こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ

www.microgroup.co.jp/ktc/

これが2001年
下半期の
ベストゲームだ!!

GAME of 2001

逆転裁判／マジカルバケーション
Rez／零 ～zero～
ジャック×ダクスター 旧世界の遺産
ゼロガンナー2／げんしのことば
BUSIN ～Wizardry Alternative～
スカイガンナー／エバー ブルー

2002 SPRING
Vol.8

ナイスゲームズ Vol.8

2001年下半期ベストゲーム／大特集 ICO

編集部イチオシ！
堂々10ページ特集

ICO™

©CAPCOM CO.,LTD.
©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

2002 SPRING

初版発売からはや**3ヶ月**。
その間沢山の**読者様**から
メールや**お電話**をいただきました。
「どこにも**売ってない**よ」
「ネットでも**予約できない**ってば」
「**直販**はしていないの？」
ホントに、ホントに**すみません**でした。

ようやく、ようやく増刷完了です！

パソトラ

るかぽんのパソコントラブル奮闘記

B5変形版／全160ページ（カラー16ページ）／本体価格1200円＋税

本誌では語られることのなかった電脳漫遊記（現パソトラ）連載開始当時の裏話から、ビストロでおなじみのキューピー井上氏がるかぽんを語ったり…単行本でしか読めない企画が満載！　ルカポマニアなあなたも、パソコン初心者のおともだちに薦める本がないとお嘆きのアナタも、最近自作がマンネリ気味な貴方も、まずはこれ買ってみて頂戴！

発行：キルタイムコミュニケーション
販売営業部　TEL.03-3555-3431　FAX.03-3551-1208

※弊社ではただいま通信販売はおこなっておりません。書店様を通じての販売のみとなりますので、既刊品切れの際は、お手数ですがお近くの書店様へご注文ください。

第一特集

GAME OF 2001（下半期）4

編集部が選ぶベストゲームはこれだ！

編集部ベスト20 12
逆転裁判 14
マジカルバケーション 20
Rez 26
零～zero～ 32
ジャック×ダクスター 旧世界の遺産 38
ゼロガンナー2 44
げんしのことば 48
BUSIN Wizardry Alternative 52
スカイガンナー 56
エバーブルー 60
まとめ 64

CONTENTS

堂々10ページ特集

83

小特集 143

エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか？

第二特集

ゲーム超写実主義宣言 109

－実写ゲームってじっしゃいどうなの？－

魅惑の実写ワールドにようこそ!! 110
es　心の闇に深入りするな－ 112
恋のサマーファンタジー　～in宮崎シーガイア～ 114
ALIVE 116
アナザーマインド 118
ムーンクレイドル 120
～こんなところにあの人が!～あの頃君は若かった? 122
エニックス実写ゲーム特集 124
君は3DOを覚えているか？ 128
実写バカデミー大賞 130
輝け!!　実写アカデミー大賞 132

制作者インタビュー 95
上田文人（ICO） 96
水口哲也（Rez） 100

ゆりかごから墓場まで 66
ナイスゲームインプレッション 70
極上たんぽぽ堂 78
プレゼントページ 81
ゲームレジスタンス 104
美食倶楽部ギャルゲー専科 134
ライトユーザーのひみつ 138
佐ぶの技術セミナー 140
ネットゲーム場外乱闘 156
ゲームセンター放浪記 158
煩悩ゲームの世界 160
今月の発掘 166

【表紙】
逆転裁判

本文中での略語表記
プレイステーション：PS　プレイステーション2：PS2　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
ゲームキューブ：GC　ゲームボーイ：GB　ワンダースワン：WS
ネオジオポケット：NGP　ゲームボーイアドバンス：GBA

©CAPCOM CO.,LTD.　©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

GAME of 2001 下半期

家庭用ゲーム機はPS2、携帯ゲーム機はGBAという趨勢が決まってきたかのような2001年下半期。その中で健闘するGCのタイトルは何か？　あなたのイチオシのソフトはどこに？　今回も200位まで一挙公開！

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	PS2	ファイナルファンタジーX	スクウェア	RPG	01/7/19	8,800	2,322,796
2	PS	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	RPG	01/11/22	6,800	1,016,910
3	PS2	みんなのGOLF3	SCE	SPT	01/7/26	4,980	888,705
4	GC	大乱闘スマッシュブラザーズ DX	任天堂	FTG	01/11/21	6,800	797,867
5	PS2	メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ（限定版含む）	コナミ	ADV	01/11/29	9,800	701,008
6	PS2	真・三國無双2	コーエー	ACT	01/9/20	6,800	668,583
7	PS2	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX	バンダイ	ACT	01/12/6	6,800	605,288
8	PS2	Devil May Cry	カプコン	ADV	01/8/23	6,800	547,689
9	GBA	マリオカートアドバンス	任天堂	RCE	01/7/21	4,800	473,755
10	GC	ルイージマンション	任天堂	ACT	01/9/14	6,800	446,840
11	PS2	エースコンバット04 シャッタードスカイ	ナムコ	STG	01/9/13	6,800	375,844
12	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ 5EXPERT1	コナミ	TBL	01/7/5	5,800	374,254
13	GC	ピクミン	任天堂	ACT	01/10/26	6,800	324,819
14	GBA	黄金の太陽 ～開かれし封印～	任天堂	RPG	01/8/01	4,800	304,602
15	GBA	スーパーマリオアドバンス2	任天堂	ACT	01/12/14	4,800	286,231
16	GBA	スーパーロボット大戦A	バンプレスト	SLG	01/9/21	5,800	284,197
17	PS2	シーマン～禁断のペット～ ガゼー博士の実験島（同梱版・限定版）	アスキー	ETC	01/11/15	8,800	276,742
18	PS2	実況パワフルプロ野球8	コナミ	SPT	01/8/30	6,980	275,029
19	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ6 エキスパート2	コナミ	TBL	01/12/20	5,800	273,680
20	PS2	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001（同梱版含む）	カプコン	FTG	01/9/13	9,800	271,254

ジャンルについて

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

※ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

GAME of 2001（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	PS	From TV animation ONE PIECE とびだせ海賊団!(同梱版含む)	バンダイ	RPG	01/8/02	8,800	271,132
22	PS2	実戦パチスロ必勝法！獣王（限定版含む）	サミー	TBL	01/10/25	6,800	266,020
23	PS2	ワールドサッカーウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション	コナミ	SPT	01/12/13	6,800	251,023
24	GC	どうぶつの森＋	任天堂	ETC	01/12/14	6,800	244,020
25	PS2	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079	バンダイ	SLG	01/9/6	6,800	243,050
26	GBA	ワリオランドアドバンス ～ヨーキのお宝～	任天堂	ACT	01/8/21	4,800	226,604
27	PS2	桃太郎電鉄Ｘ（ばってん） ～九州編もあるばい～	ハドソン	TBL	01/12/13	6,800	216,904
28	GB	不思議のダンジョン 風来のシレン GB2 ～砂漠の魔城～	チュンソフト	RPG	01/7/19	4,500	191,048
29	PS2	グランツーリスモ3 A-spec（同梱版含む）	SCE	RCE	01/4/28	6,800	166,553
30	DC	シェンムーⅡ（限定版含む）	セガ	ADV	01/9/6	7,800	153,907
31	PS2	タイムクライシス2＋ガンコン2(同梱版)	ナムコ	STG	01/10/4	9,800	152,634
32	PS2	サイレントヒル2	コナミ	ADV	01/9/27	6,980	142,447
33	GBA	マジカルバケーション	任天堂	RPG	01/12/7	4,800	139,490
34	PS2	オールスター・プロレスリングⅡ	スクウェア	SPT	01/11/22	6,800	138,008
35	DC	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	FTG	01/9/13	6,800	135,460
36	PS	実況パワフルプロ野球2001	コナミ	SPT	01/6/7	5,980	130,713
37	PS	サモンナイト2	バンプレスト	SLG	01/8/2	5,800	127,107
38	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	カプコン	RPG	01/121/4	4,800	121,424
39	PS2	プロ野球JAPAN2001	コナミ	SPT	01/118	6,980	120,722
40	PS	パチスロアルゼ王国5	アルゼ	TBL	01/11/15	5,800	120,572
41	PS2	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ!魔神パワー	コナミ	ACT	01/12/20	6,800	115,120
42	GB	From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生！	バンプレスト	RPG	01/4/27	4,500	114,949
43	PS2	パラッパラッパー2	SCE	ACT	01/8/30	4,980	112,610
44	GBA	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス～不思議のダンジョン～	エニックス	RPG	01/12/20	5,980	110,557
45	GBA	ヒカルの碁	コナミ	TBL	01/10/25	5,800	109,956
46	PS2	トロと休日	SCE	ETC	01/1129	5,800	105,806
47	PS2	蚊	SCE	ACT	01/6/21	5,800	103,541
48	PS	ハリー・ポッターと賢者の石	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ACT	01/12/1	5,300	102,521
49	PS2	BUSIN～Wizardry Alternative～	アトラス	RPG	01/11/15	7,800	101,360
50	PS2	ピポサル2001	SCE	ACT	01/7/5	5,800	100,415

◇2001年下半期ということで半年分のデータがありますが…どうでしょうか。

◆家庭用ゲーム機はPS2、携帯ゲーム機はGBA、という流れがはっきり決まった時期だったかな。

◇上位に来ているソフトを見ると本当にそんな感じですよね。すっかり趨勢は決まったなあ、と。

◆その中でGCは、出だしこそ「どうかな」と思ったけれど健闘したね。発売されるソフトの数がそれほど多くないから元気がないようにも見えるけれど、1本ずつはちゃんと売れてる。

◇上にくるのは任天堂のものばかり、というのが微妙に気になるところではありますけれど。

◆でも、GCは、「ハード1台に対してソフトを

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
51	GBA	スーパーマリオアドバンス	任天堂	ACT	01/3/21	4,800	99,730
52	PS2	遊戯王 真デュエルモンスターズII 継承されし記憶	コナミ	TBL	01/9/06	6,800	98,935
53	GB	爆転シュート ベイブレード	ブロッコリー	ACT	01/7/27	4,800	98,892
54	N64	ダービースタリオン64	メディアファクトリー	SLG	01/8/10	6,800	98,601
55	GBA	モンスターファーム アドバンス	テクモ	SLG	01/127	5,800	98,371
56	PS	ロックマンX6	カプコン	ACT	01/1129	5,800	96,915
57	GC	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	ACT	01/1220	6,800	92,294
58	PS2	パチスロアルゼ王国6	アルゼ	TBL	01/12/13	5,800	92,181
59	PS	SuperLite 1500 シリーズ The Tetris	サクセス	PZL	00/7/19	1,500	90,911
60	DC	スーパーロボット大戦α for Dreamcast	バンプレスト	SLG	01/8/30	7,800	87,154
61	GBA	タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis	任天堂	SLG	01/6/21	4,800	84,414
62	DC	こみっくパーティー（限定版含む）	アクアプラス	ADV	01/8/9	7,800	84,058
63	PS2	ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ（同梱版含む）	カプコン	STG	01/11/8	9,800	83,307
64	PS2	ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～（限定版含む）	コナミ	SLG	01/12/20	9,800	82,481
65	PS	FEVER5 SANKYO 公式パチンコシミュレーション	ICS	TBL	01/9/20	4,800	82,356
66	PS2	SIMPLE2000シリーズ Vol.1 テーブルゲーム ～麻雀・囲碁・将棋・カード・花札・リバーシ・五目ならべ～	D3パブリッシャー	TBL	01/5/31	2,000	80,397
67	PS2	Jリーグウイニングイレブン5	コナミ	SPT	01/10/25	6,800	78,731
68	PS	犬夜叉	バンダイ	RPG	01/12/27	5,800	75,684
69	PS2	レガイア デュエルサーガ	SCE	RPG	01/11/29	5,800	75,134
70	GB	とっとこハム太郎2 ハムちゃんず大集合でちゅ	任天堂	ADV	01/4/21	3,800	74,606
71	WS	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	RPG	01/12/20	5,200	74,171
72	PS2	グローランサーII（同梱版含む）	アトラス	RPG	01/7/26	12,800	72,671
73	GB	真・女神転生 デビルチルドレン 白の書	アトラス	RPG	01/7/27	4,500	72,489
74	GB	スターオーシャン ブルースフィア	エニックス	RPG	01/6/28	5,800	72,259
75	GC	スーパーモンキーボール	セガ	ACT	01/9/14	5,800	71,745
76	PS2	ジャック×ダクスター 旧世界の遺産	SCE	ACT	01/12/20	5,800	71,335
77	PS	From TV animation ONE PIECE グランドバトル!	バンダイ	FTG	01/315	5,800	71,326
78	DC	AIR	NECインターチャネル	ADV	01/9/20	6,800	70,815
79	GC	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	RCE	01/9/14	6,800	69,773
80	GB	ポケットモンスター クリスタルバージョン	任天堂	RPG	0012/14	3,800	69,769

何本持っているか」という率が高いんだよ。

◇PS2などは、ハードを買ったはいいけどソフトは1本、あとはDVDを見てる～という人が多いということですか。

◆それもあるし、PS2やGBAは、下位互換があるから、ソフトをあまり買わないのかもしれない。

◇具体的なタイトルとして目に付くのは…やはり上位に揃い踏みした『FF10』、『DQ4』でしょうか。『DQ』はリメイクなのにすごいですよね。

◆『DQ4』は、これが初めてのリメイクだから、というのもあると思うよ。それ以前のものはSFCなんかにも移植されてたけど、『4』はこれが初だから。それにFC版をプレイしたことの

GAME of 2001（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
81	PS2	ウイニングポスト5	コーエー	SLG	01/12/22	6,800	68,305
82	PS2	ブラボーミュージック	SCE	ACT	01/10/11	4,980	66,426
83	PS2	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	01/11/29	6,800	65,909
84	GB	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・イルの冒険	エニックス	RPG	01/4/12	6,400	65,744
85	GB	ロックマンX2 ソウルイレイザー	カプコン	ACT	01/7/19	3,980	65,224
86	GBA	ソニック アドバンス	セガ	ACT	01/12/20	5,800	64,819
87	GBA	ブレス オブ ファイア～竜の戦士～	カプコン	RPG	01/7/6	4,800	63,162
88	PS2	グローランサーIII ザ デュアル ダークネス（同梱版含む）	アトラス	RPG	01/12/6	9,800	61,536
89	DC	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	TBL	01/7/12	6,800	60,146
90	DC	サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカーチームをつくろう！	セガ	SLG	01/12/13	4,800	59,278
91	GBA	爆転シュート ベイブレード 激闘!最強ブレーダー	ブロッコリー	ACT	01/12/6	5,300	58,762
92	GB	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち	エニックス	RPG	01/3/9	6,400	58,634
93	PS	デジモンテイマーズ バトル エボリューション	バンダイ	ACT	01/12/6	5,800	58,532
94	PS2	必殺パチンコステーション V2天才バカボン	サンソフト	TBL	01/7/12	5,800	56,864
95	PS2	ギルティ ギア ゼクス Plus（限定版含む）	サミー	FTG	01/11/29	9,800	56,691
96	WS	犬夜叉～かごめの戦国日記～	バンダイ	ADV	01/11/2	4,500	56,039
97	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	RPG	00/12/8	6,400	55,493
98	PS2	実況ワールドサッカー2001	コナミ	SPT	01/9/6	6,980	55,206
99	PS	仮面ライダーアギト	バンダイ	FTG	01/11/29	4,800	54,687
100	PS	シスタープリンセス ～ピュア・ストーリーズ～	メディアワークス	ADV	01/12/13	4,800	54,670
101	PS2	太閤立志伝	コーエー	SLG	01/11/29	6,800	－
102	PS	みんなのGOLF2（ザ・ベスト）	SCE	SPT	00/7/6	2,800	－
103	GBA	風のクロノア～夢見る帝国～	ナムコ	ACT	01/7/19	5,300	－
104	PS2	電車でGO!新幹線 山陽新幹線編	タイトー	SLG	01/9/20	6,800	－
105	PS	DX人生ゲーム	タカラ	TBL	01/11/29	5,800	－
106	GBA	パワプロクンポケット3	コナミ	SLG	01/3/21	5,800	－
107	PS2	牧場物語3～ハートに火をつけて	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	01/7/5	6,800	－
108	PS	EVE The Fatal Attaction（限定版含む）	ネットビレッジ	ADV	01/9/27	9,800	－
109	PS2	実況パワフルプロ野球8決定版	コナミ	SPT	01/12/20	6,800	－
110	WS	From TV Animation ONE PIECE ～虹の島伝説～	バンダイ	RPG	01/9/13	4,500	－

ある人にとっては、あの忘れられないAIが改良されているというのもあるかも…。

◇でも以前の『DQ4』のAIだって、よくある「エセAI」じゃなくてちゃんと作った…んでしたよね？　良くなったのも技術の進歩でしょうか。

◆あと、『ときめきメモリアル3』、ちょっと期待したほどの売れ行きにはならなかったね。

◇そういえば、「ときメモファンド」とかいうのがありませんでしたか？

◆あった。実は『ときメモ3』の最後に、ファンドを買った人の名前がずらーっと出るんだけど、かなりの人数だったよ。儲かったのかなあって考えちゃうよね（笑）。ちょっとゲームのイメージが変わりすぎてしまったのが、ファンとしてはあ

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
111	PS	クイズ＄ミリオネア	アイドス・インタラクティブ	ETC	01/12/20	4,800
112	PS	ぼくのなつやすみ（ザ・ベスト）	SCE	ADV	01/6/14	2,800
113	PS	ボンバーマン（ハドソン・ザ・ベスト）	ハドソン	ACT	01/7/5	3,800
114	PS	SIMPLE キャラクター 2000 シリーズ 仮面ライダー THE バイクレース	バンダイ	RCE	01/10/25	2,000
115	N64	ポケモンスタジアム金銀	任天堂	ETC	00/12/14	6,800
116	PS2	SIMPLE2000 シリーズ Vol.2 THE パーティーゲーム	D3パブリッシャー	ETC	01/11/8	2,000
117	PS2	フォーミュラワン2001	SCE	RCE	01/10/11	5,800
118	PS2	零～zero～	テクモ	ADV	01/12/13	6,800
119	PS2	MotoGP2	ナムコ	RCE	01/12/20	6,800
120	GBA	ブレス オブ ファイヤーⅡ-使命の子-	カプコン	RPG	01/12/21	4,800
121	PS2	リアルロボットレジメント	バンプレスト	ACT	01/8/9	6,800
122	PS2	峠3	アトラス	RCE	01/10/11	6,800
123	PS2	ジェネレーションオブカオス(限定版含む)	アイディアファクトリー	SLG	01/8/9	8,800
124	PS2	ギタドラ!GUITAR FREAKS 4th MIX & drum mania 3rdMIX	コナミ	ACT	01/9/20	6,800
125	PS2	ヴァンパイアナイト	ナムコ	STG	01/12/6	6,800
126	GBA	逆転裁判	カプコン	ADV	01/10/12	4,800
127	GB	シャーマンキング 超・占事略決 メラメラ編	キングレコード	TBL	01/12/21	3,980
128	DC	プロ野球チームをつくろう!&あそぼう!	セガ	ETC	01/8/30	3,800
129	PS2	ICO	SCE	ADV	01/12/6	5,800
130	PS2	KING'S FIELD Ⅳ	フロム・ソフトウェア	RPG	01/10/4	6,800
131	GB	シャーマンキング 超・占事略決 ふんばり編	キングレコード	TBL	01/12/21	3,980
132	PS	新装開店!!わんわん海物語 ～三洋パチンコパラダイスDX～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	TBL	01/10/25	4,800
133	GB	遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記	コナミ	TBL	00/12/7	4,800
134	PS2	サンライズ英雄譚2	サンライズインタラクティブ	SLG	01/12/20	7,800
135	WS	デジモンテイマーズ バトルスピリット（同梱版含む）	バンダイ	ACT	01/10/5	4,500
136	PS2	オールスターベースボール2002	アクイレムジャパン	SPT	01/10/4	2,800
137	DC	Memories off 2nd（限定版含む）	キッド	ADV	01/9/27	6,800
138	GBA	みんなでぷよぷよ	セガ	PZL	01/10/18	4,800
139	PS2	ホースブレーカー	コーエー	SLG	01/8/2	6,800
140	PS	ぷよぷよSUN決定版（ザ・ベスト）	コンパイル	PZL	01/4/12	2,800

まり歓迎できなかったのかな。

◇そういえば、今回のランキングを見ると、本誌の1特集と10ページ特集で扱っている計11本のうち、なんと9本が入ってるんですよね。こんなにランクインしているのは初めてじゃないでしょうか。

◆たぶん。これは好みの細分化じゃないかなーと思うんだけど。

◇というと。

◆全体を通して見ると決して売上本数が増えてるわけじゃない。かといって、本誌的な視点で取り上げたいな、と思うソフトが極端に売れてないわけでもない。つまり、ユーザーの方にも「自分はこういうゲームがいい」という好みがはっきりしてきて、それ以外のものに手を出さなくなった。

GAME of 2001（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
141	DC	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～	広美／スタジオライン	ADV	01/8/02	6,800
142	PS2	ワールドサッカーウイニングイレブン5	コナミ	SPT	01/3/15	オープン
143	PS2	サイドワインダーF（限定版含む）	ｱｽﾐｯｸ･ｴｰｽ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	STG	01/12/13	6,800
144	PS2	Rez（同梱版含む）	セガ	STG	01/11/22	8,800
145	GB	ハムスターパラダイス4	アトラス	SLG	01/9/28	4,500
146	GBA	バトルネットワーク ロックマンエグゼ	カプコン	RPG	01/3/21	4,800
147	PS2	マキシモ	カプコン	ACT	01/12/27	6,800
148	PS2	K-1WORLD GRAND PRIX 2001	コナミ	FTG	01/12/6	6,800
149	PS	ミスタードリラーグレート	ナムコ	PZL	01/1122	4,800
150	PS	実況パワフルプロ野球2001決定版	コナミ	SPT	01/1220	5,800
151	PS2	シャドウ ハーツ	アルゼ	RPG	01/6/28	6,800
152	GB	ゼルダの伝説ふしぎの木の実　時空の章	任天堂	RPG	01/227	3,800
153	PS2	beatmania II DX 5th style -new songs collection-	コナミ	ACT	01/8/30	6,800
154	PS2	リモココロン	SCE	ETC	01/6/28	5,800
155	N64	どうぶつの森（同梱版含）	任天堂	ETC	01/4/14	6,800
156	DC	ファンタシースター オンライン Ver.2	セガ	RPG	01/6/07	4,800
157	WS	デジモンテイマーズ デジモンメドレー	バンダイ	RPG	01/7/12	3,980
158	PS2	ブラボーミュージック クリスマスエディション	SCE	ACT	01/11/22	2,800
159	PS	爆転シュート ベイブレード ベイバトルトーナメント	タカラ	ACT	01/12/13	4,800
160	GBA	スーパーストリートファイターII Xリバイバル	カプコン	FTG	01/7/13	4,800
161	GB	ゼルダの伝説ふしぎの木の実　大地の章	任天堂	RPG	01/2/27	3,800
162	GBA	メダロット・ナビ（カブトバージョン）	イマジニア	RPG	01/9/7	5,800
163	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン2001	コナミ	SPT	01/6/21	5,980
164	PS2	筋肉番付 マッスルウォーズ21	コナミ	SPT	01/8/9	6,980
165	PS2	栄冠は君に 甲子園の覇者	アートディンク	SLG	01/8/2	6,800
166	PS2	スカイガンナー	SCE	STG	01/9/27	5,800
167	PS	スーパー特撮大戦2001	バンプレスト	SLG	01/9/6	6,800
168	PS2	正義の味方	SCE	ADV	01/11/15	5,800
169	GC	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	01/11/15	6,800
170	PS	百獣戦隊ガオレンジャー	バンダイ	ACT	01/11/29	4,800

だから全体の本数は増えないけれど、その代わり「いい」と思った、ある意味ちょっとトガったソフトもそれなりに売れるようになってきた。そういう要素もあるんじゃないかな。

◇ゲームというものが非常に一般化してきたんだな、ということも読み取れますよね。以前だったら「アクションゲームが好き、やりたい。じゃあどれがいいかな」という選び方をしていた人が多かったので、選ぶものはゲームとして面白いかどうかだという暗黙の了解があったと思うんです。様々なランキングなどを見る時も。でも今は、ほかのゲームと比較した結果買う、という人口が減っているのではないかという気もします。

◆一般化して、裾野が広

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
171	PS	ポップンミュージック5	コナミ	ACT	01/11/22	4,800
172	PS	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.56 THE スナイパー	D3パブリッシャー	STG	01/3/22	1,500
173	PS2	HUNTER×HUNTER 龍脈の祭壇	コナミ	ADV	01/8/30	6,800
174	PS	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.39 THE 麻雀2	D3パブリッシャー	TBL	001/26	1,500
175	GBA	どこでも対局 役満 アドバンス	任天堂	TBL	01/10/26	4,800
176	PS2	MissingBlue(ミッシングブルー)(限定版含む)	トンキンハウス	ADV	01/7/26	6,800
177	PS	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.71 THE 恋愛シミュレーション2 ～ふれあい～	D3パブリッシャー	SLG	01/8/30	1,500
178	PS	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.75 THE ダブルシューティング～レイストーム×レイクライシス～	D3パブリッシャー	STG	01/10/25	1,500
179	PS	グローランサー (アトラスベストコレクション)	アトラス	RPG	01/7/26	2,800
180	PS	Dance Dance Revolution 5th MIX	コナミ	ACT	01/9/20	5,980
181	PS2	F1 2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RCE	01/9/20	6,800
182	PS2	EVERBLUE	カプコン	ADV	01/8/9	6,800
183	GBA	メダロット・ナビ (クワガタバージョン)	イマジニア	RPG	01/9/7	5,800
184	GBA	烈火の炎-THE GAME-	コナミ	FTG	01/12/20	5,800
185	PS	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.73 THE インベーダー ～スペースインベーダー1500～	D3パブリッシャー	STG	01/9/27	1,500
186	PS	Memories Off 2nd (限定版含む)	キッド	ADV	01/9/27	6,800
187	PS	ときめきメモリアル2 Substories ～Memories Ringing On～	コナミ	ADV	01/8/30	5,980
188	PS2	勝負師伝説 哲也	アテナ	TBL	01/6/21	5,800
189	PS2	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	カプコン	ADV	01/3/22	6,800
190	DC	ダビつく2	セガ	SLG	01/8/09	6,800
191	PS	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活～	パンドラボックス	RPG	01/3/22	1,980
192	GBA	ボンバーマンストーリー	ハドソン	RPG	01/4/27	5,200
193	GBA	ナムコミュージアム	ナムコ	ETC	01/12/7	3,800
194	PS	SIMPLE キャラクター 2000 シリーズ 機動戦士ガンダム THE 軍人将棋	バンダイ	TBL	01/10/25	2,000
195	N64	実況パワフルプロ野球 Basic版2001	コナミ	SPT	01/3/29	8,800
196	WS	HUNTER×HUNTER ～導かれし者～	バンダイ	ADV	01/8/23	4,500
197	PS2	はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS	ESP	SPT	00/12/14	6,800
198	PS	メタルギアソリッド インテグラル(コナミ ザ ベスト)	コナミ	ADV	00/4/27	2,800
199	GBA	サンサーラ ナーガ 1×2	ビクターインタラクティブソフトウエア	RPG	01/12/14	4,980
200	GBA	ZOIDS SAGA	トミー	RPG	01/11/30	5,400

がれば広がるほど薄くなっていくというのは、どんなものに対してもあることだからね。

◇メーカー別に見るとどうでしょうか。

◆相変わらずの任天堂大安定、コナミ安定という感じじゃないかな。その中ではちょっとSCEの影が薄いかも。

◇一時期の粗製濫造がイメージ的に足を引っ張っているという感じでしょうか。いいゲームもたくさんあるんですけどね。

◆PSの全盛期だったらもっと売れたと思うタイトルはいくつもあるよね。

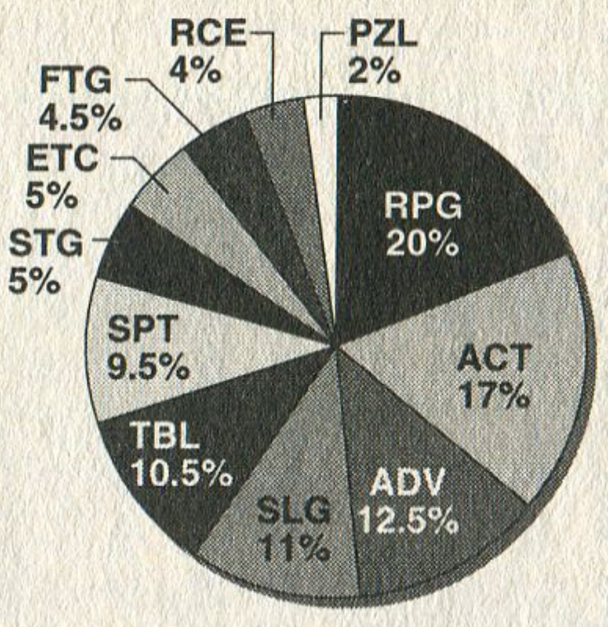
◇ジャンルの変動もあまりありませんね。

◆これからは、ネットゲームがどう入ってくるかが興味があるかな。プレイ時間の長いネットゲームがランキングにどう影

GAME of 2001（下半期）

ジャンル別シェア

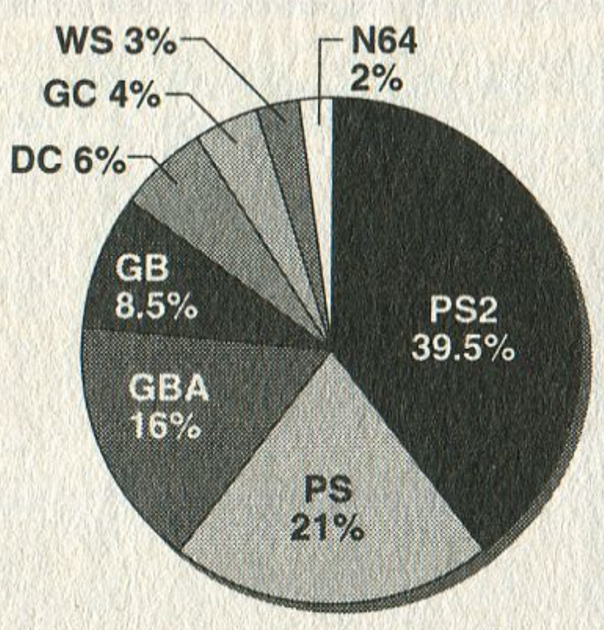
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	RPG／ロールプレイング	38
2位	ACT／アクション	34
3位	ADV／アドベンチャー	25
4位	SLG／シミュレーション	22
5位	TBL／テーブル	21
6位	SPT／スポーツ	19
7位	STG／シューティング	10
	ETC／その他	
9位	FTG／格闘	9
10位	RCE／レース	8
11位	PTZ／パズル	4

機種別シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。



1位	PS2／プレイステーション2	79
2位	PS／プレイステーション	42
3位	GBA／ゲームボーイアドバンス	32
4位	GB／ゲームボーイ	17
5位	DC／ドリームキャスト	12
6位	GC／ゲームキューブ	8
7位	WS／ワンダースワン	6
8位	N64／ニンテンドウ64	4

メーカー別ランキング

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

●タイトル数

1位	コナミ	31
2位	任天堂	19
3位	バンダイ	15
4位	SCE	17
5位	カプコン	15
6位	セガ	10
7位	エニックス	6
	バンプレスト	
9位	アトラス	7
	ナムコ	
	D3パブリッシャー	

●売上ランキング

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

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

響するか…。

◇数年前からでは考えられないくらい環境が整いましたよね。個人的に2002年の上半期はRPGやSRPGの大作指向のものに注目してます。3、4年前の、ゲーム業界が非常に華やかだった頃に評判だったソフトの続編や関連作品が目白押しなんですよね。『東京魔人学園外法帖』、『ゼノサーガ』、『ワイルドアームズ アドバンスドサード』、『幻想水滸伝3』などなど…。これらが今ユーザーにどういうふうに受け止められるのか、半年後が楽しみだと思ってます。

◆2002年上半期のデータは、「ユーゲー10月号」にて発表予定です。期待してください。

ハードの主流が確定した2001年下半期

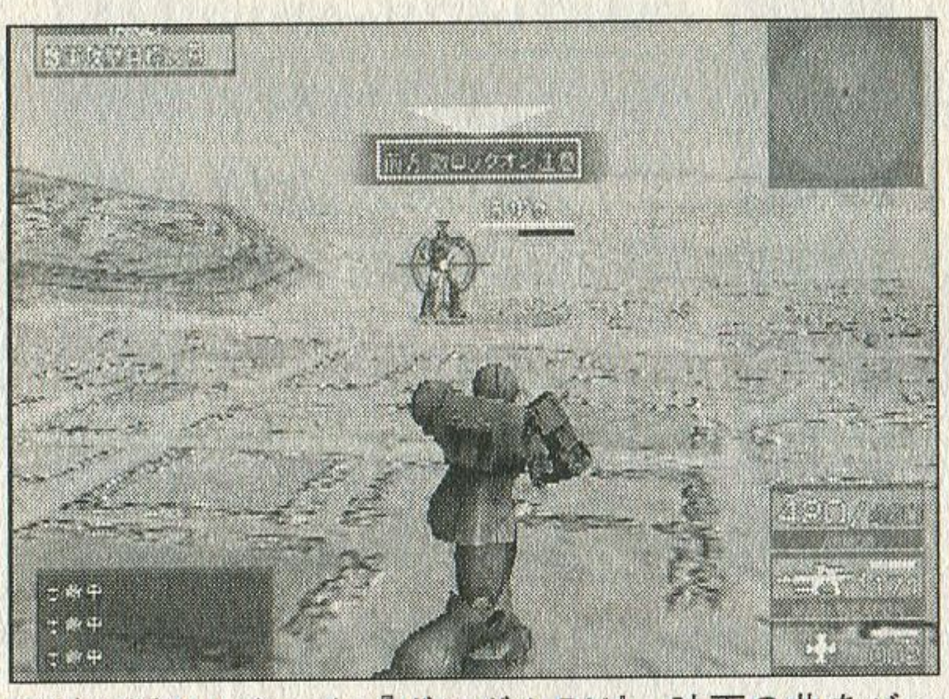
2001年下半期、編集部が選んだベスト20は左表のとおり。10特集で扱っている10本と、10ページ特集をしている『ICO』を除いた9本を紹介していきましょう。

まずは『機動戦士ガンダムDX』。現在、最強のコンテンツと言ってもいいであろう「ガンダム」を、アクションゲームとしてはこれ以上ない、というくらい作りこんだ傑作。アーケードそのままの対戦モードもいいですが、原作中の名シーンを再現したシナリオモードがアツイ！

『グローランサー3』は見た目はギャルゲーで、確かに中身もそういうところがあるのですが、昔から続くスタンダードなSRPG要素が多く残っているところが実に良い。初めてSLGを遊ぶ人には強くプッシュしたいゲームだけに、パッと見だけでなく中身ももっと評価してもらいたい1本。

続いて『ザナック×ザナック』は、近年のリメイクブームの中でキラリと光る1本。見所はなんと言っても当時そのままの画面・動きでリメイクしたモード。10年以上前のコンパイルSTGにハマった人はぜひとも遊んでもらいたいゲームです。

『サモンナイト2』はとても綺麗にまとまっているSRPG。男女どちらのユーザーにとっても楽しめるキャラクター、適度な難易度と、このテのゲームが好きな人には文句なくオススメの一本。前作を扱っていなければ間違いなく巻頭候補だったんですけどね…。



素材を活かしきった『ガンダムDX』。映画の曲をバックにジオング対ガンダムに参戦した時は泣いた（笑）。

続いて『真・三国無双2』。このゲームは『鬼武者』と並びPS2を象徴するソフトではないかと思うのですが、いかがでしょう？『FF』、『GT』シリーズをメインに、これらのソフトが周りを固めたからこそ、PS2は安定したと思います。続編としてのパワーアップの仕方もサービス精神にあふれて、理想的な続編と言えるでしょう。

『スーパーモンキーボール』はアーケードから家庭用に移植されてパワーアップしたゲーム。追加要素も良かったですが、元々、ゲーム内容的にも家庭用向きだったと思います（詳しくは「今月の発掘」を参照）。セガがTVCMなどでもう少しプッシュしてもよかったのでは…。

そしてGCを牽引した、まさにキラーソフトと言える『スマッシュブラザーズDX』。9月発売後、イマイチだったGC本体の売上が一気に倍増。いきなり

編集部が選ぶ！ 2001年下半期 ベストゲームはコレだ!!

いいトシになっても日常の中にゲームがあり続ける困った人ばかりな編集部。そんな彼らが選んだベストゲームをここに紹介。

編集部選・ベストゲーム20

ICO	(PS2)
エバーブルー	(PS2)
機動戦士ガンダムDX	(PS2)
逆転裁判	(GBA)
グローランサー3	(PS2)
げんしのことば	(PS2)
ザナック×ザナック	(PS2)
サモンナイト2	(PS)
ジャック×ダクスター　旧世界の遺産	(PS2)
真・三国無双2	(PS2)
スーパーモンキーボール	(GC)
スカイガンナー	(PS2)
スマッシュブラザーズDX	(GC)
ゼロガンナー2	(DC)
ピクミン	(GC)
ヒカルの碁	(GBA)
BUSIN～Wizardry Alternative～	(PS2)
マジカルバケーション	(GBA)
零～zero～	(PS2)
Rez	(PS2)

ミリオンセラーになってしまいました。手がけた作品のほとんどがミリオンソフトというクリエイター・桜井氏おそるべし、といったところでしょうか。対戦ゲームの新しい文法を作り上げた前作よりも、対戦の奥深さはさらにパワーアップ。オールド任天堂ファンにはたまらない仕掛けもあったりして、子供から大人まで遊べるゲームとはまさにこういうゲームを言うのでしょう。

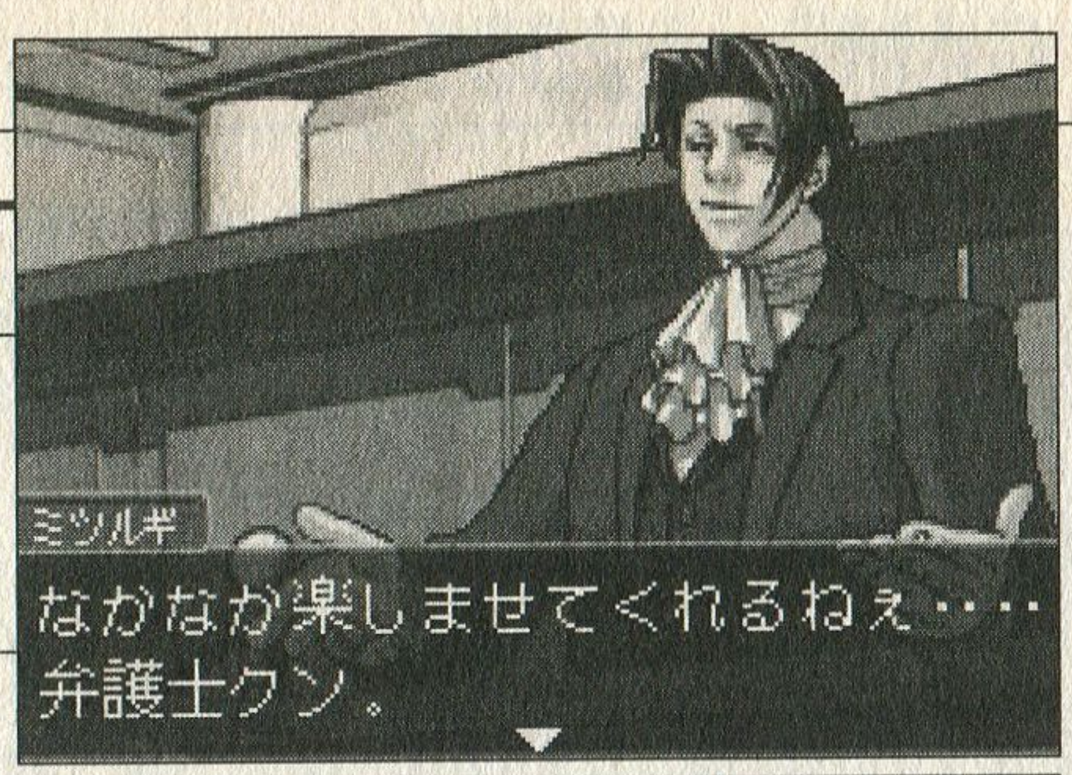
『ヒカルの碁』は少年ジャンプで連載されているマンガをゲーム化したもの。いくら魅力のあるキャラクターがいるとはいえ、ゲームの中心となるのは囲碁。対象となる子供ユーザーには厳しいのではないかと思われましたが、丁寧なチュートリアルと適切な難易度（囲碁的な）で、囲碁を覚えようとしている人にとっては、かなり優秀な教科書になっております。ゲーム的にはちょっと遊びにくかったりしますが、ゲームを使って何かを学ばせるという方向は、露骨でなければ、今後、かなり面白いような気がしました。

最後は『ピクミン』。任天堂が世界に誇るカリスマクリエイター・宮本茂氏。彼が久しぶりに現場で指揮したためか発売前からかなり注目されておりましたが、内容もその期待に違わぬ素晴らしいデキ。これほど楽しいゲーム空間を作れるメーカーは、ちょっとほかにはないかも。キャラクター的にキャッチーではないので「面白くてもそんなに売れないかも…、それだったらウチで大きく特集しようかな…」なんて思ってたら見事にヒット。すいません（笑）。

PS2、GBAがそれぞれのポジションを確立させたと言える2001年後半。今年はゲームキューブとX-BOXがどこまで存在感を見せることができるかがカギとなるでしょう。

異議あり! 無罪の依頼人を救え!!

逆転裁判



機種：GBA　メーカー：カプコン　ジャンル：ADV
発売日：01・10・12　価格：4800円

ここに注目　一見、地味な題材だが、カプコン得意のコミカルな演出と軽快な物語で巧みに演出。ウソと現実の絶妙なバランスがゲームの面白さに繋がる。

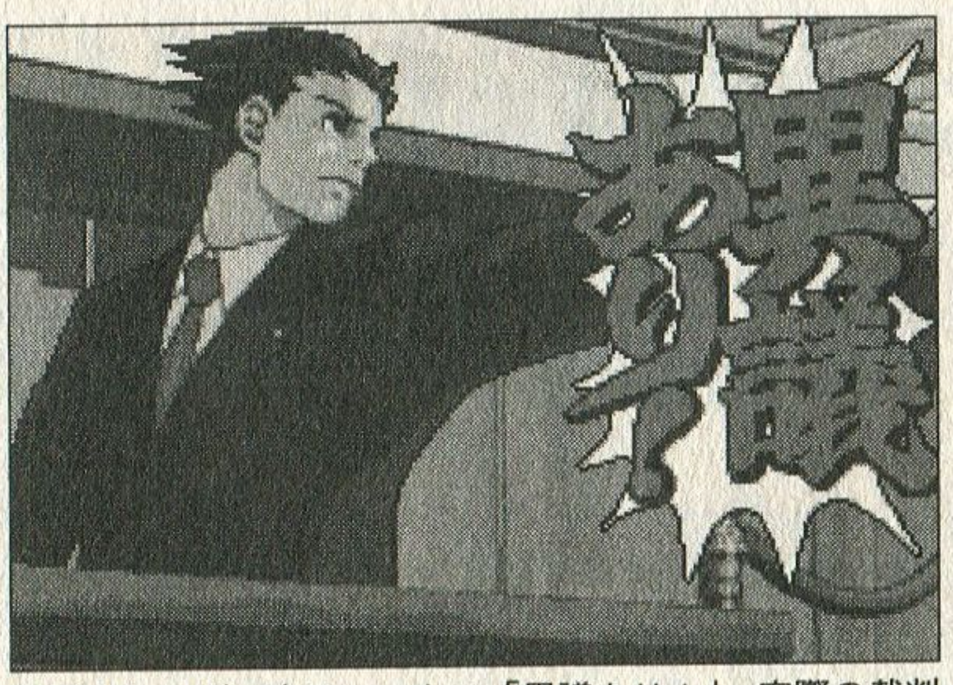
依頼人の無実を勝ち取れ！『逆転裁判』は法廷で依頼人の弁護をしつつ、証人の偽証を見破って事件の真相を解いていく、異色の法廷アドベンチャー。とはいえその推理ゲームそのもの。新しさと古さ、両方を兼ね備えている。

本邦初!? 裁判ADV

無実の依頼人を殺人事件の容疑者という境遇から救い出すため、日夜がんばる正義感の強い新米弁護士の成歩堂龍一（通称なるほどくん）。『逆転裁判』は弁護士事務所に入ったばかりの彼が、法廷でのやりとりを学びながら、不利な裁判をひっくり返し、依頼人の無実を証明していく推理アドベンチャーだ。SFCの移植や子供向けのキャラゲーが多いGBAのラインナップの中ではまったくの異色作。しかも、メーカーは推理アドベンチャーというジャンルにかけてはほとんど実績のないカプコン。だが、法廷劇という珍しい題材と爽快なプレイ感覚が受けて、広告露出はさほど多くない状況の中で、スマッシュヒットとなった。

そもそも推理アドベンチャーは現在斜陽のジャンル。かつては堀井雄二氏の『ポートピア』や『オホーツク』、任天堂の『ファミコン探偵倶楽部』など、様々なヒット作を産出した。だが、地味な画面と「コマンド総当たり」というイメージが嫌われて、最近ではこの流れも絶えつつあった。そこへ、唐突ともいえる本作の出現。少人数のチームの手で制作されたという『逆転裁判』は、どうやら一人のプランナーの推理アドベンチャーへの思い入れが実を結んだといった様子の作品で、未だアイディア一つが形になりうるゲームハード、GBAの懐の深さを見せつけたともいえる。

というわけで、法廷劇と弁護士という題材そのものは目新しいが、『逆転裁判』には、どこか『ファミ探』のような昔の推理ゲームの懐かしい匂いが漂っている。例えば、メッセージ表示時の効果音は〝ポポポポ〟と鳴るし、新しい手がかりを探すために、手の形をしたカーソルで背景をクリックしまくるし…。とにかくアドベンチャーパートは昔そのもの。進歩がないといってしまえばそれまでだが、久しぶりのあの感覚に、懐かしさが甦る。もち


弁護士ならば一度はいいたい「異議あり！」。実際の裁判でどれほど使われているかは定かではないが…。

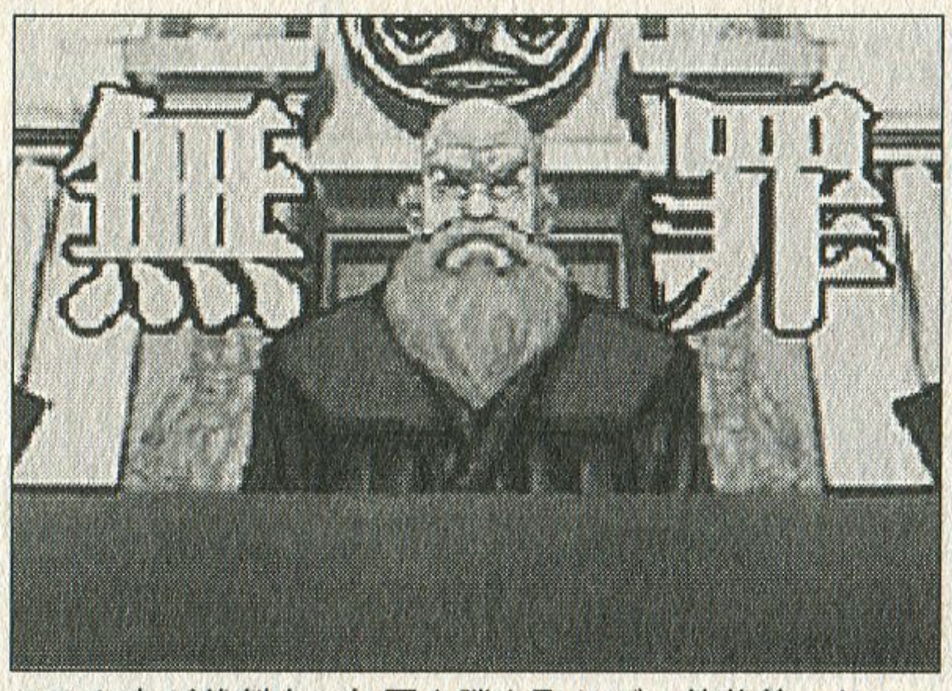
© CAPCOM CO.,LTD.

ろんこれだけだったらただの懐古趣味で終わってしまうが、そうではないのが『逆転裁判』の魅力。本作のメイン、法廷パートはとにかく新しく、気持ちいい。

まさに熱血法廷バトル!!

具体的にゲーム部分を説明すると、本作は四つのエピソードで構成されている。このエピソードはいずれも、ウソの証言をする証人の妨害をかいくぐり、えん罪の依頼人を逆転に次ぐ逆転で無罪に導くというパターン。一つのエピソードは、裁判のための証拠品を集める探偵パートと、証人の話を聞く法廷パートから成り立っている。探偵パートはさっきもいったとおりコマンド総当たりで進める普通のアドベンチャー。ただしここで事件を把握して、目撃者の話などをしっかり聞いていかないと、次の法廷パートで泣くことになる。

一方、法廷パートは集めた証拠品を証人に突き付けて、その偽証を崩していくというもの。「法廷バトル」とはよくいったもので、カプコンらしく(?)まさに熱血な感じ。証言にあやふやな部分が出てきたら「待った!」の掛け声。証人をゆさぶって、さらに矛盾点を追究する。そして、その矛盾をさらにはっきりさせる証拠を持っている場合には、弁護士の決まり文句「異議あり!」と叫び、Rボタンで証拠を〝つきつける〟。最終的に裁判をひっくり返す瞬間には、決定的証拠を「これだ!」と投げつけ、画面一閃、証拠品は裁判官に吸い込まれて一件落着。こう書くとなんだかノリノリでゲームが進みそうだが、〝つきつける〟には回数制限があって、何回か間違えるとゲームオーバーになる。適切な場面で適切な証拠をつきつけることがポイントだ。難易度は極端に高いわけではないが、ほどよい緊張感を持ってプレイできる。



このお方が裁判官。無罪を勝ち取れば一件落着。とはいえ見かけに寄らず優柔不断。判決の取り消しも!?

とにかく全体にわたっていえることはテンポのよさ。演出にはキレがあってピシピシとした印象。「異議あり!」でカメラがぐるっとパンしたり、裁判官が「静粛に!」といっては木槌を叩いたりと、法廷ドラマにありがちな演出もしっかりと踏まえている。現実の裁判とはかなり違うだろうが、スピードと迫力ある演出に、ぐいぐい引き込まれる。バカらしさではなく、リアリティを保った誇張。このセンスとバランス感覚が絶妙だ。

ちなみに、次のページからは各章の紹介&攻略。攻略にはややネタバレも含まれているので、「面白そうだからぜったい買う!」という人は注意して読むように。

【成歩堂龍一（なるほどうりゅういち）】

24歳の新米弁護士。えん罪に真っ向から立ち向かう好青年。だが、家賃のやりくりには毎月悩まされている。年齢から考えると、司法試験に速攻で受かったということになるが、基本的には熱血で、事件には体当たり。抜けているところも多く、運に助けられている感も。司法試験制度が大幅に変わったのだろうか。

【第一話】初めての逆転

なるほどくん 初めての事件攻略編

新米弁護士の成歩堂は、ヤリ手の弁護士・綾里千尋のもとで修行中の身。そこへ、幼なじみの矢張が殺人事件の容疑者として起訴されたという知らせを受ける。矢張の彼女が、自宅マンションで殺されたのだ。凶器となったのは矢張がプレゼントした時計。最近二人の関係は悪く、事件直後に矢張を目撃したという有力証言があったという。初めての法廷でいきなり殺人事件の弁護という大役を果たすことになってしまったなるほどくん。ちょっと荷が重い。それでなくとも矢張は「事件のカゲにはヤッパリ矢張」ということわざ（？）が仲間内ではやるほどいい加減で胡散臭いヤツ。逆転は可能なのか…？

現在よりも少しだけ未来、裁判のスピードアップを図るため、簡易法廷というシステムが導入されたという設定。その法廷では、少し変わったテクニックが必要とされる。このエピソードは、その技術を学ぶためのチュートリアル代わりの章。それほど複雑な人間関係もなく、逆転裁判の世界の導入となっている。

成歩堂の悪友、矢張は、とにかく胡散臭いのになぜか憎めない得な性格のヤツ。ちなみにモデル好き。

攻略編

ネタバレ注意！

被害者は22歳モデル・高日美佳。死亡推定時刻は午後4～5時。凶器は「考える人」の形をした置き時計。彼女に二股をかけられていた矢張が加害者として告訴される。

実はこの事件では、あらかじめプロローグで犯人の顔が示される。ずばり、真犯人は検察側の証人で、自称・新聞勧誘員の山野星男。死体の第一発見者になりすまして、矢張をハメるべく偽証している。ウソは見え見えなので、ここは練習代わりに軽くこなしてしまおう。

最初にカギとなるのは被害者の解剖記録。証言と明らかに食い違っている箇所がある。ここを手がかりに証人を攻めていくことになる。解剖記録は今後も証人攻略の基本となるので、真っ先に目を通していきたい。後は証拠品と証言の矛盾点を突けば、自ずから答えは出るはず。証拠品には随時目を通しておく癖をつけておこう。

【綾里千尋（あやさとちひろ）】

27歳にして事務所を構える、敏腕弁護士。成歩堂に法廷テクニックのあれこれを教えてくれる。が、その多くは単なるツッコミとのウワサあり。2話目でいきなり事件の犠牲者となってこの世を去るも、幽霊としてその後も登場し、成歩堂にアドバイスを与え続ける。前代未聞のヒロインその1。

【第一話】逆転姉妹

ヒロイン登場 そして交代!?

千尋のアドバイスもあって、最初の事件をなんとか無罪に持ち込んだ成歩堂。だが、そこへ新たな事件が発生。犠牲者となったのは、なんと千尋その人だった!? さらに、現場にいた彼女の妹・真宵が容疑者として逮捕されてしまう。悲しみの中、弁護士事務所を引き継いだ成歩堂。紆余曲折の末に真宵の弁護を引き受けることになった彼は、彼女を無実にすることを目指し、たった一人で裁判へ臨むのだった。

法廷の事前準備として調査をする中、千尋の師である星影弁護士のもとを訪ねた成歩堂は、この事件の背後で何か大きな力が働いているということを知らされる。どうやら千尋は、「DL6号事件」という過去の事件を調査していて、知ってはならない事実に触れてしまったようだ。

とりあえず、真宵が殺人を犯したという目撃証言を覆した成歩堂は、彼女の無実を勝ち取ることに成功するが、今度は自分が容疑者に仕立て上げられてしまう。孤立無援の中、大物弁護士も怯える悪に挑む彼の運命は?

第二話の重要証人、松竹梅世。みるからにぶりっ子のこの女にはさんざん苦労させられるはず。

攻略編

ネタバレ注意!

ADV形式の探偵パートが登場し、法廷パートも2日間になった第2章では、ついに本格的に事件を推理する。今回も事件の冒頭で犯人の顔が示される。ここでは真犯人を法廷へ引きずり出し、アリバイを崩す過程が中心となる。

とりあえず初登場の探偵パートの基本は総当たり。見落としやすいのは、「つきつける」で手持ちの証拠を証人に見せて、新証言を引き出すこと。今後もこれさえ忘れなければ大丈夫だろう。

2日目の法廷パートでは、偽装工作を行う証人・松竹梅世の証言を覆すことが重要なポイント。新コマンド「ゆさぶる」を使って曖昧な点をはっきりさせればいい。3日目の法廷パートでは「右と左の違い」がカギとなる。これは今後も重要なポイントとなるので、気を付けておきたい。

【綾里真宵】

あやさとまよい

千尋の妹で霊媒師の卵。後に成歩堂の助手となる。推定年齢は高校生だが、霊媒の修行中とのことで、装束をまとっている。味噌ラーメンが好きで、特撮ヒーロー「トノサマン」にも無類の愛を注ぐ。それにしても変な格好と髪型、しかも霊媒師とは…。やはり、前代未聞のヒロインその2だ。

【第三話】逆転のトノサマン

大江戸戦士トノサマン参上!!

無事に千尋殺しの真犯人を逮捕したとはいえ、新米の成歩堂にホイホイ弁護依頼が来るはずもない。成歩堂法律事務所は、今日も閑古鳥が鳴いていた。そこへ入った大事件の知らせ。「正義のヒーロー・トノサマンが悪役を殺害?」

人気特撮番組「大江戸戦士トノサマン」の主役を演じる荷星三郎が、劇中の武器「トノサマン・スピアー」で敵役の俳優、衣袋武志を、撮影現場で殺したという。荷星は犯行を否定しているものの、決定的な証拠があって弁護士もつかないというニュースに、トノサマンの大ファンの真宵は猛反発。むりやり弁護を引き受けてしまう。被害者と加害者、双方が着ぐるみをつけた中で発生したこの事件。数多くの関係者が登場し、証言が入り乱れる中、はたしてその真相は!?

コミカルなテイストと、トリックの意外性、個性的な登場人物。第三話は『逆転裁判』の〝らしさ〟が一番よく出ているエピソードだといえる。だが、それだけに手強さも一番。じっくりと腰を据えて解いていこう。

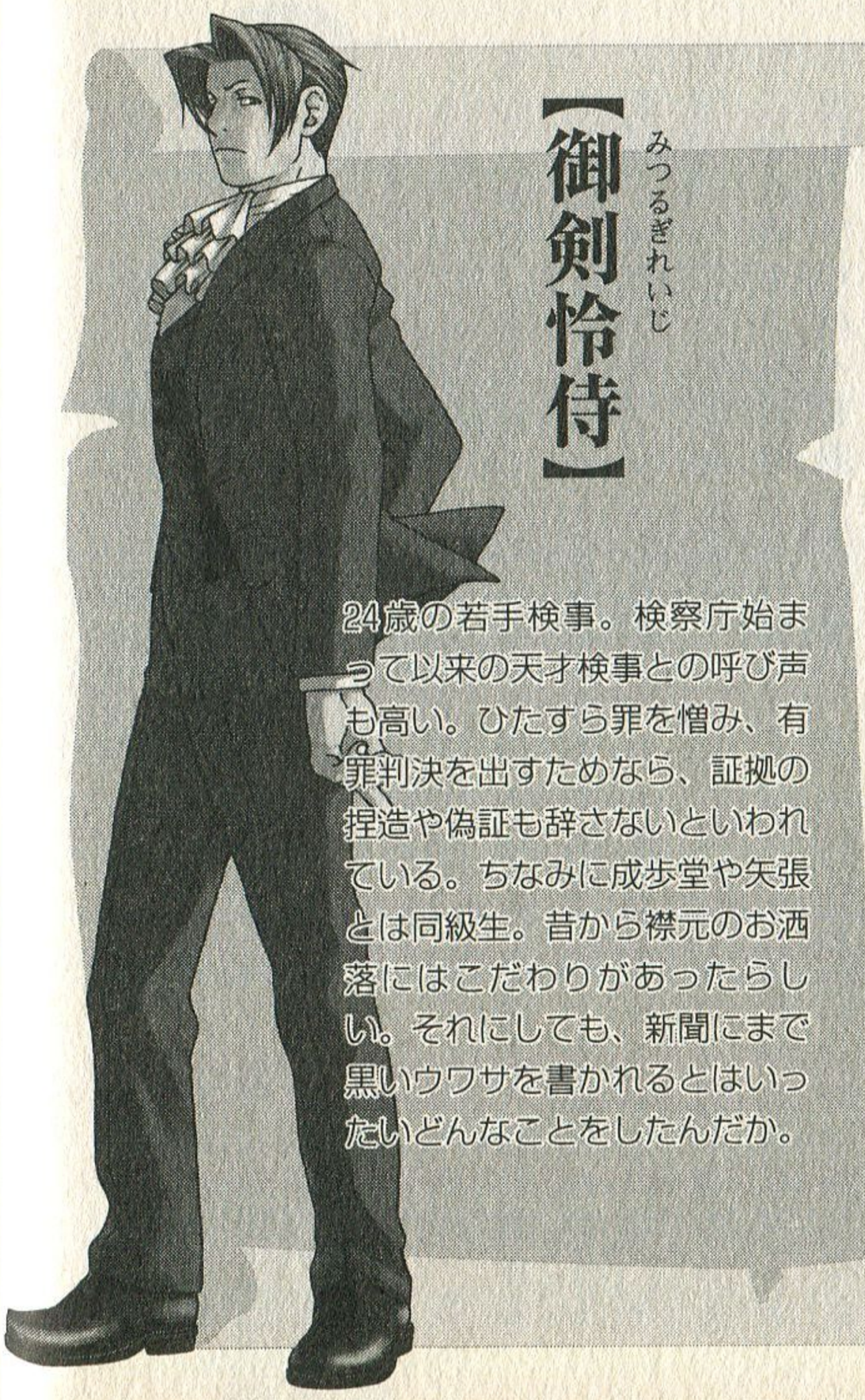
お子さまに人気の特撮番組『大江戸戦士トノサマン』。この番組なくして『逆転裁判』は語れない!?

攻略編

ネタバレ注意!

ある程度の広さがある殺人現場・撮影所。第三話では、ここでの探偵パートが難関となる。特にポインタでのクリックは必要不可欠。クリック可能な場所はポインタの指が上下に動くので、欠かさず調べておくこと。1日目では「カメラ」に気を付けておけば話が進むだろう。

2日目の法廷パートの証人は警備室のオバチャン。思い込みが激しいのでひたすら揺さぶればいい。その後、重要証言を引き出したら、再度探偵パートへ突入。撮影所では、この話の重要人物であるトノサマン好きの少年、九太に会える。また、警備所を調べることで、今まで行けなかった場所に入れるようにもなる。探偵パートはここからが正念場。意外な人物に意外なものを「つきつける」ことで、新たな道が開けるだろう。ここから先は同じ要領でいけるはずだ。



【御剣怜侍(みつるぎれいじ)】

24歳の若手検事。検察庁始まって以来の天才検事との呼び声も高い。ひたすら罪を憎み、有罪判決を出すためなら、証拠の捏造や偽証も辞さないといわれている。ちなみに成歩堂や矢張とは同級生。昔から襟元のお洒落にはこだわりがあったらしい。それにしても、新聞にまで黒いウワサを書かれるとはいったいどんなことをしたんだか。

【第四話】逆転、そしてサヨナラ

最大のピンチ！逆転につぐ逆転

クリスマス・イヴの夜、霧に包まれた湖で、ボートに立つ二人の男。やがて銃声が響きわたり、片方の男が湖へ落ちた。目撃者の通報によって、水中から射殺された犠牲者の遺体が発見され、容疑者が逮捕される。彼の名前は御剣怜侍。法廷でもぶつかりあったことのある成歩堂のライバルだ。驚いた成歩堂は留置所に向かい、弁護を申し出る。が、御剣は弁護依頼を頑なに拒否する。どうやら二人の間には何らかの因縁があるようだ。さらに、御剣は千尋が調べていた「DL6号事件」の関係者でもある様子。そこで奮起した成歩堂は、御剣を口説き落として弁護依頼を勝ち取るものの、問題は山積み。御剣の指紋が付いた凶器に、煮え切らない御剣の態度、謎の発言…。果たして成歩堂は無罪を勝ち取ることができるのか？

成歩堂と御剣の過去が明かされる最終話。御剣の師匠・狩魔（かるま）検事との対決や、ちゃらんぽらんな成歩堂の友人・矢張の再登場、前代未聞の証人と、ストーリー的に見どころが多い。

御剣の師匠・狩魔検事。御剣いわく「完璧な男」。たった一度の期間を除いて、仕事を休んだこともないとか。

攻略編

ネタバレ注意！

最終話だけあって、法廷パートの難度が高い。通常の「つきつける」はともかくとして、要所要所で発生する選択肢がかなり難しい。事件の真相は割合わかりやすいので、頭の中で流れを把握していきたい。また、弁護を諦めるか否かの選択肢も出現する。こちらは正解がわからなくても、とにかく強気、アグレッシブに攻めていこう。意外なところから助けがやってくる可能性もある。

逆転逆転、また逆転。成歩堂と狩魔検事の戦いは長い。あきらめずに無罪を勝ち取れ！

制作者コメント

「ウケるかどうかわかんないけど、とりあえず作ってみるか！」

㈱カプコン　第四開発部プロデューサー　**稲葉敦志 氏**

…ってな感じでスタートしたこの企画。ゲームの形になるまでは結構バタバタしましたけど、手応えを感じ始めてからはスタッフもノリノリで作ってました。

8人10ヶ月という少人数短期間プロジェクトなので辛かったですが、一番ゲーム作りが楽しいのもこのくらいの規模じゃないかな…と思います。

ユーザーのみなさんからは、「おもしろい!!」という反響と共に「ボリュームが少ない！」という声もよく聞きます。
あれ以上入れたかったのはヤマヤマですが、ディレクターの巧君の命をこれ以上削るわけにもいかなかったので、勘弁です（ウェブのコラムも見てみて下さいね）。

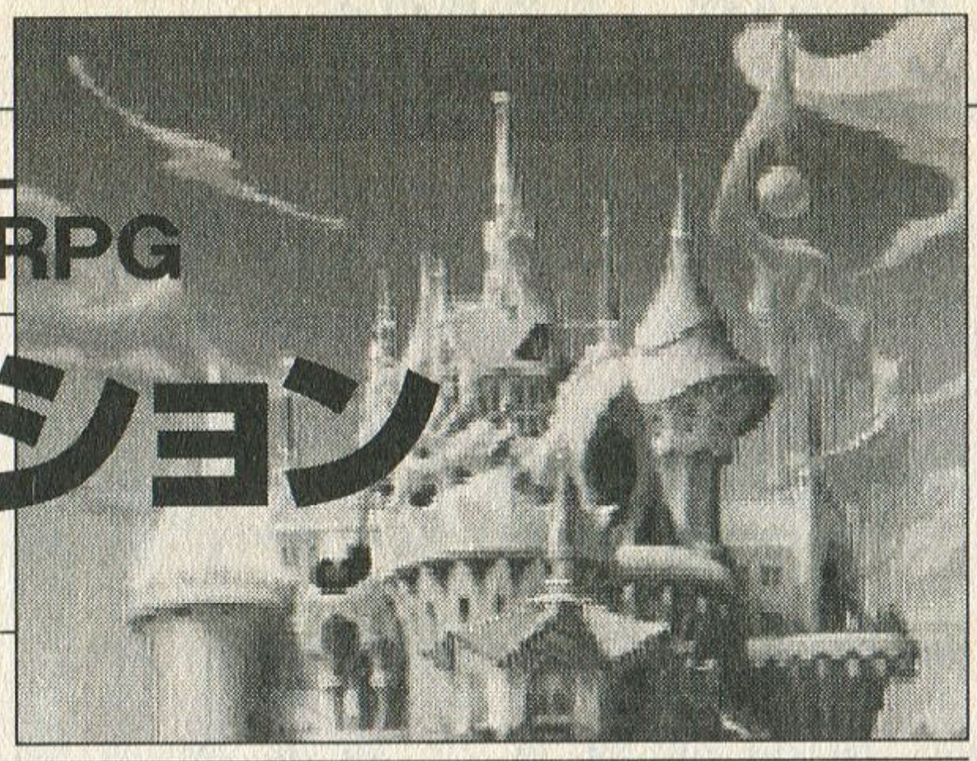
業界内やプレイしたユーザーの皆さんからは良い評価をいただいているのですが、なかなか売れ行きにつながらないのも辛いところです。

みんな、中古じゃなくて新品買って是非プレイしてみて下さいね。絶対に損はさせない出来映えですから。

Text by 卯月鮎（フリーライター）

懐かしい子供時代を思い出す秀作RPG

マジカルバケーション



機種：GBA　メーカー：任天堂　ジャンル：RPG
発売日：01・12・7　価格：4800円

ここに注目　携帯用ゲームに適したボリュームと使い勝手のよいシステム。よくまとまった作品は万人に勧められる。

誰もが子供の頃に体験しただろう淡い恋心、憧れ、反発…。それらを丁寧に描き、さらに「仲間」の大切さを強く意識させるコミュニケーションRPG。「精霊コンボ」などの戦闘システムにも熱くなれるGBA有数の作品だ！

休暇という名の冒険が始まる

『マジカルバケーション』。実はこのタイトルを初めて聞いたとき、妙な違和感があった。普通ファンタジー風味のRPGといえば、「サーガ」とか「ファンタジー」とか「クエスト」とかいう単語が定番のように思う。なのに何だ!?　この緊張感を崩すような「バケーション」という単語は？　…と。

本作は、コヴォマカという王国の魔法学校ウィルオウィスプに通う生徒たちの物語だ。この学校からは何人もの偉大な魔法使いが輩出され、いわば「名門」として名を馳せている。そこに通う生徒たちは、みなそれぞれの事情を抱えて魔法を学んでいた。そんな中、彼らは毎年恒例の行事としてあるヴァレンシア海岸への臨海学校に向かうことになっていた。しかしその海岸では、毎年行方不明者が出るという不穏な噂があった――。

ゲームはその臨海学校へ出発する直前から始まる。バスが出るまでの短い時間で、各キャラクターの立場や考え方、そしてこの修学旅行にまつわる不穏な噂があることなどが、てきぱきと語られていき、当初「覚えきれるのか。多すぎないか」と心配していた仲間の多さも、各キャラが見事に特徴付けられているためあっというまに頭に入ってしまった。

やがて海岸でキャンプファイヤーをしている彼らのところへ、エニグマと呼ばれる怪物が現れ、彼らを一人また一人と連れ去ってしまう。引率のマドレーヌ先生もまた、彼らを追って自らエニグマにさらわれて行った。危うく難を逃れた主人公たちは、連れ去られた仲間を救うために「プレーン」と呼ばれる別世界へと足を踏み入れることになったのだ。

全体的に淡い色合いで描かれた世界。キャラによって変わるヘンなフォントや独特の口調もいい味を出してる。

特徴ある戦闘と多くの仲間

この『マジカルバケーション』の魅力の一つが、魔法を主体とした戦闘システムだ。16種類の精霊（属性）に力関係を持ち込んだこと

© 2001 Nintendo/BROWNIE BROWN

や、その精霊を使った「精霊コンボ」（コラム参照）には、RPGにおいて長時間関わり合う「戦闘」というものを飽きさせない工夫が見て取れる。

主人公を含めて十六人いるキャラクターの中から六人でパーティを組むという時点で、かなり自由度が高い。それぞれの属性によって魔法のタイプも異なるため、自分がどういう戦いをしたいのかでメンバーはがらりと変わってくるだろう。

例えば、眠りの追加効果がある「音」のアランシア、痺れさせる「雷」のレモンなどはザコ戦にとても便利だし、「刃」のスラッシュは威力の高い単体攻撃がある。回復役の「愛」のペシュは基本としても、状態回復を持っている「美」のシードルは迷いどころ…。そんなふうにして、いくらでもパーティ編成を考えることができるのだ。

しかし、いくらなんでも十六種類というのはちょっと多すぎるのではないだろうか？　こと戦闘に関してだけ言えば、いくらLボタンで精霊の強弱の関係が常に確認できたとしても、ちょっと引っかかる。せめてこの半分…いや、10種類くらいでもよかったのではないだろうか。

そんなふうにプレイの途中までは思っていた。だがやがて、この考えを改めざるを得なくなった。本作にはどうしても、十数人という人数が必要だったのだ。

四人、五人というのは「仲の良い友達」を連想させる。ごく普通にゲームを作る場合、その程度のメインキャラがいれば十分のように思えるが、本作の場合それではいけなかった。なぜならこの作品は「学校」が舞台になっているからだ。かつて誰もが体験した小、中学校時代のように、仲のいい子もちょっと気に食わないヤツも、憧れの女子やモテまくってシャクな男子も欲しい。それに、普段AさんとBさんは仲がいいけれど、実はAさんは違うグループのCさんともよく話す、などという、ちょっとフクザツな人間関係があってこそ、無作為に選ばれた集団…

これが精霊コンボだ！

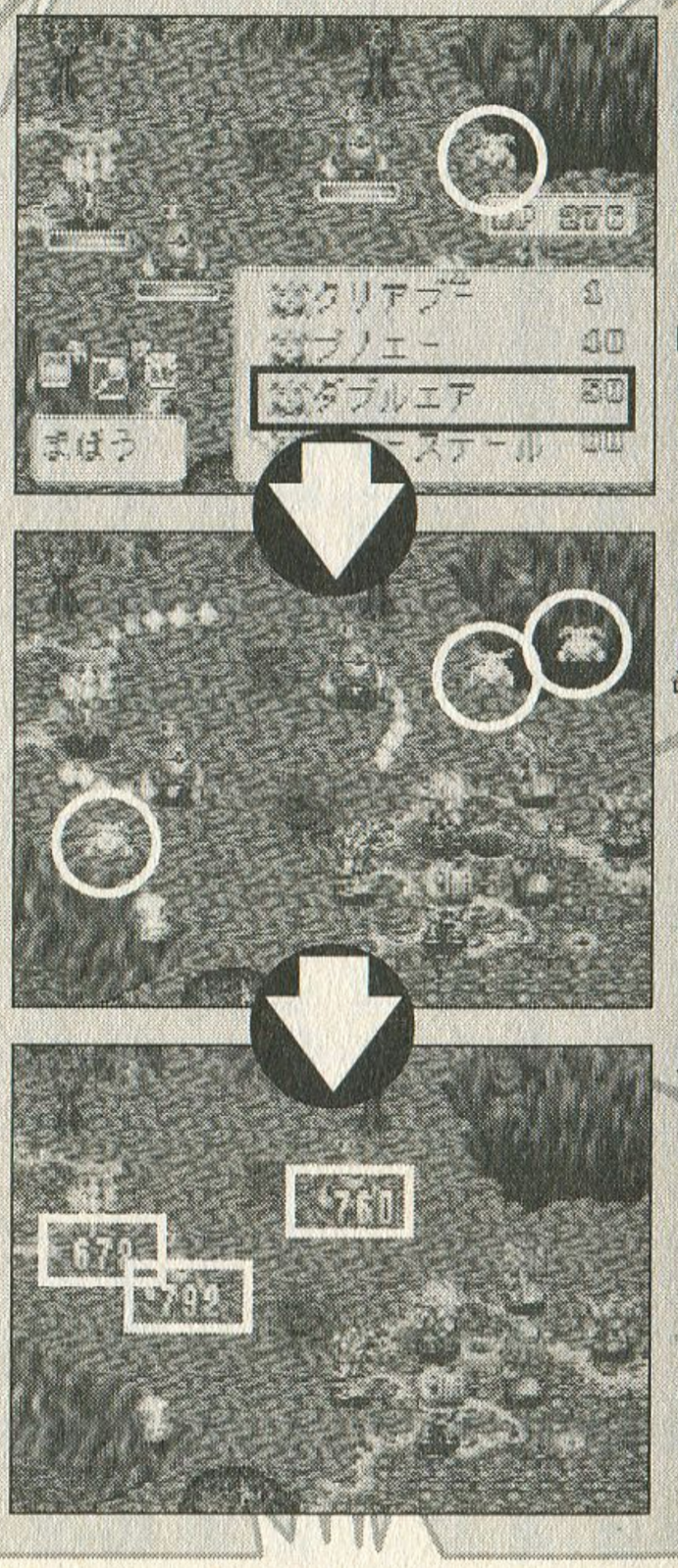
楽しさ4倍、威力は8倍

戦闘中、フィールド上にいる精霊と同じ属性の魔法をかけると威力が2倍になる。これを積極的に利用して行くのが精霊コンボだ。ダメージは呼び出している精霊の数によって変わり、1体ならダメージが2倍、2体なら4倍…と以下、7体（128倍）まで増えていく。そのため、実際の戦闘、特にボス戦などのように長期戦の場合は、精霊をどうコントロールしていくかが重要になってくるだろう。

簡単で有効なのは、精霊コンボをターンが始まってすぐに発動できるようにすることだ。主人公を「風」にし、同じ風属性であるキャンディや、風属性の魂を入れたマジックドールをパーティに入れておく。風属性のキャラは全体的に素早さが高く行動順番が早いので、彼らが連続してターンの最初に行動できるようになっていれば、

①ダブルエアで「風」の精霊を2体召還。
②プレーステール（全体攻撃）を唱える。

とやることで簡単に4倍のダメージを与えることができるのだ。これならば、せっかく呼んだ精霊を敵に使われることもない。



もともと風の精霊が一体いるところにダブルエアを唱えて…。三体になったところで「プレーステール」。8倍のダメージを与えられる。

「クラスメート」感が出るのではないだろうか。それを描くためには、どうしてもこの程度の人数は必要になると思われる。そしてそれこそが、本作の最大の魅力なのだ。

例えば印象的だったのはガナッシュとキャンディ、そしてオリーブのエピソードだ。

人の気持ちが読めてしまうという能力があるために、人を避けるようにいつも動物と一緒にいるオリーブ。彼女はその力でガナッシュの孤独な決意を感じ取り、ガナッシュもそんな彼女にある程度心を開いている。だがそれがキャンディは気に入らない。憧れの人であるガナッシュに、そんな特殊な力で近づいている（ように見える）オリーブに、嫉妬と敵意の気持ちを抑えることができず、やがて彼女は力を求めるようになる。

ほかにも、いつもはクールなくせに、兄を亡くしたカベルネを気にしているスラッシュや、世話焼きだけれどちょっと八方美人の気のあるペシュの空回り、身体の弱い自分をいつも気遣って守ってくれるレモンに対し、「そんなのは本当の親友じゃない」と訴えるブルーベリー。

いかにも「そういう子いた、そういう事あった！」と思ってしまうようなキャラとエピソードばかりなのだ。

普段遊び慣れたRPGの場合、描かれるイベントやストーリーというのは世界の謎だったり、隠されたつらい過去だったり、町で出会った人のしんみりするエピソードだったりする。そういった意味で本作には、印象的なイベントというのは多くない。ストーリーも、意外な結末や大どんでん返しというよりは、ごくオーソドックスにまとまっていると思う。しかしその代わりに、これだけ大勢の仲間の中で繰り広げられる友情や葛藤を見ることができるのだ。

彼らをさらったエニグマの正体は？　ウラがありそうな校長先生とマドレーヌ先生の思惑は？　そしてすべての源である「魔法」は一体どこからやってきたのか…。

学校という閉鎖的な、守られた聖域にも似た場所を一度出た時、外の世界には何が待っているのだろうか。

ほとんどのキャラにエピソードがあるが、メインはこのガナッシュの物語。信じる力が世界を救う…？

忘れかけていた子供の時間

この物語は確かに「バケーション」だ。当初抱いた疑問など、プレイの途中できれいさっぱり吹き飛んでいた。これは冒険（クエスト）でも伝説（サーガ）でもなく、ごく普通の子供たちのちょっとした非日常――休暇（バケーション）だったのだ、と。

その昔、修学旅行や臨海学校にはしゃぎながら参加したときのあの気持ち。めったにない「お泊まり」は、普段見られない友達の素顔を知ることができそうでドキド

通信でレッツアミーゴ！

本作では通信ケーブルを使うことによって魔法の交換ができる。この場合、主人公の属性が違っていても手に入れることができるので、戦闘を有利に進められるのだ。

実際、128倍のコンボをやりたい場合は、同じ属性が2人（マジックドールを含めて3人）しかいない状態ではやりにくい。自分のパーティに合った魔法を手に入れることができればより戦略性が増すだろう。

また、このレッツアミーゴを5人と行うと、2回目以降のプレイで主人公の属性に「愛」が選べるようになる。100人で「闇」が、そしてそれらを含めたすべての魔法を覚えると「光」の属性が増える。なかなか苦しいハードルだが、地道にチャレンジしてみるか!?

