

Engrossing Game Gallery

Official Guide Book

Engrossing Game Gallery Official Guide Book

プロジェクトEGG公式ガイドブック

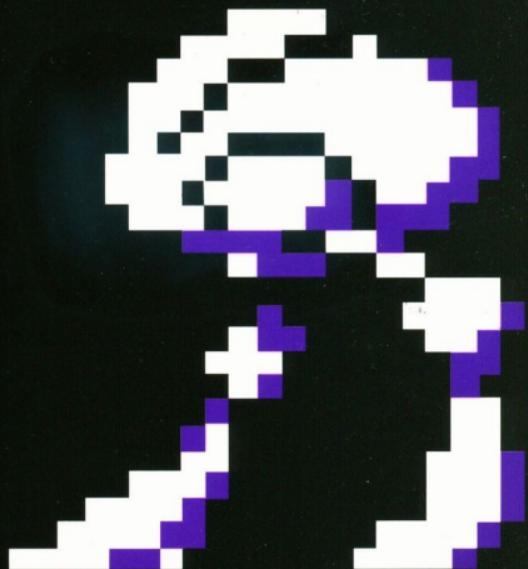
文化になれる「ゲーム」



『プロジェクトEGG』により
21世紀に蘇るゲームの
「歴史的世界遺産」

Engrossing
Game
Gallery
Official
Guide Book

プロジェクトEGG公式ガイドブック



Engrossing Game Gallery Official Guide Book

プロジェクトEGG公式ガイドブック



Engrossing Game Gallery Official Guide Book



about... Project EGG

1980年代PCゲームは多くの人たちに多大な影響を与えました。

ProjectEGGは、その名作の数々をWindows等の現行プラットフォーム上で再現し、かつてこれらのゲームを楽しまれた方も、そうでない方もひっくるめてより多くの方々に楽しんで頂けるよう発足したプロジェクトです。

2001年11月24日にサービス開始となった本プロジェクトは、JCGA会(日本コンピュータゲーム協会)のご協力のもと、多くのラインナップご用意することができました。しかし、さらに多くのラインナップ確保に全力を尽くす姿勢は変えません。

毎月24日に最低でも10タイトルのソフトを配信していく予定です。

また、配信ソフトウェアのプラットフォームについても今後拡大していく予定であり、最終的にはあらゆるプラットフォームで販売されていたソフトウェアを網羅することを目指に、技術研究とメーカーとの交渉を続けていく所存です。



● <i>E&G purchase manual</i>	P.004
● Game software review	
• <i>RPG</i>	P.016
• <i>RVG</i>	P.070
• <i>RET</i>	P.088
• <i>SLG</i>	P.098
● <i>BOTHTEC Interview</i> P.105	
● Column	
• <i>Medium of the 80's</i>	P.015
• <i>Personal computer of the 80's 1</i>	P.087
• <i>Personal computer of the 80's 2</i>	P.103
• <i>E&G Information</i>	P.104

Attention:本誌のデータは2002年4月末のものであり、サイト上のデータは随時更新されています。課金サービスをお申し込みになる前は、必ずサイト上の最新データをご確認していただきますようお願い申し上げます。



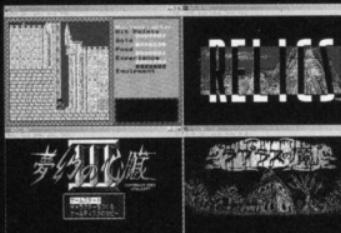
**purchase
manual**

EGG購入の手引き

EGGを購入するにあたって

1980年代の名作パソコンゲームを楽しむことができる「ProjectEGG」(以下EGG)はSoft-Cityにおけるコンテンツのひとつである。Soft-Cityとはボースティック社が運営する、ソフトウェアを中心とした、インターネットエンターテイメントを提供するサービスプロバイダのことだ。

現在、EGGで販売されているゲームソフトを入手するには、Soft-Cityへの会員登録を始め、クリアしなければならないステップがいくつある。



境コインで、そのままの姿で、現行のOSでも、Windows95/98/ME/2000/XPに対応する。また、特別な知識や機材に接続する必要がない環境下で、インターネットに接続可能なパソコンが、簡単にゲームが楽しめる。

EGGを楽しむために必要な物

2002年5月現在でEGGから販売されているタイトルは、すべてインターネット配信によるものである。そして、現状で対応しているプラットフォームはWindowsだ。よって、インターネットに接続可能な状態にあるWindowsパソコンと、料金の引き落とし先となる銀行、郵便局の口座は必要不可欠である。それらに加えて、持っていると便利なのが、クレジットカードとジョイパッドだ。クレジットカードは、会員登録や料金引き落としの手続きがスムーズにし、ジョイパッドはゲームプレイを快適にしてくれるぞ。

必ず必要な物

- Windowsパソコン
サポートの対象となるOSのバージョンは、95、98、Me、NT、2000。パソコンはAT互換機とPC98シリーズに対応。

あとで便利な物

- クレジットカード
利用可能なクレジットカードは、「VISAカード」「MASTERカード」「JCBカード」「NICOSカード」の4つ。
- ジョイパッド
ゲーム用コントローラーは、アクションゲームなどのプレイを快適にしてくれる。

ゲームを購入するまでの手順

ここでは、EGGソフトを購入からプレイまでのプロセスを9つのステップに分けて説明していく。これからEGGソフトを購入するユーザーはStep1を。すでに、ソフトを

購入しているユーザーはStep6から読もう。

下に各ステップで解説している内容をまとめたので、わからないことがあったら、サポートへ問い合わせる前に一読してほしい。たいていのことならば解決できるはずだ。

step 1	Soft-Cityの会員になる EGGソフトを購入するためには、Soft-Cityの会員になる必要がある。ここでは入会までの手順を解説していく。	→P.5
step 2	プロテクトEGGを手に入れる EGGソフトは、プロテクトEGGによって承認されることでプレイ可能になる。ここではその入手から、使い方までを解説。	→P.6
step 3	SHOPでゲームソフトを購入する 会員専用ページであるSHOPでのゲームソフトの購入方法を解説。ここは、課金が発生する重要なステップである。	→P.7
step 4	ゲームを起動する ダウンロード(購入)したソフトの解凍から起動方法までを解説。Windowsの初心者は必読のステップだ。	→P.8
step 5	ゲームのマニュアルを読む ここではマニュアルの入手方法や、その見方を解説する。ゲームのマニュアルはPDF化されている場合が多い。	→P.8
step 6	環境に合わせたゲーム設定 EGGソフトの設定項目を解説するステップ。マシン性能などの、環境に合わせた設定を理解しよう。	→P.9
step 7	EGG FAQ EGGにおけるあらゆる疑問に答えるFAQ。随時更新されるEGGサイト上のものと合わせて見てみよう。	→P.11
step 8	サポートへの問い合わせ Step7のFAQを読んでもトラブルが解決しない場合は、サイト上のメールフォームからサポートに問い合わせよう。	→P.12
step 9	Soft-Cityのコンテンツを堪能しよう EGG以外のSoft-Cityにおけるサービスコンテンツを解説するステップ。Soft-City会員なら利用しない手はない。	→P.13

Soft-Cityの会員になる

課金方法によって申し込み方が異なる

Soft-Cityの会員になるにあたって、まずはサービス料金の課金方法を決めなければならない。課金にはクレジットカードによる課金とプロバイダ(BIGLOBE)経由の課金があり、それぞれ申し込みの手順がことなる。

クレジットカードの場合は、手続きが簡単で、即時会員になれるのが魅力。プロバイダ課金は、手続きが多く、場合によっては入会までに時間を要するが、クレジットカードを持っていないても申し込むことが可能だ。

クレジットカードによる課金

- ▶1. Soft-Cityのトップページ(<https://www.soft-city.com>)で「会員登録」をクリックする。



<http://www.soft-city.com/egg/index.htm>
(EGGのトップページ)の「会員登録」からも登録ページへ進める

- ▶2. 「Soft-City利用規約」を読解した上で、「上記の規約に同意し会員登録」をクリックして先へ進む。



Soft-Cityの月額利用料金は300円。これに購入したソフトの料金が加算した額が請求される。課金は、会員登録を完了した月から発生するぞ

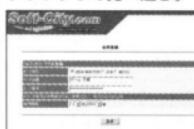
- ▶3. 「クレジットカードで登録」をクリックして先に進む。

- ▶4. ID、パスワード、氏名、住所などを入力したら、「次へ」をクリックして「クレジット番号入力画面」へ進む。



記入事項に漏れや間違いがあると、「クレジット番号入力画面」へ進むことができない。項目の説明をよく読み込んで入力しよう

- ▶5. クレジットカードの情報を記入したら、「登録」をクリックして先へ進む。



ここも間違えが許されない入力画面である。入力したクレジットカードの番号をよく確認して、間違えがなければ先へ進もう

- ▶6. 入力した情報に不備がなければ、5で入力したIDとパスワードで、Soft-Cityにログインできるようになる。



カードによる入会は、とにかくスマーズで早い。利用可能なカードがあるなら、使わない手はない



プロバイダ経由の場合は「BIGLOBE」の会員手続きをする必要があるが、カードの有無を問わず入会可能だ

プロバイダによる課金(クレジットカードなしの場合)

- ▶1. Soft-Cityのトップページ(<https://www.soft-city.com>)で「会員登録」をクリックする。

- ▶2. 「Soft-City利用規約」を読解した上で、「BIGLOBE」の「るるん」コース申し込みページ(<http://www.biglobe.ne.jp/join/service/page04.html>)を開く。

- ▶3. 「るるんコース」に入会する!をクリックする。

- ▶4. 「郵送にてお申し込みの方はこちら」をクリックする。

- ▶5. 「資料請求」をクリックする(もしくは0120-17-0962へ電話をして資料請求をする)。

- ▶6. 資料請求フォームで住所や名前など必要事項を入力したら、「資料請求を行う」をクリックする。

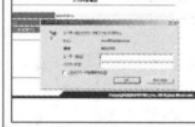
- ▶7. 郵送にて資料が届いたら、同封されている入会CD-ROMキット「はじめませつ」に添付されている「BIGLOBE契約申込書」を使い、「るるん」コースで申し込みをする。

- ▶8. BIGLOBEからユーザーIDとパスワードが知らされたら、再びSoft-Cityのトップページ(<https://www.soft-city.com>)で「会員登録」をクリックする。

- ▶9. ユーザIDやパスワードを入力し「次へ」をクリックして次のページに進み、「上記の規約に同意し会員登録」をクリックする。そして次のページでは、「BIGLOBEで契約」をクリック。

- ▶10. 入力内容確認ページで入力した内容を確認したら「次へ」をクリックする。

- ▶11. 「ネットワーク パスワードの入力」というウインドウが開かれるので、BIGLOBEのユーザーIDとパスワードを入力し、「OK」をクリックする。



ここまで漏れなく手続きが済めば、Soft-Cityにログインできるようになる。ユーザーIDとパスワードは忘れないようにしよう

- ▶12. 入力した情報に不備がなければ、11で入力したIDとパスワードで、Soft-Cityにログインできるようになる。

step
2

プロテクトEGGを手に入れる

プロテクトEGGとは？

EGGで提供されるゲームをダウンロードして利用するには、あらかじめ「プロテクトEGG」(特許出願中)によるサインインが必要である。これによるサインインが完了していないと、ゲームを起動させることはできない。

「プロテクトEGG」でサインインすることにより、ゲー

ムの利用者がSoft-cityの会員であるという確認が行われ、以後のプレイが可能になるのだ。会員であれば、いつでもダウンロードできるので、すぐに入手しよう。

また「プロテクトEGG」には、EGGにより配信されたソフトが不正配布された場合に、流出元を特定する機能も備えている。

プロテクトEGGのダウンロードからインストールまでの流れ

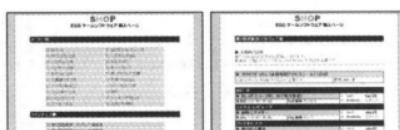
- 1. Soft-Cityのトップページ(<http://www.soft-city.com>)や、EGGのページで(<http://www.soft-city.com/member/official/EggArea/Index.htm>)でログイン(IDとパスワードを入力)する。



- 2. 会員専用ページである「SHOP」をクリックすると(ログインしていないとログインページが表示される)、EGGソフトウェアの利用規約が表示される。これを読解した上で「同意する」をクリックして先へ進む。



- 3. 「メーカー別」「ラインナップ順」の中から任意の項目をクリック(ここでは、まだゲームを購入しないので、どれをクリックしてもかまわない)して、販売ソフトウェア表を表示させる。



- 4. 販売ソフトウェア表の最上部に「プロテクトEGG(会員専用アクセスツール)」という項目があるので、その横の「ダウンロード」をクリックして先へすすむ。そして表示されたページ内の「egg/ProtectEGG_Install.EXE」をクリックすると、ダウンロードが開始される。



- 5. ダウンロードが完了すると、先ほど指定した場所に「ProtectEGG_Install.EXE」という自己解凍ファイルができる。このファイルは、ダブルクリックすると解凍される。解凍時にファイルの保存場所を尋ねてくるが、そのまま「OK」を押すと、同一の場所に「作業用フォルダ」というフォルダを作成し、その中に解凍したファイルが収納される。ハードディスクの容量に問題がない限りは、そのまま「OK」を押そう。

- 6. 解凍されたファイルが収納されている「作業用フォルダ」(解凍時に独自にファイルの保存場所を指定したなら、そのフォルダ)を開くと、「Setup.exe」というファイルがある。これをダブルクリックすると、プロテクトEGGのインストールが始まるのだ。インストール時にインストール場所などを尋ねてくるが、特別な理由がない限りは、完了するまで、すべて「次へ」を選択すべし。

- 7. プロテクトEGGのインストールが完了したら、スタートメニューからプログラムを選び、プロテクトEGG内のプロテクトEGGを選択しよう。

- 8. プロテクトEGGが起動したら、画面最下部にある「サインイン」のボタンをクリックしよう。すると、Soft-CityのユーザーIDとパスワードの入力を求める画面が現れるので、会員登録時に決めたものをそれぞれ入力し「OK」をクリックする。正常に認証された場合、接続された時点で、承認完了のメッセージが表示されるぞ。これでゲームを起動させる準備はOKだ。



ログアウト状態で会員登録をすると、Soft-City.com会員登録のページにリダイレクトされる。そこで「アカウント登録」をクリックして、アカウント登録を行なう。

利用規約は必ず読み、同意する場合は「同意する」を下部のチェックボックスにチェックする。

ヤトウジカットアップエラーアイコンを表示する。

1. フォルダが始まる場所は窗口を約

step

3

ショップでゲームソフトを購入する

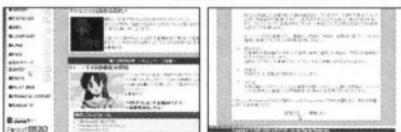
いよいよゲームソフトの購入

ゲームを購入する際は、まず「CATALOG」ページで欲しいタイトルの機種や価格を確認しよう。機種によって必要となるマシンスペックがことなるので、購入の際は必ず確認すること。ちなみにPC-8801、PC-9801、X1、FM77は最低スペック233MHz、推奨スペック400MHz以上。FM77AV

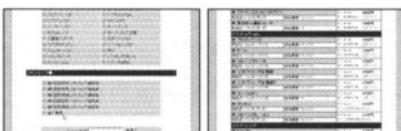
やMSXは600MHz以上が推奨スペックだ(MHzはCPUのクロック周波数)。今後、EGGでのゲームプレイを視野に入れてパソコンの購入を考えているのであれば、800MHz以上の物を選ぶとストレスを感じずにプレイできるぞ。「CATALOG」ページでは、ゲームタイトルをクリックすることで、ゲームの説明と画面写真を見ることもできる。

ゲームソフトのダウンロード

- ▶1.ログインした状態で、「SHOP」をクリックすると、EGGソフトウェアの利用規約が表示される。これを読解した上で「同意する」をクリックして先へ進む。



- ▶2.「メーカー別」「ラインナップ順」「タイトル検索」の中から任意の項目を選び、販売ソフトウェアを表示させる(「タイトル検索」はゲームタイトルの一部でも検索可能)。



- ▶3.販売ソフトウェアページで、ゲームのタイトルをクリックすると、そのタイトルのレビューを見ることができる。レビューを閲覧したら、次に「MANUAL」をクリックしてマニュアルをダウンロードしよう。



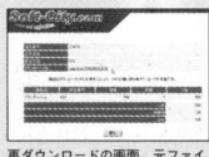
- ▶4.「BUY」をクリックし、表示されたページで「確認ページへ」をクリックする。確認ページの情報に間違いがないければ、「購入」をクリックだ(この時点で課金が決定される)。



- ▶5.「ダウンロード」をクリックしてソフトを手に入る。

ダウンロードに失敗してしまった

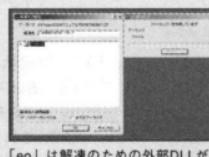
「ダウンロード中にパソコンの電源を抜いてしまった」「何らかの理由で回線が切れてしまった」などの理由で、購入したゲームのダウンロードに失敗してしまった場合は、会員専用ページ「DATA」から購入後180日に限り、再ダウンロードをすることが可能だ。また、ダウンロードは成功したが、その後、誤ってデータを消してしまった場合や、ハードディスクがクラッシュしてしまった場合でも同様に、再ダウンロードできる。しかし、万一の事態に備えて、元ファイルのバックアップはとるようにしよう。



再ダウンロードの画面。元ファイルはバックアップしておくといい

圧縮フォルダが展開できない

EGGで配信されているマニュアルは、ZIP形式といわれる圧縮型のファイルになっている。Windows98 Plus!やWindows MeにはZIPを解凍する機能が備わっているが(「コントロールパネル」から「アプリケーションの追加と削除」を選び「Windows ファイル」タブ内「システムツール」の「圧縮フォルダ」にチェックを入れることで扱えるようになる)、それ以外のバージョンのOSTで解凍するには「eo」([eo](http://member.nifty.ne.jp/beambitious/))などの解凍ソフトが必要になる。



「eo」は解凍のための外部DLLが一切不要なので初心者にオススメ

3 ショップでゲームソフトを購入する

step
4

ゲームを起動する

ゲームファイルを解凍する

ゲームを購入(ダウンロード)したら、いよいよ待ちに待ったゲームの起動だ。

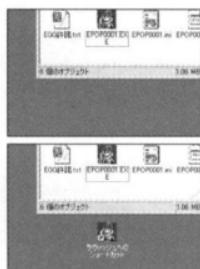
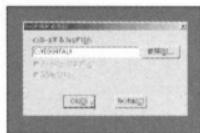
しかし、ダウンロードしたゲームは、そのままの状態で遊ぶことはできない。下記の手順で解凍することで、ようやくプレイ可能な状態になる。

また「プロテクトEGG」のインストールが完了していることも、ゲーム起動させるために必要な条件なので、忘れないようにしよう(「プロテクトEGG」に関してはStep2を参照のこと)。

