

こだわりユーザー御用達!

平成11年10月1日発行
第2巻第2号通巻第3号

ナイスゲームズ

www.microgroup.co.jp/ktc/

Vol.3

隠れた名作を掘り起こせ!

GAME of 1999 (上半期)

ゲームランキング
TOP200大発表!



NICE GAMES

凍りつく神経の戦慄

恐怖ゲーム 新聞

あのゲームより怖い?
ホラーゲーム大特集!

専ゲ発 掘系 誌ム系

ナイスゲームズ

Vol. 3

こだわりユーザー御用達!

発掘系ゲーム専門誌

1999
AUTUMN

あのプロアクションリプレイが
お手頃価格になって新登場!

ゲーム攻略ナビゲーター



PS用

PAR2/PAR3用 秘技コードCD Vol.1



278タイトル
2651種類の
秘技コードを収録

定価 ¥1,980

PAR2/PAR3用 秘技コードCD Vol.2

185タイトル1216種類の秘技コードを収録 定価 ¥1,980



●アストロノカ ●アドヴァンストVG2 ●アバラバーン ●アフレイドギア ●アルバレアの乙女 ●あやし忍伝くの一 ●アンジェリークSpecial2 ●アンシャントロマン ●いただきストリート
ゴージャスキング ●10101スターシップ・ウィル ●ウルトラマン Fighting Evolution ●ヴァンパイア セイヴァー EXエディション ●エキサイトリング バス ●エクサレギウス ●X-MENvs.STREET
FIGHTER EXエディション ●エコーナイト ●エビカ・ステラ ●エフィカス この想いを君に... ●エーペルージュ スペシャル ●エンジェル・ブレード ネオ・東京・ガーディアンズ ●お嬢様特急 ●オーバ
ーブラッド2 ●OPTIONチューニングカーバトル ●オリンピア・高砂 パーチャバチスロⅢ ●オレ!!トナリ ●カウボーイビバップ ●影牢 ~刻命館 真章~ ●学校をつくろう! ●カブコンジェネレーシ
ョン 第1集~撃墜王の時代~ ●カブコンジェネレーション 第2集~魔界と騎士~ ●可変走攻ガンバイク ●川のぬし釣り ~秘境を求めて~ ●仮面ライダー ●銃夢・火星の記憶 ●季節を抱きしめて ●
キャプテンコマンドー ●ギャングウェイ・モンスターズ ●ギルティ・ギア ●銀河お嬢様伝説ユナファイナル・エディション ●クインズロード ●クライシスピート ●G・T・A グランドセフトオート ●クリ
ティカルプロウ ●黒の剣 ●K.O.-ザ・ライブ・ボクシング ●御意見無用Ⅱ ●個人教授 ●コナミアンティークスMSXコレクション Vol.1 ●コンビネーションプロサッカー ●XI[sai] ●サイドバイサイド
スペシャル ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ 京 ●ザ・コンピニェス ●里見の謎 ●ザ・マスターズファイター ●サンダーフォース ●パーフェクトシステム ●サンバ
ギーター ●新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち ●G・O・D pure ●Gドライブス ●実況パワフルプロ野球98開幕版 ●SHADOW TOWER ●私立ジャスティス学園 ●シルエットミラージュ
リプログラムドホープ ●シングルキャッツ ●スター・ウォーズ マスターズオブテラス・カシ ●スターオーシャン セカンドストーリー ●すっぴん ●ストライカーズ1945Ⅱ ●STREET GAMES97
●スピンドル ●スラムドラゴン ●スレイヤーズろいやる ●スレイヤーズわんだほ ●精霊召喚 ~プリンセス オブ ダークネス~ ●全日本女子プロレス女王伝説 ~夢の対抗戦~ ●双界儀 ●続 初恋物語 ~修学旅行~ ●卒業Ⅲ ウェディング
グ・ベル ●ソルティバインド ●ダイナマイトボクシング ●タクティクス オウガ ●タクメサイア ●ダブルキャスト ●DANCING BLADE かつてに桃天使! ●チョコQ3 ●チョコQマリンQポート ●ツインビーRPG ●ディアブロ ●テイルコンチェ
ルト ●テストドライブ4 ●テストレーガ ●天使同盟 ●同級生2 ●東京23区 制服WARS ●東京魔人学園剣術帖 ●峠MAX2 ●闘神伝カードクエスト ●闘神伝2 ●闘神伝2 PLUS ●闘神伝3 ●トカ ツーリングカーチャンピオンシップ ●ど
きどきボヤッチオ ●ときめきの放課後~ねっ★クイズしよ~ ●ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.2 彩のラブソング ●ドラゴンクエスト ●ドラッグガンナー ●ドルイド 闇への追跡者 ●ドルフィンズドリーム ●怒首領蜂 ●ナイト&ベビー ●
ナイトメア・クリューチャーズ ●ナイトメア・プロジェクト YAKATA ●ナスカー98 ●NAVIT ●大阪湾岸バトル ●ナムコアンソロジー1 ●信長の野望 将星録 ●ノエル ~ラ・ネージュ~ ●バイオハザードディレクターズカットデュアルショックバ
ージョン ●バイオハザード2 ●バイオハザード2デュアルショックバージョン ●パイロットになろう! ●パウンティソード・ファースト ●バーガーバーガー ●爆走デコトラ伝説 ~男一匹夢街道~ ●バラノアスケープ ●ハローキティのキュー
ビークット ●ピートマニア ●ひざの上の同居人 ~Kitty on your lap~ ●ピシバシスペシャル ●ひみつ戦隊マモルVデラックス ●ヒロインドリーム2 ●ファイナルファンタジーⅧ 体験版 ●ファイアーウーマン織組 ●ファンタスティック・フォ
ー ●フィフス・エレメント ●FIFA Road to WORLD CUP98 ●封神演義 ●フォックスジャンクション ●フォレンジック ●ブラッディロア ●ブラッドファクトリー ●ブリーディングスタッド2 ●プリンセスメーカー ポケット大作戦 ●b.l.u.e.
Legend of water ●ブループレイヤー ~笑顔の約束~ ●ブループレイヤーバースト ~笑顔の明日に~ ●ブループレイヤーバースト ~微笑みを貴方と~ ●ブレイズ&ブレイド ●ブレイズ&ブレイド バースト ●BRAVE FENCER
武蔵伝 ●フロントミッション オルタナティブ ●ポケットファイター ●炎の料理人クッキングファイター好 ●ボンバーマンウォーズ ●ボンバーマン ファンタジーレース ●ボンバーマンワールド ●マジカル頭脳パワー!!パーティーセ
レクション ●マリーのアトリエPlus ●みつめてナイト ●みどりのマキバオー 黒い稲妻白い奇跡 ●ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGP HYPER HEAT ●村越正海の爆釣日本列島 ●メタルギア ソリッド ●メタルギア ソリッ
ド 体験版 ●メルティランサー Re-inforce ●モータルコンバットトリロジー ●桃太郎電鉄7 ●遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル ●ゆうわくオフィス 恋愛課 ●雷撃機兵ガイブレイブⅡ ●ラビッドレーサー ●ラブリ
ーポップ2in1雀じゃん恋しましよ ●蘭末ちゃんの大江戸すさろく ●ラリー・デ・アフリカ ●リアルバウト餓狼伝説スペシャル ドミネイテッドマインド ●リアルロボット ファイナルアタック ●立体忍者活劇 天誅 ●立体忍者活
劇 天誅[別Ver] ●リンダキューブ アゲイン ●ルナ シルバー スター ストーリー ●レイ・トレーサー ●レガリア伝説 ●ワールドスタジアム2

PAR2/PAR3用 秘技コードCD Vol.3

116タイトル866種類の秘技コードを収録 定価 ¥1,980



●I.Q FINAL ●AZITO2 ●アドバン・レーシング ●アナザー・マインド ●アボなしギャルズお・り・ん・ぼ・す ●アール・タイプデルタ ●R4-リッジレーサータイプ4 ●イワトビペンギンロッキー×ホ
ッパー2 探偵物語 ●ヴィーグルキャヴァリアー ●ヴィランテ8 ●海のOH!YAH! ●ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ新たな二つの光 ●エアガイツ ●エア・グレイヴ ●英雄伝説1&2 ●英雄
伝説3 白き魔女 ●英雄伝説4 朱紅い雫 ●SLで行こう ●A列車で行こう5 ●エリーのアトリエ ●エンドセクター ●オーバードライブⅢ ●ガーディアン・リコール 守護獣召還 ●カブコンジェネレーシ
ョン~第3集 ここに歴史ははる~ ●カブコンジェネレーション~第4集 孤高の英雄~ ●カブコンジェネレーション~第5集 格闘家たち~ ●かまいたちの夜 特別篇 ●装甲騎兵ボトムズ ●火星物語 ●風
の丘公園にて ●風のノクターン ●がんばれゴエモン ~来るなら恋! 綾繁一家の黒い影~ ●キティ・ザ・クール!カブキでたのしくおどってね! ●機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ●機動戦士Zガンダム ●久遠
の絆 ●クラッシュ・バンディクー3 ~プッどび! 世界一周~ ●グラニュー島!大冒険 ●クールボーダーズ3 ●グレイトヒッツ ●クレイマン・クレイマン2 ●ファイティングイリュージョン K-1 グランプリ'98
●幻想水滸伝2 ●サイレントメビウス 幻影の墮天使 ●サウンドアームズ ●ザ・ファミレス ●サムライスピリッツ 剣客指南バック ●三国志VI ●JGTC ●ジオメトリデュエル ●G-POLIC ●情熱★熱
血アスリート~泣き虫コーチの日記~ ●Jaja馬!カルテット ●新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA ●すたあもんじゅ ●スタースイーパー ●スーパースターアドベンチャー ドキドキナイトメア ●ストリート
ファイター ZER03 ●スーパーロボット大戦F ●スペクトラルフォース2 ●スポンジ・エーター ●スマッシュコート2 ●ゼイルムゾーン ●ゼウス カルネージハート セカンド ●センチメンタルジャ
ーニー ●大戦略 Master Combat ●玉碎物語 ●ダムダムストンブランド ●ダンス!ダンス!ダンス ●超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP ●チョコポの不思議なダンジョン2 ●Tsumu ●テイルズ
オブ ファンタジア ●DEBUT21 ●テーマアクアリウム ●トイズドリーム ●トゥームレイダー2 ●トゥールラブストーリー2 ●ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 ●ナムコアンソロジー2 ●猫なカンケイ ●熱砂の惑星 ●破壊王
キング・オブ・クラッシャー ●実戦バチスロ必勝法!サミーレポリューション ●初恋ばれんたいんSPECIAL ●ビットフォール3D ●ピートマニア APPEND 3rd MIX ●秘密結社Q ●ファイナルファンタジーⅧ ●ファーストKiss★物
語 ●ファミレスへようこそ! ●封神領域エルツヴァーユ ●フォーミュラ・ワン ●武蔵 ~BUGI~ ●プチャラット ●ブラッディロア2 ●ほっふんほっふん ●ポポロロ ●ボンバーマン ●毎日猫曜日 ●まじかるデート ●まじかるめで
いかる ●水木しげるの妖怪武闘伝 ●Mystic Mind ~揺れる思い~ ●みつめてナイトR 大冒険編 ●モトローサー ●桃太郎伝説 ●モンスターシード ●雪割りの花 ●ユーラシアエクスプレス殺人事件 ●らんま1/2 バトルルネッサ
ン ●リペログランテ ●ルシファー・リング ●ルナティックドーンⅢ ●loni-ワンオンワン ●ワンダートレック

PAR2/PAR3用 秘技コードCD Vol.4

84タイトル721種類の秘技コードを収録 定価 ¥1,980



●ATHENA~Awakening from the ordinary life~ ●アーマードコア マスターオブアリーナ ●アームド・ファイター ●アンジェリーク 天空の鎮魂歌 ●頭文字D ●イズインターナル・セクション
●宇宙戦艦ヤマト 遙かなる星イカンダル ●ヴァンピール 吸血鬼伝説 ●ウェルトオブ・イストリア ●ウンジャマ・ラミー ●エアレス・チャンピオンシップ ●オアシスロード ●オメガバースト
●学校をつくろう2 ●風のノクターン ●グランツーリスモ (ベスト対応) ●クリックメテック ●ゲームソフトをつくろう ●後夜祭 ●子育てクイズ もっとマイエンジェル ●コンバットチョコQ ●ザ
ネクストテトリス ●ザ・キング・オブ・ファイターズ98 ●サイレントヒル ●サイレントメビウス CASE TITANIC ●サガ フロンティア2 ●ザ・ファミレス 史上最強のメニュー ●ジグザグボール
●進め!海賊 ●スーパーヒーロー作戦 ●スーパーロボット大戦F 完結編 ●ストリートファイター ZER03 ●スノボキッズプラス ●スパイロ・ザ・ドラゴン ●装甲騎兵ボトムズ ライトニング
スラッシュ ●DANCING BLADE かつてに桃天使 ~Tears of Eden~ ●大運動会GTO ●ダンス ダンス レポリューション ●超弾道球技 ヴァンボーグ ●チョコレーシング ~幻界へのロード
~ ●電車でGO!2 ●ディープリーズ ●できる!ゲームセンター ●デビルサマナー ソウルハッカーズ ●デュークニューケム トータルメルトダウン ●童夢の野望2 The Race of Champions
●トゥームレイダー3 ●トゥハート ●ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩 ●ドクターズランブ ●ドミノ君をとめないで ●ドリームサーカス ●トリッキー スライダース ●猫侍
●幕末浪曼 月華の剣士 ●バスターム2 ●ダンス天国MI X ●バスライズ ●バスランディング ●バトル昆虫伝 ●ハローキティ ホワイトプレゼント ●100万円クイズハンター ●火魅子伝 ~恋
解~ ●ファイティング イズ ●ファイナルファンタジーⅧ ●ファイナルファンタジーⅧ ●ポケットムービー ●ポップンミュージック ●魔法使いになる方法 ●マール・ス
ーパーヒーローズvs.ストリートファイター EXエディション ●マービーベイビーストーリー ●マジカルドロップ3+ワンダホー! ●マナーアイドル エクステンジャー ●御神楽少女探偵団 ●ミザーナフォールズ ●もんすたあ★レ
ース ●モンスターファーム2 ●悠久幻想曲 ensemble ●悠久幻想曲 ensemble2 ●ラングリッサー4&5 ファイナルエディション ●リフレインラブ2 ●ロードモナーク 新ガイア王国記 ●ワールドスタジアム3 ●ONE(ワン)



●PS用新価格 ●GB用新価格
●PS用 定価 ¥4,800 ●SS用 定価 ¥5,800
●GB用 定価 ¥3,800 ●N64用 定価 ¥5,800
カラー対応!
人気ソフト「遊戯王」
等が対応!
人気ソフト「ゼルダの伝説」
「FZERO」「ヨッシーストーリー」
等を新たに収録!

通販のお申込みは
0120-77-1756

受付: 月~日曜 (祭日も可)
9:00~20:00

★在庫確認後、下記でお申し込みください。
宅急便代引きシステム(ヤマト便)

注意:未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
送料:手数料はお客負担になります。
返品:交換はできません(新品故障は除く)。*価格は全て消費税込みです。

株式会社カラット
〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
TEL:03-5688-4654 FAX:03-5688-4188
〈ユーザーサポートTEL:03-5688-4766〉
[ホームページ] http://karat-jp.com/

第一
特集

GAME of 1999 上半期

- 4 ランキング
- 10 俺の屍を越えてゆけ
- 14 アーマード・コア マスターオブアリーナ
- 18 久遠の絆
- 22 GUNPEY
- 26 デバイスレイン
- 30 コリン・マクレー ザ・ラリー
- 34 エラン
- 38 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ
- 42 エレメンタル ギミック ギア
- 46 まとめ

コンテナー

本文中での略語表記

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

第二
特集

凍りつく 神経の戦慄

恐怖ゲーム新聞

- 51 制作者インタビュー
 - 52 小島秀夫 (『メタルギアソリッド インテグラル』監督)
 - 56 桜井政博 (『スマッシュブラザーズ』ディレクター)
 - 60 佐ぶの技術セミナー
 - 62 当世攻略本事情
 - 64 極上たんぽぼ堂
 - 68 ゆりかごから墓場まで
 - 72 NICE GAME IMPRESSION
 - 「頭文字D」
 - 「To Heart」
 - 「アンジェリーク Special2」
 - 78 MONOMONO 評議会
 - 80 いつもココロにNPを
 - 104 美食倶楽部ギャルゲー専科
 - 「キャプテン・ラブ」
 - 「慟哭 そして…」
 - 108 バカゲー波止場
 - 「魔女っ子大作戦」
 - 112 攻略実験室
 - 「ウィザードリィ リルガミンサーガ」
 - 116 煩悩ゲームの世界
 - 120 今月の発掘
- はじめに 84
 - サイレントヒル 86
 - トワイライトシンドローム 90
 - スペシャル
 - ダークメサイア 94
 - エコーナイト 96
 - 黒の断章 98
 - シリアルエクスペリメンツ レイン 100
 - ディープフィア 102

GAME of 1999

上半期

隠れた名作を紹介するGAME of 1999。今回は1999年上半期、1～6月の間に発売されたソフトの中からピックアップだ。まずは、1999年上半期はどんなソフトが売れたのか？ 販売ランキングTOP200から見てみよう！

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	PS	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	RPG	99/2/11	7,800	3,464,385
2	N64	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	ACT	99/1/21	5,800	938,569
3	PS	Dance Dance Revolution (ダンス ダンス レボリューション)	コナミ	ACT	99/4/10	5,800	855,085
4	PS	サガ フロンティア2	スクウェア	RPG	99/4/1	6,800	622,989
5	PS	モンスターファーム2	テクモ	SLG	99/2/25	5,800	571,601
6	GB	ポケモンピンボール	任天堂	SLG	99/4/14	3,800	524,013
7	PS	ウンジャマ・ラミー	SCE	ACT	99/3/18	5,800	498,994
8	GB	ドラゴンクエストモンスターズ～ テリーのワンダーランド～	エニックス	RPG	98/9/25	4,900	459,392
9	PS	電車でGO! 2 (同梱版含)	タイトー	SLG	99/3/18	5,800	452,492
10	GB	遊戯王デュエルモンスターズ	コナミ	SLG	98/12/17	4,300	451,514
11	N64	ポケモンスタジアム2	任天堂	ETC	99/4/30	5,800	450,506
12	N64	ポケモンスナップ	任天堂	ACT	99/3/21	6,800	389,537
13	PS	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	STG	99/5/27	6,800	385,219
14	PS	ファイナルファンタジー コレクション (限定版含)	スクウェア	RPG	99/3/11	6,800	374,582
15	GB	ポケモンカードGB	任天堂	SLG	98/12/18	3,500	365,864
16	N64	マリオゴルフ64	任天堂	SPT	99/6/11	6,800	359,903
17	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 THE 麻雀	カルチュア・パ ブリッシャーズ	TBL	98/10/22	1,500	352,693
18	PS	DINO CRISIS (ディノクライシス)	カプコン	ACT	99/7/1	5,800	339,968
19	DC	セガラリー2	セガ	SPT	99/1/28	5,800	332,685
20	PS	チョコボレーシング ～幻界へのロード～	スクウェア	SPT	99/3/18	5,800	331,263

GAME of 1999

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	PS	SILENT HILL (サイレントヒル)	コナミ	ACT	99/3/4	5,800	327,832
22	N64	実況パワフルプロ野球6	コナミ	SPT	99/3/25	7,800	300,738
23	PS	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	RPG	98/12/23	6,800	288,419
24	PS	ワールドスタジアム3	ナムコ	SPT	99/4/8	5,800	285,524
25	PS	ビートマニア	コナミ	ACT	98/10/1	5,800	275,059
26	PS	クラッシュ・バンディクー3~ブツとび! 世界一周~	SCE	ACT	98/12/17	4,800	263,470
27	PS	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	ACT	99/5/27	2,800	258,904
28	N64	マリオパーティ	任天堂	ETC	98/12/18	5,800	253,459
29	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.10 THEビリヤード カルチュア・パブリッシャーズ	SPT	TBL	99/4/22	1,500	231,979
30	WS	チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン	バンダイ	RPG	99/3/4	3,800	229,995
31	GB	ポケットモンスター ピカチュウ	任天堂	RPG	98/9/12	3,000	228,764
32	PS	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	バンプレスト	SLG	99/6/10	6,800	221,459
33	PS	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	99/6/24	6,800	214,902
34	GB	ビートマニア GB	コナミ	ACT	99/3/11	4,300	214,780
35	DC	THE HOUSE OF THE DEAD2(同梱版含)	セガ	STG	99/3/25	5,800	214,617
36	PS	ビートマニア APPEND 3rd MIX	コナミ	ACT	98/12/23	2,800	209,812
37	N64	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	ETC	98/12/12	9,800	202,574
38	PS	宇宙戦艦ヤマト 遙かなる星イスカンダル	バンダイ	SLG	99/2/4	6,800	190,686
39	PS	オメガブースト	SCE	STG	99/4/22	5,800	182,212
40	N64	ゼルダの伝説時のオカリナ	任天堂	RPG	98/11/21	6,800	180,571
41	PS	バスランディング (同梱版含)	アスキー	SPT	99/1/14	6,800	179,678
42	GB	パワプロクンポケット	コナミ	SLG	99/4/1	4,500	178,579
43	PS	バストアムーブ2~ダンス天国MIX~	エニックス	ACT	99/4/15	5,800	178,440
44	PS	みんなのGOLF (ザ・ベスト)	SCE	SPT	99/3/25	2,800	177,572
45	PS	実況パワフルプロ野球'98 決定版	コナミ	SPT	98/12/23	4,800	177,238
46	PS	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	SLG	99/4/15	6,800	175,891
47	PS	デジモンワールド	バンダイ	RPG	99/1/28	5,800	174,035
48	PS	ギャロップレーサー3	テクモ	SPT	99/3/18	5,800	173,379
49	DC	SONIC ADVENTURE(ソニックアドベンチャー)	セガ	ACT	98/12/23	1,990	70,136
50	PS	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	RPG	98/12/23	5,800	167,930
51	PS	カルドセプト エクスパンション	メディアファクトリー	TBL	99/5/1	5,800	163,101
52	PS	DX人生ゲームII (ザ・ベスト)	タカラ	TBL	98/10/8	2,800	161,682
53	PS	ポップンミュージック	コナミ	ACT	99/2/25	5,800	153,615
54	GB	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	任天堂	RPG	98/12/12	3,500	152,909
55	WS	GUNPEY (ガンペイ) (限定版含)	バンダイ	PZL	99/3/4	2,980	149,370
56	PS	I.Q FINAL	SCE	PZL	98/12/23	5,800	146,455
57	PS	サウンドノベル・エポリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	ADV	99/3/25	4,800	144,704
58	PS	ストリートファイターZERO3	カプコン	格闘	98/12/23	5,800	143,962
59	PS	スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	RPG	99/1/28	6,800	142,757
60	PS	サルゲッチュ	SCE	ACT	99/6/24	5,800	140,183



ACTアクション
 ADVアドベンチャー
 PZLパズル
 RPGロールプレイング
 SLGシミュレーション

SPTスポーツ
 STGシューティング
 TBLテーブル
 格闘格闘
 ETCその他

ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイイトの分類方法に準拠

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
61	PS	幻想水滸伝II	コナミ	RPG	98/12/17	5,800	138,880
62	PS	Racing Lagoon(レーシングラグーン)	スクウェア	SPT	99/6/10	5,800	135,065
63	PS	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3~ファイナルヴァージョン~	コナミ	SPT	98/11/12	4,800	134,953
64	DC	神機世界 Evolution(エヴォリューション)	ステイニング	RPG	99/1/21	5,800	134,711
65	DC	パワーストーン	カプコン	格闘	99/2/25	5,800	133,087
66	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.2 THE 将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/10/22	1,500	128,297
67	PS	ARMORED CORE (アーマード・コア) MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	ACT	99/2/4	5,800	126,050
68	WS	スーパーロボット大戦 COMPACT	バンプレスト	SLG	99/4/29	4,500	124,603
69	PS	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	RPG	99/4/8	6,800	120,524
70	PS	グランツーリスモ(ザ・ベスト)	SCE	SPT	99/3/25	2,800	120,454
71	PS	R4-RIDGE RACER (リッジレーサー) TYPE4 (同梱版含)	ナムコ	SPT	98/12/3	5,800	119,488
72	PS	To Heart(トゥハート)	アクアプラス	ADV	99/3/25	6,800	116,926
73	DC	バーチャファイター3tb	セガ	格闘	98/11/27	1,990	112,526
74	PS	トゥームレイダー3	エニックス	ACT	99/3/4	6,800	110,932
75	PS	パラッパラッパー(ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/7/9	2,800	110,127
76	PS	頭文字D	講談社	SPT	99/1/7	5,800	107,498
77	PS	せがれいじり	エニックス	ADV	99/6/3	5,800	107,158
78	N64	牧場物語2	バック・イン・ソフト	SLG	99/2/5	6,800	104,263
79	PS	ザ・キング・オブ・ファイターズ98 DREAM MATCH NEVER ENDS	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/3/25	5,800	102,377
80	DC	BLUE STINGER(ブレスティンガー)	セガ	ACT	99/3/25	5,800	101,883
81	PS	クラッシュ・バンディクー2~コルテックスの逆襲!~(ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/10/8	2,800	100,321
82	PS	メタルギア ソリッド インテグラル	コナミ	ACT	99/6/24	4,980	94,795
83	PS	全日本プロレス~王者の魂~	ヒューマン	SPT	99/4/8	5,800	94,685
84	DC	マーヴルVS.カプコンクラッシュ オブスーパーヒーローズ	カプコン	格闘	99/3/25	5,800	92,142
85	PS	立体忍者活劇 天誅~忍凱旋	S ME	ACT	99/2/25	4,800	90,729
86	PS	桃太郎伝説	ハドソン	RPG	98/12/23	5,800	89,748
87	DC	首都高バトル	元気	SPT	99/6/24	5,800	88,637
88	DC	ゲットバス (同梱版含)	セガ	SPT	99/4/1	9,800	88,589
89	PS	ファイヤープロレスリングG	ヒューマン	SPT	99/6/24	5,800	87,792
90	N64	マリオカート64	任天堂	SPT	96/12/14	4,800	86,355
91	GB	ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	ACT	98/10/21	3,500	83,968
92	PS	モンスターファーム(ザ・ベスト)	テクモ	SLG	98/11/19	2,800	82,902
93	PS	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	RPG	98/12/10	6,800	80,618
94	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.5 THE 囲碁	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/11/19	1,500	79,659
95	PS	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	STG	98/12/17	6,800	78,801
96	PS	サウンドノベル・エポリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	ADV	98/12/3	4,800	78,594
97	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.6 THE 花札	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/11/19	1,500	78,454
98	PS	ポケットムービー	SCE	ETC	99/2/4	4,800	78,199
99	DC	ダイナマイト刑事2	セガ	ACT	99/5/27	5,800	78,000
100	PS	グランディア	ゲームアーツ	RPG	99/6/24	5,800	77,768

メディアクリエイト
からのお知らせ

テレビゲームの販売データはおまかせください!

1000店以上のテレビゲーム販売店から売上データを集計している
ので、高い精度を誇ります。
1年間の52週にわたる、コンシューマー機のソフトとハードの販売数
がわかるので細かいチェックが可能です。
出版社やゲームメーカーはもちろん、他業種の方にも、さまざまな形
でご活用いただけます。

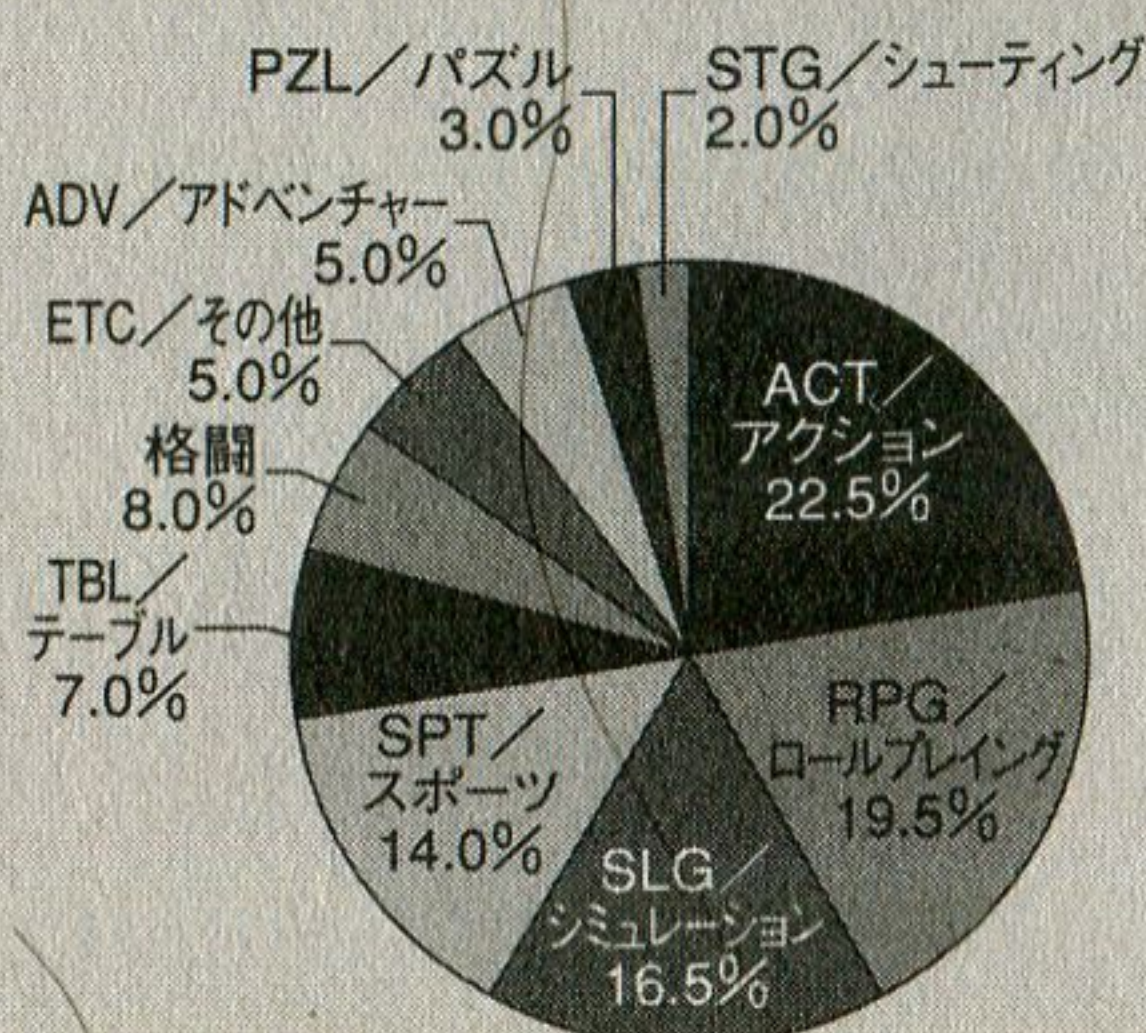
●お問い合わせは…
株式会社メディアクリエイト
〒101-0021 東京都千代田区外神田2-19-3 木村ビル4F
Tel.03-3255-3805 Fax.03-5295-8080
e-mail.tgp@m-create.com

GAME of 1999

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
101	DC	サイキックフォース2012	タイトー	格闘	99/3/4	5,800
102	PS	COLIN McRAE THE RALLY(コリン・マクレザ・ラリー)	スパイク	SPT	99/3/11	5,800
103	PS	GLAY COMPLETE WORKS	オラシオン	ETC	99/4/16	5,800
104	GB	ポケットモンスター赤	任天堂	RPG	96/2/27	3,980
105	PS	ワールド・ネバーランド2～プラト共和国物語～	リバーヒルソフト	SLG	99/2/25	5,800
106	PS	エアガイツ	スクウェア	格闘	98/12/17	6,800
107	PS	パチスロ アルゼ王国	アルゼ	SLG	99/6/3	5,800
108	PS	幻想水滸伝(ザ・ベスト)	コナミ	RPG	98/9/17	2,800
109	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/6/24	5,800
110	PS	俺の屍を越えてゆけ	SCE	RPG	99/6/17	5,800
111	PS	サウンドノベル・エボリューション3街～運命の交差点～	チュンソフト	ADV	99/1/28	5,800
112	PS	ミリオンクラシック	バンダイ	SLG	99/3/18	6,800
113	N64	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	ACT	98/12/6	6,800
114	DC	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 武道館～	セガ	SPT	99/6/24	5,800
115	SS	ダービースタリオン	アスキー	SLG	99/3/25	6,800
116	GB	Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～	メディアファクトリー	RPG	99/1/29	3,980
117	PS	子育てクイズもっとなんてエンジェル	ナムコ	TBL	99/3/25	5,800
118	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.7 THE カード	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/11/19	1,500
119	N64	悪魔城ドラキュラ黙示録	コナミ	ACT	99/3/11	7,800
120	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.4 THE リバーシ	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/10/22	1,500
121	GB	もんすたあ★レース2	コーエー	SLG	99/3/12	3,980
122	N64	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	コナミ	ACT	98/12/23	7,800
123	DC	ぷよぷよ～ん	セガ	PZL	99/3/4	5,800
124	PS	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	カプコン	格闘	99/6/24	5,800
125	N64	ゴールデンアイ 007	任天堂	ACT	97/8/23	6,800
126	PS	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	RPG	99/3/11	4,800
127	PS	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	SPT	99/2/18	5,800
128	PS	バイオハザード2 デュアルショック Ver.	カプコン	ACT	98/8/6	4,800
129	N64	ポケモンスタジアム	任天堂	ETC	98/8/1	6,800
130	WS	SDガンダム エモーショナルジャム	バンダイ	RPG	99/5/27	3,800
131	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99	コナミ	SPT	98/12/3	5,800
132	GB	ときめきメモリアルPOCKETスポーツ編 校庭のフォトグラフ	コナミ	SLG	99/2/11	4,300
133	PS	G1 JOCKEY(限定版含)	コーエー	SPT	99/3/11	6,800
134	PS	テイルズ オブ デスティニー(ザ・ベスト)	ナムコ	RPG	98/11/26	2,800

ジャンル別シェア

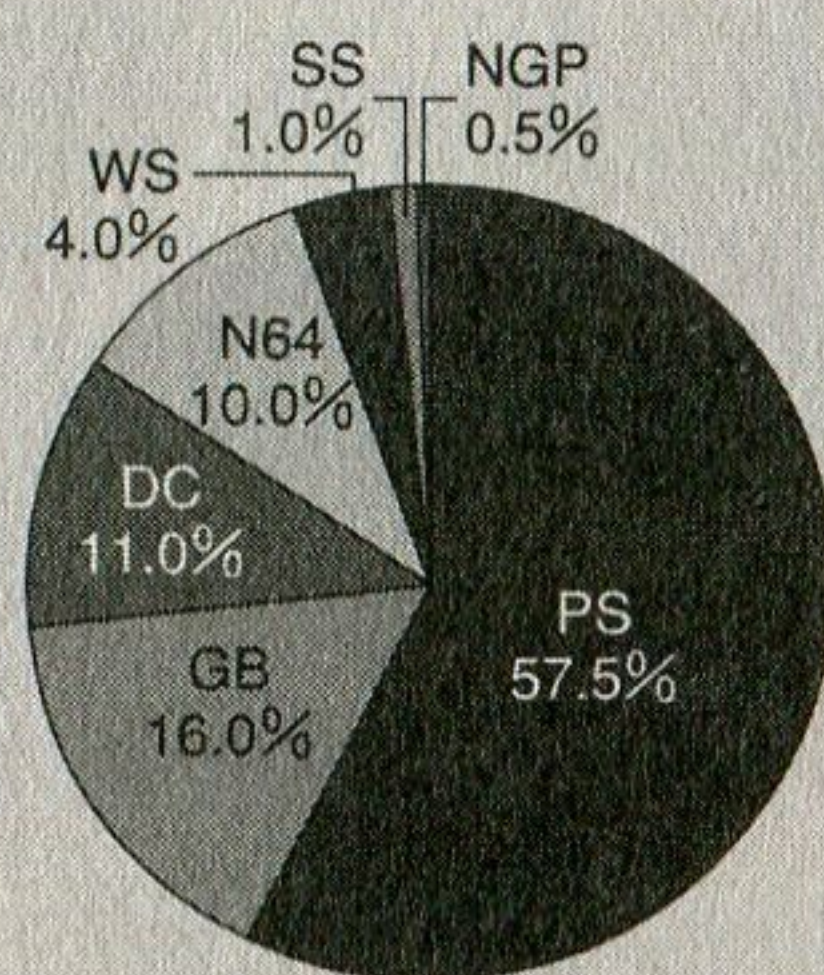
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	RPG / ロールプレイング	22.5%
2位	SPT / スポーツ	19.5%
3位	ADV / アドベンチャー	16.5%
4位	ACT / アクション	14.0%
5位	SLG / シミュレーション	7.0%
6位	格闘	5.5%
7位	TBL / テーブル	5.0%
9位	STG / シューティング	3.0%
10位	PZL / パズル	2.0%

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
135	WS	ビートマニア フォーワンダースワン	コナミ	ACT	99/4/28	4,300
136	GB	ぼけっとぶよぶよSUN	コンパイル	PZL	98/11/27	3,980
137	PS	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩	コナミ	ADV	99/4/1	5,800
138	DC	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	SLG	99/3/4	5,800
139	PS	SPRIGAN ~LUNAR VERSE~	フロム・ソフトウェア	ACT	99/6/17	5,800
140	GB	テトリスデラックス	任天堂	PZL	98/10/21	3,500
141	GB	がんばれゴエモン 天狗党の逆襲	コナミ	RPG	99/1/14	4,300
142	PS	クラッシュ・バンディクー(ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/5/28	2,800
143	PS	スパイロ・ザ・ドラゴン(限定版含)	SCE	ACT	99/4/1	5,800
144	PS	火魅子伝 ~恋解~	博報堂	RPG	99/3/11	6,800
145	GB	ポケットモンスター緑	任天堂	ADV	96/2/27	3,980
146	WS	デジタルモンスター Ver.Wonder Swan	バンダイ	SLG	99/3/25	3,800
147	GB	ロボットボンコッツ(太陽バージョン)	ハドソン	RPG	98/12/4	3,980
148	N64	人生ゲーム64	タカラ	TBL	99/3/19	6,800
149	PS	コンバットチョコQ	タカラ	SPT	99/2/25	2,800
150	GB	ハムスターパラダイス	アトラス	SLG	99/2/26	3,980
151	PS	マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイターEXエディション	カプコン	格闘	99/2/25	4,800
152	GB	ゲームボーイギャラリー3	任天堂	ETC	99/4/8	3,500
153	DC	ポップンミュージック	コナミ	ACT	99/2/25	4,800
154	N64	スーパーマリオ64(振動パック対応バージョン)	任天堂	ACT	97/7/18	4,800
155	GB	ときめきメモリアルPOCKET カルチャー編 木漏れ日のメロディ	コナミ	SLG	99/2/11	4,300
156	NGP	キング・オブ・ファイターズR-2	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/3/19	4,500
157	PS	がんばれゴエモン 来るなら恋! 綾繁一家の黒い影	コナミ	ACT	98/12/23	5,800
158	GB	ポヨンのダンジョンルーム	ハドソン	RPG	99/2/26	3,980
159	PS	ポポログ	SCE	RPG	98/11/26	5,800
160	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシング	TBL	99/4/22	1,500
161	PS	ボンバーマン	ハドソン	ACT	98/12/10	5,800
162	PS	ルナ2 エターナルブルー	角川書店	RPG	99/5/27	6,800
163	DC	北へ。White Illumination	ハドソン	SLG	99/3/18	5,800
164	DC	July (ジュライ)	フォーティファイブ	ADV	98/11/27	1,990
165	PS	XI [sai]	SCE	PZL	98/6/18	4,800
166	PS	グローバルフォース新・戦闘国家	SCE	SLG	99/3/11	5,800
167	GB	星のカービィ2	任天堂	ACT	95/3/21	3,900
168	PS	99甲子園	魔法	SLG	99/6/17	5,800

1位	プレイステーション/PS	57.5%
2位	ゲームボーイ/GB	16.0%
3位	ドリームキャスト/DC	11.0%
4位	ニンテンドウ64/N64	10.0%
5位	ワンダースワン/WS	4.0%
6位	セガ・サターン/SS	1.0%
7位	ネオジオポケット/NGP	0.5%



機種別 シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。

GAME of 1999

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
169	PS	トゥームレイダー2(ザ・ベスト)	ビクターインタラクティブソフトウェア	ACT	99/2/4	2,800
170	WS	ワンダースタジアム	バンダイ	SPT	99/3/11	3,600
171	GB	カードキャプターさくら~いつもさくらちゃんといっしょ~	エム・ティー・オー	ADV	99/5/15	4,380
172	WS	電車でGO!	タイトー	SLG	99/3/4	3,800
173	PS	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)(プレミア版含)	コーエー	RPG	99/2/4	6,800
174	GB	本格四人打麻雀 麻雀王	童	ADV	99/2/19	2,980
175	PS	バスライズ (同梱版含)	バンダイ	SLG	99/3/25	5,800
176	PS	めざせ!名門野球部	ダズ	SLG	99/3/18	5,800
177	GB	王ドロボウJING デビル	メサイヤ	RPG	99/3/12	3,980
178	DC	ELEMENTAL GIMMICK GEAR(エレメンタル ギミック ギア)	ハドソン	RPG	99/5/27	5,800
179	PS	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイド Volume4	日本シスコ	SLG	99/6/24	6,800
180	DC	GODZILLA GENERATIONS(ゴジラジェネレーション)	セガ	ACT	98/11/27	1,990
181	PS	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	サンソフト	SLG	98/10/29	3,980
182	N64	ヨッシーストーリー	任天堂	ACT	97/12/21	6,800
183	N64	ぬし釣り64	パック・イン・ソフト	SPT	98/11/27	6,800
184	GB	スーパーマリオランド2	任天堂	ACT	92/10/21	3,800
185	SS	フレンズ~青春の輝き~	NECインターチャネル	ADV	99/4/29	7,200
186	GB	ロボットボンコッツ(星バージョン)	ハドソン	RPG	98/12/4	3,980
187	PS	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA(ザ・ベスト)	フロム・ソフトウェア	ACT	98/11/19	2,800
188	PS	必殺パチンコステーション4 ヒーローたちの挑戦	サンソフト	SLG	99/3/11	4,900
189	N64	ドラえもん2 のび太と光の神殿	エポック社	ACT	98/12/11	6,800
190	DC	湯川元専務のお宝さがし	セガ	ECT	99/3/20	980
191	PS	三國志V(ザ・ベスト)	コーエー	SLG	99/3/4	3,800
192	PS	アークザラッドII(ザ・ベスト)	SCE	RPG	98/7/9	2,800
193	PS	Dance! Dance! Dance!(ダンス・ダンス・ダンス)	コナミ	ACT	98/12/3	5,800
194	PS	とんでもクライシス!	徳間書店	ECT	99/6/24	5,800
195	GB	女神転生外伝 ラストバイブル	アトラス	RPG	99/3/19	3,980
196	GB	甲子園ポケット	魔法	SLG	99/3/12	3,980
197	PS	さくま式人生ゲーム	タカラ	TBL	98/12/10	5,800
198	PS	東京魔人学園籠絡譚~東京魔人学園剣風帖 外伝~	アスミック・エースエンタテインメント	ETC	99/4/22	3,800
199	GB	役満	任天堂	TBL	89/4/21	2,524
200	GB	王ドロボウJING エンジェル	メサイヤ	RPG	99/3/12	3,980

メーカー別 ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売上げを集計しました。

●タイトル数

1位	コナミ	26本
2位	任天堂	25本
3位	SCE	17本
4位	セガ	11本
5位	バンダイ	10本
6位	カルチュア・パブリッシャーズ スクウェア	8本
8位	カプコン ハドソン	7本
10位	ナムコ	6本

●売上ランキング

1位	スクウェア
2位	任天堂
3位	コナミ
4位	SCE
5位	セガ
6位	ナムコ
7位	バンダイ
8位	カルチュア・パブリッシャーズ
9位	カプコン
10位	エニックス

システムは物語を雄弁に語る

俺の屍を越えてゆけ

機種：PS メーカー：SCEI ジャンル：RPG
発売日：99・6・17 価格：5800円



「短命」と「種絶」。時は平安、二つの呪いをかけられた一族が呪縛を解き放つために立ちあがる。ゲームシステムがテーマに結ぶつく面白さ。「世代交代」RPG、ここに歴史の幕を開ける。

とある高校生、「二族」について想いを馳せる

昔話を一つ。

私が高校生だったときのある日、家の郵便受けに何とも奇妙なダイレクトメールが投函されていた。なぜ奇妙かといえば、そこに「あなたの家の歴史や家系図を書籍にしてお売りします」という文字が大書してあったからだ。

何とも詐欺っぽい匂いがしたのだが、その時の私は「へー、こういうものが商売になるんだなあ」と驚いたものだ。

そんな出来事があった日から、今まで考えもしなかった自分の出自、というものがひどく気になった。考えてみれば、自分の血肉、肉体というのは親が作ったものだ。その親自身も（私からみて）

お爺ちゃんお婆ちゃんの子であるわけで、そしてそのまた……。

そういう家族の歴史というものの端っこに今の自分がいる。その歴史には私の体験したことがない時代がある。そして自分の知らない遠い遠い過去にいたご先祖様たちは、それぞれ生きた時代にどんな生活をして、どんな考え方をもって人生を歩んできたのだろうか。

そんな思いを抱かせる契機となったあのダイレクトメールは、今にして思えば非常に感慨深い。その年の実家の法事に行った折には、墓に刻まれた墓碑銘、戒名をしげしげと見たものだった。

大江山の鬼によってかけられた二つの呪い

今さらだが、本稿は「俺の屍を越えてゆけ（以下、俺屍）」の記

事だ。では、なぜ高校時代の個人的な体験を書いたかというと、あの時の感慨を思い出させてくれたゲームだから。ゲームを遊んでいて、そういう過去の思いを想起するってことはそうそうない。そしてゲーム内容も、なかなかヤメ時が見つかからないほどの面白さに溢れているのだ。

「俺屍」は「リンダキューブ」などを手がけた柗田省治氏が総監督を務めた「世代交代」がテーマのRPGだ。

ゲームの舞台は平安時代の京。そこでは大江山に住む悪鬼「朱点童子」が暴虐の限りを尽くして民を苦しめていた。そこにある勇猛な夫婦が立ち上がり、討伐に向かうが、敗れてしまう。そして悪辣なことに朱点童子は「短命」と「種絶」の二つの呪いを夫婦の

ここに注目

世代交代していくキャラクターを見ていると、壮大な大河の流れを傍観しているようで、まるで神様にでもなったかのような気分だ。

遺児（これが主人公プレイヤー）にかける。「短命」とは長くても2年しか生きられないこと。「種絶」とは人と交わって子を残せないことだ。

しかし、この勇猛果敢な夫婦の血が途絶えることを憐れんだ神々は、二人の遺児に手を差し伸べる。神と交わり子を成せるように、と。そして、その猛き血を代々受け継ぎ朱点童子を討ち、いまわしき呪いを断ち切ることがゲームの目的となる。

『俺屍』は人間版『ダビスタ』だ！

『俺屍』のゲーム内容を一言でいってしまうなら「人間版ダビスタ」といえるだろう。この一言でピンときた方は、この後の原稿は読まなくて結構。読んでいる暇があったら、今すぐゲームショップに行き『俺屍』を購入するか、誰かから借りてでもプレイすることをオススメする。貴方のイメージした『俺屍』の面白さは（多分）間違っていないから。



あなたならどんな神様と交わりますか。能力重視？ それとも見た目重視？ どんな子を授かるのか楽しみ！

『俺屍』の面白さとは何か。第一に、本作のテーマである「世代交代」を際立たせているゲームシステムの面白さをあげたい。まずは、おおまかにゲームの流れを説明しよう。プレイヤーの拠点は「当主の館」。館には自称・大雑把世界一の「イツ花」がお手伝いとしており、戦闘以外の部分（武器の売買など）はここにすべて揃っている。館がある京の周辺には大江山といくつかのダンジョンがあり、そこで敵と戦闘をして戦勝点（経験値）を稼ぎ、キャラクターを強化していくのだ。この辺は通常RPGと

家族の肖像

担当編集者の一族



（※これは「家系図」を基に作成したイメージ図です。）

右の写真のように一族は脈々と継がれていくのだ。プレイヤーがそれを望まなくても…。その一人一人に「歴史」があったことを忘れないで欲しい。世代が交代する哀切というものを見事なまでに演出しているのが「遺言」だ。キャラクターが死ぬ時、これまでのプロフィール（いつこのダンジョンの討伐に参加したとか）が表示され、そしていまわの際の一言をいっでくれる。例えば「俺の武器をよこせ…さあ、出陣するぞ…」なんて言われしまうと、たとえそいつが使えないキャラだったとしても、思わずグツときてしまうはず。

同じ流れといってもいいだろう。しかしここからが違う。ゲームでは12カ月で時間が区切られて、ダンジョン内の行動は1カ月単位で行われる。そして（プレイモードによって違いはあるが）大体15分で1カ月が経過する。そうするとプレイ時間にならずか2時間足らずで、ホントにキャラクターが死んでしまうのだ。ご無体なことには違いない。ここで種を絶やすことはできな

いので、当主が亡くなる前に「交神の儀」を行う。この「交神の儀」では一〇八人もいる神様、それぞれに決められた奉納点（キャラクタ―とは別にスタート時から累積された戦勝点）を実際に交神する神様に捧げることで行うことができる。これによって子供を授かることができるのだ。

次に、剣士や踊り屋といった8つの職業の中から子供の「素質」に見合ったものを選択する。そうして授かった子供は2カ月後に戦闘に参加でき、強くなるために、またダンジョンへと出陣していくのだ…。

この一連の流れを繰り返していつてキャラクターを強化していくき、朱点童子を討ち果たしていくことが最終目的になる。

このように、『俺屍』のもっとも大きな特徴であると同時に醍醐味でもあるのは「交神の儀」といっていいだろう。その面白さは『ダビスタ』的な遺伝、血脈が連綿と続いていくことなのだ。

そう、家系図。初代の主人公が

ら脈々と続いていく一族のものたちは、家系図に記録されていくのだ。これが個人的に無性に楽しかった。高校時代の感慨を思い出したせいだろうか、この系図がどんな伸びていくにつれて、「今自分は一族の歴史を作っているのだなあ」と強く実感できたからかもしれない。

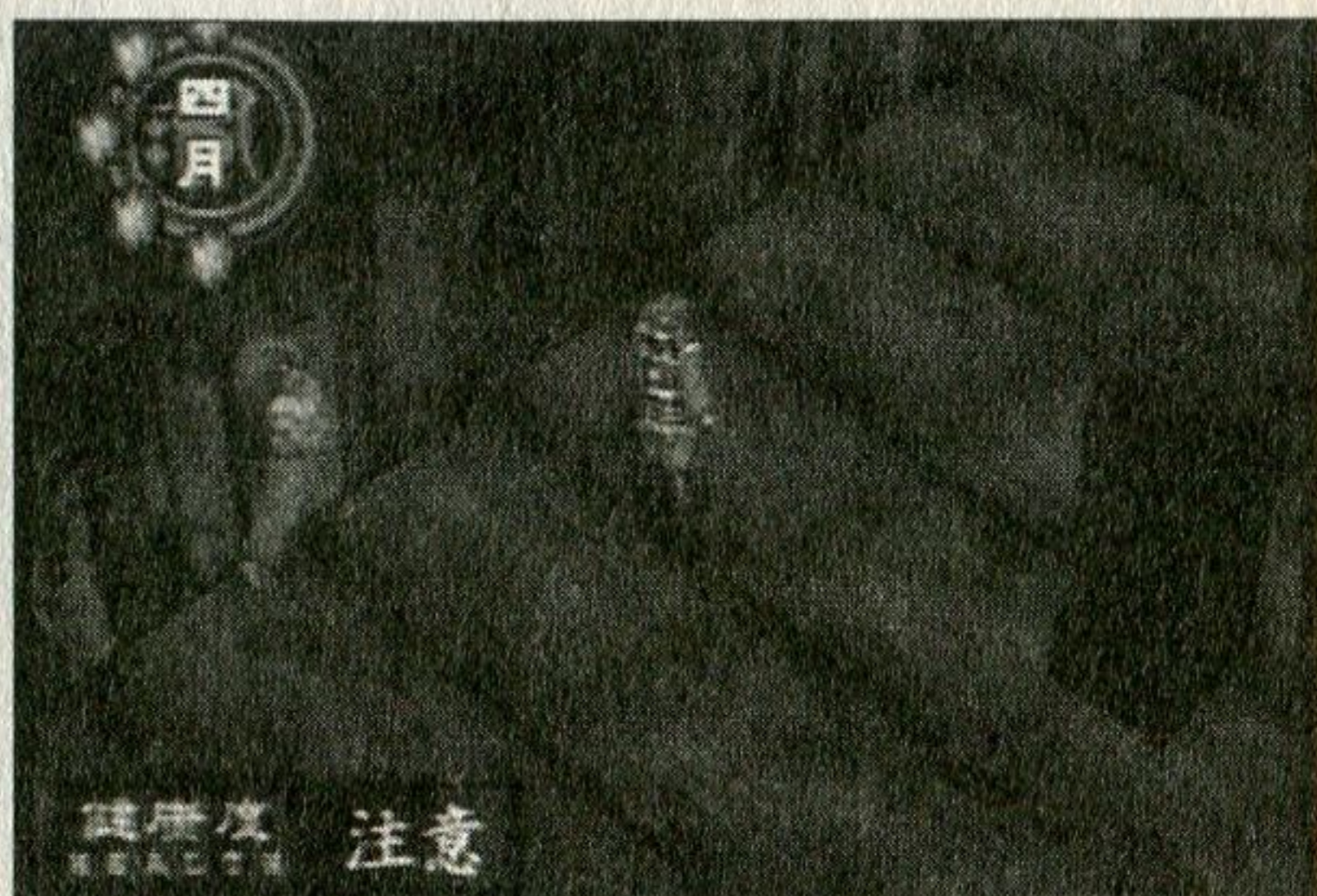
良く出来たRPGは 戦闘が楽しい

戦闘はコマンド選択式で画面は2Dのサイドビューという、よく見慣れた形式で取っ付きやすいものになっている。SFC時代の『FF』みたいなもの、といえはより分かりやすいか。しかし、その中身はテーマに直結したものになっており、奥深い楽しさがあるのだ。

戦闘に突入すると、まずスロットマシンのように三つのドラムが回転し、戦闘後に入手できるアイテムやお金が表示される。つまり、勝つと何が貰えるかハナから分かるようになっていいるのだ。こうなると否が応でもザコ敵との戦闘で

も期待感が高まってしまふ。逆にたいしたことないアイテムのときもあるし、何ももらえないときもある。そうなるとう失望感は大きい。心配はご無用。二つ、もしくは三つ同じものが揃うと戦勝点が2倍、3倍になるのだ。

そして当然だが、アイテムやお金を入手するには敵に勝たなくてはならない。敵グループには必ず大将がいて、大将を倒せば戦闘に勝利することができるようになっていいる。ということは、大将だけを相手に戦えばいいわけだが、なかなかそういうわけにもいかない。敵の大将は概ねヒットポイントが高いので、一撃で倒すのが難しい場合がある。そうなるとう、大将にこだわっていろいろうちにほかの敵にやられてしまふ危険があるのだ。また、大将一体を倒してももらえる戦勝点は少ない。しかも大将は自分の体力を二分の一以上減らされると逃げてしまふこともあるのだ。当然、ほかの敵も大将と同じように自分のターンで逃げてしまふし、結果、アイテムやお金も貰えない。つまり、欲



『俺屍』で常に注意を払わないといけないのが「健康度」。これが下がると、能力値が低下したり命に関わったりと厄介。

しいアイテムや戦勝点との兼ね合い、そして自分の攻撃力などを見極めて戦略を考えていかななくてはならないのだ。

というわけで、戦闘に効率よく勝つための戦略として重要になってくるのが「術」の使い方だ。

術には火や水といった属性があり、敵はその属性に対する弱点と耐性を持っている。それを見越して術を駆使すると効率よく倒せるわけだが、さらに術の「併せ」によって、爆発的な攻撃力とダメージを与えることができるのだ。「併せ技」とは、術を唱えている

キャラクターと同じ術を別のキャラクターが唱えることによって、その術の効果が増大するというもの。掛け合わせる人数が増えれば増えるほど攻撃力も増えていくという訳だ。このように『俺屍』は、場当たりのではなく、戦略的に戦闘することが出来る楽しさがあるといえるだろう。

加えて、入手できるアイテムは『俺屍』の世界観をより豊かにしている。アイテムの中には、一品限りのものがあるのだ。一品しかない、ということは、いわば代々伝わる「家宝」ということになる。世代を越えて伝わるものがあるというわけで、「世代交代」というテーマをより強くここで感じる事ができるのだ。「これは先代のお爺ちゃんが茨城大将を苦勞して倒した時に手に入れた名刀でね……」なんてことを末代まで語りてみたくなってしまう。

ゲームに直結した テーマ「世代交代」

ゲームシステムや戦闘システム

以外にも『俺屍』ならではの魅力は尽きない。例えば登場する人物（鬼、神様）のお互いの関係に色々な想像の余地が残っているのがいい。

ダンジョンのボスとしている彼らは、なぜここにいるのか、イベントでは飽くまで断片的にしか語らないからだ（だから少なくとも3回以上は各ダンジョンのボスと戦うように！）。さらにエンディングとスタッフロールではあっと驚く仕掛けがある。主題歌の「花」も情感あふれる曲で素晴らしい。ゲーム終了時にこの曲をじっくり



家族の思い出をパチリ、と残せる幻燈屋。ほかにも姿絵屋（ムフフ♥）や相場屋など、面白い趣向の店屋が揃っている。

制作者 コメント

"幻の名作"を越えてゆけ!?

マーズ代表取締役「俺の屍を越えてゆけ」
総監督・脚本・ゲームデザイン

梶田省治氏

ナイスゲームズが『俺屍』を取り上げると聞く。『俺屍』も『リンダキューブ』に続き、栄えある"幻の名作"の仲間入りか……。複雑な心境。

ちなみにこの原稿を書いている時点での『俺屍』の累計出荷は約13万本。プレイステーションのRPGとしては凡庸な売上だ。

先日ユーザーからのアンケート集計結果が届いた。せっかくなので自慢しよう。ゲーム内容は5段階評価で、たいへんよい77%、よい22%、合わせてなんと99%! 読者諸君、これはとってもすんごい数値なのである。それこそ同業者の99%が僕を嘘つき呼ばわりするくらいインパクトのあるデータのはずだ。

僕自身はといえばそれほどの感慨は

なかった。発売前の調査データとほぼ一致していたし、『リンダ〜』も似たような評価だったからだ。

空しい自慢話はこれくらいにする。要するにこのふたつの数字が示しているのは、買った人は満足したものの買った人は少ない。『俺屍』はまさしく"幻の名作"と呼ぶにふさわしいということ。

『天外II』以降、ここ10年ずっとこの調子で"幻の名作"を連発している。決して狙っているわけではない。子供も大きくなってきたし、少し内容をつまらなくしてその分売れるよう、派手めの作風に変えようかと最近本気で考えている。というわけで、悩めるオジサンに励ましのお便り募集中。

聴くことができるので、美しい詩を堪能して欲しい。
『俺屍』はゲームを構成する様々な要素が、テーマである「世代交代」にしっかり結びついており、なおかつ楽しませてくれる満足度

の高いRPGだ。また個人的には高校生のときのあの感慨を思い出させてくれた、いわばタイムカプセル的な貴重なアイテムでもある。ぜひ墓場まで持って行きたいと思う。

自分だけのマシンで戦い抜け！

アーマード・コア マスターオブアリーナ

機種：PS メーカー：フロム・ソフトウェア ジャンル：アクション
発売日：99・2・4 価格：5800円



ここに注目

荒廃した世界を舞台にした、硬派な匂いのするロボットアクションもの。マシンのカスタマイズが熱い。

自作のロボット「アーマードコア」に乗って、数々の依頼をこなしていく3Dアクション。マシンを作るシミュレーション性と、そのマシンを自由に操るアクション性を持つ、魅力に満ち溢れた一本だ。

ハードなアクションと自由なマシン作成

『アーマード・コア マスターオブアリーナ』は、硬派なゲーム作りでユーザーの支持を受けているフロム・ソフトウェアの人気シリーズ『アーマード・コア』の最新作である。荒廃した未来世界を舞台に、搭乗型ロボット「AC」に乗って、巨大企業からの依頼を解決していく賞金稼ぎ「レイヴン」となって、様々なミッションをこなしていく。

『アーマード・コア』シリーズの魅力は、150種類近くも用意されたパーツの中から、規定された制限内でパーツを組み替えてオリジナルのACを自由に作成し、その自作ACで、護衛、破壊活動、テロ鎮圧など数々のミッションに

挑戦したり、知人とデータを持ち寄りオリジナルAC同士で通信対戦を楽しめることだ（画面分割でも対戦できる）。

三作目に当たる『マスターオブアリーナ』では、テロリストもろとも家族を射殺した一人のレイヴンに復讐しようとする人物を主人公として、その人物が仇敵を倒すまでをストーリーモードでプレイできる。各種パーツが追加されると共に、従来のパーツデータも見直され、バランス調整が行われた。また、CD2枚組なので、その2枚を使えばソフトを二つ買わなくても通信対戦が可能になっていたりするなど、これまでのシリーズに比べて対戦に重点が置かれた作りとなっている。自分で敵ACを作成し、一対一でアリーナ対決を楽しむことができるのも、ファン

にはたまらない。

パーツセレクトというシミュレーション的な面白さに加えて、戦闘時のアクション的な楽しさも併せ持つ本作だが、各パーツの特徴を表す膨大なデータや、パッドの全ボタンを使用するアクションシーンなどで、ゲーム自体が難しいと思われるがちで、初心者の方は手が出しづらいつ感じられるかもしれない。そこで、ここでは、シリーズ未経験者でもすぐに『アーマード・コア』を楽しめるように、順を追ってゲームを紹介していくこう。

ゲームスタートしたらいきなり出撃

ゲームを始めたらいきなりだが、仕事を引き受けたり仕事の内容を確認できる「ミッション」を選択しよう。そして「逃亡者追撃」



最初はそんなに強い敵が出るわけでもない。迷ったらスタートボタンでマップを見るといいだろう。

冷静に敵を射撃して クリアを目指そう

ミッションを始めると、画面は

の仕事を引き受けてしまう。「自分のACを改造できるのに何もしないの?」と思うかもしれないが、ゲームを始めてすぐにACの改造に挑戦すると、ゲームに慣れる前に膨大な量のデータを目の当たりにすることになり、パニック状態に陥りがちだ。最初は初期のメカで十分プレイできるので、現状に不満になったら改めて改造を行えばいい。

一転してアクション画面となる。最初に覚えるべき操作はそれほど多くない。次の行動の操作法を実行してみよう。

- ・方向キーによる自機の移動
- ・武器発射(右手武器)
- ・扉、スイッチの起動、および左手武器(ブレード)の使用
- ・マップ画面を見る

これさえ覚えておけば、最初のミッションはクリアすることができる。他の操作は、ゲームの経験を積み重ねながら覚えていくといいだろう。

「逃亡者追撃」の舞台は細い道でできた迷路のような場所で、各所に敵が配置されている。迷路といってもそれほど複雑な地形ではないので、左手の法則で迷路を進んでいこう。しばらく進むと、敵が現れて攻撃してくるはずだ。こうなったら、画面の中央付近に赤い線で表示されている四角い枠の中に敵が入るように、自機を移動させる。すると、敵をロックオンできるはずだ。この状態で武器発射ボタンを押せば、自機が敵に向か

って武器を発射してくれる。もし武器の弾が切れたら、敵に接近して左手武器攻撃を使おう。

敵を倒しつつ迷路を進んでいくと「ゲート制御装置」を発見することができ、これを破壊すると、それまで開かなかった扉が開くようになるので、再び左側の壁を伝って探索を進めよう。目標物を発見できたらミッションクリアだ。

現状に不満を感じたら 自機改造にチャレンジ

ゲームを進めていくと、いつかは自機を改造したくなるはずだ。改造は「ショップで新しいパーツを買う→ガレージで新しいパーツを組み込む」という流れで行う。パーツは買い値と同じ価格で売ることができるので、間違って買っ

シリーズ紹介

『アーマード・コア』は今回紹介している『マスターオブアリーナ』を含め、3作ほど発売されている。『ウィザードリィ』のように、先に発売されたシリーズのデータを次のシリーズに持ち越せるのが、このシリーズの最大の利点である。もし興味が湧いたなら、最初の作品から自分のACを育てていくのもいいだろう。

『アーマード・コア』

大破壊と呼ばれる戦争の後、人類は荒廃した地上から逃げるように地下へとその住拠を移していった。そして半世紀後、人々は企業によって導かれ、自由競争の名のもとに急速に世界を回復させていった…

シリーズ1作目はこんなストーリーから始まる。基本的なゲームシステムはこの時点からほとんど変わっていない。

1作目の特徴は、自分自身で遂行するミッションを選択できることだ。選んだミッションによって若干ストーリー展開が変わる。

『アーマード・コア プロジェクトファンタズマ』

2作目である本作は、ミッションをこなしながら「ファンタズマ計画」の全貌が見えてくるという、1作目に比べてストーリー色が前面に打ち出されたゲームになっている。

また、ストーリーとは別に一対一で敵と戦い、勝てば賞金がもらえる「アリーナモード」が初めて導入された。新型のパーツも新たに購入できるようになり、パーツセレクトの楽しみも増大した。

でもそれを売れば元に戻せる。

パーツを買うときは、△ボタンでデータを確認し、現在よりも優秀なものを選択すればいい。攻撃力を上げたいときは「攻撃力」を見て、数値が高いものを購入する、という感じだ。スタートボタンを押すと立ち上がるヘルプモードも参考になる。

パーツを買ったら、ガレージでパーツの組み立てだ。胴体と脚部パーツには搭載できる「限界重量」が設定されており、この数値以上に機体重量が重くなると出撃できなくなる。逆に限界重量以内ならどんなパーツを組み合わせてもOKだ。「火力があるが装甲が薄い機体」や「機動力は最高級だが攻撃力が極端に低い機体」など、自分の思い描いた機体を自由に作る事ができるのだ。

もし、限界重量が足りないと思ったら、脚部パーツを変えてみよう。脚部は大別すると、「二足」「逆関節」「四足ホバー」「タンク」の4種類に分かれ、それぞれ、アクションシーンでの操作感覚が変

鍋島俊文氏

(株) フロム・ソフトウェア
「アーマード・コア マスターオブアリーナ」
プロデューサー

制作者 コメント

的に現実味を持ったものにしたかったので、実際の兵器なども参考にしました。

Q3：制作時に苦労された点は？

A3：やっぱり新規のパーツを作ることです。前2作ですでに基本的なものはあらかじめ押えていると思えたので、今回はそれらのバリエーションというよりも、ちょっと変わったパーツという位置付けで考えたものが多いです。機雷とかステルスなんかはその最たるものですね。

Q4：これから遊ぶユーザーへのアピールをお願いします。

A4：シリーズ全体に言えることですが、とにかくパーツのアセンブルを楽しんで欲しいです。パーツを変えるとまったく違う機体ができ、別の戦い方が見えてきます。勝てなかった相手にも勝てるようになったり。いろんな遊び方ができるゲームなので、いろんなことを試して欲しいですね。

Q1：本作のコンセプトは？

A1：まず、前提として2枚組で作ること。ソフトを二つ買わなくてもいいように2枚組にして、ユーザーの皆さんにもっと通信対戦を楽しんでほしいという考え方からです。TVを2台使った通信対戦は、やはり迫力が大きく違いますから。ゲーム全体の構成も「対戦」というイメージに合わせて、色々なアリーナを作ったり、ストーリーモードでも過去2作よりもAC同士の対決色が強いものにしました。

Q2：世界観に影響を与えた作品などありますか？

A2：パーツの数が多いので、できるだけ多くのバリエーションをと考えていました。だから、過去にあった様々なアニメや漫画などから影響を受けたものも多分にあると思います。端的な例でいえば、マクロスのように白煙を吹いて飛ぶミサイルなどでしょうか。ただ、世界観

わるので、一通り使ってみて使いやすいと思ったパーツを装備してみるのもいいだろう。

慣れたら「アリーナ」にも挑戦しよう

ゲームを進めると途中から敵マシンと一対一で戦う「アリーナ」

に参加できるようになる。このモードは、ミッションとは違い、弾薬の費用、機体の修理費がまった

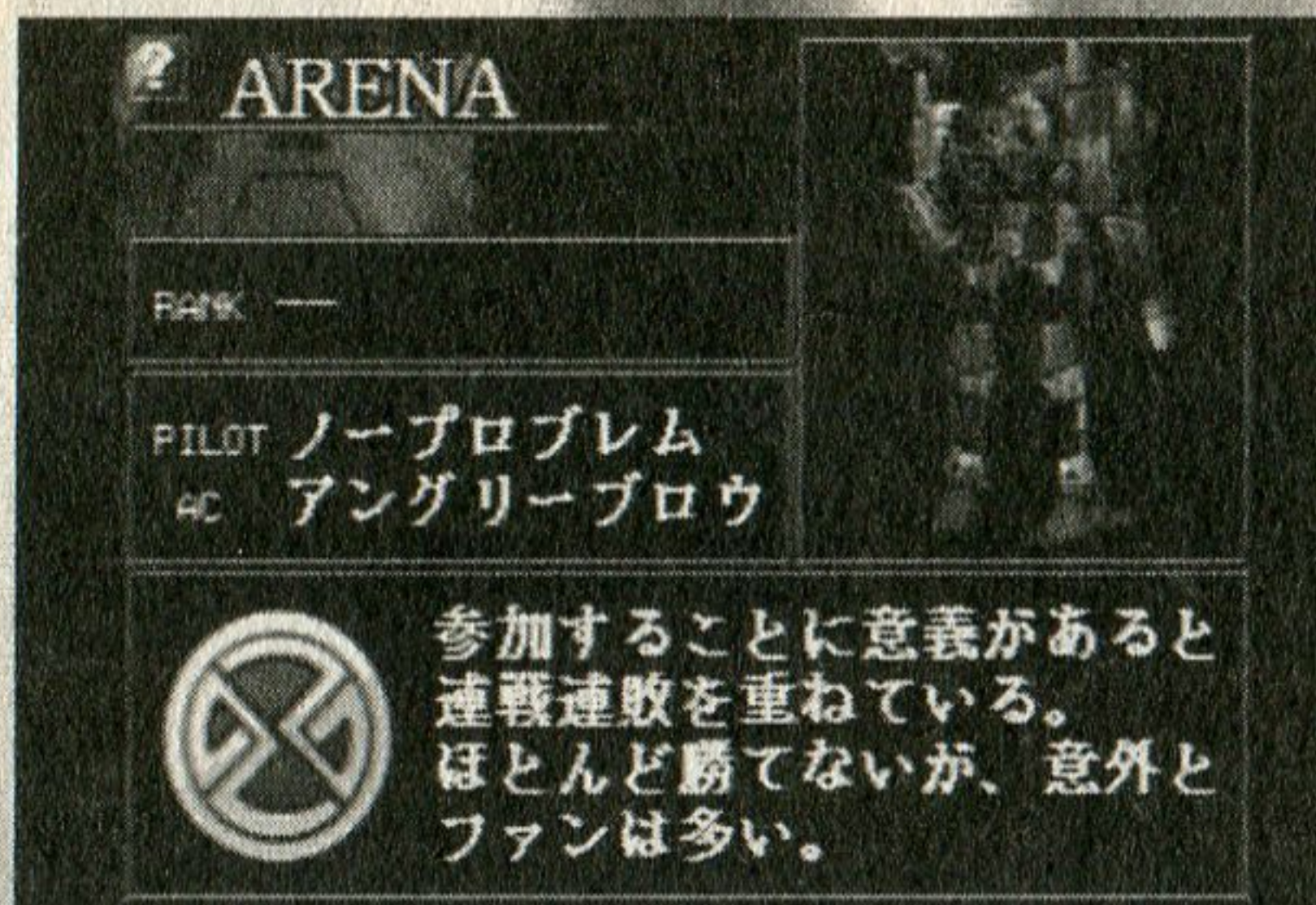
くかからないので、何度でも挑戦できる。その上、勝てば賞金ももらえる、いいことづくめだ。

このアリーナに挑戦することによって、より「アーマード・コア」

の面白さに触れることができる。敵のACもレイヴンも、プロフィールを見ると個性的というよりも曲者ぞろいだ。

変わっているのはプロフィールだけではない。実際のACの戦い方も変わっている。レーザー兵器

ばかり多用してすぐエネルギー切



アリーナでの個性的なレイヴン&ACの一例。「参加することに意義がある」っていったい…。

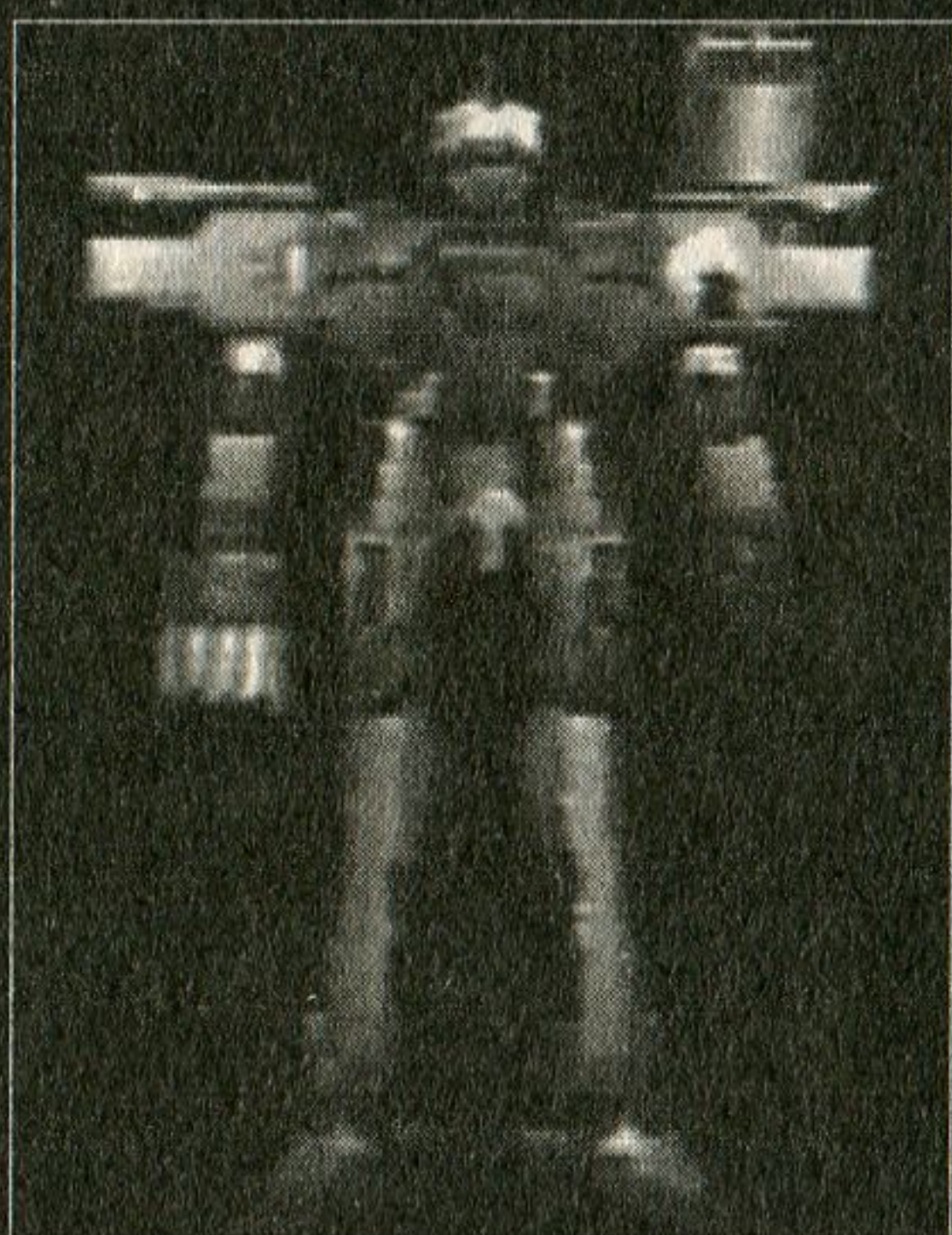
れになる奴や、逆関節の足を生かして飛び跳ねてばかりいる奴、軽い機体で斬り込んで来る奴など、一癖も二癖もある上に、しかも強かったりする。

そんな敵たちと戦ううちに、「このパーツでこんな戦い方が！」という発見をすることが出来るだろう。そうなればしめたもので、あとは延々とACの改造とアリーナ通いの日々が続くことになる。AC作成の自由度と高いアクション性があるがゆえに、一度ハマってしまえば抜け出せない面白さがあるのだ。

こんなマシンで 未来世界を 生き抜け!!

本作に用意されているパーツには、見た目が面白いものや、カッコイイものなど、さまざまなタイプが用意されている。単に強さを求めてパーツセレクトをしてもいいけれど、ここで紹介するような、こだわりマシンをデザインするのも面白い。

超高級「ブルジョア6号」



頭部 : HD-6780
 胴体 : XXA-S0
 脚部 : LN-2KZ-SP
 肩武器 : WM-AT
 右腕武器 : WA-Finger
 左腕武器 : LS-1000W

ゲームに登場する超高級パーツばかりを集めて構成したマシン。重量がかなり重いので、ここで紹介している以外のジェネレーターや腕武器などのパーツで重量を抑え目にしないと、すぐに重量オーバーになってしまうので注意が必要だ。ちなみに、金額と能力がまったく比例していないのが悲しいところだが、愛を持って使ってあげよう。

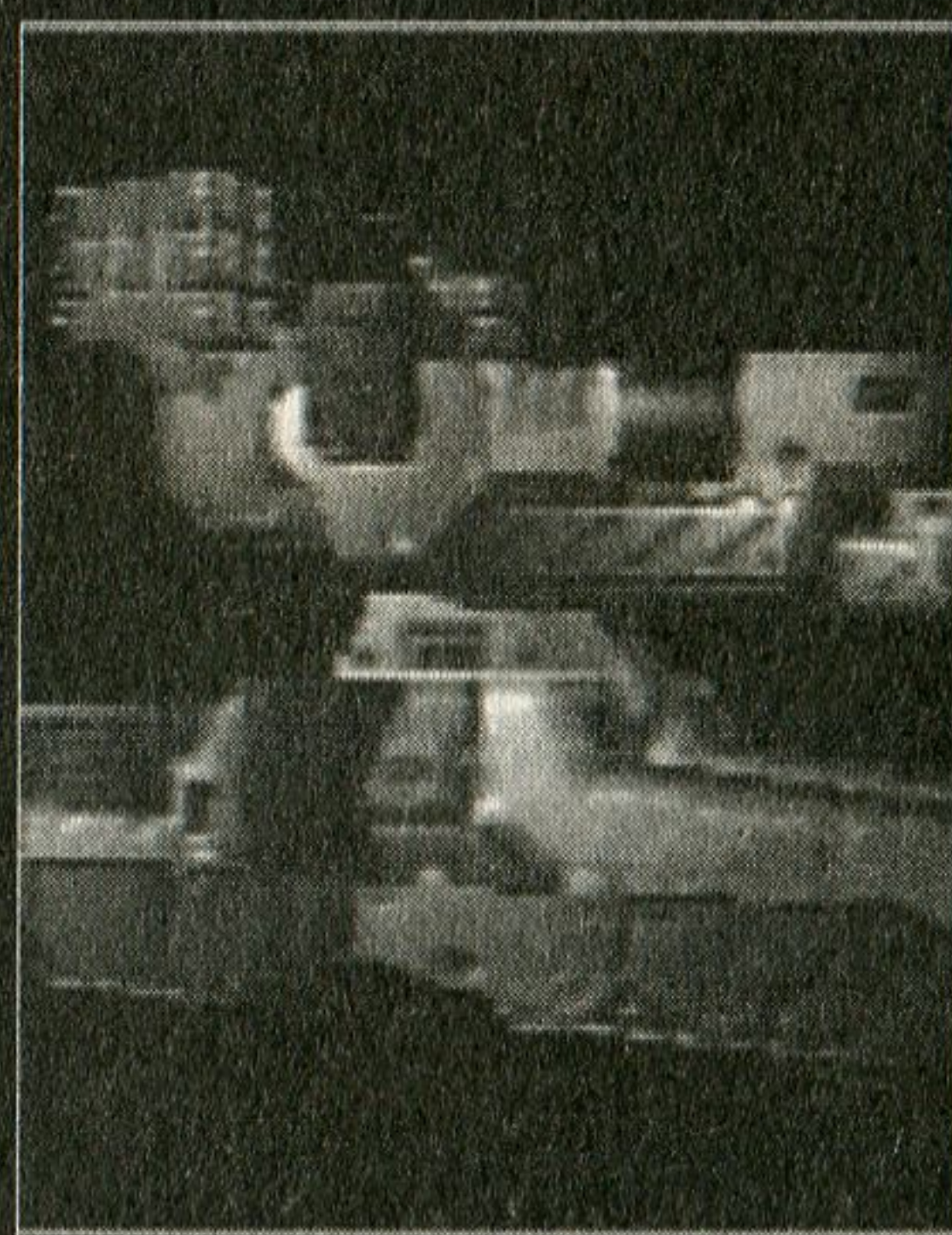
逆関節タイプ「オストリッチ」



頭部 : HD-06-RADAR
 腕部 : AW-XC5500
 脚部 : LB-4401
 肩武器 : WX-S800-GF

『アーマード・コア』シリーズのメカデザインを担当されているのは、『マクロス』などの作品のデザインを手がけている河森正治氏だ。河森氏といえば、逆関節型マシン、逆関節型マシンといえば、河森正治氏。…というわけで、ダチョウ型のマシンを作成してみた。逆関節型の脚部の中でも、LB-4401が一番フォルムがダチョウっぽいので選択。また、肩武器は、両肩に装備する特殊なミサイルを装備してみた。

熱血戦車「爆突自走砲」



頭部 : HD-06-RADAR
 腕部 : AW-DC/2
 脚部 : LC-UKI60

「ロボットなんて非効率的なマシンはダメだ! 漢はやっぱり戦車に限る!!」というプレイヤー向けのマシン。頭パーツや腕パーツがあると戦車らしくなくなるので、頭は頭に見えないようなパーツに、腕パーツは腕がそのまま武器になっている特殊な腕、中でも極太な大砲タイプの腕パーツを選択した。主砲の弾数が10発しかないので、攻撃するときは無駄弾を撃ちすぎないように慎重に射撃していこう。「使えない」などとは決して言わないように。

百年…貴方を待っていたの…千年…貴方に恋していたわ…。

久遠の絆

機種：PS メーカー：フォグ ジャンル：アドベンチャー
発売日：98・12・3 価格：5800円



圧倒的なテキスト量と、「奇麗」という言葉にふさわしいビジュアル、そして艶やかながらも悲哀を感じさせる音楽。ツボにはまれば感動間違いなしの、輪廻転生を主軸においたドラマティックな恋愛物語が楽しめるゲームだ。

今なお熱く語り続けられるゲーム

去年の年末に発売された「久遠の絆」。制作元のフォグは、マニア人気が高い花札ギャルゲー『みちのく秘湯恋物語』を出していたとはいえ、ほとんど知名度のないブランドだ。年末商戦が一番忙しいゲーム業界。大手メーカーの大作・話題作が華々しくリリースされる中、このゲームは一部のユーザー以外には、まったくノーマークだった。発売時のラッシュに飲み込まれ黙殺されてしまったのも、仕方ないであろう。しかし、今ではネットや専門誌をチェックするくらいにゲームファンなら、「久遠の絆」という名前を知っている人は多いと思う。どんな大作ソフトでも発売から半年も経てば過去の作品になってしまう現状

壮大な展開を誇る和風伝奇の物語

の中で、未だに熱狂的人気を得るにいたる理由、その魅力とは…。

この作品は、「シネマティックノベル」と名づけられたシステムを採用している。背景に直接テキストが表示され、選択肢を選ぶことでゲームが進むという、チュンソフトの『弟切草』などでおなじみのサウンドノベルのスタイルだ。ただ、ストーリー性が非常に高く謎解き型よりもシナリオ主導型であり恋愛要素が強い、という意味ではチュンソフトのそれではなく、『To Heart』のリーフが打ち出した「ビジュアルノベル」の影響を強く受けているようだ。しかし、たまさか「文庫本10冊買った方がいい」と言われることもあ

ような、あっさり終わってしまう凡百のサウンドノベルとは異なり、『久遠の絆』が誇るポリュームの多さ、総プレイ時間の長さ(まともにやったら何と30時間近く!)はただ事ではない。「久遠の絆」が語るのは、千年間・四つの時代にまたがった壮大な歴史絵巻である。とある不幸な事件に巻き込まれてしまったばかりに、千年の間、転生しつづける男女たち。天罰ともいえるべき輪廻転生の鎖を断ち切るためにあがいても、そのたびごとに悲劇が待ち受けているだけ。ぼろぼろに傷つきながらも、それでも彼らは懸命に運命に立ち向かおうとする。叶わぬ想いと知りながらも、それぞれ大切な人を救うために。和風伝奇を下敷きに、転生し続ける魂を縦軸、歴史背景を横軸に語られる悲恋の物語が、クオリティが高いCG(特に一枚絵は美麗)、し

奏子(やすこ)様は保憲様の御嫡男、賀茂光榮(かもの みつよし)様の乳母であった桂(かつら)様の娘で俺の母上の妹、つまりは俺の叔母に当たる方だ。

昔から利発な方であつたらしく、今では家事一切の仕切りを任せ、家令としてこのお屋敷を切り盛りする裏方の主と言つた所だろうか。鳥

圧倒されるテキストの量は見事。ただ、ちょっと誤植があるのは愛嬌ということで…。

つとりと澄んだ音楽と三拍子そろつた形で描かれている。「久遠の絆」は1回読み通すだけで5000ページ程度、一番長いエピソードは単独でもプレイに20時間近くを要する、読みごたえ十分な作品なのだ。では、三つの章、三つの季節、現代編に織り込まれた三回の前世に分けられているこの物語の見所を、第一章を中心に紹介しよう。

時は現代。主人公は夜な夜な悪

夢に悩まされながらも、従姉妹の栞(しおり)や幼馴染の汰一と共に穏やかな高校生活を営んでいた。いつまでも続くと思つていた平和で退屈な日常が終わつたのは、転校してきたミステリアスな美少女・万葉(まよう)に「あなたを殺す」と告げられたときだった…。

本作は、現代、平安、元禄、幕末という四つの時代、三つの章から構成されている。主な舞台は現代に置かれており、各章ごとに主人公は前世を一つずつ思い出していく。主人公は前世で犯した罪から周囲の人々を自らの宿命に縛り付けてしまつたため、彼らもまた主人公が生まれた時代に転生し続けている。「久遠の絆」の三人のヒロインは、たまたま主人公の近くにいたという以上に、目に見えないもつれた絆のためにここにいるのだ。

謎めいた美少女・万葉、幼馴染で従姉妹の栞、憧れの担任である沙夜はそれぞれに魅力的なヒロインではあるが、一人一人異なる事情と秘めた力を抱えている。そして、

久遠の絆 参考資料～転生つながり～

ここでは本作と同じく、「転生」「恋愛」をテーマしている書籍・ゲームを紹介しよう。

「痕」(PC)

リーフのビジュアルノベル第2弾。和風伝奇十転生と、おそらく「久遠」にかなり影響を与えたと思われる。

鈴木光司「楽園」(新潮文庫)

「リング」で有名な鈴木光司のデビュー作。やはり壮大な転生ラブストーリー。マイナーだがかなり面白い。

樹なつみ「八雲立つ」(花とゆめコミックス) 現在12巻まで発売中

伝奇は伝奇でも、古事記方面よりのコミックス。少女マンガだが男性にもお薦めだ。神剣探索が熱い。

「女神転生」(FC)

元祖和風伝奇十転生恋愛もののRPG。その世界観は発売当初のユーザーには非常に新鮮だった。

その他、描写が細かい平安編のためにも夢枕獏「陰陽師」、大和和紀「あさきゆめみし」あたりは必読図書。

誰との絆を一番深めたいのかによって、後タストーリー展開が異なってくるのだ。

物語の冒頭では桜の花びら舞う春を舞台に、主人公の周りで動き出す運命が描かれる。平和な学園生活と、そこに入り込む人外のものたち。普通の高校生が前世の因縁で異常な世界に入り込んでいく、という導入は他の小説などでも見られるパターンだが、本作では、この部分を丁寧に描くことによって「こっちの世界」と「あっちの世界」の橋渡しをうまく行っている。

主人公は、やがて不思議な力を持つ先輩、天野の導きで、自分の前世へ誘われることになる。すべてが始まつたのは今から千年以上前の平安時代。平安朝の、雅やかではあるがどことなく荒んだ雰囲気の中で、おとぎ話の「かぐや姫」をモチーフに語られるすべての始まりは、真説・かぐや姫とでもいうべき、天女と陰明師の禁じられた恋だった…。

どうして俺は、君をこんなにも懐かしく感じるんだ…?

