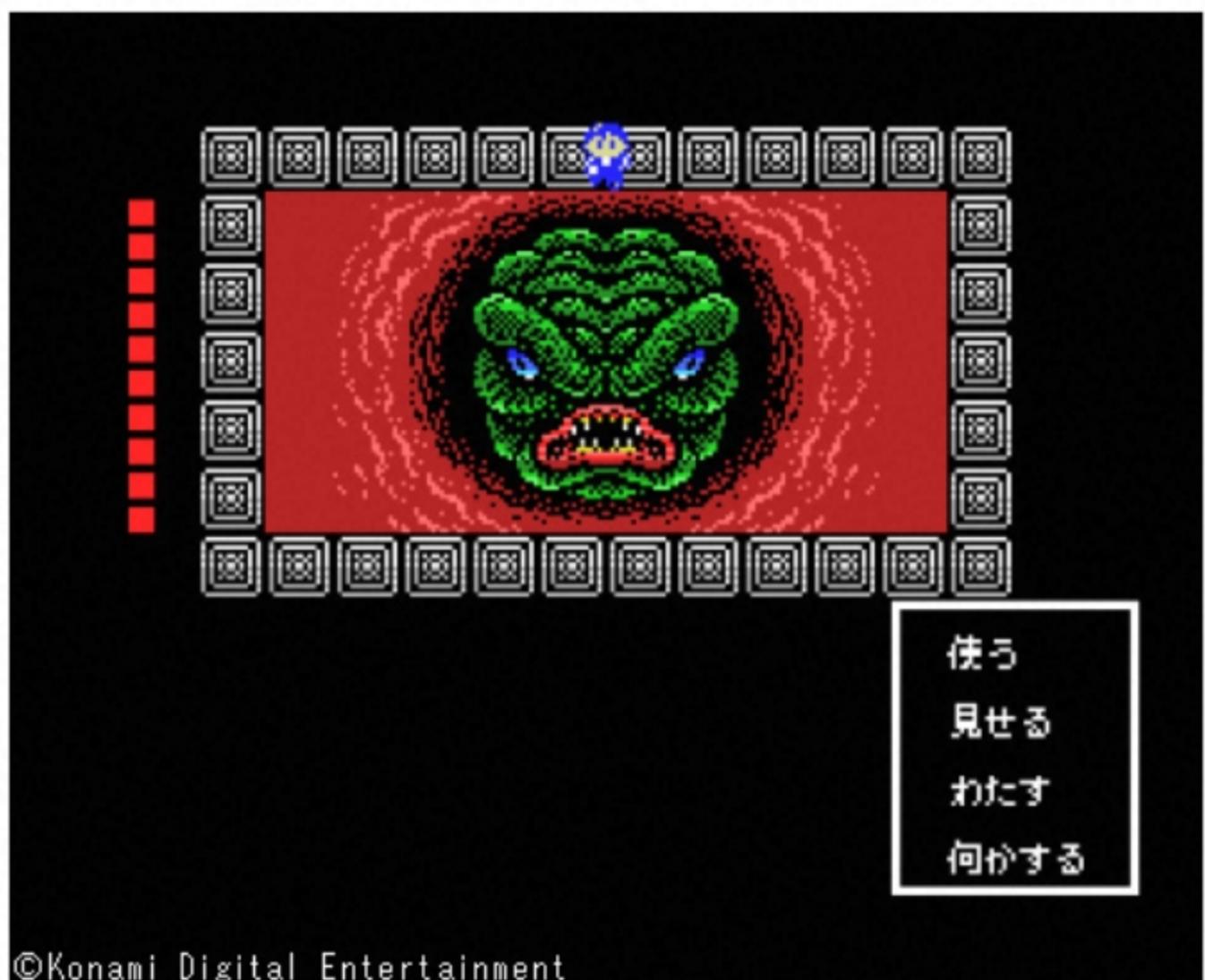


©Konami Digital Entertainment

まずいきなり“この箱を開けるべからず”とある、謎に満ちたパッケージがインパクト抜群だ。『魔城伝説III 完結編』と銘打たれた本作は『ガリウスの迷宮』と同年の1987年末に発売された。前2作がアクション主体のゲームだったにも関わらず、今度はまさかのアドベンチャーゲームとして登場したのである。今では……いや、当時でもまず考えられないような予想外のシリーズ展開を見せた。しかも主人公はポポロンでもアフロディテでもなく、全く関係のない“とあるハイスクールの学生”だ。

これまでのシリーズの舞台であったグリーク王国とも無関係な人間で、『シャロム』というゲームの中に吸い込まれて王国にやってくる。そんな主人公が最初に目にするのが“ブタ子”的強烈なアップ! 正直、これは何のゲームなのかと言われたら本気で困るほどのムチャクチャな展開である。

ブタ子に言われるままに国王パンパースに会いに行くと、そこにはベッドに伏せる年老いた姿が……。そう、彼は前作で救い出したポポロンとアフロディテの子供である。英雄ポポロンとその妻は既に亡くなり、空の上からグリーク王国を見守っているという。しかしパンパース王の娘・チエルシー姫は大魔王ゴグによって捕らわれてしまった。主人公はブタ子と共に、王からこの危機を救ってくれるよう頼まれるのであった。



©Konami Digital Entertainment

↑ボス。ようやくここまで来た。なんかMSX1の色って、MSX2よりも怖く見えるような気もする。

この主人公はやたら軽薄で、チエルシー姫の肖像画を見ては「うわ～っ！スゲーめんこい！」だのと、ちっとも深刻な感じを見せない。とにかく全編を通じてヘンテコなゲームで、（説明書で予告されているものの）ボス戦がアクションゲームになったり、中には“ブロック崩し”みたいなのがったり、最後のボス戦“パズラ”だけはどういうわけか古典的スライドパズル“箱入り娘”になったりする。

道中の謎も大部分は登場人物の会話からわかりはするものの、ゲームオーバーの画面で特定のキーを押す、いったんセーブしてロードしないと先に進めない、“リセット地方”で間違った穴に落ちると本当にMSXにリセットがかかる（セーブしていないと本当に終わり）など、とんでもない謎解きが随所に挟まっている。



©Konami Digital Entertainment

↑ここが、有名なリセット地方です。うかつに穴に入るともちろんリセットします。凶悪なワナです。

そんな極悪なワナがあってもなお本作が名作として語られるのは、コナミMSX作品初の2MビットROMを使ったボリュームと、MSX1の性能を極限まで使いこなした数々の名曲と凝ったグラフィック、終盤の熱くそして魂を搖さぶられる展開などで、多くの人がそのインパクトを忘れられずにいたからであろう。“スタッフ村”で“わかもとのせいしゅん”が“ふみにじられて”いる旨が聞けるが、それは決して無駄ではなかった……と、いうことにしておこう。

それにしても『魔城伝説』三部作はそれぞれが実験的でありながら、凄いパワーでひとつのシリーズ物として見事にまとめ上げられている。娯楽は常に時代と共に進化し続けるであろうものではあるが、『魔城伝説』シリーズという、極めて稀有な奇跡の展開を体験できたMSXユーザーは、やはり幸運だったのだ。

---

# Wカップ開催！コナミのサッカーほか、コナミのMSXゲーム伝説7

---

もうすぐ（2014年6月12日～）サッカー界最大のお祭りFIFAワールドカップがブラジルで開催されるということで、世は4Kハイビジョンテレビとかで盛り上がっておりますが、MSXユーザーたるもの、サッカーゲームの最高峰（MSXA基準）である『コナミのサッカー』を4Kテレビでまずは遊ぼうではないですか。持ってないけど4Kテレビ。

ということで今回はシステム的にグラディウスの遠いご先祖様っぽい『スーパーコブラ』と、『ビデオハスラー』、そして『コナミのサッカー』の3本でいってみよう。

## ■スーパーコブラ(1983年発売)



原作は同名のアーケード作品なのだが、同時期のゲーム『スクランブル』に比べるとちょっとマイナーである。家庭用ゲーム機にもほとんど移植されず、あえてMSXに移植した理由はよくわからないが、デキはいい。ちなみに他に移植されたハードとしてPC-6001のROMカートリッジ版があるにはあるのだが、MSX以上にレアな代物である。そしてアーケード版も今日では『スクランブル』に比べて圧倒的に見る機会は少なく、この『スーパーコブラ』はMSX版によってどうにか語り継がれている。

さてこの『スーパーコブラ』、コナミMSXゲーム初の横スクロール作品である。銃撃と爆撃を同時にこなせる戦闘ヘリを操って敵の奥地深くに突入し、軍事物資を回収するのが大きな目的だ。ところが、“敵”が何者なのか、“軍事物資”を取りにいく目的が何なのか、パッケージをいくらひっくり返しても何も全くわからない。ちなみに説明書はない。

コナミのMSXゲームはメガロム以降にマニュアルのボリュームも増えて、ゲームの目的が設定にも影響を与えるようになっていくのだが、この頃は『わんぱくアスレチック』の坊やがどうしてアスレチックに行くのか説明が全くなかったように、ヘリで戦う相手のこともよくわからなくて何の不都合もないものであった。まあ、そういう時代だったのである。



↑天井ミサイルが雨のように降ってくる! 気分はもう“ガミ〇ス本土決戦”そのものだ。燃えるぜ!!

ステージは1から4に分かれているが、敵の攻撃に当たらず、かつ燃料切れにならないよう地上の燃料タンクを破壊しつつ、補給を行ない先に進むことが全てのステージの基本となる。

ステージ1は“謎の異生物、ミュータント”と高射砲の攻撃を避ける。このミュータント、自分が近づくとピヨーンと飛び上がった後、放物線を描いて左へ飛んで行く……のだが、なんと画面左に消えるとそのまま右から出てくるという面白いシステムが取り入れられている。始めて見るとかなり驚くが、このアイデアのせいで、避けた後の敵がまた障害となる一方で、軌道を読むこともできる。

ステージ2はフラフラ飛ぶUFOである。ここは割と単純。ステージ3は天井があり、自動落下するミサイルが据えつけられている。そしてステージ4は地上の敵がミサイルになるが、見た目はステージ1のミュータントと一緒にだ。軌道が単に上に飛んで行くだけなので、それほど難しくない。ステージ途中にある物資に触れて吊り上げると1周クリアとなる。

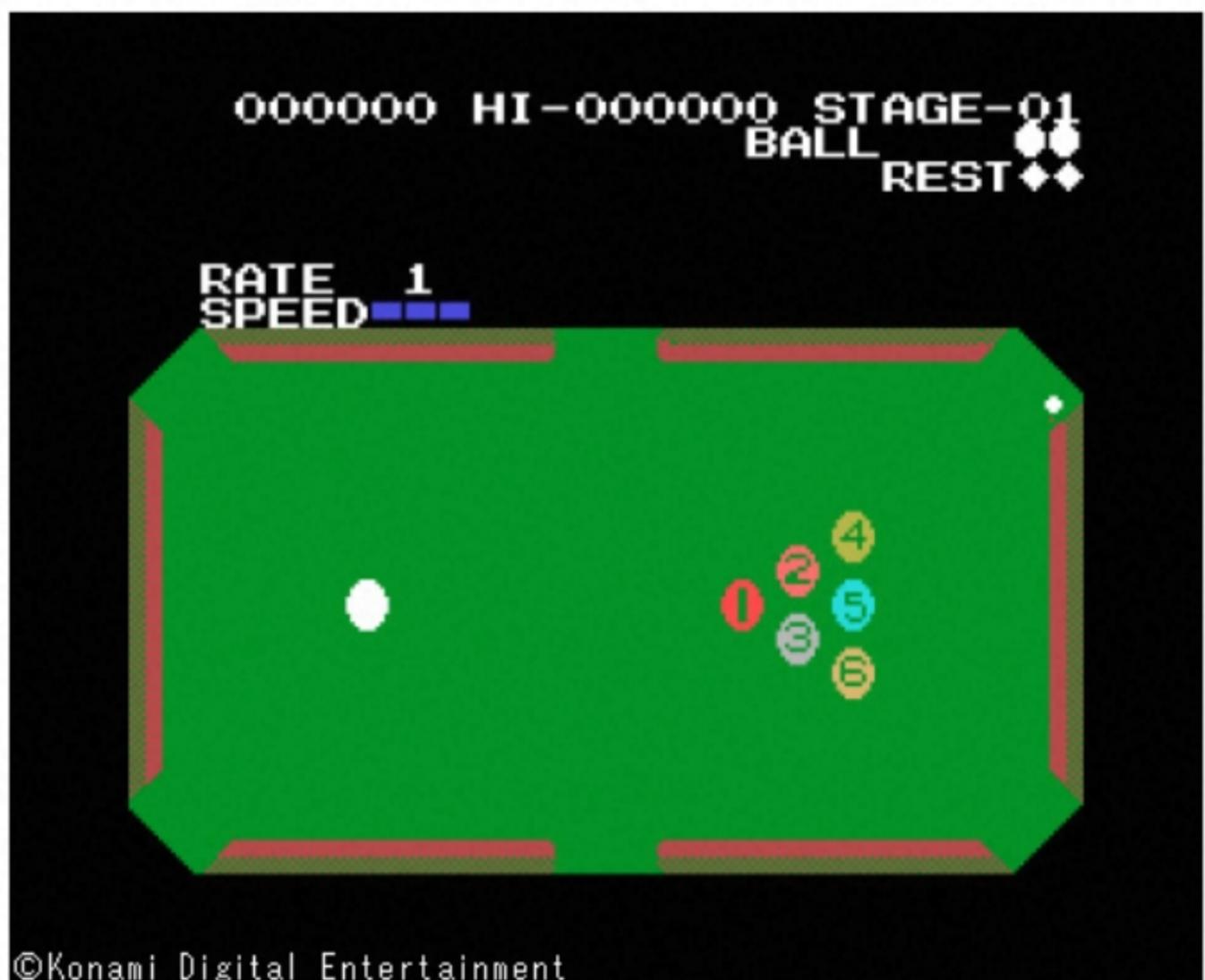


↑苦労のすえ、ついに荷物の奪還に成功! でもこの荷物の具体的な中身は謎。

実は4ドットスクロールをしているなど地味に技術も光っているのであるが、『けっきょく南極大冒険』、『わんぱくアスレチック』などに比べるといささかレア気味である。敵基地の最後にやることが敵基地の破壊ではなく“荷物の吊り上げ”というのもなかなかにナゾである。何か回収しに行つたのだろうか。ちょっとだけ設定世界に想像が膨らむ。

『スーパーコブラ』は当時としては十分以上に面白いのだが、演出面がいささか寂しい。この少しあと、第2回に取り上げた『イー・アル・カンフー』が発売されるのだが、この頃から急に垢抜けてコナミのMSX伝説が不動のものになっていくのである。

## ■ビデオハスラー（1984年発売）

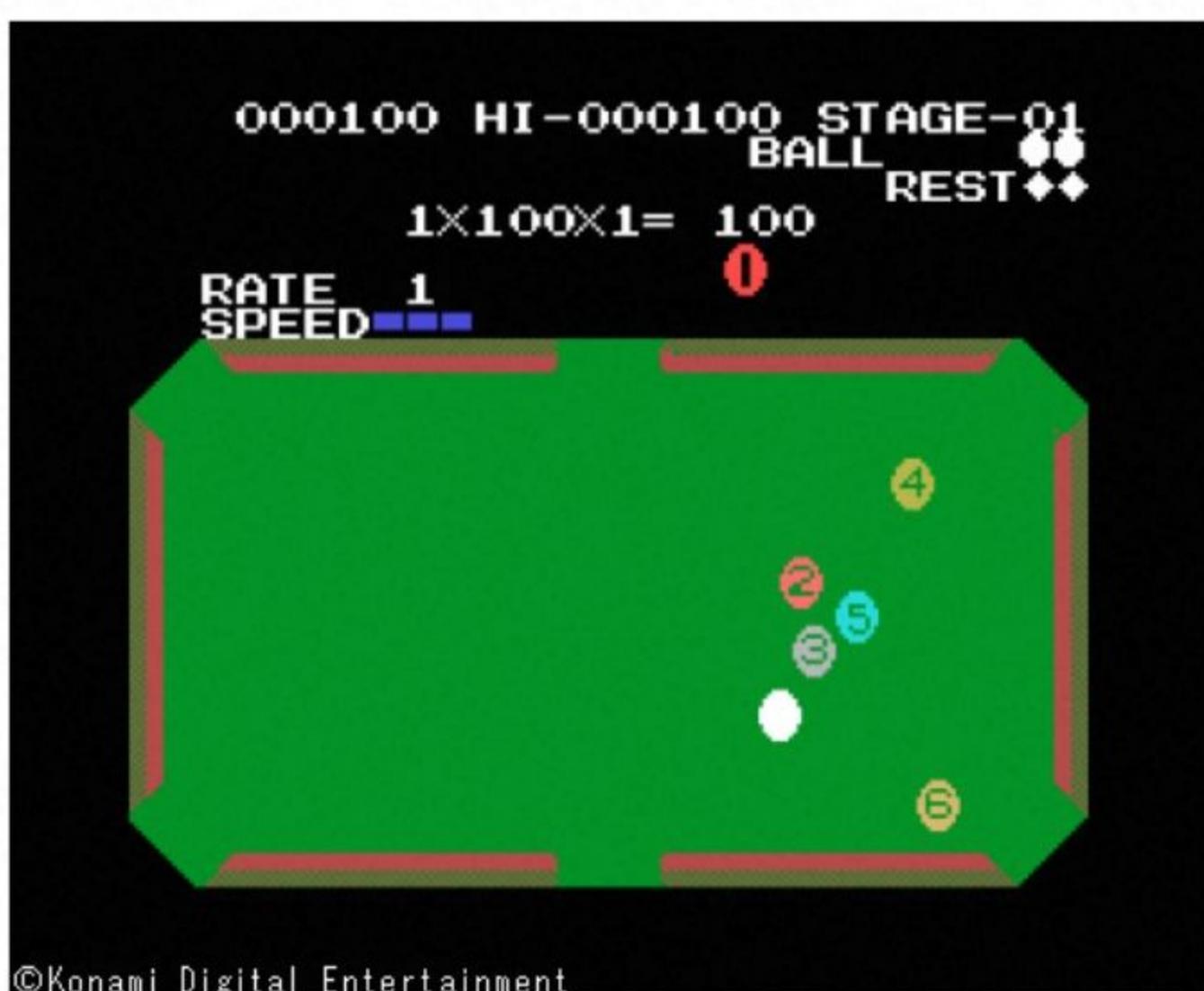


©Konami Digital Entertainment

コナミのMSXゲームの中でも屈指の地味さを誇るこのゲーム、ゲーム名そのままに、ビリヤードをテーマとしたゲームである。いや、テーマとした……というよりは、限りなく素に近いビリヤードのゲームだ。

発売された1984年当時、“ハスラー”という言葉がビリヤードのプレイヤーを意味することを知っていたお子様はほぼ存在せず、大人ですら少数だったと思われる。日本でビリヤードのブームが起きるのはこの数年後、1986年に公開された映画『ハスラー2』によるところが大きい。2というからには1もあるのだが、初代『ハスラー』は1961年の映画であり、'84年当時では忘れ去られた映画だった。

というわけで、このゲームが発売された背景としては“物理現象のシミュレート”的な意味合いが大きかった。MSXはスプライト機能により滑らかにキャラクターを動かせたので、白球をボールにぶつけて弾け飛ぶ様はコンピューター界においてもなかなかに目新しかったのだ。



©Konami Digital Entertainment

↑まずは（1）を落としたぞ。ボールどうしの衝突や跳ね返りはリアルだ。

ルールとしては一般的なナインボールからボールを減らしたシックスボールに近い……のであるが、別に番号順にポケットに落とす必要もなく、6番ボールを最後に落とした方が勝ちでもない。ボールの番号×100点の点数が入ることと、連續してボールをポケットに入れると倍率が上がっていくこと、3回連續でポケットに入れられないか、白球をポケットに入れたら1ミスするだけの単純ルールとなっている。わかり易さ重視というわけだ。そのわかり易さによって、なんとなくいつまでも遊び続けてしまう隠れた佳作もある。

そんな佳作っぷりが口コミで広まっていたのか、このソフト結構人気があったようで、コナミから発売されたパッケージの他に、ソニーからも『コンピュータービリヤード』という名前で同じ中身のソフトが発売されている。この手のソフトとして当時トップクラスの出来なのだが、いかんせんルールが1通りしかなく、演出も素っ気ない。もともと1981年に出ていたアーケード（ゲームセンター）版も地味だったのではあるのだが、ルールも違うし、まんま移植版というわけではない。ただ、なぜかゲームオーバーの時の音楽はほぼ同じだったことが“系列作品”らしさの唯一の証明なのだが誰も気づかないだろう。



↑ゲームクリア。クリア時のBGMがアーケード版とよく似ている。もちろん音源は違うので音色はまったく違う。

さて映画『ハスラー2』の公開後、このソフトの続編とも言える『ブレイクショット』というビリヤードゲームが企画され、『THEプロ野球 激突ペナントレース』と共に大きく広告が出ていたことを覚えている方も多いだろう。だが残念なことに『ブレイクショット』は発売中止となってしまう。広告でもわざわざ「ビデオハスラーから約4年」なんて書かれていたことからも、続編として考えられていたのだろう。広告からはストーリーモードや4種類のルールがあること、SCC対応などが書かれている。

『ビデオハスラー』もそこそこ売れたし、映画『ハスラー2』のお蔭でビリヤードブームだし「続編行ってみようか!」な雰囲気だったのだろう。結局、未発売のゲームとしてMSXユーザーの心に残ってしまったことが惜しまれるのであった。うーん残念。すごく続編やってみたかったのに。

## ■コナミのサッカー（1985年発売）



©Konami Digital Entertainment

『ウイニングイレブン』のご先祖様……と無理して言いたいところだが、『激突ペナントレース』シリーズと『実況パワフルプロ野球』シリーズの関係とは異なり直接の繋がりはない。

コナミはMSXにおいて色々なジャンルの作品をリリースしていたが、本作は初期のスポーツ系作品のひとつである。この時期の作風に共通するのは、それぞれの種目における基本ルールを“がんばって”かなり忠実にゲームとして再現していることである。そもそもMSXの、というより1983年当時の家庭用コンピューターの性能で11人対11人のフィールドを描くことがそもそも不可能なのだ。

というわけで、説明書には「赤き血潮に燃えるイレブン」と書いてはあるもののキーパーを除いて6対6の12人しかいない。いや、スプライトを5枚横に並べると消えてしまうMSXにおいては、「12人も!」と驚くべきであろう。ボールと、滑らかに動かすべき人物はスプライトで描画し、目立たないキャラクターは背景に回すという工夫で多数の人間を描き、サッカーらしさをどうにか表現している。どうだ凄いだろう、と言っても今どきのお子さまにはわからないか。



↑大混戦中。選手も限界ですがMSXの性能も限界です（一部、消えているでしょ？）。

黎明期の作品だけに、ゲーム自体は1試合の勝敗を決めるだけで終わってしまう。同点の場合はサドンデスのPK戦で決着をつけるのみだ。しかし5段階のレベル、ハーフタイム時間の設定、8色から選択できるチームカラーとチーム名の設定までできるようになっている。5段階のゲームレベルはコンピューター相手の1と2ではオフサイドが取られない、また高レベルになるとコンピューターのシュート先が表示されず、シュートの軌道を読んでのダイビングキャッチが必須となるなど、様々に工夫されている。

以前も書いたように、MSXはジョイスティックの規格の上限は2ボタンだったが、1ボタンしかない製品も認められていた。そこに対応するために様々な操作が1ボタンに押し込められている。特にMSXでは珍しく対戦ができる作品で、そこには熱い駆け引きがある。マニュアルにオフサイドトラップまで書かれているのは注目すべきだろう。



↑「ゴー——————ール!」全身で喜びを表現する青チームの選手たち。細かい演出がゲームを盛り上げる。こういう表現自体、まだまだ珍しかったのよ。そういうところに感動したな～。

発売時期や画面の構図が似ているせいかよく比較されるのだが、同時期のファミコンのあのサッカーゲームよりも画面に出てくる人数や選べるチームカラーは多い。この“最大12人同時描画”は単純にボールを持っている人物をスプライトで描いているわけではなく、よく見ると実はかなり複雑な処理をしている。「MSXだからと言ってあっちには負けん!」というコナミMSXチームの気概を強く感じ取れる作品である。

---

# 過去の名作ゲームがてんこ盛り！コナミのMSXゲーム伝説8

---

「ひと山いくら」の抱き合せゲーム販売は、大抵いらないハズレを押しつけられるのが常だが、合わせるゲームもコナミのMSXゲームとなると事情が違う。なにしろどれも面白くて、ハズレが無い上に、SCC音源に対応というプラス要素があった。そんな『コナミゲームコレクション』を今回はドドンと紹介するぞ。

## ■コナミゲームコレクション

1988～89年に順次発売された『コナミゲームコレクション』シリーズは、レトロゲームの詰め合せパックMSX版といったおもむきのソフトである。とはいえMSXそのものが今ではレトロPCな扱いとなっているので何だかよくわからない説明ではある。

つまりこれは発売時点から3～5年しかたっていない、実売4000円以上もしたゲームを5本ずつセットにして安価（定価4800円）に提供しようというなかなかに太っ腹な企画であったのだ。今でこそ“ベスト版（＝廉価版）”や“レトロゲームコレクション”みたいなものも珍しくなくなったが、要するにこれはその走りだったわけだ。

わずか3年でゲームの値段が5分の1になってセット販売される状況という

のは、今日の視点からはちょっと考えづらいかもしれないが、当時はゲームやゲーム機の進歩が今よりもえらく急な時代であった。見た目も音もどんどん進化していくこの当時の感覚としては、わずか3年前のソフトの色あせぶりは物凄いもので、だからたった3年前のソフトを堂々と“レトロ”とうたっているのである。

MSX最初期の1983年末からわずか3～5年程度で本体のRAMは4～8倍も増え、16色のカラーは256色（MSX2）とか1.9万色（MSX2+）になり、音もPSG音源だけだった仕様からFM音源やSCC音源が登場し、ゲームの規模も最初期の数十キロバイトから2DDディスク（720キロバイト）複数枚組にまで大きくなったわけであり、単純にプログラム規模＝ゲームの価格というわけではもちろんないが、それにしても5本で1本分程度の価格設定が不自然ではないところまで一気にゲームの規模が拡大したのだった。改めて振り返れば恐ろしい勢いでコンピューターゲームの規模は巨大化していったのである。

MSX最初期のMSX1用ゲームとMSX2用の『METAL GEAR 2: SOLID SNAKE』とではもう見た目も音も全然違うレベルにまで進化しているのだ。この“進歩のはやさ”もまた我々がワクワクしながらPC雑誌などを夢中で読んだ一因なのかもしれない。

そんな情勢下発売された『ゲームコレクション vol.1』～『同 vol.4』および『同 番外編』は全て定価は4800円と、当時のソフト1本分。元はROMカートリッジであったところをフロッピーディスクで提供している。ようやくフロッピーディスクがMSX界においても普及期に入ったとの表れだった。いずれのタイトルも『スナッチャー』の同梱品である付属ROMカートリッジ（SCC音源）があると「ゲーム中の音楽がSCCサウンドで楽しめる！」というのが売りであった。とはいっても冒頭でただジングルが鳴るだけみたいなソフトも初期のものには多いので、ゲーム中ずっとSCCサウンド鳴りまくるようなタイトルは限られてはいるのだが。