解凍後はゲームのマニュアルに従い、実行ファイルを起動させよう(マニュアルについてはStep5を参照)。

ゲームの起動方法

- ▶1.ダウンロードしたゲームファイルは、自己解凍型の圧縮ファイルになっているので、ダブルクリックすると解凍できる。解凍時には任意の解凍先を指定できるので、好きな場所を指定しよう。解凍先を指定しない場合は、Cドライブのルートに「EGG」というフォルダを作り、さらにその下層に「***」(メーカー名の頭文字)フォルダを作って、その中に解凍されるぞ。
- ▶2.解凍した指定先には、「E*****.EXE」「E*****.TXT」(*****はゲームによってとなる)「EGG許諾.txt」「errand.exe」という4つのファイルが保存されている。「E*****.EXE」はゲームの実行ファイルだ。ダブルクリックすることで起動させることができる。このファイルを選択した状態で、右クリックメニューから、「ショートカット」の作成を選ぶと、ゲームのショートカットが作れるので、デスクトップなどにおくと便利だ。「E*****.TXT」はゲームの簡単マニュアルである。PDFのマニュアルと合わせて目を通しておこう。「EGG許諾.txt」にはソフトウェア使用許諾契約に関することが書かれている。プレイ前に、一度は目を通しておくこと。「errand.exe」は「E*****.EXE」を起動させる際に必要なファイルである。どれも重要なファイルなので削除しないこと。また、EXEファイルは、リネームしてもいけない(ショートカットはリネームしても大丈夫)。
- ▶3.「E*****.EXE」をダブルクリックしてゲームを起動させよう(ゲームの詳しい機動のさせかたは、各ゲームのマニュアルを参照)。



解凍はダブルクリックをして、保存先に進む。

ゲームを起動させるたびに、実行ファイルをダブルクリックして、それを右クリックして、上スクリプトをクリックする。

どの理由でも削除する必要はない。

step
5

ゲームのマニュアルを読む

PDFファイルとテキストファイル

ゲームのマニュアルには、ダウンロードで手に入れるPDF形式のものと、解凍した実行ファイルと同じ場所に保存されているTXTファイルのふたつがある。

PDFのマニュアルは、当時のパッケージに同梱されていたものとまったく同じもの。一方のTXTファイルはEGG用のマニュアルで、操作方法やディスクの入れ替え方法が記載されている。操作方法やディスク入れ替えは、PDFにも載っているが、それは当時の実機での操作なのでTXTを優先しよう。



マニュアルのPDFファイルを閲覧するためには「Adobe Acrobat Reader」(フリーウェア)が必要



「Adobe Acrobat Reader」は <http://www.adobe.co.jp/products/acrobat/readstep.html> で入手できる

環境に合わせたゲーム設定

メニューの役割を知る

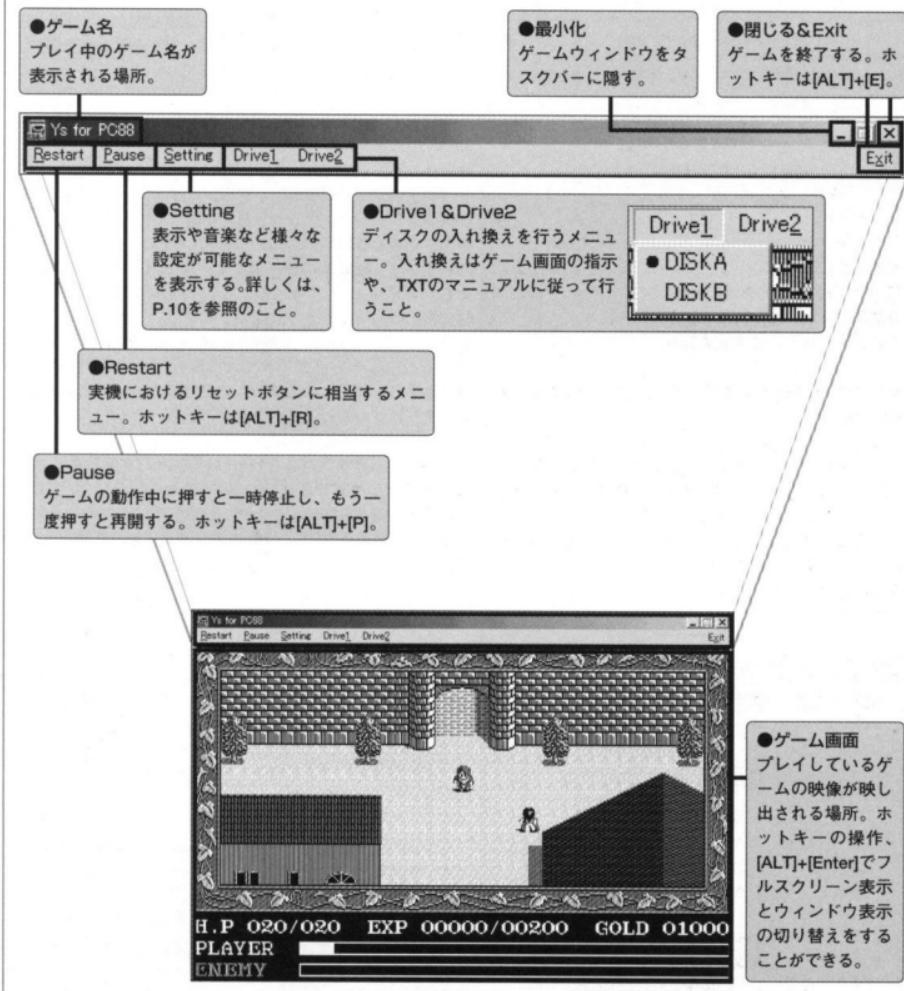
メニューバーのメニューには、ゲームの動作をコントロールするものと、動作の設定を変更するものがある。メニューの項目はゲームによってことなり、基本的なメニューに加えて、専用のメニューを持っているゲームもある(専用メニューについては、各々のTXTマニュアル内で説明さ

れている)。

設定は特に変更しなくともゲームを遊ぶことはできるが、自分の環境に合わせたセッティングができるようになると、より快適にEGGを楽しむことができる。ゲームの操作方法はタイトルごとにことなるが、メニューの役割は全タイトル共通なので、早めに覚えるようにしよう。

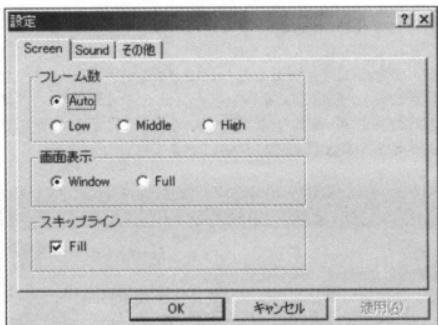
ゲームの設定

▶メニューの解説 ゲームには7個前後の(ゲームによってことなる)メニューがあり、それをマウスクリックして操作する。また、メニューにはそれぞれに対応したホットキーが設定されているぞ。



Settingの設定

▶ Settingの設定 Screenタブでは、フレーム数、画面表示、スキップラインの変更ができる。ロースペックなパソコンは、フレーム数やスキップラインの設定を変えてみると、速度が改善されるだろう。



●フレーム数

フレームとは、映像の描写単位である。秒間60フレーム描写だと実機と同様で、High設定だとこの状態になる。Middleだと30、Lowだと秒間20フレームでの描写だ。Autoは、パソコンの性能に合わせた適切なフレーム数値を自動設定する。

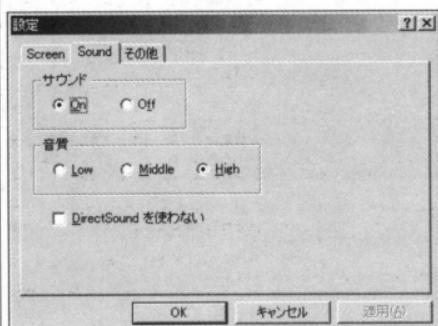
●画面表示

画面表示は、Window(ウィンドウモード)とFull(フルスクリーンモード)の二つがある。モニター全面に映し出されるフルスクリーンモードは、まさに実機ながら。ウィンドウモードは、他のアプリケーションと共に表示可能なので、攻略メモやマッピングをしながらプレイすることができる。

●スキップライン

Fillにチェックを入れないと、ドット間にスキ間が空き、画面が暗くなってしまう。これを補うのが、線間補完という処理である(8bitマシンのみ)。処理落ちしていない限り外す必要はない。

▶ Soundの設定 ここでは、サウンドのOn、Offや音質などを設定できる。Screenと同様にSoundの設定を変更することで、ロースペックマシンのプレイ速度を改善することができる。



●サウンド

サウンドのOn、Offを設定するラジオボタン。On状態とOff状態では、パソコンにかかる負荷が違うので、描写速度に難がある場合はOffにしてみるといい。また、パソコンの音は出したいが、ゲームの音は消したい場合などもOff機能が使える。

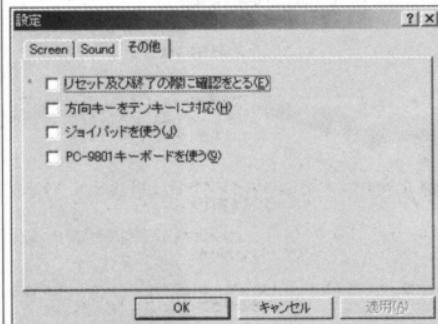
●音質

音質は11KHzのLow、22KHzのMiddle、最高音質である44KHzのHighから設定できる。音質もパソコンにかかる負荷になるので、サウンドと同様に描写速度に難がある場合は、音質を下げてみるといいだろう。

●Direct Soundを使わない

ここにチェックを入れると「Direct Sound」を使わずに音楽を再生することができる(PC-9801のみの項目)。そうすることで、同時に「Direct Sound」を使うアプリケーションを立ち上げられるが、それが必要なのは極めてまれな例だろう。

▶ その他の設定



●リセット及び終了の際に確認をとる

チェックを入れると、確認ダイアログが出るようになるので、操作ミスした場合に「いいえ」を選び訂正できる。

●方向キーをテンキーに対応

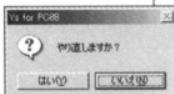
チェックを入れると、↑↓←→の方向キーが、テンキーの8246に対応するようになる。ノートPCやテンキーのないキーボードを使用している場合はチェックを入れよう。

●ジョイパッドを使う

チェックを入れると、「コントロールパネル」の「ゲームオプション」に検出されているID1のコントローラが使用可能になる。使用には方向ボタン+2個以上のボタンが必要だ。

●PC-9801キーボードを使う

PC-9801のキーボードを使用している場合に限り、ここにチェックを入れよう。AT互換機(DOS/V)ユーザーには関係のない設定項目である。



サポートに問い合わせる前に

ここまで、本誌のステップに順じて設定したにもかかわらず、ゲームが立ち上がらない。わからないことや質問がある。そんな場合は、このステップのFAQに自分と同じケースがあるか調べてみよう。

また、このFAQだけではなく、随时更新されているEGG

サイト内のFAQ (<https://www.soft-city.com/egg/faq.htm>)も合わせて確認するといい。

そのどちらでも解決できない場合は、サポートに問い合わせよう（詳しくはStep8参照のこと）。このFAQは2002年4月現在のものであり、今後も常に同様の回答であるとは限らないので注意してほしい。

FAQ

▶ Q. ソフトの動作環境について教えてください。

A. 現在販売中のゲームソフトの対応OSは、Windows 95、98、Me、NT、2000です。Windows XPでの動作も可能ですが、2002年4月現在ではサポートの対象に入っておりません。

パソコンの対応機種はAT互換機及びPC-98シリーズです。MacintoshでのWindowsエミュレーターによる起動は可能な場合もありますが、これもサポートの対象外です。

パソコンの必要スペックは、ゲームによってことなります。ちなみにPC-8801、PC-9801、X1、FM77は最低スペック233MHz、推奨スペック400MHz以上。FM77AVやMSXは600MHz以上が推奨スペックです（MHzはCPUのクロック周波数）。

EGGサイトの閲覧にはMicrosoftInternet Explorer 5.0以上、Netscape Communicator 4.5以上のブラウザを推奨いたします。

ただし、上記条件を満たしている場合でも、ご利用されている1部の環境下におきましては、不具合のご報告もいただいております。不具合が確認されました際は、お手数ですが、EGGテクニカルサポートまでご連絡いただきたく存じます。

▶ Q. ここでダウンロードしたゲームはインターネットにつないであるPCでしか遊べないのですか？「ゲーム起動時に接続してIDの認証～」というようなどと書いてあります……。

A. EGGにて提供しておりますゲームを遊びには、初めにオンライン状態で「プロテクトEGG」というアプリケーションを使い会員認証をしていただきます。一度認証がされると、その後ダウンロードされた各ゲームをオフラインで、お楽しみいただけます（詳しくは本誌P.6を参照してください）。

また、各ゲームソフトごとに認証をする必要はございませんので、インターネットに接続していただくのは、ソフトをダウンロードされる時、認証をおこなう時ののみです。

▶ Q. 「会員専用アクセスツール（プロテクトEGG）」とは？

A. 会員様がご使用しておりますインターネット環境を利用し、弊社のデータベースにて会員データが存在しているかどうかを確認するというもの。

つきましては専用の接続ソフトと言いますより、認証ソフトという位置付けでとらえていただければと思います。

また、一度、認証を終えてしまえば、ダウンロードされたゲームはローカル環境で楽しむことができます（詳しくは本誌P.6を参照してください）。

▶ Q. ゲームをダウンロードしたのですが「会員専用アクセスツールでサインインしてください」という表示がでて、ゲームが起動できません。どうしたらいいのでしょうか？

A. 「会員専用アクセスツール」とは「プロテクトEGG」のことを指します。「プロテクトEGG」による会員認証はお済みでしょうか？ EGGにて提供させていただいているゲームを起動するには、「プロテクトEGG」による会員認証（サインイン）が必要となります。

ログインされた状態で「プロテクトEGG」をダウンロードしてください（詳しくは本誌P.6を参照してください）。

▶ Q. 「プロテクトEGG」での認証が正常にされないのですが……？

A. パッケージの受け渡しが正常に完了できていないことが考えられます。通常のダイヤルアップでしたら問題ありませんが、ルーターやご使用されている場合、9000番台のポートが塞がっておりまますと、認証がされない場合がございます。また、ご自身でファイアウォールを組んでいらっしゃる場合は、その原因も考えられます。藉りますが、ケーブルテレビやプロバイダーによっては設定によりポートを開いておらず、ネットワークゲーム

楽しめる環境もございますので、「プロテクトEGG」による認証がなされないケースもございます。

▶ Q. 「プロテクトEGG」で認証が済んだにも関わらずダウンロードしたゲームが起動しない。または、セーブしたデータがロードできない。

A. 通常、作業フォルダで設定された場所に作業ファイル（セーブデータなど）は作成されます（EXEと同じフォルダではなく）。別の場所に「作業フォルダ」が作成されている場合、ソフトが起動できない可能性がございます。

なお、認証終了後にフォルダを移動等致しますと、動作しなくなります。ご確認のほどよろしくお願い致します。

▶ Q. 本会員登録をしたのにログインできません。またはページが表示されません。

A. 「Cookie」または「JavaScript」が無効になっている可能性があります。ご使用のブラウザ設定を変更して再度ログインしてください。

Internet Explorer5.0の場合は、メニューの「ツール」から「インターネットオプション」を選択します。設定ウィンドウが開いたら「セキュリティ」タブ内の「インターネット」を選択し「レベルのカスタマイズ」をクリック。すると、セキュリティ設定ウィンドウが表示されますので、中の「Cookie」と「JavaScript」を有効にしてください。念のため、キャッシュと履歴をクリアされた状態でお試しいただけると確実かと思います。

Internet Explorer6.0をご使用になられている場合で、プライベートボリュームの設定において、Soft-Cityを登録されませんと、画面が表示されないというご報告も受けております。

プライベートボリュームの設定方法は下記を参考にして下さい。

・Internet Explorer6.0を起動致します。
・画面左上の「ツール」から、「インターネットオプション」をクリックして下さい。

・「インターネットオプション」内の「プライバシー」を選択して下さい。
・1番下にございます「編集」をクリックし、その画面内の「Webサイトのアドレス」にhttp://www.soft-city.comを入力して、「許可」をクリックします。

最後に「OK」を押していただき、マシンを再起動されることでログインできるかと思います。

▶ Q. ゲームのPDFマニュアルが重くて開かないのですが？

A. ご覧になりたいゲームソフトのMANUALボタンを右クリックし対象保存をおこなうことによりローカル環境でご覧頂けます。PDFマニュアルの閲覧には、Adobe社のAcrobat Reader 5以上を推奨します。

▶ Q. 複数のパソコンを所有している場合は複数台インストール可能ですか？

A. 基本的には1台のパソコンでのご使用を許可致しておりますが、別のパソコンでも、「プロテクトEGG」にてサインインをおこなうことにより、ゲームを楽しむことは可能です。あくまでも、個人用途でのご使用であれば、問題ございません。

▶ Q. 同一人物が2台のパソコンにインストールして使用する場合でかつ、別々のIPからプロテクトEGGの認証を行うことは可能ですか？

A. それぞれのパソコンにてサインインを完了されることで可能です。個人用途でのご使用であれば問題ございません。

▶ Q. 商品のダウンロードに失敗した、もしくはダウンロードされたEXEファイルが破損している恐れのある場合はどうすればいいですか？

A.再度、ご購入されますと多重課金されてしまいます。そのような場合は「購入履歴」から、該当商品名の横に記載された、商品IDをクリックし、その商品ページにあるダウンロードURLより、無償にて再ダウンロードが可能となっております。

ただし、無償にてダウンロードできるのは、購入日から180日間でとなってしまいますので、ご注意ください。（詳しくは本誌P.7を参照してください）

► Q.ダウンロード購入したあとに退会したらEGGのゲームが使えなくなるのでしょうか？

A.退会されましても一度ダウンロードされましたゲームに関してはご利用可能です。この場合、条件として、非会員の方のサポートは一切、おこなっておりませんので、バグFIX版のダウンロードや質問メール等にはお答え致しておりません。また、次回以降のラインナップのソフトをダウンロードされるには、再登録の手順を踏んでいただく必要がございます。

► Q. BIGLOBE会員なんですがソフト購入時の、確認のページに移動する時に求められるパス、IDは、何を入力すればいいのですか？

A. BIGLOBE会員の方の場合、BIGLOBEにて決済がおこなわれるため、ソフトをご購入される際は、BIGLOBEのIDとパスワードをご入力してください。

► Q. ゲームをダウンロードし、サインインして認証します。そうしてゲームをプレイ可能にしたちにSoft-Cityを退会し、OSの再インストールをした場合、もう一度入会して認証手続きをしなければならないのでしょうか？

A.OSの再インストールをされた後でも、一度認証されましたソフトに関しては、ご利用いただくことができます。ですので、もう一度入会して認証手続きをされる必要はございません。

会員登録及びその変更に関するこ

► Q. 決済(支払い)手段を郵便か銀行振込でもできるようになるのでしょうか？

A. BIGLOBEの「るんるんコース」にて無料登録をおこなうことによっても弊社のソフトティ本会員登録をおこなうことが可能です。この場合、ご使用のプロバイダがBIGLOBEではなくとも問題ございませんので、ご確認いただければと思います。（詳しくは本誌P.5を参照してください）。