この世のあり方を憂いながらも何もできない、屈折した日々を送る陰陽師見習の鷹久は、森で螢という不思議な娘に出会い、惹かれあつた二人は半ば運命的に契りを結ぶ。しかし、螢はとある重大な目論見のために、この国に遣わされていたのだ。

個人ではどうすることもできない

い大きな流れに巻き込まれ、二人の恋は悲劇へと大きく傾いていく…。

恋愛面ばかりがクローズアップされることの多い本作だが、それ以外にも、歴史的事件とその裏で行われていた闇の眷属との戦い、といった伝奇小説風の要素も色濃く、

『久遠の絆』をより深く楽しむために…

様々な歴史的事実や伝説などをモチーフにして作られている本作。これを知れば、もっと『久遠の絆』が楽しめるぞ。

【竹取物語】

別名「かぐや姫」。平安時代に成立した、日本最古の物語。貴族社会の内面を現在に伝えている。

【陰陽道】

古代中国の思想、陰陽五行説に基づき、平安時代、独自に発展した方術。伝説的な陰陽師・安倍清明は人と白狐との間に生まれ、式神を使うと言われていた。実際の陰陽師の仕事といえは日の吉凶を占う暦の作成

などが主であり、当時の貴族はこれに縛られた生活を送っていた。

【明暦の大火】

1657年に起きた大火。江戸の55%が焦土となり、江戸城天守閣まで焼け落ちたという。死んだ娘の振袖を焼こうとしたところ、折からの風に飛ばされて火元になったという不気味な謂れがある。

【新撰組】

幕末、近藤勇・土方歳三らが組織した浪士組。京都守護職のもとで治安維持、特に尊皇攘夷派を制圧する活動を行っていた。その本拠地が壬生にあったことから壬生狼（みぶろ）という蔑称があった。

大きな読みどころでもある。そうした意味では、前世にタイムスリップする過去編こそが『久遠の絆』の真髓であり、ハイライトシーンだといつてもいいだろう。

特に平安編では主人公は陰陽師なので、魔物退治のシーンが入っている。ここはミニゲーム風のアクションシーンになっていて、印を切つて魔物を倒すことになる。このゲームは、魔物をターゲットインゲし一定時間内に五芒星を描くというもので、それほど難しくはないが、失敗するとゲームオーバーになることも多く、魔物払いの緊迫感が味わえる。

他にも人気の高い歴史上の人物・事物が登場し、物語を盛り上げる。秋津国、高天原、まつろわぬ神々、土蜘蛛、昔屋道満、葛葉伝説、陰陽道、式神、賀茂家、安倍清明、三種の神器……。ちよつとでも伝奇物語に馴染みのある人なら必ずピンとくるであろうキーワードである。平安時代の生活風俗をきっちり書き込んだ上で、この辺りの要素を大量に構成し直し、「かぐや姫」と

いう枠にはめ込む…。気の遠くなるような統合作業をきっちり仕上げた結果、単に舞台を平安風にしただけにとどまらず、当時の雰囲気やうまく醸し出すことに成功している。その努力が報われたか、背景が深く作り込まれた結果、その上で織りなされる濃厚な恋の物語では、プレイヤーは身を切るような想いを感じさせられるはずだ。

みんな大切な人を好きになれないのに…どうして幸せになれないのかなあ…

様々な出来事、人物が絡み合い、結局、離れ離れになってしまう鷹久と螢。その後、物語は明暦の大火（振袖火事）を背景にしたと思われる、元禄文化華やかかなりしころの江戸・吉原での、遊女との花火のように美しくも儂い恋を経て、幕末の動乱に揺れ、新撰組が闊歩する洛中（京都）に飛び、己が輪廻の道に引きずり込んでしまった女性たちの末路に出会うことになる。すべてを思い出した主人公は紅葉に燃え立つ京都・奈良での最後の決



燃えさかる炎の中で、立ち尽くす綾。悲しくもその妖艶さにドキリとさせられるシーンだ。

戦へと赴くのだが、このあたりの展開はぜひ細かい描写を踏まえてゲームで体験して欲しい。
しかし、本作の一番の魅力はやはりヒロインたちとの心の交流であり、これを差し置いては話が始まらない。

ながっているのだろう。普通、どんなギャルゲーでも好きになれないヒロインというのはいるものだが、『久遠の絆』の三人は、一人一人がいとおしくなれるような大切な存在なのである。

ヒロインたちは、各時代ごとに様々な顔を見せる。メインヒロインの万葉をとってみると、他者を寄せ付けぬ強さの中に危ういもろさを見せる現世、活発でちょっと生意気な平安時代、儂げな元禄時代、痛々しい狂気と愛を併せ持つ幕末、と、いくつもの人格を見せる。魂の形は同じながらも、何世代も重ね合わされることで一人の女性の姿が立体的に浮かび上がる仕組みになっているのだ。

「物語」を 堪能できるゲーム

このゲームでは、選択肢はヒロインたちの感情値を上げるためのものであるようだ。その章をクリアするまでに、お目当てのヒロインが一定の感情値に達していないと、バッドエンドに入ってしまうことがある。

る。選択肢はあからさまではないが分かりやすいので、なるべくうまく選ぶようにしよう。また、万が一のことを考えて、各章冒頭のセーブデータを取った上で、細かくセーブしておくといい。メッセージスキップ機能はもちろんあるが、分量が膨大なので、最初から、となるとかなり時間がかかるためだ。

にはノーマルとトゥルーの2種類がある。トゥルーエンド後の爆笑おまけエピソード2本までフルコンプリートするととなると相当時間がかかるが、これからの夜長の季節、胸の痛くなるような恋情、愛ゆえの狂気、それでも毅然としたヒロインの姿、と一度はまったら抜け出られない『久遠の絆』の世界を、ぜひ堪能してほしい。

エンディングは四つあるが、ヒロインの中でも話の中心にいる万葉

制作者 コメント

『久遠の絆』 監督

加藤直樹 氏

『久遠の絆』が出てからおおよそ10ヶ月。今は昔になってしまった記憶を無理矢理引っ張ってくると、始めはただただ平安時代の話を書きたくて、企画を起こした記憶があります。

もう、ぐりぐりの平安王朝ロマンスをやってやろうと。でも、あるところから

「ぐりぐりの平安時代なんて、誰がついてこれるの？」

と、つっこみを入れられ、仕方なしに、

「じゃあ、平安から現代に転生するメロドラマだ」

と『久遠の絆』の形ができあがりました。

出発点から動機が不純なもので、制作中は思いっきり私のこだわりとわがままを詰め込んでしまいました。

お陰で色々な方々にご迷惑をおかけいたしました。こうして一定の評価をいただけてすこし肩の荷が下りた気がします。

現在、ゲームの開発はより大規模に、より分業化されて進む方向に向かっています。

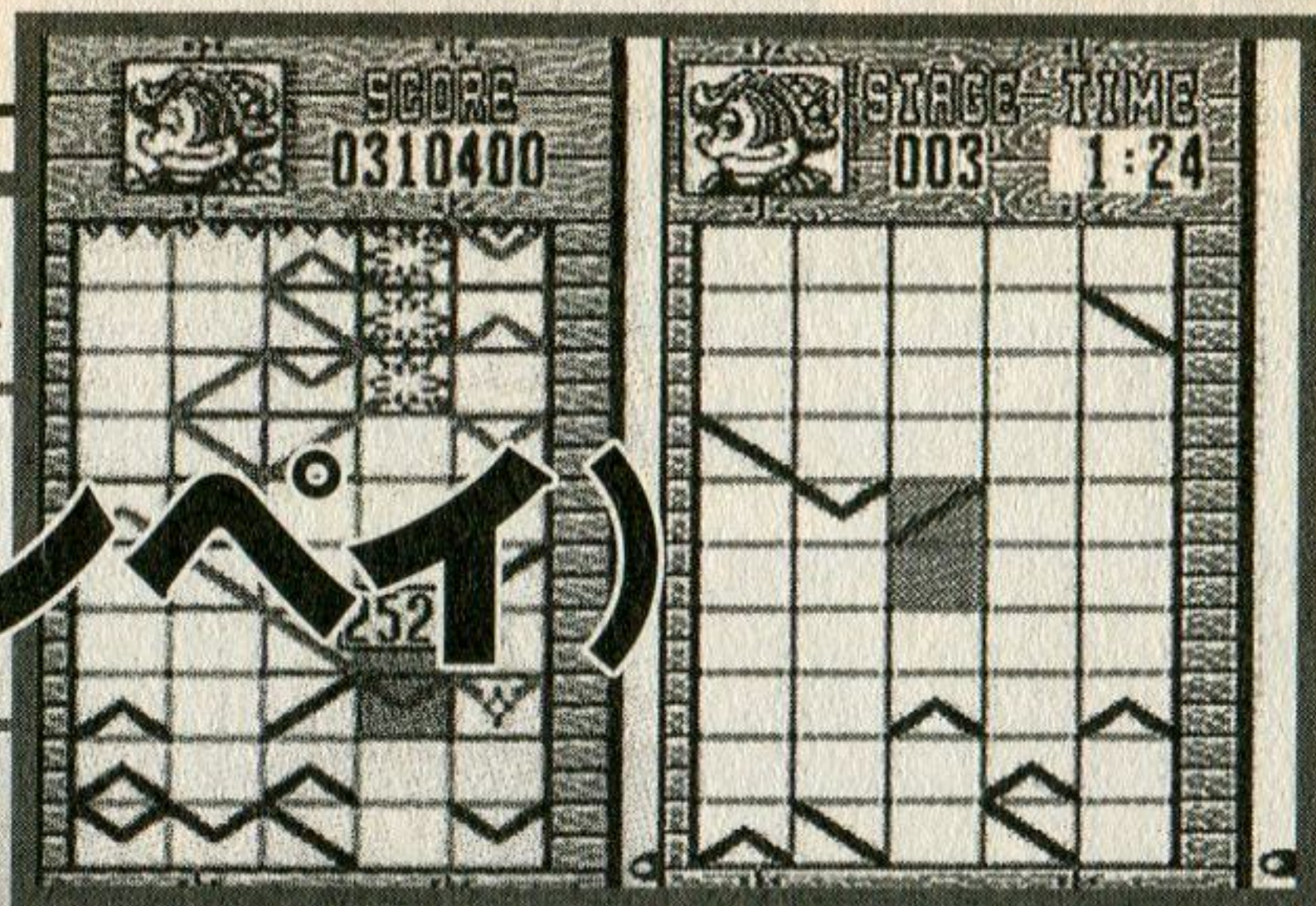
でも、そんな中で、小さなメーカーだからこそ制作責任者が全部の仕事をしてこだわりを入れまくる。そんな開発者の『顔』が見えるソフトを作るメーカーがあってもいいんじゃないかと思います。

WSだからこそ遊べるパズルゲーム

GUNPEY(グンペイ)

機種:WS メーカー:バンダイ ジャンル:パズル

発売日:99・3・4 価格:2980円



ここに注目

システム・設計からして、まさにWSのために作られたゲーム。横井氏がハードの設計から関わってるからこそ、だろう。

ただ、つないで消す、だけ。それだけなのに、いやそれだからこそ、夢の中にでてくるほどハマってしまう魅力がある。「パズルゲームの中毒性」「まったく新しいゲーム」というありきたりの言葉を実感させてくれるゲームだ。

異例の大ヒットを飛ばしたパズルゲーム

ワンダースワン(WS)発売と同時に登場した『グンペイ』。発売記念キャンペーンで1980円とお手ごろな価格だったこともあり、かなりのヒットソフトとなった。初期の頃、秋葉原などではかなり入手困難だったと思う。そして、現在の売り上げ総数は約15万本。WS本体の実売が約50万台くらいのことを考えると、文句なしの看板タイトルだ。「パズルゲーム」という面白さが伝わりにくく、かつ、売れ行きが地味めなゲームジャンルでありながら、である。そしてまた、『グンペイ』は様々な雑誌でその凄さを語られた。それは、かの有名な横井軍平氏のアイデアであり、また横井氏自身

がWSの開発に関わっており、その遺作であることも、理由の一つだろう。

こうして『グンペイ』は、パズルゲームでありながら業界内で注目を浴び、そしてヒット作となった異例のゲームなのだ。

パズルゲームの面白さを体感することの難しさ

だが、しかし、と思う。確かに『グンペイ』は売れたし評価もされている。でも、楽しんでいる人はどれほどいるのかな、と。

新しいパズルゲーム、というのは面白さ・遊び方もまったく新しいものだからだ。『テトリス』『コラムス』『ぷよぷよ』…、そのどれもが違った面白さ・遊び方がある。そして楽しむためにはそれなりの

技術、攻略法が必要になってくるのだ。

当然、『グンペイ』にもまた新しい攻略法が必要になってくる。それを見つけて楽しんでいくのは、ゲームに慣れている人でもちよつと難しいと思うのだ。また、なんとなくそういう面での壁みたいなものを感じて、購入をためらっている人も多いと思う。

他のジャンルには必ずといっていいほどある「物語」的な要素を本で読めば、どのような内容かなんとなく理解できるし、新しいシステムが組み込まれていても、基本的にはこれまでのもののアレンジであることが多いので、これも理解しやすくなっている。しかし、味も素っ気もないただのパズルゲームというのは、やはり面白さ・内容はわかりにくい。

「中毒性」「斬新なアイデア」といったありきたりな言葉を見ただけでは、面白さを感じることは難しいだろう。

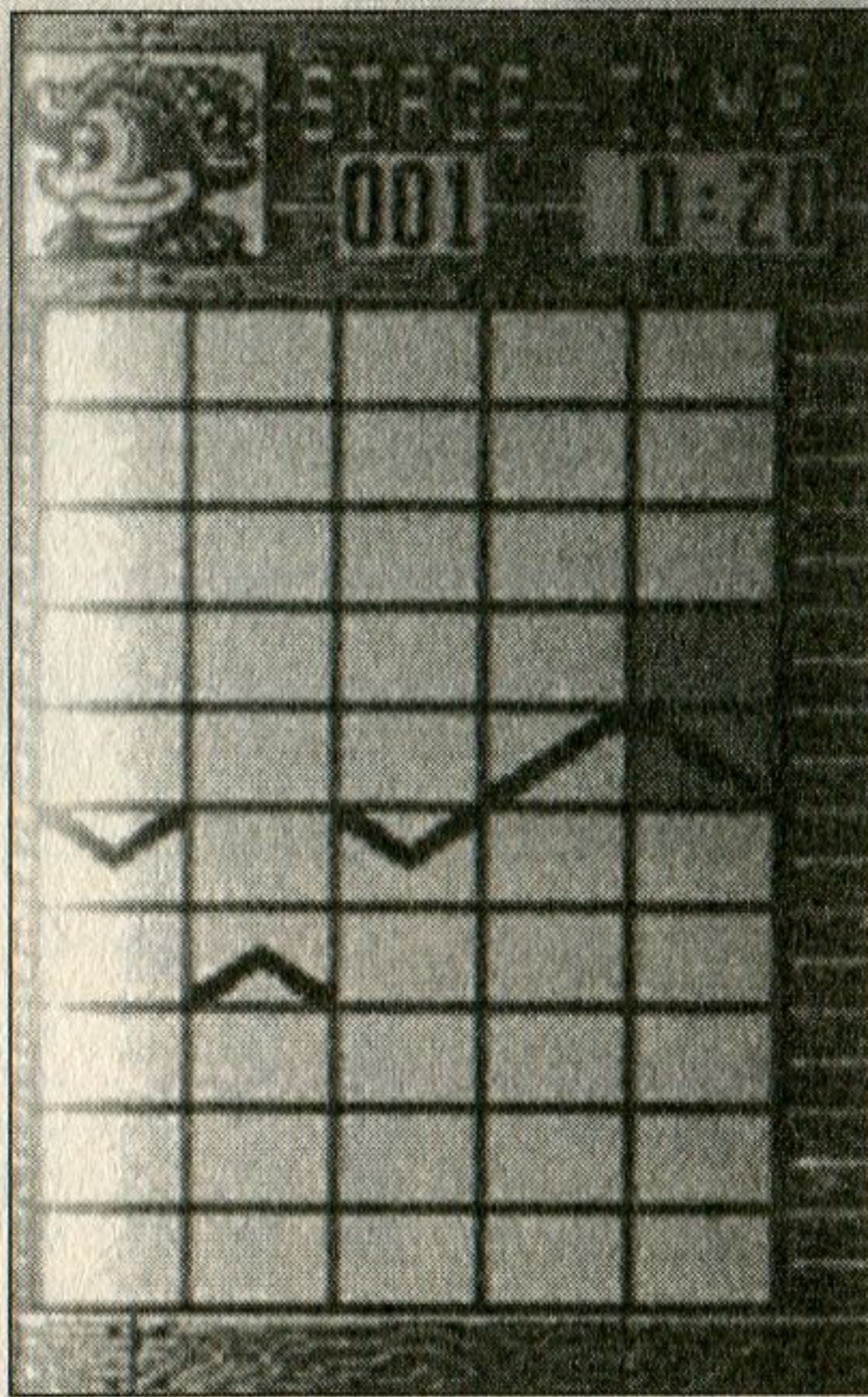
そこで、この『グンペイ』の紹介は他のページとは趣向を少し変えて、攻略性を高めた構成にしてみた。少しでも、このゲームの面白さを体感するためのきっかけにできれば…と、思う。

覚えるルールはこれだけ

まずはルールを紹介しよう。

「つないで消すのがグンペイだ」というCMを見たことがあるかもしれないが、まさにその通り。4種類のパネルを並び替えて左右につながるラインを作ると、そのラインが消える。

パネルは一定時間でせり上がってきて、上まで上がりきってしまったらゲームオーバーだ。パネルは一度に多く消したほうが点数が高くな



これがゲーム画面。カーソルを移動させて、パネルを入れ替えるのだ。

り、またパネルが消えている時に他のパネルを動かしてさらに多くのパネルを消すことも可能だ。この消し方のバリエーションを多くの持つことが攻略の鍵となっている。

モードはステージごとのノルマをクリアしていく「ステージ」。画面上にあるパネルを一度に消す方法を探す「パズル」。コンピュータと対戦していく「ストーリー」。ゲームオーバーにならない「フリー」、そしてひたすら消していく「エンドレス」がある。ケーブルを使った対戦も勿論可能だ。

ここからはこのゲームで最もやりごたえがあると思われる「エンドレスモード・Aランク、2000万点突破」への道を攻略していこう。

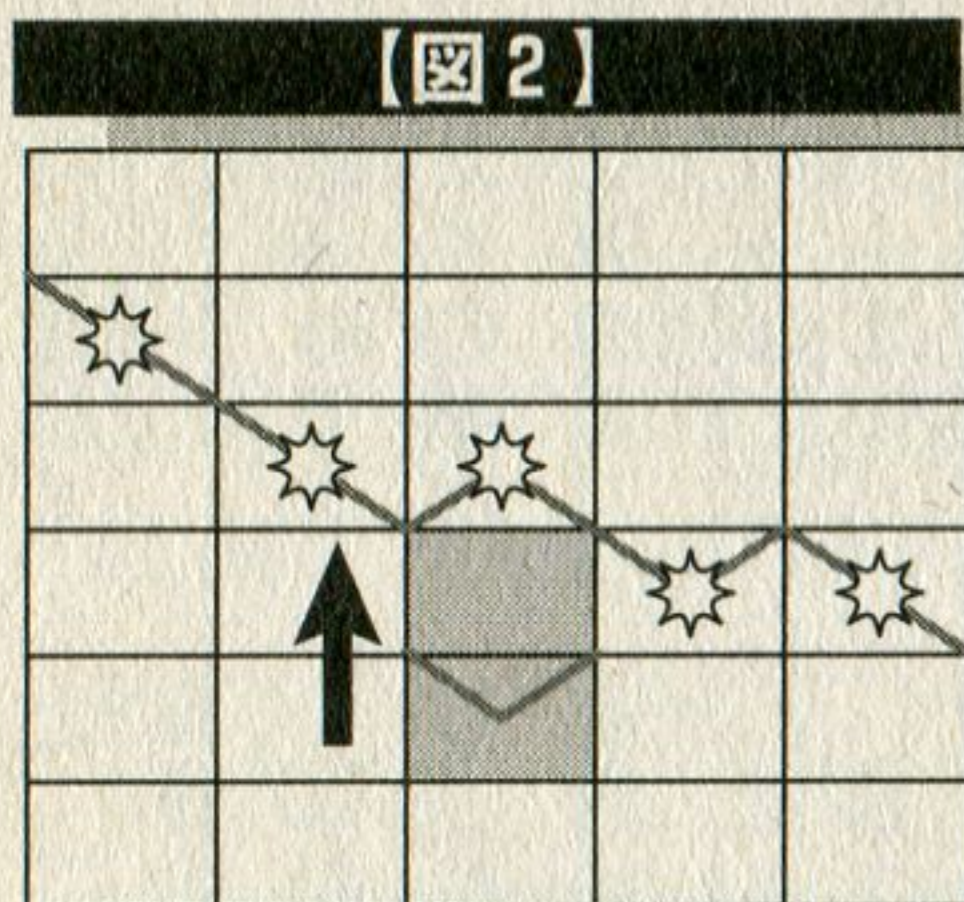
エンドレスモード 2000万点への道

まず最初は

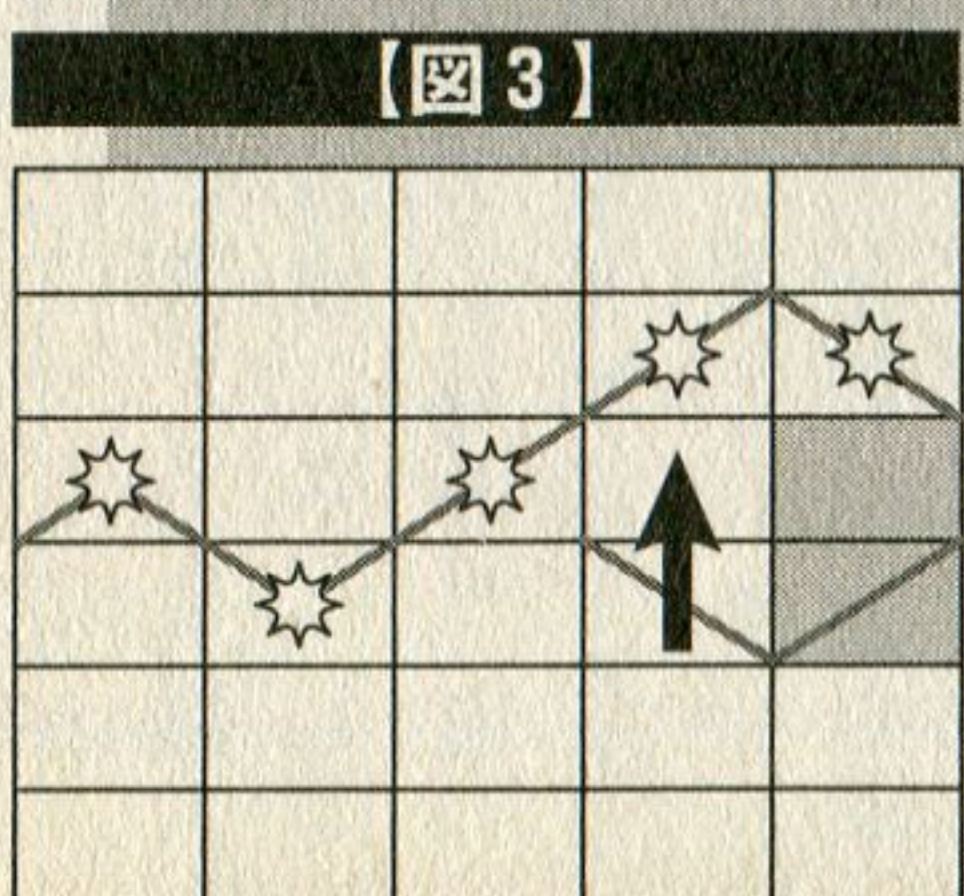
最初は「ステージ」モードで遊ぶことをオススメしたい。

クリアの目標が割と低めに設定されているので達成感が得られやすいし、最初に出てくるパネル数が少ないので、どうつなげば良いかが、見つけやすいのだ。

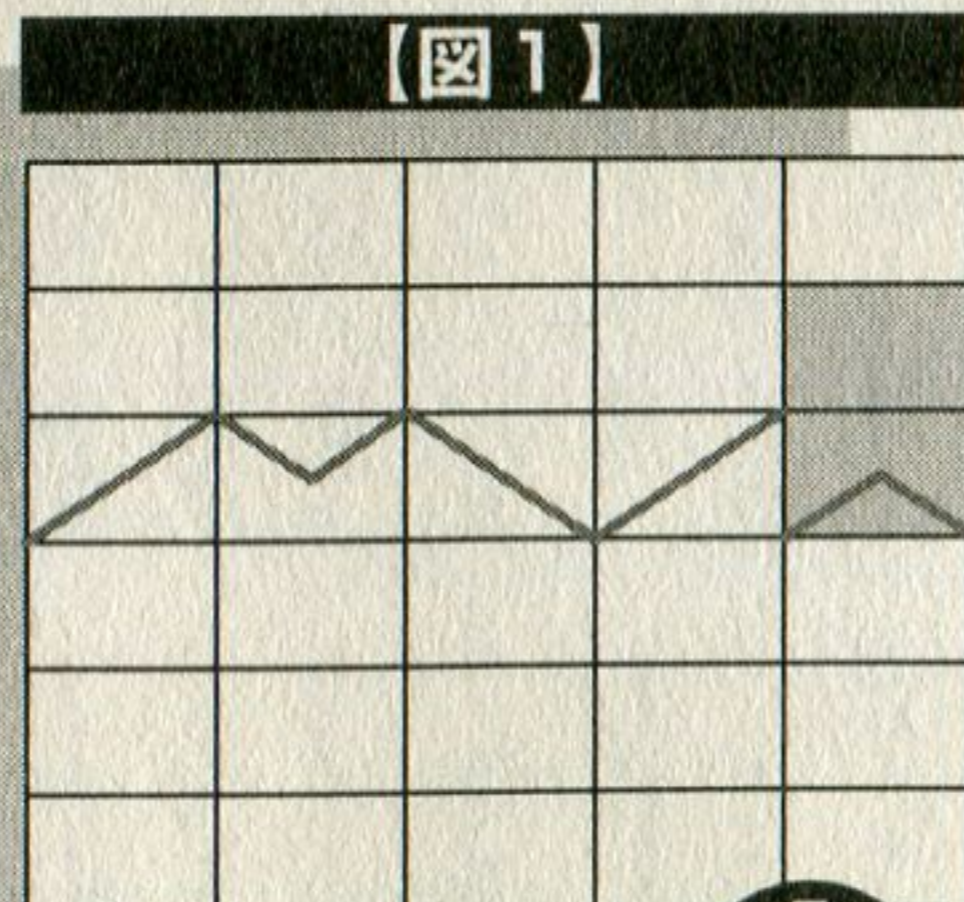
妨害してくる敵もいないので、じっくりと考えてプレイすることができ。まずは、このモードで4〜5ステージまで進めるようにしよう。次にオススメし



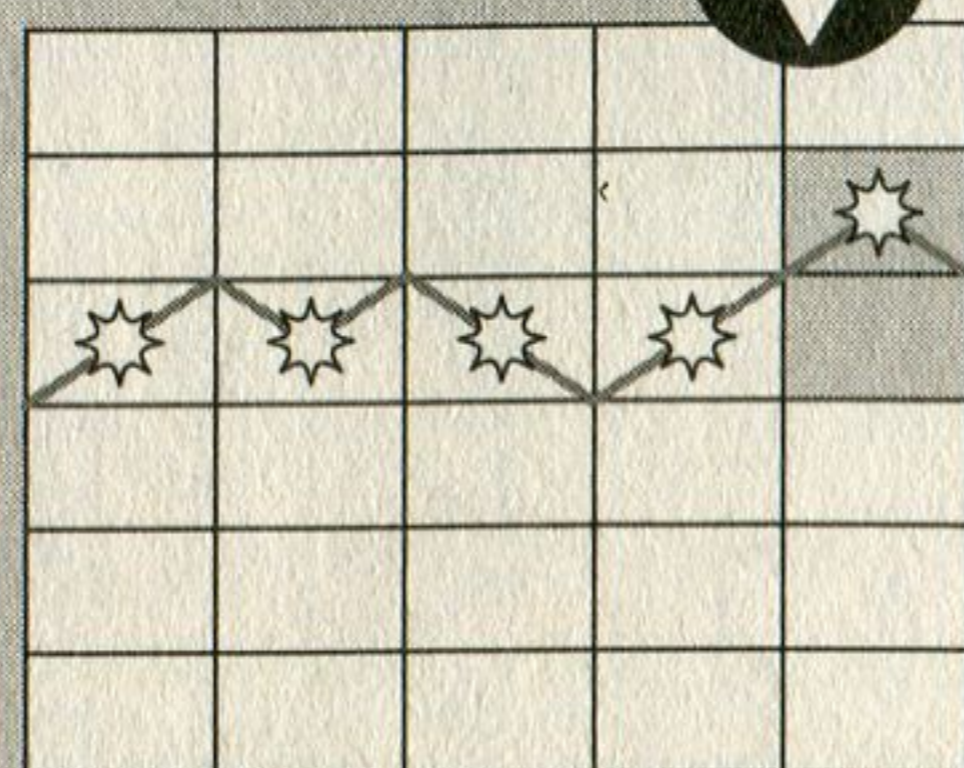
一度に消えるパネル数を増やすパターン①



その②。パネルが消えている間に2つのパネルを移動させるのだ。



ここから…



こうやって消す。これが基本。

たいのが「パズル」モード。モードごとに比較したら難しい方だと思うのだが、「まとめて消す」という『グンペイ』の攻略に必須な要素を最も分かりやすく体験できるのだ。最初の2〜3ステージを

やるだけでも随分違ってくるので、ぜひやってみてほしい。

少し慣れてきたら…

ある程度慣れたら、まずは10万点くらいを目標にしよう。

「6000点・10パネル同時消し」が狙ってできるようになれば、このラインに到達できると思う。60

00点は2つのラインをまとめて消すと入る点数。この形(図・4)は少しやればできるようになると思う。もちろん、毎回無理に2ライン作ることはないが、それでもなるべく、単純な5パネル・500点で消す形は減らすように(図・5)。

中級者クラス

時に消せることも何度かあるはずだ。

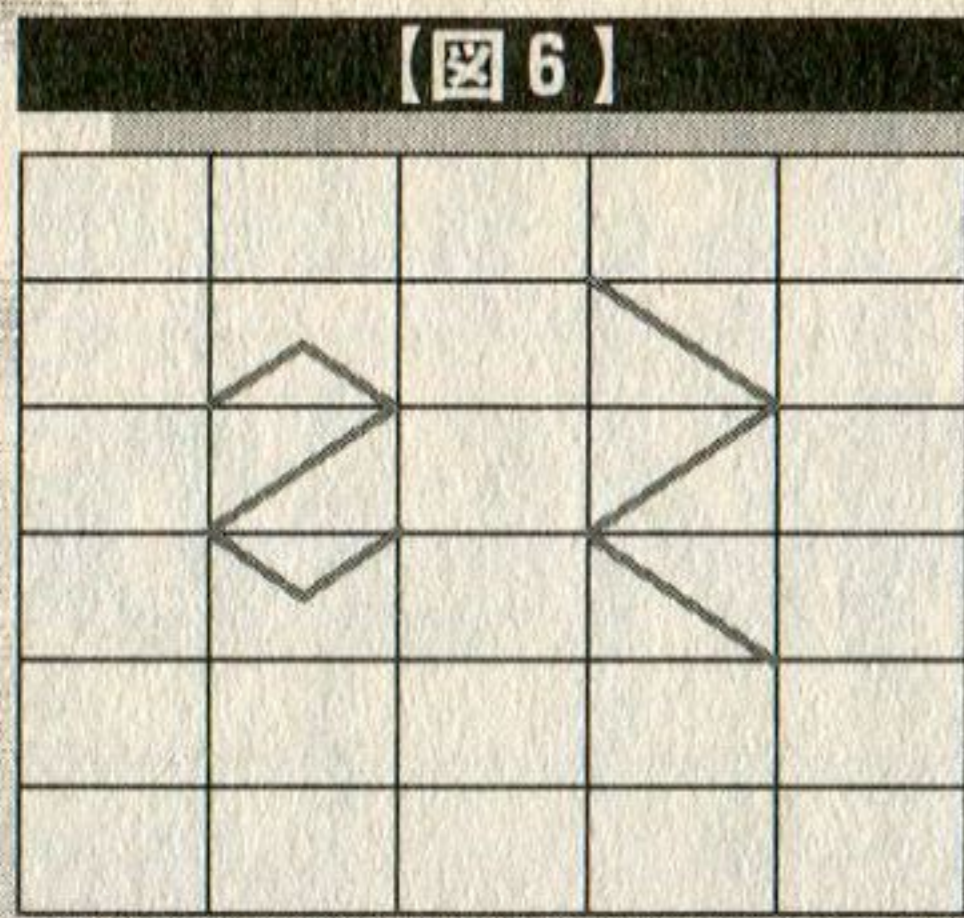
ただ、そのままではこの辺りでスコアが伸びなくなる。パネルの運次第によっては、それなりに進めることもできるが、ちょっとでも具合の悪い形が出てくるとゲームオーバーになってしまうだろう。

ここで一つの、そして重要な発想の転換が必要になる。それは「パネルを縦につなげる」こと(図・6)。

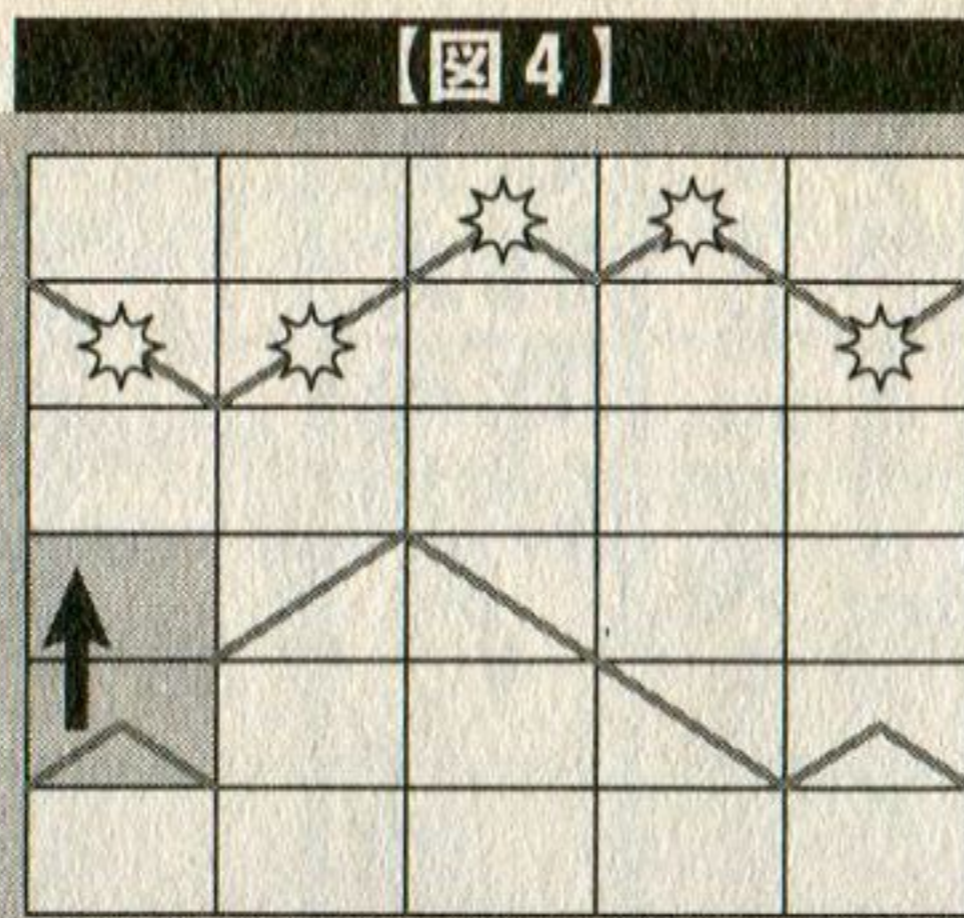
前述までの方法で、30万点くらいまではいくと思う。また、12〜15パネルくらいまで同様の方法で、30万点くらいまではいける。でも、これ以上はなかなか進まない。これは、プレイ内容・スコアが全然変わってくるのだ。

例を挙げてみる

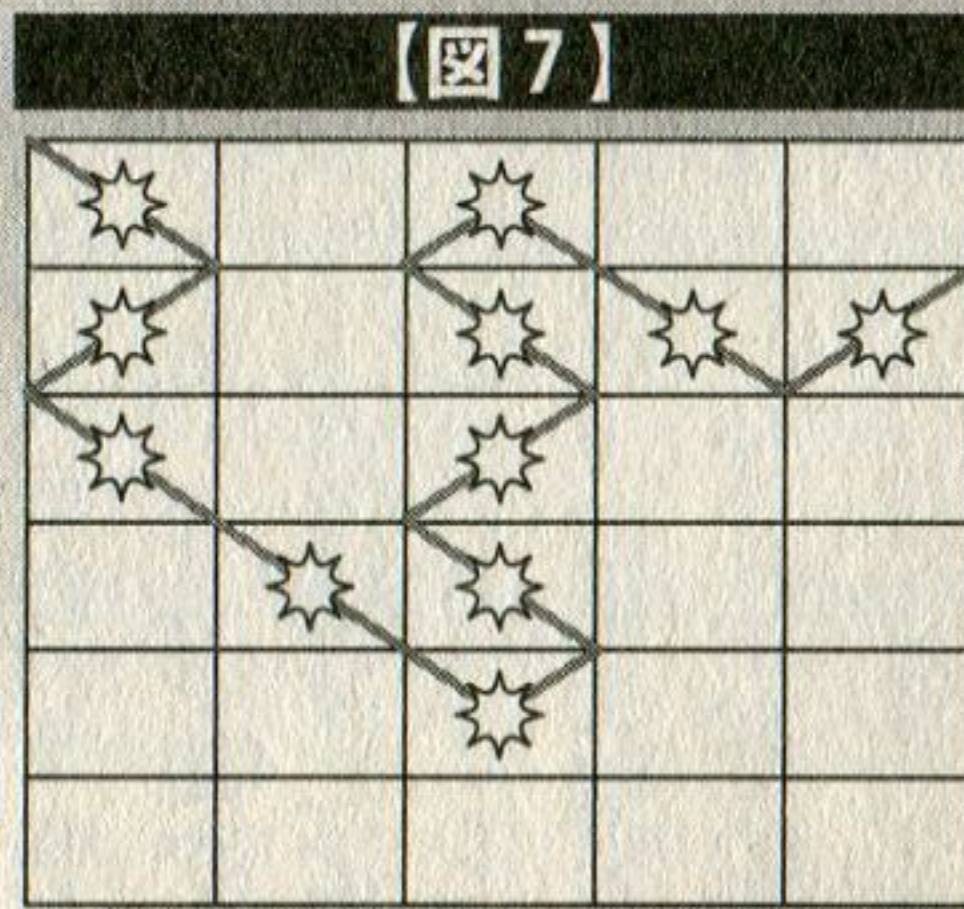
縦につなげることでこれだけ消える。動かす順番にも注意。



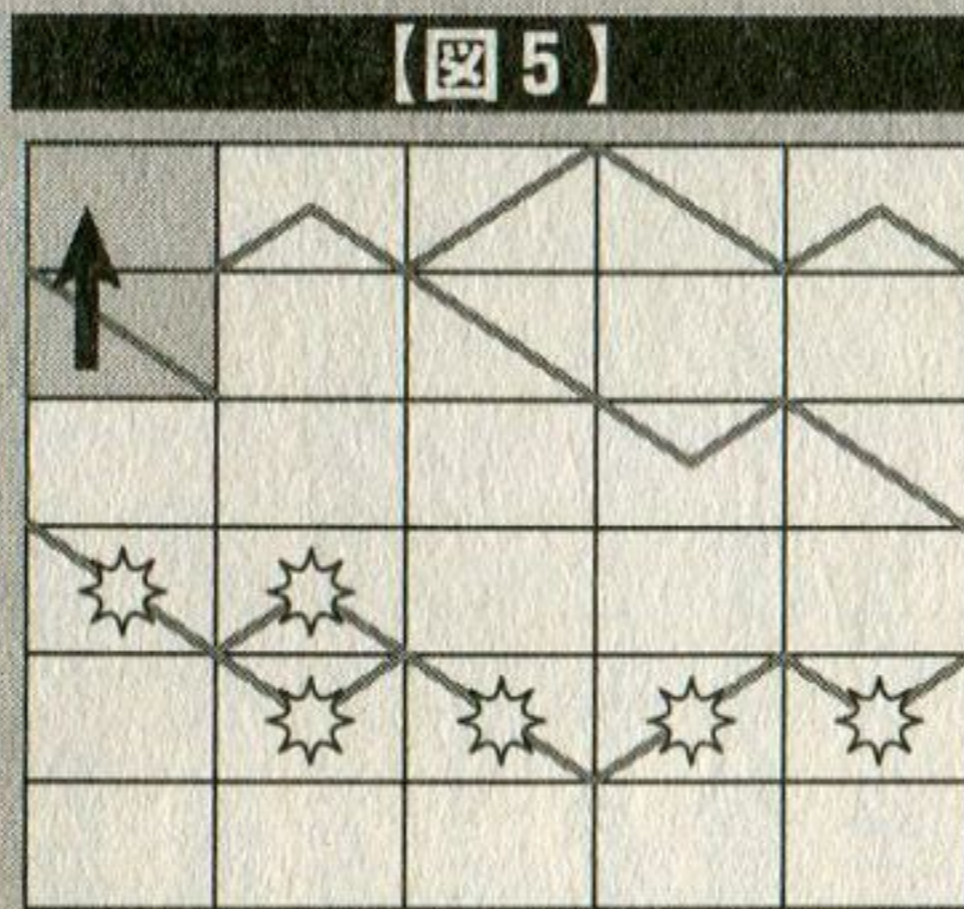
縦につなぐ基本的な2パターン。コレを知るだけで随分違う。



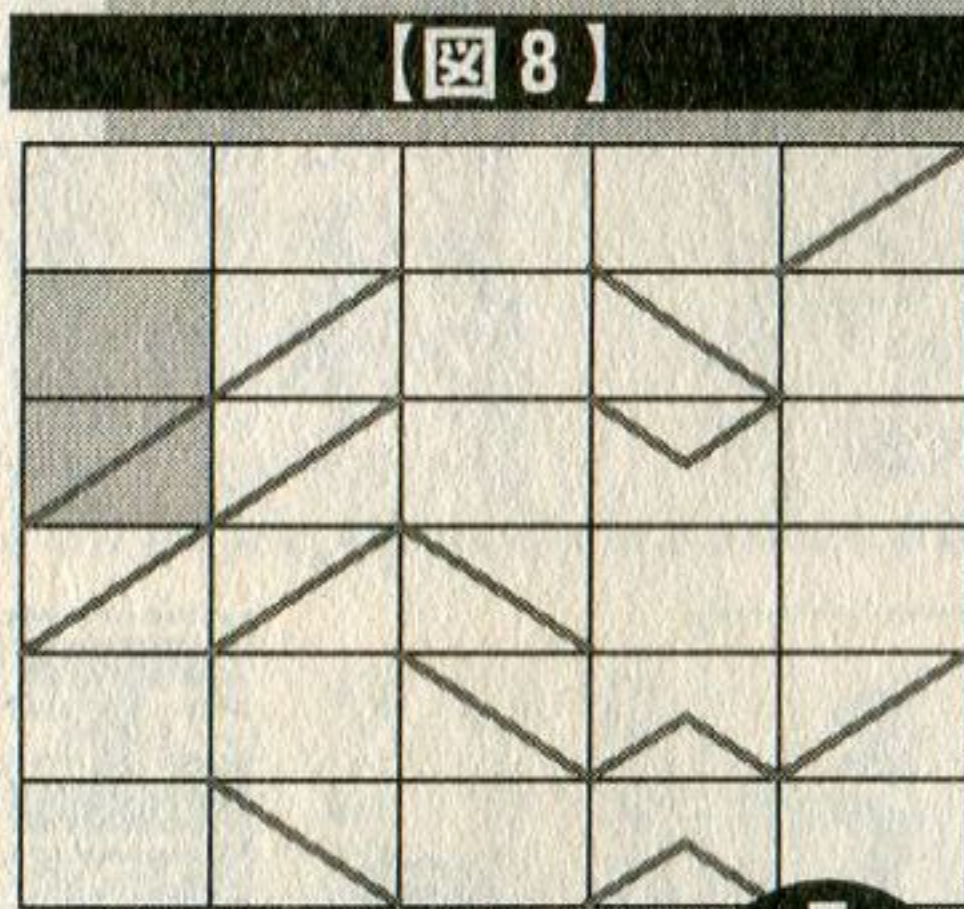
上のラインが消えている間に、下のラインを消す。



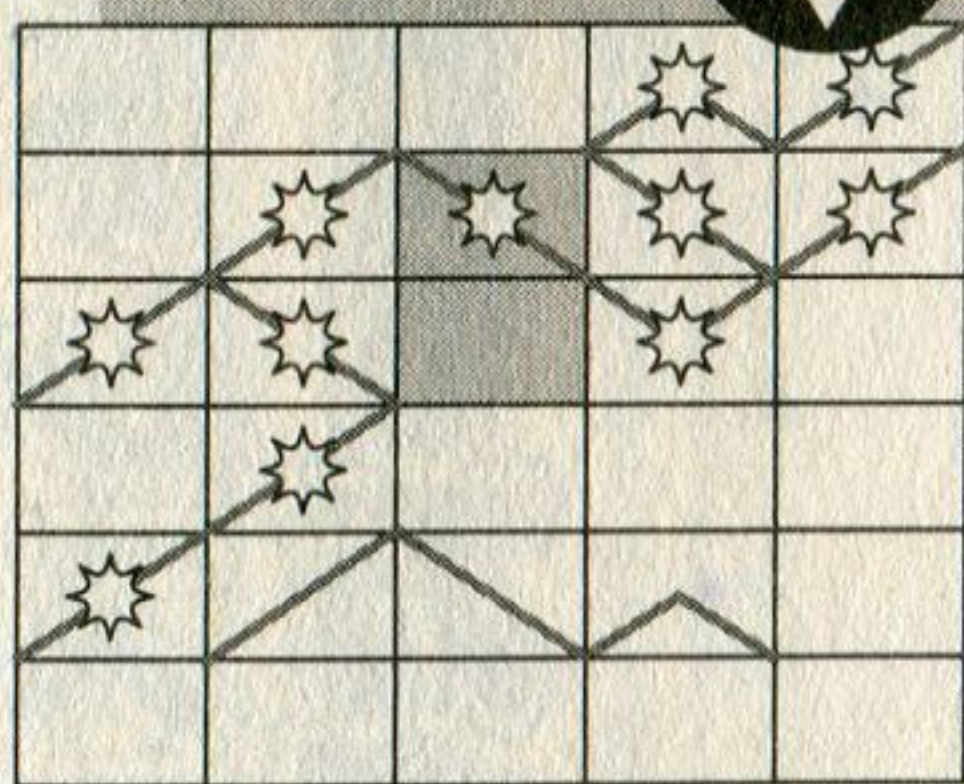
応用パターン。様々な形を頭の中でイメージできるようになる。



発展させた形。これで14パネル。



このような苦しい形も…



と、一つの縦列に三つのパネルがある場合、横につなごうとすると最大で15のパネルが必要になる。しかし、縦に3つつなげた場合は、それを含めて7枚で消すことができる、…というわけだ(図・7、8)。

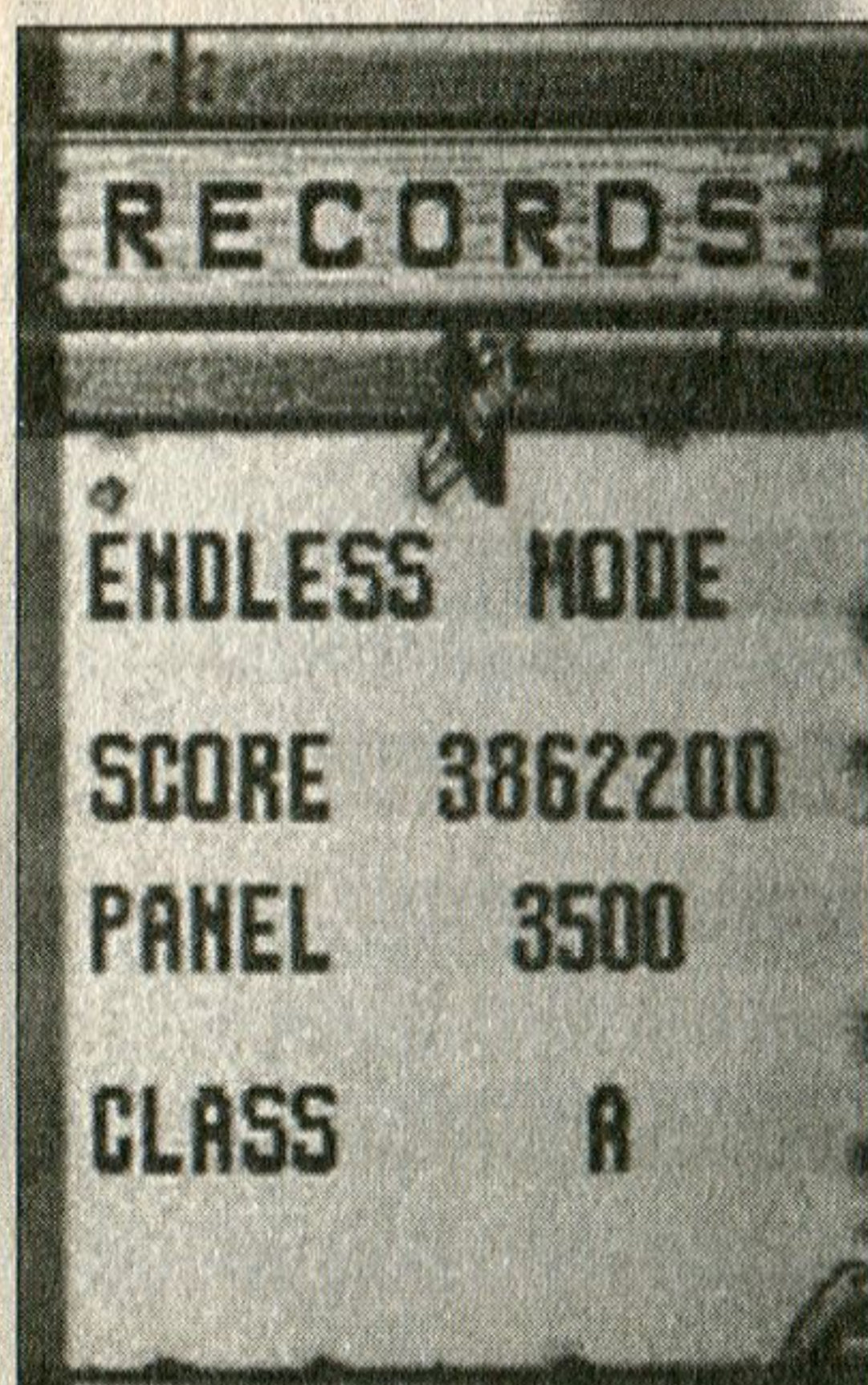
また、ここまでくればパネルの組み方もだいぶ慣れてくるはず。スピードの遅いプレイ開始時は15枚(16500点)以上を狙っていききたい。

100万点到達レベル

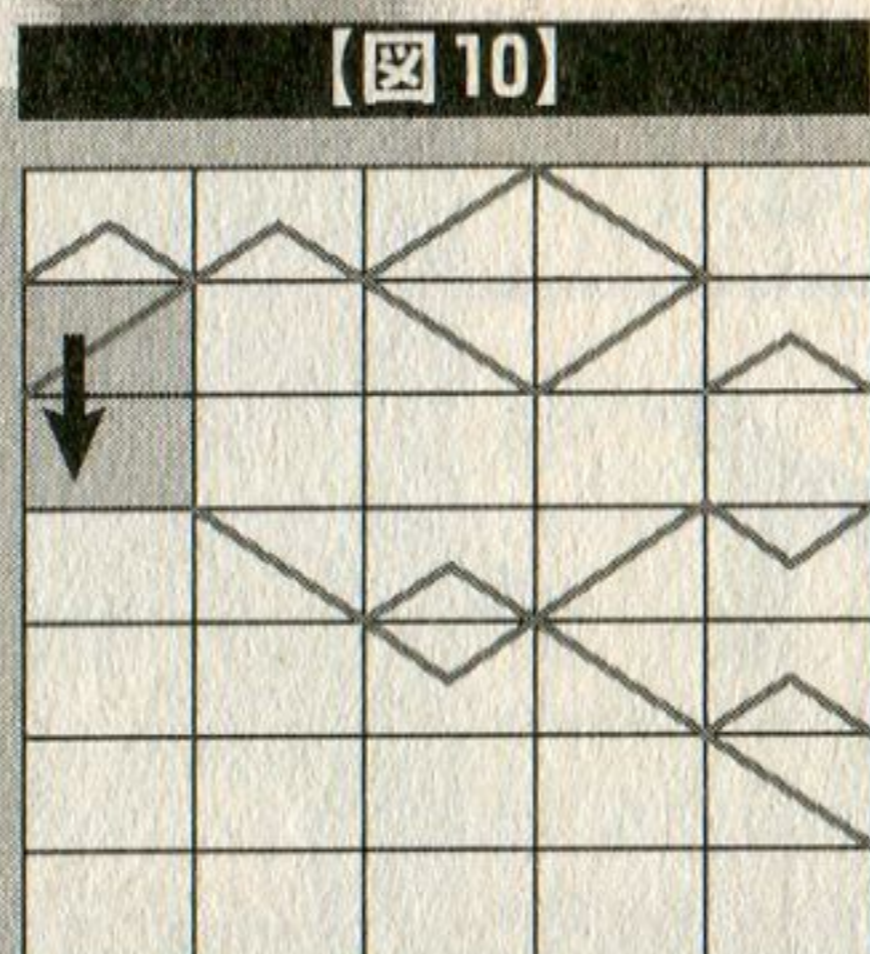
ここまで到達できれば、かなり『ダンペイ』の仕組みが分かっていると思う。かなりの高得点でパネルを消していくことができるようになったらいいはずだ。

ただ、それゆえの弱点もある。

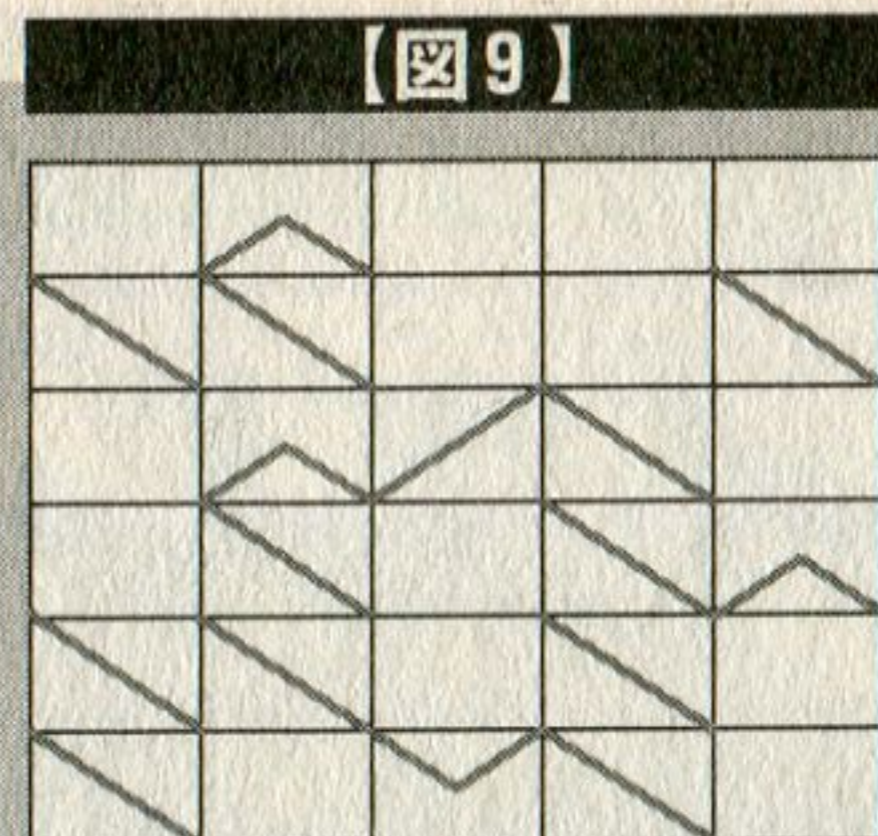
一つは「パネルをためすぎてしまう」こと。まとめて消すことばかりに目が行ってしまい、いざ消そうとしてもできない状況に追い込まれるゲームオーバー、という形になることが多いのだ。こうならないためにも危険な形がきたらできるだけ早めに対処しよう。真ん中の三つの



現在(9/5)の編集部ハイスコア。ここ3ヶ月、更新されていません(涙)。



左端に出てこないようなら上のパネルを持ってくる。これに気付くようになるとかなり楽。



絶望的な形。右(左)上がりが続くとかなりキツイ。3つ以上並んだら警戒しよう。

縦ライン、特に真ん中両隣のラインはパネルが貯まると苦しくなりやすいぞ(図・9)。

そしてもう一つが「パネルを固定

してしまおう」こと。いつでも消せる状態を作っておいて、別の場所でパネルを組むのは基本的なプレイスタイルだが、あまりにその形にこだわってしまうと、結果的に消せない形が残ってしまい大ピンチになりかねないのだ。ここにパネルが出てこないなあ、と思ったら別のところからパネルを移動させる方法も考えるようにしよう(図・10)。

トップクラス

(常に150万点オーバー)

ここまでできれば後は集中力と精神力の勝負。このレベルともなれば、まず序盤は全消しを狙っていい。1万点のボーナスは、より高いスコアを狙うにはかなり有効なポイントだ。

そしてぜひ覚えて欲しいのが、12枚消しによるスピードチェンジ。「グンペイ」はパネルの消した枚数でパネル上昇の基本スピードが上が

制作者コメント

株式会社コト 企画開発 GUNPEYディレクター

磯山卓志氏

Q1 本作のコンセプトを教えてください。

A1 CMでも謳っている通り、つないで消すのが『GUNPEY』です。

Q2 制作中に苦労された点、または制作中のエピソード等がありましたら、教えてください。

A2 世界一のワンドースワンプログラマがプログラミングしましたので、特に目立った苦労はありませんでした。グンペイは、1/60秒より速い周期で画面書換してますから、動きがスムーズに見えます。

Q3 現在までに御社に寄せられました、ユーザーさんからの反応はいかがでしょう。代表的なご意見を教えてください。

A3 好評な反応が多くて、大変恐縮

しています。ただ、「GUNPEI面白いっす。GUNPEIサイコーっす」とか連呼されると、「ありがとう。……でもスペル違ってるし」と思います。紛らわしい名前をつけてしまった点は反省しています。

Q4 本作の見所として、これからプレイされるユーザーさんに「この部分を遊んでほしい」といったアピールをお願いします。

A4 STORYモードをノーマスで256回クリアすると、隠しキャラとして猫の女の子と戦えます。というような仕組みを入れておけばよかったと思います。STORYモードは、相手の強さがある程度の範囲でランダムにしていますので、何度でも遊んで下さい。

っていくのだが、消した総数が800枚を越えると上昇がストップするのだ。

12枚以上消すこと。これによって最大で倍以上、スピードが変化するのである。これを意識するところにより、高得点を狙うか確実に消していくか、の方針がより立てやすくなるのだ。

カスタマイズ好きなら見逃すな!

デバイスレイン

機種：PS・SS メーカー：メディアワークス
ジャンル：シミュレーション 発売日：99・2・25 価格：5800円



アイデア理論、オーパス、カレイドフェノム、オーギュメント…。現実世界とは無縁の、本作独自の言葉がこれでもかと出てくる世界。だが、複雑なシステムと用語さえ乗り越えれば、そこには至上の楽しさが見える。

ここに注目

アイテム収集、カスタマイズ、設定オタク、パーツ組み合わせ…あたりの単語にピンときたらOK。ややこしいってのは意外と慣れるものさ。

『DEVICEREIGN(デバイスレイン)』は、現代の東京を舞台に、平凡な高校生である主人公たちが戦いに巻き込まれていくというアドベンチャーSLGだ。マニアックなまでに作りこまれた独特の世界観とシステムに今風のドラマも盛りこんだ本作は、『悠久幻想曲』シリーズのスタッフが制作し、メディアワークスが発売している。

本誌巻頭のランキングを見ていただければわかるが、本作は、発売当時それほど大きくヒットした作品ではない(特集内でランクインしていないのは、本作のほか『久遠の絆』と『エラン』だけである)。しかし、プレイした人からはおおむねね好反応を得られ、ネット上でも愛のこもったホームページをいくつも見かける。実は筆者自身まったく知らなかったタイトルだし、パッケージ

難解な用語と親しみやすいストーリー

「独特の世界観」と書いたゲーム設定は非常に複雑だ。ゲーム開始直後の用語説明だけで、挫折する人は少なくないだろう。簡単に説明してしまうと、今は亡き天才物理学者ヘルマン・アインハルトの研究していた独自の科学理論「アイデア理論」↓それに基づいて生まれた次世代兵器「オーギュメント」↓兵器を形成するコアの部分「オーパス」という一連の流れ。それに、「オーパス」を利用した簡易な人型兵器「デイズナント」…というこの辺りが基本用語。まともに用語解説をする



ゲーム中のいたるところで、本作独自の用語の解説を聞くことになる。早く覚えよう。

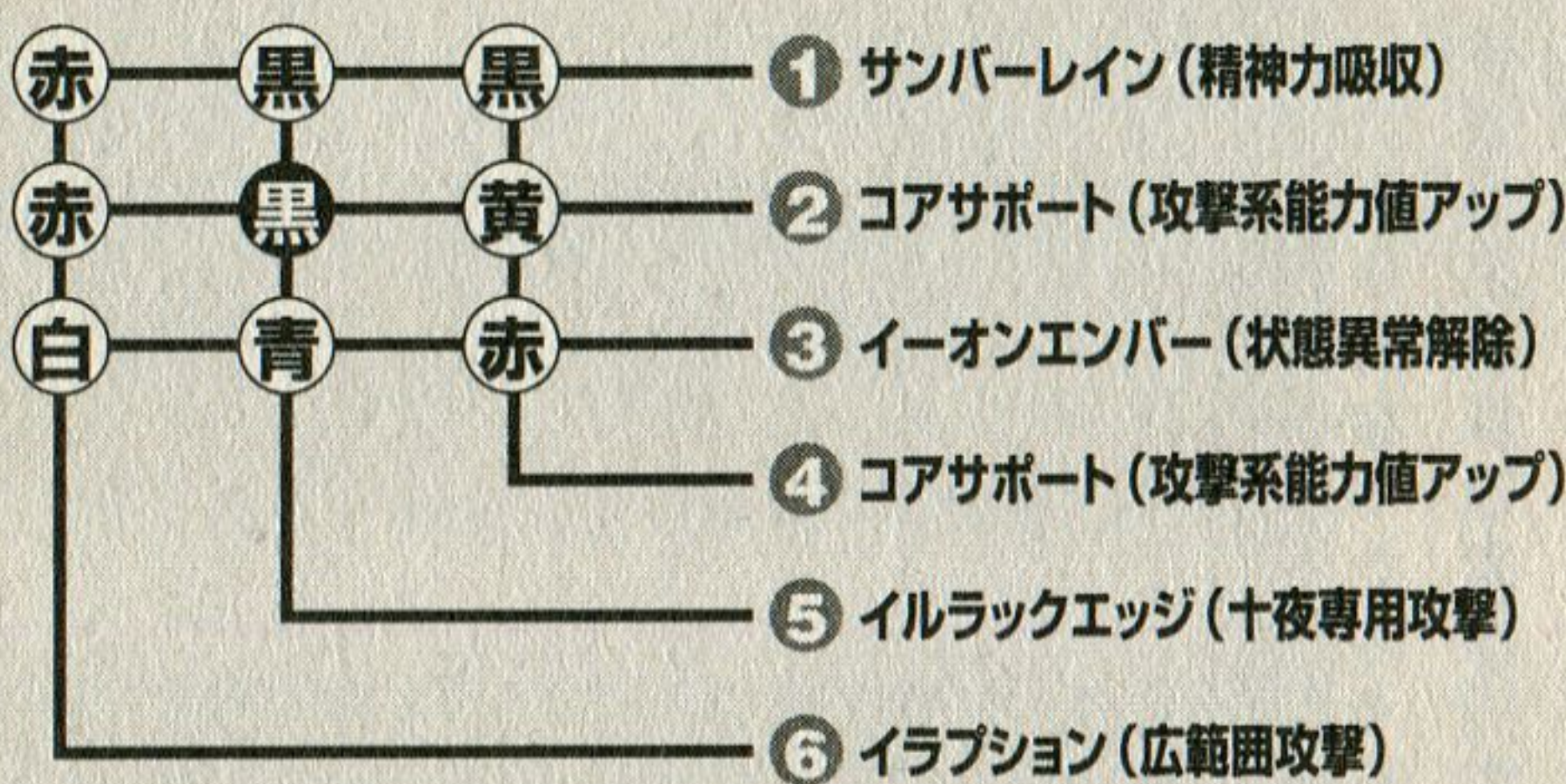
オーパス配列実例

ここでは主人公の十夜（の持つ「セクレットデス」）を使って、オーパス配列の例を見ていこう。同じキャラでもここまで違うことができるのだ。

○攻撃にすべてを賭ける！

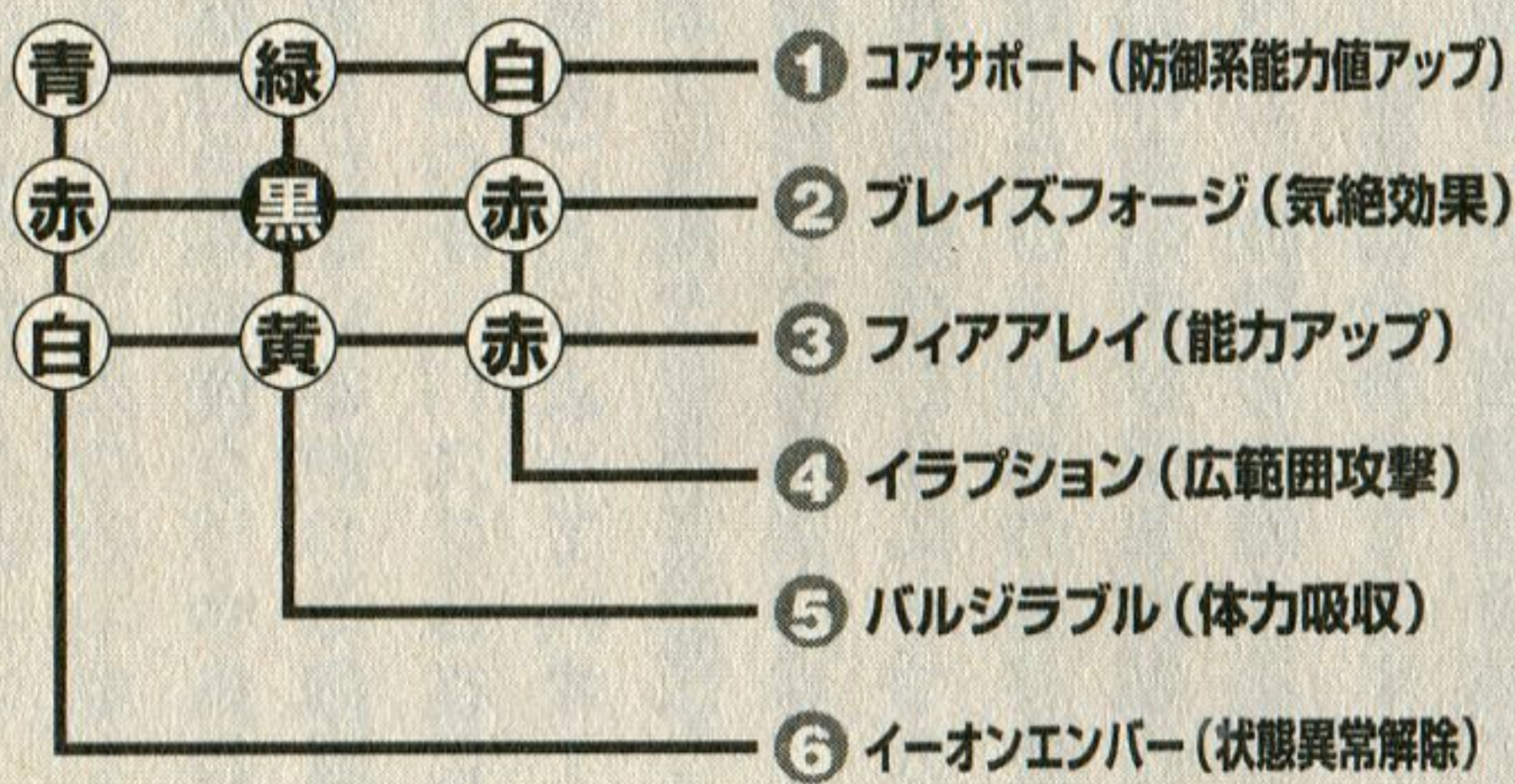
つけてるだけで攻撃力が上げる「コアサポート（攻撃）系」を、贅沢にも2つつけた特攻野郎。黄は攻撃に向かない色なので、どうせならと右中の黄で2つを交差させてしまった。

そして肝心の攻撃は、広範囲が魅力の赤赤白「イラプション系」と十夜専用の黒黒青「イルラックエッジ系」。それに、コワーイ状態異常を回復する「イーオンエンバー系」を入れて終了。これで、「殺られる前に殺る」タイプの主人公のできあがり。



○広く浅くの器用貧乏！

オールマイティキャラを目指したのがコレ。開始直後にかけて能力をアップさせる「フィアアレイ系」に、状態異常回復の「イーオンエンバー」。敵の体力を吸収する「バルジラブル系」をつけて、回復・補助系はOK。頼りになる攻撃として「イラプション系」を入れ、対処し切れなくなったら気絶効果のある「ブレイズフォージ系」で何とかしようという目論見。ただし実際はこういう中途ハンパなキャラは使いにくいんだけど…。



アドベンチャーパートでは、青春ドラマ顔負けのシナリオが展開する。

筆者自身はゲームのやり始めは前者であり、プレイし終わった今となつては後者と認めている。対するストーリーは、難解な用語に比べれば取っ付きやすい。シナリオは10章立てに分けられ、各章の冒頭には、簡単なアニメーションが入る。

巨大企業「ダイス」は、裏で次世代兵器「オーギュメント」の開発を進めていた…1章の冒頭ではインハルト博士亡き後の研究所で、その事実を知った助手の「空木」が、オーギュメントを手に研究員と共に脱走するシーンから始まる。脱走した空木は博士の娘の「カスミ」と接触するが、カスミの元にもすでにダイスの追っ手が迫っていた。その場に居合わせた主人公「十夜」と親友「誠志郎」は、共にカスミの身を護るため、空木から手渡された武器「オーギュメント」を起動させ、追っ手の「ディゾナント」と戦うことを決意する。こうして主人公たち

は、ダイスの次世代兵器「オーギュメント」開発のいざこざに巻き込まれ、現実的な日常から非日常へ足を踏み入れることになる。

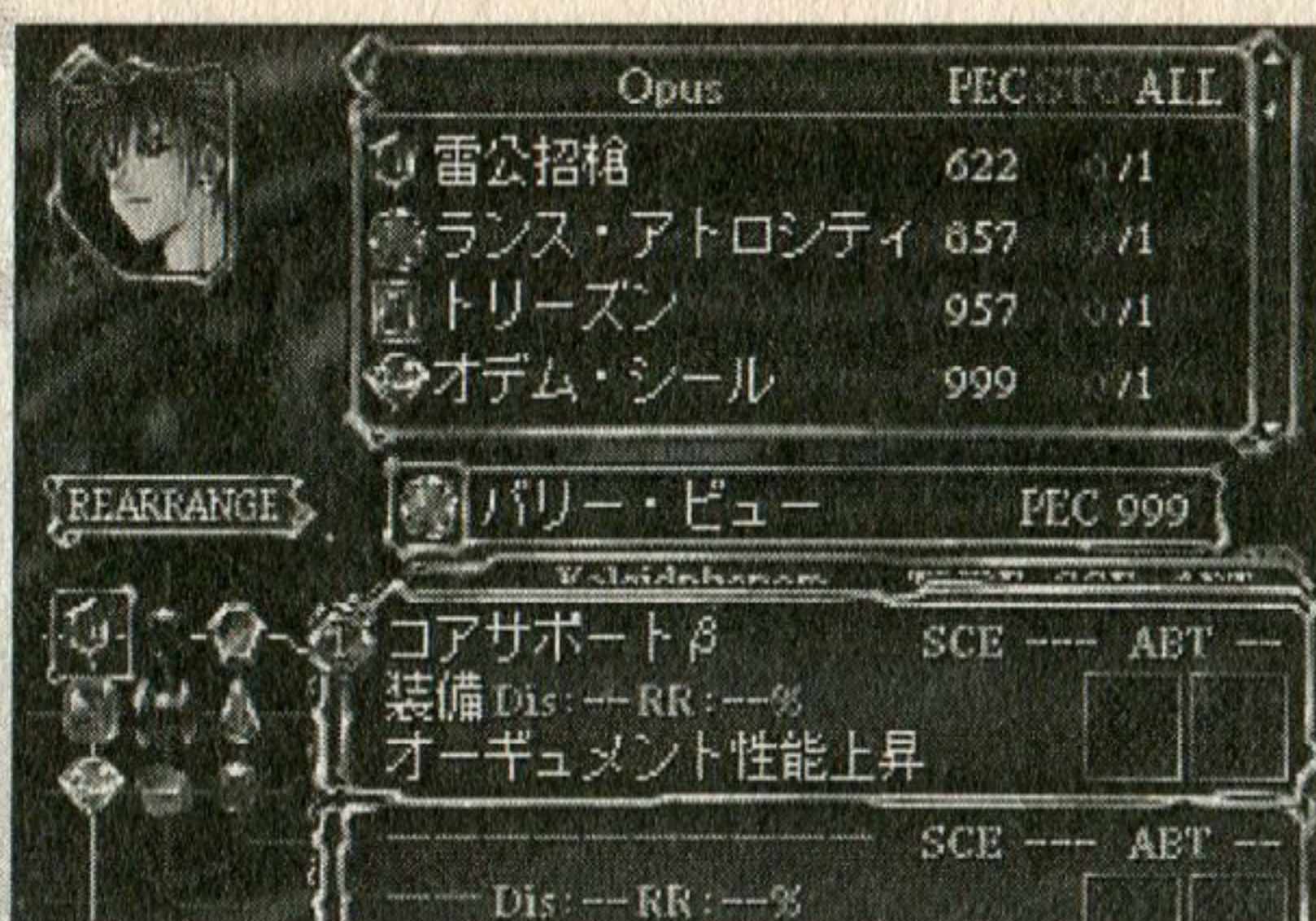
登場するキャラクターも実に個性的だ。不思議な能力を持ち、巨大な組織にさらわれてしまうヒロインのカスミ。温厚な牧師のビショップ。組織に復讐を誓う女性コマンド・佐伯。また敵側にも、謎に包まれた黒幕のJ. B.、高い知能とカリスマを持った若き指導者園宗寺と、付き従う霧生など、非常にキャラがたっている。彼ら一人一人にドラマがあり、また、十夜と霧生のライバル関係、佐伯とJ. B.の因果関係など、彼らのしがらみもまた面白い。

かくして、シナリオはドラマティックに進む。当初は組織からカスミを守るために戦うのだが、ゲーム中盤でカスミはさらわれてしまい、途中で得られた仲間たちと共に最終的には組織に立ち向かう。ただ、主人公たちがやたらと「俺たちは親友だから…」と語っているのは、見ていくにつれ照れくさくなった。また

当初は敵として登場する傭兵「壬生」が、彼の娘の病をカスミの不思議な力で治すと仲間になるエピソードなど、友情や復讐がてんこもり。ある意味ありがちなシナリオだが、ゲームでここまで徹しているのは、珍しいのではないだろうか。

比較的やさしい セミ・リアルタイム戦闘

主人公たちは、基本的に画面に表示されるMAPから行く先を決めて移動、そして、目的地で人と出会ったり、戦ったりしながら、少しずつ謎を解き明かし、真実に迫って行



「オーギュメント」や「オーパス」のひとつひとつに、詳細な時代設定が成されている。

く。アドベンチャー形式で物語を進行させながらも、その中で発生する戦闘シーンでは戦術級の半リアルタイムSLGとなる。この戦闘シーンがまた、本作ならではのオリジナル部分が多く、とてもマニュアルを見なければ理解できないレベルだ。

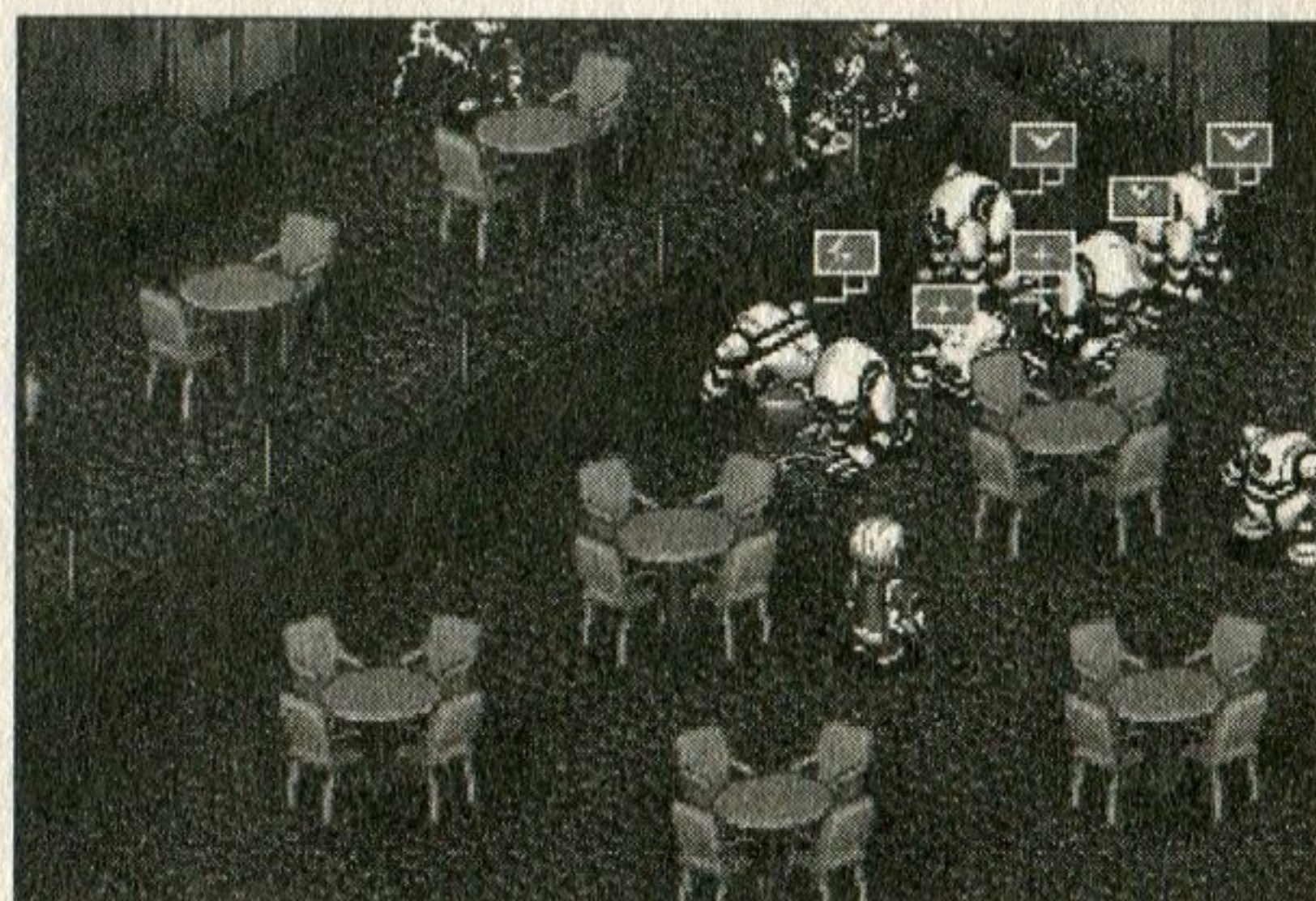
クォータービューのフィールドで展開されるセミ・リアルタイムの戦闘シーンでは、敵味方とも「BT（バインディングタイム）」という拘束時間が設定されており、これが0になったキャラクターから動くことができる。この時点まではリアルタイム。そして、動けるようになった味方を選択し、コマンドを選択する。基本的に、移動と攻撃の「カレイドフェノム」の選択で1キャラクターの行動が終了する。戦闘システム自体は、従来のSLGの形を踏襲しており、決して難しくはない。それは、彼らが使う「カレイドフェノム」という攻撃を活かすためなのだ。

本作の醍醐味は オーパスの配列にあり!

主人公たちが持つ兵器「オーギユメント」には、九つの「オーパス」をはめ込んで使う。中央のものには固定されているが、その周りには八つのオーパスを自在に組み合わせることによって「オーギユメント」は様々な力を発揮する。200種類以上あるオーパスは、それぞれ三つ並びごとに一つの効果が発揮され、一人につき、最大6通りの特殊効果が得られる仕組み（前ページの図を参照のこと）。従って、相手に合わせてオーパスを配置することが戦闘においての最重要事項となる。

ゲーム当初のままでも、攻撃や攻撃補助、回復といったそれ相応の効果を発揮するが、中盤を越える」と心もとない。そこでプレイヤー独自のオーパス配列技術が要されるのだ。

例えば「赤赤白」という配列では「イラプション系」という広範囲攻撃技になる。「系」といったのは、同じ色でも希少度が高いもので構成すれば、威力の高い別の名前前の技になるからだ。これに実際は、各オ



クォータービューの戦闘シーンは半リアルタイムで展開される。

ーパスに属性としてついている、「範囲拡大」「射程延長」などの追加効果を考慮して配列していく。これだけでも充分ややこしいが、この「オーパスの配列」の組み合わせは、いったんハマると何時間でも考え込んでしまう。全部で6種類持てる「カレイドフェノム」を、攻撃主体にするかバランス重視にするか……。攻撃にしても、物理攻撃か状態異常か……。まさにプレイする人によって、無数の可能性があるといっている。それだけに、戦闘は「プレイヤーが考えに考えた配列を披露する場」といった印象が強いのだ。そ

気絶した相手をボコる …それが 戦闘の 秘訣!

本文中でも触れたとおり本作の戦闘はそれほど難しくないが、うまくいかないという人のために、ちょっとしたコツをお教えしよう。解決方法は特殊効果を持つ機能低下技の数々。中でも特に、ディスコネクト（気絶効果）をもたらす機能低下技があらゆる敵に対して有効だ。通常のRPGやSLGと違い、本作ではこれらの効率が極めて高い。いかなる強敵といえども、気絶してしまえば単なる標的。時間さえかければ、ほとんどの敵を倒せるだろう。ディスコネクト状態にする技は、オーパスを「緑黒黒（順番は問わず）」にすれば使用することができる。また、敵がディスコネクトを使用してきた場合も想定し、「赤白青」や「緑緑緑」の組み合わせによるディスコネクトの解除技も覚えておくといいぞ。

万人には決して受けないが 一本筋の通った作品

やり始めはそれこそ「独自の世界

のため、戦闘前のオーパス配列の段階で、プレイヤーの理想とする戦闘スタイル―戦術が要求される。世界設定の細かさといい、このシステムといい、高いハードルを乗り越えた人だけが至福の時間を味わえるのだろう。事実、筆者もこの組み合わせのベストを捜し求め、総プレイ時間の半分は費やしてしまったのではないだろうか。

観についていけるのだろうか」と、どちらかといえば本作に否定的だった筆者だが、物語もクライマックスを迎えた頃から、その考えは肯定的なものへと変わっていった。ドラマティックで今風の味付けのシナリオはよし。そして、照れ臭いエンディングを迎える頃には、独特の世界感が好きになれたとも思える。そして本作は、恐ろしく深い思い入れで作られたゲームではないかと感じている。例えばオーギュメントやオーパス自体にも実際の史実を絡めたさまざまな設定がされて

いる。主人公十夜の使う「セイクリッド・デス」なら、「14世紀後期、イギリスで発生した反乱において、指導者ジョン・ボールが使用していたと伝えられる大鎌。反乱自体は失敗に終わり、指導者だった彼は処刑されてしまうが、この大鎌は『圧制や権力者に抗う象徴』として民衆に密かに伝わり、正しい目的を持ち、力を必要とする者の前に必ず現れる」といった感じだ。ひたすらヒロインの「カスミ」を護りたいと願う十夜の前に現れたのも、その言い伝え通り。そしてこの「セイクリッド・デス」は、同様の由来を持つ「火炎冠」（ハンガリー農民軍の反乱にまつわる不屈の闘争心を与える冠）や、「プレウド・ツアーリ」（ロシアの農民戦争といわれる反乱で発布された改革宣言書）といったオーパスと相性が良い。

なるほど、初心者向けの親切設計が売りの軟派なゲームが多いなか、ここまでひたすら突き進んだゲームは珍しい。

だが、スティックなまでに難解なシステムは、決して万人におすすめてきるものではない。これらは本作の弱点でもあるが、逆にここまで筋が通っていれば、大いに魅力とも成り得るということを確認させてくれる一本であった。

メーカー コメント

(株)メディアワークス 宣伝部

重谷敬代 氏

このゲームの楽しみ方はやはりオーギュメントと呼ばれる武器に入れる、結晶の組み合わせで出せる技が変わる、という部分ではないでしょうか？ 攻略本を参考にして攻略するというのもありだと思いますが、自分の力で強力な組み合わせを発見するのも楽しみ方のひとつだと思います。

また、ルートによって見れなくなったりするイベントなどもありますので、進行ルートに関係ないところにもあちこち行ってみてくださいね。

過酷な自然と大地、そして自分自身と戦え!