キしたものだ。そして旅行が終わってみると、これまでそれほど親しくなかった子と仲良くなっていたり、親友との友情が深まっていたり…。そんな経験はきっと誰にでもあるだろう。

本作はその時の気持ちを追体験させてくれた。本来考えていた「楽しい臨海学校」にはならなかったけれど、同じように困難を乗り越え、今まで知ることのなかった気持ちに触れ、誰もが少しずつ強くなり、みんなの結束が強くなって戻ってきた。

「仲間と一緒に力を合わせて世界を救おう」。そういうお題目のゲームはこれまで本当にいくつもあったが、本作ほど「仲間」というものを感じさせてくれた作品はないように思う。そしてそれは、通信ケーブルを使った「アミーゴシステム」によって、プレイヤー自身の「仲間」にまで繋がっているのではないだろうか。ゲームという一人遊びの極致のようなものを使いながら、本作はあえて「友達がいること、仲間がいること」の大切さを訴えているように思えて仕方なかった。

淡い色彩で描かれた薄紫の空の下、主人公たちを乗せて海岸沿いの道をひた走るバスの中には、きっと笑顔があふれているだろう。このバスが学校に着いたら、また新しい日常が始まり、いつかそれに流されて彼らは大人になってしまうかもしれない。けれど確かに存在したこの貴重な体験は、彼らの中に根づいて、ふとしたときに記憶の底から呼び起こされる。子供というのはきっとそうやって成長して行くのだと、どこか泣きたくなるような懐かしさを感じることができた。

小さな携帯ゲームの小さな画面の中。確かにここには懐かしい、今はもう感じることのできない日々が詰まっていたのだと思う。

この世には「ヒゲの掟」があるのだよ

本作にはドワーフという種族が登場してくる。いわゆるファンタジー作品の典型的なドワーフで、立派なヒゲと器用な手先と素晴らしい技術を持っている。そして本作を制作したブラウニーブラウン…実は、スクウェアの『聖剣伝説』シリーズにも関わったスタッフがいる。

これらの情報を頭に入れた上で、ドワーフたちが話している「ヒゲのオキテ」や台詞をよく聞いてみよう。わかる人はよからぬ想像をしてしまうかも…？

「ヒゲは嫌いだべか？」

「他の村では働けねーようにネまわしする」

「この塔から出て成功したドワーフはいねんだな」

「ヒクウテイ作りてえけど作れねぇだ。パテントの問題があってよ」

どこの世界も厳しいということなのだろうか。

制作者コメント

ゲームから一歩踏み出して

(株)ブラウニー・ブラウン
チーフディレクター
井上信行 氏

遊びの本質はどこにあるのだろう。

それは１個のカートリッジの中ではなくて、人と人の間にあるのではないだろうか、という思いを『マジカルバケーション』というゲームの中に詰め込んでみました。『マジカルバケーション』にはユーザー同士でコミュニケーションをとることでゲームの幅が広がる「レッツ！アミーゴ！」というシステムが入っています。実際にユーザー同士がカートリッジを持ち寄ってデータを交換することで、ゲームの中だけでなく、ゲームの外にもまた違った遊びが生まれます。まずは一人でゲームで遊んで、次に友達とケーブルでつないで「アミーゴ」する。そしてそのアミーゴしたデータでまた一人で遊ぶ。

もちろん、一人で純粋にゲームの中だけで楽しむこともできますが、できればそこから１歩踏み出して欲しい。そこにはまた違ったゲームがあるんだと言う事を、ゲームを通して伝えたいと思いました。

自分だけのパーティを作れ！

16種類の精霊を把握しよう

本作に出てくる「精霊」は全部で16種類あり、これらにはジャンケンのような強弱関係がついている。少々複雑なこのシステムを解説していこう。

まず精霊の相性だが、左のキャラクター紹介のような力関係がある。ただ、「闇」、「光」、「愛」の3精霊だけは少し性質が異なっているので注意が必要だ。主人公は最初の段階ではこの3種類の精霊を選ぶことができず、「光」はクラスメートにもいないので、そういう意味でも1体召還されていると「風」と「火」の精霊が打ち消しあってダメージは通常のままになってしまう。これらは敵もまったく同じだということを覚えておこう。敵も精霊コンボを使ってくるし、敵の召還した精霊をこちらが使うことも（もちろんその逆も）できる。

また、フィールド上には精霊を7体しか召還することができないため、いわば「場所取り」的な駆け引きも生じてくる。敵に精霊を呼ばせないことを目的として、素早さの高いキャラでさっさと精霊を呼んでしまうという手だ。

これらのことから、パーティ編成の際にはキャラの強さだけでなく精霊の相性が重要になってくることがわかるだろう。基本的には、あまり近い属性のキャラばかりにしない方がいい。例えば「美」のシードル、「刃」のスラッシュ、「音」のアランシアが同じパーティにいる状態で刃属性の敵に会うと、シードルの攻撃は効きやすいが、スラッシュとアランシアはほとんどダメージを与えることができなくなる。六人中二人の戦力がなくなるのはかなりキツいだろう。また、攻撃の際に相殺してしまうため、この3種類の精霊も呼びにくくなってしまう。そんな事態を避けるためにも、できればパーティの属性はある程度分散していた方がいいように思う。

キャラクター紹介

主人公を含めて6人のパーティを組める本作。どの仲間を連れて行くかは、精霊の相性で決めてもいいし、能力重視でもいいし、好みのキャラでもいい。個性的な15人（＋α）を紹介しよう。

カベルネ 毒

イタズラ好きで目立ちたがりのパペットの男子。事故で失った兄を思い出すと涙もろい。兄とガナッシュの姉が同級だった。

シードル 美

詩や絵画が大好きな男子。けれどなよなよしたところはなくて、逆にクラスーの現実主義者。物事はまず疑ってかかる。

カシス 刃

クールでプライドが高く実力もあるが、意外に気遣いがうまい男子。兄を亡くしたカベルネのことは特に気にかけている。

アランシア 音

おっとりのんびりな女子。キルシュとは幼なじみで、彼がキャンディに夢中なのがちょっと気がかり。

GAME of 2001（下半期）

カフェオレ 古

校長先生が骨董品屋で買ってきた古代機械。他人の影響を受けやすい性格で、かなり風変わり。

キルシュ 火

直情径行で熱血系、でも勉強などの実力と仲間への威厳はイマイチというクラスに１人はいるタイプの男子。

キャンディ 風

おしゃべりで気が強く負けず嫌いな女子。ガナッシュに憧れている一方で、彼が目標という努力家。

レモン 雷

猫に似たニャムネルトの女子。ブルーベリーの親友。キツイ言葉とはっきりした物言いをするけれど情が深い。

ガナッシュ 闇

成績は抜群だけど１人が好きな男子。３年前に同じ臨海学校で行方不明になった姉を探そうとしている。

主人公

スタート時点で性別と精霊の種類を選ぶことができる。使い勝手がいいのは風や火、木あたりだろうか。

ブルーベリー 水

病弱だけれどしっかりした冷静沈着なタイプの女子。身体が弱いことを気にしていて、周囲に気遣われるのを嫌がってる。

ペシュ 愛

愛の大使の女子。口癖は「～ですの」。生真面目でまっすぐで世話好き…だけど正論過ぎて空回り気味。

マジックドール

マジックドールには、仲間の誰かの魂を入れることができる。同じ属性が２人欲しい場合に非常に有効。

オリーブ 獣

人の考えていることがわかる女子。その能力のために人間より動物と一緒にいることを好む。かなりおとなしい子。

セサミ 虫

クラスの友達よりも珍しい虫の方が好きな、ちょっと暗い感じの男子。物事にこだわらないキルシュを兄のように慕っている。

ショコラ 石

口数が少なくてぼんやりしたマッドマンの男子。誰かが面倒を見てあげなくては、という気にさせる。

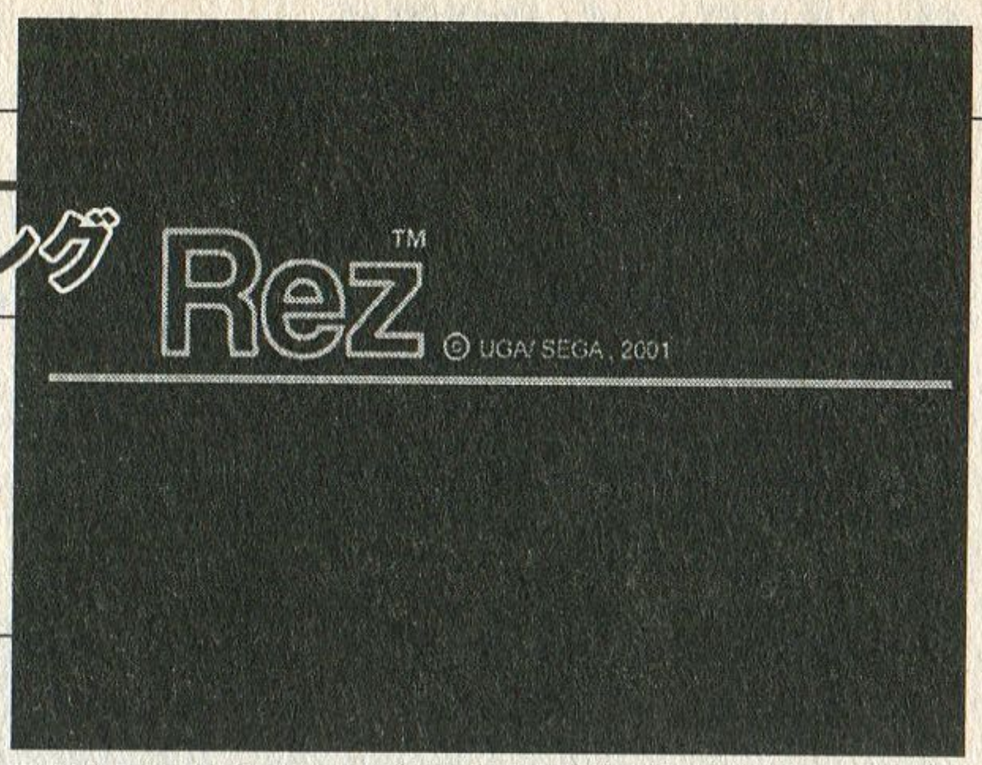
ピスタチオ 木

犬に似たヴォークスという種族の男子。気が弱くて甘ったれで落第寸前。口癖は「～だっぴ」。

Text by 奥山美雪（編集部）

故きを温ね新しきを知るシューティング

Rez



機種：PS2、DC　メーカー：セガ　ジャンル：STG　発売日：01・11・22
価格：6800円（通常版）／8800円（PS2トランスバイブレーター同梱版）

サイケデリックな映像と尖ったサウンド…ゲーム全体から「これが新しいスタイルだ」という主張が感じられるソフトである。それゆえに話題だけが先行していた感もあるが、その中身は頑ななまでに古い伝統を守った、まさにゲーマーのためのゲームだ。

ここに注目　見た目だけじゃわからない。直接触れて、肌で感じたものこそがこのゲームの本質。プレイの際は低音の効くヘッドホンをお忘れなく。

我々は騙されすぎた

「全く新しいゲーム」
ありがちな売り文句である。本来は褒め言葉のはずだが、これほどゲーマーの警戒心を呼び起こす言葉があるだろうか。特にスタイル、センス、デザインが新しいと自称しているゲームに対しては、「こいつはくせえーっ！　ゲロ以下のにおいがプンプンするぜぇーっ!!」と脳内の警告ランプがけたたましく鳴り響く。

なぜかって？　そりゃ理由は単純。そんなゲームにゲーマーは騙され続けてきたからだ。特にPS中期、ゲームは儲かると信じてやまないクリエイター気取りの××××野郎が市場を荒らしていた頃に、我々は騙されすぎた。あまりにも騙されまくったために信じる心を失い、どんなゲームを見ても「どうせカッコだけで中身は空っぽなんだろう」とニヒリズムに陥るようになってしまった。重症だ。

そんな重度のゲーム不信に冒された人間にとって、『Rez』はまさしく鬼門だった。まずデザインセンスばかりが前面に出た画面が怪しい。さらに有名アーティスト起用というのも不安をあおる。おまけにテレビCMが話題性先行型で、ゲーム内容が今ひとつ伝わらないというのが怖い。トドメに「『Rez』はあなたの感覚や指を刺激する、新しいタイプの快楽発生装置である」という売り文句が不信感を増大させる。妖怪アンテナがビンビンに立って目玉の親父が警戒に出そうな勢いだ。

何もそこまで物事をネガティブにとらえる必要もないのだが、何度も言うように、我々（というか筆者）は過去に騙されすぎた。もう騙されたくないのだ。だから発売直後に買うようなことはせず、しばらく様子を見て世間の評判に耳を傾けよう…そう思っていた。

そこにシューティング魂はあるのか？

だが、それだけ疑っていたにも関わらず、どうにも『Rez』が心に引っかかっていた筆者は、いそいそと発売日に購入してしまった。『Rez』がシューティングであるという事実が、気になって仕方なかったのだ。

このところ、良質なシューティングのリリースはめっきり減ってしまい、シューティング野郎たちは餓えたドブネズミのようなみじめな生活を余儀なくされている。ああああ、シューティングがやりたいやりたいやりまくりたい。目を見開

© UGA/SEGA,2001

3ナノセカンドでわかる『Rez』の基本

『Rez』はシューティングだ。照準を合わせて敵を撃て。以上。

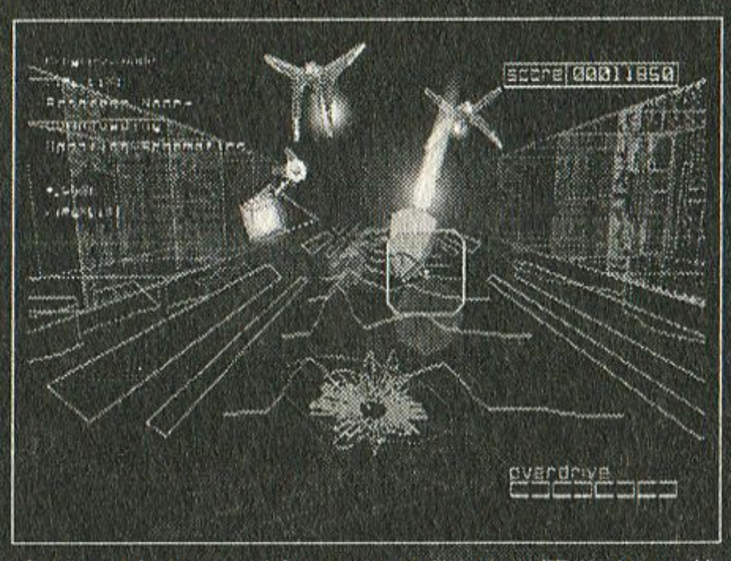
…これではあんまりなので、もうちょっと説明しよう。画面中央にいる人型の物体がプレイヤーで、最大で8体の敵を同時にロックオンできるレーザーを装備している。非常時にはオーバードライブモードに入り、敵を一気に消し去ることも可能だ。敵の発射した弾に当たるとプレイヤーのレベルが下がり、最低レベル時に攻撃を受けるとゲームオーバーだ。

プレイヤー自身は移動できないので、敵だけではなく敵弾も片っ端から撃ち落とす必要がある。とはいえ、画面内のすべての物体を叩き落とすのは不可能なので、優先順位を決めておこう。

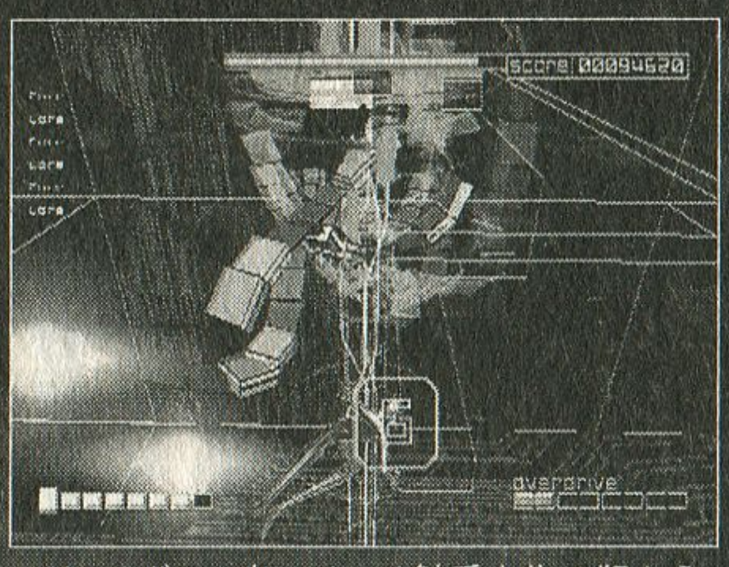
①敵弾
②強い光を発する敵（ボスのパーツ）
③通常の敵（ボス本体）

とにかく敵弾さえ消し去れば安心なので、最優先でロックしよう。敵弾の中にはプレイヤーを狙わずに画面外へと消えていくものもあるが、判断が難しいので基本的に敵弾はすべて撃とう。

光を発している敵は、すでに攻撃態勢に入っている。放っておくと弾を吐かれるので、さっさと片づけよう。ボス戦では、本体よりも光っているパーツ（攻撃判定のあるパーツ）を優先して攻撃すること。



自分に向かって迫ってくる弾から優先的に落とせ！



エリア1ボス。光っている触手を先に狙おう。

き腕を震わせ獣のような雄叫びを上げながらシューティングがやりたい。血液を沸騰させて全身の毛穴という毛穴から血の蒸気を噴き出したくなるような熱いシューティングがやりたい。シューティングをやるか死ぬか、その二つしか道はないんだ！　ナイゲー読者の皆さんなら、時としてこのような危機的状況が訪れることに同意してもらえると思う。同意するよな。な。

しかし、いくらシューティングに餓えているとはいえ、魂のないシューティングをやる気はない。本当は買う前に、ヨドバシカメラの店員に向かって「このゲームには魂がありますか？　なかった場合、クーリングオフは適用されますか？」と尋ねたかったが、そんなことを聞いた日には二度と店の敷居をまたげなくなりそうだったので、何も言わず買った。

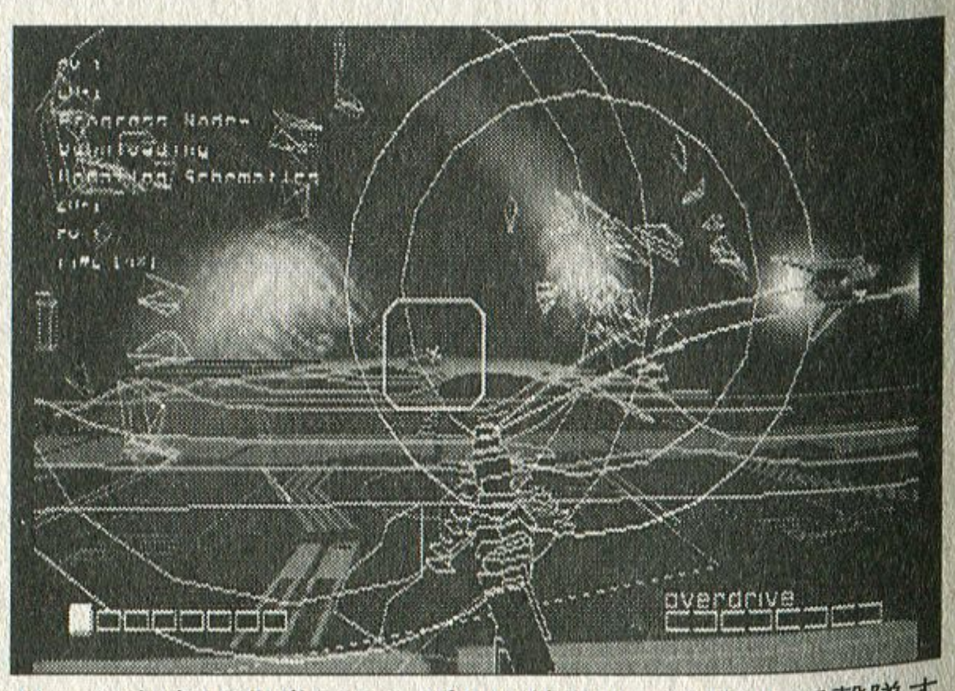
ああ、それにしても不安だ。本当に『Rez』を買って正解だったのだろうか？　そこにシューティング魂はあるのか？

結論から言おう。

シューティング魂はあった。

魂という抽象的な言葉を使ったが、シューティング魂とは抽象的な概念ではない。適切と感じられる難易度調整、気持ちのいい操作レスポンス、退屈させないステージ構成、緊張と弛緩のメリハリがある敵配置、意識を加速させるスピード感、スコア稼ぎと死の駆け引き、そして破壊の爽快感…そういった具体的要素が積み上げられたシューティングのことを、「魂がある」と表現するのだ。

確かに『Rez』には魂があった。



ゲーム内容は非常にシンプル。敵をロックオンして撃墜するだけだ。ガンシューティングっぽい？

それどころか、シューティングが失いかけていたものを、蘇らせてくれた。

レールシューティングの正統進化型

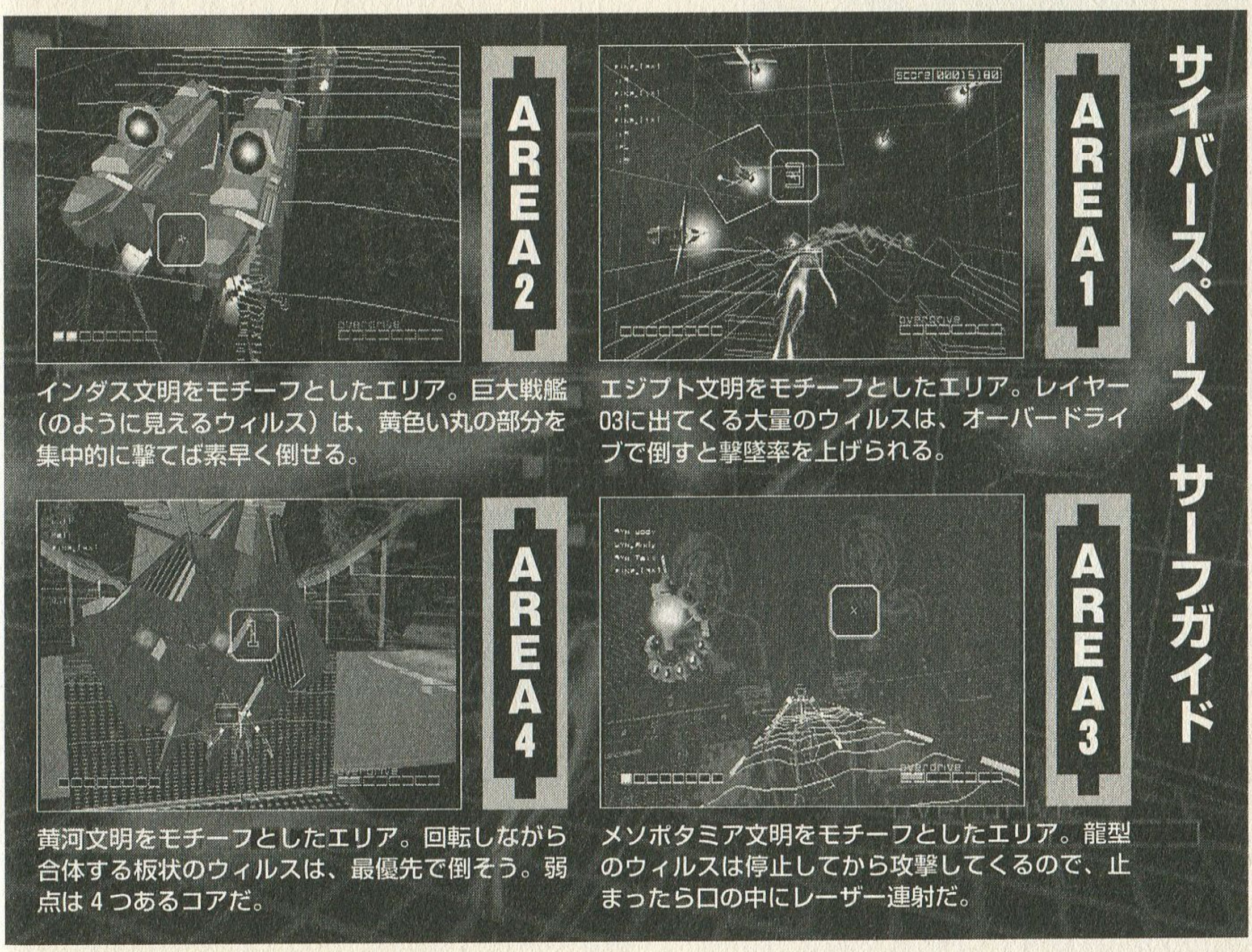
『Rez』はレールシューティングである。レールシューティングとは、3D空間の中で決められたルートを通りながら敵を撃ち落としていくゲームのこと。ガンコントローラーを使わないガンシューティングだと思ってもらってもかまわない。これはかなり古くからあるタイプで、アタリの『スターウォーズ』、ナムコの『ギャラクシアン3』『スターブレード』といった作品がその代表である。

レールシューティングは敵を狙い撃つことだけに集中できるというメリットがあるが、「避け」の要素がないので、よほどステージ構成や敵の攻撃パターンを練り込まないと、退屈で飽きやすいものになりがちだ。そのせいか、最近はあまり目立ったレールシューティングは発売されていない。

最初は単なる思いつきでこのシステムを採用したのかと思ったが、どうもそうではないらしい。実際にやってみると、以前どこかでプレイしたことがあるような感覚に襲われる。そうだ、これはサターンの名作『パンツァードラグーン』じゃないか！

『パンツァードラグーン』は、レールシューティングに近い3Dシューティングである。プレイヤーが前後左右の好きな方向に視点を変えられるため、3D空間の広がりを実感することができた。『Rez』の場合はゲームを進めていくと、演出として前後上下左右の様々な方向に視点が変化する。プレイヤーが任意に視点を変えられるわけではないが、「高度に演出された視点操作」は任意の視点操作以上に空間の広がりを感じさせ、さらに浮遊感と疾走感までプレイヤーに与えてくれる。

文字でいくら説明しても伝わりにくいかもしれないが、まるで「自分がモニタの中にいる」ような感覚があるのだ。古くさいレールシュー

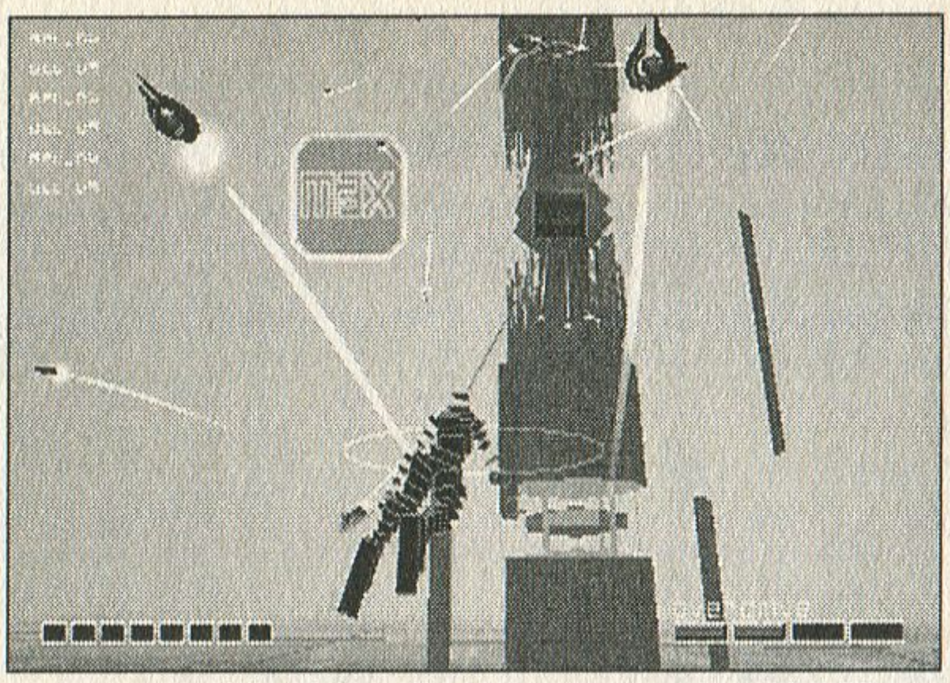


エジプト文明をモチーフとしたエリア。レイヤー03に出てくる大量のウィルスは、オーバードライブで倒すと撃墜率を上げられる。

インダス文明をモチーフとしたエリア。巨大戦艦（のように見えるウィルス）は、黄色い丸の部分を集中的に撃てば素早く倒せる。

メソポタミア文明をモチーフとしたエリア。龍型のウィルスは停止してから攻撃してくるので、止まったら口の中にレーザー連射だ。

黄河文明をモチーフとしたエリア。回転しながら合体する板状のウィルスは、最優先で倒そう。弱点は4つあるコアだ。



後半になると敵の攻撃も激しくなる。それでも意地を張ってフルロックを狙うのが熱い。

ティングのくせに、プレイ感覚は新鮮じゃないか。まさかレールシューティングを「正統進化」させるとは…普通の人は何とも思わないかもしれないが、古くからのシューティング野郎としては「くくく…やってくれたな」という感じである。

聞くところによると『Rez』のスタッフには、『パンツァードラグーン』に関わった人も含まれているらしい。そういえば、UGA代表である水口哲也氏のデビュー作『AS-1』も、ショットはしないけどレール型の体感アトラクションだった。もしかして思いつきどころか、前々からやってやろうと狙い澄ましてレールシューティングを投入したのだろうか？　そうとしか思えない。

快感とは何か？

これだけでも、すでに「完成度の高いシューティング」という称号を与えることができるが、もう一つ重要なポイントがある。

それは、音と振動だ。

『Rez』のBGMは、CDからそのまま流れているわけではない。プログラムによって完全に制御されているため、ゲームの進行に応じてリズムもメロディもダイナミックに変化する。また効果音も制御されており、BGMのテンポとシンクロするようになっているため、適当に弾を撃ってもその音がリズムの一部と化す。さらにコントローラー（および別売りのトランスバイブレーター）の振動も、BGMとシンクロさせている。

前評判では音楽とゲームの融合云々という話だったので、音ゲーのようなシステムを組み込んだのかと思ったが、あくまで演出の一部としてBGMと効果音と振動がシンクロしているだけだ。タネを明かしてしまえば「なーんだ」という気もするが、その威力は決して馬鹿にできない。

敵の攻撃、目に飛び込んでくるビジュアル、耳に響くサウンド、肉体を刺激する振動、指先の動き…そして意識。すべてが同じリズムを刻み、すべてが加速していく。ブレーキをかけるものは何もなく、意識を縛る重力から脱するまでスムーズに加速していく。ここに『Rez』の快感がある。

シューティングというジャンルが行き詰まっていることは、読者の皆さんもよくご存じのことと思う。撃って避けて破壊することだけを突き詰めても、限界がある。新しい得点システムや攻撃システムを上乗せしても、やはり限界がある。だから「音と振動」という別の一手を打った。これは「快感とは何か？」と、根本から問い直さなければ出てこない答えだ。

音と振動という快感の発見。これはシューティングの歴史に残すべき出来事だろう。

もっとも、音に関しては発見というよりも、再発見なのかもしれない。大昔、薄暗いゲームセンターでプレイしていた『スペースインベーダー』のことを思い出してほしい。インベーダーの数が減るほどに動きが速くなり、最後の1匹を仕留める時など手に汗をかいてしまう。あの緊張感は、インベーダーの「速くなる足音」があるからこそ得られるものだ。それに、BGMの優れたシューティングは評価が高くなるという法則も昔からある。音が快感につながることは、みんな無意識のうちに気づいていたはずだ。それを無意識にではなく、徹底的に意識して作ったのが『Rez』なのだ。

ヌルくない

さて、『Rez』が発売されてから数ヶ月が過ぎた。世間での評価はおおむね高いようだが、一部で気

になる意見もあった。

「ヌルいんじゃない、これ？」

確かに、クリアするだけなら割と簡単だ。筆者も初プレイで最後までクリアしてしまった。話によると編集部の奥山女史でもクリアできたということなので、かなり楽勝ということになる（失礼）。

はっきり言って、簡単なゲームなんて面白くも何ともない。難しすぎるゲームも困るが、簡単すぎるゲームはそれ以上に困る。死の恐怖があるから生の歓喜がある。喉元にナイフを突きつけられているような、極限の緊張感がなければゲームとは呼べない。

まさか『Rez』も、それこそPS中期のクリエイター気（中略）のゲームのように、「ライトユーザー」などという実体のない層に媚びて、闇に難易度を下げてしまったのだろうか？　…もしそう思っているなら、それは誤解だ。プレイスタイルをほんの少し変えるだけで、楽勝どころか百鬼夜行の修羅の道と化す。

『Rez』におけるプレイヤーの攻撃方法は、ロックオンレーザーのみ。普通のショットというものはなく、一度ロックオンしてからでなければレーザーを発射することができない。もっともボタンを連打していれば、敵が出てくるそばから倒していけるが…ここが大きなポイントだ。

ヌルいと感じている人は、まずボタン連打をやめよう。常に最大である8体までフルロックしてほしい。出てきた敵を順番にロックオンしていくと、最初に出てきた敵はロックしたまま放置することになる。放置されていた敵は当然のように、プレイヤーに向かってミサイルを放ってくる。そこで君はどうする？　危険が迫っていてもフルロックを狙うか？　それともあわててボタンから手を離し、最初に現れた敵を倒しに行くか？

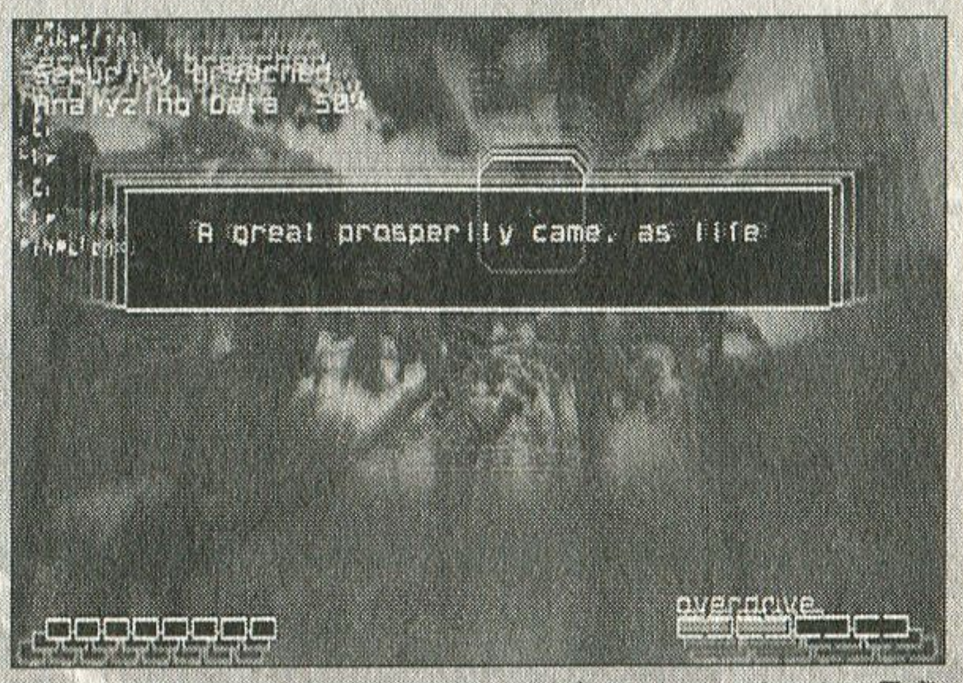
…ここで手を離す奴は、臆病者のファッキンチキン野郎だっ!!　飛んでくるミサイルまで含めてフルロックし、ギリギリで敵を全滅させて高得点をゲットしてこそ本物のゲーマーだ。フルロックを意識しながらプレイするだけで、『Rez』の難易度はガツンと上がる。さらに高得点を取ると自動難易度調整が働くため、敵の攻撃も激しさを増していく。ヌルくない。これのどこがヌルいんだ。

もちろん、怖くなったらまたボタン連打プレイに戻ればいい。しかし、そんなやり方は嘘だと心の中でわかっているはずだ！　ダイレクトアサルト（全エリア連続プレイ）モードのハイスコアは遥か彼方。命を削って点を稼がなければ届きそうもない。プライドがあるなら逃げるな！　ヌルい戦いだとなめてかかったことを後悔しながら、死の恐怖の中に身を置け。そうすれば『Rez』の本当の姿が見えてくるだろう…。

そして謎を残しつつ

それにしても、これほどプレイ前とプレイ後で印象が変わるゲームも珍しい。買う前はあれほど疑っていたのに、今では絶賛、全肯定するほど『Rez』に心が傾いている。これは古いゲームを知り尽くした連中の仕事だ。ゲームでの快楽の作り方、シューティングの伝統芸というものがわかっている連中の仕事なんだ。とんだ食わせ者だぜ！　危なく見た目に騙されるところだった（誰も騙そうとはしていないのだが…）。

最後に、『Rez』の世界設定についても触れておこう。舞台となっているのは、ネットワークシステムの中の仮想空間。プレイヤーはスリープしてしまったシステムの核、人工知能「eden」を目覚めさせるため、映像化された仮想空間を飛



ゲームが進むにつれ、ネットワーク内のイメージはより異象化していく。

翔しシステムをハッキングしていく。いかにも、という感じの設定である。トロンがマトリックスでシリアルエクスペリメンツなマックスヘッドルームが攻殻機動隊でクローム襲撃だ（意味不明）。

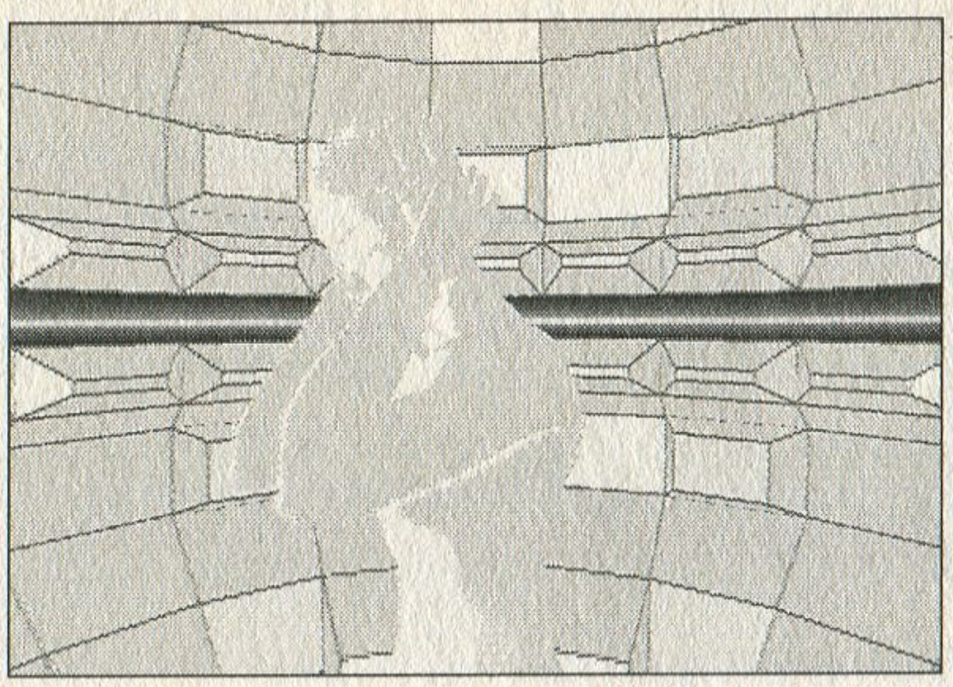
SFやコンピュータに関する素養がないとわけがわからないかもしれないが、実は素養があってもわけがわからない。システムを解析し、ウィルスを駆除し、ファイヤーウォールをこじ開けていく過程を映像化したらこうなった、というのはわかる。しかし、もっと根本的な問題…例えば「プレイヤーは誰なのか」がわからない。マニュアルには何の解説もないし、ゲーム中で具体的に説明されることもない。

このゲームは謎が多すぎる。なぜ各エリアは世界の四大文明をモチーフに映像化されているのか？なぜ各ファイヤーウォール（ボス）は、太陽系の惑星（もしくはギリシャ神話）から取った名前なのか？最終エリアの構成がまるで生命の進化をたどっているように見えるが、何か意味があるのか？「eden」とは何者なのか？　最後に再構築され、その後どうなったのか？そしてプレイヤーは何者なのか？

…わからない。限られた情報から想像することはできるが、はっきりとした答えは出てこない。

ああ、もう！　こんなところまでシューティングの伝統に則るとは、ほとほと呆れた連中だぜ!!昔からシューティングには「謎」が多かった。シューティングはシステム上、ストーリーを饒舌に語れないからだ。いつも断片しか見せてくれない。開発者が自ら小説を発表した『ゼビウス』はいいとして、なぜ『グラディウス』にモアイが出てくるのか、なぜ『ダライアス』のボスが魚類をモチーフにしているのか、ゲーマーたちのほとんどは未だわからずにいる。たぶん、そんなに深い設定などないのだろう。いつもプレイヤーが勝手に妄想をふくらませているだけなのだ。あざといと思うこともあるが、それでもやはり想像する余地のあるゲームの方が楽しい。

戦闘本能だけでなく、想像力までも刺激するシューティングは、プレイヤーにとって特別な存在となる可能性がある。『Rez』はここ数年の間で、もっとも特別な存在に近いシューティングの一つだと言えるだろう。



ネットワークのどこかにいるeden。彼女（彼？）は何を思い何を感じているのか…。

隠し要素一覧

追加要素	条件
[title]	
area 5	[play]でエリア1～4を解析率100％でクリア。
score attack（合計5エリア）	[play]で各エリアをクリア。
[beyond mode]	
direct assault	[play]でエリア5をクリア。
color scheme（合計6色）	[direct assault]で各[color scheme]をクリア。
lost area	[play]でエリア5をクリア／プレイ時間5時間経過
trance mission	[lost area]で1位にランクイン。
boss rush	[play]の全エリアで撃墜率を95％以上に。
[beyond mode options]	
player select（合計8タイプ）	[play]の各エリアで撃墜率を100％に／プレイ時間5～10時間経過
immortal	[direct assault]で[color scheme]を[trance]にしてクリア。
beam type（合計6タイプ）	[score attack]を5～30回クリア（エリア選択は自由）
over drive infinity	[boss rush]で1位にランクイン。
camera view（合計5タイプ）	[score attack]の各エリアで1位にランクイン。
[...?]	
best endingを見るための条件	全エリアの撃墜率を98％以上にし、[final form]で[eden]を解放。

Text by RD（フリーライター）

怨霊の嘆きを聞け…和風ホラーの新境地！

零 ～zero～

機種：PS2　メーカー：テクモ　ジャンル：ADV
発売日：01・12・13　価格：6800円

ここに注目　今までにないほど怖い和風ホラー。おどろおどろしくももの悲しいストーリー、カメラを使ったバトル、独特の雰囲気を出す演出などが秀逸。

ホラー映画へのオマージュが『バイオ』であり、ホラー小説の哀しみを詰め込んだのが『サイレントヒル』とするなら、ホラーゲームの恐怖を凝縮したのが『零』かもしれない。怖さ、哀しみ、笑い、興奮…ありとあらゆる感情が味わえる傑作ホラーを遊び倒そう。

サバイバルホラーの秀逸なフォロワー!?

怨霊がさまよい歩く呪われた武家屋敷・氷室邸。霊を見る力を持つ少女・深紅（みく）は、行方不明の兄を探すため、この屋敷へと足を踏み入れる。彼女を待ち受ける恐るべき運命とは――『零～Nero～』は、夜の幽霊屋敷を探検するホラーアクションアドベンチャー。乱暴にひとことで説明すると「バイオ和風版」「鬼武者幽霊版」ということになる。だが、決してパクリというわけではない。主人公の武器が「銃」でも「剣」でもなく「カメラ」であるという微妙／絶妙さが、本作のスタンスを象徴している。『零』の霊たちはカメラで倒されてしまうのだ。

さて、「パクリでない」といったが、実のところ本作はホラーアドベンチャーの〝フォロワー〟という要素がある。古色蒼然とした屋敷なのに、なぜかフィルムがあちこちに落ちている。『鬼武者』のように、霊を倒すと光の玉が出現し、カメラはそれを吸い取って成長する。犠牲者がことごとくメモ好きだったり、館の間取りがデフォルメを効かせているとしか思えないくらいに不自然だったりするのは

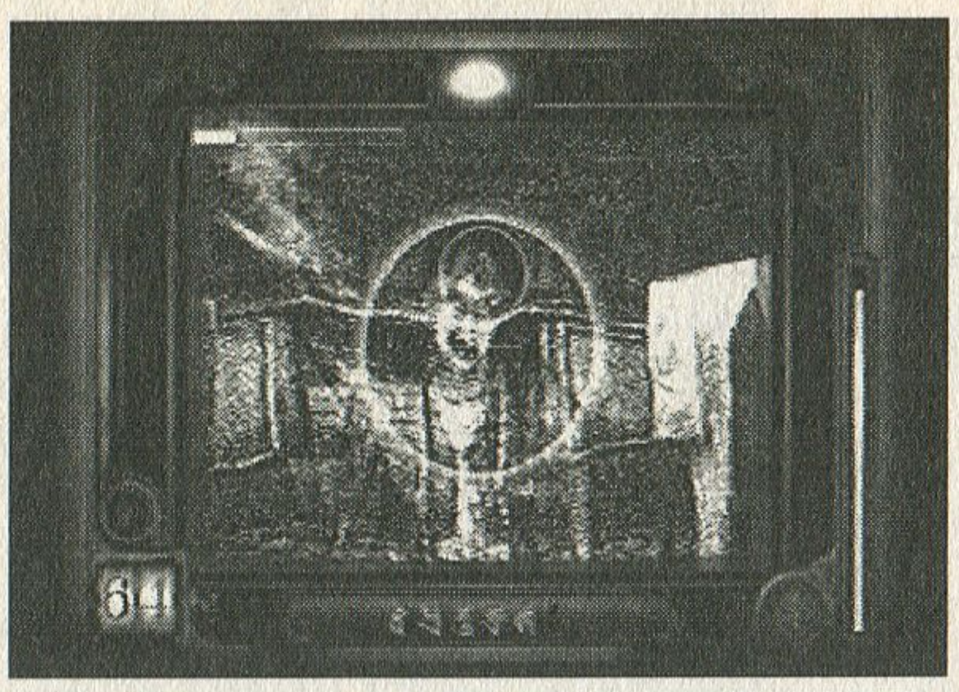
カメラだけで怨霊に立ち向かう霊感少女、深紅。86年当時のファッションには見えないがなかなか可愛い感じ。

今やホラーアドベンチャーのお約束。ホラー映画で言うところの『スクリーム』の位置づけに近い。カメラだけに『ブレアウィッチプロジェクト』かもしれないが。

遺伝子レベルに訴える和風ホラーの怖さ

だが、前提だけを見ると多少不自然な感じもするが、実際やってみると夢に出てくるくらい怖いというのが『零』の凄み。大量の日本人形、位牌が延々と並ぶ仏間、だらりとぶら下がる着物、枯れた桜、夜の鳥居：日本人が怖いと思う要素が満載だ。『バイオ』の和風版と銘打っていた『鬼武者』がアクションメインとなってしまい、怖さはいまいちなのと違い、和風ホラーの小道具をうまく使ってこれでもかというくらいの怖さを演出している。暗くてざらついた感

© TECMO,LTD.2001 Team NINJA 2001,2002

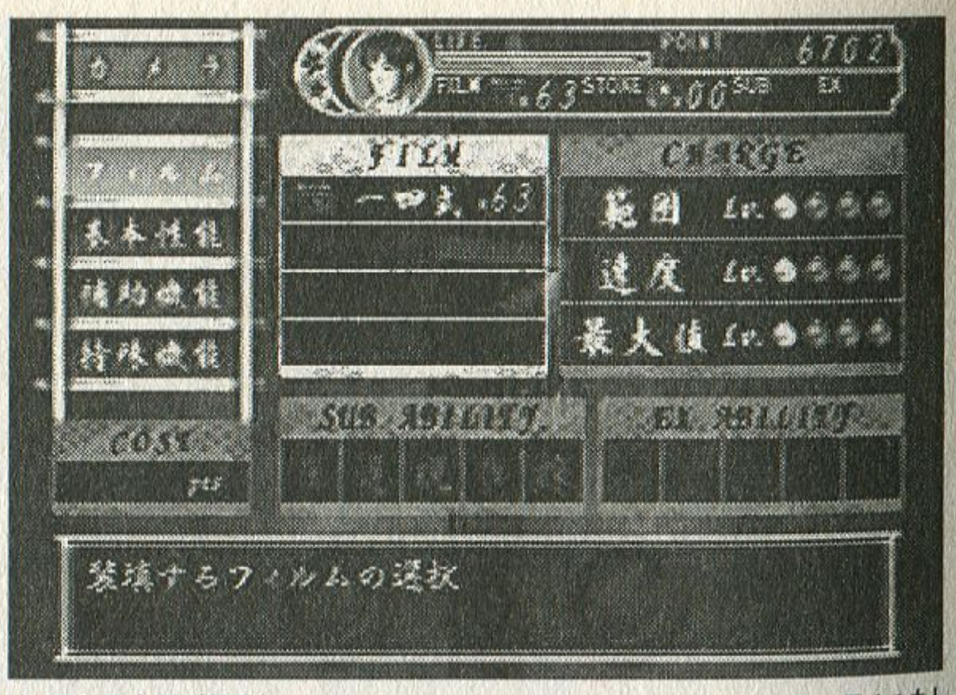


霊に反応する上部のフィラメントで敵を探り、レンズを霊に合わせ、画面下部の霊力ゲージをためるのが基本。

じのビジュアルや、モノクロとカラーをうまく使い分けた画面は美しくも恐ろしい。そのひんやりとした感覚は、初代『バイオ』の鋭い恐怖を彷彿とさせる。テクモの『刻命館』シリーズのスタッフが手がけたという話も納得できる。また、音による演出も巧みである。響きわたる読経、カベをノックする音、琴の音、子供の声、何となく聞こえてくる音ともいえないような音…一人暮らしの人、大きな屋敷に住んでいる人は、プレイするときには絶対にヘッドホンを着けないこと。怖すぎるからだ。イヤな感じのコントローラの振動も見逃せない。しかも、今までのホラーアドベンチャーは、ゾンビやクリーチャーのような怖い敵を銃のような武器で撃ち倒し、近づいてこないよう、視界に入らないようにしていた。だが、ここでは、霊をファインダーにとらえ、じっと見据えて引きつけてなくてはいけない。怖いものをさらに見つめなければならないというコンセプトは新しい。カメラで霊を倒すと聞けば大笑いだが、怖さを倍増させるための仕掛けだったことに気づく。ゲームファンならニヤリとさせられつつも怖いという、相反する感情を抱かされるお得なゲームなのである。

カメラで霊を撮影しまくれ！

さらに『零』は、怖さに慣れてきても、カメラゲームとしても遊べてしまう。序盤こそ敵はあまり動かないが、後半は一気に迫ってくる霊、左右に逃げ回る霊、など、素早くなってピントを合わせるのも一苦労。まるでアクションゲームのようだ。武器であるカメラは自分に合ったようにカスタマイズできるので、そのあたりも工夫のしがいがある。それから、隠れキャラ的に出現する浮遊霊の心霊写真集めもかなりハマる。積極的にコンプリートを目指していきたい。さらに撮った写真には点数がつき、霊の種類や撮り方によってポイントが上下する…。もう一体どういうゲームの説明なのかよく分からなくなってきたが、とにかく楽しみどころがたくさん。怖いモノ見たさに遊んでみては？



心霊写真を撮影したときのポイントをためては、カメラに封じられた能力を解放する。

和の怖さを知れ！ ～横溝正史の世界～

閉鎖的な寒村に綿々と伝わる忌まわしい儀式。その伝説に見立てられ、次々と起こる猟奇的な殺人…和の恐怖はじっとりとからみつくように迫ってくる。こういう様式美を生み出したのはやはり横溝正史の作品群なのではなかろうか。

たとえば彼の代表作『八つ墓村』は、昭和13年、岡山県津山近郊の山村で、村の青年が近隣の住民30人を殺害して山中で自殺した「津山30人殺し」事件をヒントに、「血塗られた伝説」「呪われた旧家」「因習としきたり」といったいかにもな要素をプラス。さらに「たたりじゃー！」で有名な映画版がそのイメージを強化。そういった要素を『零』は色濃く受け継いでいる。興味があったら、『八つ墓村』や〝津山三十人殺し〟の関連本を読んでみてほしい。

横溝正史『八つ墓村』角川文庫

深紅の恐怖体験ファイル
氷室邸
ミステリーツアー

怨霊満載、怖さいっぱいの氷室邸。その恐怖ポイントを駆け足で紹介。

時は1986年。とある作家と助手、編集者の3人が、新作の取材のためにやってきた武家屋敷で失踪した。山奥にたたずむその「氷室邸」は、かつてその一帯を治める一族が住んでいた。が、当主が発狂し、家族を皆殺しにしたといういわくつきの屋敷。血筋が絶えてからは住む人間もいなかったが、後々も付近で神隠しが絶えないことから、呪われた屋敷とされていた。

駆け出しのジャーナリスト雛咲真冬は、知り合いの作家を追って、母の形見の不思議なカメラを手に、氷室邸を探索し始める。だが、彼もやはり行方不明となってしまう。

そして数日後。唯一の家族である兄の真冬を探していた深紅が、氷室邸へたどり着く。兄の運命は。屋敷に隠された秘密とは。そして深紅は無事に生還できるのか。

『零』は序章十全4章で構成されている。ホラーアドベンチャーのストーリーといえば破綻しているものも多いが、『零』の物語は一貫性があってかなりいいデキ。また、ハードモードをクリアすることで見られる真のエンディングもあるという。今回は1〜4章をあまりネタバレにならない程度にさわりだけ紹介したい。

母がとある事故で亡くなって以来、2人きりで生きてきた雛咲兄妹。その兄を襲う凶事を描くのが「序章」。

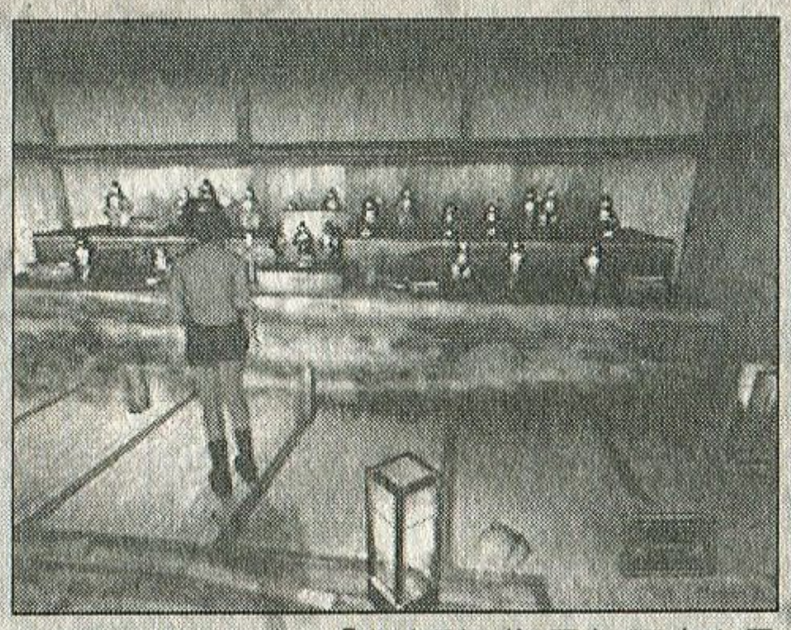
第一夜……裂き絹

兄を追って氷室邸へやってきた深紅。だが、そこに兄の姿はなく、彼が持っていたはずの古いカメラ「射影機」がぽつんと廊下に落ちているだけだった。時たま幻影のように現れる兄の後ろ姿を追って、深紅は徐々に薄暗い氷室邸の奥へ進んでいく。

作家の残したメモや新聞記事の切り抜き、助手が吹き込んだテープを入手するうちに、この屋敷では氷室家の手によって何らかの呪われた儀式が行われていたこと、氷室家の血筋が絶えた後、ひんぱんに神隠しが起こるようになり、周辺の林から行方不明者のバラバラ死体が見つかるようになったこと、などが分かる。やがて深紅は、顔に苦悶の表情を浮かべた編集者や作家の霊と対峙することになる。彼らの身の上に起きた悲惨なできごととは…。

恐怖ポイント

何といっても怖いのが一階中庭に面した〝和人形の間〟。日本人形がずらりと並んだ赤い雛壇が生理的に受け付けない。妙に明るい灯籠も不気味。しかも、ここで登場するのは床をはう子供の霊。動きがのろいのがかえってイヤ。また、深紅を最初に出迎える、縄がぶらぶら大量に吊り下がった廊下も印象的だ。縄の廊下の天井から見下ろす男の浮遊霊。廊下に意味ありげに落ちていたカメラ。「縄が…」と書き残されたメモも恐怖を煽る。一体この縄は何のためのものなのか?


立ち寄ることも多い「和人形の部屋」。不吉な雰囲気が漂う。人形の首が落ちるのはお約束。

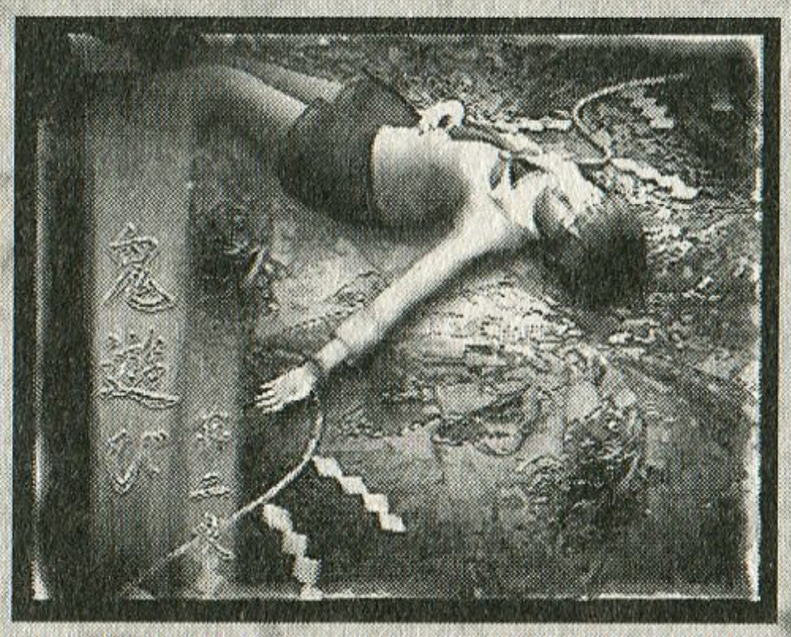
【第一夜……鬼遊び】

作家一行の霊を封印し、屋敷の呪いを解くカギと思われる「御神鏡のかけら」を手に入れた深紅。だが、深紅も館の呪いを受けてしまう。その印に、両手首に縄の跡が…。この呪いを解くためにも、氷室邸の秘密を探らなくてはいけなくなった深紅は、さらに深くその謎へと立ち入っていく。第二夜のメインとなるのは、物好きにも、氷室家が執り行っていた儀式を解き明かそうとこの屋敷に住み込んだ民俗学者・宗方とその一家に起こった悲劇。この事件は、実は深紅とも浅からぬ因縁があったのだ。深紅は、不思議な力を持った自分の宿命を見つめ直しながら、学者とその妻の哀れな末路を追体験していく。

恐怖ポイント

氷室邸に運命を狂わされた人々の悲哀をもっとも強く感じさせられる章。死んでまでも子を思う親の気持ちがひしひしと迫ってくる。何度も桜の枝で首吊り自殺の瞬間を再現する妻・八重と、月見台からそのシーンを見続けるしかない宗方。哀しくも残酷な物語の展開は、『刻命館』チームならではか。

また一方、章タイトル通り鬼ごっこが熱い。一気に廊下を駆け抜けて一瞬のうちに姿を消してしまうお子ちゃま霊との最速バトルはプレイヤーの心の中で伝説となるはず。物音を立てると一気に近づいてくる目隠し鬼との7回にわたる戦いも印象的。



小ネタ1：回復は鏡石。小ネタ2：十四式フィルムはセーブ時に補充可能。小ネタ3：捕まったらボタン連打。

【第二夜……禍刻】

氷室家が行っていた神事「裂き縄の儀式」の真相を知った深紅は、ますます強くなる怨霊を封印しつつ、氷室一族の断絶の謎へと迫る。しかし深紅の体にはさらなる異変が起こりつつあった…。

強力な敵がバリバリ出現する第三夜は、カメラの性能とプレイヤーの腕が上がっていないとかなり苦しめられるはず。ボスはともかく、ランダム出現するザコが辛すぎる。何しろゾンビではなく霊なので、湧いて出たり壁を抜けたりワープしたり、と、いろいろ大変なのだ。氷室邸に安全地帯は存在しない。一夜、二夜でどれだけポイントを稼いで、体力回復薬をセーブすることができたか、いってみれば発表会のような章。ワープする僧との対戦はもはや苦行である。どうにもきついようなら、最初からやり直したほうがいいかも。

【最終夜……キリエ】

ついにすべての元凶と対峙した深紅。行方不明の兄とも深い関わりを持つこの怨霊は、あまりにも強力だった。深紅は果たして兄を救えるのか？

氷室一族の役割、異常な儀式の意味、縄の跡が示すもの、館に霊が集まる理由…。最終夜の段階では、事件の全貌はおおよそ見えている。元凶の抱える哀しみを見据え、決着をつけろ！

プレイヤーとしても、ここまで来てしまえばこっちのもの。恐らくつまづくことはもうなくなっているはず。こうなったら一刻も早くクリアして、コスチュームチェンジ、霊との対戦だけを楽しむバトルモード、カメラの特殊機能追加、ゴーストリスト、などのおまけを楽しみたい。そして、恐怖のナイトメア・モードの果てには、真のエンディングが待っている。

目指せアンビリーバブル！
心霊写真撮影マニュアル

レンズ越しに見える もうひとつの世界

怖い怖いといっても、とにかく霊を写真に撮らないとこのゲームは始まらない。怨霊をきちんと見据えることが重要だ。カメラを向けて敵をファインダーに捉えると、周囲のサークルが青くなり、撮影可能の状態になる。向け続けると霊力がチャージされ、シャッターを切ったときのダメージが大きい。また、サークルの色が赤くなったら、直後に攻撃がくるサインでもある。カウンター攻撃のチャンスだ。要は引きつけておいてパシャッと、が基本。うまくいかないようなら、「進行方向の逆に一気にスティックを押し倒してクイックターン」「□ボタンはファインダー高速移動」「ファインダー画面＋右スティックでカメラを構えたまま移動」という3つの操作方法をマスターすればかなり楽になるはず。霊は実体がないので通り抜け可能という小ネタもある。

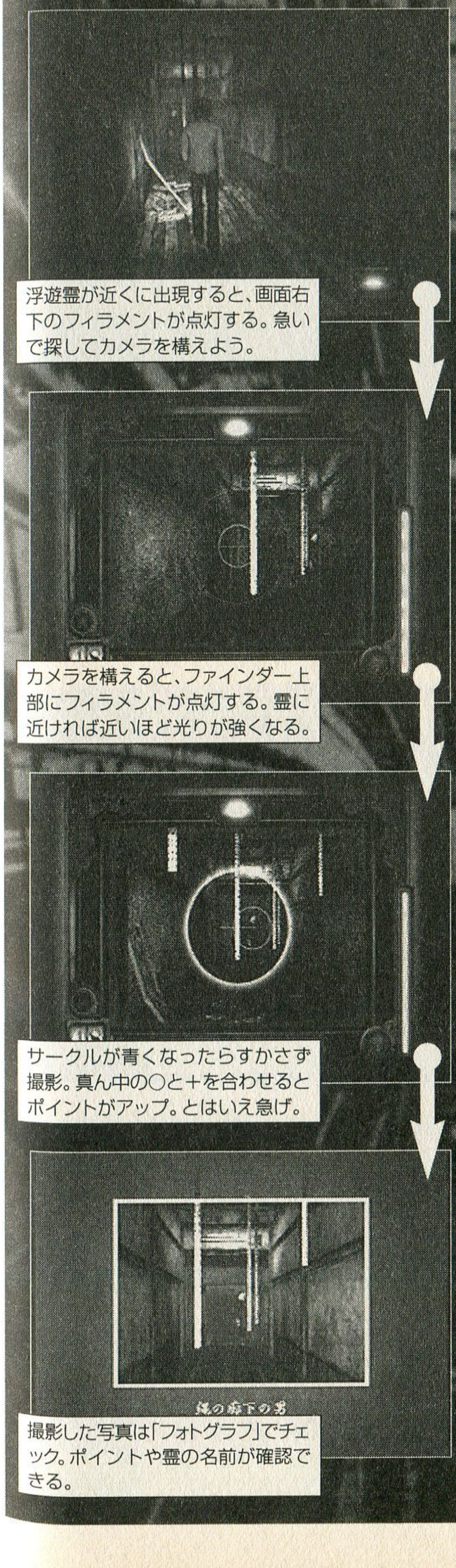
次によく遭遇するのが、隠れキャラのように出現する「浮遊霊」。基本的にタイミングは一瞬。かなり際どい瞬間でしか撮影できない霊も存在する。コンプリートしたかったらロード&リトライが必要。カメラを構えての移動が有効だ。

一方、分かりづらいのは「地縛霊」。これは、特定の場所から一歩も動かない霊だ。何もないはずの場所で、フィラメントが点灯し、コントローラが振動するなど、霊力反応が示されることがある。すると、その周辺には地縛霊が潜んでいる。いろいろな場所にくまなくカメラを向けることをおすすめする。

これらの霊は、クリア後に出現する「ゴーストリスト」でチェック可能。全部で煩悩の数と同じ108体の幽霊が存在するという。健闘を祈る。

浮遊霊を撮り逃すな！

氷室邸で一番逃しやすいのが不意に出現して消えていく浮遊霊。チャンスはわずか、確実に。



浮遊霊が近くに出現すると、画面右下のフィラメントが点灯する。急いで探してカメラを構えよう。

カメラを構えると、ファインダー上部にフィラメントが点灯する。霊に近ければ近いほど光りが強くなる。

サークルが青くなったらすかさず撮影。真ん中の○と＋を合わせるとポイントがアップ。とはいえ急げ。

撮影した写真は「フォトグラフ」でチェック。ポイントや霊の名前が確認できる。

目指せハイスコア！ カメラ操作指南

不思議なカメラで霊もへっちゃら!?

深紅の武器は古いカメラ。霊を倒して稼いだポイントをつぎ込むことによって、このカメラに封印された能力を解放し、強化していく。カメラの基本能力は3つ。サークルの広さ、霊力のチャージ速度、霊力ゲージの最大値だ。それぞれ4段階にわたって強化することができる。好みのタイプにカスタマイズしていこう。初心者なら範囲を広げることをおすすめする。ピントを合わせる自信がある人なら、チャージ速度と最大値を交互に上げると、ポイントがたまりやすいだろう。

また、ターゲットの霊の速度を遅くしたり、霊の姿を見えやすくしたり、といった特殊効果を付けることもできる。こちらは基本的には5つ。ゲームをクリアすることなどによって、最終的には全部で10個。やはりポイントをつぎ込むことで解放可能。「霊石」というアイテムを消費することで使用できる。

特別な戦い方をするとボーナスポイントが入り、得点が高くなる。狙いやすいのは画面中心にある＋マークと小さな○マークを重ねることでできるコアショットか。実は、浮遊霊もこれでポイントが高くなったりする。左の表を参考に、目指せ高得点！

特別ショットを極めろ！

『零』のバトルではボーナスポイントが入る特殊なショット方法が存在する。シャッターを切ったときの霊の状態によって、バトル後に貰えるポイントに加算が入るのだ。

CLOSE SHOT	霊との距離が近い
CORE SHOT	レンズ中心の小さな＋と○を重ねる
ZERO SHOT	霊力のチャージがMAXで、サークルが黄色い時に撮影
SPECIAL SHOT	ZERO SHOTでとどめを刺す
DOUBLE SHOT	2体の霊をサークルに入れた状態で撮影
TRIPLE SHOT	3体の霊をサークルに入れた状態で撮影

カメラの特殊能力を使っても点が変わる。「圧」の「IMPACT SHOT」、「遅」の「SLOW SHOT」、「視」の「VIEW SHOT」は加点。「痺」の「BIND SHOT」だけは減点。

制作者コメント

唯一無二のゲーム

テクモ株式会社 クリエイティブ事業部
『零～zero～』ディレクター
柴田誠氏

このゲームは、私が一度は実現したいと思っていた要素だけで出来ている。

廃墟となった和風建築を懐中電燈だけで探索し、霊という存在をゲームで体感する。霊をカメラで捕らえるバトルシステム。写真に表れるヒントを使った謎解き。妖しくも美しい伝奇小説の世界観。古いフィルムのような、ざらついたモノクロでの恐怖表現、等々。

正直に言って、特異なゲームだと思う。後にも先にも、こんなゲームは出ないだろう。今回しか実現のチャンスは無い…それなら、とことんまでやってやろう。製作中は、そんな危機感に突き動かされていた。その甲斐あって、一番出したかった恐怖や空気感が表現できた。衝撃的なシーンで驚かせるだけでなく、ひたひたと肌から染み込んでくる恐怖。プレイ後も、身体の芯に痺れとして残り、夢の中まで浸蝕してくるような…。また、ゲームとしても、隠された霊を集めたり、写真の得点を競ったり、面白い写真を撮って楽しむなど、やりこみの要素も盛り込めた。個人的にも、長く付き合えるゲームとなって満足である。

Text by 卯月鮎（フリーライター）

世界の平和を守るため冒険の旅に出発だ！

ジャック×ダクスター 旧世界の遺産

機種：PS2　メーカー：SCE　ジャンル：ACT
発売日：01・12・20　価格5800円

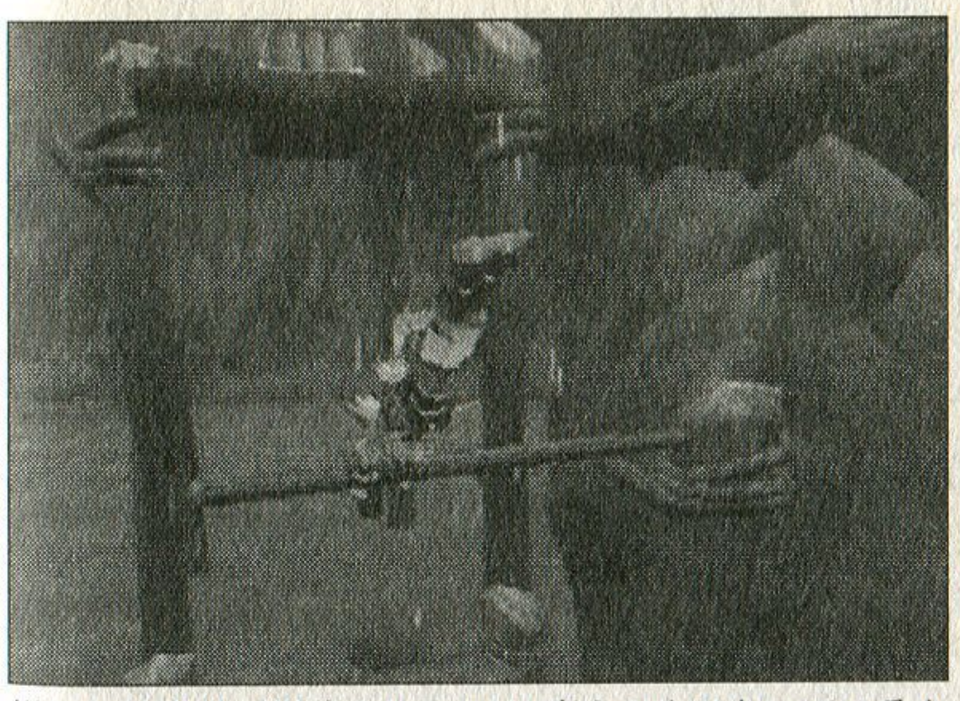
ここに注目　細部まで丁寧に作り込まれた本作は、ロード時間がほとんどないなど
ゲーム中にストレスを感じない、快適なプレイ環境を実現している。

「クラッシュバンディクー」のメーカーがPS2で初めて出したACTは、細かな所まで作り込まれ、売れなかったのが不思議なくらいの傑作。はっきり言って、アクションファンのみならず、万人にプレイしてもらいたいソフトだ！

いまいち伸びなかった不遇の良作ACT

「キツネだか、狼だかよくわからないキャラクターが、いろんな動作をしてカッとんでいくアクションゲームで、主人公が妙なダンスをするといえば…クラッシュ、なんでしょう?」。と聞かれて、「ギャルズ」と答える人はまずいないと思いますが、ゲームをまぁそれなりにプレイする人ならば、「バンディクー」と答えてくれるでしょう（多分）。このゲームのキャラクターであるクラッシュくんは、「クラッシュバンディク〜、クラッシュ…」というノリのいい歌とともに、腰をフリフリ踊り、テレ東の『おはスタ』なんかにも登場して有名になった。もちろんゲーム自体もかなりの傑作で、子供から大人まで幅広い年代の人に受けいれられ、何作ものシリーズが作られたのだ。その大人気アクションシリーズを手がけたソフトメーカー『ノーティドッグ』が、PS2に初めて出したタイトルが今作『ジャック×ダクスター　旧世界の遺産（以下ジャック）』である。

今、「へぇ〜そうなんだ」と思った人もいるだろう。そう、このタイトル、『クラッシュ』ほどの知名度はない。ソニーは、全国で約30万枚もの体験版を配布したそうだが、ユーザーにはなかなか受け入れられなかったらしい。たしかに、クラッシュに比べると、爽快感という点においては見劣りしてしまう。だが、そんなことでジャックをプレイしないのは、はっきり言ってもったいない！　このゲームこそ、ACTファンのみならず、いろんな人にプレイしてもらいたい良作なのだ。


様々な仕掛けが用意されており、考えかたひとつでいろんなことができる。自由に動き回れるのが魅力だ。

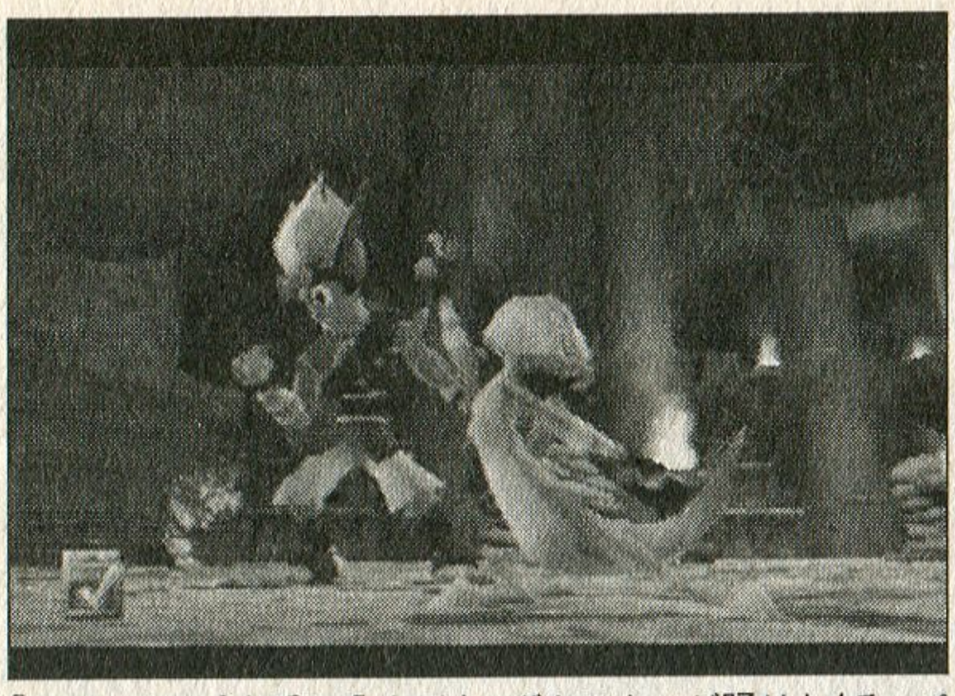
ジャックの魅力はココにあり！

ではさっそくジャックの魅力を語っていこう。

❶キャラがイキイキしてる

まず目につくのは、キャラクターが非常によく動くということだ。

© 2001　Sony Computer Entertainment Inc.



『パワーセル』を手に入れると、ダクスターが踊りまくる。パターンも数種類あり、かなり面白い。

中でも、そのイキイキした動きが見て取れるのが、他キャラクターとの会話を行うイベントシーン。喜怒哀楽を体全体で表し、オーバーと言われそうなほど動きまくる。しぐさも、肩をすくめる、ウィンクするなど実に細かく表現されているのだ。特によく動くのが、主人公ジャックの幼なじみで、一緒に冒険をすることになるダクスターだ。彼は、とある事情によりイタチへと姿が変わっており、いつもはジャックの肩に乗っているのだが、イベントなどになると肩から降りてきて、エディ・マーフィー並みの勢いで動き、喋りだす。その軽快さは、聞いているとかなり楽しい気分にさせてくれる。文章や写真ではうまく伝わらないかも知れないが、例えるならば、ディズニー映画やアメリカのドラマのような感じだ。

この動きの多さが、ともすると退屈になりがちなイベントを盛り上げてくれるのだ。

❷何でもいろいろやれる

そして次に、『自由度の高さ』である。

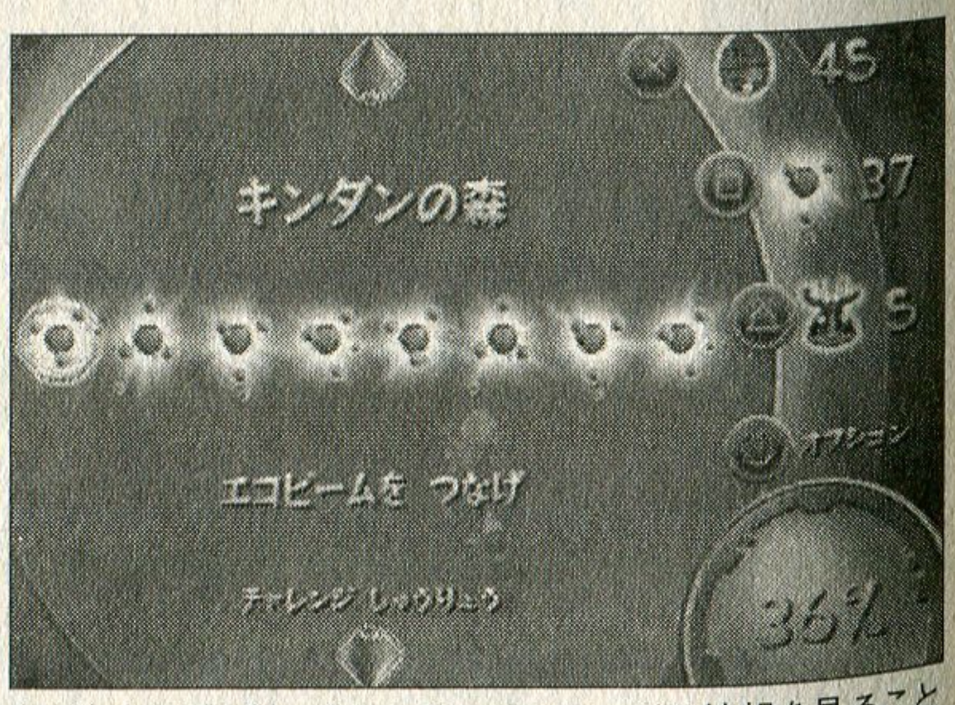
本作をジャンルで括ると、アクションゲームということになる。だが、敵を倒して道を切り開くいわゆる面クリア型ではなく、探索して進めていくタイプで、例を挙げるなら、任天堂64の『ゼルダの伝説』、『トゥームレイダー』と似たタイプである。

そのため、跳ぶ、走る、泳ぐといった様々な行動を行うことが可能で、「ここからあそこにある物を取ろうとしたらどうすればいいのか」といった模索や、「もしかしてこんなことできるんじゃ」「こんな所にあったのか」という発見、「ここは、とりあえず後回しでこっちを先に」という自分なりの選択など、いろ～んなことをすることができるのだ。もちろん、こういったアクションには定番である、動く足場や謎かけ、スイッチ等の仕掛けも満載で、飽きずにプレイできるのである。

ただ、だからといって、こういった探索が苦手だという人や、初心者を置き去りにはしていない。まず、探索する場所を広大な一つの舞台とせず、2～5ステージが集まってできたエリアに分けている。そして、次のエリアに行くために条件をつけ、それをクリアしないと移動できないようにしてあるのだ。

また、エリア移動の際には、『パワーセル』と呼ばれるアイテムが必要で、各ステージでは、このパワーセルをＧＥＴするべく、様々なミッションを遂行していくことになるが、これはステージに入るとすぐにわかるというものではなく、探索しているうちに見つかっていくものなのである。そのため、下手をするとなかなか見つからないということもあり、ハマってしまうことも考えられるのだが、そういう状況に陥るとダクスターがヒントを喋ってくれるようになっている。しかもそのタイミングが絶妙で、すぐに教えてくれることもあれば、ある程度進めないと話さないこともあったりする。

したがって、全然見つけることができずに、イライラするということもないし、かといって簡単に進み過ぎてつまらんということもない、という素晴らしいバランスなのだ。そ



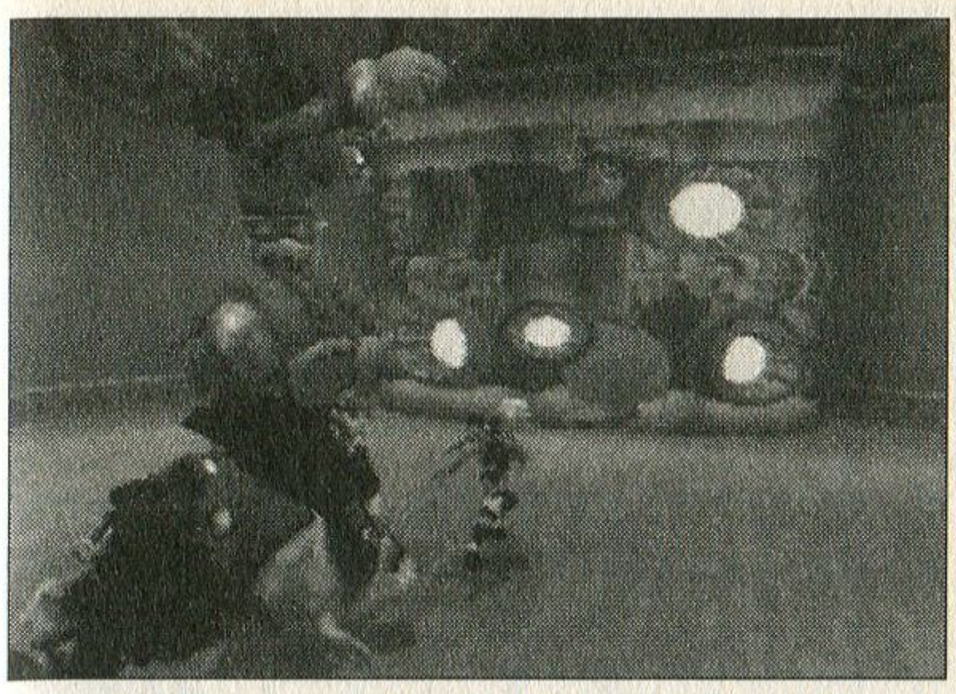
（※1）上下で、行ったことのあるステージの情報を見ることができるので、集めてないものはすぐわかる。

のため、ストレスもなく、本当に自由に動き回ることができる。

❸やり込みもバッチリだ

前述のような形だと「確かに自由だけど、結局目的は一緒じゃないのか」となりがちだ。しかし、ジャックはただクリアすればいいゲームではない。やり込み要素も満点なのだ。まず、「※1」の写真を見て欲しい。これは、ゲーム中にスタートボタンを押すと見ることができるのだが、右下にパーセンテージが出ているのがわかるだろうか？　これが、ゲームの『達成値』を表しており、100%になって初めて完璧だといえるのだ。そして、この達成値を上げるために集めなければいけないのが、❷でも少し話をした『パワーセル(基本的にはこれを集めていくのが目的)』と、お金の役割を果たしている『オーブ』である。

もちろん、100%にしなくてもクリアをすることは可能だ。だが、この要素があるために、何度もついついやってしまうし、探索する楽しみも増すというものだ。



もちろんアクションなので、敵との戦闘も多い。後半になると、かなり難度が上がって、やりがいがあるぞ。

❹PS2とは思えない速さ

さてさて、ここまでゲーム内容について大きく説明してきたが、最後に声を大にして言いたいことがある。「このゲームはロムカセットかぁ!!」。

というのも、実は本作、ゲームをスタートしてから終わるまで、一度たりとも『NOW LORDING』の文字が出ないのだ。文字を出さずに黒い画面が続くという、どうしようもない結果でももちろんない。読み込みが異様に早いのだ。通常、こういったアクションゲームの場合、どうしてもステージの合い間や切り替わりのタイミングで読み込みを行わざるを得ないため、ローディングは長くなりがちである。それをジャックの場合は、次に行こうとしているステージの情報を「向かっている」時にすでに読み込み、メモリ内においているのだ。言うのは簡単だが、ポリゴンが軽いわけでは決してない本作で、この手法はかなりの驚きだ。さらに、敵などにやられたときは、すぐ復活するのだが、これも快速。まったくストレスを感じないのだ。アクションゲーム、それも比較的よくミスするゲームにおいて、この速さはかなりありがたい。何度でもトライしてしまう。

もう、探し出したらいくら書いても足りないほど、細かな所まで作られた本作。プレイしないのは、ひっじょ～に損だ。PS2を持っているなら、1度でいいから体験して欲しい。絶対に面白いはずだ。

達成率100%のススメ

本文でも触れたが、本作ではクリアの他に『達成率』というものがある。ここではこの達成率を上げるためのポイントをいくつか紹介しよう。

●見回せ&聞け

基本だが一番大事だ。△ボタンで主観へと切り替わるので、迷ったらまずこれだ。また、音も併せて聞くと周りの状況がかなり理解できる。うまく使おう。

●4色のエコを使いこなせ

ステージのいたる所に吹き出す「エコ」。これには、4種類ありそれぞれが違う力を与えてくれるのだが、中でも重要なのが「青エコ」だ。スピードを上げてくれるだけでなく、様々な装置の動力源となっており、この力を使わないと手に入らないオーブも数多くある。仕掛けがある場所には大抵あるので、見逃さずに。

●いろんな動作を極めろ

数多いアクションの中でも特に重要なのが、かなりの距離を跳ぶ前転ジャンプとジャンプ中に○ボタンを押すことでできる滞空ジャンプ。前者は、大きな裂け目やショートカットに、後者は移動する床などに飛び移る際に重宝する。また、滞空ジャンプの要領で、高い所から落ちた時に○ボタンを押すと、ノーダメージで抜けられる(通常はダメージを受ける)ので覚えよう。

ピックアップステージワンポイント攻略

本作は、探索系のACTということで、やはりどうしても詰まってしまいがちなステージがある。そこで、ここからは詰まりそうなステージをピックアップして、簡単ではあるが攻略を行っていこう。

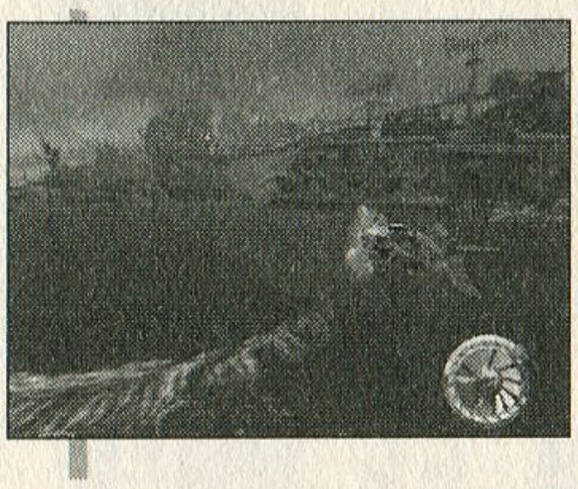
また、このゲームでは探索可能なステージが全部で16あり、2～4ずつ「サンドーバ村周辺」「ガロック村周辺」「ボルカノ噴火口周辺」「最終エリア」の4エリアに分類されている。以下からの攻略には、エリア名も明記するので、これらの攻略を参考にぜひプレイしてみてほしい。

サンドーバ村周辺エリア ミスト島

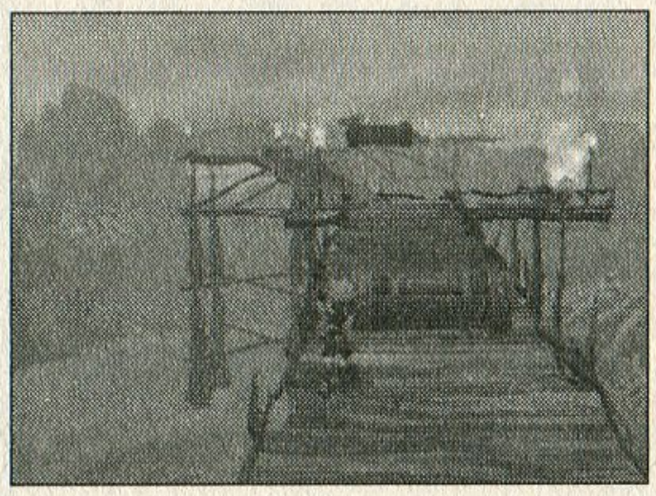
ジャンプをしっかり行い無駄な行動を控えよう

このステージは、エリア内の他のステージに比べると立体性に富み、落ちると即死の場所や、崩れる足場なども存在する。まずは、連続2段ジャンプ（着地からすぐにまたジャンプを繰り返す）を正確にできるようにしよう。2段ジャンプは、着地ぎりぎりまで引きつけるとジャンプしないことがあるので、遅くとも頂点ぐらいではもう一度ジャンプするようにするといい。

また、このステージではパワーセルを獲得するために「ミューズ」という動物を捕まえる必要がある。この捕獲には、速く遠くへ移動する『前転ジャンプ』がかなり重要となるので、ここに来るまでに練習して、操作や距離感をしっかりと把握しておこう。



海上をバイク型の乗り物『ズーマー』で移動する際は、R1かL1を常に押しているようにすると、細かな動きをすることが可能だ。



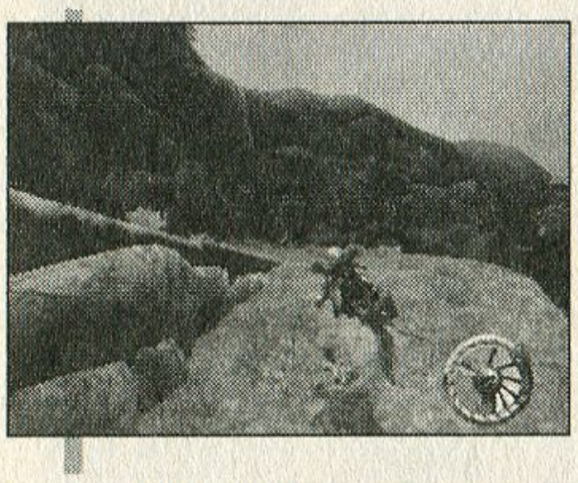
転がってくるタルは、ジャンプで避け、跳ねてきたら下を前転でくぐり抜けよう。

ガロック村周辺エリア プリカーソルぼんち

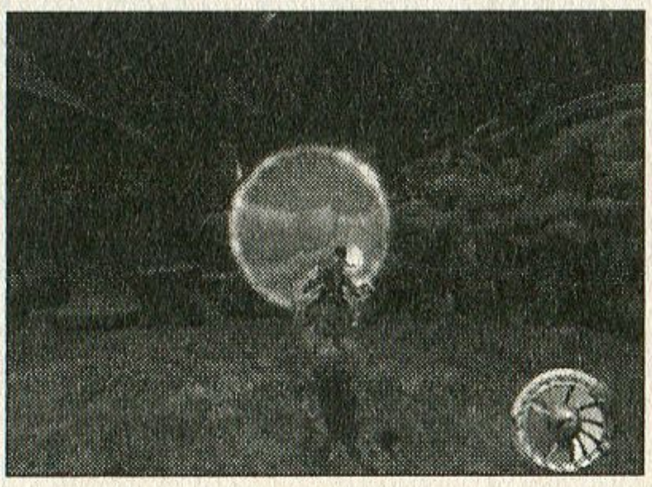
焦らずズーマーを操作し、的確にパワーセルをGETしよう

このステージでは、常にズーマーに乗って行動することになる。以後も頻繁にズーマーを使うことになるので、ここで完璧に乗りこなせるようになっておこう。

パワーセルのゲットのために一番重要となるのは、ズーマーでのジャンプだ。走行中に、R1かL1でジャンプすることができる。ジャンプを的確にできないと、ほとんどのパワーセルをとることができない。まずは、ステージを覚える意味で、ズーマードライビングとしゃれ込み、操作に馴れておこう。また、ジャンプする際、岩や段差などを利用すると高く遠くへ跳ぶことが可能なので、マスターするようにしよう。



ズーマーは、若干空中に浮いて飛行しているため、慣性がかなりかかる。その独特の操作感を指が馴れるまで練習しよう。



空中に浮いていても、崖では下に落ちてしまう。飛び越す際は視点を固定しよう。

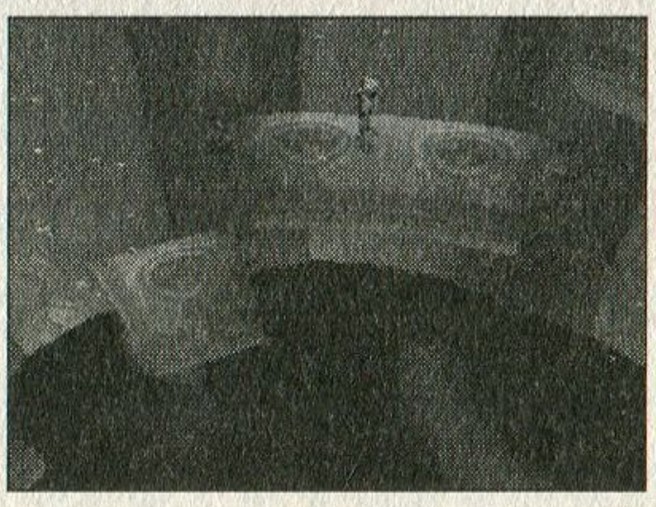
ガロック村周辺エリア 水中のプリカーソルとし

的確な行動と、柔軟な考えで先を進め

ステージ自体は、ほとんど一方通行で迷ったりすることはないが、代わりにかなり難解な仕掛けが多数用意されており、なかなかに困難だ。しかも、頭を使っただけでは駄目で、的確な行動が要求される。

特にジャンプに関してはかなり完璧な物が求められる。動き回る足場や、壁から出たり引っ込んだりする足場が多数出現し、さらに下に落ちると、良くてダメージ、悪ければ即死である。ここで重要なのは、「ジャンプをいかにミスらないか」だ。なるべく常に足場が見えるカメラアングルにして跳んで行こう。また、ぶら下がると間に合わないこともあるので、2段ジャンプを駆使してしっかり足場に乗ろう。

途中で現れるパイプは、ジャンプでかわそう。その際は、常に視線を先におこう。

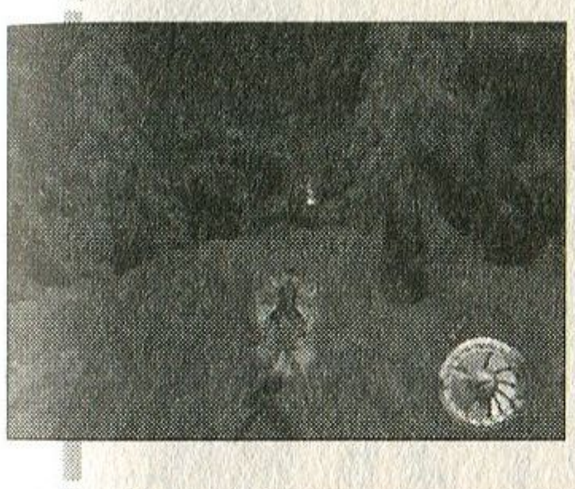


下からダークエコーが上がってくるので上へと逃げよう。焦らなければ大丈夫。

ボルカノ噴火口周辺エリア ヤミノ洞窟

青エコの力を利用し、敵より速くゴールしろ

中ボスを倒して先に進むと、敵が走り出すのでそれより速くゴールに着かなければならない。今までのズーマー使用ステージと違いレース形式なので、ミスはかなり痛い。ただ、いきなりクリアするのはなかなか難しいと思うので、最初はコースを完全に把握することを考え、少しゆっくり目に移動しよう。その際、木の配置（ぶつかるとスピードダウン）や、穴（落ちると即死）を重点的にチェックし、どのルートで回るとよいのかを考え出そう。また、コースの途中にある青エコに触れると一定時間スピードが上がるので、コースを覚えたら、連続して青エコに触れ、一気にゴールしよう。



比較的コースの序盤に近道が存在する。この岩を使って奥にジャンプしよう。

ボス戦は、回避～足場出現～黄エコGET～攻撃～待避を繰り返せば難しくない。

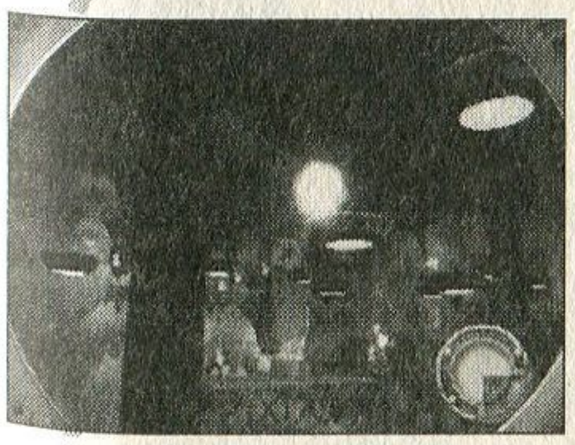
ヤミノ洞窟 ボルカノ噴火口周辺エリア

ジャンプミスは即死へつながる 周辺に気を配り、的確な行動を

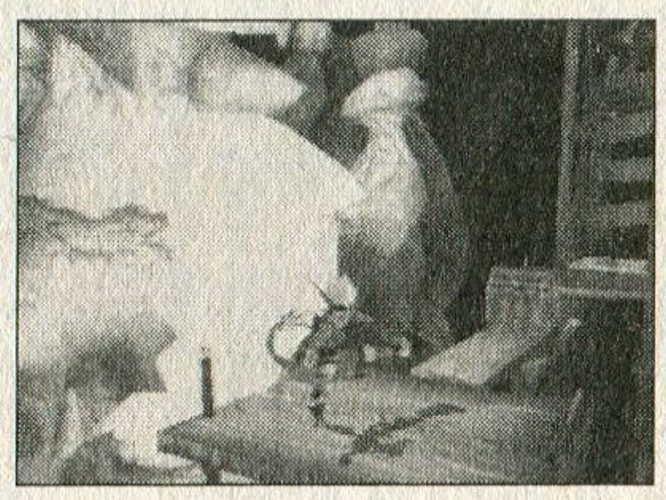
洞窟の中には、ダークエコの池がところどころにあり、ちょっとしたミスですぐにやられてしまう。今までのステージ以上に気を付けて行動していく必要があるぞ。

ポイントとなるのは、やはりジャンプで、前転ジャンプ、スーパージャンプ、2段ジャンプ、滞空ジャンプとその全てを総動員しなければならない。ダークエコの池の幅や裂け目をよく見て、ジャンプしていこう。

またこのステージでは、洞窟ということもあり、天井付近まで空間が広がっているため、確認には主観を使い、どのルートが正しいのか見極めてから行動しよう。



柱をかじるラーカーは、黄エコを取った後に主観にすることで狙うことが可能だ。



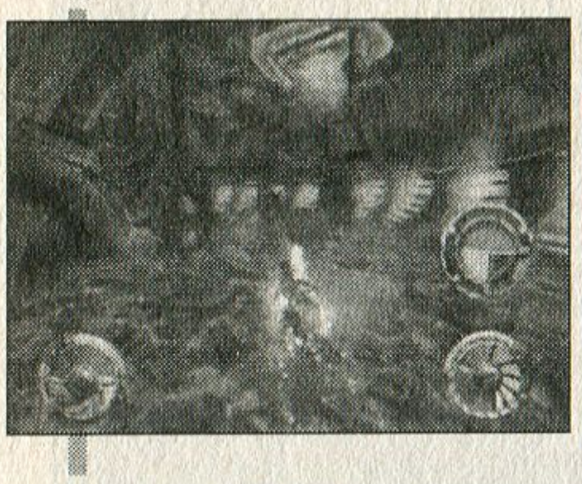
洞窟は、クリスタルを攻撃することで明るく出来る。落ちると即死なので慎重に。

最終エリア マグマチューブ

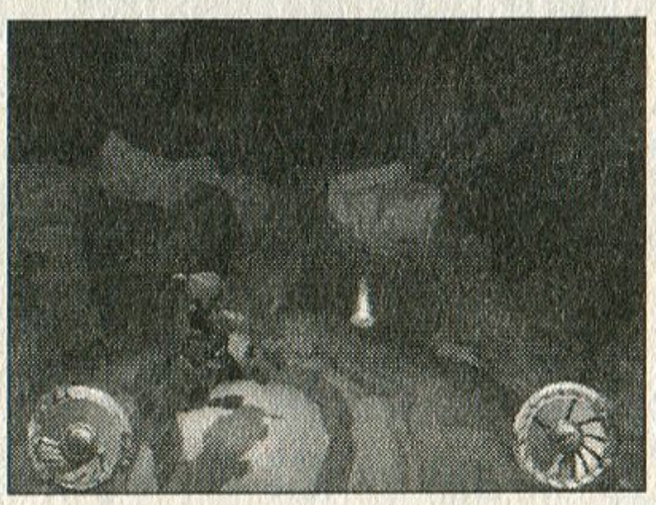
ズーマーを乗りこなし、最終ステージへと向かえ

ズーマー使用が最後となるマグマチューブは、名前のとおり、マグマが大量に湧き出している。ズーマーは、一定以上の温度になると爆発してしまうので、途中にある冷却用の風船に体当たりして冷やしていかなければならない。見落とすことはないはずだが、危なそうだったら無理に追うのは止めよう。

そして最大の難関が、ジェットコースターのようなレールが敷いてあるマグマ地帯だ。レールから落ちたら即死なのにも関わらず、間が開いていて、ジャンプしなければならない。幸いここでは、温度が上昇しないので自分よりも前に視線を置いてコースを確認し、スピードを出しすぎないように注意して進もう。