► Q. 登録内容の変更をしたいのですが？

A. Soft-city トップページの「登録内容の変更」(<http://www.soft-city.com/regist/change.htm>)をクリックし、指示に従ってください。（基本的にIDの変更はできません）。

► Q. 決済方法の変更是登録情報の変更ページでは出来ないのでしょうか？

A.ご利用の決済方法に関する変更だけは、大変申し訳ございませんが、再登録の手順をふんでいただく必要があります。月末に退会処理をおこなっていたとき、月頭に再びご入会いただくことで、会費の300円に関しては、数日分の消費で済むこと思います。また、再登録の際に以下の件にご注意下さい。

変更前にご使用されていたIDは過去のデータの保存の為、使用できません。別のIDにて新しいカード情報をご入力いただいた上で、再度ご登録し

て頂きたく存じます。今までにダウンロードされましたソフトに関しては、新たに登録されました、ID/パスワードにて再認証いただくことでご利用いただけます。

また、変更前にご購入されましたソフトに関しては、購入履歴ページからの180日間の無料再ダウンロードはできなくなりますので、ご注意ください。

► Q. 会員登録をしようとしているのですが「会員番号エラー」と出ます。これは、どこがおかしいのですか？

A. 「会員番号エラー」の番号とは、クレジットカード番号をさします。

► Q. Soft-Cityの退会を希望します。手続きを教えてください。

A. ソフトティのTOPページにおいてログインされた後、右上にございまして、メニュー内の「退会手続きについて」(<http://www.soft-city.com/regist/del.htm>)より、退会処理をおこなうことが可能です。

その他

► Q. ログアウトするはどうしたら良いでしょうか？

A. ブラウザを閉じていただくか、Soft-Cityトップページの「ログアウト」ボタンを押して頂くことでログアウトが可能です。

► Q. ファイアウォール環境下で使用したいのですが？

A. ポートについて具体的な番号は申し上げられませんが、9000～10000番までを、空けて頂くことで可能でございます（特にウィルスチェックもしくは、ルーターをご使用の方は注意が必要です）。

なお、ポート番号の設定の仕方に関しては各ソフトのマニュアルをご参照ください。

► Q. プロキシを経由しているのですが「プロジェクトEGG」にてサインインできません。プロキシ経由はNGなのでしょうか？

A. プロキシ経由でも通常問題なくご利用いただけます。ただ、ポート番号において、9000番台を空けていただくことで問題が解決される可能性がございます。

► Q. ホームページなどで、自分のプレイを保存したセーブデータを配布してもいいのでしょうか？ 使用目的は攻略やレビューなどです。

A. セーブデータに間ましては、問題ございません。

► Q. ホームページなどで、EGGゲームのスクリーンショットを公開してもいいのでしょうか？ 使用目的は攻略やレビューなどです。

A. 問題ございません。現在、実際に掲載してご紹介して頂いている方には、一応、EGGのロゴを小さく任意で組み込んで頂いております。

step
8

サポートへの問い合わせ

メールフォームから質問を送る

サポートへの問い合わせは、すべて会員専用ページである「TECHNICAL SUPPORT」からのメールで受け付けています。

現在のところメールフォームは「プロジェクトEGGの不具合に関してのご質問」「今までのPCゲームについてのご質問」「MSXタイトルに関してのご質問」の3つがある。自分の質問に該当するフォームに記入しよう。

3つのメールフォームから、自分の質問内容に該当するものを選び、必要な事項を入力してメールを送ろう

**step
9** Soft-Cityのコンテンツを堪能しよう

EGG以外のコンテンツは？

Soft-Cityには、EGG以外にも魅力的なコンテンツが数多く存在する。せっかく会員になったのだから、それらを利用しない手はない。ここでは、それらをサイトマップと共に紹介していく。また、中でも特に実用的な「Pocket-City」「PocketBBS」「B-DRIVE」の3つを詳しく解説するぞ。



なんと、専門的な知識がなくとも、掲示板やホームページを持ててしまふサービスが受けられる。ネット初心者必見のサービスだ

Soft-City.comサイトマップ

News
Soft-Cityからのお知らせや、更新履歴などの最新ニュースの見出し。

EGG
「GO!!」もしくはロゴをクリックすると、EGGトップページへ。

ゲームスクエア
無料で遊べるオンラインゲームや、格安で購入できるゲームなどがある。

アプリケーションスクエア
初心者でも扱いやすい無料の家計簿ソフトやタイピングソフトなど。

Pocket-City&ユーザーサービス
Pocket-Cityのホームページなどが使える。詳しくはP.14。

ハイバーアカウント
「アプリケーションスクエア」でダウンロードできる家計簿ソフトの使い方や、生活情報などのコンテンツが盛りだくさん。パソコン初心者の主婦は、必見のページである。

家計簿サロン
「このページにログインすれば、あなたのパソコンがより便利になります」というセイフティーログイン機能を搭載した、安心・安全なサイト。

???
懐かしのキャラ「ちまちま」と「つづめ」がなにやら話をしているが……。

Soft-City.com
Home and application http://www.soft-city.com

毎月抽選で素敵な商品をプレゼント!
Soft-City.com会員の方全員に

ログイン
ログインするには、ここにIDとパスワードを入力する。

会員登録など
会員登録や利用規約、FAQなど、重要なコンテンツ群。

コミュニティエリア
5つのBBSからなるコミュニティ。EGG BBSもある。

今週のアンケート
誰でも気軽に参加できる週代わりのアンケート。

ランキング
EBCNによるPCゲームとトレーニングソフトの週刊ランキング。売れ筋商品をチェックだ。

お知らせ
比較的重要なお知らせは、ニュース告知以降もこちらに掲示される。

最新コンピュータ用語辞典
最新用語を6000語収録したコンピュータ用語辞典。検索用語が部分的に一致するだけでなくも候補検索してくれる。わからない用語もこれでOK。

Copyright(C)BOTNETEC Inc. All Rights Reserved.

Pocket-City

▶Pocket-Cityでホームページを作ろう

Pocket-Cityは、まったくWebに関する知識がない人でもホームページを持つことができるサービスだ。必要なのはPocket-Cityへの登録だけ。登録が終わった次の瞬間には、掲示板やチャット、日記などが備え付けられた自分のホームページがWeb上に誕生するぞ。

このホームページの編集はブラウザ上で行われるので、登録と同様にWebに関する知識がない人でも、簡単に更新することができます。初心者にはうってつけのサービスだ。



誕生したばかりのホームページはこんな感じである。登録時間を合わせても1分ほどで完成した。ここから自分で色を染め上げていこう

▶ホームページのコンテンツ

Main

Mainをクリックすると、トップページへジャンプする。

Profile

編集ページで、プロフィールを記入すると、ここに表示される。

BBS

備え付けの掲示板。管理人(自分)は、削除も行うことができる。

Diary

自分だけが書き込みできる日記。一日に複数投稿することも可能。

Calendar

カレンダーに記入するタイプの予定表。仲間同士で書き込もう。

Needs

あらゆる募集を告知する掲示板。新たな出会いの場になるかも?

Links

お気に入りのサイトを登録すれば、リンク集になるぞ。

Friends

誰でも書き込める友人名簿。何人に書き込んでもらえるかな?

Chat

リアルタイムに会話ができるチャット場。大勢で盛り上がろう。

Log

トータルのHit数や、来訪者の推移を確認できるログページ。

PocketBBS

▶PocketBBSで掲示板を作る

ログインした状態で、Soft-Cityのトップページにある「ユーザーサービス」の「GO!!」をクリックすると、PocketBBSとB-DRIVEの説明画面が表示されるので「ご利用はどちらから」をクリックして、掲示板の設定画面へ進もう。デザインパターンと、公開対象を決めれば、すぐに掲示板が使用可能になるぞ。



掲示板のアドレスは
http://www.soft-city.com/asp/users/*****/bbs/admin/regist.cgi (*****は自分のID) だ

Disk Space B-DRIVE

▶B-DRIVEにデータを保存してみよう

B-DRIVEはインターネットに接続可能な環境なら、どこでも、自分のファイルをアップロード及びダウンロードすることができるサービスである。会員ならば初期状態の容量として5MBまで無料で使え、追加サービスを受けることにより最大25MBまで拡張することが可能だ。

B-DRIVEを活用すると、今までフロッピーディスクなどに保存していたデータも、インターネット上に保存しておくことができるため、持ち歩く必要がなくなる。また、保存先がネット上であるために、メディアの破損などがありえないことから、大切なファイルのバックアップにも最適だ。

利用方法はPocketBBSと同じくログインした状態でSoft-Cityのトップページにある「ユーザーサービス」の「GO!!」をクリック。すると、PocketBBSとB-DRIVEの説明画面が表示されるので「ご利用はどちらから」をクリックしよう。サービス一覧画面のB-DRIVEから「ファイル一覧」をクリックすると、B-DRIVEの編集画面が表示されるぞ。



これがB-DRIVEの編集画面。まずは、ページ上部にある「カテゴリの編集」をクリックして、カテゴリの数を増やそう



B-DRIVE編集画面のページ上部にある「新規アップロード」をクリックすると、ファイルのアップロード画面になる



アップロードされたファイルはこのように表示される。ファイル名を右クリックして「対象をファイルに保存」を選択するとダウンロードだ

Medium of the 80's

80年代のメディア

現在、ゲームはCD-ROMやDVD-ROMで売られているが、EGGで配信されている80年代中期のゲーム、また、それ以前のゲームはどのようなメディアで売っていたのであろうか？　ここでは、そのメディアの歴史を紐解いてみよう。

記録メディアで使われる容量の単位

当時のデータメディアのことを語る前に、まず、それに納められている情報の単位について簡単に解説しよう。

情報量の最小単位はBit(ビット)といい、その情報の内訳は0か1だ(2進数の最小値)。そして、現在一般的に使われている最小単位Byte(バイト)は8Bit=1Byteで換算される(昔はマシンによって、1Byte=6Bitや1Byte=9Bitの場合もあった)。Byteは文字コード(ASCIIコード)を格納するのに必要なデータサイズを指す場合にも用いられ、1Byteで半角文字1字を、2Byteで全角文字1字を表す。そして、1024Byteで1KiloByte(1キロバイト)になり、1024KByteでようやく聞きたかった単位である1MegaByte(1メガバイト)になる(1GigaByteは1024MegaByte)。

数値にすると漠然としすぎて把握しにくいが、2Byteで漢字1文字。1KiloByteだと漢字512文字でおおよそ400字詰めの原稿用紙約1.3枚分になり、1MegaByteで原稿用紙約1311枚になる。このように考えると、単位に対するおおよその情報量が見えてくるだろう(ちなみに本誌の全文字数を合計しても1MegaByteに満たない)。

80年代における多くのゲームが1MegaByteに満たないディスクに納まっていたことを考えると、あらためて、容量=ゲームの面白さではないといえるだろう。

余談だが、数字の話ついでにメディアの大きさ(ディスクサイズ)を表すのに用いるinch(インチ)についても触れておこう。1inchは2.54cmなので、3.5inchディスクだと8.89cmになる。当時もっとも普及していた5.25inchディスクは13.185cmなので、CDケースと同じくらいのサイズだ。そして最も大きい8inchディスクは、なんと20.32cm。タワー型パソコンの横幅よりデカイ。

カセットテープでゲームを遊ぶ？

古くは紙テープにパンチで穴を開けた物がコンピュータの記録メディアだった時代もあるが、家庭用パソコンにおける最初の普及記録メディアはカセットテープであった。パソコンのデジタルデータをアナログ信号(音声データ)に変換し、カセットテープへ記録していたのである。メディア単価が安く、読み込みにラジカセなどが流用できるという利点があったが、劣化によるエラーや、データの読み書きに時間がかかるという問題も抱えていた。

フロッピーディスクは、1972年にIBMによって開発されていたが、それが家庭用パソコンの記録装置として普及する価格帯になるまでには、10年以上の歳月が必要だった。かくして、80年代中期まではゲームの配給媒体としてカセットテープが使われていたのだ。

テープの容量は当然、その長さ(録音時間)によって変化したが、使用しているデータレコーダーのデータ転送速度(300bps~9600bps)にも依存した。120分テープなどを用いれば、それなりのデータ(数百KiloByte)を記録することもできたが、読み出し時間を考えると、とても実用的とはいえない。普通は、音楽用テープ生産時のあまりテープで作られた10分前後のパソコン用テープに数KiloByteのデータを収めていた。

そして、80年代中期以降によくフロッピーディスクの時代が到来する。8bit機で使われていた2DDは、640KiloByteの容量を持っており、当時のパソコンにおける本体RAM容量が64KiloByte(88、X1、FMなどの8bitマシン)ほどであったことを考えると、なかなかの容量といえる。その後、後期型のマシンや16bitマシンが採用した2HDで1280KiloByteになり、ようやくMegaの時代に突入した。

Column Rating
Is'80s



•Role Playing Game

カレイドスコープ	18
超戦士ザイダー	19
夢幻の心臓Ⅱ for X1	20
無限の心臓Ⅲ	21
バビロン	22
クリムゾン2	23
アスピックススペシャル	24
ファンタジアン	25
アドバンストファンタジアン	26
プロヴィデンス	27
メルヘンヴェール	28
メルヘンヴェール2	29
ユーフォリー	30
ヴァルナ	31
冒険浪漫	32
ルーンワース	33
ルーンワース2	34
ルーンワース3	35
ハイドライド	36
ハイドライド for X1	36
ハイドライドⅡ	38
ハイドライドⅡ for FM-7	38
ハイドライド3	40
ハイドライド3SV	40
サバッシュ	42
アルゴー	43
アルギースの翼	44
時空の花嫁	45
羣衆の封印	46
サイキックウォー	47
Ys	48
Ys for FM77AV	48
YsⅡ	50
YsⅢ	51
ドラゴンスレイヤー	52
ザナドゥ/ザナドゥシナリオⅡ	53
リバイバルザナドゥⅡ	54
リバイバルザナドゥEASYバージョン	55
ロマンシア	56
ほっふるメイル	57
ダイナソア	58
ブランティッシュ	59
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	60
Xak	61
XakⅡ	62
フレイ	63
XakⅢ	64
幻影都市	65
Xakガゼルの塔	66
ロストパワー	67
ラプラスの魔	68
バラケルスの魔剣	69

指輪物語とD&D。RPG草創期

あらゆるRPGの原点はJ.R.R.トールキンによるファンタジー小説『指輪物語』(1948年イギリス)にあるとされている。世界中で大ヒットしたこの小説は、殊70年代のアメリカの少年達にとって、忘れ得ぬ作品となった。70年代…急速に広がりをみせたカウンターカルチャーは、あっけなくドラッグカルチャーに呑み込まれ、ベトナム戦争は苦杯を啜り、さらには冷め止め冷戦構造。アメリカの少年達にとって、トールキンの描く“完成した”仮想世界は、現実世界よりも遙かに魅力的な世界観であり、凄まじいムーブメントを呼んだのだ。さらに少年達は、どうせならこの世界観を他者と共有したいとも望む。そしてそんな少年達の欲求を反映したのが、物語や設定された架空世界での役割=ロールを自らプレイするゲーム、すなわちRPGであり、74年のテーブルトークRPG(以下TRPG)『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(以下D&D)の誕生だった。それはまさしく“熱狂”…。それまでアメリカには「ウォーシミュレーション」というチェスを進化させたようなテーブルゲームが存在したが、D&Dはそこに指輪物語的な要素を巧みに取り入れた。トレジャーハンティング、ダンジョン、モンスター、様々な種族…。自らのキャラクタに愛情を注ぐあまり現実と架空との境界線を失った少年が自殺するなどという事件までもが起きたのだ。

一方世界初のコンピュータRPG(以下CRPG)『ロード』はD&Dの発売から僅か1年後に産声を上げている。その内容はハック＆スラッシュ(敵を薙ぎ倒し、アイテムを収集する作業の連続)と起動する度に新たなるシナリオが創造されるという意味で、見事にTRPGをコンピュータ上に再現したものだった。そして、その日は来る。81年、「ウルティマ」(シェラオンライン)と「ウィザードリー」(サークル)発売。

どちらもAPPLE II上で制作されたこのCRPGは、瞬く間に世界中を席巻する。3Dマップ表示、パーティ制、職業の概念などを取り入れ、よりキャラクター育成に重きをおいたウィザードリー。一方でトップビュー、人物との会話などを採用したウルティマ。ロードを含めるこの3本が現在のあらゆるCRPGの原点となっていることは、この点を見るだけでも明らかだろう。衝撃的なCRPG時代の幕開けだった。

RPGジャバニーズスタンダードへの道

一方で日本、時は83年。マイコン雑誌上に出されたひとつつの広告に少年達の目は釘付けになった。そこには、自宅のマイコンでプレイできる、あたかもウィザードリーのようなゲームが紹介されていたのだ。「ブラックオニキス」登場。それまで少年達にとって米産RPGは高価の花だった。高価なAPPLE II、そして英語版。雑誌でアメリカのCRPGブレイクを知りながら1年半以上を焦れながら待ち続けた少年達にとって、これはパニックを起こしかねない衝撃だったのだ。案の定このソフトは売れに売れた。が、これはあくまで「プレブレイク」に過ぎなかったのである。

翌年、ある出来事によってCRPGは「本ブレイク」する。9月の『ドラゴンスレイヤー』(日本ファルコム)と12月の『ハイドライド』(T&E)発売。この2本のソフトは、どちらもがそれまでのRPGとは全く違う要素を秘めていた。コマンド入力の必要性がないこと、そしてビジュアルで表示される敵に「体当たり」するというアクション要素。そう、ここに現れたのはそれまでのCRPGとは一線を画す、完全なるジャバニーズオリジナルのCRPGだったのだ。これは言葉以上に大きな意味を秘めている。日本の技術力の真髄が常に「海外から輸入した文化に独自のアレンジ、ミクスチャ」を加えて更なる高みを極める部分にあることは、歴史が証明している。自動車しかり、家電しかり、十六茶しかりだ。そしてここに開花した「日本の複合ジャンルRPG」はその後、急激な速度で進化の道を進み出す……。

砂漠でハーゲンダッツに出会う

85年～89年。CRPGはめまぐるしくその姿を変える。まず、人気的にはハイドライドに若干の遅れをとったファルコムがドラスレの100倍面白いと豪語して世に送り出した『サナドウ』は、実際のところ500倍ぐらい面白かった。アメリカ型CRPGの難解さに手薬煉引き国産ARPGの快適さに絶叫した少年達だったが、難易度的に「超」が付くサナドウには腹面もなく飛びついたのだ。その理由は、高難易度ながらもシンプルなゲームシステムが誰にも取っ付き易かったに他ならない。一方でサナドウ対立候補として名高いハイドライドシリーズは『ハイドライドII』でゲームシステムそのものの快適さと自由度、会話による謎解きという新たな世界を提示する。もちろんARPG以外にも急速な進化が訪れていた。ウルティマに端を発するフィールド型RPGを担ったのは、「夢幻の戦士」「クリムゾン」「ファンタジアン」シリーズのクリスタルソフトだろう。ウルティマ的ゲームシステムの利便性を追求し、さらに「重厚なストーリー」をミックスすることで、強烈なオリジナリティを発揮。その独自の世界観は非常に幅広い層からの支持を受けたのだ。