コリン・マクレー ザ・ラリー

機種:PS メーカー:スパイク ジャンル:レース
発売日:99・3・11 価格:5800円



激しく降る雨、ライトの光のみが頼りの夜間走行……。あらゆる状況に対応し、高度な運転技術が必要となる過酷なレース。このWRCの世界をリアルに再現し、ラリーの魅力をあますことなく詰め込んだのが『コリン・マクレー ザ・ラリー』だ。

ラリーの魅力が存分に 味わえるレースゲーム

『コリン・マクレー ザ・ラリー (以下ザ・ラリー)』は、市販されている車をベースに様々な改造を行ない、世界各地の公道(主にダートなどのオフロード)を走る、ワールドラリーチャンピオンシップ(WRC)と呼ばれるレースを扱っている。ちなみにコリン・マクレーとは、95年に最年少王者に輝いたWRC界のヒーローである。

本作はもちろんラリーなのだから、レース用に作られたコースではなく、自然にある地形を利用して戦っていくことになる。しかも、天候などに関係なく実行されるため、刻一刻と変化する気象条件や路面状況を判断して走行しなければ

ば、勝つことはできない。この過酷なモータースポーツが、WRCなのである。また、F1やGTのような舗装路を周回するレースと違い、自分が走行する際に他の車と一緒に走らない。これを「完全クローズドSS方式」といい、本作でも採用されている。したがって、常に自分の車しか走らないため、「ここはインから敵車を抜く」といった直接的な駆け引きは存在しない。マラソンのようにコースに集中し、自分と戦わなければならないのだ。

これでは辛いばかりで、面白さに欠けるような感じもするが、逆にこの「辛さ」や「過酷さ」が、ラリーの大きな魅力になっている。車などあまり通らない林道、砂浜、曲がりくねった山道、雪の積もった道路……レースをするにはま

ラリー重要単語

【ドリフト走行】

後輪や車体全体を滑らせてカーブを抜ける、ラリーでは必須のテクニック。

【グリップ走行】

ドリフトとは逆に、タイヤを滑らさずカーブを抜ける走行方法。舗装された路面ではこちらのほうが速い。

【ホイールスピン】

アクセルを急に踏んでタイヤが空回りすること。加速重視にしている場合に起こりやすい。エンジンの回転数が上がり過ぎないように注意しよう。

【コ・ドライバー】

ナビゲーターのこと。ドライバーと共に乗車し、どう走ればいいのかをつねにドライバーへと伝える役割を担う。WRCでは尊敬の念をこめてこう呼ばれている。

【ナビゲーションアロー】

画面上部に表示される矢印のこと。この表示とコ・ドライバーの指示をよく聞き、カーブに対応しよう。

ここに注目

今までのサーキットや舗装路を舞台としたレースゲームとは一味も二味も違った内容。レースゲームに慣れた人ほど、新鮮に感じられるかも。

路面の違いを感じよう

ラリーはさまざまな気象条件のもとで行なわれるため、路面の状況は刻一刻と変化する。本作では路面によって車体の挙動がかなり変わるため、それにうまく対応できなければ一流のドライバーにはなれない。

▼グラベル（非舗装路）

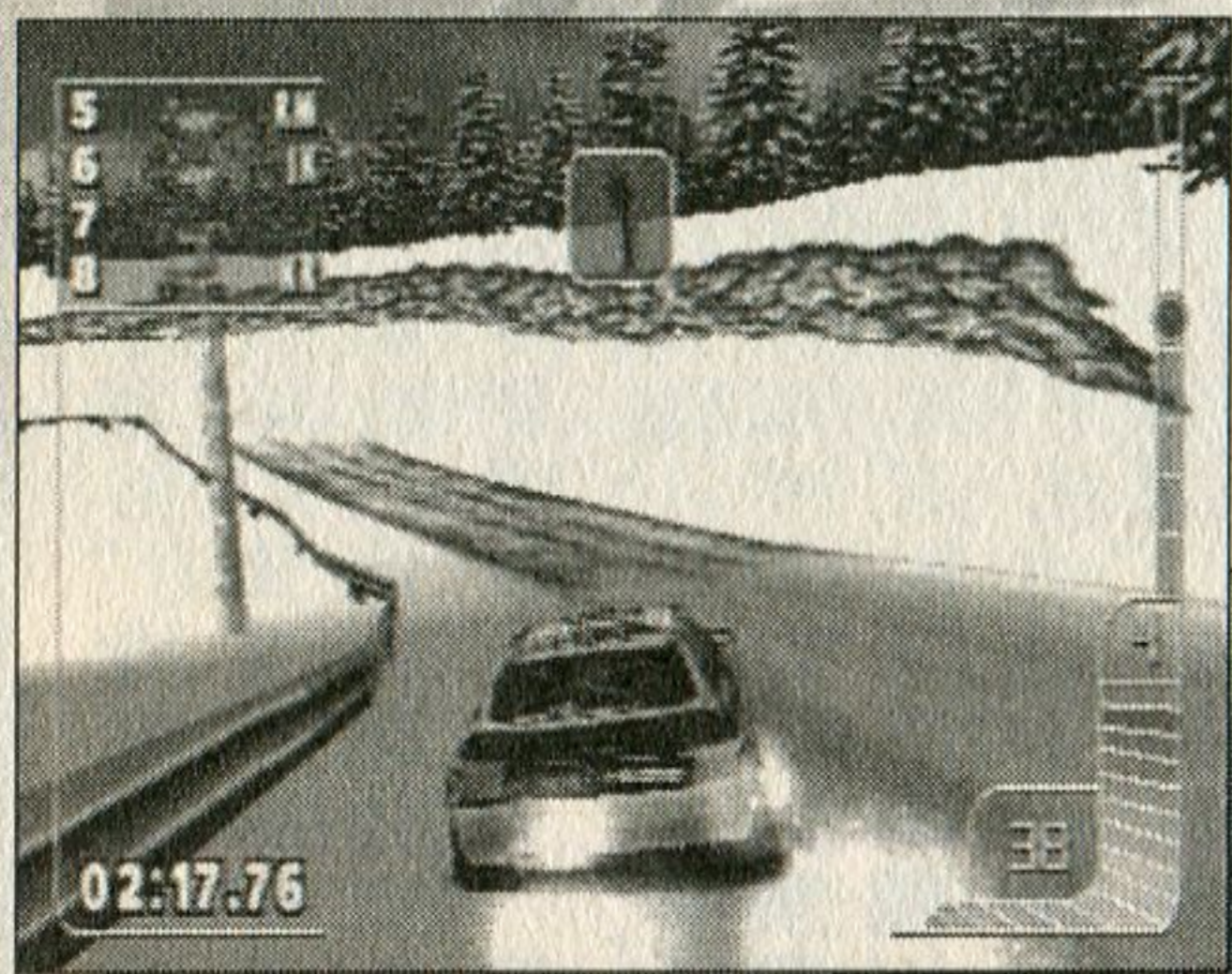
土や砂など、舗装されていない道。ゲーム中もつと多く登場する。直線などでは問題なくスピードを出せるが、滑りやすいのでスピンドしてしまふことも多い。ドリフトで抜けるか、減速して曲がるようにしよう。

▼ターマック（舗装路）

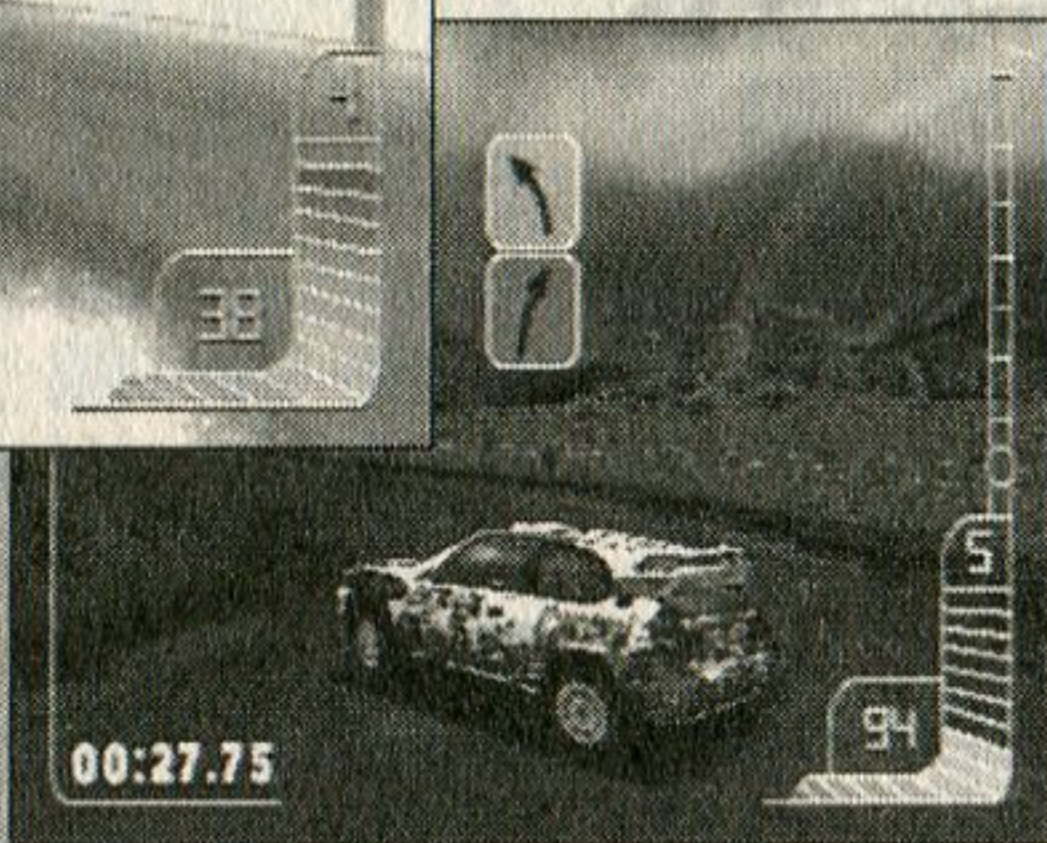
アスファルトや石畳で舗装された道。スピードものるし、グリップ力も優れているのでスピンドしづらい。ドリフトよりも、グリップ走行のほうがタイムを稼げる。

▼ぬかるみ

雨が降り、土が泥状になっている。泥にタイヤをとられて非常に滑りやすい。ドリフトを狙ってもコースアウ



こちらは雪道。ドライビングテクニックの真価を問われるぞ。



ぬかるみ。暴れる車体をねじ伏せる。

トすることが多い。カーブ前できつちりと減速し、メリハリある走りを心がけよう。

▼雪道（浅い雪・深い雪）

浅い雪と深い雪があり、どちらも非常に滑りやすい。浅い雪の場合、ウェットタイヤで少し滑らせた方がタイムを稼ぎ出せるが、深い雪道ではスパイクタイヤ以外で走るのは難しい。ギアレシオを最高速重視のMAX SPEEDか、HIGH SPEEDにすると、ホイールスピンドしづらくなるので走りやすい。

ラリーのリアルさとゲームとしての面白さ

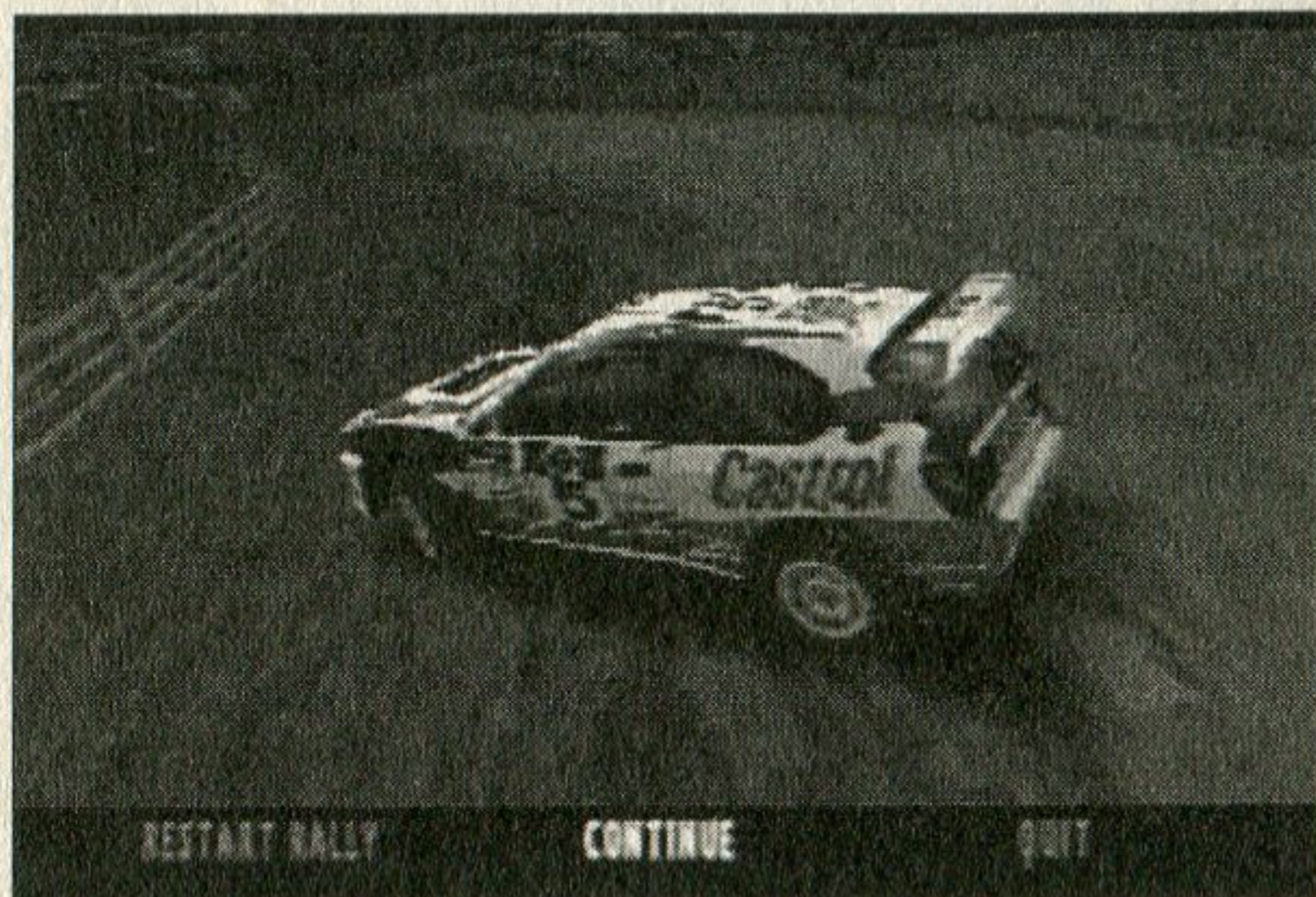
『ザ・ラリー』におけるWRCへのこだわりはかなり徹底している。ここでは、そのこだわりを説明していこう。

まず、非常に大きなポイントは、長いコースが用意されているということだ。ラリーを題材にしたレースゲームは数あるが、ほとんどはサーキットのような同じところを周回するというスタイルを取っていた。だが、本作ではきちんと離れたゴール地点に向かってレー

スをするようになっていく。

また、レース方法が少し特殊で、ひとつの国でいくつかのステージ（コース）が用意され、このステージ（SSへスペシャルステージと呼ばれる）を走り、合計タイムによって勝敗が決まるようになっていく。そのため、前半でミスをして、後半の集中力によって巻き返すことも不可能ではない。

さらに、F1などのように、マシントラブルが起きたからといってピットインして直すことはできない。ステージクリア後に「サービスパーク」で修理を行わなければ



リプレイを見ていると、まさに自分が凄腕のラリースト（ラードライバー）になった気分になれる。

ばならないが、サービスパークはゲーム中では60分と決められており、修理と次のステージに備えてのセッティングをその時間内に行わなければならない。あまりに修理箇所が多いと、まともにセッティングができないまま、次のステージに行くことになってしまうのだ。

これらの要素が本作の「ラリーらしさ」と「ゲームとしての面白さ」につながっている。1コースそのものが長いため、コースを暗記してコンマ1秒を争うというより、ミスを少なくして走ることのほうが重要になる。そこでコースの状況を読む判断や、コ・ドライバーとのコミュニケーションという面白さが生まれてくる。また、修理が自由にできるわけではないので、「危険ギリギリの限界走行」と「慎重で安全な走行」を戦略的に使い分けなければならない。

このWRCへのこだわりが、ゲームとしての面白さに見事につながっているのだ。ラリーゲームは数あれど、ここまでラリーらしさに徹底し、なおかつ楽しく遊べるゲームはあまりないだろう。

また、他の部分でも嬉しい作り込みが感じられる。使用されている車は、インプレッサ、ランサー・エボIVなど、実際にレースで活躍している7車種が用意されていて、しかもハンドリング、排気量、車重、ブレーキ性能なども実車とほとんど変わらない性能になっているのだ。ちなみに、カラーリングも実際のレース時に使われるボディカラーになっている。ファンにとっては嬉しい限りだ。

レースの舞台となる8カ国には、それぞれ六つのステージが用意されており、現実同様さまざまな条件下でレースを行うことになる。各コースはその国に合った作りになっており、実にそれらしさを感じさせてくれる。例えば、オーストラリアステージのコースは、その広大な大地に合ってストレートが多く路面が荒い。スウェーデンでは、北の大地らしく全てのコースに雪が積もっており、カーブも多いのだ。このコースのバ

目指せ! ワールドチャンピオン

チャンピオンシップモードで、いきなり優勝を狙うのはかなり難しいだろう。そこで、各国の特徴と有効な走り方をここで解説する。

「ステージ1 ニュージーランド」

まずはここでラリー走行に慣れよう。グラベル中心のステージ構成。カーブはきついものが少ないので、しっかり減速してから曲がるようにすればOKだ。

「ステージ2 ギリシャ」

このステージは砂地のグラベルがメインとなっている。ほとんどが山間を走るコースで、厳しいカーブが多い。屋間で視界がいいので、ドリフトを多用してスピードを落とさずに抜けてしまおう。

「ステージ3 モンテカルロ」

最初のコース1と2は、雪の積もる山間を走るコース。コース脇には深く積もった雪があり、ハマるとなかなか抜け出せない。そのため、この2コースは無理をせず、3速〜4速で慎重にカーブを抜けるようにしよう。これ以降は直線が多くなってくるので、スピード重視で走れる。

「ステージ4 オーストラリア」

道はほとんど土と砂のグラベルなのだが、厳しいカーブが比較的少なく直線が多いため、気にせずに全開で走ることが可能。ただ、車重の軽い車は、スピードにのった状態でドリフトしようとする横転してしまう。きついカー

ブが来たら、スピードを落としてドリフトしよう。

「ステージ5 スウェーデン」

全てのコースに雪が積もっているステージ。特に、コースは路面が凍り、アイスバーンになっている。「カーブは減速、ストレートは加速」、これを徹底して行おう。ただし、ブレーキをかけると横滑りして操縦不能となる。エンジンブレーキで切り抜けよう。

「ステージ6 コルシカ」

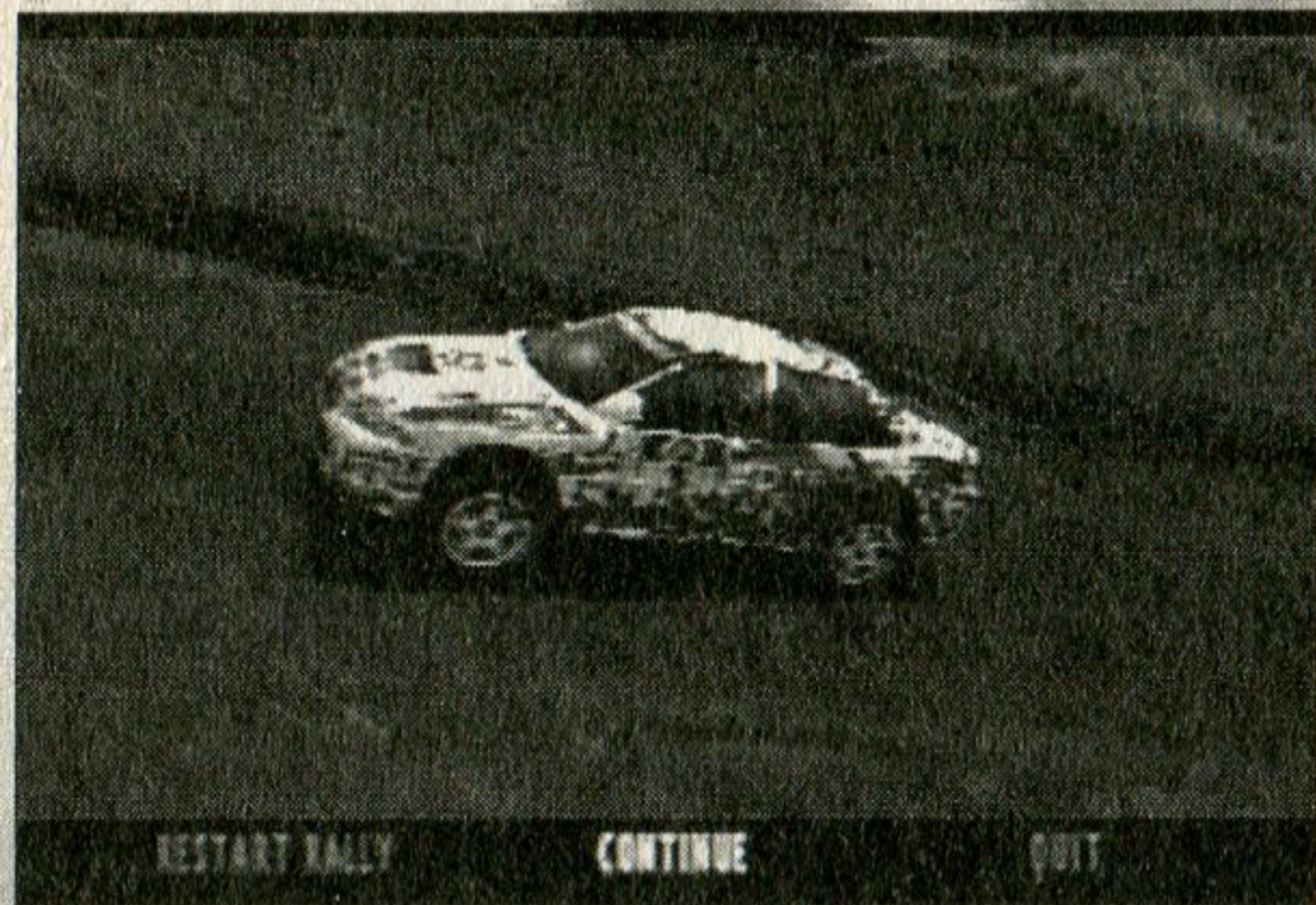
山間や森の中を走るステージ。最初の2コースは舗装されているが、道幅が狭いのでグリップ走行を心がけ、壁に接触しないように注意が必要。ここを抜ければ道幅も広くなり、グラベル路面が多くなる。

「ステージ7 インドネシア」

砂浜やヤシの木が茂る森の中を走るコース。3、4コースでは、嵐の中でぬかるんだ道を走る。ここでは思い切ったハンドルを切るのが大事。砂浜はハマるとなかなか出てこれないので、的確な減速を。

「ステージ8 イギリス」

道幅が狭く、連続したカーブや複合カーブが多くある最終ステージ。路面も次々と変わるので、事前にコース図をよく見て合ったタイヤを選ぼう。コ・ドライバーの指示をよく見て、減速するべきかドリフトで抜けるべきかを判断するようにしよう。



雨の中、ぬかるみを走るランサー。車体についた泥が見えるだろうか？ 芸が細かい…

リエーションの広さが、プレイヤーを飽きさせない。

リアルさと遊びやすさを両立させた走り

これまで解説したとおり、WRCのリアルな再現がこのゲームのウリとなっているのだが、もしかしたらそれで「リアルだから難しいのでは？」と感じた人もいるだろう。

確かに、そのコース一つ一つをとって見ても、ストレートなどはほとんど存在せず、S字、直角、ヘアピンなどあらゆるカーブが混在するコースレイアウトとなって

いる。しかも路面は一定ではなく、舗装路、砂地、土など、変化に富んでいる。これらはラリーの魅力を出すには必要不可欠だが、初心者のプレイヤーにはきつく感じられるかもしれない。

だが、それを乗り越えていくこともまた本作の楽しみである。実はこのゲーム、手順を踏んで学んでいけば、決して難しすぎて手に負えないということはないのだ。

手始めにまず「ラリースクール」をプレイしよう。これはマシン制御の仕方やドリフトの行い方など基本となる運転技術から、夜間や雨などでの実戦走行まで、ラリーにおける重要な操作を学ぶことができる。

最初は、単なる楕円形のコースでさえまともに走れないだろう。従来のレースゲームとは違い、車の挙動がリアルなために、スピードを出しすぎると簡単にコースアウトしてしまう。

しかし、ここで少し考え方を変えてみると、途端に走るのが楽になる。きちんとブレーキを踏んで

減速すればいいのだ。アクセル全開でカーブに突っ込むという「レースゲーム的な走り」ではなく、本物の車と同じようにしっかりとスピードを押えて走れば、車が大きくコントロールを失うようなこととはない。むしろ、他のレースゲームよりも動きが素直なだけ、慣れていない人でも入りやすい。本作は簡単ではないが、嫌なシビアさなどは感じられない優秀なレースゲームである。

この他にも、八つの開催国を転戦してワールドチャンピオンを狙う「チャンピオンシップ」、任意のステージを選択して時間を競う「タイムアタック」、八つの国のうち一つを選んでレースをする「ラリー」など、数多くのモードが用意されている。腕が上がったなら「チャンピオンシップ」で優勝を狙い。さらに上を目指すために「タイムアタック」でコンマ一秒を競う。初心者から上級者までラリーを楽しめることが、さらにこのゲームの魅力を引き出しているのだ。ぜひ、この魅力を味わってみよう。

制作者コメント

(株)スパイク
プロデューサーより

Q1:本作のコンセプトは？

A1:「徹底した走りの追求」。ラリーの極限、厳しさをリアルに再現し、スティックなまでに走りを追求しました。

Q2:制作中に苦労された点は？

A2:本タイトルは海外移植ものです。移植の際は、オリジナルが持つWRCに対する情熱と作り込みに敬意を表し、またそのWRCの世界観を日本のユーザーに忠実に体験してもらいたかったので、ほとんど手を加えていません。

Q3:ユーザーからの反応は？

A3:WRCの再現に関しては、「これぞWRCの醍醐味！」とおおむね好評をいただきました。車種が少ない、BGMがない、セッティングの幅が狭い、といった不満の声も多少ありました。

Q4:「ここを楽しんで欲しい」というユーザーへのアピールをお願いします。

A4:WRC自体、まだまだ日本ではなじみのないものです。しかし、その過酷なまでの走りと、自車のみでの走行による自分との戦いというのは、他のレースゲームでは味わえない独特のものです。この世界観にどっぷりと浸かってみてください。

主人公の性別が選べる恋愛（未満）SLG!

エラン

機種：PS メーカー：ビスコ ジャンル：シミュレーション
発売日：99・4・1 価格：4800円



ここに注目

個性的だけどトンガリすぎてないキャラとの「生活」を、男女両方の主人公で楽しめる。その試みだけでも大喝采なうえに丁寧な作り。買い。

9人の仲間と「生活」をしよう

そもそも、ゲームの主人公は性別固定のものが多く、しかも明らかに男性に偏っている。小説や映画のように作られた筋書きを進むだけならともかく、ゲームの中でも「役割を演ずる」RPGや、「自分を投影する」恋愛SLGなどは、性別が選べた方が面白いのに……。しかし様々な事情のもと、実現は難しいのだろうと半ば諦めていたある日、

「主人公の性別を選べる恋愛SLGがある！」

という情報が流れてきた。それが、今回紹介する「エラン」なのだ。

女主人公も選べる、という

「エラン」が女性向の恋愛SLGと誤解されそうだが、そんなことは

SF設定の恋愛SLG、しかも男女両方向け、という一風変わった作品。システムや操作性は、既存のもの長所をきちんと取り入れた、ストレスを感じない作りになっている。

ない。なにしろ本作は、「女性向け」とも「恋愛SLG」とも謳っていないのだから。「エラン」が目指したものは「コミュニケーション」。ゲームの中で主人公は、閉鎖された基地の中で九人の仲間と半年間生活し、最終的に、そこから選ばれる二人の「適格者」となればよい。ただし：主人公は男女選べるし、パートナーも男女どちらでもOKという具合。

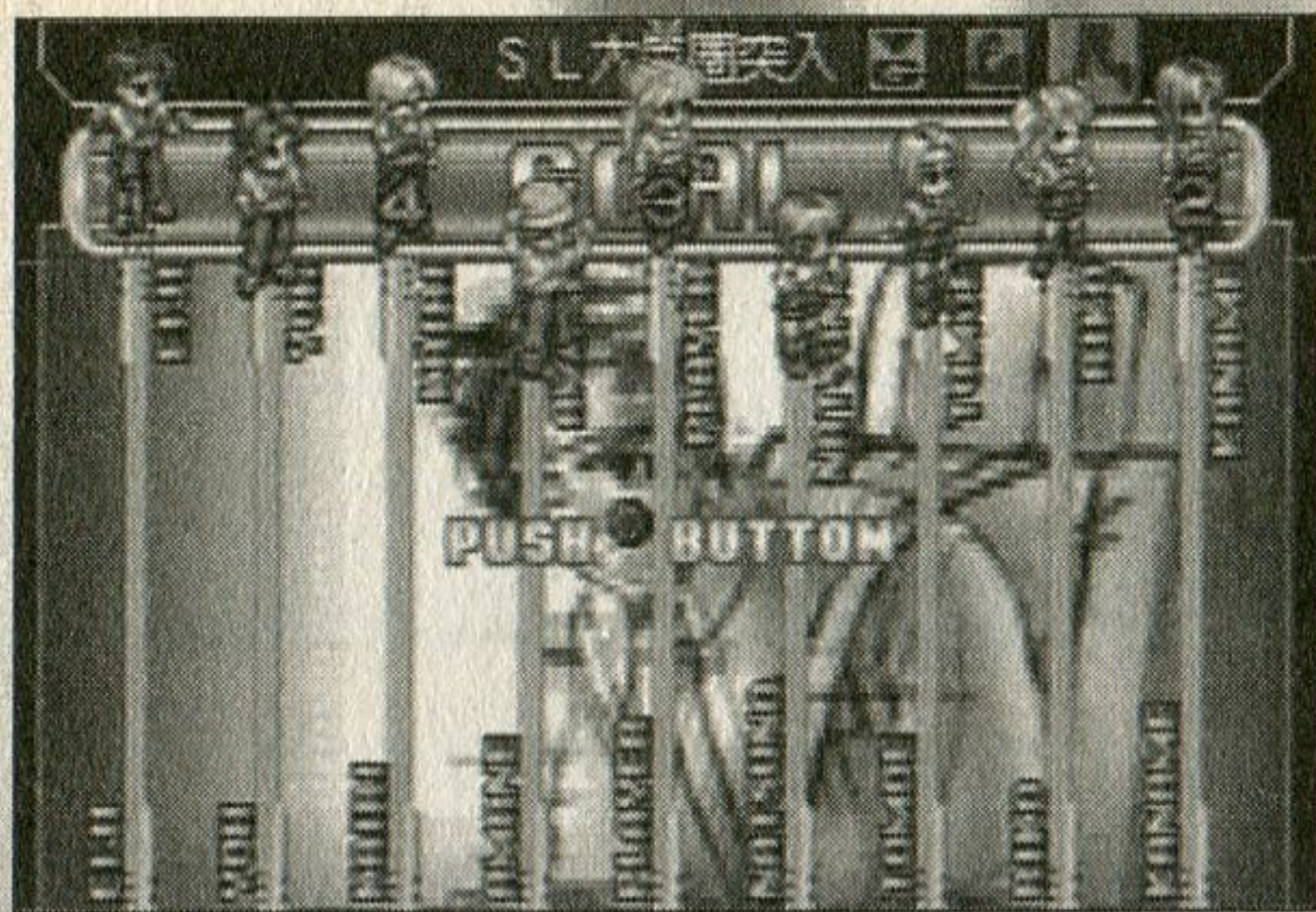
恋愛を至上とせず、仲間とのコミュニケーションを主体にしたからこそできた自由度の高さと、丁寧なキャラ作り。これが「エラン」最大のウリなのだ。

恋と仕事はどっちも手に入れる!

本作の舞台となるのは近未来。人々は荒れた地球を捨ててコロニ

ーに移り住んでいたが、やがて移住可能な惑星「エラン」を発見する。初の有人探査船の乗員はたったの二名。その候補として、10代の少女からそれぞれの分野のエキスパートが選ばれ、極秘裏に基地「アルファ」に集められた。こうして、主人公を含む九人の候補者たちは、エラン行きの切符を手に入れるため、必要な知識と技術を半年に渡って学ぶ：というのが本作の設定。

なるほど、ウマイこと考えたものだ。合法的に（というのもヘンだが）、個性あふれる男女が一つ屋根の下に暮らせる上、適格者（探査船の乗員）はたったの二人。見事その座を射止めるには、自分が1位になってパートナーを指名するか、逆に相手に1位になって自分を指名してもらうかの、二つ



月末試験はスロット。止めた科目の能力値が加算され、最初にゴールした人が1位というわけだ。目押し、余裕で可。

の方法がある。そう、こんな大仕事をこなすためには二人の相性が大事。だから気に入った子を選び、と言われるわけだ。大好きなの子と二人っきりで宇宙に旅立つことが仕事!? (もちろん仕事は別にあるのだが)。ああ、なんてオイシイ設定なんだろう!

ゲームの基本は、月初めに示される月末試験の科目を重点的にトレーニングすること。これを平日に行う。試験は、「船外活動」だったら、筋力、根性、技術力の試験というように、内容ごとに3科目が設定されている。月末試験は5

回あり、最後の月は最終試験として、全科目が対象になる。とはいえ、トレーニングさえ着実にこなしていれば、そう悪い成績にはならないはずだ。

トレーニング場では、主人公と同じように仲間も訓練をしている。一緒になったら挨拶をするのはもちろん、積極的に話しかけて仲良くなっておこう。当然会話が多いほど親密になるし、その際の選択しだいで相手の感情も変わっていく。このあたりは、従来の恋愛(育成)SLGによく見られる形式で、すんなり入っていきけると思う。だが、本作では「登場キャラの感情」の扱いが少々変わっている。感情に、二つのパラメータを持たせているのだ。

まず一つは、「嫌悪・恋慕」の6段階がある「主人公への好感度」。もう一つは、喜怒哀楽の四つをあらわす「気分」で、どちらもキャラとの会話で変化する。ここで面白いのが、この二つは必ずしも連動しているわけではない、ということだ。

従来のゲームでは、肯定・喜ばせれば好感度が上がり、否定・怒らせれば好感度が下がるなど、一緒にいることが多かった。だが現実はどうだろうか? 恋人とケンカすることもあるだろうし、逆にいけ好かないヤツと意見が合うこともある。喜怒哀楽と好悪の感情は常にイコールではないのだ(まったく無関係でもないが)。この部分を積極的に取り入れたことで、キャラクターの反応が「人間ぽく」なっている。

そして、普段はあまり気にしなくてもいいが、キャラクターの気分によって、トレーニングの成果が変わるといふ効果もある。例えば、哀しいときの方が直感力のパラメータは上がりやすく、怒っていると根性は上がりにくい。これは主人公には関係ないが、ほかのキャラクターを妨害したり助けたりするには使えるワザだ。

なぜか多い ケンカのイベント

1カ月も経って基地での生活に



お見舞いイベントは1度きりなのでじっくり味わおう。どうせなら、お目当ての子に来てもらいたいもの。

も慣れてくると、様々なことが起きてくる。平日のトレーニングを二人一緒に行う共同トレーニング、気分を変える効果があるメール、それに、好感度によって発生するイベントが織り交さることで、小人数での生活もなかなか充実したものになっている。通常のキャラには六つずつあるイベントだが、それ以外に、ゲーム中でたった一回だけ発生する「お見舞い」がなかなかよくできている。ストレスが溜まって倒れると、その段階で一番仲のいいキャラが部屋までお見舞いに来てくれるのだ。やさし

い言葉をかけてくれる人あり、健康管理がなっていないと叱られることあり…。

そんな中で、候補者たちの本音や意外な一面が次第に見えてくるはずだ。中でも、彼らの中での

「他の候補者への感情」が面白い。

例えば、初対面で主人公に「お前みたいな普通のやつがいてよかった。他のヤツらってみんな一癖あってやりにくい」と漏らすエピソード。エラン行きにもあまり熱意を

エランをやるに楽しむ方法

本文でも触れているが、本作はシステムにどこまで深入りするかで難易度が大きく違う。その様々な楽しみ方を紹介しよう。

【初級編】

月末試験の科目を重点的にソツなくこなせば、総合トップをとるのは簡単。あとはパートナーにお気に入りの子を指名しよう。なお、相手のイベントを六つ見ているとベストエンディング、四つ以上ならグッド、それ以下だと指名しても断られてしまう。指名した相手の成績によってセリフが変化するので、根性のある人は全部見てみたら…？

【中級編】

それぞれのトレーニングには、「上がりやすい／にくい

気分」というのがある(画面に表示してある)。これを利用して、自分ではなく登場キャラの成績を操ることも可能だ。お気に入りの子をトップにして、自分を選んでもらうエンディングが見たい場合

や、初級編で書いたように相手の成績順位を操作したい時に使ってみよう。

【上級編】

管理官のナルサワとサカキ、それに隠しキャラのレイとサライにもエンディングが用意されている。最難関キャラといわれるサライの場合、全試験で一位を取ることが最低条件。もちろんそのほか、イベントでの会話も成功させなければならぬ。かなりキビシイ道のりだ。

持たず、調子よく合わせていながらその実、誰とも深入りしていないヨウ。そして、隠しキャラとして登場する整備士レイの、主人公たちエリートに対する率直な批判。そのどれもが、聞いたときには「そういう見方もあるな」と思わせる。長所と短所は表裏一体。主人公(IIプレイヤー)に、登場キャラへの好みがあるように、この世界ではちゃんと、登場キャラ同士の好悪も思惑も描かれるのだ。

その証拠に、本作では、キャラ同士が会話しているところに主人公が入る、皆と一緒に何かをする、ということが多い。キャラ同士がケンカをするイベントが、一つではないのもいい例だろう。それによって、この閉鎖された「アルファ」という基地の中で、本当に彼らが生活しているという実感が湧いてくるのだ。従来の恋愛SLGにありがちな、「主人公対キャラ」という線の繋がりでなく、主人公もこの世界の輪の中に入っているのだと思わせる作り。本作の醍醐味はまさにそこにある。

同じ目的に向かって進み、時にはライバルとなる仲間たちとの生活。そこには、学校の教師よろしく「管理者」なる男女もいて、そう、さながら気分は修学旅行か学校の寮のよう。そして、半年も暮らしてみれば、自然と友情も恋心も芽生えてこようというものだ。

様々なパターンに挑戦しよう！

本作で用意されたイベントは、不安、怒りといったマイナスイメージの物が多いのも特徴だ。候補者選出時のミスやコネの噂、両親によるマスコミへの機密漏洩…。終始淡々と進むのは、他人に無関心な学者肌のカイリだけ。あとはほぼ例外なく、自信をなくしたり、両親に問題があったり、過去の事件を引きずっていたり、と問題を抱えている。シヨッキングな事件や、悩みとこののは、人間関係を近づける絶妙のシチュエーションだ。ときに楽しい時間よりも、相手を分かった気になるだろう。いわゆる、ラ





カイリのイベントより。初めてほかの候補者に話しかけたため、話しかけられたほうが驚くの図。

ブラブのイベントなんかなくても、心の距離が次第に近づいていく感覚は充分味わえるのだ。このあたりも、人の心の機微を丁寧に捉えていると思う。

また本作は、難易度という点でも面白い試みがなされている。一部の隠しキャラを除けば、キャラによる難易度の差がないのだ。一生懸命自分を鍛えてトップとなり、お気に入りの子と仲良くなって、無事にエランに旅立つだけなら簡単。しかし、好みの相手に首位をとらせ、なおかつ自分を選んでもらう、となると難しい。つまり、

どういうエンディングを迎えたいか、というシチュエーションによって難易度が変わってくるのだ。これは、何度もプレイする人にとっては、嬉しい配慮ではないだろうか。

しかし本作は、ぱっと見ただけではこのような長所が分かりにくい。こう言ってはなんだが、ソフトのパッケージもシンプル過ぎて、正直何のゲームだか分からないし、キャラデザインも画面まわりも地味だ（その分、変なアクもないのだが）。そういった淡白さがゲーム中にも出ており、イベント数などに少々物足りなさを感じてしまうのは事実。バランスの問題もあったのだろうが、人と人が知り合い、次第に心を開いていく過程がしっかりしているだけに、もっと深くかかわれる機会（イベント）がほしかった。

主人公が男女両方選べて、パートナーもどっちでもいい……ということとは、ぶっちゃけた話、ホモもレズもノーマルもOKということ。だが、そこまでのあからさまな描

写はないので安心してほしい。ほのかな恋の予感レベル（友情と言っている言いきれなくもない程度）で終わるのだ。その先彼らの関係がどうなるのかは、プレイヤーの想像力しだい。

エラン行きの船の中、ゆっくり二人で恋や友情を育んでくれるものと、ほほえましく見送ろう。



株式会社ビスコ
「エラン」プロデューサー

中沢淳子 氏

制作者 コメント

本作品は「人対人のコミュニケーションによる相互の成長」をテーマに制作しました。プレイヤーはすでに個性のついた主人公を操るのではなく、自分の個性によってこの世界の主人公を演じていきます。これは、様々な登場人物たちとのコミュニケーションによって「変化して行く感情」や「人間の成長」をより自然な形で伝えたかったからです。

開発中は、このテーマが伝わり難いかもしれないと危惧したこともありましたが、本作品をプレイしてくださった多くの方々が、登場キャラクターたちに共感し、支持してくださいました。開発者として、こんなに嬉しいことはありません。

まだ「エラン」をプレイしていない方は、ぜひ一度プレイしてみてください。コミュニケーションの取り方次第で、あなたに似合う最高のパートナーが見つかるはずです。

最後に、本作品の発売当初は、諸事により多方面にご迷惑をおかけしてしまったにもかかわらず、支持してくださった皆さんの温かいご声援を多数いただきました。この場を借りて御礼申し上げます。本当にありがとうございました。

新しい対戦システムに新しい遊びがある！

ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ

機種：N64 メーカー：任天堂 ジャンル：アクション
発売日：99・1・21 価格：5800円

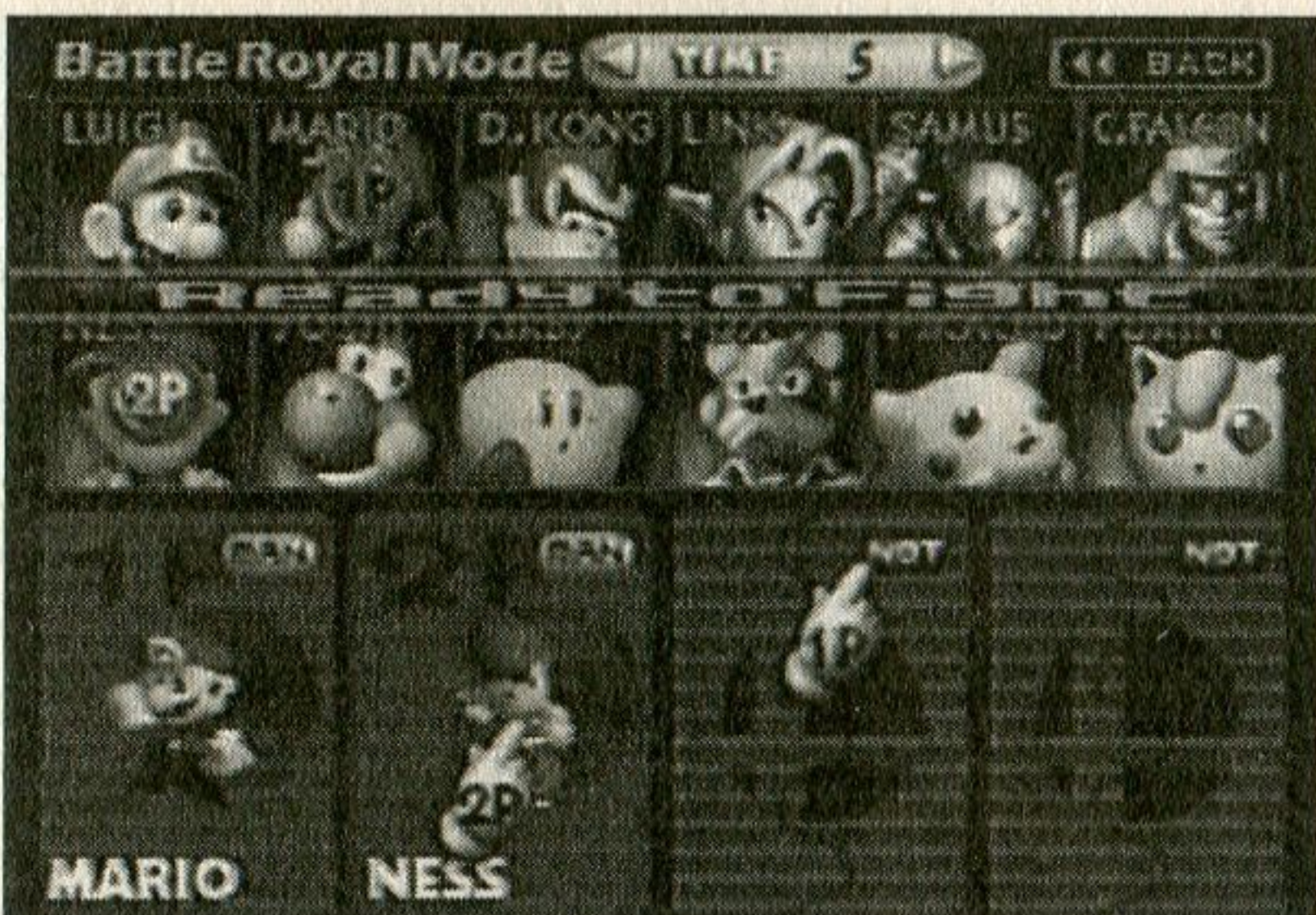


今年前半を代表するヒットゲーム。一見、キャラクターものと思われがちだが、その中身は対戦ゲームとして新しい楽しさが作りこまれている。今なお、売れ続けていることが、その何よりの証拠なのだ。

誤解されていたゲーム

『ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ(以下、スマブラ)』は、今年の前半で100万本近い売り上げを記録し、そして8月現在でも毎週1万本近く売れ続けている、まさに大ヒットゲームだ。

そんなゲームを本誌で扱うのはおかしい、と思うかもしれない。『スマブラ』のユーザー層は小中学生が多い。64のユーザー層がこのくらいなのである意味当然なのだが、つまりは高・大学生、10代後半から20代のユーザーにはあまり遊ばれていないのである。この層が本誌の読者層と近い、というのも選んだ理由の一つなのだが、何よりもこの層には『スマブラ』が誤解されている



任天堂オールスターズ、という名称にふさわしい12キャラ。それぞれに異なる必勝法・戦術があるのだ。

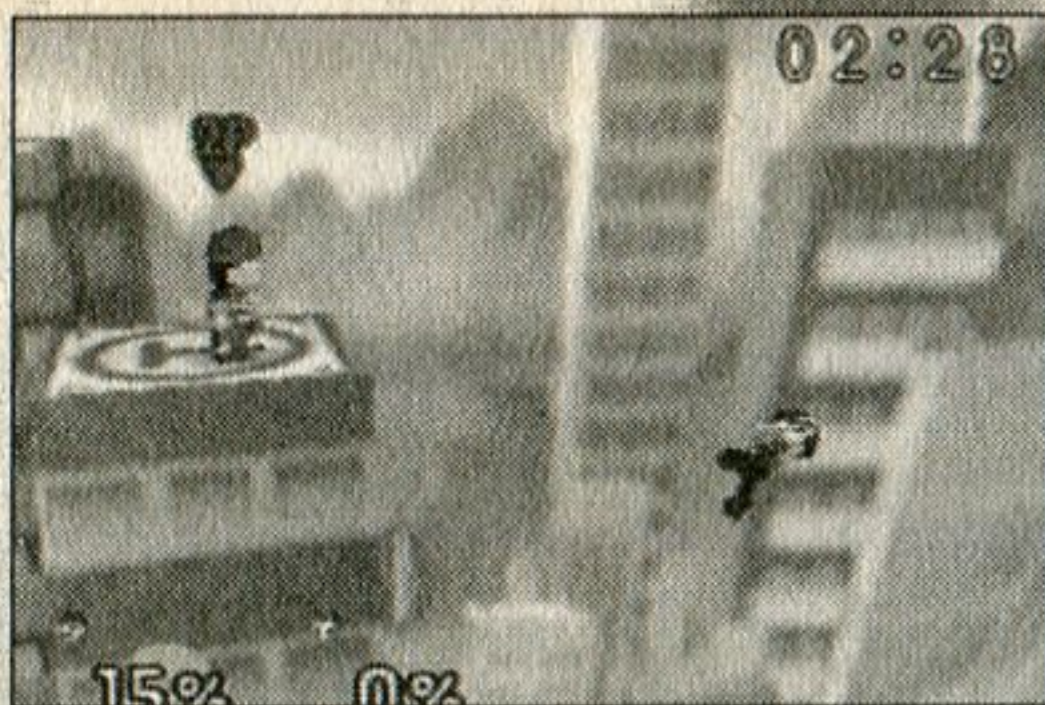
のではないか、と思うのだ。「任天堂のキャラクターを使ったから売れたんだろう」とか、「四つのキャラクターが乱闘するだけで対戦の奥の深さはないんだろう」とか、「多人数で遊べても一人用はつまらないでしょ」とか……。確かにそういう面はある。しかし、それだけで無視してしまうに

はあまりにももったいない、素晴らしい魅力が『スマブラ』には詰まっているのだ。特に「他の対戦格闘ゲームと比べて底が浅い」というのは大きな間違い。一般的な格闘ゲームとは方向性が違う分、よけいそう感じるのかも知れないが、『スマブラ』が作り出した斬新な対戦ルールは、まさに誰にでもわかるルールであり、かつキャラクターの性能・地形効等といった要素の作りこみは、いくら遊んでも新しい戦法・攻略法が発見されるほど、奥の深いものになっている。

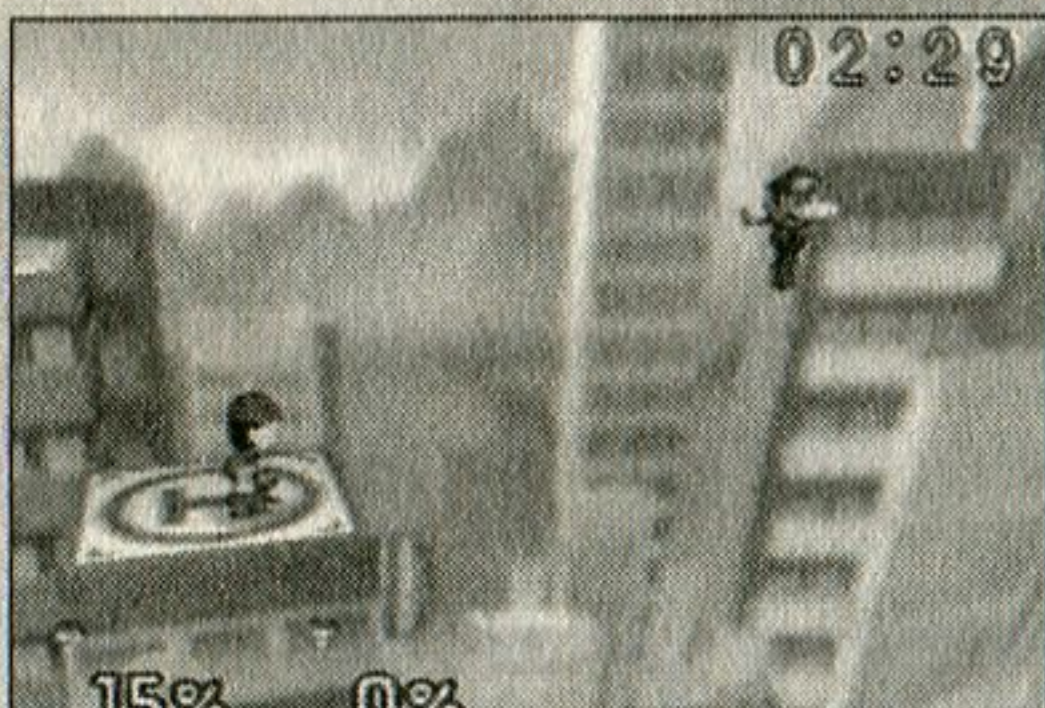
決して見た目、キャラクター的な魅力だけでミリオンセラーになったゲームではないのだ。

相手を落とすのが 目的です

ルールは「フィールドから敵を落



相手にふっとばされてもあきらめてはダメだ。



まず、ジャンプしてマリオトルネードで距離を稼いで…



続いてスーパージャンプ。これをマスターすればマリオは強くなるぞ。

とせば勝ち」という単純なもの。相手を攻撃してダメージを貯め、強力な技で吹き飛ばすのだ。画面下にはそれぞれのキャラクターのダメージ率が表示されていて、この数値が高いほど、より吹き飛ばされやすくなってくる。

技の種類は基本技（Aボタン）、ジャンプ技、必殺技（Bボタン）、投げ技（R1ボタン、またはZ+A）があり、それぞれスティックを入れる方向で技の性質が変化するようになっていて、中でもスティックを強く弾くスマッシュ技（Aボタン）はポイントとなる重要な技だ。基本技や必殺技でダメージを与え、スマッシュ技、投げ技で相手を吹き飛ばす、というのが基本的な戦い方。もちろん、キャラクターによって有効

な技・戦術があるぞ。

ガードはZボタン。これは投げ以外の技を防ぐのだが、時間がたつにつれて次第に小さくなっていく。また、シールドは攻撃を受けると小さくなっていき、壊されて「シールドブレイク」の状態になると、しばらく動けなくなるので注意しよう。また、吹き飛ばされてもダメージ率が低ければ、復活できることもできる。ジャンプ（基本的に2段ジャンプが可能）と必殺技による空中移動を使いこなすことで復活するのだが、これが『スマブラ』の最重要ポイント。最初にマスターしてほしい要素だ。

キャラクターごとの技の性能・戦法、ジャンプの使い方は次のページで説明していこう。

一人用だって十分面白いです

一人用は対戦に比べつまらない、と言われるが決してそんなことはない。対戦とは違う面白味があるし、やりごたえも十分だ。

全11ステージ+2ボーナスステージからなる一人用は、ステージごとに「敵が30体」「タッグマッチ」「3対1」など試合形式に変化があつて、飽きさせない作りになっているし、クリアすれば対戦で勝つための基本的な技術、スマッシュ攻撃や投げ、空中移動、などの技術がちゃんと身につくようになってい

また、ボーナスステージも面白い。キャラをうまく動かさないとパーフェクトが達成できないしかけになっていて、逆に言えば、これがクリアできれば、そのキャラの動きの限界（特に空中制御）を理解できるようになっているのだ（その分、難しいけど…）。

そして、このボーナスステージはタイムアタックが熱い。ジャンプ移動、技を使つての移動を駆使し、かつその隙を最小限に抑えてコンマ一秒でも縮めようとする…、対戦とはまた違った、『スマブラ』の奥の深さを感じさせてくれるぞ。

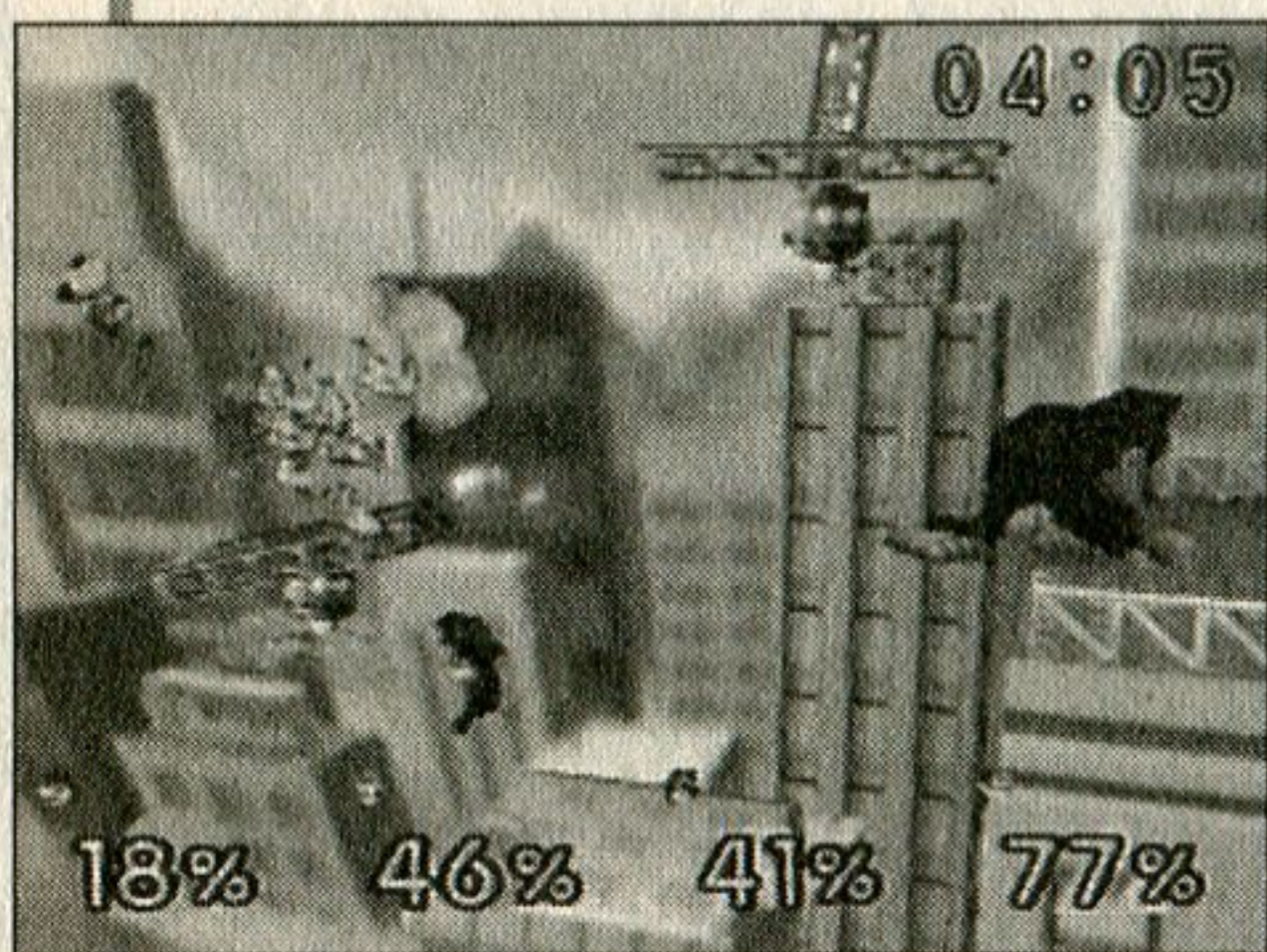
ルールによるバランスの変化

『スマブラ』はストック制（相手のストック数をなくしたら勝ち）・タイム制（制限時間内にポイントを稼いだほうが勝ち）といったルール、また対戦人数によって、戦法・有利なキャラが変わるようになってい

例えばネスのPKサンダー体当たりという技は、四人用では極めて強力な技になるのだが、二人用ではまるで使えない技になってしまう。

またストック制の場合はやられたら負けなので、守り主体のプレイになるが、タイム制だと相手を落とす回数が多いほうが勝利に近づきやすいので攻め合いになる。

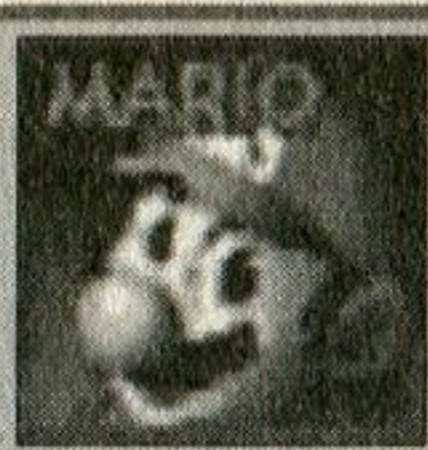
このような遊びの幅があることもまた、このゲームの魅力なのだ。



ストック制で行われた大会（インタビュー記事参照）は、狭い場所での落とし合い！ いや、凄かったです。

キャラ別基本攻略法

ここでは代表的なキャラクターと思われるマリオ、ピカチュウ、ネス、サムスの使い方、有効な技などを紹介していこう。



マリオ スタンダード キャラクター

これといって目立つ長所もないが、短所もない。初心者にもオススメできるキャラだ。

基本的な連携は、アッパーカット（上十A）で上方方向に吹っ飛ばした後に、エアスラッシュ（空中で上十A）、スマッシュヘッドバット（上はじき十A）からアッパーカット。ダメージ率にもよるが、これらの技を組み合わせて様々な連続技を作ることができるのだ。また、必殺技のスーパージャンプパンチ（上十B）、マリオトルネード（下十B）は、場外からの復活技として必須。空中ジャンプからスーパージャンプパンチ、さらにマリオトルネードと繋げると

かなりの距離を稼げるのだ。

それと投げ技のジャイアントスイングも強烈。振りまわしている時に周りにもダメージを与えるので、乱戦になったら使っていこう。

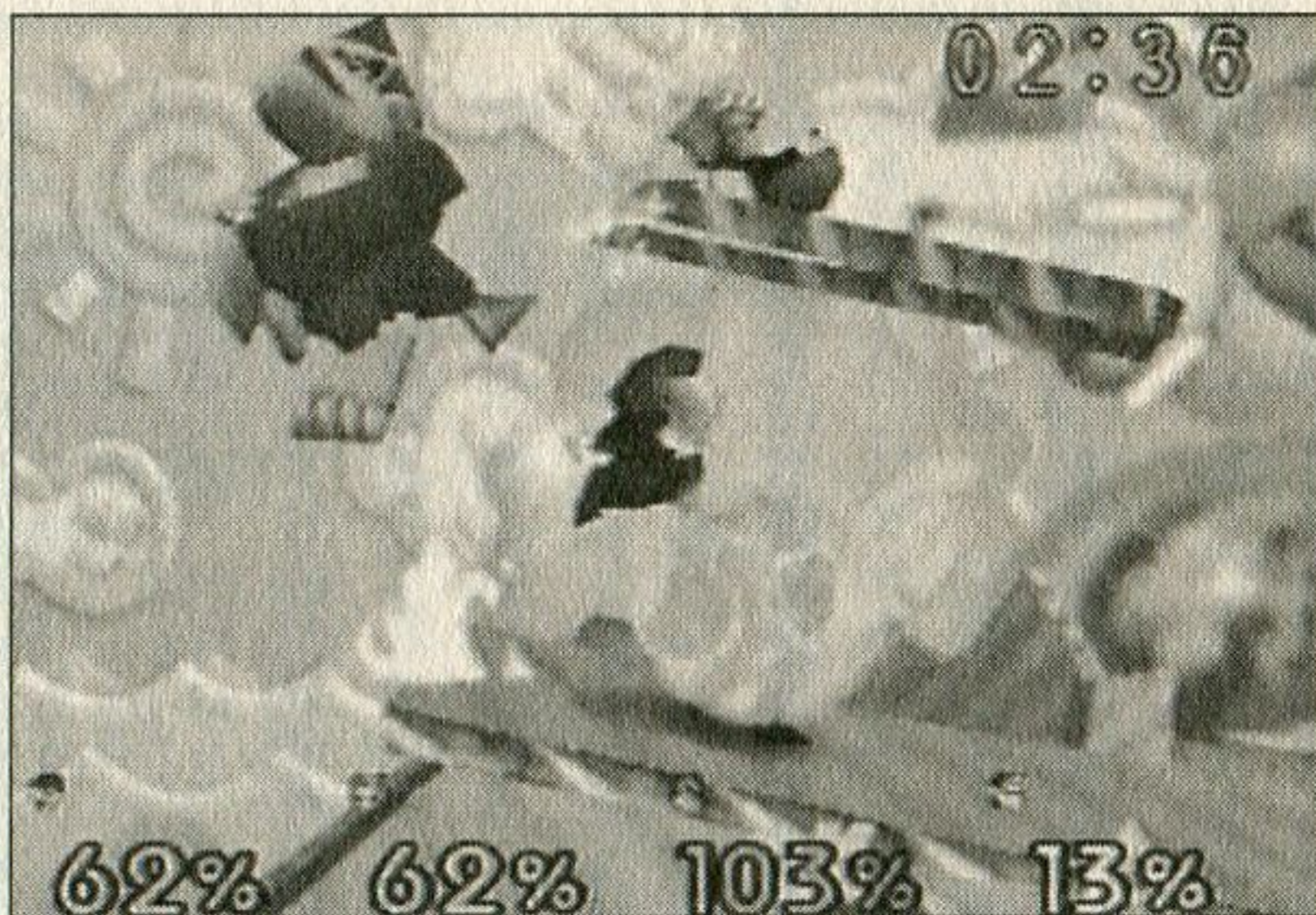


ピカチュウ クセはあるが性能 はトップクラス

リーチは短く技も隙がでかいものが多いが、必殺技は威力があり、また空中制御能力が高いものが揃っている。最強を狙っているキャラクターの一人だ。

ずつき（A）に連射能力がついていてボタン連打だけで連続技になるのは強力。乱戦で使っていきたいが、ピカチュウ自体、飛ばされやすいキャラクターなのでいつでもこれを使えば良い、というものではない。

基本連係はしっぽサマーソルト



このゲームの基礎が詰まっているマリオ。最初に使うことをオススメします。

（上はじき十A）等からのかみなり（下十B）が使いやすい。

しかし、ピカチュウといえはなんといってもでんこうせっか上十B。空中を一瞬でワープする技で、2回連続で入力可能。この技があることで、ピカチュウは場外から復帰しやすいのだ。これを使いこなせば、かなり強くなれるはず。ただ、技の後隙はでかいので注意。



ネス 4人対戦では最強か？

基本技などはクセが強い技が多

地形効果

戦うフィールドは12種類（うち3つは1P専用）。それぞれに有効なポイント、戦い方があるのだ。中でも特徴的なのは「サムスステージ」。フィールドの下の方が時間によって、酸の液体に浸かってしまうのだ。ダメージもデカイので、どうしても上の小さなフィールドをめぐる競争になるのだが、酸の液体が盛りあがってくるタイミングをうまく利用すれば、フィールドが広く使える分、有利にもなる。勿論、これ以外のステージにも1つ2つ、クセのある仕掛けが用意されている。「ピカチュウステージ」は一定間隔でポケモンがランダムで登場するし、「リンクステージ」では竜巻（遠くまで飛ばされてしま）がランダムで発生する。これらを覚えておくことも、大事なポイント。また、アイテムの出現率もステージごとに変ってくるぞ。



当たり判定・攻撃能力ともに強烈な「PKサンダー体当たり」。ネスの強さを支えている技だ。

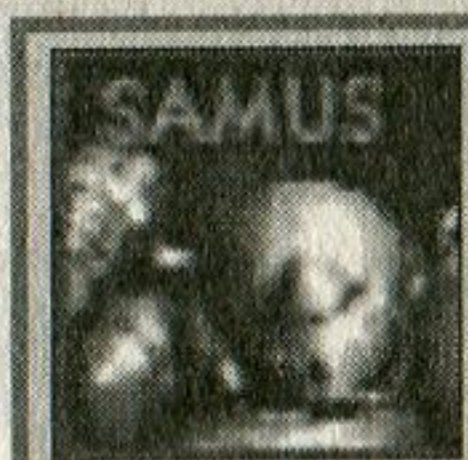
く使いにくいのだが、必殺技であるPKサンダー(上十B)がとにかく強力。四人対戦ではかなりの強さを発揮するキャラクターだ。

このキャラはとにかく必殺技が強力。PKファイヤー(B)は隙が大きい当たると火柱が上がってしばらく相手が持ちあがって行動不能な状態になる。そこをバットスイング(スマッシュ攻撃)にいくのがかなり強い。

そしてネスといえばPKサンダー。発射後、自分で飛ぶ方向を誘導できるのだが、これを自分に当てて相手にぶつかっていく「PK

スクリーンアタック(上十B)の判定も強く、ただ連発しているだけでかなり強かったりする。

ただ、横方向にしかふっとばせる技がないので、横に極端に広いステージ(フォックスステージとか)ではかなり不利になる。また、空中制御能力が少し弱いので、4人対戦では勝ちにくいキャラといえるだろう。



サムス
タイムマンが強い!

サンダー体当たり」がとにかく強いのだ。場外からの復活にも使えるので、ネス使いはマスター必須。

パワーをためることが可能なチャージショット(B)を軸にした長距離戦が得意だが、ボム(下十B)や特殊な緊急回避(Z十はじき)を使って他のキャラとは少し違った戦い方もできる。また、投げ技のリーチが長いので1対1に強いキャラだ。

『スマブラ』やるなら、コレを見る!

今回の記事は『スマブラ』ディレクター・桜井氏(P56にインタビュー掲載)自らが制作したHP、「スマブラ拳!!」を参考に作成しました。

とても詳しく、ためになることがわかりやすく解説されているページです。口コミでその面白さが理解されていた『スマブラ』ですが、こういった制作者の色々な形での努力があったことも少なからず影響しているでしょう。

遊んだことがない人でも興味があったら、ぜひ一度、見ることをオススメします。

「スマブラ拳!!」HPアドレス

http://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_nalj/smas
h/

アイテムの有効性

このゲームでは、アイテムが極めて有効な道具になっている。どのキャラが使っても性能に違いがないので、的確な使い道をマスターするのが大事だ。約20種類ほどあるアイテムの中から、特に重要なものを紹介しておこう。

【ファイアーフラワー】

ご存知『マリオ』に登場するアイテムで、炎をだすことができる。最大で五発連続ヒット。炎で相手を固めて、そこを投げに行く、という戦術が強い。

【ハンマー】

これも『マリオ』にあったアイテム。狂ったようにハンマーを振りまわし、その攻撃判定も大きいので強力と思われがちだが、実はジャンプ等の能力が制限されるので、ピンチになる場合が

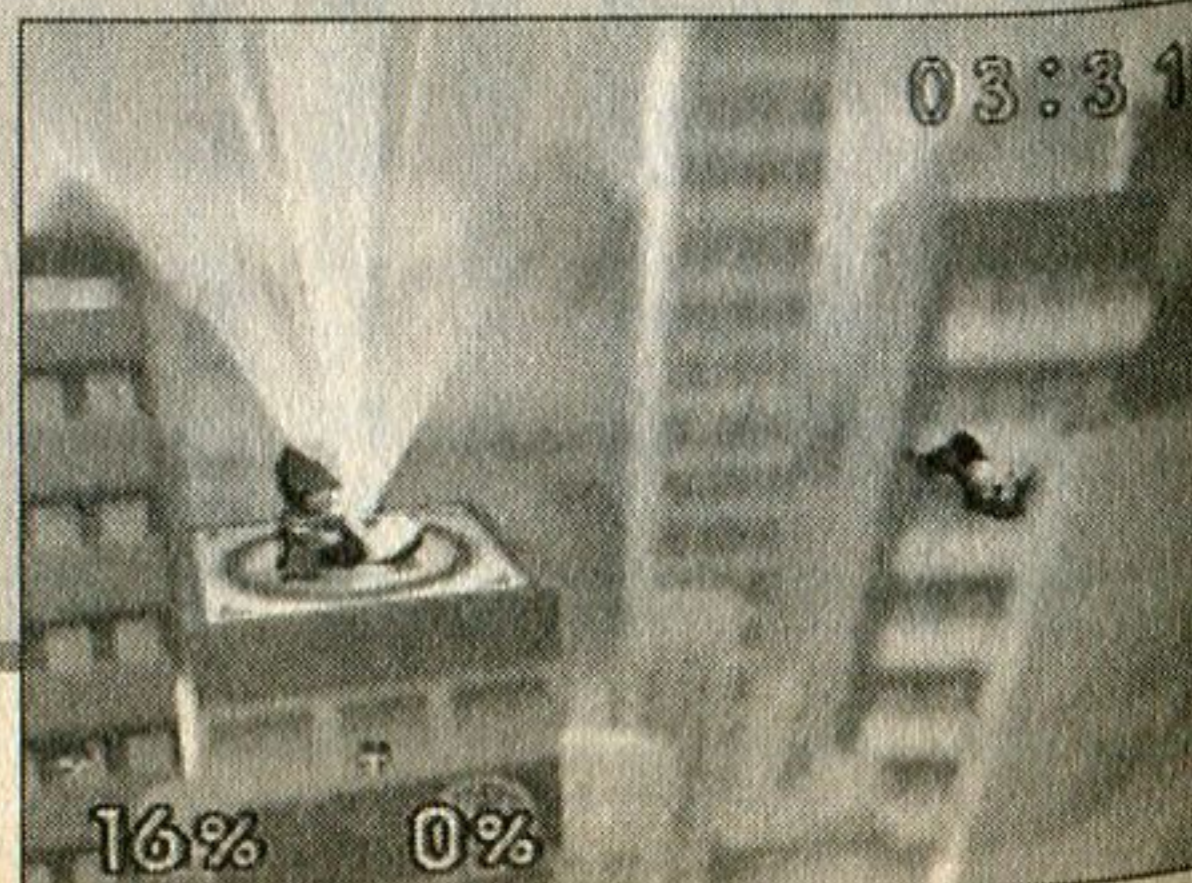
多かったりする。対初級者向けのアイテムかな。

【バット】

リーチは短いですが、スマッシュ攻撃時の威力がすさまじく、当たればほぼ、場外にふっとんでいく。気持ち良さナンバー1アイテム。

【モンスターボール】

ボールを割るとランダムでポケモンが現れる(13種類)。個人的にはイワークやサワムラーが強いと思う。トサキント(使えない)が出て笑えて良いカンジ。何がでるか楽しみなモンスターボール。



自分の力で解き進めていく喜び。歯ごたえ十分の一本だ!

エレメンタル ギミック ギア

機種:DC メーカー:ハドソン ジャンル:アクションRPG
発売:99・5・27 価格:5800円



ここに注目

ネコも杓子もポリゴンで、ちょっと飽食気味のユーザーにオススメ。美しい2D画面と効果的な3Dシーンとのバランス感がとてもゲー。

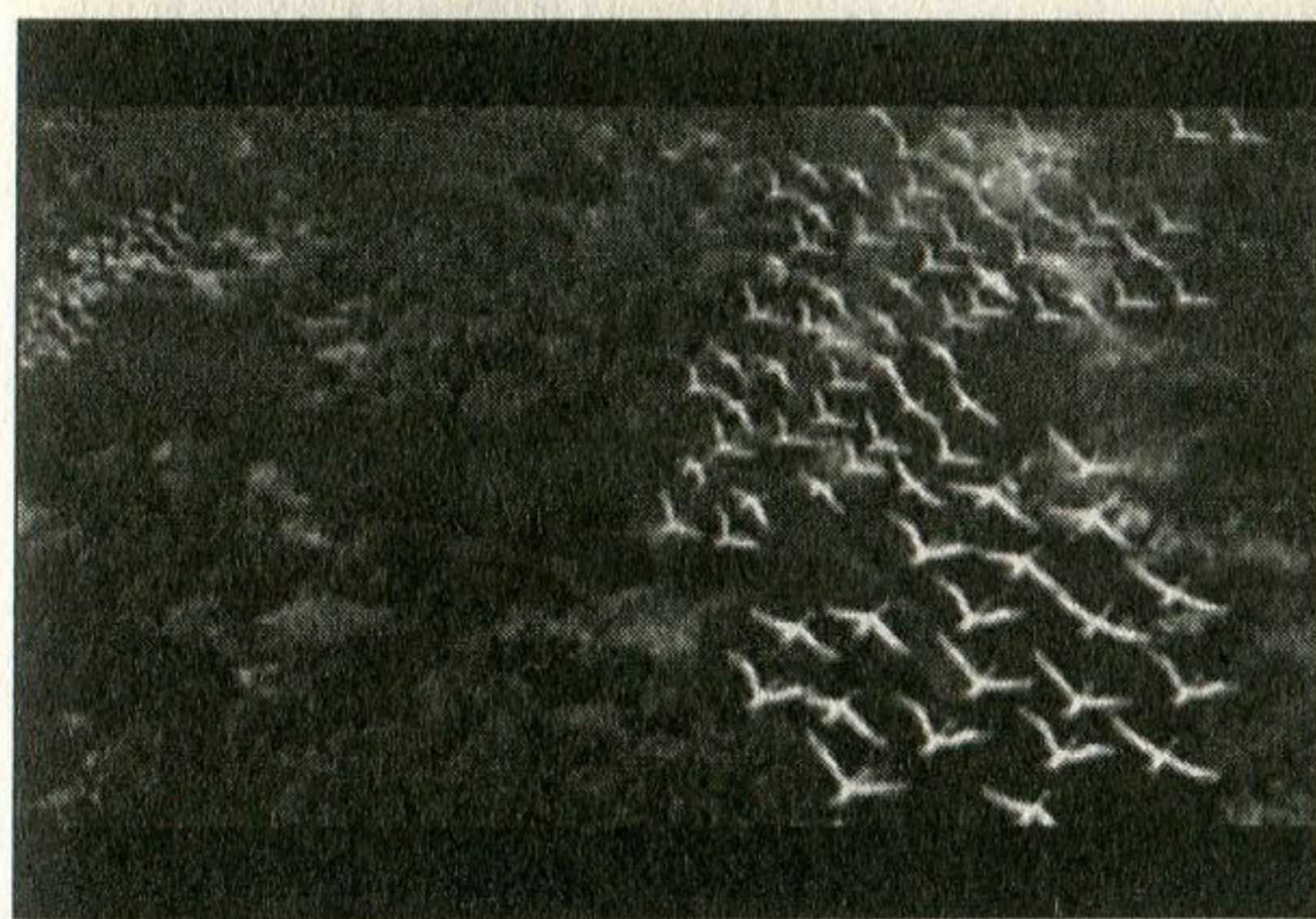
『E.G.G.』は一世代前の機種でよく見られたタイプのアクションRPGで、コアなファンに好評を博している。まだまだRPGの少ないドリームキャストでは貴重な存在といえるかもしれない。ただし、プレイするならそれなりの覚悟が必要だろう。その理由は…。

プレイした第一印象は、「懐かしさ」だった

現時点では、最先端をいくスペックを誇るドリームキャスト。TVCM等でも、その美麗なビジュアルでドリームキャストの性能を垣間見ることがができる。だがそこに登場するソフトたちは、いわゆるハードを引っ張るためのキラースoftや大作と呼ばれるソフトだ。今回紹介する『エレメンタルギミックギア(以下..E.G.G.)』は、厳しく言えばキラースoftでも大作でもない。華やかな雰囲気を持つソフトというより、どちらかといえば地味な部類に入るだろう。さすがに『E.G.G.』を起動させてオープニングムービーを見たときには、「奇麗だな」という印象は受けたものの、全体的に他のD

Cソフトと比べてみると地味で、そして重厚な雰囲気が感じられたのだ。

実際、ゲームを触ってみての第一印象は「懐かしい」という感覚だった。最初に思い浮かべたのがPCエンジンで発売されていた同ジャンルのゲーム。ファミコンの頃から存在したアクションRPGを、CDと



素晴らしいクオリティで観る者を圧倒させるムービーシーン。メーカーの『E.G.G.』に対する気合が伝わってくる。

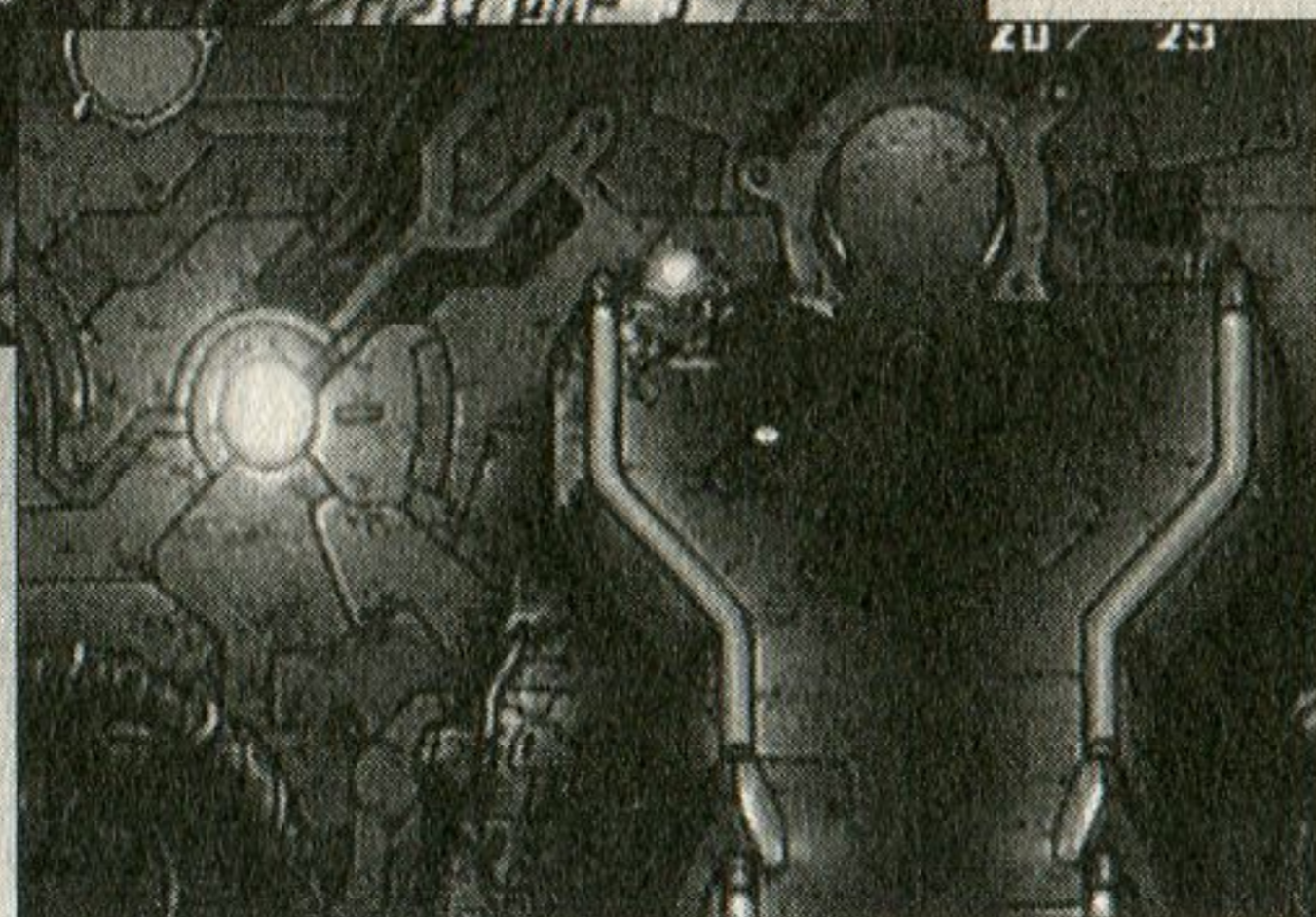
いう当時では最先端だったメディアを使って、描き込まれたグラフィックと難解な仕掛けで作り上げていた。『E.G.G.』は、これらの条件にピタリと当てはまるソフトに感じる。描き込まれた美しい背景等のグラフィック、パズル仕立ての難解なトラップ、思うように先へ進むことができないゲーム進行。よほど腰を据えてプレイしないとクリアするのは難しいといえるだろう。この手のソフトは「こんなの難しすぎてわかんねえよ!」と文句をいいつつも、ゲーム慣れたコアなユーザーには評価されるものだ。その反面、ライトユーザーには受け入れられにくいともいえるのだが…。

重厚な雰囲気に進んでいく ヘビーなストーリー設定

プレイヤーが操作する主人公は、



カラーで掲載できないのが残念なくらい2Dグラフィックが緻密で美しい。蛇足だが街では、民家を訪ねる時「E.G.G.」から降りることになる（写真上参照）。



数千年前から眠り続けていた一人の青年。彼は「E.G.G.」と呼ばれるメカと共に発見される。眠りから覚めた青年は、記憶を失っていた。自分の記憶を取り戻すため、発見された地を探索していくのだ。物語が進展していくうちに、自分が何者なのか？ なぜ眠りについてしまったのか？ などが明らかになっていく。と同時に、人類存亡の危機を回避するために巨大な敵に挑むのだ。RP

ーではあるが、プレイ意欲ををそそられる設定になっている。ゲーム中の通常の移動では、E.G.G.に搭乗して、フィールドに出現する敵をパンチや特殊攻撃を使って倒しながら進んでいく。ダンジョンや塔では、先へ進むためにパズル要素の強いトラップを解かなければならない。このゲームでは経験値によるレベルアップはなく、ダンジョンや塔でE.G.G.をパワーアップさせるアイテムやシールドなどのアイテムを入手したり、ショップで購入することによってE.G.G.が強化されていくのだ。特殊攻撃できる武器アイテムも同様にして入手していくのだが、これらのアイテムを使わないと先へ進めないというトラップもある。

フィールドや敵キャラなどのグラフィックはさすがドリームキャ

スト。2Dとはいえ、かなり細かく描き込まれていて、全編に渡って繊細かつ重厚な雰囲気醸し出している。

へビーな内容の中にも、親切なシステム作り

E.G.G.の通常武器はパンチなのだが、コントローラーのボタンを押してからパンチが出るまでに若干のタイムラグがある。これは移動するときも同様なのだが、敵キャラの素早い動きに対してスピードに差があるので慣れるまでは苦勞させられる。メカを操作している、という感じを出すためにあえてそうしているのかもしれないが、ここは賛否両論分かれるところだろう。

このゲームでは通常2Dフィールドで進んでいくが、ボス敵との戦闘は3Dポリゴンになる。この見せかたの変化は、さあボスとの対戦だ！ という雰囲気が出ていて好感が持てた。各ボス敵には、それなりの攻略方法があつて、それを見つけてから始めること

になる。方法が見つかればその弱点を突いた攻撃をすればいいのだが、ボス敵にこちらの攻撃がヒットしたときの感覚がないので、攻撃が当たっているのか否かよく分からない。操作感覚的にボスとの戦闘が難しいので、攻撃がヒットしたときにはエフェクト等で、見た目ハデにしても良かったのでは？ と思う。ただ、ボスを倒すための方法がバリエーションに富んでいるので、戦闘的には楽しめる。

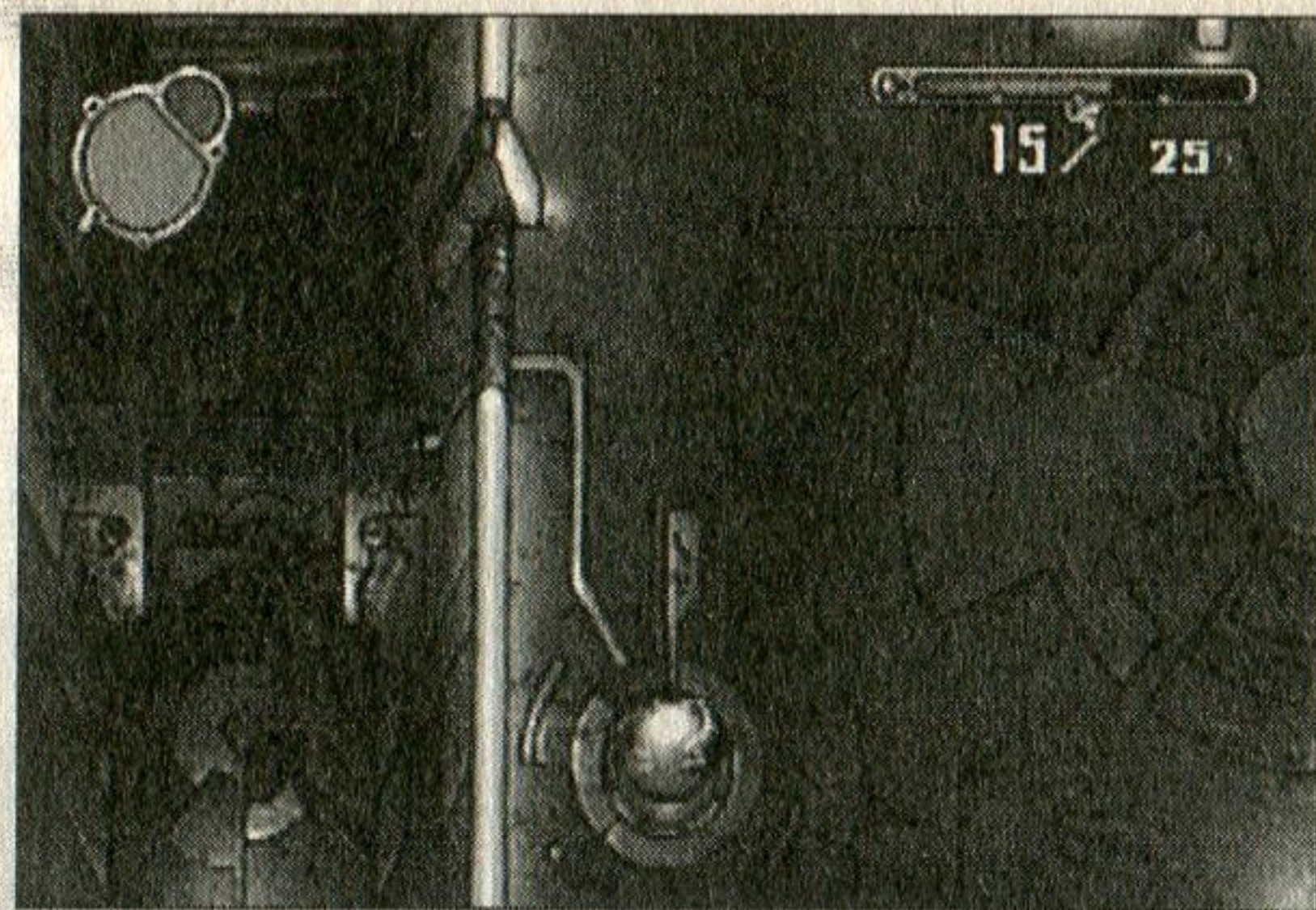
ダンジョンや塔のトラップは、一言でいってしまえば「ゼルダの伝説」的。何かを動かして扉を開ける、ボタンを押して限られた時間内に扉を通りすぎる等、謎を解いたときに「よし！」と思わせる仕掛けが盛りだくさん。多少難易度が高めの謎解きばかりだが、達成したときの喜びはそのぶん大きい。