黄エコを使えば、途中の爆弾は破壊することが可能だ。進行上にある場合は壊してしまおう。

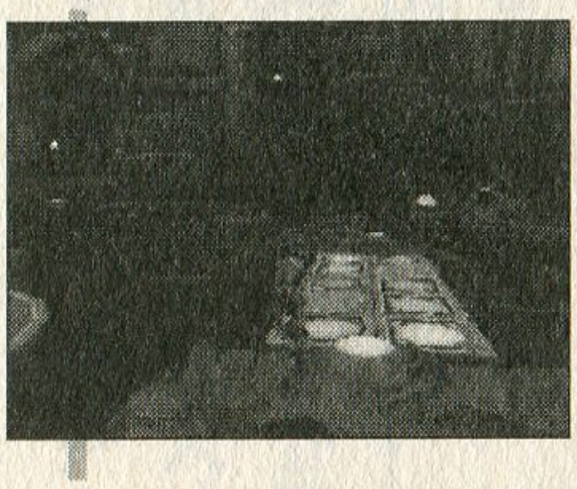


ここだけは、仮にやられても途中で復活するので、どんどん挑戦しよう。

最終エリア ゴルとマイアの城

すべての動きに精度が求められる。集中して挑め

最終ステージということもあり、かなり難しい。まず、下に落ちると有無を言わさずに終わりだし、動く床や落ちる床の仕掛けも凄まじい勢いで現れる。ともすると移動の70％以上が動く床という感じだ。ここで、重要なのはやはりジャンプ。それもかなりの精度が要求されるぞ。次の移動床だけを見ているとまず確実に、その次でミスるので、できるなら画面全体を見るようにして連続で行けるときは一気に、無理だと思ったら戻って策を練り直そう。決して焦りは禁物だ。滞空ジャンプ（前ページコラム参照）がかなり有効なので使って行こう。また、何度か言っているが画面の切り替えを忘れずに行い、より良い位置をキープするよう心がけよう。



色の着いた足場は、乗った色と同じものが落ちるようになっている。対岸にある色を落とさないように考えて乗って行こう。

動き回る足場を、青エコのスーパージャンプで渡っていく。かなり精神力が必要。

相棒のいるアクションゲームの魅力

制作者コメント

ソニー・コンピュータエンタテインメント
制作4部　プロデューサー（六百デザイン）　**鶴見六百 氏**

本ソフトは、『クラッシュ・バンディクー』シリーズを生み出したメンバーが勢揃いして、「PS2向けに、いっちょ凄ぇモノを作ってやろうぜ！」と（実際は英語で）叫びつつ？　本腰入れて創り出した新シリーズです。制作会社のノーティ・ドッグは業界屈指のナイスチームなので、軽めのアクションならば「やろうと思えば」1年程度で作れたのでしょうが、そこはそうせず、凄いモノ…凄いモノ…凄いモノ…と追い続けた結果、なんと3年近くもかかってしまいました。しかしその甲斐あって、他のどの会社、どのチーム、どのハード（！）にも為しえないアクションゲームができたのではないかと自負しています。

ユーザーさんの反応でいちばん嬉しいのは、「ダクスター」というキャラを、小学生の皆さんが認知してくれていることですね。「相棒のいる冒険」というコンセプトを、すんなり受け入れてくださっている。

とはいえ、子供onry向けに作っているつもりはないので、もっと沢山の方に「ああ、相棒のいるアクションってこんなにも楽しいんだ」と知っていただきたいですね。

Text by 安中卓（M2）

これがシューティングの進化に対する彩京の回答だっ！

ゼロガンナー2

機種：DC　メーカー：彩京　ジャンル：STG
発売日：01・9・6　価格：5800円

ここに注目　無論、熱いシューティング魂こそ最大の注目点だが、緻密な都市のグラフィックやボスキャラの変形シーンなども見所。

『ストライカーズ1945』など、シンプルで遊びやすいシューティングを開発してきた彩京が、マンネリを打破すべく投入した新機軸、それが『ゼロガンナー2』だ。全方位から現れる敵機を、華麗な流し撃ちで仕留めるのは「快感」の一言に尽きる。

プロジェクトSTG

シューティングはコンピューターゲーム黎明期のメインストリームだけあって、その歴史は非常に長い。古くはかの織田信長が、火縄銃でインベーダーを名古屋撃ちしていたというほどだ（嘘）。

歴史が長いということは、アイディアが出尽くしたということでもある。70年代後半から80年代後半までは、それこそ百花繚乱といっていいほど様々なシューティングが登場していたが、時がたつにつれて革新的なものや実験的なものはなりを潜め、ショット＋ボンバー型のいわゆる「縦シュー」以外はほとんど出なくなってしまった。はたから見ると、全く変化がない。まるでだち充の漫画に出てくるキャラの顔のごとく変化がない（ファンの人、すまん）。長い歴史を持つシューティングは、いつの間にか進歩のないジャンルに成り下がっていたのだ。

…このままではジャンルとして滅びるのも時間の問題だった。もはやネタは尽きていた。新しいものを作るのは不可能なのか。誰もが焦りを感じていた。しかし、そこに新たなアイディアをもって開発に取り組む男たちがいた。これは、新機軸のシューティングに情熱を注いだ開発者たちの物語である：（ここで主題歌「地上の○」を挿入すること）。

田口○モロヲ風の語りを文章にすると、妙にクドくなるからやめよう。とにかく、ネタ切れと思われていたのに新しいシューティングが登場したんだよ！　それが本作『ゼロガンナー2』だ。元はアーケード作品だが、当然のごとく完全移植を実現している。

ターンマーカーでぐるぐる回転

本作は一見すると、平凡な縦シューである。しかしよーく見てみると、何かが違う。普通の縦シューなら画面上方から敵が現れるのに、本作では上下左右どこからでも現れる。それに、スクロール方向も横だったり斜めだったりする。なんだこりゃ？　縦にスクロールしないなら、縦シューとは言えないじゃないか…。

そう、本作は縦シューではない。世紀の大発明「ターンマーカーシステム」を搭載した、全方位シューティングだったのだ！

ターンマーカーシステムとは、簡単に言えば自機を自由に回転させるための新しい操作方法である。通常時は方向キーで8方向に移動

©2001　PSIKYO

ターンマーカー解説図

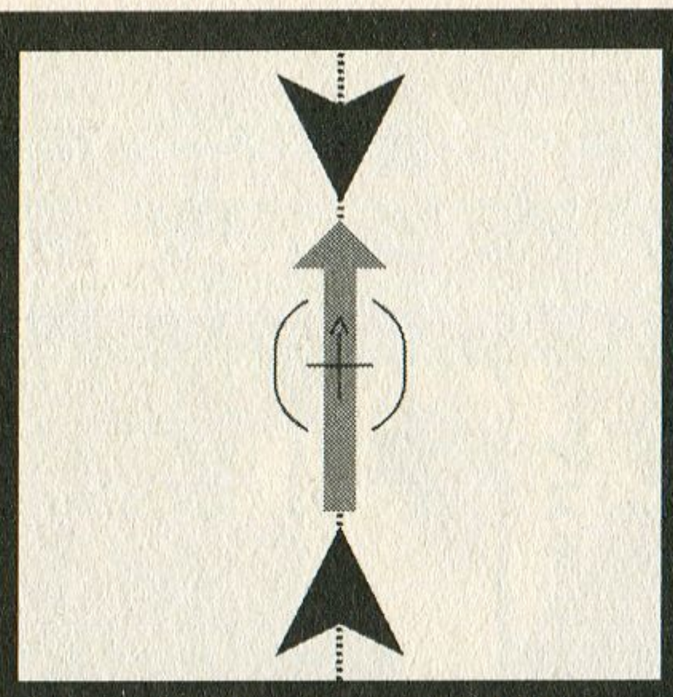


図3　マーカーを越えて急速反転

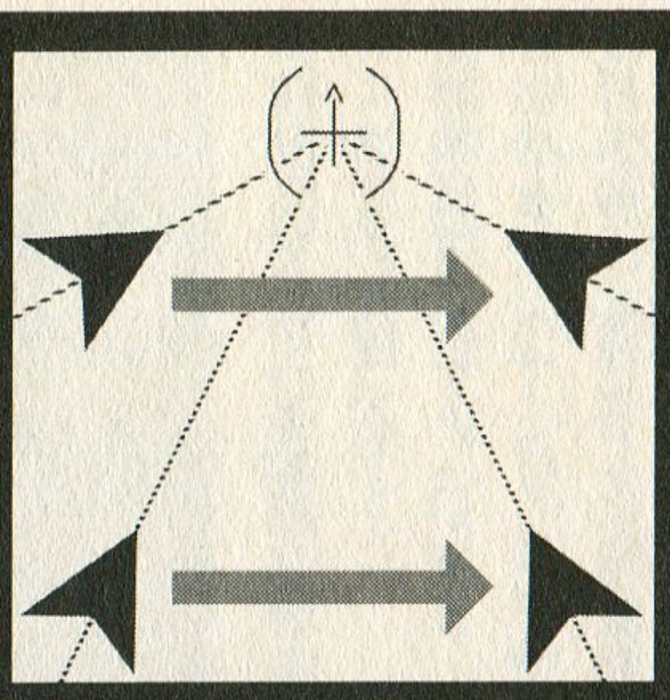


図2　マーカーに接近して急旋回

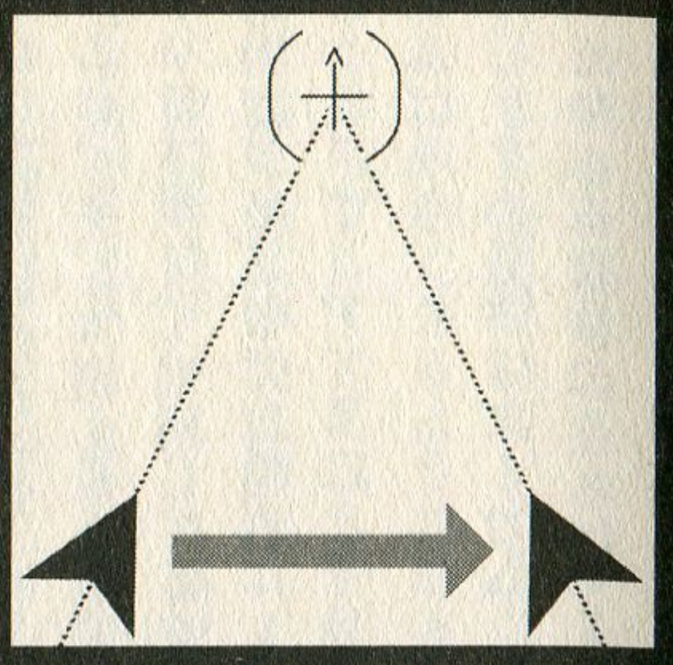


図1　マーカーが回転軸となる

できるが、ターンマーカーを使うと自機の方向を自由自在に変えることができるのだ。

「ちょっと待て！　自機が回転するシューティングなんて昔からあっただろ？『怒』とか『ロストワールド』とかよー」とつっこみを入れたくなる古参シューターもいるだろうが、本作はそれらのゲームと似ているようで全然違うので注意してほしい。パラメシウムごときで俺を止めることはできん、ということだ（意味不明）。

ターンマーカーシステムの特徴を理解してもらうために、ここからは図を使って説明しよう。

まずは図①を見てほしい。X（B）ボタンでマーカーを表示させながら方向キーを動かすと、図のようにマーカーの方を向きながら自機が移動していく。ほかのゲームのように自機を中心にしてその場で回転するのではなく、マーカーを中心にして移動しながら回転しているところに注目。

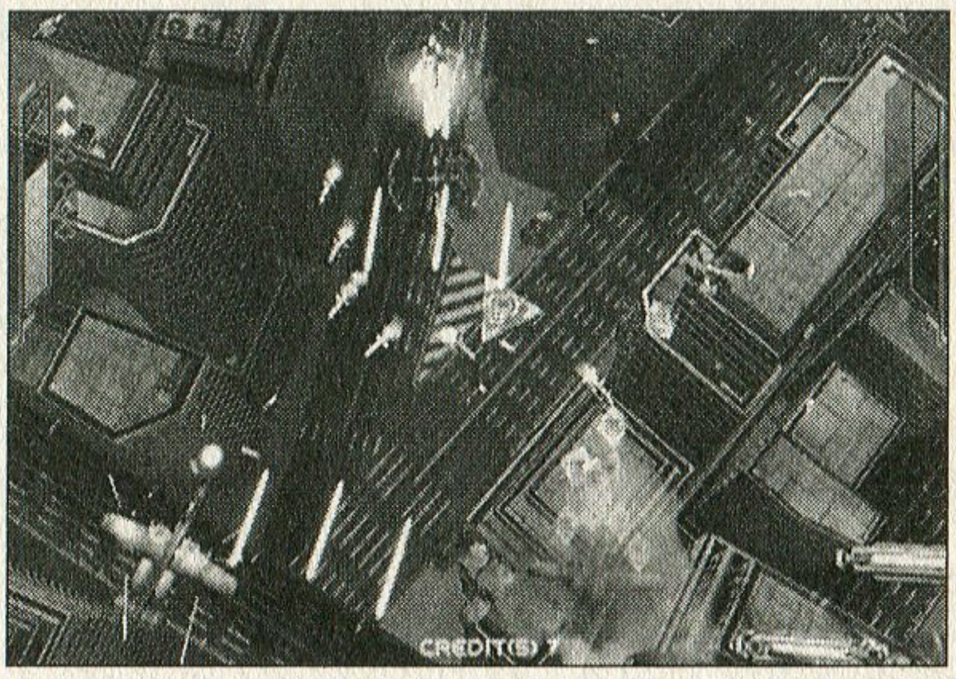
続いて図②。自機はマーカーを中心に回転しているので、同じ移動量でもマーカーとの距離によって回転角度が変わる。マーカーの近くで移動すると、自機は急回転するのだ。

最後に図③。マーカーに近づいて重なり、反対側に出た場合はどうなるか？　マーカーが回転の中心軸なのだから、この場合は自機が180度回転する。

駆け足でターンマーカーシステムを説明してみたが、どうだろう。最初のうちはとまどうかもしれないが、自機とマーカーとの距離を意識すれば、微妙な角度調整も急速反転も思うがままにできるようになる。機械的に角度を変えることしかできなかった昔のゲームと違い、かなり柔軟性のあるシステムになっていることに気づくはずだ。

もちろん、ゲーム中の敵配置やボスの動きも、プレイヤーがターンマーカーシステムを使うことを前提として作られている。全方位から襲いかかってくる雑魚敵は非常にうざったいが、自分も全方位に動けるということを思い出してほしい。ちょっと自機の角度を変えながらバルカンを撃つだけで、雑魚敵などは一瞬で片づけることができる。これは気持ちいい。ボス戦でも真正面から向き合わず、攻撃の薄いところを突いて「バカめ、背後ががら空きだっ！」と叫びながら戦うと面白さが増す（別に叫ぶ必要はないが…）。

ターンマーカーシステムという発明も偉大だが、それを生かしたバランス調整も見事だ。さすがは彩京！　今、DCで買うべきソフトといったら間違いなく『ゼロガンナー2』である（断言）。全国のゲーマーたちよ、後悔する前に買っておいた方がいいぞ。



全ての方向から敵が襲ってくるが、自分もまた全ての方向に攻撃できる。

新次元の戦いに対応せよ 攻略の掟15ケ条

基本システム編

ターンマーカーシステムばかりに目がいきがちだが、本作はそれ以外の部分でも独特な仕様がある。決して複雑なシステムではないが、知っておかないと損をする事柄もかなり多いので、基本システム編としてまとめてみた。

①難易度はCHILDから

いきなりシューターのプライドを打ち砕くようなことを書いて悪いが、本作ではターンマーカーを使いこなせないと、例え最低難度でもクリアは難しい（理解してしまえば楽勝だが…）。まずはCHILDをノーミスクリアすることを目標にがんばろう。

②おすすめ機体はホーカム

三つある機体のうち、初～中級者におすすめなのがホーカム。攻撃範囲の広さとオプションアタックの使いやすさがその理由だ。ゲームに慣れたら、攻撃力最強のアパッチでいくもよし。コマンチは移動スピードが速いものの、オプションアタックの使いどころが難しい。敵の動きを先読みしてオプションを設置しなければならないので、すでにゲームをクリアした上級者向きだ。

③オプションアタックを使え！

三つの機体にはそれぞれオプションアタックがあり、エネルギーゲージが貯まると使えるようになる。普通のシューティングにおけるボムのようなものだが、敵の弾を消してくれないので、防御・緊急回避の役には立たない。あまり貯め込んでも無意味なので、ガンガン使っていこう。

④ショットボタンを離してエネルギーアイテムをゲット！

オプションアタックを効果的に使いたいなら、事前にエネルギーアイテムをたんまりと取っておかなければならない。しかし、アイテムは画面外に向かって一直線に進むので、なかなか思うように集められない。そんな時はショットボタンから手を離そう。アイテムが自機に向かって飛んでくる。

⑤敵本体にぶつかってもOK

敵（ボス含む）は避けるものだと思いがちだが、当たっても全然問題ない。それどころか、逆に体当たりでダメージを与えることさえできる。要は弾にさえ当たらなければいいのだ。高速移動するボスを避けようとして弾に当たるなんて馬鹿馬鹿しいので、このことはよく覚えておこう。

⑥ビルに当たり判定あり

ステージ5はビル街での戦闘となるが、このビルには当たり判定がある。当たってもダメージを受けるわけではないが、袋小路に追い詰められると危険だ。どのビルが壁になっているか、ショットを当てて確認しておこう。

⑦あきらめない

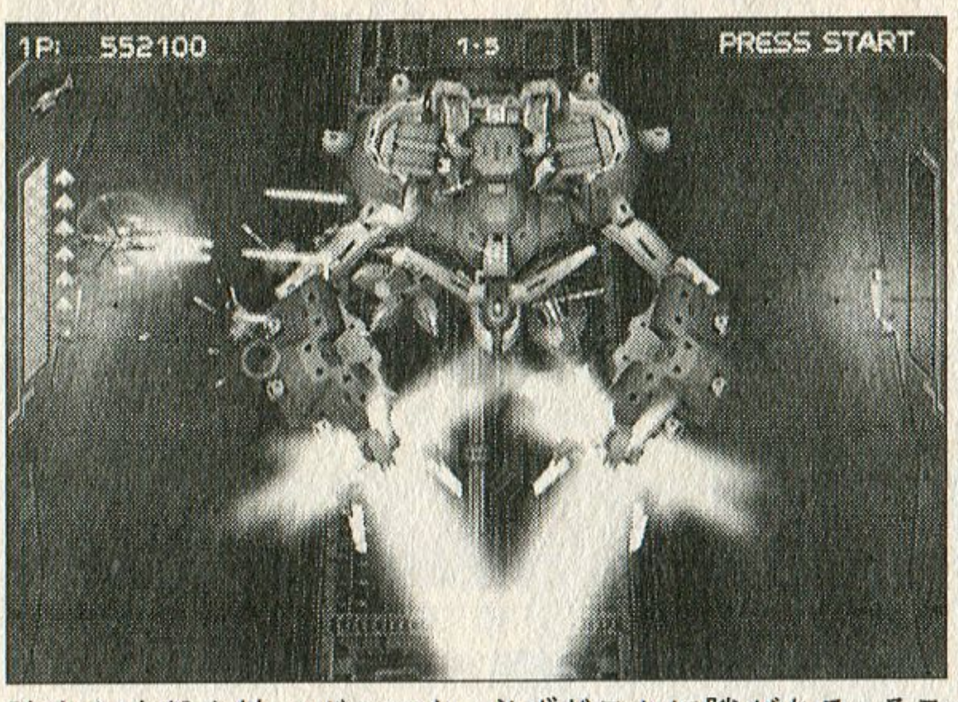
精神論ではない。しばらくプレイしていると、クレジット数が増加して何度もコンティニューできるようになる。また、どの難易度でもいいから一度クリアすると、開発者のリプレイを見ることができるのだ（攻略の参考になる）。途中でリセットしたりせず、プレイ回数を重ねるようにしよう。

ターンマーカー&ボス戦編

ターンマーカーの仕組みについてはほかのページで説明しているが、もう一度おさらいしよう。

⑨マーカーが回転軸となる

ボスの動きをまだ完全に見切っていない場合は、なるべく距離を取るべきだろう。



強力な攻撃を持つボスでも、必ずどこかに隙がある。そこを狙ってオプションアタックだ！

⑩マーカーに接近するほど急旋回

⑪マーカーを越えると急速反転

法則としてはこんな感じだが、「習うより慣れろ」だ。360度、全方位に対処できるようになるまでひたすらプレイしてほしい。

⑫普段は画面中央に陣取れ

一般的な縦シューだと、画面下で往復運動するのがセオリーだが、本作が縦シューならぬ全シューであることをお忘れなく。雑魚敵は前後左右から現れるが、あまり大きく動かず、画面中央からターンマーカーを使って狙い撃とう。

⑬初見のボスとは距離を取る

攻撃方法がよくわからないボスと戦う時は、ボスが上なら自分は下、ボスが左下なら自分は右上という具合に、ボスともっとも距離を取れる位置に移動しよう。自機が画面上方にいるとなんとなく危険な感じがするが、このゲームの場合はそれで問題ない。今までの縦シューの感覚を捨てよう。

⑭ボスの背後を探ろう

しばらくプレイしていると、どうにも倒せない強力なボスに出くわすこともあるだろう。たいていのボスは正面火力が強烈なため、⑬のような戦い方をしているといつか限界がくる。ここはひとつ、思い切ってボスの背後や真横に回り込んでみよう。例えばステージ5のボスの場合、真正面にいると2本の腕から発射されるレーザーの餌食となってしまう。ここはボスの真横からオプションアタックを食らわせて、腕から破壊するのが正解だ。1本でも腕を破壊すればだいぶ楽になる。ボスが体を振り回している間も、背後ならレーザーに当たらない。

ただし、当たり前だがボスによっては背後への攻撃手段を持ったものもいる。いつまでも背後に張り付いていると、自滅する恐れがあるので注意すること。いつ背後に回り、いつ離脱するか…そこが『ゼロガンナー2』の熱い駆け引きなのだ。

⑮人型のボスに注意！

本作のボスは、一度破壊されても人型や蜘蛛型に変形して再度戦いを挑んでくる（これが彩京魂なのか…）。中でも人型のボスは動きが素早い上、急接近してブレードを振ってくるので要注意だ。敵の動きに追随するよりも、むしろ動きを先読みして安全な位置に逃げた方がいい。自機は敵本体と当たってもダメージを受けないということを思い出そう。敵がブレードを構えていない時は、別に当たっても問題ないのだ。

制作者コメント

研ぎ澄まされたゲームです

株式会社彩京　デザイン担当　**吉田英輝 氏**

「ターンマーカーシステムによる爽快感」が『ゼロガンナー2』開発の鍵です。前作のロックオンシステムでは、自由度に制限があり全方向シューティングの良さを全て引き出してなかったのでは？　という疑問との戦いでした。その試行錯誤の中で完成したシステムは自由度・爽快感など満足のいく出来になったと自負しております。

そのため自機が“ヘリ”である特色を最大限に活かす事ができ地形や演出にも独自の世界観が生まれました。決してこの世界観は安産ではありませんでしたが、その分研ぎ澄まされたゲームになったと思います。

DCの追加要素であるリプレイモードですが、家庭用の「やり込みたい」という気持ちを形にし、ユーザーの皆様にさまざまな遊び方を提供する事ができたと思います。

また、開発者によるプレイをプレビューする事ができますので、ぜひ攻略の参考にして頂けると幸いです。

Text by RD（フリーライター）

ことばが通じれば、ココロも通じる

げんしのことば

機種：PS2　メーカー：SCE　ジャンル：絵文字ADV
発売日：01・10・18　価格：5800円

ここに注目　今までにない「言葉学習アドベンチャー」というアプローチが新鮮だ。南の国のトロピカルでゆったりとした空気もよく出ている。

宇宙船が故障して南の島へ墜落してしまった宇宙人。宇宙船のエネルギー源・「リン光石」を探すため、言葉の通じない島民たちに一生懸命お話をすることに…。『げんしのことば』は、独特のムードが可愛い、言葉コミュニケーション（？）ADVだ。

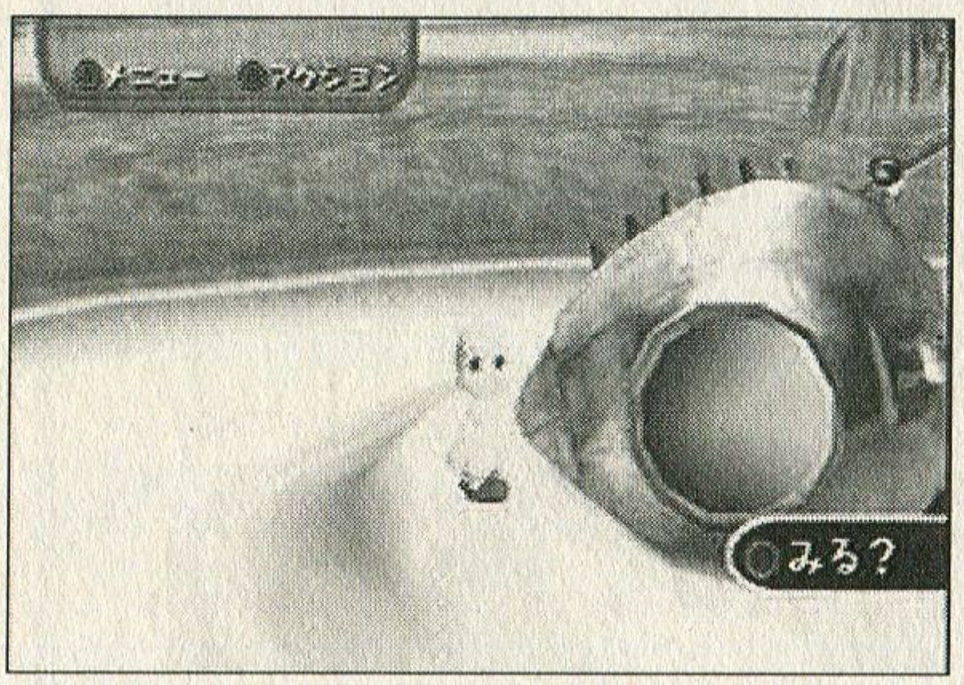
可愛い雰囲気のアドベンチャー

昨年の秋、ひっそりと発売された『げんしのことば』は、SCE作品の中でもマイナーな部類に入るだろう。大きな広告もなく、前評判もなく、口コミでの広がりも見られず、人知れず消え去ろうとしている。だが、それで済ますのはもったいないくらい、ほんわかでいい感じの作品なのだ。

舞台は青い海に囲まれた南の島、主人公はドジを踏んでこの島に墜落してしまった、ちょっとマヌケな宇宙人。惑星の生態調査をしている会社「財団法人外宇宙惑星探索公社」の社員である彼は、前回の調査で失敗して、辺境のこの惑星に飛ばされてしまったところだったのだ。近くに仲間はいないし、自力で宇宙船を修理しようにも、必要なエネルギー源「リン光石」が島中に散らばってしまっている。というわけで、主人公の宇宙人くんはリン光石を探すため、島のあちこちを回るはめに…。

言葉を覚えてコミュニケーション

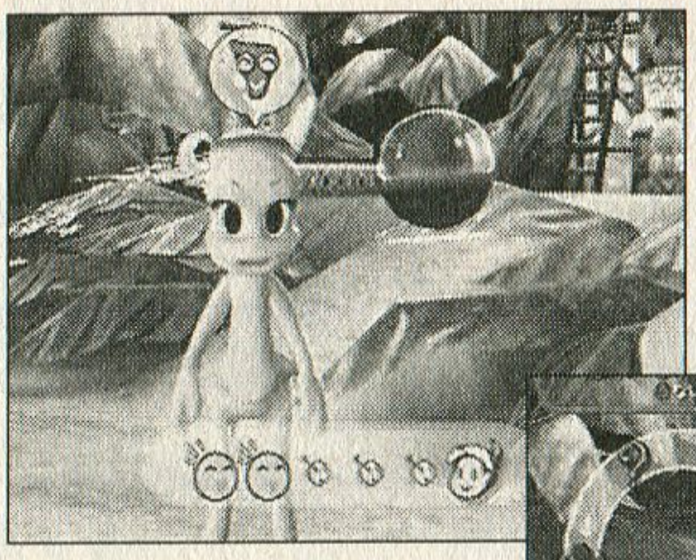
基本的には島を巡ってリン光石を集めていくお使い型アドベンチャー。だが、探し回るというよりは、人と会話をして仲良くなっては譲ってもらうという感じ。ポイントとなるのはタイトルにもある「言葉」。島の人々は絵文字を使って話している。リン光石を集めるためには、もちろん島の人とコミュニケーションを取らなければならない。そこで、この絵文字の使い方を覚えることから、すべては始まる。簡単にいえば、「？」は疑問を表し、リン光石は「光る」＋「石」という絵文字の組み合わせで表される。だから、島の人に「リン光石はどこですか？」と聞く場合は、「？」＋「光る」＋「石」という組み合わせにすればいい。このようにいくつかの候補の中から正解の絵を選んでい



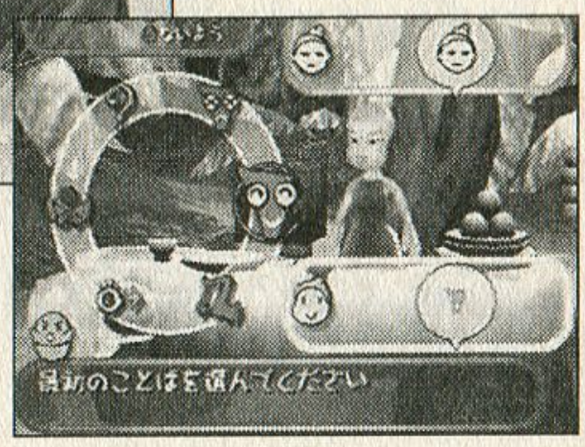
墜落してしまった宇宙船。島中に散らばったリン光石を探して、脱出するのが一応の目的だ。

©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

き、会話を進める。途中、ポイントとなる会話では、アクションゲームのボス戦のように、ライフならぬノルマの○がいっぱい入ったゲージが表示される。会話が成立するたびに一つずつ○が埋まっていき、最終的に会話がつながっていけばクリア。そこでのお使いは終わって、新しいお使いを頼まれたりもする。この、いわゆるボス戦を何度となく繰り返すことで、お話はクライマックスに近づいていく。



女の子の下に出ているゲージが会話のノルマ。これだけの数の会話を成立させると、話が次に進む。



これが使える絵文字の数々。覚えてしまえば簡単、「げんしのことば」なので、英語や日本語よりは楽なはず。

カップルや親子でのほほんプレイ

未知の言葉を学んで組み立てていくというと、システマチックでパズルチックなゲームに感じる読者もいるかと思うが、そんなこともなく、雰囲気はあくまでほんわか。何しろ〝げんしのことば〟なのでなんとなくでも通じるのだ。のんびりゆったり、絵本のような世界を味わってほしい。徹夜したり最短攻略を目指したりコンプリートしたがったり、というユーザーは正直なところお呼びでない。それよりも、カップルや親子におすすめだ。特に小さい子供とお父さんお母さんにはぴったり。子供を膝の上に乗せてああだこうだといいながら、進めていく…思えばこういった家族でできるゲームは少なくて貴重だ。

一部では「ゲーム性が薄い」「やりこみ要素がない」など、ちょっと不評も出ている。だが、ゲームファンが納得するようなゲームと比べること自体が間違っている。映画や本や音楽にだって、ジャンルの通には見向きもされないが、低年齢層向けの良質なタイトルが存在する。それは、もちろん大人だって、ゆっくり楽しめるはず。ゲームにそういうものを求めているユーザーだっているのでは。ちゃんと欲しがっているユーザーに届いてほしいタイトルだ。

宇宙で一番簡単な〝げんしのことば〟

LESSON.1

「げんしのことば」は、初めに動詞、その後に目的語がくるのが特徴。つまり、最初の文字は「？」なので、「〜か？」という疑問文だとわかる。その後は「ヤリ」の絵。つまり、「戦いにきたのか」と聞かれている。

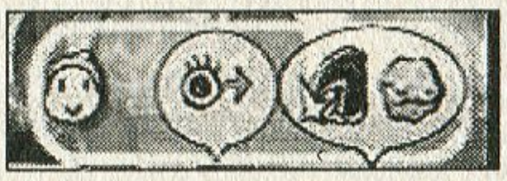
LESSON.2

文法的な区別はないが、現地の言葉はだいたいが命令文になるのが特徴。この場合は「耳」が「聞く」、「顔マーク」は「対応する村人」を表す。要するに「彼に聞きにいけ」という意味になる。

LESSON.3

一文字目の「にこにこマーク」は「YES」の意味。後半の二つの単語の並びは「空」と「人」を表す。つまり「はい、私は宇宙人です」となって、自己紹介のときに使える。「YES」はあいづちや好意を表す時にも使える。

LESSON.4



「目」のマークは「探す」の意味。後ろの単語は、「虹もよう」が「光る」、「石」は見たまま「石」だ。これは「リン光石を探しています」という意味になる。自分がいう場合は「〜したい」という意味が多い。

LESSON.5

最初の絵文字は「あげる」という動詞。あとは「貝」＋「道具」で「貝でできたもの」となる。島で最初に出会う少女がこの言葉をいって貝の首飾りをプレゼントしてくれる。「貝で作ったものをあげましょう」となる。

LESSON.6

ここまでくれば大丈夫。この長い絵文字もすらっと分かることだろう。1文字目は「NO」。やや難しい2文字目、ふにゃっとした足のマークは「行く」。あとは自力で解読しよう。宇宙人が最初に村人に言われる言葉だ。

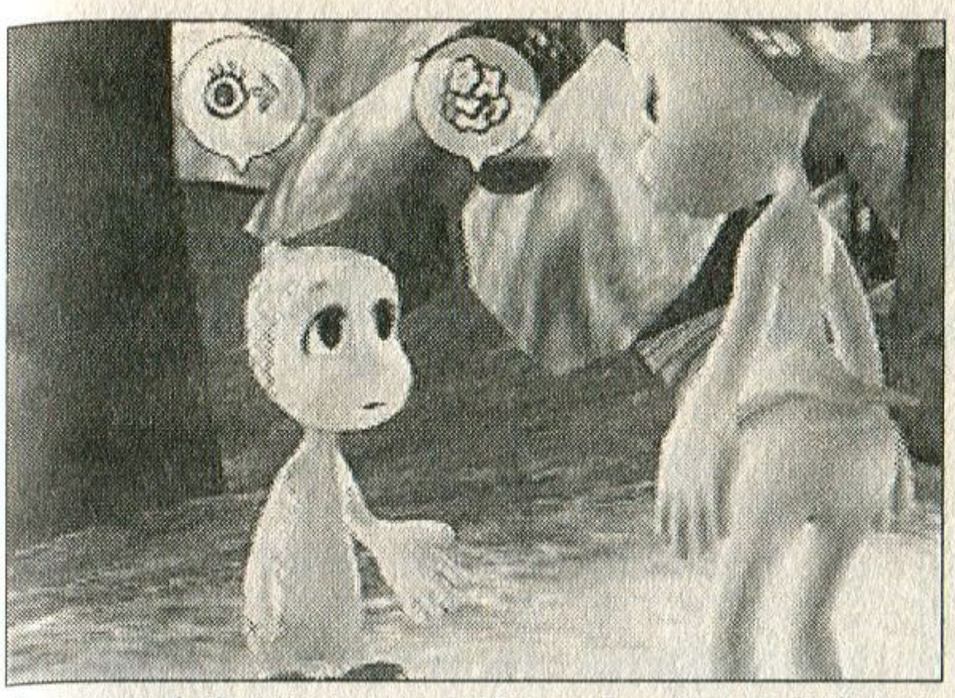
もう帰りたくない!?

キュートなキャラは魅力いっぱい!

「ヌーダヌーダ」
「ゲゲンゲー」

とにかくこのゲームに出てくるキャラクターはみんな可愛い。特に主人公の宇宙人は、顔色は悪いがとってもラブリー。もうその仕草、といったら癖になりそう。断るときは顔の前で手を振って「ヌーダ、ヌーダ」(そう聞こえる)、別れるときは手を前に出して「ゲゲンゲー」(村の人もやる)。物事を説明するときには弱々しく身振り手振りをしながら「ゲムゲムゲムッチョ」。わからないことを聞くときは大きく手を広げ「ンドウバァー?」と問いかける。いつも気弱で何だか恥ずかしがり屋、かなり憎めないやつなのだ。

一方、島の住人たちも、みんな心優しいほがらかさん。この島には、悪い人間はいない(おみやげを要求する人はいるが……)。一番印象に残っているのは、最初に出会う村人で、宇宙人と仲良くなる少女。薬をくれたりネックレスをくれたり、いろいろ親切にしてくれる。ほのかな心のふれあいが暖かいけど、遠くないうちの別れを予感させて少し切なくなる。とはいえ、言葉の交流が心の交流を生む。新しい出会いを求めてどんどん話しかけよう。



主人公の宇宙人はかなりの弱キャラ。住人の顔色をうかがいながら、おそるおそる話す様子が可愛い。

重要キャラクター紹介

げんしの島はいつもにぎやか

ナビ

↘会社から派遣された主人公の監視役。島の言葉を主人公に先回りして理解し、いろいろアドバイスしてくれる。ちっちゃいが頼りになる。いつも怒ってる顔が密かにラブリー。

宇宙人

↑本編の主人公。ちょっとマヌケな宇宙人。左遷されてこの星へやってきたが、船が故障して調査どころではなくなってしまった。性格はおっちょこちょいでやや内気。ナビにはいつも怒られている。

少女

←宇宙人が最初に出会う少女。宇宙船が墜落した時の衝撃でケガをさせてしまい、治してあげることで仲良くなった。フレンドリーで、主人公が村人と仲良くなれるよう協力もしてくれる。このお礼はいつかしなくてはと思うほど親切。

おかみ

むらの女将

➡村にある酒場のおばちゃん。占いに必須の酒を気前よく分けてくれる。酒場のママ(?)であるせいか、いろいろな事情に通じており、案外重要なアドバイスをくれることもあるので、話しかける優先順位は高い。

占いオババ

↙宇宙人が探しているリン光石のありかを占ってくれるオババ。ただし、相当の酒好きで、占ってもらうためには酒を持っていかないといけない。いつも酔っぱらっていて、占いする時以外、ヒントはそれほどくれない。

でも帰らなきゃ！

これを守ってクリアを目指そう！

誰にでもできる簡単な作りで、ほとんど詰まることはないが、わかりにくいところがまったくないとも言い切れない。攻略本が出ていないソフトなので万が一詰まってしまった場合は困ること必至。そこで、詰まったときはこの三ヶ条を実行していこう。

❶ 行けるところにはくまなく行こう

ルートを示す矢印が表示されることもあるがわかりづらく、案外道を見落としやすい。前半でいえば海岸の奥に見える道がそう。また、森へ続く道にも気が付きにくい脇道が出ているので要注意。後半だと、オババの家の脇から出ている道が難関。基本的には話をして進めていくゲームだが、たまに拾ったり捕まえたりもしなくてはならない。そのあたりも見落とさないように。画面の端から端まで歩く、これが基本。

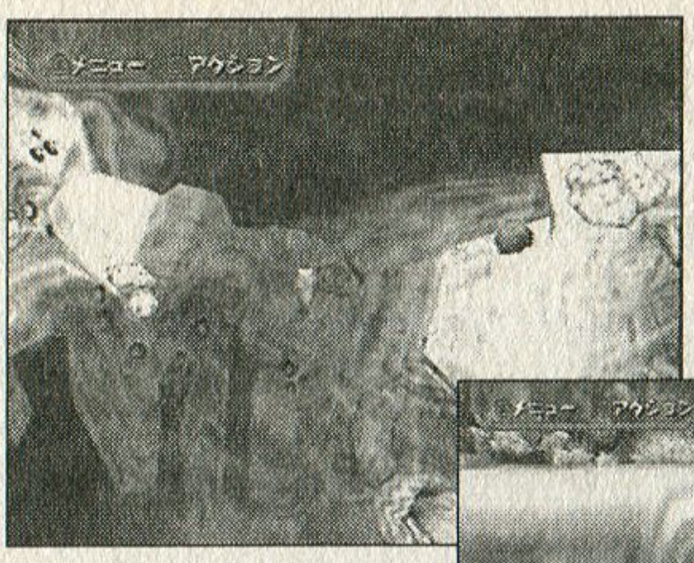
❷ お話はどんどん積極的に

話をしていくことで状況が変わるこのゲーム。ある人と話をしないと先に進まないなんてことはよく起こる。住人は、村だけではなく、他の場所に移動していることも多い。遠いと思っても、話を聞きに行った方がいい場合もある。

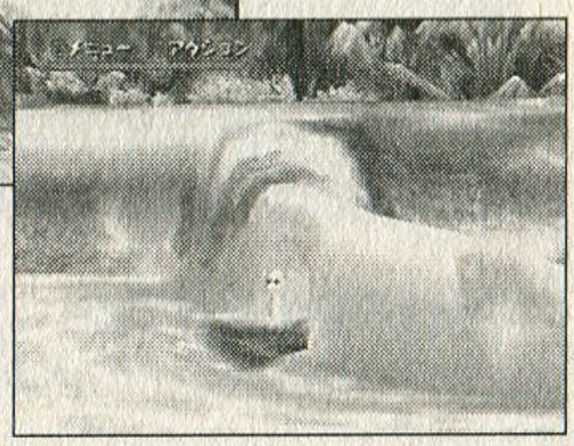
❸ 会話は体当たりで！

このゲームに限らず、コミュニケーションで大事なのは体当たり。恥ずかしがったり躊躇したりしていたら、もうお話にならない。とにかく何でも話してみること。語順が逆でも何かが抜けていても案外大丈夫。「何も進まないなあ」と思ったら、あまり使わない絵文字を使ってみよう。また、話しているうちに使える絵文字が増えたりするので、それも見逃さないように。

この辺のルールを守って、楽園のような島の世界を堪能しよう。



写真のここは、水の部分も歩いて向こうの島へ行ける。他の場所もくまなく歩くことが肝心。



ここは下をくぐって向こうの浜へ行ける。上の坂を登ってしまうことがあるので要注意。

制作現場からの声をまとめました

ソニー・コンピュータエンタテインメント
プロモーション企画部
難波優子 氏

制作者コメント

キモチがあれば、ことばは伝わる。これが『げんしのことば』のコンセプトであり、キャッチフレーズです。

絵文字のみのシンプルで原始的なコミュニケーションですが、会話そのものの楽しさに焦点をあてて、言葉の通じない相手と交流を深められたときの感動を伝えたくて生み出された作品です。

でも、肝心の「えもじ」を考えるのは本当にタイヘンでした。普段何気なく使っているコトバ達ですが、例えば「占い」なんて、げんしの世界ではどうやって表現したらいいのやら…。

でもでも苦労の甲斐あって、想像力とインスピレーションを引き出す、それでいてポップな「えもじ」達ができあがりました。

コミュニケーションにゲームオーバーはありません。えもじを使って、まったりノンビリ、げんしの世界とそこに住む人々とのココロの交流を堪能してください。

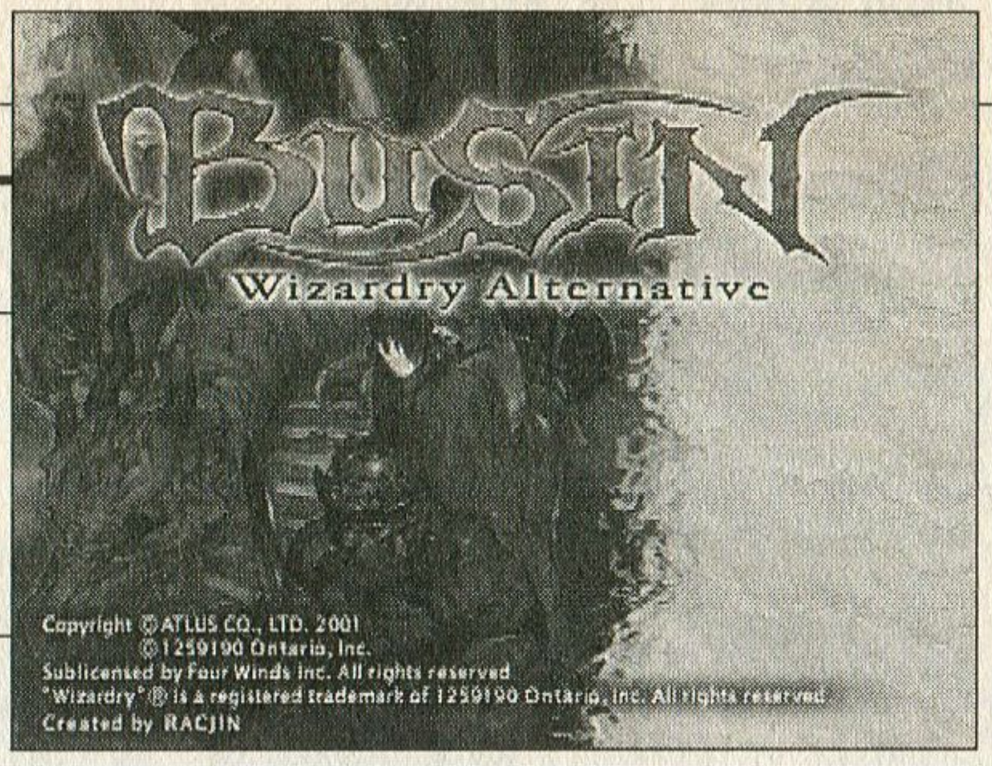
Text by 卯月鮎（フリーライター）

新たなるWIZの遺伝子

BUSIN

Wizardry Alternative

機種：PS2　メーカー：アトラス　ジャンル：RPG
発売日：01・11・15　価格：7800円



ここに注目　アトラス制作の新たなるウィザードリィ。3Dダンジョン RPGの初心者から、マニアまでお勧めできるゲームバランスと濃厚なストーリーを兼ね備えた逸品。

超美麗なムービーや豪華声優陣なんて使わなくとも、面白いゲームは作れる。真っ直ぐで無骨ながらも、RPGへの「愛」に溢れた『BUSIN』。変化球なし、直球勝負のこの作品は、「映画的大作RPG」に飼い慣らされた我々に何を訴えかけるのだろうか？

アトラスからの問いかけと挑戦

「映画みたいなゲームはいらない」
「想像力が…、死んじゃうから」
「クリアすんのに脳ミソいらねえじゃん」
「頭わりぃって思われてんだよ」
「ビジュアルに頼りすぎ」

すべて『BUSIN ―Wizardry Alternative―』（以下BUSIN）のテレビCM中で使われた台詞で、「最近のゲームってどうよ！」という問いかけに対しての答えである。

なんとも挑戦的なメッセージだ。このCMを見たゲーマーたちの多くは、映画的な某大作RPGへのアンチテーゼと受け取ったのではないだろうか？　かく言う私もその一人だ。

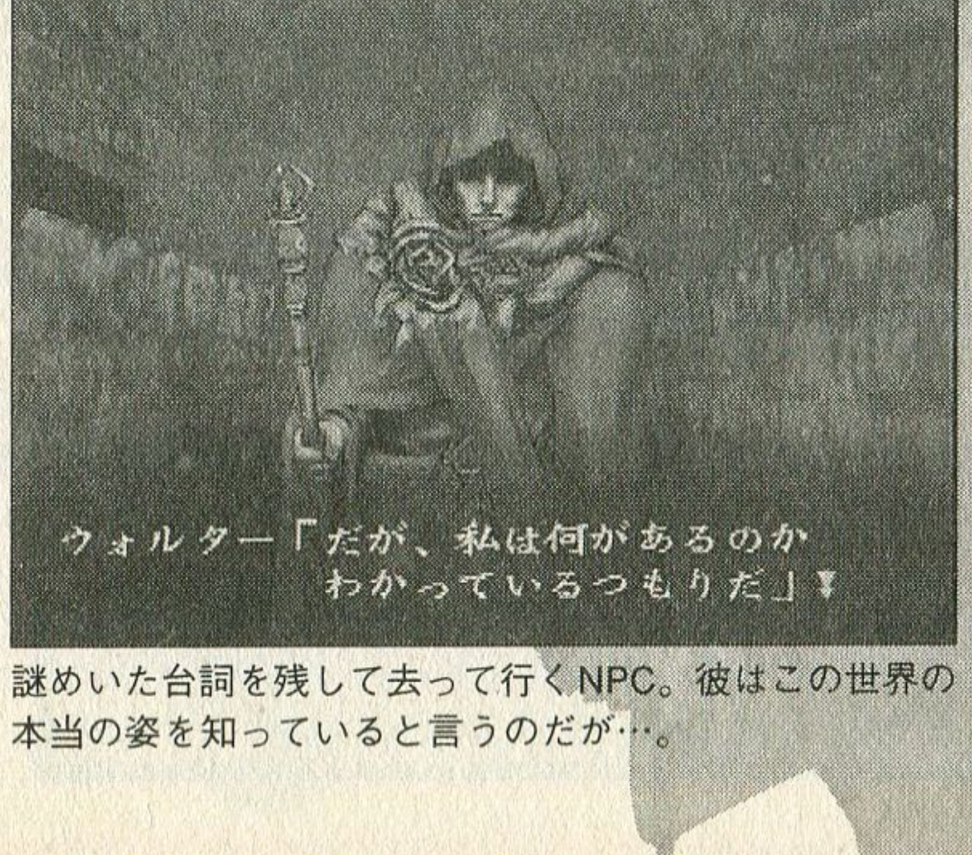
では、このようなメッセージをユーザーに投げかけた『BUSIN』とはどのようなゲームなのだろうか。

物語の舞台となるドゥーハンの街に暮らす人々は、プレイヤーの分身となる主人公も含め、常に死の臭いがつきまとっている。この世界に生きる人々は、生きることに違和感を感じており、自分が暮らす世界にも漠然とした疑問を抱いている。そういったNPCたちの語る断片的な台詞と謎めいたストーリーの「行間」を読むことで、『BUSIN』の面白さは増大する。

また、ダンジョン内の謎解きは攻略本などを頼らずとも解けるレベルで、程良い頭脳労働に伴なう心地好い疲労感を与えてくれる。

派手なムービーや声優などは使わずに、プレイヤーの想像力とNPCたちの台詞で構築された、文字だけで語られる（ある意味）昔ながらのRPG『BUSIN』。いわゆる「映画的なゲーム」の定義は人それぞれだと思うが、私にとって『BUSIN』は「映画的なゲーム」ではなく、「小説的なゲーム」だった。

WIZ初挑戦の人から、コアな



謎めいた台詞を残して去って行くNPC。彼はこの世界の本当の姿を知っていると言うのだが…。

© ATLUS CO., LTD. 2001
©1259190 Ontario, Inc.　Sublicensed by Four Winds Inc. All rights reserved.
"Wizardry"　R is a registered trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved.

WIZフリークまで楽しむことができる作品なので、熱いコーヒーでも飲みながら、じっくりと『BUSIN』の世界に浸ってみてはどうだろうか。

次からは新たなる冒険者たちに向けての簡単なアドバイスを記しておく。迷宮探索に少しでも役立てれば幸いである。

郷に入っては郷に従え

旧WIZシリーズからの変更点と新システムのいくつかを紹介する。

❶キャラメイキング

今までは6人分のキャラクターを作成していたが、本作では、プレイヤーの分身となる主人公一人のみを作成し、主人公の視点で物語が進行する。

❷リセット技

セーブ方法が任意となったことでリセット技（全滅やエナジードレインなど、不測の事態が起きた際にリセットすると、少しだけ時間を戻すことができる裏技）がなくなった。何度でもやり直しがきくようになった反面、WIZ特有の緊張感が失われてしまった。

❸罠の解除方法

迷宮内や宝箱に仕掛けられている罠を解除するには、画面に表示されるボタンどおりにコントローラーのボタンを入力する必要がある。制限時間があるので多少の反射神経に

共に迷宮を探索する仲間たち。最初こそ信用できないものの、多くの死線をくぐり抜けることで信頼の絆が深くなる。

宝箱に仕掛けられた罠を解除。3秒以内に指定されたボタンを入力するのだ。解除に失敗すれば致命的なダメージになることも。

パーティーキャラ一覧

サラ

王宮管理室（B1）での必須イベントの後、仲間になる。

ヒナ

依頼「兄を助けて」を解決する。依頼を破棄すると仲間にできないので注意。

クルガン

B9への階段付近で必須イベントを発生させる。

ルイ

B2でルイと会話すると発生する依頼「ルイって女をさがして欲しい」を解決した後、宿屋でルイに会う。

オルフェ
アオバ

依頼「我が隊の盾を取り戻して欲しい」を解決し、B6で2人のイベントを2回見る。B4からB5への階段前でアオバに遭遇。後にB4真中付近でオルフェと遭遇する。

カザ

パーティーにミシェルを入れて、B10でエンカウントする死神を倒す。

ヴァーゴ

B10で、鍵のかかった扉付近で会話イベントが発生。後、B5キャスタ商店にヴァーゴがいるので、選択肢「思いとどまってもらう」を選ぶ。

ダニエル

B5のトロッコ（2ヶ所）でゴールド入手後、襲われているダニエルを助ける。

グレッグ
リカルド

酒場で依頼を受ける。グレッグの性格は主人公の性格が「善」か「中立」の場合は「善」、「悪」の場合は「悪」になる。

ミシェル

B6への階段付近の泉で必須イベントを発生させる。

グレース、ウォルフ

依頼「斧を届けてくれないか」を解決した後、B8でB5の水抜きスイッチを押してから酒場でガルシアの話を聞く。その後B5最下層でキャスタと再開した後にレイバーロードを倒す。

経が必要になるが、実際に罠を解除しているようなスリリングな感覚を得られる。

❹苦楽を共にする仲間たち

それぞれ目的を持って迷宮に挑む冒険者たち「オリジナルキャラクター」が十四人存在する。彼らと迷宮を探索し、話を聞くことで物語はさらに深みを増す。「六人全部自作キャラクターじゃなきゃ嫌だ！」という人以外はオリジナルキャラクターを仲間にすることを強くお勧めする。

❺アレイドアクション

仲間との信頼により生まれる集団戦闘戦術、アレイド（同盟）アクション。モンスターとの戦闘では、このアレイドアクションの使い方が命運を分ける。強力なアレイドアクションは仲間との信頼度が高くないと使用できないので、リーダーであるプレイヤーは常にパーティーの結束力を高める努力が必要だ。次ページに、使い勝手の良いアレイドアクションを乗せているので、参考にしてほしい。

知識は荷物になりません あなたを守る懐刀

最後に知っていると探索がスムーズに行える情報を紹介しておこう。

解説書には明記されていないが、本作には「月齢」の概念がある。画面左下のパーティーランクが表示されている

俺とグレーターデーモン

俺の青春はグレーターデーモンと隣り合わせだった。休日となれば、24時間中36時間は「グレーターデーモン養殖」をやっていた。在りし日を思い出すべく本作でも「養殖」に挑戦！　できねー…。

いや、できないことはないが、効率が凄く悪い。まぁ、「グレーター」なのに冒険者風情に「養殖」されているようでは、大悪魔失格である。俺が成長したように、奴らも成長したということか。

俺と村正

俺の青春は村正と隣り合わせだった。シャープのノートパソコン「MURAMASA」でもなければ、暮の定石「村正の妖刀」でもない。

青春の時間とあり余るエネルギーをWIZに投入することで、俺は「レアアイテム」をほかのプレイヤーよりも早く手に入れることができたのだ。「手裏剣」、「回復の指輪」、「聖なる鎧」、「銀の小手」、「支えの盾」。そして誰もが求める伝説の日本刀「村正」。そう学年中のWIZプレイヤー（と言っても10人位だが）の憧れ「村正」をいの一番に入手したのは俺だった。

ここで「村正」について少しだけ解説。

「村正」は伊勢国桑名郡千子の刀鍛冶に作られた実存する日本刀で、徳川の血脈に不幸をもたらした妖刀として有名である。徳川清康（家康の祖父）は、家来の阿部弥七郎に村正で殺害され、徳川広忠（家康の父）は、家来の岩松八弥に村正の脇差で怪我をさせられた。家康自身も村正で怪我をしたことがある。とどめは、徳川信康（家康の実子）が切腹した際に信康を介錯した刀が村正であった。以来、家康は村正の廃棄を命じ、近しい武将たちは村正を使わなくなり、逆に徳川家に反目する武将たちは好んで村正を使うようになったという。

また、元祖Apple II版では開発の外国人（作者のロバート・ウッドヘッド氏か？）の誤りか、故意なのか「Murasama Blade（ムラサマブレード）」の名で登場していたという微笑ましい（恥ずかしい？）経歴も持っている。当時の異国のゲームデザイナーが、「村正」とか「徳川」を知っていたと思うと感慨深い限りである。

そしてWIZで「ムラマサ」を手に入れた俺がとった行動とは…。

売り飛ばした。

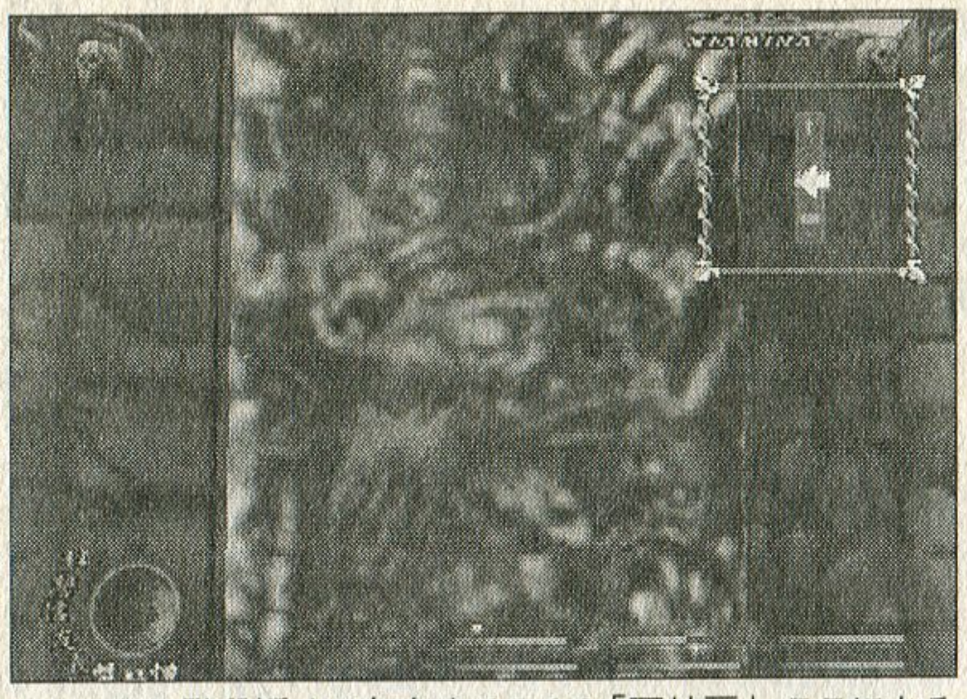
あぁ、売りましたさ。ターボファイルを使った裏技を駆使し、養殖しまくって（また養殖かい…）「ムラマサ」大増殖。まさに現代の刀鍛冶村正であった。

え？　いくらで売ったって？　当時の俺の財布には「岩倉具視」がいっぱいあったなぁ。しみじみ……。

部分に、うっすらと表示されているのが月齢だ。この月齢の中で、まれに発生する「紅月」のとき（パーティーランクが表示されている所に真紅の満月が現れる）に「魔法石」を分解すると、合成素材が貴重な合成素材に分解される「分解事故」が高確率で発生する（女神転生のアトラスらしい発想だ）。分解された貴重な素材は転売するも良し、合成して上位の魔法石を作るも良し。「紅月」のときは、パーティーを強化するチャンスなので魔法石分解に勤しむべし。

また、忌むべき存在の「死神」にも秘密がある。「死神憑き」がパーティーにいると、普段は見ることすらできない「死神扉」が見えるようになるのだ。「死神扉」に近づくと、コントローラーが振動するので発見の目安になるだろう。B2とB6に存在が確されている。貴重なアイテムが隠されているので、見落とさないこと。

本家とも、GB版の外伝とも異なるもう一つのウィザードリィ『BUSIN』はウィザードリィというRPGのさらなる可能性と魅力を我々に教えてくれた。「最近のゲームはちょっと違う」と思っている人に是非、プレイしてもらいたい作品だ。



B1からの階段近くに存在するB2の「死神扉」。ここにある「治痺の羊皮紙」を入手すると、探索が楽になる。

制作者コメント

RPGの原点回帰

株式会社アトラス 制作プロデューサー

杉浦誠 氏

『BUSIN』というゲームの楽しさ…皆さんはどこだと思いますか？

『BUSIN』は、今現在のRPG事情に逆行する作品と感じた人も少なからずいるはずです。重厚な世界観、影を背負った登場人物たち、禍々しくもどこか愛らしいモンスター…、その世界の全てはゲーム中では語られていません。しかし、プレイして頂けたプレイヤーの方々には何らかの『楽しさ』を見出して頂いたに違いないと思っています。純粋にゲームを楽しむ人、裏設定を想像して、心の中でこっそりと微笑む人…。

『BUSIN』には『決まった楽しみ方』はありません。楽しみ方は十人十色。ですが、それこそが、私たち開発チームが作りたかった作品であり、その昔から存在するゲームの王道『RPG』の真の姿なのではないでしょうか？

既に遊んで頂けた皆さんには最大級の感謝を。まだこれからという皆さんには、この言葉を送ります。

「RPGって最高に面白いんだぜ！」

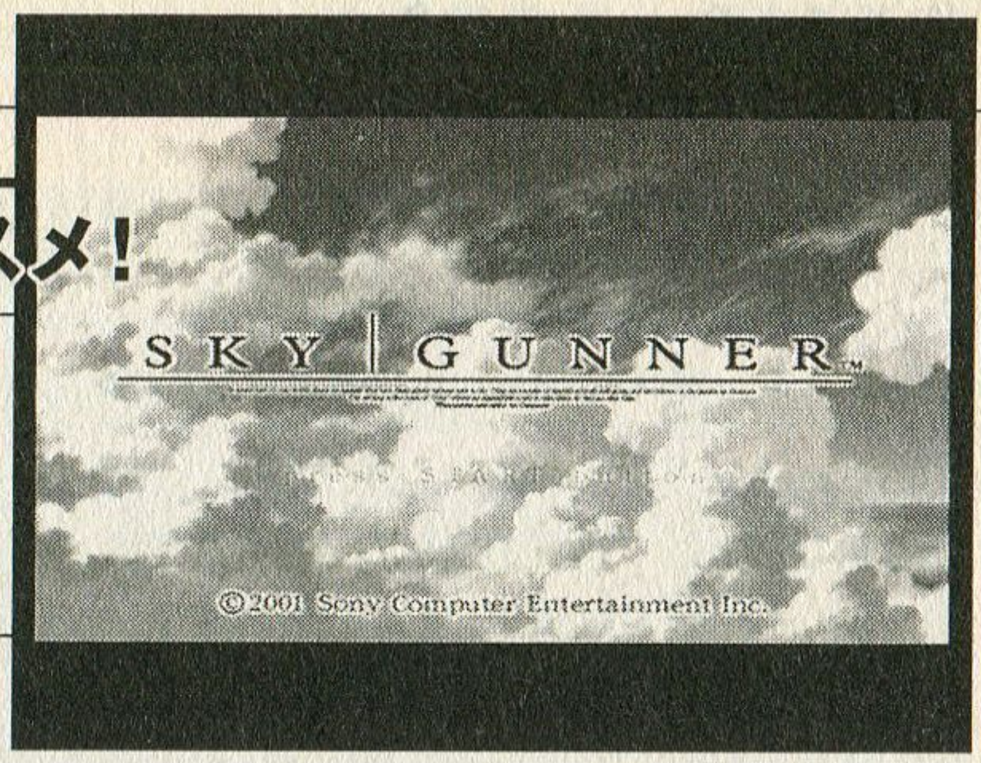
使えるアレイドアクション

ラッシュ	冒険者ギルドで2000G支払う パーティーメンバーが一丸となって敵パーティーに体当たりし、防御力無効のダメージを与える。探索しているフロアの雑魚をこのアレイドで倒せるようになると冒険がスムーズになる。
マジックキャンセル	パーティーランクが「義」になる 魔法を唱えようとしている敵を攻撃し、魔法発動を強制中断させる。強力な魔法を唱えるメイジや悪魔族などと戦う時に使うと効果てき面。
魔法協力	パーティーランクが「信」になる 唱えた魔法の威力を上げる。敏捷度の高い盗賊と組み合わせることで、戦闘が始まってすぐに魔法を詠唱することができる。全体攻撃魔法「メガデス」などが効果的。
ワープアタック	アオバ、オルフェを仲間にする 前衛3人を後衛の魔法詠唱者が敵の近くまでワープさせる。敵の防御力は無効かつ攻撃力が1.7倍に。またワープ中は敵からの攻撃が無効になる。凶悪な悪魔族との戦闘に重宝する。

Text by 榎本正幸（編集部）

フライトもの未経験者にこそオススメ！

スカイガンナー



機種：PS2　メーカー：SCE　ジャンル：STG
発売日：01・9・27　価格：5800円

ここに注目　産業革命時代を思わせるような、人々と飛行機が調和した世界設定がいい味を出している。ライト向けだが、スコアアタックも熱いぞ。

これまでとは一線を画したシステムを採用し、「簡単操作」を目指したフライト系3Dシューティング、それが『スカイガンナー』だ。既成観念にとらわれているとまどうこともあるが、一度コツをつかんでしまえば、自由に空を飛ぶ感覚がやみつきになるだろう。

空を飛ぶことは難しい？

「ここは、空を飛ぶことが難しくない世界。戦闘艇を操り、大空を舞台にさまざまな依頼を請け負うものたちがいます。銃のついた戦闘艇に乗る彼らは、ガンナーと呼ばれています…」

空を飛ぶことが難しくないって、いったいどんな世界？　いやいやお客さん、そういう世界がどこかにあるんですよ。自転車に乗るがごとく飛行機に乗れて、誰もが空を飛ぶことができる世界が。

現実世界では、空を飛ぶことには常に何らかの困難が伴う。現実にある飛行機を模倣して作られたフライトゲームで遊ぶと、操作が複雑だったり感覚がつかめなかったりして、「やっぱり空を飛ぶには特殊な技術がいるんだなぁ…」ということを実感させられる。だったら、現実を模倣するのをやめようと。現実とは異なるテクノロジーで作られたマシンを使ったゲームにしてしまえ…。『スカイガンナー』は、そんな思い切った発想を持った「痛快！　ドタバタシューティング」だ。

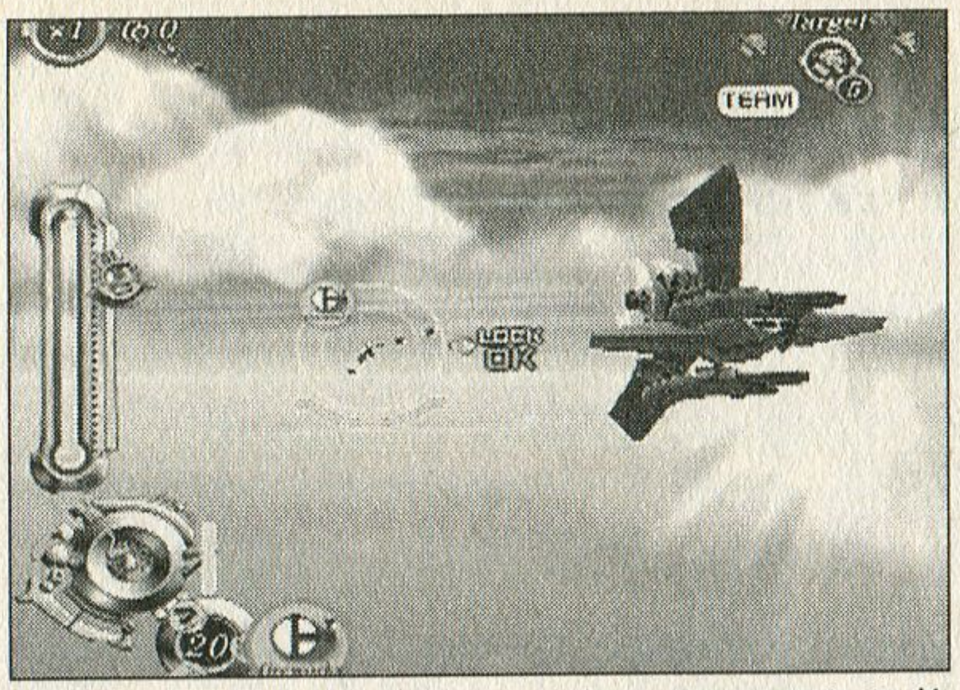
ドッグファイトに集中できる

このゲームは非常に大胆なシステムを採用している。自機が墜落しないのだ。地面に向かって垂直に落下しても、建物に向かってまっすぐ突っ込んでも、自動的に衝突を回避してくれる。こりゃ楽ちんだ。高度計や水平計を凝視しながら、神経質になって飛ばなければならなかった今までのフライトゲームと違い、アバウトな動きを許容してくれる。

もちろん、敵機から攻撃を受けると墜落しそうになるが、その際はボタン連打で容易に復帰できる（『スカイキッド』かお前は！　とツッコミを入れた読者が多数いると見た）。さすがに10回も20回も攻撃されるとまずいが、現実の戦闘機がミサイル一発で即撃墜されることを考えると、かなりやさしい設定だといえる。

もう一つ、ほかのゲームとは決定的に異なる部分がある。ちょっとイメージしにくいかもしれないが…普通は自機の後方にカメラがあり、プレイヤーの視界＝自機の進行方向となっているわけだが、本作の場合は違う。カメラは自機の後方にあるが、常にターゲッティングした敵機の方を向いているのだ。だからゲーム中の画面では、中心となっているのは敵機の方で、自機は真横や正面を向いていたり

© 2001　Sony Computer Entertainment Inc.



ターゲッティングした敵が視点の中心になっているため、簡単に追跡することができる。

することもある。

なかなか一言では表しにくいシステムなのだが、過去に『ゼルダの伝説　時のオカリナ』や『オメガブースト』をプレイしたことがある人は、そちらをイメージしてもらえるといい。

この方式だと、敵機を絶対に見失わないというメリットがある反面、自機の動きが大ざっぱになるというデメリットがあるが、本作の場合は「地形に当たって墜落しない」という大前提があるので、デメリットはほとんど気にする必要がない。あくまでドッグファイトのみに集中できる。本作はとことん「簡単操作」を追求しているのだ。

過去の感覚を捨てよう

さて、簡単操作が本作の売りなわけだが、実際にプレイしてみると、難しく感じる部分もある。実は筆者も、最初のうちは慣れなくて「逆に難しいんじゃないか!?」と悩んだ。ほかのプレイした人に「難しいよね?」と聞いてみたら、「うんにゃ、簡単だったよ」と返されて余計に悩んだりもした。おかしい…『スターフォックス』や『エースコンバット』では撃墜王の名をほしいままにしていたこの俺が…と、そこまで考えてふと気付く。過去の感覚にこだわりすぎているのがまずいのか?

3Dのゲームには、慣れというものが必要となる。特に3Dシューティングやフライトシミュレータなんて、誰だって最初は上手く動かせないものだ。でも、何度かプレイして感覚をつかんでしまえば、新しいソフトが出てもどんどんクリアできるようになる。筆者はとっくの前にそういう段階を越えていたので、『スカイガンナー』も同じ感覚ですぐクリアできるだろうと思っていたが、それが間違いの元だった。

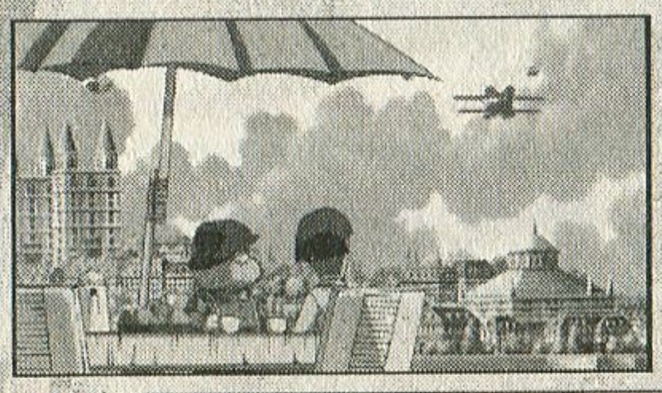
このゲームは、今までのゲームとは感覚がまったく異なる。おそらく、過去にいろいろな3Dシューティングで経験を積んだ人ほど、自分の中の経験値がゼロに戻されるために違和感を覚えるだろう。そういうゲームなのだ。

しかし逆にいうと、今まで3Dシューティングをプレイしたことのない人にとっては、やりやすいゲームである。誰もが経験値ゼロの状態から始めることを前提としてゲームデザインされているので、チュートリアル・トレーニングがとても充実しているのだ。

まあ、何はともあれ、経験者も未経験者もトレーニングモードから始めてみよう。のんびりと気長につきあっていけば、このゲーム独自の感覚というものがつかめてくるはずだ。

空へのあこがれと暖かなまなざし

本作の魅力は、なかなか一言では表しにくい。ゲームシステムも魅力ではあるのだが、やはり見所は「限りない空へのあこがれ」と「空に対する暖かなまなざし」ではないだろうか。特にオープニングムービーが、プレイヤーの心をぐっとつかむ。柔らかい色遣いの映像もいいが、ここは主題歌が実にいい…（陶酔）。シューティングというとどうしても殺伐とした話になりがちだが、たまにはこういうのもいいかも…。


人と飛行機が自然に調和した世界。

主人公の一人、シエル。

いざ大空へ！

ストーリー紹介&ワンポイント攻略

五人の主人公

博覧会直前でお祭りムードのリーヴの街では、博覧会に展示される永久機関の完成披露パーティーが開催されていた。そこに突如として現れたのが、天才的犯罪者ヴァントル（とその手下のプーレたち）。ヴァントルは芸術と科学の粋を集めて作られた永久機関に狙いを定め、奪取する機会を窺っていたのだった…。

本作には五人の主人公がいる。どの主人公を選んでもストーリーの大枠は変わらないが、ステージ構成がほんの少し変わることもある。簡単に紹介していこう。

●ファム編（初級）

博覧会警備のため、リーヴの街にやってきた女性ガンナー。動きに癖がなく、敵の攻撃も激しくないので、まずはファム編から始めるのがいいだろう。ファムのEXアクションはアクティブターン（敵に向かって急旋回）。

●シエル編（中級）

リーヴの街のガンナー。EXアクションはスチームブレーキ&ヘビーバレット（空中で急停止&強力な機銃）。シエル編では、なぜか途中でリヴァルというガンナーに空中戦を挑まれる。

●コパン編（上級）

シエルの相棒。EXアクションはローリング（強力な体当たり攻撃）。同じシーンでも、他のキャラより難しい仕事を要求されることが多いため、ファム編をクリアしていないと選ぶことができない。

●リヴァル編（隠し）

謎のガンナー。彼だけはまったくストーリーが異なり、シエルとの対決と永久機関の回収がメイン。出現条件はシエル編でリヴァルに勝ってクリアすること。

●アルディ編（隠し）

リーヴ市警の警部。ファム編、シエル編、コパン編をそれぞれランキング1位でクリアすると、タイムアタックモードなどで使用できるようになる。

ヴァントルの野望をくじけ！

機体の基本操作はマニュアルやトレーニングで身に付けてもらうとして、ここではファム編のワンポイント攻略を行う。

【シーン1】

永久機関の発表会が行われていた豪華空中客船メルヴィーユ号を、突如ヴァントルが襲撃。メルヴィーユ号ごと強奪しようとする、ヴァントルの戦艦を破壊するのが目的となる。最初だけあって、さほど難しくはない。多数現れるザコ戦闘艇は、ブーストで追いかけて機銃で破壊すればよし。できればここで効率的なターゲット切り替えを身に付けてほしいところ。なるべく自分の近くにいる戦闘艇から倒していった方が効率がいい。

途中でデモシーンが入り、2台の戦艦が現れる。ここでデモをスキップせずに、ヴァントルの言葉に耳を傾けよう（これはほかのシーンにも言える）。戦艦の弱点がどこなのかわかるはずだ。シールド部分は機銃では傷つかないので、クロスミサイルを使おう。戦艦に接近すると機銃で攻撃されるが、パワースライドしながらヒットアンドアウェイで砲台をつぶしていけば、安全に倒せるだろう。

【シーン2】

永久機関を運ぶ輸送船団の防衛が目的。船団の船が破壊されると点数が引かれるので、アクティブターンを多用して次から次へとザコを撃墜していこう。途中で大型の戦闘艇スタービルが現れるが、比較的弾幕の薄い真上から攻撃を仕掛けるといいだろう。

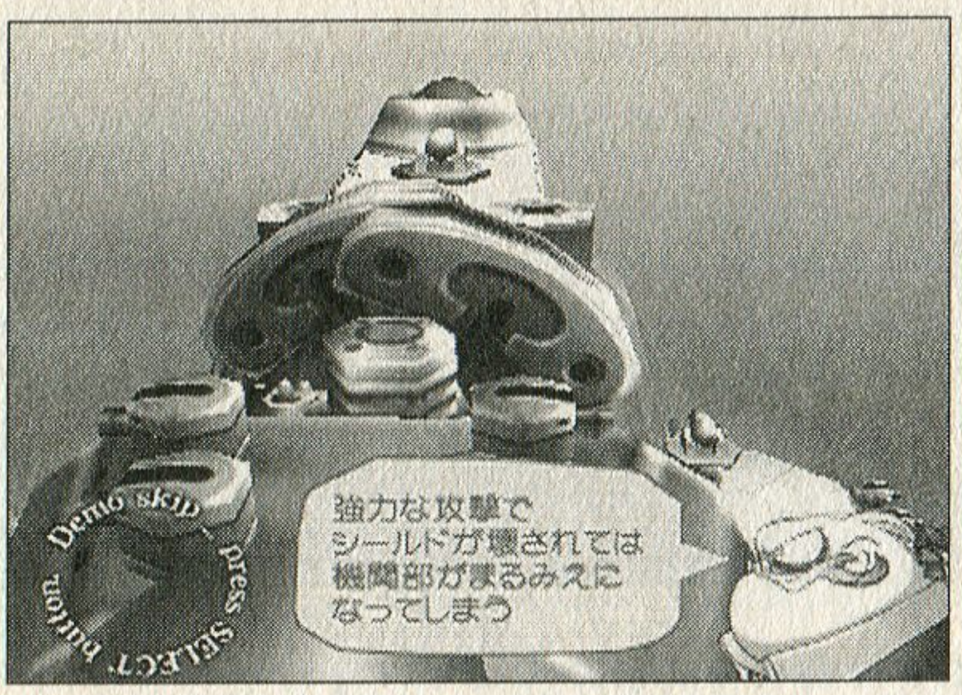
巨大戦艦グランディールは、四つのエンジンが弱点。途中からカミナリ生成機が出てくるが、これは隣の砲台からのチェイン（連鎖爆発）を

利用して破壊。

【シーン3】

ヴァントルの機械兵が街に上陸。街の中央にある望遠鏡に到達するまでに破壊しなければならない。機械兵には通常の攻撃がほとんど効かないため、配置された警官隊と連携して機械兵の動きを止め、弱点である肩（および肩を守るシールド）にクロスミサイルを撃ち込むのが効果的だ。

ただし、警官隊との連携は敵に妨害されると無効になってしまう。機械兵の頭上に光球が出てきたら、それを破壊。橋の上にいる警官隊を攻撃する戦闘艇もすべて破壊すること。最後に警官隊が水中機雷を用意してくれるが、これは機械兵が機雷の近くに来たら花火ミサイルで起爆させよう。



ヴァントルは言わなくてもいいことまでペラペラしゃべる。よく聞いておけば弱点がわかるぞ。

【シーン4】

ヴァントルの隠れ家を発見。ガンナーと警官隊の合同チームで突入する。ここで難しいのは、アルディ警部の乗った装甲車を防衛するところ。水中から現れるポッドが橋ごと装甲車を壊そうとするので、最優先で破壊しなければならない。花火ミサイルとアクティブターンの活用がポイントだ。

装甲車が隠れ家まで到達しても、まだ安心できない。壁に張り付いたスクレットが攻撃してくる。弱点は中央の機関部だが、まずは足の関節にあるピストンを破壊し、壁から地面に引きずり落とそう。そうすれば装甲車への攻撃を防ぐことができる。

【シーン5】

いよいよ最終シーン。全シーンの中でもっとも難しいと言われる、ヴァンクールへの連係攻撃に話を絞って攻略する。

コパンがヴァンクールの動きを止めた後、シエルと二人で最大ロックのクロスミサイルを合計6本（一人3本）の撃ち込まないとヴァンクールは倒せない。だが、3本のクロスミサイルを撃ち込んだはずなのに、刺さった角度などの偶発的な理由によって、うまく起爆してくれないことがある。4本は撃ち込むべきだろう。

最大ロックのクロスミサイルを撃つと、それだけで機体温度が70％ほど上昇してしまう。2連続で撃つとオーバーヒートして撃てなくなるので、1発撃ったらその場で旋回してある程度まで機体を冷やそう。そうしないと4発も撃ち込むことはできない。

制作者コメント

大空を駆け巡る快感

ソニー・コンピュータエンタテインメント　開発チーム
PxeArts「スカイガンナー」プランナー　**平木是会 氏**

大空を自由自在にかっこよく飛び回る。「スカイガンナー」は、多くの人が一度は憧れる感覚を楽しむことができるゲームです。

殺伐としたものにならないように世界観やキャラクター達の雰囲気などにも気を使い、“にぎやかで楽しい”という部分も大切にしています。

そんな「スカイガンナー」に対してみなさんから寄せられた感想ですが、大空を飛ぶ感覚が楽しい、世界観や音楽が最高！　細かい作り込みに驚きなど、全般的に良い感想が寄せられていて、製作時に「こんなとこ作っても見てもらえないんだろうな…」という思いを抱きつつも、キャラクター達の存在感を引き出すために作り込んでいった細かいこだわりの部分が、報われた感がありホッとしました。

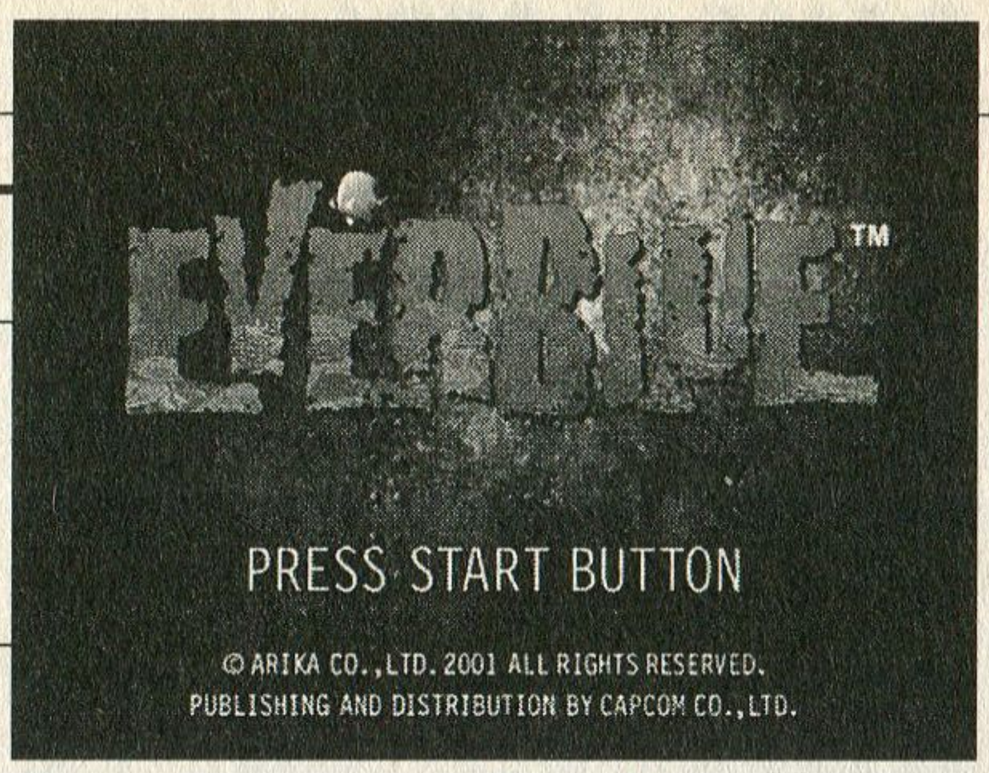
まだこのゲームをやったことの無い人は、ぜひ一度手にとって遊んでみてください。操作に少しクセはありますが、その先にある大空を駆け巡る快感を楽しんでもらえると思います。

Text by RD（フリーライター）

深く静かに潜行せよ

エバーブルー

機種：PS2　メーカー：アリカ／カプコン　ジャンル：ADV
発売日：01・8・9　価格：6800円



ここに注目　沈没船内の映像に注目。家具などにヘッドライトをあてると影ができるため、とても実在感がある。海洋生物も密かにいい動きをする。

『エバーブルー』はダイビングを題材にした海洋探索アドベンチャーである。戦闘や競争ではなくアイテムの収集に主眼をおいたゲームで、派手な演出よりも海洋探索の雰囲気を重視している。静けさの中にもほどよい緊張感を感じることができるだろう。

「静」のゲーム

世界はウンザリするような刺激に満ちあふれている。

と、いきなりダウナー全開な文明批判発言から始まるゲーム紹介記事というのもどうかと思うが、とにかく世の中ってやつは過度な刺激に満ちている。娯楽も広告も報道も、見る人に印象付けてやろうという力が働きすぎていて、何だか見ていて疲れてしまう。

特にゲームなんてその最たるものだ。快楽を追求するアクション系ゲームが刺激だらけなのは当然だが、RPGやSLGにまで過剰演出が氾濫している。心身共に健康な時は「もっとやれー！」と思うのだが、ヘコたれている時など手に取る気さえ起きなくなる。

しかし人は贅沢なもので、刺激がない状態だと退屈してしまう。街も歩かずTVもつけず音楽も聴かずゲームもしない生活…何とも寒々しいじゃないか。

静かな気分になりたい…が、退屈するのも嫌だ。そんな人にうってつけのソフトがある。海洋探索アドベンチャー『エバーブルー』だ。本作は「静」を演出しながらも、決してプレイヤーを退屈させないゲームである。

ようこそダイダロス島へ

内海に浮かぶ小さな島、ダイダロス島。これといった特産物や資源はないものの、気候と地勢に恵まれていたため、格好のダイビングスポットとしてダイバーたちの人気を集めている。イメージとしては、地中海や南太平洋あたりにありそうな島だ。レストランの軒先で夏の日差しを浴びながら、海を眺めつつシーフードパスタでも食べたくなるような感じである（いや、別に海の家で焼きそばでもいいんだけど、一応ヨーロッパ風世界観だし…）。

主人公はダイダロス島に住む、レオという名の少年。悪友マルコのちょっとした思いつきにのせられて、ダイビングを始めることとなる。最初の頃は金目のものを拾っては喜んでいた二人だったが、次第にダイビングの世界に目覚めていく——というのが本作のバックストーリーだ。なんとなく、遠い少年時代の冒険心を思い出すような、そんなお話である。

本作でやることはただ一つ。海に潜って何かを拾ってくるだけだ。Uボートと戦ったり海底都市を探検したり沈みゆく豪華客船上でラブラブしたりすることもなく、本当にただひたすらアイテム拾いを

© ARIKA CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHING AND DISTRIBUTION BY CAPCOM CO., LTD.