このように、80年代中期はある意味CRPGのスタンダードをめぐる戦いでもあった。だが86年、その戦いに決定的な衝撃を与える作品が登場する。ファルコムの超名作『Ys』だ。難易度そのものを「社風」にしていたファルコムだが、Ysではその社風を明らかに覆していた。圧倒的な簡易性、ストーリーがプレイを誘導する劇場型進行、ひとつの映画を見終わったかのように爽快で余韻の残るプレイ後感。サナドウの苦しさを知る少年達にとって、Ysは砂漠に忽然と姿を表したハーゲンダッツのショッピングだったし、ハーゲンダッツ食べ放題の映画館だった。Ysの魅力

(魔力)は、ハイドライドでARPGのもつプレイヤビリティに触れた者も、サナドウをクリアできずに悔し涙を流した者も……否、パソコン(この頃よりマイコンからパソコン)を持っていなかった層すらも魅了したのだ。ここにARPG黄金時代が誕生、そして時代は爛熟の80年代終盤へと突入する。

爛熟から「終局」へ……

時代はバブルの絶頂期。CRPGも、もはや誰にも止められないスピードで進化し続けていた。Ysに端を発した劇場型ARPGが大ブレイクする一方で、パズル的要素、アドベンチャー的要素、シミュレーション的要素、シーティング的要素、映画・アニメ的演出技法などなど、あらゆる要素を複合したマルチジャンルRPGが次々と生まれていった。それはもはや明確にジャンルを区切ること 자체がナンセンスとも言える時代。アクション性を極限まで追求した『YsIII』、ストーリーの濃密さを極めた『夢幻の心臓III』、圧倒的なフィールドスケールを見せつけた『サバッシュ』(ボブコムソフト)、画面描写に徹底的にこだわった『Xak』(マイクロキャビン)、Ys的な簡易性と映画鑑賞ファイルをとことん突き詰めた『ヴァルナ』(システムサコム)、キャラクターからエンディングまで意外性だらけの『ラストハルマグドン』(ブレイングレイ)、ショートストーリーの爽快感をいくつも詰め込んだ『ソーサリアン』(ファルコム)……。頂点とも表現できる作品の数々が、凄まじい頻度でリリースされる。しかし……。

この一大ムーブメントを待ち構えていたのは、実に皮肉な運命だ。90年代に入ると、PCゲーム全体の熱は急速に冷めていった。開発の技術が8ビットの限界にまで至り、高価な16ビット機(PC-9801など)へ移行していくこと、PCゲームを支えていた中高生の世代が成長して社会に出ていったこと、さらにはゲームの入門世代のほとんどが90年11月発売のスーパーファミコンを選択したことなど、様々に要因は考えられる。しかし最もショッキングだったのは、ほんの1、2年前に一世を風靡していたARPGというスタイルが突然影を潜めてしまったことだ。そう、ゲームユーザーのパソコン離れが進む中、受け皿となるコンシューマ機にはARPGの文化がほとんど育っていないかったのだ。

これはおそらく『ドラゴンクエスト』シリーズの影響である。フィールド＆コマンド戦闘というウルティマ型要素に加え、キャラクター性とアドベンチャー的要素の非常に強かったドラクエシリーズは熱狂的な支持のあまり日本製RPGのスタンダードと目されるまでに至っていたのだ。結果、PCゲームで花咲いたARPGというジャンルはコンシューマではあくまでも傍流と見なされてしまっていた。

だが、ここで問いたい。RPGにおける真の意味での「ジャバニーズオリジナル」とは何だろう。僅く消えたCRPGの歴史だが、もちろん現代にもその血は受け継がれ、特にCRPGが開拓した「マルチジャンル」の精神は現存する全ての国产RPGの底辺となっている。さらに言えばボリゴンなどの表現技術が発達した現代においては、RPGによりアクション性を求める動向すらあるようだ。だが、みんな何かを忘れている。今、EGGを通じて現代のプレイヤーの眼前に復活したCRPGの数々。その多くが、ともすれば現代のRPGスタンダードと成り得た「時代の兆星」である。現代に至ってあえてこれらのゲームをプレイすることは歴史の模索であり、文化考察的意義すらも含んだ行為。この後に続くレビューがその意義ある行為の導入となってくれることを願ってやまない。

kaleidoscope

Presented by
HOT-B

COMPUTER VIDEO GAME SERIES NO. 1



¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE
¥9800

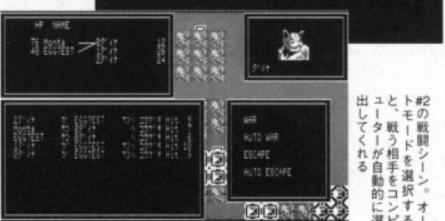
CONDITION
●

「ローダーセット」とは

このゲームはローダーセットを用いて、キャラクターを作成するところから始まる。8種族はそれぞれ得意分野が異なり、戦闘系もしくは生活系(交渉技術など)のいずれかに属しているので、特徴を考慮し、パーティのバランスを考えた上でキャラクターを作ろう。

そうしたら、いよいよ冒険の始まりだ。自分の遊びたいシナリオをローダーから呼び出し、先ほど作った5人までのパーティメンバーを指定すれば、その世界へと降り立つことができる。

ちなみに各シナリオは主人公が現実に住む「基本世界」と、ランキングプレイの舞台となる「冒険世界」から構成され、主人公たちはまず基本世界で旅の準備を整えた上で冒険世界へと旅立つこととなる。



カレイドスコープ#1/#2(発汗惑星)

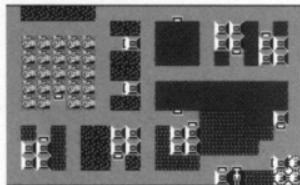
MAKER
HOT-B

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1985/8,
1986/7

市民ランクを上げよ

さまざまな種族によって構成される「銀河運営連盟」は、設立されてから数千年の時が経とうとしていた。この連盟における最大の特徴は「連盟市民ランク制」による社会体系であり、加盟種族は5段階に分かれた市民ランクのいずれかに所属しなければならない。そして、どのランクに属するかによって生活のいたる場面で格差があった。これはさまざまな種族が連盟内に広く雑多に居住するようになったために、より個人的な力、資格が重要とみなされるようになったからである。



市民ランクを上げるためにには「連盟人会議」の主催する「ランキングプレイ」に参加し、指定されたエリアである目的を競わなければならない。その目的を達成したものだけが、より高い市民ランクを得ることができる。

さあ、君はランキングプレイに参加し、より高い市民の地位を得ることができるのである。

HOT-Bとファルコムがむすぶ点と線

「ローダーセット」をシステムの根幹とし、すべてのデータ管理を1枚のディスクに委ねるという画期的なアイデアのもと開発されたカレイドスコープシリーズ。今にして思えば、その歴史的意義は計り知れないものであった。

一般に「ローダーオンシナリオ」形態のゲームというと、販売本数から考えても「ソーサリアン」シリーズを思い浮かべる人が圧倒的に多いだろう。しかしこの方式は、「ソーサリアン」が発表される数年も前にカレイドスコープシリーズが提唱していたものなのだ。

元来、自分の成長させたキャラクターを次のシナリオに移行させるという歴史は比較的長い。有名なものとしては「ウィザードリィ」があるので、ご存知の方も多いだろう。しかしこれは、一枚のディスクにキャラクターとシナリオのデータを混在させているのであって、明確にローダー部分とシナリオ部分を切り離したものではない。もちろん「ウィザードリィ2」はシナリオがなければ遊べないではないか、という反論は予想できる。だが、このゲームはキャラクター管理をシナリオと切り離して行っていない点において、「ローダーオンシナリオ」型のゲームと明らかに区別することができるし、また分けて考えるべきであろう。

話をもとに戻すが、今議題として挙げている2タイトルはローダーとシナリオの2つがそろって初めて遊ぶことができるという点で共通していた。しかし両者が根本的に異なるのは、基本システムにたくさんのがつてくるか否かという点であったのだ。

出でて#2のモードを戦闘シーンへ
してやうに相手を選択する
自動的に選択オプション
してくれる

結果的にシナリオ数の少ないカレイドスコープに比して、「ソーサリアン」は最初からつづいてきた数多くのシナリオによって空前の盛り上がりを見せた。両タイトルとともに、後世に与えた影響を考えれば、そのアイデアには最大級の賛辞を贈るべきなのだ。

超戦士ザイダー

MAKER

コスモスコンピュータ

DELIVER

第1回販売

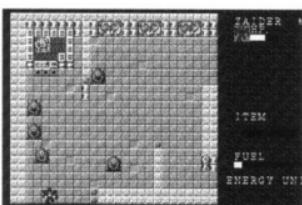
LAUNCHING TIME

1987/12

ふたつのゲームシーンを持つSF RPG

ザイダーとシンシアの乗る大気圏進入強襲船ビグラスは、惑星ユングとゾラのラグランジュボイントに停泊中にユングからの攻撃を受け、地表への着陸を余儀なくされた。

かつてユングは、科学と自然の調和を見事に成し遂げた惑星であったが、今では見る影もない交流たる世界になっていた……。この作品は8方向にスクロールするシーティングシーンと、着陸後のロールプレイングシーンというふたつのパートで構成されている。敵を追尾するトレーサービームで戦うシーティングシーンは、敵を倒すことよりも建物などを移動手段としての意味合いが強い。首尾よく建築物を見つけたら、着陸してのロールプレイングシーンになる。建築物には仲間やアイテム、クリアの目的となるコアなどが隠されているのだ。地上での移動は一画面ごとの切り替えスクロールになっており、戦闘は体当たりによって行われる。戦闘はアクティブなので、当然、味方もアクティブに行動し、自動で敵を攻撃するぞ。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600			
¥700	FM-7	FM-77	FM-77AV
FIXED PRICE		CONDITION	
¥7800			

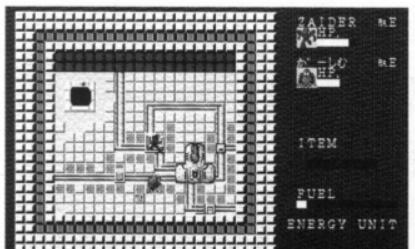
RPGなのにステージクリア?

RPGというジャンルにしてはめずらしく、このゲームはステージクリア型になっている。ステージをクリアするには、地上にある基地を発見し、内部にあるコアを破壊すると、ビグラスで次のステージへ進めるようになるのだ。

よって、次のステージへは任意のタイミングで移動ができるので、現在のステージ探索が終わっていないなら、納得いくまで留まることも可能だ(ステージを戻ることはできない)。すべての敵を倒してレベルアップし、アイテムや仲間を集め、万全の体制を整えたら、セーブをしてから次のステージに進もう。

ビグラスは8方向へ移動できるが、トレーサービームは前方にしか発射できないので、不用意に後方や真横へスクロールさせると、進行方向から出現した敵に一方的な攻撃を受けてしまう。安全にスクロールさせられるのは、前方90度くらいと考えよう。

地上は空中の4倍の広さがあるため、上空を飛ぶビグラスでの探索は非常にラクである。しかし、ビグラスは、飛行するだけでも燃料を消費するので、探索時は極力、地上を歩くようにしよう。



様々なゲームのうまみを凝縮した作品

「スクロール十バトルロールプレイ」というキャッチコピーで発売されたこの作品。内容を知らない人は、一見してゲームジャンルを特定することはできないだろう。

この作品から感じ取れる要素は数多く、ビューこそ違うが、ビームが敵を自動追尾するあたりは『テグザー』を、MAPは画面切り替えで、戦闘は体当たりというスタイルは『ハイドライド』を、仲間に指示を出して集団戦闘をするというスタイルは『シルバーゴースト』を彷彿とさせる。

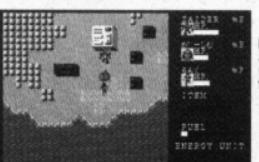
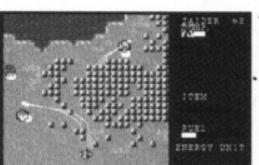
様々なジャンルやゲームが持っているうまい要素を融合したこのタイトルだが、ただのごった煮ではない。それどころか、非常にまとまりがよく、うまい成分が多いため、プレイしていく飽きがこない。『超戦士ザイダー』だけではなく同社の作品は、ひとことジャンルを特定できないミックスのものが多く、そのいざれもが秀作だ。

敵に向かって曲線を描くビームは一見の価値あり!

レーザー・ビームは一見の価値あり!

自分で自分の4倍くらいの建物には入れがあるアーティメットを収集せよ

仲間は自分を含めて3人以上で簡単に対戦しない





夢幻の心臓 II for X1

MAKER
クリスタルソフト

DELIVER
第4回販売

LAUNCHING TIME
1986/4

ウルティマ型RPGの日本の進化、ここに始まる

EGGではまだリリースされていない第1作目では、聞いに破れ死に臨んで神に呪いの言葉を吐き捨てたために「夢幻界」へと堕とされた戦士。激戦の末「夢幻の心臓」を手に入れて現世に復活したと思ったのもつかの間、あたりを見渡せば巨大なドラゴンが…。ここは現世ではない! またもや別の世界「エルダーアイン」に飛ばされてしまった戦士による冒險の物語がこの夢幻の心臓IIである。

さて、画面を見る限りはウルティマに似ているこのRPGだが、見た目で判断してはかなり損をする。なぜならその後、独自の進化を遂げるウルティマ型日本製RPGのアイディアソースがここに凝縮しているから。しかも全体的に難易度が低めに設定され、コンパクトにまとまっているゲームシナリオは、たとえ「原点を知る」という目的でプレイするにしてもストレスなく楽しめるスケール。痺れるほどの名作である「夢幻の心臓III」を楽しむためにも、このタイトルは是非体験しておいてほしい。

PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7800	CONDITION ●	¥400	¥500
¥600	¥700		

あらゆる自由度の結晶

プレイを始めてまず感じるのが、その操作性の軽快感だろう。これはクリスタルソフトのRPG全てに言えることなのだが、フィールドの移動が非常に楽でストレスの字も感じない。これは現代的評価の視点から言ってもである。ステージは「人間界」「エルフ界」「魔人界」の三層構成になっていて、進行に応じてこの世界をワープしつづらいするのだが、どのダンジョンからも好きに始められる自由度も。

さらに特筆すべきはNPCの存在。パーティ制を採用したこの作品だが、実はNPCはストーリー上で出てくるのではなく、街に暮らす一般市民を誘って、というか雇って仲間に入れるのだ。NPCは自分の都合で解雇可能であり、攻略している場所に見合ったNPCを仲間にしていることが必要。こうしたNPC選択の自由度というのも当時としては非常に斬新だったのだ。画面上に敵がビジュアルで見えること、戦闘画面の大きな画像（前作ではライン&ペイントが激遅だったが、IIでは即描画）、その後のクリスタルソフトに通じて言えるスプラッタ色の敵キャラなど、特筆すべきポイントは山ほど。なるほど名作。

要マッピング！ 激マッピング！

前作の3Dからトップビューになったダンジョン。マッピングが楽になった反面、視界が限られているという演出が。「月の光、枝となれ」「隠されしもの、いでよ」の呪文を使うことでの視界確保できるものの、それには時間制限がある。この緊張感が夢幻IIの魅力であり、ハマる要素。ひとと言えるのは、絶対にマッピングが必要だということで、これが面倒にならないサイズだからありがたい。トップの仕組みなどもマッピングをしなければ解決しないものがあるので、これだけは遵守したい。さらにポイントとなるのが人物との会話。これをメモである。

序盤の攻略ポイントとしては「幽靈船」。角笛と櫻の木を使う場所が問題なのだが、角笛は「木の下」、櫻の木はそれが何になるかを予想すれば場所は自ずとわかるはずである。

その他にもいくつか迷う部分はあるが、基本的には人物との会話、マッピングだけをキッチリしていれば、すんなり進んでしまうゲームであり、時代の背景を考えるとこのゲームバランス感覚は流石「RPGのクリスタル」だと感心してやまない。

NAME Monta H_P 50 N_P 20 S_T 0	GOLD 100 FOOD 90 DAYS 10	COMMAND なまえはりゅうです。それを探すのもこのRPGの楽しみみたい
NAME Monta H_P 50 N_P 20 S_T 0	GOLD 100 FOOD 89 DAYS 11	TEN-KEY or SPACE :MOVE RETURN :COMMAND



夢幻の心臓III

MAKER

クリスタルソフト

DELIVER

第1回販売

LAUNCHING TIME

1990/1/12

壮大な叙事詩がここに終焉を迎える

ウルティマ型和製RPGとして固定ファンのあった夢幻の心臓シリーズの3作目は、前作までとは打って変ってタクティカルコンバット型の近代的な造り。長い冒險の後に故郷である「ルイザード」へと帰ってきた夢幻の戦士だが、その世界は「神聖剣」の崩壊によって危機を迎えていた。城主の命によってこの剣の復活を目指すのが序盤の目的となる。

なお、今回は全部で4章構成になっており、前作までで謎に満ちていた「心臓の戦士」の真の姿や、バックボーンとなっていた物語が詳細まで明らかになるのだ。「夢幻の心臓」の初作は常にEEGの復活希望ランキングの上位を占めており、この壮大な叙事詩とも言えるストーリーを最大限楽しむためにも、いち早いリリースが待たれるとこ(2002年6月現在はI、IIとともに配布中)。ただしこのゲームのいいところは、基本的なストーリーの背景をマニュアルで確認しておけば「単体でプレイしても充分楽しめる」ということ。初めての方も心配無用だ。



序盤は遠隔攻撃系でレベル上げ！

スタート直後は最も弱い敵にも即殺されてしまうため、初めてやるのであれば若干のとつき悪さを感じるかもしれない。しかしここでやめてしまっては駄目。このゲームではとにかくその地帯の敵が一切出てこなくなるまで戦闘しまくるというのが正しいスタイルで、それを目的としていればレベルもスムーズに上がっていきし、魔法などもどんどん覚えていき、戦闘そのものが楽になっていくのだ。

序盤は直接攻撃しかしてこない敵が多いので、何はともあれ全員に遠隔攻撃系の武器(オススメはブームラン)を持たせること。NPCのイラクが治癒系の魔法を覚えれば一気に先に進めるようになる。また、戦闘は別画面のタクティカル方式で、オートバトルで進行してくれるのだが、戦闘シーンのスピード調整機能や敵の多くが自分から突っ込んでくれる性質をもっていることもあって、タクティカルコンバットを採用するゲームの中では最高の軽快感をもっている。闘って闘いまくれ！



戦闘シーンの操作感や表示は非常に速く、快適そのもの。これはクリスタルソフトの伝統でもあり、クリムゾンシリーズなどにも共通する。グラフィック型戦闘だった1、2とは比較にならないスピード感だ



発売日：1990年1月12日

価格：¥9700

¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400			
¥500	RPG	SLG	ETC
¥600			
¥700			
PC-8801	PC-9801	X1	
FM-7	FM-77	FM-77AV	
FIXED PRICE ¥9700	COUNDITION <input checked="" type="radio"/>		

アメリカ型RPGの日本の正当進化とは

80年代当時は夢幻の心臓は「ウルティマ」の模倣作であり、その夢幻を模倣したのが『ドラゴンクエスト』と盛んに言われていた。が、現代にいたってこのタイトルをプレイすると、夢幻は決して「模倣」ではなかったと確信。確かに第2作目まではゲームシステムの要所要所を「ウルティマ」から引用している部分があるが、この3に至って夢幻が「アメリカ型RPGの日本の正当進化」だったことが明確に理解できる。ACTやAVG性との融合など様々な展開性を求めていた当時の他RPGと比較すると、その差は歴然。真新しさよりも既存のスタイル(初期アメリカ型)を踏襲した上でその完成を目指し、その背骨となる重厚なストーリーを構築。特にこのストーリーは3作を貫く一大叙事詩とも言えるボリュームであり、このことが単体完結型に終始しがちなアメリカRPGとの決別を決定付けた。