塔やダンジョン内では、各フロアに入ると画面が切り替わる方式になっている。もしも、そのフロアでHPがなくなりゲームオーバー

ーになった場合には、終わったフロアから再開することができ。しかも、ある程度HPも回復している。この辺のシステムは、プレイヤーにまた挑戦しよう、と思わせる部分で親切なシステムとして嬉しい部分だ。

プレイヤーのプレイのしかたで変わる達成感

E.G.G.はボタンを押すことによって、HPを少しずつ減らしながら自らを回転させるスピンドッシュという技を持っている。これは強力な攻撃方法でもあり、ト



写真はトラップの一つ「回転ギア」。E.G.G.をフタが開閉する部分に乗せ、スピンさせると写真左の扉が開く仕掛だ。

ラップ解除のカギになっている。このトラップはあちこちにあり、ちよつと画面を見ただけでは分かりにくい。E.G.G.がそのトラップに近づくと、トラップ部分が開閉するのでこれを見逃さないことが大切だ。これは、詳細に描き込まれた背景が、逆にトラップの場所を埋めてしまっているからだろう。かくいうゲーム作りは難しい、といえる部分だ。

そして、細かく描き込まれているフィールドではあるが、どの場所に行っても構造が似ていることもあり、自分が今どの場所にいるのかを見失いやすい。さらに、ボス敵攻略とトラップ解除のヒントがほとんどないので、正直なところ攻略本が必要になってくるといえるかもしれない。

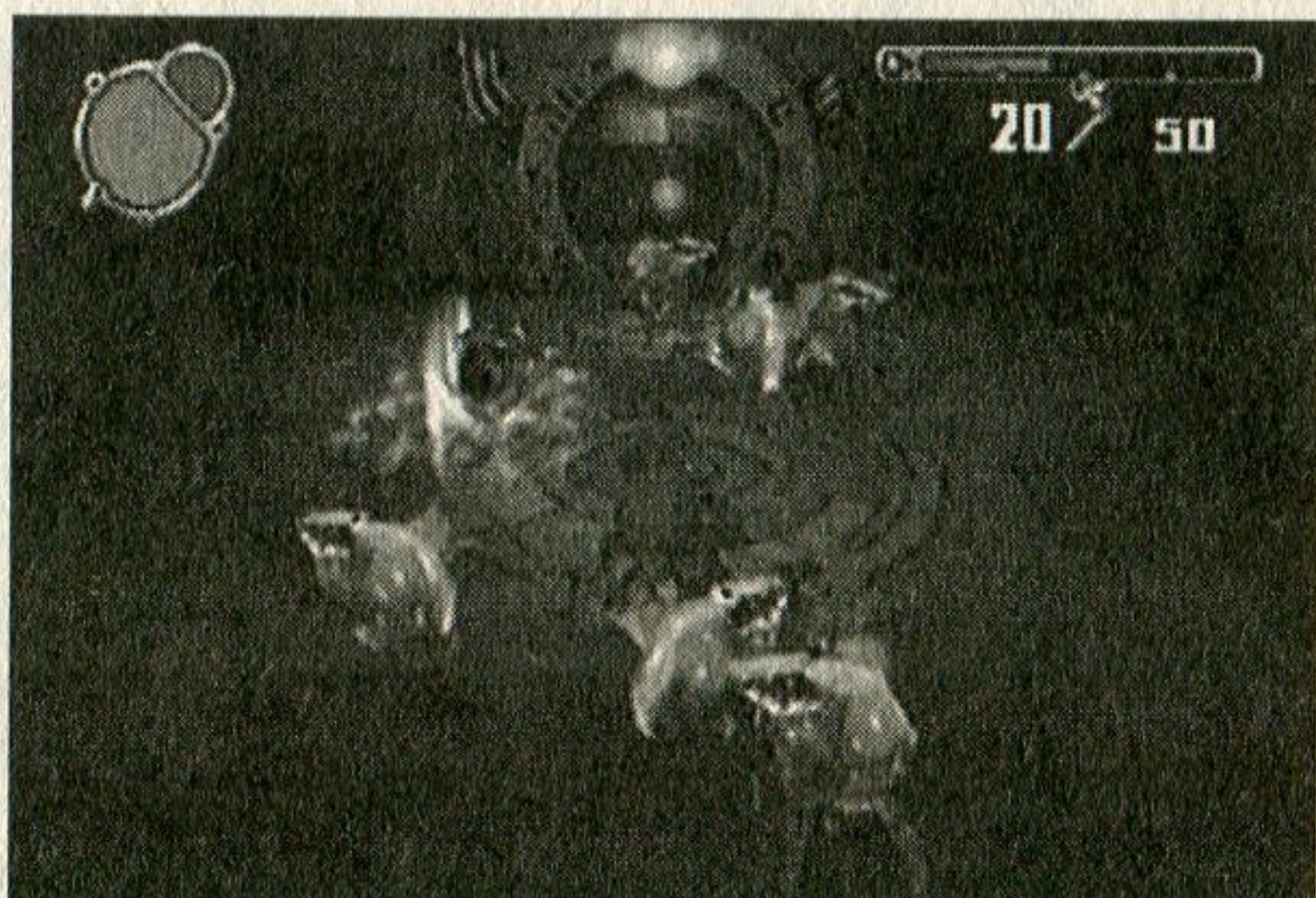
ただし、本を見てプレイすると、ボス敵を倒したときやトラップを解いたときの達成感が薄くなってしまふ。本を見ないで、大きい達成感を感じながらプレイするのがベストだろうが、この選択は難しい。本を見ないでプレイして、ど

うしてもクリアできずにプレイしなくなることもある。かといって本に頼り切って達成感が薄いまま作業のようにプレイするのかわ？こころ辺は、プレイヤーのプレイスタイルによって大きく異なってくる部分ではある。それだけ一筋縄ではいかないゲームということなのだ。

作り手のこだわりを感じ取れるユーザーにオススメ

前述したように、気になる部分が多まったくない、と言えばウソになる。だが、いわゆるライトユーザーに媚びるようなソフトが多い現在、作り手が「こんな土壌を用意したから好きなヤツはプレイしてくれ」というようなソフトを作ったことは評価したい。

特にドリームキャストは発売当初、一般のゲームファン向けのソフトを発売していく、と発表していた。もちろんコアユーザー向けのソフトも発売されるのは当然だが、他機種で『ボンバーマン』や『桃太郎電鉄』など、ライトユーザ



美しい2Dから一変して3Dポリゴンの戦闘画面。最初のボス・ジョインターは、頭、胴体バラバラになって襲ってくる。

ー向けソフトを発売しているハードソンが、あえてコアユーザー向けのソフトを発売したことには意味がある。大作ではなく、一般受けせずとも、ハードを根底の部分で支えているユーザーが楽しめるソフトを出すことで、ソフトラインナップに幅が出るのだ。もっとライトで、誰にでもプレイできるソフトを作ろうと思えばできたはずだが、あえてへビーなゲームを出したことは作者の信念が前面に出ているといえる。

作者の思惑をいかに読んでプレイするか？ ドリームキャストや

プレイステーション以前のハードでは、このような感覚のゲームが多数存在した。それは、ゲームを通しての人間対人間の読み合いであり、マニアックではあるが、それが楽しくてプレイしていたのだ。『E.G.G.』はそんなユーザーに對して「さあ、クリアできる？」という挑戦かもしれない。

プレイ時のポイントは、諦めないこと…

最後に、『E.G.G.』をプレイする際のポイントを紹介しよう。

まず全体的にいえることは「諦めないこと」だ。同じ場所を行ったり来たりしなければならぬこのゲームでは、次にしなければならぬことが分からなくなることもある。そういうときには、以前行ったことのあるダンジョンや塔で、入れなかった扉をチェック、新しいアイテムを入手したら行ってみることが大切だ。これらを地道に繰り返すことが、先へ進むためのポイントとなる。

筆者のプレイのしかたは、どう



秘密の場所にある「ラックルレジャーランド」。ある条件を満たすと、ここで何種類かのミニゲームを楽しめる。

しても先へ進めない場合のみ、攻略本を開き、なるべく自分の手で謎を解いていく、という方法。これなら達成感も感じられるし、どうしても先へ進めなくてゲームを止めてしまうこともない。当然り前のプレイのしかたではあるが、ポイントは自分自身でどこまで考えて進むことができるか、ということ。諦めずにいろいろ試してみること、道が開けることが多々あった。その度合いによって、達成感も変わってくる。

なんとなくプレイしているとエピソードが見られるソフトが多

自分で解き進める面白さ

制作者
コメント

(株) パースディー 代表取締役
『E.G.G.』原作者

原 裕朗 氏

『E.G.G.』というゲームを一言で表現するなら「自分で進めるゲーム」とか「遊べる」ゲームといったところでしょうか。そのためにトラップや敵の強さを「難しい」と思ってしまうプレイヤーの方もいるでしょう。しかし、そこが「考える」という楽しみを生み出しているのです。プレイヤーが考えることでトラップの解法や敵の倒し方が分かってきます。プレイヤー自身が考え判断し、自分の指さばきで画面内のキャラクターに動きを与える。そこが楽しい。自分で進める遊べるゲーム…。設定などにも、もちろんこだわっています。ドリームキャストなんだからグラフィックの美しさは当然です。ゲームとしての楽しさ、面白さを求めているDCユーザーの方！ぜひ『E.G.G.』をプレイしてみてください。見た目だけでは判断できない「本当の面白さ」がそこにあるんです。すでにプレイされたユーザーの方には、私たちの思いが伝わったと信じています。みなさん『E.G.G.』をよろしく！

い中で、たまにはこのソフトのよ
うにへビーなものをプレイするの
もいいのではないだろうか？ 己
の知力を振り絞って挑戦する。悩
み、そして挫折もするだろうが、
それを越えた時の満足感はい知
れないものがあるからだ。
このソフトを通じて、やっぱり

セガのハードで発売されるソフト
はこうでなくっちゃ、という妙な
納得をしたソフトでもあった。初
心者御免の無愛想なソフトではあ
るが、骨のあるソフトとしてオス
スメしたい。その時には腰を据え
てプレイする覚悟が必要だ。

あふれるゲームソフト、 そしてゲーム情報の中で……

ゲーム歴が長くなればなるほど、陥りやすい一つの現象がある。

それは、ゲームをやらずにやった気になっていること。

雑誌を見て、「ああ、こんなゲームだな」と思い、決めつけて、それでおしまい。確かに世の中、予想どおりのゲームもある。だが、その予断が災いして「そのようにしか見えない」ことも出てくるのではないか。これなどは、長年のゲーム知識がかえって邪魔をしてしまうのかもしれない。

また、他人にそのゲームを説明する、その仕方を振り返ると、あまりにも安直な例えだけで済ませていることがある。「あれは××みたいなゲームだよ」。それが、プレイヤーのゲームに対する判断力を奪ってはいないだろうか。

「隠れた名作、なんて言っただって地味な画面だし、システムだって人間ダビスタだろ」

「膨大なストーリーといっても、所詮はギャルゲー、キャラゲーでしょ」

「人気キャラを使って適当にワイワイ騒いでいれば、そりゃ楽しいよね」

：確かにそういう一面もあるが、それが全てだと思われるのはあまりにも寂しい。

今回とりあげたゲームは、そういった先入観による「誤解」がありそうなゲームを中心に取り上げてみた。決してマイナーなものだけでなく、何十万本というセールスを上げながらある特定の年代にしか訴求力がなかったもの、何作も続けて固定ファンがついている

もの、ゲーム雑誌への広告や、小さな記事ではなかなかその作品の持つ面白さのポイントが分かりにくいもの……。今回は特に、アクション系のゲームが多くなったのもそのためだと思う。

DCのソフトが揃い始め、PSも、来年発売と噂されるPS2の発売を控え円熟期を迎えつつある、99年上半期という時期。ますます多様なゲームが発売され、その中で自分にとって面白いゲームを見つけていくのは難しいだろう。

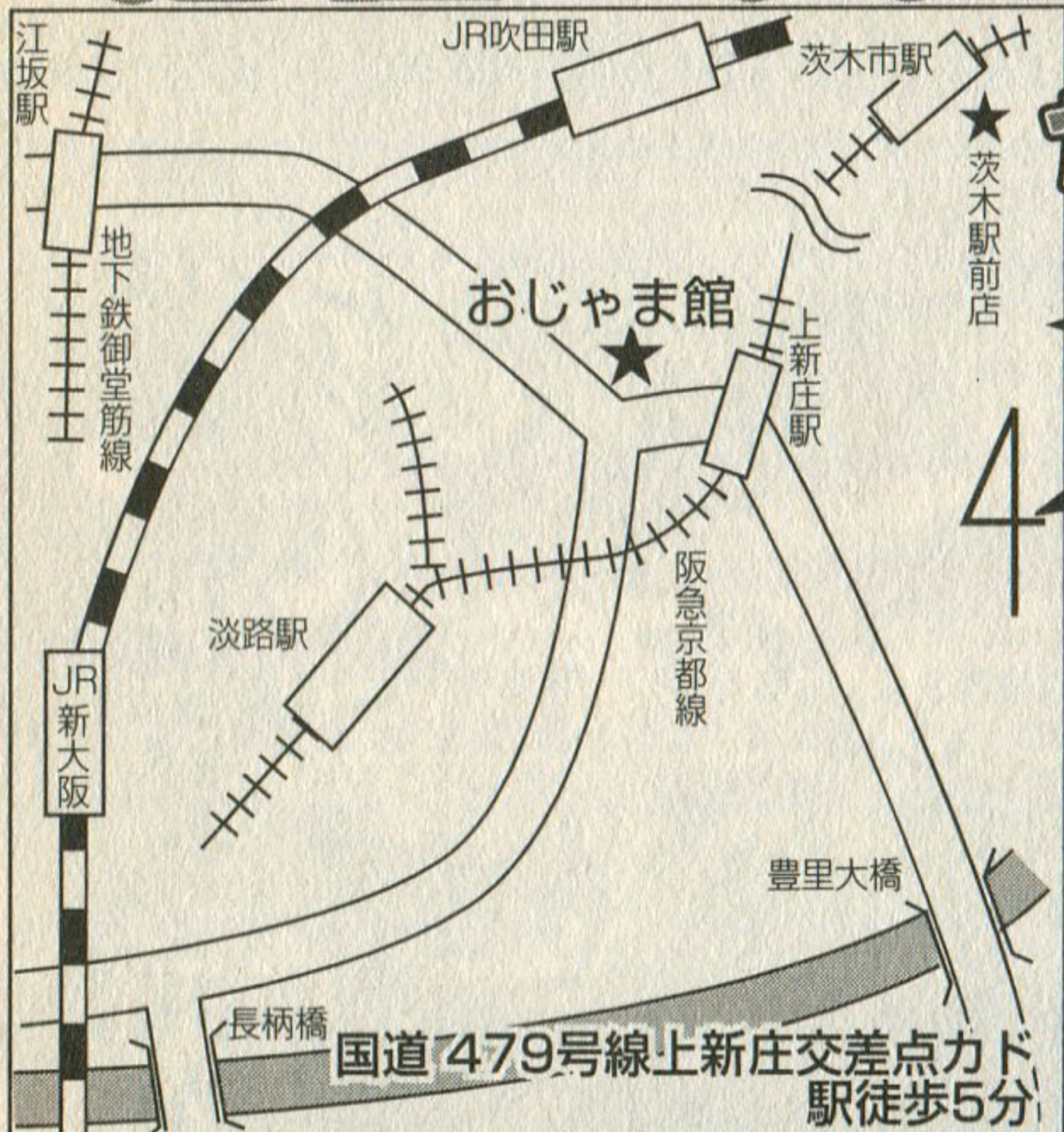
これからはますます、「自分の好み」というアンテナの嗜好性を、鋭くしていく必要があるのかもしれない。

通信買取販売

ファミコンショップ



おじやま館
ゲームソフト&ハード・FC企画



上新庄店 ☎06(6381)6210
大阪市東淀川区上新庄3丁目1-36

通販受付 平日PM1:00~PM6:00
☎06-6381-6210
FAXでもOK 同じ番号です
お店に来れなくてもTEL1本でお届けします。

なんと ゲームソフト在庫 大阪で超有名!! 中古 20万本以上

ファミコン・メガドライブ・PCエンジンなどのソフトも、ビックリする程有ります!!
例えばファミコン在庫 **2万本以上!**
レア物も大量入荷中!!
あなたの欲しいゲーム探します。電話1本でお届けします。

今月の激安掘り出し物!! 全て新品

- ・PS スーパースターパイアドベンチャー 1,900円
- ・SS スーパーリアル麻雀グラフィター 4,990円
- ・PS ドラゴンシーズ 890円
- ・GB ポケモンカード 790円
- ・PS セブテントリオン 1,990円
- ・GB ふよぶよ2 990円
- ・PS IQファイナル 1,990円
- ・FC ドラクエ4 890円
- ・PS 花火 1,490円
- ・FC ニューファミコン 5,980円
- ・N64 オウガバトル64 3,990円
- ・DC テトリス4D 1,990円

通信買取しています!! 値段に自信有り。売って下さい!

プレステ 買取金額一例	
・アイドル雀士スーパースターパイLimited	4,000円
・あすか120%Final	3,300円
・ウイングポスト4	4,200円
・エコナイト#2	3,000円
・俺の屍を越えてゆけ	3,300円
・俺の理理	3,600円
・音楽ツクールかなでーる2	3,300円
・グランディア	3,300円
・久遠の絆	3,600円
・クロス探偵物語	4,000円
・太閤立志伝3	5,000円
・グランツーリスモ	1,800円
・コナミ80'sアーケードギャラリー	3,500円
・ザキングオブファイターズ'98	3,000円
・サルゲッチュ	3,600円
・実況パワフルプロ野球	4,000円
・せがれいじり	3,300円
・ダービースタリオン99	3,600円
・タクティクスオウガ	3,300円
・ダンスダンスレボリューション2	3,300円
・ディノクライシス/DINO CRISIS	3,000円
・天地を喰らうII	4,000円
・東京魔人学園剣風帖	4,000円
・To Heart	4,200円
・トルネコの大冒険2	5,200円
・信長の野望烈風記	6,200円
・バイオハザード2デュアルショック	3,000円
・バイオハザード3	5,200円
・ピクシーガーデン	3,600円
・ビートマニア	3,300円
・ファイナルファンタジー VII	2,200円
・フロントミッション3	4,200円
・ぷよぷよSUN決定版	3,300円
・ポップンミュージック2	3,000円
・みんなのGOLF2	4,000円
・ワイルドアームズ2	4,200円
ドリムキャスト 買取金額一例	
・アイドル雀士をつくっちゃお	4,000円
・アキババラ電脳組パタPies!	2,500円

・エアフォースデルタ	3,500円
・エスピオネージュ	3,300円
・エレメンタルギミックギア	3,000円
・機動戦艦ナデシコ	3,500円
・機動戦士ガンダム外伝	3,600円
・クールボーダーズBURRRN	3,000円
・クライマックスランダーズ	3,300円
・三国志 VII	4,200円
・ザキングオブファイターズ1999	3,200円
・首都高バトル	2,500円
・シーマン~禁断のペット~	3,600円
・神機世界エヴォリューション	1,500円
・ジャイアントグラム~全日本プロレス2~	2,500円
・July	1,200円
・Jリーグプロサッカークラブをつくろう	4,200円
・ストリートファイター-ZERO3サイキョー流道場	3,300円
・生体兵器エクスペンダブル	3,000円
・世界ふしぎ発見! トロイア	2,600円
・セガラリー2	1,500円
・ソウルキャリバー	3,100円
・SONIC ADVENTURE	1,200円
・ダイナマイト刑事	2,500円
・闘魂烈伝4	4,200円
・信長の野望将星録withパワーアップキ	4,000円
・バーチャファイター3tp	1,300円
・フレームグライド/FRAME GRIDE	3,000円
・ブラックマトリクス	4,200円
・プロ野球チームをつくろう!	3,300円
・ポップンミュージック2	2,500円
・麻雀大会 II スペシャル	3,600円
・マリオネットハンドラー	2,600円
・森田の最強将棋	3,500円
・ワールドネバーランドプラス	2,500円
メガドライブ 買取金額一例	
・エイリアンソルジャー	15,000円
・鋼鉄帝国	12,000円
・コミックスゾーン	30,000円
・THE OOZE (ウーズ)	22,000円
・スノーブラザーズ	10,000円

セカサターン 買取金額一例	
・アイドル雀士スーパースターパイリミックス	6,000円
・EVEバーストエラー	2,200円
・エレベーターアクションリターンズ	3,500円
・グランディアデジタルミュージアム	2,200円
・スーパーリアル麻雀PV	4,000円
・スチームハーツ	3,300円
・ステラアサルトSS	5,000円
・旅立ちの詩 ときメモドラマ3	6,200円
・ダンジョンズ&ドラゴンズ (拡張RAM付)	5,200円
・ティンクルスターズプライツ	3,300円
・天地を喰らうII~赤壁の戦い~	3,300円
・デスクリムゾン	5,500円
・Piaキャロット! ようこそ!! 2	3,500円
・Piaキャロット! ようこそ!!	3,000円
・フレンズ~青春の輝き~	3,500円
・YU-NO マウス付限定版	6,000円
ファミコン 買取金額一例	
・悪魔城ドラキュラ	6,000円
・なかよしといっしょ	12,000円
・百の世界の物語	7,000円
・メタルスレイダーグローリー	22,000円
・リップルアイランド	10,000円
ニンテンドウ64 買取金額一例	
・実況パワフルプロ野球6	4,500円
・実況Jリーグパーフェクトストライカー2	4,500円
・007ゴールデンアイ	3,000円
・大乱闘スマッシュブラザーズ	4,200円
・ポケモンスタジアム2	3,300円
PCエンジン 買取金額一例	
・銀河婦警伝説サファイア	13,000円
・サーカスライド	10,000円
・ダライアスアルファ	15,000円
・てきぱきワーキン☆ラブ	5,200円
・マジカルチェイス	8,000円
ゲームボーイ 買取金額一例	
・スノーブラザーズ Jr	3,300円
・聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝	3,300円
・バブルボブル	3,300円

箱説有CD傷無価格です。99年10月1日現在の買取価格です。売って下さい。

茨木駅前店 大阪府茨木市末広町1-1
☎0726(38)7447

蒲生店 大阪市城東区今福西3丁目2-2
☎06(6936)2220

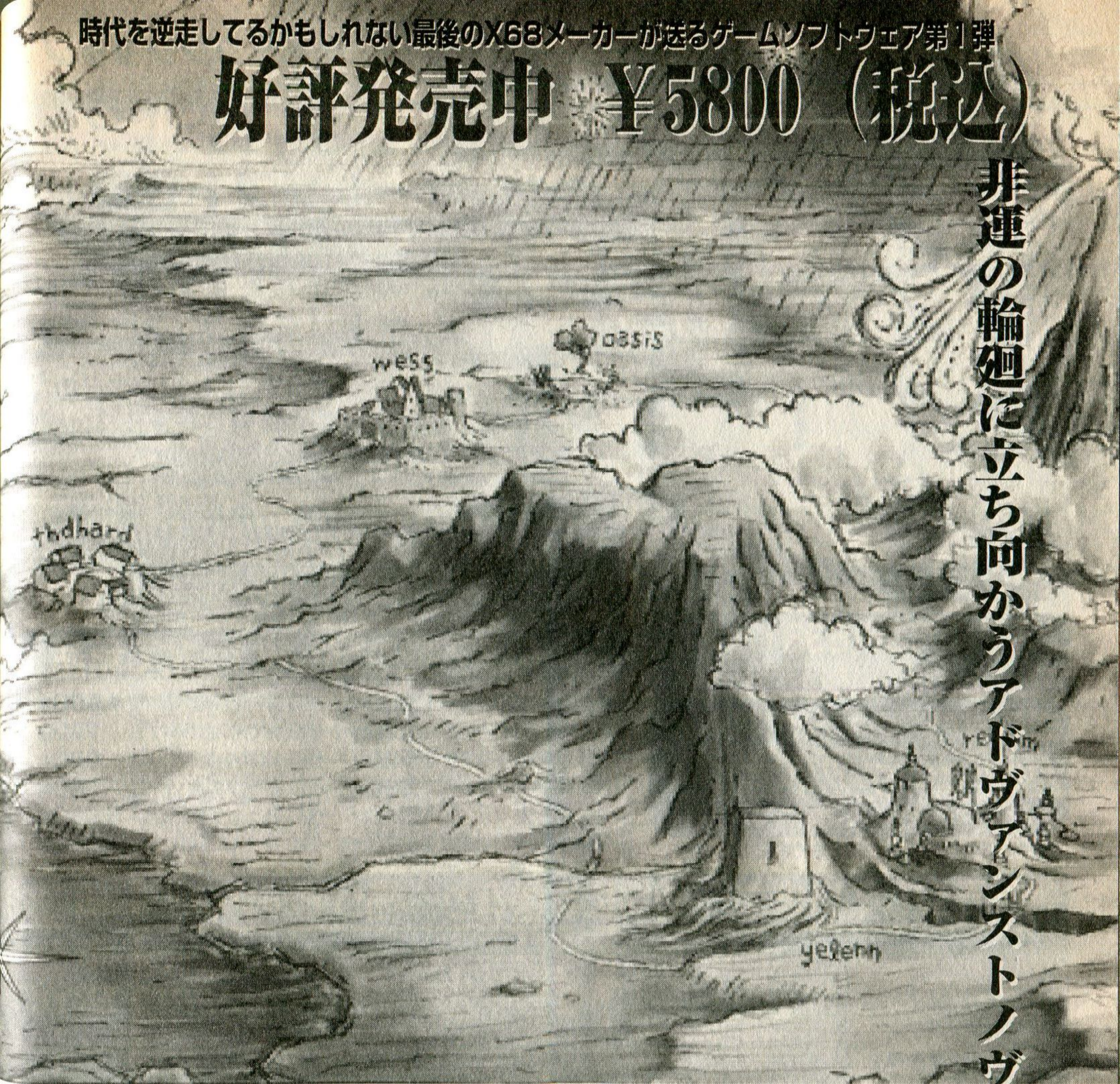
西小路店 大阪府生野区小路東1-125
☎06(6758)7717

兵庫西宮市池田町7-8
☎0798(22)2726

時代を逆走してるかもしれない最後のX68メーカーが送るゲームソフトウェア第1弾

好評発売中 ￥5800 (税込)

非運の輪廻に立ち向かうアドヴァンス・ストロノヴェル



X680x0用ゲームソフトウェア (CD-ROM版)

あの、素晴らしい
もう一度 を

月刊電脳倶楽部パーフェクトコレクションVol.51~100は10月発売予定 (予価¥14,800:税込)

資料の御請求は下記住所の「あのすばYG係」まで、住所氏名をお書きの上ハガキにてお申し込み下さい

お電話またはメール (shop@mankai.co.jp) でお申し込み下さい。

〒171-0021東京都豊島区西池袋5-17-11ルート西池袋ビル901

製品へのお問い合わせは、0120-887670で

株式会社 満開製作所

<http://www.mankai.co.jp/anos/>

ココでしか出逢えないアイテムが必ずあります

IMPORT GAME GOODS

幻の超プレミアアイテムが限定入荷! カスタム派に大人気のクールなケース フタを変えるだけでも雰囲気が変わる



噂の域を出なかった幻の液晶画面内蔵型携帯ファミコンが超限定入荷。コレクターは見逃せないね!

限定価格 TELにて



SCPH-7000以降を対象とした交換用のクリアケース。カラーは、透明、青、紫、黄色の全4色。

各¥8,980-



PS全機種に対応した交換用の透明なフタ。カラーは、透明、青、黄、赤、橙の全6色。取付けも簡単。

各¥2,980-

今回の超交換価

当店ではお客様の不要なソフト数本と当店指定の商品を無料で交換しております。交換対象のソフトはFC、MD、PCEなどのハダカソフトが対象です。(交換不可…故障品、同一商品、書込品) 詳しい規定は店員にお尋ねください。

PS クリア-TOP	交換ソフト15本
PS クリア-ケース	交換ソフト40本
PS 15B メモリーカード	交換ソフト 5本
PS 30B メモリーカード	交換ソフト10本
PS 60B メモリーカード	交換ソフト15本
N64 PARライト	交換ソフト25本

1台5役のスーパーマルチアダプター



N64で海外N64、SFC、S-NES、FCが使用可能になるアダプター。N64改造機能付。

¥13,800-

簡単操作のGBソフト開発支援マシン



ユニット単体でGBソフトを市販FDや専用カードへの転送が可能。操作方法はボタンを押すだけと超簡単。専用RAMカード付き。

¥14,800-

何? PSでPCエンジンやGBが遊べる?



PSでGB、PCE、GG、SMSのエミュレータ用イメージを収録したCDが動作可能に。音声は不完全です。

¥5,480-

同人誌&同人ソフト



◆PS CDジャケット集◆
A4 / 240P / ¥4,980
PSのジャケットを網羅した韓国製のオールカラー本。



◆マミのレッツラ大作戦◆
A5 100P / ¥1,250
カルトな人気を誇るマミや狂四郎のブラックなコミック。



◆パチモノデータベース◆
A5 112P / ¥1,500
アジアソフトの情報を満載した総合ガイドブック。



◆エミュレータ活用ガイド◆
A5 / 112P / ¥2,000
豪華スタッフによるエミュレータのテクニカルブック。



◆POSITIVE Vol.5 総集編◆
A5 / 320P / ¥2,800
これ1冊でアジア中の最新モノ情報は完備。読み応えアリ!



◆VIRTUALBOYガイド◆
A5 / 28P / ¥500
VBの追悼記念ガイドブック。コメント付きリストを掲載。



◆人形OL ~縛られて~◆
PS / CD-ROM / 各¥3,980
日本製のプレイステーション用同人ソフト、18禁です。



◆女教師 レイプ願望◆
PS / CD-ROM / 各¥3,980
日本製のプレイステーション用同人ソフト、18禁です。



◆? ~Question~◆
PS / CD-ROM / 各¥3,980
海外製のプレイステーション用同人ソフト、18禁。



◆神楽坂酔っ払い研究所1◆
PC / CD-ROM / ¥1,000
知る人ぞ知るゲームボーイ用の同人ソフト、超人気作品。

委託同人誌募集

当店では委託同人誌を随時募集しております。同人誌の内容は、TVゲームに関する物なら何でもOKです。現在は、ファミコン、メガドライブ、PCエンジン、海外ソフト関係の本を大募集しております。部数も特に関心しませんし、買取りも可能です。詳しくは電話等でお問い合わせ下さい。

輸入代行サービス

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

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

資料請求

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

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

通信買取&委託

当店では通信買取&通信委託制度を行っております。売りたいソフトや委託販売したいソフトがありましたら電話連絡後、住所・氏名・口座名(振込希望者のみ)を明記したメモを同封して当店宛てにご送付ください。商品到着後こちらから確認のお電話を致します。

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

通信販売

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

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

お知らせ

- ◆9月1日より定休日が毎週木曜日となりました。
- ◆韓国製ゲームハード&ソフトが入荷しました。
- ◆香港製ゲームハードが入荷しました。
- ◆NESソフト(中古)が大量入荷しました。
- ◆LYNXソフト(新品)が入荷しました。
- ◆JAGUARソフト(中古)が入荷しました。

輸入ゲームソフト

- GB スーパーマリオDX ¥5,480-
FCの名作がGBカラーで完全復活! 日本未発売の人気商品!
- PS ARCADE'S HITS 各種 各¥6,980-
海外の懐かしい名作集。マニア向き!(要UVアダプター)
- FC 鉄拳2-TEKKEN2- ¥8,980-
ナヌ? FCで鉄拳? 意味不明だがコレクターに大人気!
- MS MOON WALKER ¥5,980-
マイケルがMKIIIで大活躍! コンバーター不要! ポゥ〜!!
- MS 韓国製MSソフト各種 ¥3,980~
日本未発売の韓国製メガドライブソフトが大量入荷!
- MD 韓国製MDソフト各種 ¥3,980~
日本未発売の韓国製メガドライブソフトが大量入荷!

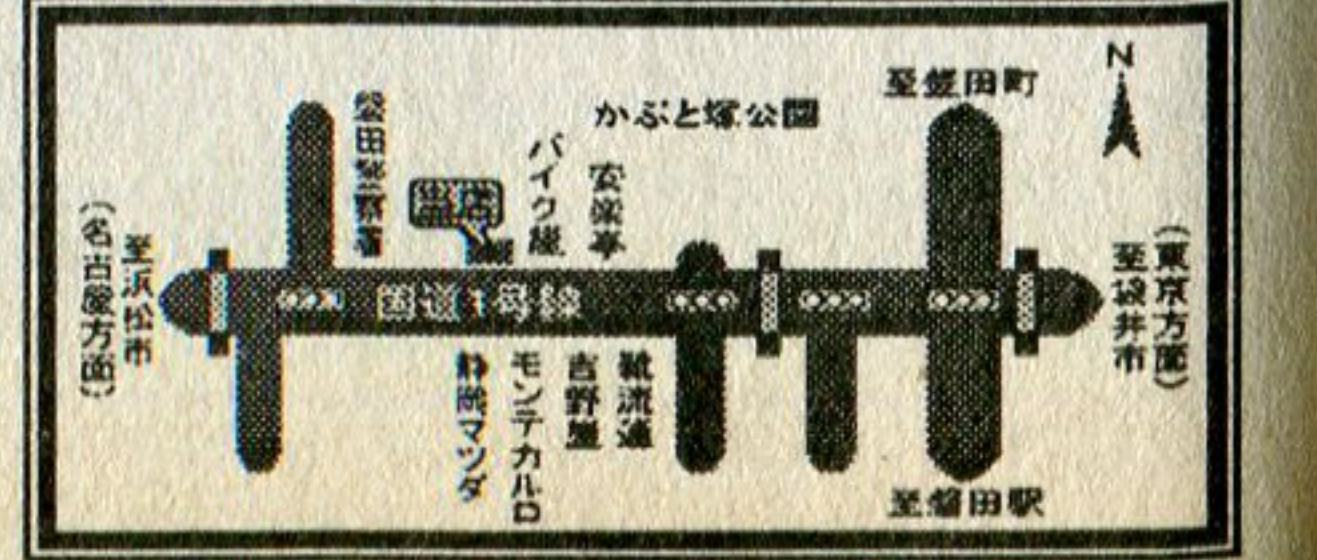
改造ツール

- PSプロアクションリプレイ3 ¥7,480-
単体サーチが可能なPS用改造ツールの決定版。売ってます!
- PSプロアクションリプレイ2 ¥4,480-
PS用改造ツールが低価格になって登場。安定した人気。
- 64プロアクションリプレイ3 ¥8,980-
単体サーチが可能なN64改造ツールの最新機種が登場!
- 64プロアクションリプレイ ¥4,980-
N64用改造ツールが低価格となって登場。ゼルダにも対応。
- GBプロアクションリプレイ ¥3,480-
GBカラーにも対応した改造ツール。もちろんサーチも可能。
- SFプロアクションリプレイ ¥5,480-
今でも根強い人気のSFC用改造ツール。単体サーチも可能。

ファミコン(NES)、メガドライブ(GENESIS)、PCエンジン、セガMKIII...TVゲームなら何でも扱っております!!
新品・中古TVゲーム 販売・買取・輸入代行・通信販売・オークション・委託販売

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

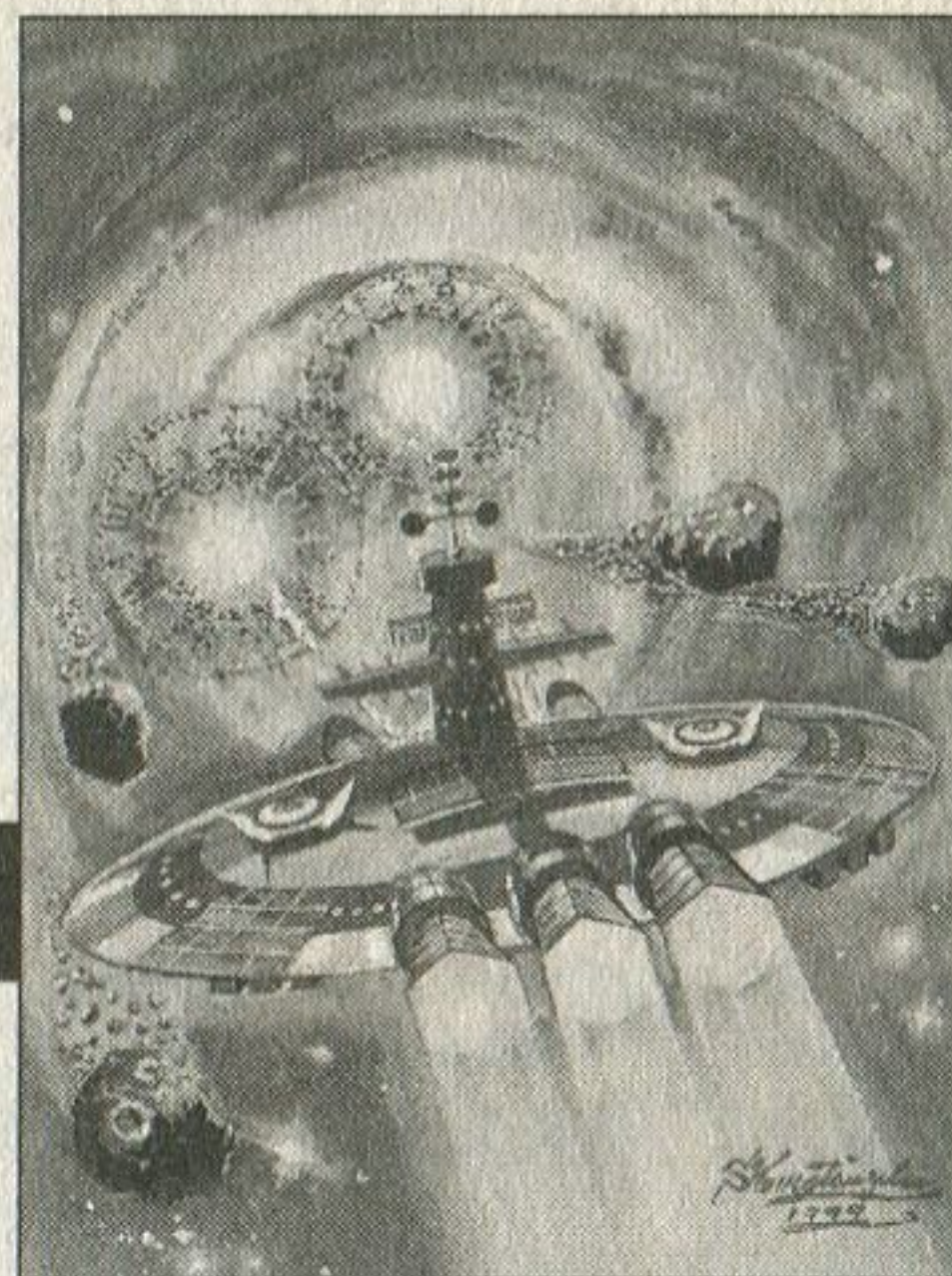
〒438-0086 静岡県磐田市見付4317
TEL 0538-39-2454
FAX 0538-39-2754
営業時間 12:00~22:00
定休日 毎週木曜日



時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ

VOL.12 絶賛発売中



第①特集

突撃！ クリエイター列伝!!

ファミコン時代からゲームを作りつづけたクリエイターの「今と昔をリンクする」インタビュー特集!
岩田聡／前川正人／菌部博之／岩崎啓真／遠藤雅伸／荷宮尚樹（敬称略）

第②特集

5インチディスクは永遠に

なつかしのオールドパソコンゲームを、名作を中心に紹介し、当時活躍された方々のコラムも収録!
ザナドゥ／ハイドライド／シルフィード／アルファ／カサブランカに愛を…他

VOL.13は12月初旬発売予定!

発行：キルタイムコミュニケーション
本体価格：760円 A5版132ページ

謎のゲーム魔境

この世には知らないゲームが
いくつもあるのだよ!

ユーズド・ゲームズでの「超少女ユージュ」、また単行本「美食倶楽部バカゲー専科」でおなじみのゾルゲ市蔵氏が、海外のゲーム事情やレトロハードを誇張妄想200%でお送りする「バカゲー専科外伝」!

香港編「プレステ背負って成田出国」／台湾編「観光バス脱走! あとは野となれ光華商場」／ペルー編「マチュピチュでグラディウス」／世界のゲーム奇人変人「ジョン・ドンジラとステキな光速船」／青春ゲーム小説「ぴゅうたの夏」…ほか

99年12月発売の予定。現在鋭意制作中!!

発行：キルタイムコミュニケーション 本体価格：未定 四六版変形

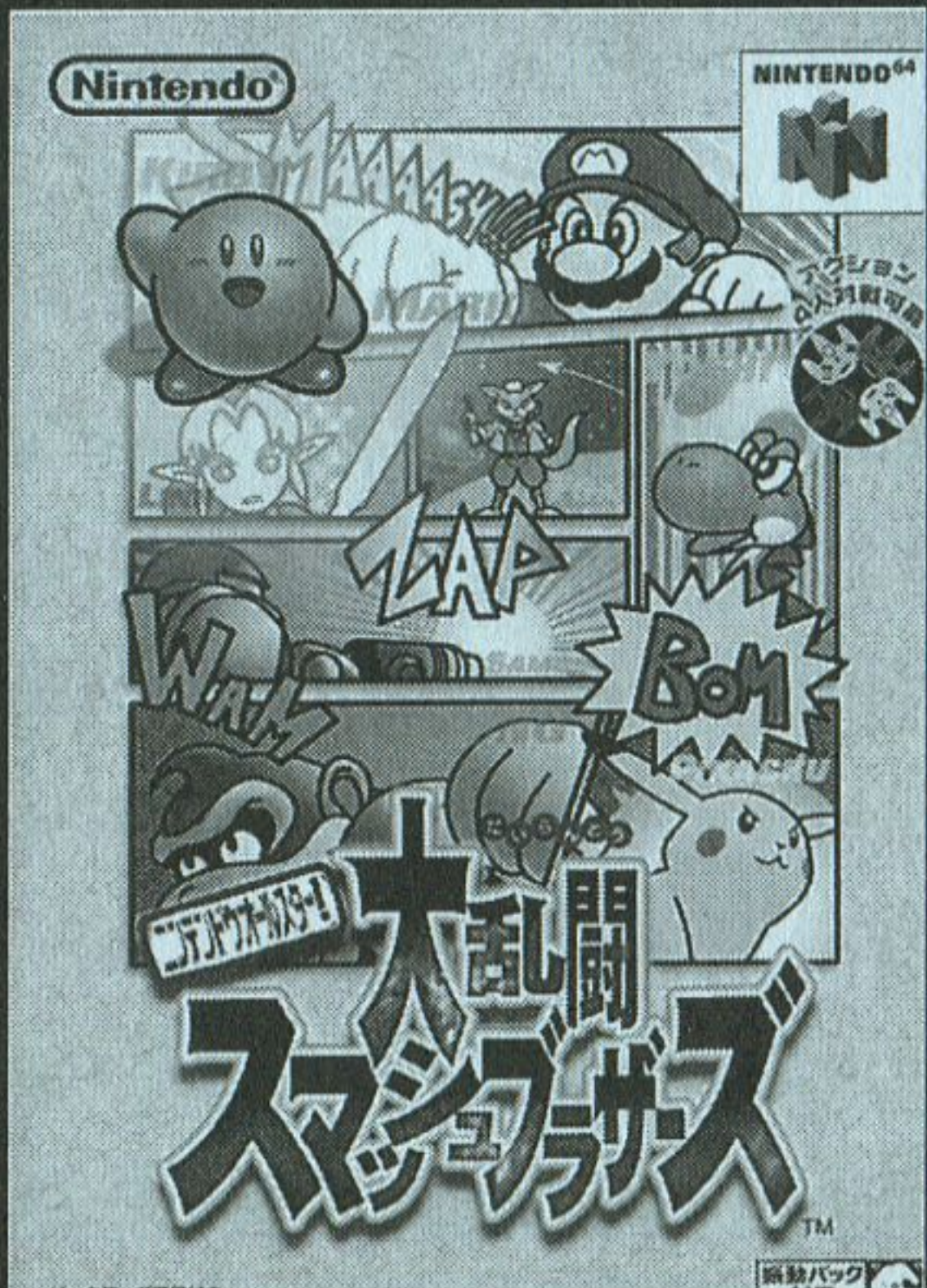
バカゲー専科外伝

ユーズド・ゲームズの表紙でおなじみの小松崎茂氏の、二〇〇〇年カレンダー発売予定!!

制作者 インタビュー

ニンテンドウオールスター！
大乱闘スマッシュブラザーズ

桜井 正博

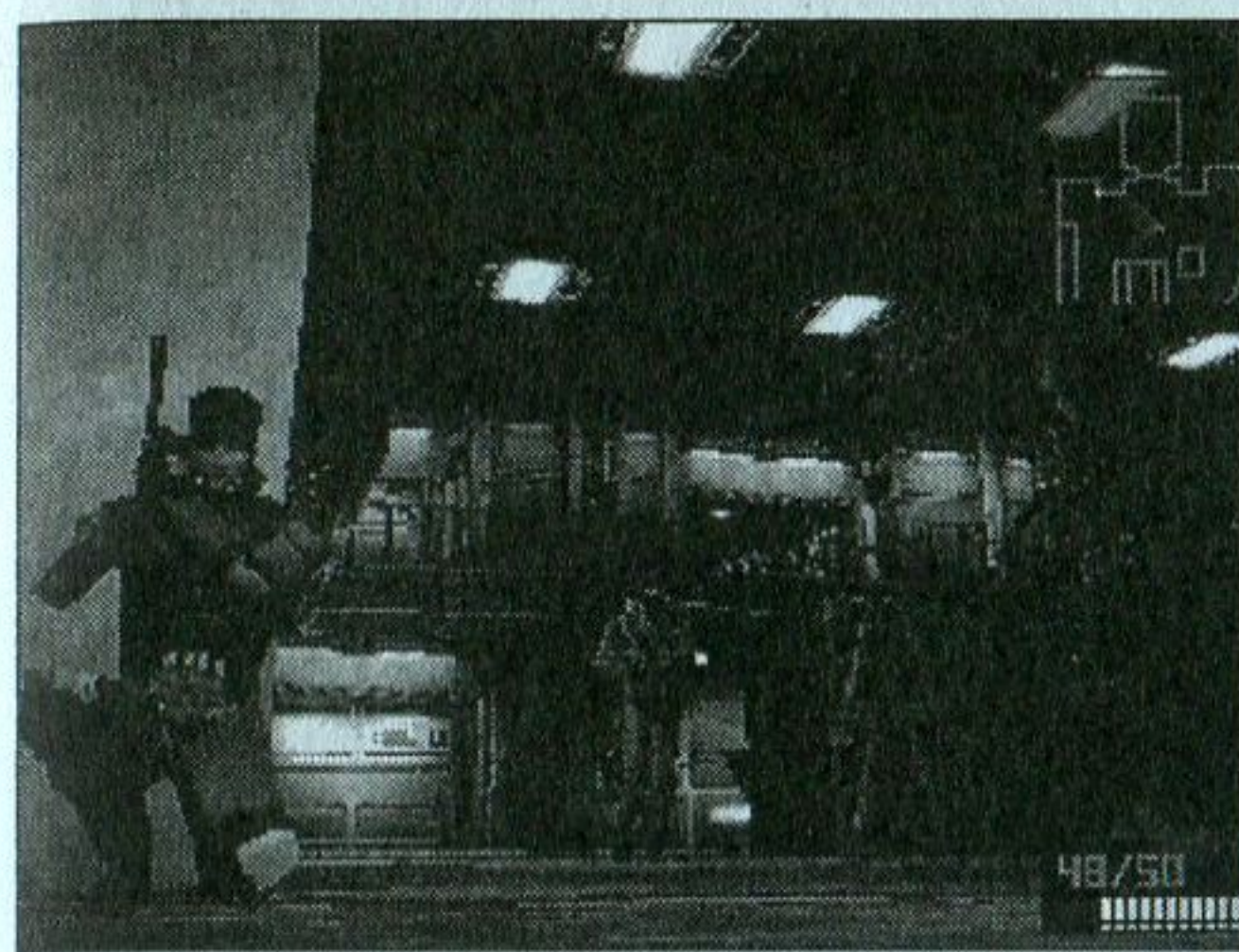


小島 秀夫

メタルギアソリッド
インテグラル

© 1999 Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
Character © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Creatures inc. / GAME FREAK inc.
© 1987 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

CREATOR INTERVIEW

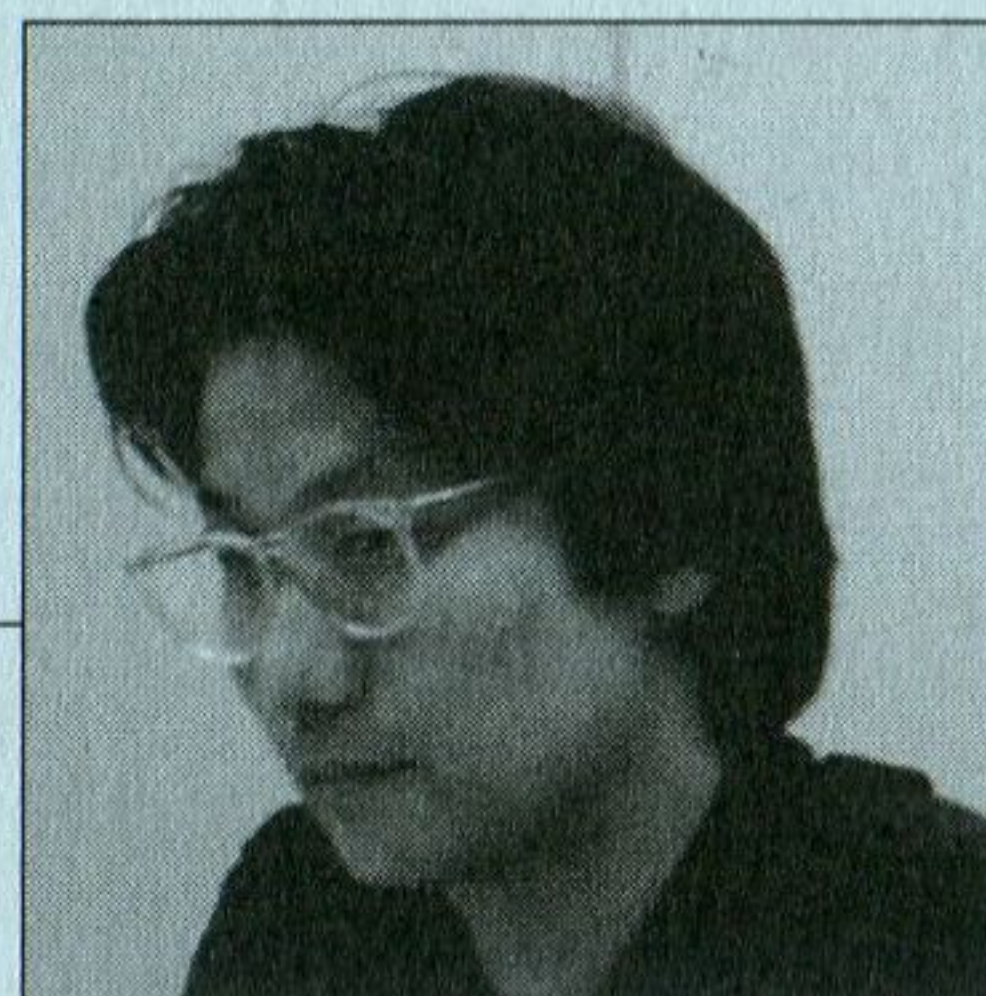


CREATOR INTERVIEW

ゲームは道具でもある。色々な人に 使ってもらわないとどうしようもない

株式会社コナミ コンピュータエンタテインメントジャパン 取締役副社長
監督/ゲームデザイナー

小島秀夫



1986年にコナミに入社してから、『メタルギア』『スナッチャー』などの数々の名作ゲームを生み出しており、その作家性の強い作品群は多くのファンから支持されている。

PROFILE

「監督」の肩書きを持つクリエイター
小島秀夫氏。今回のインタビューでは、小島氏自身に焦点を合わせ、監督の人となりやどんなスタンスでゲーム制作に取り組んでいるのかを伺った。

映画好きの一人の青年が ゲームを作るようになったワケ

編集部（以下、編）…まず、小島さんがコナ

ミに入社された経緯を教えてください。

小島氏（以下、小）…中学校の時くらいから映画を撮りたいなとずーっと思ってたんですよ。でも日本の映画界って閉鎖的なので、なかなかお金を出してくれるところもないです。東宝とかに入社してもすぐに撮れない。それは当たり前のことなんですが、僕は下積みがなかなかできない人間なんです（笑）。小説を書いていた時期もあったんですが、実現性があまりなかったんですね。それで就職を考えた時、ちょうどファミコンがやり出してまして。僕は数学が嫌いだったのでパソコンはやらなかつたんですけど、ファミコンはやってたんです。それで、ゲームに触れながら「こういう世界もあるのかな」と気になっていました。決定づけしたのは『スーパーマリオ』と『ポートピア連続殺人事件』。今までのピコピコするようなゲームではなく

て、世界観とかストーリーとかの演出が入ってるような、ある種作家性みたいなものが感じられたんです。それで開眼というんじゃないですけど、こんな新しいジャンルがあったんだと驚きました。しかも売れてましたからね。で、ゲーム会社も回り出して、兵庫県に住んでいたこともあってコナミに行こうかなと思ったんです。

スツタモンダがありました 処女作『メタルギア』誕生まで

編…なるほど。で、デビュー作が『メタルギア』ですよね。その誕生秘話というのは？

小…これは涙なくしては語れないです（笑）。「戦争」というのがキーワードのゲームを作って欲しいと言われてたんです。ですがこれがいわゆるつきのゲームでして、僕の前にヒットを飛ばしている何人もの先輩が2年くらい前からずーっと作っては壊し、作っては壊ししてたんです。それに携わると飛ばされるといふ伝説が（笑）。何で続けてるのかわからないんですけど、やっぱり、会社としては戦争ゲームというのが欲しかったんでしょうね。それが僕に回ってきたんですよ。そういう最初です。で、「戦争」というキーワードの中で唯一やりたかったのが「逃げる」ゲーム。「大脱走」という映画がありますよね。

あのようどこかから脱走するというコンセプトのゲームっていうのであればやりたいなと思ってたんですよ。でもチームの先輩にそういうことを言うんですね、「そんなゲームはないぞ」と言われてしまって。僕が新人の企画者だったので、皆言うこと聞いてくれへんというか、ヤル気ないんですよ、もうはなっから。もうしばいたるか！ と思ったんですけどね（笑）。じわじわとイジメてくるんです。で、色々と事情が重なって「会社なんかやめたるわ！」となったんですけど、ある先輩に相談したことで道が開けたんです。その人が先導して、プレゼンにも全部参加してもらったことで、周りの人間の態度も変わってましたよ（笑）。そこから『メタルギア』が生まれ変わったわけじゃないですけど、とりあえず前向きに進み始めましたね。ただ、皆やっぱり「逃げるゲームなんかおもしろいのか？」と言ってたんですが、実際に動くようになってから、ビックリマークが出て敵がわーっと出てきた時に皆が「これはいけるぞ」ということで収束していったんです。

編..その次の作品が『スナッチャー』と『ポリスノーツ』といったコマンド選択式のアドベンチャーですよ。なぜアドベンチャーを選んだのしょう？

小..理由は二つあるんですよ。『ポートピア

連続殺人事件』で衝撃を受けたというのもありますし、当然映画を作りたいということのもありますから、世界観とかシナリオとかセリフまわしで映画的なニュアンスのものを作りたいかったということ。それともう一つ、僕はプログラムをできないわけですから『メタルギア』でけっこうツラかったんです。仕様書書いてイメージを伝えて横についても、最終的にはプログラマーのセンスなんです。どうしても伝わらないものがあるんですよ。その人の感性によって作られるものだからね。それはもう、どうしようもないんです。チームで作るという楽しみもあったんですけど、うけど、その部分がけっこうツラかったんで、やはり企画者があらゆるものを制御できるようなシステム作り、企画者が評価されるようなゲーム、シナリオとか世界観が優れてると言われるゲームとはなんぞや、というところやっぱりアドベンチャーだったんですね。そういう意味もあって、『スナッチャー』を作るということになったんです。これに関しては、プログラマーに委ねるんじゃないかって、コンパイラーみたいな簡易言語を作ってもらって、自分で全部制御できるようにしたんです。だから『スナッチャー』は全部自分で作りましたね。0コンマ何秒後に音を鳴らすとか、どこでフェードアウトを入れるのか、とかを

全部こっちでできるという。なので全体を完璧に把握しているのは僕だけということになるんですよ。

編..『ポリスノーツ』は最初PC・9821版で発売されましたよね。あれは開発期間が長かったですよね。

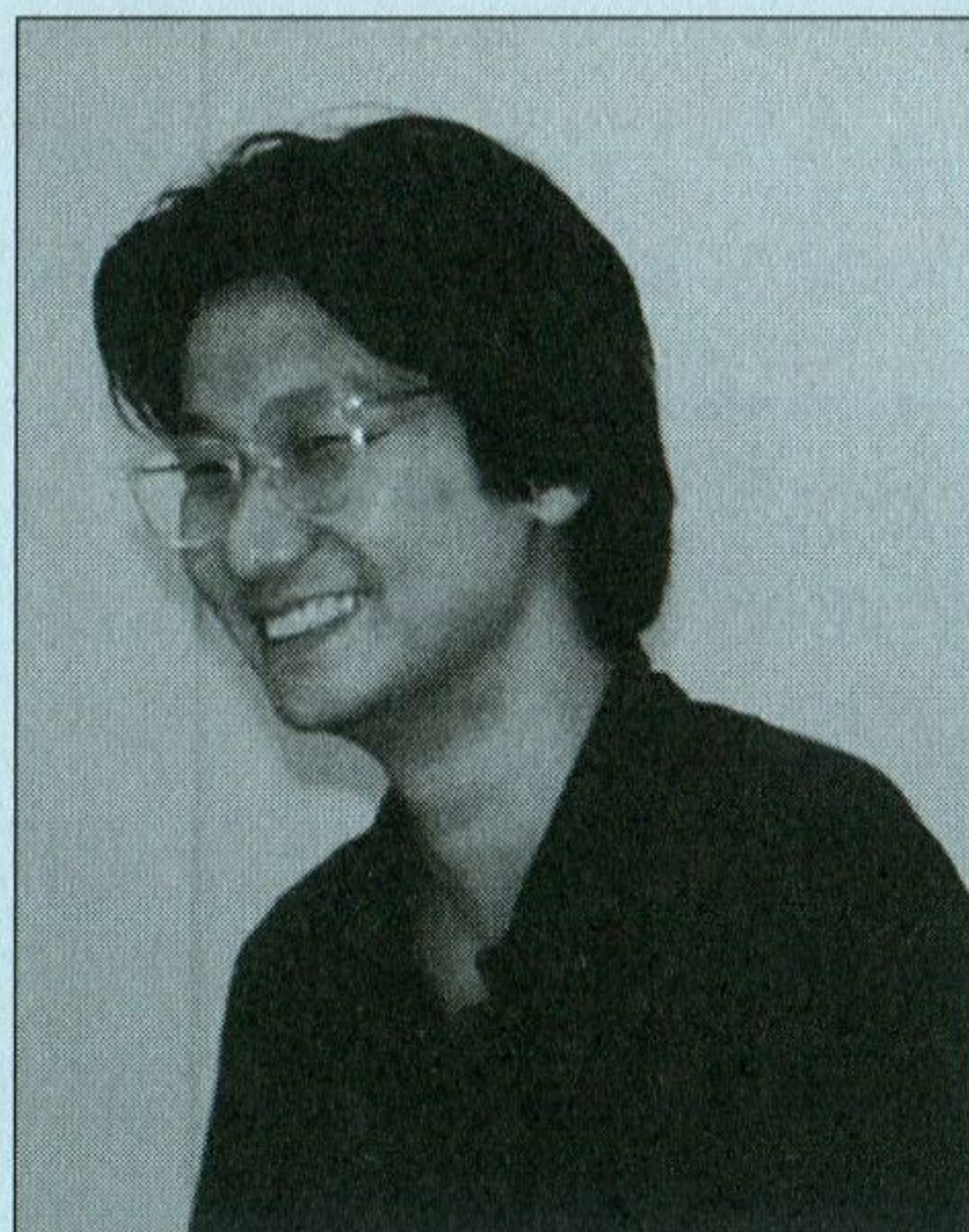
小..あれはすごかったですね。あれは企画は進んで、90年の段階で絵コンテはもう全部あったんです、一人でやってましたから（笑）。部署の異動やPCエンジン版『スナッチャー』の移植などでなかなか手をつけることができなかったんですよ。で、9821版をやっている時にもう次世代マシンの話がきて、3D O、プレステ、サターンとなっていた訳です。

ゲーム的な広がりへの追求 という意味での原点回帰

編..『メタルギアソリッド』も時間がかかりましたね。小島さんて、けっこう寡作の方ですよ。

小..そうですね。最初の『ポリスノーツ』をやっているときにプレイステーションの話がきて。ま、『メタルギア』みたいなゲームが好きなんで、よそが出してくれへんかなと密かに思ってたんですけど（笑）、似たようなのは多いんですけどクソゲーが多くなって、な

映画のようなワンシーンから広がるゲーム世界



かなか出なかつたんですね。プレイステーションのスペックが公開されて、ホントにやりたい『メタルギア』が作れそうだなと頭でっかちになっていました。早く『メタルギア』を作りたいなと思ってたんですけど、色々あって結局は『ポリスノーツ』の移植ばかりやってたんです（笑）。ホントは3DOが終わったら僕は『ソリッド』をやるうと思ってたんですけど、結局サターンまでやってしまいましたね（笑）。その辺を入れると結構長いんですよ。

編…やっぱり『メタルギアソリッド』というのは、小島さんがかねてからやりたかった『メタルギア』の理想形なんでしょうか？

小…うん、理想ではないですね。やりたいことはできたかなあという感じですけど、不満も多いです。『スナッチャー』『ポリスノーツ』って、アドベンチャーが続きましたよね。『ポリスノーツ』でコンパイラーもブラッシュアップしてもらって、かなりのことができようになったんですよ。でもやっぱり僕一人が制御するものってたいしたことはないなという結論に達したんです。僕を最終出力にしようとしても僕ができることしか出来ませんから（笑）。今以上にゲーム的な広がりを目指すにはプログラマーの才能をうまく使うしかない。アクションゲームはやっぱり、一番臨場感が出るじゃないですか。アドベンチャーはどうしてもタイムラグがありますし、だからこそ難しい単語とか難しいシナリオをユーザーに与えることができるんですけれども、アクションゲームってというのは一体感がすごいんで。やっぱりゲームはそこなんですよね。ま、そういう理由があってもう一度アクションゲームに戻ると。しかも、アクションゲームってことはやっぱりプログラムが重要になってきて、僕ができないところも当然ありますから、そこは優秀な人にまかせるといって、ゲーム作りの基本に戻ってみました。

編…『メタルギアソリッド』は日本でもヒットしまして、海外での反応もすごく良かったと伺っています。海外での反応もすごく良かったと伺っています。

小…この辺が僕的にはすごく嬉しかったんで

す。僕はもともと海外の映画とか小説とか音楽の影響が大きいんですよ。そういうのを見たり聞いたりしながら自分が大きくなってきたというつもりがあるので、海外に評価されたというのがですね、恩返しをしたというよきな気持ちで嬉しく思います（笑）。

編…小島さんご自身が映画がお好きというのは有名な話なんですけど、ゲーム制作で映画からインスパイアされている部分というのが大きいんですか？

小…映画というよりも、映画のようなワンシーンというんですかね。例えば、どこかに潜入している主人公が隠れていて、向こうから敵が近づいてきて「見つかる見つかる」という時にコロッと音をたててしまうみたいな。そのときのシチュエーションですよ。そういうのをゲームにしたいなと、ただ漠然と思うわけですよ。そこからスタートしてまですね。

編…では、具体的にどの映画というよりかは、イメージされたワンシーンから広がっていくと？

小…そうですね。でも『スナッチャー』や『ポリスノーツ』は意図的に映画を持ってきてるっていうのがあります。今はそうじゃないですけど、あのころはわかり易いというか、イメージが湧きやすい、例えば『エイリアン』

のようなゲームとか『ブレードランナー』のようなゲームって言うと、それだけで伝わりやすいんですよね。グラフィックが稚拙だったんで(笑)。そういうのはあえてやってましたけど、発端はそうじゃないんですよ。

切れない包丁なんか要らない ゲームって道具でもあるんです

編.. そうですね、以前、「監督」である身ながら(笑)、職人宣言をされましたよね。どういった部分が職人たる所以なんでしょうか？
小.. ゲームは使うものである、使って初めて評価されるものであるということ、僕はアーチストではないと。ま、クリエイターという範疇ではあるんでしょうけど。人を感動させるっていうのは当然あるんですけど、ま、使ってもらおう。ゲームって道具でもあるんですよね。使って初めてナンボのものなんで、独り善がりではしょーがないと。我々の商売は、いろんな人に使ってもらわないとどうしようもないですよ。飲めない湯のみを作ってもしやーない。形がカッコよくてもしやーないんですよ。そういうことを意味して「職人」である。使えるものの中に自分の作家性を入れることは十分可能なんです。ただ、ユーザーの手元に行って、それを気持ちよく操作できて、その上でアーティスティックで

あれば何も問題ないんですけれども、いわゆる絵画とは違いますから。切れない包丁なんか要りませんからね。3枚におろすときに、なんか音楽が鳴るとかやったら、そういうのはいいんですけど、美しいだけの包丁は買いませんよ、誰も。

編.. 最後に、今後の展望といますか、次回作の構想とかのお話はありますか？

小.. 次回作ですね..。はい(笑)。皆さんが欲しいだろうというヤツを作ろうかなあと思っってます。

編.. それは何かの続編ですか？

小.. どうでしょう(笑)。あと他にはアドベンチャーをやりたいですね。でも売れないかなあ。実写アドベンチャーなんていいですよ。

編.. やっぱそれは映画を作りたいからとか？

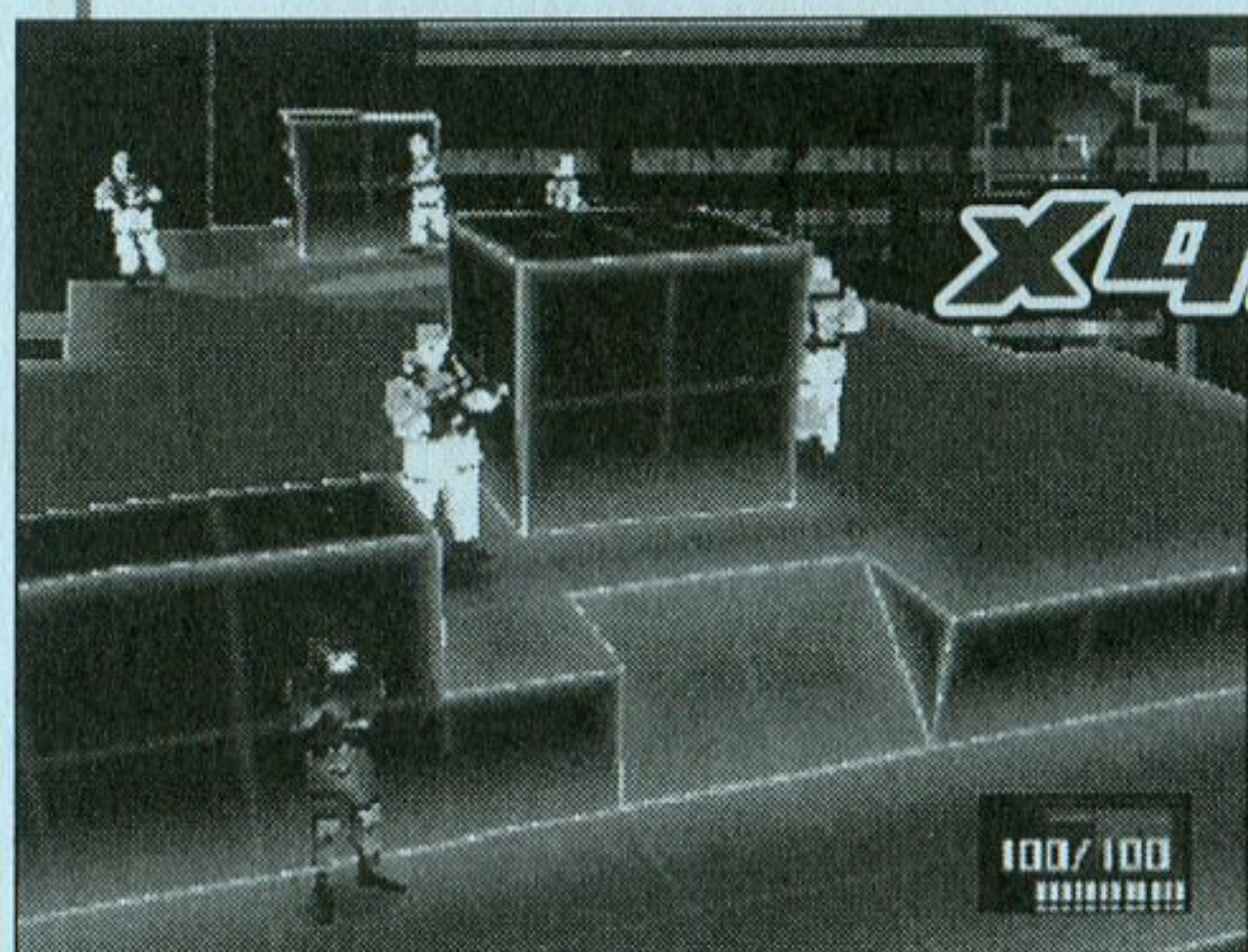
小.. いや、違います。僕はデジタルなんで、一から設計して自分たちでものを作っていくんですよ。アニメと一緒にですね。実写ってライブなんで、予期せぬことがあるんですよ。撮影中、雨が降ったとか、すばらしい陽が差したとか。そういう僕らの能力ではないところの要素が非常に大きいんですよ。それがうらやましいというか、憧れなんです。そういう感覚をゲームにうまく使えば何か

違うものになるのかなと思いますけど。だから実写に近いCGなんてまったく僕は作る気ないです。何にも魅力ないです。

編.. ナイスゲームズ読者に一言お願いします。

小.. MSXの頃から一緒に歩いてくれているユーザーの人たちがいるかぎり、私はゲームを捨てません。以上です(笑)。

編.. 本日はありがとうございました。



メタルギアソリッド インテグラル

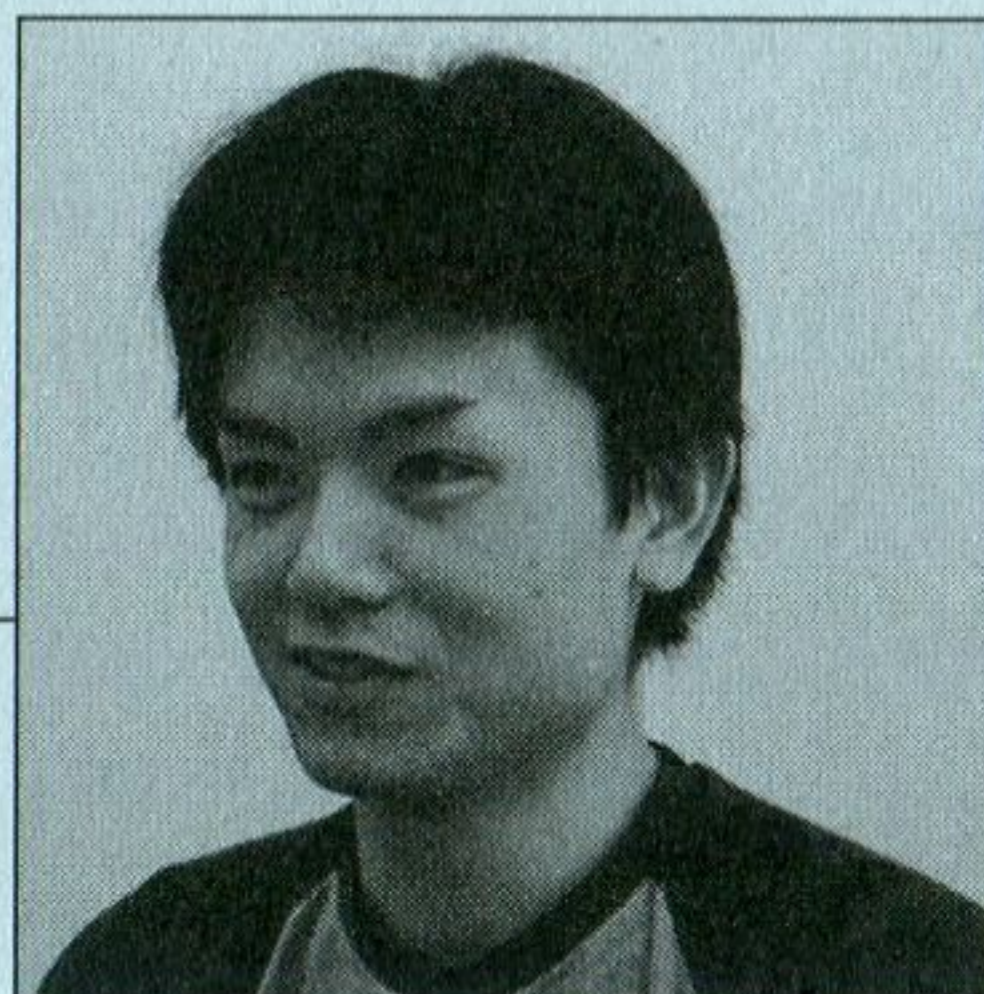
機種 : PS
メーカー : コナミ
ジャンル : アクション
発売日 : 99.6.24
価格 : 4980円

世界的に評価された『メタルギアソリッド』にたくさんの追加要素が入ってさらにパワーアップ。技術的な実験も兼ねて作られた「写真撮影モード」や様々なアイデアが詰め込まれた「VR TRAINING」など、小島監督、入魂の一作になっている。他にも新要素が満載。ぜひ手に取ってプレイして欲しい。



ゲームを「誤解」されることに、苦勞しましたね。

株式会社HAL研究所
情報開発部 主査



CREATOR INTERVIEW

桜井正博

HAL研究所(以下、HAL研)で『星のカービィ』を始めとするカービィシリーズを制作、最新作が『スマブラ』になる。ちなみに桜井氏のほとんどの作品はミリオンセラーだ。

PROFILE

一見取っ付きやすく、それでいて奥の深い『スマッシュブラザーズ』。このゲームのディレクターである桜井氏に、制作時の苦勞話や制作秘話を伺った。

人気キャラ「カービィ」を生み出した男

編集部(以下、編) …これまでの経歴を教えてくださいいただけますか。

桜井(以下、桜) …19歳の時にHAL研に入社しまして、それからすぐに『星のカービィ』の企画書を作りました。

編 …え? いきなり『カービィ』を作られたんですか。

桜 …その前に何カ月間か別のゲームボーイソフトの仕様を書いていたり、敵の動きのパターンやマイキャラの動きなどを作っていたりしたこともありますけど。実は最初、『カービィ』はHAL研で販売する予定だったんですよ。それが受注をとったら2万本という結果が出まして(笑)。必死になって完成させて「休日出勤でたまった代休でもとろうかな」と思っていた時に、広報の人間から「発売中止になりました」と言われたんです(笑)。でもそれは2万本だから売らないのではなくて、任天堂の方が「このゲームが2万本なのは惜しい」、とおっしゃってくれたんですね。それで販売元を任天堂さんをお願いしてタイトルも変えて、CM展開等もしていただいて…、そうしたら150万本も売れてしまいました。

編 …デビュー作が大ヒットゲームなんて凄いですね。

桜 …本当にラッキーですよ。最初の『カービィ』はゲームボーイが割と安定している時期に出たこともあって、日本・アメリカ・ヨーロッパで同じ位ずつ売れたんです。これはかなり珍しいことなんです。今でも売れ続けているみたいですし。『カービィ』のコンセプトは「初心者にできるアクションゲーム」なんで、小さい子とかゲームをやったことのない人が最初に遊ぶゲームとしては丁度良いのかな、と思いますね。

編 …その次、となりますと…。

桜 …今度はFC版で『カービィ』を作ることになりました。その時にコピー能力をつけることで、初心者もう吸ったり吐いたりするだけでいいし、上級者はそのコピー能力が使えることで遊びの幅を広げていこう、というシステムにしたんです。

FC版の制作はスタッフの数も多く、短期で仕上げるように指示があったんです。

編 …プレッシャーはありませんでしたか?

※1…HAL研、代表取締役。知る人ぞ知る実力派ゲームプログラマー。

桜：確かに大変でしたがプレッシャーは感じませんでした。自分の仕事をやり遂げるしかない、と思っていましたよ（笑）。それで、次にSFCの『星のカービィスーパーDX』を作りました。

編：ずっと、『カービィ』シリーズを作られてきたんですね。他のシリーズも作られたんですか？

桜：いや、これで次が『スマッシュブラザーズ（以下、スマブラ）』になります。『カービィ』は他にも色々ありますけど、その全てを手がけているわけではないので。

まず、実物をつくってみました

編：では、企画段階の話聞かせて下さい。

桜：最初に4種類の企画があったんですけど、その中でアクションAVG的なものと格闘ゲーム的なもののパイロット版を、岩田（※1）と組んで作ったんです。手間もかかりますけど他の人に説明する時にわかりやすいですからね。それで一旦は、AVGに決定しかかったんですけど、その時、他のプロジエクトで作っていた『カービィのエアライド』というゲームがお流れになってしまったんです。それで急いでゲームを出さなければいけなくなつて、早くできる格闘ゲームが選ばれ

たんです。これが『スマブラ』の原型ですね。

パイロット版には、蓄積ダメージやはじき攻撃、ガードはZボタンとか、基本となるシステムはみんな入っていました。ただ、最初にはキャラは普通の人型で、その後で任天堂のキャラを使わせていただくこう、ということになったんです。もちろん、色々な可能性は考えましたよ。例えば誰かにキャラデザを頼むとか、人型ではなくて犬格闘とか（笑）。カービィを使った格闘ゲームも考えましたし。その色々な可能性の中で一番パンチがあるのは任天堂キャラを使ったバトルロイヤルだろう、という結論になったんです。

編：確かにインパクトはありましたね。企画初期の頃から任天堂のキャラでいこう、という発想はあったんですか。

桜：パイロット版を作っている途中から色々なことは考えていて、その候補の中にあつたことは確かですけど、それが現実味を帯びているかは別問題です。

編：いつ頃から具体化したんですか。

桜：任天堂の宮本さんとかに直接このゲームを見せた後、ですね。最初の頃は「任天堂キャラで格闘するんですよ」と言ってもOKがでないと思つたんで、自分たちなりに研究して、ある程度のキャラを作つて四人対戦をさせて「こういうの作つたんですけど、どうで

しよう」と見せたんです（笑）。

編：キャラクターの使用を許可してもらおうのに、問題などはありませんでしたか？

桜：最初に許可していただいたのは糸井さん（※2）で、次は宮本さんでした。『マリオ、ようできてるやん』って言ってもらつて。それで一番時間がかかったのが『ポケモン』です。『ポケモン』は特に監修がきちんとされていますから。最初に石原さん（※3）にお話した時は難しいかもしれないと思いましたが、でも、田尻さん（※4）に見せたら「いいですね」と言っていたので。

私自身、カービィの作者ですから、カービィを使ったゲームのレスポンスが悪かつたり、こういう動きはちょっと違う、と思えるような動きをされると、とてもイヤな気分になるんですよ。これはあらゆるキャラクターの作者が同じ思いをしていると思うんですけど、特に『スマブラ』は色々なキャラが一同に会する、ということをやっているんで、キャラクターの特徴とか性質とか再現度にはすごく気を使いましたね。それぞれのキャラクターとか音楽を作った方に意見を聞く機会は、できる限り多くとつたつもりです。

とにかく「スマブラ拳!!」を見てください

※2…コピーライター。『MOTHER』シリーズを制作。

※3…『ポケモン』シリーズのプロデューサー。

※4…ゲームデザイナー。『ポケモン』を企画した人。

「誤解」されるのは辛かったです

編…苦労した点はありませんか。

桜…一番は「誤解」ですね。「任天堂キャラで格闘」って安直なイメージがするじゃないですか。そういう雰囲気、評価に凄く影響しちゃうんですよ。今の「スマブラ」のブレイクぶりをみて、これがつまらないゲームだと思ふ人はいないと思いますけど（笑）。発売前の周囲の評価が低かったので、それを覆すのに苦労しました。

編…確かに、私も最初はあまり良いイメージがなかったですね。あの頃、任天堂のゲームは『マリオパーティ』とか『ピカチュウげんきでちゅう』とか、いかにもキャラクター商品っぽいのがならんでいるなあ、というのもありましたし。

桜…海外の評価なんか凄かったですよ。「このゲームはAボタンを連打するのが一番有効な戦法だ50点」とか（笑）。制作者として、かなりへこみましたね。今、大会で見られるような戦術とか考えて、それがあらかじめ入っているのに誰も気付かずにAボタン連打が一番強い、なんて言われたら…ねえ？（笑）

編…今でこそ100万本売れていますけど、じわじわと売れていきましたよね。

桜…普通に100万本売れるゲームの曲線に比べたらスロースターターでしょうね。ただ、逆にいえばそれは良さが見とめられた証だと思えます。

編…ユーザーの年齢層は低めでしょうか。

桜…今回の大会（※カコミ参照）を見た限りでは、低いとは言いきれないですね。身長差が2倍くらいあるような人達が一緒に対戦していたりしましたから。小中学生ぐらいメインといえばメインですけど、3歳の子供や30歳以上の大人が遊んだりもしますよ。年齢層、というよりも遊び手としての層の広さが特徴かもしれません。保育園でブレイクしていますという人や、僕は対戦格闘でコンボバリバリで『スマブラ』ではこうです、みたいな人もいる、という感じですね。

編…キャラクター間のバランスについては苦労されましたか。

桜…とりあえず、バランスはHAL研のデバッグチームに対戦させてみて、その結果をもとに調整していきました。ただ、今回の大会ではネスやカービィが強くなって。それは、例えばネスの「PKサンダー体当たり」という技があるんですけど、あれが四人対戦の中ではすごく有効な技なんです。ただ、二人対戦の場合は絶対に当たらない技になってしまふ。人数によって技の有効性が変化しちゃう



編…遊ぶ方やルール、遊ぶ人数によって大きく変化するんですね。

桜…タイム制でなければ自爆覚悟のメテオスマッシュ（※5）は狙えないだろうし。逆にいえば、ある程度、そういう遊びの幅を容認するのはいいところなのかもしれません。そうはいつても、「PKサンダー体当たり」とかはもう少し弱くしたほうがよかったかな、と反省はしているんですけど。

最も気を配ったハンデシステム

編…オートハンデのシステムは、上手い人と下手な人がいても長く遊べるようになってい

※5…空中攻撃で相手を下にフッ飛ばす技。床のない場所で使用すると、相手を直接落とせる。



戦うフィールド・相手キャラ・ルールによって戦い方も変わってくるし、キャラの優劣も変化する。このバリエーションの幅の広さが『スマブラ』の魅力だ。また、オートハンデのシステムも見事。

て、感心しました。

桜..実は、キャラクターの性能と同等か、それ以上にオートハンデには気を配りました。初心者と上級者が一緒に遊べるようなシステムを実現したかったんです。

編..オートハンデは数字が小さくなっていくと、自分が強いというのがわかるのもいいですね。

桜..やっぱり、強いからにはただで弱くしてはダメだろうと思ってましたから。

編..一人用がつまらない、という意見をよく聞くんですけど、個人的にはそれほどつまらないとは思わないんですが。タイムやスコアを突き詰めていくのは面白いと思うんですよ。

桜..タイムアタックとかスコアアタックに凄

く燃えている人とかいますよ。でも、日本ではセーブしながら何日間も遊べるものがないとなんでもダメだ、という風になっちゃうんですよ。1P用は最後の1カ月間ぐらいで、突貫工事的に作ったんです。普通の、いわゆる格闘ゲームのアーケードモードみたいにただ敵がいて、というのよりは断然面白いんですけど、そういうゲームは移植のさいクエストモードみたいな何日間もセーブしながら遊べるものをいれてきますから。そういうのに比べればツマラナイということなのでしょうね。確かに面白いのかもしれないけど、そういうのがないのは商品として決め手に欠ける、ということなんだと思います。

本当は奥の深いゲームなんです

編..最後に読者に一言お願いします。

桜..「スマブラ拳!!」(※6)を見てください、かなあ(笑)。これも「誤解」から生まれたことなんです。最初の頃に「このゲームは底の浅いゲームだ」みたいな誤解を受けて、そうじゃないことを証明するために作りました。大会入賞者の「スマブラ拳!!」を知っている割合も相当なものでしたね。攻略本にのっていない、重要な情報が2、3あるので、それを知っているのとそうでないので

スマブラ大会

は、随分違いますし。とりあえず、「スマブラ拳!!」を見て下さい。そこさえ、知ってくれば語れることが広がりますから。

隙の少ない技を巧みに使いこなす、という洗練されたプレイスタイルは、プレイヤーの人達のやり込みの凄さを感じましたね。また、狭い場所でガンガンぶつかり合う、という戦い方が多く見ていて面白い試合が多かったです。本当に多くの人々が熱く盛りあがっていて、100万本売れているゲームの凄さ、を体感できた大会でした。

8月27日~29日に開かれた「NINTENDO SPCWORLD」内で行われた大会。三日間とも大変な盛りあがり最大で3時間の順番待ちがあったとか。大会で活躍したのはピカチュウ、ネス、カービィといったところで、大会のルールにもよるみたいですが、空中制御が得意なキャラが活躍する傾向があったと思います。素早い動きで

※6...桜井氏が作った『スマブラ』のすべてがわかる?HP。くわしくはP.40からの紹介記事をご覧ください。

ゲームを技術的観点から解説する!