ちなみに収録ゲームのうち既にこの連載において紹介済みとなっているタ

イトルもあるので、連載バックナンバーもご覧頂きたい。今回は特にコレクションならではの特徴と、これにだけ収録されたタイトルを紹介していく。

## ■コナミゲームコレクション Vol.1 アクションシリーズ



箱に書かれているのは『魔城伝説』、『イー・アル・カンフー』、『けっきょく南極大冒険』、『イーガー皇帝の逆襲』、『王家の谷（ディスク版）』の5本。最初だけあってコナミMSXゲームの歴史を代表するタイトルが揃っている。

最も目を引く特徴は、この号だけがフロッピーディスク2枚組であり、その2枚目に『秘蔵版・王家の谷』（これはメニューでの表記）が収録されていることだろう。

この“秘蔵版”とは何なのか？『王家の谷』はROMカートリッジで発売されていたが、初期のコナミMSXゲームの一部タイトルに封入されていたカタログに、フロッピーディスク版『王家の谷』が発売予定のゲームとして載っていたのである。ところが、ディスク版『王家の谷』は結局発売されることなくお蔵入りとなっていた。それを掘り出して収録したのがこの“秘蔵版”なわけである。当時はディスクがまだ高価だったので発売を見合せていた

のだろうか、事情のほどはよくわからないが、何にせよここに陽の目を見たのはファンにとって幸いであった。ROM版との違いは面数が増えていることと、エディット機能がついたことである。シンプルなパズルゲームとしての圧倒的な面白さには全く変わりない。

### ■コナミゲームコレクション vol.2 スポーツシリーズ



収録タイトルは『コナミのボクシング』、『コナミのテニス』、『ビデオハスラー』、『ハイペースポーツ2』、他1本である。『ビデオハスラー』は既に紹介済タイトルだ。低性能なMSXで実在するスポーツをゲーム化するのは結構大変である。その辺りはまた今後の連載中で解説していこうと思う。

### ■コナミゲームコレクション vol.3 シューティングシリーズ



こちらには『グラディウス』がそのまま収録されている。厳密には『ネメシス』という海外版なのだが、タイトルが違うだけである。ちなみに実は日本語版のROM版にも『ネメシス』のタイトルは元々こっそりと入っており、MSX本体の国籍コードを読むことで自動的にタイトルが切り替わるのである。ということは逆に、海外版として発売されたものにも日本版のタイトルが仕込まれているのだ。

さてグラディウスはメガROMであるため、本作だけはステージの切れ目でディスクアクセスに入る。だが内容は全くもってグラディウスそのものである。『グラディウス2』から採用された音源チップ“SCC”は当然前作であるグラディウスではなく、PSG音源のみの曲であった。それが全曲SCCアレンジされて聴けるのであるからして、このシューティングシリーズは今でも大変人気が高い。SCCアレンジ版での曲はアーケード版とも異なり、かなり豪華な感じになっており高い評価を得ている。MSXユーザーたるもの、このためだけに入手しても損は無いと言えるぞ。

他に入っているのは『ツインビー』、『スーパーコブラ』、『スカイジャー』、『タイムパイロット』となっている。ツインビーはよく知られた印象的なBGMがあるが、スカイジャーはゲーム開始時の短い曲と、と敵の

浮遊要塞を破壊した時の妙に陰気なファンファーレしかない。しかしこの陰気なファンファーレまでがちゃんとSCCで鳴るのがコナミの音楽ファンにとって感涙ものなのである。単に前に出したタイトルをまんまセットで出せば良いなどとは思わない、付加価値たっぷりのコナミの心意氣にも感動したものである。ああ、それにしてもSCC音源……イイ。

## ■コナミゲームコレクション vol.4 スポーツシリーズ2



繰り返すがMSXに実在するスポーツゲームをやらせるのは、そもそも性能的に無理っぽい。にも関わらず、コナミは創意と工夫でなんとか次々とゲーム化し、ついにはスポーツコレクションも“その2”となるのである。

収録タイトルは前回紹介した『コナミのサッカー』、そして名作『コナミのピンポン』、『コナミのゴルフ』、『ハイパースポーツ3』、他1本である。

ん！ そういえば今気がついたのだが、『ハイパースポーツ2』と『同3』は収録されているのに『同1』はどこにも見当たらない。それぞれ5タイトルずつなのであぶれてしまったのだろうか？

## ■コナミゲームコレクション 番外編



なぜかこれだけがMSX2用。と、言ってもここまでシリーズもMSX1対応とはいえ、RAM64K+ディスクドライブが必要、とMSX1で遊ぶには結構ハードルが高かっただけに、ほとんどの人はMSX2以降の機種で遊んでいたことと思う。

収録されたレトロゲームは『ピポルス』、『ロードファイター』、『ハイパーラリー』の3本。分類が難しいのを“番外”に追いやった感じがしなくもないが、実はどれも完成度の高いお勧めソフトである。



©Konami Digital Entertainment

↑『ピポルス』お花畠はメルヘンチック路線でカワイイで女の子にも受けるかもだけど、モアイ畠は誰向けなのよ。この頃のコナミはモアイがよく出てくるなあ。

注目は、ここにしか入っていない“一発ゲーム”である『つるりん君』と『はいぱーそーめん』だ。あと“パーティゲーム”と称する『タイトルあわせ』と『アゴボード』の4本で、合計で7本が収録されている。

『つるりん君』は山寺の小坊主つるりん君となって、和尚様に気づかれないようお供え物の餅を盗み食いするというモノ。後にゲームセンター・スーパーのゲームコーナー、町のオモチャ屋の店頭などに置かれた、っていうか今もごくまれに見かけるらしい。最新情報、ご存じでしたらツイッターなどで教えてくださいませ。

『はいぱーそーめん』は説明書にも2行しか説明がない。ひたすら左右から流れてくるそーめんを食べ続けるゲームだから説明不要と言えなくもないが。たまに餅が流れてきて、ウッカリ食べると喉に詰まってしばし動けなくなる。あと、おにぎりを食べると“お手つき＝ミス”が回復する。

いずれも3回アウトでゲームオーバー。しかしコンティニューがないのも関わらずスコアが8桁もある！ 餅もそーめんも1点ずつしか入らないこのゲームたちだが、8桁目を見た人はいるのか!? あなたのハイスコアをぜひ教えて欲しい。

『タイトルあわせ』 神経衰弱。ただしその対象はコナミMSXのカートリッジ、2人～4人の対戦専用ゲーム。

『アゴボード』はルールを変えて遊べる、これまた対戦専用ゲームである。家族や友人と遊ぶパーティーゲーム系の走りと言える。



©Konami Digital Entertainment

↑『つるりん君』当たらなければどうということはな……痛てっ! 和尚さまはニュータイプか! と何度も思ったことか。まさかカンストさせた人とかいませんよね!?



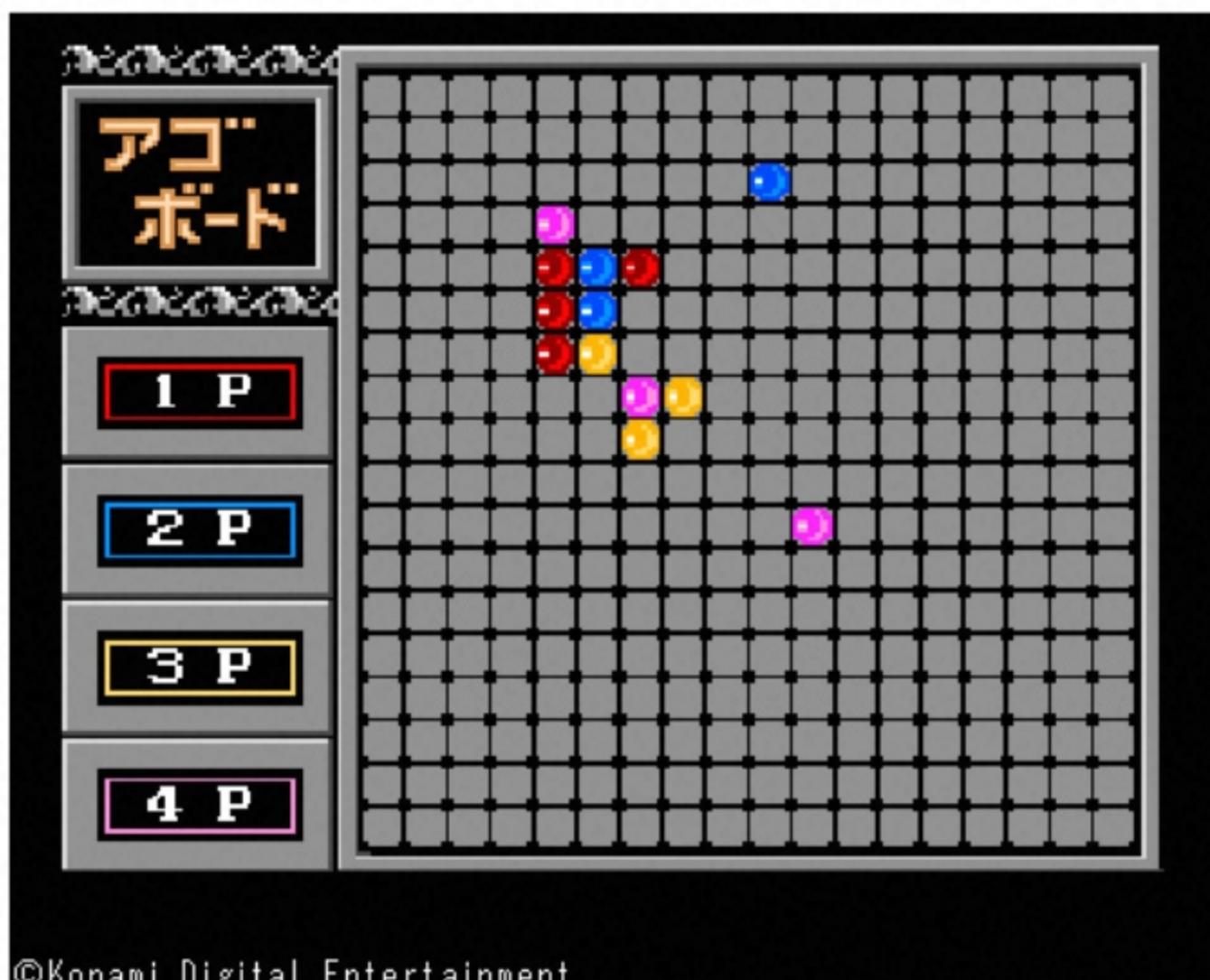
©Konami Digital Entertainment

↑『はいぱーそめん』ハイパーシリーズ最終作は、スポーツ物でも乗り物系でも無く、流しそう麺という意表を突くジャンルに進出するコナミであった。ゲームウ〇〇チ系の香りがレトロっぽくもある。



©Konami Digital Entertainment

↑『タイトルあわせ』年取ると記憶力がちょっとねえ……。



©Konami Digital Entertainment

↑『アゴボード』MSXでは意外に見かけない“対戦専用ゲーム”というジャンル。

さて、このゲームコレクションシリーズ、vol.1以外は中古市場においても手に入りづらい。特にvol.4は見つけるだけでもかなり大変だろう。もしかすると単独にROMで揃えるほうが楽かもしれないほどだ。

ということで、できれば全部バーチャルコンソールなどで復活して頂きたくと思う今日この頃です。もちろんMSXアソシエーションも協力を惜しみま

せんぞ。

ゲーコレという都合上まだ単品で紹介していないソフトがいくつかあります  
したが、今後それぞれフォローしていく予定ですのでお楽しみに！

それと、さまざまな大人の事情が加わり、どうしてもフォロー不可能なタイトルも出てきました。これはレトロゲーム全体にわたる共通した問題でもあります。例えば過去のMマガを全部電子化して復刻するとかだって、広告とか肖像権の問題とか商標権とかで難しいのよ。お互い歳食ったの～、ということでご了承のほどを。

---

# 見せろスポ根！ 筋肉がつるまで！ コナミのMSXゲーム伝説9

---

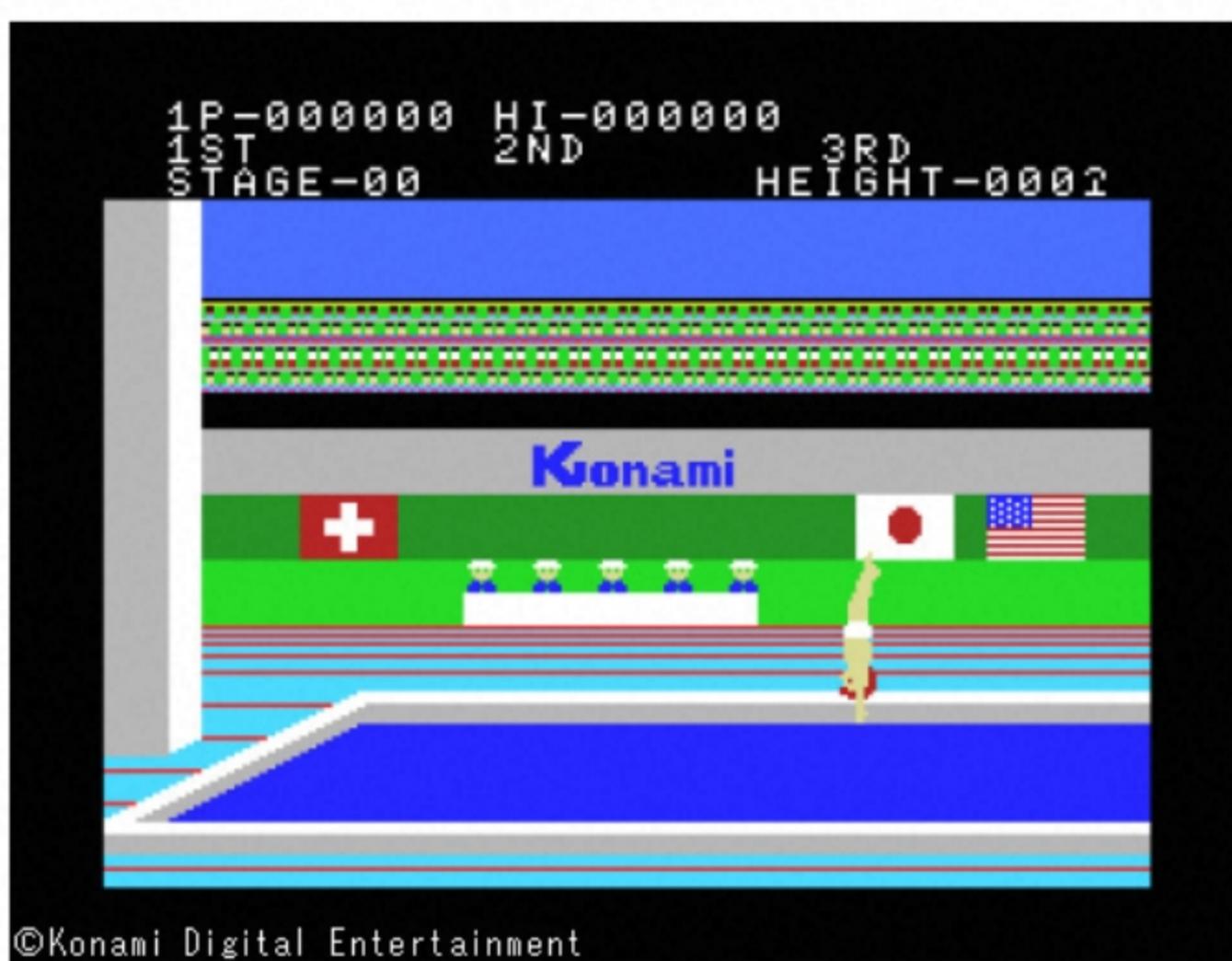
MSXの歴史を彩る“ハイパー”シリーズ。“とにかくひたすら連打、腕の筋肉がつるまで根性で連打！”のイメージが強いこのシリーズだが、『ハイパースポーツ』シリーズではタイミングを重視した種目も多く存在する。

元は例によってアーケード作品である。様々な機種ごとに色々なバージョンがあり種目もそれぞれなのだが、MSX版が最も充実しているのは間違いない。たとえば家庭用としてはファミコンでも展開されていたが、MSXでは『ハイパースポーツ1』から『同3』までの3本で11種目なのに対してファミコンは1本、4種目のみである。

## ■ハイパースポーツ1（1984年発売）

『ハイパースポーツ1』はダイビング、跳馬、トランポリン、鉄棒の4種目からなる。共通しているのは“回転”だ。シリーズ中最も徹底して回転にこだわっている。

ダイビング

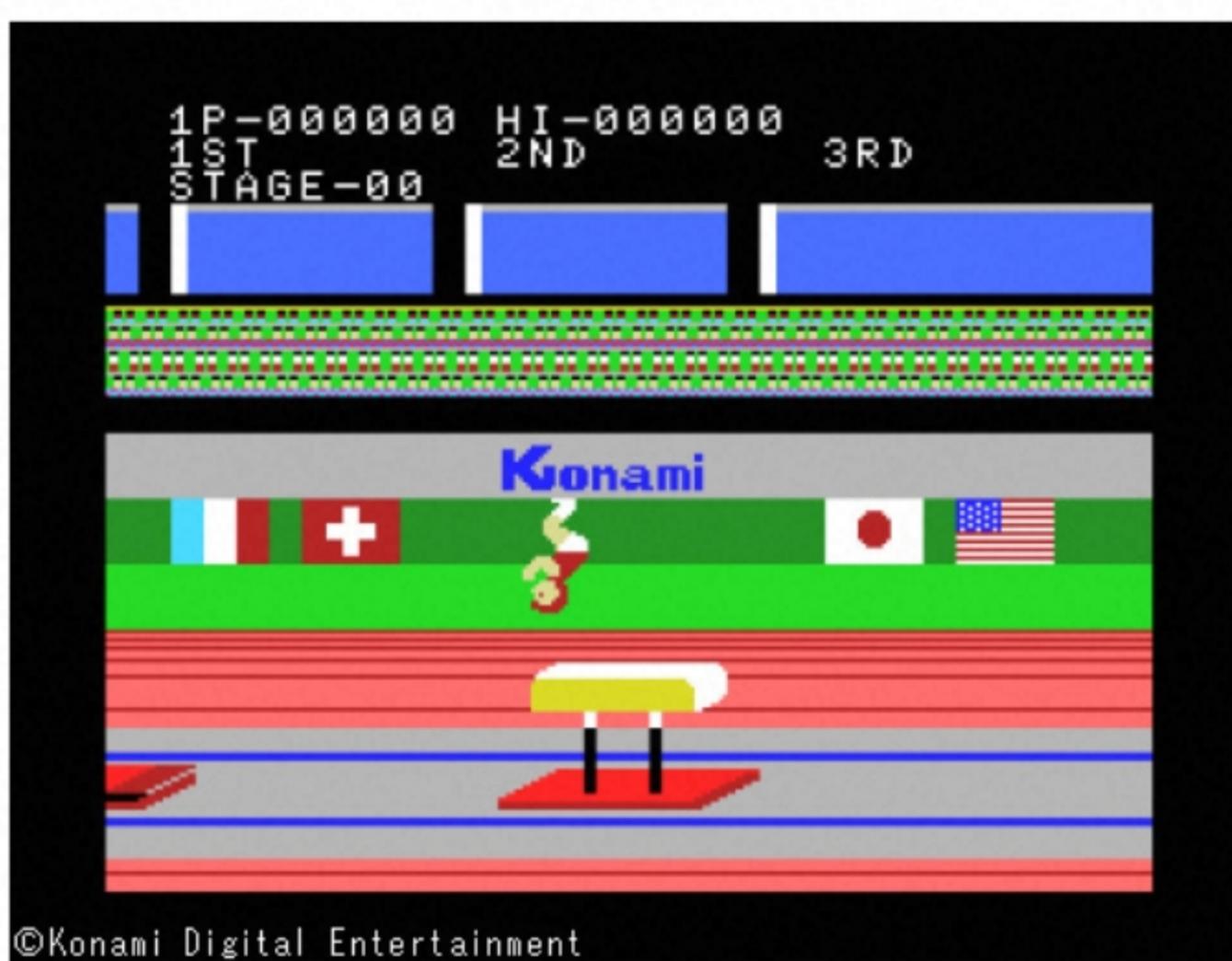


↑回転は大事だがいつまでも回っていると、まっすぐに着水できないぞ!

ゲームを開始すると、ぐぐっと視点が上がって、青空と飛び込み台の上の選手だけがクローズアップされる。青い空に水着の白が今見ても“オムツしている”ようにしか見えない。それはともかく、スペースキーをタイミングよく押して3回飛び跳ねた後、プールに向かって飛び込み体勢に入る。右キーを叩きまくることでひたすら空中で回転、水面寸前にスペースキーで着水! 着水時に体が伸びていれば成功だ。

ハイパースポーツ1では、5人の審査員がいて平均で点数が決定する。“どういう演技をすると高得点なのか”が箱にも説明書にも明記されていないので、とっかかりで苦戦した人もいたことと思うが、そういったコツを探るのもゲームの一部なのだ。何でもチュートリアルで丁寧に説明されることに慣れ親しみた若造にはこの楽しみはわかるまいよ。とカッコつけてみたが実はそうたいした秘訣は無い。“よく回る”、“着水寸前に体を伸ばしている”的2点を守れば10点満点も難しくはないぞ。

## 跳馬



©Konami Digital Entertainment

↑踏切台で思わず「おりゃ！」とかって言っちゃう人も多いことだろう。私だけ？

場所はプールから変わって体育館。ハイパー・シリーズでは少ない屋内競技である。今度は跳馬ということで、スタート地点から踏み切り位置まで走っていく。が、特に激しく連打する必要はないようだ。超連打しても得点には関係しない。むしろ“踏み切りのタイミング”と、“飛び上がってからの回転”、最後に“着地の際にヨロけない（動かない）”ことが重要らしい。最後にヨロけることを抑えるのが非常に難しいため、10点を見ることは稀である。発売からはや30年近いというのに、いまだに“ヨロけないポイント”が完全に読みきれない！老人ホームに入るまでにはコツを完全に会得して、婆さんたちから茶色い声援を受けられるよう精進し続ける所存だ。

## トランポリン

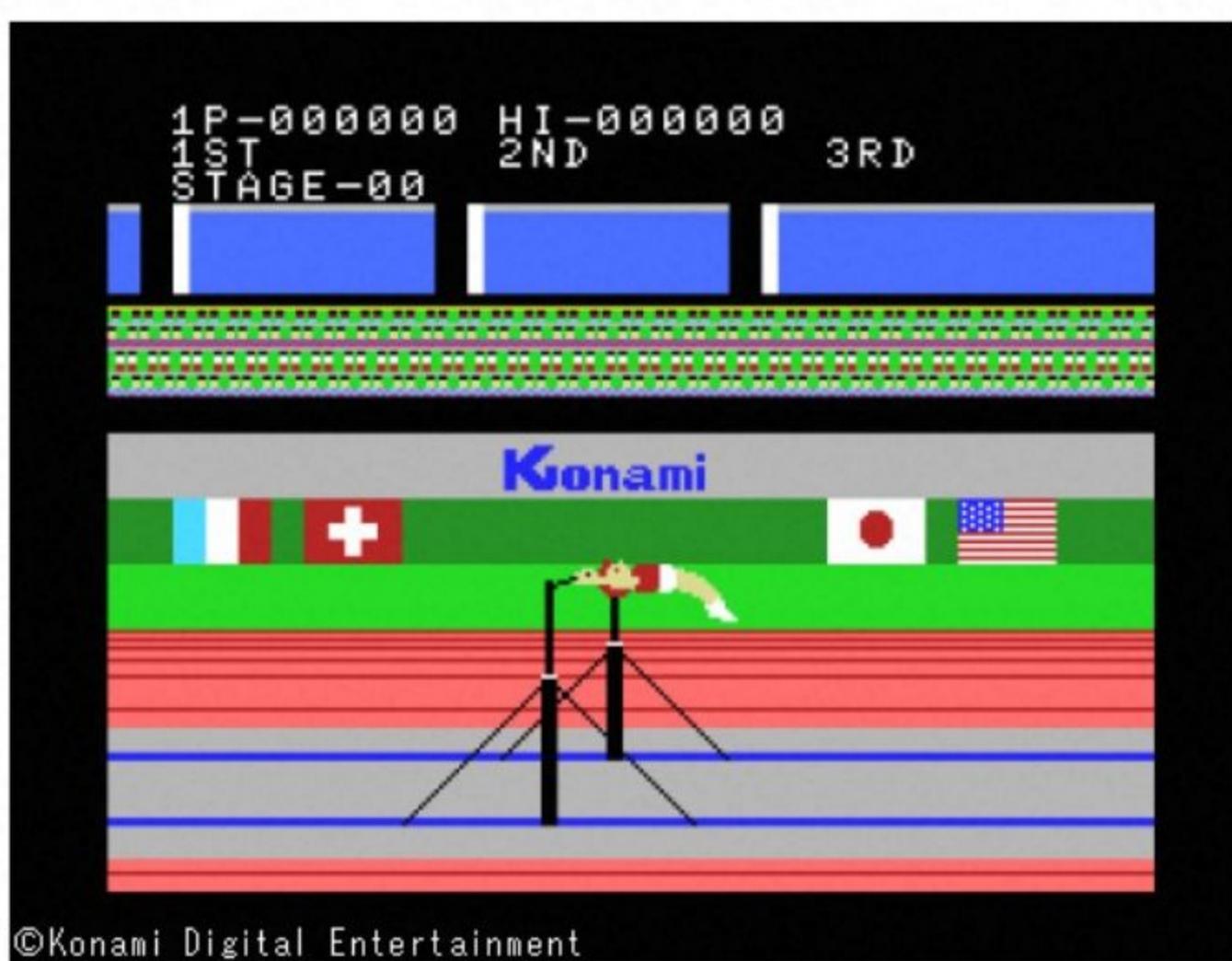


↑タイミング良くジャンプに成功し続けるとかなり気持ちいい。『ハイパースポーツ1』にはなにか不思議なアナログ感がある。審査にもちょっとしたファジー（死語）感が。

天井の見えない競技場にトランポリンが置かれている（屋外なのか?）。ダイビングと同様に、ジャンプで高く飛び上がり、空中回転を行なう。トランポリンから飛び上がる際にスペースキーをタイミングよく押すことでさらに高く飛び上がれるが、足から降りていないとジャンプが無効になってしまい、高度がきめんに落ちるので要注意である。

空中回転に夢中になっているとどうしても頭から落っこちてしまいがち。時間内の演技の累計で得点が決まるらしいのだが演技時間が結構長く、また基準がよくわからない。まあダイビング同様に空高く舞い上がるのが非常に気持ちいいので、高度を稼ぐプレイに徹してみるのもよいだろう。

## 鉄棒



↑そういうや鉄棒でぐるぐる回るお爺ちゃんのCMがあったっけ。私たちってゲームでなら可能だぞ。

ハイパースポーツ1最終種目にして最難関の競技。大車輪から飛び上がって着地までが審査の対象となる。跳馬と同じく、本競技も助走時には連打の必要がないのだが、鉄棒から手を離して飛び上がるタイミングを誤ると真上にポーンと飛んでしまって大減点されてしまう。難しいのは飛び上がるタイミングで、後の回転から着地は跳馬と同じ感覚で行ける。ちなみに、大車輪の時に放置していると後ろに飛んでファウルとなる。

4種目を終えるとまた最初に戻ってダイビングからとなる。ダイビングは飛び込み位置が高くなるが、規定点数も上がるので難易度は高くなる。

今となってはさすがにボリューム不足な感はあるものの、全種目ともに共通して楽しいのは“飛び上がる感覚”である。粗いデジタル入力ゲームなのに、どうしてこんな感覚を得られるのだろう。これこそが謎の“コナミ・ハイパースポーツ・リミテッドテクノロジー”なのだろうか。

## ■ハイパースポーツ2（1984年発売）

さて第2作目、『ハイパースポーツ2』。なぜか本作だけは他と異なり1種目少ない3種目で、クレー射撃、アーチェリー、重量あげからなっている。

パッケージ裏のアオリ文句“キミの参加度100%”というのも謎だ。

## クレー射撃



↑目は2つあるのに、2つの的は上手く追えない謎。年取ると動体視力が……。

ハイパーシリーズの中でも特に異色の種目である。飛んでくるクレーをタイミングよく左右の照準に合わせてボタンを押すことで破壊できる。連続で破壊するとスピードが上がるが、照準の大きさも大きくなるのでリズムを掴めばパーフェクトも難しくはない。

さてパーフェクトとなった場合には（なぜか）隠しキャラが出現する。UFOを打ち落とすと得点追加、ある条件で現われるカラスを撃つとさらに得点が追加され、世界記録の倍以上の点数になってしまったりする。『ハイパスポーツ1』の審査員と違い実力勝負なので、腕前がそのまま点数に反映されるぞ。

## アーチェリー



©Konami Digital Entertainment

↑押すタイミングと押す長さだけなのだけれど、最初はなかなか真ん中に当たらない。だが、練習して当たるようになるとスゲー楽しくなってきてかなりハマる

弓矢で移動する的の中心を狙う射撃モノと言えるが、こちらは矢を放つタイミングだけでなく、放った後にスペースキーを押していた時間の長さで上下の角度が決まる要素があり、的の中心に当てるのは非常に難しい。8本の弓でパーフェクトは相当に厳しいぞ!