さらにフィールド上に敵が表示されるシステムも、レベルによる行動制限を解消。「ファンタジアン」と「夢幻の心臓」シリーズの2ブランドをもって、クリスタルソフトが「日本のRPGを創った」と今も語られている理由をここに感じてほしい。



前作までのストーリー上の場所や人物の特徴



バビロン

MAKER
クリスタルソフト

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1986/12

魔の手からバビロンを救え！

古代、栄華を誇っていた国「バビロン」は、魔獣たちの侵略を受けた。どこからともなく次々に現れてくる魔獣たちの前に、バビロンの民はなすすべもなく、またたく間にバビロンは恐るべき魔獣たちの支配する世界へと変わってしまった。そんな中、ひとりの旅人はある夜、精霊の言葉によって自分が選ばれた者だと知る。そして、バビロンを救うため、精霊に導かれてこの国にやってきた。さあ、いよいよ、魔獣たちとの長い戦いの始まりだ。君は魔界の口の呪いを封じこめ、この国に平和をもたらさなくてはならない。

ゲームのタイトルとして名づけられている「バビロン」は、バベルの塔で有名な新バビロニア王国の首都名でもある。その雰囲気はパッケージからも醸しだされており、ゲーム終盤ではこの都市の名残を思わせる建造物を見ることもできる。なかなかに古代のロマンを感じさせてくれる作品である。



たびのわかな わねかくわくとまづ
じいせきいわかな わねかくわくとまづ
ににきのう まととおぐせやには もどしてください

たびのわかな わねかくわくとまづ
じいせきいわかな わねかくわくとまづ

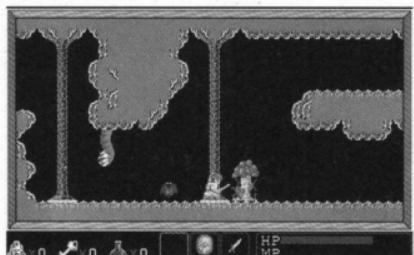
PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7800	CONDITION ●	¥400	¥500
¥600	¥700	¥400	¥500

広大なマップは全部で480画面！

RPGでは定評のあるクリスタルソフトだが、この作品では同社の代表的作品である「夢幻の心臓」や「ファンタジアン」とは異なるリアルタイムアクション方式を採用している。壮大なマップは全部で約480画面分。横方向の移動は滑らかなスクロール、縦(画面上下)方向は画面の切り替えで展開される。

このゲームではユニークなことに、敵キャラの上に乗ってしまえばダメージを受けることなく、そのまま上に居座りつけることができる。しかも敵の移動に合わせながらこちらも進むことで、普通に地上を歩いているときより一段高い状態での移動が可能なのだ。これをうまく利用してジャンプすると、行きにくい場所にもラクにたどり着くことができるぞ。

バビロンでは3Dダンジョン方式のRPGのように、細かなマップを作らなければクリアができないくなるというわけではない。しかし、途中のイベントで登場人物から何かを持ってくるように要求されることがあるので、後になってどこに誰がいたのかわかる程度のメモ書きは、取っておいたほうがいいだろう。



シ 移
ス リ ー
ン の 直 前 で は 、 い つ も 可 能 だ 、 重 要 な

複合ジャンルを開拓していたあの時代

ある意味バビロンは、この時機に発売された典型的な国産RPGの一例といってもいいだろう。スクロールする画面、剣と魔法の両方を使いこなす主人公、飛び交う魔法、ただひたすらデカく手ごわいボスキャラ……。バビロンの前年に発売された「ザナドゥ」や同年に販売された「ロマンシア」を見てもわかるように、当時のゲーム界はただのRPGではなく、アクションRPGのような複合ジャンルの開拓に積極的であった。

結局「ソーサリアン」などに代表される80年代後期の作品によって、アクションRPGはジャンルとしてのひとつ頂点を迎えるわけだが、それはけっして一日にして成ったわけではなく、80年代中盤からの各メーカーのたゆまぬ努力や試行錯誤によって成したのだ。このようにあるジャンルが完成されるまでの一経過点を知り、かつその雰囲気を味わう意味でも、このゲームをプレイする意義は今もなお十分にあるといえるだろう。



たびのわかな わねかくわくとまづ
じいせきいわかな わねかくわくとまづ
あなたは かみのちからによって えらばれたのです

PUSH SPACE KEY

こいつがすべての元凶である「魔界の口」だ。ゲーム終盤では、主人公の10倍以上の大きさもあるこの敵と戦わなくてはならない。HPとMPをフルにして立ち向かえ。祭壇の上で呪文を唱えまくるのだ！

クリムゾン2

MAKER
クリスタルソフト

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1989/3

スプラッタ調ドラクエというあり得ないハイセンス

コンシューマ版RPGの金字塔である「ド○ゴンクエスト」。これをPCでやつたらどうなるだろうか？その結果がここにある。当時は露骨に「裏ド○クエ」などと言われながらも、その独自の世界観の構築で圧倒的少数ながらドラクエを遙かに凌ぐ狂信的なファンを集めていた、それが「クリムゾン」シリーズなのだ。トップビューのフィールド画面にコマンド型の別画面戦闘という、まったくもってドラクエと同様のシステムを採用しながらも、その世界觀は非常に「グロテスク」であり「スプラッタ」。コンシューマ機で出せば確実にPTAから叱りを受けるであろうそのグラフィックと激しくメタリックなBGMは、コンシューマのお子様の雰囲気には嫌悪感を抱きつつもドラクエ型戦闘システムに深い懐を抱いていたパソコンゲームにとって「待ってました」と言わんばかりの演出だった。さらにマルチプレイヤーであることを利用した面白い試みも行われているのも魅力のひとつである（下記参照）。

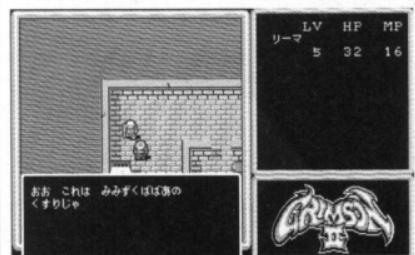


¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXED PRICE ¥7800		CONDITION <input checked="" type="radio"/>	

序盤から味を見てくれるショートシナリオ

ド○クエの流れを汲むクリムゾンだったが、クリムゾン2で採用した「ある仕掛け」は、今度は逆に「ド○ゴンクエスト4」にて模倣されることとなった。これでキャラ(何が？)。そしてこの仕掛けとは、このゲームがマルチプレイヤーRPGであることに関係していると言ったらどうだろう。ド○クエ4をプレイしたことがあるゲーマーは気付いたかもしれない。

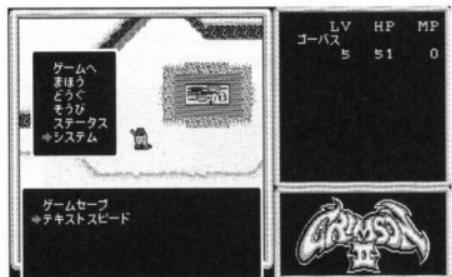
そう、クリムゾン2では「マルチシナリオリリンク」が用いられていたのだ。ゲームはまず、勇者と共に闘う4人の戦友が修行に挑んでいるところから始まる。プレイヤーはこの4人にそれぞれ用意されたショートシナリオを攻略し、その後このシナリオが見事に集約。ここで初めて勇者を交えたフルメンバーによる真章がスタートするという仕掛けなのだ。この手のギミックがこの作品で初めて用いられたわけではなかったものの、当時としてはかなりレアなケースで、そこは言うまでもない。さらにはこのショートシナリオ自体の軽妙なプレイ感はたとえ「ショート」とはいえ馬鹿にできないもので、クリスタルソフトならではの「味」を感じさせるものだった。



圧倒的爽快感がクリスタルソフトの証！

プレイを始めて驚くのはその「爽快感」！ カーソルとリターンキーだけで事足りてしまう操作も去ることながら、戦闘シーンにおける「オートキー」モードが実に軽快で、テキスト表示時間も短縮設定が可能なこともあいまって戦闘行為のストレスを完全に感じさせないものに仕上がっているのだ。さらに1レベルアップまでの時間が非常に短いことも大きな特徴。ドラクエと比較されること多いクリムゾンシリーズだが、戦闘シーンにおける評価は完全にこちらに軍配が上がるだろう。

なお、クリスタルのソフト全般の特徴である「非常に逃げやすい」とも特筆すべき要素であり、これは特にダンジョンなどをマッピングするときに非常に嬉しい特質。低いレベルのうちでもダンジョンの全容を掴むことが可能で、プレイにさらなる自由度を追加しているのだ。とはいっても序盤のショートシナリオでは全員最低レベル5までは上げておくことをオススメするが。



ロード、セーブなどのシステム的なことからアイテムの使用や武器の装備などなど、ほぼ全ての作業がリターンキーで出てくるマルチウインドウとカーソルのみでこと足りてしまう。店などで販売物も同様。軽快すぎ♪



PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥4800	CONDITION ●	¥400	¥500
¥600	¥700	¥400	¥500

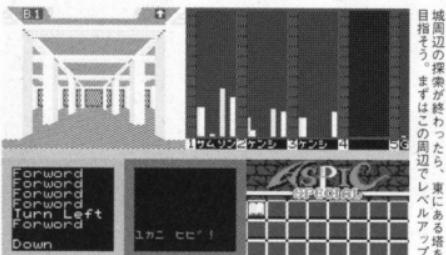
序盤の厳しさはなかなかのもの

このゲーム、なんといっても序盤が辛い。主人公の弱さもさることながら、姫を助けるにあたり、何をしにどこへ行けばいいのか、まったくわからないのだ。

まずは、城、寺院、商店を探し、それらをマッピングしつつ仲間を集めよう。寺院は体力回復、死者の復活、MPの補充ができ、商店はダンジョンなどで発見したアイテムをお金に換金することができる。これらの施設の周りにはワープゾーンがあるので、移動の際はこれを利用しよう。

地上は橋や壁などでエリアが区切られているので、橋を渡ったら前のエリアとのつなぎを把握しつつ、そのエリア内を探索。建物やダンジョンを見ついたら、マッピングという流れで徐々に行動半径を広めよう。敵が極端に強いと感じたら、そこは後回しにして、他のエリアに向かうべきだ。当然、こまめなセーブも重要。

序盤の戦闘は、まず逃げられないでの、戦うを選ぶこと。最初は剣士で戦いダメージを与え、敵が弱ったらサムソンでトドメをさそう。戦闘で受けたダメージは、泉でMPを消費して回復させることができる。いつでもHPを回復できるように、敵を倒してMPを確保しよう。



アスピックススペシャル

MAKER
クリスタルソフト

DELIVER
第2回販売

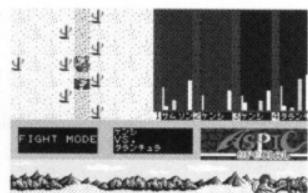
LAUNCHING TIME
1987/5

前作を踏襲しつつ大幅に進化

リザードによってかけられた、姫の呪いを解くために必要な真実の書を求める、若者は地上10階のリザードの塔に挑む。というのが前作「リザード」のストーリー。今作はリザードを倒した勇者が真実の書を持ち帰ったところから物語は始まる。

勇者が真実の書を持ち帰るも、彼を待っていたのは蛇の魔物アスピックに姫がさらわれたという凶報だった。勇者サムソンはリザードとの対決の疲れを癒すこともなく姫を救出すべく旅にでるのであった……。

「リザード」がひとつ塔だけを探索する非常にシンプルな3DダンジョンタイプのRPGだったのでに対して、今作では広大な2Dの地上マップが加わる。そして、そのフィールド上に点在する3Dダンジョンを見つけ、探索するという2D/3D混在システムになったのだ。さらに、仲間とパーティが組めるようになったり、3Dダンジョンにジャンプの要素が加わるなど、前作にない新要素が目白押しである。



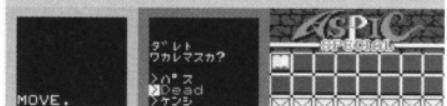
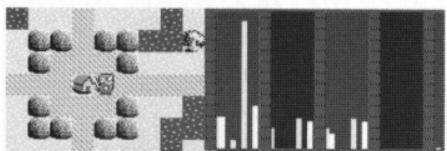
キミは伝説のエンディングを見るか?

本作は当時のパソコンソフトにおいて、とりたてて話題に上がるほどのネームバリューはなかった。しかし、クリアを達成したプレイヤーたちの間では『ザナドウ』を始めとした大ヒットゲームに引けをとらないほどの、名作として記憶に残っている。

その要因は、終盤からの思いもよらぬ展開と、衝撃的なエンディングによるものだ。発売から10数年が経過した今でも、オールドゲームファンの間において、本作のエンディングは語り草になっている。

クリアによって得られるこの感動は、本作の難易度も手伝って、より大きいものになっている。しかし、後に発売されたファミコン版で、いつでもエンディングを見れるという裏技があったために、意外に多くのプレイヤーが本作のエンディングを知っているようだ。

当然、オリジナルであるEGG版には、そのような裏技は存在しないので、安心してつらくな長い旅を堪能できるぞ。



本作は「リザード」の続編「アスピック」の、グラフィックなどを強化したスペシャルバージョンである。よって「アスピック」純編という訳ではないので「アスピック」を知らないでもプレイできるぞ

ファンタジアン

MAKER
クリスタルソフト

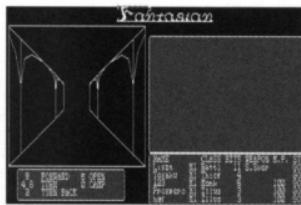
DELIVER
第2回販売

LAUNCHING TIME
1985/2

ルイザードに平和を取り戻せ！

ルイザードにおいて、戦いは遠い過去のものとなっており、その記憶を持つものは稀となっていた。しかし、人々がこの平和を当然のものとして過ごし始めたとき、西の地より暗雲が立ち込め、人々がそれに気づいたときは平和と安息に代わって不安と恐怖が世界を支配していた。

魔王ビルアデスは闇の生き物を従え、ガイヤール城に攻め込んだ。それに対し時の国王エルベスⅡ世は、東方の大賢者ガザールに救いを求める。彼と5人の弟子たちは魔王を倒すべくガイヤール城へと向かった。死闘の結果、大賢者ガザールとその弟子たちは、持ち得る力のすべてを使い果たし魔王を倒したかのように見えた。しかし、国王は息絶えるとする大賢者より、魔王はその力の大半を失いはしたがまだ滅びてはいないことを知らされる。魔王を打ち滅ぼすには、魔王自身によって封じられた遺跡の地下深くに眠る「Eleven Seed」の力を解き放つしかない。君は国王によって集められた勇者のひとりとなるのだ。

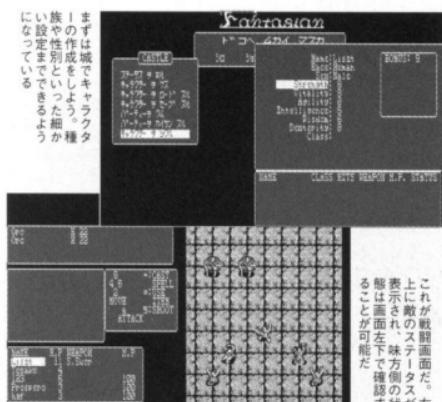


¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXED PRICE		CONDITION	
¥7800		<input checked="" type="radio"/>	

本格的なキャラクターメイキング

ファンタジアンは総勢20人ものキャラクターを作ることが可能で、その中から5人を選び出してパーティを結成する。キャラクターの名前と性別はもちろん、種族や職業といった本格派RPGにふさわしい項目も設定できる。

パーティを結成し、全員そろっての買い物を済ませたら、いよいよダンジョンに突入だ。おっと、その前に買った武器や防具の装備を忘れずに、迷宮内部は3D方式で表示され、敵に遭遇すると戦闘画面へと切り替わる。ここでは敵と味方が上下に分かれ、マス目の上を移動しながら戦闘を行なう。そして戦いに勝利したら、いよいよお楽しみの宝箱の時間だ。この中には金貨や運が良ければアイテムも入っているぞ。戦闘で傷ついたキャラクターがいたら、回復の魔法をかけてやるか、地上の寺院で傷をなおしてやろう。



お金がなければ「アノ」方法を使え！

お金はいくらあっても足りないのがRPGの常。特に序盤戦では装備品の良し悪しが冒険に大きく関わるので、優れた武器を購入するためにとにかくお金が欲しいというのが本音だろう。そんな諸君にとっておきの方法がある。そう、「ウィザードドリ」でもおなじみのアノ方法だ。つまりいろいろなキャラクターを集めて5人のパーティを作り、次にお金を集めたいキャラクターのステータス画面で「JOIN GOLD」を実行した上で、残りの4人を「KILL」してしまうのだ。こうすれば戦わずして金持ちになれる。

無論、誰にでもこの方法を勧めようとは思わない。邪道と思えばやらなければいいし、冒険の成功のために手段を選ばないのであればすればいいだけのことだ。そんな自由が許されているのも、このゲームの良き持ち味なのだ。

マルチウインドウRPGの登場

脱「ウィザードドリ」「ウルティマ」を果たした国内の本格的RPGといえば「夢幻の心臓」の名が挙げられるが、その偉業を成し遂げたクリスタルソフトがあえて「ウィザードドリ」に近いシステムで制作したゲームがこのタイトルである。

とはいっても、当然まったく同じモノではない。プレイヤー自らがキャラクターを作り出すマルチプレイヤー方式の採用、3Dダンジョンの探索などゲーム全体の作りは「ウィザードドリ」に近いが、戦闘画面は「ウルティマⅢ」を意識した画面構成になっており、両者の良い部分を折衷させたものとなっている。また、マルチウインドウによる見やすいメッセージや、テンキーのみでできるコマンド入力はクリスタルソフト独自のアイデアに基づくもので、日本産ならではのきめの細かさを感じさせる。



PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7800	COUNDITION <input checked="" type="radio"/>	¥400	¥500
		¥600	¥700

アドヴァンストファンタジアン

MAKER
クリスタルソフト

DELIVER
第3回販売

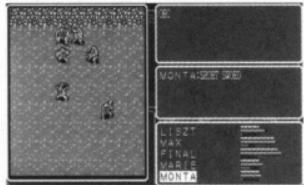
LAUNCHING TIME
1988/12

失われた平穏の日々

エリアスと呼ばれる世界。ここでは人間やエルフ、ドワーフなど、さまざまな種族たちが平和に共存していた。ところがある日、天空に巨大なほしき星が突如現れる。すると世界は闇に包まれ、空からは隕石が来襲し、エリアスの多くの街や村が滅んでいった。

しかし、この世界の終末を思わせる日々を人々は種族を超えて助け合い、ともに生き抜いた。そして苦労の日々が続くこと数年、ようやく闇の世界は姿を消し、エリアスに光がよみがえる。しかし、これは始まりにすぎなかつたのだ……。