佐ぶの技術 セミナー

PS、SSのムービー 性能の差

PSにはムービーをデコード
(※) (再生) する機能がハードウ
エアにあります。ムービーの形式
は「モーションJPEG」という
もので、ビデオCDなどで使われ
ている「MPEG」などの形式と
比べると一枚のCDに入るムービ
ーの量は少ないですが、画質が良
いという特徴を持っています。
SSではムービーの再生をソフ
トウェアで処理しています。形式は
「シネパック」「トゥルーモーション」

ゲームを技術的視点から見
るこのコーナー。今回は前
回の「ムービー」の応用した
使い方を紹介します。また、
ゲームの設計に関する技術
的な解説もしてみました。

Text by sa-bu

ムービーとアクション の融合

PSが発売されてからしばらく
の間、僕は一つの疑問を抱いていま
した。それは「なんで、ムービーを
背景にしたアクション系ゲームが
出ないの?」というものです。とい
うのも、PSはムービー再生用に専
用のチップを積んでおり、ムービー

などで、画質の面では当初PSに
大きく水を空けられていましたが、
後期には技術の向上により画質も
向上しました。ソフトウェアである
ため自由度は高いのが特徴ですね。

「恐怖」を ゲーム化する

ここではちよつと趣向を変え
て企画の設計面からゲームを
分析してみようかと思いま
す。テーマは「ゲームで恐怖
を感じる」ときです。

映画や小説と同じ手法

まず、「生理的な恐怖を感じさせ
る手法」について考えたいと思いま
す。例をあげると「暗闇」や「抜け
た髪の毛の束」「虫の大群」などと
いったものでしょうか。

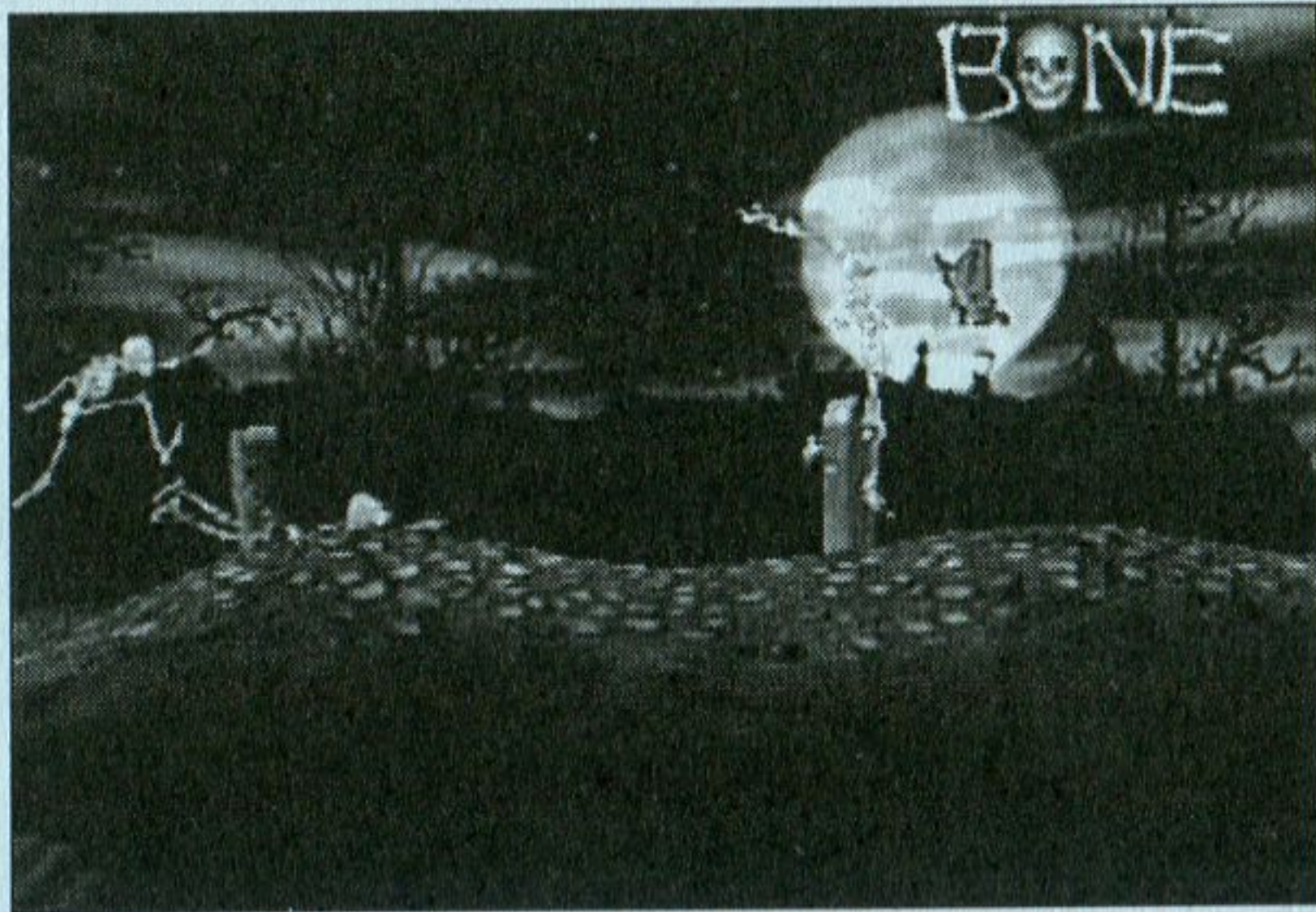
しかし、TV画面を使うゲームで
は、空気感が無いために「暗闇」を
表現しようとしても現実感の無い画
面になってしまうので、あまり向い
ていません。また、生理的な恐怖と
いうのは人によって感じ方が異なる
ので、万人を怖がらせるのは難しい
かもしれません。

次は、「日常生活に未知のモノが
紛れ込む恐怖を感じさせる手法」で
す。「幽霊」や「ゾンビ」によって
怖がらせるタイプがこれにあたります。
しかし、この手法には「未知の
モノ」に加えて「本当にありそうな
シチュエーション」が必要になっ
てきます。

あと「カット割り」や「効果音」
といったものも、重要な補助効果と
なります。不安定さを出したカット
割りは見る人を無意識の状態で不安
定にさせるので、より怖くなりやす
い精神的状態を作り出すと言えます。
例としては、逆三角形の構図や
傾いた水平線などです（これらは、
意識しないと分からない程度に表現
します）。

ゲームならではの怖がらせ方

ゲームの特徴として「インタラク
ティブ性」というものがありますが、
プレイするという行為が、常に「ゲ
ームである」と意識させるので、ユ
ーザーを怖がらせるのは難しいので
す。そういった中でも怖がらせるこ



ゲームはバカゲーチックですが映像は独特。もう少しこういう映像があれば、サターンが早く消えることはなかった…かな？

再生時でもCPUパワーは多く残っているはずだからです。それからしばらくして、原因はどうやら(他にも色々あるとは思いますが)「バス」にあるらしいことが分かります。「バス」とは信号やデータが流れる道路のようなもの。PSのバスの能力はあまり高くない、ムービーを表示するために大量のデータがCDからデコーダー(※)を経由してグラフィックメモリへ送られている最中には、ゲームの処理に必要な信号やデータを十分やりとりすることができないのです。とはいえ、今では『FF8』など幾つかの作品

がムービーを背景として効果的に使用しています。

SSにはバスが2本あるため、前述のような事はないのですが、ムービーのデコードにCPUパワーを持っていかれてしまう問題がありました。しかし、その後のソフトウェア技術の向上により、ムービーを背景にしたアクションゲームが発売されます。セガから発売された『Mr. BONES』がそれです。実は私はこのゲームは苦手でステージ2までしか見たことがないのでありますが、ステージ1の背景がムービーとなっています。その他、デビルサマナーシリーズでは戦闘でのエフェクトがムービーで表現されており、非常に効果的な演出になっています。

バスの設計などはスペック表には現れにくいですが、こういった部分にこそハードの面白味が詰まっています。これから発売されるハードにはどんな夢が詰まっているのでしょうか？

(※)：ムービーのデータはCDの中に圧縮されて入っています。これを再生する時に拡張する処理のことを「デコード」、その処理をするソフトウェアもしくはハードウェアを「デコーダー」といいます。

とに成功しているゲームも幾つかあります。

人間の感情というものは、実は非常に錯覚を起こしやすいものです。吊り橋の上でドキドキしているときに向こう岸に異性が居ると、一目惚れのドキドキと勘違いして本当に好きになってしまふという話は有名なのでご存じの方も多いと思います。ゲームでユーザーに恐怖を与えるために、この錯覚を上手く利用する方法があります。ここでは「バイオハザード」を例に挙げて説明していきましょう。



映像の見せ方だけでなく、ゲームシステムが優れているからこそ怖い『バイオハザード』。

まずユーザーには「不安」と「緊張」といった感情を与えます。「バイオハザード」では、セーブ回数の制限やシビアな弾数のバランスがユーザーへ常に不安を与えます。また、意外性のある所からゾンビを登場させたりすることで、ユーザーに「いつどこからゾンビが現れるか分からない」という緊張感を与えています。この「不安」と「緊張感」の中で次にユーザーに与えるのは「焦り」です。バイオハザードでは銃などの攻撃に上中下の撃ち分けがあります。これがゾンビとの戦闘中にちょっとした操作のミスもたつきを起させ、ユーザーに焦りを与えることができるのです。ここで「焦り」が「恐怖」へとシフトします。次にユーザーへ与えるのは「驚き」です。しかし、先ほどの「緊張」を一時「安心」へと変化させる必要があります。例えば、以前に何度か通ったときには何も起きなかった廊下の窓から無数のゾンビの手が出てきたりすると「恐怖」を感じるのは「驚き」が「恐怖」にシフトしているからです。

攻略本で業界の勢力図が見えてくる？

当世攻略本事情

ゲーム誌の公開規制と、その規制が攻略本にも適用され情報の不十分な攻略本が作られるという事実……

しかし、出版社だって人の子、決して使えない攻略本を作ろうとして作っているわけではないのです。

Text by KUNEI SAI

今年年間に発売されるゲームの本数は、プレイステーションだけでも実に700タイトルを数えます。しかし、それらのタイトルすべてに攻略本が発売されるわけはありません。各出版社が事前に「売れる見込みのある作品」にア

タリをつけ、著作権の取得にメーカーへと走り、そこで交渉が成立すれば、無事攻略本が発売されるわけです。

さて、当然売れる作品には何社もの出版社がこぞって攻略本のオファーに訪れます。ミリオンセラー確実な作品は当然として、10万本以下しか見込めないソフトでも、それがデータ重視のシミュレ

ーションや謎解きの難しい作品など、攻略本の必要性が高いと思われるゲームには出版社が群がりま

す。ゲームメーカーにしてみれば、1冊あたり定価の3%~5%の印税収入がありますし、店頭でたくさん

の本が並べばそれだけプロモーションにもなるわけで、複数の出版社がたくさん本を刷ってくれた方がありがたいのです。とは言

っても、出版社にとっては10万本の作品に対して10社から本が出版されると、ユーザー全員が本を購入しても単純計算で1社1万部しか売れません。メーカーにそう安々と何社にも出版権を許諾され

てはビジネスになりません。そこ

で各出版社は「うちで出版すればこんなにおいしいですよ」という、メーカーにとってのメリットを考え、打診することになるのです。

出版社が欲しがる4つの権利

ではここで、攻略本出版に関して出版社が欲しがる「4つの権利」というのを解説しましょう。

1. ソフトと同時発売の権利

ゲームソフトの販売は瞬発力が勝負ですから、この権利は出版の条件として最初に打診されるべきものです。ゲームソフトのほとんどは生鮮食品のようにわずかな時間で腐って(市場の動きが止まる)しまいますので、当然、旬のうちに本が出た方が部数も稼げるのです。

2. 書名に「公式」をつける権利

同じゲームの本が複数書店に並んでいた場合、やはり書名に「公式」の冠がついた物が選ばれる率は高いようです。購入者は心理として、「他のものより情報が充実しているはず」という期待を抱くからです。確かに公式本が最も内

容充実という場合もあります。しかし公式であるがゆえに、ゲームの作り手の「なるべく自力で楽しんで欲しい」という意向を下手に汲んでしまい、結果的に欲しい情報が何も載っていない困った本になっている例もあります。

ちなみに攻略本に「公式」を冠した一番最初の例は、エニックスが自ら出版したファミコン版「ドラゴンクエスト公式ガイドブック」です。そろそろソフトは「4」が発売されようと言う時期に1~3までの本が順次発売され、その全てがベストセラーランキング入りしたため、この「公式神話」が生まれたのです。

3. 規制のない全ての情報露出

前号でも再三語っているとおり、攻略本にも公開規制が課せられる場合が多々あり、今やソフトと同時発売の本には、まず何らかの縛りがあると見て間違いありません。規制がまったくない本が出版されるのは、大体ソフトの発売日から一月以上後という例が多いようです。これは早い段階で情報

の完全な本が出ると、ソフトの商

品寿命が短くなり中古への流通が多くなるという、ゲームメーカー側の危惧による指導があるからです。一見あまりおいしくない権利にも思えますが、ソフトの性質によつては一番メリットが大きい要素です。ソフトは中古で買つても本は書店で新品を買うというユーザーが多いため、人気作で難易度が高いソフトは本が長く売れ続けます。何年か経って気がつくといつの間にか「でる単」並に版を重ねていたなんて例もあります(やや誇張)。

4. 著作権の独占

大ヒットが保証されている作品の著作権の独占は一番おいしいのですが、実現するにはメーカーに対して強力なネゴシエーションが必要で、最近では「絶対売れる」と分かっているソフトの攻略本だけゲームメーカー自ら(あるいは関連会社)が独占で出したりもしています。1社独占の場合、その攻略本の出来が悪いとユーザーが一方的に迷惑を被ることになりま

す。

以上4つの権利をめぐり、ゲームメーカーと出版社による取引が行われるのです。

メーカーに選ばれし出版社

どの出版社に権利を許諾するか。攻略本に関する考え方はゲームメーカーによつてまちまちです。しかし、当たり前の話ですが、たいていのメーカーは「いい条件を出してくれる出版社」に許諾するものです。「ウチは印税を〇%アップします」、「売れなくても〇万部の発行部数は保証するから独占で」など、各出版社はあれやこれやの好条件を並べて交渉にあたります。とはいっても、どここの出版社に対しても日頃の付き合いというものがありません。「前回は〇〇社さんをお願いしたので、今回はおたくで」というように、順繰りで波風立てない姿勢を取るメーカーが多いようです。これは、これまでの作品が東映と東宝だったので、今回の「山田くん」は松竹

配給にしましたっていうのと一緒です。

あるいは、前述の権利条件1〜3をバラして、各社に均等に割り振ったりもします。ただこれも、蓋を開けてみればどう間違つたのかソフト発売日に何冊もの「公式」本が書店に並んでしまい、ユーザーをいたずらに混乱させちゃったりします。大人のビジネスの難しさが垣間見えます。

ペンが剣より強いのか?

メーカーとの交渉で一番力を発揮するのは、やはり売れている媒体(ゲーム雑誌)を持っている出版社です。「攻略本を独占でやらせてくれたら、ウチの雑誌の巻頭で記事やりますよ。その後もソフト発売までフォローします」なんて言われた日にはあ、たいていのメーカーはコロッとききます。対費用効果を考慮すると、攻略本の権利などお安いものだからです。例えばゲーム誌に広告を出す場合、見開きで50万〜100万円が相場

ですが(かなりバラつきあり)、記事となると当然タダ。しかも記事は広告より注目度が高いため、ソフト自体の間屋(もしくは小売店)からの発注本数にも影響します。

逆を返すとこれはやっかい事にもなります。「攻略本をやらせなければ、ウチの媒体では一切このソフトを扱いません」なんて半分脅しの交渉をされてしまうと泣くに泣けません。ビジネスですから仕方ないですが、もし「媒体を持つ出版社数社からのオファー」があった場合は、結局その媒体自体の力が大きく働くといいでしょう。

どのメーカーの、どのクラスのソフトの本が、どの出版社から出てるのか。書店の攻略本の棚を徹な目で眺めた時、ゲーム業界の勢力図がそこに凝縮されているのです。

今回の講釈はここまで。次回は「時代が求める理想の攻略本」についてです。

■またしても半年ぶりね！
たんぽぽ堂の主人、ライトで
ーす。覚えててくれたカナ？
□ツナです…：こんにちは。今
回は、1号の時よりもお葉書
増えてるし、忘れられちゃっ
た、何てことないと思うんだ
けど…。

■アンタが言うのと暗くなるわ
ね、もう。「半年に一度なん
て待ちきれないッ」という嬉
しいおたよりも増えてる今日
この頃、それじゃ、さっそく
ご紹介しましょうか！

☆ナイゲーは半年スパンです
か。待ちきれないなあ。でも
ユ一ゲーもあるから我慢しま
す。そのうち季刊くらいには
…なりますよね。

(北海道 狼一弥)

□ああ…：さっそく「早く出し
て」のお便りが…。

■だって、半年つたら1年に
2冊よ!? ワタシたちってそ
れだけしか働いてないのよ!?

□そうだよねえ。編集部はユ
一ゲーもあるけれど、僕たち、

こっちだけでもんね。ちよっ
と淋しいかも。

☆重箱の隅をつつくような気
分でいつも読んでいます。文
が面白いからたとえ嫌いなゲ
ームでも楽しく読めてしま
います。ライターさんのこだわ
り(キャラネームやプレイス
タイトル)やツツコミがゲーム
への愛を感じます。

(千葉県 渋谷霞)

□キャラネームかあ。ずいぶ
ん細かいところ見てくれてる
んですね。ありがとうござい
ます。ちよっとした洒落で
つけてるみたいですよ。

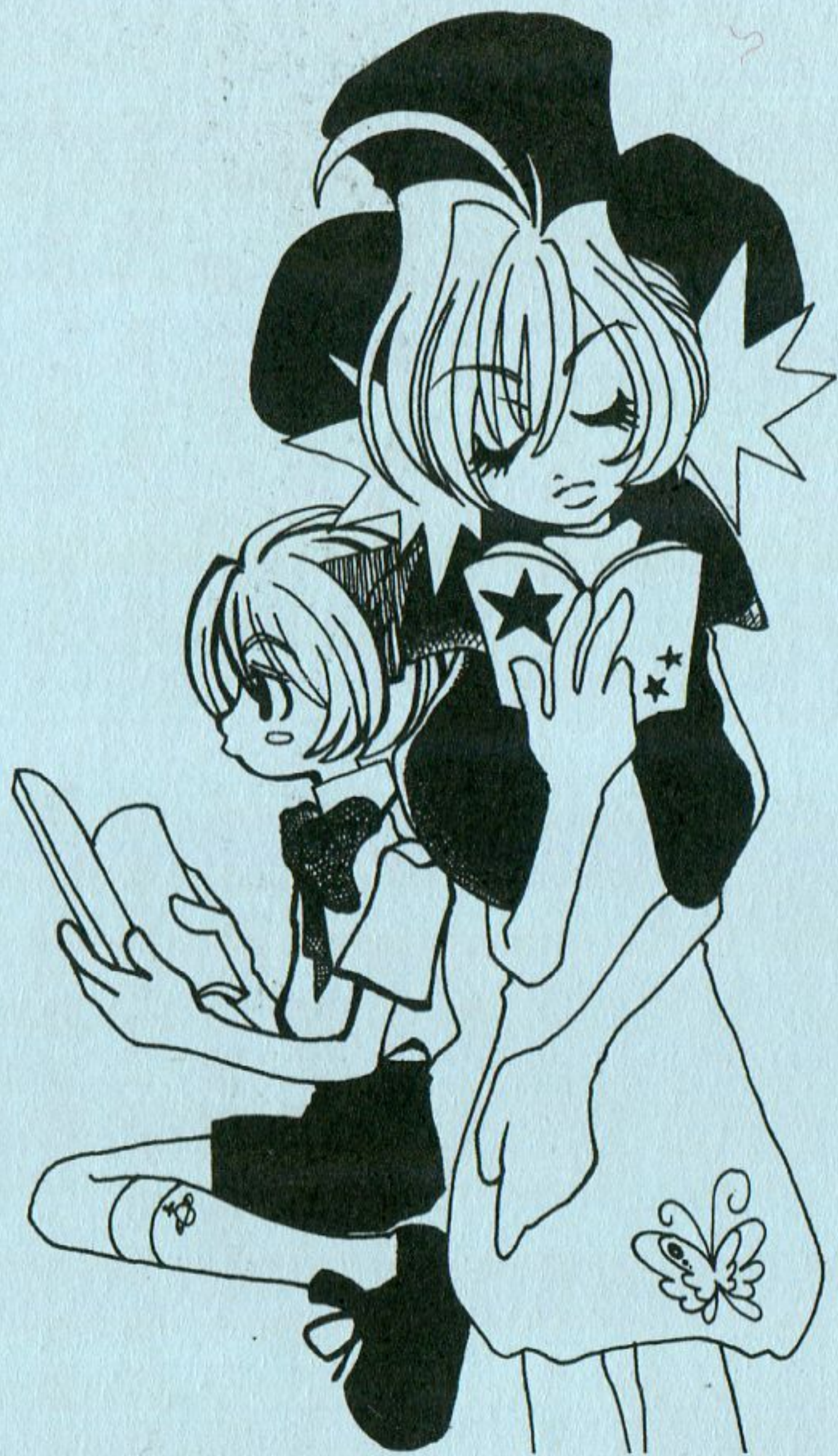
■画面写真に写ってる、主人
公の名前のことよね。うーん、
確かに編集部員が遊んでると
いうか、趣味が見える部分よ
ねえ。

☆買い忘れた、あるいは逃し
たゲームの参考にしていま
す。大作だけでなく編集部お
薦め、または読者のお薦めを
多く紹介してください。

(鳥取県 ヘアベアー)

去年の秋に創刊したナイゲ
ーも、1年たって3号目。
これも皆さんのおかげで
す！ 「極上たんぽぽ堂」
宛てのお便りも、どしどし
送ってくださいね。お待ち
してまーす。

極上たんぽぽ堂



■今回から、「ナイスゲームインプレッション」に読者さんの原稿が載ってるわよ。

□応募、たくさんあったんですよね…。1つしか掲載できなくてごめんなさい。引き続き募集しますので、よろしくお願いしますね。

☆『東京魔人学園剣風帖』は、前から気になっていただけ、今回の記事を読んで買ってみると、非常に面白かった。RPGではFF、DQよりもメガテンが好きで、昔夢枕獏や「ムー」を読んでいた自分と

しては好みにバッチリあったようです。

(東京都 御心ボンバー)

■確かこのソフトって、ずいぶん口コミで広まったのよね。

□うん、インターネットとかでだいぶ評価されてたし…。編集部員でも今ごろになってハマってる人、いるみたいだしね。

☆『ザ・ゲームメーカー』、ナイゲー見るまで経営SLGだと思ってました。「NOON」、これもパズルゲームだ

と思ってきました。2本とも普通の雑誌にはあまり取り上げられていないマイナーゲームだからねえ。これからも「誤解されやすいゲーム」をどんどん取り上げてください。

(大阪府 宮下和紀)

■最近、ほんっとに見ただけじゃわからないゲーム多いわよね。

□あと、なんだか勝手なジャンルがいっぱい、混乱しちゃうよ…。

☆ゲーム制作者に対するインタビュー記事は、読み応えがあった。発売前や直後では答えられないこと、ゲーム制作のその後もあり、よかった。

(埼玉県 バルサス)

□ゲーム制作のお話、すごく楽しいよねえ。

■それが好きなゲームだったらなおさらね。どうやってできたのかな、とか、好きなキヤラの裏話とか：聞きたいことはたっくさんあるものね。

定番コーナーなんで、今回の

2つも気に入ってくれたらいんだだけ。

☆おお！「ウィザーズハイモニー」↓「エターナルメロディ」の関係をごここまで露骨に載せた本は初めてだ(笑)。

不思議なことに、どの雑誌もその件には触れようとしてない。ゲームデザイナーの転職の話題はタブーなんですかね。

(茨城県 妖怪出魂)

□これ：僕も同じシリーズかと思ってたの。プレイしたことはないんだけど、特徴のある絵でしょう。

■製作者の転職、ってやっぱり書きちゃいけないのかしらね。大手のゲーム雑誌なんかでも、過去にいた会社のことなんて、キレイさっぱりなかったことにされてるの、よく見るじゃない。

□同じ人が作ったのに：そんな風にされちゃうと、前の作品のファンだったら、ちょっと悲しいよね…。

☆「グランディア公式ガイド

ブック」には自分も騙されま
したよ。ほかにも被害にあっ
た人は結構いると思います。
そういや、昔「FF」の攻略
本で結構騙されたなあ。

(岐阜県 和田正樹)

■僕ねえ、騙されるのもイヤ
なんだけど、高いのもイヤな
の。

■あーっ、ワカルワカル。ナ
イゲーとおんなじくらいで、
カラーがちよっとあるからっ
てもう、すぐに1200円と
かするでしょ。ゲームと合わ
せて買ったら、7、8000
円も飛ぶんじゃない？

■昔はこんなに高くなかった
と思うのに…どうしてなんだ
ろうね。

☆いつも攻略実験室は楽し
みにしています。特に語り口調
が好きです。ストイックとも
言える毎回の攻略にほれほれ
しています。もっとページを
増やして欲しい。

(大阪府 るんるん)

□ライターさん…いつも半泣

きだよな。

■担当編集が鬼のような思い
つき企画ばっか立てるから
よ。どこの誰が、魔女っ子だ
けとか、魔法使いで一騎打ち
とか、素手素っ裸とか考える
のよ、つたく…。

□こういう解き方はどう？
っていうアイデアもお待ち
してるそうですよ。

☆ただ今、「ノットトレジャ
ーハンター」プレイ中。これ
の全てのエンディングを見る
のってつらくないですか？
ライターさんご苦労様でし
た。(神奈川県 KASSY)

■これも、ライターさん泣か
せのページよね。

□ゲームを数十時間プレイし
て、原稿書くのもそのくらい
かかって、でも読むのは10分
くらいだもん、なかなか報わ
れないよね。

■あんだ、カワイイ顔して
時々キツイこと言うわね。

☆前号はそこそこ面白かった
ので、今号も買ってみました。



さらに面白くなってたので次
号も買います。…でも、いつ
出るノデ？ 10月は絶対ムリ
ッぽそう。(兵庫県 真嶋勲)

□がーん…絶対ムリなんてい
われちゃったよ、ライトお。

■ふっふっふ、ナイゲーはち
やーんと予定通りに出てるの

よッ。もちろん、今後もその
つもりだから、次は…。

□2000年の4月、だね。

■じゃあ次は、桜満開の季節
に会いましょうね！

□ふに。まだこれ書いている
の、夏なのにい。

ナイスゲームズVol.3

読者プレゼント

編集部提供

ユーズド・ゲームズ総集編 **5** 名様

ユーズド・ゲームズ総集編2 **5** 名様

徳間書店インターメディアさん提供

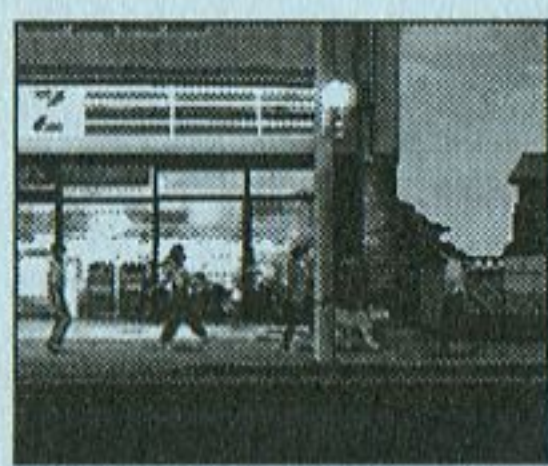
「クリックまんが」(PS)

オペラ座の怪人／銀河英雄伝説1 各 **1** 名様
ダイナミックロボット大戦1

スパイクさん提供

「夕闇通り探検隊」
体験版 (PS)

5 名様



日本物産さん提供

「マメゲーム
クレイジー・クライマー」

3 名様



満開製作所さん提供

「あの素晴らしい をもう一度」
(X68000用ソフト)

1 名様



ナイスゲームズVol.2 プレゼント当選者

▼オーナーズグランプリ/大阪府 竹尾真治/
神奈川県 豊田毅/鳥取県 飯田浩之/▼ユーズド・ゲームズ総集編2/埼玉県 草野未来/福

岡県 大平恵/埼玉県 村田公幸/兵庫県 藪上大樹/山形県 高橋宣弘/三重県 坂下仁志/山形県 渡部涼子/愛知県 河合勝利/群

馬県 森田光/神奈川県 鈴木隆徳

10月末日までにプレゼントが届かない場合は、お手数ですが編集部までお知らせください。

今回のプレゼントは、各メーカーさんなどからたくさん提供していただいて、とっても豪華になりました。ぜひぜひ、奮ってご応募ください。

ローカスさん提供

「ウィザードリィ
リルガミンサーガ」(PS)

1 名様



東京マルイさん提供

M92F
ミリタリーモデル
(エアソフトガン)



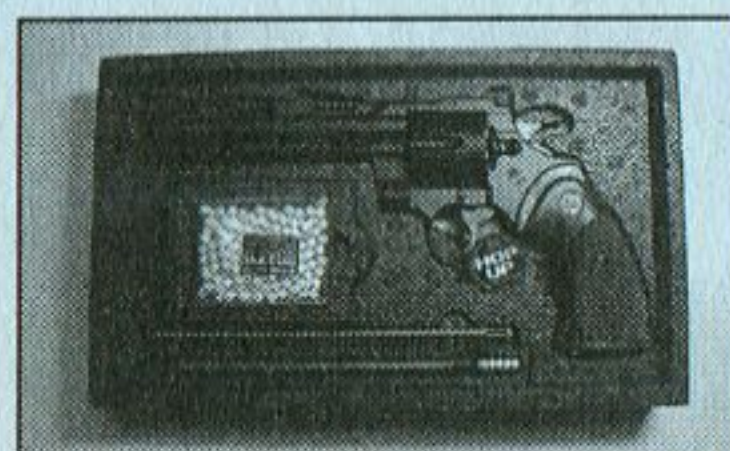
1 名様

M8000
クーガーG
(エアソフトガン)



1 名様

コルトパイソン
(エアソフトガン)



1 名様

東京マルイ
オリジナル携帯ストラップ **10** 名様

カラットさん提供

PS用メモリ「1枚くん」
(ブルー/イエロー/ブラック/グレー)

各 **2** 名様

※色の指定は出来ません



はみだし TOPICS

PSに新ジャンル「クリックまんが」登場!

ゲーム機の中には単なるゲーム以外にも、マルチメディアという特性を利用した新しい試みに挑戦しているソフトが多数ある。この「クリックまんが」も、そうした新しいアイデアを具体化したソフトだ。「クリックまんが」は、ただ読んでいだけという形のデジタルコミックと違い、マンガのコマ中の特定の場所をクリックすると様々な仕掛けを楽しめるという演出が売り。本来は、読むだけというマンガに、この演出が「発見」や「驚き」を付加してくれるのだ。つまり、読む楽しみが何倍にも膨れ上がるという訳だ。マンガならアニメーションで見られるものを、敢えてコミックスの形のまま収録しているのも、デジタルな中にもどこかアナログ的な温もりを感じさせてくれて良い。秋の夜長、たまにはマンガをPSで楽しむなんて言うのも悪くないだろう。



ダイナミックロボット大戦1
出撃! 驚異のロボット軍団!!
発売中/2000円(税別)



オペラ座の怪人
発売中/1800円(税別)

銀河英雄伝説1
永遠の夜の中で
発売中/1800円(税別)



「クリックのひ」10月28日発売予定
2000円(税別)
「マリーのアトリエ」今秋予定 1800円(税別)
徳間書店インターメディア

—その中から
有人探査船搭乗資格者
2名を選抜養成するため
研究都市「コロシノ」で
すごすの「F」の物語

趣味の園芸少年
アマネ

メカマニアお姉様
ナツノさん



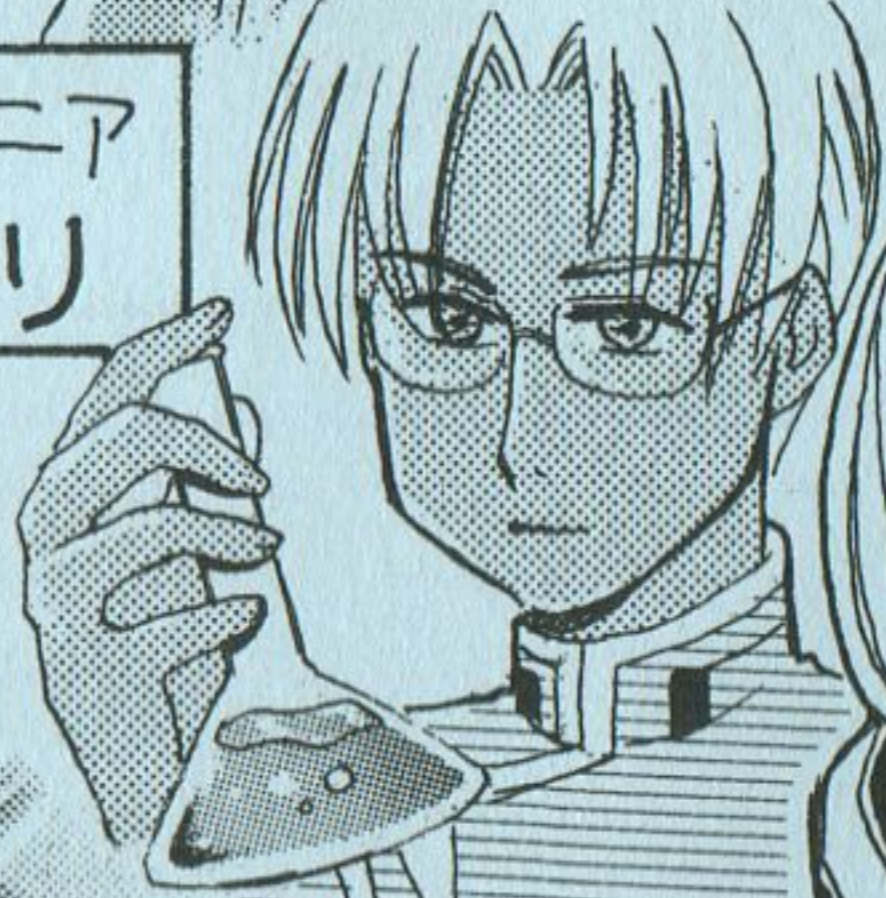
主人公 果子 Ver.



ナンバ師
ヨウ



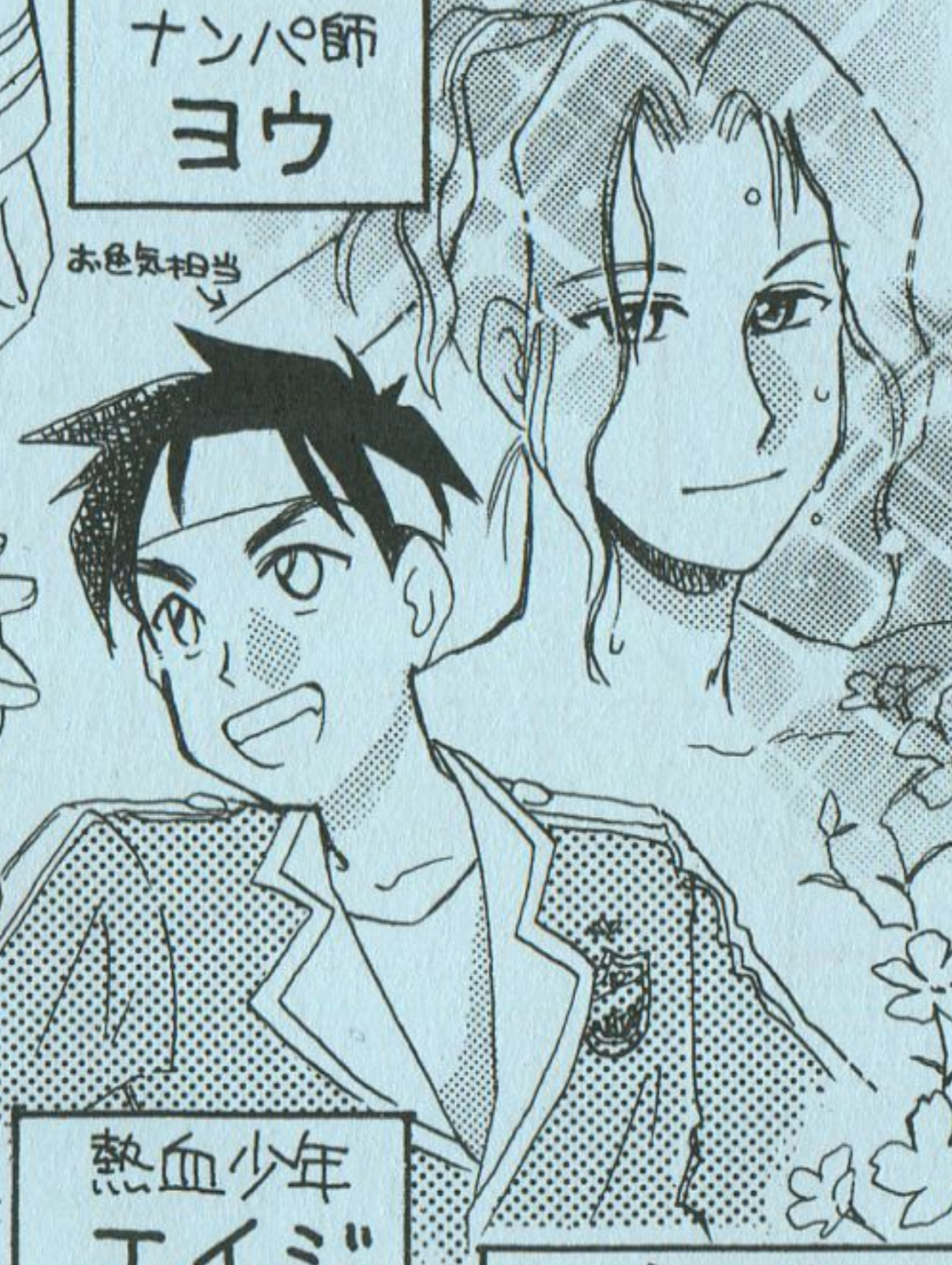
カビマニア
カイリ



最速の女王
リコ様



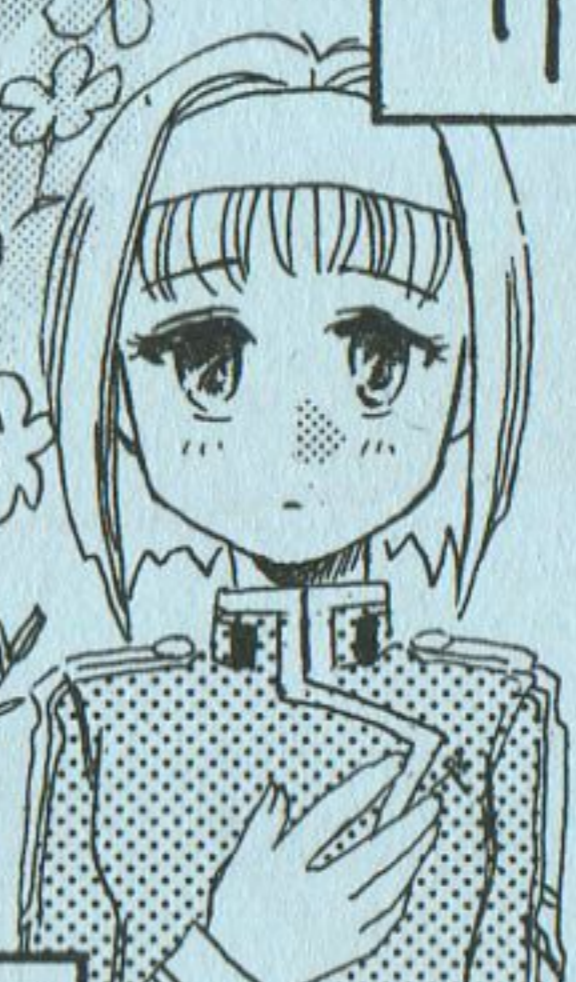
甘いんぼなイトコ殿
カナメ



シャイな
トモエちゃん



熱血少年
エイジ



SAD

私、
ちよつと
落ち込んでるんだ

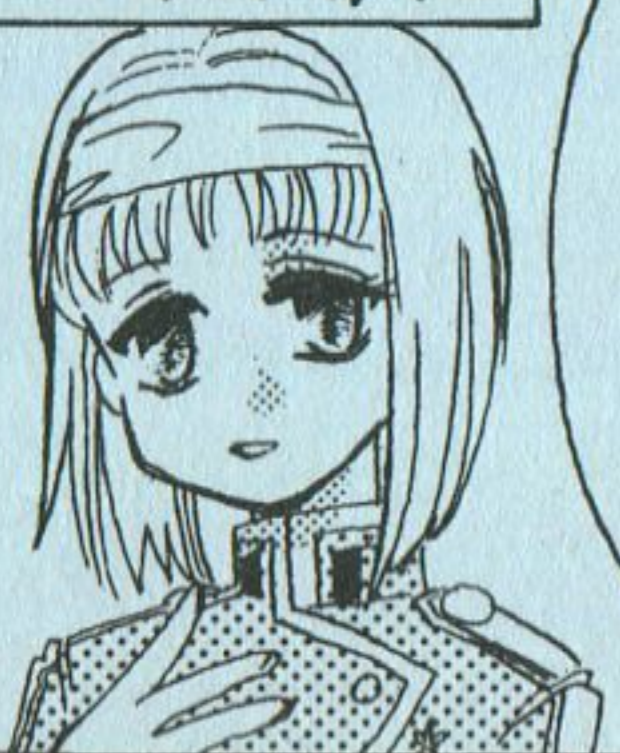


HAPPY

「コミュニティ」は
キャラクター達の
感情(普通・嬉しい・
怒り・哀しい)を会話
で操作し、相手の
気分や、自分への
好感度を増減させ
るのだ。

NORMAL

昨日、変な夢を
見たんです



ANGER

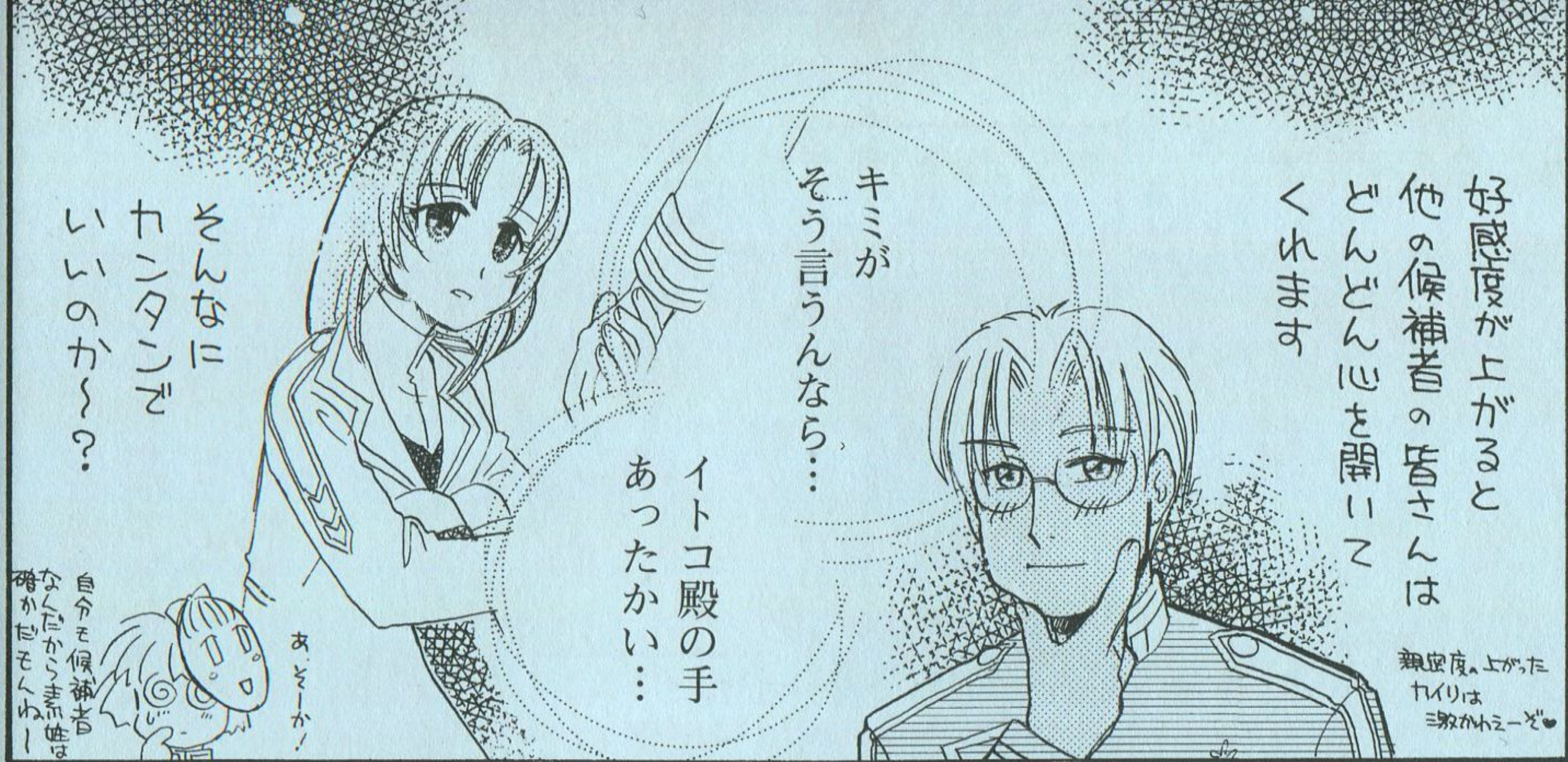
くそー
リコの奴ってば
ひでえんだぜ!!

聞いてくれよ



ねえ!
聞いて
聞いて

大人しい顔して
いきなりイタズカしてるか?



好感度が上がると
他の候補者の皆さんは
どんどん心を閉じて
くれます

親密度上がった
レリは
三枚かみーど

キミが
そう言うんなら...

イトコ殿の手
あったかい！

そんなに
カントクで
いいの？

自分も候補者の
レリがカントクで
いいの？



他人なんて
キライよ！

みんな
ありのままの私を
みてくれない

レリ様の御まじりなら
レリもカントクでいいよ

イベントが進むと
こーんなコトも
言っちゃうレリコ様も
最初は...

なに、人の顔
じろじろ見てんのよ

いきかま！

自分の健康管理も
できないなんて
適格者失格よっ!!

仲良くなると
お見舞いに
来てくれたり



ロマンティック
会話で相手の感情を
手操りして
コントロールして
トップをぬらえ!!

キミが
そんな奴とはっ

ヨウは怒らせると
筋力をたんと上げてくれるの♡

特に候補者同士
2人一組で行う
「共同トレーニング」では
相手の感情でパラメータの
上昇値が変化するのだ、

ひどいこと...
言うんですね

トモエは哀しませると
直感が冴える!!

総合1位

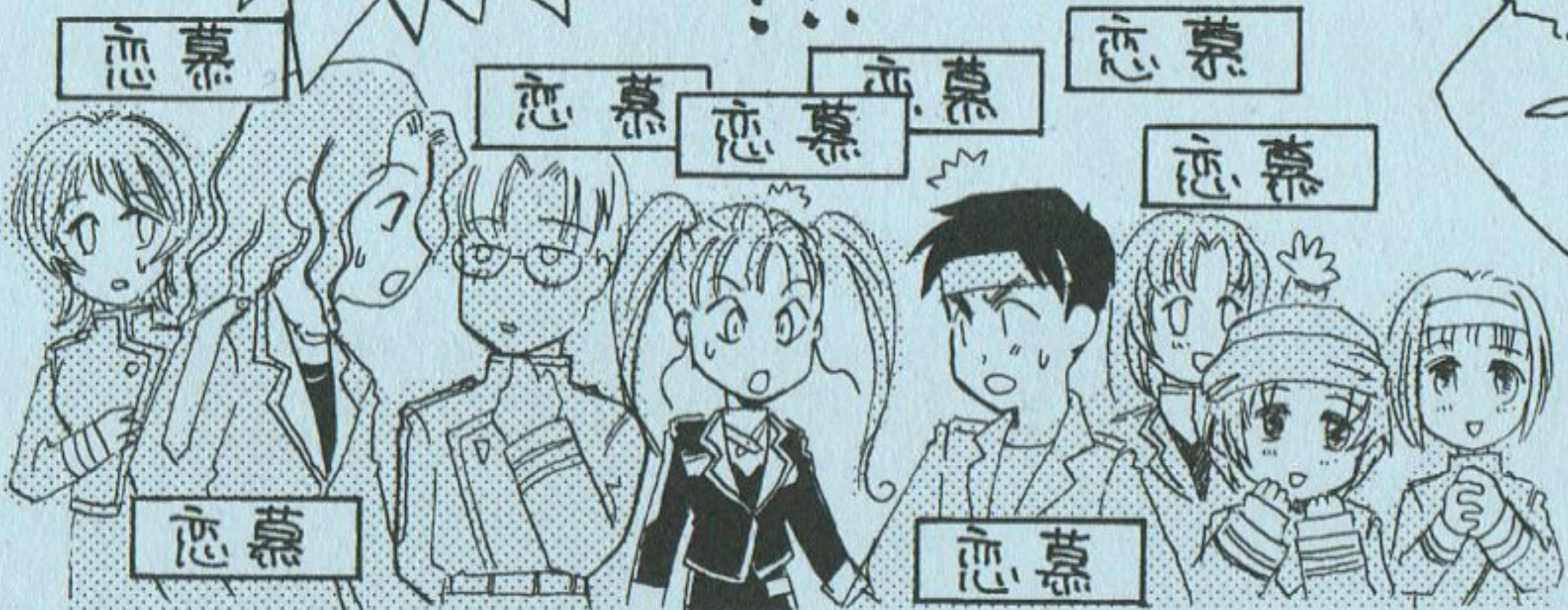
※ゲーム中には
こんなセリフも
衣裳も
出てきませーん



ああ：
私、たら
罪な女

えー
何コレー!??

どーゆーコト
なんだよー



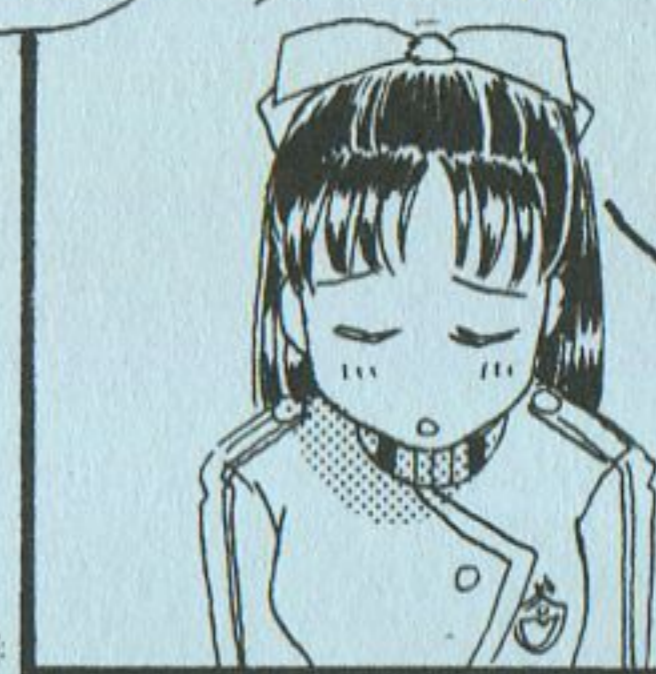
非難
Go Go!

好きな人と
エラシに
行きたか、たんだ
もーん♡

せって...

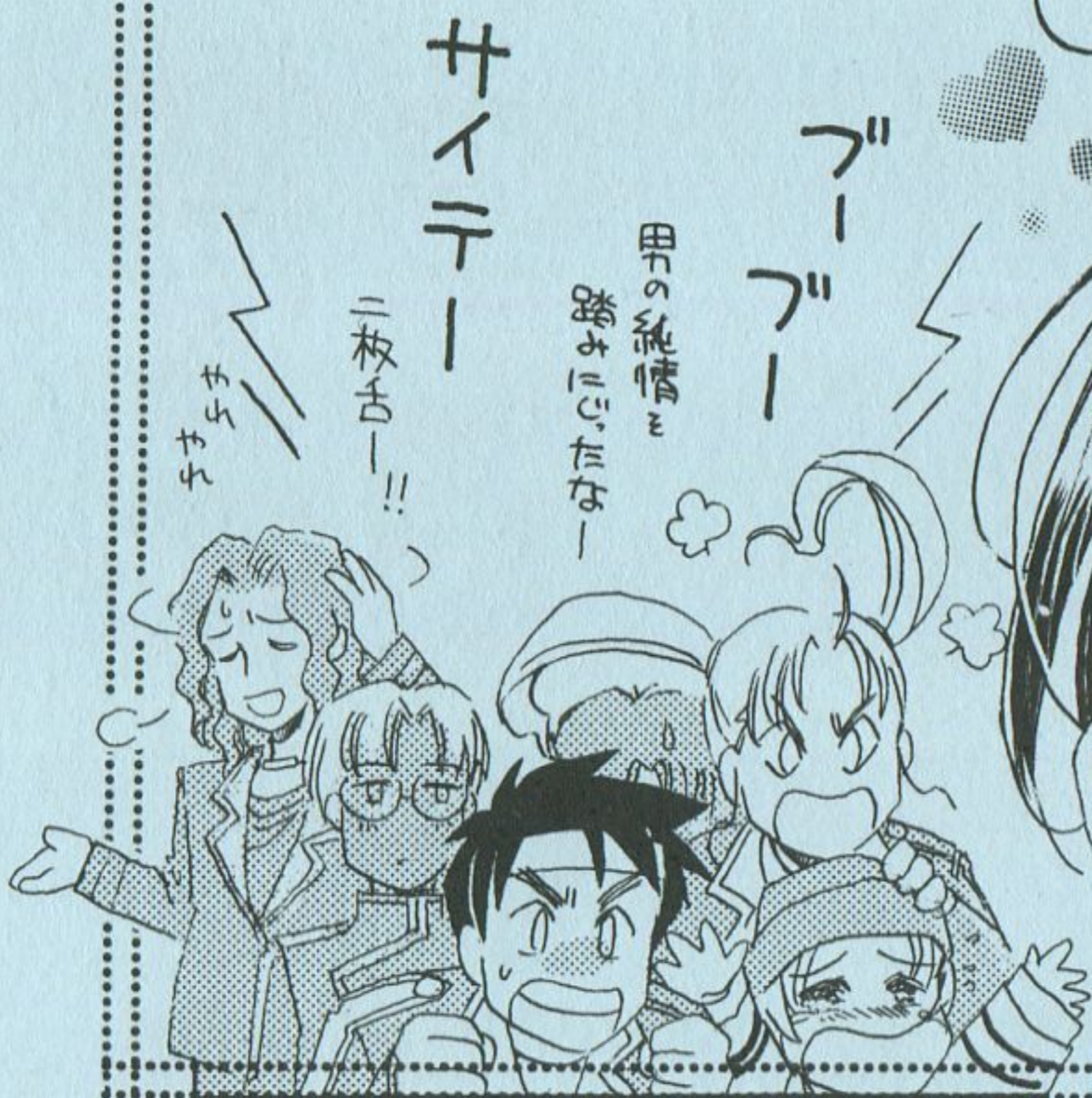
ペコ

紙真(?)な
皆さんち
利用して
いじめなナニ



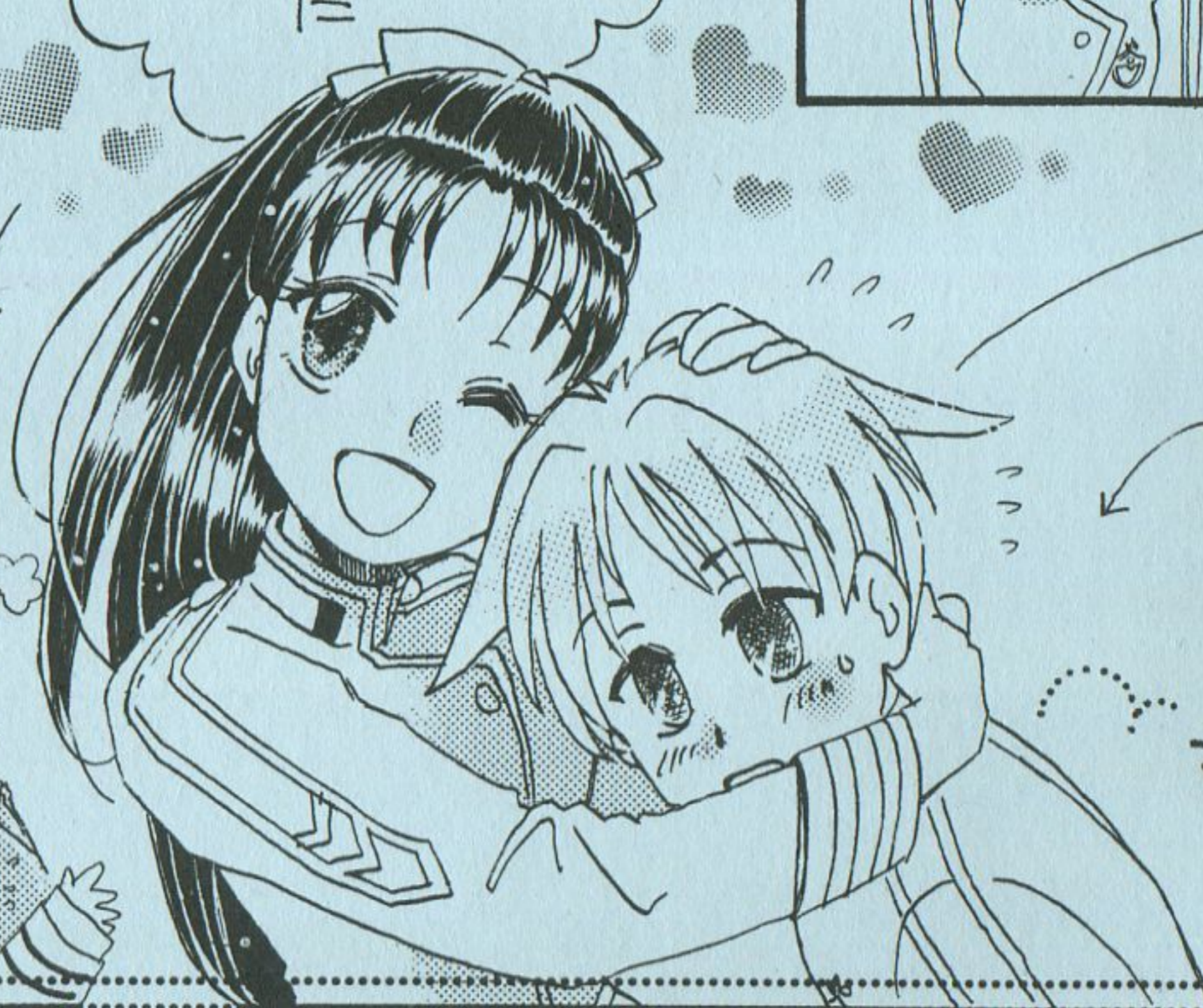
隠しキャラの
サライでクリアお
には、全試験で
1位をキープしな
ければならぬ!

キョウ



サイテー

ブーブー



私の夢

もしも
サライと
エラシへ行、て
二人きりに
なれたら...

オラオラ
手間かけさせ
やがって
このポンコツ!!



現在
サライ探索中

頭文字D NICE GAME RESSION

ナイスゲームインプレッション

頭文字Dの世界で 走れるという喜び

クニツクを武器に峠の走り屋たちと戦ってゆく、というストーリーの公道レースを題材にした超人気コミックスである。既にアニメ化もされており、美麗なCGで作られた迫力のレースシーンに心躍らされた人も多いだろう。このゲームは、そんな頭文字Dの世界を堪能できるレーシングドライビングゲームである。

超人気コミックスのゲーム化。さて、その中身は？

「頭文字D」：既にご存じの読者も多いと思うが、それでもわからないという読者のために超簡単に説明すると、藤原拓海という18歳の若者が、中学時代より手伝っていた実家の「とうふ」の配達で身につけたスーパードライビングテク

まずは、ゲームの概要だが、モードは全部で3種類。メインは「ストーリーモード」で、原作をトレースするように展開されるストーリーの中でプレイヤー扮する藤原拓海が次々と現れるライバルたちと一対一で戦ってゆくモードだ。原作に近いストーリー展開なので、頭文字Dのファンならかなり熱くなれるはず。あの、赤城レッドサンズの高橋兄弟をはじめ、

妙義ナイトキッズの中里、ランエボ軍団の須藤といったお馴染みの走り屋たちが登場し、いやが応にも気分を盛り上げてくれるゾ。ただし、キヤラがポリゴンで描かれているのでちよつと不気味だ。特に二枚目キヤラの高橋涼介など、ファンが見たら卒倒してしまいそうなくらいヤバイかも…。

「フリーランモード」は文字どおり、車種、コースを自由に選択してプレイできるモード。このモードは、さらに四つのモードに分れており、タイムアタック向けの「1Pモード」、CPUと戦う「VSCOMモード」、プレイヤー同志で対戦ができる「2Pモード」、ライバルの高橋涼介が走りを評価してくれる「D-CHECKモード」が選べる。他のモードでは主人公が乗っているハチロクしか使用で

滝沢嘉一 Presents

頭文字D (イニシャル) と とうふ店



機種：PS メーカー：講談社 ジャンル：レース
発売日：99・1・7 価格：5800円

NICE GAME IMPRESSION

きないが、このフリーランモードではほかの車種も選択できるので、「白いFC」や「紫のシルエイト」といったライバルマシンに拘って乗るのもいいだろう。

最後に「プラクティスモード」。ドライブテクニクを習得するための練習モードである。と、いつでも別段テクニクを伝授してくれるわけではない。単純に走りや評価してランク付けしたうえで、拓海の父、藤原文太が合否の判定を下すだけである。しかし、練習にならないじゃん、などと思っただけではない。「あの文太が走りや俺の走りやチェックしてくれる」というだけで喜ぶべきコトだ。しかも、ただ合格・不合格を言い渡すのではなく、くわえタバコで「まあまあだな」とか「まともに走れたようだな」と文太らしいコメントがもらえるのだから、ファンなら納得だろう。

頭文字Dのファンなら「買い」のキャラゲー

オープニングムービーはなかなか



ファンにとって、秋名山を走れるというだけでソフトの存在価値は十分。

か見応えがある。すぐにポリゴン製の藤原とうふ店が現れ、一瞬「ゲッ」と思うのだが、その後のムービーは結構まとも。シャ乱Qのたいせーが作った曲をバックに、CGで描かれた疾走するマシンと登場人物が絡み合っただけのスピード感溢れるムービーに仕上がっている。雰囲気はまるでアニメのオープニングさながら。

で、肝心のドライブゲームとしての出来は、原作のファンを意識してか、ゲームの難易度は決して高くない。しかし、操作に慣れるまでは少々手こずるかもしれない。

というのもハンドリングが良すぎというべきか、オーバーステア気味でちょっとハンドルを切ると、すぐにマシンのテールがスライドを始めるという独特の癖があるためだ。従って、異常なくらいクルマがドリフトしやすい。まあ、慣れると思いの外、クルマを滑らせる感覚が楽しかったりするのだが、非常にゲーム的な挙動であるといえよう。はっきり言って最新のドライビングシミュレータースタイルのリアルさを期待してはいけない。

前述したとおり、ドライブゲームとしては、リッジレーサーやグランツーリスモといったクオリティには及ばない出来である。しかし、このゲームの最大の売りは頭文字Dの舞台である、あの秋名山を走れるということであると断言する。他にも碓氷、妙義といった有名な峠も登場するが、頭文字Dといえば、やはり秋名山だ。逆に「秋名山って何？」という人にはオススメできない。つまり、これは完全なキャラゲーであり、ファン以外の人には、何じゃそりゃ？



次々と登場するお馴染みのライバルたち。最後の挑戦者は何と…。

と言われても構わないのである。ファンであれば、原作に登場することができることを楽しむべきだし、原作と同じ場所で抜くというこだわりの持つて遊ぶべきゲームなのだ。普通のレースゲームで「敵に勝つ」と頭文字Dの世界で「高橋涼介に勝つ」では、勝つ喜びが数段違うのである。これは、原作にハマっていけばこそ味わえる快感だ。頭文字Dのファンであれば「買い」の一本である。

津田
きよかず Presents

To Heart



機種：PS メーカー：アクアプラス
ジャンル：ADV 発売日：99.3.25 価格：6800円

ひろゆきちゃん の作りこみに 制作者の凄さを見た

新しいプレイスタイルを
ありがとう

「きよかずちゃん」と呼ばれたかったのである。

ま、それはさておき。

私はPCの『To Heart』がとても好きだった。丁寧に作られたシナリオ・テキストに感動し、個性的なキャラクター・グラフィックを堪能し、サウンドのクオリティの高さに感心し、もちろんマルチにはラブラブだ(バカ)。そしてヒロインキャラであるあかりもかなりツボでした…。「きよかずちゃん」と自分の後ろに走ってついてくるあかり。うーん、いいねえ…。このあかりとの会話が実に良くできているんですよ。なんでもない高校時代の、ごくありふれた会話、その「理想系」を彷彿とさせて…。というわけで、PCでは何

回もあかりシナリオを堪能しておりました。なんとなく現実逃避して「なー」と思うときにふらっとプレイして「…うーん、気持ち良い」とトリップしてたんですね。

私がこのテのゲームをやるときは「ゲーム中の主人公と自分を一体化」させて物語を楽しむのです。それも自分をキャラクターに近づけるのでなく、あくまで自分そのものを入れちゃう。だから遊ぶ時は主人公の名前は常に「きよかず」。漢字が入るなら「津田清和」と入れるし、ゲームの設定が外国っぽい雰囲気なら「キヨカズ」。「アンジェリーク」だって「キヨカズ」だ(笑)。まあ、それだけゲームの世界にトリップしやすい体質なんでありませう。さてPS版。私は最初、PS版は買いませんでした。オリジナルのス

タッフが移植を手がけ、Hシーン等の削除などのパワーダウンを感じさせず、シナリオから完全にリファインしたことによって、さらに完成度の高い『To Heart』になったPS版。ギャルゲーにおいて有効な判断基準の一つとなるネット等の口コミでも評価は上々だったにもかかわらずに。

その原因は、PS版パワーアップ要因の一つ「喋ること」でした。プレイヤーが自由に名前を入れるゲームでキャラクターが喋る場合、名前の部分は飛ばして喋られるのがほとんど。まあそれは、そういうものと思って、納得はしてました。しかし、『To Heart』では初期設定の「藤田浩之」で始めた場合、ちゃんと名前を呼んでくれるのである。「ひろゆきちゃん」とあかりが呼んでくれる…。

NICE GAME IMPRESSION

何い!? そりゃ納得いかーん!!

それを知った時は初期設定の名前でないと「喋る」ことに関しては半分も楽しめないなあ、と思いついてね。ま、これはPC版で楽しみ尽くしていたこともあったかも知れません。当然「きよかず」でプレイしていた私にとって、『To Heart』の主人公は「きよかず」以外はありません。またプレイ中、PC版には声がないんだけど、頭の中では自分でイメージした声であかりが「きよかずちゃん」と喋っているんだなあ(色んなギャルゲーをプレイしている人ならこの感覚、わかるよね?)。それが無い。しかし、浩之では喋っている。というのがイヤだったのであります。

ま、とは言っても。

時間がたつにつれて、「よく考えればたいした問題でもないか。オレって基本的に音声があっても飛ばしてプレイするもんなあ」と遅れること一ヶ月にしてゲット。そして色々悩んだ挙句、「気に食わなかったら名前変えればいいや」と名前は初期設定のままプレイするこ

とに決定。

「ひろ・ろ・ゆ・き・ちゃ〜ん」

…ああ、喋ってるよ。全国のひろゆきちゃんがうらやましいぜ。なんでオレの名前はキヨカズなんだろ。こんな名前、ギャルゲーじゃ絶対使われないよな、あーあ。と、親にいわれない恨み言をつぶやきつつプレイ。

…と相成ったわけなんですけど、結局、違和感なく最後までいってしまいました。私ってば、「ひろゆき」になりきってましたね。

自分がそのままゲームの世界に入りこむのではなく、「ひろゆき」



アニメチックにしゃべらない声優のイメージも私的にピタリでした。やったよ〜(川澄綾子調)

の行動を映画や小説を見るように客観的に見るのでもなく、きっちり同化していたわけなんですな。

もちろん、自分と「ひろゆき」が同じ人間な訳はありません。でも、「ひろゆき」が自分の分身、とまで思えてきたんですね。他のゲーム(ギャルゲー以外を含む)では体験したことのない感覚。これは何故なんだろう、と色々考えたのですが、やっぱりこれは制作者がうまいのかな、と。

「ひろゆき」というキャラクターがとにかく丁寧に作られていると思うんですよ。実際、「ひろゆき」のような性格・設定というのはとなくギャルゲーにありがちな設定なんです。でも、ほかのゲームと比べると実に馴染みやすいというか、自分に近いと感じられるというか。ある意味、自分にとって最も身近な理想的タイプというか。

最初にも書きましたけど、『To Heart』の物語って普通の日常、なんでもない出来事で構成されているんです。ロボットや超能力者も出てくるけど、起きる出来事は極めて

ごくありふれた、定番的な物語ばかり。あれだけ感動したと騒いでいるマルチの話にしても、冷静にあらすじだけを追ってみると実はなんでもない話(ようするにシンデレラ)。でも、実際にプレイしてみると感動する。そこには制作者が一つの言葉、しぐさをシナリオ全てにわたって徹底的に気を配ってあると思うわけなんですけど、つまりは、その気配りが主人公「ひろゆき」にまできっちり行き届いている、ということなんです。ギャルゲーってキャラクター(女の子)の作りこみも重要だけど、それと同じくらい、いやプレイヤーによってはそれ以上に主人公キャラを作りこむことが重要なんだなあ、と感じさせられたのであります。

そんなわけで「ひろゆき」となると、『To Heart』の世界へトリップすることができた私。

でも、本音はやっぱり、「きよかずちゃん」と呼ばれたかったなあ(大馬鹿)。

墮ちてゆくワタシを実感できる 悶絶恋愛地獄

それはSFCから
はじまった

光荣（現コーエー）から1994年に発売された、SFC史上初の女性向け恋愛SLG、それが「アンジェリク」である。発売当初はパツとしなかったものの、一昔前の少女漫画も真っ青の世界



最初にこんな小生意気な態度を取るキャラこそ、落とし甲斐があるというもの。ギャップが楽しいからね。

観とキャラクターによって、ロコミや同人誌などでじわじわと人気を広げ、PSやSSへの移植、また続編の発売などを経て、今や女性ゲーマーならその名を知らぬものはないと言えるほどの一大タイトルとなった。ゲーム雑誌の総合ランキングなどにはあまり顔を見せないものの、関連書籍やグッズなどの市場は大きい。

女性向け恋愛SLGのいわば先駆者ともいえ、未だに他の追随を許さない『アンジェリク』シリーズであるが、ここでは特に、基本であるSLGの形態を踏まえた『アンジェリク Special2』を取り上げてみようと思う。

ある日突然 女王候補に選ばれて…

『アンジェリク』の物語は、平

凡な女子高生であるアンジェリク（名前変更可能）が、突如宇宙を統べる女王の候補生として選ばれることから始まる。のっけから夢見る少女をノックダウンさせるような舞台設定。美人で頭のいいライバルと競い合い、試験に勝つのが建前上の目的だ。女王試験というのもペーパーテストなどではなく、宇宙の維持発展に欠かせない存在である九人の守護聖の力を借りて、彼女がいずれ統べるであろう宇宙に惑星を育てていくという、まことにスケールの大きい（その割に簡単な）ものである。さらに、ただ闇雲に守護聖各々の力を送ってもらえばいいわけではなく、自らも三人の教官について学習し、宇宙を安定させるための資質を備えなければならぬ。何といっても、自分から美形に

カナコ

読者投稿第一弾!

Presents

アンジェリク Special 2



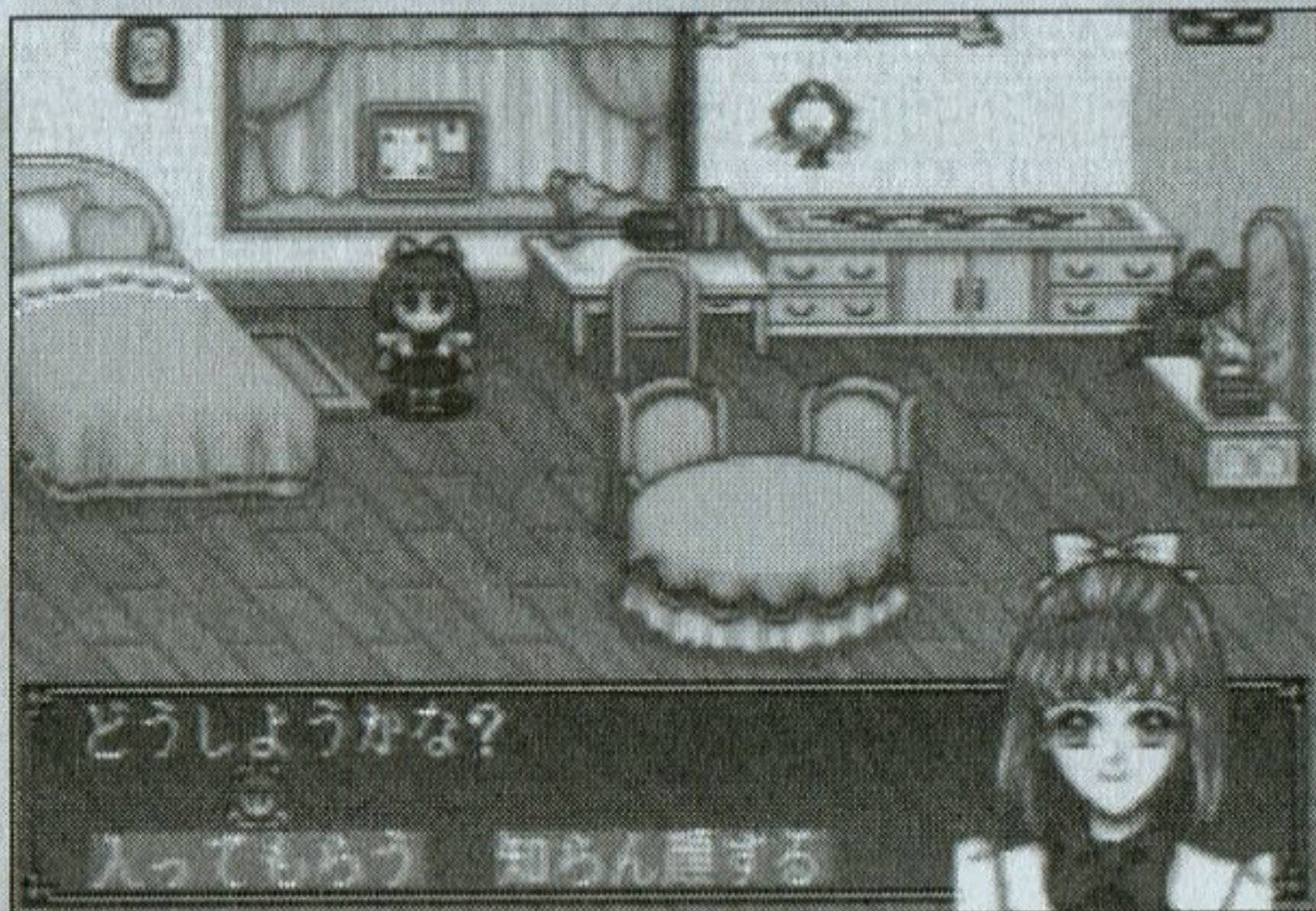
機種：PS、SS メーカー：光荣（現コーエー）
ジャンル：SLG 発売：97.4.11（SS版4.7）
価格：7800円

NICE GAME IMPRESSION

会いに行くのに、これだけ合法的な意味付けがなされているのが嬉しい。ただ顔を見に行きたいだけであっても「でも私は力を送って欲しいのよ」という大義名分が立つからだ。さらにそうやってせつせと通っていけば、向こうだってこちらに心を開こうというもの。初めは「用が済んだらさっさと帰れ」などと言っていた鋼の守護聖・ゼフェルが、「もっと会いに来いよな」なんてセリフを吐いたとき、少年好きの私の心はオーバ―ヒートしてしまった。照れ屋でぶつきらぼうな彼が、自分に笑顔を見せる瞬間。総勢十五人ものターゲットの中で、私にとって彼はひとときわ輝いていた。

私ってば、もしかして イイ女？

かたや力を司る守護聖、こちらは宇宙の頂点に立つ女王の候補生。お互い、気軽に職務を放棄しにくい立場である。ロミオとジュリエット効果により否が応にも燃え上がる恋の炎。おまけに、一人



訪ねてきた人に対して、平然と「知らん顔する」という選択肢が出るあたり、オンナの子の怖さが見えるような。

とだけ仲良くしててもまずいだろうと思ひ、風の守護聖・ランディとも親密度を上げていたある日、彼らが二人揃ってデートのお誘いに来てしまったのである。そう、守護聖同士の間でも仲の良し悪しがあり、自分が一方と親しくするともう片方との仲が悪くなってしまふ…という、実にはつきりとした人間関係が描かれているのだ。

ヒネクレ者のゼフェルと、素直な体育会系のランディなど、実に代表的な「仲の悪いお二人」なのである。途方に暮れる私の目前で、

「どちらがデートに誘う権利があるか」を争うゼフェルとランディ。気分はすっかりイイ女。「私のために争わないでー!」いっぱしの悪女である。さらに悪女な気分を味わいたいあなたには、複数の男（二人や三人ではなく）と仲良くなっておきながら、土壇場で全員振って女王になるという楽しみ方をオススメしたい。

極甘エンディングは 二人の世界

さて、幾多の困難を乗り越え、女王の座を諦めて（というかハナからなる気もないのだが）見事に恋をつかんだ暁には、脳髄を侵されそうな極甘のセリフが声つきで聞ける。「女王になってたくさん人間に守られるより、オレ一人が守ってやる」…そう、このゲーム、実に巧妙に「自分だけ特別」感をくすぐってくるのである。恋愛のれの字も知らないようなカタブツでさえ、自分と出会うことで、目からウロコが落ちたように恋に目覚めてくれるこの快感。もはや

宇宙のことなど眼中なし。二人のために世界はあるの。そうして恋の余韻にひたった後で考えるのは、「さあ、次は誰を落とそうかな」。ひたむきな女王候補生というオブラートにくるまれないながら、その様はまるで獲物を追い求めるハンターのようなのである。恋愛の甘さと、敵（敵ではないが）を落とすという達成感の、相反する二つの魅力を『アンジェリーク』は兼ね備えている。人気が出ないはずがない。一度エンディングを迎えてしまえば最後、あなたも女殺恋愛地獄に堕ちてしまっているかもしれない。

原稿募集中!

「NICE GAME IMPRESSION」では、読者のみなさんからの原稿を募集しています。

今回の『アンジェリーク』はその第一弾! 兵庫県のカナコさんからの投稿を掲載いたしました。

詳細は本誌2号にありますので、奮ってご応募ください!!

欲しくても
手を出せないモノがある
手を出して
後悔するモノもある...

MONO MONO 評議会

ダンシングボーイ (JOYTECH)



てくださいよ」

「まだ誰も『DDRをやれ』とは言
ってないぞ。君がプレイするのはこ
のソフトだ。うまくプレイできなか
った場合、報酬はないのでその辺の
ことはよろしく」

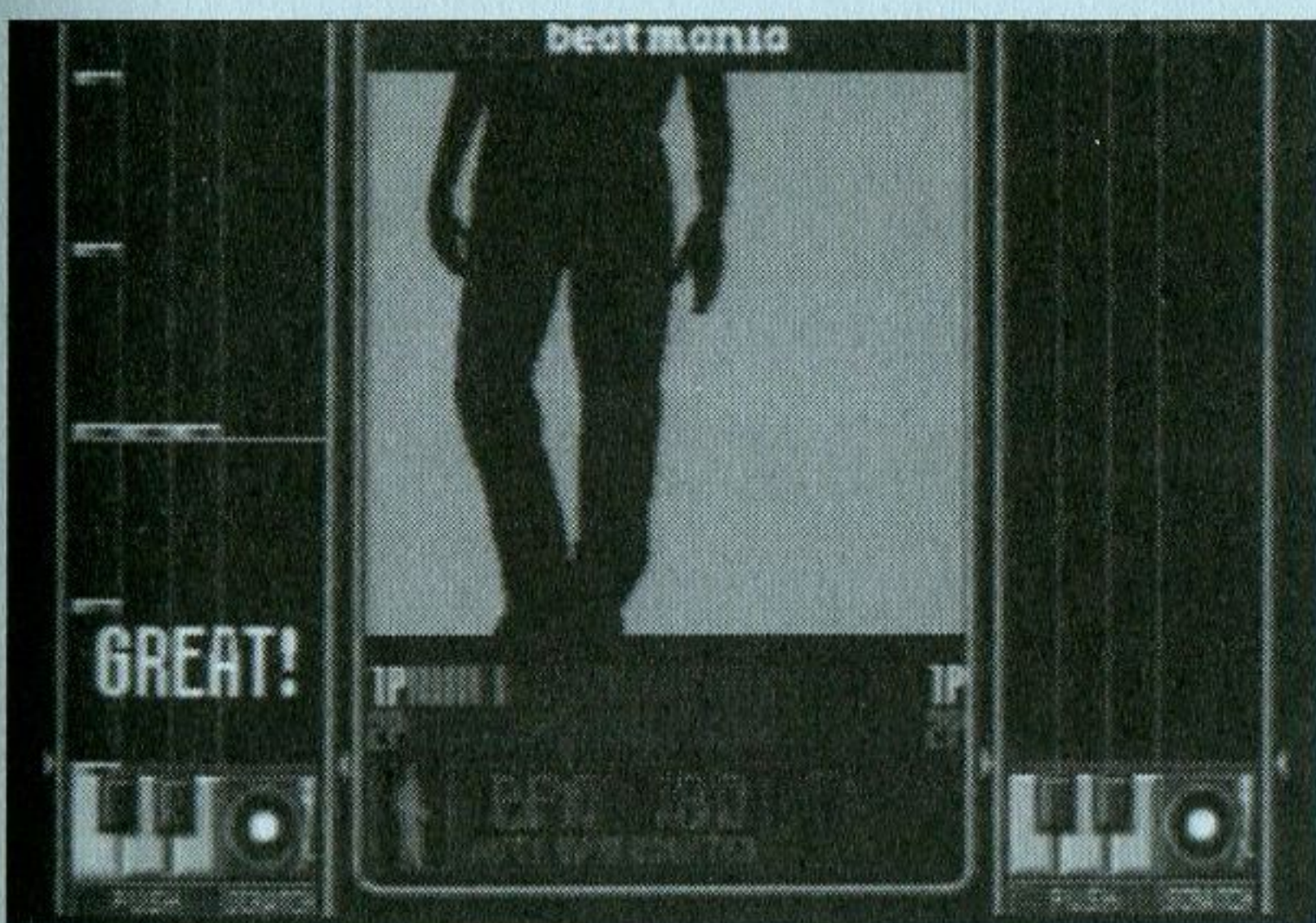
「…そんなあ」

なんとかなるのか？ 『ビートマニア』編

そんなわけで、まず手渡されたソ
フトは『ビートマニア』。同じ音ゲー
だからプレイできるだろうという
理屈か。そんな無茶な。

この『ダンシングボーイ』が優れて
いるは、△・□・R1・R2ボタンまで
ついているところだ。つまりDDRだ
けではなく、ほとんどのゲームはこ
れでプレイすることができるとい

「おつ、これは『ダンスダンスレボリ
ューション(以下、DDR)』専用コン
トローラーじゃないですか」
「いや、違う。よく見てみる」
…確かに、純正のDDR専用コン
トローラーと違って、真ん中に変な
アフロ男のシルエットが描かれてる
し、ボタンの数も多い。
「何でこのコントローラーでやらな
きゃいけないんですか。ちゃんと純
正コントローラーでDDRをやらせ



これが問題の同時押し。DDRではこんなに過酷なステ
ップはない。あっても踏めない。

『ビートマニア』も、キー設定を下
列の△・↓・□ボタンを白鍵、真ん
中の←・→ボタンを黒鍵、残りをス
クラッチに割り当てれば、一応プレ
イ可能になる。

まずは一番簡単な「HIP-HO
P」から選曲。DDRと違って、音符
が来ないのにボタンを踏むとミ
スになるのにさえ気をつけられ、き
ちんとプレイできる。

よっしゃ、これならDDRとほと
んど同じ感覚だね！ そこで、もう
ちょっと難しい「HOUSE」を選
曲。ぜんぜん楽勝だ！

…なんて思ったのが間違いだっ

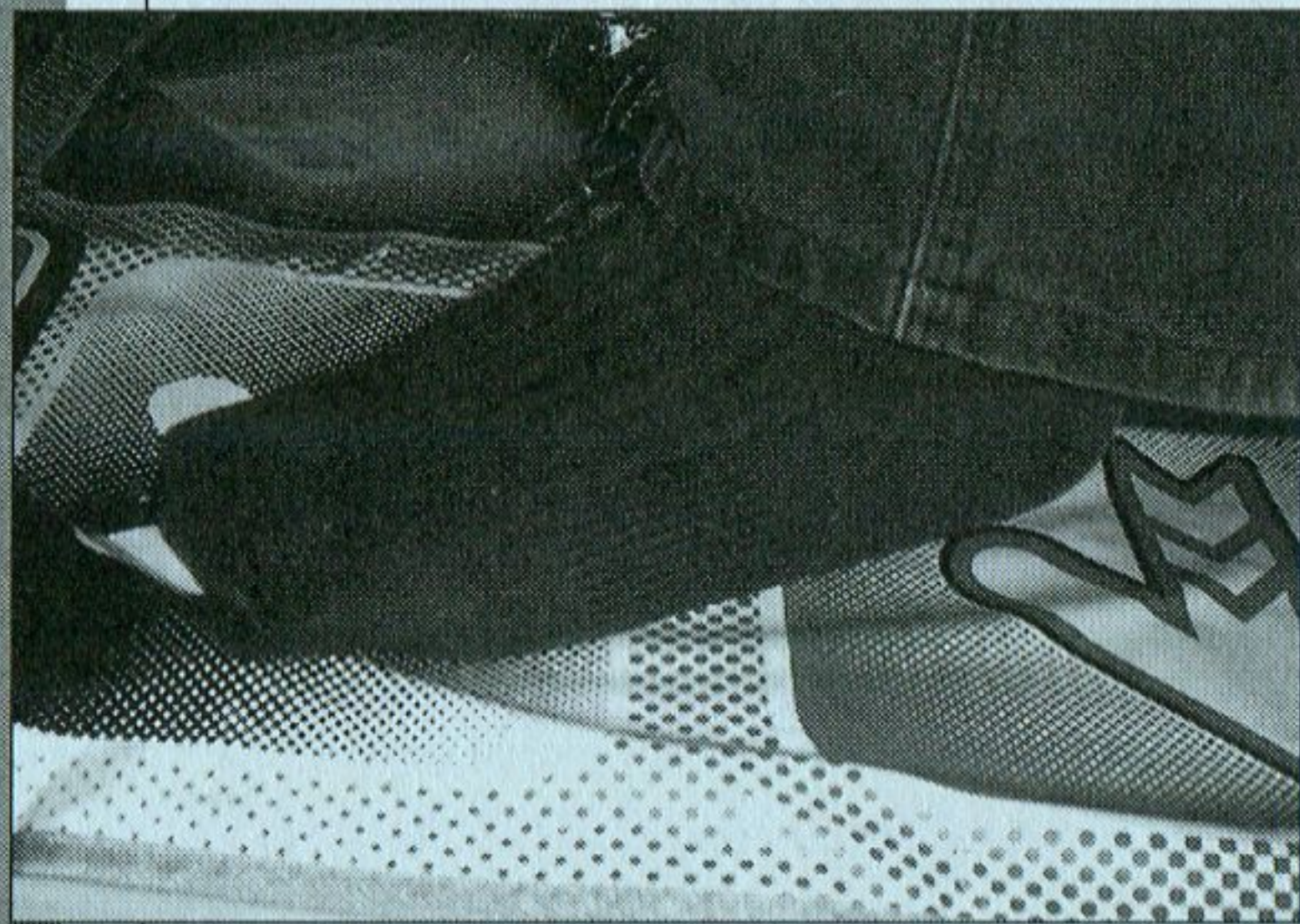
た。手で打つことを前提に作られて
いるだけに、ドラムの連打など、足
ではまともに打てないパターンが多
い。それでも何とかステップを踏ん
でいるところに、音符が三つ同時
に！ そんな馬鹿な！ DDRでは
三つ同時に踏ませるところなんて
ないじゃないか。事前に「同時押
し専用」のキー設定を作っておくべ
きだった…。

結論…キー設定次第でどうか。

不可能を可能にする 『ザ・ラリー』編

次は、P32でも紹介している「コ
リン・マクレー ザ・ラリー」。ラリ
ーを題材としたリアル志向のレース
ゲームだ。何でまた、こんな激しい
アクションを要求するゲームをよこ
すのか。このゲーム、手でもかなり
難しいのに…ブツブツ…

しかし、冷静に考えてみると、レ
ースゲームならばそんなに無理で
もないような気がしてきた。結局、
車の運転に最低限必要なのは、アク
セルとハンドルだ。だから、X・←・
→ボタンさえ踏めれば…



これが「ヒール・アンド・トゥ」とか「セナ足」と呼ばれるテクニックである（うそ）。

くオンレーザー」という別の武器があり（×ボタンで発射）、それで敵をまとめて倒すのがこのゲームのキモになっている。逆に、ロックオンレーザーを使いこなせなければ、地上の敵などが倒せずにつらい展開になってしまう。

しかも！ ロックオンレーザーじゃないと倒せないボスもいて、弾を避けつつロックオン範囲まで近づか

レポート大募集

「MONOMONO評議会」では、ゲーム関連アイテムに関するレポートを募集しています。周辺機器はもちろん、ゲームに関するモノであればなんでもオッケー。怪しいモノ、くだらないモノ、使えないモノ大歓迎。写真を添えてご応募ください。なお、掲載の際に編集部が原稿に手を加える場合があります。また、お送りいただいた写真は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

宛先

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1
(株)キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ編集部
「MONOMONO評議会」係

ああ！ それでも三つもボタンを使っている！ 足は2本しかないというのに。さっきの『ビートマニア』でひどい目にあっただばかりじゃないか。

そこでちよつと考えてみる。ハンドルは常に左右を握ってなきゃいけないわけじゃないから…。む、これだ！ この足配置なら無理がない（写真参照）。右足で↓ボタンを押し、左足はつま先とかかかとで×と↑ボタンを使い分ける。

実際にこれで走ってみたが、クラッシュしつつも何とか先には進める。真剣にやれば、ドリフトしながら華麗にコーナーを抜けることも不可能ではないだろう。もっとも、こんなことに真剣になってどうする、とい

う疑問もないわけではないが…

結論…オールオッケー！

問題なし（本当か？）

哀愁の『レイストーム』編

最後のソフトは、タイトーが誇るSTGの名作『レイストーム』。

とりあえず、右足で□ボタンを押しっぱなしにしてショットを撃つ。そして、空いている左足で上下左右の自機移動するという足配置を考えてみる。移動は『ギャラガ』などのように、なるべく←・→ボタンの左右移動だけに集中すれば、なんとか弾避けもできる。

ただ、このゲームの場合は「ロックオンレーザー」という別の武器があり（×ボタンで発射）、それで敵をまとめて倒すのがこのゲームのキモになっている。逆に、ロックオンレーザーを使いこなせなければ、地上の敵などが倒せずにつらい展開になってしまう。

しかも！ ロックオンレーザーじゃないと倒せないボスもいて、弾を避けつつロックオン範囲まで近づか

ないと…ああ！ そんな至近距離で攻撃されたら！

…やっぱり無理だ。「弾避けだけ」とか「撃つだけ」なら不可能ではないけど。それに、これだと斜め方向に入力できないし…。

結論…無謀すぎた。

結局、まともにプレイできたのか？

できませんでした。

…って、当たり前じゃないか！

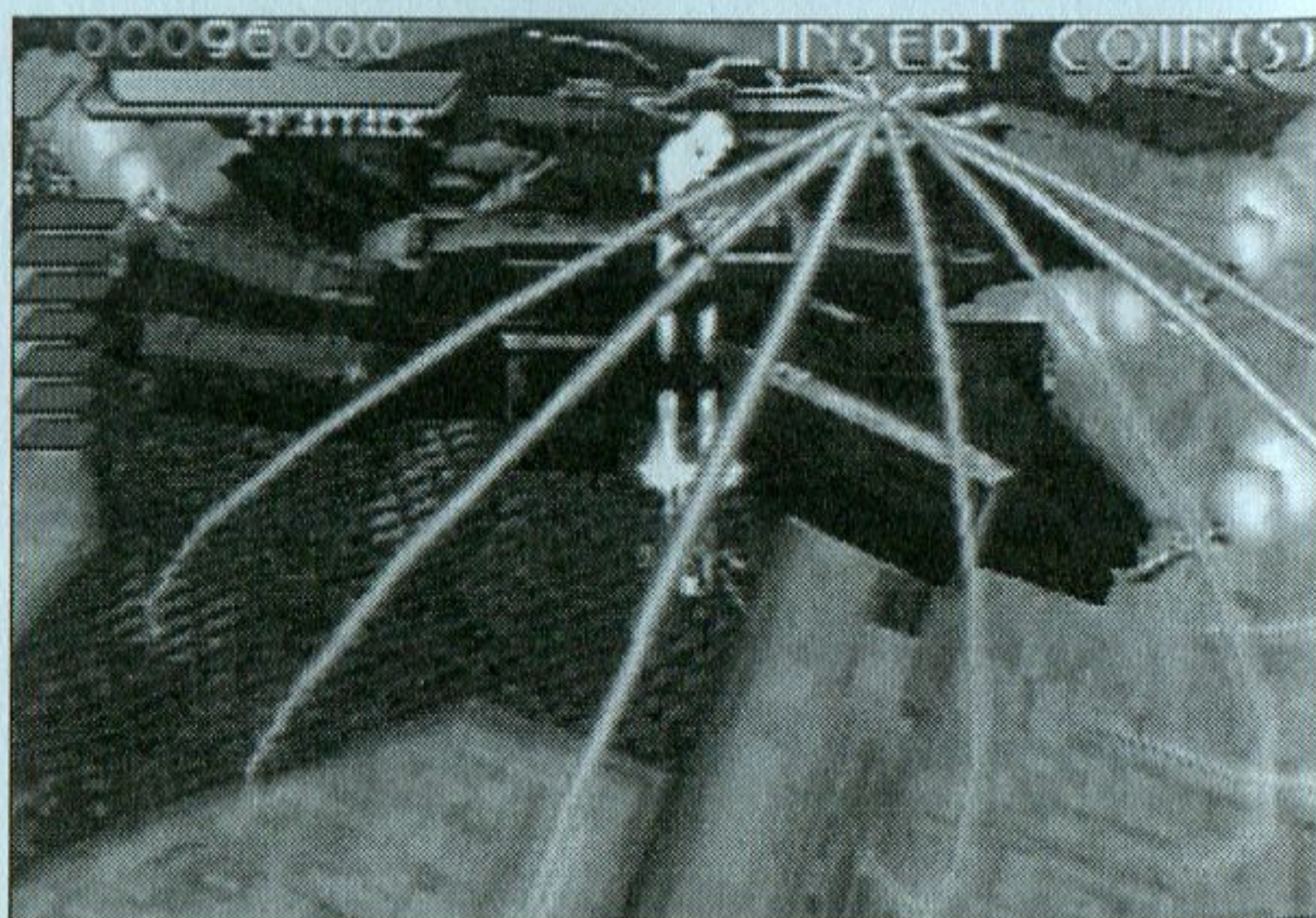
そもそも、2本の足だけでプレイしようというのが間違いだ。え？ 普通のコントローラーでも、右手と左手の親指しか使っていないって？ そういう意見は実際にやってみてから言ってくれ！

あと、これもやってみると分かるが、体力の消耗が非常に激しい。D

DRなどは、始めから1曲あたり1分程度のプレイ時間を前提に作られているが、他のゲームではもっと長いので、プレイ後は真っ白な灰になつてガツクリと床に倒れこむことうけあいだ。ダイエットにも最適！

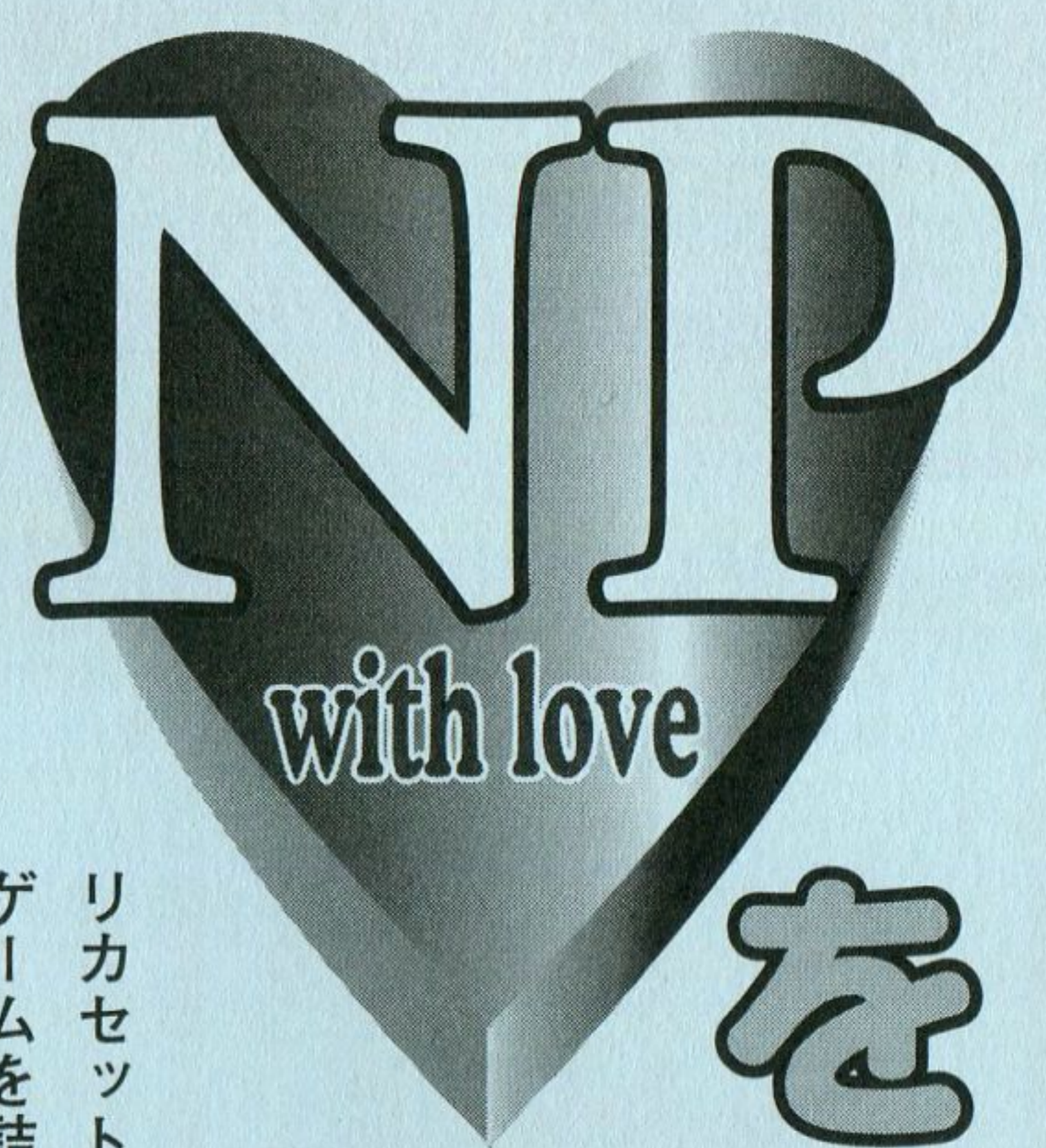
かも…。

せめて、ショットをばりばり撃ってるだけでいい、普通のシューティングなら…。



ニンテンドウパワーをじっくり応援するページ

いつもココロに



を

ニンテンドウパワーやっていますか。なに〜っ、や
ってない？ 簡単書き換えであんな名作やこんな
新作がたくさん遊べるのに…。では、これを機会
に遊んでみましょ。時代は今、NPなのだから!?