してくるだけである。それでゲームが面白くなるかどうか疑問に思うかもしれないが、むしろ目的が絞られているからこそ面白いのだと言っておこう。

島と海と沈没船

本作は大きく分けて三つのパートで構成されている。

①アドベンチャーパート

ダイダロス島内の人々と会話をしながら、ストーリーを進めたりヒントをもらったりするパート。装備品の購入、体力回復、海から引き上げたアイテムの鑑定と売買もここで行う。

ダイダロス島内。人々の話によく耳を傾けよう。困っている人を助けてあげるといいことがあるかも。

物語の鍵となるアイテムは見つかりにくいことがほとんどなので、人々の話はよく聞いておいた方がいい。また、何かを頼まれたりすることもあるが、それもなるべく聞いてあげよう。何らかの見返りが必ずあるし、それでストーリーが進展することもある。

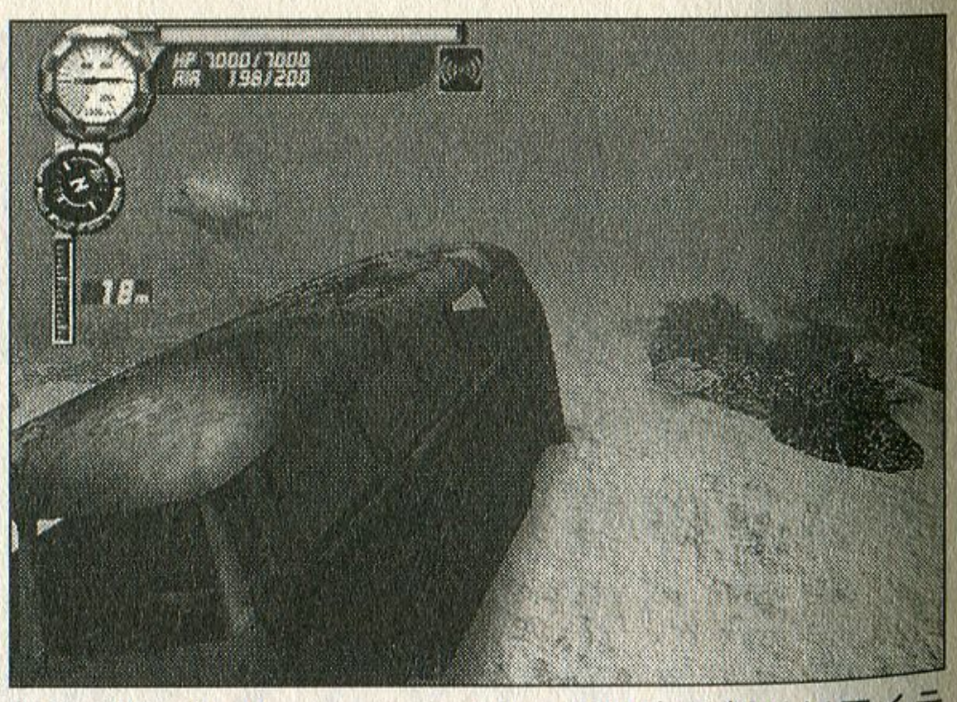
②海洋探索パート

島の周りの海に潜り、アイテムなどを探していくパート。アイテムは海底の泥の中に沈み込んでいるため、目視で発見することはできない。そこでマルチソナーを活用することになる。ソナーとは水中で音を発し、反射してきた音を拾って海中の様子を調べる道具だ。本作のマルチソナーはちょっと特殊で、各種マテリアルエレメントを取り付けることによって、海底に沈んだアイテムを見つけることができる。

ストーリーが進むと、今度はアイテムではなく沈没船を探すことになる。この場合は島の人たちのヒントを元に、自分の目で探さなければならない。

③沈没船探索パート

沈没船の中に入り、アイテムを探していくパート。海洋探索パートとは異なり、目に見えるものを直接拾い上げていく（マルチソナーはあまり使わない）。


海洋探索パート。マルチソナーの反応を頼りにアイテムを探していく。

ダイダロス島の近くにはいくつかの沈没船があるが、どの船にも価値のある品物や、ストーリーの進行に必要なアイテムが眠っている。一度沈没船の中に入ると、次からは船で沈没船のある場所に行き、直接中に入ることができるので、島との行き来はそれほど面倒ではない。

マルチソナーの使い方

マルチソナーにはソケットがあり、そこにマテリアルエレメントを取り付けることによって探す対象を変えることができる。たとえば金属のものを見つけたいならメタル、木製のものならウッドを取り付けよう。同時に複数のエレメントを付けてもいいが、「目的地までクレイのプレートが埋められていて、ソナーで探しながら進まなければならない」という場合は、クレイ以外を取り付けると混乱してしまうだろう。

ソナーの範囲だが、前方にしか音波を飛ばさないため、アイテムが自分の真横にあると反応してくれない（図を参照）。こんな場合はその場で立ち止まり、別の方向にソナーを打ってみよう。

エレメントには沈没船内の宝の位置を示したマップエレメントというものもある。宝の位置がわかっていても、エレメントを装着していないと宝を取れないので注意。

ソナーの範囲は扇状に広がっているため、図右下の物体には反応してくれない。

ない。

欲に溺れて死す

美しいダイダロスの海で魚たちと戯れつつ、あてもなくのんびりとアイテム探しをしていると、何だか一時期流行った癒し系環境ソフトでもやっているような気分になってくる…が、本作はあくまでもゲームである。

当たり前のことだが、主人公のHP(体力)がなくなるとゲームオーバーだ。HPが減る要因は主に四つ。AIR(酸素)の値が0になるか、潜水スーツの限界を超えた深度まで潜るか、アイテムを取るか、所持アイテムの合計重量がサックの最大重量を超えるとHPが減少し始める。

海洋探索パートなら、それほど神経質になる必要はない。「浮上」コマンドでいつでも島に戻ることができるので、自分から死のうと思わない限り、ゲームオーバーになることはないだろう。

問題は沈没船探索パートだ。

沈没船は出入口が限られており、甲板以外から外に出ることはできない。もし中に入ってから道に迷うと、出るまでにかなり時間がかかってしまう。沈没船内部は複雑な構造をしている上、地上の光が届かないため、ヘッドライトのかすかな明かりを頼りにして進むしかない。おまけに沈没船は地面に突き刺さって傾いているため、平衡感覚も狂いがちだ。おそらく方向感覚に自信がある人でも、かなり苦労することだろう。

もっとも、AIRの残量にさえ気を付けていれば、それほど危険というわけでもない。何度も潜っていれば道もわかってくるし、出入口だって探せばいくつもあるのだから、決して難しくはない。

だけど、人間は欲深い生き物だから…せっかくアイテムを見つけたのに、それを取らないまま島に戻ることなんてできるだろうか？ましてやそれがレアアイテムだったら？　手ぶらで帰るなんて、プライドが許さない。主人公が持てるアイテムの重量は決まっているのだが、持とうと思えば限界を超えて持てる。ならば目に入ったものは全部持って返らないと気が済まない。もちろんHPはみるみるうちに減っていくが、甲板に出ればすぐ浮上できるのだ。あと少し…角を曲がってドアを開けて、あと10メートル…あ、視界が赤くなってきた…あと5メートル…3メー…ト…(死)。

沈没船探索パート。ライトをあてた物体には影ができる。影にアイテムが隠れていることも…。

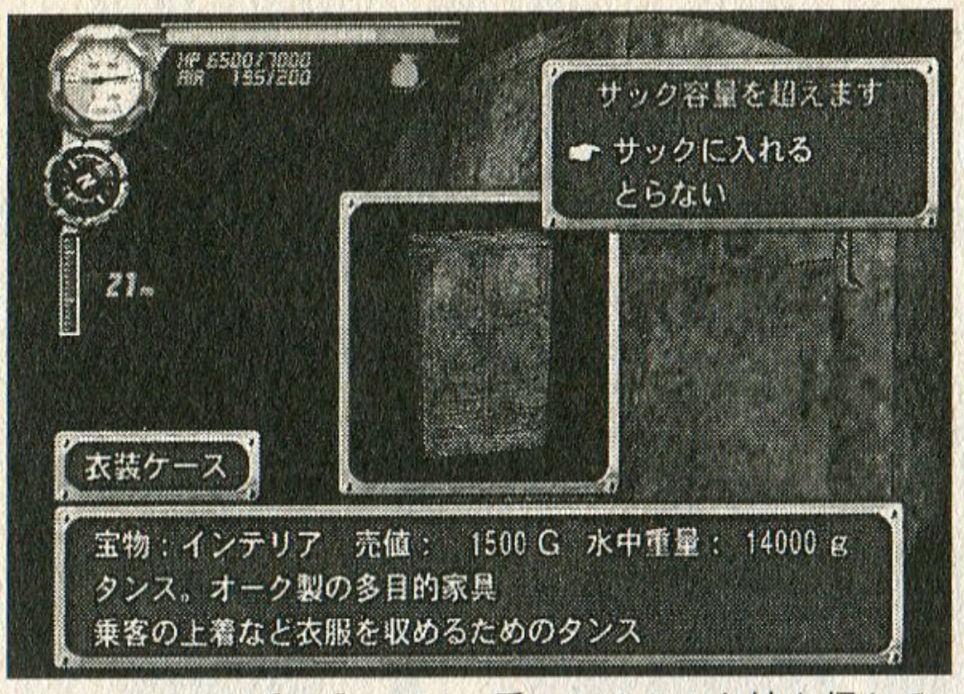
海に沈んだというよりも、欲に沈んだという感じである。

そんなに欲をかかなきゃいいのにと思うかもしれないが、そうしたくてもできない。何だかよくわからないが、多少のリスクを背負ってでも、見つけたアイテムは全て手に入れておかなければいけないような気がしてくるのだ。これのどこが癒し系環境ソフトか？　深い静けさの中にも緊張感のある、まさにゲームの中のゲームだ。

探索の道は長く険しい

念のために言うと、筆者はレアアイテムマニアではない。例えば『ドラクエ』をやっても、小さなコインを必死になって探すようなタイプではない。それなのに、『エバーブルー』ではアイテム収集欲に火がついてしまった。それだけ本作には、プレイヤーをアイテム収集に走らせる仕掛けがあったということだ。

まず、沈没船のアイテム配置がうまい。絶妙すぎる。机の下や倒れたテーブルの後ろなど、ヘッドライトを当てても影になるところにこっそりと置いてある。そのせいで、いくら探してもまだまだ何かがあるような気がしてしまうのだ(実際あるし…)。



新しいサックを手に入れると、重いアイテムも持ち帰れる。リスクとリターンをよく考えよう。

しかも、いいサックを装備して所持アイテムの最大重量が増えると、今まで単なる地形の一部だと思っていた家具類までお持ち帰りできるようになる。つまり、過去に調べ尽くした沈没船にも、まだまだ取得していないアイテム（家具）が眠っていたということだ。うーむ、奥が深いというか、じらされているというか…。

サブイベントが充実しているのも本作の特徴だ。ダイダロス島内には、変なもの（重いもの、酒、古美術品、インテリアなど）を集めているマニアが何人か存在する。またそれとは別に、生活に必要なものが手に入らなくて困っている住人がいる。彼らにものをあげると金額的には損になってしまうのだが、代わりに新しいマルチソナー用マテリアルや宝の地図（マップエレメント）がもらえたりする。またもやアイテム探索範囲が広がってしまった！　嬉しいじゃねえかこの野郎!!（なぜ切れる）

もちろんオークションやアイテム合成といった「お約束」もあり、さらにアイテムの収集具合によって「信頼のコイン」や「称号」がもらえてしまう。おまけに写真撮影機能まであるので、海を泳ぐ海洋生物たちを撮影して記録することも可能だ。

これだけの要素を詰め込まれたら、話を進めるためのアイテムだけ取って機械的にクリアしたらもったいないという気になる。ああ、なるとも。ならないわけがない。

そして何よりプレイヤーを駆り立てるのが、本作独特の演出である。記事冒頭で本作は「静」のゲームだと書いたが、本当に静かだ。なんせ海に出るとBGMが一切なくなり、主人公の息づかいしか聞こえなくなる。無音という演出だ。ところが沈没船の奥深く、いくつもの扉を抜けた先から、かすかに音楽が聞こえてくる。この先に何かがあるのだ。何かが…そして最後の扉を開けると音楽は最高潮に達し、目の前には探し求めていた宝が鎮座している…！

この瞬間の盛り上がりがたまらない。ゲーム中ではほんの数回しか起こらない演出だが、この瞬間のためにプレイを続けていたといってもいい。過度の刺激や過剰な演出などなくても、人の心は動かせるということか。『エバーブルー』は、まさに理想的な「静」のゲームだと言えるだろう。

制作者コメント

発見する喜び

株式会社アリカ　チーフプランナー　**奥田裕史 氏**

エバーブルーの調整でとくに苦労した点は、戦闘の存在しないＲＰＧをゲーム的に成り立たせることでした。ですが、そんなつまらない苦労話はおいといて、企画コンセプトでも話そうかと思います。

新しいものを発見する感覚、お目当てのものが見つかった喜びといった、初めての感動を大事にしようと思って作りました。

沈没船を発見する時の、視界に「もやっ」と見慣れぬ大きな物体が現れ、それがだんだんと近づいてくる感覚。船内では脱出ルートを確保しながらの探索に程よい緊張感を覚え、目的のお宝を見つけた達成感に酔いしれる。

そういったところを初めての探索で楽しんでいただけていればと思います。

慣れてくると視界にゆとりができてくるので、魚や宝物、トイレ（笑）などにも新しい発見があったのではないでしょうか。

遊び方なんて決まっているようで自由なものですので、気楽に潜ってみてください。皆さんが好きなように動かして、楽しいと感じていただければそれで良いと思います。

Text by RD（フリーライター）

地味なゲームは地味に売れるこの状況
ネットゲームは状況打破の起爆剤となりえるか

ランキングページでも書いたが、今回取り上げたソフト11本（殿堂入りを含む）のうち、9本までがベスト200に入っているソフトだ。本誌始まって以来の珍事？　である。

別に編集方針が変わったということはない。毎度のように、遊んでいたソフトの中から、面白いのに売れ行きがイマイチだなあと思ったソフトを選択していっただけである。

ちっとも発掘になってないじゃないか、と言われるかもしれないが、実際に扱っているソフトのほとんどは数万本。遊ばれてはいないのだ。ネットの普及による情報量の増加が、知名度と売上のギャップを生んでいるのではないだろうか。ただ、本誌で扱うようなソフトは、やはり独特というか、ちょっと尖ったところのあるゲームが多い。そういったソフトがそれなりに売れている状況というのは、悪いことではないと思う。

ユーザーの嗜好が細分化し、好きなソフトだけを注目して、そのソフトだけを購入する。メーカーもユーザーの現状を掴み、それにふさわしいコストで制作をしていく。現実にはかなり難しい作業だとは思うが、そういった流れはソフト全体がとても素晴らしい。だが、ゲーム業界全体にも必要なことだろう。

とは言っても、全体の売上本数を見れば景気が良いとは言えない。そして、この状況を打破するにはネットゲームしかない、と言われている。ソニーはネットワーク構想を発表し、X-BOXもネットワークゲームを切り札と考えている。

だが、本当にネットゲームはゲーム業界の救世主と言えるのだろうか。インフラ等の問題もある。勿論、ネットゲーム自体にもまだまだ問題があるが、私には何よりプレイ時間の方に問題があるような気がしてならないのだ。結局は人との関係が面白さのカギとなるので、価値観を共有できないと楽しむことは難しい。極端に一つのゲームしか遊ばない、なんてことにはならないだろう。

今回、扱っているのは制作者の顔が見える、意図が独特なものを中心に紹介した。まあ、本誌はそういったゲームばかりを扱っているのだが(笑)。ただ、こういった人たちが活躍できるだけの市場も、ネットゲームに負けないくらいの規模で残っていて欲しいと思う。

確かに『FFXI』だけを見れば、ネットゲームという新しい楽しさが普及するということもあって本誌の後継誌でもある隔月刊「ユーゲスト」のシステムがつい長時間プレイしてしまう面白い内容なので、多くの人がどっぷりハマってしまう可能性があるのだ。

そして本誌の後継誌でもある隔月刊「ユーゲー」でも、そういったゲームを紹介していきたい。

おじゃま館 ついに10周年

皆様のご愛顧により 大阪の中古ゲーム屋 人気品揃え No.1 に輝きました!!

欲しいソフト何でも探します **ファミコン日本一級の常時在庫5万本以上!!**

プレステ在庫2万本以上 ドリキャス・X-BOX・ゲームボーイ サターン・PCエンジン・メガドラ...etc **日本屈指の在庫量！通販で昔のファミコン買えるゾ**

★通信販売 サンキューセール 39

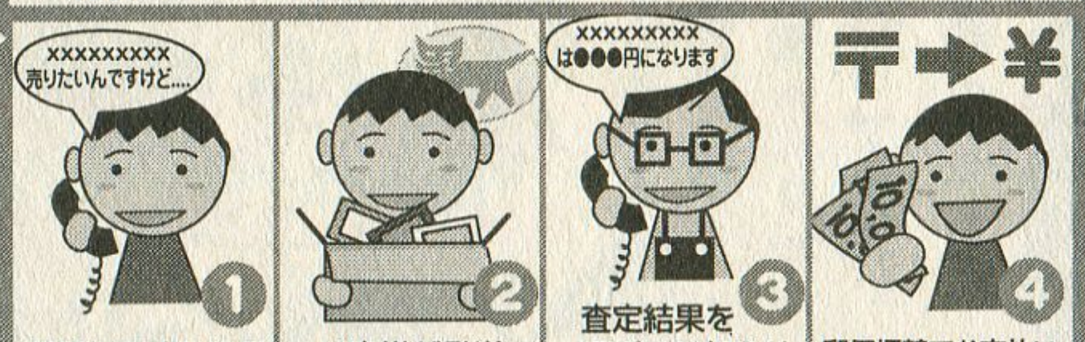
390円 390円 390円 39円 39円

新品DC	プロ野球チームをつくろう	390円	新品SCD	天外魔境カブキ伝	39円
新品DC	プロ野球チームをあそぼう	390円	新品FC	トッププロゴルフ	39円
新品DC	バーチャファイター3	390円	新品SS	デジタルピンボール	39円
新品DC	セガGT	390円	新品WS	たねをまく鳥	39円

本体 スーパーファミコン (中古本体のみコントローラー1個付) **390円**

※代引きにて発送します。※サンキューセールはお一人様3タイトルまで。

★通信買取



※5本以上買取される方は当社が送料を負担致します。その際は着払いでお願いいたします。
欠品やCDにキズが有ると減額対象になります。必要なモノ→身分証コピー・振込先・電話番号

買取例 3/15現在

■プレイステーション2		■プレイステーション		■ファミコン	
鬼武者	3,000円	サモンナイト1又2	4,000円	アイスクライマー	4,000円
スパロボ大戦インパクト	6,100円	トルネコの大冒険2	3,000円	スーパーマリオ3	600円
鉄拳4	5,500円	ドラゴンクエスト7	3,000円	熱血行進曲	3,000円
ファイナルファンタジーX	3,100円	FFコレクション	5,500円	熱血すとりーとバスケット	15,000円
ワイルドアームズ3	4,500円	ワンピースグランド2	4,500円	サマーカーニバル烈火	12,000円

リスト以外で欲しいソフト何でも探します

カセットのみファミコン お一人様2本まで 1本なんと 10円

アイギーナの予言	究極ハリキリスタジアム	スターラスター	ナムコクラシック	桃太郎伝説
蒼き狼と白き牝鹿	究極ハリキリスタジアム平成元年度版	ゼビウス	信長の野望全国版	ヨッシーのクッキー
エクセリオン	激闘スタジアム	タッグチームプロレスリング	ハイドライドスペシャル	ヨッシーのたまご
SDナイトガンダム物語	ゴルフ	ダービースタリオン全国版	バーディーラッシュ	4人打ち麻雀
SDガンダム・ガチャポン戦士3	サッカー	テトリス	パチコン	ラサール石井の チャイルズクエスト
F1レース	三国志1・2(光栄)	ディープダンジョン3	ファミリースタジアム'87～'91	
貝獣物語	じゃじゃ丸忍法帳	Dr.マリオ	ファミリーサーキット 又は '91	
がんばれベナントレース	スーパーリアルベースボール	内藤九段 本将棋	ベースボール	
キャプテン翼	スカイデストロイヤー	中嶋悟 F1ヒーロー	松本亭の株式必勝学2	

カセットのみファミコン 1本 380円 10本でなんと 2,980円

アーガス	キングスナイト	スーパースターフォース	超人ウルトラベースボール	ドラゴンクエスト1～4	ピンボール
井崎橋五郎の競馬必勝学	銀河の三人	スーパーゼビウス	つっぱり大相撲	ドラゴンボール1～Z3	ファイティングゴルフ 又は 外伝
ウィザードリィ2	グラディウス	スーパーマリオブラザーズ	テクモスーパーボール	ドラゴンバスター1・2	ファイナルラップ
ウルティマ 恐怖のエクソダス	競馬シミュレーション本命	スクウェアのトムソーヤ	テクモボール	忍者らホイ!	ファザナドゥ
ウルティマ2 聖者への道	激闘プロレス	スターフォース	テグザー	ハイドライド3	ファミコンジャンプ 英雄列伝
ウルトラマン倶楽部2	ゲゲゲの鬼太郎	頭脳戦艦ガル	テトリスフラッシュ	ハイパーオリンピック	ファミリー麻雀1・2
ウルトラマン倶楽部3	ザ・ロード・オブ・キング	星雲狩り	寺尾のどすごい大相撲	バットマン	フォーメーションZ
ヴォルガード2	新人類	タイトーグランプリ	10ヤードファイト	バルトロン	ベースボールスター
SDガンダム・ガチャポン戦士4	ジャイロダイン	高橋名人の冒険島	トップガン	バンゲリングベイ	星のカービィー
SDバトル大相撲	じゃりん子チエ	大魔司教ガリウス	トランスフォーマー コンボイの謎	パチ夫くん1～3	マグマックス
キングコング2	ジャンボ尾崎のホールインワン	超時空要塞マクロス	独眼龍政宗	ビーバップハイスクール	麻雀

カセットのみファミコン 1本 680円 10本でなんと 5,980円

アルカノイド2	がんばれゴエモン外伝2	コナミックスポーツインソウル	戦場の狼	ハットリス	マリオオープンゴルフ
アルカノイド1	がんばれゴエモン!からくり道中	サイドポケット	武田信玄	バックランド	マルサの女
アルゴスの戦士	ガンヘッド	真田十勇士	ダウボーイ	パロディウスだ!	ミシシッピー殺人事件
アルテリオス	キャッスルエクセレント	シェラザード	チャンピョンシップロードランナー	飛龍の拳1～3	水戸黄門
イーアルカンフー	キャプテン翼2	時空勇伝デビアス	チョップリフター	ファミリージョッキー	ミネルバトンサーガ
ウィザードリィ	機動戦士Zガンダム ホットスクランブル	スーパーチャイニーズ1～3	テニス	フィールドコンバット	未来神話ジャーバス
ウィザードリィ3	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	スーパーマリオブラザーズ3	ディーヴァ	フリップル	女神転生1・2
ウィロー	クォーターバックスクランブル	スーパーマリオUSA	デビルワールド	ヘラクレスの栄光1・2	桃太郎電鉄
エキサイトバイク	クルクルランド	すごろくエクスト	ドラゴンスピリット 新たなる伝説	魔界島	レッドアリーマー2
エグゼドエグゼス	ゲイモス	聖飢魔2	ドルアーガの塔	魔界村	ロックマン3～5
がんばれゴエモン外伝	コズミックウォーズ	セクロス	忍者パットリくん	魔蛇窟	ロードランナー

カセットのみファミコン 1本 980円 10本でなんと 7,980円

アーバンチャンピョン	キン肉マン	じゃじゃ丸の大冒険	聖闘士星矢	忍者龍剣伝1～3	ファミリーボクシング
アキラ	ギャラガ	ジャストブリード	高橋名人のBugってハニー	熱血高校 サッカー編	ヘクター'87
ぼくドラキュラ君	ギャラクシアン	じゅうべえくえすと	チャレンジャー	罪罰の封印	ボンバーキング
アスレチックワールド	クォース	スーパーピットフォール	ツインビー	バード・ウィーク	ボンバーマン1・2
アトランチスの謎	グーニーズ	スーパーマン	鉄腕アトム	バイオ戦士DAN	ポケットザウルス
1942	グーニーズ2	スーパー桃太郎電鉄	ドラえもん	バイナリィランド	ポパイ
SDガンダム・ガチャポン戦士2	けろけろけろっぴの大冒険	スーパーモンキー大冒険	ドラゴンスレイヤー4	爆笑!!人生劇場1～3	マッハライダー
オセロ	激突四駆バトル	スターウォーズ	ドンキーコング	パックマン	マッピー
オバケのQ太郎	月風魔伝	スターソルジャー	ドンキーコングJr	B-ウイング	マッピーランド
京都花の密室大事件	三国志1・2	スパルタンX	忍者くん魔城の冒険	ファミリーテニス	ミッキーマウス
京都龍の寺殺人事件	シャーロックホームズ旧爵令嬢誘拐殺人事件	スペースインベーダー	忍者ジャジャ丸くん	ファミリーピンボール	メトロクロス

カセットのみファミコン 1本 1,480円 5本でなんと 5,980円

いっき	キングオブキングス	スプラッターハウス	ちゃっくんぽっぷ	半熟英雄	ファンタジーゾーン
ロストワールドオブジェニー	孔雀王	ソンソン	ツインビー3	パネルの塔	ペンギンくんWARS
SDガンダム・ガチャポン戦士5	グラディウス2	たけしの戦国風雲児	TMネットワークライブインパワーボウル	火の鳥	北斗の拳1～4
エレベータアクション	ケルナグール	たけしの挑戦状	ディグダグ1・2	フェイヤーエムブレム 又は 外伝	ポートピア連続殺人事件
カイの冒険	シティーコネクション	第2次スーパーロボット大戦	ナッツ&ミルク	ファイナルファンタジー1～3	マイティーボンジャック
影の伝説	スクーン	ダブルドラゴン2	熱血硬派くにおくん	ファミコンウォーズ	マイライフマイラブ

カセットのみファミコン 1本 1,980円 5本でなんと 7,980円

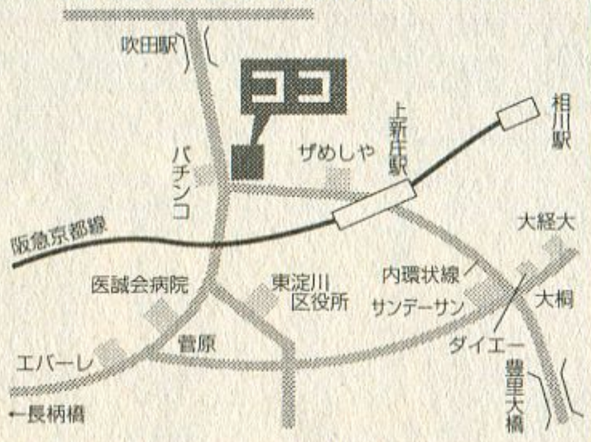
1943	ゴルゴ13	スウィートホーム	ダウンタウンスペシャル 時代劇	ドンキーコング3	マザー
オホーツクに消ゆ	サーカスチャーリー	スカイキッド	中国占星術	ハイパーオリンピック 数様バージョン	メタルギア
クインティ	サラダの国のトマト姫	スペランカー	超筋星戦記メタファイト	フラッピー	レッキングクルー
くにおくんの熱血サッカーリーグ	さんまの名探偵	ソロモンの鍵	東海道五十三次	マインドシーカ	ロックマン6

おじゃま館 amusement shop ゲームソフト&ハード・FC企画

通販専用ダイヤル TEL/FAX **06-6381-6210**

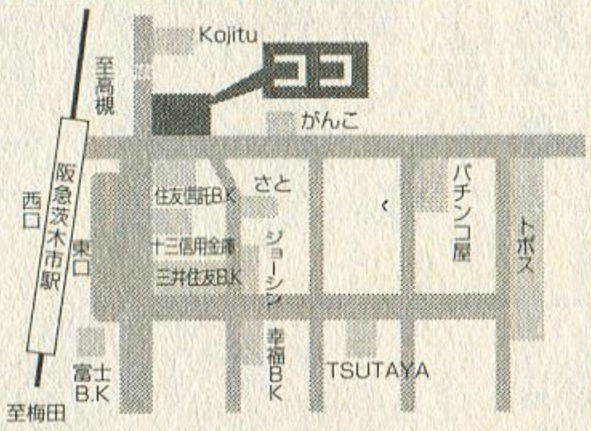
大阪府吹田市東御旅町9-25［通販部］
受付/PM5:00～PM10:00

店ボロイが大阪No.1ッス!!



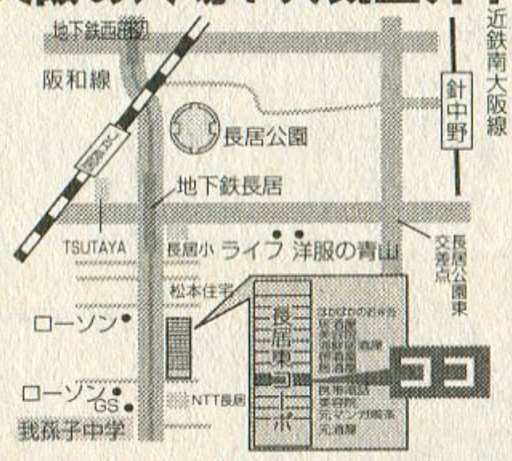
上新庄店 年中無休
大阪市東淀川区上新庄3-1-36
TEL.06-6325-7477
営業 平 日お昼12:00～深夜2:03
時間 日・祝日AM11:00～深夜2:03
ファミコンが天井にギッシリ。在庫アリスギ、危険にヤバク改造中。おじゃま館1号店

大阪市外最強店!!



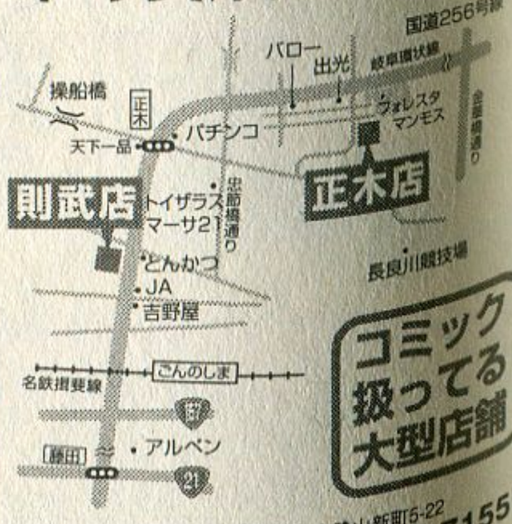
茨木駅前店 年中無休
茨木市末広町1-1
TEL.0726-38-7447
営業 平 日AM11:00～PM10:00
時間 日・祝日お昼11:00～PM10:00
駅近、徒歩1分。中古プレステ2の在庫がスゴイ。

大阪の穴場！人気上昇中！



長居店 年中無休
大阪市住吉区長居東3丁目14-22-1階
TEL.06-6694-7241
営業 平 日PM 1:00～PM11:00
時間 日・祝日お昼12:00～PM11:00
毎日が超高額買取。他店対抗継続中!!

オープン1周年で岐阜独走中!!



正木店 年中無休
岐阜県岐阜市鷺山新町5-22
TEL.058-295-7155
営業時間/AM11：00～PM10：00

則武店 年中無休
岐阜県岐阜市則武西2-19-18
TEL.058-297-1534
営業時間/昼12：00～PM11：00
中古価格、品揃えダントツ岐阜No.1。
徹底価格調査。

小路店 年中無休
大阪市生野区小路東1-1-25
TEL.06-6758-7717
営業 月～土 PM2:00～AM0:30
時間 日・祝 PM1:00～AM0:30
来てビックリ!一坪当たりのゲーム売上日本No.1!

蒲生店 年中無休
大阪市城東区今福西3丁目2-2 プレジデント城東1F
TEL.06-6936-2220
営業時間 昼12:00～PM11:00
地域密着。安心・親切がモットーです。

西宮店 年中無休
西宮市池田町7番8号
TEL.0798-22-2726
営業 平 日お昼12:00～PM10:00
時間 日・祝日 AM11:00～PM10:00
こんなところにおじゃま館があったのか!?

ゆりかごから墓場まで

第8回　逆転裁判

佐藤アルミ

異議あり!!
主人公は
若き弁護士
成歩堂 龍一
つーか ピカピカの新人
でも24才で司法試験を
クリアしてるんだから
こう見えても
スゴイんじゃあ…?
こう
見えてもって?
つん
つん~
判例
まず発端は…
ある事件の容疑者が
逮捕されます
みんな…
ぼくが犯人だと
思ってるんです
彼(彼女)は無実を
主張して、なるほどくんに
救いを求めて弁護を
依頼して来ます。
なるほどくんは裁判に
勝つため探偵パートで
情報を集めます
ヒロイン→
まったく
最近の若いもん
と来たら人生の
失達のハナニも
ババァひっこめ
とか言って
全然き
しないし
大体あの
衣袋ちゃ
知らないって言
うのかい!?よく
アタシの前でそん
コト言えたもんだ
ね、犯人?そんた
アイツに決まって
だろ他に誰か
ゆんだと
ぎゅむ
ちょっと
メモ
永遠のライバル
天才エリート検事
御剣怜侍
通称:みっちゃん

去延パートでは
探し出して来た証拠を
駆使して、証人の尋問から
ウソゃムジュンを暴くのだ!!

ちょっと
待って下さい!

その証言は
ある証拠と
あきらかに
ムジュンしています!

え?
どこが?

また
やったか…

しまったあ
あ――!!

間違った指摘をすると
ペナルティが付き、
一定回数失敗すると
ゲームオーバー…

ドカーン!

なるほどくん!
最後まで
あきらめてはダメよ!

私達弁護士は
依頼人を信じて
無罪を立証するの!!

心の師・先輩弁護士
綾里 千尋

有罪

ふがいない
オレをゆるして
くれぇ…。

それらしい証拠がない時は証人をゆさぶってウソを見抜け！
「ウソがウソを呼ぶ」は至言だなあ♥

えっとォ あの晩はァ 窓の外で変な音がしたからァ

待った！

その時 あなたは何をしていたんですか？

そっそれはぁ あの…その…

証拠やムジュンを指摘された証人のリアクションも面白いけど…

彼らを追いつめて行く時のなるほどくんがイイ!!

犯人は判っているのに動機が見つからない

決定的な証拠があれば

なるほどくんががんばらないとあの人、有罪にされちゃうよ！

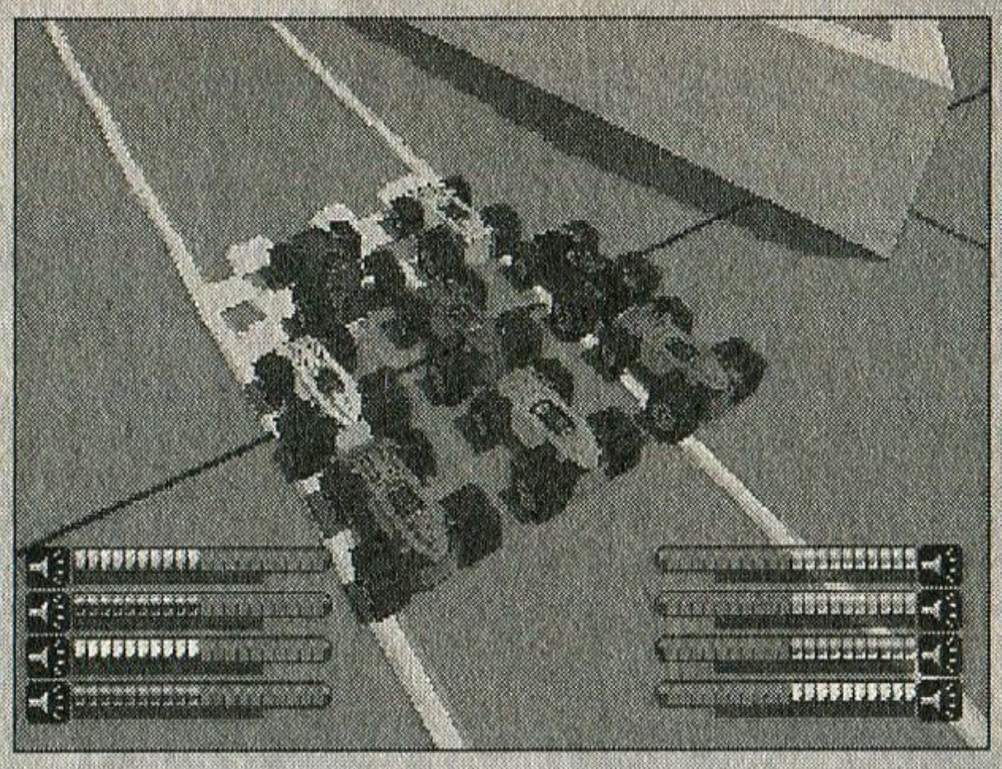
自分は検事を信じて捜査するだけっス

容疑者の罪は明白です！

各パートが30分位で気軽に遊びやすいしどこへでも持ち歩けるけど…

借しむらくは画面がとーっても小っちゃいコトかな…
GBAだからなァ…

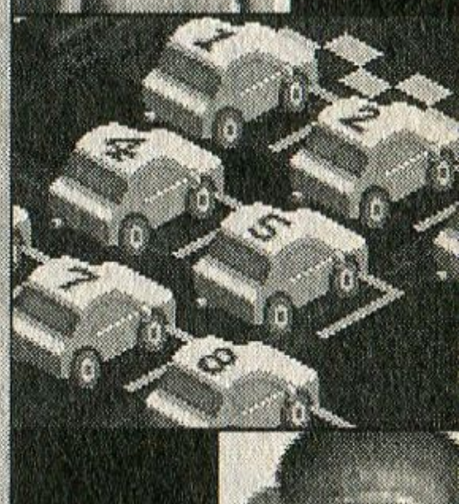
ああ〜ん もっと大きいみっちゃんやなるほどくんで遊びたあああ〜いっ

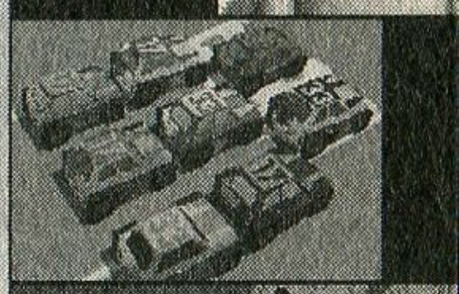


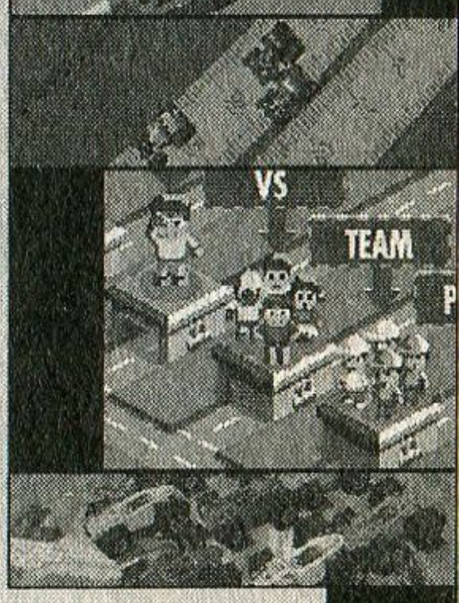
ナイスゲーム
インプレッション

マイクロマシーンズ

北郷 健 Presents







パーティープレイにもってこい!
1画面8人同時対戦という魔力

前代未聞!? マルチプレイヤーレースゲーム

「多人数プレイ」。何という甘美な響きだろう。3Pはもちろん、4P、5Pと数字が増えるにつれ、胸がわくわくしてくるのは何故だろう?

当然、ゲームの話である。この『マイクロマシーンズ』は、イギリスにあるメーカー「コード・マスターズ」が開発したレーシングゲーム。日本ではナムコからPSで発売され、最近では廉価版による類似作品も登場している。

その特徴は何と言っても「8人同時対戦」。もちろん通信ケーブルなどは使わず、一画面の中で8台の車によるバトルができるのだ。では「出遅れて画面外に出てしまった車」はどうなるのだろう? 答えは簡単。その場で失格。最後の1台になるまで、しばしお休み。だが、ここで気を抜いてはいけない。1人が勝ち残った瞬間、所定のポイントがやり取りされ、すぐにその場からレース再開となる。この繰り返しでゲームが進み、ゲージを一杯にした人が最終的にそのコースの勝者になれる訳だ。つまり毎回トップが違えば、いつまで経っても終わらない、半永久的なシステム。これが非常に、中毒性を高めているといえる。

その「生き残り淘汰バトル」が繰り広げられるフィールドは、ビリヤード台やミルクのこぼれた食卓など、非常に身近な風景のため、まるで人間が寝静まった後に、ミニカー達が勝手に動き出して遊んでいるかのような風情がある。コース内にはジャンプ台や障害物など、様々なギミックがふんだんに盛り込まれ、さらにはアイテムによる駆け引きも加わって、とても深い戦略性を生み出しているのだ。

また、マシンの種類に関しても、弾を撃って敵を破壊できる戦車や、水面を走るパワーボートなど、かなりのバリエーションに富んでいて「いつまで経ってもやめられない」というような「接待プレイ」にもってこいのゲームとして仕上がっている。

多人数プレイにまつわる「接待プレイ」の暗い過去

私が多人数プレイにこだわるのには理由がある。今は実家に出戻った小生、過去に一人

暮らしをしていた時期もあった。その頃は、とにかく毎日のように仲間を呼んで、馬鹿騒ぎすることが楽しくて仕方なかった。そこには夜な夜な人が集まり（通称「支部」）毎晩のようにゲーム大会が開催されることとなった。そこで必要になるのがマルチタップという訳だ。もちろん、コントローラも人数分用意する。当時はまだＳＦＣ全盛期だったが、私はソフトを買うとき、ある表示に注目していた。「マルチプレイヤー5対応」この表示さえあれば、ゲーム内容は二の次。多少出来が悪くても、そこに人間同士の駆け引きが加われば、ある程度までは楽しめてしまうものなのだ。

もう一つ重要な要素として見逃せないのが「同時プレイ」ということ。いくら多人数でできても、すごろくのように順番では意味がない。全員が参加している、同じ時間を共有しているという感覚が大事なのだ。部屋の中にいる人間が全員、テレビにくぎ付けになっている瞬間が、私にとって至福の時だった。

その支部では、数々の名作ゲームを堪能することができた。『ボンバーマン』しかり、『エキサイトステージ94』しかり。ありとあらゆるソフトを、来訪者の趣向に合わせて用意していた私は一体何だったのか？　あの頃の散財っぷりが、今の生活に響いていることは言うまでもない。考えないことにしよう…。

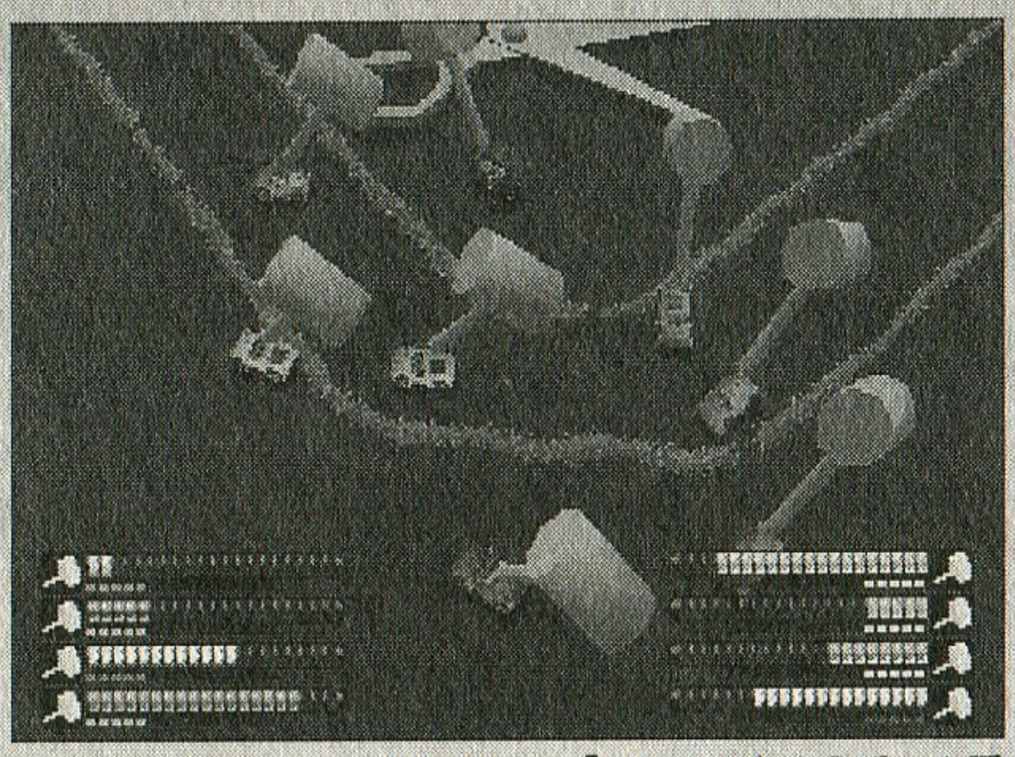
次世代機が可能にした「8人同時プレイ」

そして時代はＰＳ到来を告げ、ＳＦＣ時代では為し得なかった「8人同時プレイ」を可能にしたのだ（メガＣＤ『江川卓のスーパーリーグＣＤ』というのもあったが…）。これに私は飛びついた。ひっそりと載っていた紹介記事から注目し、元日発売というハンデにもめげず、年明けと共にゲームショップへ直行（開いてないって!?）。友人の予定も考えず、緊急召集をかけたのだ。ほんの1週間前には、あの『グランツーリスモ』が発売され、話題沸騰となっていたあの頃。私が何の迷いもなく、選んだのはこのソフトだった。

さすがに8人で試したことはないが、6人まで集まったことを記憶している。当時は25インチのテレビで挑戦していたが、できれば29インチ以上をオススメしたい。8人となると、ある程度の部屋の広さも必要になってくる。その上、マルチタップ2つとコントローラ8個という、かなりの投資が必要になるが、それを差し引いても余りある、盛り上がりを得られることは保証しておこう。ちなみにこのゲームには、「1／2コントローラ」というモードも用意されていて、これを使えば一つのパッドを2人で共有して、4チームによる8人対戦も可能となっている。ただ、惜しむらくはテンポの悪さ。続けて何度もやりたいのに、ロードがやや長めなのだ。これは致命的だが、ＰＳ2の機能を使えば格段に速くなるので、この際よしとしよう。

ゲームのネットワーク化が叫ばれる昨今。そんな時代だからこそ、今そこにいるヤツとの勝負を大切にしたい。みんなが集まっているという空気がたまらなく好きなのだ。

最後に、より楽しむための裏技を紹介しよう。名前入力で「ＴＡＮＫＳ４ＭＥ」と入れると、どのコースでも戦車で。1人用ＧＰモードでゲーム中にポーズをかけ、左右□○左右□○と入力すると主観視点になる。お試しあれ。



アイテムの中でも一番おもしろい「ハンマー」を入手した瞬間。誰か１人が取れば全員に装備されるため、あっという間に「もぐらたたき状態」となる。使用回数が５回と限られているので、よ〜く狙って出来るだけたくさんののライバルを潰してしまおう。ほかにも愉快なアイテムが盛りだくさん。

機種：PS　メーカー：ナムコ　ジャンル：マルチプレイヤーレーシング　発売日：98・1・1　価格：5800円

ナイスゲーム
インプレッション

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～

榎本正幸Presents

ドラキュラの異端児

この本の読者ならばご存知かと思うが、一応解説。『悪魔城ドラキュラ』は多くのユーザーの支持を受け、長年に渡ってリリースされ続けているコナミの「ナイス」アクションゲームである。

しかしながら、15年以上も続くシリーズの性なのか、最近の作品ではマンネリ感が否めない。また、「アクション至上主義」の『悪魔城ドラキュラ（86年FC、『悪魔城ドラキュラ月下の夜想曲（97年PS）』派にファンが二分されてしまい、結果としてターゲット層が絞りにくくなり、続編が作り難いシリーズとなってしまった。

この、閉塞しつつあるシリーズの新たなる方向性を指し示したのが、今回紹介する『悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～』（以下『黙示録外伝』）である。

ほとんどのユーザーたちから黙殺され、あまつさえクソゲー扱いされているこのゲームを今一度振り返ってみようではないか。

この作品が評価されなかった最大の理由は「プレイヤーの動きに画面の切り替え（カメラワーク）がついてこれない」というアクションゲームとして致命的な欠陥にある。「アムロの反応速度に追いつけないマグネットコーティング前のガンダム」のようなものだ。カメラアングルの未必の故意により、死因の多くは無常にも開いた奈落への転落死である。これだけ豪快に落ちる物は、『黙示録外伝』の主人公か『テトリス』の赤い棒くらいだろう。また、ドラキュラユーザーの永遠の夢、箱庭的3D悪魔城を自由に歩ける反面、陰湿なトラップが360度に張り巡らされ、難易度の向上に拍車をかけている。

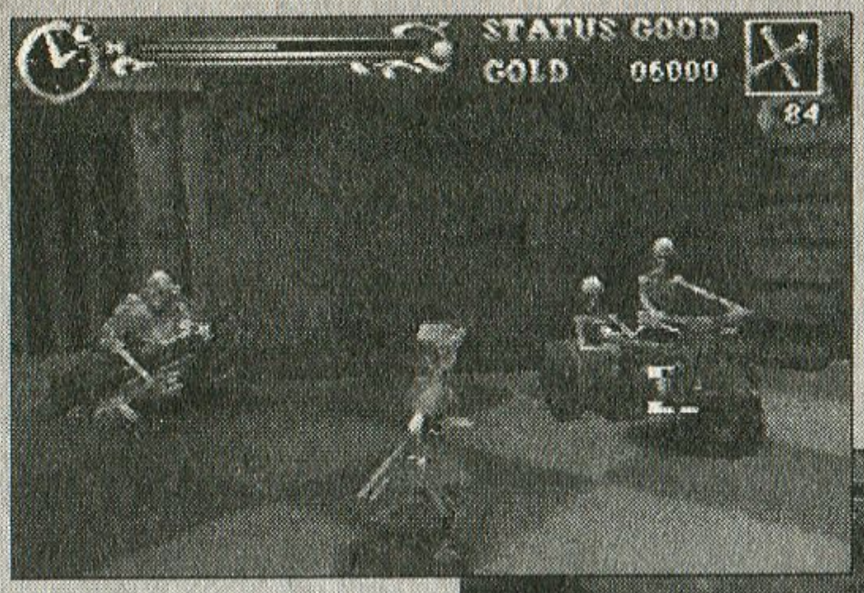
「燃え」と「萌え」

確かに転落死という不条理なゲームオーバーが（かなり）頻繁に起こる。だが、ドラキュラは本来、「一筋縄ではいかない、超硬派アクションゲーム」ということを忘れてはいないだろうか？　そう、死んだ我々が悪い。死

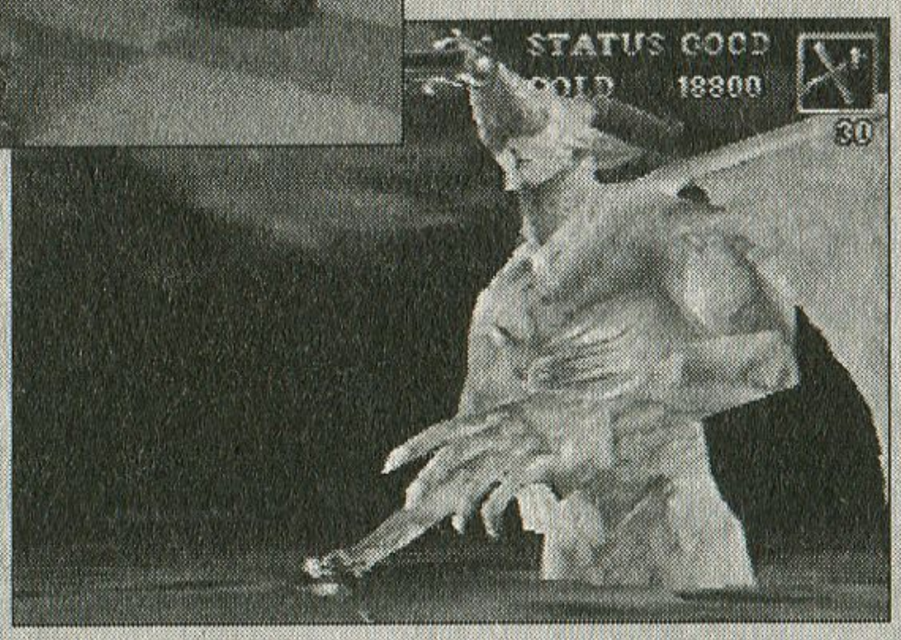
ポリゴン悪魔城開城！そして閉城…？

NiceGame

Impression



バイクに乗ったスケルトン。何と言うか、シュール。



戦隊物？　と見紛うばかりの巨大化をなさる我らがドラキュラ伯爵。

ぬのが嫌なら体で学習すれば良いのだ。『黙示録外伝』はアクションゲームの辛さ、面白さを再確認させるためにコナミが用意した愛の鞭なのだ。難しいほど「燃え」てくる、アクションゲーマーの血が騒ぐではないか。

　また、『レミングス』より簡単に死んでいく主人公を見ていると、しだいに「死ぬ」という行為がマゾヒスティックな快感に変わっていくことも見逃せない。転落死以外にも様々な死に様が我々を待っている（ギロチン？　焼死？　毒殺？　銃殺？　圧殺？）。

　中でも、マジカルニトロという爆発物を持ったまま進むステージでは、凄まじい死に様が見られる。これは、行き止まりの壁を破壊するために必要なアイテムだが、ちょっとした振動ですぐに爆発してしまう困ったアイテムだ。ジャンプすれば爆死、トラップに引っかかっても爆死、敵に触れても爆死。狭い足場を慎重に慎重に歩きながら、敵の執拗な攻撃を巧みにかわしつつ、目的地まであと少し……。といったところで、バイクにまたがったスケルトン（写真参照）がマシンガン片手に、ラッキーストライクのCM曲をバックに颯爽と登場（一部嘘）。倏らしく背中を向け戦略的撤退をするも轢かれてあえなく爆死。初の爆死したヴァンパイアハンターとしてドラキュラ史上に深く刻まれるだろう。南無～。

　3Dになって我らがドラキュラ伯爵もパワーアップ（写真参照）。登場するたびに変身して我々を楽しませてくれるドラキュラ伯爵だが、ここまで派手に変身したのは今回が初めて。まさにドラキュラアルティメッド（自称）。城主自らここまでもてなしてくれるこの悪魔城を攻略せずに、アクションゲーマーを名乗る資格はなし！

　さらに、ある条件で出現でプレイヤーキャラに登録されるパンチラ標準装備の娘っ子は、キャラ萌えユーザーにも手を差し伸べてくれてるのだ（耽美系ではないし、64のポリゴンキャラに「萌え」られればだが…）。

　そう『黙示録外伝』は全てのドラキュラユーザーに向けて作られていた「燃え」と「萌え」を融合したドラキュラシリーズの集大成だったのだ（ポジティブシンキング&暴論）。

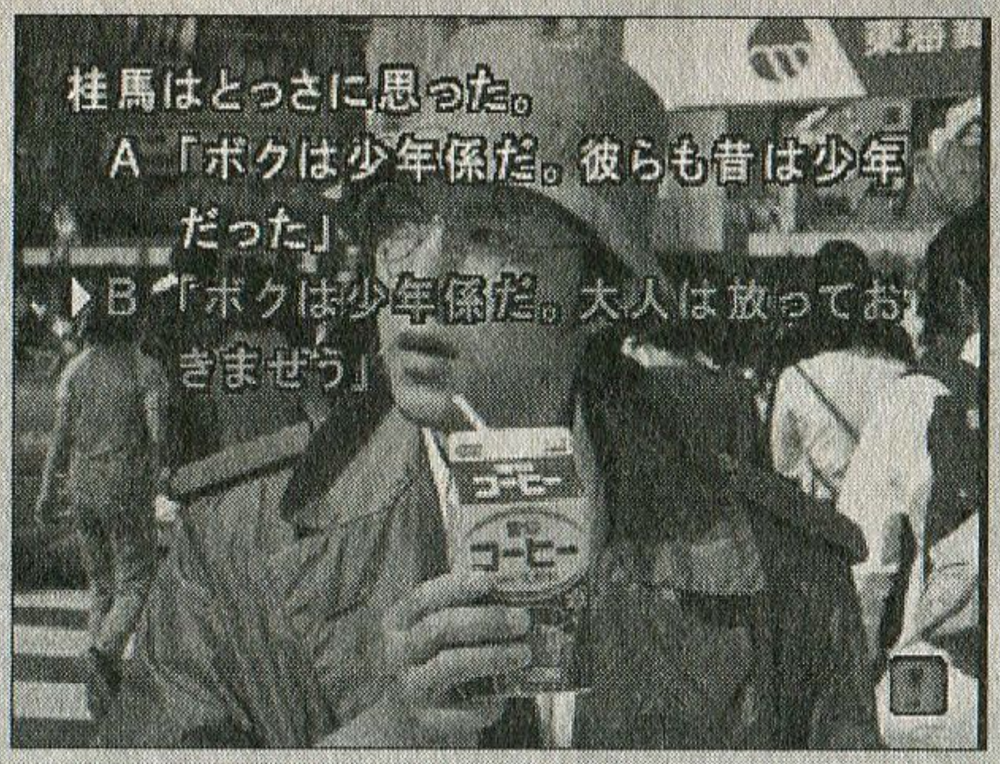
　もし、このゲームの続編がPS2やゲームキューブで開発されたら、「化ける」可能性を大いに含んでいると思わないだろうか？

書を捨て、鞭をもとう

　今の中古相場なら、1万円だせば64本体と『ゼルダの伝説』を買って、さらに『黙示録外伝』も買えてしまうだろう。「黙示録」派（いるのか？）は新たなるヴァンパイアハンターを喜んで歓迎する。来たるべき続編（希望）に備えて、華麗な鞭裁きに磨きをかけるのだ。

　最後に一つ注意。前作品『悪魔城ドラキュラ黙示録』は「買ってはいけない」。カメラワークは『黙示録外伝』より殺人的だし、今回紹介した『黙示録外伝』にディレクターズカット版と称して前作が丸々入っているのだから。

機種：N64　メーカー：コナミ　ジャンル：ACT　発売日：99・12・25　価格：7800円



サウンドノベル街

津田清和 Presents

ゲームの面白さを伝えることの難しさ

私はＡＤＶが好きだ。

最初に家庭でプレイしたのがパソコンのＡＤＶだったせいもあるが、ゲームセンターのゲームと違い、じっくり遊ぶようなゲームと言えばＡＤＶと決め付けていた時期もある。若気の至りである。

そんな訳で昔から数多くのＡＤＶを楽しんできたのだが、その中でベストを上げろと言われて、ためらいもなく出せるのが、ここで紹介する『街』だ。今回は、このゲームの評判や販売実績を振り返りつつ、リニューアルする本誌への思いを書いていきたい。

80年代、時代の流れと共にＡＤＶは次第に衰退していった。物語を語るシステムはＲＰＧにとって代わられ、画期的だった選択システムも、結果的にはゲームの幅を狭めることとなってしまった。

そんな状況において、いくつものＡＤＶを出してきたのがチュンソフト。それも古典的名作『ＺＯＲＫ』をアレンジしたサウンドノベルという新しい形を作り出してきた。

１作目のエンディングという、当時は理想だがほぼ不可能に近いと考えられていたシステムを構築。業界で話題となった。また2作目の『弟切草』はマルチシナリオ・マルチの夜』は仕掛けとしてはスタンダードだったが、その構成はいくつかのメーカーが参考にして、ＡＤＶは少しだけ復活する。中でもパソコンで発売された『雫』『痕』といったノベルゲームは大ヒットとなり、現在の18禁ゲームの隆盛を支える一ジャンルとなっている。

このように常に業界に影響を与えてきたサウンドノベルシリーズ。その最新作として登場した『街』は、不思議のダンジョンシリーズも含めて、常に斬新なタイトルを発表し続けているチュンソフトの新作として、大いに注目されていたと思う。

しかし、結果は皆さんもご存知の通り。その期待の大きさに反して売上は良くなかった。ゲームの完成度が低かった訳ではない。発売後の、様々な雑誌やネットなどの評判は上々。「すげー面白い。絶対やれーーーっ!!」というコメントはとても多かったと思う。

口コミでの評判は間違いなく、そのメーカーの次の作品に反映される。その例でいけば

8つの糸が絡まり、最後に綺麗にほどけていく物語。すべてをクリアしたあとにオープニングムービーを見ると、また違った味わいがあるのだ。

PS版の『街』はもう少し売れるのではないか、と期待した。

しかし、売上はSS版以下だった…。

長所が短所ともとられてしまうジレンマ

この時ほど、ゲーム出版社に勤めていて、もどかしいことはなかったと思う。

私自身、本を作っている時は「このゲームを面白いと思ってもらいたい」「実際に買って遊んで欲しい」といった気持ちで制作している。これは別に偉そうに言っているのではなく、ゲーム出版に関わっている人ならば誰でも少なからず持っている気持ちだと思う。

『街』は掛け値ナシに面白いソフトだった。歴史に残してもよい、斬新なソフトだった。新しいシステムを作り上げたソフトだった。

それなのに、そのことをアピールしても、売れない。私はそれほど多くは『街』についての語る機会がなかったのだが、なんともやるせない気持ちになったものだ。

「実写だから楽しめない」

「ザッピングシステムが分かりにくいから遊ぶ気になれない」

「難しそうだから面倒だ」

『街』を否定する要素は主にこういった点だったと思う。「こういう時、オススメする側としては、確かにそういう点もあるけど、こところが面白いんだよ」と言うところが『街』の場合は、この否定する要素が全て長所なのだから難しい。

「実写だからこそ、人間同士がクロスするドラマにリアリティが生まれる」

「ザッピングシステムがADVの新しい謎解きのカタチを作っている」

「やり応えがあるからこそ進めた時の快感は大きいし、バッドエンドもキャラクターへの思い入れを強くするのに一役買っている」

面白さを伝えるのが難しいのではない。好き嫌いのはっきり別れる要素が『街』の特徴となっているから難しいのだ。

実にもどかしい。

ADV、それもテキストを読んでいくだけのタイプは、もはや時代遅れというのもある。特に今は映像の進化は行き着くところまでいっている。ゲームと同じようにCGで映画まで作れてしまうのだから。

私自身、以前からゲーム界全体が映像重視の流れを止められないのではないか、という危惧がある。映像だけがゲームじゃない、と言ったところで大作系は映像&ゲーム両面の完成度が高いし、メディアへの露出が高いのもビジュアル中心だ。そして何より、そういった流れの中で、ソフトを多く買えなくなってしまったユーザーが大作系でしか遊べなくなっている状況になりつつあるのではないか、という気がするのだ。

今回、2特集で「実写ゲーム」を扱っているが、やはりそこにはポリゴンでもアニメでもない、また違った演出・物語が存在する。

物語を見せる手法はいくつあっても良い。

映画・小説・漫画・アニメが共存できるようにゲームの世界でも様々な手法が確立し、受け入れられる市場であってほしいと思う。

そして『街』のようなゲームを出さないためにも、ゲームを紹介するための新しい言葉を生み出していかなければ、と思うのだ。

機種：SS　メーカー：チュンソフト　ジャンル：ADV　発売日：98・1・22　価格：5800円

通信販売 通信買取 受付はこちらまで！

TEL & FAX 054-200-0346 ●電話受付（12：00～22：00）●Fax受付（24時間）

E-mail 24時間受付 suruga@lares.dti.ne.jp

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ！●オールドゲーム高価買取中！●88ソフト等古いパソコンソフト買取します。

PC-SOFT 高価買取リスト

PC◆X68K 5FD

スターシップランデブー	¥6,000
ネメシス'90改	¥5,000
ラプラスの魔	¥4,000

PC◆PC88 5FD

アリス（PSK）	¥25,000
天使達の午後 番外編	¥16,000
ロリータ Ⅱ	¥20,000

PC◆PC88SR 5FD

ザ・ブラックオニキス	¥6,000
JESUSジーザス	¥6,000
デリンジャー	¥14,000
ぴんきぃ・ぽんきぃ 2	¥5,000
ほっとＭＩＬＫ	¥8,000
LIPSTICK	¥10,000
ロリータバイオレンス	¥7,000

PC◆18禁 PC98 3.5FD

177	¥20,000
イリウム	¥14,000
Angelheartsエンジェルハーツ	¥14,000
カオスエンジェルズ	¥15,000
きゃんきゃんバニー	¥15,000
CRECENTMOONがぁる	¥10,000
コズミックサイコWITH音楽CD	¥15,000
セーラー服戦士フェリス	¥10,000
天使達の午後３	¥10,000
電脳学園3トップをねらえ！（旧ﾊﾟｯｹｰｼﾞ）	¥12,000
はっちゃけあやよさん	¥15,000
美少女写真館シリーズ 各	¥15,000
Foxy	¥10,000
プライベート・スクール	¥15,000
メッセンジャーフロムダークナイト	¥12,000
夜の天使たち-私鉄沿線殺人事件-	¥12,000
RUNRUN狂走曲	¥10,000
リップスティックアドベンチャー	¥12,000

PC◆18禁 Windows 3.1

あゆみちゃん物語実写版	¥7,000
CAL CAL１+CAL2+PAL	¥13,000
ザップザマジック	¥15,000
超神伝説うろつき童子限定版	¥9,000
ドキドキバケーション	¥4,000
ばにーはんたー零	¥4,500
猟奇の檻	¥4,000

PC◆18禁 Windows 95/98

亜紀子・加奈子～絶叫Wパッケージ～	¥7,000
（DVD）ＥＶＥ ＴＦＡ	¥4,000
ＩＺＵＭＯ イズモ	¥4,200
いつまでも	¥4,000
淫内感染CollectionBOX２in1(DVD)	¥5,000
ＶＩＰＥＲ－ＲＳＲ 初回版	¥5,000
ＡＩＲ 初回限定版	¥4,000
完全限定生産エルフ大人の缶詰	¥9,000
海賊王冠 設定原画カレンダー付	¥6,000
顔のない月 LimitedCollection	¥5,000
加奈～いもうと～/DVD版	¥5,000
Kanon初回限定版	¥15,000
神語（かんがたり）キャラカード付	¥7,000
鬼畜王ランス限定版	¥5,500
君が望む永遠（初期版）	¥10,000
クイズ埼玉連合の野望	¥3,000
最後に奏でる狂想曲	¥8,000
サキュヴァス墜ちた天使	¥7,000
水夏-SUIKA-初回版	¥9,000
スーパーリアル麻雀Ｐ５初回版	¥9,000
ちょーイタ	¥5,500
なる麻雀	¥7,000
発情カルテ初回版テレカ2枚付	¥19,000
Piaキャロットへようこそ1・2TB	¥8,000
White～セツナサのカケラ～初回版	¥17,000
みずいろ初回版ねこ缶付	¥14,000
みんなで尽くしてあげちゃう初回版	¥6,000
らーじponpon	¥8,000
螺旋回廊初回版	¥8,000
ONE～輝く季節へ～初回版	¥14,000

PC◆18禁 Windows 95/98（実写）

SEEK 実写版	¥4,000
虜実写版	¥3,000
召使い８	¥3,500
指使い	¥3,000

PC◆一般 PC98 3.5FD

オホーツクに消ゆ９８	¥5,000
ジーザス２	¥9,000
電脳天使～デジタルアンジュ～CD付	¥7,000
バーズテイル２～３各	¥6,000
ＦＲＡＹ フレイ	¥3,000
めぞん一刻完結編	¥6,000
レッスルエンジェルス	¥12,000

PC◆一般 Windows 95/98

（DVD）イース１、２完全版初回限定	¥6,000
Ｋａｎｏｎ 全年齢対象版	¥3,000
偽典・女神転生 東京黙示録	¥4,000
銀河英雄伝説６	¥3,000
帝国華撃団 電幕倶楽部２ 初回版	¥3,200
シュヴァルツシルト４ 翳る宇宙	¥3,200
白き魔女限定ホワイトパッケージ	¥4,500
チンギスハーンWithパワーアップキット	¥4,500
Ｚｗｅｉ！！（ツヴァイ）初回	¥4,500
ファンタスティックフォーチュン	¥5,000

PC◆ボーイズラブ系ソフト

Ａｐｏｃｒｉｐｈａ／０(プラチナディスク)	¥3,500
王子様ＬＶ１	¥3,800
少年達の病棟 初回限定版	¥3,200
聖バレンタイン学園	¥3,500
フレグランスティル	¥3,500

PC◆同人ソフト

あかりの日記／苺電波	¥3,200
Xchange２外伝（同人）/夜食亭ソフト	¥2,000
KANOSO カノソ	¥3,000
グレミーの野望/Studio-71	¥2,000
触手姦乱１/ＷＨＩＴＥ ＬＥＰＨＡＮＴ	¥1,200
でじこと野球拳/かえる屋	¥2,000
知世ベンチャーＥｐｏｓｏｄｅ１/アトリエくりまみ	¥2,000

オールドゲーム 高価買取リスト

ゲーム◆ファミコン

アイスクライマー	¥1,800
暴れん坊天狗	¥3,000
オホーツクに消ゆ	¥1,500
サマーカーニバル９２烈火	¥5,000
スノーブラザーズ	¥3,000
ダウンタウン熱血行進曲それゆけ大運動会	¥2,500
熱血ストリートバスケット	¥8,000
もえろツインビー（ROM）	¥3,000

ゲーム◆スーパーファミコン

新スタートレック大いなる遺産IFDの謎を追え	¥2,500
スーパーロボット大戦外伝魔装機神	¥3,000
ドカポン３・２・１～嵐を呼ぶ友情～	¥2,200
ファイアーエムブレム トラキア776DXパック	¥4,000
幼稚園戦記まだら	¥2,000

ゲーム◆ニンテンドウ64

ゴールデンアイ００７	¥3,500
新世紀エヴァンゲリオン	¥3,000
ソニックウイングス アサルト	¥3,000
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	¥4,000
どうぶつの森（コントローラパック同梱版）	¥6,000
パーフェクトダーク（メモリー拡張パック同梱版）	¥4,000
爆ボンバーマン２	¥3,000
64 ハムスター物語64	¥3,000
ボンバーマン６４	¥3,500
マリオパーティー３	¥3,000

ゲーム◆ゲームボーイ

アナザバイブル	¥2,000
ウィザードリィⅢ ダイヤモンドの騎士	¥2,500
エストポリス伝記 よみがえる伝説	¥2,500
サクラ大戦ＧＢ２ サンダーボルト作戦初回限定版	¥3,500
真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」	¥2,300
聖剣伝説 ファイナル・ファンタジー外伝（ＦＦ外伝）	¥3,000
ティルズオブファンタジア なりきりダンジョン	¥2,300
ドキドキ伝説 魔法陣ぐるぐる	¥3,000
ハリー・ポッターと賢者の石	¥3,000
パワプロクンポケット２	¥2,800

ゲーム◆SEGA SG1000

スペーススラローム	¥50,000
パチンコ	¥6,000
ロレッタの肖像	¥3,500

ゲーム◆メガドライブ

エイリアンソルジャー	¥14,000
コミックスゾーン	¥28,000
ジャスティスリーグ	¥9,000
フォアマンフォーリアル	¥6,000
バットマンフォーエバー	¥15,000
バイバイアキラー	¥9,000
ファンタシスター復刻版	¥3,000
幽遊白書 魔強統一戦	¥7,000

ゲーム◆セガサターン

アイドル雀士スーチーパイRemix	¥3,500
アストラスーパースターズ	¥5,000
イメージファイト&Xマルチプライ	¥3,000
ギャルズパニックSS	¥3,500
クーリエクライシス	¥3,500
コナミアンティークスMSXコレクション	¥3,000
シャイニングフォース３ シナリオ２	¥3,000
スーチーパイシークレットアルバム	¥3,500
ステラアサルトSS	¥10,000
だいな・あいらん本編	¥3,000
ダンジョン&ドラゴンズコレクション4M付	¥10,000
ティンクルスタースプライツ	¥3,000
働哭そしてﾌｧｲﾅﾙｴﾃﾞｨｼｮﾝ	¥5,000
ハイパーデュエル	¥4,500
ファイナルロマンスＲプレミアム	¥4,500
SEGAAGESファンタシースターコレクション	¥7,000
みちのく秘湯恋物語スペシャル	¥4,000
メタルスラッグ 拡張RAM付	¥5,000
ラングリッサートリビュート	¥9,000
レイディアントシルバーガン	¥8,000

ゲーム◆ＰＣエンジンＣＤ

THE TV SHOW	¥4,500
真説しあわせうさぎ	¥5,000
スターリングオデッセイ	¥3,000
ダウンタウン熱血物語	¥4,000
てきぱきワーキンラブ	¥4,000
デジャ	¥4,000
ドラゴンナイト&グラフティ	¥5,000
バザールでござーるバッグ付き	¥9,000
ぷよぷよCD通	¥4,000
ルイン	¥5,000

ゲーム◆NEC PCFX

鬼神童子ZENKI FX	¥9,000
チップちゃんキィーック	¥7,000
ときめきカードパラダイス	¥8,000
Ｐｉａキャロ&キャンバニセット	¥7,000

ゲーム◆NEO・GEO

(ROM)月華の剣士２	¥16,000
(ROM)ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	¥23,000
(ROM)戦国伝承2001	¥26,000
(ROM)ティンクルスタースプライツ	¥35,000
(ROM)ＮＩＮＪＡ ＭＡＳＴＥＲＳ	¥30,000
(ROM)パルスター	¥22,000
(ROM)ビューポイント	¥20,000
(ROM)風雲スーパータッグバトル	¥38,000
(ROM)ブレイジングスター	¥30,000

ゲーム◆NEO・GEO CD

(CD)餓狼伝説	¥4,000
(CD)月華の剣士２	¥3,500
(CD)超鉄ブリキンガー	¥5,000
(CD)ＮＩＮＪＡ ＭＡＳＴＥＲＳ	¥6,000
(CD)メタルスラッグ	¥4,000

ゲーム◆ハード各種

ＮＥＷファミコン	¥2,500
ファミパチ２１	¥1,800
ネオジオ本体	¥8,000
ネオジオＣＤＺ	¥6,000
ジェネシスNOMAD	¥8,000
ジェネシスＣＤＸ	¥12,000
ＰＣエンジンＤＵＯＲＸ	¥8,000
ＰＣエンジンＬＴ	¥6,000

DVD アニメDVD高価買取中！ 定価の40～60%で買取致します！

●その他買取●

書籍等も買取ます。お売り下さい

成年パソコンゲーム誌	¥50～200	18禁同人誌	¥300	アニメ系CDシングル	¥100
成年コミック	¥200	18禁小説（ゲーム系・フランス書院など）	¥100	アニメ・ゲーム原画集・攻略本	定価の2割～
成年コミック誌	¥100	アニメ系CDアルバム	¥500		

駿河屋ならではの買取価格です！

駿河屋の通信販売

中古在庫がこんなに豊富なのです！

PCソフト…20,000本

ゲームソフト…20,000本

アニメCD…2,000枚

DVD各種、攻略本、原画集etc…

話題騒然！ 噂の通販！

諦めていたタイトルも、駿河屋なら見つかるカモ！

http://www.gx-japan.com/suruga

業者さんも歓迎します！ 貴社のお力になります！！

詳しくは下記までお問合せ下さい。お待ちしております！

人材大募集

不況もなんのその！仕事があって忙しくてたまらない駿河屋は人材を募集します。今最も勢いのあるインターネット通販の業界であなたも働いてみませんか？。

お問合せはこちら GX静岡店 TEL&FAX 054-200-0346

ご注文はとっても簡単！

TEL・FAX・E-mailのいずれかでまずご一報下さい。

TEL & FAX 054-200-0346 ●電話受付（12：00～22：00）●Fax受付（24時間）

E-mail 24時間受付 suruga@lares.dti.ne.jp

通信買取 申込み方法

- ●電話、Fax、e-mailのいずれかで商品の最新買取価格等をご確認下さい。
- ●お問合せ後、最新買取価格、手順等をお教えしますので、その後商品を郵送して下さい。
- ●送金は現金書留・銀行振込のいずかになります。
- ●買取手数料といたしまして500円申し受けます。ご了承下さい。

※お問合せタイトルが多い場合はなるべくFAXかE-mailをご利用下さい。

いきなり商品を送るのはご遠慮下さい！

通信販売 申込み方法

- ●電話、Fax、e-mailのいずれかで商品の在庫状況、最新販売価格等をご確認下さい。
- ●在庫確認後、販売価格、手順をお教えします。
- ●お支払いは代引き・現金書留・銀行振込のいずれかでお願いします。

商品代金1万円以上で500円引き 商品代金2万円以上で送料無料

★駿河屋の通信販売は、お客様のご希望によりヤマト運輸の局留め納品システムを採用！ご家族などに荷物を見られたく無い方には大変便利です！

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ！●オールドゲーム高価買取中！●88ソフト等古いパソコンソフト買取します。

suruga-ya
駿河屋
●駿河屋は(有)ジーエックスの通販部門です●

ゲーム&PC&アニメなどなどジャンルは盛りだくさん！マニア泣かせの豊富な在庫力です！

通信買取◇通信販売
http://www.gx-japan.com/suruga

☑要チェック！ 今月の高価買取 最新ゲーム

以下の商品は特に高価買取します！他社とお比べ下さい！

PS	ヴァルキリープロファイル 初回限定	¥8,000	NGC	どうぶつの森＋	¥5,000
PS	輝く季節へ 初回版	¥6,000	GBA	機動天使エンジェリックレイヤー	¥3,200
PS	シスター・プリンセス 初回限定版	¥9,000	DC	ドリームキャスト本体 R7	¥14,000
PS2	グランディアエクストリーム 限定版	¥6,000	DC	スペースチャンネル5 Part2初回限定版	¥6,000
PS2	グローランサー3 萌え萌えラッキーパック	¥6,000	Xbox	ガンヴァルキリー	¥5,000

今月の駿河屋トピックス
Xbox 高価買取中!!! ぜひぜひお売りください。

最新ゲーム 高価買取リスト

ゲーム◆プレイステーション

ＰＳ　ＯＮＥ　本体	¥5,000
アイドル雀士スーチーパイLimited 2	¥3,000
あすか120%ファイナルBURNING Fest	¥3,000
犬夜叉	¥3,800
ガンバレードマーチ	¥4,000
グラディウスDELUXEPACK	¥5,000
ゴエモン新世代襲名！	¥3,500
コナミ８０Ｓアーケードギャラリー	¥4,200
ZANAC×ZANAC	¥3,000
サモンナイト	¥4,200
沙羅蔓蛇DELUXE PACK	¥3,500
三國志　7	¥5,800
SPIDER MAN	¥4,000
スマッシュコート３	¥3,000
ｽﾛｯﾀｰﾏﾆｱ2　超熱30ゆ!ﾊﾅﾊﾅ&ｷﾝﾊﾞﾘｰ&ﾊｲｼｵ	¥3,000
戦国夢幻	¥4,800
続・御神楽少女探偵団　完結編	¥4,500
卒業M	¥5,000
ソニックウィングススペシャル	¥2,500
逮捕しちゃうぞ　初回限定版	¥3,000
テイルズオブエターニアプレミアムボックス	¥7,000
テトリスｗｉｔｈカードキャプターサクラ	¥2,000
DXモノポリー	¥3,000
DX人生ゲーム４	¥3,500
天地を喰らう２　赤壁	¥3,000
東亜プランシューティングバトル	¥3,000
東京魔人学園伝奇人之章	¥3,000
怒首領蜂	¥3,000
ドラゴンナイト　4	¥2,500
トワイライトシンドロームスペシャル	¥2,000
夏色剣術小町	¥3,000
ナムコアンソロジー2	¥2,500
ネクストキング　限定版	¥2,500
信長の野望 烈風伝withパワーアップキット	¥6,000
パカパカパッション２	¥2,300
パチスロ アルゼ王国4 デラックスパック	¥5,000
遥かなる時空の中でプレミアムボックス	¥5,000
遥かなる時空の中で　通常版	¥2,500
PANZER FRONT bis.	¥3,000
美少女戦士セーラームーンSuperS	¥2,300
ファイアーウーマン 纏組	¥2,800
ファイナルファンタジー６	¥3,500
風雨来記	¥2,500
ぷよぷよBOX	¥3,000
爆転シュートベイブレードベイバトルトーナメント	¥2,800
ペルソナ２罰デラックスパック	¥3,800
Mystic Mind	¥2,800
メタルギアソリッド　プレミアム	¥4,500
メタルスラッグX	¥3,000
Memories Off　2nd　初回限定版	¥4,000
桃太郎電鉄V	¥2,500
八神ひろきのGAMETASTE胸騒ぎの予感	¥2,800
悠久幻想曲　２ｎｄ　Ａｌｂｕｍ	¥2,000
雷電DX	¥2,000
ラングリッサー4&5	¥4,500
リトルプリンセス+1マール王国の人形姫2	¥2,000
lain serial experiments	¥3,000
ロックマンＸ６	¥3,800
ワンダー３／アーケードギアーズ	¥2,500
ONEPIECE　とびだせ海賊団ポケステ同梱	¥4,500

ゲーム◆プレイステーション２

プレイステーション2本体（３００００番）	¥24,000
ＧＴ－ＦＯＲＣＥ　ｸﾞﾗﾝﾂｰﾘｽﾓ3対応ｺﾝﾄﾛｰﾗ	¥4,000
ハードディスク（内蔵型）ＳＣＰＨ－１０２６０	¥9,000
アーマード・コア２　ＡＮＯＴＨＥＲ　ＡＧＥ	¥3,500
アンジェリークトロワ愛蔵版　初回限定版	¥6,000
頭文字D高橋涼介のタイピング最速理論同梱版	¥4,000
ＡＧＥ　ＯＦ　ＥＭＰＩＲＥＳ　ＩＩ　ＴＨＥ　ＡＧＥ　ＯＦ　ＫＩＮＧＳ	¥4,500
エキサイティグプロレス３	¥4,000
ＮＨＬ２００２	¥4,000
オールスタープロレスリングII	¥4,000
風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～	¥3,000
機甲世紀Gブレイカーレジェンドオブクラウディア	¥5,000
ギルティギアゼクス　Plus　DXパック	¥4,000
グランディアエクストリーム　通常版	¥4,000
グローランサーII　デラックスパック　限定版	¥4,000
K-1WORLD　GRAND　PRIX　2001	¥3,200
決戦&決戦2　スーパーバリューセット	¥5,000
甲子園　紺碧の空	¥3,500
最終電車	¥3,500
サイレントスコープ2　INNOCENT　SWEEPER	¥3,500
ザ・警察官　新宿24時	¥4,000
ザマエストロムジーク　ツヴァイ（コントローラー同梱）	¥4,500
三国志戦記	¥4,800
シーマン禁断のペット　マイク同梱版	¥4,000
Jリーグウイニングイレブン５	¥3,000
実況パワフルプロ野球８　決定版	¥4,000
実戦パチスロ必勝法！獣王　DXパック	¥4,500
スペースチャンネル５　パート２	¥4,000
スマシュコート　プロトーナメント	¥4,500
ソウルリーバー２	¥3,500
太閤立志伝Ⅳ	¥4,000
タイムクライシス2+ガンコン2（同梱版）	¥4,000
鄭問之三國志（チェンウエンノサンゴクシ）	¥4,800
チョロＱ　ＨＧ２	¥3,800

ゲーム◆ニンテンドウ６４

Ｄｅｖｉｌ　Ｍａｙ　Ｃｒｙ	¥3,000
天使のプレゼントマール王国物語（限定版）	¥5,000
峠３	¥3,500
ときめきメモリアル3　約束のあの場所で限定版	¥7,500
ときめきメモリアル３ファンド用限定版	¥9,000
ドラムマニア（専用コントローラー同梱）	¥5,000
バイオハザード5周年記念ナイトメアリターンズ	¥9,000
花と太陽と雨と	¥4,000
ビートマニアⅡDX５thStyle	¥4,000
ファイナルファンタジーX　インターナショナル	¥4,500
メタルギアソリッド2　サンズオブリバティプレミアム	¥9,000
桃太郎電鉄×九州編もあるばい	¥4,000
ラ・ピュセル～光の聖女伝説～限定版	¥5,000
Rez　トランスバイブ同梱版	¥6,000
READY2 RUNBLE BOXING ROUND2	¥4,000

ゲーム◆ニンテンドウゲームキューブ

ゲームキューブ本体	¥18,000
SSXトリッキー	¥3,500
スーパーモンキーボール	¥3,000
ソニックアドベンチャー２	¥4,500
大乱闘スマッシュブラザーズDX	¥4,800
バーチャストライカー３	¥5,000
ピクミン	¥4,200
FIFA2002Roadto　FIFAWORLDＣＵＰ	¥4,800
ユニバーサルスタジオジャパン	¥4,200
ルイージマンション	¥3,000

ゲーム◆ゲームボーイアドバンス

奇々怪界あどばんす	¥3,000
逆転裁判	¥3,000
キャプテン翼　栄光の軌跡	¥3,000
筋肉番付決めろ！奇跡の完全制覇	¥3,000
グラディウスジェネレーション	¥3,500
幻想水滸伝カードストーリーズ	¥3,000
ゴエモンニューエイジ出動！	¥3,000
ザキングオブファイターズEXネオブラッド	¥3,000
三國志	¥3,000
ソニックアドバンス	¥3,000
耽美夢想マイネリーベ	¥3,200
沈黙の遺跡～エストポリス外伝～	¥3,500
トルネコの大冒険２アドバンス	¥2,800
信長の野望	¥4,000
ハリー・ポッターと賢者の石	¥2,800
ヒカルの碁	¥3,000
ファランクス	¥2,800
ＥＸモノポリー	¥3,000
モンスターファームアドバンス	¥3,000
ワリオランドアドバンス-ヨーキのお宝-	¥3,000

ゲーム◆ドリームキャスト

ドリームキャスト本体（ドリームパスポート未開封）	¥10,000
アイドル雀士をつくっちゃおう初回版	¥3,000
青の6号　歳月不待人	¥3,000
ウイークネスヒーローロラウマンＤＣ	¥4,000
AIR	¥3,200
Kanon カノン	¥3,000
機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSON	¥3,000
Candy Stripe-みならい天使-初回限定版	¥3,000
幕末浪漫第二幕　月華の剣士Finaledition	¥5,000
サクラ大戦３　メモリアルパック	¥3,500
サンバDEアミーゴマラカス同梱版	¥6,000
シュンムー２　初回限定版	¥3,000
スペースチャンネル５　Part2通常版	¥4,000
セガガガ初回限定版	¥9,000
ダビつく２	¥3,200
ティンクルスタープライツ	¥2,800
デ・ジ・キャラットファンタジー限定版	¥3,000
てんたま-1st　Sunnyside-	¥3,000
どきどきアイドルスターシーカーRemix	¥3,000
二重影	¥4,000
Never7-ジ・エンド・オブ・インフィニティ	¥3,500
不思議のダンジョン　風来のシレン外伝　女剣士	¥3,500
プリズムハート　初回版	¥4,000
フレグランスティル	¥3,800
マリーとエリーのアトリエ	¥4,000
みずいろ限定版	¥7,000
みずいろ通常版	¥4,800
ミルキィ・シーズン	¥4,000
Memories　Off　2nd初回限定版	¥5,000
吉亜の丘で寝ころんで	¥3,000
Rez	¥3,000
RECORD OF RODOSSロードス島戦記邪神降臨	¥6,000

ゲーム◆Ｘｂｏｘ

Xbox本体	¥33,000
エアフォースデルタII	¥4,500
ＮＢＡライブ	¥4,000
幻魔 鬼武者	¥4,500
ジェット セット ラジオ フューチャー	¥4,800
式神の城　限定版	¥4,000
実況ワールドサッカー２００２	¥4,500
デッド　オア　アライブ３	¥5,000
信長の野望・嵐世記	¥6,500
ビストロ・きゅーぴっど　どきどきレシピBOX	¥5,000
Project Gotham：World Street Racer	¥4,500
メタルダンジョン	¥4,500

ゲーム◆ワンダースワン

携帯魚群探知機　ワンダースワンハンディーソナー	¥5,000
ＳＤガンダムオペレーションＵ．Ｃ．	¥2,500
スーパーロボット大戦COMPACTforWSC	¥3,000
半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ・・・!!	¥3,500
ファイナルファンタジー　本体同梱版	¥5,000
ファイナルファンタジー２本体同梱版	¥5,000
ワンダーボーグ	¥2,000
ONEPIECE-トレジャーウォーズ-	¥2,300

通信買取・販売の受付はこちらまで！ もちろんGXへのご来店も大歓迎です！

高価買取リスト&激安販売リスト毎週更新中！

suruga-ya 駿河屋

●駿河屋取扱い商品●
ゲーム・PCソフト・
DVD(アニメ・洋画・アダルト)・
アニメ関連CD・書籍etc…

★無料メールマガジン発行中！商品カタログもございます。お問合せ下さい！★

http://www.gx-japan.com/suruga

店頭にて販売・買取致しております。

GX ジーエックス 静岡店
静岡県静岡市池ヶ谷6-50
営業時間●平日13:00~21:00 ●土日祝12:00~22:00

まずはお気軽にお電話下さい！お待ちしております。

TEL&FAX 054-200-0346

GXの姉妹店「a-Too（エーウー）」のHPもヨロシク！ アダルトコミック&同人誌取扱い開始！ 詳しくはHPにて！

http://www.a-too.co.jp/mokuroku/

E-mail 24時間受付 ota-ike@jade.dti.ne.jp

極上たんぽぽ堂

季節は春。春といえば出会いと別れの季節ですね。この読者コーナーも今回が最後となりました。今までありがとうございます！　次は新創刊「ユーゲー」誌上でお会いしましょう!!

イラスト　岡山県　京神りずお

◇こんにちは、読者コーナー担当の奥山です。

◆どもです。津田です。

◇たった8回しかなかったこの「極上たんぽぽ堂」ですが、考えてみると半年に一度だったので4年は経ってるわけですよね。

◆詳しくは177ページを読んで欲しいんだけれども、このナイゲーは今回が最後の本となりました。ありがとうございました。

◇そ、そんなまるで永遠のお別れみたいに言わないでくださいよ～。前向きに考えれば、今度からは半年に一度ではなくて2ヵ月に一度、読者の皆さんとお会いできるわけですし。これからもお便りお待ちしてますね～。

☆古い作品、マイナーな作品でも丁寧にレビューしているのはGOOD。宣伝していなくても良い作品は『カルドセプト』『ガンパレードマーチ』みたいにまだまだあると思いますので今後も頑張ってください。あとバカゲーの特集もしてほしいです（笑）。

（京都府　榊原誠）

◆どうしても宣伝をたくさんしているゲームって目につきますものね。逆に言えばそうじゃないゲームは、よほど気をつけて見ていないとなかなか…。

◇ゲーム雑誌は見ません～ってタイプの方にとっては特に特集は大変ですし。そんなときに本誌を見てもら

極上たんぽぽ堂

えれば（笑）、という1粒でじっくり美味しい本になればいいなと思ってます。

☆ゲームに対する愛を忘れることなく、このまま頑張ってください。あと、今回の特集記事の『ティアリングサーガ』に対する皆さんの熱い情熱に思わず苦笑…じゃなくて、感心しました。

（岡山県　SO）

◇苦笑されてしまいましたよ津田さん。

◆違うよ、奥山さんのせいだよ。

◇確かに仕事を超えて楽しんでいたのは確かですよね。でも、本当に楽しいと思うゲームを紹介することができて幸せです（笑）。

☆やりたいゲームがたくさんあるのに忙しくてできません。1日が50時間あったらなあ…。

（東京都　タックルメン）

◇それいいですねー。私も1日が50時間だったら絶対もっとゲームやりたいです。どうしても次から次へと溜まってしまうんですよね。

◆それを「詰ん読」ならぬ「詰んゲー」って言うんだよ。

☆『TORNED OWL』の銃は「ガンコン」ではなく「ハイパーブラスター」です。えっ！　知らない!?（一人芝居）PS版『サイレントヒル』で主人公が怪物を撃ちまくったアレですよ！　まー結局、デバイスとしてはナムコの「ガンコン」に押されて消えちゃったワケですが。

（茨城県　妖怪出魂）

◇ああっスミマセン、それはあれですね、「ホチキス」とか「セロテープ」と同じように、つい商品名が出てしまったような…。

◆ゲーム機のことを今でも「ファミコン」っていう人、いるもんね。

◇以降気をつけます～。

☆半期ごとのゲームランキングは毎回楽しみです。制作者のインタビューも毎回いぶし銀の輝き（？）。編集部の皆さんのリプレイもなかなか楽しいです。売上ランク外にどんなソフトが発売されたのか知りたい気もするんですが、へんにデータベースに紙面を取られちゃいそうでリクエストできません。

（東京都　合体ウデスパー）

◇半年で200本からのソフトが出ているというのもスゴイですよね。もちろん、その半年より前に出たものもランクインしているわけですが。

◆何年か前のデータと見比べてみるのも面白いと思うよ。ランキングを眺めてあれこれ考えていると、あっという間に時間が過ぎていく…。

☆『セガガガ』が気になる…。DCごと買うつもりでいたけど、お金がなくて見送ってしまった。そうこうしているうちに、DCも2001年の12月で最終出荷。ううう、今からでも探すか…。

（静岡県　para）

◆消えていくものを見るのは悲しいよね。DCとかN64とか…。

◇私もつい最近、DCを我が家に迎えました。とりあえずハードをゲット、ということで稼動させてないんですけれども（笑）。『セガガガ』は、心の友として側に置いておきたい1本ですよね。

☆「今月の発掘」コーナーを拡大してほしい。『セガガガ』や『どうぶつの森』は発掘するほど埋もれていないのでは…。

（東京都　井上将武）

◆『セガガガ』や『どうぶつの森』も、おそらく「ゲーム雑誌を立ち読みする程度」のユーザーさんにとっては発掘ソフトだと思うんだよね。もちろん、毎週しっかりチェックしてらっしゃるユーザーさんにとっては周知のソフトだけど、知名度のわりにはすっごく売れた、ってほどではないし…。

◇その分、もともとそのソフトを好きな人が読んでも楽しんでもらえるような記事作りをしていきたいと思ってます。

☆「ゲームレジスタンス」の心意気や良し。だがしかし、紹介しているゲームがいけませんね。1500円という制限さえなければほかのSTGの方が良いものがあるのですが。『レイクラ×レイストII』は一般ユーザーには

難しすぎでしょうな。

◇いつもアツイ心は人を動かす力があるようですね（笑）。私もあのコーナー大好きです。

◆それは奥山さんがSTG好きだからというのもあるんじゃ…。

◇でもこちらは、1特集と比べて一転して濃ゆーい感じがしていいじゃないですか～。

☆連載のページ、増やした方がいいと思いますよ、多分。年2回で（1回が）4～6ページだったら書ききれるわけないだろ！　って感じ。ゴメンナサイ、偉そうに言って…。でも面白いし、カッ飛んだ文多いので。

（沖縄県　譜久島宏昌）

◇カッ飛んでる文章というと、やはり前述の「ゲームレジスタンス」とか「煩悩ゲームの世界」とかでしょうか。どうぞお楽しみに。

◆これらの連載ページも、そのほとんどは「ユーゲー」の方に移行していくと思うので、今度は半年に1回じゃなくなります。どうぞ

☆メジャー、マイナー問わず良いゲームを紹介しているところがいい感じです。女の子向けゲームの特集をやってー。やってー!!