このゲームで最も注目すべき点は、弓を放ったときの“ヒヨロロン”という音だ。これがもう脳内で何かが出るほど気持ちいい。コナミのMSX作品は操作性の良さが徹底されているが、本作でもその反応や効果音に工夫が凝られ、結果プレイヤーの脳内で何かが出る好結果へつながっているのだ。

## 重量あげ



©Konami Digital Entertainment

↑射撃のおじさんもそうだけど、どうしてコナミのスポーツゲームのおじさん達はみんなマ○オのように口髭を生やしているのか。そういうやサッカーの人たちも……。

前の2種目と違い、バーベルを上げる屋内競技である。バーベルの重量を決めた後、右キーを連打して肩まで持ち上げる。バーベルが点滅したらスペースバーを押すと頭上にバーベルを上げるので、さらに右キーを連打して保持する。バーベルを頭上に保持する際の微妙な動きが細やかに描かれているのが面白い。

この種目では持ち上げる重量を自分で選べるのだが、当然重量があればあるほどに連打はキツくなる。最難関のスーパーへビー級は果たして人類にクリアできるのだろうか!? 「俺はクリアしたぞ」という方、ご一報ください。

## ■ハイパースポーツ3（1985年発売）

『ハイパースポーツ』は“1”と“2”は今でもわりと中古市場に出回っているが、この『ハイパースポーツ3』はその完成度とは裏腹に微妙にレアソフトである。

種目は4つに戻り、自転車、カーリング、三段跳び、棒高跳びである。そして箱裏のアオリもさらに過激に“体力とテクニックのハイパースポーツ・リミテッド”という今では何だかよくわからないが、子供だったころワクワクした文言に。

## 自転車



↑プレイヤー：ああ、撃（つ）る！足が、じゃなかった腕が！MSX：右キーがあー！

ハイパースポーツとしては最も長時間の連打を要求される種目。とにかく連打で敵を引き離すのがポイント。レーンチェンジの要素もあり、これを使うことで妨害もできなくはないが、真っ当に勝負したほうが強い。しかし、腕が！そしてキーボードが!!

## 三段跳び



©Konami Digital Entertainment

↑「ほお～っぷ、すてえ～っぷ、じやああんっぷふ」って効果音が聞こえてきたら、すでにかなり上達しているはず。

連打とジャンプのタイミングが命の、ハイパーシリーズらしい種目。例によって飛ぶときにスペースキーを押している時間によって角度が変わる。3回ともに角度を上手く45度近くに決めていかないと飛距離が伸びない。

## カーリング

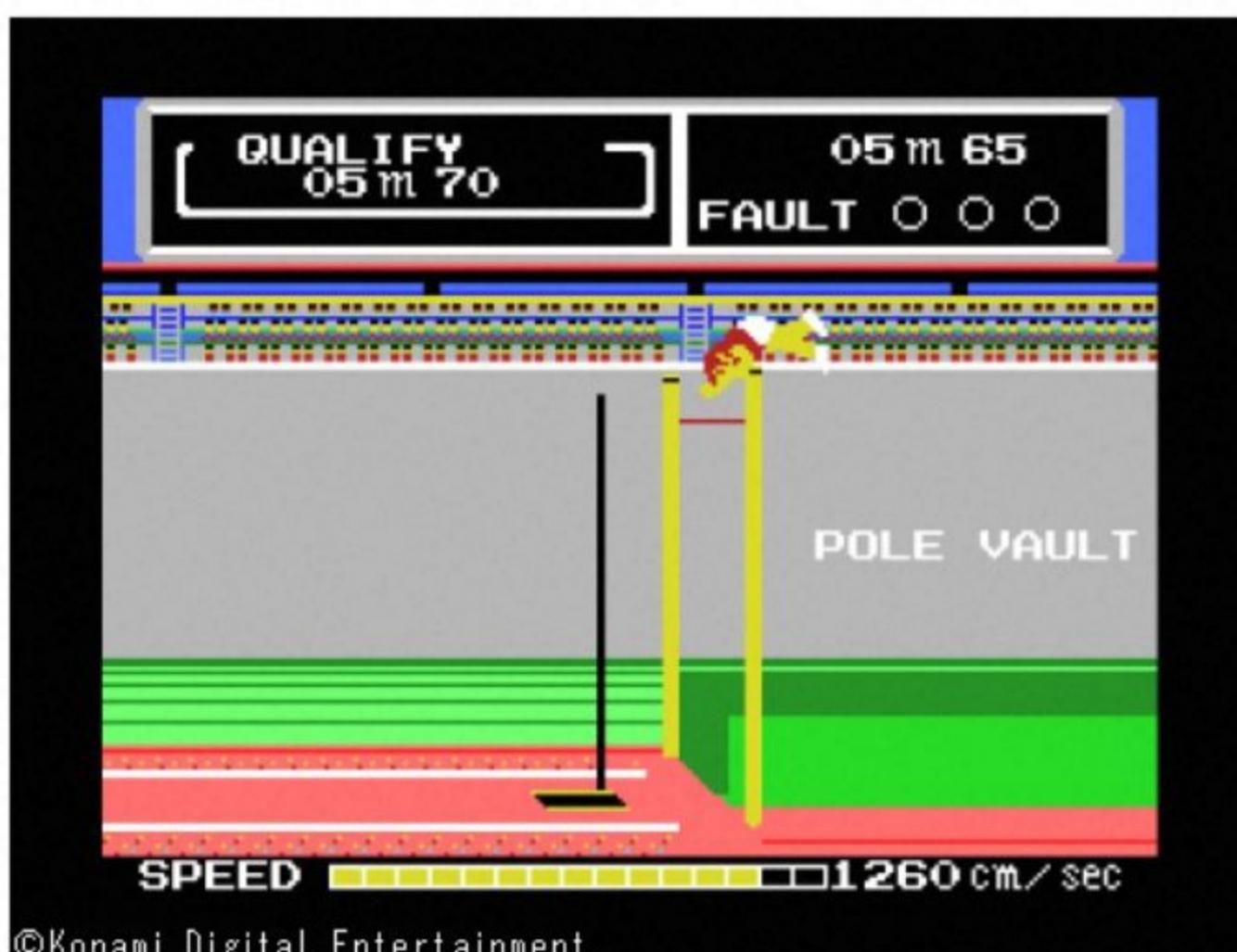


©Konami Digital Entertainment

↑これがもし、対戦ゲーム（人対人、人対CPU）だったらと妄想してみる。楽しそうだなあ。

ちょっとビックリな種目、カーリング。この時代はまだあまり日本では知られていなかったのではなかろうか。ちょっと見ただけだと“氷の上をホウキで掃く、ヘンなスポーツ？”的な目で見られがちなのであるが、実態は氷上のチェスなどと呼ばれるように、理詰めの頭脳戦が試合の流れとして存在する。ハイパースポーツ版では敵チームとの対戦要素はなく、目標となるサークルの中央にいかに寄せられるかだけを競っている。氷の温度と氷を掃くタイミング、速度でターゲットにどれだけ寄せられるかが決まる。簡単そうに見えてなかなかサークルの中央へ導くのは難しい。

## 棒高跳び



↑空高く舞い上がる爽快感こそがハイパースポーツの醍醐味だ。

ハイパーシリーズらしく助走のスピードと共に、棒を立てるタイミング、ボタンを押したままにして高く舞い上がり、棒を手放す瞬間の見極めが必要だ。とにかくマトモに飛び上がるのが大変な上、バーに触れると簡単に落ちてしまう。ただ、飛び越えたときの快感もまたシリーズ随一である。おもわずガッツポーズをとってしまうこと請け合いた。

さてハイパースポーツは、1プレイの時間は他の作品と比べても短めであるが、“連打するだけ”、“タイミングよく押すだけ”というわかりやすさは、

複雑になってしまった現代のゲームの追随を許さない。没入感もハンパ無く、自己最高記録更新時などには妙な達成感すら感じる。小ぶりな印象とは裏腹に全種目を遊びきるのは案外と大変であり体力をも要する。ボリューム不足など感じている間もないぞ、若者の諸君。

しかし我が至高のテクニックを見せつけたくても寄る年波には勝てず、さすがに“自転車”あたりになると腕に激しい疲労が……。いや、江戸っ子は最後までやせ我慢だ。

---

# 喜・怒・哀・楽だよ人生は! コナミの MSXゲーム伝説10

---

コナミの名作MSXゲームを振り返るこのシリーズも早10回目。今回は『ウシャス』、『コナミの麻雀道場』、『スカイジャガー』の3本をお届けします。

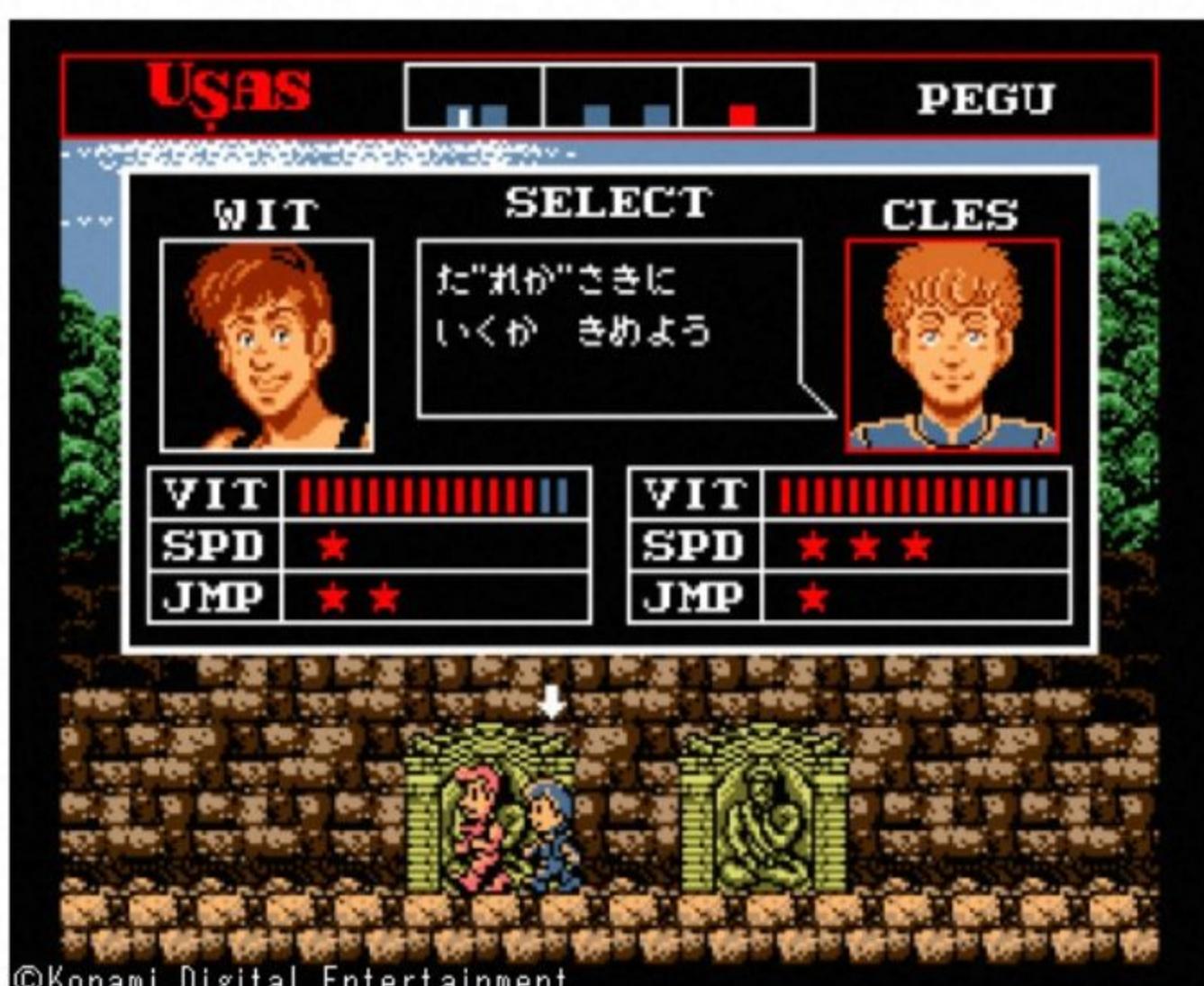
## ■ウシャス（1987年発売）



MSX2オリジナルのアクションゲーム。横視点のジャンプアクションはファミコンなどではよく見かけたが、MSX2は縦スクロール機能があっても横

スクロール機能がなかったため、その数は少ない。コナミでも『悪魔城ドラキュラ』、『ガリウスの迷宮』など、いずれも画面切り替え方式となっている。しかし横スクロールしないからといってゲームがつまらなくなるわけではない。制約を逆利用し画面切り替え方式を最大限生かしたゲームにする。その精神こそがコナミなのである。そしてこの『ウシャス』もまたそんな魂ある1本だ。

題材もちょっと風変わりで、東洋考古学研究室で発見された古地図に記された“ウシャスの秘宝”を求めて、研究生のクレスとウイットがシルクロードへと旅立った……というものである。



↑2つのキャラの特徴を使い分けて進めるところなど、『ガリウスの迷宮』の系譜なのだろうか。『ガリウス』×喜怒哀楽=『ウシャス』？

ゲームは先程も言ったように横視点のアクションゲームである。2人とも最初から攻撃の手段は持っているが、遺跡の中に置かれた“喜”、“怒”、“哀”、“楽”と4種ある“感情アイテム”を取るとその攻撃手段が変化する。また2人のキャラクターはそれぞれ移動速度や攻撃方法に違いがあるだけでなく、片方がやられたらもう片方が救助に向かわなくてはいけない。2人ともやられた時、はじめてゲームオーバーになってしまう。

面白いのは、BGMの曲調が感情によって変化するのである。“哀”を取るとちょっと暗めに、“樂”を取ると明るめに……と、曲そのものは変化しないが、感情に連動して音の高低が変化する。これはゲーム史上でも非常に珍しいギミックで、音楽の完成度と相まって『ウシャス』というゲームの象徴にもなっている。残念ながら、この時期既に『グラディウス2』で採用されていた独自音源の“SCC（音源チップ）”は本作には搭載されていない。が、PSG曲としては続く『シャロム』と共に最後の時期でもあり傑作＆良曲揃いである。最後の『モヘンジョ・ダロ』などは本当に素晴らしい曲であると思うので機会があったらぜひ聞いてほしい。

かように色々な点で意欲的な作品である『ウシャス』なのだが、ちょっと力みすぎた点もある。遺跡内のコインを集めてスピードやジャンプ力などを強化できるシステムがそれで、このシステムそのものよりも「パスワードを入れて途中から始めた時に全部リセットされてしまう」ところに不満が集まってしまった。遺跡は5つあり、クリアまでにはそれなりに時間がかかる。途中から始められるのはありがたいのだが、遺跡ごとに定型文のパスワードしかなく、パワーアップについてはパスワードに含まれない。結果として、途中から始めるとパワーアップが全てなくなってしまうのだ。後半戦はこの状態で進めるのは厳しく、結局一気にクリアするしかない。



↑ グラフィックはMSX2なので当然『ガリウスの迷宮』(MSX1)よりも美麗なのだが、MSX2程度のグラフィック性能で豪華絢爛な“黄金”の遺跡を表現するのはなかなか凄い。

画面切り替えである点はマップデザインの工夫で問題なくなっているし、敵キャラクターが増えてあまり遅くならないなど、技術面やゲームバランスも良いのに、このパスワードにまつわる部分、たったそれだけのことで印象を随分と下げてしまった感がある。コナミのMSXソフトとしてはやや手に入れづらい方に入るが、時間を取って最初から通して遊ぶとわかる、このソフトならではの“輝き”を今だからこそぜひ体験して欲しい。

## ■コナミの麻雀道場（1984年発売）

# 麻雀道場

© Konami 1984

KEYBOARD ONLY

PLAY SELECT

1-key AMACHUA

2-key SEMI PROFESSIONAL

3-key PROFESSIONAL

©Konami Digital Entertainment

コナミのMSXソフトとしては異色の大人口向けソフト。子供にゲームを買ってあげようと店頭に現わされたお父上に「ご自分向けにもおひとついかがでっか?」とか狙っていたのかどうかはともかく、パッケージのイラストも加齢臭と煙草の入り混じるオッサン2人の対戦の様子が描かれており、これまでにない雰囲気を醸し出している。価格も6000円と同時期の作品としては頭一つ高く設定されている。

箱を見ると「マージャンを覚えるための最適なテキストです。さあ、じっくり腕をみがいて実戦に役立てよう!」とあるから、いざれは対人戦に乗り出す人を育成する教科書的な立ち位置を目標としていることが伺えなくもない。お! もしかしてこれも教育シリーズの一冊なのか!?

実際、お父さんをさしあいで「コンピューターで麻雀を覚えた」というお子様もこの時期少なくなかったのではないかと思う。



↑ここは“三萬”をチーして早上がり＆ホンイツ狙いだ。いわゆる“鳴（なき）マージャン”だがドラも有るし安くはないぞ。

ゲームはコンピューターとの1対1の対戦形式のみでいわゆる4人打ちではない。難易度は三段階あるが、全体を貫く思想はやはり“麻雀を覚える”ことにあるようで、説明書も麻雀のルールを詳しく説明している。全20ページなので大した厚みはないが、同時期のゲームは説明書がそもそも付属していないものも少なくなく、箱の裏だけで解説が済んでいたものも多かったのだから、随分と力を入れていることがわかる。役の説明は手牌の例がないためやや簡素だが、得点計算は細かく解説されている。面白いのが「勝ち麻雀のヒント」で、「大きな手をやっている人の捨て牌に注意」とか、やはり対人戦への基本的な心構えのようなものを書いている。基礎を大切にしつつも最後は「ツキを信じ、勝つという信念で勝負する」で締めくくっているところを見ると、「気持ちで流れを引き込むことも大事だ」ということを知る、それなりの“手練れ”が監修としてスタッフにいたのでは?などと想像をめぐらしてみる。



©Konami Digital Entertainment

↑「おりゃ!」と叫んで気合いでツモる。「よしゃーっ!」ってな具合に画面に向かって“独り言”を言うゲームの筆頭である。これがポーカーとかソリティアだとなぜかあまり言わない。

パソコンゲームの世界では割と黎明の頃から麻雀ゲームというものはあったため、1984年発売の本作はあまり目新しいところはない。がしかし操作性などにも細かに配慮がなされたコナミのMSXゲームに共通する実にそつのない作りとなっている。この経験とノウハウは5年後に発売される『牌の魔術師』で見事に花開く。対戦キャラクターにコナミMSXソフトのキャラクター達を据えるなど、コナミらしいエンターテインメント性溢れる作品になっている。そちらも追って紹介するのでどうぞお楽しみに。

## ■スカイジャガー（1985年発売）



宇宙歴元年、銀河系外セイファート星雲より謎の艦隊が飛来、植民衛星ミランダを全滅させ、さらに地球へと迫っていた。地球連邦防衛軍は、敵の攻撃を阻止し浮遊要塞を撃破するべく、最新鋭戦闘機“スカイジャガー”的スクランブル発進を指令した（説明書より）。……という、今見ると『宇宙戦艦ヤ○ト』になんとなく似たストーリーを持つ縦スクロールシューティングゲームである。子供心をくすぐる要素満載の設定はMSXユーザーの心にも響いたのか、コナミMSX初期の作品としては今でも中古ソフトとして容易に見かけることができるほどに売れていたようである。

ちなみに説明書とパッケージ箱で微妙にストーリーが違っていて、箱の方では「太陽系の平和統一成った宇宙暦元年」と、多少内容が盛られていてさらに少年の心を躍らせる。そんな余談はさて置いて、後の『グラディウス』などを見た後では画面がいささか寂しく見えるかもしれないが、当時としてはけっこう頑張っている。



©Konami Digital Entertainment

↑静かな立ち上がり。最初は簡単だがだんだん忙しくなってくるので難易度は見た目ほど低くはない。が、鍛錬すればけっしてノーミスクリアも不可能なわけではないぞ。

全体にかなりゆっくりとした速度で進行するゲームで、敵キャラクターの攻撃も見た目はそれほど激しくはない。ただ、一発ずつを確実に当てていかないと徐々に追い詰められてしまい、ついには避けきれなくなる……という、一種独特の感覚を持っている。現代の弾幕シューティングなどとは全く異なるデザインで、やられる前に先手を打って敵の配置を適宜に減らしておく、というちょっと戦略的な思考が必要になる点が面白い。

また効果音も独特で、ノイズを主体とした爆発音ではなく「ポエーン」といった妙に明るい音が多いのも特徴である。自機の弾の当たり判定は狭めになっているため、漠然と撃つのではなく狙って撃っていかないといけない。この辺も後々のシューティング系とは異なる。敵ごとに異なる効果音のおかげで、当てたときの快感がより強く感じるようになっているところもゲーム制作上の小技として興味深い。



↑当時はデザイン的に有名な縦スクロールシューティングのアレに似ているとか言われたが、むしろ『魔城伝説』や『ツインビー』へと連なる一作だ。地上攻撃とか無いし、一見シンプルだが実はこの時期としては“仕掛け”は満載な方だ。

さてこのゲーム、残念ながらゲーム中に通して鳴るBGMがない。初期の『わんぱくアスレチック』、『けっきょく南極大冒険』などでは既にBGMが存在していたから、技術的に鳴らせなかったわけではないのは明らかだ。確かに初期のMSX作品にはコナミに限らずBGMがないものも多いのだが、このゲームは特に進行がゆっくりな演出のせいで音と音の隙間が妙に長く感じる。

音楽としては開始時のジングルと、敵要塞を破壊した時のちょっと暗い雰囲気の曲だけである。このせいで“妙に静かな感じがするシューティングゲーム”という特異な印象が強く記憶に残っているのだった。それはそれで今のゲームにはまったく存在しない独特な感覚として、とても貴重であり面白いのだが、当時はうら寂しさが我が少年の心にそこはかとなく沸き起こるゲームだったのだ。

ちなみにこの『スカイジャガー』、開発段階では機密保持のために“肉ジャガ”と呼んでいたというエピソードがかつて配布されていた『コナミマガ

ジン』で紹介されていた。なんと家族にまで「今、肉ジャガ作ってる」とか言っていたそうである。そんなことを言われてもご家族としても困ったのはなかろうか。以来、“肉ジャガ”を見るたびに『スカイジャガー』を思い出してしまうのがMSXユーザーなのであった。まあ、一部ユーザーだけだが。

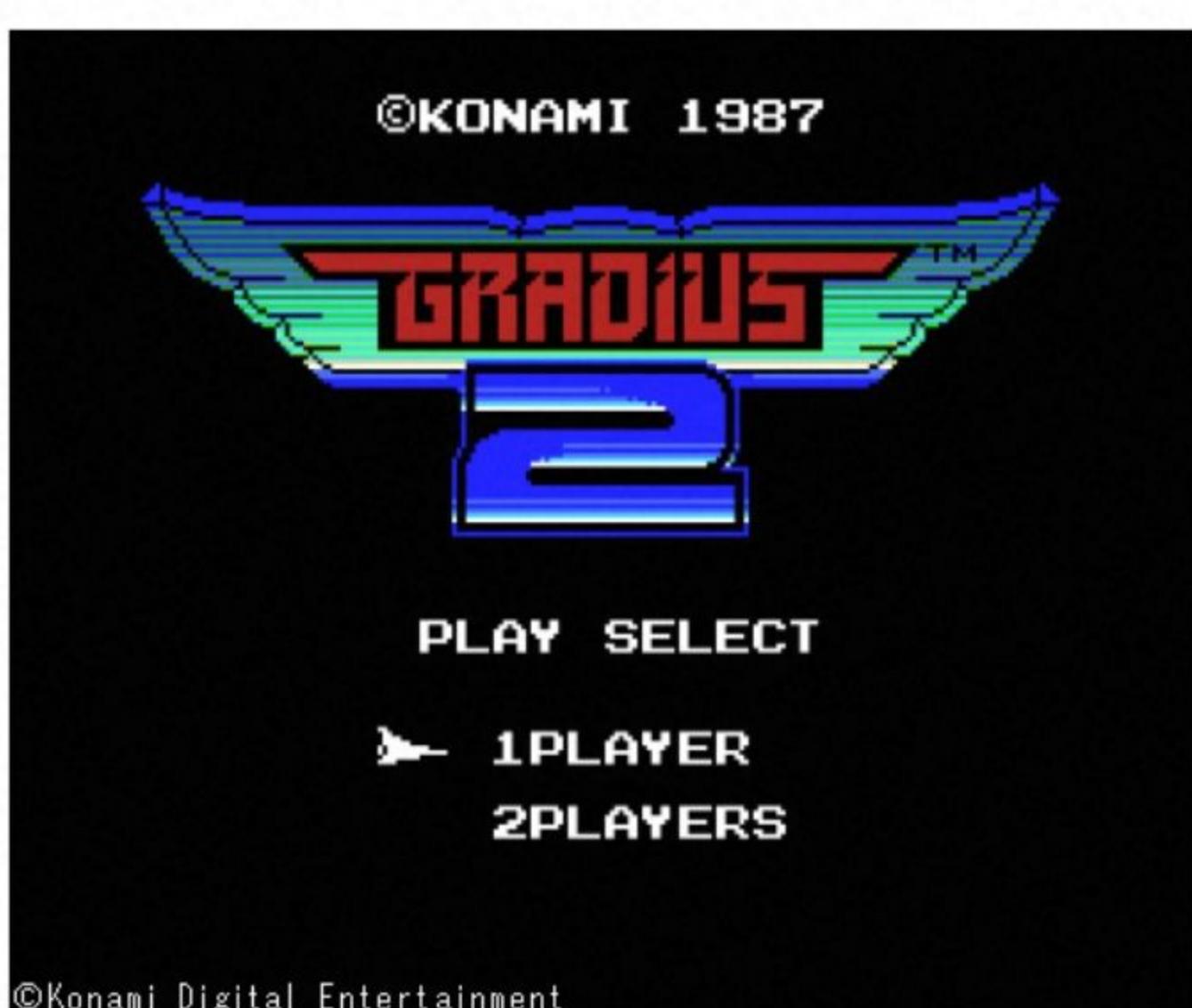
---

# 夏休みはメタリオン号で宇宙の旅!? コナミのMSXゲーム伝説11

---

「夏休み一番の思い出は?」と聞かれ「我が愛機“メタリオン”で星々をめぐったこと」と心に思ったが、とても先生には言えなかった少年の日。田舎の美しい山や川、南の島のキレイな海、そんなものよりも謎めいた“古代神殿の星”や“難攻不落の浮遊大陸”、“巨大な要塞惑星”的方がよっぽど印象に残ったMSX少年少女も多かったことだろう。いや、多かったに決まっている。今回はMSXユーザーなら知らぬものはいない超名作『グラディウス2』、『がんばれゴエモン!からくり道中』、『新世SIZER』の3本をお送りしよう。