心ある、ナイゲー
読者に限って「ニン
テンドウパワーって
なに？ 全然知らな
い」なんてケシカ
ラン御仁はそうそう
いないだろう。そう、
書き換え可能なメモ
リカセットにSFCのグレイトな
ゲームを詰め込んでプレイできる
という、アレだ。
しかし、地味ながらも着実に新
作が発売されていることを知らず
にいる人や、もしくは「今更SF
Cねえ」と懐疑的になっている人
が意外といるに違いない。甘い、
甘いぞ！ ちゃんと、任天堂タイ
トルをメインとした数々の新作ゲ
ームが牛歩の如くジリジリ出てい
るのだ（下の新作リスト参照）。
ファミコンだろうがスーパーファミ
だろうが、お贈りするは任天堂。
その面白さは保証済みのハズ。
『ファイアーエムブレム』の新作
や『ピクロス』のシリーズも出て
いるのでまったく目が離せない！
11月からゲームボーイソフトも

書き換えることができるとい
うのだから盛り上がること間違いな
しなのである。
このページでは微力ながら、N
Pをより一層盛り上げていこうと
稼動していく予定だ。ちなみに予
定は未定だ。読者さんの暖かいご
支援を糧にこのページは続くのだ
から。ではまた半年後。バイイ！

ニンテンドウパワー新作リスト ※最新タイトル順(価格は書き換えの値段)

ファイアーエムブレム トラキア776	(任天堂)	2500円	SLG
ピクロス NP Vol.3	(任天堂)	2000円	PZL
コラムス	(メディアファクトリー)	2000円	PZL
はじまりの森	(任天堂)	2500円	ADV
ウィザードリィ I・II・III	(メディアファクトリー)	3000円	RPG
お絵かきロジック	(世界文化社)	2000円	PZL
ピクロス NP Vol.2	(任天堂)	2000円	PZL
たまごっちタウン	(バンダイ)	2500円	SLG
ピクロス NP Vol.1	(任天堂)	2000円	PZL
POWER 倉庫番	(任天堂)	2000円	PZL
POWER ロードランナー	(任天堂)	2000円	PZL
ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	(任天堂)	2000円	RPG
ダービースタリオン98	(任天堂)	2000円	SLG
すってはっくん	(任天堂)	2000円	PZL
Zooっと麻雀!	(任天堂)	2000円	TBL
ドクターマリオ	(任天堂)	2000円	PZL
リングにかける	(日本コンピューターシステム)	2000円	SPT
幻獣旅団	(アクセラ)	2000円	SLG
スーパーファミコンウォーズ	(任天堂)	2000円	SLG
ファミコン探偵倶楽部 Part2 うしろに立つ少女	(任天堂)	2000円	ADV
スーパーパンチアウト	(任天堂)	2000円	SPT
カービイのきらきらきっず	(任天堂)	2000円	PZL
スーパーファミリーゲレンデ	(ナムコ)	2000円	SPT
レッキングクルー'98	(任天堂)	2000円	PZL
平成新・鬼ヶ島 前編	(任天堂)	2000円	ADV
平成新・鬼ヶ島 後編	(任天堂)	2000円	ADV
同級生2	(バンプレスト)	2000円	ADV

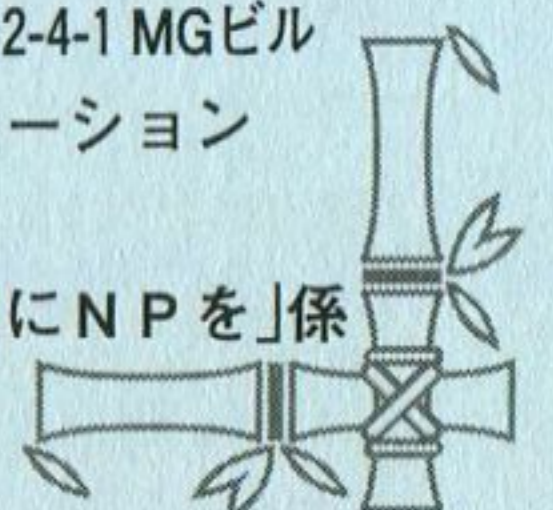
色んな情報求ム!!

このページでは、NP新作ソフトのレビュー
やおすすめソフト、NPについての意見や
提案などを募集しています。まだまだ、こ
れからのページです。ドンドン楽しくしてい
きましょう。お便りお待ちしております。

あて先

〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1 MGビル
(株)キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ編集部

「いつもココロにNPを」係



はじまりの森

心温まる
ノスタルジック
アドベンチャー



トンネルを抜けると、そこには緑豊かな田舎の風景が広がっていた。初めての一人旅。この夏休み、ぼくはどんな思い出を作ることができるのだろうか。

『はじまりの森』は、ちょっとしたつかしいコマンド選択型のADV。「みる」や「はなす」を選んで物語を展開させていくシステムだ。とはいっても、そのシチュエーションに必要な最低限のコマンドしか出てこないのも、多数用意された

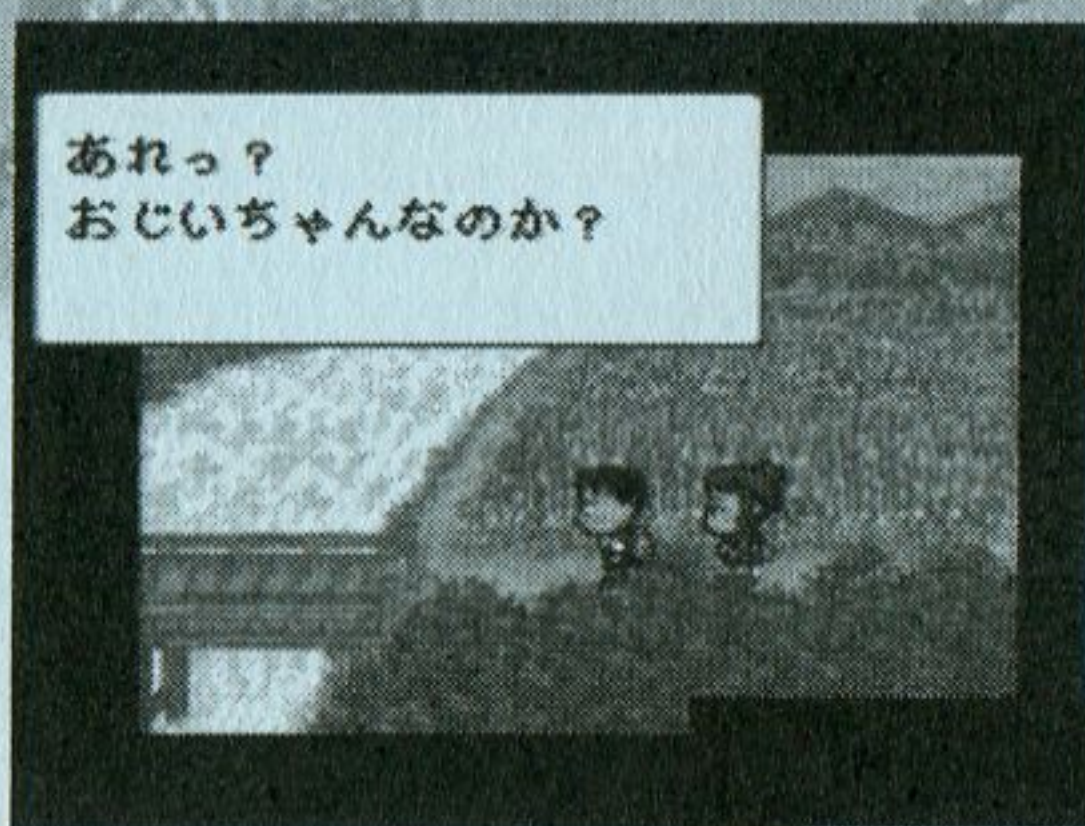


意味のないコマンドをシラミツブシにしていって、という面倒臭さが一切ない。不要なコマンドを削ぎ落とすことによってテンポ良いストーリー展開を楽しむことができるのだ。

夏休み、おじいちゃんの田舎に遊びに来た小学生の主人公は、あゝ河原で紫色の浴衣をまとった古めかしい言葉を話す可愛いらしい女の子に出会う…。

全編を通して描かれる、虫や蝉の鳴き声、ホタルの舞、緑の自然に囲まれた夏の風景。都会ではなかなか味わうことのできない、

◀田舎があるなしに係なく、初めて目にするのに、どこか懐かしさを覚える「くすの木」の風景。



あれっ？おじいちゃんなのか？

森の中から知らずの森のあやかしがやっとすがたを現してくれたということじゃ

➡むかし、村の緑が枯れ果て、窮地に立たされたとき、森の神様にお願いに行った二人が居たという…。



彼女がヒロインの小紫（こむらさき）。このあと主人公は彼女と初めて言葉を交わすのだ。いつ見ても、ボーイ・ミーツ・ガールってイイもんだなあ。じ〜んとくるシーンです。

懐かしくてちよっぴり切ないお話を堪能できる。

温かみがある絵本のような2Dのグラフィックの中で、一生懸命演技するキャラクターたちが生き生きしていてもとても良い感じだ。

また、程よい感じで挿入されてくる様々な種類のミニゲームに、プレイヤーが「参加」することにより、ただ見ている感や、やらされている感がないのが嬉しい。

『はじまりの森』は、丁寧な作りの、穏やかだが大きな存在感でプレイヤーをのめり込ませてくれる珠玉の小品である。解き終わったあとには、懐かしさと暖かい感動を与えてくれるに違いない。

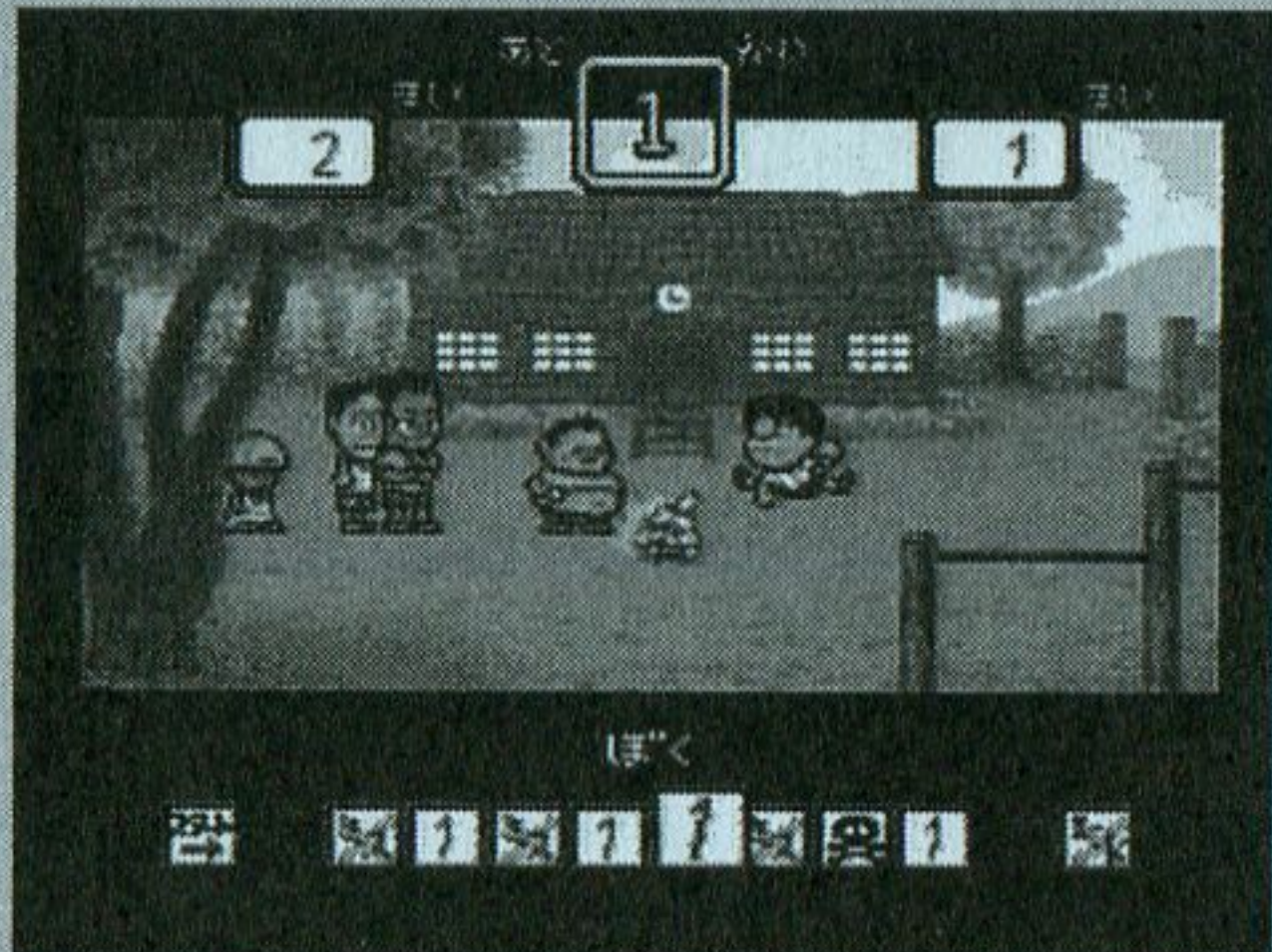
ミニゲームがコレマタ楽しいのだ



話の途中で、色々と織り込まれるミニゲームも本作の醍醐味の一つである。

石を伝って川を渡るものや川釣り、かくれんぼなど、田舎の風景が似合う、まさに懐かしい遊びといったところ。後半にはRPG風戦闘もあって、ゲームに飽きないような工夫がそこかしこにちりばめられている。

これらの遊びを疑似体験して、「田舎の夏休み」を思いつきり満喫するのも、本作の楽しみ方ではないかと。



若い読者のみなさんは「メンコ」ってやったことあるかな？ カードを上から叩きつけて地面のカードをひっくり返すゲームです。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ〜!」という、読者さんからの悲鳴にお答えして、全国で「ユーズド・ゲームズ」を確実に置いてくれている書店さんを紹介! これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ〜!」と書店さんに言ってみてね!

- 北海道札幌市中央区
YES 電脳館
旭屋書店 札幌店
- 宮城県仙台市青葉区
本のゴリラハウス 勾当台店
本のゴリラハウス 花京院店
アイエ書店 駅前店
- 山形県酒田市
青山堂ブックランド
- 福島県いわき市
ヤマニ書房
- 群馬県前橋市
戸田書店 前橋店
- 千葉県流山市
マジカルガーデン 南流山店
- 千葉県千葉市中央区
三省堂 Bee-One
- 千葉県千葉市美浜区
ブックストア談 幕張店
- 千葉県柏市
新星堂 カルチェ5 柏店
- 埼玉県浦和市
Dokidoki 冒険島 南浦和本店
須原屋 本店
- 東京都目黒区
恭文堂書店
- 東京都新宿区
芳林堂書店 高田馬場店
紀伊国屋書店 本店B1
- 東京都千代田区
明正堂書店 秋葉原店

- T-ZONE ミナミ
石丸電気 ゲームワン
ラオックス ザ・コンピューターゲーム館
書泉 ブックタワー7F
- 東京都立川市
オリオン書房 立川北口店
- 神奈川県平塚市
文教堂 伊勢原南店
- 神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
- 長野県更埴市
Dokidoki 冒険島 更埴店
- 静岡県沼津市
吉野屋
- 静岡県浜松市
マジカルガーデン 浜松高台店
- 愛知県名古屋市緑区
マジカルガーデン 緑店
ブックセンター名豊 緑店
ファミーズ 浦里店
- 愛知県名古屋市中区
三洋堂書店 上前津店
- 愛知県名古屋市港区
ファミーズ 名港店
ファミーズ 当知店
- 愛知県名古屋市南区
ファミーズ 柴田店
- 愛知県刈谷市
ブックセンター名豊 刈谷店
- 愛知県東海市
ファミーズ 富木島店

- 愛知県知多市
ファミーズ 知多朝倉店
- 愛知県半田市
ファミーズ 半田インター店
- 愛知県大府市
ファミーズ 共和店
- 愛知県阿久比町
ファミーズ 阿久比店
- 岐阜県各務原市
本21 各務原店
- 岐阜県高山市
三洋堂書店 高山店
- 岐阜県恵那市
コスモブックセンター
- 三重県津市
白揚 藤方店
- 三重県鈴鹿市
宮脇書店 鈴鹿店
- 三重県名張市
長谷川堂書店
- 滋賀県彦根市
CBワールドフジノ 彦根店
- 京都府京都市南区
アバンティブックセンター
- 京都府京都市下京区
ブックストア談 京都店
- 大阪府池田市
甲川正文堂
- 大阪府大阪市浪速区
ソフマップ 7号店ザウルス
わんだーらんど なんば店

- ソフマップ 4号店2F
- 大阪府大阪市北区
旭屋 本店
宮脇書店 大阪店
紀伊国屋書店 阪急32番街店
- 大阪府大阪市東住吉区
アセス
- 大阪府大阪市都島区
駿々堂 VERSION99
- 兵庫県神戸市中央区
駿々堂 神戸三宮店
- 岡山県岡山市
丸善 シンフォニービル店
- 岡山県総社市
宮脇書店 総社店
- 鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ 吉方店
- 広島県福山市
啓文社 瀬戸店
- 島根県松江市
BC今井 西津田店
- 福岡県福岡市
リーぶる天神
- 福岡県前原市
明林堂周船寺店
- 鹿児島県鹿児島市
ひょうたん書店
ひょうたん書店 Warp店

*掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部までご連絡頂ければ幸いです。

<2号> 本体価格757円

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

<3号> 本体価格780円

充実! 中古ゲームライフ/シリーズ1作目特集/
スーパー32x特集など

<4号> 本体価格760円

脱線! チョー大作主義/パソコンゲーム特集/
メガドライブ特集など

<5号> 本体価格760円

手を出さな! キワモノ全開ハード&ソフト/
女性ゲーマー特集/RPG特集など

<6号> 本体価格760円

名もなきゲームたちとの邂逅/ゲーム音楽特集/
アドベンチャーゲーム特集など

<7号> 本体価格760円

奇作豊作! バカゲーコレクション/
戦略シミュレーションゲーム特集/PS・SS特別ふくろ綴じなど

<8号> 本体価格760円

楽しさ100倍! 多人数プレイゲームの宴/
バーチャルボーイ特集/セガの怒られゲー特集など

<9号> 本体価格760円

スーファミ救出作戦! 名作の千年王国/
ゲームギア特集/キャラバンシューティング特集など

<10号> 本体価格760円

今は亡きメーカー特集 思い出はきらめく星々/
セガ8ビット機の伝説/ゲームマンガ特集など

<11号> 本体価格760円

100円ソフト100本ノック/
ゲームボーイ特集/ゲーム19xなど

<12号> 本体価格760円

突撃! クリエイター列伝/オールドパソコンゲーム特集/
1タイトル6ページ・ザナックなど

<総集編> 本体価格1800円

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

<総集編2> 本体価格1800円

5号~8号までのほとんどの記事を再録した総集編。総
集編書き下ろしページも少々ある廉価版。

<ナイスゲームズ1号> 本体価格760円

一生愛せる極上ゲーム/ヘンなタイトル特集/
制作者インタビューなど

<ナイスゲームズ2号> 本体価格760円

98年ゲームランキング200/ギャルゲー特集/
制作者インタビューなど

*ユーズド・ゲームズ1号は完売いたしました。

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止
させて頂いております。書店さんを通じての販売のみ
となりますことをご了承ください。下の注文書(コピー
可)に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号を
お書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。な
お、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異
なりますので、ご注文の際にご確認ください。

客注扱い	書店(帳合)印	版元 キルタイムコミュニケーション TEL 03-3555-3431 / FAX 03-3555-1203
	お名前	
	ご住所	
		TEL ()
	ユーズド・ゲームズ VOL.() ←号数を記入	各 冊
	※本体価格 VOL.2 757円、VOL.3 780円、VOL.4~ 760円	
	ユーズド・ゲームズ総集編 VOL.() ←号数を記入	※本体価格 1800円 冊
	ナイスゲームズ VOL.() ←号数を記入	※本体価格 760円 冊
	美食倶楽部バカゲー専科	※本体価格 980円 冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

凍

り

っ

く

秋の夜長にどこからともなく、アナタの家のポストに投函される恐怖ゲーム新聞。

神

経

の

ホラーやサスペンスなど、あらゆる種類の恐怖ゲームが網羅されている新聞だ。

戦

慄

特

集

これを手にした時、某ゾンビゲームだけが恐怖ゲームではないことを思い知るだろう。

恐

怖

ゲ

ム

ム

この新聞を読んで、それらのゲームをプレイした時、アナタの身に一体何が起こるのか…

新

聞

テレビゲームこそが、「真の恐怖」を描ける最高のメディアである!

凍りつく神経の戦慄

恐怖ゲーム新聞

発行所
 某都某区某地 某丁目某番某号
 〒XXX-XXXX
 (株)KTC秘密支所内
 恐怖げえむ新聞編集部
 電話 XX-XXXX-XXXX
 ©KTC
 ©恐怖ゲーム新聞 1999

「怖いもの見たさ」という言葉通り、我々はフィクションでの「恐怖」という題材に魅かれる。中でも映画や活字媒体以上に、ゲームで味わった恐怖は鮮烈な印象を残す。本稿では「恐怖ゲーム新聞」の序文として、「ゲームで描かれる恐怖」の考察を行うことにする。

ホラーゲームはなんでこんなにコワイのよ?

とにかくホラーゲームはコワイ。その怖さはこれまで味わったどの分野のホラーより恐ろしい。プレイしている間の昂揚感も、ほかのゲームジャンルでは味わえないほど高い。なぜそこまでホラーゲームはコワイのか。その理由を考えてみよう。

「その1..夜に一人でやるから怖い」

フィクションの恐怖を味わうには

やはり環境による要素が大きい。例えば真つ昼間にオバケが目の前に現れてもマヌケなだけである。ゲームはもともと深夜に一人でプレイするという場合が多く、「ホラー」を享受するには最高の環境が自ずと整うのである。これは「映画館の暗闇で観るホラー映画」より恵まれた環境と言えよう。

「その2..自分が死ぬから怖い!」

ホラー映画の場合は主人公の役に観客が同調して恐怖を感じる。実際に考え、行動し、襲われるのは

あくまでもその主人公で、客はそれを俯瞰で見ただけである。しかしゲームの場合、行動するのはプレイヤー自身。敵に襲われて、生きるも死ぬもプレイヤーの操作に懸かっているわけである。映画よりも直接敵な「死」に携わる分、ゲームのホラーは恐ろしい(当たり前前の話だが)。

「その3..わけわからんからコワイ」

テクノロジーが進化したとは言え、まだまだゲームで描かれるフィクションの文法は未熟であると言わざるをえない。RPGが批評される場合に、よくシナリオの不備(辻褄が合っていない場合やキャラの行動原理の矛盾など)が指摘されるのはいい例である。しかし、これはホラーにおいては逆に絶大な威力を発揮するのである。例えば素性の分からない人間に襲われる、あるいは言葉や感情が通じない者(人間でも怪物でも)に襲われる、というのは実に恐怖である。それは我々の理解を超えた、はつきり言えばわけわからん存在だからである。この「わけのわからなさ」加減は、まだ



本紙は「バイオハザード」シリーズ以外の恐怖ゲームを紹介していく。また一味違った「恐怖」を提供できることだろう。

まだ表現力に制約の多いゲームにおいて、努力せずとも自然に備わってしまうのである。

具体的な作品として『弟切草』スパーファミコン版を例に挙げて説明しよう。サウンドノベルというジャンルの先駆けとなした本作は、本編中に主人公の取るべき行動として選択肢が現れ、それを選ぶことで物語の進行が分岐していく。だがこの分岐が非情に複雑で、容量の都合からか、単にシナリオが枝分かれするのではなく、本筋からズレたり戻ったりと複雑に物語が交差していく。そこまではいいのだが、調整

不足のためか一本のシナリオとして見た場合、主人公やヒロイン「奈美」の行動原理がメチャクチャで、冷静に考えるとキ〇ガ〇としか思えないのである。しかし、ゲーム全体の雰囲気と相まって、単なる不備であるシナリオの矛盾が、「わけわからんものへの恐怖」に変わってしまい、なんとも恐ろしい作品になっているのである。

以上の点から見ても、やはりホラーを描くのに「ゲーム」は全く適しているとは言えないだろうか。

ホラーゲームになぜ魅かれるのか

ホラーは映画や小説の分野では決してメジャーとは言えない特異なジャンルながら、ゲームでは『バイオハザード』がダブルミリオンを記録するなど、数字の上では国民的に嗜好されていると言っているほどである。なぜここまで「ホラーゲーム」に人は魅かれるのだろうか。それは、前項の「2」に記した、「直接的な死の疑似体験」が要因として大きいのではないか。

ある作家の言葉だが、人が物語を楽しむのは「人生が一度しかない事への抗議」なのだそう。では、生涯で一度しかない本能的に分かって「死」に対し、疑似体験したいという欲求が強まるのも理解できると思う。遊園地の絶叫マシンに喜んで乗る人も、安全が保証された「死の疑似体験」を求めたのこのように思えるのだ。

ホラーゲームは映画や活字よりも、よりリアルな「死」を体験できる場である。だからホラーゲームがこれだけ受け入れられたのではないだろうか。もしそうだとすると、ホラーゲーム好きな人は、みなマゾヒスティックとも言えるのだが。

まだまだ稚拙なゲームで描かれる恐怖

しかしゲームで描かれる恐怖はまだまだ映画のそれには到底及ばない。現代のゲームユーザーがゲームに望むものは、極論すると「刺激」だけである。業界人が絶賛する「絵がへボくてもゲーム性が豊かな作品」は、実はマスには訴求力がまる

でないことだ。だからこそ、単純に「恐怖」を追求するだけで「刺激」になる「ホラーゲーム」は、制作者側にとって実は作りやすいものである。

そういう点を踏まえてなのか、ほとんどのホラーゲームはお化け屋敷的な「脅かし」(出るぞ、出るぞ、出たーッ！つてヤツ)という、最も使い古された幼稚な手法でしか恐怖を描いていない。優れたホラーとは、目を背けたいものや不安をかき立てるものを描き、そこに人間本来の姿を描くことにある。例えばクリチャーを恐怖の媒介として利用した作品であれば、真に恐ろべきはそれを生み出した者たちの存在であり、またそれを容赦なく抹殺しようとする非情な人間である。それを描くのが優れたホラーと言えるのではないだろうか。

ホラーゲームの歴史はまだまだ浅い。最新のテクノロジーで真の人間を描く、「高次のホラーゲーム」が近い将来に出現することを、強く願ってやまない。

(恐怖ゲーム評論家・斎 九寧)

ハリー・メイソンの 愛娘シェリル、 無人の町「サイレントヒル」 にて失踪する

凍りつく神経の戦慄「恐怖ゲーム新聞」

サイレントヒル

機種 : PS
ジャンル : アドベンチャー
メーカー : コナミ
発売日 : 99・3・4
価格 : 5800円

画像と音の演出が巧み、いい意味で嫌なシナリオ…と、本作にはホラー映画の怖さに通じる部分が多い。夜中に一人、部屋の電気を消し、ヘッドホンを装着してプレイ。「やるんじゃないかった」…コレ、ほんとの話。

二つの恐怖を 兼ねそろえた秀作

見せかけだけの怖さを追求したホラーゲームが多く輩出されている。ゾンビや殺人鬼を題材にし、見た目や演出にこだわるあまり、プレイヤーに精神的な恐怖感を味わわせるゲームが少ないように思われる。楽しみながら進む、というのもそれはそれでけっこうだが、見た目だけではなく、追い詰められるような心理的な恐怖感を望むプレイヤーにとっては、多少物足

りなく感じるのではないだろうか。恐怖というものを意識するのであれば、少なくともプレイヤーにそれなりの恐ろしさを与えなくては意味がない。その点、本作は「スグに感じる恐怖」だけではなく「後から来る恐怖」も兼ね備えている。前者は視聴覚的な部分に訴えかける恐怖を指し、後者は精神的な部分に訴えかける恐怖。クリアしたときの達成感を得た後に、ふと振り返ってみるとじわじわと例えようのない恐怖に襲われるのだ。さらに、用意されたすべてのエン

ディングを見ると…。このゲームの真の恐ろしさは、プレイした本人しか味わうことができない。

身近な存在の 主人公に惹かれ…

ホラーゲームの主人公というと、たいていは鍛えられた人間か特別な能力を持っていることが多い。「サイレントヒル」の主人公、ハリー・メイソンは、特殊部隊に入っていたわけでもないし、特別な能力も持っていない、いわば一般人。そんなハリーが娘を助けるといふ理由で、異形の者たちと戦うわけ



ムービーシーンも秀逸。登場人物が、怒ったり笑ったり驚いたり、表情豊かに表現されている驚きの出来。



異常なまでに濃い霧に包まれたサイレントヒルの町。全編通して視界が悪いので、周りに何がいるのかわからない。

だ。当然だがハリーは銃の使い方なども知らないし、敵の攻撃に對し的確な判断などできる訳もない。まして相手はこの世のものとは思えないほどグロテスクな生物。娘を助けるといふ理由があるとはいへ、無謀な挑戦をする一般人。そんな身近で不幸な彼に對し、ふと親近感を感じたのは筆者だけではないだろう。

音が頼りのゲームシステム

ハリーは東の間の休暇を取り、娘のシェリルと共に避暑地として

有名な「サイレントヒル」の町を訪れる。だが、その途中で事故に遭い、娘のシェリルとはぐれてしまう。娘を探すために、濃い霧に包まれたサイレントヒルに辿り着いたハリー。季節外れの雪が体に堪える。これは現実か？ それとも……。一瞬、霧の中にシェリルの姿を見た彼は、暗い路地裏へと入っていき、そこで得体の知れない化け物に襲われて意識を失ってしまふ……。と、これがゲームの導入部分。その後ハリーは、目覚めた場末のカフェバーで知り合った隣の警察官・シビルから拳銃を受け取り、改めてシェリル捜索を開始することになる。

ゲームシステムは基本的に斜め見下ろし型のアクションで、3Dポリゴンで描かれた町中を移動しながら進行していく。出現した怪物に對しては、用意されている様々な武器を持ち替えて攻撃していく。もちろん、逃げてしまわない。これだけ聞くと『バイオハザード』とどこが違うのか？と思われられるかもしれないが、本作にはオリジナリティーあふれる特徴がある。それは「音」の重要性だ。建物内はおろか、町中までも霧に包まれて視界が悪いこのゲームでは、敵の存在が非常に分かりにくい。さらに、ゲーム中の怪物は音や光に敏感なため、ハリーの走る足音などを聞きつけて近づいてくる。こういった悪条件の中で、手助けとなるアイテムが「携帯ラジオ」だ。ゲームスタート時に入手することができ、このアイテムは、敵が近づけば近づくほどノイズを大きく鳴らして、ハリーに敵の存在を警告してくれるのだ。



敵は、ライトの光や足音に反応して近づいてくる。要はライトを消して走らなければいいのだが。…できるかな？

サイレントヒルとホラー映画の微妙な関係

本作はゲーム中の色々なところで、いくつかのホラー映画や小説の影響をチラホラと垣間見ることができ、その中の1作品としてこのコラムで紹介したいのが1987年制作の「ヘルレイザー」(全四部作)だ。

制作者側もこの映画を意識したように雰囲気はかなり近い。設定やシナリオこそ違いが、「裏世界」の雰囲気はそのままといってもいいくらいだ。

この映画は、究極の快楽を与えると言われる「バズルボックス」をある男が開けることから始まる。実はこの箱は地獄への扉の鍵となっていて、開けたことにより邪悪な修道士が解き放たれてしまう。「裏世界」学校の教室は、修道士が登場するシーンのバックや地獄の世界を表現しているシーンに雰囲気似ている。また、教会でダリア婆さんからもらえる「フラウロス」。使用目的は最後の最後まで不明だが、これも映画内に登場するパズルボックスにそっくり。こういったちょっとした元ネタを知っていると、よりゲームを楽しめるかもしれない。

常に霧や闇などで視界が悪いという条件に立たされてしまう本作では、純粹に「見えない」ことへの恐怖、そして耳を澄ますと微妙に聞こえてくる「蠢くもの」への恐怖をたっぷりと思い知らされることになる。

血の飛び散った世界でプレイヤーは思考する

先に本作はアクションゲームと書いたが、実はアドベンチャーの要素もすこぶる高い。ハリーの最初の目的地は、シエリル失踪の手がかりが残されている学校。ところが、街



グロテスクなシーンの続出で背筋は凍りっぱなし。まさに悪夢そのものだ。果たして、シエリルは無事だろうか…。

の至る所で道路が陥没しており、すんなりとは学校に行かせてくれない。ハリーは試行錯誤の末学校まで辿り着き、そこで待ち構える種々の謎を解き明かしていく。そして、舞台を学校から教会、病院へと移しながら、「サイレントヒル」に隠された秘密をも解き明かしていくのだが…。

謎解きの舞台はホラーゲームらしくやたらとグロイのも特徴。特に、ハリーが後に引きずり込まれることになる「裏世界」の描写がなんとも醜悪。壁や床、天井は誰の物とも知れない血や膿で錆び、天井からは先端が鍵状になつている肉片付きの鎖が垂れ下がる。壁を見ると死体が釣られている。生理的に嫌になる気味の悪い演出が数多く施されているわけだ。こういったシチュエーションのなかで、女性のすすり泣く声が聞こえたり、ガタガタと音を立てるロッカーがあったり…。実はこれらの演出はゲームの進行には影響のないものが多いが、謎解きに集中しているプレイヤーを驚かせ、恐怖に陥れるのに一役

買っている。

そして物語はクライマックスへ

さて、ここまでざっとゲームの展開を追いながら本作を紹介してみたが、さらには最後には想像を絶する世界と驚愕の展開がプレイヤーを待ち受けている。こればかりは自分自身の目で確かめて、真の「恐怖」をしつかりと噛み締めて欲しい。ちなみに、エンディングは基本的にグッドエンドとバッドエンドの2パターンがあり、こなすイ

レントによつてストーリーが分岐するシステムとなつている。ここまで説明したところで改めて『バイオ』シリーズとの相違を考えてみていただければ、その違いは明らかだろう。『バイオ』シリーズを「動」とするならば『サイレントヒル』はさしずめ「静」といったとこ

るか。多くのプレイヤーに生理的嫌悪感を味わわせるシチュエーション、そして難解な謎解き。そののみならず、グッドエンドで救われようがバッドエンドで救われまいが、いずれにしても後味の悪さを痛感させられる結末に最大の特徴があるのだ。この両方のエンディングを見ることで、断片的にしか明かされていなかった謎は一つになる。そして、そのときこそ、シナリオの真の意味に恐怖するだろう。「もし自分がそ

うなつたら」と…。

恐怖度チェック

映像美



ザラついたゲーム画面が恐怖と殺伐とした雰囲気を手く表している。

緊張感



常に視界が悪い状況に立たされているので、心臓は打ちっぱなしだ。

暗黒度



後味の悪い映画を見終わった感じ。まさにキング張りのモダンホラー。

表情度



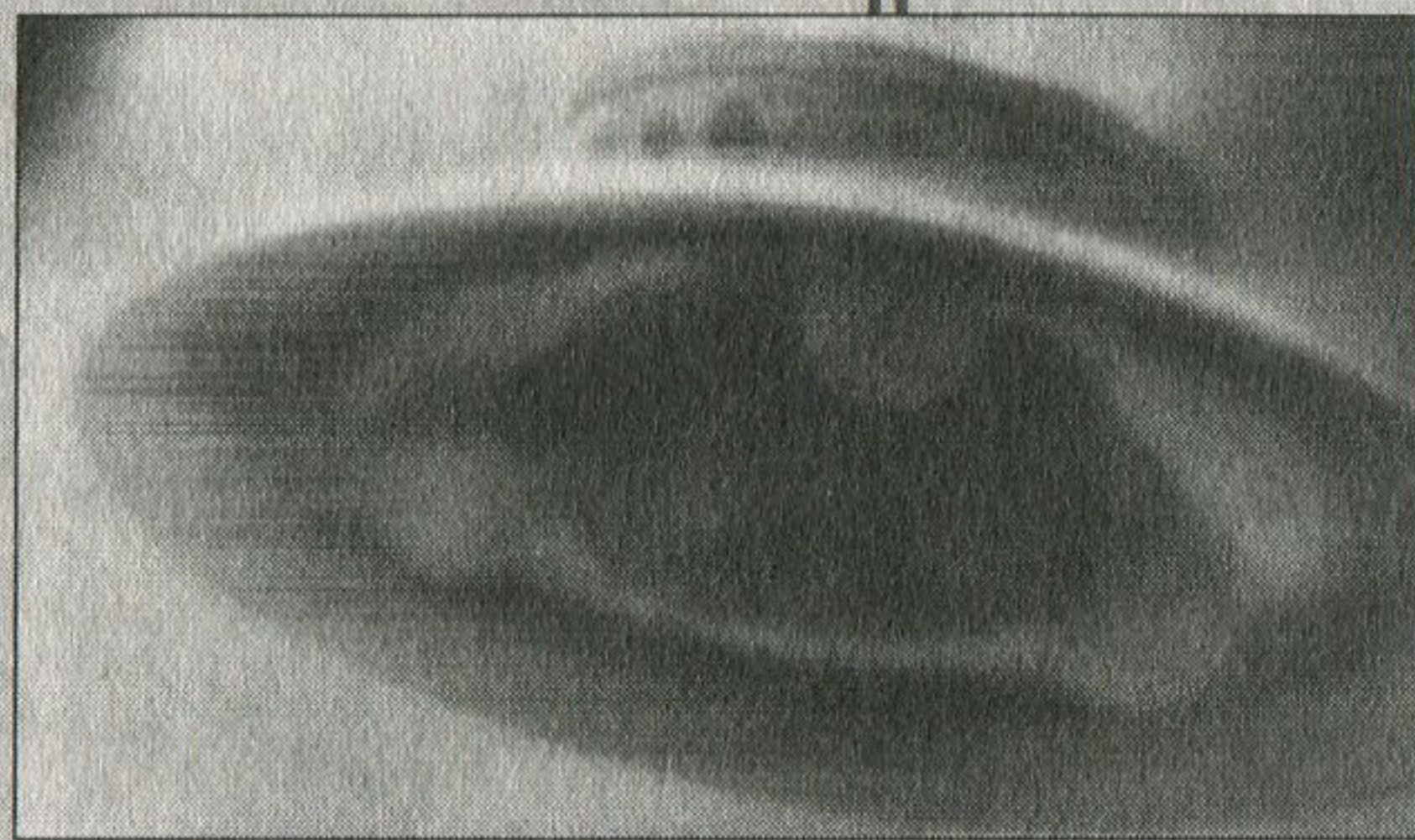
ムービーの出来も秀逸。泣いたり怒ったりと、表情が変わるキャラクターはさながら人間のよう。

総評

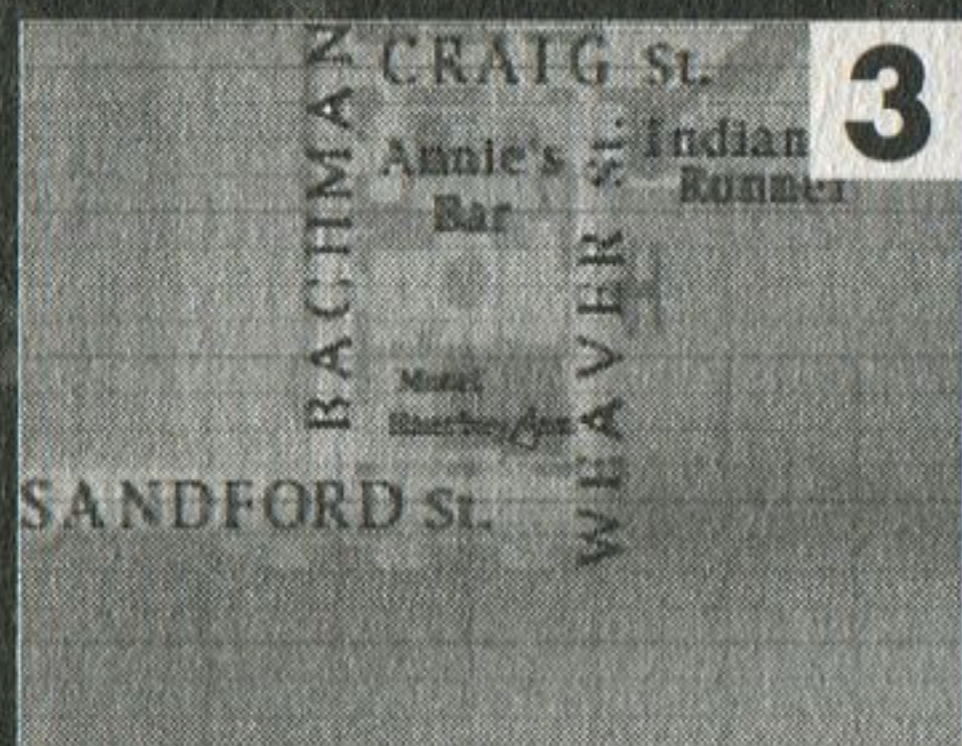
本当に怖い。同時に嫌悪感がこみ上げて、そして…哀しい。本作は『バイオ』とは違った種類の面白さと怖さを出すことに成功した傑作といえるだろう。

『サイレントヒル』には 三つ目のエンディングが存在!! キミはUFOを 見たか!?

三つ目のエンディングとして用意されているUFOエンド。実はこのエンディングは、本編には全然関係がなく、作者側のちょっとしたお遊び要素なのだ。このエンディングを見るための条件は二つ。一つは一度クリア（二つのエンディングのうちどちらか一方でOK）し、「チャネリングストーン」を出現させる。もう一つは決められた場所でチャネリングストーンを使う。チャネリングストーンは、クリア後のデータで始めると、スタート地点上部にあるコンビニ内のカウンターで入手できる。ちなみに使う場所は以下の通りで、最後の場所の灯台で使うことで、UFOエンディングへ移行する。



これはちなみにアダムスキー型。だから? ったのはナシ。



3
下水道を抜けてリゾートシティにあるモーテル（バイクの鍵を手に入れる所）の駐車場で使う。



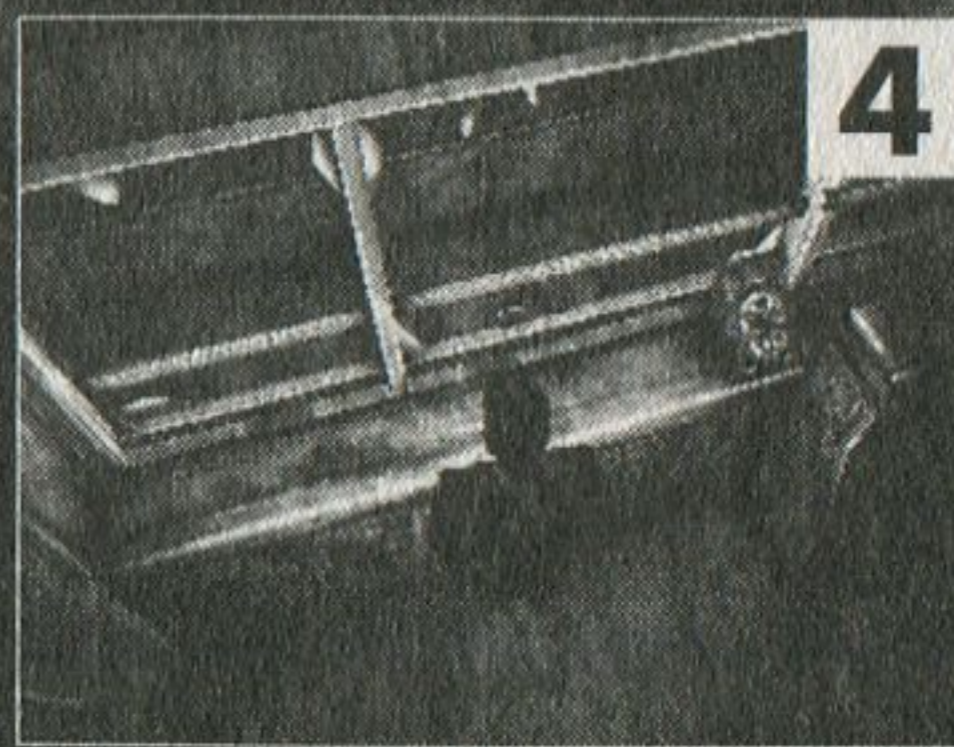
2
タウンセンターで巨大芋虫を倒した後に病院へと向かう。病院でリサとのイベントを済ませた後、玄関を出た所で使う。



1
まず「裏世界」の学校で行ける学校の屋上。金のメダルと銀のメダルのイベントをクリアし、屋上の排水バルブのイベント後に使う。



5
リゾートシティの棧橋の奥にある、灯台の屋上（床に大きな魔法陣が描いてある所）で使う。



4
リゾートシティの棧橋に停泊している船の中で、シビルとダリアの会話イベント後に、室内で使う。

チャネリングストーンはここで使え!

ハイパーブラスターで 気分爽快!!

UFOエンディングを見た後のデータでゲームをスタートさせると、アイテム画面内にハイパーブラスターが加わっている。この武器を装備して攻撃態勢に移るとレーザーポインターが画面に現れる。このポインターが照準になっており、一度敵がこの赤い線に触れると障害物に隠れない限り、サーチし続けてくれる。そして、この状態で攻撃ボタンで、ダメージを与えられる。ちなみにこの武器は弾数が無制限なので、リロードは必要なし。この状態でのプレイは、まさにガンシューティング状態でヤミツキになるぞ。

凍りつく神経の戦慄「恐怖ゲーム新聞」

トワイライトシンδροームスペシャル TWILIGHT SYNDROME Special

いつも噂から始まる怪異な話。ことの真相を確かめるために、探求者たちは夜の学校へと出かける。このソフトは、女子高生三人組を操作して学校とその周辺を探索していく、ホラーアドベンチャーゲームの傑作である。

夜の学校は怖い。

皆さんは夜の学校に行ったことはあるだろうか。筆者は、ある。小学生の頃、忘れ物をしてしまったことがあった。どうしても必要な物だったので、夜の8時くらいに学校に出かけたのだ。用務員さんに扉を開けてもらって、一人ポツンと暗闇の中に立った時のあの恐ろしさは今でも忘れられない。あたりはシーンと静まり返り、人っ子一人いない校内。非常灯が濁った赤色を不安げに灯していた。ふと誰かに見られているような気

がして、意味もなくキョロキョロ

と辺りを見回し、足早に教室へと向かった。心臓は破裂寸前で、正直それからどうしたかなどあまり覚えていないのだが、入り口で待っていてくれた用務員さんの姿を見た時、神様のように見えたのだ。けは強烈な記憶として残っている。

古今東西 学校の怪談噂話

今回本紙で紹介する『トワイライトシンδροームスペシャル』は、そんな身近な学校の怪談話をメイ



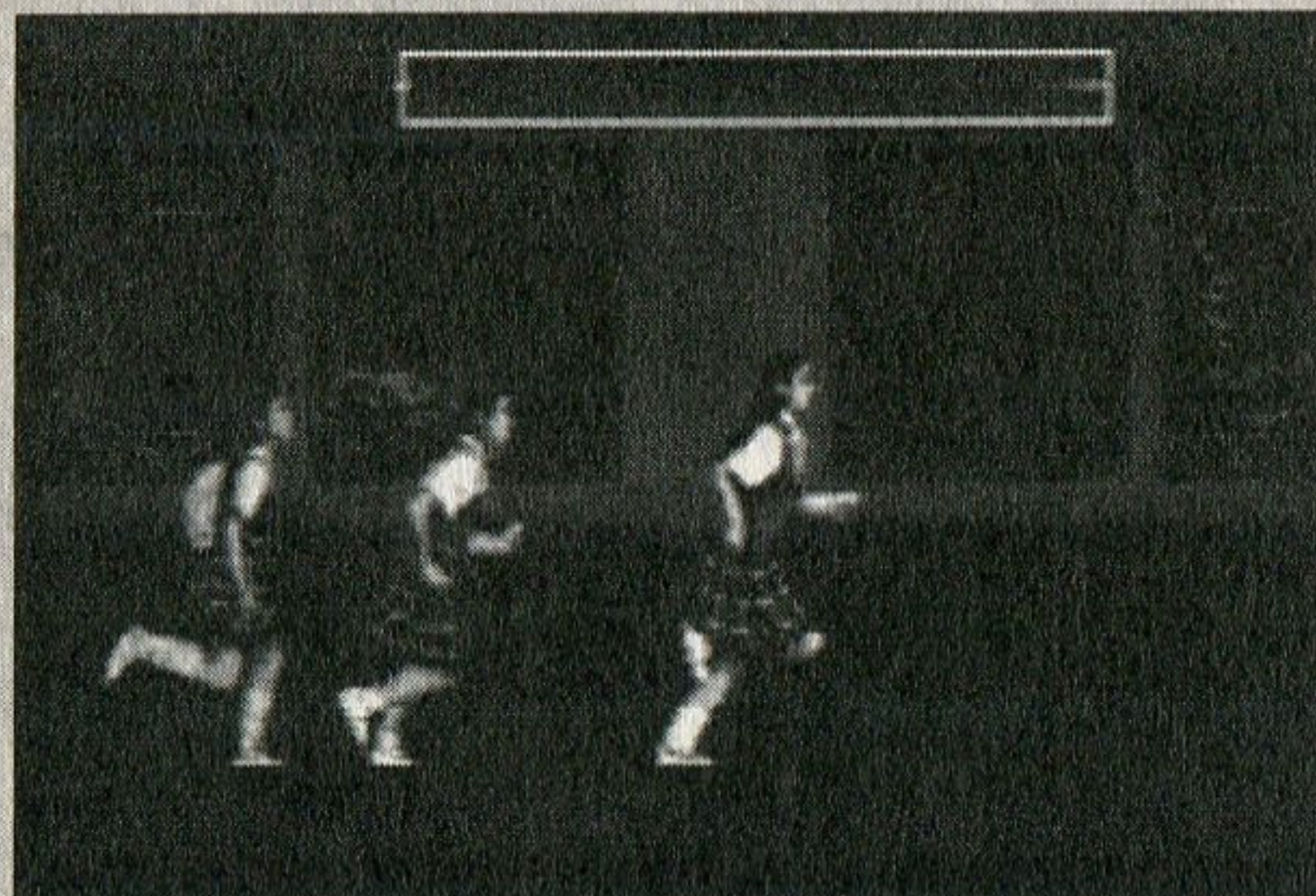
物語、プロローグに現れる謎の「おっぱ少女」。彼女は何か言いたいことがあるのだろうか。…に、してもコワイ。

ームだ。

東京の武蔵野市にある雛城高校がゲームの舞台となる。ご多分に洩れず、この学校でも「トイレの花子さん」だの「夜、独りでに曲を奏でるグラウンドピアノ」だの、あまたの怪談話が生徒の間で噂されているのだ。

本作では、この「噂」から派生していく11の物語を堪能できる。短編小説を読む感覚と言っているだろうか。

プレイヤーは雛城高校の女子高生、長谷川ユカリとなつて、仲間



イベントによっては走ることも可能だ。急げ、後ろに追っ
て来ている！ フライトレベルには気をつけて。

のチサトやミカと一緒に霊にまつ
わる噂の真相を追って行くのだ。
本作は、静止画の上に表示され
るテキストを読み進めることで物
語が展開していくシステムとなっ
ている。要所所で選択肢が現れ、
その結果で分岐していくマルチス
トーリー、マルチエンディング方
式だ。エンディングは「大吉」「中
吉」「凶」の三つに分かれ、それぞ
れ違った内容の結末を迎える。大
吉は噂を解明したことになるが、
凶になると真相は分からず終いで、
もう一度やり直しになってしまう。
そうなると次のシナリオをプレイ

することができないので要注意だ。
なお「フライトレベル」なる恐怖
度を示すゲージが設定されており、
ゲーム中にあまりにも恐ろしい目
に遭うと最悪の場合ショック死し
てゲームオーバー、なんてことも
あり得るのだ。

このゲームのシステムで特徴的な
ところはキャラの「移動シーン」にあ
る。アドベンチャーながら、プレイ
ヤーは2Dで描かれたキャラを操
作して学校や公園などを移動して
いくのだ。これが本当に探索してい
るような気分を味わえて、面白い
と同時に臨場感があつてとても怖
い。想像してみよう。夜の校内を懐
中電灯の明かり一つで歩く。ふと、
窓を見ると黒い影が横切った…。こ
の辺はテキスト主体のADVでは
味わえない趣向である。
ここで、プレイを始めようとする
読者に一つ提案しよう。このゲ
ームはぜひヘッドホンを装着して
プレイして欲しい。夜中の学校内
をヒタヒタと心細い明かり一つで
探索しなければならぬことは前
述したが、そこにリアルな3D音

響が加われば臨場感たっぷり恐
怖も増えだ。真後ろから聞こえる、
この世のものでない霊たちの叫び
は、ヘッドホンでなければ体験で
きない究極の恐ろしさなのだ。

様々なドラマがある 奥深いストーリー

「旧校舎3階の女子トイレに女の
子の幽霊が出るんだって！」

物語は、茶髪にルーズソックス
と今時の女子高生である岸井ミカ
が、かねてから「クールなところ
がステキ」と目をつけていた長谷
川ユカリにアプローチをかけるこ
ころから始まる。ミカは、噂の真
相を追究したいと、夜の学校への
潜入作戦を画策しているのだ。そ
こにユカリの幼なじみで生まれな
がらの霊媒体質、逸島チサトが加
わることになる。この日を機に、
三人は行動を共にするようになり、
同時に死後の世界に足を一歩踏み
入れることになるのだ…。

10話（正確には、隠しシナリオも
含めて11話）用意されているスト
ーリーは、バリエーション豊かな内

ゲームを円滑に進めるため のワンポイントアドバイス

本作は、選択肢によって話が変わ
ったりエンディングに影響したりす
るのだが、そのパターンは大まかに
分けて二つ。決定すること（移動、
逃げる、話すか否か、など）と、霊
（人間）との会話を誰にさせるかだ。
最初の選択はだいたい見当がつきそ
うだが、誰を霊と会話させるかとい
う選択はなかなか難しい。最初はど
うしても霊感が強いチサトに頼りが
ちになると思うが、裏目に出て悪い
結果を招いてしまう、なんてことも
あるからだ。こればかりは何度もプ
レイしてみるしかないのだが、筆者
なりのアドバイスをまとめたので、
参考にして欲しい。

① 逃げないこと

これは基本。真相を突き止めたく
ば、勇気が必要。

② イイ加減なことを言わない

何事にもマジメに受け答えよう。

③ チサトの助言は結構役に立つ

引っ込み思案な彼女が、自発的に
助言をしてきた時には、真摯に耳を
傾けよう。ただ、これらには例外も
あるということをお忘れないう。



イベントの最中に挿入されるビジュアルシーン。結構どぎついグラフィックも見ることができる。

容になっている。哀しい話から後味の悪いもの、笑える話まで、多少の差はあれど、一話あたりのプレイが時間が一時程度なので気軽に楽しめる。その気軽さが次のシナリオへのプレイ意欲につながり、ヤメ時を失ってしまうほどだ。ただ、シナリオの途中でセーブができないことと、選択肢から先の展開が読みにくい内容となっているため、難易度が多少高くなっていることは付記しておく。

さて肝心のストーリーだが、例えばこんな話がある。いじめを苦に自殺したある男子生徒の霊が体

育館器具庫に現れるという噂が流れた。その手の情報に早いミカは、ユカリとチサトを誘って真相を確かめるために調査を開始する。そのうちに、人をいじめることにま

「現実感」によって増す恐怖のリアリティ

このゲームは、外国の洋館でゾンビに遭遇するわけでもないし、昔の戦国武将の怨霊が国を崩壊の危機に陥れるわけでもない。もちろん、登場人物たちがバズーカやマグナムを手に敵を撃破するなん

てこともない。登場するのはどこにでもありそうな学校、そして噂話や怪談話に花を咲かせる女子高生。まるで隣町で本当にあった出来事を見る感覚でプレイを進めることになるのだ。

こういったシチュエーションで「霊」という存在を突き付けられると、子供時代に『番町皿屋敷』や『耳なし芳一』などの怪談を聞いて、夜トイレに行けなくなったことを思い出してしまう。「幽霊が出る」ということが俄然現実味を増して、それに恐怖してしまうからだ。

ユカリ、チサト、ミカというまったく性格の違う三人のやり取りに笑わされたり、考えさせられたり、と妙に人間臭いところにも親近感が湧いた。実はこれが重要で、彼女たちが「本当に近くにいなうな女の子」であるが故、さらに現実感

が濃くなり、恐怖を増幅するのに一役買ってくれているのではないかと、筆者は考えている。

このゲームでは全編をとおして「霊」「死後の世界」という存在は、常に人間の近くにあるのだということをおぼろげに教えてくれた。案外、私たちは「幽霊なんてバカらしい」と目に見えるものだけを信じ、真実から目を背けているだけかもしれない。今からでも遅くはない。飽くなき探求心を持って、夜の学校に行ってみようではないか。

恐怖度チェック

映像美



ドットのグラフィックがメインだが、レギュラーに入る実写の絵にビビる。

緊張感



懐中電灯一つで心霊スポットを回らなきゃいけないので怖くて辛い。

暗黒度



色々な話のバリエーションがあるので、一概に高いとは言えない。

学校度



学校といったら怪談話の宝庫。これに勝るものはなし。マイッタ。

総評

幽霊、学校、公園や神社など、怖いものはすべて揃っているという感じ。三人のキャラクターもしっかりと描かれている、怖くて面白いアドベンチャーだ。

女子高生三人組が トワイライトシンδροームを面白くする!!

逸島チサト

地味でおとなしく真面目という天然記念物級の女の子。ユカリとは9年来の幼なじみだ。他人に優しすぎるのが仇になることも。生まれつきの霊媒体質。

長谷川ユカリ

クールでしっかりものに見える彼女には、失恋や親の離婚問題など、過酷な環境が取り巻いている。幼なじみの逸島チサトにだけは本音で接しようと考えているらしい。ドライな一面はポーズなのか?

アンバランスさが生む絶妙なハーモニー

本作を語る上で、三人組の存在は外せない。クールなユカリ、おっとりしたチサトにミィハーなミカ、とまったく性格の異なった三人が、励まし合ったり時には傷付け合ったりと、一生懸命な姿を見せてくれるのが、物語にグイと引き込まれる要因の一つではないだろうか。彼女たちは、誰々がというよりは、三人になったとき、その魅力が最大限に溢れ出すのである。デコボコに見える三人組だが、深い絆で結ばれているのだ。

岸井ミカ

明朗活発な今時のギャル。邪気のない発言や行動や興味津々な瞳には、ほかの二人がいつも振り回されることに。しかし、彼女たちの行動の原動力になっているのも事実である。



隠しシナリオまで遊びつくそう
本文でも触れたように、噂にまつわる事件を無事解決できたら「大吉」の印が各話のタイトル画面上に押される。全10話すべて大吉エンディングを迎えたとなんと隠しシナリオが登場するのだ。
風が強いある日、ミカが体験する恐怖とは!? 果たしてユカリ、チサト、ミカ三人の関係はどうなっていくのだろうか…。このシナリオを遊べるまで頑張ってチャレンジしよう。

バンバン印が押されていくのが楽しくてしょうがない。ついでに「凶」「中吉」エンドも楽しもう。
ワンカットだけサービス。ショッキングなシーンが連続する。ま、結末はやってからの楽しみということだ。

カメラ

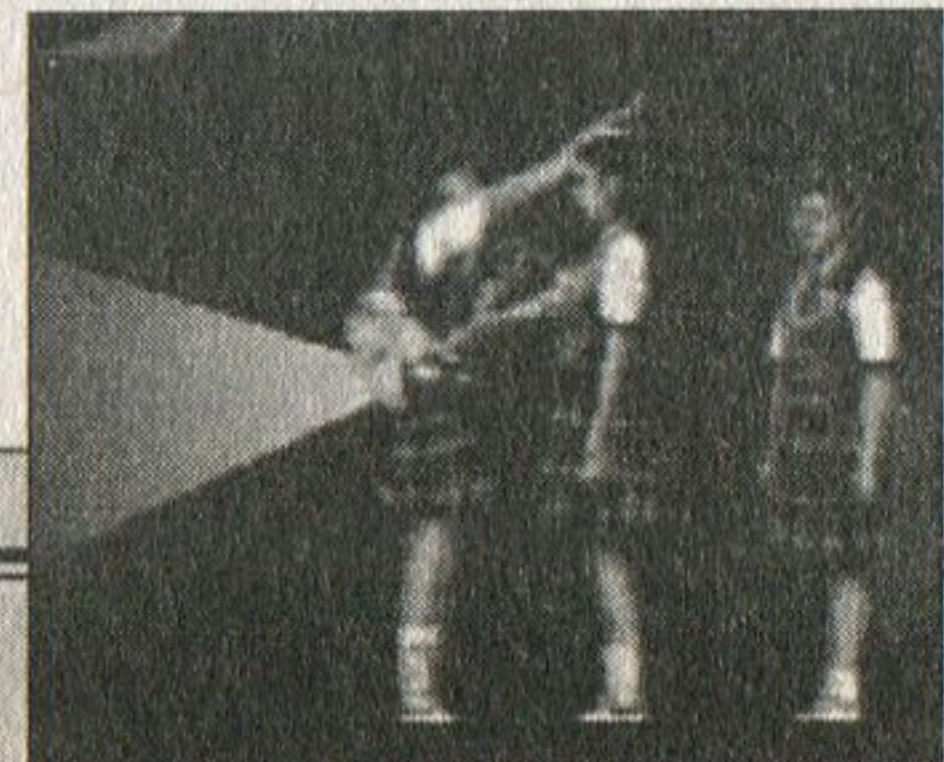
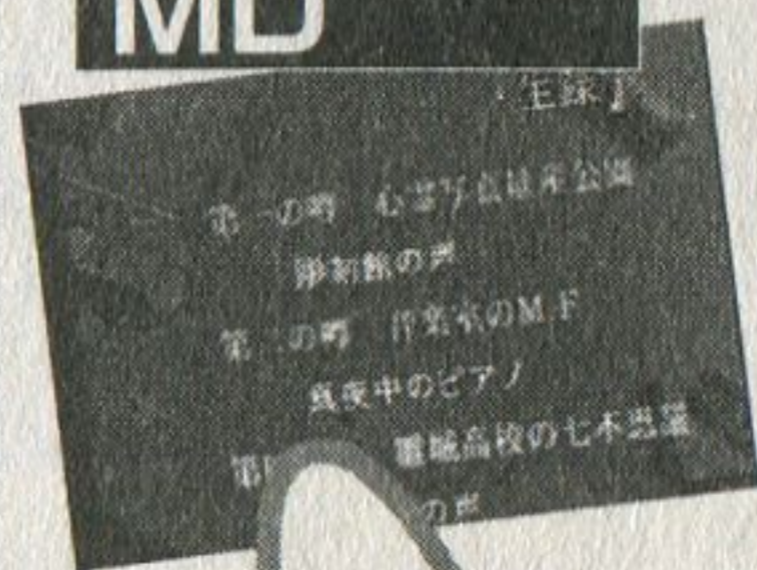
ゲーム中に出てくる心靈スポットや怪しい被写体をパシャパシャと激写できる。持ち帰って、現像してみると…、恐ろしい心靈写真の数々。これらは戦利品として保管できるぞ。



これぞオトメの戦利品

MD

ラップ音や怪音が聞こえたら、すかさずMDをセット。こちらもち帰って、後でいつでも聞くことができる。…それにしても彼女たちってイイ趣味してると思いませんか? 怖くて聞いてられません。





奈緒美
あそこ、あの角の向こう...

地下鉄構内 連続行方不明 事件発生!!

凍りつく神経の戦慄「恐怖ゲーム新聞」

ダイクメサイア

機種 : PS
ジャンル : アドベンチャー
メーカー : アトラス
発売日 : 98・6・11
価格 : 5800円

闇の中から襲い来る謎の怪物「融合体」の前では、プレイヤーは無力。生き延びるためには、ただひたすら逃げるしかない!

あのアトラスが制作する 異色のホラーアドベンチャー

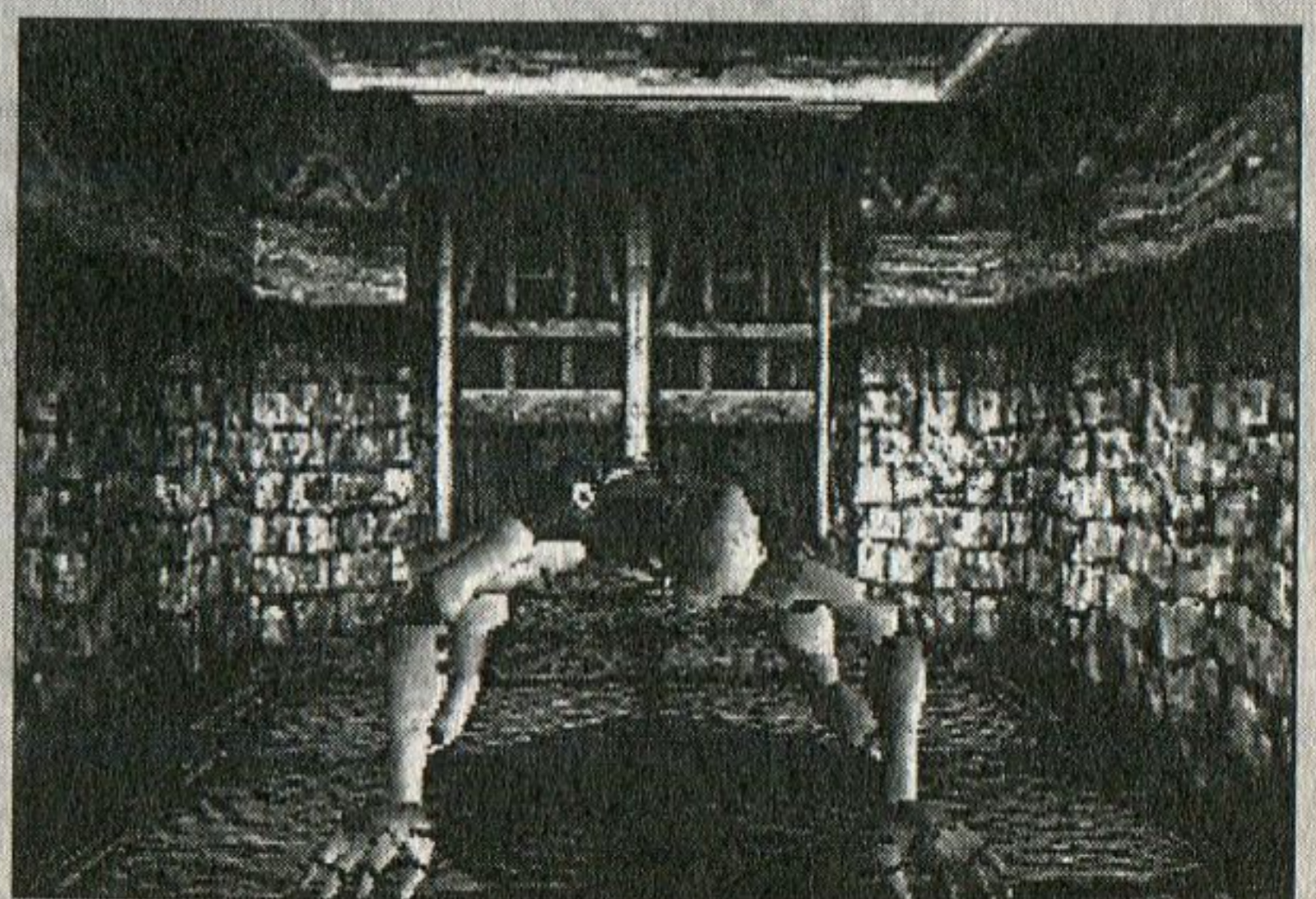
地下鉄の構内から人が行方をく
らますという怪事件が多発し、背後
には、カルト教団「聖なる輪」の存在
が見え隠れする世紀末の「東京」が

舞台。主人公は突然、教団の信者た
ちに追われ、終電の地下鉄へと逃げ
込む。車内に乗り込んで安心する
も東の間、電車は間もなく得体の
知れない怪物「融合体」と衝突する。
ビクともしない融合体は、脱線して
凄惨な修羅場と化した車内に乗り

込み、乗客を殺害し、血肉を喰らい
始めるのだ。主人公はその場に居
合わせた少女「杉浦奈緒美」(最初の
パートナー)と共に、車両後部のド
アから、果ての見えぬ闇の中へと飛
び出して行った...

こんな前振りから始まる本作は、
『女神転生』等で有名な「アトラス」
が制作したりリアルタイム3Dダンジ
ョン探索型のアドベンチャーだ。

原色を多用し、毒々しく感じら
れる色彩の町のネオン。しかし一
度、ダンジョン内に入れば、うってか
わって暗い色調になる。そこは東京



もし、袋小路で融合体に襲われたら...そう思うだけで、先に進むことすら、恐ろしい。

の地下に網状に広がる空間「東京メ
ッシュ」。荒廃した世紀末の独特の
雰囲気は、『女神転生』シリーズに通
じており、実際のゲームシステムも、
主観視点で描かれた3Dダンジョン
内を方向キー左右で方向転換し、
前後で前進・後退するという作りにな
っている。ちなみにオートマップピ
ング機能が付いているので、道に迷
うことはないはずだ。

東京メッシュには、混沌とした世
界でたくましく暮らす人々や、カル
ト教団の信者たちが存在している。
彼らから情報を集め、ときには要
望を聞きながら、安全な場所を目

指し、暗く、狭く入り組んだ地下迷路をパートナーと共に進んでいく。この辺りは通常のRPGのおつかいイベントと同様だが、その間、ずっと強力な融合体が主人公をつけ狙ってくるというのが本作の特徴だ。筆者個人の感想としては、延々と恐ろしい目に合いました…である。

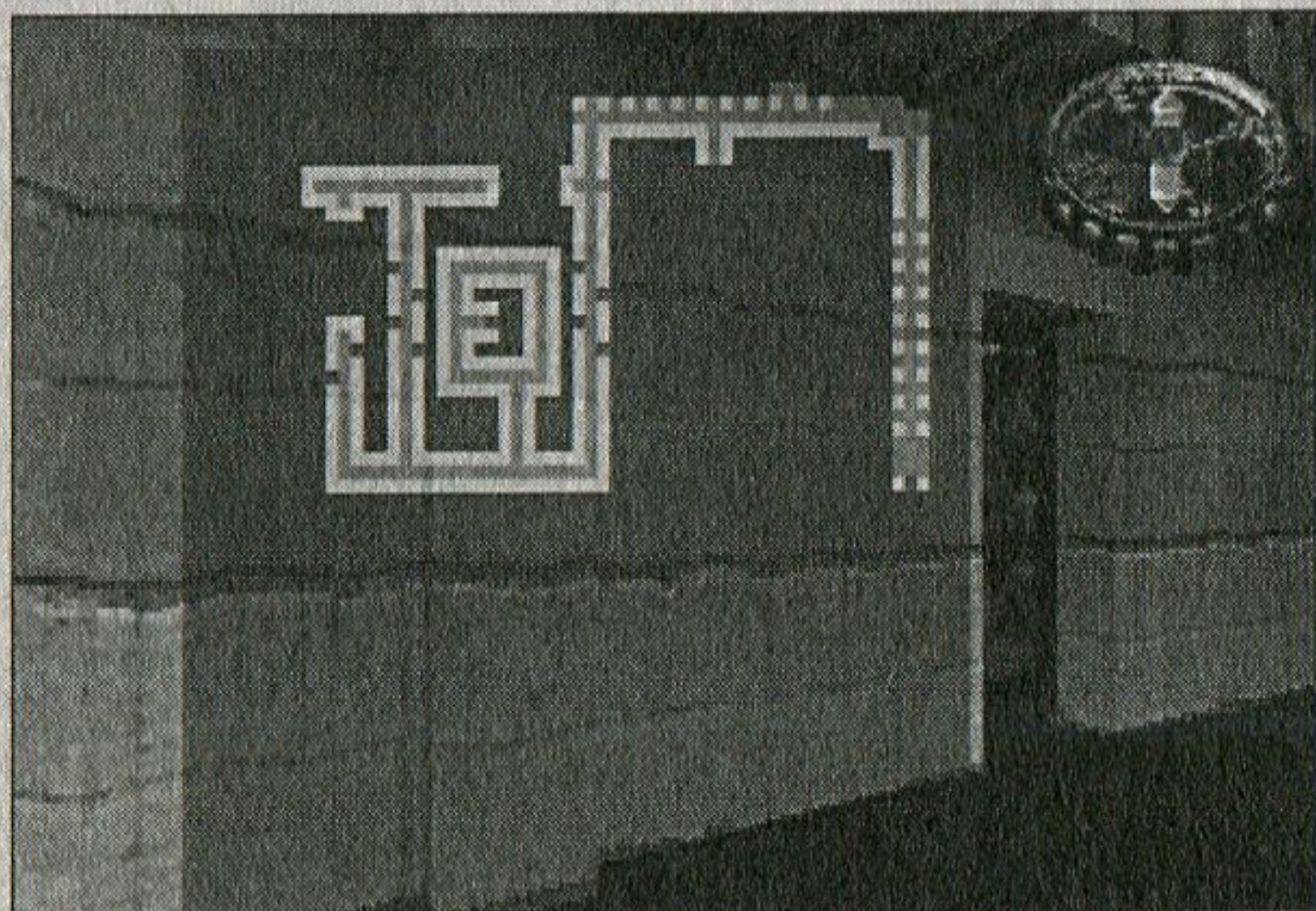
**強力無比な融合体から
ただひたすら逃げ回れ!**

主人公はとても非力な存在で、強力な融合体からは、ただ逃げ回ることしかできない。攻撃は、主人公と行動を共にするパートナーが行う。実際に攻撃ができるのは2番目のパートナー「神谷京二」以降となるのだが、この神谷自身も、全国指名手配の連続殺人犯と、危険な香りが漂う(イベントの選択次第では彼に殺されてしまうことも)。また、いくらパートナーが強力な武器を携えていても、あくまでも融合体をひるませ、一時的に足止めをさせるだけに過ぎない。

融合体に捕まってしまうと、まずはパートナーが犠牲になり、主人公

一人の際に捕まってしまうとゲームオーバー。攻撃のできないパートナーと行動を共にしているとき、もし袋小路に追い込まれたら…そのときは心を鬼にしてパートナーを犠牲にしてくれ。

融合体の動きは規則的なようでは神出鬼没だ。さつきまで後ろにいたはずの融合体が、突如として曲がり角の先から現れたりする。ダンジョン内では常に姿の見えない融合体に怯えながら進まなければならぬ。ときおり、融合体が付近にいるとき、「フウー」と重苦しい息声が聞こえてくるが、大抵の場合、その



ジャンルはリアルタイム3Dダンジョン探索型のADV。主人公の姿はゲームの最後まで見えない。

まま息声は荒くなり、数秒と経たず、けたたましい足音とともに襲ってくる。これでプレイヤーに用心しろというのは随分キツイではないか。

×ボタンでダッシュをして逃げることも可能だが、一定時間走り続けていると、疲れてきてだんだん速度が遅くなり、最終的には立ち止まってしまう。この「逃げている時」の演出が凝っている。ドクーンと重いリズム音が鳴り、画面が赤く点滅、手元のデュアルショックが激しい振動を重ねる。この

振動は、主人公の鼓動なのだが、いつの間にか筆者自身の心音にフィードバックし、否応なくあせりを感じてしまった。

このように、まるで、狂気の殺人鬼に追われるホラー映画のヒロインさながらに、ひたすら逃げ惑わなくてはならない本作。追われている

ときの臨場感はホント、恐ろしいまでに高い。ありふれた表現だが、恋人や仲間と遊んでも、盛り上がること間違いなしだ。また、行動を共にするパートナーによって、東京メッセに住む人々とのちよつとした会話やイベントは変わり、最後を迎えるパートナーごとのマルチエンディングもある。すべてのエンディングを味わうために何度も遊んでみるのもいいだろう。ただし、それ相應の度胸が必要なことも付け加えておこう。

恐怖度チェック

映像美	👻👻👻	荒廃したサイバーな世界観が独創的な雰囲気を出している。
緊張感	👻👻👻👻	いつも追われている、このストレス感たらハンパじゃない。
暗黒度	👻👻👻	世紀末、カルト教団、そして…融合体。混沌とした世界という感じだ。
追われ度	👻👻👻👻	走りすぎると、疲れて動けなくなる。その時、融合体が出たら…。
総評		非力な主人公にできることは、ただ逃げること。武器を所持して敵をぶっぱなすなどという爽快感は微塵もない。そこにあるのは「恐怖」だけ…。幸運を祈る。

オルフェウス号 北大西洋上で 消息を絶つ!