（高知県　ういばね）

◇いいゲームにメジャーもマイナーもありませんよね～。ただもちろん、できればヨソ様ではあまり見ることのできないソフトこそ、強力にプッシュしたいのですが（笑）。

◆女性向のゲームも最近すごく増えてきたよね。そんなわけで、初夏頃に女性向ゲーム専門誌「ゲームダーリン（仮）」を創刊予定だったりします。

◇ノリはほとんど本誌と一緒、写真の多さよりも「読んで楽しい本」にできればなーと思ってます。

◆ま、最大の関心はこの「ゲームダーリン（仮）」という、それこそカッ飛んだ仮タイトルがどこまで残るかというところかも…。

☆1年前までゲーム店店長をやっていたんですが、売れるゲームと良い（面白い）ゲームは、必ずしも一致しないことを痛感しました。発売時期や、いろいろな事情で良くできたゲームでありながらほとんど知られていないタイトルのなんと多いことか。貴誌にはそのような評価や掘り出しに期待

（神奈川県　太楽崇志）

◇ショップさんのお話を伺うと、本当に大変そうですよね。いいゲームをたくさんの人に知ってほしい、というコンセプトを変えることなく、新しい本を作っていきたいと思います。

◆ありがとうございます。いいゲームをたくさんの人に知ってほしい、というコンセプトを変えることなく、新しい本を作っていきたいと思います。

　それでは、次は「ユーゲー　6月号」（5月20日発行予定）でお会いしましょう！

「NICE GAME IMPLESSION」にあなたの原稿が!!

本誌では、あなたの思い入れたっぷりの原稿を掲載します！　本誌内の「ナイスゲームインプレッション」コーナーに、応募していただいた原稿の中から本文の記事として掲載しますので、奮ってご応募ください！　「ユーゲー」への移行にともないFC等の古いゲームもOKになります！

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

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

読者プレゼント

巻末のアンケートハガキに、ご希望の商品名をバッチリ書いてお送り下さい。プレゼントの応募締め切りは6月末日です。尚、プレゼント当選者は、新創刊「ユーゲー8月号」で発表いたします。

●SONYさん提供

『ジャック×ダクスター　旧世界の遺産』(PS)
『デュアルハーツ』(PS)

各 **1** 名様

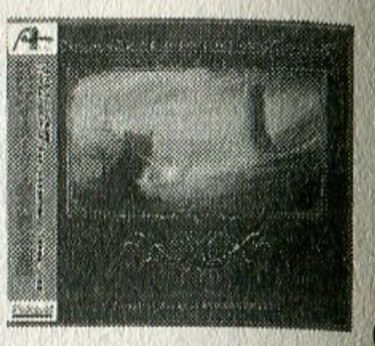
●KTC提供

①音楽CD　交響曲「ガガーブトリロジー」
②音楽CD　パーフェクトコレクション
　イースⅠ・Ⅱ～スーパーアレンジ全曲集
③音楽CD　パーフェクトコレクション
　イースⅠ・Ⅱ～米光亮全曲集

各 **3** 名様

①

②


③

④謎のゲーム魔境2
⑤謎のゲーム魔境3
⑥ユーズド・ゲームズ総集編5

各 **5** 名様

④

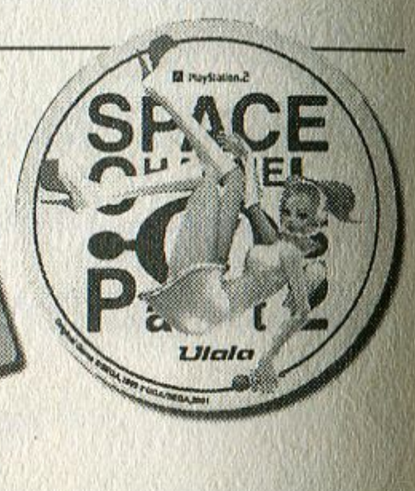
●アトラスさん提供

『BUSIN』QUOカード

3 名様

●セガさん提供

UGAステッカーセット
『スペースチャンネル5　パート2』1枚
『Rez』3枚　　計4枚セット



5 名様

ナイスゲームズVOL.7　プレゼント当選者

■『ティアリングサーガ』
高知県　森田久美子
宮城県　成田晋一
広島県　山根美子

■『ハッピーダイエット』セット
静岡県　岩堀剛

■『ちっちゃいエイリアン』プレミアCD
山口県　内山和彦
北海道　小野鉄也
新潟県　鈴木行彦

■『鉄1』QUOカード
岡山県　中村実
兵庫県　蓬莱裕道
北海道　金子一弥
静岡県　吉住良助
栃木県　磯ヶ谷淳

■ユーズド・ゲームズ総集編4
長野県　宮下直也
三重県　坂下仁志
神奈川県　鈴木克彦
神奈川県　柘植伸介
千葉県　浦野真由美

■煩悩ゲームの世界
青森県　工藤浩
岩手県　児玉完司
秋田県　伊藤直樹
千葉県　塚本寛幸
岩手県　大菅祐樹

■振り向けばセガがいる2
千葉県　鈴木茂之
神奈川県　平田裕
神奈川県　鳥谷部良
神奈川県　姫田行敏
大阪府　川上好古

商品の発送は、発表から1～2ヵ月かかることがあります。ご了承下さいませ。

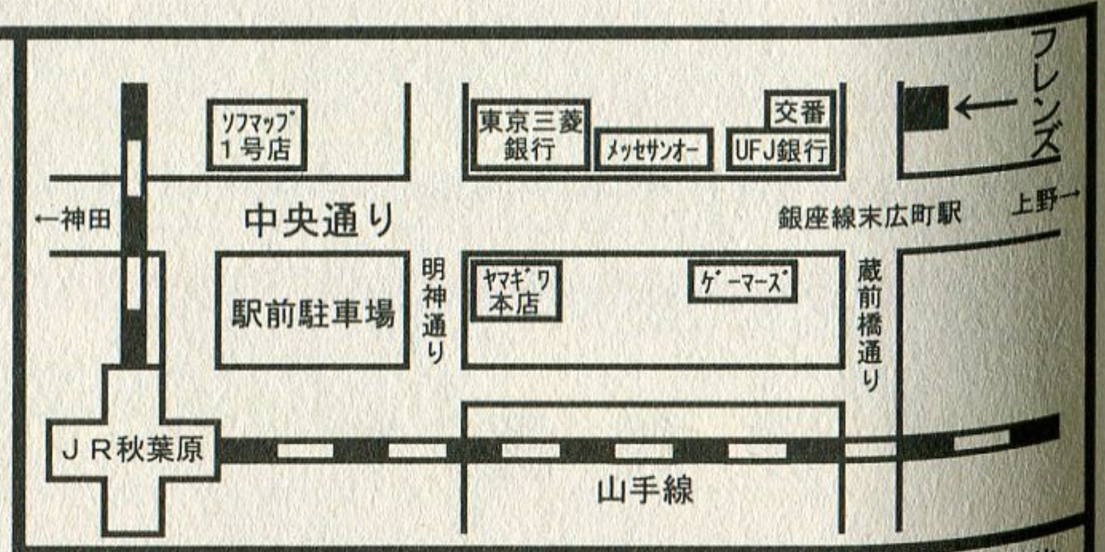
探し物の見つかる店　フレンズ

店内改装売場が広くなりました。(予想)

☆☆☆レトロ新品ソフト続々放出中☆☆☆

取扱商品　ファミコン、スーファミ、メガドラ
マークⅢ、ＰＣエンジン、バーチャルボーイ
セガサターン、ネオジオ、ゲームウォッチ
攻略本、その他レトロハード及びソフト。

☆裸ファミコンソフト、攻略本、ネオジオ
バーチャルボーイの珍品は特に高価買取中。



千代田区外神田６－１４－１３　ゆで太郎外神田ビル２階
電話　０３－５８１２－２４７１
営業時間　１１:００～２０:００(たまに休み有り,要電話)

☆ディスクシステム、ツインファミコンのドライブベルト交換しています。(2000～2500円)

すべてのセガファンへ贈る

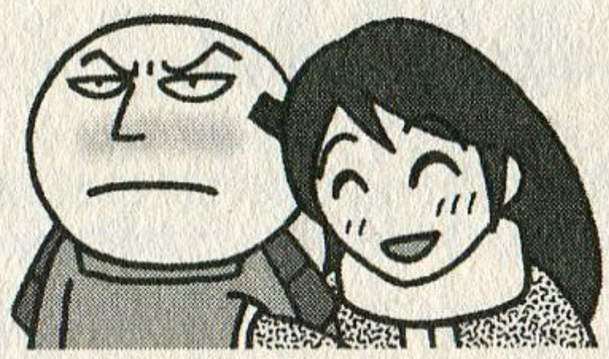
ふり向けばセガがいる2

著・戸塚伎一(U.G.S)ほか

好評発売中

各ゲーム誌で活躍中のセガ好きゲームライター戸塚伎一。セガに対する愛情を描いたマンガを収録した「ふり向けばセガがいる」に続き、今度はユニバーサル・ゲーム・ソルジャー軍団をひき連れて、セガハードを網羅した作品集をファンにお届けする。羽田の青いビルに向けられる思い、セガファンの友情、そして別れ…。セガを愛する人々の思いがこもった一冊です。

価格：980円＋税



再録・いつでも夢芝居

思いでセガソフトレビュー

スーパー32X辞典

幻のゲーム『SUMOMAN』

誰も知らなかった『バトルマニア』の裏側

セガファン列伝　などなど

遊んで描いて描け抜けた コンシューマ・ゲーム史

「Beep!メガドライブ」や「セガサターンマガジン」「ファミ通DC」などで連載されたまんがにエッセイ風の解説文がついて、さらに面白く！描き下ろしや未発表作品も収録。

好評発売中

価格：980円＋税

ふり向けばセガがいる 著・戸塚伎一(U.G.S.)

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

2001年下半期のベストワン!!

だいじなひとを離さないゲーム

ICO

Ⅲ

機種：PS2　メーカー：ソニー
ジャンル：A・ADV
発売日：01・12・03
価格：5800円

ひとりは、いけにえの少年
ひとりは、霧の城に囚われた少女
ふたりの手がふれあったとき、物語ははじまった
少女を守ることは、運命にあらがうこと
そしてそれは、いきること

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc

巨大な霧の城、少年と少女の静かな抵抗……

生贄の少年と、囚われた少女の出会い。信じられるのはつないだ手の温もりだけ。ゲームでしか語りえないピュアな物語を提示したゲーム『ICO』の魅力を探る！

It is distant memory, but...

舞台は霧の古城。頭に角が生えた少年は、不思議な少女と出会う。言葉は通じない。少年は、この城から脱出するために少女の手をつかんで歩き始める。

とても、シンプルな物語だ。

物語の抽象化の度合いを高めていくと、同一の構造になっていくことがある。

いや、それどころか、物語など、いくつかの物語原型に還元されると断言する人もいる。

こうも考えられる。

我々が生み出す物語は、物語文法に支配されていて、いくつかの物語原型をただひねくりまわしているだけだ、と。

世界にあふれかえっている物語を見ていると、それも真実のように思えてくる。

あっと驚く展開や、個性的なキャラクタ、独特な世界観を持った物語があふれている。でも、結局は同じ構造のねじれだと、いつもうすうす感じている。

ただ、それでも満たされない物語への欲望は、つぎつぎに新しい物語を求めているように思えた。

ゲームも、同様だ。

映画的な手法が取り入れられ、美しく長いムービーによって、さまざまなキャラクタの数奇な運命が語られる。物語原型を隠すように、装飾され、ねじりまわされ、驚くべき結末に突き進む。

もちろんそれは悪くない。複雑な物語すらも語ることができるようなものに進化しているのだと考えよう。

だが、忘れられない気持ちがある。

はじめてストーリー性を持っているゲームをプレイしたときの驚きだ。それは、『あぁ、物語原型を純粋に楽しむことができるメディアがまだあったのか』というものだった。

さらわれた王女様を、ドラゴンを倒して救いに行く王子。その冒険を通じて、彼は成長していく。

このようなシンプルな物語を、ストレートに語る手段を、その時の我々はゲーム以外には持っていなかった。

その時の驚きは忘れられない。かつて、ゲームでは、そんな驚きの物語を、ドキドキわくわくした思いで、受けとめることができた。

今は、どうだろう?

複雑な物語を語る力を手にいれたかわりに、そういった純粋なパワーを、ゲームは失ったかのように思えた。

でも、それは間違いだった。

『ICO』は、物語原型を純粋に語るパワーを、ひさしぶりにゲームに取り戻した大傑作だ。

With A Little Help From My Friend

プレイヤは、3D空間の中で少年を操作する。舞台となる城は、立体的なパズルのような構造になっている。

そして、R1ボタン。このボタンを押すと、少年は少女を呼ぶ。そして手をつなぐ。少年が少女の手をとって冒険するというシステム。これが気持ちに突き刺さる。

しかも、ただ物語の必要性から生じているだけではなく、深くゲーム性に結びついている。

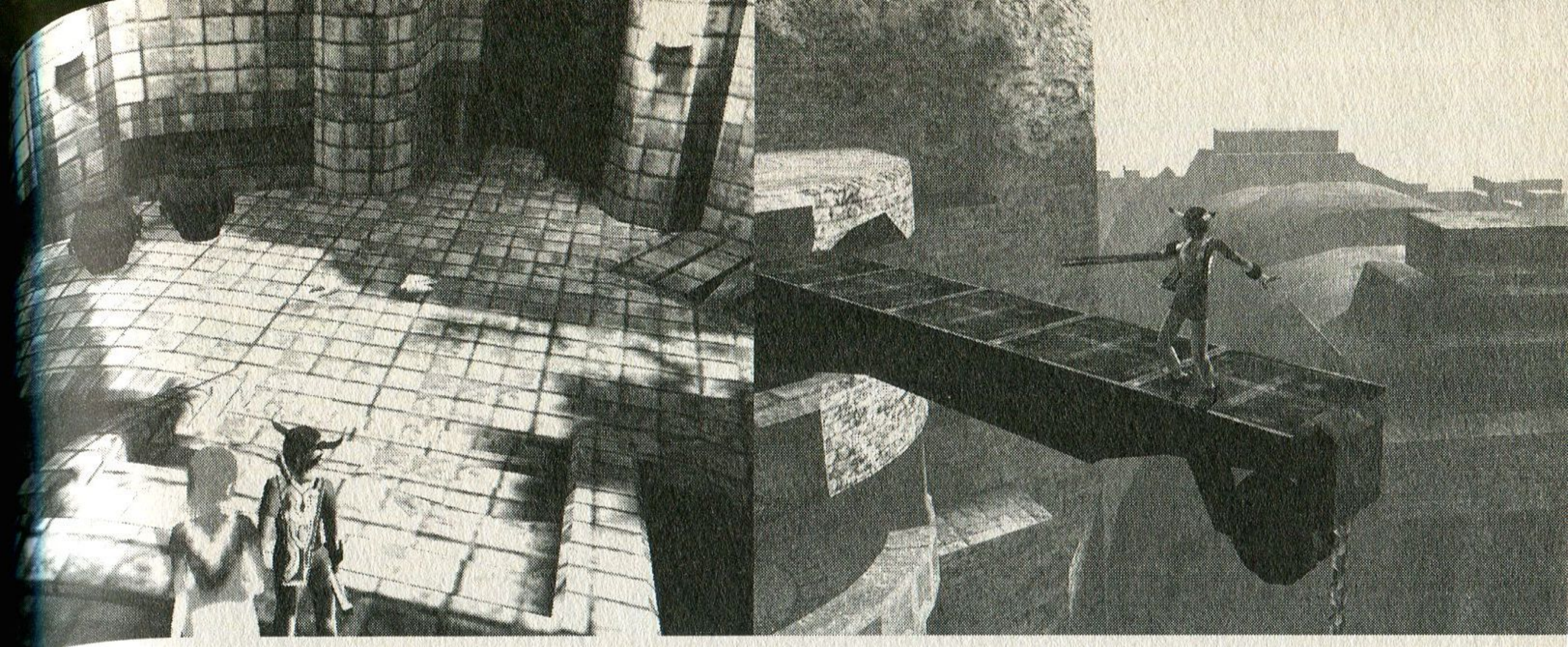
少年は、びっくりするほど高い場所から飛び降りることができたり、壁のわずかなでっぱりをよじ登っていくことが可能だ。

その一方で、少女のジャンプ距離は短く、高い場所から飛び降りることもできない。鎖をよじのぼることも無理だ。少年とくらべて行動の制限が大きい。

少年を使って、少女を助けてあげながら進んでいかねばならない。自分が先に登って、そこから手をさしのべて少女を引っ張り上げてあげる、ぐるりと回ってゴンドラを降ろして一緒に登る、そういった助けが必要だ。

また少女は、少年を助ける。次に進む方法がわからず立ちすくんでいると、少女が何かを指し示すことがある。そこを調べてみると、突破口への糸口がある。また、彼女は特殊な扉の封印を解く能力も持っている。

そういった助け合いを繰り返しながら、城の中を進んでいく。どんどん感情移入が激しくなる。知人の一人などは、手をつないで走ると、少女が引っ張られて痛そうだからずっと歩いているよ、と語った。



そこまで感情移入させてしまうパワーを持っているのだ。

Boy meets Girl

少年と少女の絆を感じさせる演出は、細部にわたって行われている。

たとえばセーブの方法。

ソファーがあり、そこに二人で腰かけて、もたれあうようにして眠ると、セーブ可能になる。この演出もたまらなく二人をいとおしく感じさせる。

ゲームオーバーの条件についても、意識的だ。主人公は、敵からダメージをいくら受けても死なない。ゲームオーバーになるのは、少女が影の穴に引きずり込まれたときである。このためプレイヤは、少女を助けなければという思いに集中できる。何度ダメージを受けても立ち上がり、引きずり込まれようとする少女に手を伸ばして助けるのだ。

もちろん基本となる少年少女の描き方も素晴らしい。感情移入させる動きのリアルさには、幾度も身震いさせられた。このリアルさというのは、実際の人間の動きを忠実に再現したリアルではない。それは、プレイする者の気持ちをも取り込んだリアルさだ。

主人公の少年が、恐ろしく高いところからジャンプしたり、窓枠にぶら下がってよじ登っていくといったシチュエーションもあって、宮崎駿氏のアニメ作品を思い出す人も多いだろう。

また、それぞれの動きがいくらリアルでも、動きと動きのつながりが不自然になると興ざめなのだが、このゲームはそのつながりも極めて自然である。

さらに、モーションが生じるタイミングや、状況も執拗にモーションだけではない。

演出されている。少年が物音を立てると、少女が振り向く。もっと大きな音を立てると、少女はびくっと怯える。

たとえば、少年を土壁に向かわせて立たせる。少女は、その後ろ。

□ボタンを押すと、一歩前に踏み出し、少年は持っている棒で壁を叩く。「ウッ」と「エイ」の中間のような力を入れた少年の声。土壁から立ち上る砂煙。びくっと怯える少女の動き、そして声。

また、同じ動作でも、少年と少女の距離によって少女の反応が異なる。離れた位置にいる場合、少年が壁をなぐりつけても、少女は怯えない。

少年が壁に打撃を与える一瞬の行為にも、こういった細やかな工夫がある。

おそらくこういった作り込みは、ゲーム中に登場するキャラクタの少なさがあって実現できたものだろう。このゲームに登場するキャラクタは、少年、少女、敵となる影といったところで、その数は極めて少ない。

殺ぎ落とすという作業は、ゲームデザインすべてにわたって行われている。

アイテム、ライフゲージ、パラメータ、サブ画面といったゲーム的な要素がない。無駄なキャラクタは出てこない。台詞やムービーは必要最低限。音楽もほどんと流れず、自然音だけの空間。サブゲームといったお遊びももちろんない。

どんどん殺ぎ落としていってシンプルな結晶だけを残す、そういった覚悟がなければ、ここまでストイックにはできない。

ゲームそのものもストイックな印象を与える。緻密に構築された城、空気の動きまで感じさせる空間表現の素晴らしさ、薄暗い部屋に差し込む光の美しさ。

チュートリアルもあえてつけず、操作を憶えていく過程が、少年とプレイヤの一体感を高めていくように作られている導入部のマップ。派手さはないが、別の場所から、今まで居た場所が見え、その位置関係がしっくりくるように作られた驚くべき整合性を有するマップ構造。

自然に次へのヒントになっているカメラの視点や、高い位置から遥か下方を見たときなどの演出的な視点も練りこまれている。

キャラクタたちを含んだ『世界』を気持ちよく味わうことができるゲームだ。

そういったスタイルから、連想するゲームがある。Eric Chahiデザインの『アウターワールド』だ。サイドビューでありながらポリゴンで描かれる主人公が、途中で助ける異星人と共に脱出するというもの。巧妙なパズル性と、エピソードの積み重ねで展開していく物語を持つゲームだ。『ＩＣＯ』は、この延長線上にあるタイプだろう。洋ゲーのもつストイックさに近いのかもしれない。

そのためか、日本よりも海外での評判のほうがストレートに大きいようだ。Game Developers Choice Awardsで、『ＩＣＯ』は6部門でノミネートされた。

もちろんこういったスタイルのために、狭義のゲーム性が薄いと感じる人もいるかもしれない。たしかにユーザーを選ぶゲームである。だけど、好きだと思えた人には、いつまでも心に残るようなゲームだ。自分の気持ちの中の大切な1本になる素晴らしいゲームだ。

要素が山盛りのゲームがたくさん作られている今だからこそ、こういったシンプルなゲームで語られる物語がもう一度、見なおされてもよいと思う。

Text by 米光一成

アクションアドベンチャーゲームの世界へようこそ
『ICO』はこうやって遊ぶゲーム

とかく「世界観」や「物語」といったことが強調されるこのゲーム。しかし、それらを楽しむためには、ちゃんとした「ゲーム」としてのベースが存在している。ここからは、そういった「ゲームとしての『ICO』」を紹介していこう。

ゲームジャンルはスタンダード

『ICO』はゲームジャンルで分けるとアクション・アドベンチャー・ゲームである。『ゼルダの伝説』や『ロックマン』のような、3D空間を歩き回って謎を解き、敵を倒しながら進んでいく、そんなありきたりのゲームジャンルだ。だが、『ICO』はそんな言葉でくくられるゲームではない。

触って、実際に映像を見て、その世界に入ってこそ体験できる、不思議な魅力があるゲームだ。それはゲーム画面を見ただけでも多少は感じられることだと思う。

しかし同時にそれは、このゲームの弱点とも言える。

世界観が魅力的ではあるが、その独特な雰囲気は、言葉を極力排除した構成もあってか、伝わりにくい。「ゲーム的に何を楽しむ」のかが、わかりにくいのだ。このゲームはそういう部分だけを楽しむものではないのだが、その不明瞭感は、どうしても購入をためらわせてしまう。一般的に受ける大作ではないのだが、ここからは『ICO』のゲームシステムと攻略法を中心に紹介していきたい。少しでも多くの人に、こんなゲームなんだ、と思ってほしい。そして、他のゲームでは味わえない『ICO』の世界を堪能してほしいのだ。

城に仕掛けられた謎を解く

プレイヤーは、城にいけにえとして連れてこられた頭に角の生えた少年。その少年が、同じく囚われていた(?)少女と手をとりあい、城を脱出するのがゲームの目的だ。

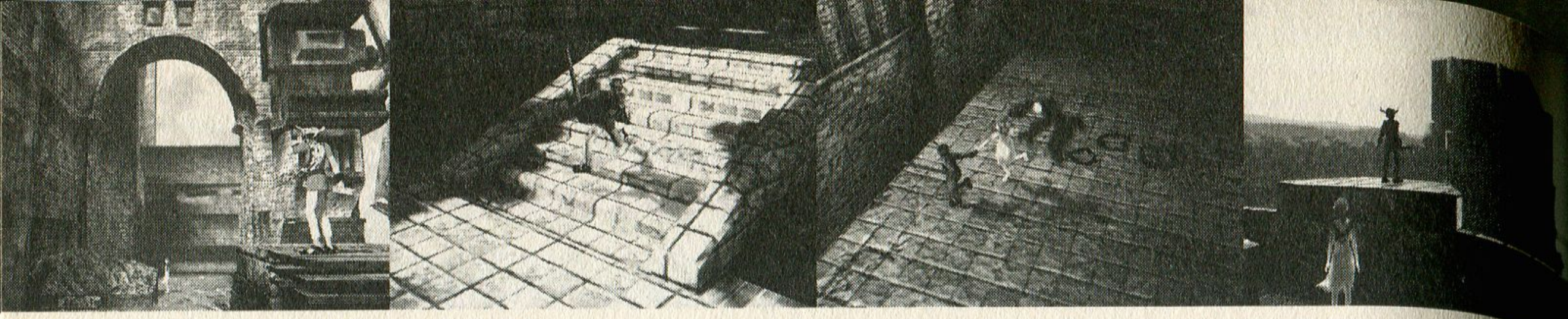
マップの中にいくつか仕掛けがあり、その謎を解くことによって次への道が開ける。基本的には1本道なので、「新しい場所に進む→謎を解く→次の場所へ進む」の繰り返しになる。

仕掛けの種類は色々とあるが、基本的にはその画面内に謎を解くカギが隠されているので、慎重にマップを調べていけば、それほど難しい謎はないだろう。

ただ、ちょっと注意しないといけないのが、R3ボタンを使ってマップ全体を上下も含めて見渡すこと。上の方に仕掛けがあったり、下から回り道できたりすることがあるので、これに気がつかないとハマリ続けてしまうことになるのだ。

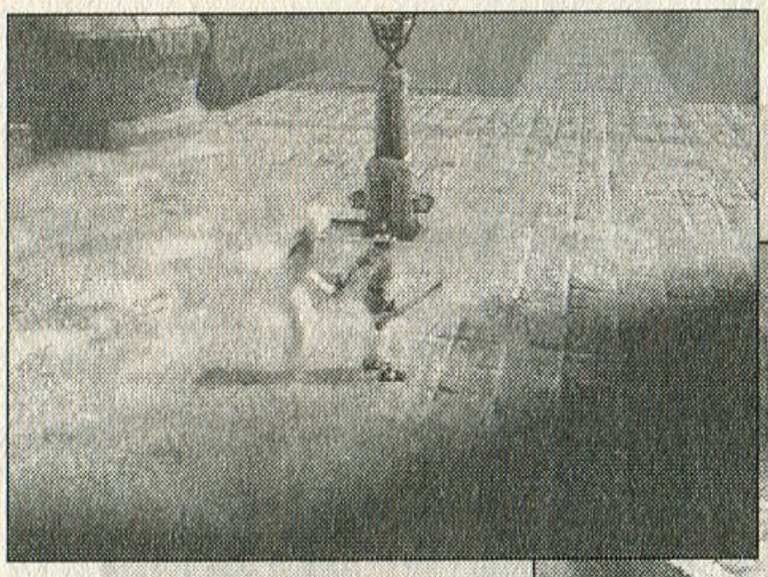
また、場所によってはヨルダ(少女)が仕掛けがある場所を教えてくれる場合もある。迷ったら、しばらくヨルダの動きを見守っている、という方法も有効だ。

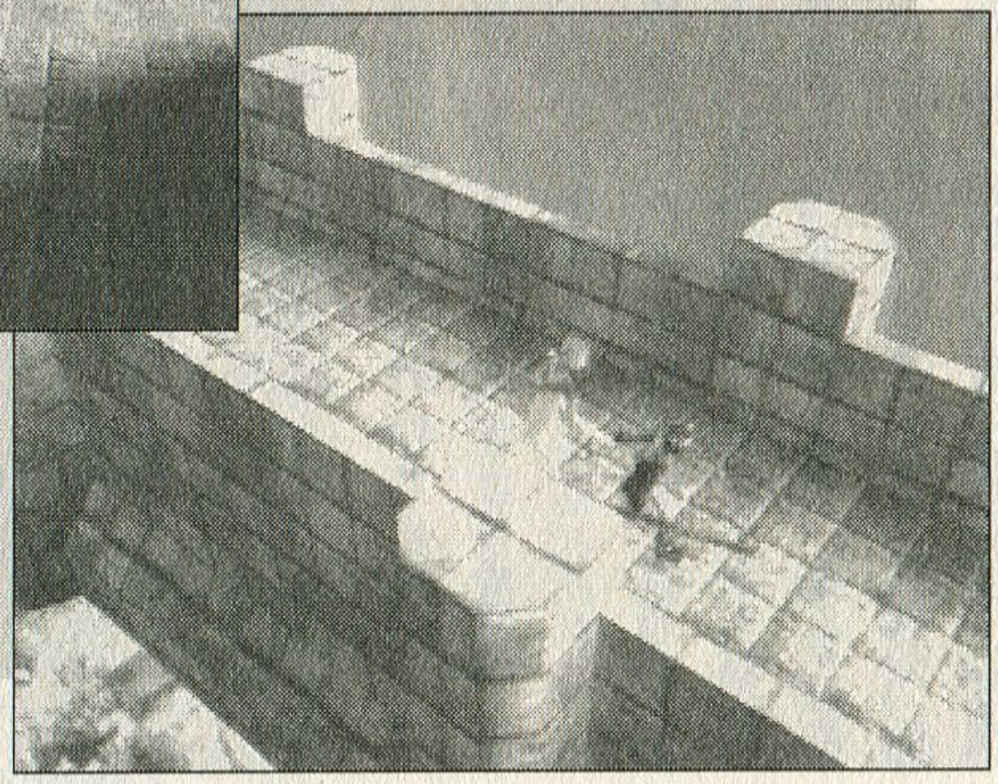
城の中には、ヨルダでなければ開かない扉



が多く存在する。
しかしヨルダは、高いところには上れない。ジャンプが短い。ロープを登ることができない…等など、多少高いところから落ちても平気な主人公と違い、かなり行動に制限があるため、ヨルダのためのルートをどのように作るのかが、マップの謎を解く上での基本方針だ。

2人で協力しあい、謎を解き、城から脱出する。ゲームシステムはいたってシンプル。





アメリカ映画黄金期の映像のようなノイズの演出。プレイした映像を録画して後で見るのも一興（モノクロだとわかりにくいか？）

これぞ「物語」のために作られたゲーム

プレイ時間は人によってまちまちだろうが、約4～10時間といったところだろうか。謎に詰まらなければそんな長くかかるゲームではないと感じる人は少ないだろう。

ちなみにこのゲームには2周目が存在するのだが、ヨルダの言葉が日本語訳された城の大きさが感じられるマップ構成、その城を魅力的に見せる絶妙なカメラワーク、そしてAI（後述）で動くキャラクターたちによって『ICO』の世界が、本当にTVの中に存在していたかのように感じさせてくれる。

童話の本を何度でも読み返すように、またあの世界を旅してみたい、そんな気にさせるゲームなのだ。

敵の効率の良い倒し方

マップを進めるごとに、登場してくる敵。影のような、亡霊のような、なんとも不思議な存在である。

敵は基本的にヨルダを捕まえて、自分たちが出現してきた闇に引きずり込もうとするので、プレイヤーはヨルダを守ることのみに集中すれば良い。

…と言葉で書くのは簡単だが、実際にやってみるとちょっと難しい。AIで動いているせいもあってか、敵はかなりトリッキーな動きをするのだ。

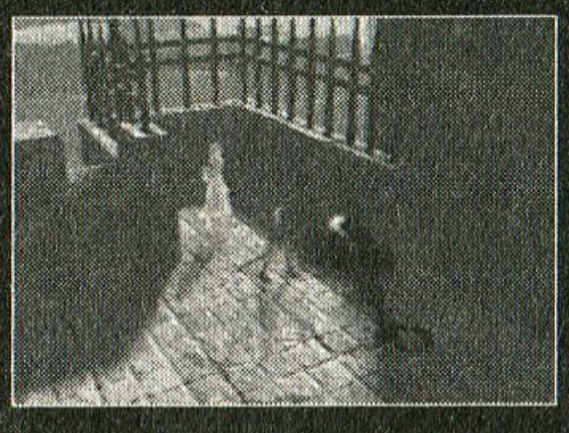
そこでちょっとしたコツを紹介しよう。

まず、敵が登場したらヨルダをひっぱり、壁を背中にするようにする（なるべく角が良い）。こうすると敵が基本的に正面からしか来なくなるので対処しやすいのだ。また、敵と向き合っていると敵はなかなか動こうとはしないので、少しだけ後ろを向いて敵をおびき寄せてから攻撃するといい。

ちなみに初期装備の棒では3回連続で殴るとダウンする。複数の敵に囲まれることが多いので、確実に一つずつダウンさせることを心がけよう。

また、ちょっとイヤらしい方法だが、わざとヨルダを捕まえさせて、引きずり込もうとしているところを救い出すというテも悪くない。ヨルダを助けても、引きずり込んだ敵は復活してこないからだ。敵も助けようとしている主人公をすぐには攻撃しないので、敵が固い後半には使ってみても悪くない方法である。

闇からは少しだけ引っ張れば、あとは自力で脱出してくれます。



このように隅にヨルダを移動させて主人公は前に立つとかなり安全。

『ICO』の世界をより楽しむために…

気が付かないとずっと悩み続けることになってしまうのがこのゲーム。ゲーム的・物語的見所を加えつつ、詰まり安いところを中心に紹介していこう。

高所恐怖症の人には効きます クレーンを使ってコンテナを移動

細いクレーンの上を歩くことになるので、当然、操作も慎重になるのだが、アナログティックと微妙な視点のためにまっすぐ歩くことが難しい。しかも通常のシーン以上に強く吹き付ける風の音。プログラム的に風に煽られて動きにくい、という処理はされてないのだが、何故か歩きにくい。

細いクレーンの上にしゃがみこんでしまいたくなるような気にさせる、高所恐怖症の人はかなり緊張するシーンと言えよう(笑)。

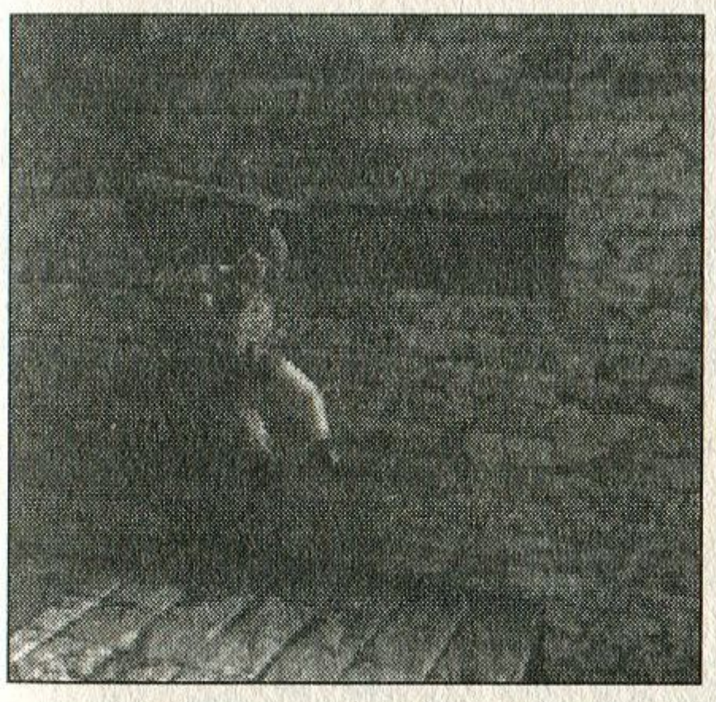
クレーンを移動させた時のカメラワークが、舞台となっている城の大きさを実感できるシーン。

壁に設置されたパイプを使ってスイッチを押してクレーンを作動させ、コンテナを移動。再び元の位置に戻ってそこからコンテナに飛び乗り、ヨルダを呼ぶ。ヨルダを乗せた後、再びスイッチに戻り元の位置に戻す。その後、スイッチの右隣にある壁に登れるところがあるので、そこを登ってクレーンの上からコンテナに降りる。あとは主人公が先にコンテナから移動したのち、ヨルダを呼べばOKだ。

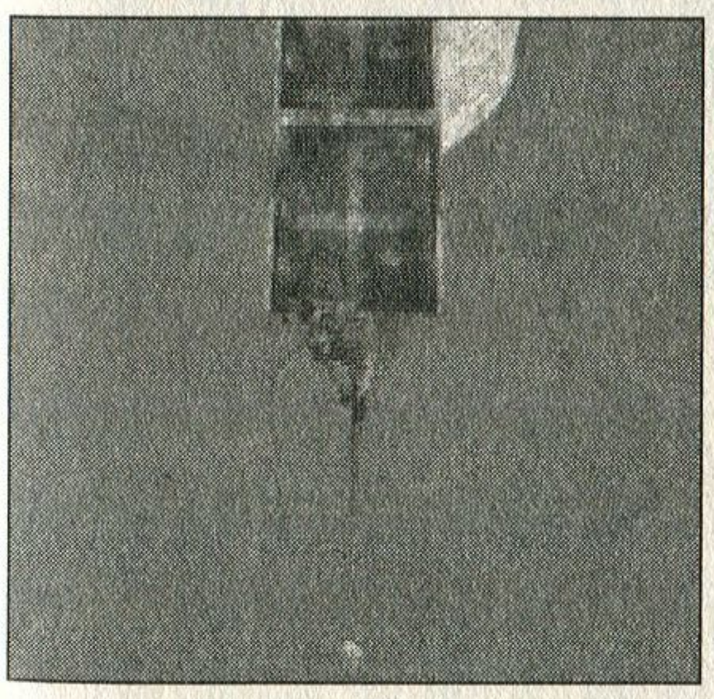
クレーンの仕掛け自体はそれほど難しいものではないが、行動制限があるヨルダをうまく導くために何をすべきか、というこのゲームの基本を初めて考える場所とも言える。

スイッチ右隣にある壁を登れる部分がちょっと見つけにくいかな?

このシーンでの見所は、なんと言っても鎖を伝ってクレーンのてっぺんから降りていく時だ。

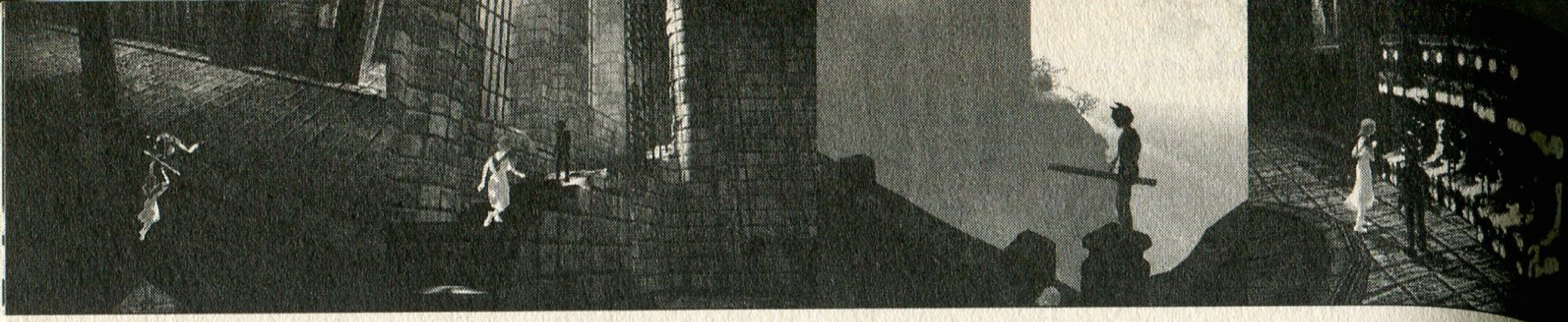


ここが登れる部分。ただの壁だと思っても何かに使えることが多いのだ。慣れないとちょっと発見しにくいかな。



クレーンの上から降りていく時のこのカメラワーク。マジで高所恐怖症の人を煽ってます(笑)。

コンテナからヨルダを呼ぶのは、ギリギリの位置でないとダメなので、少しずつ移動しながら正しい場所を探そう。



ヨルダの知恵を借りて謎を解く
シャンデリアを落として道を作れ

前ページのコンテナをクリアした次に訪れるのがこの場所。

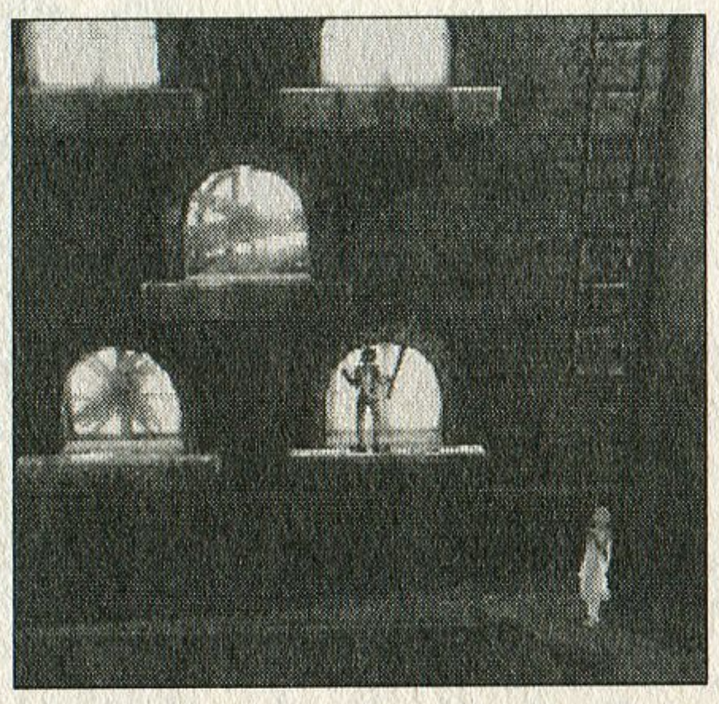
2階建ての構造になっていて、上・下、両方から入ることができる。1階の反対側に封印のかかった出口があるので、そちらに向かうのだが、降りるには鎖を伝っていく以外のルートは見つからない。当然、そのままではヨルダを連れて行くことは不可能だ。それっぽいところに梯子があるのだが、ジャンプしても届かないし。最初に詰まるとしたら、おそらくこのシーンではないだろうか。

ここでは、天井にあるシャンデリアを利用することが必要になる。

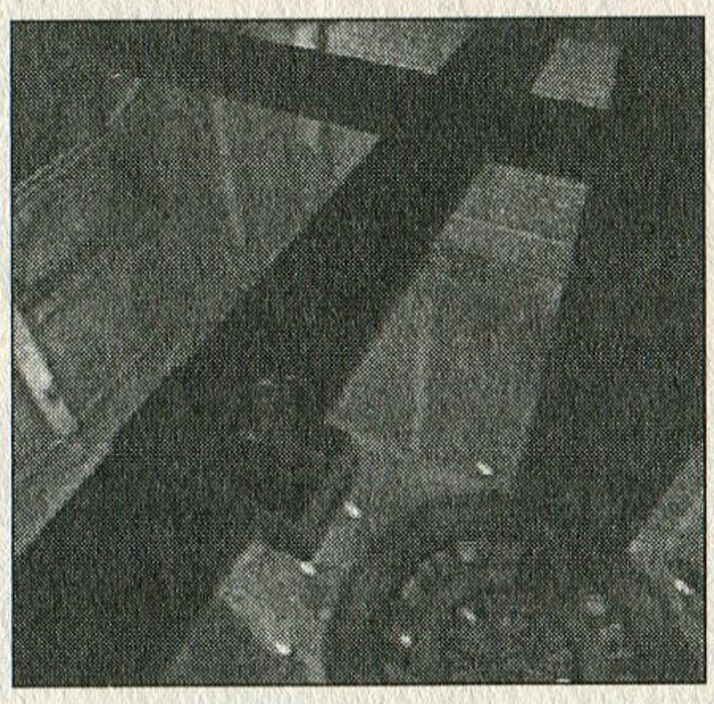
まず、梯子ではなく、窓のといを伝って壁を登る。そうすると天井の梁が見えるのでそこを渡ってシャンデリアのそばに行こう。そしてシャンデリアを吊るしている鎖を叩くと、シャンデリアが落下するのだ。

落ちたシャンデリアには火のついたろうそくが残っている。最初に入ってきた場所の1階入口のそばに爆弾がおいてあるので、それを部屋の真ん中通路を支えている柱のそばに置く。それから、手に持っている棒を使ってろうそくから爆弾に火をつけよう。こうすることによって通路が半分だけ崩れ、ヨルダが通れる道ができるのだ。

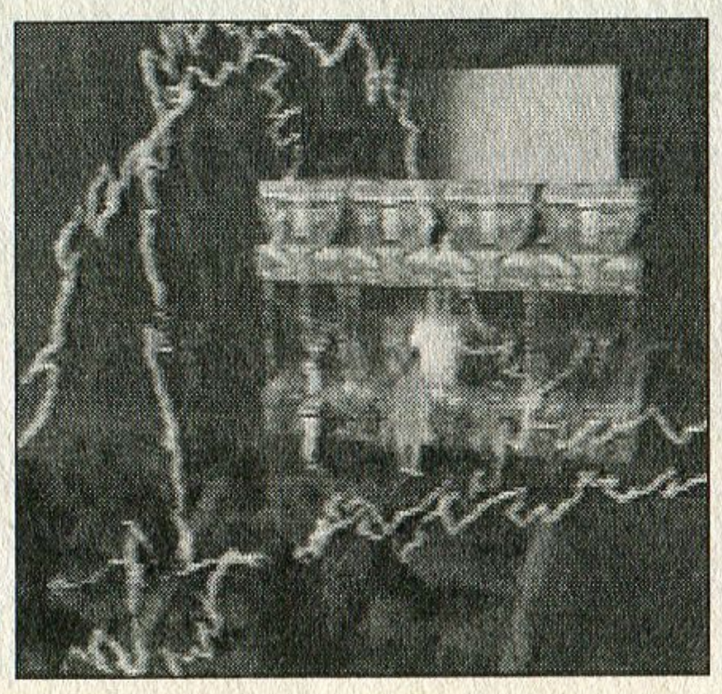
ちなみにこのシーンでは、しばらく待っているとヨルダが上の方を指差してヒントを教えてくれる。悩んでいる主人公をさりげなく導いてくれる少女。これもこのゲームを象徴するシーンと言えるだろう。



ここを使って壁を登る。梯子はダミー。シャンデリアはR3ボタンを使ってないと気が付きにくい。



この位置から棒を振ろう。シャンデリアを叩き落すと、主人公も下の通路に落とされるので、ちょっとビビる。



通路が確保されると敵が出現する。真面目に倒してもよいが、封印を解くと自動的に消えるので、楽をするならこっちを選ぼう。

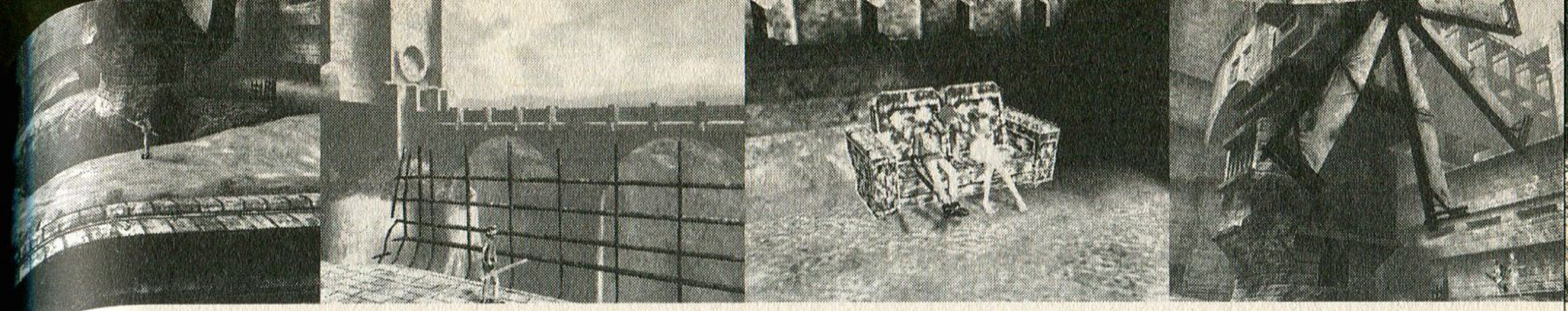
ICOの世界を描くキーワード
「AI」

このゲームに登場するキャラクターは、全てAIで動きが作られている。と言っても敵とヨルダしかいないけど(笑)。ただ、まるで本当に意思を持っているのではないかと思わせる動きは、ゲームの世界に没頭させるのに一役買っているのは間違いない。

中でもヨルダのそれは本当に細かく作られている。

プレイヤーが関与しなくても何かしら行動しているし、主人公に引っ張られて壁を登ろうとするしぐさ一つをとっても、高さによって微妙に動き出しが変わったりする。主人公の行動によって少しずつ反応が異なっているところなどは、実に自然で、あらためて意識しないと、プログラムによって動いている気がしないのだ。

作り物なのに、作り物に見えない一瞬が、ヨルダにはある。



見た目に反して掴みにくい？
風車を使って上に登る

城の中の仕掛けをいくつか乗り越えていると、たまに外の景色が見える場所に出ることがある。それまでは暗い場所にいるだけに、その時の開放感はなんとも言えない気分にさせてくれる。はるか遠くまで描かれた風景。それが自分たちのいる城が、普通の世界とは切り離された特殊な場所にあるということを実感させてくれるのだ。

その代表的なシーンが、風車のあるこのシーン。

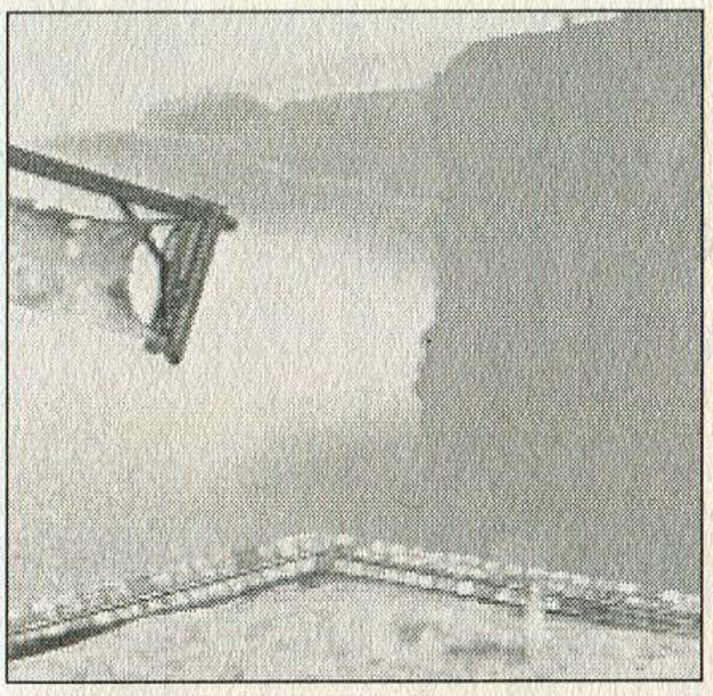
風を強く受ける崖に向かって建っている風車、崖から見下ろすと海が光を反射させ、その向こうには主人公がやってきた森が見える。

謎解きとしては、当然というか、見るからに仕掛けがありそうな風車を使っていく。

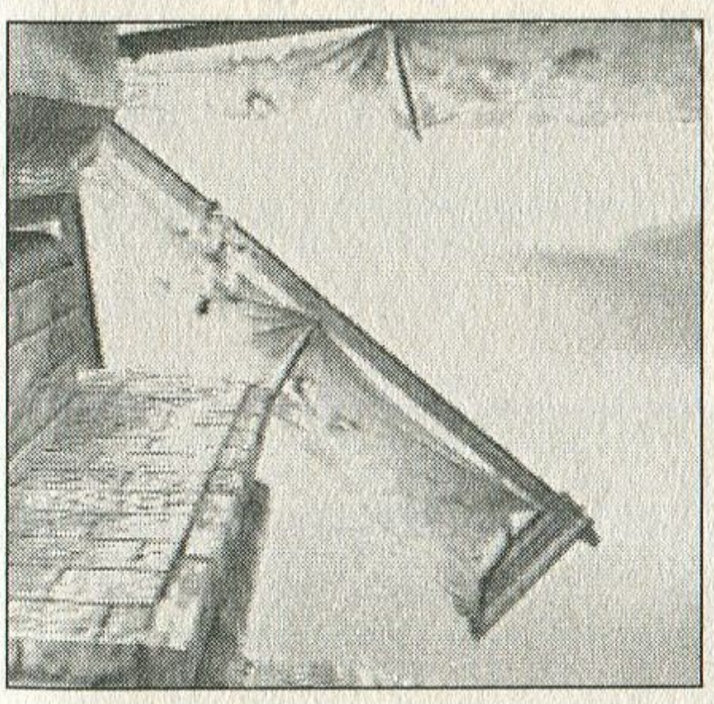
風車の建物を登って、そこから羽根に掴まる。その羽根がてっぺんまで到達した時にジャンプすれば風車の上の足場に降りることができるのだ。そこからは特に難しいことはないだろう。

このように、謎としては特に難しくはないのだが、風車の羽根に掴まるタイミングがかなり難しい。一度、正解のタイミングを知ってしまえば多少ズレても問題ないのだが、わからないうちは何度も失敗することになるだろう。下は池なのでゲームオーバーになることはないのだが、何度も建物を登るのはちょっと苦痛。左の写真にあるようなタイミングで飛べば大丈夫なので、参考にしてほしい。

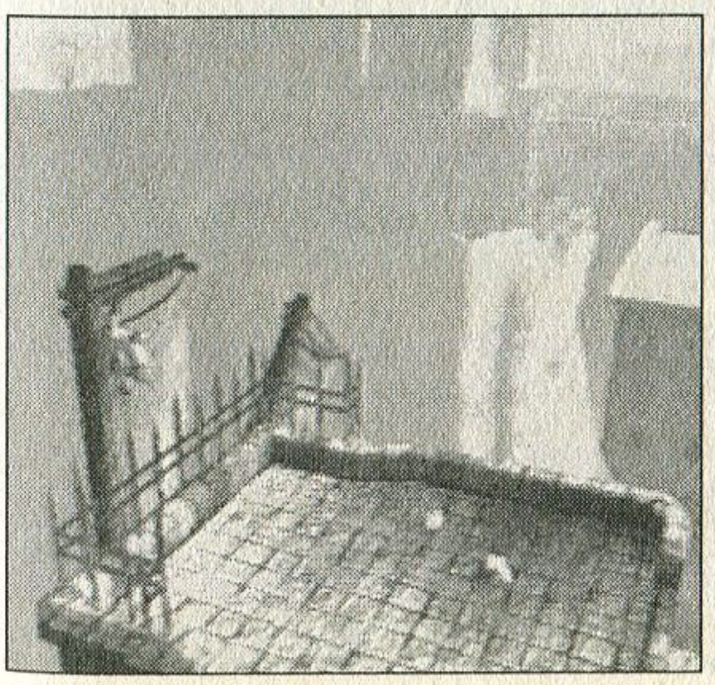
ここを突破しないとセーブポイントがないのはちょっと辛かったなあ…。



海の向こう、はるか遠くに見える森。この城が特別な場所だということを実感させてくれます。



飛び込むのは羽根がこの位置にきた時。捕まったら、羽根の端に移動することも忘れないように。



羽根がこまできた時にジャンプすると風車の上に乗ることができる。遠くに見える城の景色も良い雰囲気。

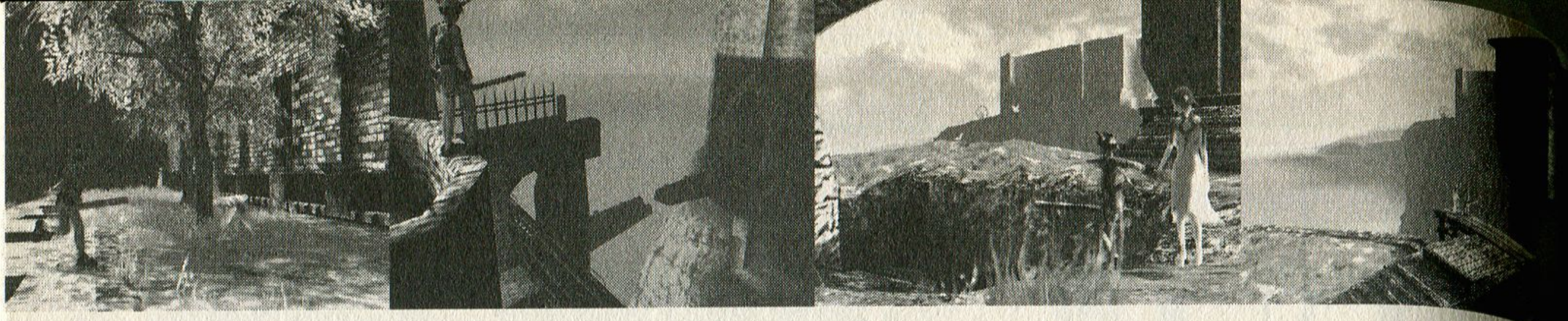
ICOの世界を描くキーワード
「手をつなぐ」

二人で協力して謎を解き、二人で城を脱出する…。「手をつなぐ」からこそそう思える、このゲームの重要な要素だ。

ヨルダのそばに立って、R1ボタンを押すと二人は手をつなぐ。この時、コントローラーに伝わる「ブルッ」とした感覚が実に心地よい。心なしか手をつないでいる時の方が、スティックも重たいような気分になる。

主人公が走ると、ひっぱられるようにして必死に走るヨルダ。見ているとちょっとかわいそうになって、主人公の走る速度を緩めてみたりする。AIによって動くヨルダに生きているような錯覚を覚えるのは、この「手をつなぐ」動作の作りこみが秀逸だからだろう。

「手をつないで一緒に歩くのって新しい」という単純な一言でまとめてはいけない。このゲームを象徴し、このゲームの世界観を作り上げた大事なアクションなのだ。



反射鏡が作動する瞬間が気持ちよい
東の闘技場と反射鏡

ゲーム中、最も仕掛けが多いのがこの闘技場。中に入ると自動的に閉じ込められてしまう。脱出するためには、三ヶ所ある巨大な丸形の扉を全て開け、反射鏡を作動させることが必要になるのだ。仕掛けを一つずつ書いていくとキリがないので、難しそうなところだけを紹介していこう。

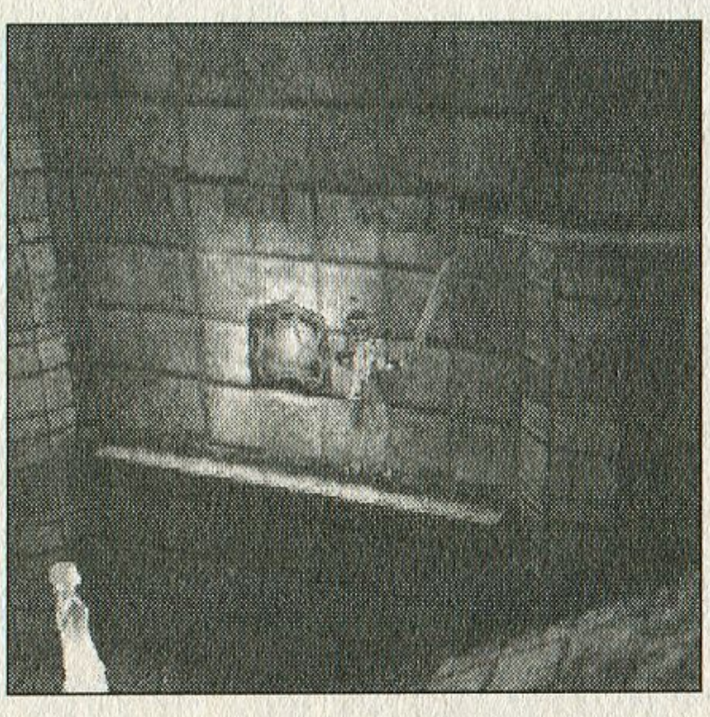
まず、水の流れる通路。ここは主人公でも登ることができないので、壁にあるフチを伝って登るのだが、進むためのルートがちょっとわかりにくい。なるべく上のルートを通ることを心がけよう。

また、二つ目の扉を開くと剣を入手できる。これによってロープを斬るという新しいアクションが増え、新しいルートを開拓できるようになるのだが、攻撃力が上がったことだけに満足して（棒の2倍の攻撃力）、つい、そのことを忘れてしまうので注意しよう。

そして謎ではないが、ちょっと厳しいのが流れる水を止めた後、遠くに置いてきたヨルダに敵が襲ってくるところ。ちょっともたつくとヨルダが闇に引きずり込まれてしまうので、スイッチを入れたら猛ダッシュで戻る必要がある。

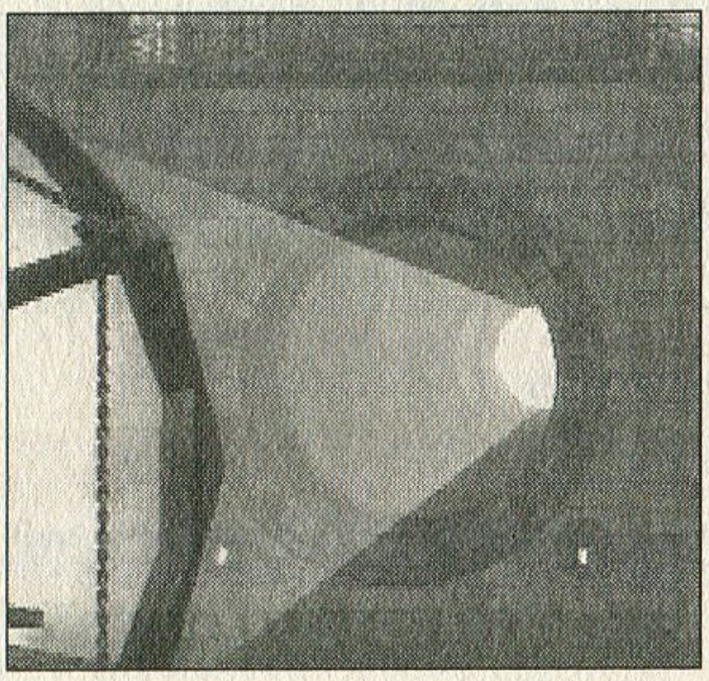
ちなみに、この反射鏡を作動させた時の演出は必見。静かな演出が多いゲームの中で、1、2を争う派手なシーンだ。

作動後は城から脱出するための扉が半分だけ開く。西側にも同じカタチをした闘技場があり、似たような仕掛けも多い。ここを突破できればクリアが見えてくるぞ。



水に阻まれて進めないところはこうやって進む。上方向に進むこと意識しよう。一ヶ所だけ下に飛び移るところがあるので注意。

剣を使うことにより、怪しくても動かすことのできなかった仕掛けを作動させることができる。



闘技場の扉が全て開くと光が差し込み、反射鏡が作動。反射鏡からの光の衝撃によって城のゲートが開くように…。

ICOの世界を描くキーワード
「カメラワークとBGM」

外にでると遠くにこれから向かうべき場所が見えたり、見下ろすと以前にいた場所が見えたりする。

このゲームでは舞台となっている城が、ちゃんと全体が決められていて、すべての部屋・エリアは矛盾のないように作られているのだが、それを強く意識させる要因が独特のカメラワークだ。

引いた視点や、斜め方向からの視点など、操作性にやや難もあるのだが、その映像は自分たちが大きな城の中にいる、ということを強く実感させてくれる。

またBGMの使い方も独特。通常は火が燃える音、風の音がかすかに聞こえるだけ。イベントシーンでも大げさに曲が流れたりはしない。だが、そのささやかな音ゆえに世界観を崩さずに物語を盛り上げることに成功している。個人的にはセーブする時のBGMがお気に入り。

Text by 津田清和（編集部）

謎のゲーム魔境2

バカゲー道は終わらない！

美食倶楽部バカゲー専科外伝

ゾルゲ市蔵・著

ついにあのゲーム魔境が帰ってきた！　大人気バカゲー専科シリーズ外伝の第2弾。今回はあの**伝説のメーカー「アタリ」**を、知るひとぞ知るレア情報とおちゃめな捏造を加えつつリスペクト。また前回好評だった**トンデモ海外道中記**も炸裂！

定価：本体980円＋税

【　新　刊　予　定　】

美食倶楽部バカゲー専科外伝

謎のゲーム魔境3

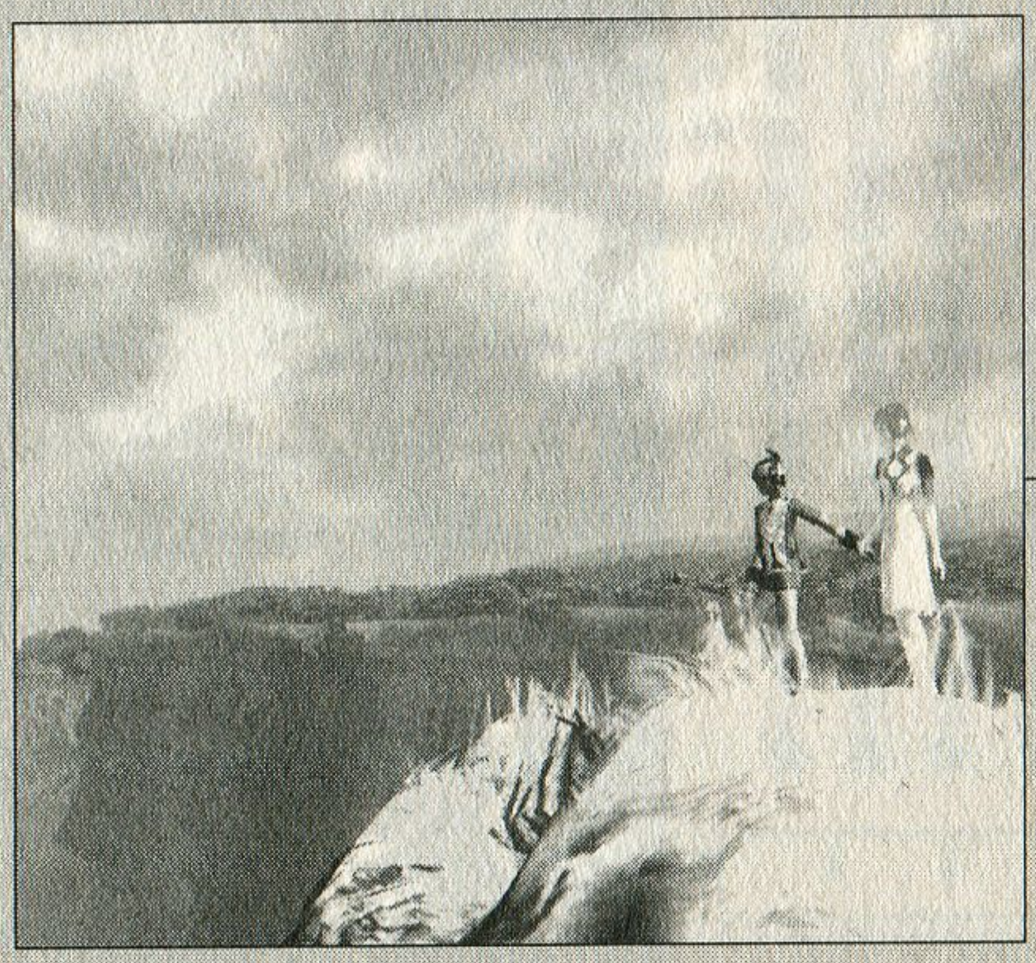
3のメインは夢を描いたマシン・MSX。日本のビルゲイツ？　の野望とビジョンの先には何があったのか？　初公開の情報を含めて大特集！　また絶好調の大問題紀行編も同時掲載。

2002年4月発売予定!!!

※弊社ではただいま通信販売はおこなっておりません。書店様を通じての販売のみとなりますので、既刊品切れの際は、お手数ですがお近くの書店様へご注文ください。

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

制作者インタビュー

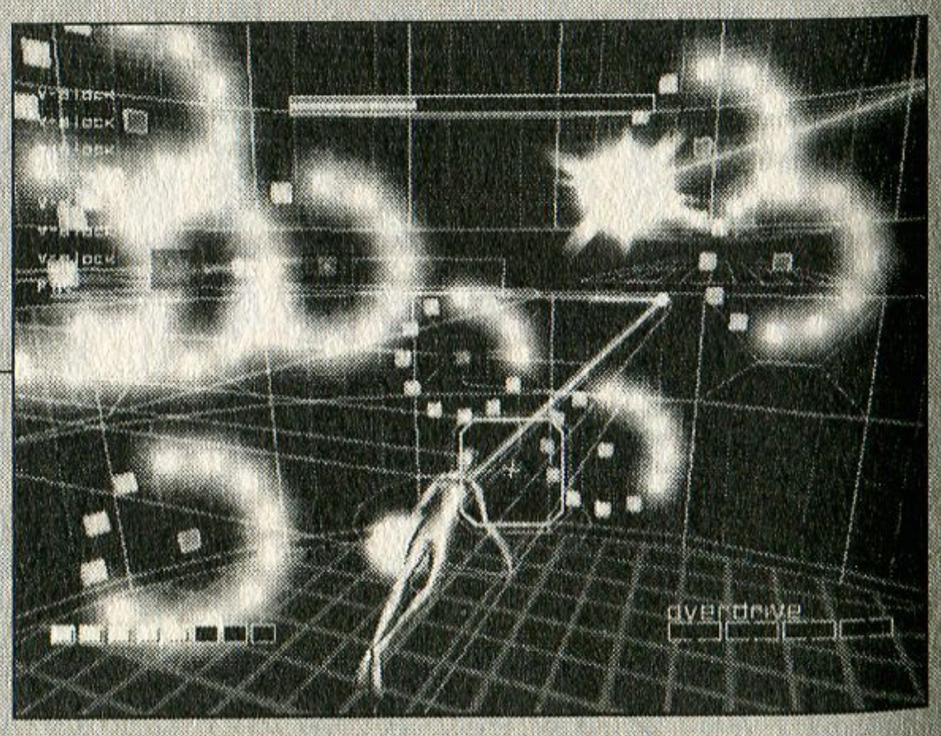


ICO

上田文人 *fumito ueda*

Rez

水口哲也 *tetsuya mizuguchi*

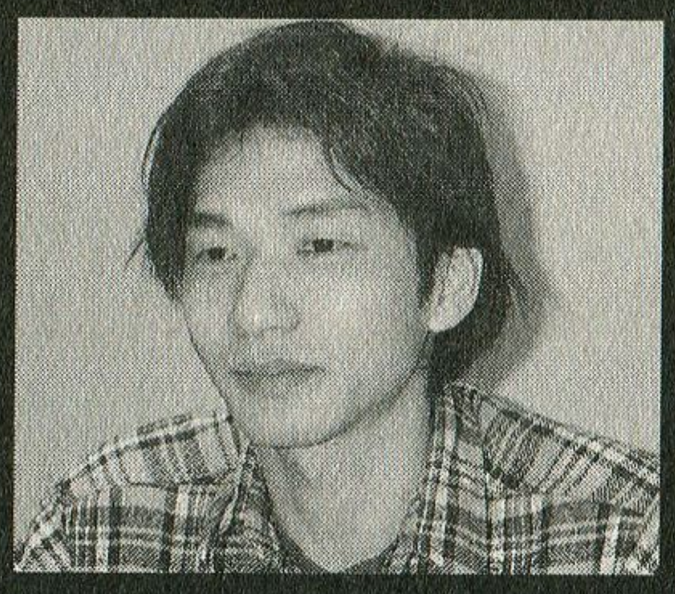


©

SCEI 制作3部 プロダクトマネージャー

ユーザーに行ってみたいと思わせる世界をモニターの中に作りたい

上田文人



うえだふみと
大阪出身。CG関係の会社に勤めた後、ゲーム会社に就職するのに合わせて上京。その会社を退社後、SCEに入社。『ICO』の制作を手がける。

緻密に作りこまれた設定と独特の世界観で多くのユーザーを虜にした『ICO』。それは「世界を作る」ことに制作者が全ての面でこだわった結果だった。その独特の制作スタイルに迫る。

静止画よりも動画が好きだった

上田さんがゲーム業界に入るまでの経歴を教えていただけますでしょうか。

――大学で美術を専攻していたんですけど、CGに興味があったんです。絵画の方に行き詰まりを感じていたこともあって漠然とCGに可能性を感じていて…今みたいな3DCGに興味があった訳ではないのですが。それでAmigaを購入して、独学でCGを覚えました。マックではなくAmigaを選んだのは私が静止画よりも動画嗜好だったのが大きいです。

その後、CG制作会社にバイトとして入社しました。テレビのアイキャッチ等を作っている会社でゲームとは関係ない会社です。そうやって貯めた作品をあるゲーム会社に送ったところ採用されました。その会社で一つのプロジェクトに最初から最後まで関わったあと、自分でアイディアをカタチにしたいという思いが強くなって、辞めることにしたんです。会社にいると自分がやりたいこと、というのはなかなかできませんから。

それから、どうされたんでしょうか。

――数ヵ月は食べていける貯金はあったのですが、さすがに不安もありまして。その時にインターネットで知り合った人にSCEを紹介してもらったんです。当時、辞めた会社ではパワーアニメーターというソフトを使っていたんですけど、それを使える人をSCEが探していたんですね。困ったときにサポートする、というカタチでSCEにお世話になることになりました。

ただ、その時はすぐにきて欲しいと言われたんですけど、自分の作品を作るために会社を辞めて時間を作ったんです

から、少し待ってくださいとお願いしたんです。そうした
ら、機材を貸してあげるから、仕事がないときにそれをや
っていてもいいよと言われまして。その時に作ったのが
『ICO』の原型です。

では、その頃から…というか、CGを制作していた頃から、『ICO』みたいなものを作ってみたいというビジョンがあったのでしょうか。

――はい。『ICO』というタイトルもかなり前から決まっていました。細かいところまでは決まっていませんでしたけど、見せたいものの根幹は最初からあったと思います。

制作ハードが変わったのは大変でしたね

制作期間が3年以上とかなり長くなっておりますが、どういったところに苦労されたのでしょうか。

――そうですね…色々とあって言いにくいんですが（笑）。まず、私自身の経験が不足していたことがあると思います。製作スタッフにも未経験者が多かったですし。

期間が長くなったのは何度も作り直した結果なんですけど、ただ私自身は特に「こだわったから」と意識してはいないんです。この内容だとユーザーは喜ばないでしょうと思ったら作り直すのが当たり前だと思ってましたから。細かいところでも不満に感じたところは修正していきました。

ただ対象ハードがPSからPS2に変わった時は色々と見直しが必要になりました。ゲームの中に登場する敵は「影」ですが、最初は生身の人間だったんです。ただハードの変化によって解像度があがると、主人公やヨルダの動きは当然より細かく作らなければいけなくなって、それと同じレベルで人型の敵を動かそうとすると作業量的に大変なものになっちゃうんですよ。ステージのデザインやキャラクターのAIにも手間取っていましたし。それで処理を軽くするために敵を「影」にしたんです。

あと敵がヨルダをさらって担いでいくじゃないですか。これを人間がやって、しかも解像度が高いと生々しいんですよ。倫理的にもちょっと問題じゃないかと（笑）。PSの頃はドットも荒かったので問題なかったんですけどね。

それと特に問題になったのがキャラクターを動かしているAI部分に関してです。ヨルダはいくつもの計算式を使って、意識があるのかないのかわからない、でも不自然じゃない存在感が出せていたと思うんですけど、それと同じレベルの存在感を成人の男で出そうとすると、ヨルダ以上に手間がかかってしまうんですよ。

そういったキャラクターも含めて、このゲームは世界や舞台設定が細かく作られているなあと思いました。特に遠くに自分がクリアしたエリアが見えたりすると、それを強く感じますね。それが自分の真下に見えたりする時は、本当に高いところにいると感じますし。風も強く吹いて、ちょっと怖かったりしましたが（笑）。

――よく言われるんですけど、高さとかは特に意識したことはないんですけどね。スケールどおりに遠くにあるものは遠くに見えないとヘンでしょう、と作っていったら、あ

fumito ueda

女の子はただの足手まといではない ということを意識させることが大前提

あなってしまっただけなんです。その結果、高所恐怖症の人にはツラくなってしまったみたいですが（笑）。風も気持ちいい風を意識していたんですけどね。集音マイクに風があたってバタバタしている雰囲気を狙って作りました。

独特の雰囲気を作り出している城のマップ構成や謎の仕掛けなどは、どうやって制作されましたか？

――マップ構成は最初から物語の設定で決められたものがあった訳ではないんです。ゲーム性、パズルの構成を考えながら制作していきました。ただ、パズル主体なんだけど、パズルのためのマップを作らないように気を使ってはいました。少年が介入する以前からその世界は存在していた、ということを表現したかったので。ゲーム的なバランスは確かに悪いかもしれませんが、その悪さも、その世界のリアリティにつながっている面があるのではないかと思いますす。ゲームデザイナーの手のひらで踊らされている感じが薄くなるというか。それに、個人的にはパズルの秀逸さで誉めてもらうつもりはありませんでした。敵にしても、マップにしても、パズルにしても、二人のシチュエーションをもりあげるために存在しているのですから。

ただ、パズルのバリエーションなどは正直、ネタ不足の感はあります（笑）。NPC（ヨルダ）がいることによる制約というのが当初考えていたよりもキツくて、その点で苦労しましたね。ユーザーに女の子はアイテムではない、ただの足手まといではないということを意識させることが大前提でしたから。それを満たした上でのパズルというのはなかなか思いつかなかったんです。

迷っているとヨルダがヒントを教えてくれるところなどは良かったですね。

――あればギリギリで入れたんですよ。当初からアイディアとしてはあったんですけど、時間的に難しいと思ってて。だからアメリカ版（※）には入っていないんです。

ただ、このおかげでお互いが協力している、一人ではないんだという雰囲気が出たかなあと思っています。

ヨルダはほとんど喋らないですけど、ちょっとしたしぐさや動きが魅力的ですよね。

――僕自身、海外のゲームが好きで個人輸入して遊んだりしているんですけど、英語がわからない状態でも、それ自体がゲームとして楽しかったりするんです。映画の『アイアンジャイアント』を見た時も、日本語訳よりも、わからないんですが英語版を見た時の方が感動しました。饒舌に語られるよりも、詳しくはわからないけど何かが伝わってくる、というのが好きなんです。

それだけにヨルダの動きにはかなりこだわりました。萌えキャラみたいにはならないだろうと思ってましたけど、ユーザーがヨルダに魅力を感じなければ、生きていると思ってもらわなければ成功しないと考えていたんです。

飛び降りかけたりとかの動作も、けっこう容量使っているんですよね。いわゆるゲーム性とはまったく無関係なんですけど。ただ、その積み重ねがキャラクターが生きているということに繋がったと思います。

※…9/27に発売。日本版より約4ヵ月早かった。

上田さんが好きなシーンなどがありましたら、教えていただけますか。

――私としては、まだ冷静には見れないです（笑）。部分的に見ていくとアラばかりが目に付いてしまって…。

では苦労したシーンはどうでしょう。

――ちょっとネタバレになりますけど、最後に城が崩壊するシーンですね。あれは作る予定がなかったんです。時間がないので、ホコリをだしたり画面を揺らす程度で、簡単なものにするはずだったんですよ。それが突然、思い立ちまして、あの全てのシーンを1週間で作り上げました。それがかなり大変だったと思います。時間がない状況で、無理に制作したので。

私は反射鏡のところが作りこまれていると思ってました。仕掛けがいくつもあって、狭いところを行ったり来たりして、謎がすべて解き明かされると反射鏡がバーンと光った時の開放感が気持ち良かったです。

――実はあそこには中ボスがいたんですよね（笑）。時間的にムリだったので作れませんでしたけど。

そういえば、そういうのがいませんね。敵は少しずつパワーアップしていますが、あれもAIを使って動いているんですか。

――そうですね。ヨルダほどのものではないですけど。

あれは主人公が背中を向けると襲ってきて、正面向いているとじっと待っていますよね。そのあたりが攻略法かなあなんて思ってましたけど。

――攻略的な面もありますけど、女の子の前に男の子がいて守っているという、絵的な面に気を使っていたところもあります。そういうシチュエーションにもっていくために敵をそのようなパターンにしたというか。

カメラワークなどはかなり独特ですよね。ヨーロッパの映画っぽいと感じたのですが、そういったところは意識されましたか。

――そういう狙いはありました。ハリウッド映画に近いゲームはけっこうあったんですけど、ヨーロッパ映画的なものはなかったですから。

あと、ちょっと操作性に支障が出ているかもしれないんですけど、画面の中央にキャラをおかないようにしているんです。あくまで世界があって、その上でキャラクターが動いている、ということを強調したかったので。そうすることによってカメラの動きとかがゆっくりになって、より空間を感じてもらえたのではないかと思っています。そのせいで謎が見つかりにくいところもあると思うんですが、こういうところはこれからもこだわっていきたいです。

AIを使ったキャラクターも、カメラワークも、実際の大きさを意識したマップの大きさも、世界を構築するためにこだわっている部分なんですね。

――そうですね。自分が考えている世界をモニターの中に作って、その世界をユーザーがまた行ってみたいと思ってくれるようなものにしたかったんです。それが理想だと思っていますし、これからもそういったゲームを制作していきたいと思っています。

女の子の前に男の子がいて守っているという絵的な面に気を使っていた

生活の中にあると気持ちがいいゲームを作りたかった。

株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ（UGA）『Rez』プロデューサー
水口哲也

既成概念にとらわれず、常に新しい発想を提供し続けているUGA代表の水口氏に、『Rez』について伺った。

「音とシューティング」が印象に残っていた

どういう経緯でこのゲームは生まれたのでしょうか？

――いやもう、とにかく気持ちのいいゲームを作りたかったんですね。たとえば1日15分とか、寝る前に1日1時間、毎日遊べるみたいな。そういう生活の中にあると気持ちがいいゲームを作りたかった。

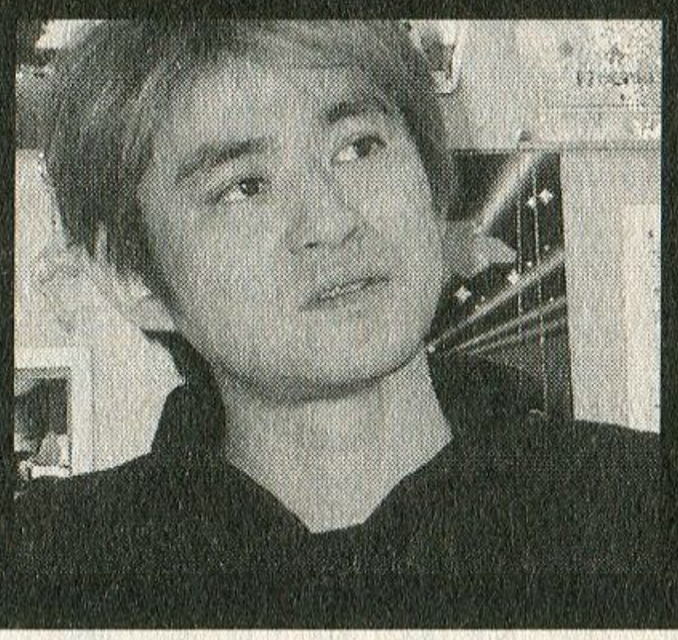
最初からシューティングという形で？

――プロデューサーの僕の中では、最初からシューティングですね。撃つ爽快感と、楽器を演奏する爽快感というものに、すごく共通性を感じていたからなんです。昔、AMIGA（※1）というパソコンに『ゼノン2』（※2）というゲームがあったんですよ。普通のシューティングの上にノリのいいヒップホップの音楽を乗せただけなんですけど。あるいは昔の『ゼビウス』で、バキュラにザッパーを撃ち込む音とか…そういったものにインスパイアされて、「音とシューティング」が常に印象に残っていたんですね。じゃあ、その音が音楽になったら、自分が撃つのと返ってくるレスポンスがどんどん音楽を構成していったら、実際に気持ちがいいんじゃないかという構想はずいぶん前からありました。

『ゼビウス』の話が出ましたが、『Rez』をやっているとなぜか昔のゲームを思い出します。

――今の技術を使って、ゲームとして原点回帰するというのが一つの目標だったんですよ。最近はゲームが難しくなってきたので、シンプルで、だけど奥の深いものをもう1回目指したいと。ゲームが一般性のないメディアになってしまうのは危険だという意識もあったし、あと、こういう感覚は万人に通用する感覚だろうというイメージもありました。

プレイヤー固定型にしたのはなぜですか？



みずぐちてつや
'旧AM3研で『セガラリー』などをプロデュース。ラリーカーを丸ごと使った大胆な筐体を提案するほど「体感」にはこだわりがある（後にジョイポリスのアトラクションとして実現）。セガ分社化に伴いUGAを設立した。最新作は『スペースチャンネル5　パート2』（PS2）。

※1 コモドール社が発売したパソコン。ヨーロッパのコンピューターカルチャーに多大な影響を与えた（けど今はもうない）。ぶち切れたセンスのゲームやデモが多い。
※2 イギリスのビットマップブラザーズ社が開発した縦スクロールシューティング。なぜか日本ではGB版が発売された。
※3 東京ジョイポリスで好評稼働中のアトラクション。マイケルも出る。
※4 バイク型筐体のレースゲーム。ハンドル部分とシート部分が分かれており、シート部分をスライドさせることによってコーナリングするという独特な操作感覚を持っていた。

――制作の途中で、自機を動かせるようにする実験もしました。ただ、それをやった時に大きなものを失ったんですよ。避けることによって、「撃つ＝演奏」という気持ちよさがなくなっちゃった。で、このゲームでは何を取るかって考えて、気持ちよさとか爽快感の方を取ろうと。

水口さんの作品に、『ASS・1』（※3）というレールライド型のアトラクションがありましたが、この辺の影響は？

――それは関係ないかな？　でも、あの頃にやっていた「映像と音と動きを総合的にデザインする」という仕事から、『セガラリー』や『マンクスTT』（※4）といった大型体感筐体、そして今の『Rez』に繋がるのは自然な流れかな。「体感」というのは僕の原点の一つです。

もう一つ、スタッフの中に『パンツァードラグーン』に関わった人が何人かいると聞いたのですが。

――事実です。アートディレクター、メインプログラマー、それからゲームデザイナー三人とも『パンツァードラグーン』の開発経験者です。

『Rez』はどこか得体の知れないものという印象があったのですが、遊んでみると、えらそうな言い方ですが「シューティングの伝統がわかってるなぁ」という感じがしました。

――うーん、確かに『Rez』はミュータント的な扱われ方をすることが多いです。UGAってかなり特殊で、作る時はジャンルというものを全く気にしないんですよ。ジャンルという発想じゃなくて、人間の本能とか欲望を深く考えて、それをツリー状にデザインしたり、どう配合するか設計図を書く。だからジャンルは関係なし。過去の延長線上ではなく、僕ら独自の配合をゼロから考えた。だけど、僕もスタッフもユーザーとしてシューティングで遊んできた経験があるし、スタッフにはさっき言った『パンツァードラグーン』開発の経験もある。ディレクターやゲームデザイナーは、シューティングのことをよくわかってますよ。そう考えると、自然なことのような気がします。

難易度についてですが、基本的に誰でも最後まで行けるほど簡単ですよね？

――『Rez』が家にあって、自分以外の友達とか彼女とか家族がプレイした時も遊べるものじゃないと、6800円の価値がないんじゃないかというポリシーなので。

でも、フルロックを意識してハイスコアを狙い出すと難しくなります。自動難易度調整が入ってませんか？

――入ってます。撃墜率などで変わりますよ。このゲームは1回クリアしても終わりじゃないという、僕らの気持ちの表明だと思ってください。プレイヤーの上手い下手とか、その日の調子によって多少変わるところもあります。エリア2のボスで回転が速くなってくると、「今日、俺はイケてるな」と気付いたり（笑）。なめていると、今まで自分が体験したこともないような難易度のものが出てくるかもしれない。そんなにたくさんあるわけじゃないですけどね。

答えはプレイヤーにゆだねたい

なぜ四大文明や、生命進化の過程を各エリアのモチーフにしているのでしょう？

人間の本能とか欲望を深く考えて、どう配合するか設計図を書く。

――あれはサイバースペースを舞台にしているんです。すべての世界がウィルスに侵されてしまって、それを元に戻すのが目的。ウィルスを破壊すると、元々あった綺麗なデータがどんどんはじけ出て、サイバースペースの中で情報が再構築されていくというイメージですね。綺麗なデータというか、記憶のようなもの、人間が今までに生み出してきたものが展開しているっていう感じですね。

プレイヤーにはedenを解放するという役割がありますが…そもそも、プレイヤーは何者なのでしょう?

――プレイヤーはですね…。さあ、何者なんでしょう(笑)? 主人公は、もちろん自分、プレイヤー自身なんですよね。これは男性も女性もどの人種の人も、人間であれば必ず持っているであろう、一つの旅の記憶なんですよ。あまり言うと面白くなくなっちゃうかな?

今のは、そのものズバリの答えですか?

――メタファーになっていることは確かですね。公開してないですけど、バックストーリーというものは内部的にはかなりあります。もしかしたらそういう疑問に対する答えを、また別の形でゲームにするかもしれません。今のところはまだ明かさない方がいいかなという気はします。

エンディングも何種類かあるようですが、その中に謎を解く鍵のようなものはありますか?

――何種類あったっけ(笑)? いくつかあるんだよな…謎を解く鍵も含まれています。それは見て感じてもらいたいところですね。答えはプレイヤーの判断や感性にゆだねたいです。ドラマもメッセージも。なぜ最後のメッセージが「ゲームオーバー」じゃないのか、とか。

スタッフロール後の「good night」とか?

――メッセージはもっと入れようと最初は思ってたんですよ。ディレクターとも最後の最後まで濃密に話をしたんですよね。で、当初僕が考えていたよりも、3分の2くらいのメッセージに押さえられています。残りの3分の1はあえて出さずに、映像や想像力で感じてもらえるだろうと。本当はもっとどぎついメッセージを用意してたんですよ。

最後にリスペクトとしてW・カンディンスキーという名前が出てきますが、これはどういう方なのでしょうか?

――彼は1900年代初頭に活躍した抽象画家です。彼は「すべての音には色と形と動きがある」というコンセプトで、音楽を聴きながら絵を描いていたんですよ。音を絵に変えるということを、ずっとやり続けた。それで、もし彼の魂が今現在ここにあって、ゲームを作るとなったらどんなものができるか? というようなことを考えたりしたんですね。だから、いろいろなインスピレーションを与えてくれた彼のコンセプト、彼の魂にリスペクトということなんです。

アーケード展開も構想中

続編は考えてますか?