## ■グラディウス2（1987年発売）



©Konami Digital Entertainment

1987年夏に発売された本作は、今も忘れられないほど大きな衝撃をMSXユーザーたちにもたらした。前作『グラディウス』も初の1MビットROMを使用し、MSXの限界に挑戦した名移植とうたわれたが、その続編として登場した『グラディウス2』は前作の名声に恥じないどころか、ファンの想像を超える圧倒的なグレードアップを実現したのである。輝く銀色の箱、オリジナルの箱絵。箱の裏には「グラディウス伝説、新たなる章へ…」、「MSX初 新開発SCC（ウェーブ音源LSI）搭載 全8音ポリフォニック音響の驚異」などなど、少年少女の心を踊らせるキャッチコピーの数々。前作の印象を覆す立体感のあるグラフィックと、MSX内蔵音源だけでは実現不可能な美しい音色と、それを最大限に活用した名曲の数々……と、ここでは到底書ききれない。『グラディウス2』はMSXユーザーはもちろん、当時の各ゲーム雑誌でも大いに驚きをもって迎えられたのである。

『グラディウスII』というとアーケード版もあり、我らが『グラディウス2』と混同されがちなのだが別物である。この時点では『グラディウス』の続編としてはアーケードの『沙羅曼蛇』が存在しているのみで、当然「MSXにも沙羅曼蛇を」、というリクエストの声は少なからずあったものの、MSXには完全オリジナルの『グラディウス2』がリリースされた。その経緯は説明書の最初の1ページに延々と書かれているのだが、今読むと凄い自信が感

じられる。その文章の締めにはなんと「コナミだから可能です」とある。コナミの“夢の実現力”をこの『グラディウス2』はMSXユーザーに知らしめたのだ。このタイトル以降、MSX少年少女たちは“コナミ=凄いゲームを作る会社”と心に深く深く刻みつけることとなった。心底MSXを持ってて良かったと思ったものだ。



↑巨大化したシダ植物っぽいものに覆われた惑星。胞子のように弾を弾き飛ばしてくるぞ。我が愛機の名前は“メタリオン”。自分の自転車に“ビックバイパー”とか“メタリオン”とか名前付けた人いるでしょ？

さて、ゲームを起動するとこの時期としてはまだ珍しい長いオープニングデモが始まる。前作では一枚絵だったものから長尺のストーリーが盛り込まれ、惑星グラディウスに迫る危機が描かれる。そして現われる敵“ヴェノム博士”的お姿。ハードの性能上の制約からほとんど原色しか使えないMSX1で描かれたその面構えは、MSX1の名敵役として今も名高い。

本編も描き込まれたグラフィックと絶妙なゲームバランスを持っており、どこを取ってもスキのない完成度であった。美麗な敵母艦、その敵母艦を倒すごとに増えていく強力なパワーアップ、全7面+最終面のバリエーションの豊富さなど、「一体、この先どうなるのだろう？」と気になってコンティニューしまくりである。体力の限界まで止められないほど夢中でプレイした

が、体力の著しく衰えた今やってもなかなか止められない凄さがある。

SCCを使った未知のBGMもデビュー作とは思えない完成度であった。これは、発売日が後になる別のSCC採用作品で先に作曲をしていたため、結果としてノウハウが蓄積されてから『グラディウス2』の作業にかかっているためだとも言われている。なにしろコナミ自身にとっても渾身の一作だったのだ。



宇宙暦 6666年 しんりゅく者は、復活したヴェノムであった。

バクテリアンの手下となつたヴェノムの次の組いは惑星グラディウスだった。

©Konami Digital Entertainment

↑見よ、この悪辣な面構え。目が赤くピカピカしている。とても博士とは思えないトゲトゲ。さらにMSX1で目一杯頑張って“漢字”を書いている。

最終面まで行くと短いデモがあり、緊迫のBGMと共にグラディウス本星にヴェノムが迫っていることが告げられ、急いで惑星を順に戻っていくことになる。その構成のため、エンディングまでに突破すべき面数は説明書で予告されているよりも多くなる。このように様々な驚きの要素が詰まったグラディウス2は各方面で絶賛され、MSX版『沙羅曼蛇』、『パロディウス』、『ゴーファーの野望EPISODE II』という一連の流れを作っていく。元のMSX版が終わった後も、MSXシリーズ独自であったはずの設定が引き継がれて新作が作られるほどであった。

本作はMSXソフトとしては出荷数も多く、後の復刻なども積極的になされ

たために全コナミMSXソフトの中でも今も比較的入手しやすい。難易度はやや高い方に入るが、コンティニューの回数は無限。MSXの輝きを知りたい人はぜひチャレンジして欲しい。上達すれば強力なパワーアップを持ったまま最終面まで一気に駆け抜けられるようになり、ノーミスでクリアなぞしようものなら、脳内で何かが出まくり多幸感と充実感でぴくぴくしてしまうこと間違いないだ。

※ところで本作マニュアル末尾で告知された“ゲームコンテスト”的商品を持っている人は今でもいるだろうか？ いたら、ぜひとも名乗り出させていただきたい。

## ■がんばれゴエモン!からくり道中(1987年発売)



『がんばれゴエモン!』シリーズはファミコンからプレステ、ニンテンドーDS、さらにはiアプリ、パチスロにまで続く人気長寿命シリーズである。

低価格のMSX2本体が発売され、MSX2対応ソフトも充実しつつあった、いわゆる“MSX全盛期”に『がんばれゴエモン!からくり道中』は発売された。主人公は“ゴエモン”または“ネズミ小僧”となって各国を巡り、大名に会って世直しを進言し、最終的には江戸の将軍に会うことが目標である。

基本的にはアクションゲームなのだが、それぞれの面では“通行手形”を3枚集めて関所へ行くことが必要となる。役人や侍と言った敵がいろいろ出ては来るけれど、彼らはそれほど積極的には進行を妨害して来ない。通行手形はお店で売っているものもあるが、多くは地下通路や迷路などに隠されているため、その所在を掴むためにマップを隅々まで探索することがメインとなる。ようするに大きな迷路ゲームのような感じだ。

さてゴエモンは権力に楯突く存在であるのだが、そんな彼がなぜか“通行手形”だけはマジメに集めて回る。「突破しろよゴエモン!」などとゲームの根幹を揺るがすツッコミを入れても詮無い話しだが。関所を通過した後のデモで初めて小判をバラ巻くと共に家々に明かりが灯る……という、我々が通常イメージする姿が見られる。



↑敵を避けつつ、川に落ちないようにアイテムを拾っていこう。橋を渡ればとなりのフィールドだ。

この時期のコナミは、これまでに登場した様々なゲームのいろんな要素を、ジャンルを越えてひとつのゲームにまとめることに挑戦していたフシがあり、アクション性の強い『がんばれゴエモン!』にも“ばくち屋”的ミニゲー

ム、“アイテム屋”などのRPG要素、3D迷路などがあり同様の傾向が見られる。

本作は『悪魔城ドラキュラ』と同様にファミコン版が先行して発売されたのだが、ファミコンは2MビットROMだったものが、およそ半年後に出たMSX2版ではなぜか1MビットROMにダウンサイジングしている。ファミコン版はこの大容量を無駄に活かした結果として恐ろしく長いゲームとなっており、しかもセーブ機能の類は一切ない。電源を入れっぱなしで丸一日かかるゲームであった。テレビが子供である自分専用にあるなどという夢のような家庭はまだ少数派で、当時ファミコン版をクリアできた人などほんんどいなかったのではなかろうか。と、容量が減った悔しさを今さらこんなところで晴らそうという魂胆がミエミエのMSXユーザーがココに1人いたりする。ホント大人げない。



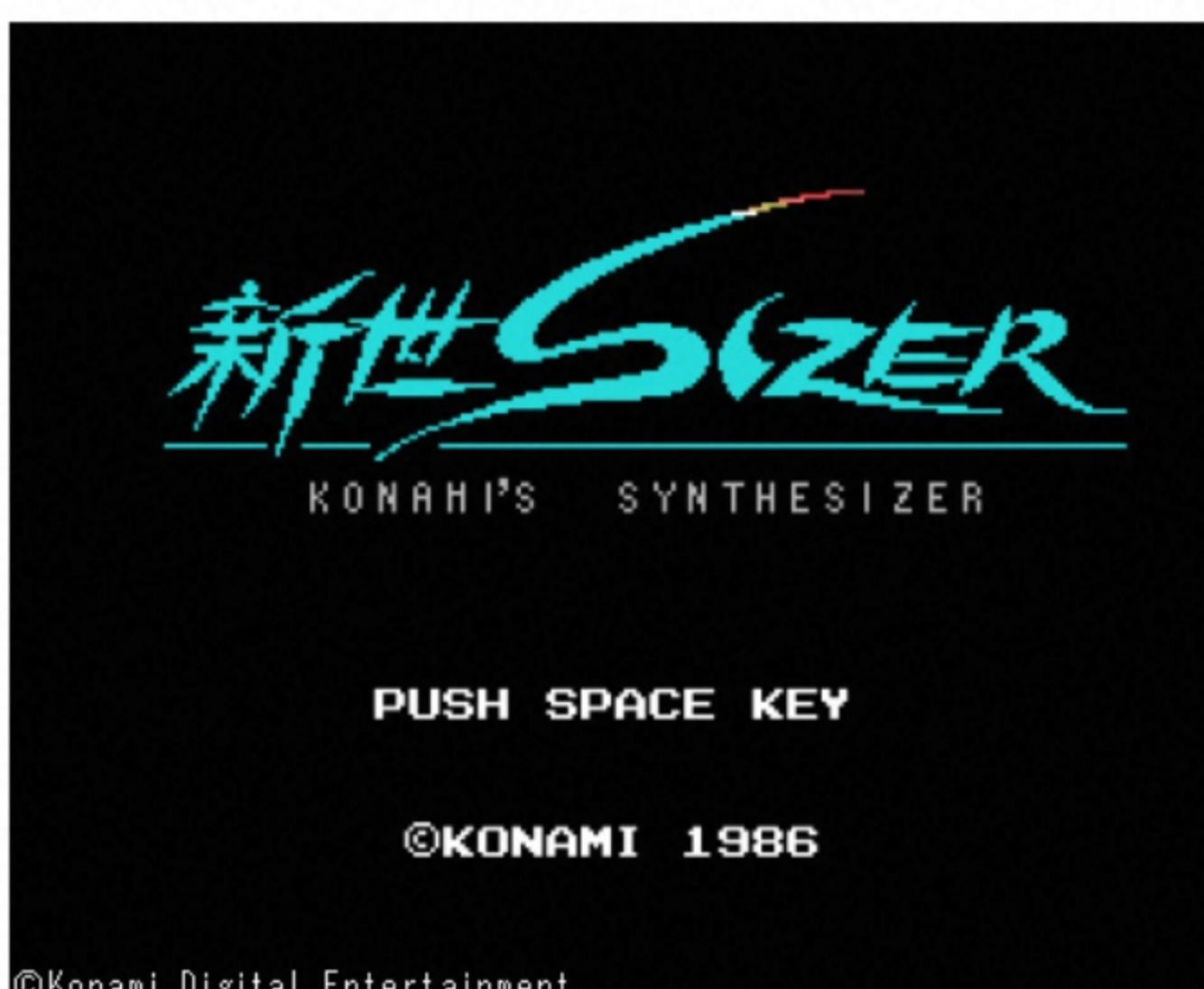
↑ぐわっ! 役人が提灯(?)を投げてきやがった! 飛脚はすっげー速いぞ。

そんなファミコン版が13ステージ×8カ国であったのに対し、MSX2版は7ステージ×7カ国と適切にスリムになり、さらにパスワードによる再開が可能になっている。出てくるキャラクターなどもファミコン版から相当に変えられて、ちゃんと普通に遊べるゲームに仕上がっている。一発で死んでしまうシビアな場面もあるにはあるが、それも緊張感を醸し出すのに一役買って

いる。全体としてはそれほど難易度は高くない。町中の3D迷路に入るお金を意識してためることができればクリアすることも難しくはないだろう。

少々残念なのは、ファミコン版のやたらに長く単調という印象が先に広まった後に発売されたことで、MSX版は完成度が高まっているということがあまり知られなかったことである。また同じ年の8月に『グラディウス2』が発売されたこともあり、後々タイトル名が有名になった割には発売当初の印象は少し薄かった。今では「MSX版は良作」と再評価されているが、もう少し早くMSXユーザーが支持していればファミコンやスーパーファミだけでなくMSX2でも続編が出ていたかもしれない。

## ■新世サイザー（1986年発売）

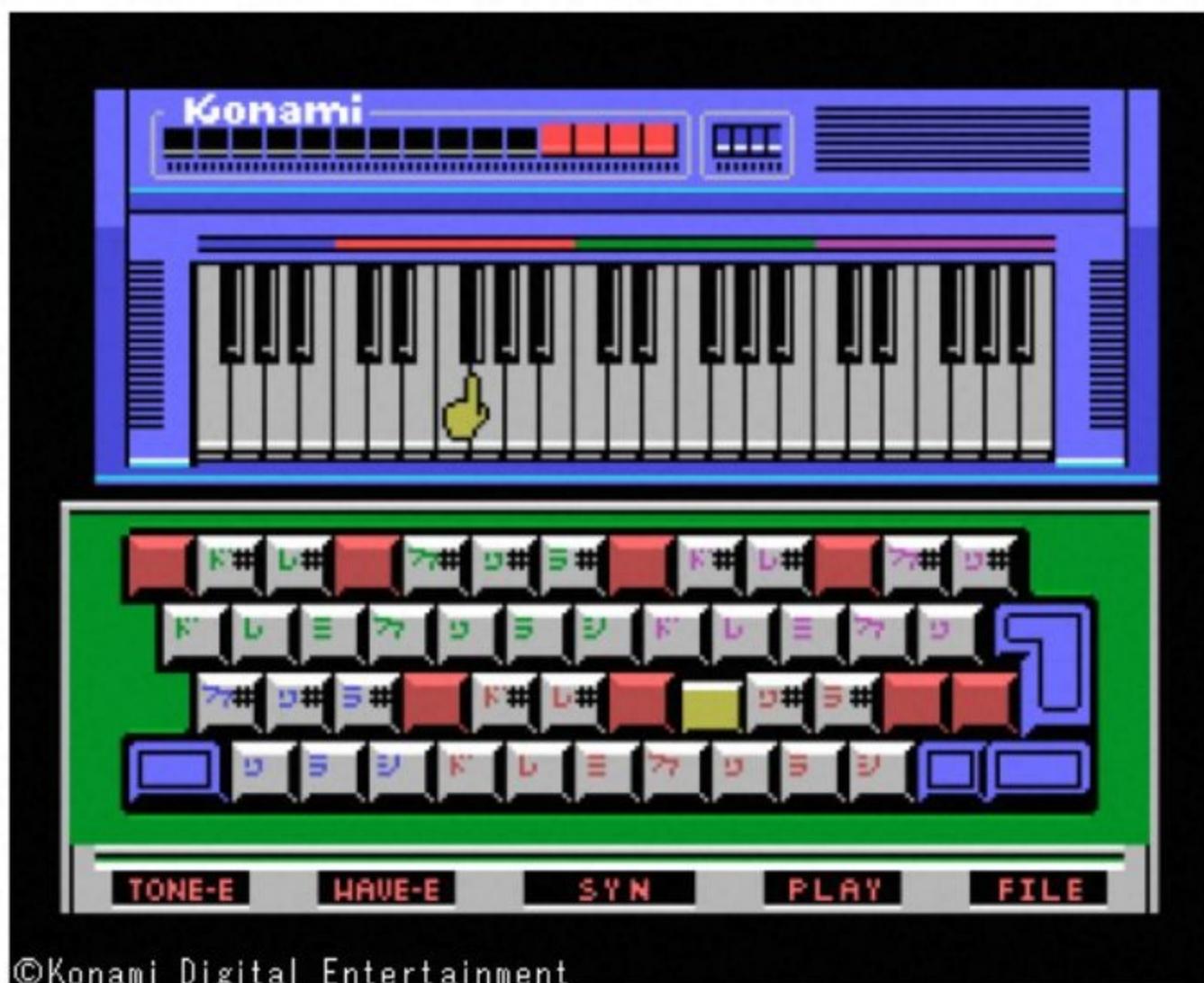


『新世サイザー』と書いて「シンセサイザー」と読む。これはゲームではなく、かといって『コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ』のようなゲームと併用するツールでもない。パッケージを見ると「MSXを本格的な電子楽器として使えるシンセの登場だ」とあるように“リアルタイム演奏ツール”なのである。一見すると、『グラディウス2』で登場した“SCC”音源の関連ツールのようにも見える。後々になってそのように誤解され噂されていた

こともあったが、関係はない。まあ、親戚のご先祖様みたいなものと言えなくもないが。

MSX本体はPSG音源で3和音を発生させることができたし、SCC音源はオリジナル音色を複数鳴らすことができたが、この『新世サイザー』では1音しか鳴らせない。じゃあコレって何なのよ?というと、実は立ち位置の判断がちょっと難しいツールだ。シンセの歴史を考えるに、おそらく『ミニモーグ』みたいな“同時発音数=1のモノフォニック・シンセサイザー”を意識してMSXで近いことをやってみようとしたものなのではないだろうか。だとすれば世界のミュージシャンの間で流行っていた名シンセサイザーをMSXで再現しようとした、正にMSXを楽器にするチャレンジ精神旺盛なソフトだということになる。

パッケージ内容は8ビットD/Aコンバーターを内蔵したROMカートリッジと、サンプリング音色を納めたカセットテープがついた、このタイトルでしか使われなかった特殊なパッケージを採用している。マニュアルも日本語と英語が収録されている唯一のもので、42ページもある分厚いものだ。海外への展開を意識していたのかもしれない。MSX1用ながらRAMも32KB必要である。そんな事情からか、価格も6800円とそれまでのコナミMSXタイトルの最高価格となっている。



©Konami Digital Entertainment

↑さあ、合成した音色で演奏だ!「俺の作った音と演奏を聴けえ!」 無論“モノフォニック・シンセサイザー”仕様なので1音しか鳴らない。『FM-PAC』とかとは狙いが違うのだ。

このソフトは、どうも流通した数がかなり少ないとと思われ、今日、中古市場においても見ることは稀である。ゲームに類するタイトルではないので、ゲームコレクターも当時はあまり興味を持たなかったようだ。余談だが、古書収集の世界に“キキメ”という言葉がある。“シリーズで最も集まりにくい1本”のことを言うのだが、実はこの『新世サイザー』こそがその“キキメ”であり“コナミMSXソフト収集”においてコンプリートの最大の壁なのである。

さて本作の波形メモリーは“SCC”よりも多く、実はソコソコ凝った音色が作れる。作った音色のセーブ/ロードもカセットテープだけでなくフロッピーディスクにも可能と充実している……のだが、演奏機能がキーボードからのリアルタイム演奏しかできない。記録や編集の類が全くできない、演奏するだけのアナログシンセもあったし、つまりそういうシンセ同様に“MSXを電子楽器として使え”という潔い仕様なのだろう。シンセもPCもとても高額だった 당시에、安価なMSXでこの価格なのだし、メモリーもちっさいし、家のブラウン管テレビも小さいしで、どこかに重点を置くしかない。ここでは“音色エディット”に重点を置き、“作った1音”で“楽器として演奏する”この

一点に集中したのだ。



↑専門用語の略称で埋められた、音色のエディット画面。画面に余裕があったらアナログシンセサイザーのようにツマミで設定できるようになっていたはず。と夢を見る。

しかし、実際のところ電子楽器としての性能はどうだったのだろうか。素晴らしい音色で華麗な演奏をしたぞ、って人がいたら申告よろしく。だってデータのやりとりの手段がなくて、サンプル曲もないでいろんな人の作った曲とかを聞いたことがなくて、ソフトの実力の程がいまひとつ実感できないのよ。う～ん、どなたか、「演奏を聞いた!」という方がいたら、ぜひとも感想を聴かせて頂きたいものである。いっそ演奏会でもやるか?

最後に、このソフトにしか出てこないキャラクターに“コナゴン”というのがいる。波形合成の際に出てくるのだが、全く説明がない。ファミコンでは同名のキャラクターが複数タイトルに出演しているのだが、MSXでは本作にしか出てこないようである。しかし見た目も微妙に違っているため、ますます謎が深まるのである。

# この漢字、読める？『沙羅曼蛇』 コナミのMSXゲーム伝説12

## ■ツインビー（1986年発売）



コナミの縦スクロールシューティングを代表する『ツインビー』。『グラディウス』と同時期の作品で、やはりアーケードからの移植作品である。アーケード版は“バブルシステム”という、基板のデータ部分だけを交換できるシステムで作られていた。これは“バブルメモリ”という特殊な半導体を使用していたために、今では動くものが少なく、知名度に対して稀少な作品となっている。

家庭用としてはファミコン版が有名であるが、MSX版も少し遅れて発売された。当時としては珍しく、2人同時プレイが盛り込まれた作品である。『ツインビー』というタイトルにそれが現われている。当時はまだ“2人で一緒に遊ぶ”という行為そのものが珍しかった時代である。これ以前にも2人プレイモードを搭載したゲームはアーケードに多数存在したが、いずれも“やられる度に交互に遊ぶ”タイプであり、“同時プレイ”それ自体を強調した作品はなかなか珍しかったのである。まだまだゲームは1人ストイックに遊ぶもの、という風潮だったのだ。

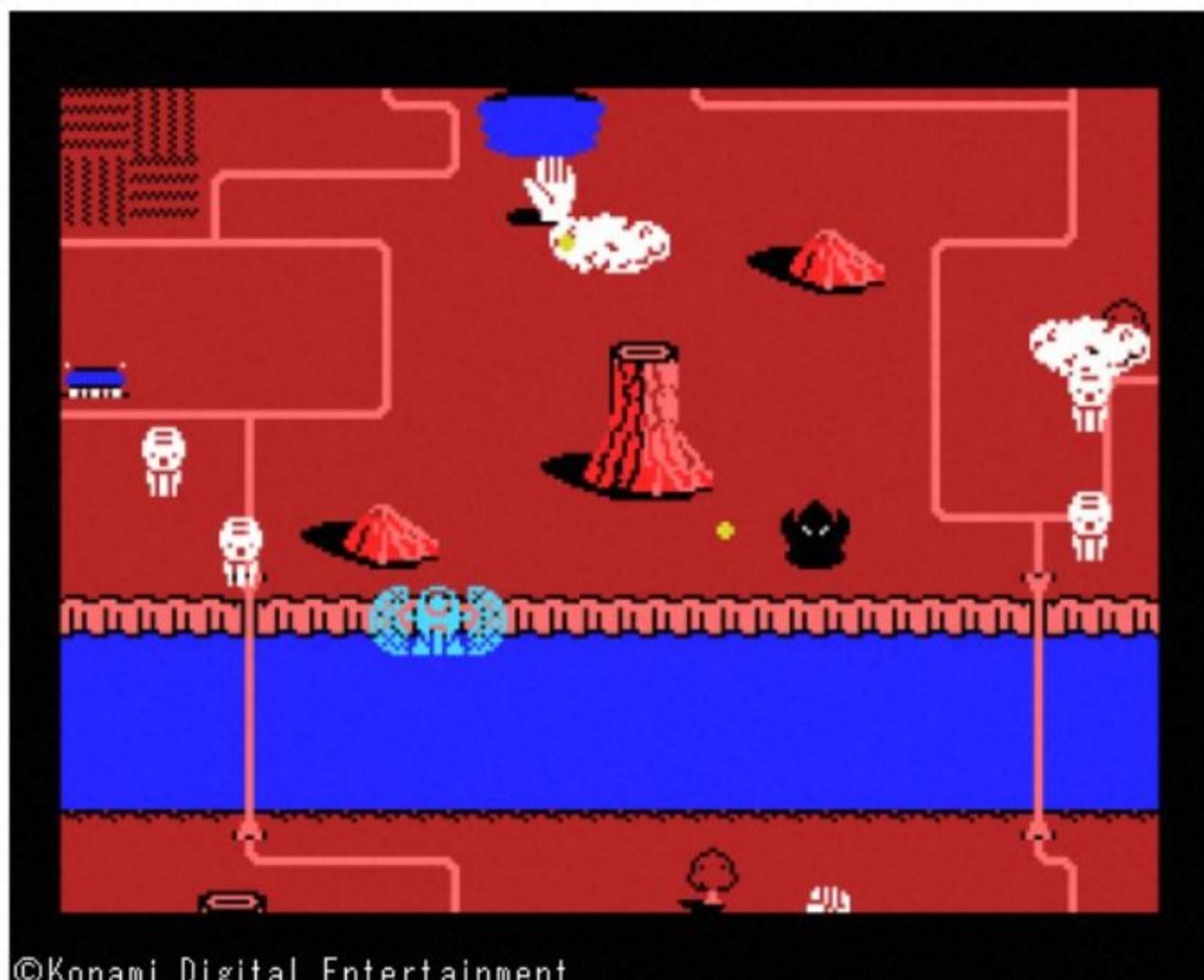


©Konami Digital Entertainment

↑この時には、グインビーもライトもパステルもいなかったのだ。ところで皆さん、ベルを身につけていたりしましたか？

ツインビーにはグラディウス同様パワーアップの要素がある。雲を撃つとベルが飛び出し、そのベルを撃った回数によってパワーアップの種類が変化する。カプセルを取った数で決まる『グラディウス』とは明確にデザイン面で差がつけられていた。もっとも、のちに発売されたMSXの『パロディウス』にはカプセルとベルが一緒に出てくるなど、その後は合流したりもある。そういえば、MSXの『グラディウス』ではスロット2にこの『ツインビー』のカートリッジを差し込むと自機がツインビーになる、というお遊びも