凍りつく神経の戦慄「恐怖ゲーム新聞」

エコーナイト

機種 : PS
ジャンル : アドベンチャー
メーカー : フロム・ソフトウェア
発売日 : 98・8・13
価格 : 5800円
(ベスト版2800円)

本作は失踪した豪華客船オルフェウス号を舞台に、この世に想いを残した亡霊たちの魂を救っていくという、静かで、そして恐ろしいゴーストストーリーである。

魂を救う物語

処女航海で沈没し、今なお哀しい伝説が語り継がれるタイタニック号は、最近映画化され大きな話題となった。『エコーナイト』はおそらくこの事件をモチーフに、ゲームならではの味付けを施した3Dアドベンチャーである。

主な舞台は、この世に想いを残す哀れな魂たちがさまよう、豪華客船オルフェウス号。派手さはないが、渋い色調を主体にした重厚な

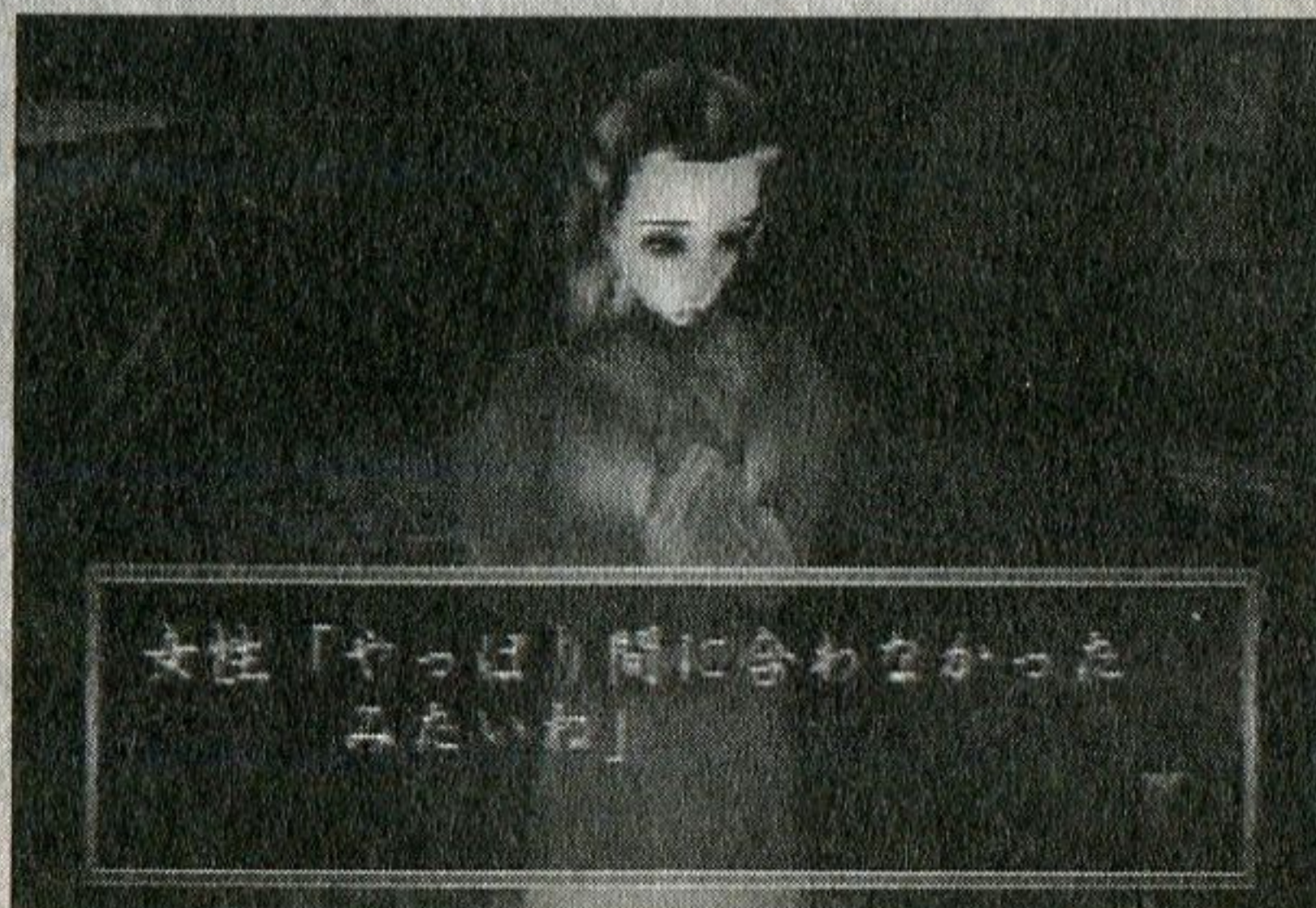
映像は、陰影に満ちたこのゲームにはとてもよく似合っている。

上質な舞台を用意された上で繰り広げられる本作は、一級のゴーストストーリーと呼べるだろう。

オルフェウス号に残された人々は既に死んでいるが、過去に何らかの思い残したことがあって、影のようになつて船上に留まっている。かつて生きていた過去への強い執着を手放すことができない彼らは、プレイヤーの救済を待っているのだ。なぜ豪華客船は遭難したか、という大きなストーリーの流れもさ

ることながら、26人の乗員にはそれぞれ魂を救済するための独立したイベントがあり、これが実に印象深い。イベントは短く、セリフもシンプルだが、いちいち心を打つものが多い。

乗船後、最初に浄化する船員、ジョン・カッターの話は、本作でも屈指の名エピソードである。病弱だった婚約者を港に残したまま出航し、そして死んでしまった彼は、そのことを悔やんでいる。彼の過去世界に引きずり込まれたプレイヤーは、その婚約者から指輪を受け取り、彼に渡すことになる。苦悩から解



魂たちの過去を変えることはできない。だが、それでも彼らの心に安らぎを与えることはできる。

放された彼の魂は浄化されるのだが、本質的にはプレイヤーは彼を救えていない。彼が死んでしまっていることには変わりがないのだ。それでも心の安らぎを得た魂という一抹の救いが、ゲーム全体に余韻を残している。

これ以外にも、船のことをプレイヤーに頼んだあと、安心して消えていく船長の「この船を…救ってくれ…」というセリフなど、饒舌な語りは無いのだが、なぜか心にしみる名イベントが数多い。

闇の恐怖と光の安堵

本作は、ホラーゲームの中でもとにかく「怖い」ゲームである。船内には善良な魂ばかりがいるわけではない。この世に激しい憎しみを残したまま死んだ、怨霊と呼べるような魂も存在する。怨霊は闇を好み、闇の中ならプレイヤーの立ち寄る先々にどこでも出没して殺そうとする。だが、プレイヤーは普通の人間であるため、できるのはとにかく逃げ回ることだけだ。



ポルターガイスト現象でプレイヤーに襲いかかる少女の亡霊。しかし、彼女もまたさまよえる魂なのだ。

彼らの弱点は光であるため、新しい部屋に入るたびに電気のスイッチを入れなければならぬ。怨霊が部屋に潜んでいると「くすくす」と笑い声がする。これが非常に効果的というか、背筋も凍る怖さなので、あせってスイッチをつけられないことも多々ある。おまけにスイッチが壊れていたりしたときには、思い出さなくてもいい光をつけて始めて安全地帯を確保できるのだ。闇の恐怖と光の安堵。このリズムが本作をさらに印象深い作品にしている。

それにしても、ほとんどのホラーゲームでは、やがてモンスターを殺すのが快感になってしまいうもの。しかし本作では怨霊たちも浄化される。一貫して「さまよえる魂を救済する物語」なのだ。制作者の登場人物一人一人に対する愛情を感じないだろうか？ この部分こそが本作の大きな魅力となっている。

障害を乗り越えて遊ぶべき傑作ホラー

やがて物語は急展開し、ロックウエル財閥という呪われた一族の、悲しい家族の絆を描き出すことになる。ゲームの核心なので、あまり詳しくは述べられないが、クレアという謎の女性との不思議な縁と、時を越えて通うほのかな思慕の描き方は相変わらず心の琴線に触れる。

『エコーナイト』は、派手ではないが、い

恐怖度チェック

映像美



派手なムービーは少ないが、客船内部などは丁寧に描かれている。

緊張感



暗がりから襲いかかる亡霊に恐怖する。「闇が怖い」と思える。

暗黒度



暗い印象だが、魂たちを救うという行為に不快な憂鬱さは感じられない。

スイッチ度



あせってスイッチを探して、明かりがつかないと泣きそうになる。

総評

地味な印象のゲームだが、映像・ゲームデザイン・シナリオなど各部分のレベルは総じて高い。怖くもあり、またもの悲しくもなれる良質の恐怖ゲームである。

ぶし銀のような作品である。ストーリーとゲーム性の双方がかなりの高水準にあつてバランスが良い。この切ない恐怖と哀しい感動は、他のホラーゲームでは味わえない。アドベンチャーゲームとしてはかなり手応えがあり、また3D酔いに陥りやすいなど敷居は少々高いが、アクション性はそれほど高くない。マルチエンド、採点制度など遊び込める要素もあるので、アクションが苦手な人でもぜひ手に取って欲しいホラーゲームの傑作である。



闇の秘術が生んだ連続殺人の謎!

凍りつく神経の戦慄「恐怖ゲーム新聞」

黒の断章 The Literary Fragment

一家惨殺事件を皮切りに、相次いで起こる謎の事件。オカルティズムに彩られたミステリーは、やがて日本からアメリカへと飛び、さらなる血の悲劇をもたらしていく。人知を超えた神々の戦いを背景に展開するサスペンスAVG。

パソコン版の18禁ソフトがサターンに復活

『黒の断章』は、1995年にパソコン用のソフトとして発売された作品だ。当時は、18禁作だったのだが、今回の移植にあたってグラフィックが全面的に描き直され、あからさまな性描写が抑えられている。とはいえ、シナリオには基本的に変更がなく、クトゥール神話をモチーフにした独特のダークな世界観も健在。また、画像はパソコン版に比べ、かなりクオリティがアップしてお

り、大部分のセリフが音声化されるなど、全般的にグレードアップが施された仕上がりになっている。

主人公・涼崎は、かつて受けた精神的なショックによって、ある時期の記憶を失ったという過去を持つ。今では、リハビリがうまくいつて社会復帰しており、日本で相棒の草薙とともに、私立探偵事務所を営んでいる。ある日のこと、彼が住んでいる新築のマンションで、サラリーマン一家四人が全員虐殺されるという事件が起こった。持ち前の好奇心を刺激された涼崎は、知り合い

機種 : SS
ジャンル : アドベンチャー
メーカー : OZクラブ
発売日 : 97・8・8
価格 : 6300円



全体的な雰囲気は、猟奇ミステリー風。いろいろと手の込んだ殺しのシーンが用意されている。

の刑事と交渉して事件に首を突っ込んでいくが、やがて事件は第二、第三の殺人へと発展し、ついには彼の過去に関わる、忌まわしくも悲しい事実が明らかになっていく……。

シナリオは大きくふたつに分かれており、前半の日本編では、一癖も二癖もあるマンションの居住者たちを容疑者にした、ミステリータッチのサスペンスドラマが展開していく。ここでは、プレイヤーは地道な聞き込み捜査によって、隠された事実を解明し、事件の黒幕を暴いていくことになる。出だしはかなり本格的な作りになっており、容疑者た

ちの言動から彼らの心理を言い当てる、かつて涼崎の推理などは、なかなかのものだ。クトゥルー神話に詳しい人だと、室内に置かれた本などから、真犯人が推測できてしまうのだが、もともとこのゲームは純粹なミステリーではなく、あくまで現代にも絶えることなく生き続けている魔術を描いたホラーだけに、作品の魅力が失われることはない。かつての名残ともいえるべきお色気シーンもあって(グラフィックは完全新規。細部の手直しなどの中途半端な修正ではなく、すべて描き起こされている)、2時間ドラマノリで楽しめる。

そして、その解決を受けて、物語は8年前に涼崎の記憶を失わせる原因となった事件へと移っていく。後半の舞台となるのは、アメリカ東海岸の最北部に位置する、メイン州の鬱蒼とした森林地帯。禁断の知識を記した古文書、怪しげな態度を見せる黒人の神父、ナチスが秘かに送り込んだ情報員などが登場し、オカルティックな雰囲気急速に強くなっていく。

前半後半でシナリオのタッチがかなり異なるため、整合性に難があると指摘されることもあるが、全体としてみると、ポリュームも十分あり、一本で二本分楽しめる作品といえるだろう。

細部のエピソードにしても、単なる猟奇趣味の作品とは一線を画すための工夫が見られる。例えば、涼崎が過去の負い目からヒロインを養っているため、ふたりの間の恋愛感情が歪んでしまったり、プラトニックな同性愛に苦悩する女性がいったり、草薙が年少の女の子に恋愛感情を抱いて苦悶したり、孤獨な人間が幸せな家族を見て思わず衝動的な殺人に走ってしまったりと、人間の心理面に重点が置かれており、お約束的な展開を極力排して作られているのである。さらには、演出に工夫を凝らした殺害方法、蘇生した死体の無機質さ、日本編の核と



死体蘇生、邪神たちの存在など、オカルト好きにはたまらない要素がふんだんに取り入れられている。

なる、かつてある製薬会社で起こった悲劇的な事件など、ホラー味も十分。コンシューマとしては、グロテスク&エロス度がともに高めに維持されているのも、捨てがたい魅力といえるだろう。

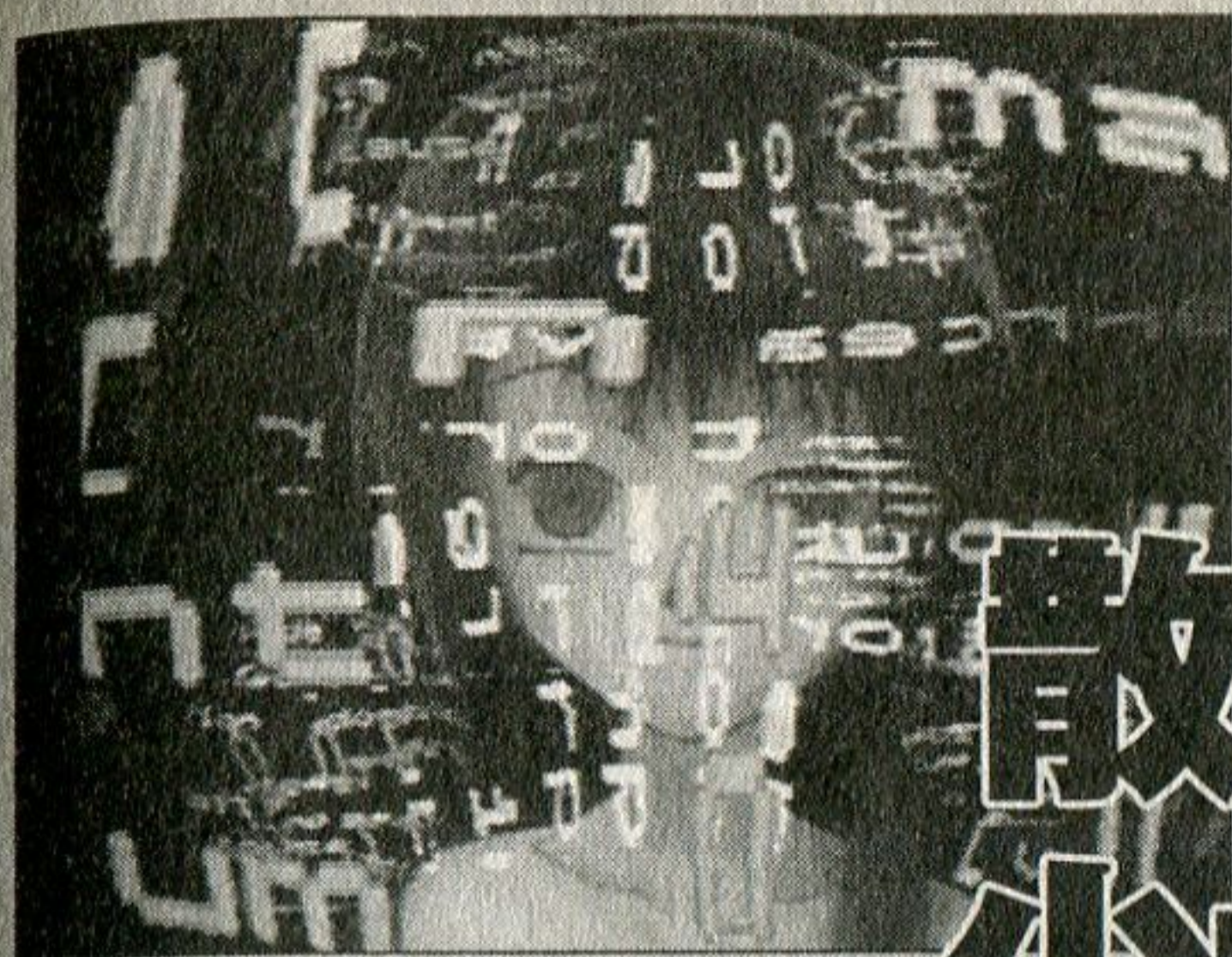
クトゥルー神話を知っているとさらに面白くなる

『黒の断章』には、アメリカの小説家H・P・ラヴクラフトが創設した「クトゥルー神話」の世界観が用いられている。この世には、人間が五感で感知できないさまざまな邪悪な存在がおり、隙あらば人間の社会を破壊して、己の世界を作り出すうとしているというのが基底となるアイディア。そして、物語は偶然彼らの侵攻に気づいた人々が恐怖に取り憑かれていく過程を描いていくのだ。軽いスパイス程度なので、知らなくてもプレイに支障はないが、分かっていたら、謎めいたラストシーンや、物語上の様々な伏線の意味が分かり、いっそうゲームを楽しめるようになるだろう。

恐怖度チェック

- 映像美 ハイRezの美しいグラフィック。美女もそろっている。
- 緊張感 ごくオーソドックスなADVなので、強い緊張感はない。
- 暗黒度 人物たちの関係は濃密でドロドロとしている。
- 神秘度 この現代でも、背後には何か別の存在があるかのように思える。

総評 美しい映像と謎に満ちたオカルティックな物語。やや古いタイプの、ストーリーを楽しむ恐怖ゲームである。昔ながらのADV好きには特にお勧めできる。



ネットに散らばった少女の欠片

凍りつく神経の戦慄「恐怖ゲーム新聞」

シリアルエクスペリメンツ レイン

機種 : PS
 ジャンル : アドベンチャー
 メーカー : バイオニアLDC
 発売日 : 98・11・26
 価格 : 5800円

ネットの中に散逸する、一人の少女に関するデータ。本作は、ただそれらを拾い集めていくだけのゲームである。しかし、彼女のデータを集めるたびに――彼女に触れるたびに――その奥底にある、得体の知れない心の闇を感じるだろう。

自ら読み解く実験的作品

『シリアルエクスペリメンツ レイン(以下、レイン)』と題された本作は、一般的なアドベンチャーゲームとはかなり異なったシステムを持つ、いわば「実験的作品」である。

この『レイン』の中には、物語らしい物語が用意されているわけではない。プレイヤーはネットワークの中に様々な形で置かれている、ある少女のデータを拾い集めていく。そのデータから彼女に関することを

知り、彼女の周辺で起こった出来事を知り、そして彼女自身を知ることができると。

少女の名前は岩倉玲音。「人見知りの性格であり、非常にセンシティブな少女である」と説明されている。彼女はごく普通の12歳(ゲーム開始時)の少女である。ただ一点、幻覚を見るということを除けば。

データは彼女が幻覚を見始めた時期から始まり、時間軸に沿って配置されている。プレイヤーは、それらをほぼ自由に閲覧することができ(条件を満たしていないと閲覧



データはシリンダー状に配置されている。玲音の姿を模したインターフェースを使い、データを集めていく。

できないデータもある)。置かれているデータは、玲音の日記、玲音が受けていたカウンセリングの記録とカルテ、そのカウンセラーである終子の日記などの音声データと、各種映像資料(ムービー)だ。

初めに断った通り、このゲームには物語らしい物語はない。小説を読み進むように、ゲームを進めることはできない。断片的な情報を掻き集め、それを自分で読み解いていくという作業が必要になる。しかしデータを集めれば集めるほど、何が起きているのか、何が重要なのか、そして…彼女が何者なのか、分から



少女らしい感情の表出と、鋭利な頭脳。そういった彼女が内包する矛盾、精神のアンバランスさが、プレイヤーを不安にさせる。

**閉ざされた心を
見つめる不安**

なくなってくる。

始めのうちは、彼女の幻覚症状に対するカウンセリングが中心となる。カウンセラーの日記からは、多感な少女との信頼関係の構築に苦心する姿が見て取れる。このカウンセリングの過程を聞いていくうちに、プレイヤーは徐々に玲音を理解し始めるだろう。

玲音の感情は、たいていネガティブな形で日記などに現れる。「…でも、私にはい〜できない」というよう

な自己否定の言葉が多い。それを聞いたたびに、傍観者であるプレイヤーは気が気ではなくなるだろう。ちよつとしたきつかけで、カウンセラーとの関係が崩壊したりする。それらのデータを追ううちに、その彼女の内向的な傾向がどこから来るのか、気になり始める。何が彼女をそうさせているのか。考えるほどに不安感をかき立てられる。

しかし、確かに最初はその内向的性格が気になるが、次第に彼女に対する印象は変化していく。

少女の変容

カウンセリングが進むうちに、彼女の心に変化が現れ始める。まず彼女は、病気に対する不安から精神医学を学び始める。その学習速度は脅威的で、ついにはカウンセラーとの会話の主導権をコントロールするまでになる。そう、カウンセラーの心を支配するようになるのだ。ただ内向的なだけだったはずの少女が、人の心を支配してしまう。この、立場が逆転していくまでの変

化は、見るものに恐怖感を覚えさせる。

また、彼女はコンピュータと出会う。ここでもまた、彼女はいつの間にか名うてのハッカーになる。そうして、やがて彼女は現実世界とネットの虚構世界を区別しなくなってしまうのだ。肉体を否定し、記憶もデータに過ぎないというような思想を抱き始める。

こういった彼女の変容に、ここまでするだけだ。元々の玲音を知っているだけに、

そしてまた、それは痛々しくもある。彼女が身につけた技術を使ってしたこと、離婚していなくなった自分の父親の複製を作ることだった。失った温もりや暖かさを、玲音はただ求めているのだ。こういった彼女の持つ感情と頭脳のバランスのいびつさ…そ

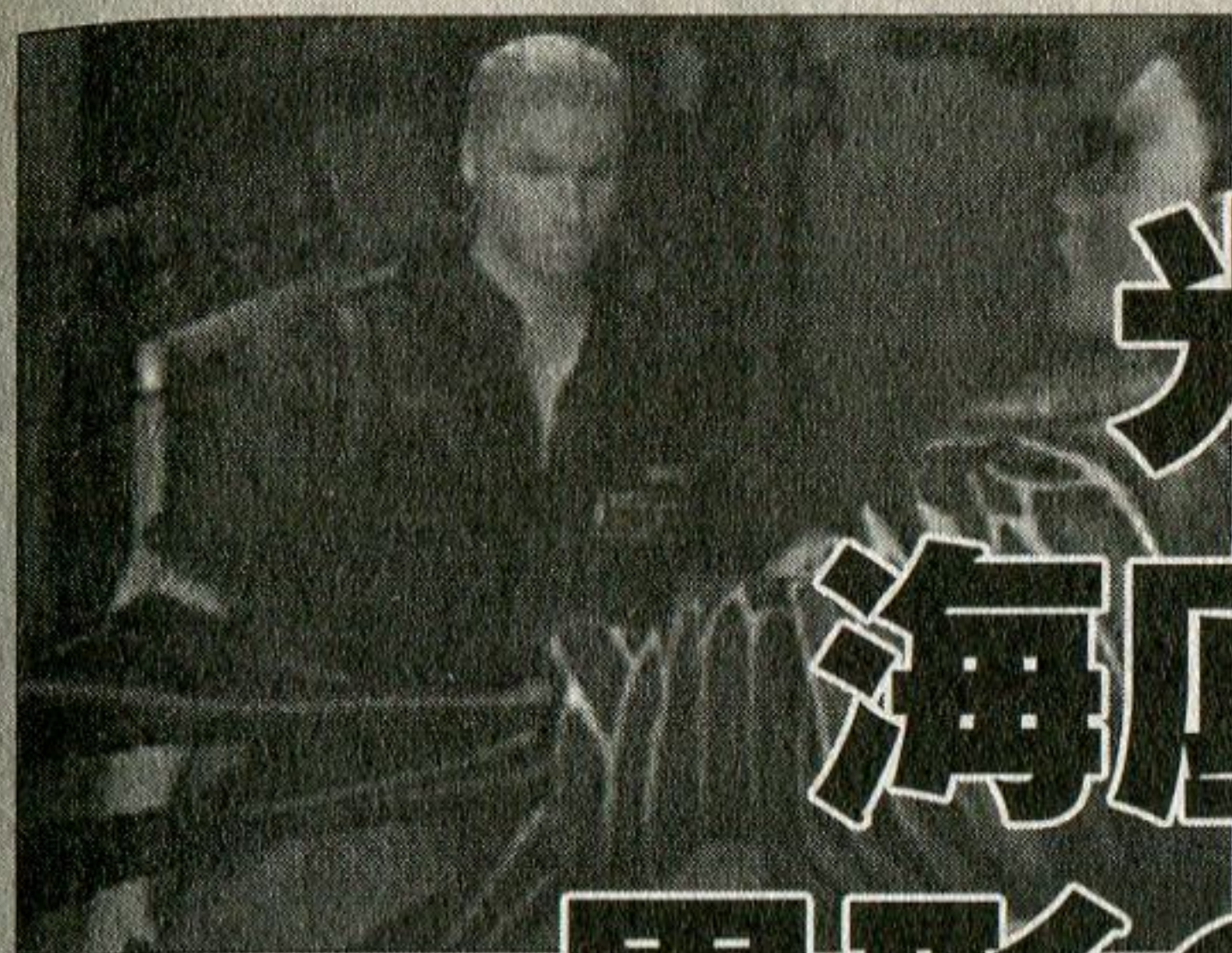
れが本作の恐ろしさである。知識と情緒のアンバランスさ、心の脆さ、失われた他者との関係、そして…彼女の行きつく先。それらのことを考えた時、なぜか背筋が寒くなるような感覚を覚える。自ら読み解くというゲームシステムが、プレイヤーの心に玲音の記憶を深く刻み付けるのだ。『レイン』は、そんな不可解な怖さを持った恐怖ゲームである。

恐怖度チェック

映像美	👻👻👻	音声データを聞くことが中心となるため、序盤は視覚的インパクトがあまり強くない。
緊張感	👻👻	インターフェースが重いため、プレイには緊張感よりもストレスを感じるかも。
暗黒度	👻👻👻👻👻	人の心を深く掘り下げていくという内容ゆえに、目を背けたいような心の動揺を感じることも。
電波度	👻👻👻👻👻	玲音いわく「右から入ってくるの…多分、それで左から出て行くの…」意味不明な個所も多い。

総評

その実験的なシステムとシナリオゆえに、解釈も様々で評価は安定していない。また、プレイヤーにそれなりの素養(心理学やネットワークへの興味)がないと、あまりピンと来ないだろう。だが、逆に興味があるなら手に取る価値はある。



光届かぬ 海底で蠢く 異形の生物!

凍りつく神経の戦慄「恐怖ゲーム新聞」

デュープファイアー

機種 : SS
ジャンル : アドベンチャー
メーカー : セガ
発売日 : 98・7・16
価格 : 6800円

二十一世紀初頭、太平洋のマリアナ海溝に、大気圏外から宇宙船のポッドが落下してきた。かつての宇宙開発の遺産と思われたが、船内から未知の生物反応が確認されたため、米海軍は調査を決定、原子力潜水艦を派遣した…。

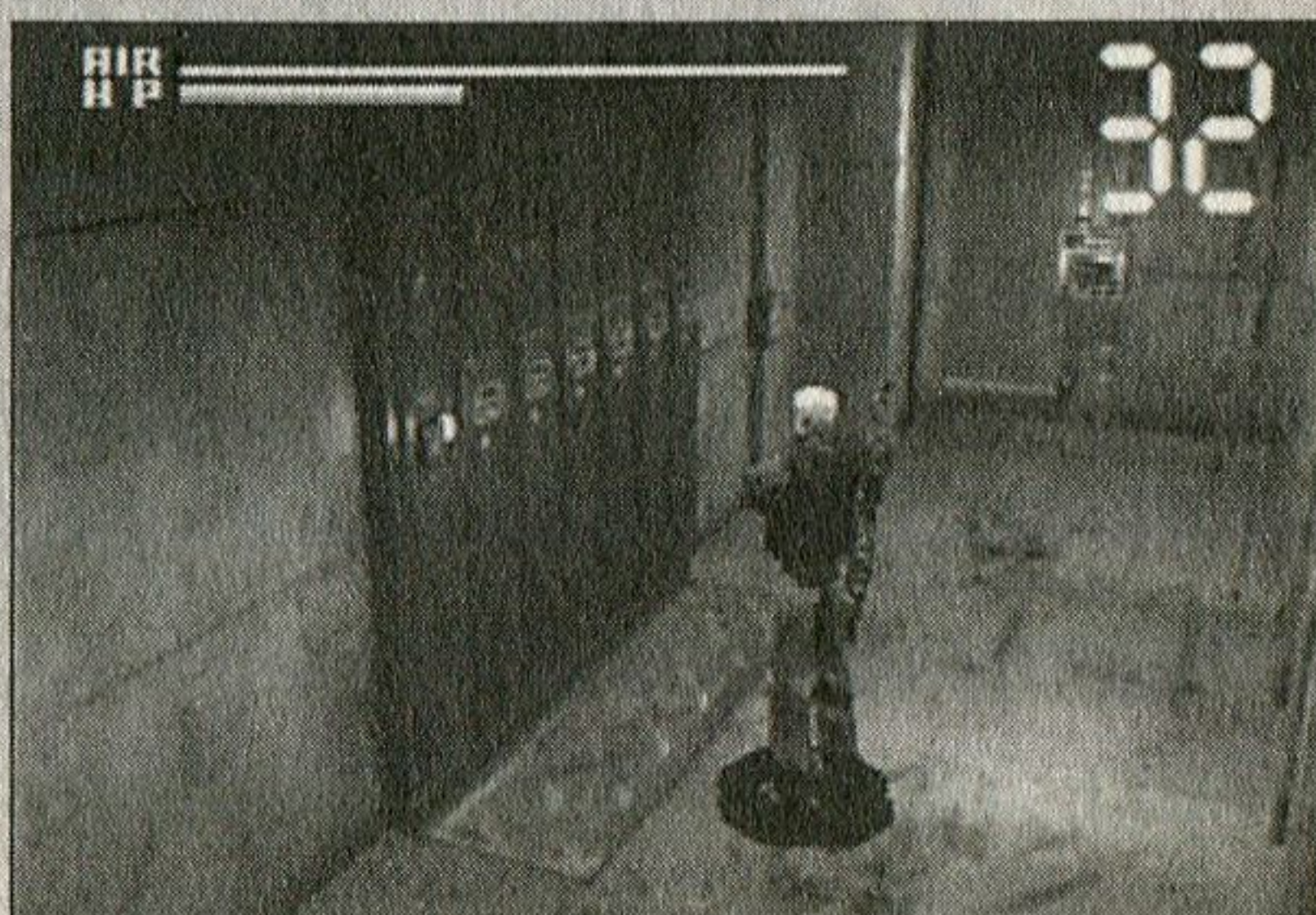
水深三百メートルでの 決死のサバイバル

『デュープファイアー』は、密閉された深海の基地を舞台に展開するサバイバル・ホラーだ。プレイヤーは、元軍人で、いまは民間のレスキュー会社に勤める主人公のメイヤーを操作し、生存者の救助と脱出を目的に、様々な活躍を繰り広げていくことになる。

システムは、PSで発売されて世界的な大ヒットとなった『バイオハザード』に似ており、リモコ

ン操作でキャラクターを動かし、途中用意された謎を解いたり、各種イベントアイテムを入手するところで物語を進めていく。実在する小火器が武器として登場してくるところや、ホラー的な演出を異重視したつくりも、『バイオハザード』シリーズを連想させる。

ただし、『デュープファイアー』は深海を舞台としているために、狭く入り組んだ建物の構造や、室内の酸素がなくなると窒息状態になってしまうなどの仕掛けが用意されており、潜水服をまもって深海



酸素や銃弾の補充などにみずから制限を作っていけば、プレイの緊張感はかなり変わってくる。

を移動するなど、独特のステージも用意されている。

ところが、残念なことに、そうした諸要素は必ずしも効果的には再現されていない。例えば、一番大きな特徴である、酸素の欠乏に關しても、「火器を使うとその分酸素が減少していく」などの面白いアイデアが採り入れられているにも関わらず、酸素を補給する「エアシステム」が割と頻繁にあり、しかも使用回数に制限がないのである。さらに、弾薬、回復アイテムなども無限にストックできる場所がかなり多くあるため、力

押しプレイが可能になってしまつて、肝心のホラー的な緊迫感が喪失してしまつているのである。そのためか、発売後も盛り上がりには欠けてしまった感が強い。

スティックなプレイで 魅力を再確認せよ!

しかし、途中挿入されるムービーは「サターン史上最高」と銘打たれているだけの高いクオリティを誇っているし、葦沢靖氏による多関節型のモンスターデザインなども独特の生物感があつていい。そのまま埋もらせるには惜しい作品なのだ。

そこで、ちょっと見方を変えてみよう。たしかに酸素などが無限に補充できては、死の恐怖は著しく減退してしまう。しかし、無限にできるからといって、何も必ず補給する必要はないではないか。

恐怖度チェック

映像美



ムービーはSF X 映画的で迫力がある。見所は多い。

緊張感



難易度は低めなので、慣れた人はあまり怖いと思えないかも。

暗黒度



ストーリーはハリウッド的で、あまり深い感情の描写はない。

節(ふし)度



モンスターの虫みみたいな関節が、非常にグロくて気持ち悪い。

総評

いわゆる「バイオ系」の一言で語られがちなゲームだが、プレイスタイルを変えればそれなりに楽しめる。安く売ってたら、ちょっと遊んでみてもいいかも。

プレイヤーが自分なりの基準を作り、その範囲内では、あらかじめ決めた回数しか、エアや弾薬の補給を行わないようにするのである。これで、ゲームの緊迫感は飛躍的に上昇するだろう。

『デイトップファイアー』の真価は、あえてスティックなプレイに徹したときに味わえる。全国のサターンユーザー、そしてセガのアクションゲームファン諸君! 克己心を持って、この深海ホラーの醍醐味に触れてみようではないか!

社説

多様な形を持った恐怖ゲームたち

恐怖ゲーム新聞を受け取ったあなたは、何を感じただろうか。「恐怖ゲーム」というくくりで発行された恐怖ゲーム新聞だが、以外にも多様なソフトが集まった。「怖さ」を売りにしたゲームは数多くあるが、そのどれもが恐怖に対して違つたアプローチをしている。見た目だけでは分からない、触れてみて初めて分かる部分を掘り下げていくと、それぞれの怖さがまるで異質なものであることが分かる。

恐怖という感情は、慣れてしまえば感じなくなつてしまふこともある。だが、それは恐怖の形が常に同じであるならば、という話だ。いつも見なれたもの、いつも遊びなれたゲームからは、徐々に怖さを感じなくなっていく。しかし、もしそれが異質なものであったら…?

多様な恐怖の形。この新聞によつて、あなたがそれを感じることができたのなら、非常に満足だ。この新聞を、そしてここに取り上げられたゲームを手にとったときから、あなたの中で何かが変わり始めるだろう…。

ギャルゲー 専科

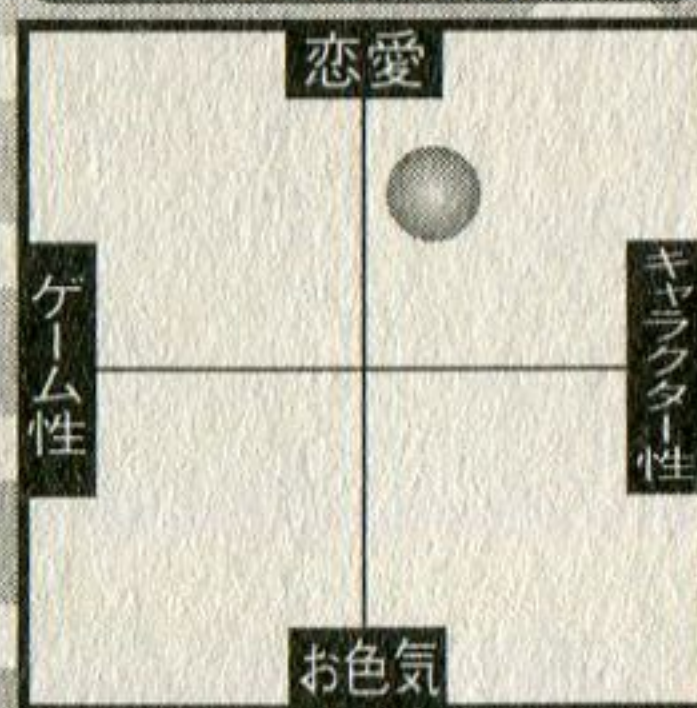
愛は戦って勝ち取るものなのだよ、諸君！

キヤプテン・ラブ

ヒロインとの愛を貫くために、愛の共産化を図る言論集団「ラブラブ党」と戦うキヤプテン・ラブ。一風変わった登場人物たちとの論撃バトルに、キミは愛を貫き通すことができるのか!?



ギャルゲー分布図



キャラ性とゲーム性のバランスも良く、愛がテーマということでこの位置かと。

愛を唱えるヒーロー キヤプテン・ラブ

世にギャルゲーが蔓延する昨今。「ただ繰り返してヒロインと会えばハッピーエンド? 愛に障害はつきものだろ。そんなのは本当の愛じゃねえ。俺が本当の愛ってヤツを教えてやるぜ!」といった(?) さっそうと登場したのがこの「キヤプテン・ラブ」である。

主人公は最初、愛に失望し、愛の共産化を唱える組織「ラブラブ党」の一員。しかし、彼が書記長(ラブラブ党で一番偉い人)の娘、永堀愛美に恋をし、お互いの気持ちに気づいてしまうところから物語が始まる。裏切り者の名を受け、「キヤプテン・ラブ」となり組織と戦う主人公。恋愛ADVにヒーローもののストーリーをミックスした新感覚ADVなのだ。



ヒロイン永堀愛美の声はなんと遠藤久美子(エンクミ)。甘えた声がなんとも……。キミは愛美を愛し続けられるか?

ゲームは一話完結形式で進むようになっており、毎回ヒロイン以外にも女の子が登場し、主人公と関わってくる。どのようにして主人公に関わってくるかは様々だが、なぜか女の子は主人公に初めから好意を持っている。ほかの女の子と仲良くなることも可能で、それ専用のイベント、エンディングなども存在するが、本筋はあくまでも愛美との愛を貫くこと、ほかの女の子と仲良くなるエンディングはバッドエンド扱いとなる。しかし、女の子たちの誘惑はかなり強烈で、家庭教師の教え子の娘、巨乳の押しかけ女房など、男ならなんともいえないシチュエーションがてんこ盛り。しかもヒロインの愛美はラブラブ党にさらわれてしまい、しばらくの間は離ればなれ。そんなときに誘惑されたら……? といった目の前の女の子に気持ち傾いてしまうこと間違いなし。

ヒロインの愛美がすごいヤキモチ焼きですすぐスネるため、ほかの

これが論撃バトルだ!!

ゲームシステムは、普通のADVにあるような選択肢のほか、曖昧な感情を選択する“ファジー選択システム”というのがあり、会話の細かいニュアンスなどを伝えるようなシステムを取っている。会話に重きを置いているというこだわりが感じられるぞ。

そんなこだわりの中でも、最大のこだわりはやはりゲームの中心となる“論撃バトル”だろう。

敵（ラブラブ党員）との戦闘は腕力などではなく、この論撃バトルによって行われる。己の持った恋愛論を相手とぶつけ合う、ラブラブ党ならではの戦闘方法だ。よりまっとうな意見で相手に精神的ダメージを与え、戦闘気力をなくすことができれば勝利。逆に間違った意見を言う（選択ミスする）と、相手に軽く論破されてしまう。

この論撃、たかがゲームとあなどると痛い目にあう。小憎らしい理論で言い負かされた日には、プレイヤーの精神的ダメージもかなりのもの（笑）。相手の言うことを聞き逃すことなく聞いていれば論撃できる選択肢が増えていくので、慎重に耳を傾けるのが勝利のポイント。軟弱な意見はこのゲームにおいては即刻却下だ!!

女の子の誘惑（妨害）があるとなりの仲はなかなか進展しない。真の愛を手に入れるためには、主人公はこれも障害と思って誘惑を断ち切らねばならない。いかにしてほかの女の子をふるか？ というのもゲームのポイント。このゲームで、キミの愛は本物であるかが試されるのだ！

むせかえるほどに 個性的なヤツら

愛美と主人公（キャプテン・ラブ）を別れさせようとするラブラブ党は、キャプテン・ラブのもとに次々と刺客を送り込んでくる。キャプテン・ラブはその刺客たちと“論撃バトル”を展開するわ

けだが、その刺客たるや、さすが愛の共産化などと唱えるだけあって、どいつもこいつもおかしい論理の持ち主ばかりだ（もちろん見かけも超アヤシイヤツばかり）。「ドウストップ恋！ ドスコイー！」といって、恋するものの邪魔をする相撲部の大男、アイアン関や、家庭崩壊した中年サラリーマン部隊など、かなり濃いキャラクターが揃っている。こいつらとの論撃バトルはどう考えても一筋縄ではいかない。臨機応変に相手の理論の矛盾を付いてやる（あげ足取りともいう）しかないぞ。

さらに、キャプテン・ラブのライバル的存在、ゴージャス・ラブなる輩も登場。コイツの正体は金持ちのエリート商社マンで、愛美の母親が決めた婚約者だったりする。コイツは何かにつけてキャプテン・ラブに対抗してくるので、が、いつも間抜けな失敗に終わる。ヒーローものによくいる、間抜けなライバル（笑）だが、ラブラブ党員に負けずなかなかいい味出しているキャラだ。

キャラクターデザインは漫画家の雑君保氏（女の子も）。ラブラブ党員たちは雑君氏の持ち味が十二分に発揮されていると思うのでぜひとも堪能して欲しいところ。登場人物がことごとく屈折した人間であったり、論撃バトルはそういう変な理論のぶつけ合いであったりするので、そこでどこまで楽しめるかが、このゲームを楽しむかどうかのポイント。個人的には人間味あふれるラブラブ党員にちょっとだけ共感を得たりしちゃいました。



リアルタイムでの論撃バトル。敵はボイスにより論撃してくるので聞き逃がすとアウト。相手の理論をうち負けせ!!

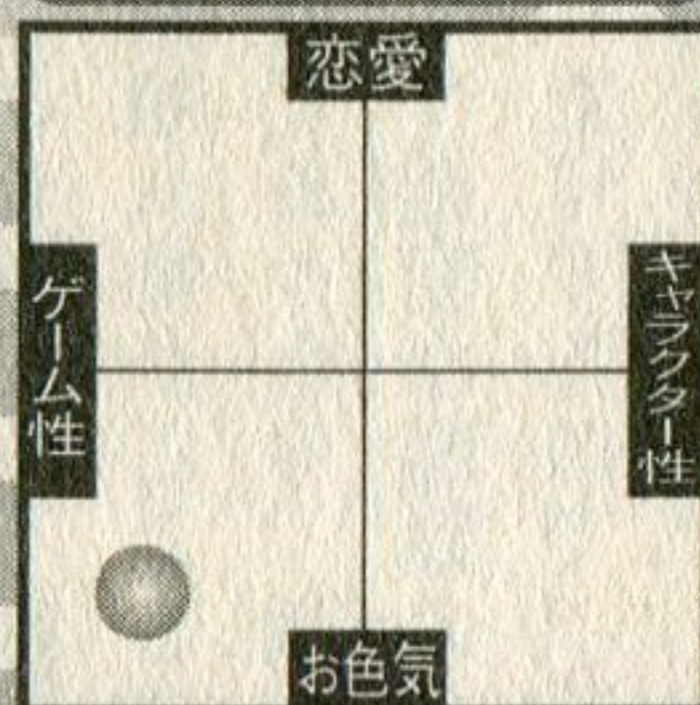
ギャルゲー 専科

わたしたち、誰かに狙われて……いる!? 慟哭そして……

トラップ盛りだくさんの危険な洋館に閉じこめられる主人公。一人、また一人と殺害されてゆく登場人物達。女の子の命を救えるのはキミしかない! 戦慄のサバイバル・ホラー!!



ギャルゲー分布図



謎解きの面白さ、横田氏のエロチックなビジュアルで文句ナシにこの位置でしょう。

長い長い夜の始まり……

『慟哭』は、ADVの定番ともいえるホラーなストーリーに、恋愛要素とお色気イベントなどをプラスした、トラップクリア型ADV。

舞台となる洋館を歩きまわって部屋を探索、アイテムを駆使してトラップを一つ一つ紐といていくというスタンダードなスタイル。入り込むのは容易だが、トラップの難易度が高く、プレイヤーの注意力や記憶力が試されるぞ。データイーストでADVという

と、真っ先に思い浮かぶのは『探偵神宮寺三郎』シリーズ。探偵もののストーリーとこなれた作りで定評のあるシリーズだ。『慟哭』にもそれは継承されていて、ライトユーザーからヘビユーザーまで安心して遊べるゲームとなっている。

ポイントとなるのは、サターンの18歳以上制限によりお色気シーン、イベント、そして残酷な描写があるという点。キャラクターデザインにPCゲームで人気の横田守氏を起用し、声の出演にも豪華な声優陣を配置。ギャルゲーとし

てもかなり力が入っている作品といえる。女の子との恋愛要素もあり、エンディングの分岐も多岐。一度クリアするとクリアしたイベントを一覧できるモードが出現するので、繰り返し何度も遊ぶことができるぞ。

物語は山中の学校に通う主人公が、通学バスの事故により乗り合わせた乗客らと一緒に山奥の廃屋へ避難するところから始まる。おおよそ日本にはないであろう、バカでかい洋館へと閉じこめられてしまう主人公たち。メイド部屋に拷問部屋、不気味な絵画、彫刻

など、お決まりの妖しげな雰囲気などが犯罪の臭いを感じさせる。「この洋館には一体どんな人が住



弓矢の間

人が住んでいるとも、廃屋ともとれる、妖しい洋館に閉じこめられてしまう一行。アイテムを駆使して脱出への道を探すのだ。

んでいた(いる)のだろうか?」主人公の恐れていた思惑は現実のものとなり、不気味な洋館で血の惨劇が始まってゆく…。

キミはどの女の子を守りたい?

メインで登場する女の子は六人。皆事故により洋館へと避難してきた人たちだ。

主人公の幼なじみでヒロインの笹本梨代、学校のクラスの担任で美人の椎名真理絵先生、ひとつ年下の高校生羽鳥いつみ、青木千砂、そして、大会社の令嬢で関西弁をしゃべる変な外人、ノーマ・ウェンディと、そのメイド白川子鈴の計6名だ。女の子たちは不気味な洋館の雰囲気飲まれてか、主人公に対しては非常に無防備。思わず目のやり場に困るような過激なイベントもあるので、我を忘れてしまわないように注意(笑)。

このほか男性が3名ほど登場する。いかにも始めに疑って下さいといった容姿の田辺(長髪で汚らしい服装、太め)、神田川(杖を

持った老人で不気味な笑いを浮かべる)に、無口で冷めた態度の大学生、柴田の3名だ。

男性キャラは、うち2名は死亡が確定しているという可哀想な役柄(苦笑)だが、このゲームの妖しげな雰囲気を盛り上げるためにひと役かってくれているぞ。

シャワーシーンを覗いたりとか、転んでパンチラを見てしまったり、といった女の子たちのお色気イベントは、謎を解いていくうえで必然的に起こるものと、条件により起こるものとの2種類。必然的に起こるものはいいとして、

条件があるものは注意深く女の子の言うことを聞いていないと見逃すぞ! 同じトラップのクリア方法でも、どのアイテムを使用するかでイベント(シナリオ)が分岐してしまっているので要注意だ。

また、イベントにはクリアすると女の子に対して「ポイント」が入るものがあり、このポイントを貯めていくことでエンディングが左右されるようになっていく。どの女の子を落とすか決めてプレイ

しているならば、先のことまでよく考えてイベントをこなしていくようにしないとイケない。

女の子のポイントがアップすれば、ゴールドイベント(ラブラブ状態のイベント)を見ることもできる。始めはクリアするだけで精一杯だと思うが、二度目以降のプレイであれば是非ともラブラブイベントを拜んで欲しいところだ。どんなイベントが待っているのかは自身の目で確かめてもらいたいが、苦勞しただけの甲斐はある、とだけいっておこう。

難易度が高いので攻略本は不可欠か!?

基本部分のシリアスなストーリー十謎解きは、会話の中からヒントをもらって、カーソルで画面をクリックしてアイテムを探すと、という古典的スタイル。本格ADVにしても十分な難易度なので、これだけでもすでに難しい。

さらに、女の子にそれぞれエンディングが存在し、イベントも些細なことで発生しなかったりする

ので始末が悪い。一歩間違うと女の子が死亡してしまうこともしばしばあり、ライトユーザーは精神的に参ってしまうかも…。何度かプレイするうちにはからくりが分かってくるのだが、最初はノーヒントなので、イベントを見逃さないようにプレイするには攻略本の助けを借りるのも手だ。

難易度のハードルさえ越えてしまえば、まんべんなく配置された謎、イベント画面のクオリティ、どちらを取っても満足のいくできばえ。硬派なギャルゲーファン(?)に是非オススメの一本。



この子、何だか全然雰囲気が違うじゃないか。

ビジュアルイベントにはさすが年齢制限、きわどいシーンもいっぱい。思わずカーソルでクリック、クリック(爆)!

バカゲー 波止場



「バカゲー」を取り上げ続けて約一年半。でも連載はまだ3回目。今回は、あのプリティー魔女っ子たちが波止場に登場。SLGの究極形(?)をここに見た!

text by Usoichirou Sirakawa

第三回

魔女っ子大作戦

今回のこの「バカゲー波止場」、前二回とは少し趣が違う記事になるかもしれないが、ご容赦いただきたい。…と、この記事が連載であることをさりげなくアピールしたところで本題。今回のバカゲーはあの『魔女っ子大作戦』だ。

ここでいう魔女っ子とは、モモだのママだのとかいうシリーズとはまた別物。それよりさらに昔のサリーちゃんやメグちゃんのことである。

『スーパーロボット大戦』のヒット以降、いつか誰かやるんじゃないかと皆が思っていた企画がついに実現! だが雑誌の評価は**最低**ランクだった。書かれていたことを俺なりに要約すると、「技術的にへボい」という意見が大半。

そもそも今どきこのキャラで客を集めようとするとは、大作戦と言うよりミッション・インポッシブル。無茶だ。

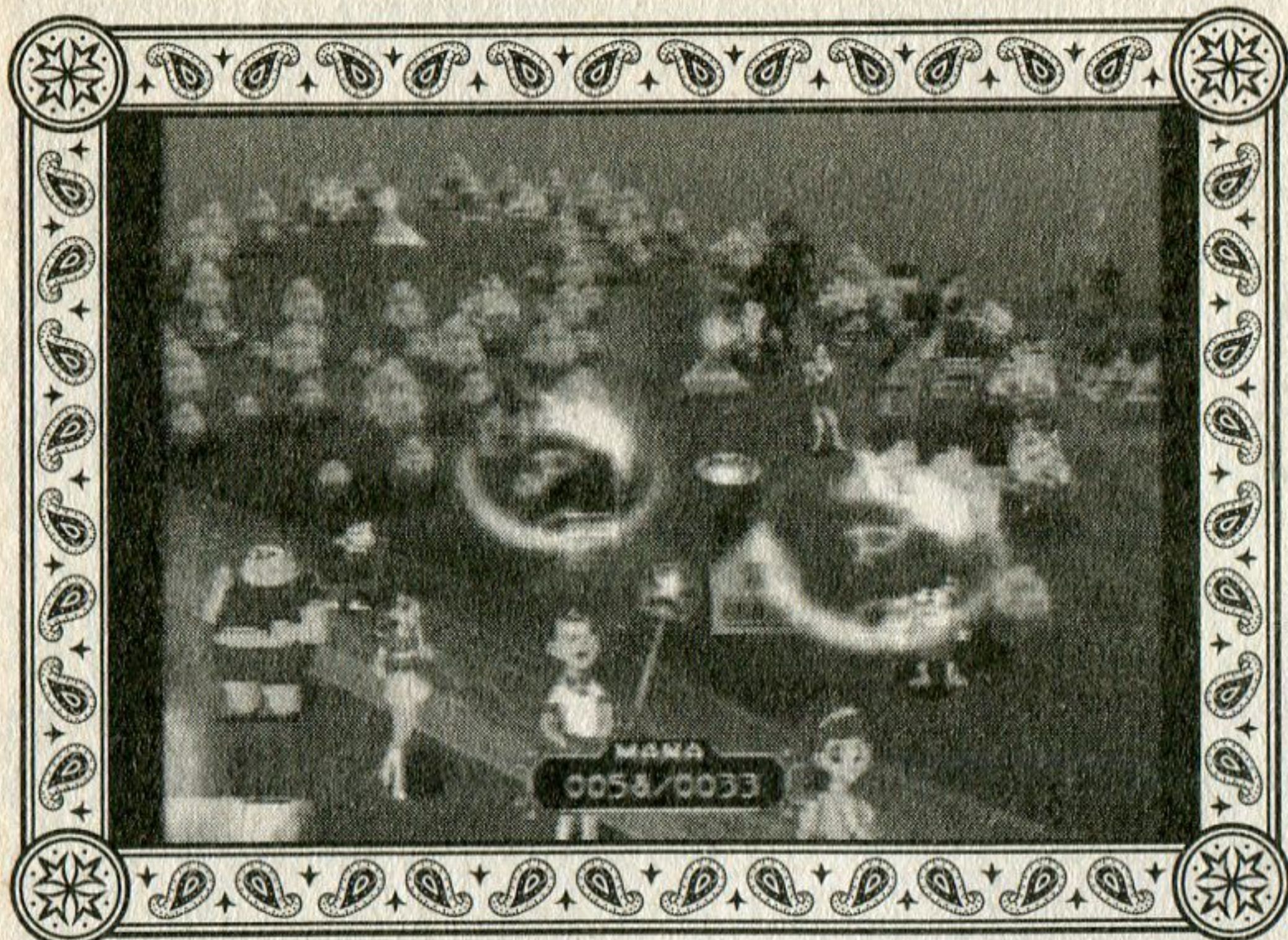
歴代の魔女っ子がなごやかに登場するオープニングムービーは、懐かしさよりも「こいつら…本気だ!」という痛々しい情念を感じ

機種…PS メーカー…バンダイ ジャンル…SLG
発売日…99・2・4 価格…6800円



インパクト十分、魔女っ子大集結のオープニングムービー。ちなみに左から「サリー」「チャッピー」「ララベル」だ。やはり空飛ぶホウキって基本なのね。

てしまう出来だし、CDの読み込みはハングアップしたのではないかと思うほど遅い。とどめに、ポリゴンで表現されたゲーム中の魔女っ子たちのグラフィックにいたっては、もう何か悪い冗談としか思えない。俺はまだ耐えることができたが、ファンで



スゴクほのぼののしていて、緊張感のかけらも感じさせないマップ。ニコニコした登場人物たち…ああっ、なんだかもうっ!!

あればあるほど「俺のメグちゃんはこんなにカクカクしてないやい！」と叫んで暴れ出したくなってしまわないだろうか。
 魔女っ子との楽しいひとときを夢見て購入したユーザーに対し、**しよせんはゲームなんだ**という現実をムリヤリ強烈に突きつけるこのポリゴン造形。キツすぎます。

魔女っ子VSモンスター

とにかく、主人公となる魔女っ子を一人選

択してゲームスタート。とりあえず俺はひみつのアッコちゃんを選んでみる。

ある日、七人の魔女っ子たちの夢の中に、リリオという謎の少女が現れ、こう告げる。「悪い大魔女が復活したので、倒して欲しい」と。

こうして謎の少女からの**殺人依頼**を受けた魔女っ子たちはそれぞれ独自に行動を開始し、ここに『魔女っ子大作戦』が幕を開けるのだった。さあ、MAP1、スタート!

魔女っ子ものだけに、ほのぼのとしたアドベンチャーゲームでも始まるのかと思いきや、なぜかバトルアクションSLG(自称「ロマंचック・シミュレーション」らしい)。

何しろ、プレイを始めてしよっぱなから出てくるメッセージがこれ。

「ユニットの初期配置を行います。ユニットを四体まで召喚してください」

心優しき良い子(と一部の大人)のアイドル、サリーちゃんたちをいきなりユニット呼ばわりと来た。なんとなく、魔女っ子たちがモンスターか何かを次々と蹴散らしていくようなゲームを想像してしまうが、**実際そういうゲーム展開**だったりするから怖い。

ヘックスで区切られたマップ上に配置されている敵キャラたちは、ウゲイだとかグロツゲだとかいう、明らかに世界の異なるおぞましい魔物たち。この魔物たちの造形や動きは

なぜか妙に気合が入っており、なかなか不気味な雰囲気を出すことに成功している。

…もつとも、魔女っ子たちも**同じくらい不気味**なんだが。

一般人の意地! 戦え、よっちゃん

マップ上には、敵の他にもNPCが配置されていたりする。

すみれとよし子。サリーちゃんの親友二人だ。もちろん、ごく普通の一般人である。魔物を見たすみれはこう叫ぶ。

「キヤー! 誰か助けてー! サリーちゃん助けてー!」

結局サリーちゃんは助けに来るのだが、問題は例のすみれとよし子の二人。助けを求めていたわりに、LV1のくせしてノコノコと突っ込んでいき、敵になぶり殺しにされる。離れた所にいる主人公たちには止めるヒマもなく、ただ黙って見守るほかはない。合掌。

しかも、さらに問題なのはサリーだ。さすが魔女っ子の代表格だけあって、LV1でも魔物たちを**攻撃魔法**(殺人光線)で次々と片づけていってしまう。もちろん経験値など入るはずもなく、やはりプレイヤーはただ見てるだけ。

ちなみに、このマップをクリアするとサリ

「ちゃん仲間に加わるが、同時にすみれとよし子も仲間に加わり、**素手で魔物を殴り倒**したりして戦うことになる。…お前ら、一般人だろ…。

恐るべき罫！ 真の敵は人間？

ここで、戦闘システムについて説明しよう。マップ上の敵に隣接して攻撃コマンドを選ぶと、3Dのアクション画面に切り替わる。草地・街・道路などのフィールドの中でキャラクターを操作して魔物と戦うわけだが、この部分は実はなかなか凝っている。

ジャンプで敵をかわし、パンチやキックで攻撃。サリィやメグはホウキで空を飛ぶという有利な特殊能力を持っているし、**ペットの犬や猫に敵を攻撃させるのもアリだ。**

魔女っ子たちの光線技も、威力は低いが遠くまで届くもの、射程は短いのが3方向に飛ぶものなどキャラによって様々で面白い。…書いていてどんどん本来の世界観から離れていくように思えるが気にしないことにしよう。

また、バトルには制限時間があり、お互いのHPが残っていても、時間がなくなればひとまず終了ということになる。これを利用して、素早いキャラを使って時間いっぱい敵から逃げ回り、足止めするという戦法も有効だ。

とつぜん真面目にシステムを褒めだしたのでどうしたことかと思われたかもしれないが、ご安心を。このバトル画面にもすっかりバカ要素は盛り込まれている。

バトルフィールドには、なぜか必ず**ワナ**が仕掛けられているのだ。

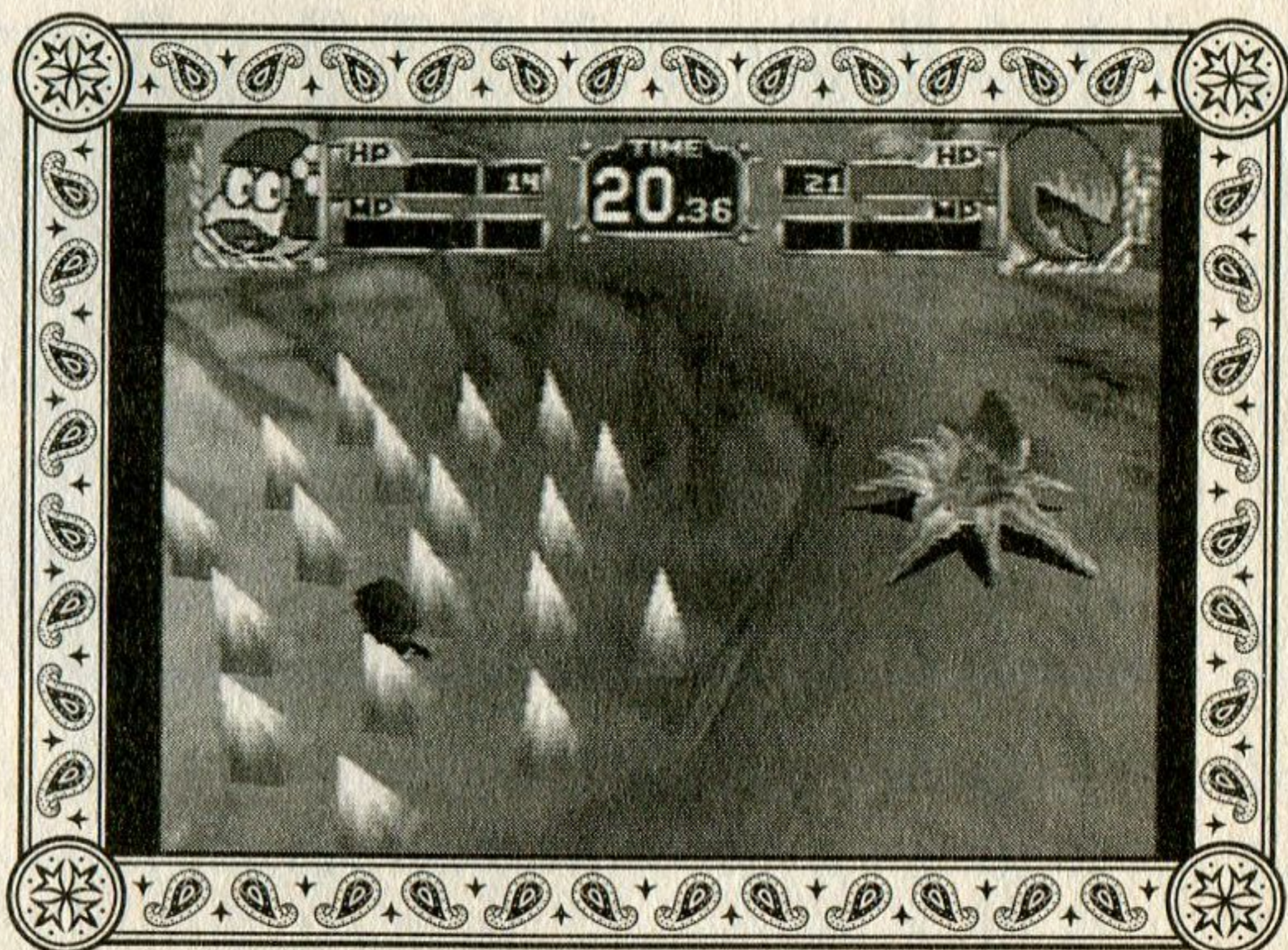
たとえば草地のフィールドでは、**巨大な落とし穴**。しかも穴の底には鋭いトゲまで用意されており、落ちたキャラのHPを奪っていく。ごく普通の町中の草地の**全てに落としか**が仕掛けられているのだからたまらない。どんな世界だ。

もう一つ特筆すべきは、街や道路のフィールド。この中では常に車が行き来しているのだが、もちろんぶつかる**とダメージを喰らうことになる**。目の前で光線が飛び交う激しいバトルが繰り広げられているというのに（だからこそ？）車はビュンビュン走り抜け、**魔物や魔女っ子たちが次々と車にはねられ死んでいく**。なかなかシニールな光景だ。真に恐ろしいのは魔物でも魔法の力でもなく、**人間の科学文明だ**ということか。

実はナイスゲーム？ 俺的に8点

そろそろ告白すべきかもしれない。

このゲーム、巷の評判とは裏腹に、ヤリ込



これが例の“都合良く仕掛けられている落とし穴”。一体、誰が何の為に…。まさか、魔物たちが夜な夜な穴を掘っている？ そんなにヒマ？

んでみるとけっこう面白いのだ。かく言う俺もハマってしまった口である。

HP回復の手段がかなり制限されているため、LVの高いキャラだけで強引に押し切るという戦法は通用しない。キャラゲーのわりにバランスは硬派だし、後半のマップではなかなか高度な戦略も要求される。

マップ上の特定ポイントで発生するミニゲームイベントをクリアすると大量の経験値がもらえるため、仲間になったばかりでLVの低いキャラも簡単に成長させることができる

バカゲー迷言録

～魔女っ子大作戦編～

【魔法使いサリー】

「マハリクマハリタ」の呪文でおなじみ。魔法で雨を降らせて学校の火事を消す最終回は有名だが、ゲームでは隕石を降らせて魔物をブチ殺す。

【ひみつのアッコちゃん】

幅広い世代への知名度では一番か。「テクマクマヤコン」の呪文で変身することは、今更説明するまでもない。ゲーム中では、防御魔法ミラーコートに加え、他のキャラへの変身が可能。

【魔法使いチャッピー】

サリーちゃんの姉妹作。丸2年続いたサリーと違い3クールで終わっているところを見ると、あまりウケなかったのかもしれない。呪文は「アブラマハリクマハリタカブラ」。

【キューティーハニー】

これもまた、いろんな意味で有名だろう。

ゲーム中でも、如月ハニーからキューティーハニーへと変身する。ハニーフラッシュは強力。

【魔女っ子メグちゃん】

男の子なんてイチコロのメグだが、攻撃性能が高く魔物もイチコロ。ライバルのノンもしっかり仲間に加わる。呪文は「テクニカテクニカシャランラ」。

【花の子ルンルン】

ごく普通の花屋さんの娘だったが、宇宙人に導かれて旅に出る（本当）。「フレールフレールフレール」の呪文で変身するが、ゲーム中ではただの回復要員。

【魔法少女ララベル】

呪文は「ベラルララ」。そろそろ制作者も投げやりになっていたらしい。

ルンルン同様、貴重な回復魔法の使い手である。

【大魔女】

ラスボス。「よくぞここまでたどりついた云々」とお決まりの偉そうなセリフを吐くが、その戦闘方法は後ろに弾を撃ちながら全力で逃げ回るといふもので、思っきり笑わせてもらった。

【笛メラ】

魔女っ子たちの写真を撮り、あとで閲覧できる。…要するに「カメラ」の誤字だと思うが、どうしてこんなものが堂々とゲーム中に残っているのか謎だ。デバッグしましたか？

【サリーちゃんのパパ】

対戦モードで登場。こういうツボだけはキチッと押さえている。

【記念アルバムCD】

本当に出たのかどうか知らないが、コレを売るために、ゲーム中には主題歌を入れなかったらしい。せめて歌が入っていればもうちょっと盛り上がったのではないかと思うが、こういうのを「共倒れ」という。

など、システムもいろいろ工夫されている。SLGとアクションの組み合わせも秀逸で、ホウキに乗っての空中戦や、弱いキャラで強敵の攻撃から逃げ延びる場面などはなかなか燃える。

また、サリーが使う「メテオ」などはマップ上で敵のHPを減らせる便利な攻撃魔法だが、MPの現在値がそのままバトル時の魔法ゲージの長さとなるため、マップ上で魔法を使いすぎるとバトル中に光線技の連射ができ

なくなったりと、奥が深い。

：書いているうちにやっぱりどんどん「魔女っ子」から離れていくのがアレだが。

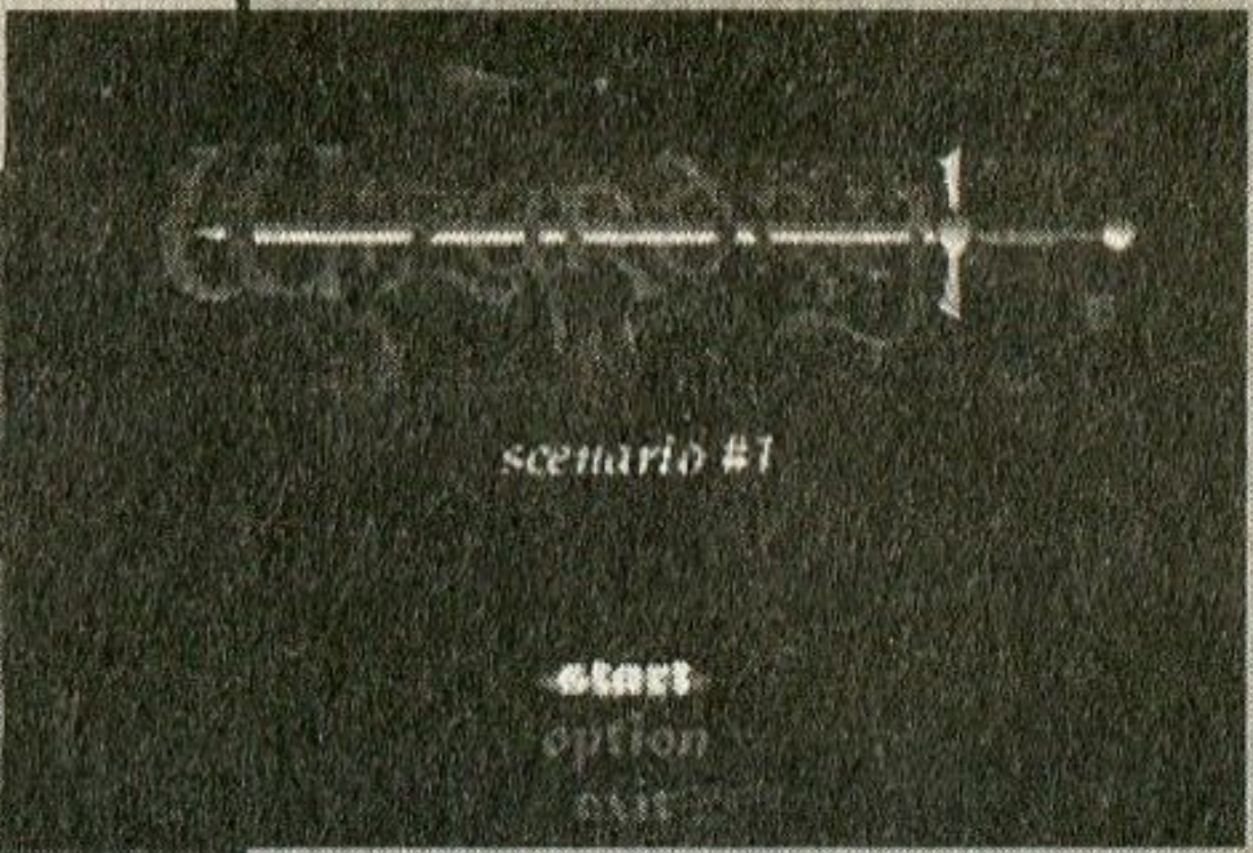
このゲーム、某ファ●通での評価はたしか3点ほどだった。だが俺がナイスゲームズ的に採点するなら、バカゲーとしての魅力も含めて8点を付けてやる。文句あるか。悪評や見た目で引いてしまいがちだが、このゲームはそれなりに面白いぞ。

正直、システムは悪くない。

高い金を払って魔女っ子の版権を買うぐら

いなら、そこそこの絵の上手い同人作家にでも原画を描かせて、グラフィックやプログラムをもうちょっと何とかして、SLG版サイキックフォースみたいな感じで売り出せばけっこういい線いくんじゃないだろうか。

このまま闇に埋もれさせるにはあまりに惜しいゲームシステム。開発者の皆さん、ぜひ何とかがんばって次回作を作ってください。俺は買うから。



オノレの肉体
のみで戦うの
だ!!

略 験
攻 実
室

裸

マツパでGO!

ウィザードリィ〜リルガミンサーガ

今回のマツプレイソフトは、すべてのRPGの原点である名作「ウィザードリィ」だ。シンプルな内容ながら、プレイすればするほどその奥深さを堪能できるRPG。そんな本作を、手かせ足かせハメてプレイしてみると…。

何層にも及ぶダンジョンをひたすら歩いていき、敵を倒しレアアイテムを入手する。この単純な内容にRPGの原点が詰まっているウィザードリィ（以下、ウィズ）。

「魔道士つれづれ道中記」に対抗して考えたということだ。

もとはパソコンで発売されていたが、FCに移植されて以来、GB・PCエンジン・SFCそしてPSで発売されている。今回はシリーズ1作目〜3作目までがパックされているPS版「ウィザードリィ〜リルガミンサーガ」から、1作目をプレイすることとなった。

さて、こういう条件だとシンプルな内容のゲームがいいだろう、とウィズを提案したのだが、よくよく考えてみると、このゲームはレアで強力な武器・防具と、攻撃系呪文を駆使してやっとクリアできるほど難易度が高いんだっ

た。「ウィズなんかどうですか？」と漏らした一言が自分の首を絞めていると気づいたけれど、もう遅い。担当編集者も乗り気だし、今さら後へは引けないのだ。

今回の攻略実験室のお題は「マツパでGO!」。真っ裸…つまり武器防具を装備せず、魔法も回復以外は使用禁止、己の肉体のみで勝負するという企画らしい。当然、前回「FFT」で挑戦した

「ムスタート!」

基本ルール

マツチヨな身体で戦うぜ!

武器・防具は己自身の肉体のみ。装備は指輪のみOK。魔法はキャラのHP回復と、毒や麻痺状態回復系のものだけ使用可。ダンジョン内を明るくする「ミルワ」「ロミルワ」はOK。

より重要となったキャラメイキングが最初のポイント

ウィズでは、最初に使用キャラを作成することができる。名前・種族・職業・属性を決定するのだが、このときに貰えるボーナスポイントを、各能力に振り分けてキャラが誕生する。ポイントはランダムに決定されるので、あまりにポイントの数が低ければ、やり直しをすることが出来る。武器・防具を装備できない今回のプレイでも、最初にできるだけ能力値を高くしておきたい。通常のプレイでもボーナスポイントが18以下なら作り直しをしていたので、とりあえずそれを基準にキャラ作りを開始。約1時間ほど粘った結果、六人中19ポイントが五人、26ポイ

ントが1人で決定。あまりいい結果とはいえないが、時間もないことだしよしとした。だが、キャラ全員がHP8という横並び状態でのスタートとなったので、先が思いやられそう。そして、以下がパーティメンバーの詳細だ。

パンキー	ドワーフ	戦士	善
クッキー	ドワーフ	戦士	善
シュウ	ドワーフ	戦士	悪
ルパン	ホビット	盗賊	悪
メグ	エルフ	僧侶	善
オビワン	エルフ	司教	悪

最終的には、司教のオビワン以外全員を上級職である君主と忍者にする予定。特に忍者は何も装備しなくても、レベルが上がれば防御力であるアーマークラスが下がっていくし、強力な首切り攻撃もできるようになる。全員忍者でもいいかもしれないが、魔法が使える攻撃力の高い君主も必要。まずは地下を徘徊しながら上級職への転職を目指し、その間に行けるところまで行ってみることを目標に決めた。

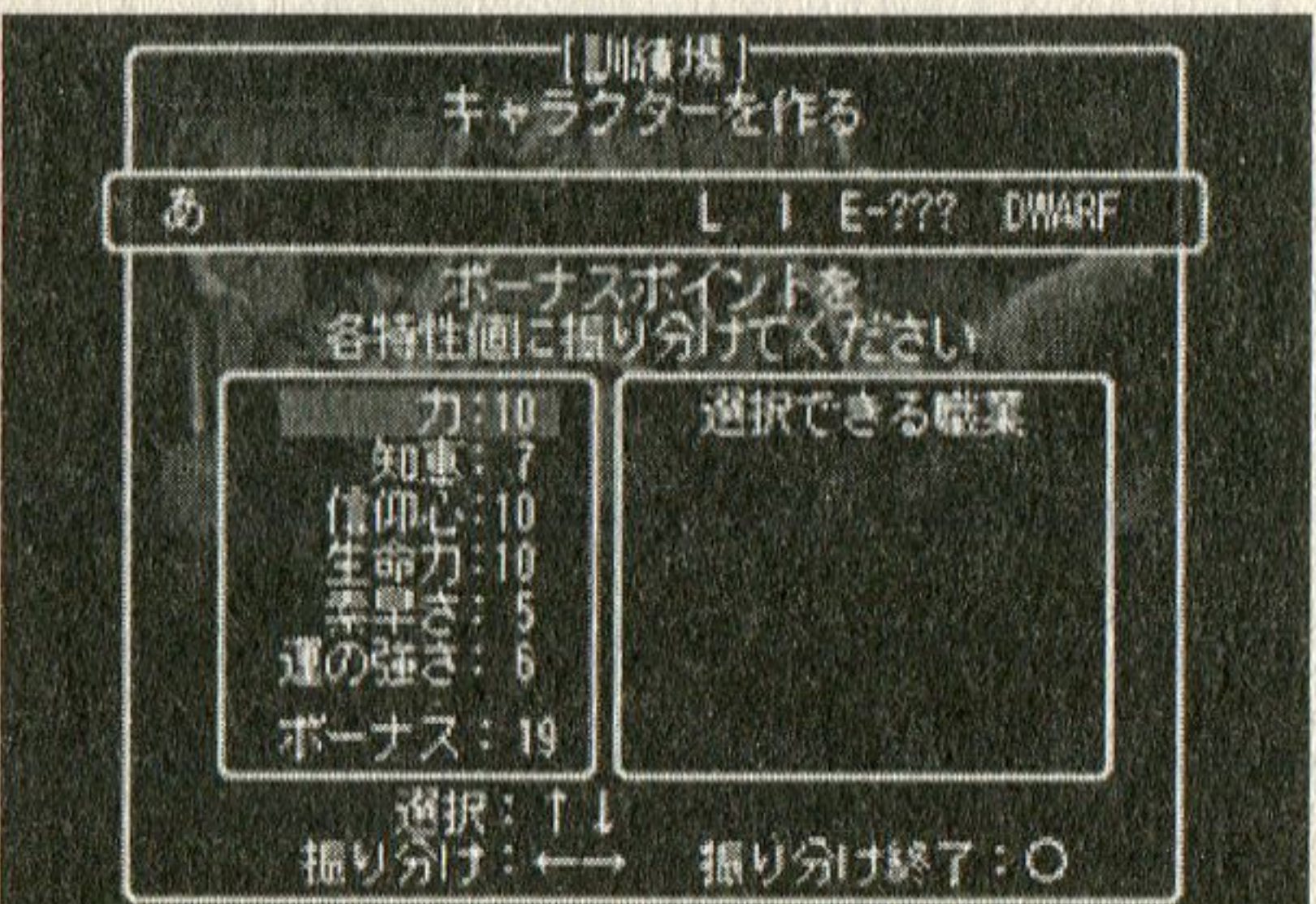
スタート直後は通常プレイとあまり変わらないが...

まず地下1階の階段付近で、キャラのレベルを4〜5まで上げるという地道な作業を開始。階段付近の扉に出入りして敵を倒し経験

値を稼ぐ。この辺の状況は通常のプレイでも同様なので、さして問題は無いと思いつつながら地下へと潜る。敵を数体倒しては城に戻ることを繰り返していると、早くもマゾプレイの片鱗が見られた。通常なら、少しずつ貯まっていくお金で防具類を買って行くので、少ないHPながらも防御力アップのおかげで1回に戦える敵の数が増えていく。だが、今回はそうはいかない。前衛三人のHPが20を超えたりあたりでようやくある程度の敵人数とまともに戦闘ができるようになった。こりゃ〜大変だわ!!



ウィズの記念すべき第1作でマゾプレイをするとは、バチが当たるかもしれない。



通常プレイ同様、ボーナスポイントは18以上じゃないと、やり直しにした。理想は20以上なんだけど...

変則リプレイ

敵の魔法攻撃で死体の山、山！

地下1〜2階くらいまでは、先制攻撃が決まれば難なく敵を撃破できたが、魔法を使う敵が増えてくる地下3階あたりから、大苦戦することになった！ さあどうしよう！

六人以上の敵なら逃げるが勝ちだ!!