――作りたいという気持ちはあります。曲の差し替えではなく、あらゆる点において進化したものを。

ナムコのORBS筐体(※5)で『Rez』が動いているらし

※5 ドーム型スクリーンを搭載した汎用筐体。プレイヤーの全視界にゲーム画面が投影されるため、圧倒的な臨場感がある…らしい。まだ発売されていないので詳細不明。

い、という話を聞いたのですが。

――うちのメンバーがナムコに遊びに行ってたりはしてますけど、今のところ商品化の目処は立ってないですね。ORBSを使うかどうかはわからないけど、アーケード展開は構想の中にあります。実験もしてます。『Rez』は環境がすごく大事なので、音、振動、ここにターゲット当てたようなものをいろいろと考えてますよ。

ボディソニックシートとか？

――ボディソニックシートも視野に入れてますよ。この前ボディソニックで『Rez』をやってみたんだけど、相当気持ちよくなっちゃうんだよね。

個人的にはトランスバイブレーターを背中に当てると痛くなるので、ボディソニックだといいなと思ってたのですが。

――僕は痛くなってきたりすると、お尻の下とかに当ててますよ。あと、僕が行き着いたのは、靴を履いて足で踏む（笑）。靴を履いてやると固い振動が来るんで、これはけっこうおすすめスタイル。まあ、アーケード版はもしかしたら近いうちにみんなの前に披露できるかもしれない。

では最後に、読者に一言…えーと、この本の読者というのは、面白いゲームに餓えてるマニアたちなのですが。

――それだったら、ナイスゲームズの読者は全員『Rez』やってみてよ（笑）。それで…どうですかって聞いてみたい（笑）。このゲームってカジュアルなゲームじゃないかって誤解があるんだけど、作ってる人たちのスピリットからすると、かなりマニアックなところもあるんですよ。そういうエネルギーみたいなものを感じてほしいなというのはありますね。確かにゲームって安い買い物じゃないけど、何年後かにわかると思うんで、やっといてくれと。

実際にプレイしてみるしかないと。

――このゲームに一つ届かなかったところがあるとすれば、「語るのが難しいゲーム」ってところなんですよね。「このゲーム、気持ちいいんだよな！」と口で言ってみても、「はぁ？」という感じで、わかりづらい。言葉の基準が曖昧になっちゃう。やった人は、だいたいみんな買ってるんですよ。名古屋のマグマートさんというお店が、音響を整えた『Rez』の試遊台を置いてくれてるんですが、それをやった人はだいたい三人に一人の割合で買ってくれてるんです。

三人に一人ってすごく高い数字ですね。

――こういうのって、時間とともにじんわりと広がっていったりするから。いいと思ってもらえるものを丁寧にやり続けていけば、お客さんはついてきてくれるかなと信じてます。

本日はありがとうございました。

t e t s u y a　m i z u g u c h i

音響を整えた『Rez』の試遊台をやった人は、3人に1人の割合で買ってくれてる。

駄目なものは駄目？

「面白くないものは駄目ソフトなんです」

冒頭からいきなり超すげー偉い人の発言をコピー&ペーストしてしまったが、これは任天堂・山内溥社長のありがたーいお言葉である。さっすが山内社長、俺たちには言えないことを平然と言ってのける！　そこにシビレル、あこがれるぅーっ!!　声に出して読む際は、ついでに「ゴゴゴゴゴ…」とか「ざわっ…」といった擬音も入れるとよりいっそうの効果が期待できる（何の効果だ）。

それはともかく、面白くないものは駄目ソフトなのである。たとえどこぞの誰かが「10点満点か評価不能のどちらかにしろ！」とのたまったところで、駄目なものが良くなるはずはない。駄目なゲームは駄目ゲームなのだ。どのくらい駄目かというと、愛川欽也が机を叩きながら「はい駄目ー」というくらい駄目。駄目なゲームを作った奴も宣伝した奴も紹介した奴も売った奴も買った奴も情け容赦なく全員ひっくるめて駄目駄目駄目駄目駄目駄目ェーッ!!　ぎょわわわ

ゲームを買う時点ですでにゲームは始まっていると悟れない人のための4ページ

GAME RESISTANCE

ゲーム・レジスタンス

Mission.5

駄目ゲーをつかんでも泣かない強い子を育てる編

我々は数え切れないほどの駄目ゲーと遭遇し、そのたびに徹底抗戦して深い傷を負ってきた。だが、駄目ゲーは本当に我々の敵なのだろうか？いつの日にか駄目ゲーと和解し、その隠された美点を見つけることができるのだろうか？

Text by　原田勝彦（無職）

あわー。パトラッシュ、ぼく、もうつかれたよ…。

和解せよ（キリスト看板）

だけど。

許そうじゃないか。

許そう。心の底から許すんだ、駄目ゲームたちを…。

許す理由？　そんなものは必要ない。ただ許せばいい。憎しみの感情を捨て、心のわだかまりをとかし、寛容な精神で駄目ゲーを受け入れるのだ。決して見下さず、決して蔑まず、対等な立場で互いを認め手を取り合うのだ。和解せよ。駄目ゲーと和解せよ！

おそらく、「何かいつもと違う…」「クスリはやめなさい、クスリは」といぶかしがっている読者もいるだろう。だが、筆者はラリっているわけではない。ただ、このナイゲー最終号において、そろそろ駄目ゲーと和解しようじゃないかと言っているだけだ。

なぜそんな考えに至ったかというと…あれはいつのことだったか、どこかのゲームショップでやっていた「たくさんの思い出と不良在庫をありがとう！　遠慮なく逝ってくれ!!　DC最終処分ワゴンセール」に遭遇した時のこと。筆者は『スピリット・オブ・スピード1937』『チャージンブラスト』『パワージェットレーシング2001』『僕のテニス人生』といった、「名作とか駄目ゲーとかいう以前に誰にも相手にされなかったソフトたち」を10本ほど買い込んだ。もしかしたらこの中に、隠れた名作・佳作が眠っているかもしれないと考えたからだ。

しかし、さすがに10本もあるとプレイするのもしんどくなる。んあー、だりぃー。んでも一応、封くらいは開けとくかー。ついでに1回やっとくかー。んー…なんか操作性悪ぃ。駄目。次。んー…なんか絵がヘボっ！　駄目。次。んー…なんかグッとこないな。駄目。次。んー…。

……。

…そんな遊び方でゲームが駄目かどうかわかってたまるかこの大馬鹿野郎がァァーーーッ!!

目覚めたよ。俺は今、はっきりと目覚めたんだ。何もかもが限りなく適当でいい加減すぎた。俺のやり方はあまりにも破滅的で自己破壊的で反社会的で背徳的でアンチ・ジーザス・クライスト的だった（何言ってんだお前）。

駄目ゲーと一口に言っても、様々なタイプに分類される。ゲームを構成する全ての部品が低品質で、なおかつその組み合わせ方が異次元の法則に基づいているもの。全てが平凡なもの。個々の部品は優秀だが、組み合わせがプログレッシブかつアヴァンギャルドすぎて収拾がつかなくなっているもの。部品はどうしようもないが、組み合わせや調整で何とか帳尻を合わせようとしているもの…いやはや千差万別だ。

本当に全てが駄目なら救いようがないが、何もかもが駄目というゲームは意外と少ない。『デスクリムゾン』や『里見の謎』さえ、万人が認める「笑えるセンス」を持っていたではないか！　開発者が意図したものではないかもしれないが、美点は美点だ。

だがその美点は、必ずしも最初からわかるわけではない。

消費者は商品に対し、どのような主観的評価を下してもかまわない。金を払っている以上、駄目と思ったものを駄目と言える自由がある。しかし、それはあくまで主観でしかなく、また真の客観などどこにも存在しないということを知らなければならない。

ま、なんつーか、所詮は評価なんて気分次第のものに過ぎねーってこった。他人のもそうだし、自分のもそう。気分がいい時に遊んだら楽しく感じた、ということもホントよくある。

だから！　駄目ゲーと和解するんだ!!　お前が駄目ゲーを許すことを俺が許すからお前も許せる範囲で許すことを許せ！　どうしても許せなかった場合は…火をつけて燃やせ（えっ？）。何もなかったことにすれば、心は楽になる。なんかもうわけわからんが、とにかく和解せよ。

評価不能

グラフィックの危険度は最凶！だが、その中身には魂が…？

快速天使

ヤバいものを見てしまった…

パッケージを見ての感想。

「これ、もしかしてPCエンジンのゲームか？」

購入後の感想。

「俺はなんて失礼なことを考えてしまったんだ！　もちろんPCエンジンに対して」

…こういう大げさでしかも罵倒っぽい物言いをすると、読者の皆さんは怒るかもしれないが、本当にそうなんだから仕方がない。天地神明に誓ってここに記す。『快速天使』のパッケージイラストは、100人が見て98人は「こりゃヤバいでしょ」と思う絵だ。デッサン力、デザインセンス双方において、『里見の謎』に匹敵する威力を持っている。

購入後の評価がさらにがくんと下がっているが、これも決して誇張して言ってるわけではない。だってこれ、絶対オープニングムービーの圧縮率間違えてるよ!!　せっかく主題歌つきアニメのムービーを用意したのに、あまりにも画質が悪すぎる。確かにPSのムービーは初めから画質が良くないのだが、3回ダビングした裏ビデオなみ（誇張じゃない）というのは問題あるだろう。

グラフィックだけでゲームを断罪してしまうのは、さすがにどうかと思う。どうかと思うが…物事には限度というものがある。そして『快速天使』は、その限度を軽やかな2段ジャンプで飛び越えてしまった。南無。

先走りすぎたストーリー

しかし、それでもまだ希望を捨ててはいけない。最終的に、我々はどんなゲームとも和解しなければならないのだ。

だが、そんな我々の意志を、今度はストーリーが打ち砕く。

本作のストーリーを一言で説明するのは難しい。有限会社はづき運輸に勤める「なつみ」「あやね」「はるな」の3人娘から1人を選び、依頼された荷物を運ぶのが本作の大まかなストーリーである。それはいい。それはいいんだが、出てくるメッセージがいちいち空回りしているのがつらい。

「うちの社員ときたら…あやねは駄々こねてばっかりだし、はるなは隙あらば社のカーテンに変な刺繍しようと狙ってるし！　もぉーっ！　かりん社長助けて！」

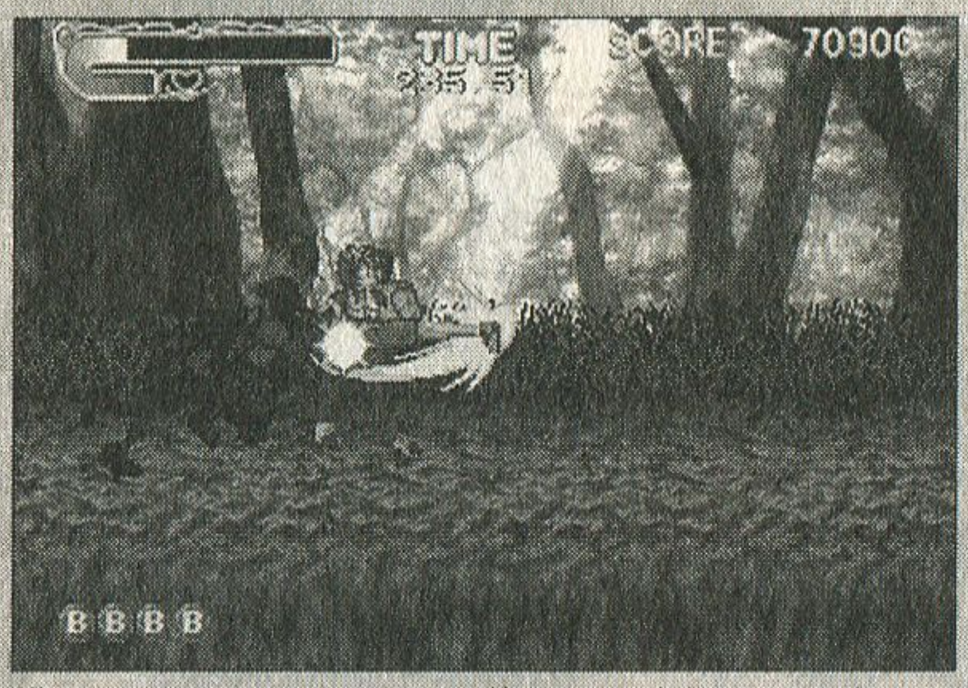
すいません、何を言ってるのかよくわかりません。

いや、想像すればわかる。きっとアニメチックなドタバタコメディーをやりたいんだろう、ということはわかる。しかし、キャラクターに関する説明が何もない最初の時点で「はるなは隙あらば社のカーテンに変な刺繍しようと狙ってる」と言われても困るぞ。どういう人間なんだ、それは。キャラクター性をプレイヤーに理解させた上で、少しずつ「変なことをする娘です」ということを印象づけるならまだしも…つーか、物事には順番というものがあってね…。

一切が一切、万事が万事この調

遠目に見ると普通のグラフィックに見えるが…うーむ。よく見ると仕上げも粗いんだよなぁ

機種：PS　メーカー：テクノソレイユ　ジャンル：ACT　発売日：98・8・13　価格：5800円



横スクロールアクション十格闘？　奇怪な組み合わせのようだが、以外といける…かも。

子で『快速天使』の物語は進んでいく。ああ…なぜか筆者の脳裏には、どこかで聞いたようなメッセージが浮かんでいた。

「試練――自らの意志が強固であるほど、様々な試練に苛まれるものだ。無論、試練を目前に避けることもできれば、逃げることもできる。だが、試練の真意は、そんな己の心を克服することにある」

そうだ。これは試練だ。試練なんだ。試されているんだ。きっとそうに違いない。上滑りしたギャグも、脚本のまずさをカバーするために無理してテンションを上げている声優のボイスも、相変わらずデッサン狂ってるイメージグラフィックも、全て試練だ。俺が駄目ゲーと和解できるかどうかが試されているんだ！

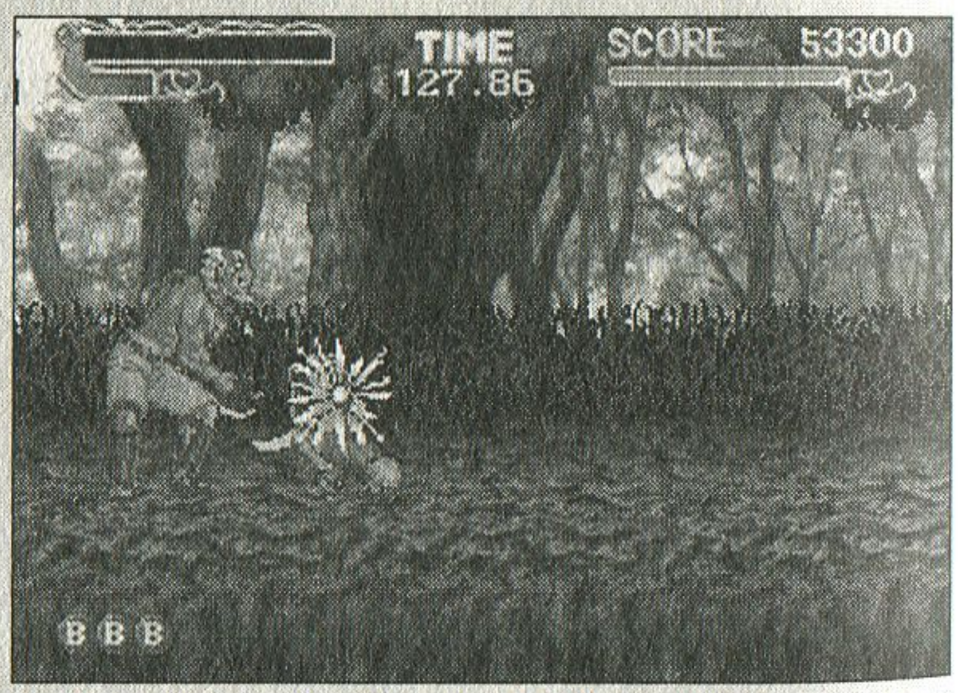
あ、爽快感ある…かも…

ようやくゲームシステムの説明に移れそうだ。しかし、これまた一言で説明するのが難しい。読者の皆さんが知識を持っているという前提で説明すると、『ソニック』と『ファイナルファイト』と『ラスタンサーガ』と『忍』を足し、それから6くらいで割って、足りないところに独自の呪念を送り込んだようなシステムのゲームである。わからん。

もうちょっとわかりやすく言うなら、ハイスピード横スクロール型ジャンプアクションに、格闘技を持つキャラと、剣技を持つキャラと、手投げ式の飛び道具を持つキャラを付け加えたものだと思ってもらっていい。高速ダッシュして地形を飛び越えつつ、ザコに出会ったらすれ違いざまに打撃技で殴りつける。ボス戦ではガードを駆使して敵の攻撃を防ぎつつ、隙を狙ってコンボを叩き込んでいく。何とも不可解なゲームだ。

しかし、つまらなくはない。いや、つまらなくないというか、その…ええい、ここまで散々ひどいことを書いてきたが、ここで方向転換してしまおう！　これ、結構面白いぞ。マジで。

完璧なゲームとは言い難い。さまざまな欠陥は多いし、ストーリーは相変わらず滑りっぱなしだ。だけど、手に触れて感じる爽快感というものは、確かにある。アクションゲームの楽しさというものを知ってる人間が、悪戦苦闘しながら手探りで作ったような感じがする。敵を殴った時の感触、ダッシュの速さとジャンプの曲線、ボスとの攻防といった個々の部分に関しては小気味よい気持ちよさがあり、もっと練り込めば立派なアクションゲームになっただろう（と思わせてくれる）。



ボス戦ではガードの使い方が勝敗を分ける。ここはパターン学習型アクションみたいだ。

いかん、このままだと俺は『快速天使』と和解してしまう！　…あ、別に和解してもいいのか。むしろそれが目標だったっけ。うーむ。オープニングムービーの時点で投げなくてよかった。

最後に、ずっと滑り倒しだったストーリーの中で、これはと思う台詞があったので紹介しよう。

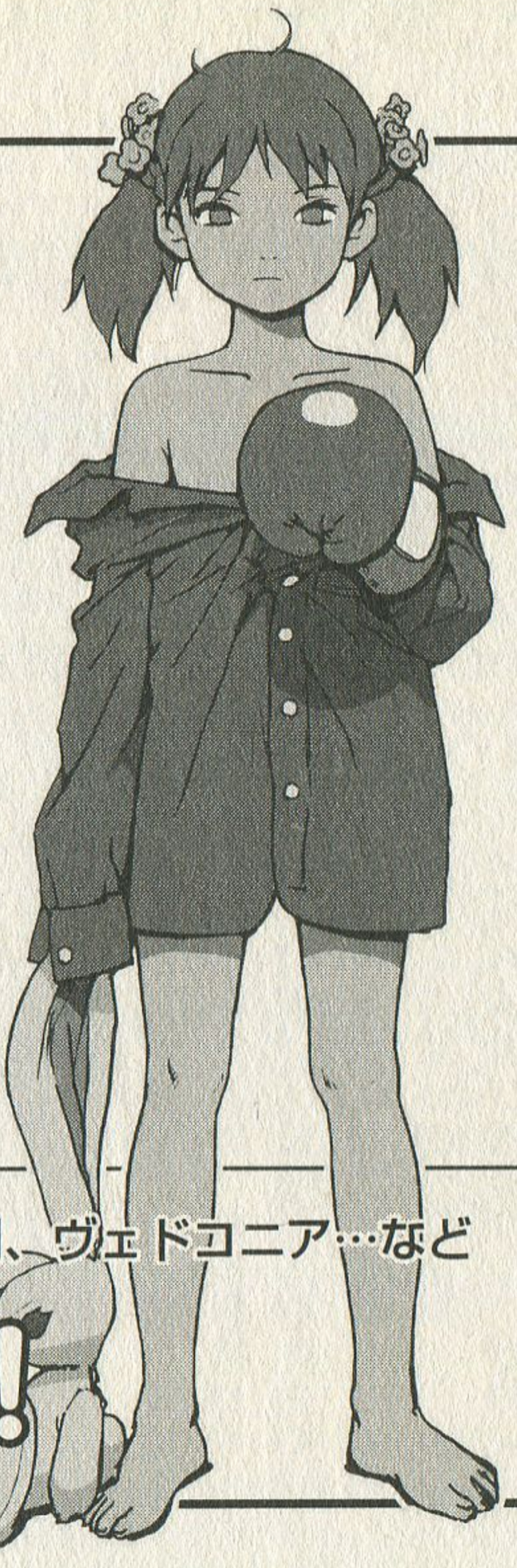
「予備のボンバーちょーだいっ」

「予備…？　駄目よ！　アクションとシューティングゲームでは、スタート時のボンバーは3つって大昔から決まっていることなのよ！」

うむ。その通りだな。

美少女ゲームマニアックス

他の美少女ゲーム誌ではありえない、
テキスト中心のゲーム誌
「美少女ゲームマニアックス」。
「物語が魅せる美少女ゲーム」特集を中心に
2回にわたって発行してきましたが、
大好評につき、ついにシリーズ化決定.！
一般のゲームとは違い、
美少女ゲームには独特の世界がある。
その世界をたっぷりと堪能できる本を
ここにお届けしましょう。



Vol.3 9月末日発売予定

本体価格880円（税別）

■Vol.3掲載予定ソフト

君が望む永遠、家族計画、秋桜の空に、大悪司、ヴェドコニア…など

シリーズ化決定！

**去年の夏に発売され、ご好評頂いた
同人ゲームマニアックス。
その第2弾がこの夏に登場。**

今回は、去年発売された『歌月十夜』『PARTY'S BREAKER』の攻略を中心に、盛り上がりを見せる同人ゲーム界の傑作・珍作を徹底紹介。夏に予定されているあの大作ソフトの紹介もあるかも…!?

制作決定！

同人ゲームマニアックス2

7月中旬　コミケカタログと同時に発売予定

本体価格880円（税別）

ゲーム超写実主義宣言!!

―実写ゲームってじっしゃいどうなの?―

「実写ゲーム」。果たしてそんなジャンルが存在するのかさえ疑問だが、思いきって特集してしまった。リアリズムを超えた究極の世界。一歩踏み入れたら、もう後戻りはできない。最後までごゆっくりどうぞ。

魅惑の実写ワールドへようこそ

「実写ゲームにアタリなし」といわれるが、本当にそうだろうか？　遊ぶ前から偏見の目で見てはいないだろうか？　一度の失敗くらいでめげてはいけない。その先には、魅惑の世界が広がっているのだから。

楽しめる実写ゲームはこんなにも存在した！

「実写ゲーム」。そう聞いただけで拒否反応を起こす人も多いかもしれない。実写という理由だけで、「つまらなそう」とか「クソゲー」だと思い込んではいないだろうか？　試すこともしないで、遊ぶ前から「やらず嫌い」になっているのは、非常にもったいない。実写ゲームとひとくくりに言っても、その種類は多岐にわたるのだ。左ページの図を見てほしい。実写の使用度合に違いこそあるが、こうしてみるとありとあらゆるジャンルに実写を使ったゲームが存在しているのがわかる。ひょっとしたら気付かぬ内に、あなたの家にも勢力範囲を拡大しているかもしれない。今回は、そんな実写ゲームを見つめ直そうと、特にオススメできるソフトを取り上げた。もちろん、人によって基準はさまざまだろうが、この特集が実写作品を見直すきっかけになれば幸いである。

それでは参りましょう。実写ワールドにようこそ。

ハードと共に歩んできた実写ゲームの歴史

「ゲームに実写を取り入れよう」という動きは、かなり昔から存在した。しかし当時は、ハードの性能がそれを許さなかった。PCエンジンの頃からメディアにCD-ROMが採用され、大量のデータを扱えるようになると、実写ゲームなるものがポツポツと出始めた。しかし、その画質はお世辞にもきれいとは言えず、かなり無理矢理なものだった。それでも人気アイドルを起用したり、H路線に走るなどして、それなりの人気を博していたのだ。そしてハードスペックの進化と共に、最近ではまるで映画やテレビと見紛うようなゲームが登場するようになった。しばらく遠ざかっていた人は、そのクオリティーに驚くかもしれない。

実写ゲームの歩み

88／12　No・Ri・Ko（PCE）
憧れの小川範子とデートすることができる。純情派。

93／11　ナイトトラップ（メガCD）
斬新なシステムと90分に及ぶ実写映像が魅力。

94／2　バーチャルカメラマン(3DO)
あなたも篠山紀信になれる。18禁。

94／9　ウルトラセブン　地球防衛作戦(プレイディア)
円谷ものは、ほかにも多機種にわたって発売。

94／11　ワンチャイコネクション(SS)
SS本体と同時発売。原作はジェームス三木。

94／12　矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え！(PS)
この頃からデータベース的なものが登場している。

98／1　街(SS)
このゲームで実写を見直した人も多いはず。

01／10　THE 山手線 ～ Train Simulator Real～(PS2)
実写ものの中では比較的新しいジャンルといえる。

ゲーム性が高い

実写度が低い

実写度が高い

ゲーム性が低い

シミュレーション

卒業R(PS・FX)
人気作品の実写によるリメイク

どきどき ON AIR(PS)
ラジオ番組SLG!?

釣り

松方弘樹のワールドフィッシング(PS・SS)
テンションの高さは特筆もの

村越正海の爆釣日本列島(PS・SS)
誰かは存じませんが一応実写

フィッシュアイズシリーズ
実写のクオリティーにビックリ

サウンドノベル

街 (SS・PS)
サウンドノベルの進化系

学校であった怖い話S(PS)
ホラーものは説得力が違う

格闘

モータルコンバットシリーズ
ぎこちない動きの究極神拳

ストリートファイター(PS・SS)
リアルバトル オン フィルム
ハリウッド映画がゲームに

アドベンチャー

【探偵系】

ブルー・シカゴ・ブルース(多数)
J・Bハロルドシリーズ18禁

東京シャドウ(PS・SS)
萩原流行や宝田明も登場

【CGとの合成系】

トロと休日(PS2)
トロしか出ませんが背景が実写

風雨来記 (PS)
くわしくは「今月の発掘」で

【声優系】

スタンバイ Say You!(PS・SS)
ファン必見のオープニング

【原作系】

NIGHT HEAD -THE LABYRINTH-(PS)
もちろん豊川悦司と武田真治

RAMPO (SS)
竹中直人や羽田美智子が登場

テーブル

麻雀、将棋、囲碁など多数
あの名人と対局できる

【クイズ系】

パネルクイズアタック25 (PS)
児玉清でアタックチャンス!

アメリカ横断ウルトラクイズ(PS・SS)
ニューヨークへ行きたいかぁ〜

異色作

鈴木爆発(PS)
そのタイトルからして異色

STOLEN SONG(PS)
ピック型コントローラ!?

レース

湾岸トライアルシリーズ
レース後のおたのしみ映像

蛭子能収の大穴競艇 (PS)
微妙だが選手名鑑も収録

ビデオクリップ

A VISUAL MIX (PS2)
あゆのライブ映像が自由自在

GLAY STATION (PS)
グレイのライブも自由自在

森高千里 サファリ東京(PS)
こちらはやや、ゲーム寄り

あなたのそばにあるかもしれない

実写ゲーム模様図

es 心の闇に深入りするな——

他人の意識内に入り込み、その記憶を垣間見た時、プレイヤーは一体何を思うのか？　洪水のような映像体験がここに！

機種／DC　メーカー／セガ　ジャンル／サイコサスペンスADV　発売日／01・4・5　価格／6800円

他人の意識を読む。心を覗く。例えば好きなあの娘の自分に対する気持ちとか、無口で感情を表に出さない人の考えていることなどが鮮明にわかったら、随分便利で良いことばかりのような気がするが…。

ドリームキャストで発売されたサイコサスペンスADV『es（エス）』の主人公は、自分の意志で他人の識内に入り込み、相手の記憶や考えを読むことができるという驚くべき能力を持った少年。プレイヤーはその少年になりかわることで、人知を越えた能力を疑似体験することができるのだ。

殺人事件の鍵を握る人物の意識内にダイブ！

他人の意識内に入れるという特殊能力を持っていたため、政府の極秘プロジェクトによって〝研究材料〟としてラボに入院していた主人公。そんなある日、都内で未曾有の連続殺人事件が起こった。すでに5名の命が奪われ、担当捜査官・日下部（三上博史）は新たに誘拐されたと見られる女子高生の行方を追っていたが、その後彼は意識不明の重体で路上に倒れていたのだ。事件の真相に近づき、犯人と接触したと思われる日下部は、主人公のいる研究所に運ばれる。彼が知っているかもしれない女子高生の居場所を突き止めるため、主人公は日下部の意識内に入り込み、彼の身に何が起こったのかを繙いていくことになる…。

テキストが除外され、ムービーを多用した著名俳優たちの演技を堪能できる本作は、正統派アドベンチャーゲームというよりは意欲的な映像ドラマ体感メディア（舌足らずで失礼）といった趣きの印象が深い作品だ。基本的には、画面内にある対象物や対象人物を選び、その選択物に対して日下部が持つ記憶の断片を覗くことでムービーが流れ、ゲームを進めていくことになる。のっけから

ゲーム超言実主義宣言!!

轟音と共にフラッシュバック映像が飛び交い、プレイヤーは最初「ナンのこっちゃ」と遅れをとるが、ひとつひとつの断片が徐々に繋がっていき、真相へと導かれていくのだ。

複雑に構成されたドラマ展開にハラハラ!

何と言ってもこのゲームの見どころは「俳優の生の演技を味わえる」ことだろう。DCのGD-ROM3枚組の中に、おそらくメいっぱいの動画が詰め込まれている。今までの実写ゲームでもムービーはあったが、そこはさすがDC、非常にキレイな画像とクリアな音声でドラマを楽しめるのだ。これなら顔が命の女優さんはもちろん、それを見るプレイヤーも大満足。これが一世代前のハードだったら、画像がノイズだらけで裏流出AVのような雰囲気しか表現できなかっただろう。ありがちだった取り込み画像による変な違和感がなくなったので、プレイしていて興をそがれることもなかった。

キャストも豪華で、演技派と言われる三上博史や岩城晃一をはじめ、出てくるだけで画面が華やぐ釈由美子や酒井若菜など、バラエティーに富んだ配役でそれぞれが迫真の演技を見せてくれる。俳優初挑戦の「さまぁ〜ず」三村も生真面目な若い刑事役で登場。でも、あのツッコミが見られなかったのは残念無念!

というわけで、このゲーム、いわゆるゲーム的というよりは見て進めていくドラマといった方がいいだろう。文字によるコマンド選択ではないが、画像を選択していくという意味では以前からあった〝しらみつぶし型〟コマンド選択ADVと何ら変わりはない。しかし、俳優たちの地下部の記憶の断片、それらがパズルのピース一つひとつがはまっていくかのように物語が集結していく様は、プレイヤーである私を引き込んで離さなかった。構成の上手さか、実際には見ているだけでもパズルを解いているかのような〝気〟にさせてくれたのだ。要は「素敵にだまして」くれたというワケだ。

設定の妙も手伝ってドラマへの没入度が高い本作。個人的には、ゲーム的な臭いを感じさせる一作なので刺激的な映像体感をしたい人にオススメできる良作だと思っている。

リアリズムチェック

テレ朝度：	A	ゲームと出演者は違うが、実際のTVドラマと連動していたという点が斬新。
画　質：	B	DCということで非常にクオリティは高いが、一部の不自然な静止画が惜しい。
CAST：	A	かなり豪華。モト冬樹とエド山口の兄弟競演も見逃せない。伊集院光も出演。
システム：	A	脳波の乱れを音とメッセージで知らせる、ビジュアルメモリとの連動が新しい。
感情移入度：	B	自分は三上博史にサイコダイブしているという部分で、好き嫌いがわかれる。
総合	**A**	**土曜ワイド劇場級**

Text by シタタメヤ

恋のサマーファンタジー ~in 宮崎シーガイア~

常夏の楽園『宮崎シーガイア』。そこで出会った少女「奥菜恵」。彼女のハートを射止められるかどうかは、君の腕にかかっている。

機種／SS　メーカー／バンダイビジュアル　ジャンル／バーチャル・デートシミュレーション　発売日／97・8・22　価格／5800円

かつての楽園リゾート『宮崎シーガイア』

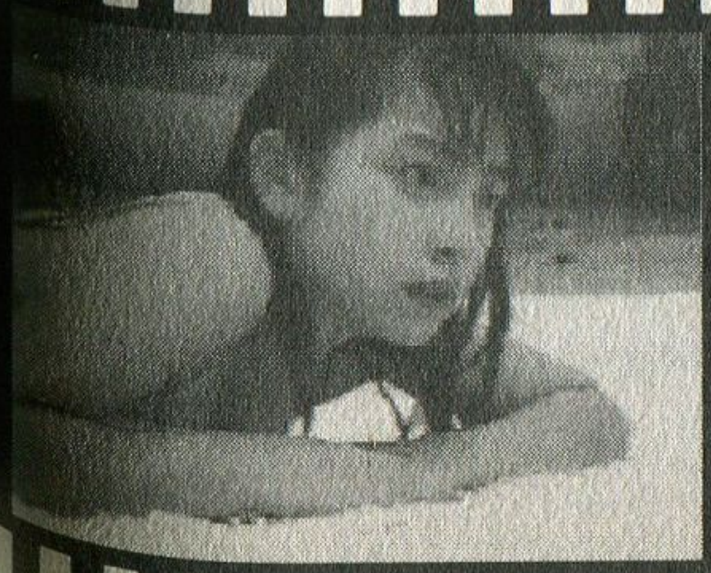
2001年2月、巨額の負債にあえいでいた『フェニックスリゾート宮崎シーガイア』は、会社更生法の適用を申請し、事実上倒産した。

1年前、こんなニュースを耳にして、覚えている人も多いことだろう。同施設は宮崎県、宮崎市などが出資していた、いわゆる第三セクター。まだバブル絶頂期だった1988年、リゾート法適用第一号の施設として構想がスタートするも、全面オープンとなったのは崩壊後の1994年10月。結局、開業以来一度も黒字を出せぬまま、夢と消えていったのだ。

少々固い書き出しになってしまったが、その施設こそがこのゲームの舞台。プレイすることで、シーガイアをまるごと体験できるという作りになっている。ホテル、ゴルフ場、テニスコートといったエリアを移動し、各アトラクションで遊んでいると、知らぬ間にシーガイアに詳しくなってしまうというわけだ。そういった意味では、広告というかプロモーション的な役割も担っていたソフトだといえる。そしてお相手役には、当時から、絶大な人気を誇っていた「奥菜恵（おきなめぐみ）」を起用。しかし、ゲーム中に登場するのは、「アイドル」の彼女ではなく、旅先で偶然に出会った女の子という設定。この部分が非常に秀逸で、その結果、いわゆるゲームになっていないファンディスクとは異なり、しっかりとしたアドベンチャーゲームとして仕上がっている。ここでひとつ、お断りしておきたいのだが、筆者は今も「メグちゃんの大ファン」である。冷静なつもりではあるが、多少の肩入れは、どうかご容赦願いたい。

あの頃のメグちゃんにゲームの中で会える!!

早速、飛ばし気味だが、本作の魅力は何といっても、まだ十代の彼女



ゲーム超写実主義宣言!!

会話中の選択肢で「トキメキ度」などのパラメーターが変化する。画面下から吹きだす様子が非常におもしろい。

を拝めることである。通常は静止画で進行するが、要所ではムービーも流れ、その演技の初々しさといったらファンには涙ものなのだ。それも水着あり、テニスルックありと至れり尽くせりの内容（やはりファンディスクかもしれない）。彼女とデートしている雰囲気が心地よく味わえる。ゲーム自体はオーソドックスな作りのADVなのだが、自由度が非常に高い。場所の移動には時間を要し、それぞれに営業時間も存在するため、緻密なデートプランを考えなくてはならない。どこに行って何をするかは、全てプレイヤーに委ねられているのだ。その中で彼女の好感度を上げていき、4日という限られた期間で恋愛を成就させるのが目的となる。場合によっては初日のお別れの時に翌日の約束がもらえず、ゲームオーバーになってしまうこともあるが、うまくいけば彼女の泊まっているホテルに呼ばれるなど、エンディングも含めて、かなりのバリエーションに富んだ展開が用意されている。最後まで行くには10時間以上かかる程の、やりごたえのあるゲームなのだ。

ほんの4、5年前に出たソフトなのに…。

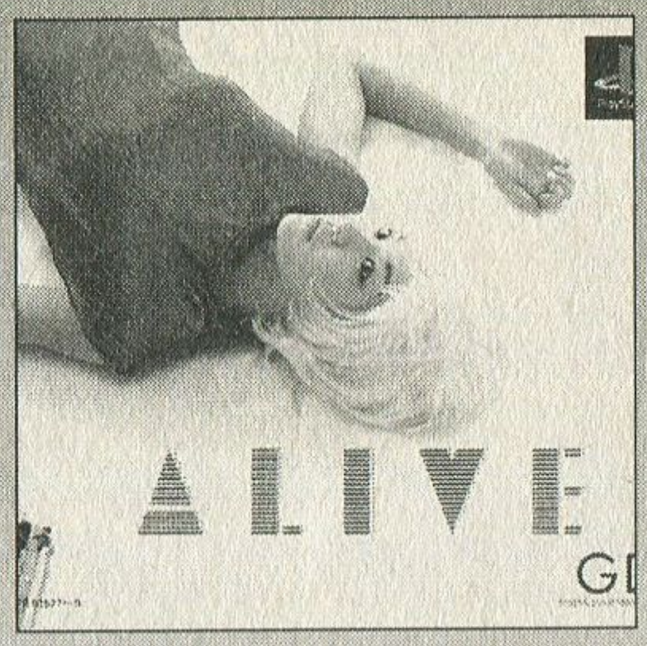
本作が発売されたのは1997年の8月。当時SSを持っていなかった私は「いつか本体ごと買ってやろう」と思っていたのだが、発売日に一度見たきり、二度と見かけなくなってしまった。それでも、シーガイアのオーシャンドームには売っているという情報を得て、「いつか宮崎まで買いに行ってやる」と心に決めていたのだが、今となってはそれもできない。私の場合はその後、幸いにも西葛西のとある中古ショップで新品を入手することができたのだが、それ以外に目撃したことはない。ここまで見かけないソフトも非常に珍しいと思うのだが…。

ファン以外の人には興味がないかもしれないが、もし、見かけることがあったら、騙されたと思って手を出してみてほしい。家に帰ってゲームを始めれば、そこには無意識の内にテレビ画面に近づいてしまっている、自分の姿があるはずだから…。

リアリズムチェック

三セク度：	A	バブル時代の産物を今に伝える貴重なソフト。その豪華絢爛な施設を満喫しよう。
画　質：	C	やはりSSということで、ムービーはかなり厳しい。ファンなら許せるのだが。
CAST：	B	彼女が出ていることがこのソフトの意義だが、やはり1人しかいないのでB。
システム：	B	システム自体は非常にオーソドックスなADV。自由度の高さで戦略性UP。
感情移入度：	A	「旅先でのゆきずりの恋」という部分が非常に熱い。ファンでない方もぜひ。
総合	**B**	**金曜エンタテイメント級**

Text by 北郷　健（編集部）



ALIVE

実力派のスタッフが作り上げた極上のB級アクション。通常のゲームの枠を超えた映像がもたらす、抜群の緊張感を堪能せよ！

機種／PS　メーカー／ゼネラル・エンタテイメント　ジャンル／ロードショーon PS　発売日／98・8・6　価格／6800円

これぞ、掛け値なしに「映画のような映像」

ハードの進化に伴って急速に本数を増してきた実写ゲーム。その中には、「映画のような映像」を謳い文句にした作品が数多く存在する。そうしたあまたのゲームの中でも、とりわけその名がふさわしいのが、この『ALIVE』だ。

システム的には、80年代にアーケードでヒットした、『タイムギャル』『スーパードンキホーテ』などのレーザーディスクゲームを思い起こしてもらえばいいだろう。映像が流れ、あるシーンまで進行すると、指示カーソルが出て、それと同じボタンを一定時間に押すという、あれだ。途切れることなく続く流麗なムービー、一度失敗すれば即ゲームオーバーとなる緊迫感など、ゲーム性の基本はそのまま踏襲されている。登場した時代が違うので、『ALIVE』では、行動選択時のバリエーションが広がっており、ケースバイケースで、様々な入力を求められる。複数のパターンが組み合わさった箇所もあり、ゲームとしての深さは格段に向上しているといえるだろう。だが、システムに関するかぎり、それほどの偏見を変えるほどの優れた作品にはなり得なかっただろう。

だが、『ALIVE』は「映像が素晴らしい」という、もっともシンプルで、それゆえに絶対的な正攻法で、見事この難題を突破しているのだ。べつにセットや特殊効果に金がかかっているわけではないし、大量の火薬が爆発しているわけでも、車やヘリなどが吹き飛んでいるわけでもない。有名な俳優やモデルが出ているわけでもない。見た目の印象だけなら、どちらかといえばチープですらある。しかし、その映像は間違いなくひとつの世界を作り出し、革新的な作りにはなっておらず、そこだけで考えるなら、実写ゲームへのいい演出によってプレイヤーの

ゲーム超写実主義宣言!!

アドレナリンを大いに分泌させてくれるのだ。それは、レンタルビデオショップの片隅で、埃にまみれた良質のB級映画を見つけたときの喜びに似ているといえるだろう。

濡れ衣を着せられたヒロインを救え!

西暦2020年、テロの脅威に対抗するため、警察権力が大幅に強化され、人々はその監視下で安全ではあるが、プライベートなど微塵も許されない社会に生きている。そこでは、巨大な民間企業が構築したセキュリティシステムが記録した映像が真実として扱われる。例えば、作られた映像だったとしても…。

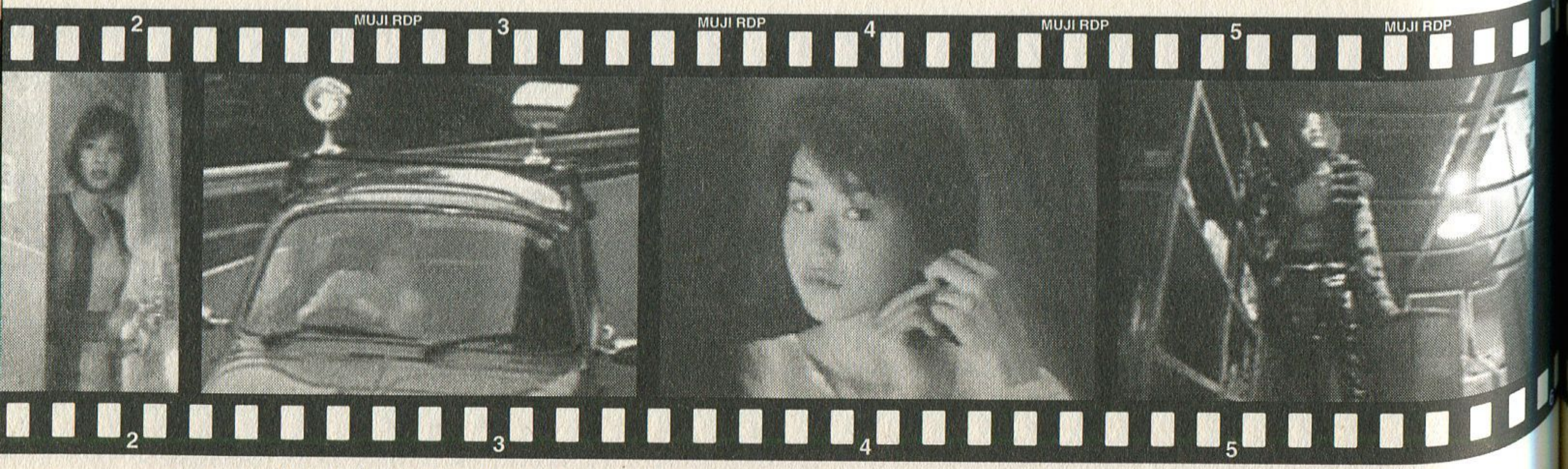
主人公・カワダアツコは、優れた運動能力を持ち、次代の治安を守る警察官候補生として日夜訓練を受けている20歳の女性だ。婚約者もおり、犯罪とは無縁の生活を過ごしていたが、ある日、政治家殺害の濡れ衣を着せられ、凶悪犯として追われる身となってしまう。無実を主張しても、殺害シーンを記録した映像が存在するため、警察は耳も貸さない。しかも、彼女を追って警察とは異なる別の何者かが命を狙ってくる。謎の刺客たちを相手に、懸命の逃走を続けるアツコだったが…。

ゲームの目的は、アツコを生き延びさせ、社会の暗部に隠された巨大な陰謀を暴くことにある。とはいえ謎解き要素などはなく、警察の執拗な追跡や手強い刺客たちを倒していけば、自然と謎が解明していくスタイルを取っているので、プレイヤーは余計なことに頭を使わず、スリリングなアクションを満喫することができるのだ。ポーズ機能がないのはちょっとツライが、この緊迫感を体験すれば、それくらい許せる気になるだろう。走り、隠れ、マシンガンをぶっ放し、グレネードを投げ、激しいカーチェイスを繰り広げ、格闘戦までこなし、その合間に2度も入浴シーンを見せてくれるアツコの体当たりの活躍はまさにB級アクションのヒロインの真骨頂。彼女の熱き想いを見逃すな!

刻々と変化していく映像を見ながら、即時の判断で行動内容を決めていく。失敗すれば、待つのは死あるのみだ。

リアリズムチェック

劇場公開度：	A	発売前にネットで公開するなど、映画を意識した作り。帯には「PSで見る映画」。
画　質：	A	洪水のように押し寄せる動画の嵐。合成も含めて、説得力のある現実感を再現。
CAST：	B	有名な人は出ていないが、本格的な芝居を堪能できる。撮影陣の技術にも感心。
システム：	B	タイミングだけに終わらせない工夫が随所に見られる。変なミニゲームがマイナス。
感情移入度：	A	片時もコントローラを離せない緊張感を演出。3人称ではあるが、のめりこめる。
総合	A	火曜サスペンス劇場級



Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

アナザーマインド

ある日突然、女子高生の意識内にいた主人公。「俺は誰だ?」「アナタはなぜここに?」。会話中心で解き進めるADV。

機種／PS　メーカー／スクウェア　ジャンル／ダイアローグ（対話型）ADV　発売日／98・11・12　価格／5800円

『デストラップ』や『ウィル』などの（古すぎ!?）良作ADVを世に送り出したスクウェアが、1998年にPSで久しぶりにリリースしたADVが『アナザーマインド』である。

ゲームを開始してまずビックリするのは、いきなりプレイヤーが16歳の女子高生の頭の中にいるところから始まることだろう。その少女・葉山瞳は自分の意識の中に主人公であるプレイヤーが存在していることに気づき、「あなたは誰?」と呼びかけてくるのだ。…と言われても、プレイヤーは『アナザーマインド』内での自分のことを知る由もない。そう! 本作のキモはプレイヤーが自分自身のことをまったく知らず、なおかつ瞳という女の子をとおしてでしか外界の情報が得られないところにあるワケ。で、自分が何者か、なぜこんなことになってしまったのかの原因を探るため、瞳と共に物語を進めていくことになるのだ。

臨場感たっぷりのダイアローグシステム

本作の特徴は〝会話〟によってストーリーを進行させていく「ダイアローグシステム」にある。これは単語を組み合わせて対話文を作り、自分の意志を瞳に伝えるシステムだ。「誰が・誰を（に）・どうする」という3文節を組み合わせることになる。もちろん自由に単語を入力できるわけではなく、いくつか表示される選択肢から選ぶのだ。これが実に良くできたシステムで、本当に会話をしているかのような気分にさせてくれる。選んだ対話文によって瞳のリアクションは多種多様に変化し、物語の大筋は変わらないものの、場合によっては結論に至るまでの展開が大きく変わってくるので「丁寧に作ってあるなぁ」と感心した。

もうひとつ、画面内のインジケーターがオレンジ色に点灯した際に自分の意志を瞳に伝えるシステムだ。状況によって異なるが、基本的にはプレイヤー側から瞳に対

ゲーム超写実主義宣言!!

して話しかけることができるのだが、これも会話をリアルに感じられる要素として挙げられるだろう。

リアルな人間たちと紡いでいくリレーションシップ

ではここで、本作のキャスト陣をチラッと紹介していこう。まずヒロインの葉山瞳役には松下恵（現・榊原めぐみ。榊原るみの愛娘。そういえば笑顔がお母様の若い頃にソックリでいらっしゃる。って、ジジくさいなぁ）。ほかにも伊藤かずえ、高知東生、山下真司、筧利夫、吹越満など、錚々たるメンバーが登場する。一癖も二癖もあるキャラクターが本編を脇から固めているのだ。とはいえ、あくまでも本作はテキスト中心の見せ方で、音声はなし、ムービーも要所要所を押さえているだけ。これがムービーを多用しているADVとは一味違い、いかにもゲームっぽい雰囲気を守り通していて、プレイしていて好感触を得た。

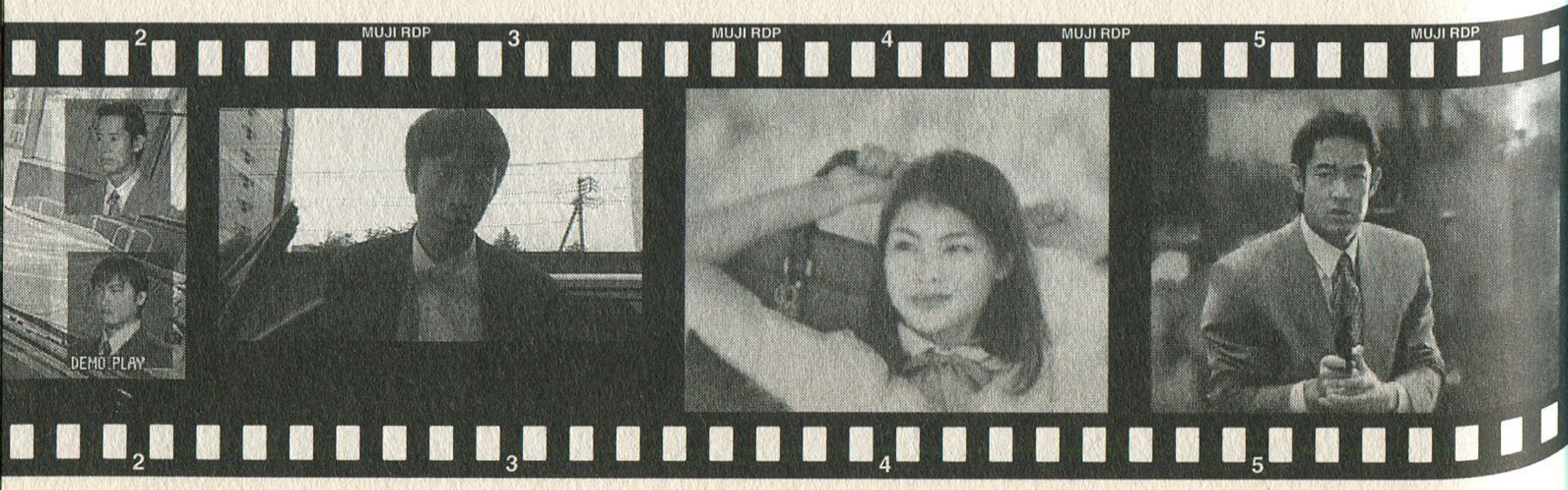
ではムービー以外で出演者たちが演技していなかったかというとそうではない。画面内に登場する人物はウインドウで表示されるのだが、その小さなウインドウ内で実に細かな表情や動きを動画で表現しており、登場や退出場面の演出も、ウインドウ自体を左右に動かすことでうまく表している。この二つの組み合わせで、その時のキャラクターの感情や状況をきちんと伝えているのだ。大げさに言えば、まるで役者さんの声が聞こえてくるかのような臨場感を味わうことができた。

ストーリーは、直接目的に関係しない数々のエピソードを交えながら確実に真相へと近づいていく。瞳と文字通り一心同体の状態で人間関係を築きながら共に歩んでいくのだ。こうした中で、ゲームへの感情没入度は否が応にも高まっていくのだが、それも当然。実際に瞳と共に頭を悩ませ、危機を脱し、おちゃらけ合うのはほかならぬプレイヤー自身なのだから。主人公が記憶のないマッサラな存在だったからこそ、プレイヤー自身を投影しやすいのだろう。

イジワルな見方をすれば、自分の意志で「移動」できるわけでないのでストーリー展開のナビゲーションはすべて瞳の行動に委ねられるわけで、実際には何ら能動的な部分を持たないゲームと言える。だが〝会話システム〟のおかげで、プレイしていると自分が瞳に対して助言を与え、あたかも瞳を動かしているかのような気持ちにさせられた。「受動」ではなく「能動」、「見る」ではなく「やる」気持ちになる。ADVでは、このゲームで初めて味わう感覚だった。

リアリズムチェック

スクールウォーズ度：	A	伊藤かずえと山下真司という時点で、誰が何と言おうとこれ。松村雄基もほしい。
画　質：	B	通常ウインドウの小ささがマイナスだが、特殊効果も含めて非常にいい味を出している。
CAST：	B	粒ぞろいだが、これといったメインがいない。鶴見辰吾がいれば、もっとよかった。
システム：	B	史上初のつっこみゲーということだが、その後普及しなかったところを見ると…。
感情移入度：	A	ダイアローグ（対話）ADVなのでこれは非常に高い。自分の言葉で気持ちが伝わる。
総合	B	月曜ミステリー劇場級



 Text by シタタメヤ

ムーンクレイドル

豊富なムービー映像を駆使した、3DOからの移植作品。『ツインオペレーター』に完全対応した希有なソフトでもある。

機種／SS　メーカー／パック・イン・ソフト　ジャンル／ADV　発売日／97・6・27　価格／6800円

B級オカルトサスペンス劇場

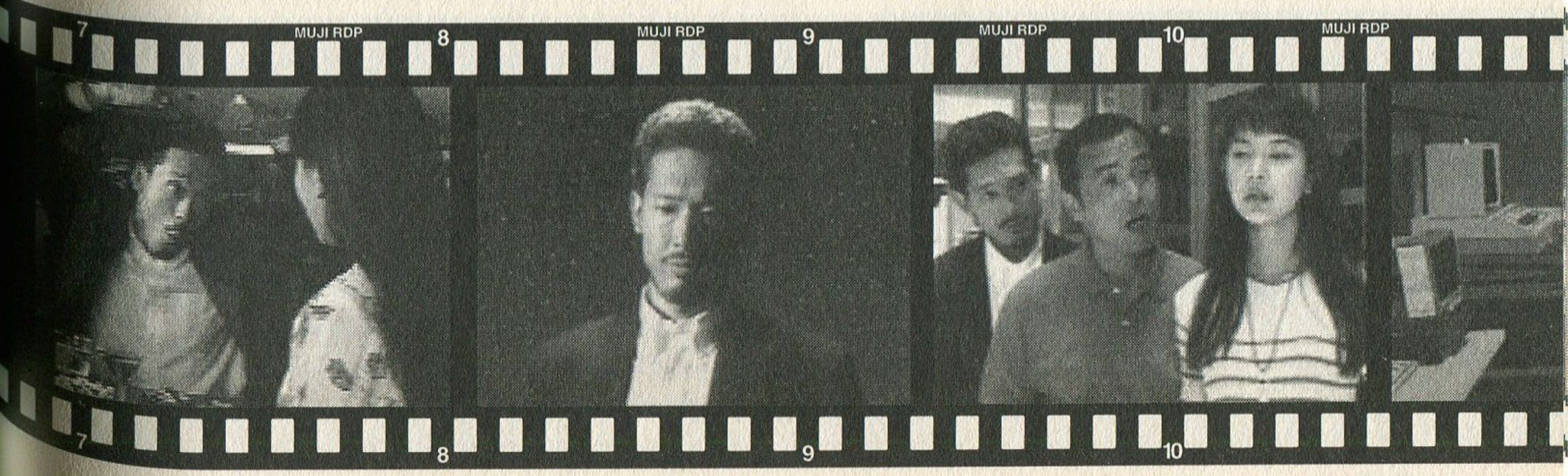
「B級」というテイストは、実写映像作品ならではのものだ。ほかのメディアでも「B級風」の味付けを施すことはできるが、やはり真のB級の面白さは実写作品、それも、SFやホラーといったジャンルでこそ楽しむことができる。

そこで紹介したいのが、サターン用ソフト『ムーンクレイドル』。ミステリー調のアドベンチャーゲームなのだが、実写映像を使っていることが功を奏し（？）、かなりいい感じにB級テイストが醸し出されている。ストーリーも、謎の連続女性失踪事件を追う私立探偵が、調査を進めるうちに、オカルトめいた陰謀に巻き込まれるというもので、かなり「それっぽい」感じだ。

また、キャラクターとして登場する役者さんたちも、螢雪次郎や池田貴族といった、個性的でいかにもB級といった顔ぶれで、雰囲気を盛り上げてくれている。なお、念のために言っておくが、「B級」とは決して出来が悪いということではない。「B級」と作品自体の良し悪しとは関係ないのだ。

実際、『ムーンクレイドル』は、アドベンチャーゲームとしてはかなりスタンダードな作り。クォータービューのマップ上でキャラクターを動かし、物品を調べたりキャラクターと会話したりしながら、ストーリーを進めていくタイプだ。話はテンポよくサクサクと進むが、要所要所にミニゲーム要素が入るので単調にもならないし、時折は頭を使う必要のある場面もあるので、決してヌルいゲームというわけでもない。全体のプレイ時間は短めなので、ちょっとした息抜きとして充分楽しめるソフトだろう（その点も実にB級的だといえる）。

そしてもう一つ、このゲームには大きな秘密が隠されている。



知られざる名器?『ツインオペレーター』

さて、みなさんはサターン用拡張機器として日本ビクターから発売されていた『ツインオペレーター』なるアイテムをご存知だろうか。これは、サターンでビデオCDやフォトCDを再生できるようにするための装置で、サターン後部のスロットに差し込んで使う。

はっきり言って、サターンのムービー再生能力は、お世辞にも高いとはいえない。画像はザラザラしているし、動きも固い。だが、このツインオペレーターを使用すると、アラ不思議。そんな粗雑なムービーが、非常にハイクオリティな映像に変わってしまうのだ。この変化ははっきり言って感動もの。サターンがPS2になったのかと錯覚するほどだ(…それは言い過ぎかもしれない)。

しかし、残念なことに、どんなソフトでも、この劇的な変化を楽しめるわけではない。MPEG画像を使った、ツインオペレーター対応ソフトでなければならないのだ。そして悲しいことに、この対応ソフトは極めて少ない(比較的メジャーなところでは、ゲームアーツの『ガンフォン』や、同『ルナシルバースターストーリー(MPEG版)』などがある)。

と、前置きが少し長くなってしまったが、なにが言いたいかというと、『ムーンクレイドル』が、そんな数少ないツインオペレーター対応ソフトの一つだということなのだ。

実写ムービーが多用されているこのソフト。ツインオペレーターを使うかどうかで、はっきり言って面白さが大きく違ってくる。是非、このソフトを遊ぶ際は、ツインオペレーターを併用してもらいたい(今となっては入手は非常に困難だが…)。

それにしても、サターンで、現行の高性能機に匹敵するムービーを再生できたというのはすごいことだ。もう少し、このシステムとそれに対応したソフトが普及していれば、もっとサターンの可能性も広がったのではないかと思えるだけに、かなり残念に思える一品である。

探偵事務所など、拠点となるマップの中には、どうしても先に進めない人のためのヒント集なども用意されている。

リアリズムチェック

周辺機器度：	A	数少ない対応作。セットで販売してほしかった。でも、定価2万1千円に驚愕!!
画　質：	B	ツインオペレーターを使っても所詮はSSなので…。実写ではない部分も多いし。
CAST：	B	ほかにも中嶋美智代や山口リエといった懐かしい顔ぶれが。上原さくらも出演。
システム：	B	随所にアクション要素を取り入れるなど、プレイヤーを飽きさせない作り。
感情移入度：	B	鶴見辰吾になりきれるかが勝負。できればアナザーマインドに出てほしかった。
総合	B	女と愛とミステリー級

Text by 鷲尾トモノリ（M2）

あの人が!〜 君は だ?

矢田 亜希子

ユーラシアエクスプレス殺人事件(PS)
フォーサム探偵秘書　小此木玲子

簡単には見られない隠しキャスト

本作にはかなりの隠しキャストが存在する。エンディングに登場するこの秘書もその1つ。「あれ?　クリアしたのに出てこなかったよ」と思った方、実はこの秘書役には4人が割り当てられ、事件解決にかかった時間と好感度によって出てくる人が違うのだ。ほかの3人は、雛形あきこ、桜井智、種子となっている。1度のプレイでは1人しか拝めないので、かなりの根気が必要だが、挑戦するだけの価値はある。CX系「恋のチカラ」で春菜役を好演。

窪塚 洋介

サウンドノベル　街(SS・PS)
ADサギ山勇役

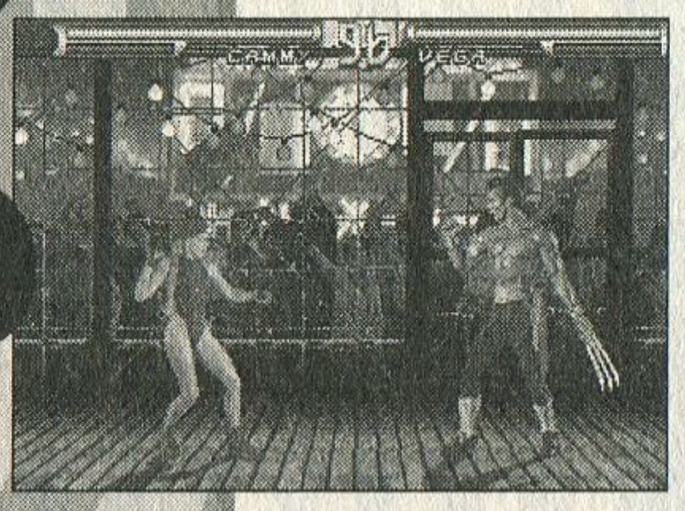
今をときめく彼のあの頃…

今や若手俳優の中でも、人気ナンバーワンの彼が、この『街』に登場しているのだが、意外と知られていない。それもそのはず、このソフトが発売されたのは98年の1月。あのGTOが始まる半年も前のことなのだ。当時の芸名は「ヨースケ」。ゲーム内での役どころは「カバ沢組の新人AD」で、直属の上司には初代いいとも青年隊のアッちゃんこと、久保田篤。この作品にはほかにも、竜雷太や十勝花子、ダンカンなども出演している。

カイリー・ミノーグ

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム(PS・SS)
キャミィ役

ハリウッド映画のゲーム化!?



このゲームの元になっているのが、実際にハリウッドで映画化されたストⅡなので、有名な役者が出ているのは当たり前なのだが…。キャミィ役を演じる彼女はオーストラリアの歌姫。日本ではなじみが薄いかもしれないが、ウインクの大ヒット曲「愛が止まらない」は彼女の「Turn It Into Love」のカバーなのだ。最近ではシドニー五輪のセレモニーや、映画「ムーランルージュ」などでも活躍している。ゲームの中では華麗なアクションを披露。

立花 理佐

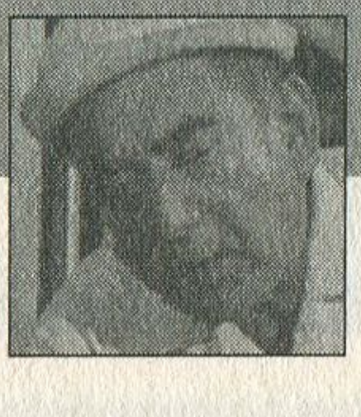
悪逆の季節　東京〜南紀白浜連続殺人事件(3DO)　山内由美役

ゲームデビューは古いが脇役

第一発見者の佐久間洋子(喜多嶋舞)の同僚OLとして登場。あどけなさの残るその顔はファンなら必見かもしれない。ちょっと前に、つんくのプロデュースで再デビューするとかで、サンシャインで見かけたような気もするが、その後どうなったかはわからない。

そんなことよりも、立花理佐といえばやっぱりディスクシステムの『リサの妖精伝説』。現在は書き換えが終了してしまっているので、ゲームで会いたいあなたはこちらをどうぞ。

荒井　注



悪逆の季節　東京〜南紀白浜連続殺人事件(3DO)
亀井刑事役

「なんだ、バカヤロ〜」

元ドリフターズの最年長メンバー。独特の存在感で俳優としても活躍。本名荒井安雄。本作では西村京太郎トラベルミステリーでおなじみの、十津川警部(松方弘樹)とコンビを組む通称「亀さん」こと亀井刑事役を熱演。ベテランらしい、落ち着いた味のある演技は一見の価値あり。2000年の2月9日に、肝不全のため71歳で亡くなってしまわれたが、このゲームなら、いつでも会うことができる。これもまた、実写ゲームの良さかもしれない。

～こんなところにあの頃若かっ

佐藤 蛾次郎

山村美沙サスペンス　京都鞍馬山荘殺人事件（3DO）橋口警部補役

今となっては貴重な名脇役

国民的映画『男はつらいよ』で、笠智衆演じる御前様のもと、帝釈天の寺男として働く源公役があまりにも有名。しかし実はテレビ版の時は「雄二郎」という名前で、寅次郎の弟役だったことは、あまり知られていない。

本作では、プレイヤーと一問一答を繰り返し、事件を解決に導いてくれる重要な役割。　本人が経営するお店『PABU蛾次ママ』が銀座の博品館近くにあるので、ファンの方は行ってみるといいかもしれない。

石立 鉄男

悪逆の季節　東京～南紀白浜連続殺人事件（3DO）
マスター役（友情出演）

「ワ～カメすきすき～♪」

圧倒的な存在感を誇るECDT（イシダテ）こと石立鉄男。もはや説明の必要もないが、古くは『奥様は18歳』や『赤いシリーズ』といった一連の大映ドラマで活躍。『少女に何が起こったか』で、主役の小泉今日子をつかまえて「この薄汚ねぇシンデレラ!!」とののしる姿はあまりにも有名。最近では柳沢慎吾のものまねの方がひとり歩きしている感がある。ゲーム中では非常に地味な役どころだが、まだまだ、活躍してほしい人のひとりである。

大野 幹代

ユーラシアエクスプレス殺人事件（PS）吉川真知子役

眼鏡＋先生です

89年『CoCo』のメンバーとしてデビュー。94年に解散。その後99年に3人組みのバンド『LOVE TRACE』のボーカルとして再デビュー。何故か志村けんとの競演が多いのも見逃せない。本作では黎明女学園の英語教師役。その抑え目な演技からは当時の面影が感じられず、印象もかなり違うため、最初にパッと見ただけでは誰だかわからず「この眼鏡っ娘は誰？」と思うかもしれない。ほかのメンバーのその後も非常に気になると言えば気になる。

セイン・カミュ

ユーラシアエクスプレス殺人事件（PS）通行人役

「イングリッシュ、プリーズ」

日本人よりも日本の心を知る外国人。最近はTBS系『さんまのスーパーからくりTV』などで活躍中。消費者金融アコムのCMで、ラ・ラ・ラむじんくんを演じていたのは、今となっては懐かしい話。本作では冒頭のシーンで、うしろを通りすぎるだけのエキストラ役。ほんの一瞬なので、よーく見ていないとわからない。この作品にはほかにも、有名なゲームクリエイターなどが同じようにチョイ役で登場しているので、見逃せない。

田中 広子

ムーンクレイドル（3DO・SS）異形の花嫁

抜群のスタイルに密かなファンも…

最近、あまり見かけなくなってしまったが、93年にはフジTV主催の『ビジュアルクイーンオブ・ザ・イヤー』に内田有紀らと共に選ばれている。ほんの4、5年前までは、その美しい黒髪を活かしたCMなどで活躍していた。火曜サスペンス劇場の『盲人探偵・松永礼太郎』シリーズに、レギュラー出演していただけあって、ゲーム中でも鶴見辰吾とのコンビで落ち着いた演技を見せてくれている。事務所はパイレーツと同じ「ルージュ」。

エニックス実写ゲーム特集

「他のメディアにはない、臨場感を楽しんでほしい」

実写ゲームといえばやはり「シネマアクティブ」シリーズでおなじみのエニックス。そのプロデューサーにお話を伺った。

実写ゲームに関わることになった経緯をお聞かせ下さい。

――当時の社長（現会長の福嶋康博氏）に「実写のゲームってどうなんだ？」と聞かれたのが始まりですね。その時の私は「実写＝売れない」というのが正直な気持ちでした（笑）。ただ、一概に否定するのもどうかと思って、それまでに出ていたものを一通り遊んでみたんですよ。そうしたら色々と見えてきたというか「ああ、なるほどな、なるほどな」と。

それはどのような部分なのでしょうか？

――（苦笑）そうなんですよね。実写ゲームというものを潜在的にやってくれるユーザーというのは、決して少ないとは思わないんですが、ゲーム機でゲームを楽しむという一番コアなユーザーとは重なっていないんだろうと思いますね。ただ、今のゲームってみんな似たり寄ったりじゃないですか。RPGがヒットすれば、どこもそれに追随するという風潮ですよね。ところで…。だったら「見せる部分に力を注ごう」というところから『ユーラシア』が始まっています。

アイドルを前面に起用しているのもその辺りですか。

――そうですね。私なんかもCGで可愛い娘を見るよりも、実写で見るほうが圧倒的に嬉しいですし、そこに乗ってきてくれるユーザーは間違いなくいるはずだなと。ゲームユーザーが一番触れやすい部分ということで、アイドルをベースとしたものをやってみたいと思ったんです。ただ最終的には「実写」というくくりではなくて、同じ「ゲーム」としての土俵で戦えるものにしたかったので、撮影スタッフに関しても実際に映画を撮っている一流の方々にお願いしました。

それでもなかなか売上のほうが伴わない…。

――（苦笑）そうなんですよね。実写ゲームというものを潜在的にやってくれるユーザーというのは、決して少ないとは思わないんですが、ゲーム機でゲームを楽しむという一番コアなユーザーとは重なっていないんだろうと思いますね。ただ、今のゲームってみんな似たり寄ったりじゃないですか。RPGがヒットすれば、どこもそれに追随するという風潮ですよね。とこ

株式会社エニックス
ソフトウェア事業部　プロデューサー
齊藤陽介（さいとうようすけ）
一連の「シネマアクティブシリーズ」で、膨大なスタッフ陣のまとめ役を務める。
70年生まれ。93年エニックス入社。

ろが「エニックス」という会社は、ほかがやっていないことに積極的に取り組むというのが基本スタンスでして、もちろんゲーマーが好んでプレイするゲームも数多く出していますが、違うところで望んでいるものもあるはずだと。その一環がたまたま実写ゲームだったということですね。

それでは早速「ユーラシア」からお伺いしたいのですが、こういった作品はまず最初にキャストありきなのでしょうか?

――一番初めに決まるのは、やっぱりシナリオの概要です。その次にシステムですね。この二つの大きな要素が決まってから、役のイメージに合わせてキャスティングしていきます。『ユーラシア』の時は初めてということもあったので、有名アイドルには直接ピンポイントで依頼しましたが、あとはオーディションなんです。タレント事務所などに告知して、私を含めたスタッフ全員で、何十人の中から数名を選びます。

出演者を見ると制作費も凄そうな気がするんですが…。

――そうでもないですね。あのグラフィックのクオリティでCGの女の子を出そうと思ったら同じくらいかかると思います。もちろん口ケなどにもよりますが、基本的にはほかのソフトとさほど変わらないはずです。集中的にお金を使いますが、期間が短くて済むので結果的には同じということです。さらにキャスティングに関しては、メディアを有効活用していただくために「これから世に出ていこうとする子を育てたい」というのがありましたので、CGの女の子を一人作るよりもコストパフォーマンスは高かったかもしれませんね。

実際の撮影に要する期間はどのくらいなのですか?

――『ユーラシア』の時は一ヵ月なかったですね。それでもVシネマなどに比べたら、長いほうだとよく言われました。

撮影後、ゲームの形になるまでの間は?

――大体、同じです。準備から始めて撮影が終わるまでと、撮影が終わってプログラムするまでは半々といった所です。

当時のエピソードなどありましたらお願いします。

――『ユーラシア』は本当に深田恭子ちゃんの影響が大きいと思います。最初に会った時は、まだグラビアを1本やったかやらないかの頃で、その後ブレイクしてくれたので初めの期待よりも売れたんです。ほかにも加藤あいちゃんとか…。撮影の時は真冬だったんですが、あの列車はセットでしたので、密室でライトが当たるともの凄く暑かったというのが印象に残っています。それでも涼しげに演技している役者さんたちは、すばらしいなぁと思いましたね。

列車の中で展開されるサスペンスドラマ

上海を出発し、中国大陸を西へと向かうユーラシアエクスプレスには、修学旅行中の黎明女学園の生徒たちが乗っていた。その一号車で殺人が起きる。おそれおののく少女たち。後部車両への扉は閉まり、次の駅へ停車するまで開きそうもない。プレイヤーはそこへたまたま乗り合わせた探偵となって、2時間のタイムリミットの中で事件の謎を解く。本作は、エニックスの実写ゲーム第一弾。初回作とはいえ、実写映像のクオリティは高く、PSでも十分見劣りしない(CD4枚組ではあるが)。中身は推理ADV。生徒や先生たちから話を聞いて進めていく。選択肢を選ぶことが中心で、難易度はさほど高くはないが、時間経過の要素には注意したいところ。

さて、肝心のキャストだが、これが今となってはかなり豪華。榎本加奈子、大野幹代、高田純次、テンションの田口浩正に混じって、若かりし頃の深田恭子や加藤あい、新山千春などが制服姿で熱演している。もはや同じキャストで『2』は作れなさそうなほど、出演者がメジャーになってしまった。

新山千春、深田恭子、加藤あいが制服姿でピース。今見ればちょっとすごい図。

ユーラシアエクスプレス殺人事件

機種:PS　発売日:98・11・26　価格:6800円

そして舞台はPS2へと移っていく訳ですね。

――はい。ところで、ほかにはどんな作品を取り上げているんですか？　いや、今回の話を聞いた時に「実写で特集組めるのかな？（笑）」と思ったもので…。『ALIVE』とかはないんですか？　あれを見てこのチームとやってみたいなと思って『ØSTORY』を作ったんですよ。ラブストーリーを真剣に作ったらどうなるんだろうと思ってね。さすがにどこも真似しないだろうと。

入ってますね。あとはDCの「es」とか…。

――私出てますよ（笑）。刑事役で。高島監督[※1]には『ユーラシア』を制作してもらっていますので、断れないんですよ。「いつでも協力するよ」とは言ってたんですが、突然電話がかかってきて「明日、朝5時渋谷ね。スーツ着てきて」って。前の日が遅かったので死ぬかと思いました（笑）。彼とは「またいつか何かやりたいね」と言っているんですけど。

それは注目ですね。では「ØSTORY」に話を戻しますが…。

――『ØSTORY』は5万本ですね。『ユーラシア』が15万本で、『FEAR』も5万本といったところです。

これは、そのくらい売れれば制作費的には…。

――駄目ですよ（即答）。あぁ、ユーラシアはOKです。まあ『ØSTORY』はPS2発売直後だったので、持っている人が少なかったことを考えるとそこそこいったかなぁと。やるからには最低30万、『ユーラシア』の倍くらいは売れてほしいですね。そこまでいけば口コミで広がると思うんですよ。

ØSTORYはオールロケということですが…。

――特撮部分以外はそうですね。平山綾ちゃんがゲーム中でもアイドルの役をやったんですが、そのコンサートシーンを栃

…実際にはどのくらい売れたんでしょうか（冷汗）。

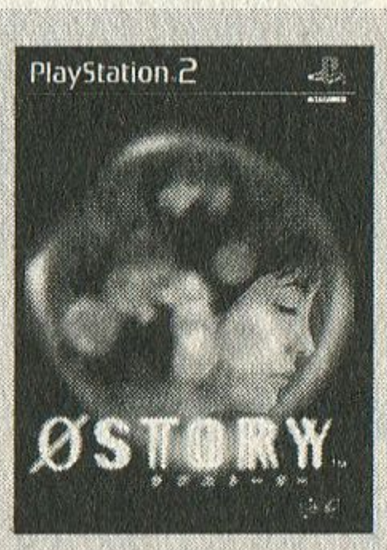
――『ØSTORY』は5万本ですね。『ユーラシア』が15万本で、『FEAR』も5万本といったところです。

これは、そのくらい売れれば制作費的には…。

――駄目ですよ（即答）。あぁ、ユーラシアはOKです。まあ『ØSTORY』はPS2発売直後だったので、持っている人が少なかったことを考えるとそこそこいったかなぁと。やるからには最低30万、『ユーラシア』の倍くらいは売れてほしいですね。そこまでいけば口コミで広がると思うんですよ。

ØSTORYはオールロケということですが…。

――特撮部分以外はそうですね。平山綾ちゃんがゲーム中でもアイドルの役をやったんですが、そのコンサートシーンを栃



センチメンタルなアイドルドラマ

ØSTORY

機種：PS2　発売日：00・4・27　価格：7800円

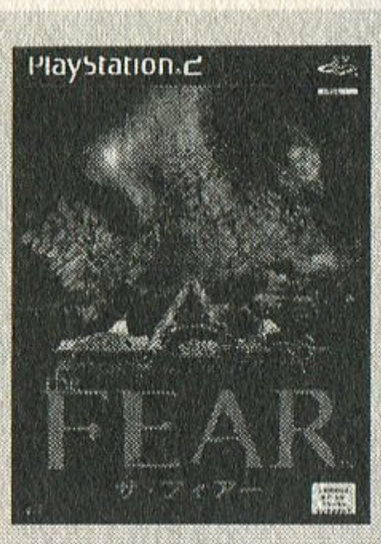
PS2発売の約2ヵ月後にリリースされた、エニックスの実写ゲーム第2弾。メディアは当時としては珍しいDVDで、その容量をフルに使ってきれいな映像を見せている。話の内容はファンタジックなロマンス。事故で死んでしまった主人公は、天使に「真実の愛を見つけたら生き返らせてあげる」と告げられる。期限は6日間。幽霊になって地上へ降りた主人公は、伸び悩むアイドル歌手のリナと出会い、彼女と少しずつ恋を育んでいく。謎解きや選択肢による分岐の要素は少なく、ほぼ一本道。結果としてゲームをしているというよりはドラマを見ているという感覚の方が近い。

主演は、ホリプロタレントスカウトキャラバン 第23回のグランプリ、平山綾。他にも、藤崎奈々子と山川恵里佳の同事務所コンビが天使役で出演。ブレイク寸前の真鍋かをりも出ている。また、初音映莉子、直瀬遥歩、小野麻亜矢なども出演しているので、ファンなら見逃せないところだろう。デンジャラスのノッチに時代を感じるといえばやや感じる。

写真中央が真鍋かをり。左は主役の平山綾。映像はかなりクオリティが高い。

※1…株式会社フォーサムの高島健一氏。ゲーム界に留まらず、アニメの脚本など幅広い分野で活躍中。代表作に映画「NIGHT HEAD」などがある。

ゲーム超写実主義宣言!!



the FEAR

機種：PS2　発売日：01・7・26　価格：7800円

洋館で味わう実写ならではの恐怖

ほのぼのアイドルドラマから一転、次は血みどろのホラー。上原まゆみ、加藤夏希、金田美香、野村恵里、福井裕佳梨など将来有望なアイドルたちも出るには出ているが、彼女たちのファンのためというよりは、ホラーファンに寄った作りとなっている。

関東T県の山奥に建つ怪しい洋館へやってきたアイドルたちとロケ班一行。心霊スポットとして有名な場所であるこの館でアイドルたちが怖がる様子を撮影しようという企画で、カメラマンのプレイヤーはクルーの一員として同行して来た。だが、この洋館には真の恐怖が潜んでいた。やがて、スタッフが1人ずつ残虐に殺されていく。主人公とアイドルたちは屋敷から無事に脱出できるのか？

ゲームとして考えると、あちこちの部屋に入ってイベントを起こす、ベーシックなADV。とはいえ、4枚組のDVDに詰め込まれた映像は特別に見るだけの価値がある。脇を固めるキャストも、ミッキーカーチス、長谷川初範、宮川一朗太、岩崎ひろみが安定感のある演技を見せる。実写だからという違和感はあまりない。

ここではディレクター役の宮川一朗太など、脇役のしっかりした演技にも注目だ。

木の採石場まで撮りにいったんですよ。その時はもう、めちゃめちゃ寒かったですね。観客側に30～50人くらいのエキストラを立たせて撮影して、それを後からCGで何千人にも見えるように加工したんです。私もいたりしますが…（笑）。

――「FEAR」もロケなのでしょうか？

――あれはセットです。スタジオを2つ借りて、地上3階地下1階の洋館を建てたんです。あまりに出来がよかったので、そのままどこかの遊園地に持っていってお化け屋敷にしようという話もあったくらいでして…（笑）。撮影には丸2ヵ月かかりました。DVD4枚というボリュームでしたので…。

――今後、実写ゲームはどうなっていくとお考えですか？

――これはまだわからないんですが、恐らく違う形の進化を遂げると思っています。結局、実写ってすし、そこにお金を払っているという概念はないんですよ。そういう認識と戦おうとすれば、次はハリウッド映画になってしまいます。PS2なんて特に、DVDとスロットが一緒ですから、そこを占有する時間とも争わなくてはいけない。そうなると今後は、もっと違った切り口が必要になりますね。個人的には優秀な監督に、一度「実写」を使ってゲームを作ってみてほしいですね。小島監督に『メタルギア』の実写版を撮ってもらうとか…。うちで出さなくていいんで…（笑）。

――それは面白そうですね。非常に映画的な作りですし…。

――『FEAR』は私的には一番の自信作で、現状やれることは全てやったつもりですが、やっぱり用意された画像だけでは限界もあります。インフラが整えば、もっと大量の映像を配信することも可能になる訳です。これからはコンシューマの枠を超えて、大きな広がりを見せてほしいですね。実は現在、私は※2携帯サイトを担当しているのですが、ここでも実写のアイドルを使ったものを検討しています。実写ゲームというかは別として、これも一つの新しい形だと思うんですよね。

――では最後に「やらず嫌い」の人にメッセージをお願いします。

――無理やりやれとは言いたくないんですが、やってみると「こういう方向性もあるんだな」という認識と戦おうというのがわかってもらえると思うんですよ。まぁ、凄く楽しめる人とそうでない人がいるのは仕方ないとして、少なくとも私が作ったものに関しては「駄目だ」という結果にはならないと思います。できれば『ユーラシア』から順番にやってもらうと、ほんの数年間でどう進化してきたかがわかって面白いんじゃないですかね。

本日はお忙しいところ有難うございました。

※2…i-modeサイト「恋のIQチェック」のこと。メニューリストから、占いを選んで「恋力測定器」でアクセス。福井裕佳梨ちゃんも登場。

君は3DOを覚えているか？

Memories of 3DO

松下電器提供による「実写サスペンス劇場」

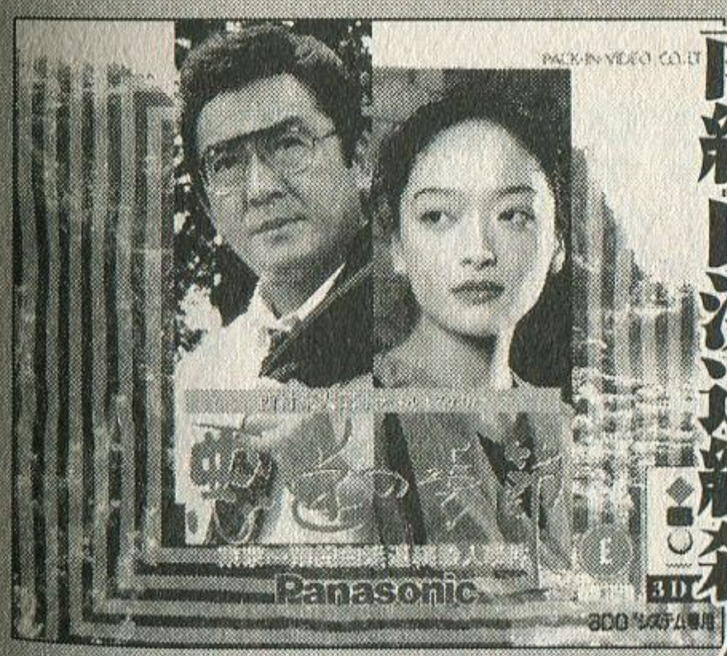
94年3月20日。「インタラクティブマルチプレイヤー」なる、製品が発売された。その規格を『3DO』という。ゲーム機と家電の融合を目指し、その後の主力マシンとなるはずであったが「マルチメディア」という名の幻想と共に、歴史の闇に消えていった。当時はこのプラットフォームに、新しい何かを求めてさまざまな企業が集まり、実験的な作品を数多く産み出していった。今となっては考えられないような、豪華絢爛な世界をご覧あれ。

山村美紗サスペンス
京都鞍馬山荘殺人事件

ジャンル：シアターアドベンチャー
メーカー：パック・イン・ビデオ
発売日：94・3・20　価格：12800円

本体と同時に発売されるという、実写ゲームとしては非常に珍しいソフト。総勢32名によるオールロケで撮影された映像は、当時としてはかなりのクオリティー。今見ても「ひょっとするとSSよりきれいかも」と思うほどのレベル。捜査の進展具合によってポイントが加減され、その結果で変化する「スコアエンディング方式」を採用。また、対戦型パズルゲーム『彩選』が遊べるなど、盛りだくさんの内容。制作費も凄そうだが、何よりもその定価にビックリ!!

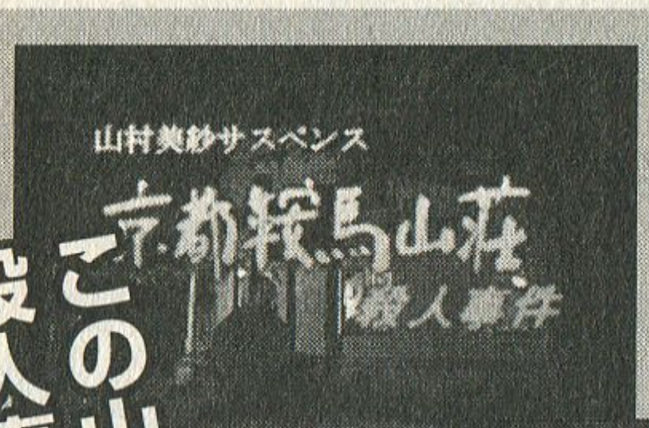
西村京太郎トラベルミステリー
悪逆の季節　東京～南紀白浜連続殺人事件



ジャンル：シアターアドベンチャー
メーカー：パック・イン・ビデオ
発売日：94・11・25　価格：12800円

前のページの齋藤さんも「色々な意味で勉強になった」とおっしゃっていたソフト。出演者がかなり豪華になっているが、お値段据え置きなのが嬉しい。映像制作には東映も加わり、画質のレベルも格段にアップ。3日前にはSSが発売されているが、『ワンチャイコネクション』よりは、明らかにきれい。ほかにも尾行、張り込み、モンタージュといったお約束を、新システムとして取り入れて、ゲーム性を増している。まさに「遊べるTVドラマ」だ。(帯より抜粋)

ゲーム超写実主義宣言!!



この山荘で殺人事件が…

⬅京都鞍馬山荘でのパーティーの途中、日本舞踊の家元の息子が毒入りワインを飲んで死んだ。主人公・千晶（小川範子）と狩矢警部（西岡徳馬）の捜査が始まる。（帯より抜粋）

小川範子登場！とっても純情派

➡元祖実写といえばこの人。メイン左上の小ウインドウ内での細かい芝居がとってもキュート。もちろんフルボイス。

これが「彩選」だ！

➡千晶の部屋で虫めがねを使って、テレビを調べると遊ぶことができる。内容は立体キューブによる「上海」のようなもの。ちなみに２Ｐ用のコントローラは、１Ｐのパッドに直接差し込む方式。

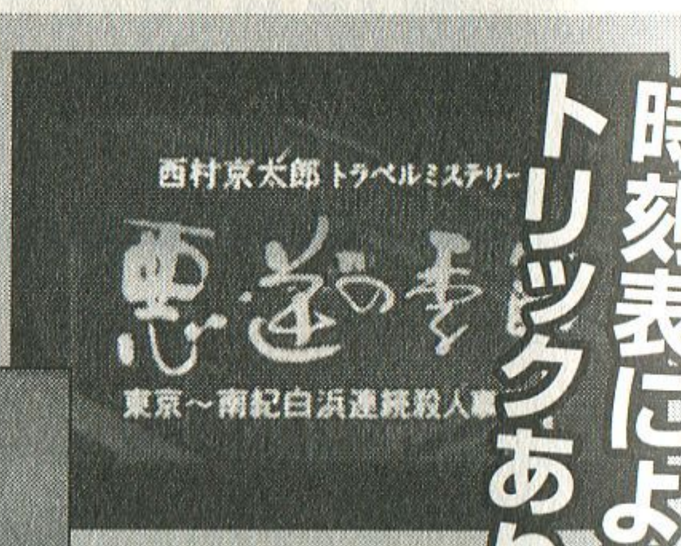
超豪華キャスト

（園山千晶役）
小川範子
（狩矢警部役）
西岡徳馬
（橋口警部補役）
佐藤蛾次郎
（桜木珠江役）
赤座美代子
（高田和彦役）
黒田アーサー
（桜木陽扇役）
草川祐馬
（桜木美扇役）
吉川十和子
（麗扇役）
山村紅葉
（上田正男役）
山内としお
…など

超豪華キャスト

（十津川警部役）
松方弘樹
（亀井刑事役）
荒井注
（佐久間洋子役）
喜多嶋舞
（西本刑事役）
宮川一朗太
（木戸剛史役）
大澄賢也
（辻井泰之役）
ひかる一平
（マスター役）
石立鉄男
（井上幸子役）
岡本夏生
（大家役）
ケーシー高峰
（タクシー運転手役）
見栄晴
…など

➡ジョギング中の男がボウガンによって射殺された。手にはなぜか水着の写真が2枚。十津川警部（松方弘樹）と亀井刑事（荒井注）が捜査に乗り出すも、次々と殺人事件が起こっていく。



時刻表によるトリックあり

人が倒れてる！背中には矢が！

⬅死体の第一発見者の喜多嶋舞。引越し作業中、現場近くのベランダから目撃する。同僚には立花理佐と吉沢瞳がいる。

みんな集まってくれ

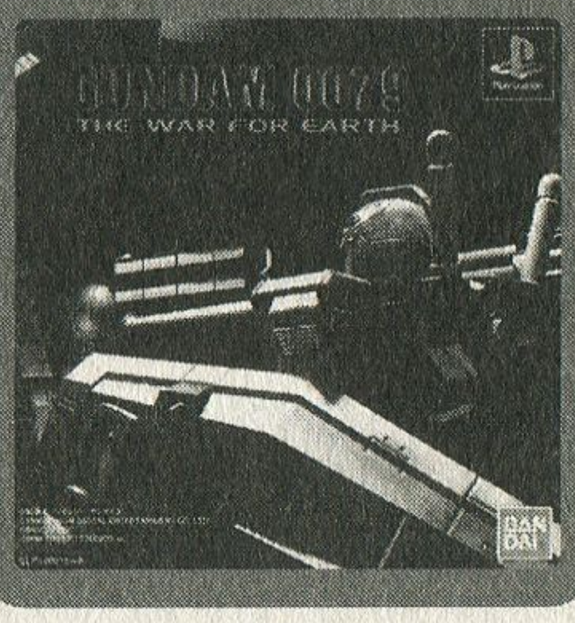
➡いつも松方弘樹のこの一声から、捜査会議が始まる。出勤風景も毎回同じ映像と見せかけて、微妙に変化する間違い探し。まるでＴＶドラマそのものといってもいい出来だ。

実写バカデミー大賞
ノミネート作品

「やはり実写にもハズレが存在した!?」ここでは、製作者の個性が強烈に感じられる3作品をノミネート。バカゲーテイストあふれるソフトを、愛をもって紹介する。未体験の方はぜひ。

GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

機種：PS　メーカー：バンダイ　ジャンル：インタラクティブムービーアドベンチャー
発売日：97・5・2　価格：7800円



ガンダムゲームは星の数ほどあるけれど、「全編フルCGで贈るインタラクティブ・ムービー・アドベンチャー」（パッケージ裏の説明より）はこのソフトだけ！

「小太りアゴ割れシャア」、「凶悪かつ不条理な難易度」、「PSなのにセーブ方法がなぜかパスワード」、「アムロ不在」など、一部のマニアには有名なこのゲームは、モビルスーツがCG、登場人物は実写というまさに「実写版ガンダム」といった革新的作品なのです。旧世代のLDゲームのように、画面に表示されるボタンを指示通りに入力していくことで、ガンダムのストーリーに沿ったCG&実写ムービーが展開します。

発売から6年経った今でも、CG部分はソコソコ見られるレベルではあります。しかし！　実写部分が凄すぎます。あまりにも原作とかけ離れたキャスト陣には、思わず言葉を失います。「海外の金持ちガンダムオタクが道楽で企画・出演したゲーム」とでも言いましょうか、非ガンダム世代の私が見ても、やり場のない怒りを覚えます。

なぜかシャアのイデオロギーが非常にクローズアップされていますので、赤い彗星ファンは要チェックです。

私を誰だと思っているのだ？

➡強烈なインパクトのシャア・アズナブル。ニヒルな口元と笑っていない目が素敵です。この「アゴ割れシャア」のどこがどうシャアなのでしょうか？　ロリコンぽいところですか？

アムロいませーん！

⬅カイさん、デコッパチなんですけど。リュウさんが別人なんですけど。パラレルワールドのガンダムはこんな感じなのでしょうか？

ほんっと、軟弱者かもね

ゲーム超写実主義宣言!!