人々が異常に気づいたのは、光の源とともにるべき太陽に対してであった。なんと太陽の位置が、以前と違っているのだ！ しかもその日を境に見たことも無いモンスターが地表をうろつき、今まで人に無害であった魔獸も次々と街を襲い始める。このような状況下で、若者たちはいつしか剣をとって闘う戦士となっていた。この物語は、そんなエリアスの100年後の話である……。



今回はギルドから仕事をもらうのだ

エリアスの片隅に位置する街「ナーン」。君はこの街に住む若き冒險者だ。現在、街の冒險者はすべてギルドに登録管理されており、そこから仕事を請け負うことで生計を立てられるシステムになっている。そして、その仕事というのがさまざまなダンジョンを舞台にしたクエストというわけだ。このクエストは全部で7つ用意されており、ひとつ終えるたびに新たな仕事をもらうことができる。

ちなみにこのクエスト、一見それぞれが独立しているように見えるが、これらの謎を解いていくうちに壮大な物語の全容が少しずつ明らかになっていく。このように、TRPGの「キャンペーン(関連した物語を長期間にかけてプレイすること)」を思わせる作りもアドヴァンストファンタジアン的一大特徴になっている。

「深化」した「ファンタジアン」

アドヴァンストファンタジアンは、その名が示す通り上級者向けの超本格派RPGだ。とはいっても、別にひとつひとつのクエストが難解であったり、マップが恐ろしく広大というように、意地悪く作られているわけではない。

では、何が上級者向けなのかというと、キャラの能力値やアイテムの設定、戦闘などが、恐ろしく細部に至るまで作り込まれているのだ。その細かさたるや、TRPGマニアでさえ満足させるデキといっても過言ではない。しかもプレイヤーは、その細かな設定をゲームに反映させるため、ひたすらサイコロを振りつけ、かつそれを計算する必要もないのだ。そのような意味でこのゲームは、数値パラメーターの多い上級者向けTRPGが、数値処理の得意なパソコンと抜群に相性がよいことを世に知らしめた一作品といえるだろう。

こんなところが「プロ仕様」

アドヴァンストファンタジアンは、とにかく何から何まで細かな設定がなされている。その中でも、とりわけ武器はいい例として挙げられるだろう。一般的にRPGの武器というと「この武器の攻撃力はいくつ」という一対一の設定を思い浮かべる人が圧倒的に多いと思うが、このゲームではなんと、斬る、突く、殴などのこと細かな戦闘方法にまで攻撃力が設定されているのだ。

もちろん攻撃を受ける側(つまりは敵キャラ)も、武器のさまざまな攻撃法が反映されるようになっており、例えばスクレトンのように骨だけの敵であれば、ヤリでいくら一生懸命突きまくったところで体をスカスカ通りぬけてしまうのがオチ。だが、斧のように重量でもって相手を粉碎してしまう武器ならば、一気にカタをつけることが可能なのは一目瞭然だろう。

このような細かな設定は武器だけのものではなく、防具や魔法にもなされているから、このゲームではただ「強い武器」「いい防具」という考え方でプレイを進めていくのではなく、常に戦う相手を想定してパーティの装備を整えることが重要になってくる。



プロヴィデンス

MAKER
システムサコム

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1987/7

ARPG界に投げかけた疑問符

4つの国からなる平和な島に、謎の青い石が飛来した。数年後、魔力を秘めたこの石に触れたひとりの女が魔人化し、國々を魔物で溢れ返らせてしまう。プレイヤーはこの國の名もなき若者に扮し、魔女討伐の旅に出かける。と、非常にシンプルなストーリーのプロヴィデンス。88のサウンドボード2にデフォルトで搭載されていたリズム

音源とハイレベルなアルゴリズムのFM音源を駆使した軽快なサウンドが際立つ画面切り替え型ARPGなのだが、ぱっと見は明らかに「Ys模倣型」。これは当時様々なメーカーから出たるタイプであり、そのため、発売当時は見事なまでに時代の波に沈んでしまった。実際話題に上ることさえなかったように思われる。だがしかし！ このソフト、現在でも「ある理由」で非常に高い評価を受けている作品なのだ。そしてその理由とは、「限界まで徹底したシンプルイズムの追求」である。そしてそのことはARPGというジャンルに投げかける疑問符でもあった。



LIFE	666666
SWORD	□
SHIELD	□
ARMOR	□
ITEM	□

¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600			
¥700	FM-7	FM-77	FM-77AV
FIXED PRICE ¥7800	COUNDITION		

RPGの概念を脱ぎざつて残ったものは

当時『Ys』を代表とする簡略なARPGが時代の主流を占める一方で、逆行する難解RPG派のメーカー・ソフトはマニア達から熱い支持を受けていた。しかし、その「簡略さ」を徹底的に追求したARPGも存在したことを忘れてはならない。このプロヴィデンスはまさにその骨頂であり、コンセプトはあまりに明快だ。

まず経験値とレベルがなく、魔法があるのにMPもなく、金の概念もなければ店もなく、遂には主人公とさらわれた姫に名前がない(ついでにお姫様を放ついてもクリア可能!)。だが、RPGには○○がなければいけない、という固定概念を全て取り去った後に残ったのは、素晴らしいシンプルイズムの世界観だ。

平均プレイ時間、多分2日。一切のストレスなくゲームを進めることのみに集中することがどれほど痛快かを知つてほしい。なお、この実験的な挑戦は『ヴァルナ』で見事に花開いている(P.30参照)。



ステータスは画面の右側に表示されるもののみであり、アイテムや武器・魔法の選択もここ。キー操作は移動と攻撃、そしてこのステータス画面に入るもののみだ。初代ハイライドにも通じるシンプルイズムである

もの凄いスピード感で進む物語

簡素を旨とするRPGだけに、開始直後はバンツー丁というヒーロー史上最も情けない姿の自キャラ。だが、スタート地点から数キャラ分歩いた建物の中で、いきなり基本装備が貰える。さらに北西に上ればすぐに1ランク上の武器が入手でき、その装備で即ダンジョン攻略スタート！このスピード感は他に比するものがない。戦闘は武器を構えた状態での体当たり式を採用するが、レベルの概念がない以上ほぼ無駄な行為。自分がダメージを食らいそうな時、もしくはダメージを回復したい時の敵に挑むのが正解だ(敵を倒すと体力回復の球を入手できることがある)。さらに同じ島内にある火山のダンジョン以降では魔法の杖をゲットすることで遠隔攻撃が可能に。こうなると既にRPGの形態をとったアクションゲームとすら言えそうだが、やはり人の話などをヒントにストーリーを開拓していく部分はRPG。その部分を忘れていると思わぬところでハマったりするから注意が必要だ。それにしてもこの軽快さ、非常にクセになるプレイ感であり、その短さから何度も迷ったルートで攻略するといった楽しみ方が「気軽に」できるのがまたイイ。



魔法つかの杖人かをゲット。拾うの。どちらかのアイテムは、

システムサコム

Märchen Veil

□

1985.8.25. 1985.8.25. 1985.8.25.

MAKER

システムソフト

DELIVER

第1回販売

LAUNCHING TIME

1985/8

世界観とストーリーに注目

フェリクスの森の國の王は、王女の花嫁としてふさわしい若者を見つけ出そうと、フェリクス中におふれを出す。そうして集まつた者たちには試練が与えられ、最後にフェリクスの湖の國の王子と、美しい若者に姿を変えた魔法使いが残つた。

王女は、湖の國の王子に心を奪われ、ふたりは愛を誓い合つた。しかし、それを知つた魔法使いは、王女を我が物にすべく自分が王子になりすまし、本物の王子は異様な姿に変え、世界の果てへと飛ばしてしまう。プレイヤーは世界の果てへ飛ばされたフェリクスの森の王子になり、もとの世界への帰還を目指すのだ。

当時、ストーリーがゲーム内容にまったく関係ないというタイトルが多數ある中、本作はストーリーを重視し、ゲームの謎解きに密接な関係を持たせた。メインはARPGで、ゲームの進行はステージクリア型になっている。そのステージ間で語られるストーリーに各ステージの謎解きやクリア条件が隠されているのだ。



PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥6800	COUNDITION	●	¥400
			¥500
			¥600
			¥700

雑なプレイでは先に進めないと

本作を初めてプレイするのであれば、まずは、マニュアルを熟読することをオススメする。そうしなければ、目的もわからぬまま、敵に攻撃され、あつという間にやられてしまうだろう。まず身に付けるべきは、作品の趣旨と王子のコントロール方法、アイテムの役割や使い方だ。

プレイをしてまず感じるのが、王子の移動スピードがぎわめて遅いことだろう。これは、アイテムをとることで多少は改善されるが、それでも機敏な動きには程遠い。そのため、ひとたび敵の接近を許すと、振り切ることができず、連続でダメージを受けてしまう。よって、攻撃の基本は、できる限り距離をとることだ。崖の対岸など安全な場所からの攻撃が一番望ましい。

接近を許してしまった場合は、無理に逃げようとせず、最小限の動きで向き合つて攻撃しよう。多少のダメージは受けてしまうが、下手に逃げようとしたときに比べれば微々たるものだ。

敵を倒すとPower Max.(体力の上限)が増え、回復系のアイテムを入手できることがある。障害物の中にもアイテムが隠れているので、攻撃してみよう。



この中からアイテム発見!
敵が出現しよう
て距離をとつて攻撃しよう

理解によって得られるもの

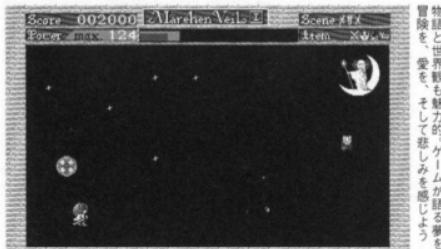
当時、漠然と敵を倒すだけのゲームが多かった中、ストーリーがアクションシーンでの行動や謎解きに反映されるという本作の試みは非常に画期的なものであった。

しかし、時間と気合さえあればどんなゲームもクリアできかと思っていたプレイヤーは、この新しいゲームをクリアすることも理解することもできなかつたであろう。

新しい物は理解され受け入れられるのに時間がかかるのは世の常である。それはRPGが日本のプレイヤーに、なかなか受け入れられなかつたという歴史と同様だ。

よく、本作を超難度のゲームと評するプレイヤーがいるが、実際にそうだろうか? 確かに高めであることは間違いないが、本作の難易度は、この新しい試みに対するプレイヤーの理解度によって左右されると思われる。理解が浅いプレイヤーにとっては、超難度であつても、理解が深いプレイヤーにとっては、やり応えのある心地よい難易度であろう(Ⅱは間違いなく超難度だが)。

当時、このゲームに理解を示せずに「駄作」と罵ってしまったプレイヤーは、今一度プレイしてみてはいかがだろうか? きっと新たな発見があるはずだ。



冒険を世界観も魅力的。ゲームが語る夢を、
愛をそして悲しみを感じよう

メルヘンヴェールⅡ

MAKER
システムサコム

DELIVER
第3回販売

LAUNCHING TIME

早く人間になりたい！

新月の夜、フェリクスの神々は、ルアの神殿に集まつた。「……というわけで、私はこのヴェールに対する裁きをお願いしたいのです」ルアの声が神殿に低く響き渡つた。

王子はルアに仕えなければならないヴェールの身でありながら他の者の血を流してしまつたという罪を償うべく、裁きを受けることになつてしまつ。

しかし、海の神ネプトゥーヌスの助力により、王子をペールに変えた魔法使いを連れてくることによって、真相を明らかにし、正しい裁きを受けることになるが……。

メルヘンヴェールⅡは、前作『メルヘンヴェール』の続編にして完結編である。この作品はPC98シリーズ専用であったため、まだ8bit機が現役だった発売当時、前作ファンの中には遊べなくて悔しい思いをしたユーザーも多かったハズだ。当時、8bit機のユーザーなら、EGGの中でも見逃せないタイトルであろう。



Marchen Veil

III

SYSTEM RACON

¥4, フィードバックありがとうございます。
¥5, サポートありがとうございます。
¥6, お問い合わせありがとうございます。

¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

PZL AVG ACT
RPG SLG ETC

PC-8801 PC-9801 X1
FM-7 FM-77 FM-77AV

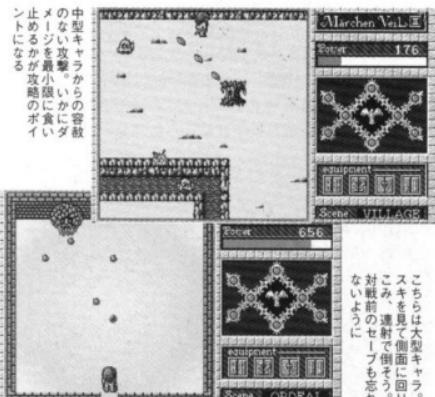
FIXED PRICE
¥7800

CONDITION

よりアクション性の高いゲームへ

肝心のゲーム内容は、8bit機から16bit機専用になったことにより大幅にパワーアップされている。まず、美麗で知られていたグラフィックは美しさを増し、画面切り替え式だった移動は、高速かつ滑らかなリアルタイムスクロールに変更された。それに伴い、前作よりも大幅にアクション性が強くなる（オマケに王子の移動速度も大幅アップ！）。しかし、この変更は、前作ファンにとっては好みの分かれるところかもしれない。

前作から定評のあった音楽はPC-9801-26K（NEC製）と、AMD-98（システムサコム製）に対応しており（当時の98には音源ボードが内蔵されてなかった）どちらでも世界観にあつたすばらしいサウンドを堪能できるが、ファンの間では、同社の製品であるAMD-98で聞くのが通とされていた。



超難易度！ 激難易度！

さて、王子のアクションレスポンスは大幅に改善されたものの、油断はまったくできない。なぜなら、敵の行動パターンも大幅にいやらしくなっているからだ。ザコ敵は縦横の座標が王子に合うと、最短距離で突進してくる。接近される前に正面に捕らえて攻撃しよう。

耐久力の高い中型の敵は、倒すと体力回復などのアイテムを出す。これは砂漠におけるコップ一杯の水のごとく、王子の生命線なので、必ず回収しておきたい。また、中型の敵は、倒すとでてなくなる。このゲームは、すべての敵がいやらしい上に強いので、油断しているとあっという間に体力がなくなってしまう。よって、回復アイテムによる回復量よりもダメージを受けてはならないのだ。

アイテムは[F3]でメニューを開くことで使用することができる。アイテムの説明は、カーソルを合わせて[End]（Windowsの場合）キーを押すと見れるぞ。セーブは前作と同様にアイテムのフロッピーディスクで行うのだ。



ステージには様々な地形があるが、サコ敵は地形を無視して突進てくる場合が多い。迷路のようにこちらが動きにくい場所では、よりいっそうの注意が必要になる。長居は無用なので、すみやかに移動しよう。

Euphory



PZL AVG ACT
RPG SLG ETC

PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE
¥6800

CONDITION



ユーフォリー

MAKER
システムサコム

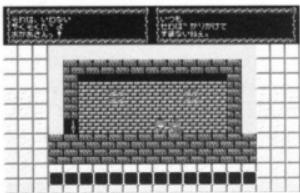
DELIVER
第2回販売

LAUNCHING TIME
1988/1

少数派が許された時代

病氣の母親を救うため、母親の生まれ故郷ダミアへと旅立つラファールとファルラム。そんなふたりを待ちうけるのは、数々の強敵と5ステージにわたる複雑なダンジョンだ。さあ、果たしてふたりの兄弟は無事ダミアの街にたどり着き、母親の病気を救うてだてを見つけることができるか。

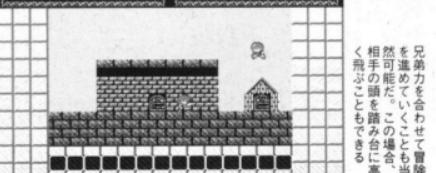
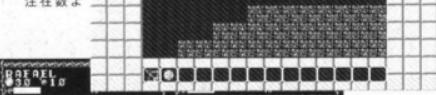
ユーフォリーは88全盛の時代にあって、それに逆襲するかのごとくX1専用のゲームとしてリリースされた。88年代といえばX1、FM-7、88の中でも88がその優位を確立していた時期である。では、なぜそのような時期にX1ユーザーのみがこのゲームをプレイする特権を与えられたかというと、やはりそれはジョイスティックやジョイパッドの存在が非常に大きいだろう。X1には最初から同時使用の可能な2つのジョイスティックポートが標準装備されており、多くのユーザーが何らかのゲームコントローラーを持っていることが多かった。この環境が2プレイヤー同時ARPGという異色の作品を生み出したのだ。



システムを理解してクリアを目指せ！

ステージは全部で5面。各ステージのマップは迷路のように入り組んでおり、かつ1面あたりのマップ数は約50画面と非常に広大なので、ふたりの兄弟のかわいらしいに油断させられることのないよう心して冒険に取り組もう。

冒険は主人公の母親が住む街から始まる。まずは武器屋によって必要な装備品を買いそろえるのだが、その中でも弓は遠隔攻撃が可能なのでオススメだ。そして準備を終えたらよいよ出発。最初のステージでは、海中の迷路を探索し始めた重要なアイテムを入手した上で、ステージ2に至る扉を見つければならない。ちなみにこのゲームでは、ステージは1、2、3と順次進んでいくのではなく、必要に応じて各ステージの往来が要求される。あとで行き詰まらないためにも、このことは頭の片隅に入れておこう。



若くして逝った作曲家、斎藤学氏

ユーフォリーほか「プロヴィデンス」「ヴァルナ」、「ノベルウェア」シリーズなど、システムサコムのゲーム音楽を数多く手がけた斎藤学さんは、才能を惜しまれながら22歳の若さで亡くなった。平成4年10月1日のことである。

もともと学さんは母親である静枝さんの勧めで小学校の頃からピアノを学んでいたのだが、中学の時に熱中したファミコンの音楽の幼稚さに不満を抱き、13歳にして芸術志向の音楽プログラムを志すようになった。

地元の高校に進学すると、念願のパソコンをアルバイトで購入、独学で作曲した曲をインプットしたという。また短期間であるもののウイーンに音楽留学も果たし、そこではピアノの腕を磨き、作曲のテクニックを学んだ。

そんな学さんがゲーム業界から注目されるきっかけとなったのは、1曲の作品が雑誌に掲載されたことによる。「マーサ斎藤」のネームで作曲した「マーサ交響曲第1番」や、彼の手によるバッハ、チャイコフスキイなどの編曲が、「FMレコバル」(小学館)などの専門誌に掲載されることでソフト会社の注目を集めたのだ。これがきっかけとなり、学さんはゲーム音楽を手がけることになった。

その後は、我々にもなじみ深い数々の名ゲーム曲を生み出し、その才能ゆえに前途も希望に満ち溢れていると思われたが、20歳を過ぎた頃から体力の衰えが目立ち、病魔が学さんの体を侵し始めたのである。

結局、両親の必死の看病も報われず、学さんは一年間にもおよぶ闘病生活の末、腎不全で亡くなった。

今、我々は学さんから直接語りかけてもらうことはできない。しかし彼の残した多くの曲は、「消費されることの多い」ゲーム音楽の中でいまだ語りつがれ、彼の無言のメッセージを、今なお我々に伝えてくれているのだ。

(参考資料「埼玉新聞」平成5年9月4日付)