あった。かようにサービス精神に溢れたツインビーであるが、MSXで出たシリーズとしてはこれ1本きりとなってしまった。『パロディウス』へのゲスト出演などの機会はあったものの、ファミコンでは他に2作品出ているのに比べると露出は少ない。爆発的に普及したファミコンでは“友達と一緒に遊ぶ”というシチュエーションがツインビーと合っていたのか、ツインビーはファミコンで世界観を展開していく。MSX版のグラディウスが独自の世界観でシリーズ5タイトルも展開していったのと似ている形だ。



©Konami Digital Entertainment

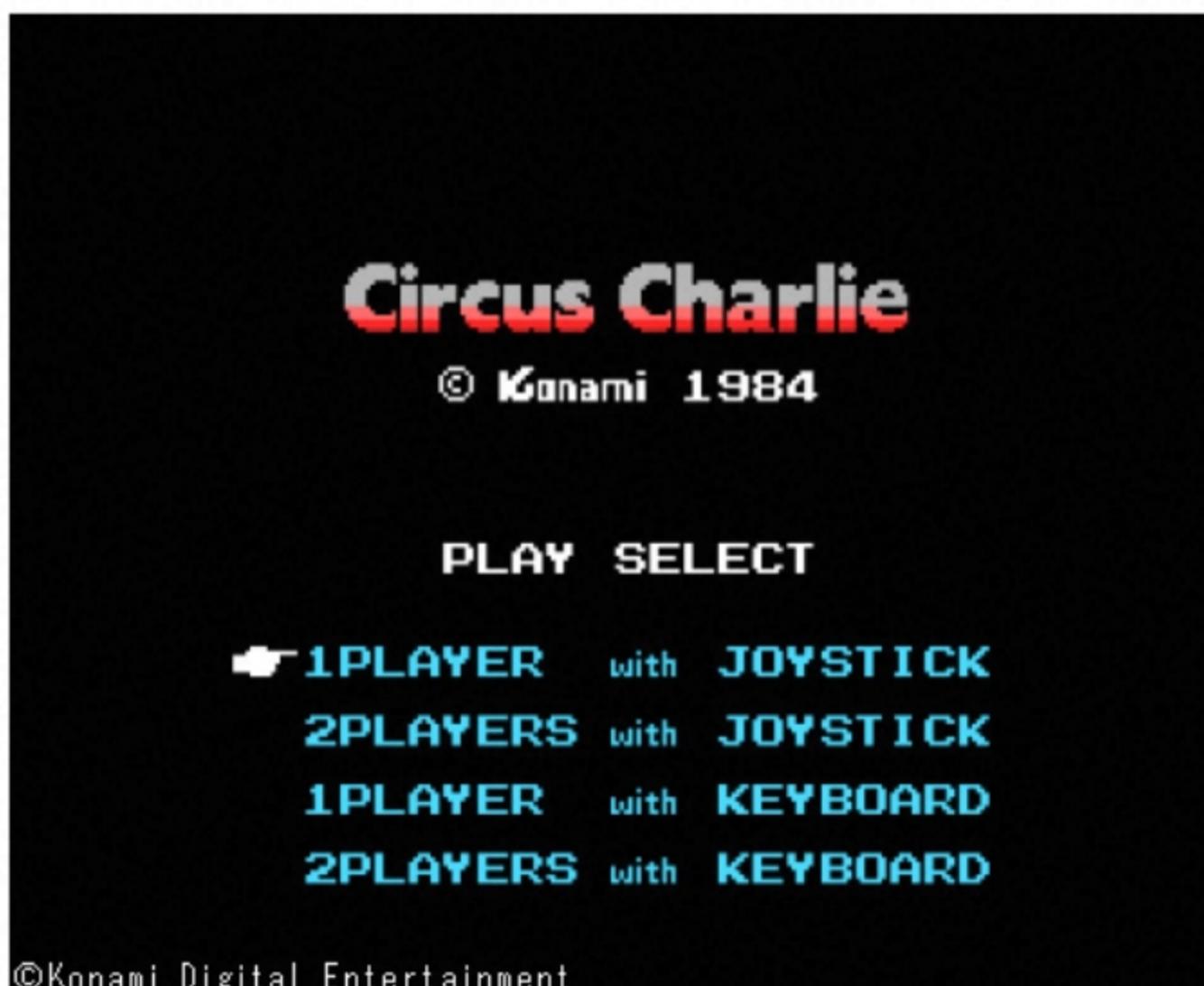
↑この黒い敵は!? 魔城伝説からのゲストキャラだ。『スカイジャガー』→『魔城伝説』→『ツインビー』という縦スクロールシューティングの流れをちょっとだけ感じる。

今にして思えば、MSX2+メガロム+SCCの『ツインビー2』などが出ていたら、さぞかし素敵な仕上がりになったろうに、と夢想することもあるのだが、当時はそういった声はあまり聞かれなかった。グラディウスのパワーがあまりに強かったせいかもしれない。

初代ツインビーのパワーアップはしっかりと敵の誘導をやらなければならないというコツがある。ゲーム開始直後にパワーアップを集めるためにベルにばかり集中していると、敵の誘導がおろそかになり、無駄に難しくなる。うまくやれば敵を倒さずにパワーアップすることも可能だ。

既に紹介済みの『コナミゲームコレクションvol.3』に収録されているツインビーでは、スナッチャーのサウンドカートリッジがあるとSCC版のやたらと豪華な曲が聴ける。その出来たるやオリジナルのアーケード版をも超えていっても過言ではない。もちろんファミコン版よりも豪華であることは言うまでもない（と大人げなくムキになってみる）。MSX版ツインビーの一番のウリはここなのかも知れない。ツインビーは一つでもパワーアップを取ると曲が変わってしまうのだが、パワーアップを取らない時の曲もなかなか好アレンジとなっている。必死に敵を避け続けて頑張って聴いてみよう！あと、2面のボスの曲もお薦めだ。

## ■サーカスチャーリー（1984年発売）



“サーカスの人気者ピエロのチャーリー”を操って、火の輪くぐり、綱渡り、玉のり、曲のり、空中ブランコと“むずかしい芸”をこなして“大観衆の拍手をうける”のが目的である。この作品、この時期の他のコナミMSXゲーム同様に元はアーケード版で、同じ年にMSXへと移植された。ファミコン版は様々な事情から他社発売となり、かつ時期も1年以上後となってしまったため、MSX版の印象が強い作品である。

ゲームは左右移動とジャンプのみ、しかし芸の種目ごとに操作のポイントがかなり変わるという特徴を持っている。“火の輪くぐり”は全体のテンポがゆっくり目で、かつ後ろにも下がれるためある程度自分のペースでジャンプできるが、“綱渡り”になるとお猿さんがこちらにどんどん向かってくるためにだいぶシビアになる。“玉のり”ではジャンプすると自分の乗っていた玉は後ろに飛ぶため再度乗ることができない……という感じにリスクが高くなっていく。とは言え、ある程度タイミングを掴むと割と軽快にポンポンと進めるようになるから大丈夫だ。

アーケード版では7種目あったものが5種目になったが、全体の印象はなぜかあまり変わらない。メインのBGMも3曲あり、種目に合わせた曲がかかるのが憎らしい。この時期としてはなかなかに充実した内容である。



©Konami Digital Entertainment

↑ライオンに乗って火の輪をくぐる。ゲームは1面だけにそんなに難しくはないが、これ現実だったら凄い芸だ。っていうか無理だ。

さてこのサーカスチャーリー、5種目のうち4種目までは修行すれば割とカンタンにクリアできると思う。そんな人気者チャーリーの前に立ちはだかるのが最終種目“空中ブランコ”だ。このゲーム、この空中ブランコだけは特に難しい気がするのだが諸兄の感想や如何に。BGMはこのゲーム専用のゆったりとしたものだが騙されてはいけない。裏腹に、一瞬のタイミングのズレ

で後ろに飛んでしまうなど、情け容赦のない厳しい“芸”の世界を体感させてくれる。練習、練習、また練習で自分自身のステータスを上げなければクリアは難しいだろう。“芸”の世界なのだから当然である。



↑これがウワサの高難易度面“空中ブランコ”だ。その難しさに反して象の目がつぶらでとてもカワイイ。

全体の構成としては『ハイパースポーツ』シリーズと同じく規定の順番に遊ぶことしかできないが、『サーカスチャーリー』はクリアだけを目指した場合は最終種目だけが特に難しくなるようにできている。そんな構成であるため、ゲームをプレイした者=同志ならば誰しもが空中ブランコの難しさを知っている。「オレは空中ブランコを簡単にクリアできるぜ！」と言えるならばMSX界ではある種のステータス=“サカチャリマスター”なのである(MSX認定)。さあ、かつて挫折した君も老練なる領域に達した今の腕前でチャレンジしてみようではないか！と思って自分でやってみたらやっぱり空中ブランコをクリアできなかった。人気者への道は遠い。

あまり知られていないがこのゲーム、MSX1では難しいドット単位のスクロールをプログラム技術と画面構成の工夫で実現している。他にも気合いの現われなのか、同時期のタイトルにはないペラ紙のマニュアルまで入ってい

た。が、このマニュアルを見ても攻略にはイマイチ役に立たない。主に配点が細かく書かれているだけなので、ユーザーに対するハイスコア挑戦ガイドといった意味合いが強い。先に「(4種目目までは)クリアだけを目指した場合はカンタン」と書いたが、ハイスコアを意識すると序盤からかなりのチャレンジを要求される。間口の広さと奥深さを兼ね備えた名作と言えよう。

## ■沙羅曼蛇 (1987年発売)



1987年の年末を飾るソフトとして発売された『沙羅曼蛇』。元は『グラディウス』の続編としてアーケード版が存在していたが、MSXではこの沙羅曼蛇よりも先に完全オリジナルの『グラディウス2』が発売され、大ヒットを飛ばした。その4ヵ月後に改めてMSX用に沙羅曼蛇は発売されたのだ。名作『グラディウス2』の興奮醒めやらぬ年の、ましてやクリスマスまったく中の発売である。その期待は否が応にも高まつたことは言うまでもない。が、この期待があまりにも高すぎたのか、発売後に色々と批判の巻き起こった作品でもあった。

この『沙羅曼蛇』、MSX1用としては最高峰の凄まじい技術を見せつけた作品で、容量こそ『グラディウス』/『グラディウス2』と同じ1Mbit (た

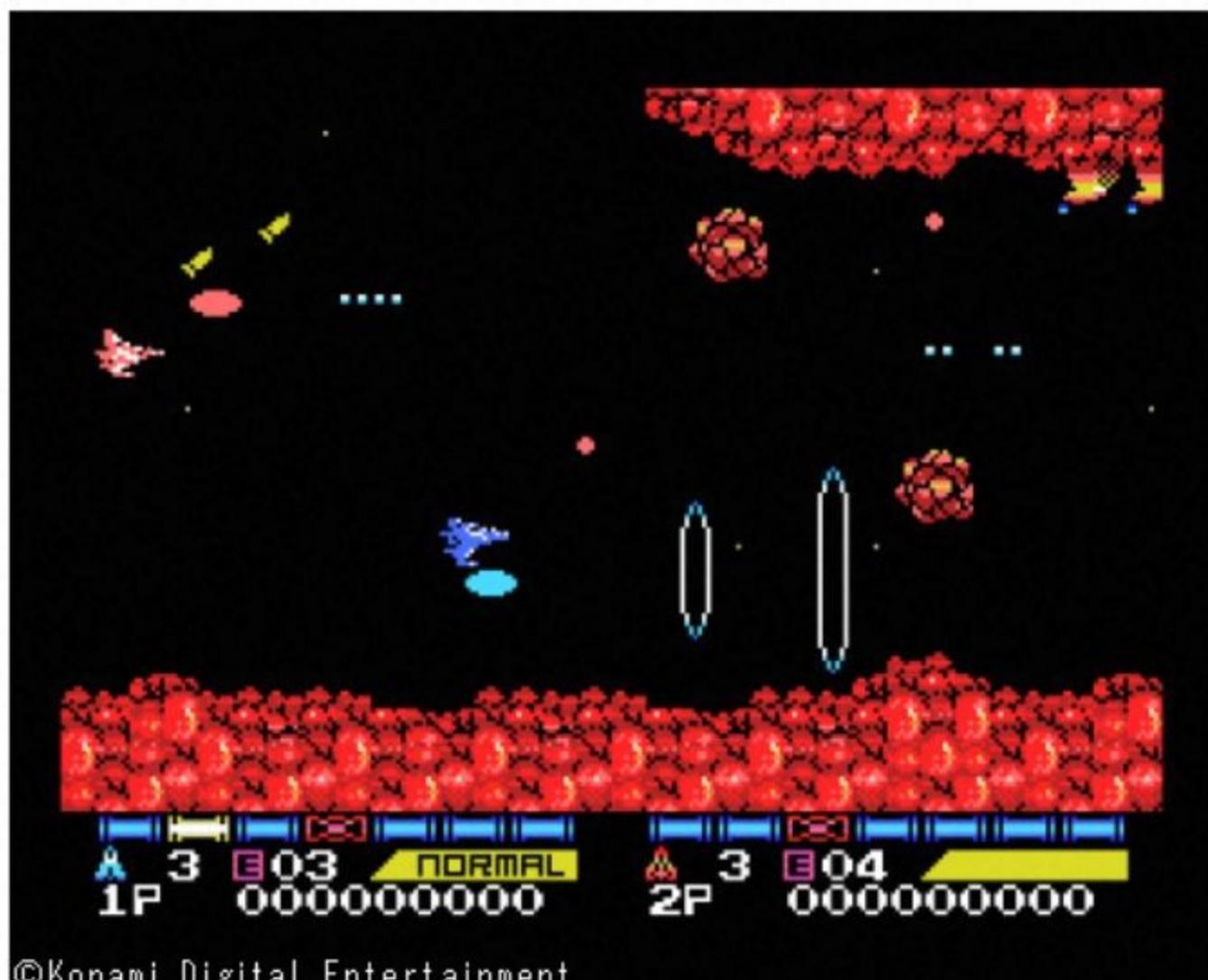
った128KBだ!) ながらも1人プレイなら4つまでつく“オプション”、MSX版の誇り（笑）である長い“レーザー”、2人同時協力プレイ、縦と横のスクロールとコナミが持てる技術力を存分に注ぎ込んでいる。中でも凄いのは2人同時協力プレイで、この時期はもとより全MSXゲーム史を見渡しても2人同時協力プレイができる作品はとても少なかった。



↑グラ2も超える美しいグラフィック。まさにMSX1の究極。オプションが4つも付いたことに驚いた。MSX1の性能を限界まで引き出していた。

ところが、難易度が非常に高かった。恐らくはコナミのMSXゲーム史上で最も難しい部類に入るだろう。一応各面での復活（ミスしてパワーアップがなくなった状態から復帰する行為）は可能であるものの、実力と運が伴わないとなかなかにプレイ続行は難しい。コンティニュー回数が無限であるために、根気があればどうにかなっていたのだがそれでも、1面後半と最終面はカプセルの数が少なく、復活は不可能に近い。まあ、最初からやり直す方が現実的かもしれない。繰り返し繰り返し繰り返し繰り返す。まるで桜坂洋の小説『All You Need Is Kill』の如く何度も何度も。そしてやがて最強のパイロットに成長するのである。自分自身を成長させることがただ一つエンディングへの道なのである。

「1人でダメなら協力プレイだ」と思うのが人情というもののだが、困ったことに2人同時プレイは“どちらかがやられると手前（再開ポイント）に戻される”ため、実は1人で遊ぶよりよっぽど難しかったり（！）。ミスしていない側のパワーアップはなくならないものの、2人のレベルがよほど高くないと、最初の内は1面のクリアすらもおぼつかないだろう。



↑2人同時プレイ。実はインターネットで遠方同士の2人同時プレイを可能にした試作版がMSXPLAYerを使って開発されていたことがあった。

そして有名なアレである。『グラディウス2』のカートリッジをスロット2に差しておかないと真のエンディングが見られない。ということは10倍カートリッジを挿す場合には真のエンディングは見れないのである。これは当時からかなり批判があった。それ自体は説明書にも繰り返し書かれているので、まあ後は財力と根性のみの問題ではある。沙羅曼蛇を買う人は、なんだかんだ言ってグラ2持っていたとは思うのだが……。ただ、ほんの少数だが1スロットのMSXもあったからなあ。う～む。

まあ、難しい難しいと言ってもグラ2の難所と比較してそう極端に難易度が高いわけではない。無論、順調に進んだときの爽快感はシリーズ随一であると言えるし、SCCサウンドのレベルもグラ2以上に高まって究極に達して

いる。この作品以降は“柔らかく”なっていく音色に比し、この時期の“硬質な音色”的ファンも多い。総合的には名作であることに疑いはない。今日における評価がグラ2に比べてイマイチなのは、ユーザー側の期待があまりに高すぎたための愛のムチであることと、この作品が「コナミシューティング初体験だ!」というユーザーからの難易度に対する批判という気もする。このあとのゲーム史的にも“高くなりすぎた難易度”に対する一考へのきっかけとなった作品でもあった。シューティングに限らず、アクションやパズルなどでも起こる議論だったのだが、ゲームバランスの調整においては神業ともいえる領域にあったコナミのMSXゲームでさえ、この問題からは逃れられなかつたのである。

そういったことも含めて、“大の大人”になった今こそコナミのシューティングシリーズは、各作品とも一度は体験しておく価値があるだろう。新しい何かを生み続けプレイヤーを驚かせようという数々の仕掛けと、MSX仕様の限界を突破していく工夫と努力の数々。大人になった今の私たちの感性と技術と知識ならきっと御飯3杯はお代わりできるほど感動するはずだ。

---

# “ピ”のつくゲームにまつわる法則とは？コナミのMSXゲーム伝説13

---

世に迷信の類は多いが、こと商売に関する謎の法則も枚挙に暇がない。伝説のコナミのMSXゲームですらその“神の見えざる手”からは逃れられなかつたようで、かつて“ピの法則”というものがあったという。これはカタカナの“ピ”がゲームの名前に入っているとヒットしないというジンクスで、いにしえの『コナミマガジン』（無料配布されていたコナミ情報誌）にも当時の方のコメントとして出ていました。が、MSXAでは数字的裏付けはまったくとっていませんのであしからず。さて、今回はそんなゲームをピピっと特集してみましょう！

## ■ピポルス（1985年発売）



©KONAMI 1985

PUSH SPACE KEY

©Konami Digital Entertainment

“ピのつくゲーム”といえばまずはコレ。歴代コナミMSX作品のなかでも特異なシステムをもつこの1本、あえて言うなら縦スクロールのシューティングゲームである。

しかし実際にはアミダくじのようなマップを持ち、左右は決められた場所しか移動できない、また上下に弾を撃てるが左右には撃てないなど、この作品独特のルールが多数存在する。ピポルスはMSXオリジナル作品であり、アーケードにもファミコンにも出ていない。MSXは他部門に比べ市場規模が小さかったから野心的なオリジナル企画が通りやすかったのだろうか？

お話を人々が大切にしていた“光”を闇の妖精が奪い取ってしまい、1日中暗やみの中で暮らさなくてはならなくなってしまった世界。勇敢な少年ピポルスが“光”を取り戻すべく、幻の水晶玉“HOLY GEM”を取り戻すため花の国メリーランドへ出発した……というもの。



↑中央の少年が主人公。お花畠と蝶々で“ピポルス”という言葉の響き通りの画面デザインだ。

基本的には襲ってくる敵を“ハート攻撃”なるショットで打ち倒して、ひたすら進めばよい。スクロールはゆっくりながらも強制的に進む。さりげなくMSX1では難しい縦方向のスムーズスクロールを実現しており、時期的にみても本作品の滑らかスクロールは優秀だ。しかし先にも書いたように左右に避ける際の制限が多いのでその点には注意する……のだが、これがなかなか難しい。動きに不自然な点はないものの、似たようなシステムを持つゲームを見かけないため、ついつい移動の感覚を間違えて敵に激突してしまうのだ。“よくあるゲーム”にならぬよう個性的であろうとすることは、逆に取付きにくさにもつながる表裏なものなのだ。ゲームを作るときの悩みどころでもある。



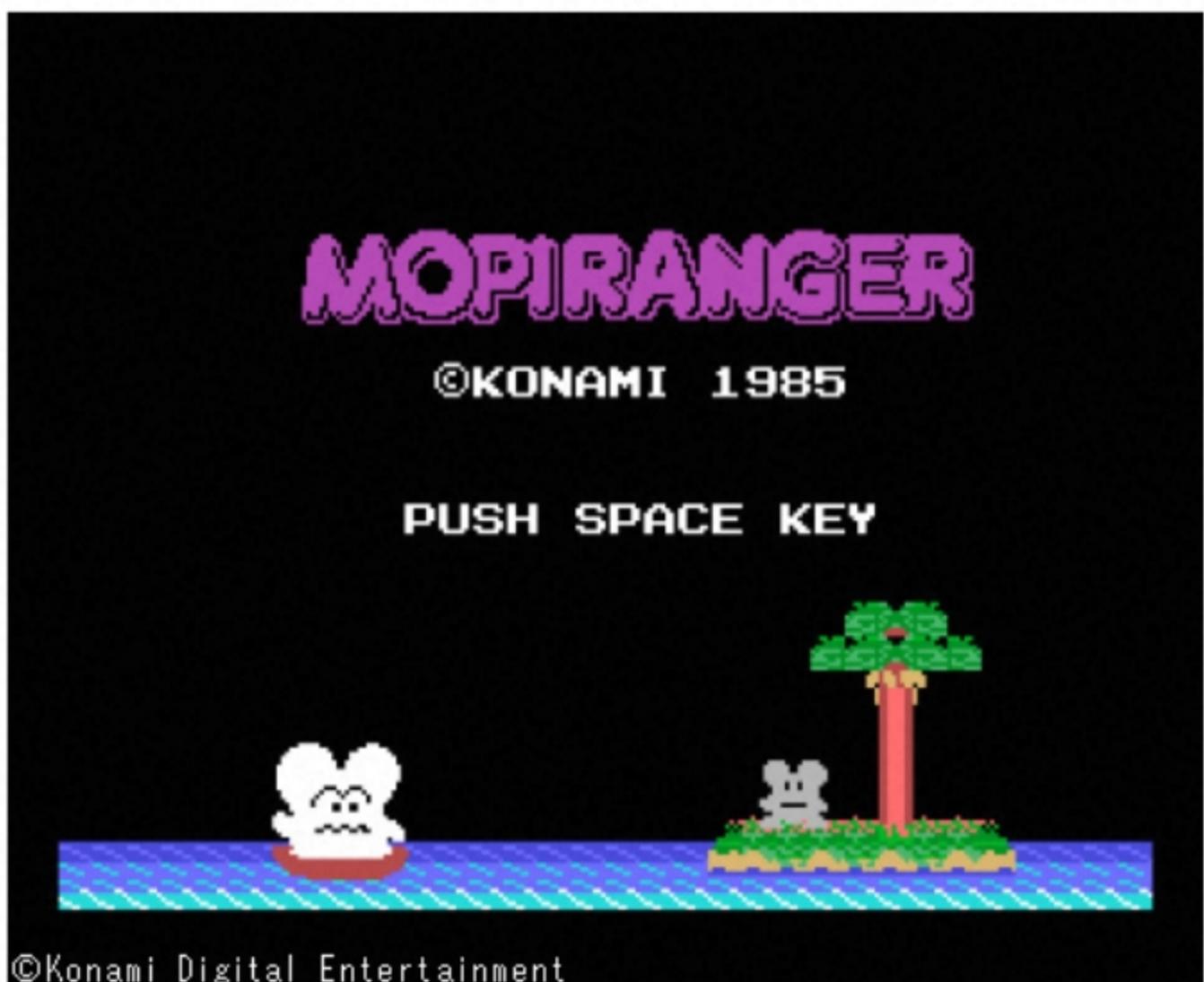
↑“ハート攻撃”で幽霊をやっつけよう。強制スクロールはゆっくりに見えるが実際にはかなり忙しいぞ。

で、ぼちぼちと慣れつつそれらこれらを乗り越えてマップの最後まで行くと、左右のどちらかに分岐する。この行く方向によって次の面が決まり、クリアするにはそれなりの試行錯誤が必要となる。

後述する『コナミのピンポン』とは違って展開の面でもボリューム面でも十分なのだが、普通のシューティングゲームともアクションゲームとも違うところがユーザーに通じにくかったのか、レアというほどでもないけれど、微妙に見かけないソフトである。

面と面の繋がりが複雑すぎて、場合によっては先に進むどころか戻ってしまうこともあるため、いくらやってもクリアにたどり着かない……ということもあったようだ。箱の裏の「痛快でちょっとシンキングな」というコピーはその現われだろう。あるいはパッケージイラストが日本人受けしなかったなどと想像してみるも確たる答えは見つからない。何がヒットして何がヒットしないのかは、いつの世もわからないものである。

## ■モピレンジャー（1985年発売）



マニアックなゲームが多いコナミの“ピの字系ゲーム”の中でも最もマイナーな1本。ストーリーは“ほのぼの怪獣モピラの国にラゾンが侵入。さらわれたコモピラたちを救うため、ゆけ正義のモピレンジャー！”。これだけだとなんだかわからないが、説明書によると“ラゾン”とは“宇宙のキッドネイパー”とあるから、誘拐が職業かと思われる。が、身代金交渉など一切せずに力技で救出に向かうモピレンジャー。これもヒーロー的な個人名なのか職業名なのか全くわからない。謎が謎を呼ぶモピランドである。

ゲームは迷路状のステージでコモピラのところを全て回って救助すればクリアとなる。しかし50ステージからなる“魔の水宮”(お宮なのか屋敷なのか、城かなんかの堀なのか、特に説明はない)には目で見てわかる水流があり、流れに乗るか逆らうかでモピレンジャーの移動スピードは大きく変わる。敵ラゾンはモピレンジャーの持つ“ストーン・ビーマー”で石に変えられるが、石はひとつずつ押すことしかできないために戦略を誤ると変なところで固まってしまい、コモピラを救出できなくなってしまうのだ。



©Konami Digital Entertainment

↑石は押せるが引っ張れない。だからL字のまがり角で敵を石にしてしまうと、動かなくなってしまうぞ。角まで押してしまった場合も同じだ。たまに“ビッグラゾン”が食ってくれることもあるが。

このゲームは完全なMSXオリジナル作品で、固定画面のアクションパズルゲーム。ゲーム自体はコナミクオリティでよくできていると思うのだが、モピレンジャーという謎キャラクターを配置したせいなのか、当時の子供の心を掴むに至らなかったようだ。そんなわけで今日ではいまいち知名度が低い。