榎本加奈子のボケ診断ゲーム

機種：PS　メーカー：オラシオン　ジャンル：エノゲー　発売日99・3・25　価格：4800円

映画「ときめきメモリアル」などで有名な天然系アイドル「榎本加奈子」があなたの「ボケ」を診断！　名前だけが一人歩きしているこのゲームは本当にボケ診断ができるのか？　レッツプレイ！

編集部の榎本です。お気づきかと思いますが、同じ「榎本」ということで、「エノゲー」の紹介を任命されました。気になる内容は、ミニゲームをクリアしていくことで、判断力、集中力、反射神経、リズム感、持久力を「榎本的に」アップできるゲームです。この「榎本的」がクセモノなのですが…。

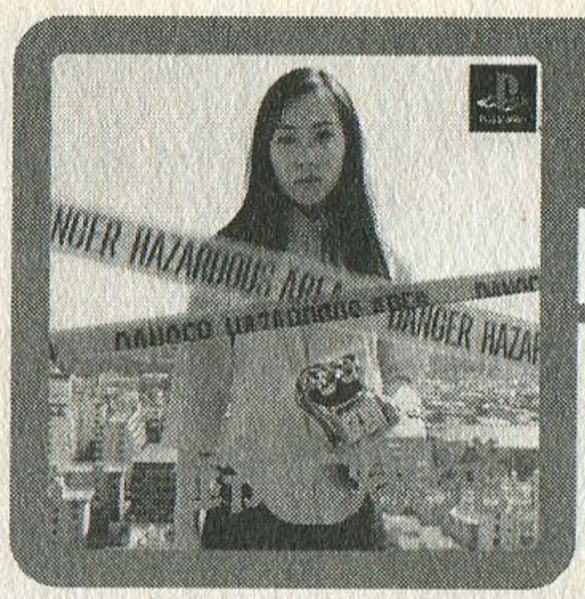
ちなみに、榎本加奈子がボケの診断をしてくれるわけではなく、「こんなゲームも満足にクリアできんのか、俺は。ボケてんなぁ」などと自己診断するためのゲームです。あしからず。かれこれ10時間くらいプレイしてしまいましたよ、私。認めたくないですからね、ボケ。

このゲームでしか見ることができない榎本加奈子ムービーや写真も多数収録されていますので、ファン必須アイテム間違いなしです。また、マルチタップを使った8人同時プレイもありますので、機会があったら皆で診断してみて下さいね。

ルーレットスタート

←加奈子様自らぐるぐると回っておられます。パ～ジェ～ロ!パ～ジェ～ロ!

➡ミニゲームをクリアすると、加奈子様の神々しいお姿が拝見できます。



鈴木爆発

機種：PS　メーカー：エニックス　ジャンル：爆弾解体SLG　発売日：00・7・6　価格：5800円

みかん、ピストル、踏切の遮断機…これらはみんな爆弾だった!?制限時間内に周りの部品を外していって、最後はお約束の「赤を切るか青を切るか」。異色の爆弾解体ゲーム。その正体は…。

主人公はどこにでもいそうな普通の女の子、鈴木さん。だが、彼女が出会うものはすべて爆弾。鈴木さんはなぜか延々と爆弾を解体し続けることになるのです。実写ではありますが、実写である理由はよくわかりません。話も不条理で悪夢的。遮断機やアイスコーヒーが爆弾である理由も特にないように思われます。出演者もＹＯＵや春一番まで（ちなみに主演の鈴木さんは緒沢凛）。実写であることのメリットがあまりない以上、実写嫌いの人には売れないというデメリットだけがあるように思えてしまいます。

とはいえ、爆弾解体そのものは、ネジを外したりナットをゆるめたりしながら、どんどん爆弾を細かくしていく様子が面白く、不思議とハマります。音楽もお洒落。ゲーム内容といい、実写の使い方といい、かなりセンスあふれる作り。ほめ言葉の意味で「バカなゲームだなぁ」という言い方がピッタリくる作品なのです。

宅急便で～す!

←こう見えても爆弾。時間内に解体しないと鈴木さんが爆発。

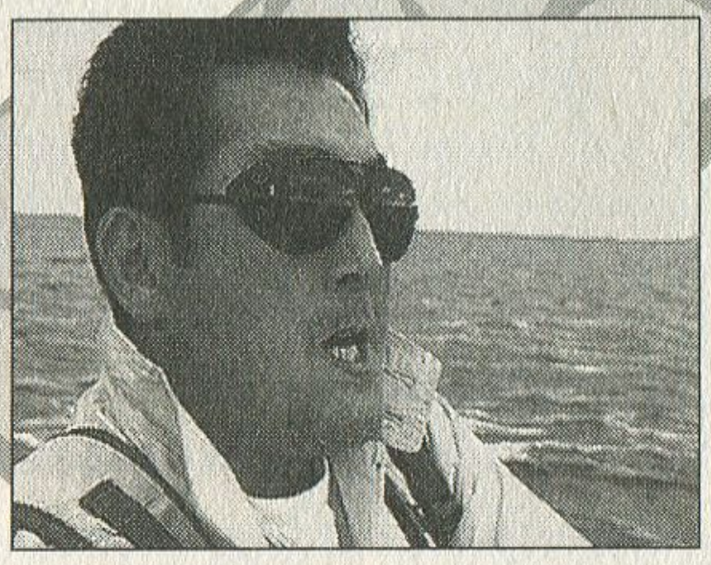
➡こちらが緒沢凛。マツキヨのＣＭ「しっかりもののエミちゃん」で話題に。事務所はフォスター。

Text by 卯月鮎（フリーライター）　榎本正幸（編集部）

輝け!! 実写アカデミー大賞

ついに決定する「実写アカデミー大賞」。最初にお断りしておきますが、このページは編集者の独断と偏見によって構成されておりますので、そこのところご了承のうえ、ご覧下さいませ。

主演男優賞 松方弘樹



やはりこの人しかいないでしょう。写真は『松方弘樹のワールドフィッシング』。テンションの高さは特筆ものです。今後もゲーム界での活躍と「世界を釣る」が再開されることを心から祈るばかりです。

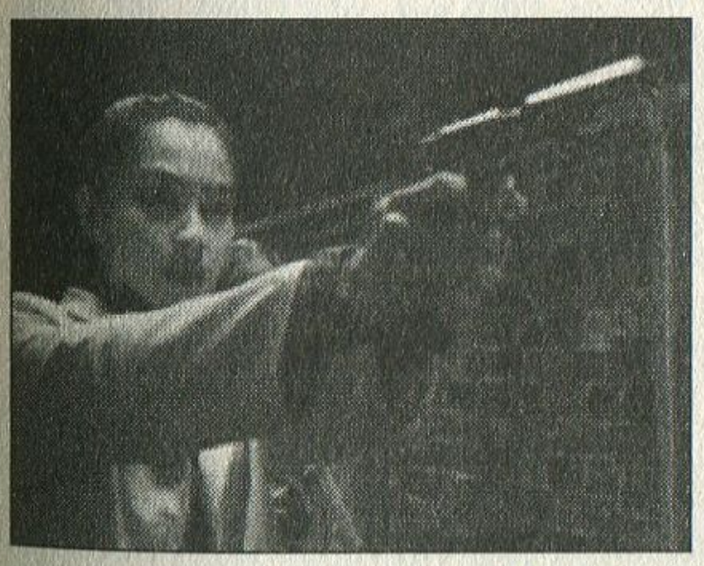
主演女優賞 今井陽子

無名ではありますが『アライブ』で見せる迫真の演技は、この賞にふさわしいと思われます。個人的にも好みなので、今後の活躍を期待します。これまでの活動は、京成スカイライナーのCMなど。

助演男優賞 長谷川初範

「101回目のプロポーズ」の真壁さんや、「ウルトラマン80」の矢的隊員など、やはりベテランの演技は落ち着いて見ていられます。『the FEAR』で見せる怯えっぷりは、ファンにはたまらないはずです。

助演女優賞 宝生舞



助演とはいっても『東京シャドウ』では主役です。3枚目のおまけディスクには、彼女の案内によるメイキングなどが収められています。「OLヴィジュアル系」や「ショムニ」などでもおなじみですね。

美術賞 「ALIVE」

CGによる合成もありますが、西暦2020年という近未来をうまく表現していて、妙なリアリティを感じさせてくれます。一押しは何と言っても写真のパトカーで、「警察」という文字に説得力があります。

作品賞 「es 心の闇に深入りするな――」

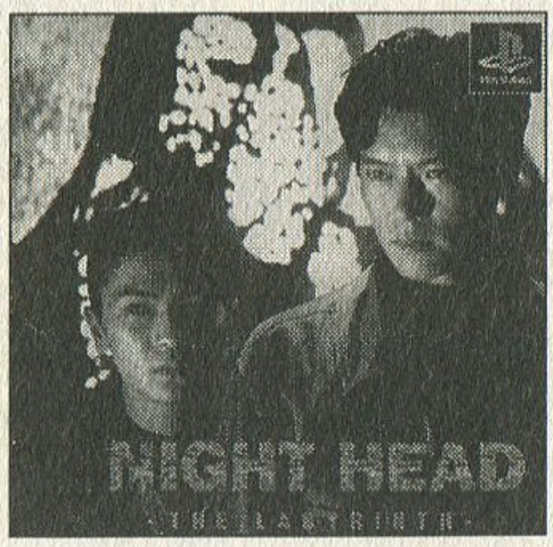
豪華キャストに加え、実際のテレビドラマとの連動など、新しい試みが随所に感じられます。ゲームシステムにおいても、ほかとは一線を画した作りになっており、今後の実写ゲームの指針となるでしょう。

ゲーム超写実主義宣言!!

ベストジャケット賞「ワンチャイコネクション」

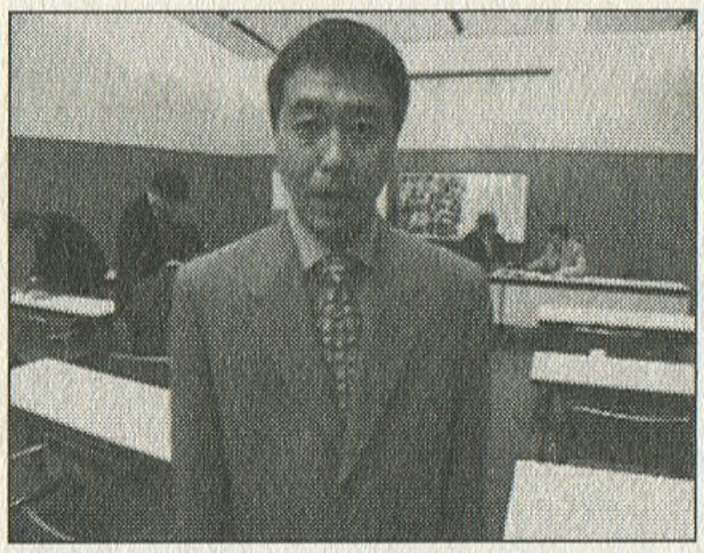
遠くを見つめるフッくんの表情がたまりません。微妙なピンボケ具合がまた、いい味を出しています。中身も同じ写真のピクチャーディスク。杉本彩もよいですが、上司の原田大二郎もほしかったです。

カルト賞「NIGHT HEAD」



豊川悦司、武田真治が演じる霧原兄弟。ブレイク寸前の頃でしょうか。美青年二人が演じる兄弟のキズナに多くの女性ファンがつき、さまざまな物議を醸した深夜ドラマでした。もちろん当時の映像も流れます。

ツッコミ大賞 三村マサカズ（さまぁ〜ず）

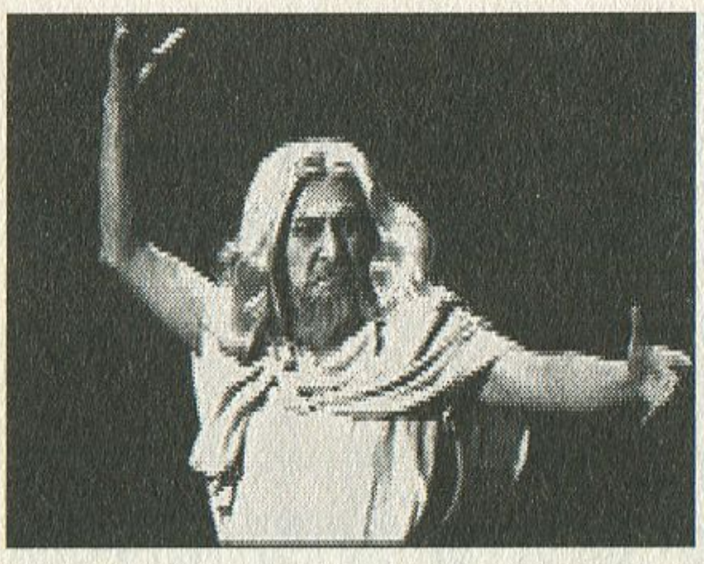


ゲーム中ではその切れ味の鋭いツッコミは聞けませんが、どうしても写真を載せたかったので、この賞を差し上げます。『es』に出演した経緯は、監督の「普通の人がほしい」の一言だったとか。

ボケ大賞 ノッチ（デンジャラス）

「ツッコミがあるならボケも」ということで、急遽選出。『Øストーリー』で、平山綾が演じる主人公リナのマネージャー役「小松原剛」。―自らの破れた夢を他人に託したい―というくだりが泣けます。

メイクアップ賞 宝田明



役どころは「木の精霊」。ベテラン俳優にここまでさせてしまうのも、実写ゲームのパワーでしょうか。『東京シャドウ』には、ほかにも「萩原流行」や「コント山口君と竹田君」の竹田君が登場します。

審査員特別賞「デスマスク」

開始直後に登場するこの看護婦の濃さは、「ベストインパクト賞」確定です。医者（男）はさらに濃すぎて、とても載せられません。本当は、せっかく買ったのに、載せるところがなかったもので…。

【総括】

めくるめく実写の世界をご堪能頂けましたでしょうか？　さまざまなジャンルに棲息するゲームを「実写」という大きなくくりで特集することは、筆者が温め続けていた企画でした。想像以上に大変な作業で、全てのソフトを網羅できなかったことをお詫び致します。

カラーでお伝えできなかったのが残念ですが、ナイスゲームズの最終号にとってふさわしい特集になったのではないかと思っております。

読者の中に「実写もアリかも」と思われた方が1人でもいてくだされば、やった甲斐があったというものです。この特集が最初で最後になってしまうのではなく、新しいムーブメントとして今後、実写ゲームの世界が広がってくれれば、何も言うことはありません。

最近はあまり実写を扱ったゲームは発売されない傾向にありますが、もっとどんどん新しいコンセプトのものが出現して、確固たる地位を築いていくことを願って止みません。

それではまたその時にでも、今度はカラーページでお会いしましょう。

美食倶楽部

ギャルゲー専科

薄幸の幽霊、あやめさんを成仏させてあげよう

まぼろし月夜

99年にDCで発売され、翌年PS、翌々年には廉価版も発売されている密かな人気タイトル。幽霊ヒロインのあやめさんと、そのあやめさんが愛した恋人に瓜二つだった主人公の、奇妙な同居生活。一体どうなっちゃうの…!?

こんな幽霊だったら部屋に居て欲しい

「やられた、不覚にもちょっとジーンときちまった」

これが、最初にプレイしたときの感想。この『まぼろし月夜』、発売直後はさほど話題にはならなかったが、口コミで徐々に人気を得てきたのにはワケがある。絵柄がやや地味(少女漫画風)で、パッと見お気楽な雰囲気があるため取っつきにくいのは確かだが、プレイしてみると、のほほんとしつつも、悲しく切ないストーリーが展開する正統派のギャルゲーなのだ。

大正時代に生き、震災によって亡くなってしまった〝幽霊〟のあやめさん。恋人だった主人公の曾祖父(ひいおじいさん)に会えず、この世に未練を残したあやめさんは、顔がうりふたつの主人公を曾祖父と思いこむ。除霊して消し去ってしまうのは簡単だが、怨念や悪意は微塵もない、純粋な(?)幽霊のあやめさんを無理矢理消すのはかわいそうだと、未練を残さず成仏してもらえるよう、主人公は恋人役を演じていくのである。

かわいそうなあやめさん。だがしかし、表面上はあくまでも〝コメディ〟である。ここが重要。「私、死んでるんでしょうか?」とか「こんな夜中に、ユーレイが出てきたらどうしましょう?」などと、自分が幽霊であることに気づかず、天然ボケをかましまくる幽霊のあやめさんはなかなかお茶目。登場人物たちも、始め驚きはするものの、「あやめさんは怖い幽霊じゃないから平気だね」、「あやめが憑依するところ見てみたいな」なんて感じで、みんなどこか抜けているのだ。主人公(プレイヤー)も、その流れに飲み込まれ、しまいには「幽霊でも、あ

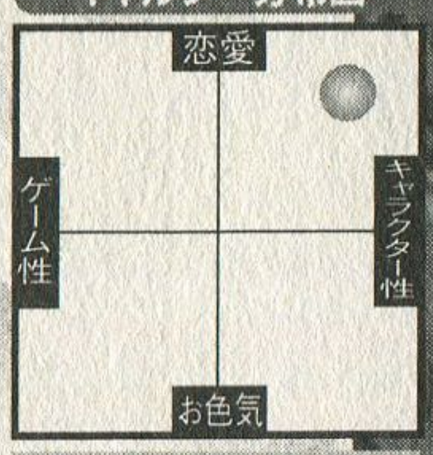
ギャルゲー的……システム寸評

ノベル形式で、日にちごとに行動選択していくADV。出会った回数によって各ヒロインのイベントが進んでいき、好感度の上がる選択をしていけば、割と楽にエンディングまでたどり着ける。

移動場所にいるヒロインは決まっていて、行動後セーブすればその情報が残るので楽。繰り返しプレイするときも、既読送り機能を使えばストレスなくプレイが可能。

後半、イベントのこなし方によっては、日にちを消化するだけになるのが難点だが、シナリオ密度が薄いわけではないので許容範囲。

ギャルゲー分布図



キャラクターとの会話が楽しい典型的な恋愛ADV。と言うわけでこの位置。

DATA 機種：DC／PS　メーカー：シムス／加賀テック　ジャンル：ADV　発売：1999・09・23（DC）／2000・04・06（PS）／2001・02・22（PS廉価版）　価格：5,800円（DC／PS）／2,800円（PS廉価版）

やめさんだったらいいかな」という気持ちになってくるから不思議。

幽霊という非現実を受け入れてしまえば、そこに待つのはあやめさんとの楽しい同居生活。こうなればもう術中にはまったも同然だ。

攻略可能なヒロインはDC九人、PS十一人と多く、やりごたえもバッチリ。テキストは必ずしも上手いとはいえないのだが、読んでいて苦痛を感じさせない〝巧さ〟がある。もし、食わず嫌いだったら、最初の20分だけやってみよう。でも、ヒロインがことごとく爆乳なのは、気になったなあ（笑）。

幽霊の悲恋という本題とは裏腹に、とっても和やかなムードで物語は進む。やっぱみんなどっか抜けてる…。

HEROINE PICUP 1

朝霧 あやめ あさぎり あやめ

公式HPの人気投票で1位を獲得しているあやめさんは、名実ともにこのゲームのメインヒロイン。

メインヒロインは滅多にツボにはまらないのだが、それでもあやめさんにはやられた。大正時代の女性なので、部屋に帰ると三つ指ついてお出迎え、隣を歩くときは、半歩下がってついてくる。なんとも奥ゆかしい。しかも、主人公にベタ惚れで、「一緒にいられるだけで幸せです」なんてセリフを真顔で言ってしまう。どっかの歌劇団にも見習って欲しいぞ。見るものすべてが珍しく、ちょっとしたことで喜んでくれるところもグー。

HEROINE PICUP 2

笹川 あさみ ささがわ あさみ

バイト先にいる小学生の女の子。なんと10歳。ギャルゲー多しといえども、攻略ヒロインとしてはおそらく最年少。まずそこに注目。

多くのギャルゲーの場合、見た目はロリでも中身は大人な場合がよくあるが、このあさみは完全に“お子さま”。主人公のことが好きで好きでたまらないらしく、主人公のやることをすぐに真似したり、主人公と遊ぶのが嬉しくて、はしゃぎすぎて夕飯食べながら寝ちゃったり。この行動は本物ならでは。

つまり、“本物”のロリ好きにはたまらないキャラなのである（爆）。しかも、母親（？）の早苗も攻略可。親子丼も食べられるぞ（下品）。

HEROINE PICUP 3

天野 玉子 あまの たまこ

1度クリアすると現れる隠しキャラ。見た目は幼稚園児だが、実は天使で、成仏できないあやめさんを捜して主人公のところに来る。

玉子シナリオは、1度クリアしたことが前提なので、極度にパロディ化された内容。玉子は、「職務質問です、聞き込まれてみますか？」とかわけのわかんないことを言ったり、偽名を使ったりと怪しいことこの上ない。そのくせ、ちょっとキツく問いただすとすぐ泣いてしまい、周りから白い目で見られる。なんとも説明しづらい変なキャラだが、一応ヒロイン。とにかく破天荒な内容なので、是非ともその目で見て確かめてくれ。

美食倶楽部

ギャルゲー専科

浄化の焔が人間たちを焼き尽くす!? オカルト推理炸裂のADV

火焔聖母 ～The Virgin Megiddo～

横田守率いるスタジオライン制作ゲーム最新作として注目を集めた『火焔聖母』。近未来型都市を舞台に、人知を超えたミステリアスな事件が次々と起きていく。推理、オカルト、そしてお色気のどれを取っても楽しめる1品だ。

オカルト&科学ごった煮定食

今回のギャルゲー専科は初心に戻って直球勝負でいこうと思う。やり玉にあがったのは、『慟哭』などでおなじみのスタジオラインが制作するADV『火焔聖母』。

物語は16歳の高校生探偵が謎の人物からの依頼を受け、ハイテク実験都市・いざなみ市を訪れるところから始まる。いざなみ市は、すべてのセキュリティをコンピュータが管理する未来型都市で、世界的にも注目を集めている。しかしその裏では、謎の人体自然発火や電離層擾乱などの事件が頻発、旧住民と新住民の間では対立が起こり、いざこざが相次いでいるのだった。そこで主人公は、いざなみ市に起こる怪事件の原因をつきとめるため、調査を開始する…。

主人公が探偵で、しかも高校生とくれば、いわゆるミステリーものの黄金パターン。次に、これまたお決まりだが、人体発火現象などのオカルトチックな事件。そんで、事件には必ず美少女が絡んでくるときた。この『火焔聖母』、タイトルや絵の雰囲気だけではわかりにくいが、実はミステリーの王道的作品なのである。探偵ものや、オカルトものに興味があるならまずはそこから入ってみよう。

物語をバックアップするのは、人気原画家、横田守氏による肉感的なキャラクター。氏はPCの美少女ゲームも数多く手がけており、一般作でありながらもどこかエッチい雰囲気を醸し出している。一般ギャルゲーの場合、あからさまにエロゲー色を感じさせることはマイナスポイントにもなり得るのだが、『火焔聖母』の場合、過度の露出はなくキャラクターの

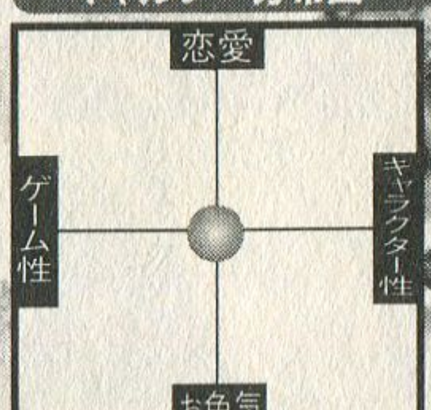
ギャルゲー的……システム寸評

コマンド選択式のオーソドックスなADV。複雑な謎解きはほとんどなく、多少物足りない。ただし、女の子の攻略に関してはヒントが少なく、やや難。女の子を攻略できないと野郎ENDとなり、かなりムカつく（経験談）。

物語に重点が置かれており、1本道なので繰り返しプレイするとしんどい。テキスト送り機能が速いので時間はさほどかからない。

デートイベント、キャラENDを見るまでの苦労は大きいが、CGのクオリティは高く、苦労の分だけの達成感アリ。

ギャルゲー分布図



ゲーム性・色気・恋愛・キャラクターが良いバランスで成り立っている。優秀。

DATA 機種：DC　メーカー：広美／スタジオライン　ジャンル：ADV　発売：2001・08・02　価格：6,800円

魅力とシチュエーション、画力で〝エッチい雰囲気〟を表現している。氏の絵柄はオカルト色の強いストーリーと相性がいい。

人体発火に始まり、電離層擾乱と地殻変動の関連、日本神話のイザナミ神、青森県に伝わるキリスト伝承、さらには黄金比といった自然科学まで、よくここまで集めたなというくらいオカルトがてんこ盛り。節操なく詰め込んであるため説得力に欠けるのだが、オカルト全般に〝萌え〟を感じれば間違いなしにハマる。

ゲーム中、事件や主人公の危機を予期しまくるメインヒロイン、湖希。ちょっと電波系？

HEROINE PICUP 1

華竜院 巴 かりゅういん ともえ

旧市民で、代々その地を治めてきた華竜院家の1人娘。常に父親直属の監視役がついており、遊ぶことはおろか、ほとんど家から出ることもできない生活をしている。

まるで絵に描いたようなお嬢様。軟禁同然の生活からか、世間知らずで天然ボケ。主人公を、「私を助けに来てくれたナイト様」だと思ってしまう、夢見がちなところがツボ（実際いたら怖いけど）。しかも、15歳にしてこのボディ（やりすぎ）。完全に高嶺の花だが、たまたまピンチを救った主人公にホの字になってしまう。ナイト様としては、父親の束縛から救ってあげたくなっちゃうんだなぁ…。

HEROINE PICUP 2

森口 紫乃 もりぐち しの

巴を取り巻く不良グループの1人。主人公を「探偵クン」と呼んで慕い、事件に巻き込まれていく仲間を救って欲しいと頼まれる。

なれなれしい感じで接してくるお子さまキャラ。不良のパシリで、言葉づかいや態度が悪い。最初のうちは不良の頭、仲代に好意的なそぶりを見せていて、なかなか主人公にはなびいてくれない。ポイントはズバリここで〝不良グループのカワイイ娘〟に昔ちょっとあこがれた、なんて覚えがあるなら◎。不良の紫乃が時折見せる女の子らしさ、そして惚れたときの照れた仕草は最高。見た目がロリっぽいってのもかなり重要。

HEROINE PICUP 3

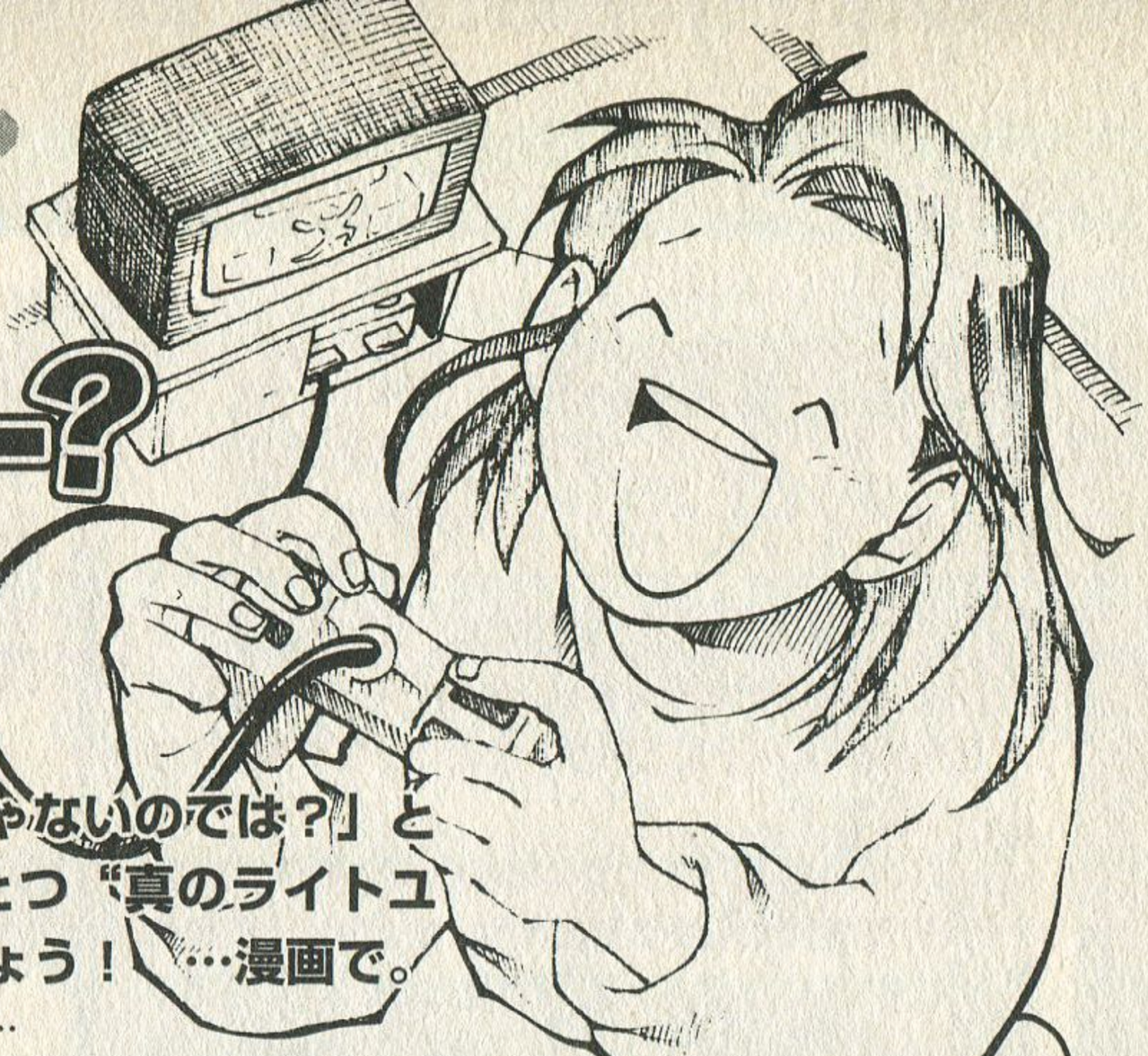
三香野 京子 みかの きょうこ

さっぱりした性格の女子高生。科学者の母を持つが、怪しい研究に打ち込む母を嫌って別居中。研究を止めさせるため、主人公に協力を求めてくる。

のっけから主人公とは友達みたいに接してくる京子。研究所に乗り込むにしても「いいからいいから」と軽いノリで、しかし強引に誘ってくる。自分に興味を持ってくれていて、何かと声かけてくれ、「もしかして好かれてる？」みたいな淡い期待を持たせてくれるのが男心をくすぐる。また、自分が男っぽい性格だからか、超がつくほどの純情さんで、色恋に対する免疫がないところもGOOD。

ゲーム初心者の楽しみ方

ライトユーザー？のひみつ



一部の読者に「彼女はライトユーザーじゃないのでは？」という噂が流出中ッ!?　では、ここはひとつ“真のライトユーザー”に迫るリポートを敢行致しましょう！…漫画で。

……

ゆら

ゆら

おばさん

なあに？

ゆれて
マスが。

ゆら

ゆら

リズムとって
るのよ

ゆれる…

と

あ、そう
……

では
ばあちゃんに
『妖怪花あそび』
やってもらい
ましょ～う

ばあちゃん
花ふだトクイ
だったよね？

もうわすれたよ…

えッ

右の「芒に月」
とれば三光で
30点だよ

旦王
だけど

右ってどれ…

左手のボタン
…そうそれ

右上の
ネコムスメ
青タンよ

右ってどれ…

どうも
ありがとーう

軽い
ボケ…と

めも
めも

次は
姪(めい)ッ子(こ)(3さい)
には……

あは～

『ReZ』を

まァ
意外に
できます
ね～

あぁ～
おいしい
でも
お上手
だね～

……

ん！

ん？

あ、
わたしに
やれって？

まま～

以上が、
ライトユーザー
の実態です

読者の皆さんも
ぜひ!! ご家族
みんなにスメ
ましょう!!
やってやれない
ことはない
分もッ!!!

それも
どうかと

ばん

おしまい

漫画：萩原麻衣（編集部）

佐ぶの技術ニュー

X-Boxは具体的にここが凄い！

ハードに惚れる瞬間ってありませんか？　僕は不満の残るハードの後に、その不満を解消してくれるハードが登場すると惚れてしまう性格のようです。

いよいよXBOX発売

米国では好調に売れているX-Boxですが、日本国内のユーザーにはあまり評価されていないですよね。海外のゲーム機が日本で成功した事はないですし、大きくて3DOを連想してしまうし、マイクロソフトは自社でキラーソフト持ってないし…。でもね、SCEだって最初から勝利が約束されていた訳ではなかったはず。よく見ると結構良いハードですよ。デカイけど。

HDD

まず、データをHDDにセーブできるので、メモリユニットを買わなくても良いのが嬉しいです。PS2ではメモリカードが必須ですから、実質的な価格差は縮まりますよね。HDDの使い方としては、頻繁に利用するデータを置いておくことでDVDへのアクセス頻度を減らしたり、システムプログラムをHDDに置くようにして後からバグを直したり新しい要素を加えたり、大きなサイズのデータがセーブできることを利用して今までにない新しいゲームができたり…などでしょうか。あとこれはX-Box標準の機能ですが、お気に入りの音楽CDをHDDに録音してミュージックBOXのような使い方ができます。PCをお持ちでない方にはかなりお奨めな機能ですよ。

リアルタイム5・1ch

初めて5・1ch環境で映画を見たとき、こんな臨場感がゲームの中でも実現するのかとワクワクしたものです。でも、よく考えてみると映画のように固定の5・1ch音声データを再生するだけではちと寂しい。敵が右から打ってきたとか、自分のすぐ左で爆発したとか、その場の状況に合わせてリアルタイムに5・1chの音声を生成できないと全ての場面で最高の臨場感は味わえません。PS2ではこれをソフトで処理するので、結構マシンパワーを要するのかゲーム中でリアルタイム5・1chサウンドを実現しているタイトルは残念ながら少数に止まっています。でも、X-Boxならハード処理なので、最小限の力でリアルタイム5・1chサウンドを実現でき、採用タイトル数にも期待できそうな感じです。例えば、レースゲームで追い上げてきた車のエンジン音が後ろから近づいて来たりとか、RPGなどでBGMや効果音に鳴っている位置が設定されていて、位置関係によって音の聞こえる方向や大きさが変化するとか…5・1chチャンネルスピーカーが欲しくなってきませんか？

グラフィックメモリ

PS2はグラフィックメモリが4Mと少ないのが弱点だと良く言われますが、これは僕も同意見です。もちろん、PS2の場合メインメモリからグラフィックメモリへの転送速度も高速なので、必要なテクスチャをこまめに入れ替えるなどして解決できる部分もあり

ます。しかし、今この瞬間に画面に見えているテクスチャ、見える可能性のあるテクスチャは全てグラフィックメモリに入っていなければなりません。X-Boxではメモリは複数に別れておらず、64Mのメモリを任意に割り振ることができます。例えばグラフィックメモリに半分以上割り当てれば、PS2でメインメモリまでグラフィックメモリになちゃったぐらいの状態になるわけです。つまり、こまめに入れ替えることなく、格納しているテクスチャは全部同時に表示できちゃうと。これだけあればテクスチャサイズを全部縦横2倍にして色数を増やして、更に種類を2倍にしてもまだ余ります

XGPUの機能

X-Boxのグラフィックを受け持っているチップがXGPUです。このチップのおかげでX-BoxではCPUパワーを節約しつつ様々な表現をすることが可能です。

実写とポリゴン画面の最大の違いといえば影、影がリアルならただの四角い箱でも本物に見せることが出来ます。X-Boxでは自分の腕の影が身体に落ちるといった、よりリアルな影を表現することが可能です。春に発売予定の『格闘超人』などでこの機能が利用されています。

本体と同時発売の『ねずみくす』で利用されているのが、ファーシェーディングと呼ばれる機能です。主人公のねずみ達の体毛が表現されています。ねずみだと可愛くないと感じるかもしれませんが、この機能で可愛い動物を表現したら女の子に受けそうですよね。

その他、野を舞う蝶々や風になびく草などを、CPUを利用せずにXGPUで計算を行って動かすなど、実に様々なことが出来るようになっています。このチップの性能を1年2年かけて日本のメーカーが引き出したら一体どんなゲームが登場するのか、今から非常に楽しみです。

ネットワーク機能

X-Boxには標準でHDDとイーサネット端子が標準で搭載されていますから新たに周辺機器を買い足す必要がないのが嬉しいですね。今年の4月頃からPS2のネットワークサービスが動き出し、X-Boxも詳細は発表されていますが秋頃からサービスを予定しています。両者とも統一された個人認証と課金システムを構築しようとしている所は同じようです。面白いのは両者ともWEBページの閲覧機能を重視していないことで、X-Boxではブラウザすら予定に入っていません。消費者はTVでインターネットは見ないという同じ結論に達した両者は、携帯のインターネットの形がiモードであるように、TVでのインターネットの形を作り上げようとしているようです。両者にはもちろん違いもあります。PS2では、既存のパッケージであるゲームソフトや音楽ソフトなどのダウンロード販売に力を入れているようです。X-Boxの場合、ネットワークゲームを展開するのは同じですが、その他の詳細は発表されていません。しかし、将来的にマイクロソフトの.netにX-Boxも加わるとの話もあり、コンテンツ販売よりもサービスを提供していく方向に進んでいきそうです。

用語解説

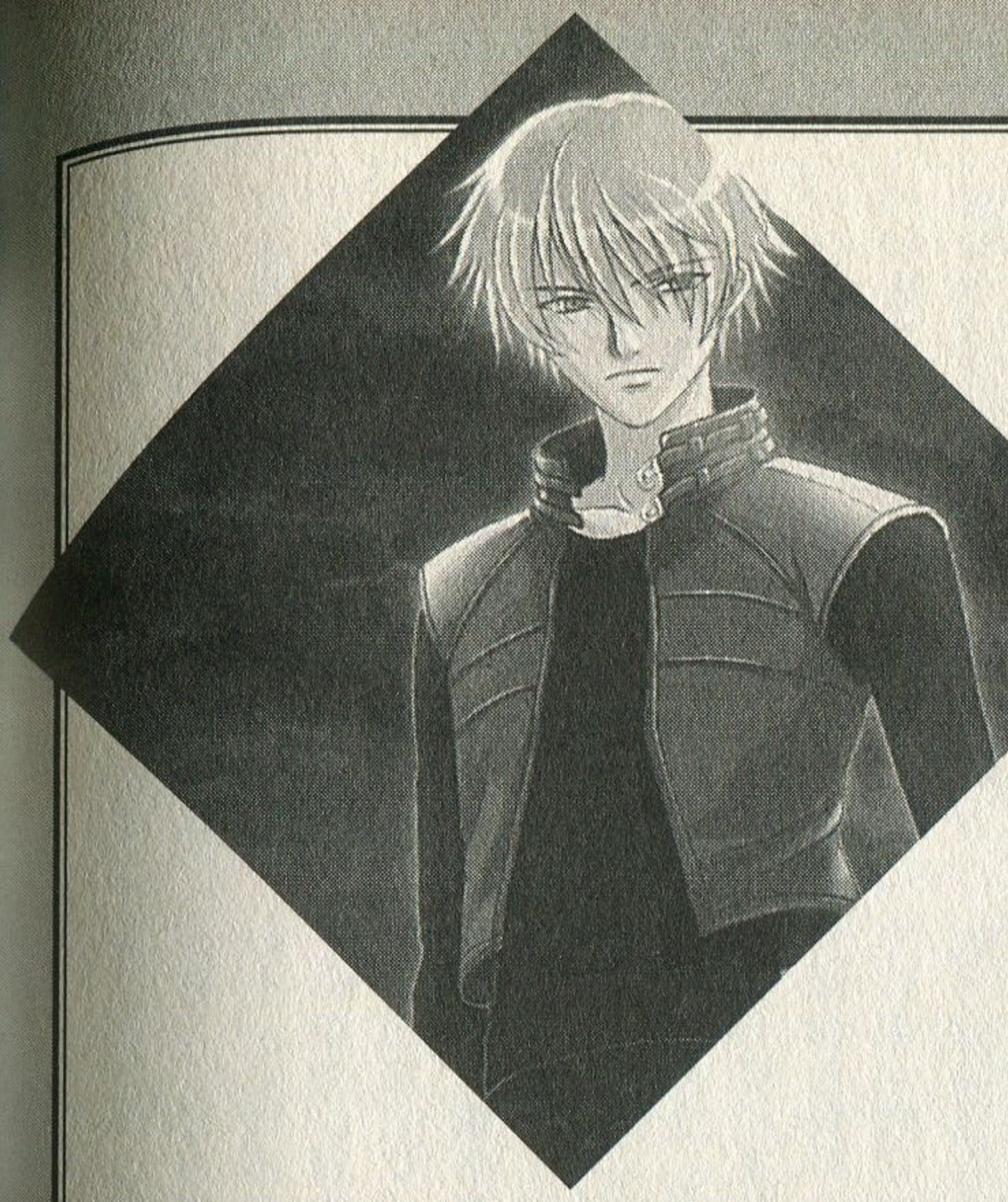
●**HDD**：ハードディスクドライブ。メモリユニットの1000倍の容量を持ち、DVDドライブよりも早くデータが読み込める。

●**イーサネット端子**：LAN端子ともいう。ADSLモデムやケーブルモデムなどとの接続に利用する。

●**.net**：従来はOSというプラットフォームにソフトが提供されてきましたが、ブラウザをプラットフォームとしてソフトやサービスを提供していくもの。マイクロソフトが提唱している。

■**5.1ch**：DVDの映画などで採用されてサウンドシステム5つのスピーカーと1つのサブウーハーを利用するので5.1chと呼ばれる。

Text by 佐ぶ（ゲーム企画屋）



街の書店に一歩足を踏み入れれば、そこには必ず「ボーイズもの」のコーナーがあるこのご時世。それはいつのまにか、コミックや小説の枠を超え、ゲームの世界にも進出してきていると思いませんか？

そんな「ボーイズゲーム」の中で面白いものを、PC、家庭用を問わず、前向きにじゃんじゃん語ってしまおう、というのがこの本。その名も「ゲームダーリン（仮）」！　津田編集長イチオシのこのタイトル、ハズカシイと思うのは気のせいです。

豊富なイベント写真や設定画も悪くないけど、やっぱりゲームは熱く語りたいんだ！　という姿勢は、この「ナイスゲームズ」とまったく同じ。いわゆる「ボーイズゲーム」だけでなく、女性に人気の高

キルタイムコミュニケーションから新登場

ゲームダーリン（仮）

GAME DARLING.....

A5／132ページ／予価760円

い「普通のゲーム」の紹介や、「ボーイズゲームはやりたいけれど…」というPC初心者に向けてのパソコン講座なども充実の予定。もしかしたら、書き下ろしの小説なども入るかも…？

もともとの「ボーイズものファン」だけでなく、ちょっとコッチの世界を覗いてみよう、というチャレンジャーなあなたにまで楽しんでもらえる本を目指します！

ボーイズゲームを中心として、熱く語ってじっくり楽しむ、読み応え抜群のボーイズゲーム専門誌「ゲームダーリン」は6月発行予定。表紙は単行本「煩悩ゲームの世界」で華麗なイラストを披露してくれた走麻下氏です！

乞うご期待！

小特集

エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか？

カプコンより1年間にわたってリリースされ続けて来た「連作RPGエルドラドゲート」が昨年10月、ついに完結した。

この革新的なRPGの完結を記念して、エルドラドゲートと言う作品を今一度、振り返ってみよう。

エルドラドゲートの切り開いた扉の向こうにある「何か」を見定めるために…。

Illustrations:© YOSHITAKA AMANO,2000,2001. © CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

連作RPG『エルドラドゲート』とは何だったのか？

2000年の秋から2001年の秋まで、二つの世紀にわたってリリースされた全7巻に及ぶシリーズは、対応ハードであったドリームキャストの衰退もあって、当初のプランをほとんど全うさせることができずに終わった。だが、それは本当に単なる野心的なだけの試みだったのだろうか？　最終巻完結から半年が過ぎた今、改めて検証してみたい。

コンセプト①「隔月刊RPG」

エグゼクティブプロデューサーであるカプコンの岡本吉起氏が語る制作意図（『電撃ドリームキャスト第32号掲載』）によると、最大の狙いは「誰でも手軽に遊べるRPGを作る」ということにあったようだ。会社から帰ってきた後、塾通いの合間など、わずかな時間で遊べること。そのために価格も2800円と通常のソフトの半額に抑えられている。

もっとも、手軽さだけなら『エルドラドゲート』の専売特許ではない。このシリーズの最大の特徴は、手軽さを実現するために採用された、「隔月刊発売の連作RPG」という方法にあるのだ。

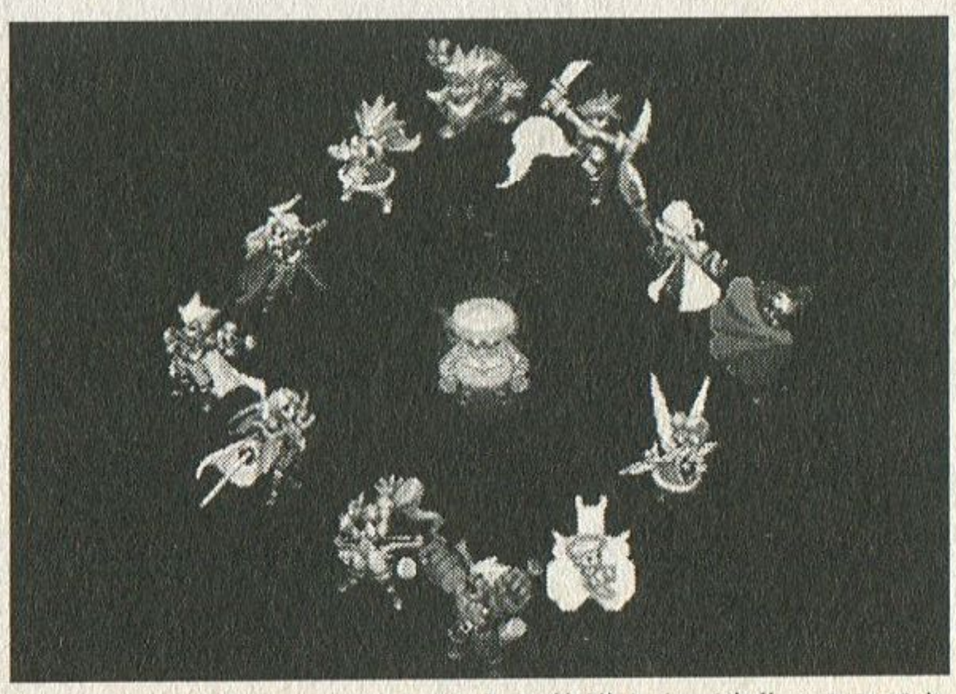
岡本氏は、これについて「月刊誌を読む感覚で」と表現している。これは斬新であると同時に、かなり冒険的な発想といえよう。

コンセプト②「経験値不要のシステム」

RPGは一般的にキャラクターの成長という連続性を持つジャンルとしてユーザーに認識されている。本来的にはRPGと成長は不可分の要素ではないが、コンシューマでは、従来そうした作品を見かけない。しかし、成長という要素を入れてしまうと、前作を遊んでいないと次作はできないという販売上重大な欠陥を生んでしまう。従って、ストーリー的には連続性を持たせつつも、システム的には不連続でなければならないということになってくる。巻が変わるごとにシステムを変えるわけにはいかないから、成長要素のない（または乏しい）基本システムを構築しなければならないのだ。

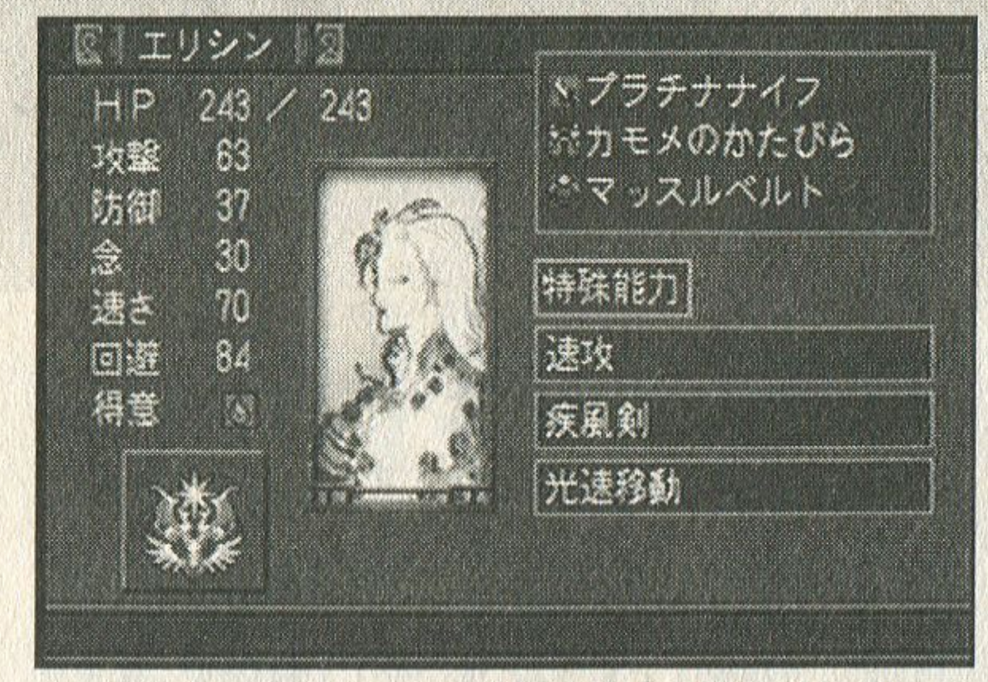
『エルドラドゲート』では、これを解決すべく、経験値の概念をあっさりと取り払ってしまった。そして、キャラクター強化の方法を、アイテムの強化と特技の修得に絞っている。キャラクターの初期値はつねに一定で、装備しているアイテムによって強さが変化するのである。これはごく初期のテーブルトークRPGの発想に近いといえよう。これらの作品では、レベルアップしてもHPが若干増す程度で能力値などの伸張はなかった。そのため、強いキャラクター＝いい装備を持つキャラクターとなっていた。RPGの原点に回帰することで、新しい方向性を打ち出したといえるかもしれない。

コンセプト③「独立性の高いシナリオ」



メインキャラクターである12人の英雄たち。連作RPGであるため、毎回、主役を替えるられるという強みがある。

エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか？



キャラクターデザインは天野喜孝氏。「天野氏で月刊RPGを！」というのは岡本氏の長年の夢だったという。

だが、実際の問題として、レベルアップという概念が支持されてきた理由には、ユーザーが達成感を得られるという点が大きい。経験値をなくしたならば、何をもって達成感を与えるのか。自分が強いのではなく、道具が強いという事実に拒否反応を示すユーザーは出ないのだろうか。

これはある意味どう工夫したところで避けがたい問題だ。そこで『エルドラドゲート』でも、正面から解答を出さず、別方向の面白さを提供することでユーザーの不満を解消している。

それがシナリオの重視という発想だ。単純に面白い話を聞いているときは、細かいシステムなど気にならないし、終わったときにちゃんと達成感も得られる。暇つぶしのつもりで手に取った本やビデオについ引き込まれていつの間にか時間が過ぎている、というのと同じ効果を狙ったといえよう。

ただし、隔月刊で出す以上、製作期間がかなり短く、予算も抑えざるを得ないから、映像や音響に頼ることは難しい。つまり、純粋に面白いストーリーを作らなければならないのだ。シナリオライターの腕の見せどころだが、現実、簡単なことではない。

ところが『エルドラドゲート』はこの難題をかなりのハイレベルでクリアしてしまっている。全18話のどのエピソードを取っても、まとまりがよく、無理のないストーリー運びで楽しませてくれる。それでいて、シナリオライター個人の遊びもあちこちに感じられる、好感度の高い仕上がりになっているのである。

「見果てぬ夢」で終わってはしまったが

『エルドラドゲート』に込められた心意気は、DCの衰退で、大半は雲散霧消してしまったが（なにしろ当初は全28巻の予定だったのだ）、そこには行き詰まってしまったRPGの可能性を切り開く萌芽があった。映像や音響方面が強化される一方、ゲーム性が薄くなってきたといわれてからすでに長い時が流れている。『エルドラドゲート』は、愚直なまでの正攻法でそれに挑んだのだ。派手ではないが、根っこがしっかりしているから時の風化を受けない。だから、今でも十分遊べる。これこそ、このシリーズの魅力なのだ。

閉塞したRPGに対する果敢で野心的な挑戦だったことを頭の片隅に置きつつ、気軽に手軽に楽しんでみよう。多分、それが『エルドラドゲート』を迎える、もっともふさわしい方法だろう。

エルドラドゲート 各巻発売日スケジュール

『エルドラドゲート』シリーズは雑誌などで大作として扱われてしまったため、実際とのギャップを生んでしまった印象が強い。また、シリーズが始まった頃に他社の有力RPGが発売されたこともあって、苦しいスタートを余儀なくされた。

シリーズ発売中のRPGの動き

00年10月5日「エターナルアルカディア」
00年10月10日「第1巻」
00年11月30日「テイルズオブエターニア」
00年12月8日「ドラゴンクエストⅢ」(GB)
00年12月9日「ファイナルファンタジー」(WS)
00年12月12日「第2巻」
01年2月2日「第3巻」
01年4月12日「第4巻」
01年5月24日「ティアリングサーガ」
01年6月6日「第5巻」
01年7月19日「ファイナルファンタジーX」
01年8月8日「第6巻」
01年10月10日「第7巻」

シンプルながらも、RPGのセオリーをきっちりと抑えたまとまりのあるシステム

要となる戦闘システムは、「経験値の概念を取り払い、成長要素をアイテムの強化と特技の修得に絞り込む」というコンセプトを活かすために、じつに丁寧に構築されている。とりわけバランスが絶妙で、日本にRPGが入ってきたばかりの頃のパソコンRPGを想起させる、ジリジリと焼けつくようなHPの削り合いを楽しめるのだ。

戦闘システム①〜「属性」の重要性

戦闘の駆け引きの基本を成すのが、火・水・樹・光・命の5種類からなる「属性」。これは、モンスターのタイプとすべてのアイテムに影響を及ぼす最重要の概念だ。

このうち、火・水・樹の3属性はジャンケンのグー・チョキ・パーと同じ対立概念を持っている。火は樹に強く、水は火に強く、樹は水に強い。

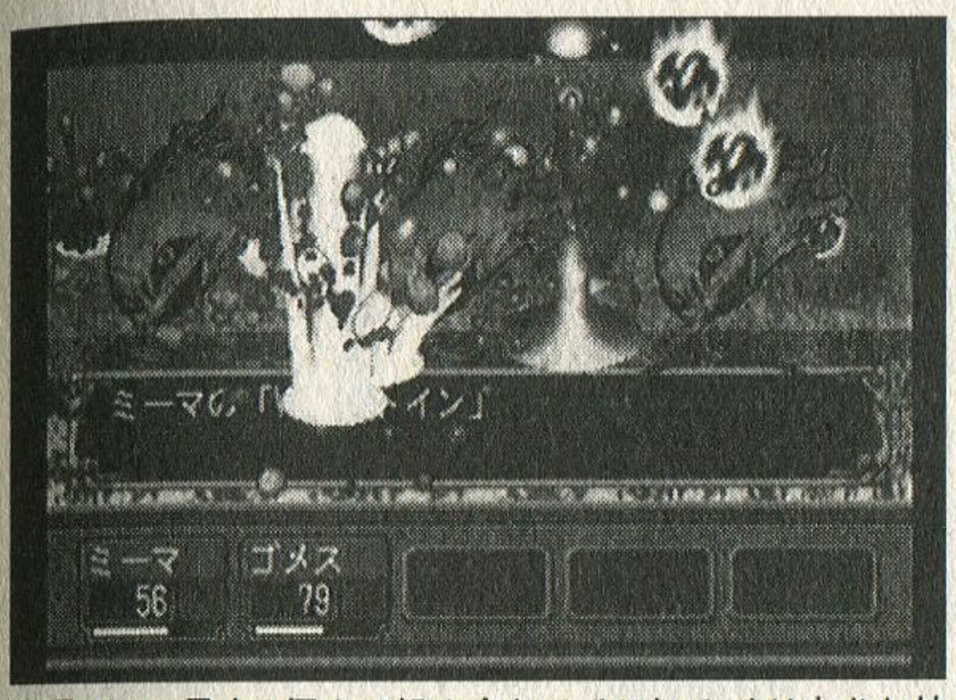
このゲームでは、魔法の発動を「魔晶石」と呼ばれる消費アイテムを使って行う。例えばHP回復は命系、火系の攻撃魔法なら火系の魔晶石が必要となる。遭遇したモンスターが水系ならば、樹系の魔晶石を使えば、より大きなダメージを与えられるわけだ。

さらに、「属性」はすべての武器・防具にも及ぶ。樹系の鎧を着ているところに火系の敵からダメージを受けると、失うHPは一気に増大し、ボスクラスならば即死も珍しくない。だが、水系の鎧を着ていれば、数値上の防衛力が同じでも、半分から3分の1くらいに減少することができる。

光属性は有利不利を持たない。いわば万能型ともいえるが、決め手に欠くため、かえって戦闘を長引かせて危機を誘発する恐れがある。このため、「とりあえず光の装備で行けば安心」といった発想は通用しない。命は回復用の属性で、宿屋に泊まることと、後述する「特技」の使用以外では、唯一のHP回復手段だ。また、樹系にある「ダメージ＋毒」の魔法と組み合わせて「HP回復＋解毒」の効果を出すなど、異常ステータスを回復させることもできる。

敵の属性は、森ならば樹系、火山や砂漠なら火系、渓谷や氷山なら水系など、フィールドによって大まかな区分けがされている。次に行く場所がどこかを確かめ、それに合わせた装備を選んでいくことが冒険の第一歩といえよう。

ただ、このゲームでは金がなかなか貯まらないので、何でも買い揃えるというわけにはいかない。情報を



魔晶石は、最大3個まで組み合わせることで、より大きな効果を生み出すことができる。

武器の属性をこまめに変えることで金銭面での節約が可能。とはいえ、他属性への配慮を完全に怠ることは危険だ。

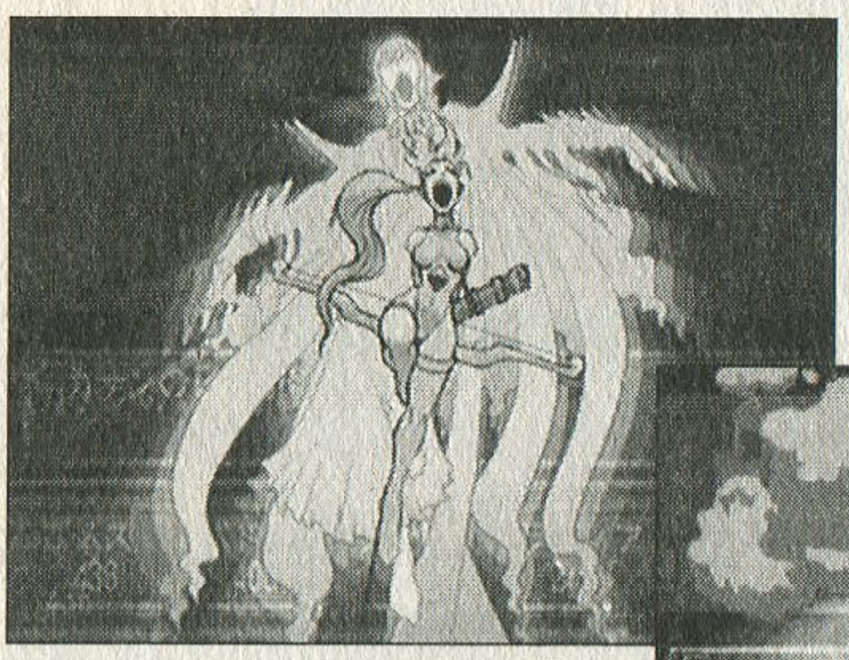
しっかり集め、計画的な武装をしなければならないのだ。

戦闘システム② ~キャラクターの特技

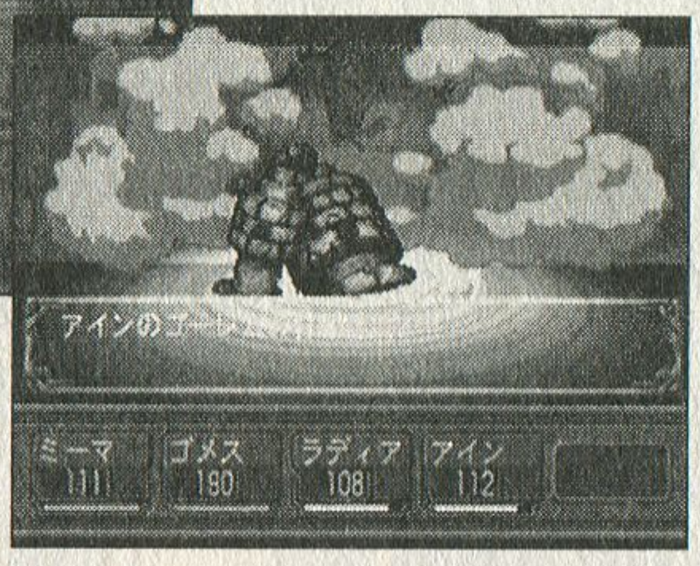
属性と並んで重要なのが、各英雄が最大4つまで修得することができる「特技」だ。これは、イベントの進行によって増えていく形式になっているので、プレイヤーの任意による成長ではないのだが、獲得した特技を有効に使うことは、戦闘を有利に進めるうえで非常に大きな意味を持つ。しかも、使用回数にまったく制限がないため、その気になれば何回でも使うことができる。属性が攻略のための必須概念とすれば、特技を的確に使いこなすことは、攻略を速やかに進めるための必須概念といえるのだ。

「特技」には、大別してダメージ系と、戦闘支援系の2パターンがある。前者は、エリシンの「疾風剣」、アインの「ゴーレムの打撃」など、純粋に敵にダメージを与えるタイプで、これは通常攻撃に比べて威力が大きく、かつ一部の防御系の敵行動を無効化できるという強みがある。例えば、受けたダメージにプラスαを加算して敵に跳ね返す「カウンター」という能力があるのだが、ダメージ攻撃系のスキルはこれで守られた敵も通常と同じように攻撃できるのだ。また、特定の行動を不可能にする攻撃を持つモンスターによって通常攻撃を不可能にされてしまったとしても、特技であれば変わらず使用することができる。

ダメージ系の特技はこのように、いくつかのメリットを持つのだが、それ以上に効果的なのが後者のタイプだ。敵が持っているアイテムをスリ取ってくるラディアの「盗む」、妖精を召喚してHP回復やステータスアップを行うミーマの「妖精」、自分のHPの半分を分け与えて戦闘不能になったキャラクターを復活させるパメラの「復活の祈り」など、多種多様な技があるのだが、いずれも共通しているのは、通常では実行不可能なことが、可能になるという点だ。これらの特技を上手く組み込んでいくことで、戦術の幅は格段に広がり、さまざまなモンスターに対抗していくことができるようになるのだ。各英雄が所持している特技を考慮し、自分なりの勝利のパターンを模索することによって、パーティ編成の楽しさは飛躍的に高まってくるのである。



状態変化をもたらすスキルは、直接的な攻撃力はないが、その後の戦闘に大きな影響を及ぼす。



直接ダメージを与えるスキルは戦闘の中核。これを連発できる状況を作り出すことができれば勝利が見えてくる。

ショップについて

このゲームでは、街や本拠地である「運命の大地」に、次のショップが用意されている。

●宿屋
HPの回復とセーブが可能。

●酒場
情報収集などで訪問。

●武器屋
武器・防具を販売。

●魔晶石屋
魔晶石を販売。シナリオごとに扱う種類が異なる。

●合成屋
2つの武器・防具を合成して強化することができる。

●属性屋
武器・防具の属性を変更してくれる。第4巻以降に登場。

●倉庫
ここに保管されていたアイテムは、データセーブされ、次のシナリオへ持ちこされる。

●ダウンロード屋
ネットから強力なアイテムなどをダウンロードするための施設。ただし、ドリームパスポートが必要なので、中古で買った場合には…。

他にも特定の街だけにあるショップなどがあり、各巻ごとにバリエーションがつけられている。

エルドラドゲート・サーガを織りなす主要キャラクターたち

バントロス

物語の語り部であり、英雄たちを次々と覚醒させて「運命の大地」へと誘う導き手でもある。物腰は柔らかだが、その真意はうかがい知れず、限りなくうさんくさい。

ゴメス

巨漢のハンマー使い。大酒飲みで、物事を力で無理矢理解決しようとしては周囲とトラブルを引き起こす。最初に鬼神の力に目覚め、以降、多くの冒険に参加する。

カナン

弓使いの少女。過酷な試練を課せられてしまうが、英雄たちの支援でこれを乗り越え、見事仲間入りを果たす。魔法能力にも優れる。

ラディア

明るく、いつも元気いっぱいの盗賊娘。スリの能力に長けており、敵からアイテムを奪う特技「盗む」が非常に重宝する。魔法能力も高く、支援キャラとして最適。

エリシン

類い希な美貌に恵まれた青年剣士。腕前は確かなのだが、これはという女を見れば即口説き始める困ったクセがある。無骨なゴメスとは当然のように相性が悪い。

アイン

1万年前に作られた奉仕用の人造人間。ゴメスとの冒険の過程で自我に目覚め、みずからの意志でほかの英雄たちと行動をともにするようになる。

パメラ

武道家の娘で、みずからも日々鍛錬に明け暮れている剣士。プレイヤーの進め方によって、物理攻撃型、魔法型、万能型の3タイプのいずれかになる。

ミーマ

わがままで自己中心的な女の子。その パワーには、力のゴメスも女性の扱いに長けたエリシンもかなわない。妖精の力を借りる回復系の特技が役に立つ。

マンマ

中盤で仲間入りする10代半ばの少年。呆れるほどの食欲の持ち主で、特技の「満腹撃」は、食いまくった食べ物の残骸を敵に叩きつけるという、キョーレツな攻撃だ。

ソフィ

銃の扱いに長けた孤高のモンスターハンター。戦闘力はかなり高く、とくにモンスターを捕獲し、銃の弾に変えてしまう能力は強力だ。魔法攻撃も得意で使いやすい。

ラドー

無課な行動と大言壮語を座右の銘に、めいっぱいツッパった生き方をしている不良青年。物語が終盤にさしかかった頃に初登場となるが、見せ場が多く、印象深い。

コバト

赤ん坊でありながら、英雄のひとりに名を連ねる。また、バドが身につけた鋼鉄の鎧の中で育っているなど、12人の中でもひときわ異彩を放つキャラクターだ。

ギギ

鬼神の復活を阻止すべき「聖騎士」の一員でありながら、その魂を継ぐ者に選ばれるという、数奇な運命を持つ女性戦士。終盤での登場となるが、頼れる存在だ。

バド

獣人の戦士。12人の英雄たちには含まれないが、シリーズを通して重要な役割を担う。第4話で自我を喪失した狂戦士となってしまい、周囲に破壊を振りまく。

ガブリ族

鬼神ラージンの眷属たる鬼族。バントロスの指揮のもと、英雄たちの本拠地「運命の大地」の運営役を務める。見かけは愛らしいが、性格は短慮で、おまけに生意気。

エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか?

黎明の第1巻

ここからは、『エルドラドゲート』の各巻について、その概略を紹介していく。

まず、冒頭にその巻をプレイする際の指針をまとめ、続いて収録されている各話の内容を説明している。具体的な展開を語るのは避け、全体的な構成や舞台についてアウトラインを見せるに留めているので、詳細はぜひ自分でプレイして確かめてみよう。多少地味かもしれないが、どこを取ってもピリッとしまった、良質のストーリーを堪能できるはずだ。

第1巻では、属性の意味、合成の方法と効果、魔晶石の使い方など、シリーズを通して使われる基本システムについて一通り修得しておこう。各巻が独立した構成を取っているので、どこからでも始められるが、ルールを覚えるには、シンプルな作りになっている第1巻からプレイするのが最適だ。

第1話 めざめよ、ゴメス!

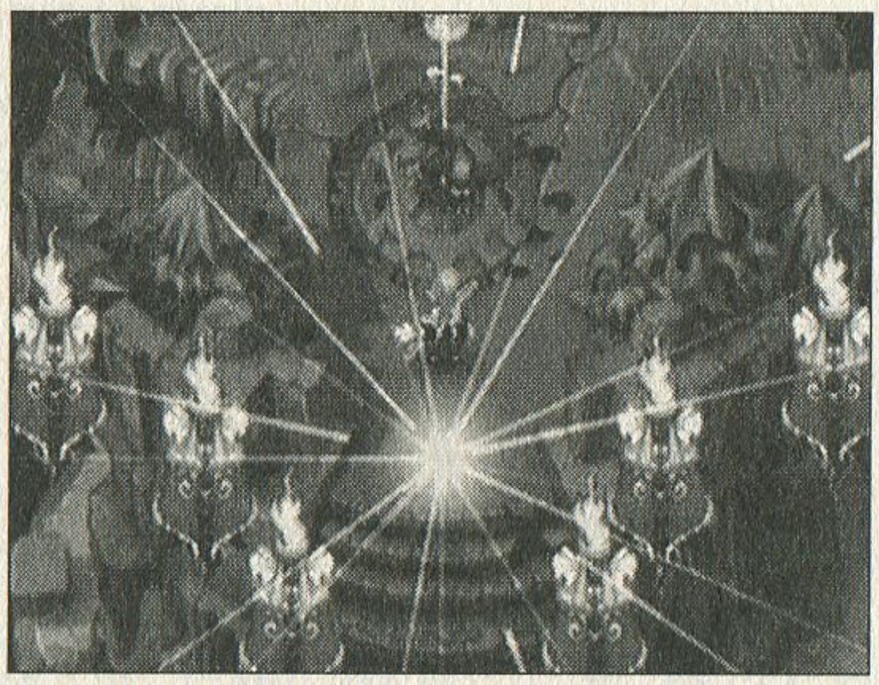
記念すべき第1話は、マデラと呼ばれる地方を舞台に、巨大なハンマーを振り回す豪傑ゴメスが悪辣な海賊を叩きつぶすエピソードだ。悪役の高利貸しが、キレイな街娘を海賊の首領に差し出すために警察権力を牛耳っていろいろと嫌がらせをしたり、街中でケンカしたゴメスが鉱山で強制労働を命じられたりと、いかにもアウトローな主人公が活躍する物語らしい展開が楽しめる。

たったひとりで巨大なドラゴンに立ち向かうゴメス。覚醒した鬼神の力を見せる時が来た!

第2話 カナンへの試練

一片のパンを盗んだ罪で死刑宣告を受けてしまったカナン。しかも、彼女をかくまったために家族も同罪として処断されるという。あまりに惨い裁きに人間不審に陥った彼女は、暗黒神の力を借りて、家族を救おうとするが…。

前話同様、マデラ地方で展開するエピソード。樹・火・水の3つの迷宮からなる暗黒神の地下神殿が主要な舞台となる。ラストバトルでは、ゴメスが援護に登場。


5つの仮面によって巨大な力を手に入れたカナン。だが、その代償はあまりにも大きかった…。

第3話 泥棒娘ラディア

マデラ地方を舞台にした第3のエピソード。稀代の大怪盗ラディガンと、その娘で鬼神の魂を継ぐ英雄の一人、ラディアとの親子対決を扱ったコミカル・ホラー・ストーリーだ。マデラ市街、森、屋敷、地下墓地、そして遺跡と目まぐるしく舞台が変わり、その都度属性の異なるモンスターが出現する。ラディアは、直接攻撃能力の低い盗賊系キャラなので魔晶石の使い方が重要になる。

鬼神の力でコソ泥稼業から足を洗ったラディア。これから彼女の能力は仲間のために使われることになるのだ。

哀切の第2巻

12の英雄たちは、いずれもゲーム世界で悪神とされている鬼神ラージンの魂を引き継ぐ者たちとして設定されている。ただ、だから彼らは悪で対立する敵が善なのかといえば、そうではない。彼らが倒す敵はやはり悪人たちであることに間違いはない。全編を通して綴られていくのは、悪と悪の、否、善悪定かならぬ戦いなのだ。いったい、善と悪との間にどんな相違があるのか？　一方の正義は他方の不正義となる現実を前に善悪は存在し得るのか？　この極めて哲学的な問題こそ、シリーズを貫く視点といえるだろう。

第2巻は、このテーマを非常に鮮明に見せてくれる3つのエピソードで構成されている。そこにあるのは人間のエゴであり、しかも当事者たちはそれをエゴとすら認識していない。そして、それがゆえに幾多の事件が発生することになるのだ。

第4話 獣人バドの嘆き

最近になって人間が移住するようになった南の大陸を舞台に、その先住民であり、今では人間に狩り立てられ、奴隷としてしか生きることを許されない獣人たちの姿が描かれていく。

獣人の主人公・バドは、人間に故郷の村を焼かれ、最愛の妹までも殺されてしまう。怒りに我を忘れた彼は、伝説に謳われる究極の武器を手に入れて、人間に復讐しようとするが…。

炎を逃れ、追っ手を振り切って街へたどり着いたバドと妹のライザ。だが、街の人間は彼らを袋叩きにしてしまう。

第5話 勇剣士エリシン

「アームズ」と名乗る凶悪なモンスター率いる一党と、第4の英雄である美男の剣士・エリシンとの戦いを描く。後半では助っ人としてゴメスも参入、強者たちが激突するエキサイティングなストーリーが楽しめる。舞台となるフィールドは、森、砂漠、山岳など多彩。それぞれ出現するモンスターの属性が異なるので、限りある資金を効果的に使って装備を整えていかねばならない。

アームズを守る3人の中ボスは、いずれも戦闘能力が高く、おまけに非常に高価な銀の武器以外では倒せない強敵だ。

第6話 よみがえるアインたち

モンスターに襲われ、全滅の危機に陥ったガブリ族を救うべく、南の大陸に赴いたゴメスと、人間のためなら命さえ捨てるように作られた人造人間アインとの交流を描いたエピソード。普段はガサツなゴメスの内面的なやさしさがのぞく、感動的なストーリーだ。

主な舞台は、危険な仕掛けが設置された遺跡と、ガブリ族が暮らす沼沢地帯。ボスモンスターのバグバグは、攻撃力が高い強敵だ。

攻撃力の高いゴメスと防御力に優れるアイン。2人の能力を上手く組み合わせて、バグバグたちを倒すのだ。

エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか?

激闘の第3巻

収録エピソードが2話になっているが、総合的なボリュームは前2作以上。全体を通してボス戦が多いのが特徴で、一戦一戦全力で挑まなければならない強敵が続々登場する。

なかでも第7話のラストに登場するケルビは、これまでに遭遇した敵とはケタ外れの攻撃力を誇る。属性の対立概念、武具の合成、魔晶石の効率的な使用など、『エルドラドゲート』の基本的な戦術をマスターしていないと到底勝利を掴むことはできない。また、第8話のラストに用意されたタタン道場のボス5連発も、相当な難度。とくに2階のゲキと、3階のゴウの2人はかなり手強い。ごくわずかな場合を除いて、各ボスの間にはインターミッションが設けられているので、ストーリーを一気に進めようとせず、いったん後退して体勢を立て直し(セーブも取りながら)、慎重に進めていこう。

第7話 水没の都へ

第2話で、音、光、声を失ってしまったカナンに対して課せられる新たなる試練をメインに展開するシリーズ初の中編。これまでにメンバーになっている4人も全員登場し、それぞれ個性的な活躍を見せてくれる。

物語は、鬼神の呼びかけに応じたカナンが単身運命の大地を旅立ち、それに気づいた残る4人が彼女を追ってヴァニス地方へ赴くことから始まる。やがて一行は、この地方の主要都市ヴァニスに到着。ゴメスとアイン、エリシンとラディアの2組に分かれて、個別にミッションに挑むことになる。これをクリアすれば、街を混乱に陥れていた闇の司祭との戦いを挟んで、ケルビとの最終決戦だ。初戦は強制的に敗北となってしまうが、そこへ暗黒神の呪縛を解き放ち、鬼神の力に覚醒したカナンが合流。ゴメス、エリシンとともにこの強敵に挑むことになるのだ。

ラスボス・ケルビは、見た目こそちょっとマヌケだが、戦闘力は恐ろしく高い。今までにない激戦は必至だ。

第8話 思い出すパメラ

これまで英雄たちを導く役はゴメスが務めることが多かったが、このエピソードではラディアが案内役を担当する。

彼女が探しに行ったのは、ヴァニス地方の辺境、トーレの村に住む美貌の女剣士パメラ。首尾良く連れ帰ることに成功したものの、パメラは謎の男たちに襲われ、記憶喪失になっていた。ラディアは、パメラの記憶を取り戻すべく、再度ヴァニス地方に向かうのだった……。

冒険の舞台は、「バーロ団」という名のおかしな山賊団が砦を構えている荒野、ヴァニスの街にあるマッドサイエンティストの研究所、海底にある珊瑚礁の島、そして事件の黒幕である格闘家一門が立てこもる塔状の建造物「タタン道場」の4ヶ所。このうち珊瑚礁の島は、マップが途中で2回分岐するようになっている。攻略ルートによって、パメラが取り戻す記憶の内容が変わり、それによってキャラクタータイプも変化するようになっているのだ。

各階にボスが待ち受けるタタン道場。いずれの敵もかなり手強く、ちょっとやそっとでは突破できない。

胎動の第4巻

物語はいよいよ中盤。難易度的にもここが一つのヤマになっていて、出現するモンスターがワンランクアップする。これまであまり活躍する場がなかった仲間を使うときには、装備を更新させておかないと、まるで戦力にならないといった事態も発生する。倉庫に預けてあるアイテムをチェックし、不要な武器、防具、アクセサリーを売って資金を確保しておく必要があるだろう。

また、パーティメンバーの変更が可能になったときは、積極的にラディアを投入していきたい。目的は彼女の持つ特技「盗む」。ザコモンスターといえども優れた武具を持っているので、新たな敵を見かけたら、必ずこの特技を使用し、どんなアイテムを持っているのか調べておこう。とくに中ボスクラスの敵はかなり役立つ武具を持っていることが多いので、見逃さないように。

第9話 ミーマのいそがしい一日

7人目の仲間であるミーマを主役にしたコメディタッチのエピソード。おかしな薬でボケボケになったゴメスや、ヒヨコになってしまうパメラなど、他では見られないユニークなイベントが用意されているのが特徴だ。

物語の中核となるのは、ミーマの故郷、アルンビラの街を襲った3つの奇病事件。これを順番に解決した後、黒幕となっていたモンスターたちとの決戦に臨むのだ。

「虫取り」の名人ミーマは妖精を無理矢理捕まえてきて、謎の病気を治させるが……。ゴメスの表情にも注目。

第10話 食べろ、マンマ！

進行役はパメラ。食欲の権化である少年・マンマが、8人目の仲間としてメンバーに加わることになる。発端は、アルンビラの街での闘技大会。己の腕を磨くことにすべてを注いでいるパメラにとっては絶好の見せ場だ。この後、広大な森を舞台に領主の依頼を受けて彼の私生児であるマンマを捜索するくだりがあり、クライマックスは氷雪舞う山岳での魔獣たちとの激戦が待っている。

序盤で、パメラとゴメスの一騎打ちイベントが発生。互いに新技を引っ下げて激突する2人の勝負の行方は？

第11話 聖騎士ギギ

今回の進行役はエリシン。序盤は、山賊団との戦いで、砦のあちこちに隠れた20人の手下を見つけていく、ちょっとコミカルな展開が楽しい。中盤は、サーカスが舞台。とてもまともに戦っては勝負にならない強敵をどうかわすかがポイントだ。そして終盤は、強大な敵である聖騎士団との初の本格的な戦闘が待っている。やがてメンバーに加わるギギもここではまだ敵として登場する。

ダイオス神の忠実な僕である「聖騎士団」は、鬼神の魂を受け継ぐ英雄たちにとって、対決不可避の存在だ。

エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか?

雌伏の第5巻

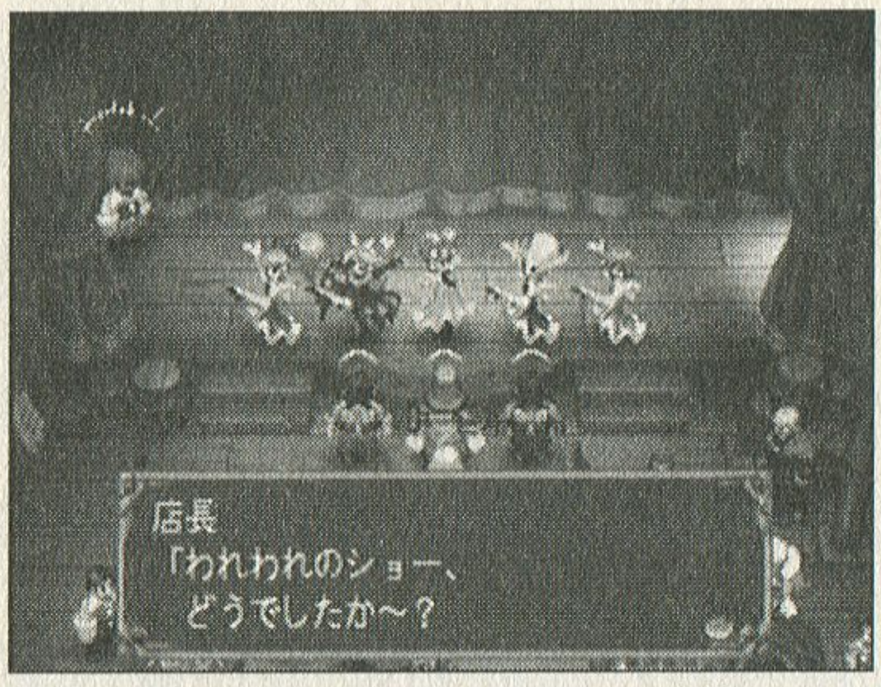
この巻は、第11話で初登場した聖騎士団、さらにその先に待ち受けるダイオス神の眷属たちとの正面決戦前のインターミッションといえるだろう。収録されている3話はいずれも静かな雰囲気のエピソードで、英雄たちの、ちょっと一般人とは違った感情を切々と訴えてくる。難易度もこのシリーズにしては低めに抑えられていて、サクサクと進めていけるのが魅力。岡本氏が目指した「短時間で手軽に遊べる」というコンセプトをもっともハッキリと感じさせてくれる巻だ。

なお、第12話、第13話では主人公が莫大な金を手中に収めるが、前者はシナリオ終了時に全額没収されてしまうので、事前に本拠地の倉庫に移しておくこと。また、後者は主人公が指揮する空賊団の収入扱いなので、他のエピソードに繰り越すことはできない。ぬか喜びをしないように。

第12話 モンスターハンターソフィ

緊張感たっぷりの冒頭、ウエスタンの香り漂う中盤、コミカルで軽快な終盤と、メリハリのきいたストーリー構成が秀逸。義侠心に富み、スタイリッシュな活躍を見せてくれるソフィも魅力的だ。

活動拠点となるラドナの街と、そこに隣接する砂漠と湖が冒険の舞台。同じエリアへ何度も行き来する展開になるが、その都度目的が変わるうえに、マップもそれほど広くないので苦にならない。



何故か場末の酒場で踊り子をやっている女性キャラクター一同。どうしてこんなことになったかというと…。

第13話 亡霊の街

あの世とこの世を往復しながら進んでいく幻想的なシナリオ。2つの世界を結びつける役割を担う死神ディードの妙に現実的で威厳のない態度が面白い。妖気漂う亡霊の街の雰囲気も良好だ。

今回の案内役は、久々に主役へ復帰したゴメス。相変わらずのパワーでストーリーを引っ張ってくれる。12人の英雄の一人、ラドーが初登場するが、ここではまだNPC扱いで操作はできない。

無惨に殺された妹の魂を追って亡霊の街へ向かうバド。悲しい宿命を背負った彼の物語にようやく決着が付けられる。

第14話 浮遊大陸ガムランダル

生まれ故郷のタナスの街で自警団を気取るラドーは、街を襲撃してきた空賊に激怒、気球を駆って彼らの本拠地へ殴り込みをかける。そして首領を叩き殺すが、彼の強さにホレ込んだ空賊に頼まれ、新首領におさまってしまう。そして、今度はみずからの手で各地を強奪していくのだった…。

襲撃目標となる屋敷や鉱山などが主要舞台。いずれも小さめのマップでサクサク進めていける。

新親分の活躍で、連日宴会状態の空賊たち。イキがったラドーは、調子に乗って各地を荒らし回るが…。

混迷の第6巻

収録されているエピソードは2話。いずれも内容的にはそれほど長い話ではないが、ボス戦の間隔が短いため、密度の濃い展開が味わえる。とくに第16話の後半は強敵の連続となるので、これまでに蓄えてきた資金を投入して、キャラクターの強化を図っておこう。ダンジョンごとに属性がはっきりしているので対処は簡単だが、このあたりになってくると、有利な属性の装備を身につけていたとしても、侮れないダメージが飛んでくる。とくに防具はなるべく良質の品に替えておこう。

攻略にあたって、最大の問題となるのが、第16話のラスボスと戦う際のパーティ編成だ。シリーズで初めて4人全員を自由に組み合わせることができるので、いろいろなパターンを試してみよう。敵は相当強いので、敗北が続く場合は、メンバーを入れ替えるなど、柔軟に対応すること。

第15話 ガブリ族抹殺計画

物語はいよいよクライマックスに向かい、最大の強敵である「聖騎士団」との対決が始まる。

まずは前半。いまだ鬼神の力に覚醒しないギギにガブリ族討伐の神命が下る。ここで初めてギギを操作することになるので、攻防一体となった彼女の特技の威力を試しておこう。

後半は、エリシンが進行役になる。どうしてもギギを仲間にしたいバントロスは、「相手が女性だから、一番の美男子を」という、しょーもない理由で彼の派遣を決定。同行を申し出たソフィとともに、いまだ開拓時代の最中にあるラボル地方へ赴いたエリシンは、ギギを追って未開の森へと足を踏み入れるのだった。

聖獣シャインを送り込み、ガブリ族の浄化を目論む「聖騎士団」。だが、その背後にはさらなる陰謀が…。

戦いの舞台となるのは、山道、森、ガブリ族の隠れ里の三ヶ所。それぞれ、樹、水、火のモンスターが出現するので、属性屋に通いながら進めていこう。マップも小さめなので、装備を整えておけば、サクっとクリアできるはずだ。

第16話 12人の鬼神たち

多数のイベントと、強力なボス敵との戦いが頻発するハードなシナリオだ。前半で今までに舞台となったマデラ、ラドナ、アルンビラの街を再度訪れることになるが、武器屋の品揃えが一新されており、装備を充実させることができる。

この話の目的は、最後に残ったギギを覚醒させ、仲間に加えること。だが、その道のりは厳しい。まずは、聖騎士団の襲撃でちりぢりになってしまった仲間を再結集させることからスタート。次いで3〜4人のパーティに分かれて、3つのダンジョンを攻略する。終盤は、聖騎士団と激戦することになるが、ここはザコもかなり手強く、苦戦は必至。とりわけラスボスであるゼノンとラミィは、思わず呆然となってしまうほどの絶大な戦闘力で襲いかかってくる。相当に強化されたパーティでなければ、彼らを撃破することは、到底不可能だ。

ギギを覚醒させる戦いの中で、英雄たちはさらなる力に覚醒していく。いよいよクライマックスへ突入だ!

エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか？

運命の第7巻

幾多の試練を乗り越え、「運命の大地」に集結した、鬼神の魂を受け継ぐ12人の英雄――ゴメス、カナン、ラディア、エリシン、アイン、パメラ、ミーマ、マンマ、ソフィ、ラドー、コバド、ギギ。彼らの戦いは、ついに大団円を迎える。

人間を創造し、地上に平和をもたらしたとされる全能神ダイオスと、人間を悪の道に誘い込んだとされる悪神ラージン。太古の昔に繰り広げられた2つの神の戦いには、いかなる秘密が隠されていたのか？　そのすべてが白日のもとにさらされる時が来たのだ！

2話からなる最終巻では、前話の最後で破壊されてしまった「ラージンの黙示録」を巡ってストーリーが進行していく。聖騎士団との決着や、ダイオスに仕える軍神バルスとの戦いなど、ファイナルにふさわしい激闘が用意されている。

第17話 真実のかけら

進行役はアインとゴメス。前話のラストで、軍神バルスの襲撃を受け、4つの石片になってしまった「ラージンの黙示録」を再現するための冒険が始まる。

一行は、かけらの一つが落下したドゥナン地方のダロア山を目指す。冒険の舞台は、森、ドゥナンの街、地下水路、そしてラスボスであるドラゴンが巣くうダロス山山頂の4ヶ所だ。

第18話 決戦の日

長きに渡った『エルドラドゲート』の最後を飾るシナリオだ。最初の進行役は、エリシン、カナン、ラディア、パメラの4人。物理攻撃、魔法の双方に優れた強力なパーティだが、さすがにラストだけあって待ち受ける敵も手強い。

前半では、聖騎士団の本拠地である聖なる都へ乗り込むまでの冒険が扱われ、後半では歴史の闇に葬り去られた真実を追って、いつ終わるともしれない激闘が続いていく。ここまでくれば衝撃のエンディングまであとわずか。勝利を信じて突き進め！

ダイオスの守護者バルスによって砕かれてしまった「ラージンの黙示録」には、いったい何が記されていたのか？

全巻を通してプレイするために

好きな巻の好きなシナリオから始められるのが、『エルドラドゲート』の魅力のひとつだが、やはり連作ということもあって、できることなら第1話から順にプレイしていくのが一番のオススメだ。この場合は、次のことに注意しておくといいだろう。

●武具の買いすぎを避ける

第8話までは、属性屋がないため、火・水・樹の3属性に対応した武具を常時携行しておく必要がある。ただ、すべての武具を最強品にするのは資金の無駄使い。出現するモンスターのHPや攻撃力を個別にチェックし、魔晶石の使用と合わせて敵を2ターン以内に一掃できる範囲であれば、それ以上に強化する必要はない。

●合成をやりすぎない

合成によって得られる強化は、あまり大きいとはいえない。毒や麻痺などの付加効果が得られるなど、これはという場合以外は避けておこう。とくに金が貯まっていない序盤は控えること。

●魔晶石の消耗を抑える

全巻を通して、魔晶石の効率的な使用を考える。回復にしろ、攻撃にしろ、余剰も不足もないように計算することが大切だ。また、よほどの緊急の場合を除いては魔晶石は店で購入せず、敵から奪う分だけでやりくりするように心がけること。補助魔法に使用できる魔晶石は有用だが値段も張るので、ラディアの「盗む」を使って、持っている敵から集中的に回収しておきたい。

●終盤は武装に資金を投入

第16話以降は、敵との戦闘が一段と厳しさを増していく。前半とは逆に、武具に関しては許されるかぎりの資金を投入し、常に最強品を使っていくようにしよう。ただし、いくつも買わず、属性屋との併用で極力出費を抑えるようにしたい。

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

恐るべきネットゲーの世界 **ネットゲーム場外乱闘**

女房を質に入れても ネットゲーの巻

Text by 鈴木純平

毎回ネットゲームの周辺事情を紹介するこのコーナーですが、今回はネット掲示板よりもさらに一歩場外のお話です。

1年ほど前、私はここで『エバークエスト』(以下EQ)の私自身のプレイ時間が2000時間に達すると書きました。その時私は「こんなに面白い。やっとけ！」という気持ちでした。

実際良いゲームですが、最近ドキっとする話を見かけます。

それもゲーム内容ではなくてネットゲーが現実へもたらす影響がヒンシュクを買っているというありがたくない話です。

今回はそんな場外乱闘のお話。

去年の今頃、私は友人Aに『EQ』の面白さをしつこくアピールし、プレイを勧めました。彼は期待にこたえて『EQ』をはじめましたが、しばらくすると別のオンラインRPG『ウルティマオンライン(UO)』を中心に遊ぶようになってしまいました。

その理由はAの彼女が『UO』をプレイしていたためです。まあ彼女と一緒の方が良いだろうと、残念に思いながらも、私はあきらめたのですが、Aには思わぬ展開がまっていました。

キモチイイこと

話変わって、『EQ』ではその最大の楽しみは集団戦闘にあり、プレイ中は連携に忙しく、チャットは指示や報告や確認が中心で世間話をすることはまずありません。

一方『UO』ではそもそもゲームに目標が無く、行動の目的もあいまいで、結果「とりあえずギルド」「みんなでたのしく」「より強く」「全国制覇」のような達成度を客観的なモノサシでははかれないような集団が構成されます。そのため、多くのギルドではチャットや人柄が重視され、様々な豊かな感情による行動が交差することとなります。

軍隊生活の『EQ』と異なり、Aの彼女Bが『UO』の世界でどんな「生活」をしていたのかはわかりません。ただ結果としてプレイ開始から一ヵ月後には彼女はAではない男と恋におち、実際に家を出てしまいました。生死を賭けた戦いの連続や、小気味の良いロールプレイ、客観的物差しの無い『UO』の世界は、内への仲間意識を高めやすく、お互いの依存を深めることには向いています。そうしてAは彼女が夢から覚め、戻ってくるまでの半年以上の間苦しみの中にいました。私は戻ってきた後も彼女が『UO』を捨てずにいるのがふと気になりました。

Addiction

ある特定の行動を制御できず、そのことが心身や社会性に悪影響をもたらし、その悪影響が本人や周りの人に大きなダメージを与える。依存症と呼ばれるものです。

およそ考えられる行動やモノのほとんどに依存症が存在します。最近では「アクセスカウンタ依存症」なんていう、自分のホームページへのアクセス数が気になりすぎて、不安に陥るというものもあるそうです。でもアクセスカウンタの廃絶を

求めるわけではありません。依存症のポイントは、依存するモノ自体より、その接し方を制御することにあります。

見えない壁

ネットゲームにハマったからといって、どんな実害があるのでしょうか。それはコミュニケーションです。ゲーム中、目の前、いや後ろの人に話し掛けられても、対応することはできません。ゲームに関係することならまだしも、画面の中と全く違う会話を、話し掛けるタイミングも気にしない人とは、会話する気になれるものではありません。

子守りに疲れた親の子供ならば良いですが、話し掛けるほうが、かまってくれないと嫌だ！　という子供側だとどうでしょう。

私も子供側なので、友人とともにネットゲームをやっていますが、話したいだけなのにゲームにつきあえとは誰にでも薦められたものではないでしょう。これはどれだけ深刻な問題なのでしょう。

アノニマス

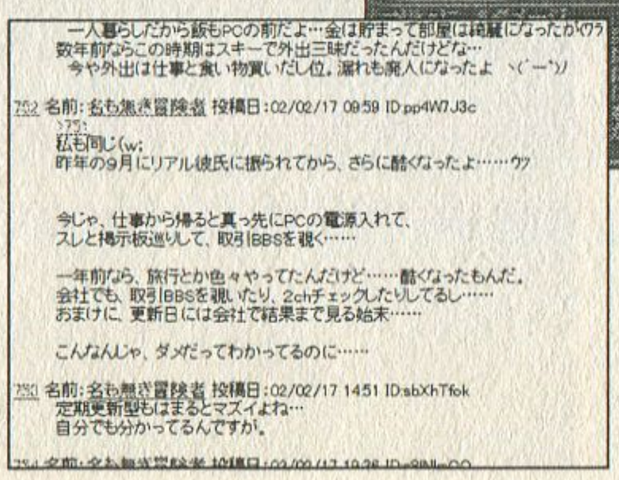
最近このネットゲーム依存症の問題が注目されるのには、依存症を解決しようとする米国のいくつかのグループの存在があります。1935年に発足したアルコホリック・アノニマス＝匿名者のアルコール中毒グループがその源流で、依存症解決のためにお互いが匿名の下で、状況を話し、情報を交換し合い、解決の糸口を探すような団体はアノニマスセルフヘルプグループ、匿名の自助会等と呼ばれています。

米国のメディアで、ネットゲーム依存に苦しむゲーマー本人や、その周りの人達が自助会を発足させたことが取り上げられ、「エバークエスト未亡人の会」などの言葉の面白さもあって知られるようになってきました。そういったネット上の自助会でのやりとりを読んでみると「会のススメで彼女を家に置いて、一人で踊りに出かけてみたけど、すっきりするどころか、恋しい彼女が心配になって楽しめなくて帰ってきたよ。彼女はずっと『EQ』してたみたい。俺が寝た後も4時間はやっていたらしい」という具合に、ネットゲーにはまっている方だけではなくて、後ろで見ている〝くらっている方〟の苦しみをやわらげるのも一筋縄ではいかない様子です。

これから日本でも果てしないジョブレベル上げなど、はまりそうなおもしろさを秘める『ファイナルファンタジー11』あるいは後続のネットゲームが登場し、家族や同居人はその未知なる現象に、うろたえることでしょう。その時、日本にもオンラインゲーマーによるセルフヘルプグループが必要になるかもしれません。

なぜなら我々ゲーマー、ゲームメーカー、ゲームマスコミはゲームによって自分や周りの人を傷つけようという意思は無いのですし、家族や大切な人を、ゲームを「攻撃」してくる「敵」にしてはならないと私は思うからです。

『FFXI』では「サポートジョブ」などの新たなやり込み要素が待ち受けている。



匿名掲示板『2ちゃんねる』でも、個人的な体験や意見が交わされはじめている。

ビデオメーカー不在のゲームショー？

いやー、寂しかったですなあ、AOUショー。ビデオゲームで目立ったのと言えば『ソウルキャリバー2』と『ギルティギアXX』あたり。あとはパズル系がちょっとあったぐらいでしょうか。あ、『メタスラ』の新作もあったっけ。まあ、大手メーカーが新作を夏休み等に合わせて発表するようになったせいもあるのでしょうが、ビデオ系は本当に寂しかったです。ほとんどが大きな筐体を使ったアトラクション的なもので、メインはプライズやメダルゲーム。実際、こういったものがアミューズメントスペースの主力商品ですから当然なんですが。セガのカードを使ったサッカーゲームも面白そうだったし（業者日なのに2時間待ちだったので遊べなかったけど…）。

しかし、何よりも問題なのが、今回はシューティング（以下、STG）が…ない？　ない、ない！　いや、『雷電』チックなSTGがありましたが、それも一台だけ。まあ、STGもはや終了しているジャンルとも言えるのですが、それでもゲームセンターにSTGがないことはない訳で…。これからはSTGを遊ぶことはできなくなってしまうのかなあ…。家庭用では出るとは思うけど、純粋に撃つ&避けるだけを素直に楽しめるものってなさそうだし（家庭用だと、凝ったストーリーとかついちゃうもんなあ）。

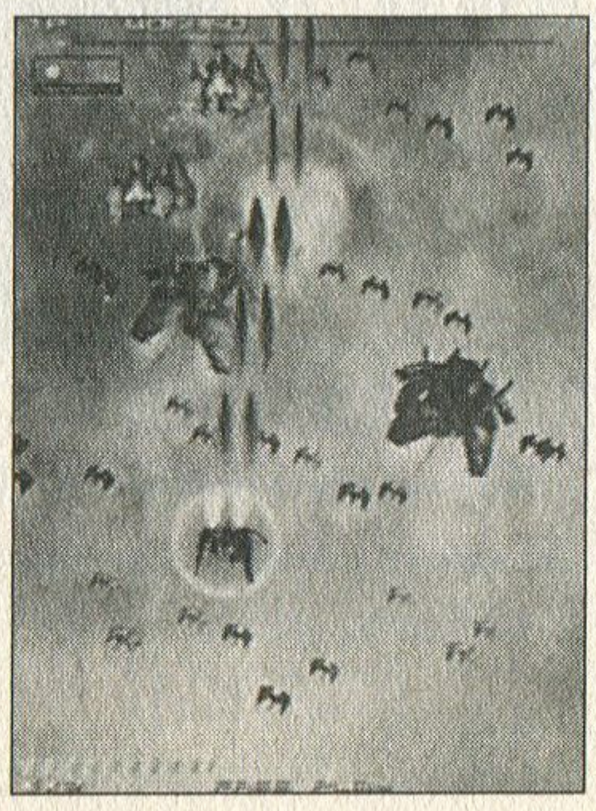
唯一の希望は先日ロケテをやっていた、あの名作『怒首領蜂』の続編のみ。その名も…『怒首領蜂　大往生』！　…なんて名前だ（笑）。実はAOUショーにはそれが置いてあるんじゃないかなーと思って行ったんですけどね。それがなかったのが寂しく感じた一番の原因かも。

今、遊べるSTGはどうなのか？

今、ゲームセンターで稼動中のSTGと言えば『斑鳩』『式神の城』、それと場所によっては『プロギアの嵐』『怒首領蜂2』といったところ。

中でも比較的新しい2作品について書いていきたいと思います。

『式神の城』は家庭用ゲームでいくつもの作品を手がけているアルファシステム制作。最近では『ガンパレ



演出は相変わらずカッコイイ。さすが『レイディアントシルバーガン』の制作者。

厳冬時代のゲーセンゲーマーに捧げる

ゲームセンター放浪記

『斑鳩』と『式神の城』

多少とがっていても生き残れ、STG!!

Text by 津田清和（編集部）

ードマーチ』が有名ですね。登場キャラクターの設定とかビジュアルが細かく作られていますけど、この辺りはノウハウの蓄積が感じられますな。その流れから新しい客も入ってきたような気がします。

…ただ、それだけにゲームバランスをもう少しやさしくできなかったのかなあ…と思いました。いや、悪いと言っているのではありません。今のSTG市場の中では簡単な方ではないかと思っております。それでいてやり込める要素もちゃんとあるし。ただ、弾のばら撒き方、敵の配置、ボス戦といったところが今風のSTGそのまま、というところがね…。敵弾に近づくとショットがパワーアップするというのも慣れていない人には厳しいシステムだと思うし。

せっかく新規の客層を掴めそうなビジュアルだけに、ちょっともったいないです。STGマニアを切り捨てるぐらいの内容だったら面白かったかも…というのは部外者の無責任な発言だよなあ。

続いて年末に登場した『斑鳩』。こちらはもっと凄いです。

完全にマニアのための、マニアによるSTG。ちょっとSTG遊んでいこうかな、というような客はほとんど無視してるのではないでしょうか。

敵の属性が2種類あり、プレイヤーキャラはボタンによって属性を変更することが可能。同じ属性であれば敵の攻撃に当たってもやられず、またエネルギーを吸収してボムにすることができるので、この属性の切り替えが攻略のポイントとなっております。

…が、難しすぎるんですわ、これが。それも操作ではなく、頭の切り替えが難しいのであります。遊んでいくとわかるのですが、このゲーム、次々やってくるパズルを解いているような、そんな感覚が必要になってくるんですね。

つまり、このゲームをそう捉えられるようになれば新しい道が開けるのですが、見た目はSTG。STGだとばかり思ってバシバシ敵を倒していくとあっさりハマります。パズル的感覚がわかると、敵の配置やボスの仕掛けにそれぞれ意味があることがわかり、点数稼ぎの楽しさとともにこのゲームの奥深さがじわじわとわかってくるんだけどねえ…。

STGならマニア向けでも大丈夫？

…かなりSTGに対して厳しいことを、ユーザーを遠ざけるようなことを書いてしまいましたね。「ゲームレジスタンス」のコーナーを書いている原田氏（前号参照）に殺されそうですが、私個人としては制作者のマニア寄りな姿勢は仕方がないのではないか、と考えております。

今の市場を見ていますと、残念ながらSTGがヒットする兆候は見られません。多くのメーカーではSTGの開発を止めておりますし（彩京もSTGの開発チームがなくなったそうな…）、家庭用ゲームの売上も3万本ちょっと。数年前から不振が言われ続けてのこの状況ですから、復活は厳しいと言わざるを得ないでしょう。

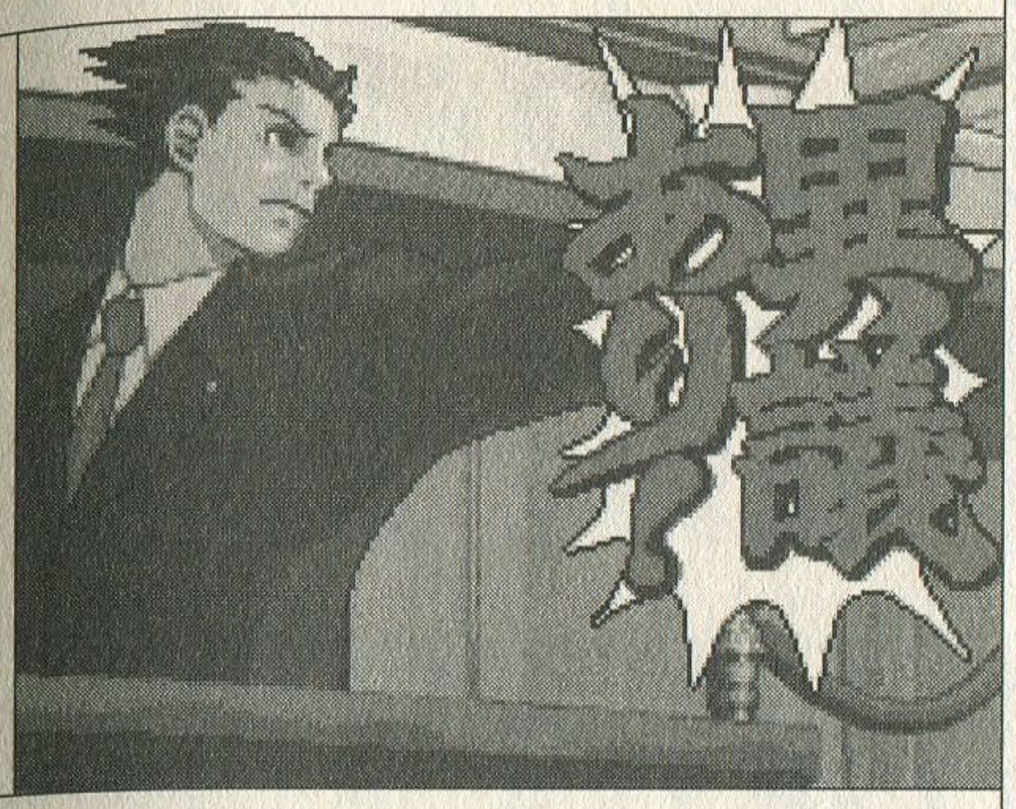
ですが、一定のユーザーは確実に存在しています。STGが本当に好きで、新作が出れば必ず一度は遊んでくれる人が。そういった人たちがとことん遊んでくれるような、ちょっと難しくてもやり込みがいのあるSTGを出していくことは悪いことではないと思うのです。期待の『怒首領蜂　大往生』も噂を聞いた限りでは、かなり難しいゲームになっている模様。

STGは単純なゲームです。

その本質さえハズさなければ、軽い気持ちで「ちょっとだけ遊んでみようかな…」、という人がいなくなることはないでしょう。

それだけに家庭用だけじゃなく、ゲームセンターで頑張ってほしいんだよなあ、STGには。無駄なあがきかも知れませんが、ゲームセンターは暇つぶしができる場所であってほしい訳で…。

半年に1本でも良いのでメーカーの皆様、どうかよろしくお願いいたします。



大問題コーナー

煩悩世界の

携帯ゲーム機の中の煩悩世界

開幕ポエム

愛はどこにあるのか
証拠はあるのかと君は叫び
俺を困らせる
証拠なんて無い
俺達の愛に証拠なんて無い
俺達を裁くのは何者なのか
残されたキズアトだけが
そのカナシイ証なのか

半年ぶりのこんにちは。皆さん煩悩してますか？　超高性能マシン、超豪華グラフィックが目白押しな今日この頃ではありますが、今回の特集はその流れに逆らうかのようにゲームボーイ特集です。ほぼモノクログラフィックの『DT』、GBAの画像性能を活かしきる美麗グラフィックの『耽美夢想マイネリーベ』大胆で斬新な演出と煩悩全開シナリオの『逆転裁判』。PSのゲームとは"異文化"とも言えるGB文化の煩悩を味わっていただきましょう。

煩悩ゲームの世界

煩悩それは口マン系。たおやかな乙女を揺らしざわめかす風、それが煩悩。

普通に遊べば普通のゲーム、しかし一度煩悩に染まってしまった目で見れば、ヒーローと悪玉の「壮絶な戦い」は「仲良くケンカしな」に、なるってなもんです。ゲームのセリフ、場面全てが二人を祝福するがための存在にしか見えません。

その目に映る光景は、あなたのプレイするゲームと同じであっても根底から異なる世界です。ヒロインは消え、忘れられてた男キャラに光をあて、男と男の熱い心、冷酷な運命、はたまた快楽、報われぬ想い、夢見た未来、真実の物語を捏造、いや、浮かび上がらせる魔力。それこそが煩悩力です。

そこのお方、彼女たちをキモイとかウザイとか言って虐げてはなりません。なぜならば彼女たちこそ、ゲームの作り手やゲームマスコミから真に独立した、ゲーマーとしてのあるべき姿の一つなのです。

煩悩ゲームとは…

それはどういうことでしょう。多くの男性ゲーマーにとって、ロムが全てであって、隅から隅まで遊び尽くす、知り尽くすことが戦いであり理解であるとされています。物語の可能性はゲームでの可能性とイコールです。

彼女達は、少年が機械を分解するように、ゲームで示された物語を一度バラバラにし、並べ、その日その時に起きていた、見ることの出来なかった物語を独自の視点での再構成を行います。

男性諸氏にとって、もはやその内容は元のゲームからは想像できるものではないでしょう。しかし嫌悪感だけを感じ、去ってしまってはもったいない。すでに完成したゲームがある上で新しい物語を紡ごうとする彼女達は、表しか見せないゲームの登場人物に、人間としての内面を与え、生活を与え、苦悩と愛を与えます。そこには〝顔〟が浮かび上がり、そのゲームへの理解を深いものへと導きます。

煩悩界隈近況

さて現実の彼女らを取り巻く状況は目まぐるしいものがあります。

家庭用のゲームで煩悩するだけの時代は変わり、はじめから煩悩白ユリたちのために作られたPC向けゲームが、2年前にはジャンルとして存在しなかったにもかかわらず、去年は1ジャンルを築く勢いで発売されました。さらに、去年の終わりから今年に入ってその動きは加速しています。「ボーイズラブゲーム」と言われるPC用の18禁ものを含む女性向男×男市場はスタート直後の横並びだった評価が、縦に伸びつつあります。それにともなって登場が待たれていた雑誌陣も去年の終盤からようやく登場。ボーイズ系出版の老舗『June（ジュネ）』誌からは男性向けHゲーム誌風誌面の『ボーイズピアス』、「電撃」でおなじみのメディアワークスでは男性向け誌『電撃姫』から限定的な売り方ながら『電撃若』が、画面写真の豊富ないわゆる「肌色系」として降臨。今後も数社が参入するようです。またボーイズ系出版界メジャーのビブロス社は『ビーゲームノベルズ』と銘打った、ボーイズラブゲームを元にした、ノベライズシリーズを立ち上げました。

また秋葉原のオタク系老舗ショップ、メッセーサンオーではボーイズフロアを展開。去年のPCゲーム界に続いて、今年の出版界、小売店といよいよ「業界」ができつつあります。

一方おなじみの家庭用ゲーム界では、女性向ゲームでコーエーが一人、気を吐く一方、『マイネリーベ』に続き『ときめきメモリアル　ガールズサイド』で追撃を開始するコナミも気になります。さらに『星のまほろば』のジョルダンなど、小規模メーカーの動きにも期待したいところです。

いよいよ煩悩ゲーム界の拡大が見られそうな2002年。はたして1年後にどうなっているのか想像もつきませんが、何よりすばらしい内容のゲーム達が現れることを期待しつつ、次のページからはゲームボーイ煩悩ゲーム特集です。

携帯ゲーム機の煩悩ワールド

TV画面とはまた違った趣のある携帯ゲーム機。その中で独自の魅力を放つゲームを紹介していきましょう。

DT Lords of Genomes

神のつくりし煩悩

遠藤雅伸という人を知っていますか？ ナイゲーの読者ならば知っておいてほしいところですが、なじみの無い方もいるかもしれません。『ゼビウス』、『ドルアーガの塔』といった、80年代ナムコの黄金期と言われる時代に、ゲーマーから「神」として尊敬された有名製作者です。あこがれてゲームの世界に入った人は数知れず。そのネタにする心酔っぷりは、やおいネタにすらなりそうな勢いで、10年以上続いているわけですが、その「神」率いるゲームスタジオの最新作が、昨年発売されたゲームボーイ用の本作『DT Lords of Genomes』（以下DT）です。

『DT』はラジオ番組、TVアニメやOVA、さらにゲームから小説にまでなっているSF作品。ゲームもそれらを原作として生まれました。舞台や人物が原作と異なることもあって、原作を知らなくても安心です。ちなみにアニメ『DTエイトロン』で煩悩している（いた）方もいるようです。

ゲームとしては、根強い人気のカード対戦モノ。ルールは本格的で、対戦の大会も開かれているほどの人気。

『DT』に限らず、カードゲームの面白さは主にバトルにあるのですが、それを支えているのがカードそれぞれの物語性と全体の世界観。世界観の中で物語が点在し、それをプレイヤーがリンクさせていくことで、物語を紡いでいくのが面白さの一つです。

そうです。これは煩悩プロセスに近いような気がしますね。煩悩ゲームでは、一本道物語を解体して、自分流に見立てるというのが基本です。カードゲームのあらかじめ解体された世界は、解剖的楽しみこそ少々損なわれているものの、見立てのしやすさはバツグンのような気がします。

しかし、いかに煩悩力が高くても、そしてカードゲームが煩悩ゲームに向いた構造と言っても、悶々ストーリーも無く、SFやグロモンスター達ばかりでは、煩悩美食家の食指も動かないってもんです。

そこで『DT』ですよ、奥さん。

ゲームボーイだけとキャラデザもなかなか優秀。見せ方も上手いです。

ストーリーとキャラクター

『DT』のバックストーリーはかなり複雑で、説明書を一読しただけではどうもよくわかりません。というか、こうしてゲームクリア後に説明しようとする私もどうもよく理解できていません。それでもまとめさせていただくと、「DT」という超能力に目覚めた若者がですね、秘密組織同士の抗争にまきこまれつつですね、人類を救うというのが基本のストーリーで

煩悩ゲームの世界

す。たぶん。で、恋愛ありのバイオレンスありの、煩悩サイキックバトルが繰り広げられるわけです。『DT』では、メインのストーリーだけではなくて、カードに付随している文章がとんでもなく多く、それぞれのカードに詳細なストーリーがあります。インターネットのような、ハイパーテキストで、文章の中の単語が別の文章に繋がっています。そうして一本道に物語を鑑賞するのではなく、「世界」を自分の手でかき分けてさまようという感覚が味わえます。分け入っても分け入っても青い山。

登場人物紹介

●榊　拓馬（さかきたくま）

主人公。16歳の海鴎学院一年生。主体性が無いという以外、成績優秀、スポーツ、芸術センス高し。女に告白されても、冷静だが、美青年には落とされる、煩悩チックな少年。

博士に援助され、半獣人や、米兵、子供、謎の美青年と次々寄ってくる人気者。ブルーの短髪。

●緋瓦　渉（ひらがわたる）

DT意識体ジンと融合している。最強のDTマスター。北大生らしい。女主人公とのからみが中心だが、いくつかのエピソードがカードのハイパーテキストで読める。主人公と共にストーリーの要となる。黒髪でクールな性格。大人。拓馬が火ならば、渉は氷だろうか。

カードに込めた煩悩

大量のカードもウリの『DT』。中にはなかなか煩悩チックなカードもある。その中から何枚かをご紹介しましょう。

カッコ内は捏造。

●ダンシコウコウセイ

男子高校生。だんしこうこうせい。ハイスクールボーイ。マハト極東第11研究所は蓬莱温子という（煩悩）マスターの指揮下にある。ヒトの生体情報を収集する蓬莱は好んで高校生を合成する（趣味ですか）。収集した男子高校生は50以上であり、容姿、能力（受け攻め）など様々。（誘い受けなど）特殊な能力を持つ高校生は別の項目に分類しておいた。収集殺害するが、中には見逃され、混乱の人生を歩まされる者もある。（自分×自分？）

●カラテブイン

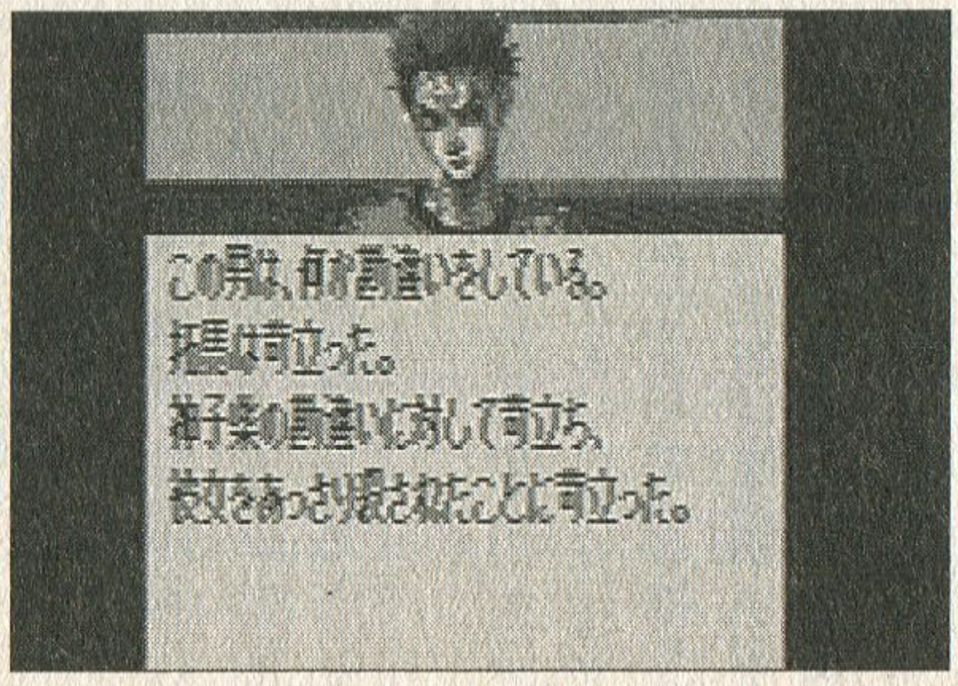
（煩悩マスター）温子は強い男が好きだと言う。尾頭と坂本の二人の空手部員にはその言葉を疑うほどの経験はまだなかった（ウブねぇ）。二人は互いを敵として、戦った（その日まではラブラブだった）。しかし（煩悩マスター）温子が誘拐されたと聞き、二人が、団結し素足で山頂へ走った。

とまあ、こんなカードがあったりするわけですよ。これ、いいんじゃないかなーと思うわけです。

煩悩状況

と、ここまで紹介しておいてなんなのですが、実は『DT』、どーやら誰も煩悩していません。…ス、スイマセン。公式サイトでは、イラスト募集や二次創作小説の掲載など、フォローばっちりなので、ゲームそのもののマイナーさ加減はいかんともしがたいものがあります。二次創作小説自体はダンシコウコウセイの元データになった人たちをネタにしていたり、ゲームのメインストーリーを扱っていたりして、煩悩化への適合を思わせるのですが…。

ゲームの出来や徹底した作りこみが良いだけに、もっとメジャーになっていれば、東京魔人学園的な煩悩ヒット作になっていたのではないかと、ちょっとというか、かなり残念です。



設定の細かさは驚きもの。携帯用とは思えないほどアイディアが詰まっていますよ。

逆転裁判

煩悩裁判で君に異議あり！

「ふん。『逆転裁判』こそ、ゲームボーイが生んだ最強の煩悩ゲームだ。この件に関して異議は全て却下する！」

「待った！　却下ってそんな、なんであなたが勝手にそんなこと言ってるんですか！　裁判長！」

「ゴ、ゴホン…。異議を却下します…」

「ガーン！」

「成歩堂、彼には勝てない…だって本当だから…」

「そんな！　御剣オマエまで！　俺とオマエの関係が世間にばれるんだぞ！」

「皆知ってますよ、成歩堂君」

「ガーン！」

と、初めての一人なりきりチャットに緊張してしまいましたが『逆転裁判』です。基本的な紹介はお手元の本誌特集を読んでいただくとして、恒例の煩悩版紹介弁論をさせていただきます。あー、静粛に。

煩悩版逆転ストーリー

主人公である刑事のイトノコは、毎度裁判が楽しみで仕方がありませんでした。無罪としか思えない容疑者を裁判所へ連れて行くと、あの御剣検事が難しいことをまくし立てて、事件を解決してくれる。社会の悪を一つ摘むことができたということに満足だし、なにより、いつでもしかめっ面の御剣検事が勝訴の時だけは笑ってくれることが嬉しかった…。敗訴で落ち込んだときも「イトノコ刑事、君を減棒に処する」と冗談で元気づけてくれるのが嬉しかった。実は冗談じゃなかったけど、ともかく嬉しかった。

しかし、そのイトノコがやり場の無い怒りに震えていた。ナルホドとかいう弁護士が、御剣検事を負かしてしまったからだ。「御剣検事はあの変な髪形の弁護士に会ってから、おかしくなってしまったッス！」

パトカーのシートに残された御剣の香水を感じながら、ここ数ヶ月でおきている事件の関連、なにより御剣検事とナルホド弁護士の関係について、回らない頭を恨みながらも考えるイトノコであった。

この物語は真実を求める男たちの激しくも哀しい愛の物語である。

人物&カップリングガイド

●成歩堂龍一弁護士（なるほどうりゅういち）

ボケ主人公。ゲーム中唯一の常識人に見えるが、抜けている。自信たっぷりげに背筋を伸ばして話す様は攻め。ボケれば受け。どちらでもいける。御剣の扱いにあわせるのがよろしいかと存じます。

●御剣怜侍検事（みつるぎれいじ）

麗し主人公。ジョニーデップ扮する、貴族出のフリフリシャツの極悪役人という彼。負け無しの弁舌で攻め、意外なモロさで受ける。受攻順逆自在。狩魔調教師との記憶は鬼畜方面。

●糸鋸圭介刑事（いとのこぎりけいすけ）

哀愁主人公。「俺はいつでも近くにいるのに、なんでそんな目をするッス…」

●狩魔豪検事（かるまごう）

魔主人公。御剣仕込みまくり。

●矢張政志（やはりまさし）

ヒゲ。やっぱりやおい。

判決

『逆転裁判』をＧＢＡ最強の煩悩ゲームと認めます。傍聴人は早急にＧＢＡ本体ごとゲットし、煩悩にはげむように。これにて閉廷。

一見、冷たそうに見えて実は過去に辛い思い出が…。初心者にもわかりやすい、典型的な煩悩キャラ・御剣。

煩悩ゲームの世界

耽美夢想マイネリーベ

君は次世代カリスマ

プレイすると、想像を絶するコテコテ耽美っぷりにプッとふきだしながらも、気がつけばどっぷりはまってしまう本作、煩悩ゲームとして紹介いたしましょう。

パッケージから「美少年誘惑」「めくるめく耽美な世界！」と煩悩性能を煽りまくりです。関連書籍やドラマCD、グッズも出るなど人気も高いようです。

このテのSLGはコナミのお家芸。さすがにそつなくまとまっております。

ゲームは『ときメモ』システム。手軽ながら全員のイベントを見ようと思えば、かなりの手応え。

主人公は女性ですが、〝二人〟をそっと見つめる第三者視点というのは、煩悩的で良い感じです。

人物&カップリング

全員同年代で、比較的自由なカップリングが可能です。誰でも好みの二人を見つけることができるのではないでしょうか。

●オルフェ

金髪。ルーイ以外、誰からも良好な関係を持つ善の主人公。

主人公らしく受攻どちらでも。〝正しさ〟を強さと見るか、弱さと見るか。

●ナオジ

一番人気のルーイの「小鳥」。日本からの留学生で、端麗という言葉がふさわしい。悪の道（？）や駆け落ちと、大胆で情熱的。ルーイとならば受け、他とも受攻自由に考えられるようです。

●エド

子爵の父とジプシーの母。『風と木の詩』のセルジュを思わせるさわやかエキゾチックエド。明るく攻めが基本のようですが、相手次第とも。あなたならどっち？

●カミユ

体が弱く、予知能力もあるというカミユ。やさしい性格と体格で、やはり受けに。おとなしく、誰と組んでもいけるようです。おすすめは深刻な話になりそうなルーイでしょうか。

●ルーイ

光と闇という王道でオルフェと対峙するルーイ。ナオジを手始めに、孤独な支配を心に決めていますがカミユとだけは真剣モード。ただ性格がわかりやすいので、誰とでもありえるとは思われます。扱いやすいタイプではないでしょうか。

『ときメモ』を踏まえつつ『マイネ』が煩悩ゲームとして一歩抜き出ているところとして「シュトラール委員会イベント」なるものがあります。これは主人公は完全にカヤの外で男子同士の内緒話が見られるというイベント。白ユリは見た、という感じのこのイベント、第三者型主人公煩悩ゲームの醍醐味でもありますね。

耽美なあなたにお勧めの一本。

まとめ

ゲームボーイ特集いかがだったでしょうか。今回紹介したゲームの他にも『幻想水滸伝カードストーリーズ』『ゼルダの伝説ふしぎの木の実』『タクティクスオウガ外伝』『マジカルバケーション』といったゲームなど、比較的手軽で質の高い煩悩ゲームが揃っています。ロムカセットでさくさく進むのも嬉しいところ。

今まで煩悩ゲームと言えばプレステというのが常識でしたが、伏兵GBAお勧めですよ。

今後はゲームキューブやXBOXの活躍にも期待したいですね。きっとあふれる煩悩を注ぎ込めるゲームが出ると信じつつ。

Text by 鈴木純平

自分だけの宝物を探すのが醍醐味！

今月の発掘

編集部員の持ち寄った発掘品を、対談形式で紹介するこのコーナー。編集部員・奥山を聞き手にお送りしよう！

発掘その壱

どこまでもサルが行く スーパーモンキーボール

シンプルながら中毒性アリ

奥山：それでは津田さんからお願いします。今回は何のギャルゲーですか。

津田：いや、今回はギャルゲーじゃないんだよ。

奥山：ええっ、それは意外な…。妹や幼なじみのほかに津田さんの琴線に触れたものとは一体何なんですかっ。

津田：サル。

奥山：…サル、というとあの、日光で見られる。

津田：そう。その名も『スーパーモンキーボール』。これが今回持ってきたソフトなんですよ。

奥山：そういえばこれ、一時期ずいぶんとやり込んでましたよね。

津田：ボールを転がしてフィールド上の障害を抜けたり、アイテムを取ったりしていくっていう単純なゲームなんだけどね。

奥山：昔あった『TAMA』みたいな。

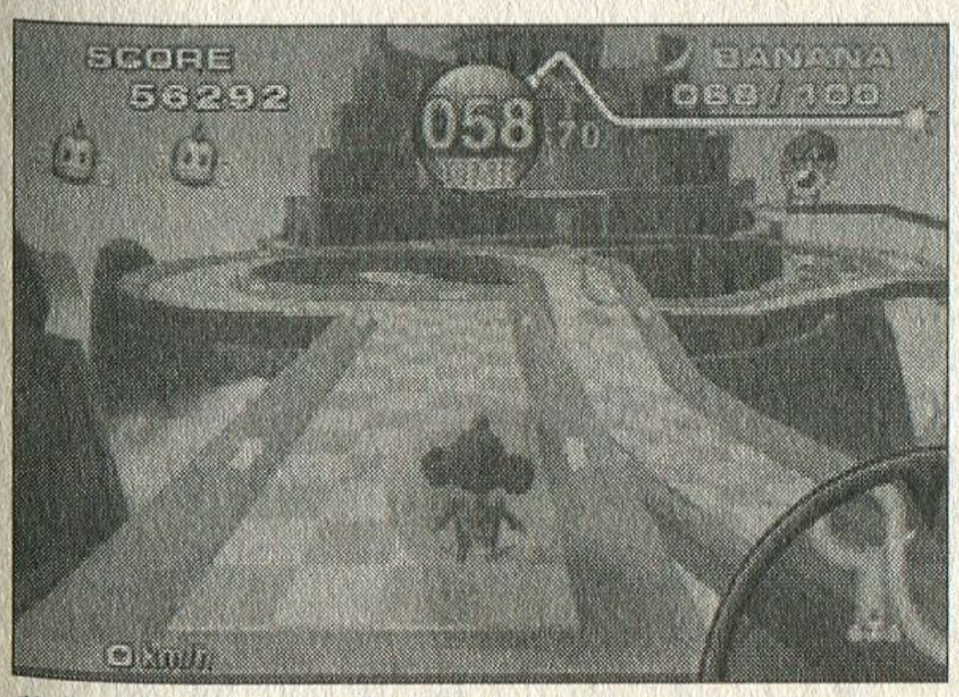
津田：そこでどうして出てくるのが『TAMA』なのかな（笑）。『マーブルマッドネス』とかまあ、色々ありますな、この手のゲームは。

奥山：つまり、ゲーム性としてはそれほど新しいものではないと思うんですけれども、どうして津田さんはこれにハマったんでしょうか。

津田：そのポイントがサルなんですよ。どうしてこのボールの中にサルが入ってるのか？　もうその時点でヘンじゃない。キャラが入っている必然性はないのに、サル。犬でも猫でもアザラシでもいいのに、サル。この選択肢が素晴らしい。このゲーム、要はフィールド上から落ちないようにドキドキしながら操作していくんだけど、失敗するとなんとも情けない声を上げて落ちてくでしょ。

奥山：しかもリプレイ付きでしたよね（笑）。なんだかへらへら笑っちゃうような…。

津田：そう、それ！　その無力感に、ちょっと愛嬌があってお



ひたすらサル（玉）を転がせ！　GCの3Dスティックは実に優秀なデバイスです。

機種　：GC
メーカー：セガ
ジャンル：ACT
発売日　：01・9・14
価格　：5800円

ミスると落ちていくサルの姿がリプレイで…。なんともいえない無力感が全身を襲います。

間抜けなサルというキャラがすごくよく合ってると思うんだよ。このゲームの楽しさは、失敗した時のマヌケさ加減と、イライラしながらも「自分がバカだった」と納得させるようなリプレイの演出。これに尽きると思うんだよね。

奥山：なるほど。あのリプレイは笑っちゃいますよね、確かに。

津田：そういうのも含めてよくできたアクションゲームだと思う。だけどひとつだけ、重大な欠点があると思うんだな。

奥山：というと。

津田：もともとアーケードゲームだったんだよね。1コインで3キャラ。

奥山：そんなもんじゃないですか？　シューティングでもだいたい自機は3機くらいですよね。

津田：でもこのゲームは、マップを見ながら「あそこ通れるかな」とか「ここはこの仕掛けを使って」とか、ミスしながら解法を考えていくタイプなんだよ。ミスして初めて、「このタイミングじゃ間に合わないんだ」とかわかる。ところが、残機制だからそれを試すことができないんだよね。

奥山：試したら1キャラ死んじゃいますもんねー。

津田：だから、制限時間内なら何度でも試せる、っていうタイプだったら良かったと思うんだよ。

奥山：じゃあ逆に、時間は無制限なんですか。

津田：それがあるんだよ（笑）。時間制限つきで、しかも残機制。だから難易度の高い、マニア好みのゲームになってしまって、2回目に「挑戦しよう」って気になりにくいんだよね。

奥山：インカム稼ごうとして欲張りすぎたって感じですかねー。

津田：でもこの問題点って、家庭用では解消されるでしょう。

奥山：あ、そうですね。私もシューティングはゲーセンではすぐに死んでしまうのでやりませんが、家庭用に移植されてからはコンティニューしまくりでゴリ押ししますもん。

津田：このゲームも家庭用になったことで、「1コイン3機」という制限が（コンティニュー制限はあるものの）なくなったから、それですごく遊びやすくなった。家庭用に移植されたときにありがちなストーリーモードとかはついてないんだけど、もう「家庭用になった」だけで面白くなっちゃった感じ。ホント、ゲームのバランスっていうのは難しいと痛感したなー。

奥山：じゃあ何も新しい要素はついてないんですか？

津田：いや、そんなことないよ。多人数でのプレイが楽しくなってる。フィールド上で他のキャラを落とし合うとか、ボーリングみたいのとか、点数の高い所に着地するとか。上手下手の差がつきにくい、誰でもすぐに楽しめるゲーム

作品紹介

スーパーモンキーボール

ゲームキューブと同時に発売されたソフト。セガ（開発はアミューズメントビジョン）が初めて任天堂の据え置き型ハードに投入したソフトということもあり、それなりに注目されていたのだがキューブ自体の売上の鈍さもあって、あまりパッとしなかった。ただ、現在はじわじわと売れていき、10万本を越えている模様。

ゲーム内容は、箱の中にある玉をうまく転がして目的地にたどり着けるか、という懐かしの玩具そのまま。操作は3Dスティック1本で、ルールもすぐに理解できるはずだ。

肝となるマップ構成も色々なギミックがあり、またゲームバランスも良いので、失敗しても何度もやり直そうという気分にさせてくれる。ちょっと後半のマップ難易度が厳しすぎる気もするけど…。また、複数で遊ぶミニゲームも充実。4人で落としあうゲームは自然と声が出てしまいます。

が入ってる。

奥山：いかにもパーティゲームって感じですね。確かにこれは良さそうです。まさに誰でもできますね。ぱーっと30分、文句なしに盛りあがれるという感じで。

津田：子供も大人もすぐに馴染んで楽しめる、そういう要素はすごく任天堂っぽい仕掛けだよね。そんな感じで家庭用向きのゲームなのに、ゲーセンでのマイナスイメージがあって、思ったほどは売れなかったのが残念。内容は良かったのに…。

発掘その弐

懐かしいあの頃の匂い
速攻生徒会

今は亡きメストの遺したもの

この作品は「コミックゲーメスト」という雑誌で連載されていたんですが、まあその、会社があんなこと（笑）になってしまったので、その後別の出版社に移って今は本が出ています。マンガ自体が、『スト2』をモチーフにしたというか、かなり格ゲーを意識して作られてるんですよね。

奥山：「速攻生徒会」…ああ、本屋さんで見たことあります。

榎本：まずはこれを読んでくださいよ。

奥山：榎本さんは何を持ってきてくれたんでしょうか。

榎本：そのマンガを元にしたゲーム、『速攻生徒会』を持ってきました。

奥山：今ぱらぱらっと見てみたんですが、このマンガって何だか格闘ゲームっぽくないですか？

榎本：そのとおりです。もともとかなり格ゲーはまったくやらないんですよ。それこそSFC時代に『スト2』をパットでがしゃがしゃやってただけで。

奥山：と（笑）。実は私、2Dの格ゲーはまったくやらないんですよね。

榎本：当時の2D格ゲーのエッセンスはたくさん詰まってますよ。つまり、チェーンコンボとかスーパーキャンセルとかも入ってます。

奥山：ああ、まるで異国の言葉を聞いているようです…（笑）。まったく意味がわかりません。

榎本：『ヴァンパイアハンター』にあったシステムなんですが、目押しというか、順番に押していくと技がつながるというものです。

泣く子も黙る「GAMEST」ロゴ。ゲーム、ゲーマー、ゲーメスト…。

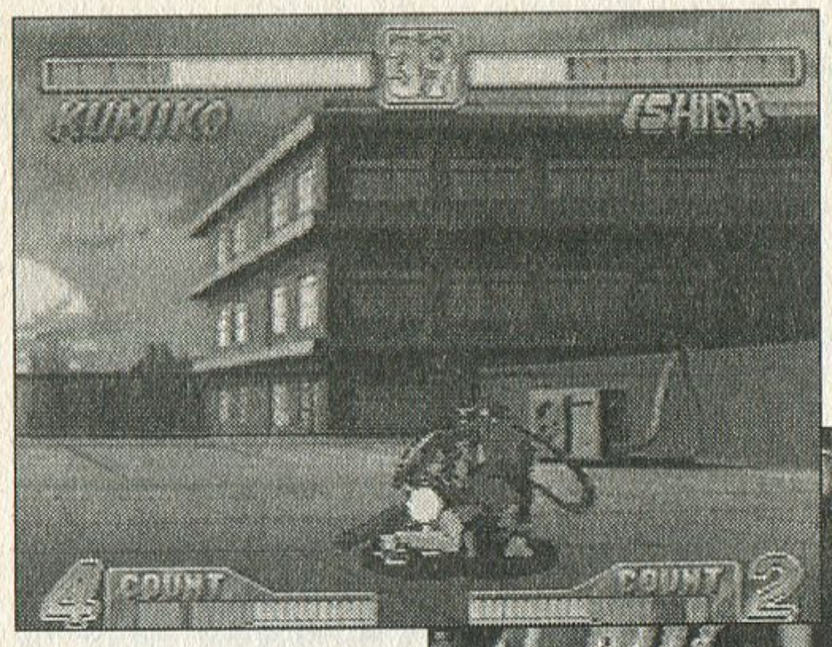
機種　：SS
メーカー：バンプレスト
ジャンル：格闘
発売日　：98・1・29
価格　：6800円

奥山：すごいんですか。

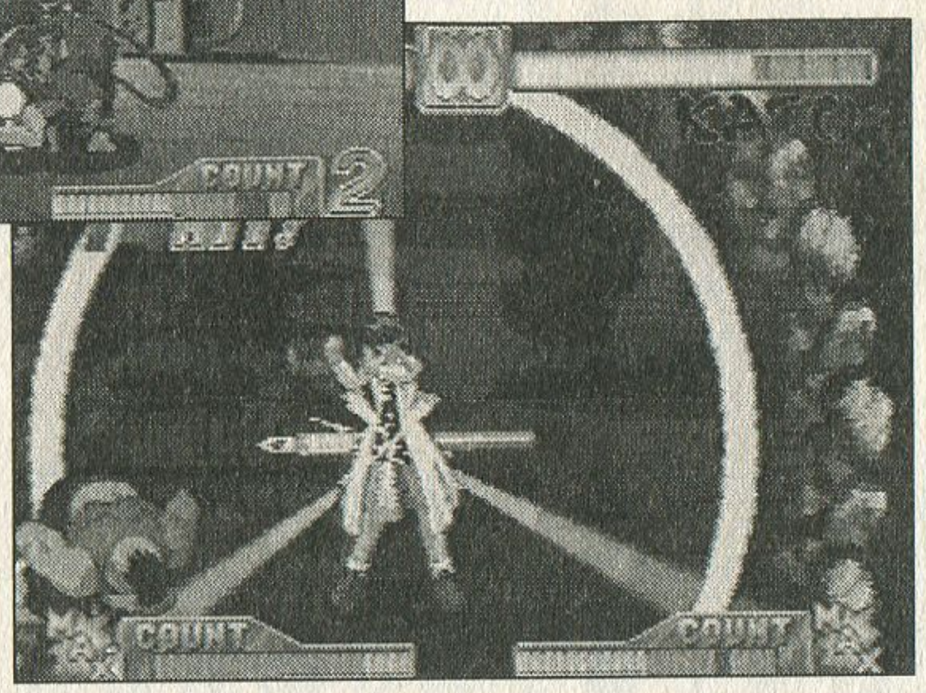
榎本：革新的と言っていいでしょう。上段、中段、下段の三つの当身を極めることがこのゲームのス

テイタスでした。下段当身が入ることによって、格ゲーの読み合いがさらに深くなったんですよ。その要素がまた、メスト読者であるこのゲームのユーザーを熱狂させたんです。

奥山：格ゲーと言えばアーケートからの移植というイメージが強いですが、これは最初から家庭用として発売されたんですか。



すかし投げや中段攻撃を読みきって、久美子の「下段当身投げ」が成功！　まさに至福の瞬間。



超必がヒットしたら「画面暗転」＋「ピカーン！」。100年たっても「画面暗転」＋「ピカーン！」でしょう。

榎本：『ギルティギア』とか、『あすか120%』とか、『ゼロディバイド』とか、ああいった格ゲーバブルの末期に出たもので、家庭用オリジナルの格ゲーが少なくなってきた頃ですよね。このゲームの場合、まずマンガありきです。マンガに出てくる設定がそのままゲームに、という目の付け所はよかったんですよ。

奥山：格ゲーのシステムは、新作が出るたびに進化していると思うんですが、4年前のこのゲームを榎本さんは今でも遊んでるんですよね。

榎本：正直言って画面もショボイし、システムもパクってるし、昔の思い出に浸ってるだけなんじゃないかと言われるとその通りです（笑）。でもなぜか、格ゲーがやりたくなると、これか『KOF98』をやるんですよ。思い出深いのかもしれないですね。当時コミックゲーメストを読んでて、メストも読んで、格ゲーもやってて、このマンガも好きだった…という人にとっては甘酸っぱいゲームなんです。

奥山：それはまたすごーく狭い世界ですね（笑）。

榎本：当時はやっぱり「ゲーメスト」という雑誌に対する信仰のようなものがあったんです。洗脳されてたとも言いますが（笑）。でもわかったことは、餅は餅屋じゃない、ってことでした。いい部分はたくさんあるんですが、イマイチ消化しきれてないのも確かで…。

奥山：『御意見無用』とかもありましたよね。

榎本：またそんな、発掘しなくてもいいようなタイトルを…。とにかくこのソフトは、そんなに数も出まわってないですし、サターン末期ということで手に入りにくいと思うんですが、もし見かけたら遊んでみてください。

作品紹介

速攻生徒会

今は亡きアーケードゲーム専門誌「GAMEST」増刊のマンガ雑誌「コミックGAMEST」で好評連載していた同名のマンガをゲーム化したのが「速攻生徒会」だ。

登場するキャラクターの名前は、全て声優の名前から取られており、当時はマルチメディア展開が画策されていた模様。「原作マンガ」・「ドラマCD」・「ゲーム」・「小説」などが発売されており、新声社が破産しなければ多分「OVA」なども出たのではないかと思われる。

一元のマンガ自体がカプコン格闘ゲームへのオマージュとパロディとインスパイアとパクリで成り立っていたため、完成したゲームも当然カプコンテイストな作りに。

目新しい要素を追加し、グラフィックを強化したら、もっと評価されていた作品かも…。

無限段、即死コンボ、ハメ、待ち、挑発上等の「分かった」プレイヤー同士で遊ぶと今でも面白いから不思議である。

発掘その参

ギャルゲーに見せかけた旅ゲー
風雨来記

男はバイクで北海道だぜ！

奥山：では北郷さんお願いします～。

北郷：このゲームご存知ですか。

奥山：『風雨来記』？　いえ、すいません。ああでもなんか、昔あった『みちのく秘湯なんとか』に似てますね。

北郷：そうです。そのメーカーが作った「旅ゲー」なんですよ。

奥山：旅ゲーとはまた、初めて聞くジャンルなんですが…これ、ギャルゲーじゃないんですか。

北郷：違います。あくまでも旅！　旅こそがこのゲームの真髄です。初夏の北海道をバイクでツーリング。そこで出会う四人のヒロインたち、淡い恋のロマンス、出会いと別れ…。

奥山：ギャルゲーじゃないですか。

北郷：いーえ、旅ゲーです。実は僕、これの攻略本を作ったので、かなりやりこんだんですよ。その会社は（以下削除）。

奥山：そうだったんですか。…あ、確かに奥付に名前載ってますね。担当はどこだったんですか？

北郷：玉恵ちゃんです。

奥山：…というと、この普通っぽい感じの子ですね。

北郷：いいですよ、玉恵ちゃんは。社長の娘なんですが、家を飛び出してきてましてね。途中で父親の手の者に捕まりそうになるイベントがあったりしてもう、最高です。

奥山：ギャルゲーじゃない、んですよね？

北郷：もちろん、旅ゲーです。でも確かに、最初は抵抗ありましたね。実写の背景がどうかなあとか、ギャルゲーじゃなあ、とかって。それもやり込むうちにそれが誤解だということがわかったんです。まあ見ててくださいよ。こうしてゲームを始めて…ここで名前を入力します。

奥山：名前とあだ名…なんですか、この「ウェブページ名」っていうのは。

北郷：この主人公は、旅行雑誌と契約しているルポライターなんです。今回の北海道も取材旅行で、こうして自分のウェブサイトに旅行記をアップしていくんですよ。

奥山：なるほどー。

北郷：ほら、出会った女の子とサイトの話になると…その子がこうしてメールをくれるんです。「楽しみにしてます」とかね。サイト当てにメールも、掲示板への書き込みも来ますよ。

奥山：なんだかちょっと擬似体験できますね、サイト運営の。

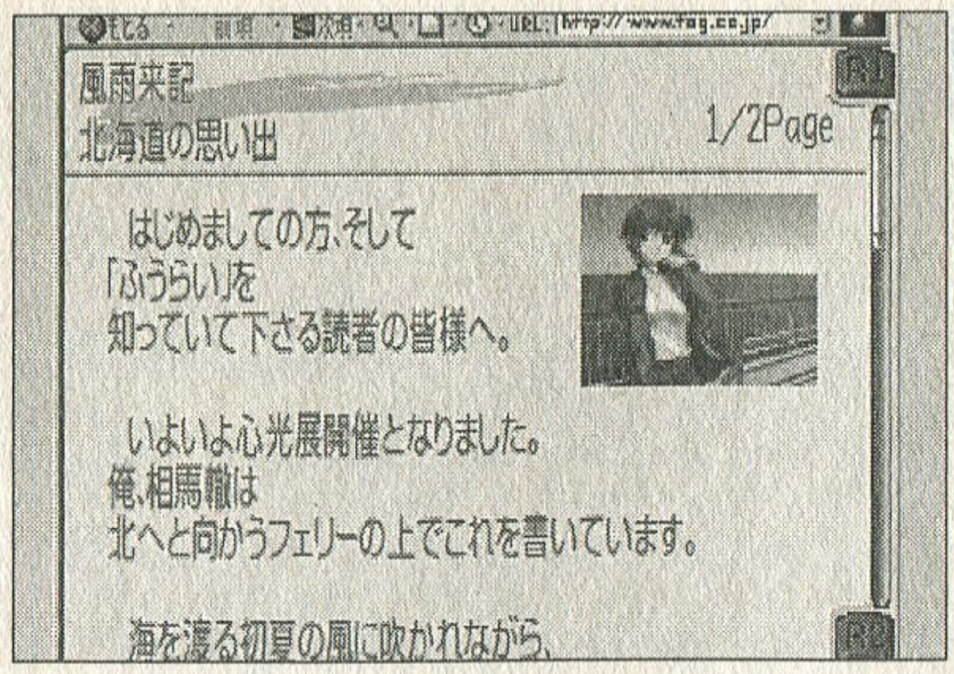
北郷：これが励みになるんですよ。「ぜひオススメの混浴の温泉を紹介してください！」なんて書き込みがあると、「よしじゃあ、温泉を探してみるか」って気になりますしね。自分で撮った写真、その日に行った場所を選んで、どの話題をサイトにアップするかも選べます。だからまさに、自分で旅行をして、その記事をアップして、反応をもらうという体験ができるんですよ。

奥山：反応があるというのがすごいですよね。

北郷：それどころか、サイトのランキングなんてのもありますよ。これは、自分で撮った写真の選択

機　種：PS
メーカー：F・O・G
ジャンル：旅ゲー
発売日：01・1・18
価　格：5800円

これが「滝沢玉恵」ちゃん。メインヒロインではありませんが、それを食ってしまうほどの存在感です（スタッフ公認）。



どのネタを記事にするか？　どの写真を配置するか？
架空とはわかっていても、否応なしに盛り上がる。

や、ピントが合っているかどうか、お客さんの要望に応えた記事になっているかというのが基準になってるみたいです。

奥山：写真ってどこで撮るんでしたっけ。

北郷：それはもう、旅する途中のどこでもいいですよ。摩周湖の景色でも、通りすがりの牧場で戯れる馬の親子でも。たくさん撮影しておけば、1日の終わりにサイトを更新する時に選ぶ楽しみもできますしね。この素晴らしい景色を、サイトに来てくれる皆さんにもぜひ見て欲しい！　そしてできれば旅して欲しい！　そういう心意気でゲームを進めるようになっていくんです

奥山：確かにこれは…旅ゲーとしか言いようがないかも…。

北郷：でしょ？　そこで女の子から「次は釧路に行こうと思います」なんてメールが入ると、「じゃあ釧路に行ってみようかな。もしかしたら会えちゃったりして」なんて夢見るじゃないですか。

奥山：見ます、見ます！　わかりますそれ！　なるほどー。一見ギャルゲーですが、そういう仕掛けになってますか。これ、北海道全域なんですか。

北郷：だと良かったんですが、ほぼ道東、という感じですね。でも写真も豊富ですし、地元の人じゃないと知らないような観光スポットなんかもあるんですよ。

奥山：これ、実際作るときはどうやってそこの写真撮ったんでしょう。

北郷：スタッフにも聞いたんですが「とにかく根性で撮った」としか教えてくれませんでした…（笑）。

奥山：しかしこのゲームには、制作者の方の熱い思いがびしびし込められてますね。伝わってきますよ。「男のロマンはバイクで北海道で旅先の出会いだぜ！」って気持ちが。まさに俺ゲーでしょう。個人的にこれ、俺ゲー2段。

北郷：勝手にそんなの作らないで下さい。

奥山：でも、「俺たちの旅の初夜に、乾杯！」とか言って愛車に缶ビール向けちゃうあたりなんて、かなり独自のテイスト入ってますよ。

北郷：それもね、プレイしているうちにハマれるんですよ。こうやってハタから見てるとちょっと恥ずかしいですけれども、慣れます。

奥山：慣れれば面白そうかな、とは思います。とりあえず、旅ゲーであることは納得しました。はい。ギャルゲーじゃないですね。

北郷：それがわかってもらえただけで十分ですよ。今年の夏は北海道に行くぜ！　って気分になれます。ぜひ遊んでみてください。

作品紹介

風雨来記

『美少女花札紀行みちのく秘湯恋物語』『久遠の絆』に続く、同社第三弾目の作品。花の季節と呼ばれる6月～7月、初夏の北海道が舞台となっている。

ヒロインはほかに「時坂樹（メインヒロイン）」と「斉藤夏・冬（双子!?）」がいる。それ以外にも地元の人や旅行客などがランダムで登場するので、別にヒロインと絡まず、ただ旅を楽しむだけでもゲームは進行する（その展開による隠しヒロインも…）。

2ヵ月に及ぶ現地ロケにより、北海道の魅力が余すところなくゲーム化されている。約80ヵ所にも上る観光スポットの中には、地元の人でも知らないようなマニアックな場所も含まれており、ちょっとした“北海道通”になれること請け合い。

おまけ要素として登場する「花札モード」の出来も出色。久遠の絆のキャラクターなども登場する、非常に豪華な作り。これだけで充分に遊べてしまう。

発売時期が真冬だったこともあってか、あまり注目されなかった本作だが、まさにこれからの季節にピッタリの内容。これで今年の夏は北海道だ!!

発掘その四

ネット空間擬似体験 VIRUS

主人公のやられパターンに萌え

奥山：萩原さんは…いつも濃ゆいの持参ですからね。期待してますよ。

萩原：えーと、サターンのゲームなのですが…『VIRUS』ってご存知ですか。

奥山：ちょっとアニメっぽいやつですよね。やったことはないんですけど、わかりますよ。

萩原：はい。CGとアニメ絵の合成なんです。

奥山：なんか今回は合成モノの話が続くような…。ジャンルはなんですか？

萩原：アドベンチャーです。ただ、世界観がちょっと変わってるんですよね。電脳世界の中での事件なんです。近未来風で、主人公はネットの中の空間で起きた事件を解決していく…と。電脳世界にヘンなウィルスが発生して、それに感染してしまうとネット内のデータが壊れて現実世界の人間も死んでしまうのです。そういう怪事件の謎を解きつつ、行方不明になっている兄を助けるという目的もあったり。

奥山：おお、なんだかサイバーな世界ですね。

萩原：当時はネットが今ほど普及してませんでしたので、すごく新鮮だったんですよぅ。「ああ、ネットってこういう世界なのね！　カッチョイイ！」って。

奥山：でも実際は違いますよね～（笑）。

萩原：ええ、今見るとちょっと恥ずかしい感じもします…造語が多いので説明書はルビばっかり。ちょっとチープな世界かなって思ってしまいますね。横文字にすりゃいいってものではないと。

奥山：ところでこのキャラ、前回に引き続き濃い感じがしますね。どなたが描かれてるんですか。

萩原：韮沢さんです…一部のコアなファンが付いているという。前回同様、かなりバタ臭い感じのソフトを持ってきてしまいました。でも、このゲームの凄いところはサターンの技術をバリバリに使って（当時の話）、CGとアニメを共存させているところなんです。ご覧ください、この戦闘シーンを！

中に浮いたパソコンを操作する専属オペレーターは、会話中もずっとこちらを向いたまま。さすがサイバー。

機種：SS
メーカー：ハドソン
ジャンル：ADV
発売日：97・8・22
価格：6800円

奥山：ちょっと待った。アドベンチャーゲームじゃなかったの？　戦闘シーンあるの!?

萩原：あるんですよー。まあ見てください、このボスを。

奥山：…CGっていうよりは、特撮のフィギュアみたい…。あ、主人公が映るとアニメになってる（笑）！

萩原：これがなかなか、やられパターンが豊富なのです。色ん

アニメとCGが融合した迫力ある（！）映像。主人公サージ（アニメ）がボス（CG）に戦いを挑みます。

そして～倒ぉ～される～♪「ぐわあッ！」（ステキ）。後半は、コレ以上に華麗なやられっぷりをご覧になれます♥

な倒れ方をしてくれるんですよ。のけぞったり、血を吹き出したり。後半になればなるほど「ぐあああっ」って感じになっていいんですよ。

奥山：萩原さん、正直言って今見るとどうですかこれ。

萩原：そうですね、どうしてCGとアニメ、どっちかに絞らなかったのかなーと思います（笑）。でも色々工夫がしてあるんですよ。例えばこれは電脳空間の中の話なので、口を動かさなくても思うだけで話ができるのです。

奥山：まあそういう考え方もできますね。テレパシーみたいなものかな。

萩原：だからほらっ、キャラが口パクしないんです（笑）！

奥山：それってアニメパターンを減らすための理由なんじゃ…とか言ったらいけないのかしら…。

萩原：色々推測してしまいますよね。通常の背景はこんなふうに3DCGなんです。めちゃめちゃ酔えますよ～！

奥山：…萩原さん、別に今回、バカゲーを持ってきてくれと言ったわけじゃないんですけども…。

萩原：そうとも取れるようなゲームですが、でも物語が好きなんですよぅ。さきほどもちょっと話しましたが、この主人公はお兄さんを助けに来たんです。昔お兄さんに電脳世界で助けてもらったのですが、お兄さんはそのまま電脳空間に残りっぱなしになってしまったんです。そのままでは現実世界で死亡扱いになってしまうので、なんとか戻そうと頑張ってます。

奥山：確かに世界観は面白そうだと思います。私なんかはこういうのって、『シャドウラン』とかを思い出すんですが、好きですよ～。

萩原：ですよね。地味ですが、ネットの中というのを意識しているところがまたそそられます。通常のゲームでは、アイテムを買うのにお店に行きますが、ここではお店に電話して注文するんですよ。株が買えたりもします。これがすごく当時は新鮮でした。だんだんとアヤシゲなアングラ系のところに行けたり…そういう全体の世界観みたいのが好きでしたね。内容的にも、ミニゲームなんかもあって、のんびり気長にやれると思います。私もまだ解いてませんけれども…（笑）。

奥山：じゃあやっぱり、ネット環境がない人にオススメ、ですかね。なんだかさっきも同じような感想を持った覚えがありますが…。

萩原：ぜひとも！　ネットを知っている人にとってはアラも見えると思うのですが、知らないからこそ見られる夢もありますよね。ですから、現実世界のネットに染まらないうちに、このゲームのカッチョイイ部分を堪能して欲しいなと思います。

作品紹介

VIRUS

近未来の火星を舞台に、電脳空間（サイバーネットワーク）に意識潜行（ダイブ）したまま行方不明になってしまった兄を探すため、現実世界と仮想世界を行き来しながらネットワーク内に発生した殺人ウイルスの謎を追う…というハイブリッド・アドベンチャーゲーム。

セガとハドソンが共同制作している上に、キャラクターデザインは韮沢靖氏、音楽面ではエイベックスが協賛しているという豪華な作り。

アニメのキャラクターから情報を得て、ポリゴンダンジョンとムービーダンジョンを進み、GCの敵と戦う。コマンドがパッドの各ボタンに割り当てられており、ボタンを何度か押すだけで目的の行動がとれるシステムが特徴的。

20世紀末に思い描いていた仮想空間の、サイバーな世界を楽しもう。

発掘その五

目指せ！ カラヤン ブラボーミュージック

今夜は家で演奏会だ！

奥山：では相方を津田さんお願いします。今回は『ブラボーミュージック』なんですよ。

津田：そういえば一時期ずいぶんやってたよね～。奥山さん、あんまり音ゲーやらないのにね。

奥山：苦手なんですよ…。津田さんとしてはこのゲームどうですか。ちょっとプレイしてましたよね。

津田：アイディアはいいし、見せ方もいいんだけど、ゲームバランスがちょっと…という感じ。ある意味ソニーらしいかなあ。

奥山：まあ、そうなんですよね…。クラシックの名曲を、自分で演奏するっていうのはいいと思うんです。しかもそれがPS2の感圧式のボタンを使って、強く押すと大きな音、弱く押すと小さな音、というふうに区別をつけたところなんて目の付けどころが良かったです。でも、ゲームを長く楽しませるための段階的工夫が足りない。そんな感じですよね？

津田：そうそう。ストーリーモードをやっても、最初の方だから簡単ってわけじゃないよね。突然難しくなったり、場合によっては「この曲がもっと前にあった方がいいんじゃ…」っていうのもあるし。

奥山：段階的に、少しずつ上手くなって行く、習得していくという感覚については、ほとんど期待できませんよね。私も2面でどれだけ投げ出したくなったか（笑）。

津田：どういうのだっけ。

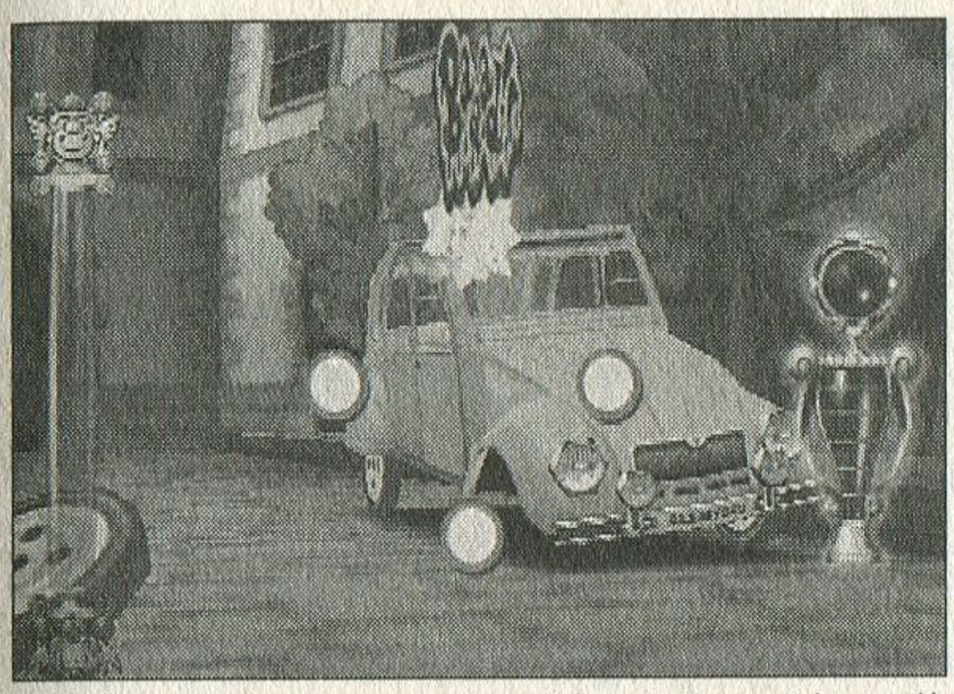
奥山：「運命」の「ジャジャジャジャ、ジャ～～～ン」の「～～～」みたいな「タメ」があるやつですよ。それが曲の最後で出てくるので、突然現れて「え？　え？」って焦ってミスったらこれまでの苦労が全部パア。

津田：あれか！　確かに酷かったよねー。もう少し、チュートリアルが充実していれば良かったのにさ。それと、例えば『ビートマニア』なんかだと、失敗したからといってクリア基準になるゲージがガタガタっと減ることはないじゃない。でもこのゲームは1回失敗するとあっという間に転落しちゃうでしょう。

奥山：そうですね。復活するのも簡単なんですが、その2面みたいに、最後の最後で落ちた瞬間に曲が終わったりすると、復活する機会がない（笑）。

津田：だからゲームとしての作りこみが甘いって感じちゃうんだよね、俺なんかは。

奥山：その意見には賛成ですが、だからといってそれでこのゲームの魅力が消えてしまうわけじゃないんですよ。その2面をクリアしたあと（正確にはその、タメの技



画面上の○のところにマーカーが来たらボタンを押す。使うボタンは1つだけでいい。

機種　：PS2
メーカー：SCE
ジャンル：音ゲー
発売日　：01・10・11
価格　　：4800円

これはホルストの「惑星より『火星』」。このように4分の4拍子以外の曲もある。結構難しい。

術を身につけたあと、というべきですか）に待ち受ける、めくるめく世界があるんですよっ！

津田：そうなんだ。そこまではやり込まなかったからなー。

奥山：基本的にこのゲーム、ただの「ボタン押しゲー」になってしまいがちですよね。まあそんなことを言ったらほとんどの音ゲーがそうですけども（笑）。画面に出てくる○が、青なら弱、緑なら中くらい、赤なら思いっきり押す、という具合に。その強弱も、押すタイミングも、全部演奏に反映されてるじゃないですか。

津田：そうだね。CDを鳴らしてるんじゃなくて、プログラムで音楽流してるみたいだから。これはいいよね。

奥山：そして、一度クリアした曲は自由に演奏して遊ぶことができるんです。これは設定を色々変えられて、ゲージ（ストーリーモードなどのとき、クリアの目安を計るもの）の有り無し、強弱の指示の有り無しなどを選べます。これ、全部「ナシ」にしたらどうなると思いますか？

津田：そりゃ、すべてのガイドがないなら勝手に演奏できるんじゃない？

奥山：すごい素敵ですよね！　あの「木星」や「威風堂々」が自分の手で、自分の感性で好きなように演奏できちゃうんですから！　好きな人にとってはすっごく気持ちいいと思いますよー。どうしても音ゲーって「やらされてる感」が強く感じてしまうんです。ガイド通りに機械的に、上手くボタンを押す、みたいな。でもこのゲームはその先があるじゃないですか。

津田：先まで行ければ、だよねぇ。

奥山：そこが惜しいですよね。この楽しみがあるということがわかると、通常のモードでクリアするのも苦にならないんです。だって、いくら名曲揃いとは言え、全部の曲を把握してるわけじゃないですから…。最初はガイド通りに演奏して、その曲を覚えて、その後に、「いやでも、このパートはもっとテンポ速めの方がいいな」なんて、自分なりの曲解釈ができるんです。そしてそれを、思い通りに演奏できる。うーん、これを快感と呼ばずしてなんと言いましょう、ですよ！

津田：そこまで行くにはかなりやらないとダメじゃない？

奥山：そうですね。曲の構成を覚えてないといけないので、かなり「知ってる曲」でないと難しいと思います。だからこそ名曲と言われる有名なものを選んでますし、とっつきやすいと思うんですけど。特にクラシックが嫌いじゃないという方にオススメします。一人でじっくり楽しんで、会心の演奏をぜひお手持ちのステレオにつないで大音響でやってみてください。すっかり指揮者気分が味わえますよ～。

作品紹介

ブラボーミュージック

PS2のコントローラーのボタンが感圧式であることを利用した、ちょっと新しい感覚の音ゲー。収録曲も「くるみ割り人形」「白鳥の湖」「ウィリアムテル序曲」など、誰もが知っているクラシックの名曲を、自在に演奏できるというもの。曲のテンポもボリュームも、プレイヤーの思う通りにできるのは、リアルタイムに音楽を再生しているから。この楽しさはちょっとヤミツキになる。ステレオで流せばなお良し。

全部で34曲収録されており、その後も『超名曲版』が発売された。いかにも子供向け、ライトユーザー向けな見た目に反して内容のやりこみ度は高いので注意が必要。

クリアすると自由に演奏できるモードでも遊べる。細かく設定ができるが、すべての制約を外すと面白い。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ

〈6号〉 本体価格760円
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集／アドベンチャーゲーム特集など

〈7号〉 本体価格760円
奇作豊作！　バカゲーコレクション／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じなど

〈8号〉 本体価格760円
楽しさ100倍！　多人数プレイゲームの宴／バーチャルボーイ特集／セガの怒られゲー特集など

〈9号〉 本体価格760円
スーファミ救出作戦！　名作の千年王国／ゲームギア特集／キャラバンシューティング特集など

〈10号〉 本体価格760円
今は亡きメーカー特集　思い出はきらめく星々／セガ8ビット機の伝説／ゲームマンガ特集など

〈11号〉 本体価格760円
100円ソフト100本ノック／ゲームボーイ特集／ゲーム19XXなど

〈12号〉 本体価格760円
突撃！　クリエイター列伝!!／パソコンゲーム特集／1タイトル6ページ特集「ザナック」など

〈13号〉 本体価格760円
マイナーゲーム特集／メジャーゲーム特集／小松崎茂インタビューなど

〈14号〉 本体価格760円
中古ゲームライフ・リターンズ／サターン特集／アドベンチャーゲーム特集など

〈15号〉 本体価格760円
ファミコン特集／マイナーハード特集／1タイトル6ページ「カオスシード」など

〈16号〉 本体価格760円
バカゲー特集／RPG特集／タイトーSTG特集など

〈17号〉 本体価格760円
21世紀に語り継ぎたいゲーム／メガドライブ特集など

〈18号〉 本体価格760円
マイナーゲーム特集／MSX特集

〈19号〉 本体価格760円
歴代ハードの勇者たち／ユーゲー5周年企画／ファミコン周辺機器特集など

〈20号〉 本体価格760円
徹底攻略特集／ヒーロー＆ヒロイン特集など

〈21号〉 本体価格760円
マリオ特集／中古ゲームライフPart 3など

〈22号〉 本体価格760円
SFC特集／プレミアソフト特集など

〈総集編3〉 本体価格1800円
9号～12号までのほとんどの記事を再録した総集編。総集編書き下ろしページも少々ある廉価版。

〈総集編4〉 本体価格1800円
13号～16号までのほとんどの記事を再録した総集編。書き下ろしページも少々ある廉価版。

ナイスゲームズ

〈1号〉 本体価格760円
一生愛せる極上ゲーム／ヘンなタイトル特集／制作者インタビューなど

〈2号〉 本体価格760円
98年ゲームランキング200／ギャルゲー特集／制作者インタビューなど

〈3号〉 本体価格760円
99年上半期ゲームランキング200／ホラーゲーム特集／制作者インタビューなど

〈4号〉 本体価格980円
99年下半期ゲームランキング200／つくりものゲーム特集／制作者インタビューなど

〈5号〉 本体価格980円
2000年上半期ゲームランキング200／キャラクターゲーム特集／制作者インタビューなど

〈6号〉 本体価格980円
2000年下半期ゲームランキング200／洋ゲー特集／制作者インタビューなど

〈7号〉 本体価格980円
2001年上半期ゲームランキング200／ドライビングゲーム特集など

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書（コピー可）に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。　　**※ユーズド・ゲームズ1号～5号、総集編1～2は完売いたしました。**

客注扱い

書店（帳合）印

版元　キルタイムコミュニケーション
TEL 03-3555-3431／FAX 03-3551-1208

お名前

ご住所

TEL　（　　）

ユーズド・ゲームズ VOL.（　　）←号数を記入 ※本体価格　VOL.3　780円、VOL.4～　760円	各　冊
ユーズド・ゲームズ総集編 VOL.（　　）←号数を記入　※本体価格　1800円	各　冊
ナイスゲームズ VOL.（　　）←号数を記入　※本体価格　760円	各　冊
	冊
	冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

新雑誌創刊！

5月20日発売決定！

隔月刊

ユーゲー

予価780円(税込)／ページ数148ページ(予定)

＋

＝ ユーゲー

ナイスゲームズは、姉妹誌であるユーズド・ゲームズと合併、誌名を新しくユーゲーと変更し、今後は隔月刊で刊行していくことになりました。

対象ハードはファミコンから新ハードのX-BOXまで。
好評連載陣もそのまま引継ぎ、本誌の柱であった上半期・下半期ベストゲームも、半年にごとに掲載していきます。
発掘系ゲーム専門誌、というコンセプトは変わりません。

と言うより、ユーズド・ゲームズも同じようなコンセプトだったりするのです。

ユーズドの方は過去のハードから、ナイスの方は最近のハードから、面白いゲームを探して紹介してきました。

ナイスゲームズ発行当時はプレイステーション、サターンが伸びていこうとする時期で、明らかにこれまでとは違う映像がゲームの中にありました。

だからこそハードで区切ってゲームを紹介してきた訳ですが、今、主流となっているPS2、GCはその時のような大きな差は感じられません。GBAにいたってはSFCと同じような画面です。

我々は面白いゲームを楽しもうという気持ちがあればハードの差は関係ないと考えております。むしろハードの差を理解した上でゲームを楽しむことが、より多くのゲームを楽しむことに繋がるのではないかと思っております。

新作だけがゲームではありません。
時代を超えるゲーム専門誌、ユーゲーを今後ともよろしくお願いいたします。

詳しくは177ページ

ナイスゲームズは ユーズド・ゲームズと合併して、ユーゲーに生まれ代わります!

隔月刊ユーゲー6月号　5月20日発売予定

発行人：武内静夫
編集人：小泉俊昭
編集長：津田清和
編集部：奥山美雪
萩原麻衣
北郷　健
榎本正幸
デザイン：マイクロハウス クリエイティブ事業部
小野　瞳
金本美緒
編集協力：RD
卯月鮎
M2
佐ぶ
シタタメヤ
ジョッキー★笹岡
鈴木純平
原田勝彦
水野隆志
米光一成
販売営業：長谷川安次
河合秀晃
広　告：マイクロハウス　レップ営業部
五十嵐健一
印　刷：図書印刷株式会社

ナイスゲームズ VOL.8
2002年4月1日発行

定価：本体980円
（消費税が別に加算されます）

(株)キルタイムコミュニケーション
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3555-1201
FAX.03-3551-9384
販売部　TEL.03-3555-3431
FAX.03-3551-1208

広　告　(株)マイクロハウス　レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180

ナイスゲームズ VOL.8

編集後記

と言うわけで本誌はこれで最終号です。読者の皆様、ありがとうございました。上のとおりユーズド・ゲームズと合併することになります。どちらも同じスタッフで作っていますのでノリは特に変わることはないと思いますのでご安心下さい。そもそも我々の本の基本コンセプトは、みんなの記憶に残っている傑作ゲームを懐かしむ、大作の影に隠れてあまり売れなかった傑作ソフトを紹介する、というもの。実はハードの新旧って特に問題じゃなかったんですよね。じゃあ何で別れていたのと言われると、まあ、それは色々と事情がある訳でして…。ゲーム誌の中に一つぐらい、新作情報に拘らない雑誌があってもいいと思っております。そして、こういうカタチでもゲーム業界に貢献できる何かがあると思っております。今後は新雑誌「ユーゲー」をどうか、よろしくお願いいたします。（津田）

そろそろ土地を買おうかな、なんて思ってます。と言っても風光明媚な八ヶ岳の山麓でもなけりゃ通勤に便利なベッドタウンでもありません。月の土地です（笑）。半分冗談で半分夢みたいなもんですが、こういうのもオツかなと。…うーん、いつも真面目なコメントは津田さんに任せっきりで逃げてるなあ。とりあえずこれからも頑張ります。（奥山）

インターネット対応のゲームが増えてきて、これからはオンラインゲームも当たり前になってゆくのでしょうか。というわけで先日、ADSLの申し込みをしてみました。あぁ…お小遣いを節約しなければ。もしかしたらオンラインに紛れ込んで、読者様とお会いできることがあるのかも？　ではでは、またどこかでお目に掛かれる日まで、ごきげんようです。（萩原）

実写ゲーム特集、いかがでしたか？　少しでも「やってみようかな」と思って頂ければ本望です。インタビューにお答え頂いたENIXの齊藤様、吉川様。入手困難なソフトをお貸し頂いた坂川理沙さん。そのほか関わったすべての皆様のご協力なしには、この企画は実現しませんでした。心から感謝し、この場を借りてお礼を申し上げます。有難うございました。（北郷）

つい先日、ヤボ用でサターンを起動させました。30分位でやめる予定でしたが、気が付くと徹夜…。2年ぶりの『ダライアス外伝』でしたが、できるものですね、ノーミス、ノーボンバークリア。気を良くして『サンダーフォースV』もプレイしましたが、ラスボスで撃沈。悔しくて、何度も挑戦してましたよ、2月22日に。なにやってんだかなぁ。（榎本）

ナイスゲームズVOL.8　アンケート用ナンバー

1　ランキング
2　編集部ベスト20
3　逆転裁判
4　マジカルバケーション
5　Rez
6　零～zero～
7　ジャック×ダクスター
8　ゼロガンナー2
9　げんしのことば
10　BUSIN
11　スカイガンナー
12　エバーブルー
13　ゆりかごから墓場まで
14　ナイスゲームインプレッション
15　読者コーナー
16　殿堂ソフト　ICO
17　制作者インタビュー
18　ゲームレジスタンス
19　2特集　ゲーム超写実主義宣言!!
20　魅惑の実写ワールドへようこそ!!
21　es
22　恋のサマーファンタジー
23　ALIVE
24　アナザーマインド
25　ムーンクレイドル
26　あの頃君は若かった
27　エニックス実写ゲーム特集
28　君は3DOを覚えているか?
29　実写バカデミー大賞
30　輝け!!　実写アカデミー大賞
31　美食倶楽部ギャルゲー専科
32　ライトユーザーのひみつ
33　佐ぶの技術セミナー
34　小特集　エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか?
35　ネットゲーム場外乱闘
36　ゲームセンター放浪記
37　煩悩ゲームの世界
38　今月の発掘

パソコン自作派ユーザーのための専門誌
月刊PC-DIY

アジア唯一の（？）お笑いパソコン自作専門誌。本誌は初心者から自作に飽きた上級者まで幅広い層を対象とし、衆生（読者）を自作の境地へと導きます。

A4変形版／全148ページ／980円（税込み）

PC-DIY11月号増
PC自作ユーザ
WindowsX

WindowsXPの導入は
XPの新機能から、イロ
ンの謎、ビストロの番
1冊！

A4変形版／全130ページ／13

PC-DIY1月号増
PC-DIYが自
自作PC信

パーツの世界は日進月
経てばただの中古パー
頼できるPCパーツを

A4変形版／全130ページ／13

発行：キルタイムコミュニケ
販売営業部 TEL.03-3555-3431

●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

●リニューアル後のユーゲーを引き続き購入しますか？

●2002年1月～6月に発売されたソフトの中で、面白かったものは何ですか？

●本書をどこで知りましたか？

・店頭で　・人に薦められて　・ユーズドゲームズの広告で

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは6月末日までです）

キルタイムセン

詳しくは177ページ

ナイスゲームズは ユーズド・ゲームズと合併して、ユーゲーに生まれ代わります！

隔月刊ユーゲー6月号　5月20日発売予定

発行人：武内静夫
編集人：小泉俊昭
編集長：津田清和

ナイスゲームズ VOL.8

POST CARD

1040041

50円切手を
貼って下さい

東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル2F
KTC キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ 編集部
Vol.8アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム 職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名(複数可・以下同)

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

キリトリセン

うございました。上のとおりユ
ッフで作っていますのでノリは
浅々の本の基本コンセプトは、
隠れてあまり売れなかった傑
問題じゃなかったんですよね。
情がある訳でして…。ゲーム誌
思っております。そして、こうい
ります。今後は新雑誌「ユーゲ
（津田）

も明媚な八ヶ岳の山麓でもな
す(笑)。半分冗談で半分夢み
真面目なコメントは津田さん
。（奥山）

ンゲームも当たり前になって
ました。あぁ…お小遣いを節
お会いできることがあるのか
ようです。（萩原）

な」と思って頂ければ本望で
困難なソフトをお貸し頂いた
は、この企画は実現しません
難うございました。(北郷)

る予定でしたが、気が付くと
すね、ノーミス、ノーボンバー
、ラスボスで撃沈。悔しくて、
(榎本)

用ナンバー

27　エニックス実写ゲーム特集
28　君は3DOを覚えているか？
29　実写バカデミー大賞
30　輝け!!　実写アカデミー大賞
31　美食倶楽部ギャルゲー専科
32　ライトユーザーのひみつ
33　佐ぶの技術セミナー
34　小特集　エルドラドゲートはRPGの黄金郷の扉を開いたのか?
35　ネットゲーム場外乱闘
36　ゲームセンター放浪記
37　煩悩ゲームの世界
38　今月の発掘

パソコン自作派ユーザーのための専門誌
月刊PC-DIY

アジア唯一の（？）お笑いパソコン自作専門誌。本誌は初心者から自作に飽きた上級者まで幅広い層を対象とし、衆生（読者）を自作の境地へと導きます。

A4変形版／全148ページ／980円（税込み）

PC-DIY11月号増刊
PC自作ユーザーのための
WindowsXPセットアップガイド

WindowsXPの導入は自作ユーザーにとっての一大事。XPの新機能から、イロイロ噂されるアクティベーションの謎、ビストロの番外編まで掲載したてんこ盛りの1冊！

A4変形版／全130ページ／1380円（税込み）

PC-DIY1月号増刊
PC-DIYが自信をもって贈る
自作PC信頼パーツカタログ

パーツの世界は日進月歩。最新スペックの製品も一年経てばただの中古パーツ。一年後にも後悔しない、信頼できるPCパーツを一挙大公開！

A4変形版／全130ページ／1380円（税込み）

発行：キルタイムコミュニケーション
販売営業部 TEL.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208

平成14年4月1日発行　発行所：㈱キルタイムコミュニケーション　発行人：武内静夫　編集人：小泉俊昭　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3555-3431　FAX03-3551-1208

定価　本体980円
※消費税が別に加算されます

PlayStation

その時、魔法は完成した——。

二重の電子錠で閉じられた密室で行われた殺人、
そこに秘められた恐るべき真実とは——。

CAST

犀川 創平：渋谷 茂
西之園 萌絵：小林 沙苗
真賀田 四季：こおろぎ さとみ
新藤 清二：山口 健
山根 幸弘：吉田 孝
弓永 富彦：重塚 利弘
島田 文子：永島 由子
国枝 桃子：小松 しずく
他

愛知県三河湾に浮かぶ妃真加（ひまか）島。その島にある、外界から隔離された私立研究所には天才プログラマ・真賀田四季博士がいる。N大学工学部建築学科の助教授・犀川創平率いるゼミのメンバーは、今年のゼミ旅行をその妃真加島のキャンプ場に決めた。犀川と、N大学1年生・西之園萌絵、そして犀川研の学生・桐生渉はその研究所で、ある事件に遭遇する。彼らが目にしたのは、誰も出入りできないはずの四季博士の部屋から現れた、ウエディングドレスを身に纏い両手両足を切断された死体だった——。

あの傑作ミステリィがついにゲーム化！

原作者・森博嗣監修によるマルチエンディングを実現。

プレイステーション用ソフト　ミステリィ アドベンチャー ゲーム

すべてがFになる
THE PERFECT INSIDER

原作：講談社ノベルズ『すべてがFになる』

好評発売中

標準価格 6,800円（税抜）

KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド　〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F　ユーザーサポート TEL.03-5753-0835
ホームページアドレス　http://www.kid-game.co.jp（i-mode、J-SKY対応）

"PlayStation"および"Playstation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。　©KID　©MORI Hiroshi／講談社

ISBN4-86032-018-2　C2076　¥980E

© KILL TIME COMMUNICATION
Printed in Japan