ヴァルナ

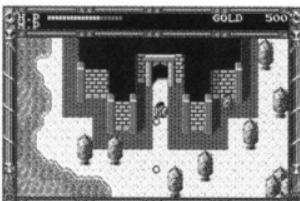
MAKER
システムサコム

DELIVER
第2回販売

LAUNCHING TIME
1989/5/19

既にRPGとして括ることがナンセンス

司祭長の謀反によって国王を殺されたユニテリオン王国は、魔物の棲む荒廃した国に成り果ててしまった。主人公であるカミル少年は、王国を救うために伝説のクリスタルを求めて旅立った父の後を追い、ユニテリオンに向かう。画面も物語も非常に凡庸なRPGに思えるヴァルナだが、このゲームほど見た目と内容が一致しないものも珍しいだろう。いや、既にこのゲームをRPGという既存の括りの中に入れること自体が間違っているかもしれない。同じくシステムサコムから発売されていた『プロヴィデンス』(27ページ参照)に端を発した「マルチジャンルゲーム計画」ともいえるアイディアの「結果」がここにあるのだ。両タイトルとも発売当時はほとんど話題に上ることもなかったのだが、それはあまりにもこれら作品が特異だったからに他ならない。ぜひともこの2作品をプレイすることで、ARPGというスタイルがこんな可能性をも秘めていたということを感じてほしいものだ。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400			
¥500	RPG	SLG	ETC
¥600			
¥700			
PC-8801	PC-9801	X1	
FM-7	FM-77	FM-77AV	
FIXED PRICE ¥7800	COUNDION <input checked="" type="radio"/>		

レベルの概念を捨てて得たものとは？

ヴァルナは前作『プロヴィデンス』同様にレベルというRPGの根幹ともいえる概念を捨て去っている代わりに「ノヴェルウェアシリーズ」と銘打たれた独自のシステムを取り入れることで、AVG・ACT・RPG（略してAARPG？）と表現できる独特の世界を創造した。

このシステムは街の人などとの会話することでその会話内容の選択肢が繰り返し増えていく、ひたすら話し続けることでストーリーが展開していくというもので、これによって物語中の人物像が浮き彫りになり、「聞き出す」行為によってプレイヤーをドラマそのものに没頭させることに成功。レベル上げというある意味面倒な行為から解き放たれてストーリーに集中できる上に、ARPGならではの操作性やアクションの緊張感はそのままという、AVGファンもRPGファンも満足できるマルチな仕上がりになっているのだ。

なお、メディアの容量もマシンスペックが十分にある現代でもこうしたノヴェル的会話展開を探るRPGは数少なく、時代考証や懐古を抜いて「今」プレイして楽しめる一本と言える。



聞きまくることで進むストーリー

「会話」がゲームを支配している。「聞く」と「尋ねる」コマンドがあるのが、最初に尋ねられるのはクリスタルのことと父の形見の剣のことだけで、ゲームの目的自体が全く判っていない。

だが、細かく話を聞くことで別の話題が発生し、その話題を他の人に聞くことでどんどんストーリーになっていくので、とにかく人を見たらひたすら尋ねまくるというのがこのゲームの攻略スタイルなのだ。

序盤はふたつある街を行き来して、必要な情報収集に励む傍ら、スタート地点のすぐそばにある洞窟（マップは非常にカンタン）を攻略してしまおう。

この洞窟の中には一番最初に手に入る魔法がある。なお、通常の戦闘は遠隔攻撃もできるので案外楽なのだが、ボス戦が相当手強い。一見アドベンチャー風味に進んでいくスタイルにボス戦のみ苛烈なアクション要素、この辛味もこのゲームにのめり込んでしまう魅力のひとつなのだ。



このように画面の左上に表示されるフレーム内に、話が進むに従って沢山の質問項目が表示されるようになっていく。新しい話題や名称が出てきたら他の人物にも片っ端から話を聞きまくることが重要だ

ルーンワース

MAKER
T&E SOFT

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1990/1

蹂躪された美しき小国

新聖紀1527年、世界中の人々を震撼させる大いなる悲劇が、メルサードの一小国を襲った。

王国の名はエリス、古い歴史と伝統、そして美しさと気品を兼ね備えた小国である。時の国王トルネス・ラ・エッフォ・サリスは文学及び音楽への造詣が深く、国を挙げてその学究を奨励したため、多くの優秀な文人、楽士が輩出したといふ。

永きエリスの歴史の中でも、ひととき輝いた時代であったといえよう。

しかし、平和は長く続かなかった。すべてが眠りに落ちるラハムの刻、突如、城の見張り塔が炎に包まれ、王都のいたる所で火の手が上がったのだ。炎に追われ逃げ惑う人々。彼らの前に現れたのはバハーマン神国の暗殺魔術団であった。

その頃王宮では国王自らが最期の力を振り絞り、妻や子供、部下たちをおいてひとり逃げられぬと死闘を演じていた。逃げ惑う女や子供たち。しかし、そんな彼女らを最期まで守っていた近衛師団長の手に、もはや剣はなかった……。



主人公の旅立ちは山賊の隠れ家から

このゲームは主人公が山賊の息子ということもあって、サノバ岩と呼ばれる山賊の隠れ家から物語は始まる。ここで主人公がまずしなければならないのは、17歳になって一人前の大人として扱ってもらうために、父親である山賊の長ガランから仕事をもらうことだ。スタート地点の右にあるガランの館に入ると、彼から隣町であるセルトルの教会地下に隠されている「秘風剣サータルス」を取ってくるようにいわれる。ちなみにこの親父、かわいい息子のために、ちゃんと装備品も皆の世話役、コリノ老に頼んで準備しているのだ。父親から話を聞いたらコリノ老の家に行き、剣と鎧を受け取って、さっそく身支度をととのえよう。

ちなみに砦の内部では、山賊の仲間から聞き出せる情報もあるので、こちらも聞き逃すことのないように。



見るガランの誕生日祝をしてみ飲みたい

RPGから経験値が消えた!?

ルーンワースで注目してほしいのは、今までのアクションRPGでは考えられなかったような改良がいくつもなされている点だ。

例えば、ある町から町へと移動するところ。これがもし従来のARPGであれば長いフィールドを延々と歩いていて、やっと目的の町にたどり着く、というのがパターンであったわけだが、このゲームではそういったムダがすべて省かれている。町の移動はあらかじめ用意されたマップから行きたい街を選択すれば瞬間に移動することができ、舞台も必要最低限のものしか用意されていない。

かといって、これはゲームの世界が小さいということをけっして意味するわけではない。あくまで純粋に楽しむことを主眼に置いたときに、なくても構わないものは何なのかを突き詰めた結果がここにあるのだ。

また、このゲームは上記の理由で、モンスターを倒して経験値を上げるという概念さえも放棄している。これは純粋にストーリー楽しもうと考えたときに、経験値は不要という判断からだ。このゲームで重要なのはむしろ情報で、これをいかに集めるかが攻略のポイントになる。



これがこのゲームの主人公。
口は結構悪い。

COPYRIGHT © 1990 T&E SOFT Inc.
All rights reserved. Made in Japan

Y0	PZL	AVG	ACT
Y100			
Y200			
Y300			
Y400	PC-8801	PC-9801	X1
Y500	FM-7	FM-77	FM-77AV
Y600			
Y700			
FIXED PRICE ¥8800	CONDITION <input checked="" type="radio"/>		



ルーンワース2

MAKER
T&E SOFT

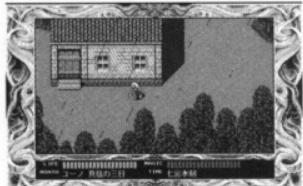
DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1991/3

美しき泉のほとりで

前作から時は流れて数百年、神聖紀2222年のことである。ルーンワース世界の舞台となるメルサード大陸では、あらゆる魔法が消えてしまうという大事件が発生していた。しかも、この世界で魔法が消えるということは、妖魔たちの封印が解け、大陸が再び闇の世界へと逆戻りすることを意味していたのだ。

そんな時、ワウスゴルムの森のはずれで、ひとり静かに生活を営んでいた青年リーンは大変な事件に巻き込まれる。ある大雨の夜、セシル・ローレンと名乗る女剣士が半死の状態でリーンの家に入ってきたのだが、なんと彼女を追って妖魔神ラジールがリーンの家の窓を突き破って現れたのだ。ラジールはセシルを一撃で難なく倒すと、その矛先をリーンへと向ける。しかし、そこで奇跡は起こった。今際の際にセシルから手放された剣が、到底かなう相手とは思えない妖魔神からの攻撃をあっさりと跳ね返したのだ。セシルがリーンに対して最期に残した「貴方は世界を救う調停者」という謎の言葉を胸に、リーンの旅は今始まる。



PZL AVG ACT

RPG SLG ETC

PC-8801 PC-9801 X1

FM-7 FM-77 FM-77AV

FIXED PRICE
¥6800

CONDITION

まずはエリースレムの町へ

上のようなきさつで旅に出たリーンが最初に訪れるのが、エリースレムの町だ。ところが町に着くと、辺りはすっかり暗くなっている。ルーンワース2には時間の概念があり、その時間によって店が開いていたり閉まっていたりと行動に制限が出てくるので、その点に注意しよう。

とりあえず装備品を買おうにも商店は閉まっているので、まずは夜しかやっていない酒場に向かうとよい。お店の入り口には看板がかかっているので、それをみれば何の店かは一目瞭然だ。ところがそうして酒場に入ると、美形のリーンはそれだけの理由で酔っ払いに絡まれてしまう。でも一安心、ガジェ・ラガルという男が出てきてリーンのことを助けてくれるのだ。またこの時、リーンの正体について、ガジェから若干ヒントをもらえるので聞いておこう。

なんらかの
いいな
いつの
1！相手
に勝つ
つりこ
いきなり
妖魔空

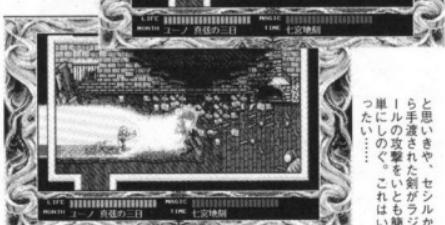
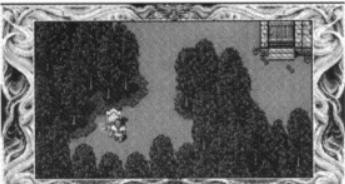


次第に明らかとなっていく旅の目的

いくつかの町を転々としながらも、旅の目的が何なのかまったくわからない、そんな状態になったら思い切って一度自分の家に帰ってみよう。すると、リーンが作ってあげたセシルの墓の周りが急に明るくなり、彼女が話しかけてくるではないか。それによると、実はセシルは人間ではなく理性を司る女神「カンカール」が人の姿をしていたのであり、リーンもまたこの世の者ではなく時間神「ウィルバー」の化身だというのだ。

そして驚く間もなく、リーンは自分に課された使命を聞かされる。それは、この世にある「八聖宮の秘石」をすべて集めて、「サンタルムの間」に持っていくことだ。さあ、いよいよ冒険はここから本格的に始まる。あとは自力でその謎を解き明かしてほしい。

リーン
からだ？
？ 男性な
セシルが
やで味
のつく
つはお
はや基
ぱりは
あ様



と
单
に
し
い
の
攻
め
を
い
と
も
ち
ら
い
簡
じ
か



これは地図で
本動画面はシス
で使った
な作りだ
トレス

ルーンワース3

MAKER
T&E SOFT

DELIVER
第4回販売

LAUNCHING TIME
1991/7

託された最後の希望

神聖紀2222年。いにしえの闇の中からよみがえった妖魔神ラジールは、絶対神アティスを筆頭とするルーンワースの神々に戦いを挑み始めた。そして、神々はラジールを前に次々と命を失い、ついには八聖宮神最後の生き残りであつた女神カンカルもまた凶刃の前に倒れてしまう……。

だが、希望は残されていた。カンカルはラジールとの戦いに傷つきながらも、最期はリーン・カシュアという名の若者に虚空剣セイルリートを託すことができたのだから。最初は戸惑いつつも、旅をすめるうちにリーンは第2回に自分の自分が何者であるかに気づいていく。そう、彼こそが、光と闇を調停し何者にも束縛されない存在、時間神ウイル・ボーであったのだ。こうして、数多くの戦いの中で時間神としての力に目覚め始めたリーンは、謎の美女イセリア・マシードとともに無限回廊ジャセソウへと潜行し、死闘の末ついに妖魔術師ナグワンを討ち果たす。今回の物語はここから始まる……。



Copyright © 1991 T&ESOFT Inc.
All rights reserved. Made in Japan

¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400			
¥500	PC-8801	PC-9801	X1
¥600			
¥700	FM-7	FM-77	FM-77/AV
FIXED PRICE		CONDITION	
¥6800		<input checked="" type="checkbox"/>	

ついに、すべての謎が明らかとなる！

今回の話は、前作のラストで妖魔術師ナグワンを打ち倒した直後の場面から始まる。ところが一息つくヒマもなく、突如現れた妖魔ジャハルによって、リーンの同行者であるイセリアは連れ去られてしまう。なす術もなく、その場に唖然と立ち尽くすリーン。すると、そんな彼のもとに前作でも度々登場した黒衣の剣士、ガジェ・ラダルがテレポートしてくる。どうやら彼はジャハルを追ってここまできたらしい。こうして目的の一致したふたりは、ジャハルの波動を追いかけ、北へテレポートするのであった。

ARPGが持つ本来のおもしろさを再考し、不必要に広いマップや経験値を捨てたシリーズも、いよいよ今回でひとつの結末を迎える。前作がなくても遊べるが、プレイした上でストーリーの終焉を目指すのも格別の感があるぞ！



主人公
「いらっしゃい！
なにか入り用かい？」
主人公「何をしまりう？」
ナール・カマン
500C
前作同様、まずは
購入するぞ。
これから始め
りようアーリア商
会防とイ

世界観が物語る『ルーンワース』

一般的にシリーズもののRPGは、前作との連関性において2種類に分類できる。第1は前作の流れを受けて作られた「シリーズものタイプ」(『ドラゴンクエスト』など)、第2は世界観は固持しながらも話の内容そのものは前作にこだわらないというタイプだ(『ファイナルファンタジー』シリーズなど)。もちろんこれは厳密な区分ではなく、多くのゲームは上に挙げたふたつの要素をうまく混ぜ合わせながらその基本世界を形成しているわけだが、第2のタイプには海外のゲームが圧倒的に多く、逆に国产RPGにこのタイプが少ないという事実は非常に興味深い。

これにはいくつかの理由が考えられるが、その中でも第2のタイプに属するゲームの多くがTRPGのPC版であることは大きな要因として指摘できるだろう。いうまでもなくTRPGはゲームを行う人間が自由に話を作ることができる分、厳密な世界設定を必要とする。しかもその世界観は、幾度となく改定されたルールブックが物語っているとおり、長い期間をかけて熟成されたものなのだ。もちろん「世界観がしっかりしている=いいゲーム」という図式は当然成立立たないが、確固たる設定はシリーズが長くなつたときに「首尾一貫性」という効果をもたらすのはいうまでもない(シリーズの1と10が、世界観的にもシステム的にもまったく別物だったとしたら、果たしてそれはシリーズものと呼べるのか?)。そう考えると、海外と比べTRPGの分野で後発だった日本が「後々のことを考えた世界観づくり」をすることは難しかったのかもしれない。しかしこのルーンワースシリーズは、それを見据えた世界観づくりを第1作の時点で既に成し遂げていた。このゲームの1と2&3がまったく違う話でありながら一貫性を欠いていないのは、ゲームができる以前にその土台となる世界観をしっかりと練り上げていたからなのだ。



ハイドライド/ハイドライド for X1

MAKER
T&E SOFT

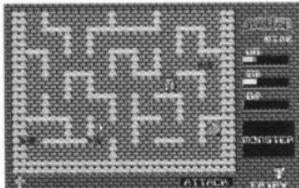
DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1984/12.
1985/6

何はともあれこれをやるべし

もはや伝説的作品ハイドライドシリーズの記念すべき第1作目。他機種間移植はコンシューマにも及び、近年ではWindows対応版がリバイバルされ、携帯電話のアプリゲーにまで採用されている。これほど長く愛される理由は、やはりハイドライドがRPGのジャバニーズスタンダードを構築した記念的作品だからに違いない。

なお、物語は悪魔「バラリス」に支配された「フェアリーランド」で妖精に変えられてしまった「アン姫」を救うという時代を感じさせるシンプルなもので、複雑な魔法や戦闘画面などを省いた体当たり式戦闘の軽快な操作感覚は、余計な飾りがない分、複雑なRPGに慣れた現代人ならではの楽しみ方があるとも言える。できるならEGGでリリースされる他のRPGタイトルをプレイする前にぜひともこの作品に挑戦してほしい。純粋に文化遺産を体験しておく意味もあり、このゲームをプレイしなければ良さがわからない他のRPGというのもあるのだ。



PZL AVG ACT

RPG SLG ETC

PC-
8801 PC-
9801 X1

FM-7 FM-
77 FM-
77AV

¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

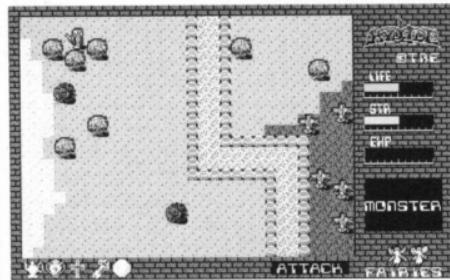
FIXED PRICE
¥6800

CONDITION

アイテム誘導型の進行だが……

基本的な操作は移動に使うカーソルとスペースバーのみで足りてしまう。スペースは攻撃モードと防御モードの切り替えに使うのだが、レベルの低いうちや強い敵のいる場所の移動中は防御モードにしておくのが無難だ。なお、画面右側にバーで表示されるステータスは、LIFEとSTR(攻撃力)、そして経験値のみだが、この経験値のビジュアル化は当時としてはかなり嬉しい試みだった。

シナリオはレベル上げとフィールドやダンジョン上に落ちている宝箱からアイテム入手することで先に進めるようになっており、これも非常に単純明快。初めてやる際にちょっと迷うのはフェアリー(全部で3人)のいる場所だが、画面上のオブジェクト全てに触れるつもりでプレイしていくれば必ず見つかるだろう。人物との会話がない分、ゲーム内で得られるヒントは皆無。まあいくら簡易性に重きを置いたRPGとはいえ、このぐらいの「謎」があったほうが締まっていい。

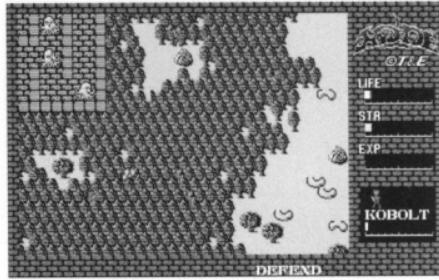


とにかくフィールドにあるオブジェクトには全て触れてみる。これはハイドライドシリーズ全作に通じる基本中の基本である。ちなみにこここの「動く木」なんかも怪しき。

最強のハイドライドはX1版

アクティブループレイングゲームという言葉を初めて冠題したのがハイドライドだというのは非常に有名な話だが、各機種版において最もその「アクティビティ性」を発揮していたのは、実はX1版。