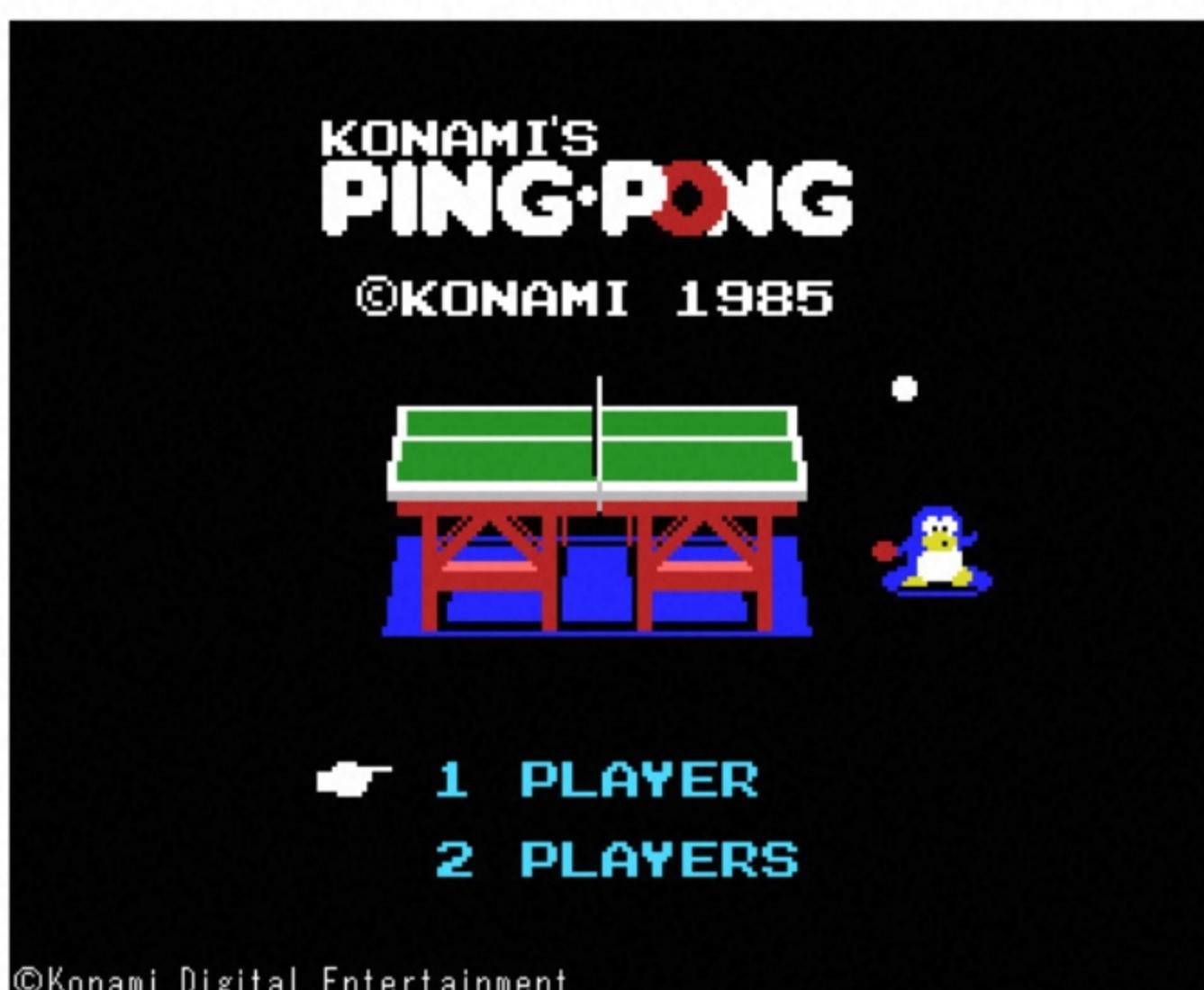
©Konami Digital Entertainment

↑ボーナス面。敵はないので、落ち着いてコモピラのところへ行こう。当然パーフェ

クトになるのでボーナス10000点だ。

説明書ではコナミMSXゲームで唯一“遊び方”と“操作方法”がマンガで説明されている。この点からも作者のモピレンジャーというキャラクターへの愛着が強かったことを伺わせるが、正直ほかのMSX作品と比べると微妙な感じがより深まってしまっている。そして30年経ってもサッパリわからないのが説明書の“隠し操作”で、「はっきり言ってあります。ありますが、公表すると『隠し』になりませんので秘密にしておきます。」と、挑発してきたものの、シマリスの如くもはや何をどこに隠したのかすらわからないMSXユーザーたちの現状なのであった。ということで誰かこれが何なのか教えてくれませんか。

## ■コナミのピンポン（1985年発売）



アーケード版が存在することから、コナミMSXチームの誇る名移植作……なのは確かなのだが、この作品もイマイチ売れなかつたらしい。“ピのつくゲームは売れない”伝説に貢献してしまった1本であるが、それなら『コナミの卓球』というゲーム名なら卖れたのかと言われば、「えへへへ」としか言いようがない。

画面には卓球のコートと満員御礼の観客席、そこはいい。空中にはラケットを持った手だけがプカリ浮いているというシュールなビジュアルが有名である。人体の描写を省略することで醸し出されるリアリティ、やってみれば絶対にわかるが、この独特的UIと画面構成が今見てもまさに“卓球”としか言いようのない緊迫感溢れるシステムを生み出した。「人類史上、この“コナミのピンポン”を超える卓球ゲームはまだ存在しない！」と言い切っている者もいる。



↑手前の黄色が自分。ネットに引っかかるとボテボテになったり、いろいろと動きは面白い。本物に似ている気はしないが、不思議な現実感がある。ホントに慣れるとハマるぞ。

キー操作は、変則的な3方向+スペースキーの構成である。キーの上はスマッシュ、左右がドライブとカット。スペースキーはフォアハンドとバックハンドの切り替えを行なう。このゲームの特徴として、飛んできた球にラケットが当たるタイミングで飛ぶ方向が大きく変わる点にある。これにより今まで見ても、かなり緻密なプレイを実現している。当てるタイミングが早すぎても遅すぎてもあらぬ方向に飛んでしまい、簡単にアウトとなってしまうのだ。基本的にラケットの移動は球の動きに対して自動追尾するので、プレイヤーはひたすら叩くタイミングと、それによって飛んでいく角度がどうな

るかだけを気にすればよい。

ゲームのデモではなかなかカッコよくラリーを繰り返した後にスマッシュを決めるところが見られる。自動追尾なので遊ぶ前は簡単にこれができるような気がするが、実はここまでラリーを続けられるようになるには、結構な鍛錬が必要となることすぐに気がつくだろう。タイミングを見極めて、敵にスキができるまで打ち合い、チャンスボールを見逃さずスマッシュ! これが大変な快感である。最初のうちはラリーすらおぼつかないかもしれないが、やがては敵のスマッシュすらも返せるようになるだろう。レベル3、レベル4あたりからはラリーも超高速になってきて、他人が見ていたら「スゲー!」と言われるくらいの迫力だ。そしてレベル5で勝利できるようになると、「俺にも“世界”が見えてきた……」ような錯覚する覚えるようになる。まあ、レベル5で終わりであり世界も何も無いのだが。とにかくそれくらいリアルなその“感触”は、今も全く色褪せてなどいない。卓球ゲームはその後全くないわけではないが、いきなりこの完成度で出現したのは驚くべきことだろう。



©Konami Digital Entertainment

↑良く見ると右上にあの“ペンギン”が! 2P対戦モードもあるのだが、奥になると不利だ。「白線の上でサーブすると球が見えにくい」という卑怯技で友達を失いつつ勝利の美酒に酔うのだ。

とはいえたれなかった理由もなんとなく想像がつき、画面が卓球台の画面しかないように尽きる。同時期のコナミMSXゲームは設定やストーリーも本格的になってきつつあり、“この先を見る楽しみ”が色々と用意されていたのだが、『コナミのピンポン』はひたすらストイックに球を叩き合い、勝利の大きな快感だけが純粹に手元に残る……という、良くも悪くもスポーツらしさを体現した1本だったのだ。乏しいお小遣いでお子様が買うにはいささかビジュアル面が弱かったかもしれない。だが、あえて言おう。「絵じゃないぞ！」と。大人になった今こそ、その凄さをぜひ見て貰いたい1本である。

# 人生の厳しさはコナミが教えてくれた!? コナミのMSXゲーム伝説14

## ■王家の谷（1985年発売）



今も一部に熱狂的ファンを持つこのゲーム、コナミMSXゲームとしては初となる本格パズルゲームである。あらゆるジャンルに手を出していたコナミであるが、パズルを主体とした作品はこの『王家の谷』と続編『エルギーザの封印』のみである。『シャロム』のゲーム内にパズル的な要素はあったが、あれは例外としていいだろう。

英国マンチェスター生まれの冒険家“ビック”を操り、王家の谷に隠され

た“秘宝珠”を全て手に入れるのが目的である。



↑中央やや上がプレイヤーが操るピック。下のお宝を掘るためにツルハシで壁を崩す。一度崩した壁は、いわゆるロードランナータイプのように元に戻ったりはしない。

パズルゲームといってもそこはコナミなのでアクション要素が盛り込まれており、ウロウロするミイラ男を避ける、あるいは剣を投げつけて倒しつつ、ツルハシで床に穴を開けて道を切り開く。ミイラ男は4種おり、なんとなくそのへんを歩いているもの、階段の上り下りだけがやたらに速いものなどと個性が分かれている。しかし説明書によると“A型、B型、O型、AB型”なのだそうだ。明確に書かれていないものの、これはどうみても血液型ではないか。ミイラ男なのに血が通っている。無意味に斬新なキャラクターづけである。血液型で性格が分かれつつも“ミイラ男”となぜか男と限定されているのが妙におかしい。残念ながら、説明書にはここまでしか書かれておらず、どの血液型のミイラがどの性格かまではわからないのであった。



↑敵は色別に性格が違っている。赤は階段を猛烈なスピードで移動する。血液型（?）は何型なのだろう？

アイテムは剣とツルハシのみであるが、使うボタンはひとつだけ。“アイテムを持っていない時だけジャンプする”というシンプルなシステムが、王家の谷を王家の谷たらしめている。剣を持っていればミイラ男に対しては安全だが、ジャンプすることができないので段差を越えられない。剣を投げた先でうまく拾えれば段差の先でも使えるが、ツルハシが必要な場合はそれもできず、なかなかうまくはいかない。このあたりのサジ加減が絶妙である。

パズルゲームは面の出来不出来が面白さと密接に関係するが、アクション要素もあるためパズルとしての厳密さはほどほどに抑えられている。多少ミスってもアドリブで回復できる程度なので、普通のゲーム好きにはほどよいぬるさで手軽に楽しめる。だがまだコンティニューが搭載されていなかった時期なので、一気に最後まで解くしかなく、となるとそれなりに難しめと言える。むしろ初挑戦の人には続編『エルギーザの封印』から入るのもよいだろう。

## ■エルギーザの封印（1988年発売）



↑MSX2版のタイトル。あえて言うならこちらがメジャーで定番。



↑んで、こちらが貴重なMSX1版だ。

名作パズルアクション『王家の谷』から3年を経て1988年に発売された続編。ゲームのジャンルはもちろんパズルゲームだ。パッケージではそれほど強調されていないが、正式タイトルは『王家の谷・エルギーザの封印』であり、カートリッジにも『King's VALLEY II』と書かれている。説明書にある主人公の名も、前作の“ビック”に対して“ビック13世”である。なんといきなり12世代も後なのだ。エヴァQもびっくりの急展開なのだ。ちなみに、ビック13世は英語で書くとVICK XIIIとなるが、その綴りから空目してグラディ

ウスのビックバイパーを連想してしまうのは少々ビヨーキだろうか。

ストーリーはシンプルな『王家の谷』に比して壮大だ。時は現代すらも飛び越した未来、地球以外の惑星に存在する古代遺跡を調査していたビック13世は、惑星レムールの遺跡にある碑文を発見する。それによると、地球の古代エジプトの王族はレムールからの植民であり、ピラミッドとは崩御した王の魂をレムールへと瞬間移送する装置だったのだ。かつてピラミッドにあった財宝は装置の制御に使われており、それがなくなった今、コントロールを失って地球を破壊するほどのエネルギーになっているという……！



©Konami Digital Entertainment

↑ステージ7で画面左上に突如現われたこのピラミッドは？ 因みに“24パズル”で遊べるパズルステージも隠されているぞ。

というわけで、ご先祖様の所業を尻拭いをすることになったビック13世を操り、全60面をクリアするのが目的である。ゲームは各面に複数ある“ソウルストーン”を全て拾って出口へと向かうこと。ツルハシと剣だけだった前作から道具は4種、武器は2種に増え、敵のバリエーションも増したが、道具は1種しか持てず、ジャンプは何も持っていない時しかできないなど前作のシステムもしっかり継承している。そのうえで、止まっている敵を踏み台にして道具を使う必要があったりと、アクションとパズルを更に向上させてい

る。しかしながら、前作もそうだったがアクション要素のあるパズルということで、抑え目の難易度になっている。特に複数画面を切り替える面は複雑そうだがパズルの難易度は抑えられており、むしろ一画面に納まる面のほうがパズル純度が高く解くのが難しい。

BGMはSCC搭載作品の中でも“いかにもエジプト風”な曲が多数用意されている。BGMも素晴らしいのだが、それにもまして効果音は一聴の価値のある出来だ。ドリルやツルハシなどで壁や床を掘るときの音はあまりにリアルで、当時担当者が「なんでそういう音が出たのかわからない」と言ったほどだとか。特定のステージにはミュージックステージに入ることの出来る場所があるので、ぜひそこでSCCサウンドを堪能していただきたい。



↑魔城伝説から続くポーズ時のお遊び。頑張れ、ピック13世!! 体力が命。腕立て伏せで体力向上だ!

パズルというジャンルのせいか人気は他のコナミゲームに一步譲る感はあったが、じっくり楽しめる1本としてオススメだ。スマホなどでパズルゲームが大人気の現在と違い、この頃はパズルゲームは地味な印象だったのだ。

MSXオリジナルの本作であるが、本作に限ってMSX1版とMSX2版が別個

に発売されていて、時期的にもMSX1版はレアである。さらにパッケージには「ゲームエディットコンテスト」のお知らせと封筒が入っていた。本作はステージエディットが出来るようになっており、MSXを扱う雑誌で投稿ステージコンテストが行なわれていたのだ。『MSX・FAN』誌では特に担当者が大ハマリして、数ヵ月間投稿ステージを掲載するページがあったほどである。このコンテストの入賞者にはゴールドカートリッジ(中身は優秀作が遊べる)が20人にプレゼントされた。恐らくこれこそがMSX界で最も入手困難なゲームだろう。周りに持っている人がいたら大切にしてね! そして写真を撮ってTwitterとかでぜひ見せて頂きたい。

## ■コナミの占いセンセーション（1988年発売）



数あるコナミMSX作品のなかでも異色中の異色の作品、それがこの『コナミの占いセンセーション』である。コナミのMSXソフトはシューティング、アクション、スポーツ、アドベンチャー、ロールプレイング……と多岐にわたる(なぜかシミュレーションにだけは手を出していないけど)。それでいていずれのジャンルでも名作の評価をものにしているのだから凄い。しかしこの“占い”というジャンルのソフトについてはジャンルがジャンルだけに名作

か否かの判断が難しいのだ。だって占いが当たればそれで名作なのか？そもそもどれくらい当たっているかどうかやって判断すれば良いの？占いソフトの評価基準ってなんなのさ。



©Konami Digital Entertainment

↑あすきーさんは、女性をとっかえ ひっかえしてばかりの“あそび人”って言われちゃっています。

そういえばこのソフト、広告の登場当初では『あけみとモアイの占いセンセーション』というモノ凄いタイトルが（仮）的に冠されていて、これがあまりに印象が強かったのか間違えてこっちの題名のまま覚えてしまっている人も少なくない。そりゃモアイが占ってくれるソフトなんて空前絶後だろうけど。占いだけに画面の印象は女の子を対象にと考えた雰囲気もある。それで“あけみ”はわかるけど、なぜ“モアイ”なのよ？ まあ、コナミ＝モアイのイメージ戦略も当時はちょっとはあったけど。

さてこのソフトでは、ユーザーを20人まで登録できる。家族と友人合わせてもターゲットは子供世代中心なんだし十分な人数か。性別や生年月日、血液型は言うに及ばず、生まれた時間まで入力して占ってくれる。「そんなのわかるか！」という人も大丈夫。「わからない」という選択肢もちゃんとあ

る。

占いは、西洋占星術、手相占い、おみくじ、そして血液型相性占いの4つ。この血液型相性占いでは基本的に男女の仲を占ってくれる。占い内容のバリエーションが最も多いのもこの項目である。実は男と男、女と女の組み合わせも占える……が片方を勝手に異性とみなして占ってくれるだけであった。さすがにジェンダーフリーの時代はまだ遠かったか。

手相占いはどうするのかと思ったらまさかの自己申告。自分の手をにらみながら一番近いと思われるものを選んでいく。おみくじは最も手軽で、大吉から大凶！まで出てくる。ただ、大凶だからと無闇に何もかも悪く書いてあるわけではないのがちょっとリアルである。ちなみに、おみくじを引く前に“おまいり”ができるのだが、ここで鈴をガンガン左右に振りまくるとそのうち鈴が落ちてしまい、おみくじの結果が問答無用で悪くなるというしょもない裏技がある。ぜひ試して頂きたいが、おみくじだけに本当にバチが当たるのではないかとちょっと怖くなるかも。



↑ガーン!! “凶”が出たよ。この上に“大凶”もあって、しかもわりとよく出る。浅草寺もたじろぐ厳しさだ。

ゲーム要素のない作品でもあることからか、コナミゲームの平均より少し低価格(4800円)に押さえられているのだが、デザイン的に女の子っぽさを前面に打ち出したせいなのかプレイ経験のある人は少な目だ。しかし女の子っぽさとは裏腹に、占い結果が情け容赦のない厳しい内容を持って忠告するのが面白怖い。「あなたは自分の目的のためならどんなことでもする人だ」とかガンガン言われてしまう。厳しい口調は芸能人とかを相手に占う有名な人気占い師を思い起こすが、もしかしてあの人が流行った後に発売されいたらもっと売れたのだろうか?

ともあれ、人相の悪いペンギンに厳しい占い結果を言われるような体験は、『占いセンセーション』ならではである。機会があればぜひ体験して頂きたい。

---

# コナミオールスターズがガチで対決! コナミのMSXゲーム伝説15

---

ゲームの主役級キャラがゲームの垣根を越えて対決するゲームは今では珍しくないが、大抵は格闘ゲームかパーティーゲームでしょ。麻雀で対決ってのはありそうであんまりないので? 今回はコナミが作ればこんなに凄いマージャンゲームができる! というわけで『牌の魔術師』ほか2本(『マジカルツリー』、『ロードファイター』)をお届けします。

## ■マジカルツリー (1984年発売)



『マジカルツリー』はインディアン坊や“アパッチ君”を操り、巨大な木の上の方を目指してひたすら昇っていくゲームだ。箱の裏に「登れや登れ天高く……」とあるように、ただひたすらに高みを目指すゲームのように見える。“おおブレネリ”の明るいBGMに乗せてピョコピョコとジャンプしていく、たいへん明るく楽しいアクションゲームだ。



↑地表からはハシゴで登りはじめる。この後はジャンプ＆ツタ登りだ。先は長いぞ。

当時、“テキトーに始まってテキトーに終わる”あるいは“テキトーに始まってあと無限ループ”なんてゲームも多かった中で、“とある目的地”に向かって行く、ちゃんと設定のあるゲームがコナミのMSXゲームには多い。しかし、このゲームは目的地があるかどうか知られず“ただひたすら上に行け”というノリで始まるため、もしやコナミではちょっと異色の無限ループ系ゲームかと思って始めてみれば、やはりどこまでもどこまでも確かに終わりなく昇り続ける。しかし、ご安心あれ。実はそんなことはない。お空の遥かかなたにある2人の人物が待っている。言っておくが悲壮感とか無いぞ。



©Konami Digital Entertainment

↑右上のハシゴめがけてジャンプ一閃。失敗すれば真っ逆さまだ。

さて、ゲームはある程度昇るごとに簡単なデモが入り、新キャラが登場して難易度が上がる。アパッチ君のジャンプは飛距離が絶妙で、敵の動きを読み切れないと連續して下まで落っこちてしまうことがある。枝から枝への飛び移りの際に気をつけければ、それほど高い難易度というわけでもないので、オノレの集中力が勝負の鍵である。ゲームとしては『わんぱくアスレチック』以来のジャンプアクションとして、なかなかのデキを誇っている。

……のだが、このゲーム、以前紹介した『新世サイザー』程ではないが、なぜかかなりのレア作品で、現在入手はかなり難しい。MSXオリジナルの作品であることが災いしたのだろうか？ と思ったのだが同時期の作品『スカイジャガー』もMSXオリジナルだし、むしろアパッチ君の動きなどは『スカイジャガー』にはない可愛さなのだが、当時の少年の人気はカッコ良さのほうに集中したのかもしれない。

もし『マジカルツリー』の完品パッケージをお持ちの方は、大変貴重なものですから大切にしてやってください。未来に残るかどうかは君の双肩にかかっているのだ。

## ■ロードファイター（1985年発売）

# ROAD FIGHTER

©KONAMI 1985

PLAY SELECT

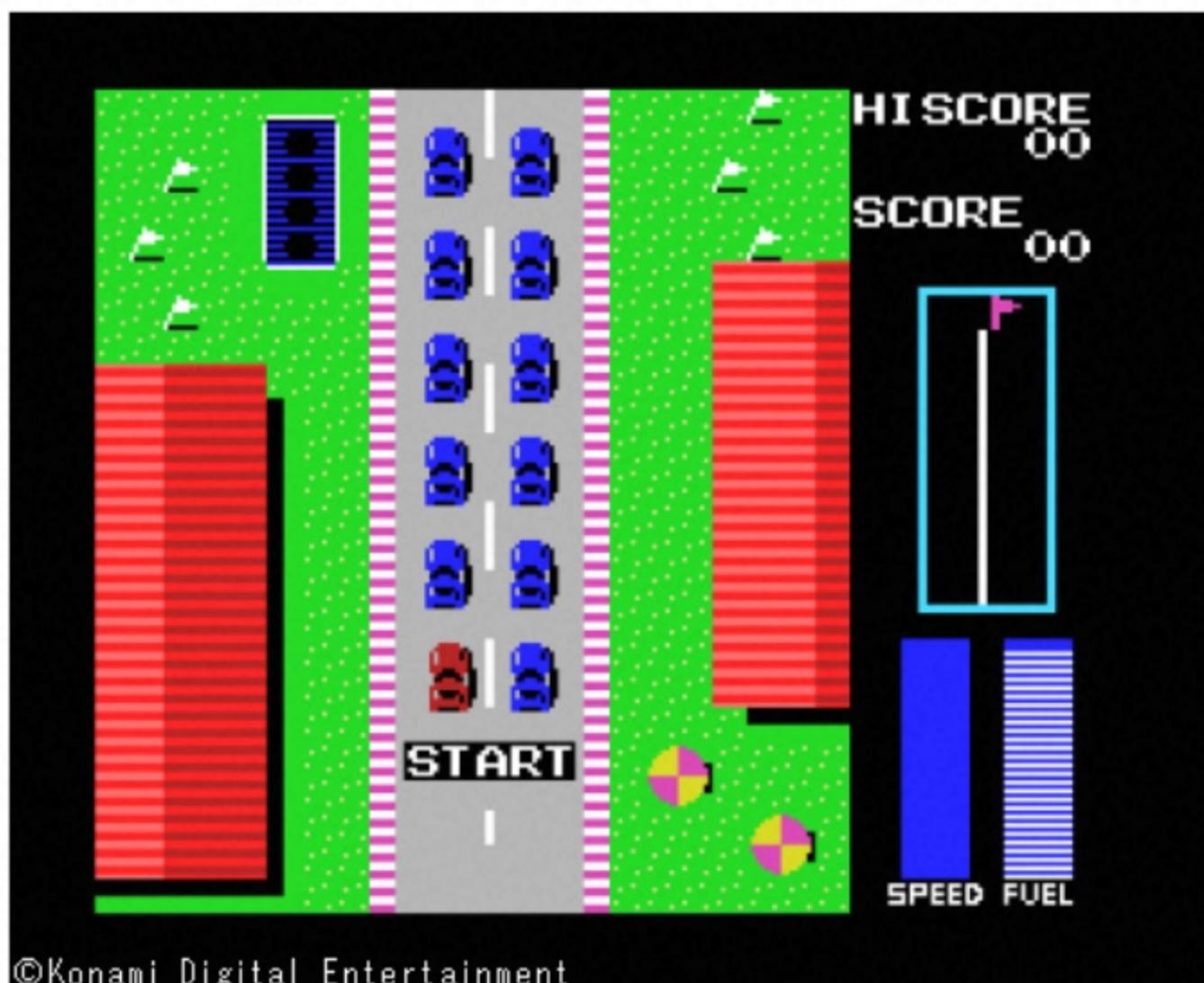
◀ LEVEL A

LEVEL B

©Konami Digital Entertainment

アーケードからの移植であるが、MSXのレースゲームとしては随一のスピード感を誇る作品だ。操作系はとにかくシンプルで、左右の移動とボタンによるアクセルのみ。ボタンを離すと減速(エンジンブレーキ)という説明がされている。『ハイパーラリー』に存在したギアチェンジの概念はない。

目的はとにかくゴールまで完走することのみである。全6ステージを燃料切れにならないように全速で駆け抜ける、それがロードファイターたる君に課せられた目標だ! ……と言いたいところだが、背景の説明が大変に乏しくて何だかよくわからないのである。説明書や箱には「世界のライバル達」とか「スタジアムは興奮で沸きかえって」、「チェックカー・フラグを狙え!!」とか書かれているものの、ゲーム中には順位も表示されない。まあ、細かいことは気にせず脳内補完設定で楽しむのがこの時代のゲームなのだ。



↑赤いのが自分の運転（?）する車。一番うしろからスタートだ。

さて『ロードファイター』は路肩にぶつかると爆発して燃料が減ってしまう。また、敵の車にぶつかると自車が滑り出し、さらに放置しているとスピンしてしまう。が、滑っている間に“カウンタステア(逆ハンドル)”を使うことでなんと“体勢を整える”のである。具体的には、「滑った!」と思った瞬間に滑っている方向にキーを軽く入れると、正常に戻る。少しでも遅れるとスピンしてしまうし、滑った場所によってはすぐに路肩にぶつかってしまうので、一瞬の判断が問われる。この1点のシステムが面白く『ロードファイター』を『ロードファイター』たらしめていると言って過言ではない。慣れてくると敵車にぶつかることを避けるだけではなく、“当たって滑る”そして“立て直す”をも含んだ挙動ができるようになる。これが快感で「俺、凄い！」とちょっとと思い込めたりする。



↑ハートに“B”と書かれた謎のアイテム。正体は燃料補給なのだが。

今から見ると、発売よりやや前にあった“スーパーカーブーム”的影響も所々に感じられるが、そんなことを知らなくても直感的に遊べ、かつ十分に熱いゲームである。中古市場における入手も比較的容易なのでMSX初心者にもお勧めだ。また、Wii Uのバーチャルコンソールでも、今のところ入手可能である。

ところで燃料補給ができる“ハートにBのマーク”は“ボーナスラブ”というのだが、なにがどうして“ラブ”なのかやっぱり説明がない。他機種版の燃料補給は違うマークのようだし、はたしてこの“ハートにB”は他のゲームにも登場してたりするのか？ 当時のコナミでなにか連動した動きとかあったのだろうか。まさか隠しヒロインが!? そんなハズないか。

## ■牌の魔術師（1989年発売）



『コナミの麻雀道場』から約5年。ずっと出ていなかった麻雀ゲームの進化形が満を持してついに登場した。前作では特に“コナミらしさ”があるわけではない、オーソドックスな“二人打麻雀”だったが、今回は“コナミらしさ”どころか“コナミの人気キャラクター大集合”である。で、参加したキャラは8人。その中から3人と、プレイヤーで四人対局と相成ったのである。

その面子は、『悪魔城ドラキュラ』からシモン、『がんばれゴエモン!』からゴエモン、『魔城伝説』からポポロンとアフロディーテ、『スナッチャー』からスナッチャー、『けっきょく南極大冒険』からペンギン、『グラディウス』からヴェノムとモアイという、今見ると少しばかり謎の人選である。まあ人でないどころか生き物でないものも混じっているが。

デモ画面ではポポロンが“騎士代表”、モアイが“島国代表”、ペンギンが“南極代表”なのはまあいいとして、ヴェノムとシモンがもはや何を代表しているのか理解不能である。スナッチャーに至ってはなんと“雀鬼代表”であるのだが、もしや“雀鬼”は、“JUNKER”から来ているコテコテの関西系ダジャレなのだろうか?いや深読みしすぎか?