レベルが4になると、全員のHPがようやく2ケタに達した。いよいよ本格的な探索の開始だが、HP回復の呪文は1〜8しか回復しない「ディオス」のみ。しかも6回だけ。まずは、拾ったアイテムを全て売り、HP回復の「ディオスの巻物」と毒を中和する「ラティモフィスの巻物」を買えるだけ買ってから出発だ。

最初の目的は地下1階のある部屋にいる固定キャラ、マーフイーズゴーストを倒すこと。この敵キャラはゲームクリアには関係ないが、序盤での経験値稼ぎにはもってこいのキャラなのだ。だが、素手での攻撃でこのモンスターを倒すことがで

きるのか？ 知る必要がある。

戦闘に入ると、とにかく攻撃が当たらない。通常プレイでも当たりにくい、素手だと与えるダメージが小さいこともあり倒すまでにかなり時間がかかる。その間に敵の攻撃で少しずつこちらのキャラのHPが減っていく。HPが8くらいに減ったら回復、そして攻撃、を繰り返すこと数十回。ようやく倒すことができた。貰える経験値は740くらい。

ここで経験値を稼いで、危なげなく倒せるレベル5〜6になったところで「銀の鍵」と「銅の鍵」を入手しに行った。レベルを上げたおかげで、地下1階の敵は難なく倒せるようになっていた。ただし、敵人数が6人以上の場合には、即逃げを打つ。弱い敵でも、人数が多いと受

けるダメージが大きいので侮れないのだ。防具を装備していればこんなヤツら……いや言うまい！

続く地下2階では鍵と2つの置物を入手しなければならぬ。2階に下りた時点でセーブ、一気にアイテム入手へと向う。地下2階では、レベル1の忍者・魔法使い・僧侶が出現するが、多少ダメージをくらうものの、倒せないことはない。頻繁にHP回復とセーブをしながら三つのアイテムを一度に全てゲット！ 回復系の魔法やアイテムをほとんど使ってしまったので、この時点で一度城へと戻ることにする。

さあ、態勢も整えたことだし、さらに下の階へと進もうじゃないか！ 順番でいうと次は地下3階だが、ここにアイテムはないので飛ばして地下4階へと足を踏み入れた。出会った敵は炎を吐くドラゴンフライや毒攻撃をするヒュージスパイダー。そしてレベル3の僧侶や忍者たちだ。いざ勝負！ と力んだが、毒をくらい、炎を浴び、首をハネられてあっという間に全滅した

[キャンプ]

だれのステータスを表示しますか？

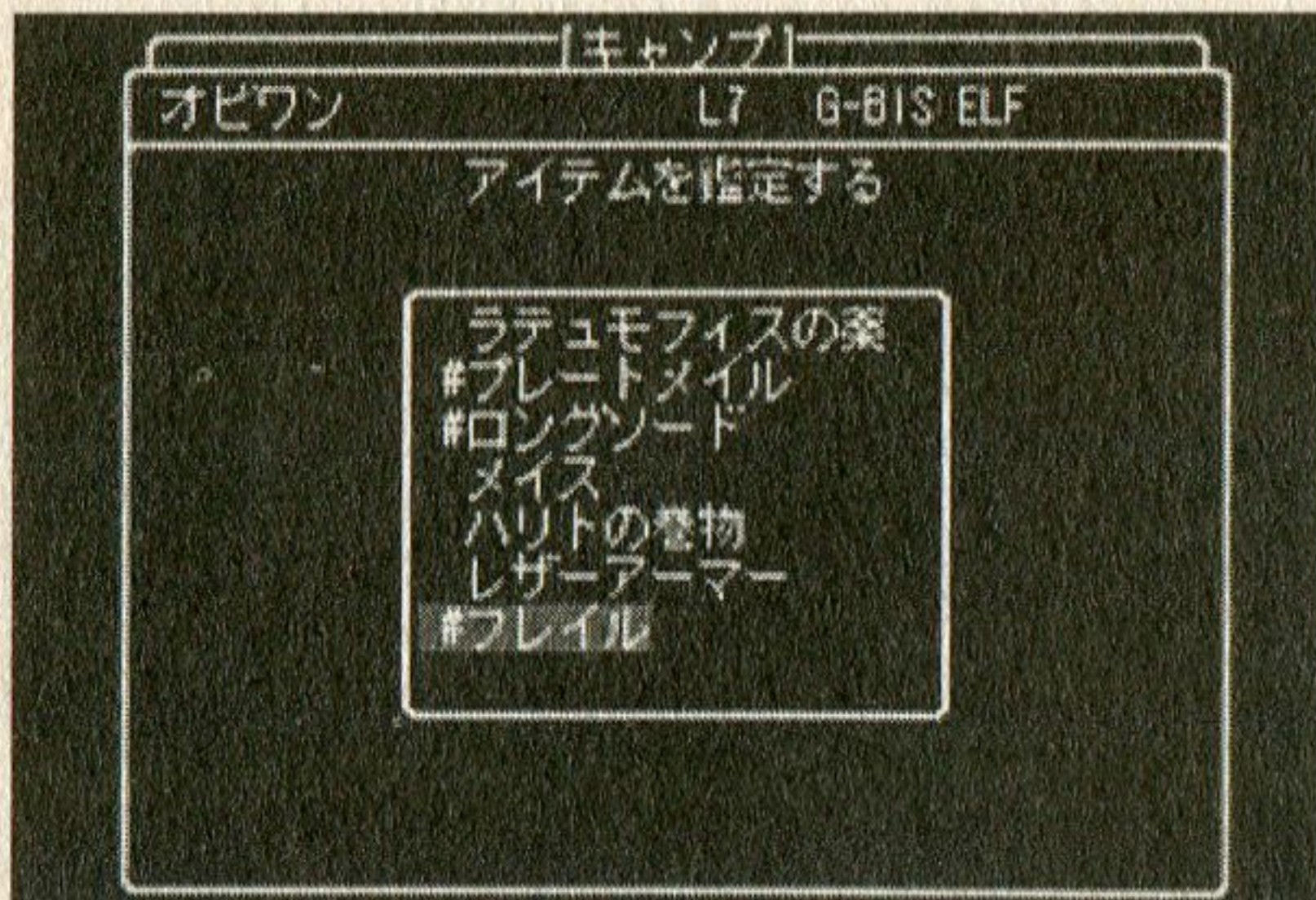
NAME	CLASS	HP	HITS	STATUS
パンキー	G-FIG	10	58	58
クッキー	G-FIG	10	57	57
シルバ	G-FIG	10	32	32
メルバ	G-THI	10	45	45
グッド	G-PRI	10	46	46
メロ	G-BIS	10	31	31

写真のようなパーティの状態になって、ようやく危なげない戦いができるようになった。ここまで上げるのも大変。

我がパーティ。素手での攻撃では1体倒すのに数ターンかかるため、その間に防御力のないキャラたちが敵の攻撃をくらいまくる、というカラクリだ。毒、麻痺などの攻撃と、パーティ全員がダメージを受ける炎などの攻撃が複合してくると一瞬にしてオダブツするらしい。

血相変えて地下4階を逃げ出し、地下3階へと目標を変える。とりあえず3階でレベルでも上げよう、そう考えたのだが……これが地獄の始まりになるうとは、この時にはまったく思っていなかったのだった(涙)。

先手必勝！そして、敵の魔法攻撃にいかにか耐えるか？



せっかく入手したアイテムも装備することはできない。全部売っぱらって、回復系アイテムを買うしかない(涙)。

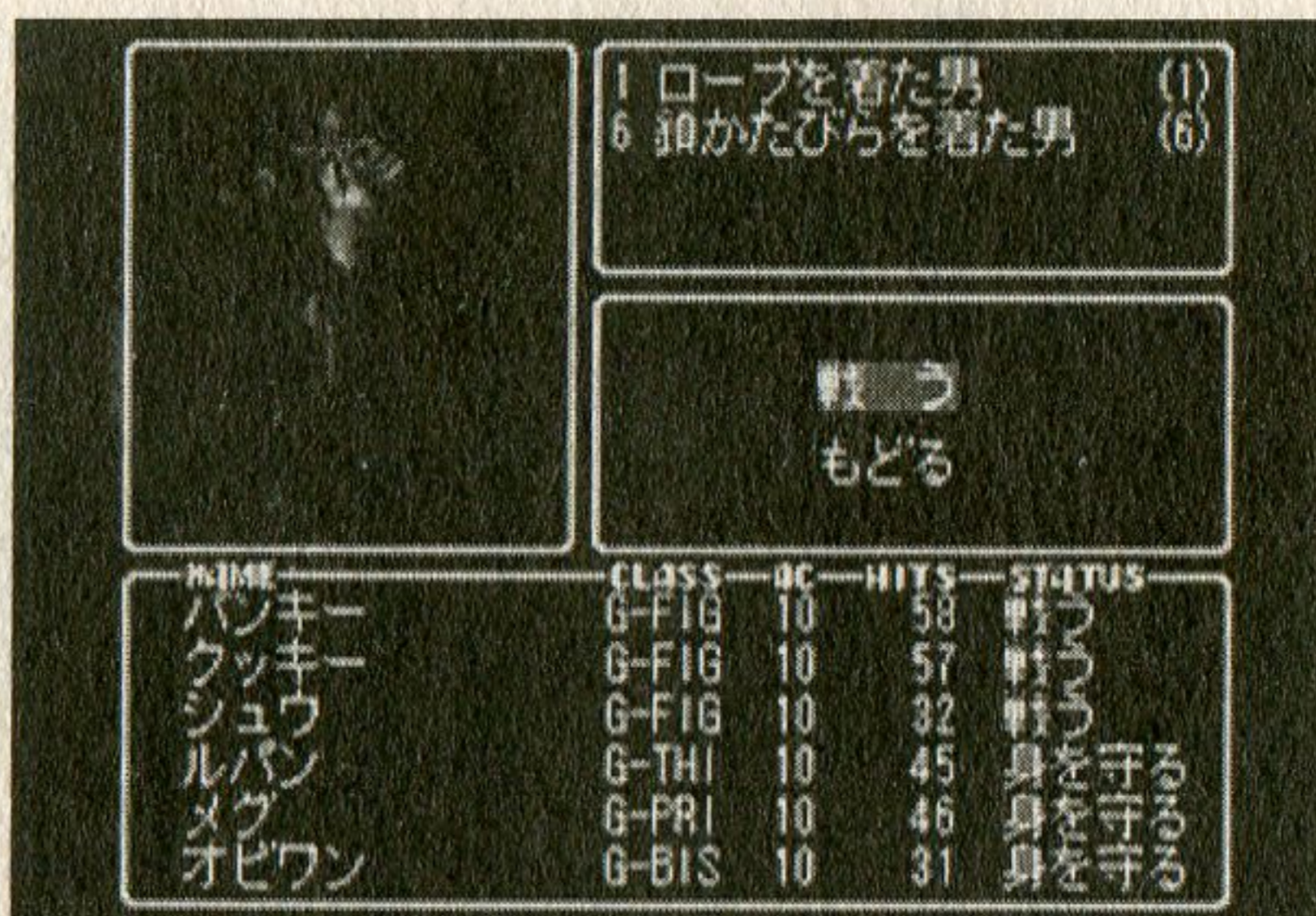
地下3階は小さな部屋がいくつも並んだ構造になっており、通路の十字路には落とし穴などのトラップが仕掛けられている。このトラップ、2回ほどハマると、HPが20前後のキャラなら安らかに眠らせてくれる。これを甘く見ていた筆者は、トラップを無視して進んでいったのだが、そこで突然敵と遭遇！だが、「どんなヤツが相手かな」と敵の姿を見るより先に、自分のパーティを見て呆然とした。

なんと、HPの少ない司教のオビワンは死に、他のメンバーもHPが半分以下……。そして敵はドラゴンフライと毒攻撃をしてくるカピバラで、総勢6匹。しかも先制攻撃付き。結局四人が死亡する大惨事になってしまったのだ。

すかさずリセットを押し、今度は十字路を確認しながら、トラップを避けて進行した。それでも敵の攻撃で全滅すること数回。魔法攻撃をなんとかしなければ、地下3階以降の敵は倒せないようだ。先手必勝で倒すか、HP回復で耐えながら切り抜けるしか方法はない。我慢じゃないがこちとら防御力はまったくないんだから……(素っ裸なんだからあってたまるか)。

とにかく忍者や僧侶が複合して登場したら逃げることに。これを鉄則としてなんとか地下3階を回り切る。その後、ひとつ辛抱して経験値かせぎとシャレ込むことにし、レベル9になった段階で地下4階へと再挑戦。

無謀な戦闘は避け、ブルーリボンというアイテムのある部屋の前



いかにも術使い系の敵っぽい。しかも人数は7人。戦うか否か？ 思案のしどころだ。

に進む。ここでセーブ。本作序盤の最難関がここなのだ。扉を開けると、必ず敵が出てくるようになっていく。しかも、レベル3の忍者、僧侶が複数で出現し、一度逃げてまた扉を開けても、敵の種類と人数はあまり変わらない。

まずはクリティカルのある忍者から攻撃。こちらの攻撃は相変わらず当たりが悪い。なにせ素手だから……。その間に魔法攻撃などを受けまくるが、何とか持ちこたえてくれる愛しのキャラたち。なんでわざわざストーリーリーキングをしながらダンジョンに潜らされるの

か？ 理由も知らずに戦う六人のキャラの姿に、思わず目頭が熱くなるのをこらえて、指示を出す。結果、シュウが死亡したが何とか敵を撃破することに成功！ブルーリボンのある場所まで、敵の固定キャラとあと数回戦わなければならないが、一歩進むたびにセーブを繰り返しながら進んでいく。途中で全滅を何度か繰り返しながらも見事ブルーリボンをゲット！でも、ここはまだ地下4階、全部で10階までである本作の、ようやく序盤が終わったところなのだった……。

結論。魔法でのやりとりが主体となるウイズを、魔法なしで進むのはすでにマゾを通り越してる！このプレイ方法では、敵の攻撃に耐えられるだけのHPを持つというところ、すなわちレベルを上げまくることが重要。頼れるのは剣でのみ！今日も彼らはマッチョな肉体をスライムや宿屋のオヤジに誇示しながら進んでいくだろう。

完。

禁断の世界？

煩惱ゲームの世界

第二回

あなたは知っていますか？ 煩惱の本当のチカラを。

煩惱、それは二人を結ぶ不思議なチカラ…。

それはライバル同志を、友人同志を結ぶ不思議な絆。

男キャラが二人いれば、どんなジャンルのゲームでも、

真のジャンルは煩惱ゲーム…。

この世にゲームは星の数よりあるけれど、

今宵見えるのは二人の姿だけ。

ようこそ、麗しき、めくるめく煩惱ゲームの世界へ…。

多数のご支援、
ありがとうございます

前号から始まったこのコーナーですが、おかげさまで、読者の皆さんからの熱烈な支持と、冷ややかな

視線を同時に浴びつつ、第二回を迎えました！ バンザイ！ いつものまにやら同人界やインターネットの世界は煩惱ゲームが占拠しつつあり、街のゲーム屋さんにも「煩惱ゲームコーナー」が設置されていた

り、はたまた、煩惱ゲーマーが秋葉

原に徹夜で煩惱ゲームのために並

んだり、破竹の勢いで広がる煩

悩ゲームワールドですが（一部捏造

の疑い）、確実に煩惱ゲームも増え

つつあるのは、嬉しい傾向です。

さて、前回をご存知ない方や、半

年前のことなので忘れていらっしゃる

ために、まずは少し復習しておき

ましょう。

Q. 「煩惱ゲームってなに？」

A. 一見すると普通のゲームなので

すが、友情やライバル関係といった

ものを、自然にもしくは無理やり

に、強まった「煩惱力」によって読み

って、おとめのモエモエなゲームへと

変わったゲームのことを「煩惱ゲー

ム」と名づけました。はじめからモ

ロロいな嬉しいゲームも最近では出

てきていて、それは読み違える必要

はないのですが、そういったゲーム

も「煩惱ゲーム」に含まれます。

前回は、煩惱ゲームには「カップ

リング」といわれる、攻君と受ちゃ

んがいて、プレイヤーとキャラクター

という関係ではなく、あくまで画

面上のキャラクター同士を結ぶと

いう、プレイヤーと画面上のキャラ

を結ぶ、男の子向けのギャルゲーと

の違いも解説しました。また「バ

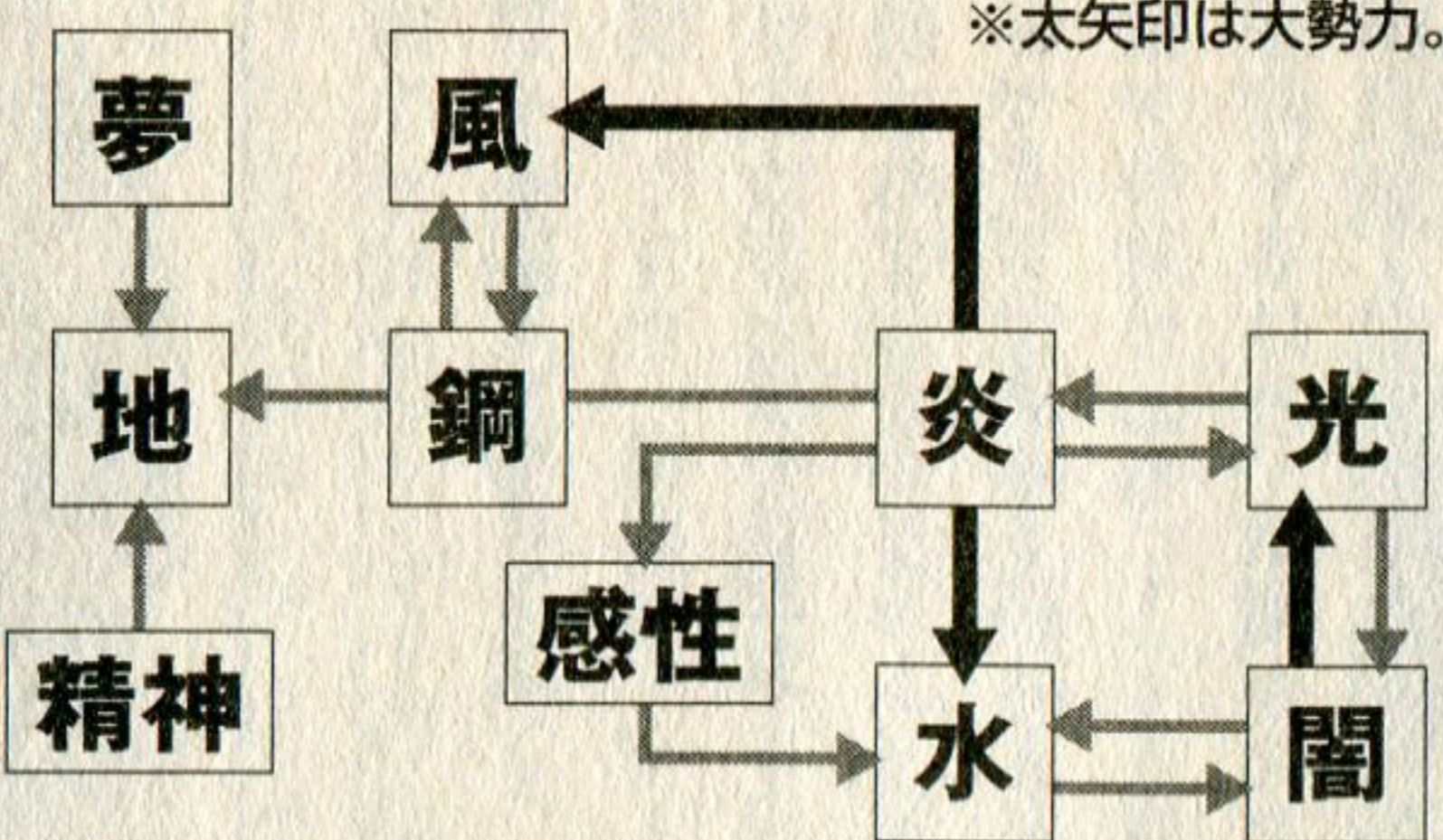
『アンジェリーク』 関連図

主観と身近な見聞(HPや同人誌)で作成した図なので、異論はあるかもしれないが一例として見て頂きたい。

まず右側、「光闇」「炎水」という相反する組み合わせに、ゲーム中で示されている「光炎」「闇水」という派閥がからんだ四角形で、ひとつの世界になっているのがわかる。ここが主力と言っている。

また、煩惱ワールド初心者特に注目してほしいのが、各キャラについての矢印の向きである。非常に偏ったキャラがいるのがわかるだろう。これがいわゆる「攻王」「受王」なのだ。

この図では煩雑になるために商人や研究員は外したが、守護聖(と教官)でありながら、緑(マルセル)と品性(ティムカ)が入っていない。彼らローティーン組は明らかに少数派であり、このあたりを詰めていくと、煩惱乙女のココロが見えてくるような気がしないでもない。



悩ゲームを紹介しましょう。

**「これだけは知っておけ…
私が…必ずお前を守ると」**

まずカップリングの基本として、

を前に受(うけ)キャラを後ろに書くことも学びました。この基礎知識さえあれば、ゲーム少年が煩惱少女と話すときも安心というものです。

今回は、カップリングについてさらに詳しく検証しつつ、いくつか煩惱

男役の「攻めキャラ」と女役の「受けキャラ」がいます。男性からしてみれば「攻め」のほうが積極的にアタックしてくる、と考えがちですが「受け」の方が積極的な「誘い受け」というパターンもあつたりします。しかしもちろん画面上のキャラは

変。どれくらい大変なのかというと、同人誌即売会等で聞こえるように相手のカップリングの悪口を言ってみたり、昨日まで友だちだったのにカップリングのせいでシカトしあったりと、ここではとても書けないようなことになります。逆に、マイナーなカップリングの同志を発見したりすれば、それはもう仲魔で、合同誌決定です。しかし、そもそも○モではないので、どちらも間違っている気がするのですが、それは口に出さずに、心の中にしまっておくことにしましょう。

カップリングが多様とはいえ、キャラには性格設定や容姿がありますから、自然とメジャーなカップリングやマイナーなものが生まれてきます。その混沌の中で「受け誰にしても、攻になるキャラ」というのが出てきます。そのキャラを「攻王」と呼び、逆に「受が多い」キャラを「受王」と呼びます。

例として煩惱ゲームとしては古典でありながら、今だ勢いを失わない『アンジェリーク』の主なカップリングを図にしてみました。

○ではないので、煩惱ゲームが各自解釈を行います。このため人によって解釈にバラツキがあり、同じゲームでも多種多様なカップリングが生まれることとなります。同じゲームが好きでもカップリングが違う、特に同じキャラ同士で攻受が逆転しているたりすると、お互いに「それは違う」ということになって対立したりともう大

実は『アンジェリーク』で多いのは、煩惱カップリングではなくて、金アン(一作目のアン)と茶アン(スペシャル2以降)受けです。元々そういうゲームなので当然なのです。が、ぜひ次回作では主人公に男の子を加えて欲しいものです。そうなら女王じゃない気もしますが、小さいことにとらわれていては煩惱ゲームは務まりません。



最近の煩惱ゲームを見ていると、煩惱ゲーマーに支持されるのは、やはりゲームとそのファンを大事にする会社の作品。今回カップリング解説で例にした『アンジェリーク』、ここで紹介するゲームたちは、それぞれ発売時期には違いがあるものの、今も煩惱ゲーマーに限らず、広く支持を受ける素晴らしいゲームたちです。

なるために、まとわりつくことに意識が……。主人公は、可愛いけれど複雑な家庭をもつ「片山弘樹」。登場するキャラは、高校生なのに医者、実験君、スポーツ万能、小学生、おじ様、いわゆるありげな美形悪玉など、ちよつと驚くくらい良い感じの男キャラが豊富なので、カップリング自由自在！



硬派なゲームにみせかけ、かなり煩惱ゲームとして強まっている『ペルソナ』。やはりキャラクターが秀逸ですな。

サーカディア

「サーカディア」は99年1月14日に発売されました。ジャンルはアドベンチャープラスαというもので、普段はアドベンチャーゲームのように展開するけど、戦闘がRPG風だ



システムやグラフィックもよくできていて、マジに面白いです。埋もれかけているだけに、ぜひとも煩惱パワーで救出したいところですよ。

ったり仲間が選択できたりと、とっつきやすい割に奥が深いつくりになっています。女の子キャラと男の子キャラが大体半々用意されているので、男の子にはギャルゲーの良作として楽しめます。CGやアニメが綺麗で、煩惱ゲームとしてだけではなく、普通のゲームとしても埋もれてしまっているのがとても惜しまれる一本。

ストーリーは未来の海上都市を舞台に、突如起こる意識界と物資界との衝突の中で、世界を救おうと、覚醒の時を迎えた、学園の少年たちが立ちあがる！……というものなのですが、どうも世界を救うことよりも、お気に入りさんと良い関係に

カップリングの王道は晃攻王、晃×聖。晃×ナイトメア聖が煩惱臨界点でしょうか。受王は弘樹で、晃×弘樹もロマンス系です。守君などもかなり受。他のキャラも甘甘っぱいのが多くて鼻血です。

サーカディアオンラインの同人誌イベントが行われたり、オフィシャルページからファンページへのリンクがあったりと、今後が楽しみ。まだ未プレイの人は是非プレイをオススメします。

女神異聞録ペルソナ

『ペルソナ2』も発売され、ますます広がるメガテンワールド。本作「ペルソナ」は男が5人と一見少な

いようでも、キャラがたっついて、金子一馬の描く世界と合わせて隙のない煩惱ゲーム。

カップリングとしては、南条君×主人公が多数派で、その他でも主人公とマークが受で、南条君とブラウンが攻で組み合わせるのが多い。主人公は設定らしい設定がないが、暗めで言葉少ないカンジ。ちよつと、明るく可愛いちよつと単純なマークとは正反対の受ちゃんとして扱われることが多いようです。南条君は見た目の性格をそのままに攻王に、ブラウンは南条君以外に対して攻となる感じ。ただ神取がでてくると南条君は受に。主人公の性格を強気な感じにして、南条君の性格を子供っぽいとする

煩惱ゲームの世界

と、主×南、主×稲というカップリングもでてくる。やはり主人公に詳しい設定がないと、強い煩惱力をもっている場合はその能力を存分に生かすことができるので面白いですね。ちなみに『ペルソナ2罪』では達哉×淳勢力が強い様子。

東京魔人学園&朧綺譚

今一番盛り上がっている煩惱ゲームといえば、魔人を押す人は多いのではないのでしょうか？ 前号の本誌巻頭でも超オススメとされていた魔人ですが、煩惱ゲームにとつてはその鼻血度数は高く、特に朧綺譚では煩惱ゲームのために男キャラとの真のエンディングが見られるなどと、ファンサービスも嬉しい。というか本編だけでは煩惱エンディングを見られないので、朧綺譚も買うように。

カップリングとしては、主人公と京一が王道。主人公の性格づけがないのをいいことに、多くの人が「うちのひーちゃん(主人公)」というマイ主人公像を持っているので、

主人公が攻か受かは人による。ほかのキャラでは、如月、壬生、劉あたりが受にまわりやすく、村雨はほぼ攻で確定。

魔人のキャラはクールな外見に可愛い性格というパターンが多いのですが、そのために、クールなセリフでも甘々なセリフどちらでも不自然さがなく、学校という場も扱いやすく、オリジナルなショートストーリーなどが作りやすいのも良いところ。ゲーム中のセリフやオフィシャルのウェブサイトでとても充実していて、やおいに対して理解を示しているのも支持される理由の一つといえます。



【壬生】君には知って欲しいとおもった。僕の——愛、部分を。
「一緒に故郷に帰ろう」「俺に人生賭けてみないか」などバリエーション豊かな『朧綺譚』のエンディング。別名「プロポーズ集」。

おたよりありがとう

★「煩惱ゲーム」…ついに来たかの特集でした。煩惱と妄想の違いが簡素にのべられて、感動いたしました。偏見を承知で申しすが、女の方がツボへの届き方がひねくれていますね。(PN t a c) ☆感動してくるなんて感動です。確かに少々ひねくれています。でも激ムズなゲームを見てみると「男どもは皆マゾか?」と思うこともしばしば。男も女もひねくれているのかも?

★「煩惱ゲームワールド」に爆笑しました!! いつか誰かが言い出すんじゃないかと思つてましたが、やっぱり同人界の完全な「お約束」を、ノーマルユーザー向けに説明するとあなるのかと笑えて笑えて、とても立ち読みできる状況でなくなり購入しました。幻想水滸伝2は、やっぱり狙つてますよね。ジョウイの主人公に対する愛の告白及びプロポーズまがいのセリフの嵐はなんなんだ…(元気なのは)当たり前だ。僕がついているんだから。いつも見えていたよ…君のことが。別にそういう目で見える気がなくても、このゲームだけはそう見る以外どう見ろというんだ!

(PNカップパーサー) ☆そうなんです。ナイゲーの読者はやはり、まだ、男性が多いので、お約束の確認は大切なのです。幻想2はそうですね。逆に男の人に問題のセリフを聞いて

どう思ったか聞きたいところですね。やっぱり「友情だぜ!」って感じで「愛」を感じることはないのだろうか。さびしい…。といって顔を赤らめられてもちよつと怖いケド。

★煩惱ゲームの世界は最高でした。特にゼルダ。買ったゲームをコキおろすよりも、ずっと前向きなカンジです。これからは世の婦女子の皆さんにはがんばっていただきたいものです(てなにを?)。

(PN阿笠亭 葉っぱ) ☆お、男の方からも支持が! ありがたや。これからはリンクが気になつてしかたなくなることでしょう。



本コーナーでは煩惱お便り、煩惱イラストを、超お待ちしております。このゲームをとりあげてくれ、こんなテーマでやってくれというのも大歓迎。あなたの投稿が煩惱ゲームを燃えさせるのだ。立ちあがるのだ煩惱シスターズよ~(だれだよ)。

〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1 MGビル
宛先 (株)キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ編集部「叫べ煩惱ゲーム」係

自分だけの宝物を探すのが醍醐味！

今月の発掘

編集部員の持ち寄った発掘品を、対談形式で紹介するこのコーナー。編集部員・奥山を聞き手にお送りしよう！



布袋の奏でるギターに酔うのだ！

STOLEN SONG

機種	..PS
メーカー	..SCIE
ジャンル	..HOTEL
発売日	..98・5・21
価格	..5800円

目当てはゲームより布袋……？

奥山..じゃ、滝沢さんから…ブツはなんですか？

滝沢..じゃじゃらん。布袋ゲーだよーん。別称「ストールソング」。

奥山..別称ってそっちがタイトルですよ。

滝沢..いいんだよ、これは音ゲーでもない、アドベンチャーでもない、「ジャンル」HOTEL」だから。ああ、スペックそう書いておいてよ。

奥山..わかりました…。

滝沢..もうね、布袋って時点で面白いんだから。なんて言っただって布袋がオレに優しく語り掛けてくれるんだよ、オレに！ もうそんなふう言われるとき、好きにしてって感じだよ。

奥山..滝沢さん…言わせていただ

ければそれって、私が「銀エミちゃん(※)」って言ってるのと一緒ですよ。

滝沢..一緒かああ？ こっちは世界の布袋だよ！

奥山..了解です…(紛れもなく一緒ですよ、ええ、その入れ込みようは)。で、その布袋の曲をギターで弾くというゲームなんですか？

滝沢..いや、ちがう。これね、布袋を助けるゲームなの。アドベンチャーなんだよ一応さ。

奥山..は？ 助けるとは？

滝沢..流れとしてはね。まずオーディションみたいのがあって、それに合格すると、布袋と一緒に演奏できるよになるわけ。なんだっけな、ギターが2本要る曲を書いたから、布袋並に演奏できる人材が欲しいとかそういうことで、そんなこんなでライブをやっている途中に、暴漢が襲ってきて布

袋が誘拐されるんだよ。そしてこの新曲が盗まれて、別人の作品として世に出ることに…。さあ、それを阻止し、オレの布袋を助けるためにいざ行かん！ というゲームなのさ。そして敵を打ち負かすのから部屋のロックを外すのまで、全部ギター。このオレのテクニクが布袋を救う鍵となるのさ！

奥山..はあ…。あの、質問がある

布袋がプレイヤーに新曲を教えるワンシーン。優しすぎる布袋の姿に感涙…ア、アニキ〜！

COOL



布袋がプレイヤーに新曲を教えるワンシーン。優しすぎる布袋の姿に感涙…ア、アニキ〜！

※「銀エミちゃん」…『サイキックフォース2012』のキャラ、エミリオの4Pカラー。1P・2P、3Pと比べて性格がキツイ。

作品介绍

STOLEN SONG

人気ギターリスト布袋寅泰<HOTEL>をフューチャーしたアドベンチャー&リズムアクションゲーム。ストーリーは、プロのギタリストを目指す若者（プレイヤー）が、ある番組のギターバトルで優勝したことをきっかけにHOTELと出会う。スタジオでのプレイを聞いたHOTELは若者の腕を見込んで、まだ未発表の新曲を教えてくれるのだが、その直後、Mr.Tommyという人物にさらわれてしまう。Mr.TommyにはHOTELを拉致し、HOTELの新曲を自分たちの曲として発表してしまおうという目論見があったのだ。そこで、HOTELとHOTELの新曲を取り戻すため、若者はギター1本で立ち向かってゆく…というもの。アクションは、ギターを弾くタイミングに合わせてボタンを押すという簡単かつシンプルな操作。もちろん、音楽はHOTELの名曲の数々を採用している。なお、通常はメロディラインを追ってゆくリズムギターだが、オプションでリードギターパートも選択できる。HOTELになりきりたければ迷わず、とりたいトコロだが、こちらはかなり難しいので覚悟が必要。いずれにしても、HOTEL自身の出番も多く、ファンなら必携の1本と言えよう。

んですが、この登場人物の演技、

やけに素人臭くありません？

滝沢…ああ、たぶんね、みんな実在の人なんだよ。

奥山…実在とは。

滝沢…だから、ほんとに布袋と組んで演奏してるメンバーがそのまま出てるの。

奥山…この謎の女ニーナも、店の主人の怪しい外人もですか？

滝沢…いや、ニーナは…どうかねえ。そこまではちよつと。でもこのニーナ、布袋との関係が怪しいんだよね。結構いい女なんだよなあ。

奥山…で、肝心のギター弾く部分

は。

滝沢…普通のコントローラーでも

できるけど、やっぱりピックアップコントローラーは欲しいところだね。

やることは画面の指示に合わせて、タイミングよくボタンを押す（ピックで弾く）だけ。左手の弦の方は何にもないよ。

奥山…ああ、じゃあ『ギターフリークス』よりは簡単ですかね。

『パラッパ』に近いのかな…ってボタン位置覚える必要ないんですから、それよりも簡単なのかい。

滝沢…やることは少ないよ。その分とこっちやなただけど、1曲フ

ルコーラスで布袋の曲を弾くだけ

に、心地よい疲労感があるんだよね。「弾いたぜ〜」っていう満足

感とでも言うかな。なんかギター弾ける気になっちゃうもんね。

奥山…滝沢さん、ホントは弾けないんですか。

滝沢…うん、全然。そんなオレでも布袋レベルのギタリスト気分が味わえるわけよ。

奥山…ボタン一つですが、いいバランスだと思えますよ。パラッパに比べると情報量が少ないし。

滝沢…かといって底が浅いっていうんでもないんだよね。要はこの

ゲームの場合さ、「布袋の曲をオレも弾くぜ」っていうところなわけじゃない。だから、とりあえず

通して「弾いた気にさせる」ラインは低いわけよ。もちろん、そこから完璧を目指そうとか思うと道のりは長いけどね。

奥山…そうですね。『ギターフリー』なんかはその「最初の一步」がと

つてもなく高いところにありますからねえ。

滝沢…ところで、時々コレをバカ

ゲーと呼ぶ人がいるんだが。

奥山…ある意味立派なバカゲーだ

と思いますけど。だってこの登場人物のしゃべりとか、笑えますよ、

ホントに。でもなんか、こういうアドベンチャーモードいらなかつたんじゃないかと思えますね。それよりはやっぱり、布袋好きな人の曲が弾けるようにしてあった方が良かったんじゃないでしょうか。

滝沢…それはちよつと布袋への愛が足りないな。ここでの布袋のセリフの端々から彼の音楽に賭ける情熱を感じないとだめなんだよ。

そもそも、このゲームのために、わざわざ布袋が曲を書き下ろしてるんだぞ！布袋の愛と情熱と魂

がこもった曲を弾けるというだけでもありがたい！

奥山…魂…ですか。

滝沢…つまり、このゲームは布袋が好きじゃないと買っても面白くないんだよ。面白くないとまでは

言わないにしても、100%は楽しめない。だから逆に、布袋ファンは絶対買えって感じだな。



ドット絵魂を感じる硬派なアクション メタルスラッグ

機種 … SS
メーカー … SNK
ジャンル … ACT
発売日 … 97・4・4
価格 … 5800円
(RAM同梱版7800円)

血と硝煙と戦車が あればいいのだ!

奥山…さてさて、原田さんは?

原田…硬派な男のゲームというこ
とで『メタルスラッグ』をどうぞ。

奥山…ああ、それ知ってますよ。

ゲーセンで見たことがあります

原田…最近見てるんじゃない、それは
続編だと思えますけれども、まあ

これもアーケードの、ネオジオか

らの移植です。このゲームは絵が
独特なんですよ。独特と言うか非

常に細かい。このゲームのアーケ

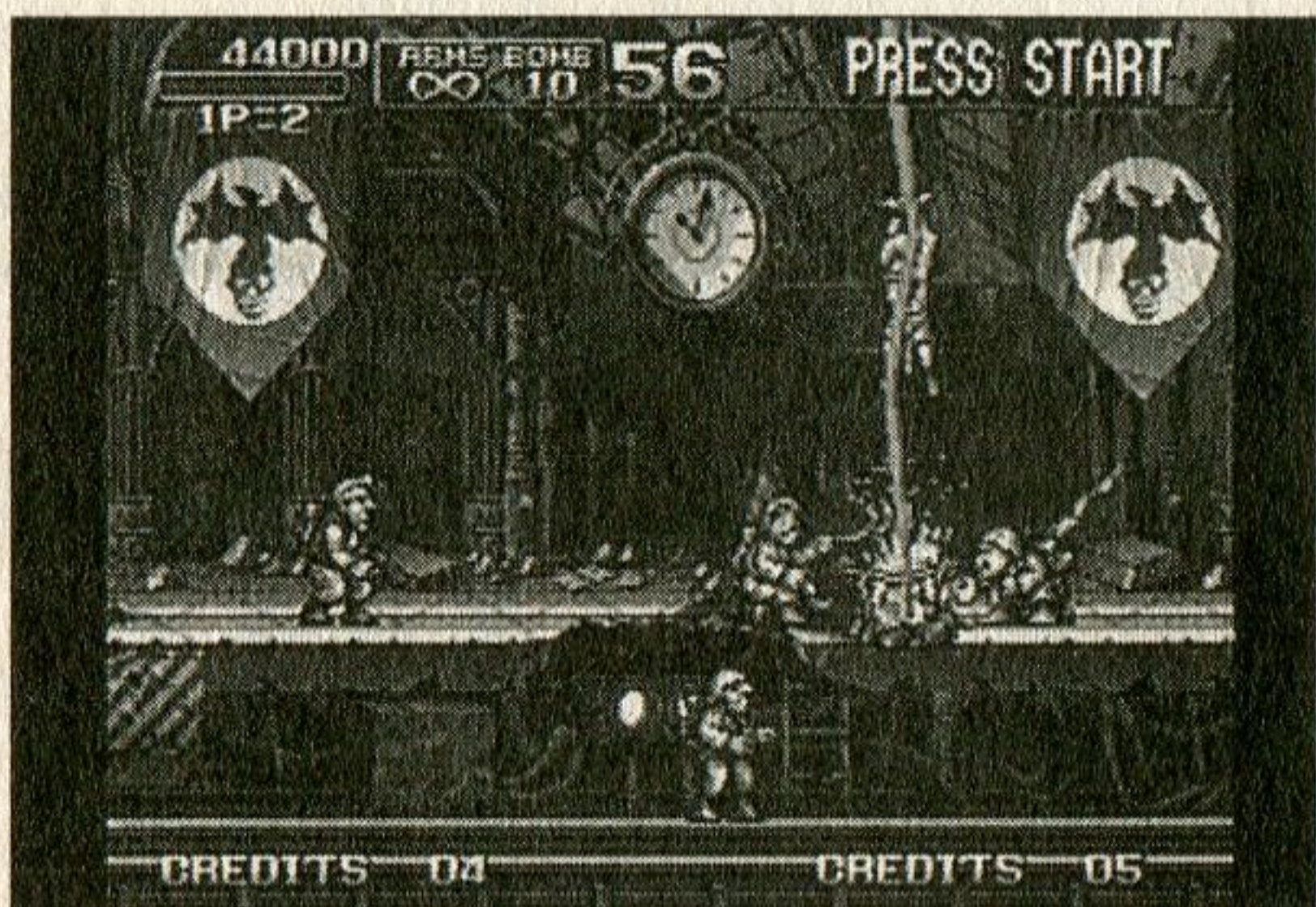
ード版が出た96年頃って、ポリゴ
ン全盛期ですよ。当時は2Dで

も、3Dでレンダリングした画像

をドット絵に落とすのが流行りだ
ったんです。例えば、『スーパード

ンキーコング』とか。ナムコの

『ネビュラスレイ』とか。2Dのゲ
ームでも3Dっぽく陰影をつけて



戦場で焚き火をする兵士たち。うーむ、芸が細かい。ゲ
ーム本編とはちっとも関係がないのに…。

んじやないかと。初めて見た時は

絵というのにはなかなか冒険だっ

た

よう。へたすると汚い、古いと見

られるかもしれないのに、ドット

絵というのにはなかなか冒険だっ

た

なあと思った覚えがありますよ。

原田…ところがこのゲーム、見て
の通りの手書きグラフィックでし

「ウソ?」って思いましたよ。な

んで今こんなことするんだらう、
チープなんじゃないか、って。と

ころが動いてるのを見ると、すご

い。兵士の動きなんか魂を感じま
すよ!

奥山…また魂が出たか…。

原田…いいんすよ、どうせマニア
なんですから。ほら、マシンガン

撃って、敵が血い吹いてぶっ倒れ

るじゃないですか。これが火炎放
射器だと火だるまになるんです。

とにかく芸が細かい。一つ一つの

建物とかのオブジェクトとかも細
かいですしね。

奥山…これ、戦車の動きが面白い

ですね。昔のマンガっぽいという
か、無機物なのに生物的に動く

ところ。

原田…まさにドット絵の魂を感じ
るでしょう? おそらくこのゲー

ム作ったのは元アイレムの連中じ

やないかと思うんですよ、たぶん
『海底大戦争』の…あくまで推測
ですが。ちなみにこの『海底大戦
争』も不遇なゲームでしたね。

奥山…そういう推測が出てくるあ
たりがさすがです(笑)。

原田……ってさっきから絵の話し
かしてないや。

奥山…別にいいですよ。確かに独
特だと思えますし。

原田…うーんとですね、このゲー
ムが出た頃っていうのは、アーケ

ードは格ゲーが主流で、こういう

タイプのゲームが存在してなかつ
たんですよ。そこにこいつが現れ

た。ネオジオのロムの一つとして

ひっそりと現れて、マニアだけが
注目してひっそりと消えていった

感じですよ。

奥山…そうですね。人気があるの
は格ゲーばかりでしたね。

原田…でもこれだけの動きの細か
さにファンも多くてですね、今で

も『2』とか『X』とか作られて

るくらいなんで。ゲームとしては、
『魂斗羅』とかみたいに、銃では

きばき撃っていくように見えるん

ですが、ちよつと違う。動作がワ
ンテンポ遅れるんですよ。だつと
走ってばつと撃つて殺していくよ
うなもんじゃない。またこれがマ
ニア向けなわけなんです。一般
人が遊んで爽快じゃなかったと。
奥山..で、それがSSに移植され
たんですね。

原田..PSもありますけど、ちよつ
とロードが長いですよ。このゲーム
がマニアに受けた理由ってなんでし
ようねえ..:そう、マニアには受けた
んです。ドット絵魂ってだけじゃ
ないと思うんですが。うーん、こ
れ、男ゲーなんです。女子供は
家で寝てろ!」みたいなね。血と硝
煙と戦車があればあとは要らない
って感じ。媚びようとしてないん
ですね。かわいいキャラを出そうなん
て考えがないところに潔さを感じ
るんです。こういうのってマニア好
きじゃないですか。

奥山..わかる気がします(笑)。
原田..受けるゲーム、って考えた
ら、もつと爽快感を重視するだろ
うし、この絵でもない。でもこれ
で出したあんたらは男の鏡だね、

って感じですかねえ。『餓狼伝説』
だって乳揺らすことしか考えてな
いでしょ? そういう状況でこん
な硬派なゲームを出すことに大絶
賛。日本国中の漢ゲーマーがもろ
手を上げて受け入れたというわけ
ですよ。その数は少ないんですが
(笑)。

奥山..ってことは、当然難易度も
高いんでしょう。
原田..そうですね、MDの『ガン
スターヒーローズ』あたりと比較
しても難しいし、操作にくせがあ
るんで、誰にでも勧められるって
わけじゃない。魂に響いてこない
とだめでしょうね。境遇的には

『メタルブラック』に似てるかも。
この頃のゲームってどんなに出来
がよくても不遇なのが淋しいっス
ねえ。

奥山..ああ、『メタルブラック』
(笑)。いや、あれもいいゲームだ
ったんですねえ。

原田..さつきも言いましたが、S
S版の方がお勧めです。今は数が
少ないし、拡張1Mラムが必要な
んで(4M不可)、このへんのモ
ノがなくなる前に買っとくべきで
しょう。男なら、ゲーマーを名乗
るなら買うんだ! って感じです
か。機械とか兵隊とかにぐつと来
る人はぜひ。



感動系ギャルゲーのはしり? 輝く季節へ

キャラ萌え以外の ギャルゲーとは!?

奥山..それでは津田さんどうぞ。

津田..『輝く季節へ』ってゲーム
なんだけどね。

奥山..名前からしてギャルゲーで
すね。

津田..すみませんねえ、どうせい
つものことです。で、このゲー
ム、割と不遇というかですね、正
当に評価されてないところがある

作品介绍 メタルスラッグ

元アーケード、元ネオジオの硬派横ス
クロールアクション。20××年、反乱
軍によって軍事クーデターが勃発! プ
レイヤーはレジスタンスの兵士となり、
軍事クーデターを阻止する。「小人数で
敵の拠点を攻撃、万能戦車メタルスラ
ッグを奪還し、クーデターを壊滅せよ!」。
ちなみに「小人数で」は男ゲーの基本
パターンである(要するに、一人で敵全
員をぶつ殺して来い! ということ)。
ちなみに、本文中に「女子供は家で寝
てろ!」とか書いてあるが、SS版オリ
ジナルの「コンバットスクール」では、
しっかり美人教官が出てくる。映画「フ
ルメタルジャケット」のような鬼教官じ
やないのが惜しい。

機種 .. PS
メーカー .. キッド
ジャンル .. ADV
発売日 .. 99・4・1
価格 .. 6800円

んです。なんでかっていうと、
移植なんですわ、パソコンのエロ
ゲーからの。

奥山..エロゲーかあ。ってことは、
そういうシーンを移植にあたって
スパッと削ったらダメになったと

いうパターン？

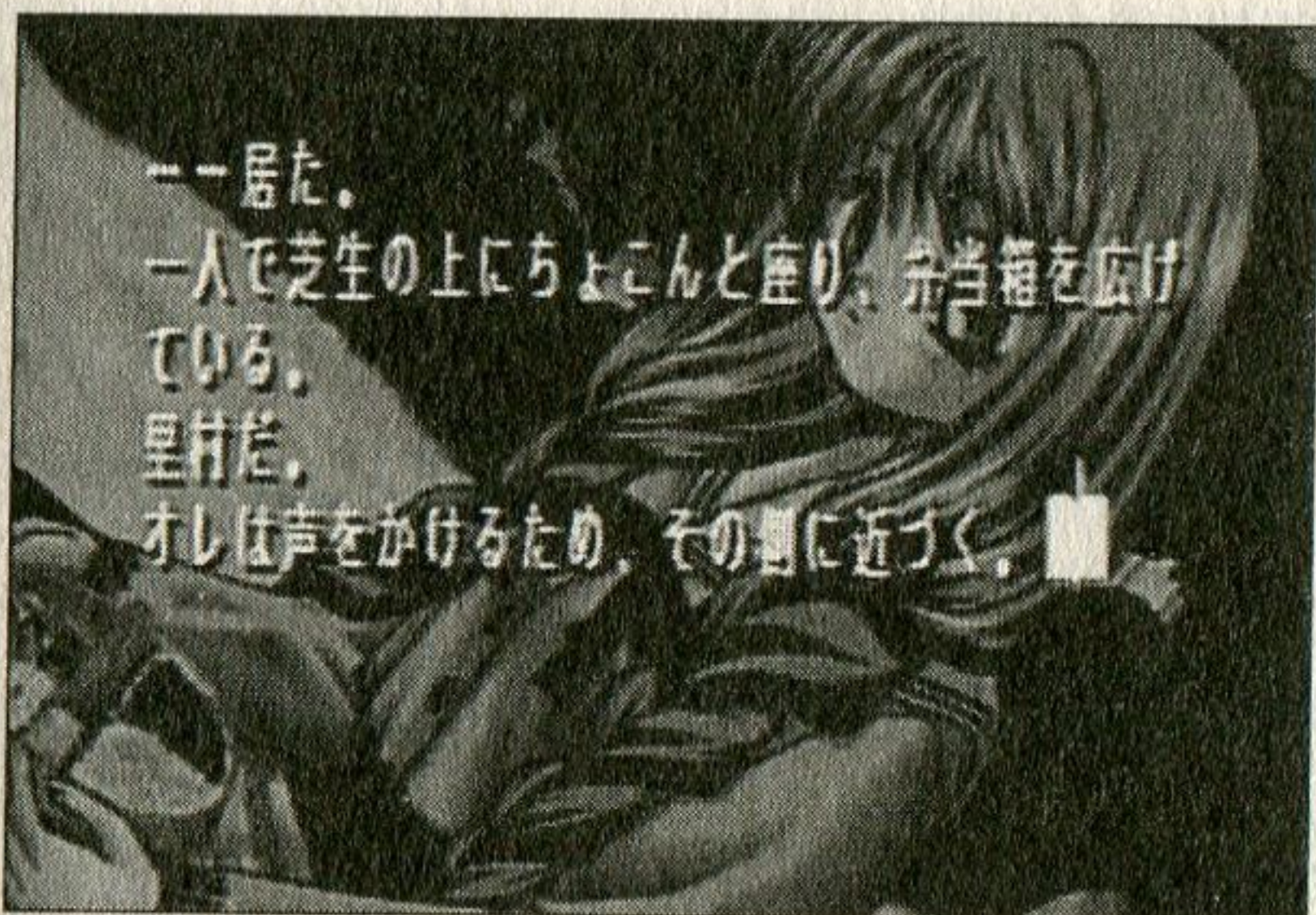
津田..いや、エロ自体は元々たいしたこともなかったからいいんだけど…移植の仕方があまり上手くなかったと。それはまあしょうがないとしても、基本的に最初に飛びついた人が、パソコン版をやった人だったわけ。家庭用で、パワーアップしたのが遊べると思っちゃったんだ。

奥山..違ったんですか。

津田..結局のところ、概ねパワーダウンなわけですよ。大きく落ちてはいないんだけど、全体的にまんべんなく落ちていっているというかね。それゆえに非常に貶されたわけですよ。特にギャルゲーっていうのはネットとかの口コミが大きいのに、そこで酷評されちゃったと。**奥山**..なるほどねえ。評価の仕方がパソコン版との比較になっちゃっているわけですか。

津田..結果的に、家庭用主体のギャルゲーユーザーからは、絵的に地味だったこともあって振り返られず、パソコン版で知ってる人にとっては移植がヘタだったからだめだった。で、不遇だなあと。単

体で見た場合そこまで悪かあない。ストーリーはちゃんと楽しめるし、キャラの立たせ方も面白い。PSの内蔵音源だからパワーダウンしてるけど音楽もいい。特に「雨」と「永遠」が、いいんですよ。これは持論なんですけど、効果音やBGM含む「音」って、テキストの物語と相性がいいんじゃないかと。このくらいの情報量が、一番音がきっちり耳に入ってくるんじゃないかなあ。



テキストの改行とか、ちょっと画面が暗めなのも気になるけど、慣れればなんとかなりますよ。

津田..でしょ？ だからこれもねえ、音がいいんですよ。それに見合うだけの、感動できるゲーム内容だしね。

奥山..あれ？ 感動？ ギャルゲーじゃなかったんですか。

津田..そう、感動するような話なの。細かく見ていくとね、突飛でアクの強いキャラが多い。例えば盲目の少女、しゃべれない女の子、「みゅー」としか言わない子とかね。

奥山..へん…。

津田..それが書き方がウマイのか、こういうへんなキャラと会話するのも楽しいかなって思わせてくれる。しゃべれない子なんかは、スケッチブックで会話するんですよ。スケッチブックと、首を振る音だけで会話が進む。いやあ、この子が一番のお気に入りなんですけどね。日常会話の作り方が面白いと言うか丁寧。ちよつとダラダラしているところもあるけど、非常によく出来てると思う。

奥山..もしかして、女の子全員そんな感じなんですか。

津田..うん、まあ。六人いるんだ

けど、どこかに問題がある子が多い。でねえ、ここからちよつとネタバレになるんだけども。そういう問題のある子を唯一守ってあげられるのが自分なんですよ。でもそうなった時に、主人公がこの世からいなくなってしまう、消えちゃうんです。

奥山..禁止手ですねえ。いったいどういう経緯で？

津田..主人公には仲のいい妹がいたんだけど、子供の頃病気で死んじゃって。で、主人公は「妹がいない世界なんかいたくない」、って願うんだけど、それがねえ、10年くらい経った今になって願いが叶っちゃう。でも今は、自分にとって妹と同じくらい大切な人ができて、なのに別れちゃう、というわけです。

奥山..よくそんな設定で作ろうとしますね。

津田..まあ（笑）。で、そうなるのと、自分しか頼ることのできなかつた女の子を、この世に残していかないといけない。それがすごくすまないなあ、というか後ろ髪引

かれる。自分がいなくなつたあと、あの子はどうするんだろう、って心残りなのよ、これが。

奥山.. そりゃいいですねえ。エンドマークが出た後に、もう描かれることのない登場人物のその後を思つて、心がいっぱいになつてしまふ作品は名作だ、という話がありますが。その理屈でいうと、このゲームはかなりの線行きそうですね。

津田.. そういう心境に至るまで、つていうのは、それまでの、普通でない女の子の作るなんでもない日常があるからこそだと思ふんですよ。それが最後のどんでんがえしというかとんでもないオチとの対比にも一役買つてるなど。

奥山.. そうでしょうねえ。

津田.. このブランドの作るゲームは、ギャルゲーって言うより「おとぎばなし」なんだよね。..とずつと思つてたんだけど、昨日読んで「gM」に同じような社長のコメントが..

奥山.. いいじゃないですか(笑)。間違つてなかつたつてことで。ところで、今までの話聞いてると結構人を選びそうですね。

津田.. うん、決して一般受けはしないと思うな。感動できるのは限られた人だけ。

奥山.. どういう人ならOKだと思いますか?

津田.. ギャルゲー世界ならでの、女の子との会話つてあるじゃない。その定番が、男性の基本的な妄想とマッチしてなおかつパワーアップして暴走してる。なだけに、ここでひっかかると乗り越えられないかなあ。あと、自分が消えちゃうという設定に割り切れなさを感じちゃうと、だめかも。うまくこういうのに溶け込めたらいいんだけど、いったん置いて行か

れたら置き去りにされっぱなし。あと、ゲーム的に難易度が高すぎる。一つの選択ミスでバッドエンドになつたりするから。この3つの壁を乗り越えられれば、そこに感動は待っているのですよ。

奥山.. で、受けた人もたくさんいるわけですよ。

津田.. キャラ萌え以外の、「感動系」というギャルゲーの新しい潮流を生んでるしね。本当に、ひとつの「おとぎばなし」として、いわゆる従来のギャルゲーではないと、わかった上でプレイしてくれるといいなあ。



心温まる昔ながらの冒険活劇 ロックマンDASH

宮崎アニメを 意識したゲーム!?

奥山.. はい、それじゃ荒木さん。

荒木.. えっと、この『ロックマン

ダッシュ』ですけど.. ジャンルがフリーランニングRPGつてなってるんですよ。

奥山.. フリーランニング。ようは自由に動けますよ、つてことですか。

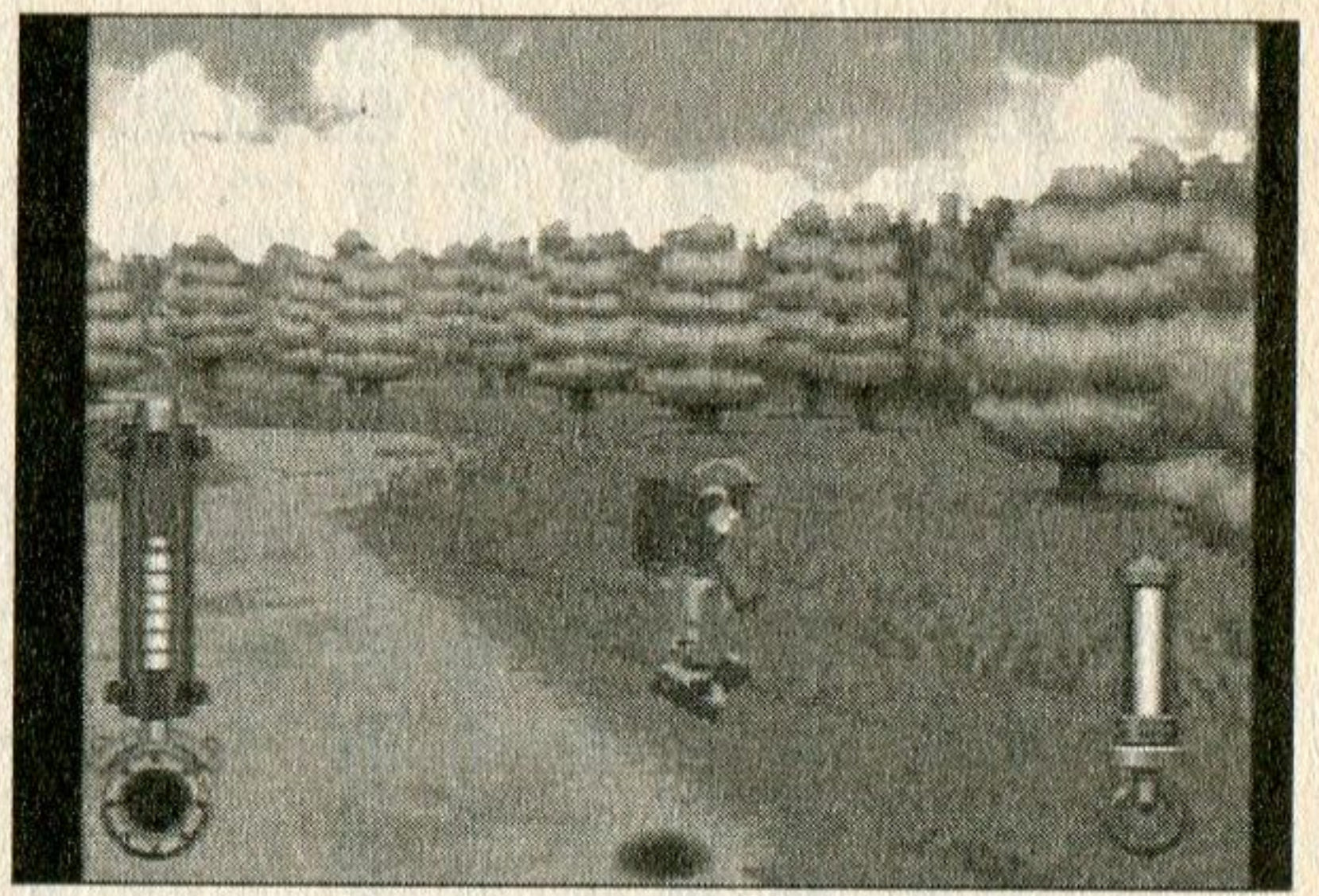
作品介绍 輝く季節へ

パソコンでカルト的人気を博した恋愛ADV『ONE』の移植作。発売当初98年6月はあまり目立たなかったが、コミで人気が広がっていき、年末頃には『ONE』並に大ブレイクしていたと思つ(某PC美少女雑誌で98年度読者ランキング1位。とにかく「泣いた」という意見が多く、私も先輩や茜の話はかなりグツとききました)。

ただ、物語的に難解、というか説明不足の感があつて、ユーザー間で様々な議論があつた模様。本文中にあるストーリーの解釈も、私個人の解釈なので、ファンの人はあまり気になさらないように(笑)。ちなみに本文にもありますが、このブランドの音楽は本当に凄い。最新作の『kanon』の曲もかなり良いです。

機種 .. PS
メーカー .. カプコン
ジャンル .. A・RPG
発売日 .. 97・12・18
価格 .. 5800円

荒木.. そうですね、箱庭世界みたいなのを自由に移動できるというのが、64のゼルダでありましたが、あれが出る前にもう、こういうのは出てたよ、と。



フルポリゴン世界を自由に移動。この辺は行け…ない、か、な？ まあ一部です。奥山さん、ツッコミきつよいよ。

奥山..ゼルダって去年でしたっけ。

荒木..98年ですね、で、これは97年。

奥山..なるほど…ああ、なんかこれは、『DOM』の視点違いみたい感じですねえ。

荒木..ダンジョンというか、遺跡の中はそんな感じかもしれませんね。で、これが外ですが。ほら、ゼルダっぽいでしょう。

奥山..なるほど。これ、道以外のところも行けるんですか。

荒木..いや、行けないです。

奥山..全然、「フリーランニング」

じゃないじゃないですか(笑)。

荒木..ストーリーは王道、奥山さんが好きじゃないタイプの冒険活劇なんですよ。ロックという少年はですね、ディグアウターという、遺跡を掘って、アイテムやらを発掘することを生業にしているんです。そのロックを遺跡の中でサポートするのがヒロインのロールちゃん。彼女は飛行船の整備操縦担当なんです、遺跡ではオペレーターとしてサポートしてるんです。で、声ですね、ちよっと聞いてみてください。

奥山..どこかで聞いたような…。

荒木..この二人、『天空の城ラピユタ』のバズーとシータなんですよ。

奥山..ああ…なるほど。間違いないですか？

荒木..栗田寛一みたいな人でもない限りは間違いないかと。聞いたかぎりでは。

奥山..まあ、推測の域を出てないってことで。でも雰囲気はそんな感じですね。

荒木..で、こうやって遺跡をめぐる

作品介绍

ロックマンDASH

舞台は、はるか未来の地球。かつての高度文明は姿を消し、人々は独自の文化を築き、幸せに生活している。しかし一部には、「文明の遺産」を掘り起こすことを職業とし、それで生計を立てている「ディグアウター」と呼ばれる人間がいた。その中の一人に、ロック・ヴォルナツがトいるのだ。

プレイヤーはロックを操作して、ジャンプ、側転、クイックターンなど様々なアクションを駆使し、遺跡や街、フィールド全てがポリゴンの世界を探索していくのだ。遺跡内は、ガールフレンドのロールが音声入りでナビゲートしてくれたり、オートマッピング機能が用意されているので迷う心配はない。

視点切り替えを手動で行わなければいけないという難点はあるが、ボタンをワンプッシュで敵に狙いを定め、ロックオンする便利な機能もついていて、アクションが苦手な人でも楽しめること間違いなしだ。ドキドキワクワク、元気いっぱい冒険活劇を思う存分に堪能しよう。

って、彼女が「そこを右に」とか言うってくれる。ほんとに冒険してるみたいですよ。

奥山..操作感はどうですか。

荒木..3Dなんで、初めての人には難しいかもしれないですね。さらに、『ゼルダ』だとあった、カメラが主人公の後ろを追ってくると、あれがないんです。

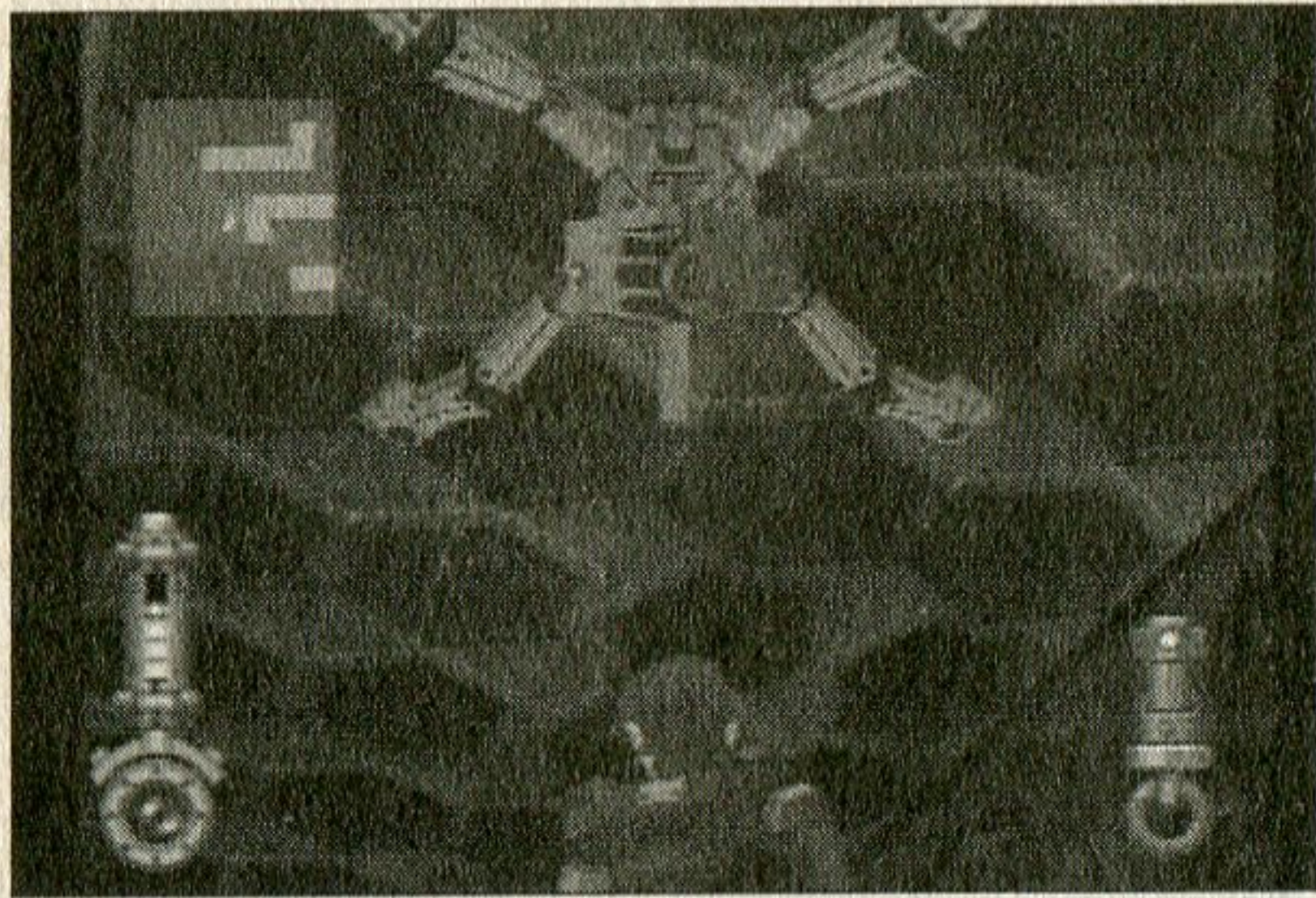
手動切り替えなんで、その辺は難点ですね。見難いところありますから。一応ロックオンシステムがついていて、ロックしたら一番近い敵に向いてくれるんですが、カメラが追ってくれた方がやりやす

かったです。

奥山..そうですね、角を曲がった後に敵がいたりすると、ちよっと見難いですねえ。画面もまあ、そんなにキレイっていうんでもないし。それは97年なら仕方ないですかね。

荒木..いや、それなんです、この、まるで手を抜いたかのような単色塗り。技術の限界だったのかわざとなのかは知りませんが、いづれにしろこのアニメチックに見えるという部分をうまく利用しますよ。

奥山..というところ？



ここは遺跡の中。色んな謎が隠されているから、敵をやっつけながら慎重に進んで行こう。宝物もたくさんあるよ。

荒木..さっき、ラピュタの話が出ましたよね。世界観といい設定といい、そのへんの冒険活劇アニメを意識してるようなんです。だから、普通こういうのでイベントっていうと突然綺麗なムービーやアニメが入ったりしますが、これはあえてそのままリアルタイムに人形劇が始まるんです。

奥山..そうですね、確かにムービーやアニメって綺麗ですが、そこで唐突に現実に戻されるみたいな突き放される感じはありますよね。

荒木..そこを、このゲームはずー

っと「この中ではこれです」っていう見せ方を変えない。だからこの単色塗りつぶしポリゴンのアニメっぽさも生きてるかなと。

奥山..この敵キャラとか、建物の感じとか、ラピュタもそうですけど、コナンっぽい感じも強いですねえ。いずれにしろ、宮崎アニメか..

荒木..話も中盤まではのんびりしてますよ。正義勇気元氣！みたいな。道中にボーン三兄弟という、悪役なんだけど憎めないというやつらが出てきて。そいつらがボケとかかましてお約束で話が進むんですけど。終盤ではこれがまた結構..

奥山..ネタバレですね。はいどうぞ。

荒木..ロックって拾われっ子なんですよ。で、終盤に行くにつれて彼の出生の秘密とか、ちよつとこう、なんか意外な秘密とかがわかってですね。こういう冒険物につき物ですが(笑)。ロックは、本当は〇〇〇〇〇〇〇〇だったんですよ、というのがわかるわけです。



リアルタイムポリゴンのデモがイイ感じ。アニメっぽい雰囲気が出ていて良いでしょ？ 演出も凝っているのだ。

奥山..で、最後寝返って地球滅亡人類皆殺し、とか、じゃなきゃ悩みぬいて狂って終わりとか。

荒木..だから王道なんですってば。そんな奥山さん好みの話にはなりませんよ(笑)。最後のあたりも音楽クラシックだし。

奥山..あ、ほんとだ。バツハ..インベンションかな？ これラスボスですか？

荒木..たぶん。

奥山..たぶん、とは。

荒木..ええとですね、操作性や、カメラ視点の難点はありますが、バランス的にですね、けして難易

度は高くないんですよ。一つだけこう、最後のボスが急に難しくなるんです。誰か教えてくださって感じ。アクション苦手なんですけど、これまではすんなり来てるんですよ。なのに最後(と思われるボス)だけは勝てなくて中断してるんです。「ロックマン」ていえば覚えアクション。死んで死んで覚えてくってゲームですが、これはそんなことないんです。ええ、最後を除けば..

奥山..アクション苦手な人間がたまにやろうとすると、そんなもんですよ。私も『風のクロノア』は苦労しました..。このあいだ原田さんに「簡単じゃないですか」って言われてショックでしたね。はは。

荒木..ライフ回復アイテムを持てる数が限られてるんですよ。もつと..倍以上持てれば力技でなんとかできたかも。というわけで、たまにはダークじゃない、こういう冒険活劇で和ませるっていういいじゃないですか。ベスト版出てます。2800円で。ええ。

発掘 その五

ほのぼの系の魔法がたくさん！ 魔法使いになる方法

記憶力も魔法の 素養の一つ！

奥山..最後、私の発掘品なんで、聞き役は津田さんお願いしますね。

津田..あいよ。で、それは？

奥山..魔法にすべての愛と情熱を捧げた私をキャッチザハートした稀有なゲーム！その名は「魔法使いになる方法」。

津田..:そのまんまだな。いや、いるんだねえ、世の中には奥山さんみたいな好みの人が。

奥山..と、私も思ったんですが実はちよつと違ったりしました。この作品の「魔法使い」っていうのは、どちらかというとはのぼの系。童話とかに出てきそうな、森の中でひっそりハーブでも煮立ててそんな魔法使いなの。だって魔法の名前が「カボチャになる魔法」「干し葡萄創造」「ツノガエル化の

魔法」ですもの。どうも私の目指す「ホワイトカラーの殺戮者」からは遠いんですよ。「ファイアーボールで20人焼殺！」とかできなさそうなんです。ちえ。

津田..そんな荒んだゲーム誰がやるのさ..。

奥山..そうかなあ、面白そうじゃないですか。で、このゲームはですね、主人公の女の子が三人。難易度が違うので好きな子を選んでゲームを始めると、みんなそれぞれ理由で魔法使いに弟子入りしてる、というわけです。だからもう、プレイヤーと同じくらい初心者。それを手取り足取り教えてくれるんです、師匠が。

津田..あ、教えてくれるんだ。

奥山..まあそうですね。期限を切つて課題を出されるんですよ。それをクリアすると、次のステップに進む、と。それがちゃんと基本

機種 ..SSS
メーカー ..TGL
ジャンル ..RPG
発売日 ..98・8・27
価格 ..6800円

から始まってだんだん応用になっていくので、主人公たちと同じようにプレイヤーも学習していけるペースなんです。やってるこたあ見ての通りで想像通り「マリーのアトリエ」なんです。こつちの方が「ああ、今私は魔法使いへの階段を1歩ずつ登っているのね！」って感じがします。「マリアト」ってあんまり、錬金術士のスキルが上がって行ってる感じがしなくて。そういう意味ではまさに「プレイヤーが」魔法使い（の気分）になる（ための勉強）方法」。

津田..プレイヤーがその気分になるわけね（笑）。

奥山..いいでしょ？まさに私のような魔法フリークにはうつつけ！ちよつとダークさが足りないのは難点ですけどね。これねえ、推測ですけど作った人、塾の講師とか学校の先生とか家庭教師とか

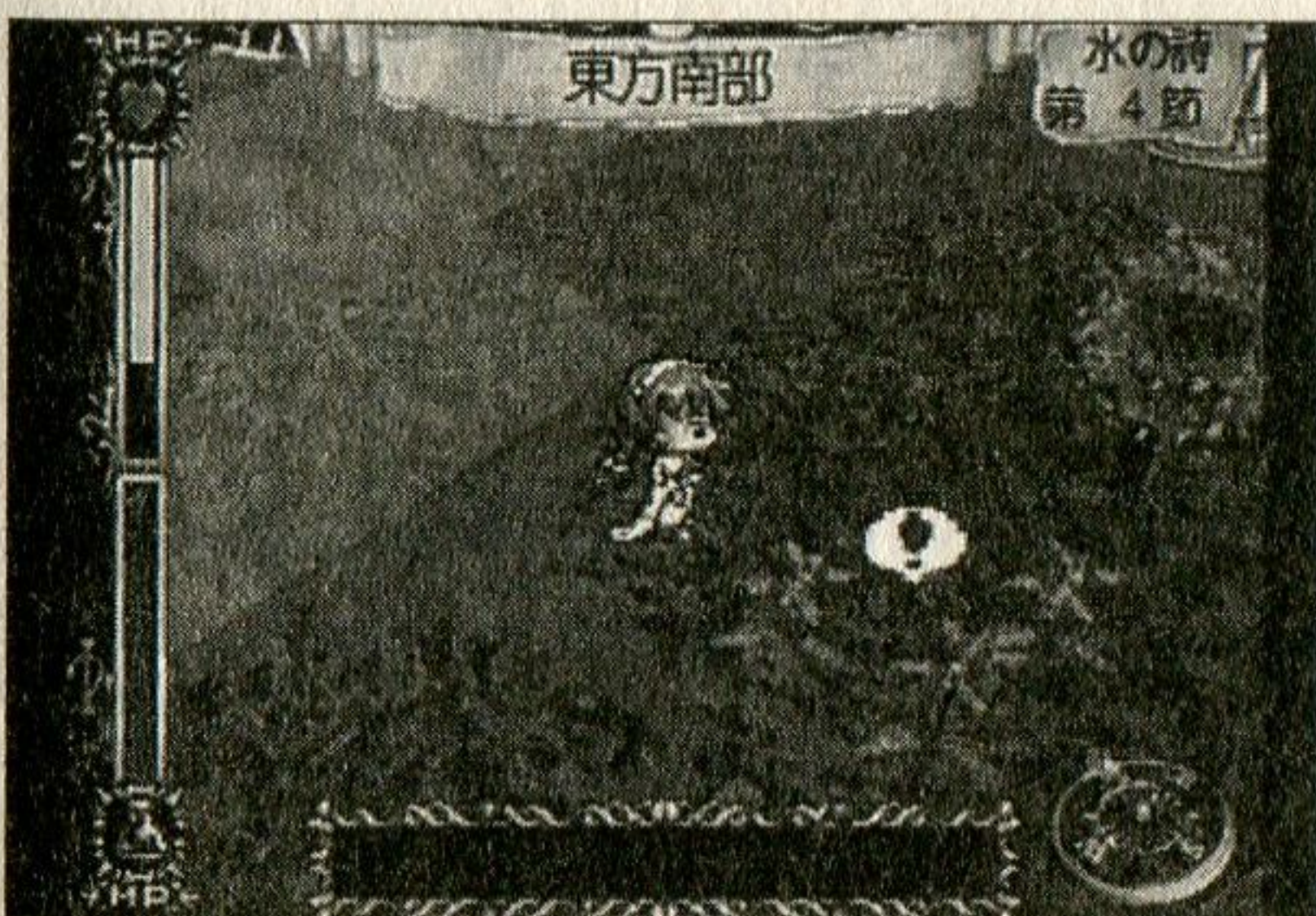
の経験あるんじゃないかなあ。いや、教師として優秀ですよ、このカリキュラム。だって津田さん、これいきなり覚えられます？

津田..なにになに？「グリエモルトウル」」「ロルブランマム」「ゼオカロニシス」..何これ。

奥山..材料の名前。

津田..材料..つてまさか。

奥山..そ、これを使って魔法作るんですよ。ゲームの流れとしてはですね、まず作りたい魔法を覚えろ。これは本を読んだり、師匠から教わったりしてレシピを入手するんです。それをみて、必要な材



びっくりマークが出ているところには薬草がある。こうやって屋外で植物採集をして材料を集めるのさ。

作品介绍

魔法使いになる方法

「こんな魔法があったらいいのに！」という願いをかなえる魔法のソフト。季節により、場所によってとれるさまざまな薬草を集め、この手で魔法を作っていこう。残念ながら一撃必殺の攻撃魔法はそう多くないが、「お酒の創造」「癒しの力の魔法」「お弁当の創造」など、今すぐ欲しい魔法はそろっている。まさにゲームの中だけでも、密かな夢（野望）をかなえられるというものだ。

お師匠様から与えられる課題の期限は余裕があるので、それ以外にもいろんな寄り道が可能。たまには町に行ってみて、いろんな情報を集めたり、友達とおしゃべりを楽しんだりしましょう。

選べるキャラクターは難易度によって3人。最年少で活発な女の子ライム、ごく普通の明るい子ベリィ、おとなしめのお姉さんナッツ。誰を選んでも、ほのぼのとした世界観を楽しめるだろう。「東のイバラの森」や「西方の谷間、憩いの泉」など、名前の付いた地域も覚えやすい。ただ、1地域のマップが狭く、頻繁に移動するにもかかわらず、ロードが長いのはいただけない。我慢できないレベルではないが、明らかに「長い」ということは覚悟しよう。

料を採りにいく。

津田…どこに。

奥山…森とか海とか草原とか。材料がありそうなところで「！」が出るんです。そこを探すと材料があるんで、それを採取していくんですよ。そうすると、場所とか季節とかで採れるものが変わるといって、この世界での植物知識がどんどん増えていくんです、プレイヤーの。

津田…その名前がコレか。間違ったりしないの？

奥山…しますよ。

津田…だったらダメじゃん、なんでこんなのにしたんだらう。もっとフ

ツーに「●●の実」とか、日本語入れてくれたらよかったのにさあ。

奥山…わかってませんねえ、津田さん。実際私らが魔法使いになるとしてですよ？ いや、魔法使いじゃなくてもいいですけどね、歴史の年表を一発で覚えられます？ 人名間違ったりするでしょ。北条仲時と長時と時房がごっちゃになったりとか。

津田…間違える以前に誰よ、その人たちは。

奥山…趣味です、ほつといってください。つまりそういうところ、めっちゃくちや不親切なんですよ。だけ

ど、現実ってこんなもんじゃないですか。人名だの公式だのって似たよ

うなのばかりですもん。

津田…まあ、それはわかったよ。で、材料集めてレシピ通り作ると魔法ができるわけだ。

奥山…うんにゃ、できないです。

津田…あ…そう…。

奥山…これでできるのは、いわば仮の魔法。巻物に焼きつけるだけ

なんです。それも、師匠から勉強したり、本を読んだりして、その魔法の学習率を上げないと成功率がうんと低い。何度かこの巻物

を使っていくと、そのうち巻物ナシでも魔法が使えるようになる。

ここまできてようやく、その魔法が「完成した」というわけです。

津田…道のり長すぎだなあ。

奥山…偉大なる魔法がそんなに簡単に身につくわけないでしょう。

魔法ですよ、魔法！ 人知を超えた究極の力なんですからねっ。その長い道のりを越えてまで力を手

に入れたらという根性と粘りと執着がある人だけが、魔法使いにな

れるんですよ。うーん、そうです

ねえ、このゲームは、ゲームと言うよりはツールと考えた方がいいのかもしれない。

津田…なるほどね、こういう設定と場所を用意してあげるから、あ

とは自分で遊んでくれと。

奥山…ええ、そんな感じ。野山を

かけめぐって、茂みの中に貴重な薬草を見つけたときなんて、操作

としては何てことないんですけど、嬉しいもんです。こうやって薬草採取してるだけでも、充分

この世界に入りこめますね。

津田…にしては、マップの切り替え時のロード長すぎるの、気にな

らない？

奥山…なりますけど、しょうがないですよ。レシピと今持ってる材

料と在庫、なんていうデータが一度に確認できないとか、色々使

にくいところはありますけど、そんなこと言ったら魔法使いにな

って一生なれませんから。というわけで、やはりどうしても魔法使

いになってみたい、そのための勉強だったら惜しまない！ という気概のある人にぜひともっ！

発行人：武内静夫
編集人：滝沢嘉一
編集長：滝沢嘉一
編集部：津田清和
奥山美雪
荒木秀哉
原田勝彦

デザイン：マイクロハウス

小野 瞳
金本美緒

編集協力：市川和久
M2

冨健太郎
斎 九寧
佐ぶ

鈴木純平

白川嘘一郎
ジョッキー☆笹岡
田中ノボル

販売営業：長谷川安次

広告営業：小山睦男
五十嵐健一

印刷：図書印刷株式会社

ナイスゲームズ

1999年10月1日発行 **VOL.3**
第2巻第2号通巻3号

定価：本体760円

(消費税が別に加算されます)

次号 ナイスゲームズ VOL.4

2000年4月1日
発売予定

(株)キルタイムコミュニケーション

〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1

編集部 Tel. 03-3555-1201

FAX.03-3551-9384

販売部 Tel. 03-3555-3431

FAX.03-3297-0180

広告営業部 Tel. 03-3555-1202

FAX.03-3297-0180

ナイスゲームズ

VOL.3

編集後記

年に2回という発行サイクルだと、廃刊になったんじゃないか? と心配される読者サンも多いようですが、予定通り無事にナイスゲームズVol.3をお届けすることができました(いろいろとご心配をおかけします)。おまけに、こんな場所まで読んでいただきまして誠にありがとうございます。なんと、次号のナイゲーが出るのは2000年4月頃です。またのお買いあげ心よりお待ち申し上げます。(滝沢)

ネット始めて約2年。ようやくネットゲームに本格参戦することを決意し、テレホーダイに入った私。とりあえず「UO」。やり込んでいる友人に色々教えてもらいつつ少しずつ慣れ、さていよいよ本気でいくかと思ったら、友人達はみな「EQ」へと以降。1人でやるのもつまんないし、夏のイベントで財産を使い果たした私に「EQ」を買う力はないし…。という訳で、ひたすら「東風荘」な日々。…なんか、ちょっとセツナイわ。(津田)

『トラキア776』と『ワイルドアームズ2』、すごい楽しみにしてたのに1週間違いだなんて…。どっちかがワリ食うと思うと不憫でなりません。結局同時進行していますが、ついてないよなあ。コミケでは、全4巻と聞いていた作品が実は小部数で5巻を出しててしかもすでに売り切れ、ということが判明したし。ふっ、あっけないのね。というわけで長尾山彦さん、『サイキックフォースG-11』5巻、ぜひ再版してください。(奥山)

ウォォー! …ハッ。は、はじめまして。新人の荒木と言います。ユーゲーVOL.12でデビューして、今回ナイゲーということで、2冊目のお仕事。まだまだ未熟ですが、ガンバりますので、どうぞよろしくです。現在(執筆時)締切り間近、イイ塩梅でテンパっています。いやあ、大変ですねえ。ねえ、滝沢さん! …あ、「布袋ゲー」やってる。津田さんは…、原田さんとドタドタ『DDR』やってるよ。奥山さんは新作『FE』…皆、現実逃避か。うおおー!(荒木)

KTC内では空前のWRCブーム。編集部員の50%が『コリン・マクレー ザ・ラリー』を購入する始末。今日もファーストドライバーの座をかけて、インプレッサが爆走しております。「曲がれ! 曲がってくれ俺のインプレッサ!」(何か別の漫画の影響が…)。ちなみに「今月の発掘」のコーナーで、俺がなにやら問題ある発言をしています、あれはすべて奥山さんに「こう言え」と脅されて…ああ…本当に恐ろしい…。(原田)

ナイスゲームズVOL.3 アンケート用ナンバー

- | | | |
|---------------------|------------------|-------------------------|
| 1 第1特集 ゲームオブ1999上半期 | 12 第2特集 ホラーゲーム特集 | 23 佐ぶの技術セミナー |
| 2 ゲームランキング200 | 13 サイレントヒル | 24 攻略本事情 |
| 3 俺の屍を越えてゆけ | 14 トワイライトシンドローム | 25 極上たんぼぼ堂 |
| 4 アーマードコア | 15 ダークメサイア | 26 ゆりかごから墓場まで |
| 5 久遠の絆 | 16 エコーナイト | 27 NICE GAME IMPRESSION |
| 6 GUNPEY | 17 黒の断章 | 28 MONOMONO評議会 |
| 7 デバイスレイン | 18 レイン | 29 いつもココロにNPを |
| 8 コリンマクレー ザ・ラリー | 19 ディープフィア | 30 美食倶楽部ギャルゲー専科 |
| 9 エラン | 20 製作者インタビュー | 31 バカゲー波止場 |
| 10 大乱闘! スマッシュブラザーズ | 21 小島秀夫 | 32 煩惱ゲームの世界 |
| 11 エレメンタルギミックギア | 22 桜井正博 | 33 今月の発掘 |

ゲームを完全に遊び尽くせる 究極の秘技満載!

Action Replay

1999

Vol. 5

アクションリプレイ Vol.5 10月10日発売予定!! 定価1,500円+税

スcoop

ドリームキャスト用PAR最新情報
ついに画面や機能を大公開!!

10月10日
発売予定!!

最新情報

GB用メモリーバックアップ

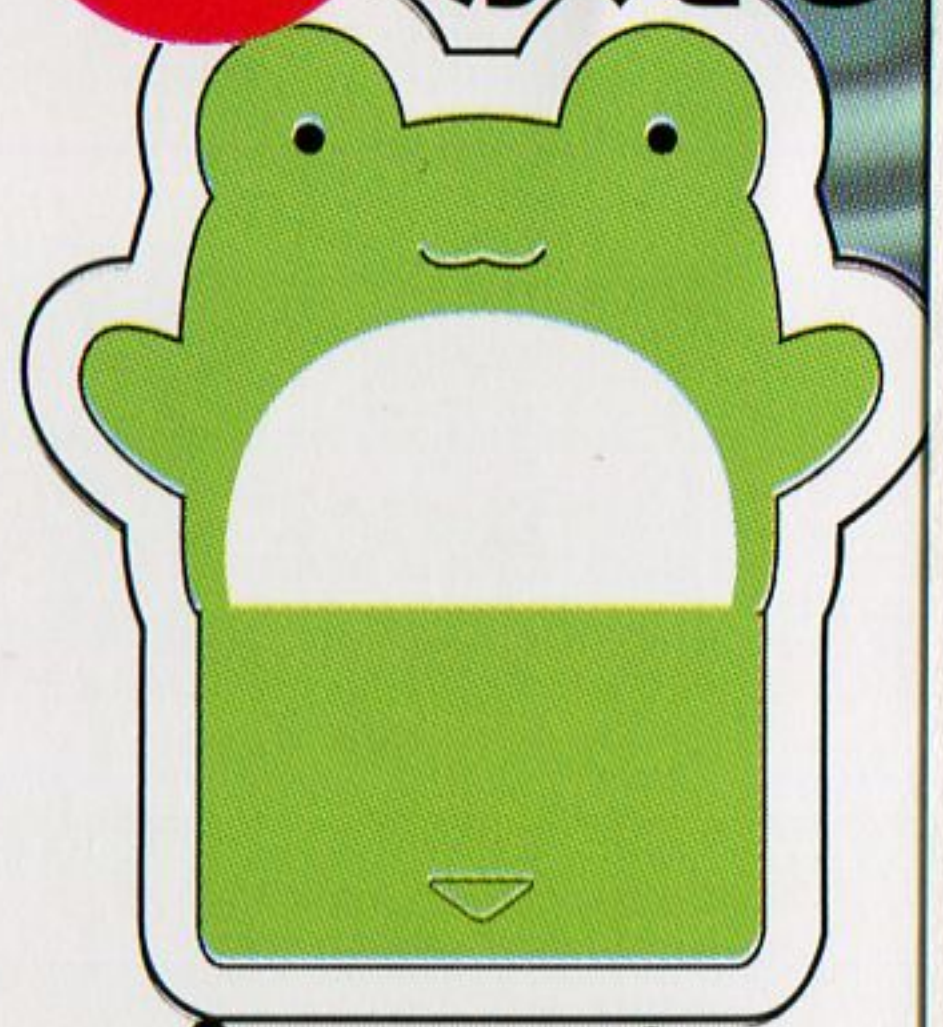
GBゲームのセーブデータを
99個まで

■PARを使って旧作 第2弾「オウガ

聖剣伝説、DINO CRIS
SDガンダム G GENERATION
実況パワフルプロ野球'99
みんなのGOLF2、マリオ
オウガバトル64、エヴァ
ほか 秘技コード大量収録

世界初

■PS用
かえる



Action



全国のゲームショップや

●面白かった記事 (3つまで右ページの番号で記入して下さい)

●つまらなかった記事 (3つまで右ページの番号で記入して下さい)

●この本を購入した理由

●次の号も買おうと思いますか?

・思う ・思わない

<理由>

●99年7月～12月に発売されたソフトの中で、面白かったものは何ですか?

●本書をどこで知りましたか?

・店頭で ・人に薦められて ・ユーズドゲームズの広告で

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名 (プレゼントのしめきりは12月末日までです)

キリトリせん

発行人：武内静夫
 編集人：滝沢嘉一
 編集長：滝沢嘉一
 編集部：津田清和
 奥山美雪
 荒木秀哉
 原田勝彦
 デザイン：マイクロハウス
 小野 瞳
 金本美緒
 編集協力：市川和久
 M2
 田健太郎

ナイスゲームズ

VOL.3

編集後記

年に2回という発行サイクルだと、廃刊になったんじゃないか？と心配される読者サンも多いようですが、予定通り無事にナイスゲームズVol.3をお届けすることができました（いろいろとご心配をおかけします）。おまけに、こんなところまで読んでくださる方もいます。なんと、次号の買いあげ心よりお待ち申し（滝沢）

参戦することを決意し、テ入んでいる友人に色々教えるかと思ったら、友人達はし、夏のイベントで財産をいう訳で、ひたすら「東風（津田）

は楽しみにしてたのに1週間でなりません。結局同時全4巻と聞いていた作品が、ということが判明した。さん、『サイキックフォー（奥山）

荒木と言います。ユーザーで、2冊目のお仕事。まだくです。現在（執筆時）締切変ですねえ。ねえ、滝沢さん田さんとドタドタ『DDR』か。うおおー！（荒木）

が『コリン・マクレー ザ・バーの座をかけて、インプレッサ！』のコーナーで、俺がなに山さんに「こう言え」と脅（原田）

ト用ナンバー

- 23 佐ぶの技術セミナー
- 24 攻略本事情
- 25 極上たんぼぼ堂
- 26 ゆりかごから墓場まで
- 27 NICE GAME IMPRESSION
- 28 MONOMONO 評議会
- 29 いつもココロにNPを
- 30 美食倶楽部ギャルゲー専科
- 31 バカゲー波止場
- 32 煩悩ゲームの世界
- 33 今月の発掘

POST CARD

1040043

50円切手を貼って下さい

東京都中央区湊2-4-1 MGビル

KTC キルタイムコミュニケーション

ナイスゲームズ 編集部

Vol.3アンケート係行

フリガナ	ペンネーム		
氏名	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒	住所		
●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
●買って面白かったゲームソフト名			
その理由			
●特集でとりあげて欲しいテーマは？			
●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

ゲームを完全に遊び尽くせる 究極の秘技満載!

1999

Action Replay

Vol. 5

アクションリプレイ Vol.5 10月10日発売予定!! 定価1,500円+税

スcoop **ドリームキャスト用PAR最新情報**
ついに画面や機能を大公開!!

10月10日
発売予定!!

最新情報 **GB用メモリーバックアップ**
GBゲームのセーブデータを
99個までバックアップ

■PARを使って旧作を遊ぶ!
第2弾「オウガバトルシリーズ」

聖剣伝説、DINO CRISIS、DDR2、
SDガンダム G GENERATION-0、
実況パワフルプロ野球'99開幕版、
みんなのGOLF2、マリオゴルフ64、
オウガバトル64、エヴァンゲリオン、
ほか 秘技コード大量収録

世界初 ■PS用メモリーカード
かえるメモリー付!!



PAR3ユーティリティを
100名様に
モニタープレゼント



Action Replay

ゲームを完全に遊び尽くせる究極の秘技満載!
各定価¥1,000+税



Vol.1 PS-PAR2 Ver.2.3アップグレードCD付!!

Vol.2 ファイナルファンタジーVIII 秘技大量掲載!!

Vol.3 PS-PAR3を使った秘技コードの探し方!!

Vol.4 PARを使って旧作を遊ぶ!!

全国のゲームショップや有名書店でお買い求め頂けます。

BRAINSTORM

発行:株式会社ブレイン・ストーム
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂3-1 あさひビル4F
営業部 03-5688-8581 編集部 03-5688-8582 <http://brain-s.com/>



PAR3

好評発売中!!

N64用

待望のサーチ機能搭載!!
 驚異の新機能満載!!

- コードサーチ機能
パソコンを使用せずに、単体でのサーチが可能!!
- エディットメモリ機能
ゲーム中にエディット機能を開き、メモリの書き換えが可能!!
- イメージビューワー機能
N64本体のVRAM内の画面を取り込みじっくり鑑賞出来る!!
- コードのコントローラーパック保存機能
入力したコードをコントローラーパックに保存可能!!友達と秘技コード交換が出来る!!
- より拡張されたコード
あらゆるケースに対応できる画期的なコードを追加!!
- ユニバーサルアダプター機能
通常では使用できない海外版ソフトが動作可能!!

※サーチ機能を使用する場合は、本体ターミネーターパックを外し、付属の専用RAMを取付けて下さい。
 ※専用RAMは、ハイレゾパック™互換です。

今度のPARは、ハンパじゃない!!!

パワーゲーマーも驚愕する高速コードサーチ機能搭載!!
 ゲームを思いのままにクリエイトする究極の攻略ツール遂に登場!

好評発売中!!

定価 ¥7,800 **NEW PRICE**

NEW



専用拡張RAM(定価 ¥2,500)付属
 定価 ¥9,800



GAMEWEEK A

※米国「GAMEWEEK」誌で堂々ランクA獲得!! (アクセサリ部門)

GB/GBP /GB1用

NEW



定価 ¥3,800

メモリーバックアップ

今までなかった超便利アイテム!!

セーブデータを99個までバックアップできる!!
 GBゲームのセーブデータがバックアップできる!!
 1つしかセーブできないゲームでも、これさえあれば大丈夫!!

- ロールプレイングゲームはセーブデータが上書きされてしまうタイプがほとんどなので、やり残したところなどができなくなってしまいます。メモリーバックアップを使えば、ゲームの途中をバックアップしておけるので、簡単に以前のデータに戻してプレイすることができます。
- 貴重なキャラクターが入っているセーブデータをバックアップできるので、貴重なキャラクターを増やして友達にあげることができます。

PS用

驚異の新機能でパワーアップ!!

- 高速コードサーチ機能
パソコンを使用せずに、単体での高速サーチが可能!!
- エディットメモリー機能
ゲーム中にエディット画面を開き、メモリーの書き換えが可能!!
- バーチャルメモリー機能
メモリーカードスロットにメモリーが無くてもセーブ出来る! 約120ブロック相当のバーチャルメモリーを搭載!!
- パソコンとのリンク
パソコンと接続してサーチする場合も、パラレルポート経由でサーチが可能!! (PAR3専用の接続ソフトを別途発売予定)
- より拡張されたコード
あらゆるケースに対応できる画期的なコードを追加!! コードを使用していると起動出来ないゲームなどに有効!!
- コードのメモリーカード保存
メモリーカードにコードを保存し、友達と秘技コードを交換出来る!!

※背面にPARALLEL I/Oのない本体では使用することができません。
 ※初期型の本体の一部では動作しない場合があります。

ゲーム情報サイト カラット・ギアネット

<http://www.karat-gear.net>

★カラット・ギアネットとは?

カラットとゲームユーザーとのコミュニケーションを深めるサイトです。カラット商品以外にも、ゲームに関する様々な情報が満載。もちろん、全て無料で運営です。

★主なサービス内容

- ①「カラット・ギアマガジン」メールサービス ②カラット定期セールのご案内 ③秘技コードサーチシステム&ゲーム丸秘裏技 ④カラット製品のご案内 ⑤リンクコーナー ⑥ユーザーサポート・Q&A
- その他、掲示板、アンケート、プレゼントコーナー等様々なサービスを企画中!

通販のお申込みは

☎ 0120-77-1756

受付: 月~日曜 (祭日も可)

9:00~20:00

★在庫確認後、下記でお申し込みください。
 宅急便代引きシステム (ヤマト便)

注意: 未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
 送料: 手数料はお客様負担になります。
 返品: 交換はできません (新品故障は除く)。*価格は全て消費税込みです。



株式会社カラット

〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
 TEL: 03-5688-4654 FAX: 03-5688-4188
 <ユーザーサポートTEL: 03-5688-4766>
 [ホームページ] <http://karat-jp.com/>



平成11年10月1日発行第2巻第2号通巻第3号 発行所:キルタイムコミュニケーション 発行人:武内静夫 編集人:滝沢嘉一 TEL:04-0043-0043 東京都中央区湊2-4-1 TEL:03-3555-3431 FAX:03-3297-0180

※消費税が別に加算されます
 定価:本体760円