©Konami Digital Entertainment

↑これがコナミを代表する(?)8人だ。麻雀の腕や如何に。

さてゲームはというと大まかに初心者向けの“練習対局”と上級者向けの“実戦対局”に分かれている。練習対局ではポンやチー、ロンなどの鳴き・あがりができる時には自動でウインドーが開き、不可能な場合選択できないなどのアシストに入る。一方、実戦対局では自分でメニューを開かないといけない上、間違えるとチョンボになってしまう。あわてて気が動転したり、ぼ～っと集中力を欠いたりして手を間違えないことも重要な実力のうちだが、今どきの親切なゲームに慣れてしまった“なまったゲーム脳”にはちと厳しい。まあ、ぬるくお気楽な練習対局モードが我が老体にはお似合いだ、と久しぶりにプレイして悟った次第。ちなみに『新10倍カートリッジ』がある時のみ実戦対局の戦績をセーブできるといった機能もついている。



↑ここでヴェノムがポン。ああ六萬が無くなってしまう! キビシイ局面だ。

対局キャラクターのグラフィックは8人で固定だが、性格設定モードというものがあり、7種の項目を自由に変化させることができるのがこの時期ではまだ珍しい。もちろん麻雀の方もローカルルールの設定なども細かに可能だ。

このゲームにはコナミMSXゲームでおなじみの“SCC”音源は搭載されておらず、代わりに音声を出力するための8ビットD/Aが搭載されている。これはコナミのMSXゲームではこれ1本だけの珍しい仕様であり、少し近いものとしては『新世サイザー』がある程度だ。これで出てくる声は割とクリアで、ヴェノムは野太い声、ペンギンは甲高い声など、ちゃんと性格づけがされているのが面白い。

とても丁寧で細やかな作りなのだが、MSXユーザーはあいかわらず中高生主体のユーザー層であった関係からか『激ペナ2』などと比べても見かけることが極端に少ないタイトルである。マニアなら見かけたら“即買い”で押えておきたい1本だ。

---

# 諦めずイー・アル・カンフー2からやり直せ! コナミのMSXゲーム伝説16

---

人生は無理ゲーである。そんな暗い気持ちがよぎったら、もう一度『イー・アル・カンフー2=イーガー皇帝の逆襲』をやり直すと良い。最初は「クリアなんて無理だ」と思ったゲームも努力と根性と諦めずにアレコレ試してみることで、ついにラスボスまで倒せるようになる。あの時の「とうとうオレはやった!」という気持ちを思い出せば大人になった今のつらく苦しい事も乗り越えられる! 寄る年波を自覚するだけで終わっても責任は取りませんが。

## ■イーガー皇帝の逆襲（1985年発売）



タイトル画面にも『Yie Ar KUNG~FU II』とあるように『イー・アル・カンフー』の続編にしてMSXオリジナルの名作アクションである。前作の敵“チャーハン一族”が主人公“李”に撲滅させられてから20年。唯一生き延びたチャーハン一族の1人が“イーガー皇帝”を名乗り、チャーハン一族を再建した。英雄“李”的一人息子“李英(リーヤング)”がチャーハン一族に立ち向かう！

ということで内容だが、前作で5人しかいなかった敵が今回は7人の武官といーガー皇帝の合わせて8人に増え、さらに“小敵隊”という雑魚キャラまで盛り込まれている。各面はまず小敵隊が飛んでくる前哨戦から始まり、少し進むと各面の武官、すなわちボス戦となる。小敵隊はさほどの障害でもないが、後述する回復アイテム入手するために粘っていると、攻避のタイミングを誤って逆にダメージを受けがちだったりする。また今回の各面の武官は前作よりも強い。そしてラスボスはかなり強い。前作同様に間合いがシビアで“近すぎず・遠すぎず”でないと攻撃が当たらないが、それ以上に間合いを見ての反撃がリアルに厳しく、格闘技経験の無い人は「なぜ俺の攻撃が当たらん」&「なぜ敵の攻撃が当たる！」と思うかもしれない。説明書には“流水”とあるが、連續攻撃を仕掛けてくると一気に体力を削られる。各面のある場所を攻撃すると中華そばが出現して数秒間無敵になるが、最初はそういう

った裏技を駆使してもなかなか倒しきれないだろう。



↑まずは前哨戦として小敵隊と対決。最初は楽なんだけど、だんだん難しくなってくる。3連編隊で来るのをやっつけると“ウーロン葉”が。人でなくブロックとかが飛んでくるステージもある。

ラスボスまで含めて考えるならば、恐らくコナミのMSXゲームでは最も難易度が高い部類の1本である。小敵隊を倒すことで得られる“ウーロン茶”による体力回復や、前作『イー・アル・カンフー』をスロット2に差し込むことによる“ご先祖の靈パワー”を使っても、ラスボス＝イーガー皇帝の倒れた姿を見るのはかなり難しい。間合いを極めるだけではダメで、飛び道具“雷”を落としてくるのだが、これがホントにやっかいなのだ。難易度の高さでは『沙羅曼蛇』がよく言われるが、それ以上だという意見も聞く。では、1周クリアした者を見聞きしたことがないのか?と問われれば高難度ながらもさすがはコナミのMSXゲームだけに、「皇帝を倒した自慢話」はいくつも聞けた。しかも話が長い。そしてクリアした猛者達は異口同音に“屈指の名作”と褒めたたえるのだ。確かに名作なのは疑いようもないが、先の面に進めなかつたユーザーは同じ感想にはならないだろう。思うに本当に格ゲーやシューティングゲームのバランス調整というのはどこに合わせるのか難しい問題である。なお「お前が下手なだけ」という少数意見は聞かないことにする。あ

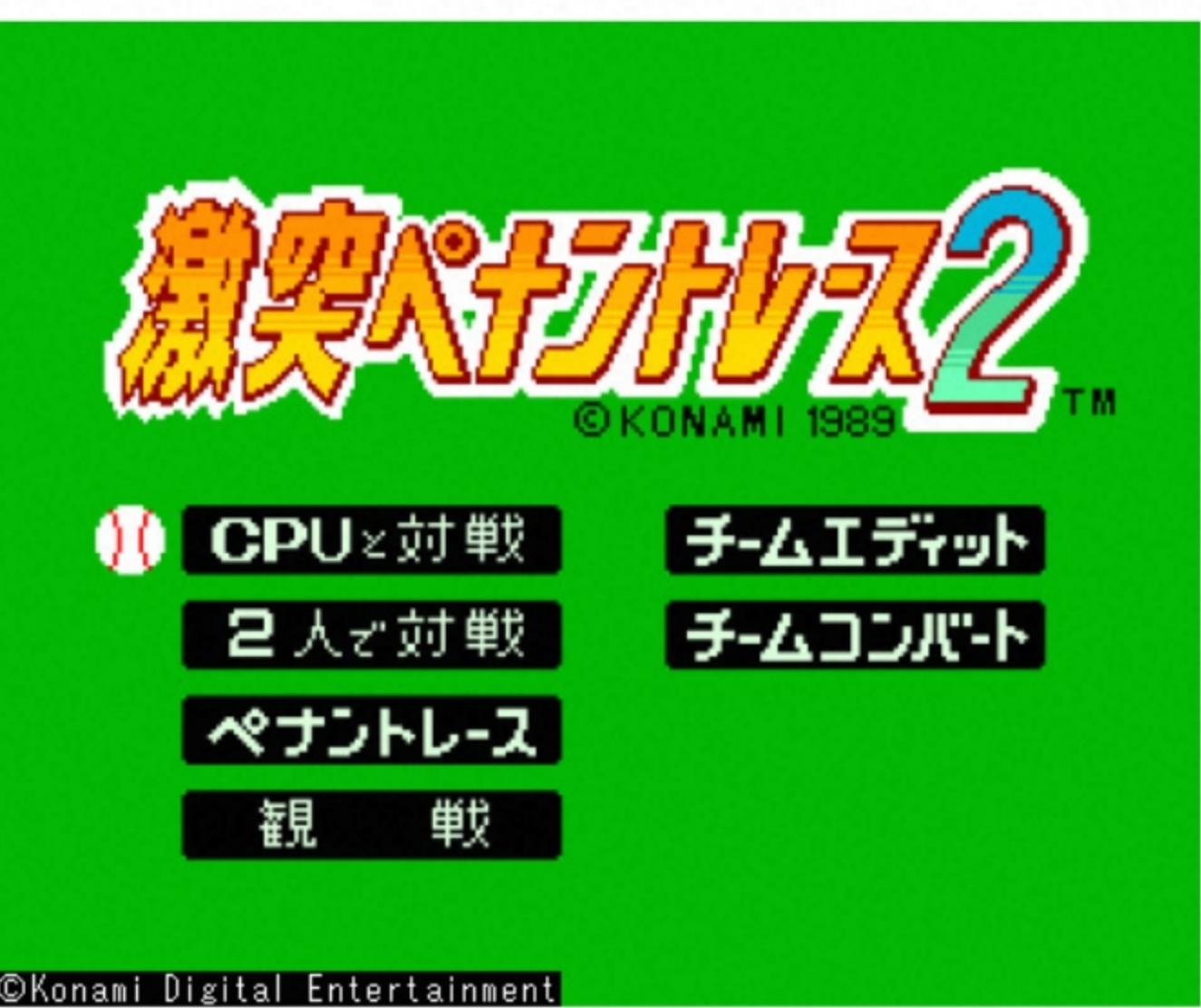
あ、もう一度『イー・アル・カンフー』からやり直そうかしら。



↑無敵化アイテム“中華そば”登場。各面どうしたら出るのかとか、ぜひ思い出して欲しい。

さて本作には珍しく2本先取の対戦モードが盛り込まれている……のだが、敵の武官のうち1~3面のキャラと“李英”との対戦しかできない。しかも武官は3人とも遠隔攻撃が可能なのだ。いささか不公平を感じなくもないが、まあオマケ的な位置づけなのだろう。武官だけ画面の左右の端をワープできるなど謎の能力も追加されている。しかし、この対戦モードに対する不平不満はあまり耳にしない。対戦してくれる人がいなかったのか、あるいは不公平すぎて遊び込めなかつたのか、おまけ的なものだから温かい目で見ていたのか……?

## ■激突ペナントレース2（1989年発売）



MSX界に旋風を巻き起こした前作『激ペナ』から約1年半後に登場した続編『激突ペナントレース2』、人呼んで『激ペナ2』。名作の完成度はさらに高くなり、ここにMSX最高峰の野球ゲームが登場したのである。

バージョンアップされた点としては、全方向にスムーズスクロールするようになった点が見た目にも大きい。MSX2は上下方向のスクロール機能しか持っておらず、前作もスタジアムの左右方向は画面切り替えだったのである。ただしMSX2には“画面位置調整機能”という、昔のモニター用に数ドットだけ上下左右に表示位置を調整できる機能がある。それと8ドット単位の文字表示を駆使して多少は滑らかにスクロールしているように見せるというアイデアを生み出した。まあ、ファミコンなどは最初から上下左右にスムーズスクロールしていたので、何がどう凄い技術なのかは勉強熱心なMSXユーザーにしかわからなかったのだが。



↑まずは野球場を選ぶ。んじゃ、みどりスタジアムで行くか。

それはさておき、『激ペナ2』はこのスクロール機能をはじめとしてプレイの快適さが大幅に引き上げられているのが最大の特徴である。投げる、打つ、走るといった基本的な動作はテンポよく決まり、操作性もよくなつた。前作で1試合(9イニング)30分程度かかっていたものが15~20分で終わる。また、音楽、効果音、その他の演出などどこをとってもその完成度に疑いの余地は無い。バッターが打った時の“手応え”までも感じるという、いつものコナミマジックにも今回もまた感動した。前作の発売時点でもMSXにおける野球ゲームの最高峰だったのだが、激ペナ2の登場はまさに決定打となり、追随する野球ゲームを文字通り全て葬り去った。もっとも、その中には前作『激ペナ』も含まれており、大量に中古ショップへと流れ出す事態も引き起こしたのである……。



©Konami Digital Entertainment

↑ワンアウト1塁3塁の大ピンチ。それにしても美しい画面だ。とてもSCREEN4とは思えない。

ゲームバランスはいつものコナミ作品らしく絶妙に調整されており、極めるとズルをしなくともCPU戦ではほぼ負けなくなってしまうところまで習得可能。だがそこから熱いのが対戦とチームエディットで、MSX専門誌でのチーム対戦企画は『激ペナ1』から『激ペナ2』へとスムーズに移行し、長期間に渡って誌面を飾ったのであった。他には無い楽しみ方として“CPU VS CPU”的対戦を観戦するってのもあって、これもシミュレーションゲームみたいで楽しかったなあ。飽きもせず勝手にペナントレースしたり、トーナメント大会したり。

さてこのゲームのスタッフは、後に『パワフルプロ野球』シリーズへと移行したことが語られている。今に続く『パワプロ』の操作系が『激ペナ2』の流れを汲んでいることは今もkonami.jpの“TOYの週刊パワフルレポート”から読むことができる。『激ペナ2』から25年、初代『パワプロ』こと『実況パワフルプロ野球'94』からもすでに20年、野球ゲームの定番のひとつとして今年も『実況パワフルプロ野球2014』が発売中である。MSXの血を受け継いだ作品としてぜひチェックしてみて欲しい。

## ■コナミの新10倍カートリッジ（1988年発売）



これも“続編”扱いかよ！

ハイ、一応。

ということで『コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ』の続編……というか、まあ普通に言えばバージョンアップ版である。説明書には「『ゲームを10倍たのしむカートリッジ』に『SRAMバックアップ機能』と楽しげ爽やか『おたのしみ機能』を加えてますます充実した」新10倍カートリッジ、と妙な書き方をしている。特に「爽やか」のところが微妙にイミフだ。

具体的には『10倍』にあった“ステージ数設定”や“プレイヤー数設定機能”に加えて、“内蔵SRAMへのデータセーブ”、“フロッピーディスクへのデータ完全セーブ”、“シークレット機能”といったものを追加している。



©Konami Digital Entertainment

↑セレクト画面ではおなじみのペンギンが。

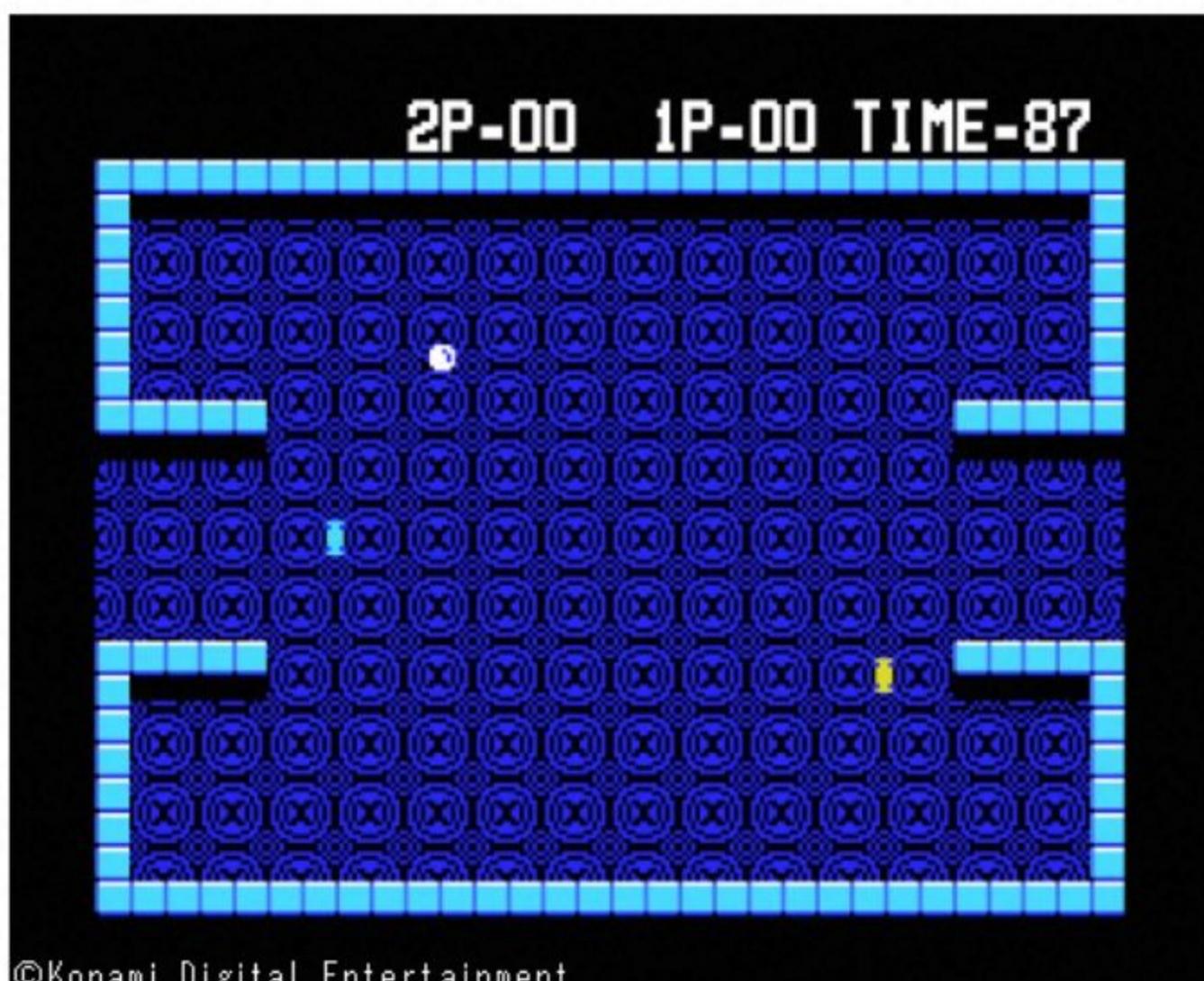
内蔵SRAMへは、パッケージに“コナミのSRAM対応”と書かれたソフトでセーブ及びロードができる。時期的にはおおよそ『シャロム』以降のソフトで可能となっており、基本的にこの機能が使えるソフトはフロッピーディスクにもセーブできるので電池が切れても対応可能だ。

この“フロッピーディスクへの完全セーブ”は大きな機能追加のひとつで、現在の状態をいつでもどこでもセーブできてしまう当時としては極めて強力なものだ。本来セーブ機能のない場所でも保存できてしまうので非常に便利。最もメリットが大きいのが『メタルギア』で、カセットテープへ限られた状態しかセーブできなかったこのゲームがディスクに対して自由に保存できるのは、ゲームを無駄な苦労無く楽しむ上でとても心強い。ただ、どのゲームでもセーブ・ロードする際には標準装備の機能よりもかなり時間がかかる。まあ、“力技”でやっているのでそこは仕方がないだろう。

シークレット機能は、もしやこれが「楽しさ爽やか」の根拠なのか、ゲーム開始時に“@”キーを押していると特殊なパスワードのヒントが見られる、というものだ。説明書によれば他にも『新10倍』がないと使えない機能を追加する予定だったようだが、ゲームの根幹に関わるような機能、例えばイベ

ントデモが全部見れるというようなのが実装されることはなかったようである。

ちなみにこのカートリッジは前作『10倍カートリッジ』の完全上位互換というわけではなく、例えば『悪魔城ドラキュラ』のコンティニュー機能追加などはない。



↑おまけゲームが入っていて、テニスとホッケーの対戦ゲームだ。画面はホッケーだがあまりテニスと変わりばえしない。が、ゲーム 자체はすこぶる面白い。シンプル・イズ・ベスト。

最後にちょっと手前ミソだが、この『新10倍』は今回の連載に大変な力となってくれた。だって『モピレンジャー』の50面とか、この歳になってからじゃとても最後までたどり着けませんもの(記事にはしなかったけど)!

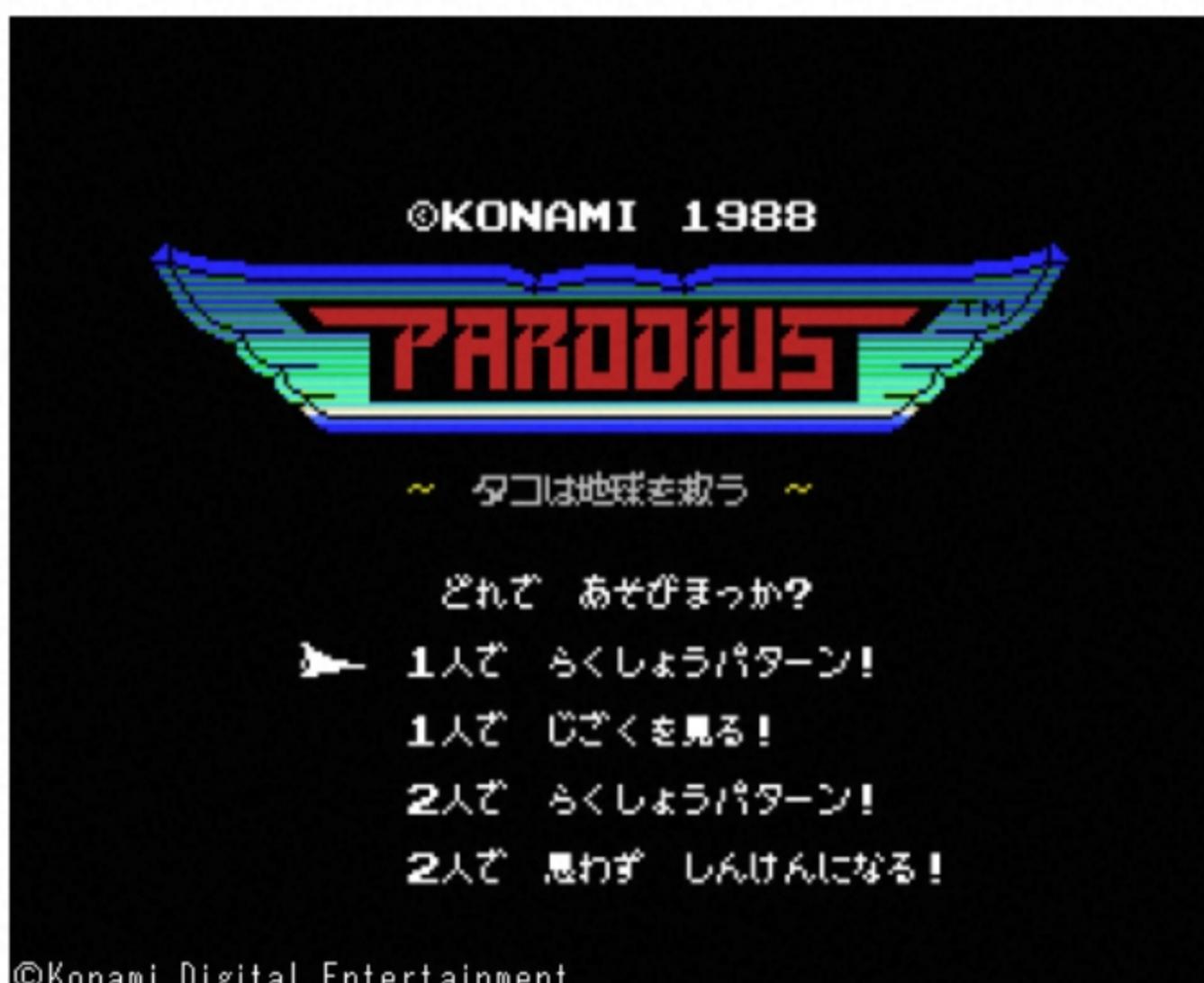
他にも「記憶にはあるけど腕がなくて確認できない」なんてとき様々な便利機能にどれだけ助けられたか! むしろ25年後の今、この歳になってから再び「あの懐かしい場面が見たい」なんて時にこそ真の威力を発揮するのかもしれない。コナミがこれを予見して「こんなこともあるうか」とこのカートリッジを作ったのだとしたら恐ろしい“真田力”である。ともあれ当連載を支えた陰の功労者であることは間違いない。ありがとう、心からありがとう『新10倍カートリッジ』! って、まだ最終回じゃないぞ。

※真田力：某ヤマトの某真田さんのように、まるで未来のことがわかっていたかのように備えている力。

# 最終回はMSXシューティング祭り！コナミのMSXゲーム伝説17

始まりがあれば終わりがある。コナミのMSXゲーム伝説・最終回は名作揃いのシューティングゲーム特集。『パロディウス』、『ゴーファーの野望エピソードII』、『スペースマンボウ』の3本をお送りします。最後に大事なお知らせもあるよ。

## ■パロディウス（1988年発売）



「おちゃめでポップ!」、「ストレス解消ギャグシューティングだぞ!」のキ

ヤッチコピーの眩しい、グラディウスシリーズ4作目……と言いたいところだが、後に多くのシリーズ展開を見せた『パロディウス』シリーズの第1作目、としたほうがよいだろう。タイトル画面では「～タコは地球を救う～」という副題が付いているが、パッケージ表紙には無い。

1987年末に出たMSX版『沙羅曼蛇』からほとんど間をおかずリリースされて驚かれた本作は、当時の雑誌記事を信じるのであれば、『沙羅曼蛇』開発の合間に『グラディウス』のシステムを使って製品に入れられないような冗談ゲームを気分転換に作っていたものを、『沙羅曼蛇』マスターアップ後の少しの時間で1本のゲームとしてまとめてしまったもの、だという。そういう経緯もあって開発期間はわずか1ヵ月程度……と言われているのだが、今聞くとちょっと信じられないような話だ。今だったらこういう経緯のゲームは製品のオマケとしてつけてしまうのかもしれないが、そこはコナミ。1本の独立したゲームとして全く恥じない完成度にしっかりと仕上げて世に放った。



↑当時のコナミの象徴的キャラ“モアイ”。だが、攻撃方法がきちゃない。目つきはもともと変。後頭部にEXTRA STAGEへの入口があるぞ。

基本は『グラディウス』と一緒に……なのだが、敵を擊てば「ひ」、

「で」、「ぶ」、「!」、自分がやられれば「あ」、「ん」、「ぎ」、「や」、「ち」、「ゅ」、「ど」、「ん」と文字が出てくるし、敵基地は木造アパートだし……と、書いても書いてもキリがないくらいに『グラディウス』シリーズとは対極の、カッコ良さとは無縁の方向に振り切れている。しかもコテコテの関西のノリなので関東人にはとても付いていけそうもない。と言いつつ夢中でプレイしてしまうのだが。音楽もSCCによるクラシック曲のアレンジだが、もうやりたい放題のアレンジがなされていてしかも名曲ぞろい。全体的なハイテンションぶりは後の『パロディウスだ!』シリーズ（アーケード、コンシューマーゲーム機ほか）のどこか少し優等生的なパロディとは違い、溜まった鬱屈を一気に解放したような迫力を感じる。なるほど、“ストレス解消”とは制作スタッフの方だという説もあながちウソではないようだ。

パワーアップも、カプセルを取るとたまに目押しの効かない速度のルーレットが始まり、うっかりすると“何～やそれ!”を選んでしまい、装備なしに戻される始末。思わず「ふざけんな！」と大声を張り上げ、家族から「何事か!?」と白い目で見られつつもリセットボタンに手も伸びようというものが、それでも気力を振り絞って頑張ればクリアできるように作られているところがグラディウスシリーズで培われた凄いゲームバランスの調整技術だと言うべきなのだろう。と自分に言い聞かせて冷静にプレイを続ける大人な私である。



©Konami Digital Entertainment

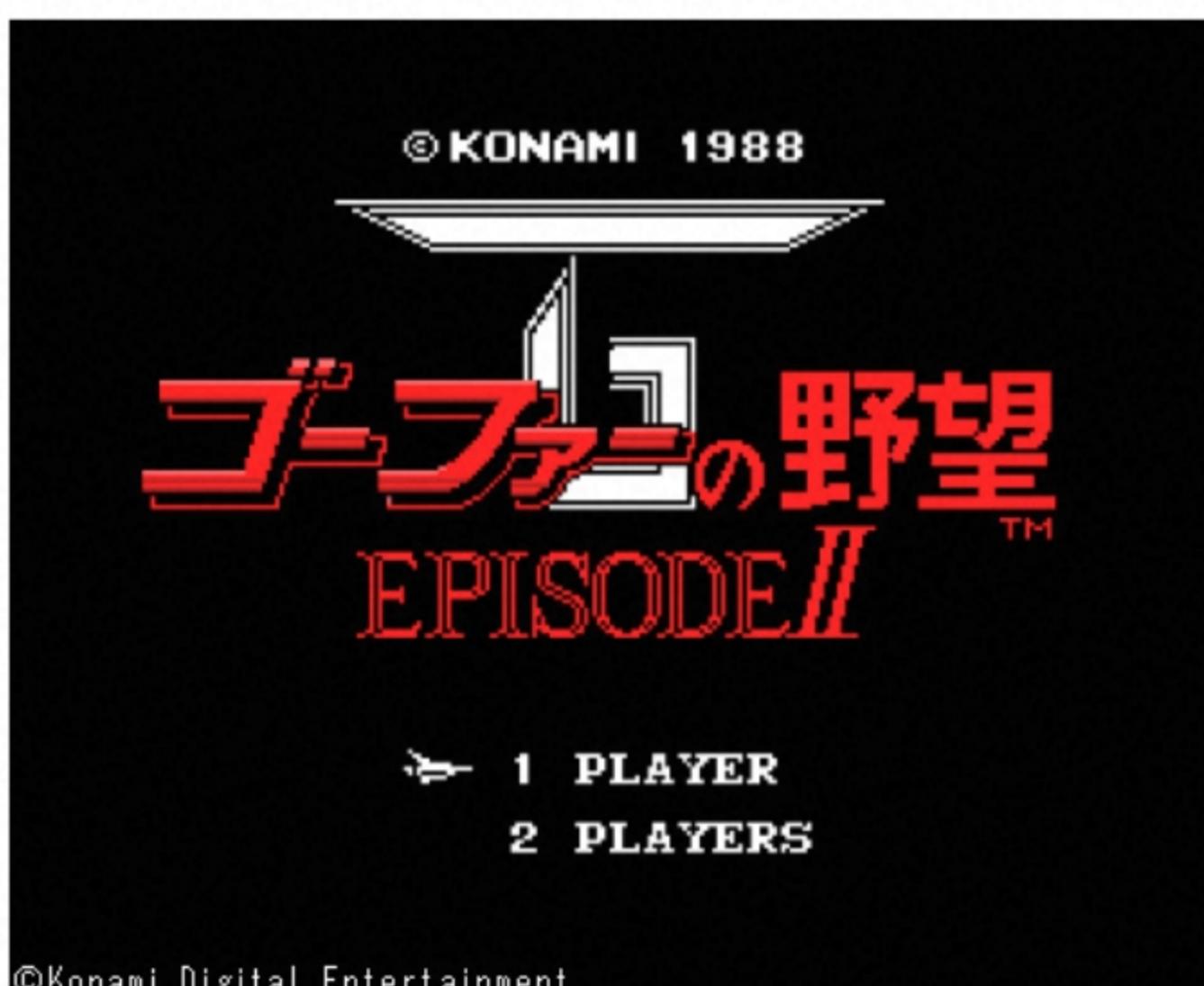
↑エネルギー・カプセルに無意味に“タコ”的文字。前方を塞ぐのは“ぐー”、“ちょき”、“ぱー”。どれかを取ってボスとじゃんけんだ。勝つと不戦勝。あいこで対戦。負けるとなんと面の最初からやり直した。

MSXで展開したグラディウスシリーズでは唯一、ゲーム開始時に難易度の設定があり、腕に覚えのある自称プログラマーはわざわざ高い難易度で始めることもできる。高難易度である“じごくを見る!”は本当に地獄を見る。久々にやったら1面中盤の巨大モアイすら拌めない始末。では低難度の“らくしうパターン!”は簡単かというとさにあらず、それなりに難しい。ただ他のシリーズと違って全6面と比較的コンパクトにまとめてあるので永遠に終わらないのではという不安を感じることなくエンディングまで一気に行ける。長いゲームでは時々落ち着いた感じの面を入れたりするところだが、パロディウスは全編ハイテンションで力尽きるころにエンディングを迎えられるようになっている。MSXユーザーなら常にそばに置いておきたい1本である。

さて、以前『夢大陸アドベンチャー』の回で小説『中二病でも恋がしたい!』に触れたが、実は『夢大陸…』以上に本作を主人公とヒロインの2人で遊ぶシーンが1巻に存在する。タイトルこそ出ていないが、エンディングまで遊ぶ描写があるので。このシーンがアニメ化されなかったのが惜しまれる

ほどに詳細な描写は一読の価値ありだ。……今からでも遅くはないぞ京アニ。

## ■ゴーファーの野望エピソードII（1989年発売）



©Konami Digital Entertainment

MSXにおけるグラディウスシリーズ最終作にして、コナミMSX1ソフトの最後の作品でもある。1MビットROM採用でユーザーを驚かせた『グラディウス』であるが、本作はシリーズで唯一2MビットのROMを採用している。倍となった容量でオープニングからエンディングにかけてのデモはさらに充実し、ステージ数も10と過去最大となっている。

ストーリーは純粹に『沙羅曼蛇』の続編だが、100年が経過し『グラディウス2』の主人公“ジェイムス・バートン”も亡くなっている。世代が代わってもバクテリアンとの戦いは終わっておらず、技術開発によってようやくバクテリアンの本拠地である亜空間への入り口が開かれた……という設定である。

そんな折、バクテリアンの目的が“過去にさかのぼってジェイムス・バートンを抹殺する”ことにあることを知った主人公“ディヴィッド・バートン”がそれを阻止すべく過去へ向かうのであった。

本作のタイトル『ゴーファーの野望』は元々アーケード版の『グラディウスII』の副題で、MSX版の独自性からか『エピソードII』というフレーズがついている。しかし設定は1面の人工太陽にアーケード版『グラディウスII』の名残がある程度で、全体としてはMSX版のみのストーリーに沿っていて、このタイトルはどっちつかずな印象が否めない。海外でも発売されたが、タイトルはズバリ『NEMESIS3』である。これは日本版のカートリッジにも書かれているので、『グラディウス3』で良かったのではなかろうかとも思ったり思わなかったり。



©Konami Digital Entertainment

↑たくさんの人工太陽が配置されている、のっけからクライマックスみたいなステージ1のボス“ギーザー・バトラー”登場！

ゲームは『沙羅曼蛇』の反省からかシリーズの中でも少し難易度が抑えられ、かつやられた時の復活にそれなりの努力が必要、という絶妙なバランスを持っている。各面に仕込まれたギミックの数々も惜しみなく大量投入され、2MビットROMの余裕を感じさせる出来だ。『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』はパワーカプセルの数が少なく、特に復活時のパターン構築に余裕がほとんどなかったが、本作では武装の選択に多少の幅もあり何とかなる。ただ、初心者にはパワーアップの段階数と枝分かれが多く、どれを選べば良いのかわかりにくい面もある。そこは、後述する『スペースマンボウ』では

シンプルに回帰している。また、大容量ROMの恩恵はグラフィックにも生かされておりMSX2以降の機種ではちょっとだけ絵がキレイになったりする。

そして本作でも宿敵“ヴェノム”がエンディングのみにしぶとく出てくる。残念ながら彼からは逃げるのみで決着はつかない。そして、MSX版のシリーズが終わってしまったため、彼の出演もここまでとなってしまった。やはり完結編をMSXで見たかった! それだけがちと残念である。



©Konami Digital Entertainment

↑食虫植物惑星の中ボス（?）ラフレシアみたいなのに注意。MULTIPLE（オプション）を食べてしまうぞ。グラディウスシリーズでも最高の仕掛けの多さなのだ。

さて、MSXにおけるグラディウスシリーズは本作で最後となるが、2008年にWiiで『グラディウスリバース』というダウンロード専用（Wiiウェア）ゲームが登場している。設定的には『グラディウス2』の2年前となっておりMSX直系、音楽もMSXが元になる曲が数多く編曲されている。グラフィックもレトロ調で、ゲームバランスも初心者OK。MSXユーザーなら大満足すること間違いない名作である。ぜひとも遊んでみて頂きたい。

## ■スペースマンボウ（1989年発売）



1989年末、MSXでコナミのシューティングと言えば『グラディウス』だった時に突如として現われた作品『スペースマンボウ』。一見してふざけたタイトルに見えるが、MSX2としてはこれまでにないほどの技術とアイデアがつぎ込まれた作品で、今なお世界中にファンを持つゲームである。

MSX1は性能上どうしても8ドット単位でしかスクロールができない。これは“字”の形を書き換えて“絵”に見せるしかないMSX1の貧弱なビデオチップの仕様上どうしようもなかった。同じ年の8月に発売された『激突ペナントレース2』ではMSX1同様の画面モードを使いつつもMSX2特有の“画面位置調整機能”でスムーズにスクロールしているように見せることに成功し、その技術をシューティングゲームに応用したのがこの『スペースマンボウ』である。

実は同様の技術を使ったゲームは他社からも数本出てはいたのだが、あまり注目されることがないままになっていた。スペースマンボウはグラフィック、演出、ゲームバランスなどの面で非常に優れており、今に至るもMSX2の横スクロールシューティングゲームの代表作とされている。



©Konami Digital Entertainment

↑惑星内部に侵入する2面。下に下に入していくのが新鮮だ。前後左右に細かい操作が要求される難所だ。

まず1面で全MSXユーザーの度肝を抜いたのが、地上を疾走する敵巨大戦車であった。いくつものキャタピラがついており、それが地面に合わせて上下する！ゲームとしては単なる演出に過ぎないとも言えるが、MSX2の限界を超えていると思われる表現の数々に誰もが驚いたのである。その後の面もアイデアに富んだ、かつグラディウスシリーズとは大きく方向性の異なる演出が詰め込まれている。6面のスクロール方向の突然の切り替わりで「おお！」と声をあげ、敵のラスボスであるマンボウが発射してくる最終面の超極太レーザーでは驚きのあまり「うわっ！」と大声で叫んだ。不必要に難易度が高く設定されてないことから、計算された仕掛けの数々を純粋に楽しむことができ、プレイした人の脳裏に強く末永く好印象の残る名作ゲームとなつた。

さてこのゲームの翌年、1990年をもってコナミはMSXソフトの新規開発を止めてしまう。コナミがMSXで築き上げたシューティングの歴史は、伝説的な完成度をもった『スペースマンボウ』で終わってしまった。この技術をもってグラディウスの新作が出ていたら、あるいはマンボウの続編が出ていたら……と惜しまれたものである。その後のインタビューなどから続編が開

発されていたことがわかっているが、開発記録からは「コナミらしさとは……」、「コナミらしさが……」という言葉が何度も出てきており議論を重ねていたようだ。結局完成まで至らず発売されなかった理由は不明だが、この“コナミらしさ”への強い強いこだわりこそが、コナミのMSXゲームが伝説となった原動力なのではないかと思われる。



©Konami Digital Entertainment

↑3面のボスはどう見てもミジンコを巨大化してサイボーグ化した“ルアンモー”。こんなに大きなボスが次々と登場するゲームがMSXに出るなんて。長生きはするもんだと子供心に思ったものです。

さてこのゲームの裏話には“元はマンボウじゃなかった”というものもある。しかも諸説がいくつもある。そのひとつが“制作途中で方針転換をして突貫でマンボウにしてしまった”というのだが、開発現場あるいはその周囲にいた人たち皆が「当時の部長が突然マンボウと言い出した」と口を揃えて言っているらしい。そのあたりのことをいつかご本人にインタビューさせていただけないかと思っているのだが……。

ということで17回にわたってお送りしてきた『コナミのMSXゲーム伝説』ですが、いかがでしたでしょうか。また、コナミ以外のメーカーさんのゲームでリクエストがありましたら、Twitterで。

---

# Wii UやPCで、今、遊べるコナミのMSXゲームたち

---

コナミのMSX伝説、楽しんで頂けただろうか。諸般の事情で全タイトルとまではいかなかったが、ほとんど紹介できたかと思う。思い出深いゲームも多いコナミのMSXゲームであるが、単に思い出すだけでなく、ぜひともいま一度プレイしてみることをお勧めしたい。きっと齢を重ねた今だからこそ見えてくる何かがあるはずなのだ。また若い読者の方（居るのか？）にも“レジェンド”を体験して頂きたい。

昔のことをしっかりとと思い出したり、ストイックな操作技術を要求されるレトロゲームをプレイすることは、アンチエイジングに効果的だという説を聞いたことがある。しかしMSXが動かなくなってしまったり、肝心のゲーム自体がどっかへ行ってしまって手元にないので「再入手の方法を教えて欲しい」というリクエストを頂いた。そこで、今回は現在でもダウンロードで手軽に再入手可能なコナミのMSXゲームを一覧でご紹介しよう（2014年12月現在）。

まずダウンロードにはWiiとWii U、そしてWindows PCに向けたものがある。前者はおなじみ任天堂の家庭用ゲーム機でレトロゲームが遊べるサービス“バーチャルコンソール”だ。MSX以外にも任天堂のファミコンやスーパーファミはもちろん、PCエンジンやメガドライブなど、任天堂以外のメーカーの

ゲーム機で発売されていたタイトルも多数配信している。一方Windowsパソコン向けには“Project EGG”というレトロPCで発売されていたゲームに強いダウンロードサイトがお勧めだ。こちらもMSX以外にPC-9801やX68000など数多くのパソコン向けレトロゲームが発売されている。

ここでひとつの点に気付くだろう。MSXゲームは“家庭用ゲーム機”を主な対象とするサイトと“パソコンゲーム”を主とするサイトの両方から発売されているのだ。ゲーム機と家庭用パソコンという両面を持っていたMSXの特徴が表われていると言えるだろう。

ということで、ここでは2014年末時点での各サイトでのコナミMSXタイトルを簡単に紹介しておこう。ぜひ各ウェブサイトにてダウンロードの方法を確認し、この機会にプレイしてみて頂きたい。同一タイトルが複数の機種で出ている例もあり、特徴を比較するというマニアックな楽しみ方もあるぞ。グラディウスのMSX版とファミコン版の比較なんていうのもきっと楽しいだろう。

## ■Wii U バーチャルコンソール向けタイトル一覧

<http://www.nintendo.co.jp/wiiu/software/vc.html>



パロディウス

夢大陸アドベンチャー

スペースマンボウ

魔城伝説

クオース

イーガー皇帝の逆襲 イー・アル・カンフー 2

ロードファイター

魂斗羅

けっきょく南極大冒険

※Wii Uでも、Wiiのバーチャルコンソールのソフトをダウンロードしてプレイすることができます。

## ■Wii バーチャルコンソール向けタイトル一覧

[http://www.nintendo.co.jp/wii/features/virtual\\_console.html](http://www.nintendo.co.jp/wii/features/virtual_console.html)



スペースマンボウ

ロードファイター

夢大陸アドベンチャー

イーガー皇帝の逆襲 イー・アル・カンフー 2

メタルギア

魔城伝説

グラディウス2

パロディウス

沙羅曼蛇

クオース

魂斗羅

ゴーファーの野望 EPISODE II

メタルギア2 ソリッドスネーク

## ■ProjectEGG(Windows PC)向けタイトル一覧

<http://www.amusement-center.com/project/egg/>



※画面はMSX用ゲーム『夢大陸アドベンチャー』です。

パロディウス

夢大陸アドベンチャー

魔城伝説

悪魔城ドラキュラ

ツインビー

イー・アル・カンフー

イーガー皇帝の逆襲 イー・アル・カンフー 2

けっきょく南極大冒険

コナミのサッカー

スカイジャガー

これらで配信されているタイトルについて、おさらいの意味も含め簡単に内容を紹介。

### スペースマンボウ

MSX2用横スクロールシューティングゲームの最高峰と名高い作品。わかりやすいパワーアップのシステムと奥深い難易度設定、緩急のある演出でコナミを代表する1本。コナミのMSXゲームを体験したい初心者はまずはこれから。

### ロードファイター

MSXのレースゲームとしては抜群のスピード感を誇る作品。初期のタイトルなのでやや单调だが、ちょっと遊ぶのには最適。カウンターステアを決めた時の快感は今どきのゲームにはないぞ。見た目のグラフィックからは想像もつかないだろうけど。

### 夢大陸アドベンチャー

『けっきょく南極大冒険』の続編として大幅パワーアップした作品。とにかく長い道中を君は切り抜けられるか？ 可愛い見た目に比べて難易度は高いので覚悟して挑もう！



## イーガー皇帝の逆襲

『イー・アル・カンフー』の続編にして超絶難易度を誇る1本。タイミングと間合いが命の格闘ゲーム。一発一発に魂を込めろ！ 前作クリア者でもイーガー皇帝を倒すのはかなり難しいぞ。

## メタルギア

言わずと知れた小島監督によるシリーズ第一作。“潜入任務”であることに気をつけ、無線をこまめに使えば初心者でも十分に進めるオススメ作品。2015年に発売予定の『METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN』とストーリーがリンクしているぞ。

## 魔城伝説

独特のゆっくりしたスピードで進む縦スクロールシューティング。簡単そうに見えて以外とホネのあるゲーム。これも初心者におすすめ。

## グラディウス2

『グラディウス』のMSXオリジナル続編にして伝説的名作。SCC音源の美しい音楽と共に今なお不滅の1本だ。MSX1の限界に迫ったビジュアルは今日だからこそ新鮮に映るかもしれない？



## パロディウス

MSX界に突然現れた『グラディウス』のパロディ版。『グラディウス2』など体験しているならより楽しめるぞ。ギャグが若干時事ネタを含んでいるのだが……まあ、愛で乗り切ろう！

## 沙羅曼蛇

MSX版グラディウスシリーズでは最も難易度の高い1本。しかし『グラディウス2』、『パロディウス』をクリアできるくらいの腕ならきっと何とかなる、はず！ MSXマニアでもこれをクリアした人は自慢できるぞ！

## クオース

空前絶後のパズルシューティング。コナミらしくアクション要素は強めだが、冷静さが重視される設計なので落ち着きある貴方へ薦めたい1本。豊富なBGMは今も人気が高い。

## 魂斗羅

横視点のシューティングとしてはコナミMSXゲーム唯一の作品。特にMSX版は『魂斗羅』シリーズの中でも独自要素が強いため、若干異色作の扱いとなっている。MSXゲームを極めたい貴方へ。

## けっきょく南極大冒険

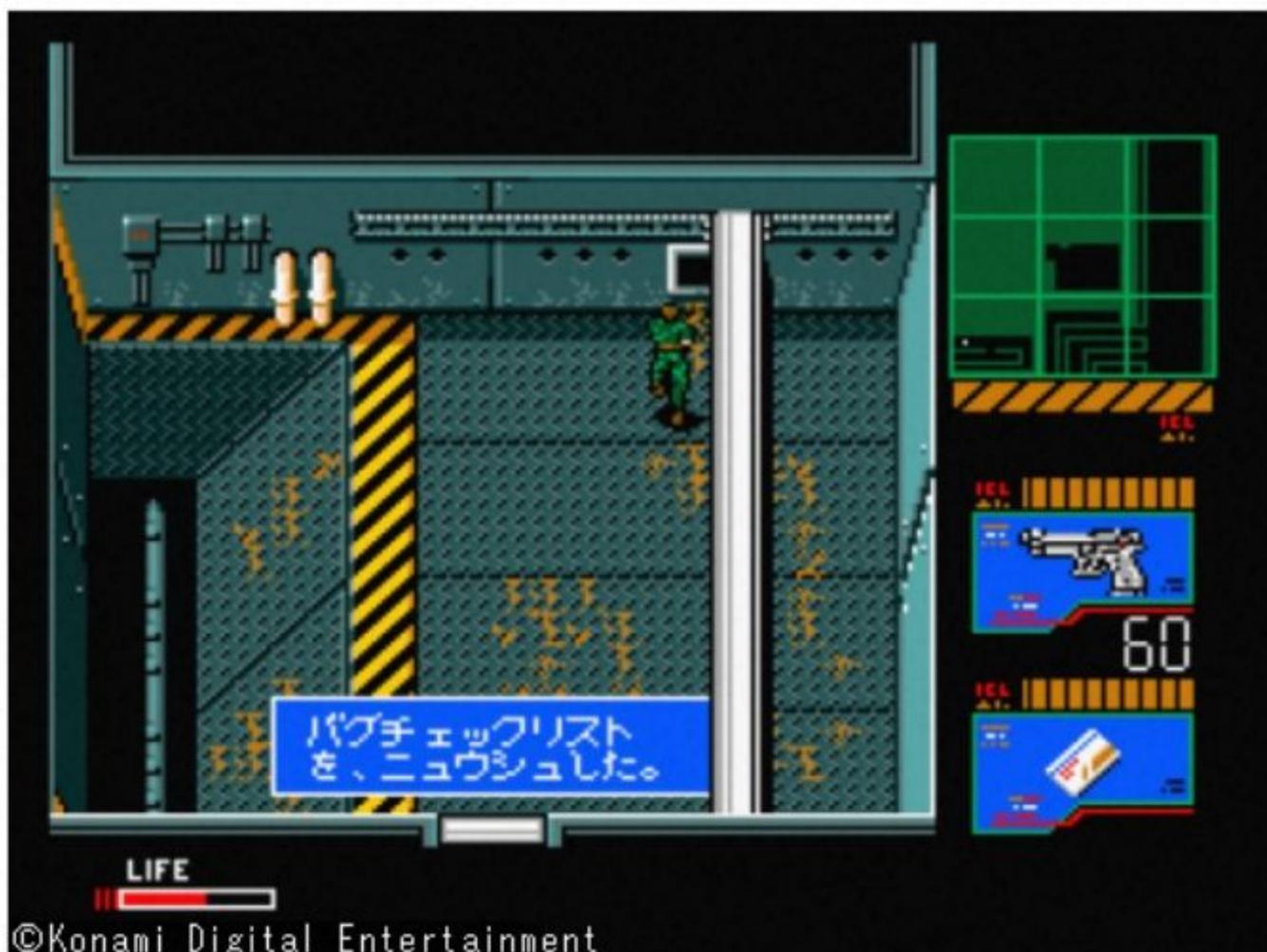
おっとっと。コナミのMSX参入第一弾のソフトにして、今なお遊び継がれる名作。内容はとてもシンプルだが遊んでいるだけで癒されてしまい、つい時間が経ってしまうタイプのゲームだ。気軽に楽しめる1本。

## ゴーファーの野望 EPISODE II

MSXグラディウスシリーズ最終作にして最大のボリュームを持つ1本、これまでの作品よりもストーリー性が高いため、できれば『グラディウス2』と『沙羅曼蛇』をクリアしてから挑んで欲しい。難易度はほどほど。

## メタルギア2 ソリッドスネーク

もちろん小島監督作品。PS1版から始まる『メタルギア ソリッド』シリーズはこの作品を知っているとより深く楽しめる。豊富なマップと敵キャラクター、様々なトラップはMSX時代から健在。



## 悪魔城ドラキュラ

コナミ初のMSX2ソフト。ファミコン版に少し遅れての発売だがほぼ同時期開発。MSX2ならではの美しいグラフィックと、アクション主体のファミコン版と異なり探索要素を新たに追加したゲームシステムで奥が深くなっている。お勧め。

## ツインビー

コナミを代表する縦スクロールシューティングゲーム、アーケードからの移植。ポップな色使いと対照的に歯ごたえのある難易度が特徴。ベルを使いこなして自機の装備を最適化せよ。

## コナミのサッカー

この時代にしてMSXでは難しい多数のキャラクター表示に成功。サッカーラしいサッカーゲームをMSXで実現した労作。タイミングを見切ってカッコよくゴールを決めよう。

## スカイジャガー

MSXオリジナルの縦スクロールシューティングゲーム。控えめな難易度と独特的のテンポを持つ、わりと異色の1本だ。一発一発の弾を確実に当てていかないとそのうち追い込まれるぞ。

ここに紹介した“今も遊べる”タイトル以外にも、既に中古でしか入手できないが、プレイステーションやセガ・サターンなどで復刻されたタイトルもある。これらについてもいずれ書いてみたいと思う。お楽しみに。

(c) 2009-2014 D4Enterprise Co.,Ltd.

(c) 2009-2014 MSX Licensing Corporation All Rights Reserved.'MSX' is a trademark of the MSX Licensing Corporation.

# 偉大なるコナミのMSXゲーム伝説

2015年3月19日 発行

『週刊アスキー・ワンテーマ』は、IT・デジタルの専門誌『週刊アスキー』とその公式ウェブページ『週アスPLUS』に掲載された記事から、テーマをひとつに絞って記事をまとめ電子書籍化したものです。バックナンバーはこちらでチェック→<http://weekly.ascii.jp/elem/000/000/256/256710/>

【著者】 MSXアソシエーション

【発行者】 塚田正晃

【発行】 株式会社KADOKAWA

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

電話03-3238-8745（営業）

【プロデュース】 アスキー・メディアワークス

〒102-8584 東京都千代田区富士見1-8-19

電話03-5216-8388（編集）

本書（電子版）に掲載されているコンテンツ（ソフトウェア／プログラム／データ／情報を含む）の著作権およびその他の権利は、すべて株式会社KADOKAWAおよび正当な権利を有する第三者に帰属しています。法律の定めがある場合または権利者の明示的な承諾がある場合を除き、これらのコンテンツを複製・転載、改変・編集、翻案・翻訳、放送・出版、公衆放送（送信可能化を含む）・再配信、販売・頒布、貸与等に使用することはできません。

(C)Konami Digital Entertainment

(C)2015 KADOKAWA CORPORATION

小社ホームページ <http://www.kadokawa.co.jp/>

編集ホームページ <http://asciimw.jp/>



BOOK☆WALKER