他機種版では画面の端にいくと次の画面が表示されるシステムを採用していたハイドライドだが、このX1版だけはスクロール型。実はハイドライドシリーズの特徴でもある画面切り替え型には難があって、画面上から移動した敵を追っても消えてしまうのだ。これはハイドライド3になつて改善されたが、やはりレベル上げに勤しんでいる時はかなり嫌な思いをしたもの。そんなこともあって、この画面表示ひとつ違うだけX版は全く別のゲームのように感じるのであった。マップの感覚を掴む意味でも、やはりスクロールしてくれたほうが断然いい。発売当時はマイナー視され、冷遇されていたX1版だが、この機会に両方プレイしてみてはどうだろう。



これがX1版のハイドライド。なぜかこの機種版のみ完全な別物で、非常に完成度が高いのであった。スクロールも音楽も非常に流麗。発売当時に他機種版でプレイした人も、是非これは一度やっておくべきだ。

84年末のディープインパクト

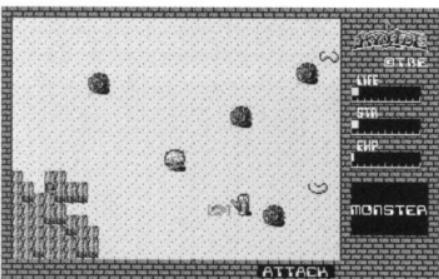
84年末、ハイドライド発売。あの大衝撃を未だに忘れられない。同時期に出た『ファイアーカリス』(それまでRPGの代名詞として金字塔を打ち立てていた『ブラックオニキス』の続編)などと比べても圧倒的な支持を受け、雑誌などのランキングは独走状態。なぜこの作品はこれほどまでに大衆の迎合を受けたのか。プレイする前に、その歴史的意義を考察してみたい。

まず、日本のRPGの黎明期は、アメリカ産RPGの模倣から始まったということが背景にある。だが、その前身であるテーブルトークRPGの文化のない日本において、一部マニアックを除くPCユーザーの意見はこうだった。「RPGとは非常に手強く難解で、どうにもワケがわからな」。そしてそこに登場したのがハイドライドだったのだ。アメリカ本国においてはまだ『ウルティマ』のようなコマンド式のRPGが主流だった時代に、この作品が現れたことの意義は余りにも大きかった(詳しくはP.16を参照のこと)。

体当たりのみの戦闘方法、どこでもできるセーブ、フィールドで静止しているだけで体力回復、画面の高速切り替えなどといったユーザビリティの数々。そして、「ビジュアルで見える」敵や簡略極まりないキー操作などなど。ハイドライドが成したのは、それまで「難解」の骨頂のように考えられてきたRPGを生きなりお茶の間スケールに門戸開放させることだったのだ。

もちろん海外のRPGを知り、その世界観とスタイルを知っていたマニアックスにとっては、これはある種の「約束破り」だ。こんなカンタンなRPGはRPGじゃないという声が巷を飛び、舞台設定がRPGの王道だった「ダークファンタジー」でないことにまで批判があった。むしろ当時のアメリカのゲームユーザーにハイドライドを見えたところでRPGとして認識されたかどうかさう怪しい。だが、日本のユーザーの多くはモロ手を挙げてこれを歓迎し、初めてプレイしたRPGがハイドライドだった(という人はかなりいるはず)という人間は、「なるほどこれがRPGなんだ」と信じ込んだ。そしてコマンド式や3D表示のRPGをやって「こーいうの苦手」と評したのだ。このことは元祖難解RPG支持派とお手軽RPG支持派の永年に渡る無用な対立まで生み出す要因ともなった。

しかしこうした時代背景を現代になって振り返ると、ハイドライドとはRPGという概念の拡大解釈であり、元祖から別道を往く「日本独自のRPGスタイル」の発生=時代の分岐点だったことを痛感せざるをえない。そしてこの



体当たりだけ敵を攻撃できるということが当時のRPGファンにとってどれほど衝撃のことだったか分かっていただけるだろうか。スライム1匹が1秒で倒せることができるのは感動だったのである

スタイルは、その後のあらゆるARPGに影響を与えていく、以降PC RPGの絶頂時代を招くこととなる。あの『Ys』すらハイドライドがなければ生まれなかつたかもしれないを考えると、非常に感慨深いものがあるではないか。

短時間で歴史的な遺産を味わう

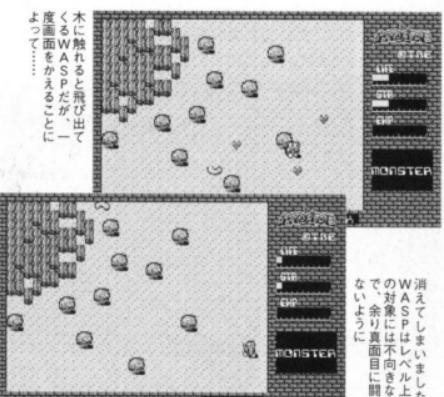
休日3日あれば確実にクリアできるボリュームのハイドライド。より沢山の方にこの文化遺産をプレイしてほしいという希望を込めて、簡単なプレイガイドを付記しよう。

まず開始直後はライフが3目盛になるまで身近なスライムをブッ叩いてレベル上げ。フィールド上で触るとWASPが出てくる木があるが、WASPが出た後に画面をえてまた戻ってを繰り返していると、どこかへ行ってしまう。なんか怪しいのでこの画面の木は調べたほうがいいかも? さらにスタート直後の画面の右側にある城には正面にある穴の上でスペースを押すと入れるが、王様の代わりに吸血鬼が襲ってくる。まあ通常王様は襲ってこないらしいが。なお、まるで無敵にも思えるこの吸血鬼を倒すにはフィールド上にある宝箱の中身が必要らしい。

同じくフィールド上にあるダンジョンでは緑色のROPERがレベル上げのいいカモになってくれる。基本的に弱い敵を倒しても経験値は上がらないので、限界まで同じ敵でレベルを上げることを憶えのべし。背中から襲うが基礎だ。なお、このダンジョンでは宝箱を開けると隠しダンジョンへ行けるようになる。適度にレベルを上げたら吸血鬼を倒してあるアイテムをゲット! これで序盤の攻略は終了だ。

ROPERのいるダンジョンから行ける洞窟では、墓場にある宝箱の鍵が入手できる。ちなみにこの墓場のゾンビ、たまにダンスを踊るので必見。当時はこのダンスだけで雑誌の特集が組まれた……。無視してレベル上げのカモにしてやるのが正直しい。

ある程度レベルが上がるとフィールド上の敵に変化が。やはりこれも早めに倒しまくってレベルを上げたほうがいい。なお、とあるダンジョンの敵はアイテムを隠し持っているので要注意! この他に何かを隠している敵には砂漠の城から川を渡った先で出てくるWIZARDのみ(ここにもうひとつ謎が……)。しかもこの謎をクリアするとドラゴンが!! レベル上げを怠っていると確実にお陀仏なシーンである。



でのWIZARDはレベル上げに向きなわ



ハイドライドII/ハイドライドII for FM-7

MAKER
T&E SOFT

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1985/10(88)
1986 (FM-7)

会話ヒント制ARPGの開拓

日本初のARPGであり、発売後は売上ランキングを独走したハイドライド。その続編は、85年に登場した。そのストーリーは前作で平和が戻ったかに見えたフェアリーランドの地下深く、邪悪な意思が覺醒したというもの。こともあろうかこの邪悪は地下を迷宮状に造り変えてしまう。その異変に気付いたのは地上の修道士達だったが、彼らの意見を平和ボケした市民達は聞こうともしないのだ。困った修道士達たちの願いもあって、神は時空を捻じ曲げひとりの少年を人間界から送り込んだのだった。というわけでプレイヤーはこの少年に扮し、フェアリーランドを救わねばならない。

「ザナドウ」の対抗馬的評価を受けており、地下迷宮などという発想でも思わず比較対照にしてしまいがちなこの作品であるが、ARPGという同じカテゴリでありながら全く違う路線を歩んだ。ザナドウがプレイ重視であるならば、ハイドライドIIは完全に謎解き重視であり、地上に行く人々から話を聞くことでヒントを集めて先に進んでいくというスタイル。

この会話の重視度がポイントで、きちんと会話内容を整理していくべきは確実（一部の謎はノーヒントだが）に謎が解けるように設定されているのだ。これがT&Eなりのユーザビリティだった。

PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥6800	COUNDITION	●	¥400
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥500
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥600
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥700

新システム満載だった意欲作

会話の他にも新たなシステムが続々投入されたハイドライドIIは、前作と同様様々なRPGの雰囲気ともなった。まずはマルチウインドウシステムの採用。これによってユーザーはキー入力によるコマンド選択から開放された。そして貨幣価値と店の概念、14種類の魔法の導入と魔法攻撃のビジュアル化によるシューティング要素、新しいパラメータであるフォース（善惡）、道場で修行する際のミニゲーム的要素などなど、138000エリアのマップを攻略していく楽しみに加えて様々なプレイ要素が加わっているのだ。さらに特筆すべきなのはゲームスピードの調整機能がついたこと。当時のプログラミング技術では素の状態で動いているのも馬鹿にならないことだったが、これ以上スピードを速めることができたことだと事実はかなり衝撃だった。なお、今回EGGからは唯一BGMを採用したFM-7版も配布されているので、當時他機種版をプレイしたユーザーはぜひこちらも試してみてほしい。

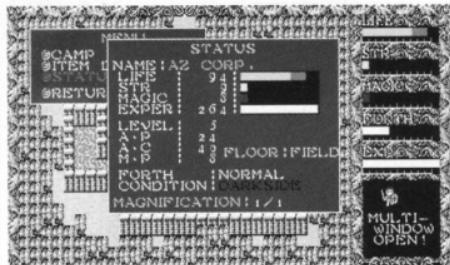
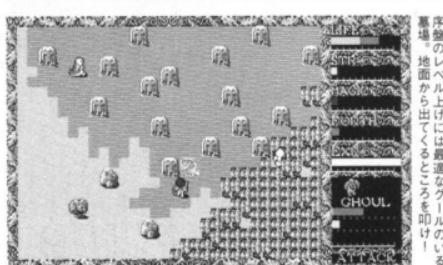
序盤のプレイガイド

さすがに前作の6倍のマップとあって、短時間でサラッとクリアできるようなものではない。

ゲーム序盤はひたすら会話による情報収集と、墓場にいるゲール殺し（地面から出てくる瞬間に攻撃してこない）でレベルを上げ、金が溜まったら街で修行。延々とこれを繰り返すことで装備とステータスを充実させることが重要なのだ。

なお、農夫や戦士をも殺すことができるが、代わりに善悪のパラメータが下がってしまう。ただしレベル3ぐらいまでであれば後からいくらでも取り返しがつくので、農夫狩りに興じるもよしだ（ゲール殺しで善悪パラメータは回復する）。ちなみに地上では砂漠の北にある塔、2ヶ所の地下迷宮と川の中にある島にどうやって入るかが攻略ポイントとなるのだ。

人々の話と徹底的な調査（岩でも墓でも触れてみまくり）があれば、難なくクリアできるだろう。後半を含めてなかなかのボリュームを感じさせる作品であり、ARPG黎明期の雰囲気を残しつつもエンタテインメントとして完成しているので、現代的感覚でプレイしても非常に楽しめるぞ。



これが新採用のマルチウインドウシステム。セーブ、ロード、ゲームスピードから魔法やアイテムの使用・管理まで、あらゆるコマンドがここの中に集約したことで、覚え辛いキー操作が一切なくなった

墓場のレベル上げには最適なゲールだけのいる

RPGと会話という概念

現在、RPGにおけるヒントの出し方はありとあらゆるものがある。しかし、黎明期のRPGにおいて謎を解くためのヒントとは、非常にレアなものだった。攻略本もなく、雑誌における攻略記事も少なく、インターネットもなかった時代。プレイヤーはRPGを攻略するためのヒントを自ら血眼になって探し出すか、数少ない友人から聞くしかなかったし、ゲーム中にヒントが存在すること自体レアケースだった。

これは当時のRPGが海外作品の流れを汲んでいたことに大きく関係があり、そもそも表記が英語であったりコマンドがマニュアルに記載されていなかったりということは当たり前のこと。それでもプレイヤー達は「これがRPGの醍醐味だぜ」とばかりにやせ我慢をしていたのである。

そして、まずはARPGという発想で操作性における革命を起こしたハイドライドシリーズは、このハイドライドⅡで「ヒント」の在り方についても革命を起こしたのだ。人物との会話を加えて、魔法によって謎解きすべきポイントを探しだすという発想。もちろんこれ以前にも人物との会話をヒントを得るゲームはあったが、その会話の意味自体に謎が圧縮されており、それを自ら解凍するという作業をも「ゲーム性」にしたのはハイドライドⅡの最も大きな特色である。

何を大袈裟に、と思うかもしれない。だが、PCにおけるRPGの原点がTRPGにあることを思い起こせば、これがいかに意義深いことか感じ取れるのではないか。ロール・プレイ=架空の世界のキャラクターを演じるという語源をもつTRPG。テーブルトークはもちろん「独りで」やるゲームではなく、他のプレイヤーやマスターと会話しながらプレイするものだった。いや、むしろ会話こそがTRPGの原点だったと言うことすらできよう。だがこれをPCに移植する際に、ソード&マジックの世界観やダークファンタジーな設定などは受け継いできたものの、肝心の会話を中心としたロールプレイの部分は一部作品を除いて完全に失われてしまっていた。そう、ハイドライドⅡはPC上のRPGの進化を遂げた結果、TRPGへの回帰も試みた作品だといえるのだ。さらに言うなれば、クリスタルソフトの「夢幻の心臓Ⅱ」との比較も述べるべきだろう。同時に発売されたこのゲームはスタイルこそウルティマ型ながら、会話という点において同様に素晴らしい出来だった。興味深いのはハイドライドにおける会話が「謎」に焦点をあてるものなのに対し、夢幻はコミュニケーションの要素を焦点をあてていたこと。この差分はARPGとRPGの差として、その後も似たような対比が多く見られることとなるのだ。

なお、PC版RPGとTRPGの世界観については、次作の「ハイドライド3」でも快挙が成されている(P.39を参照)。



ハイドライドⅡにおける自由度の考察

左記した会話の概念に加え、どうしてもこの作品において語らねばならないことがある。それは、RPGにおける自由度の問題提起だ。まず、RPGにおける自由度にはどんな種類のモノがあるか考えたい。ひとつに挙げられるのはキャラメイキングの自由度。まあこれは同時期のRPGのほとんどが採用していた概念なので、敢えて語ることもないかもしれない。というよりも、本来RPGにキャラメイクは必須の要素であり、逆にこれが失われてしまったことの方が問題があるかも。だが、次の視点はどうだろう。

攻略の順番による自由度。これもハイドライドⅡの特筆すべき自由度のひとつだ。あるものは地下を、あるものは塔をめざし、決してプレイスタイルが他人と重複することがない。10人いれば10人なりのプレイスタイルがあり、自分がプレイしていくその道のりがストーリーになっていく感覚。もちろん当時の対抗馬的存在「ザナドウ」などでも同様のことは言えるのだが、プレイ内容重視のザナドウに比べてハイドライドは謎解き重視であり、設定された難易度がさらにプレイスタイルの自由度を増していると言ったらしい感覚だろうか。さらにこの自由度を実現しているのは難易度設定だけではなく、各ステージの位置関係にも一因がある。平行的世界観。これについては次作である「ハイドライド3」のページにて詳しく述べたい(P.38参照)のでは非読んでほしい。

そして最後にどうしても触れたいのが、RPGにおけるタブー、「人殺し行為」である。ハイドライドでは一般人を殺戮することが可能で、それによって「フォース」のバラメータが例えゼロになろうとも最終局面まではプレイできてしまう自由度がある。そしてこのスタイルの意味を暗喩するのはウルティマがオンラインゲームがになったとたんPKが横行したことではないか。そう、ゲーム中におけるキャラクターの善悪すらロールプレイするというのが、本来の自由度ではないのかという議論だ。本来RPGが「人殺しの歴史事実」からの社会的逃避=(ファンタジー世界での勸善懲惡)の意味も含めて発生したと考えるならば(P.16参照)、このことはある意味皮肉ではある。が、この自由度を否とするのは偽善的でもある。さらに、この人殺し可能という設定はゲーム中に「理性」を求める演出とも考えることができるのではないか。そう考えていくと、あまりにもこの問題は奥深い。ともあれ、最終的には善人にならなければならないという規制があるにせよこの自由度は、殊現代のコンシューマ型RPGでは失われてしまった感のある要素であり、現代にこのゲームをプレイしてみて「なるほどこんな自由度もあったのか」と改めて気付かれる部分でもある。



序盤は農民を殺戮することで一番簡単にレベルを上げることができる。これを「邪道」とするのはどうか。ゲーム中におけるキャラクターを完全にロールプレイするのであれば、キャラの性格をも自由に設定したい



ハイドライド3/ハイドライド3SV

MAKER
T&E SOFT

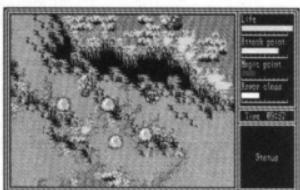
DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1985/10.
1986

広大なフィールドをまとめきるゲームバランス

前作の煉獄状態から救われたフェアリーランドの人々は、あいまいも変らず平和な生活を送っていた。だが、平和ボケしていた人々を突然の天変地異が襲う。大地から火柱があがり、巨大な地割れが忽然と現れた。謎の扉が出現し、この扉は中を通ろうとする人を見知らぬ地へと転送してしまう。危機感に駆られた修道士達は、またもや一人の男にこの異常事態の究明を依頼するのだった。

広大な平野、地下迷宮、200階の塔、空に浮かぶ城、未来要塞、さらには宇宙、異次元！ シリーズ最終作であるハイドライド3は、そのステージの多様性と附加されたシステムで「ハイドライドII」とは全く別次元のクウォリティを実現した。前作同様に人との会話を中心としてじっくりと謎解きをしていくスタイルながら、攻略にかなりの時間を要する分厚い世界観と、それを苦痛にしないような配慮が随所に散りばめられた、まさにゲームバランスの骨頂のような作品だ。



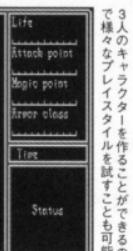
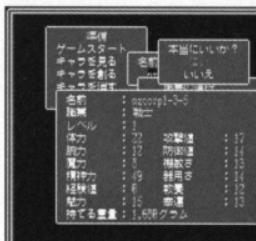
PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥6800/¥4800	COUNDITION		¥400
			¥500
			¥600
			¥700

シリーズ最終作にして新概念が続々登場

まずはキャラクターメイキングから始まるのだが、名前その他に戦士、強盗、僧侶、修道士の中から職業を選べるようになっている。さらにランダムで「怪物」という職業も。キャラクターのパラメータは非常に詳細だが、とりあえずキャラメイクのミスでクリアが不能になるということはない。なお、3で新たに設けられた概念として食事、時間、重量があり、これがなかなか奥深い。詳しくは右ページを参照のこと。

さらに前作までと決定的に違うのは体当たり式の戦闘ではなく、武器を使用する(剣を振るなどの動作を伴う)戦闘方式を探っていること。これによって飛道具が発生し、ゲーム性に色を添えているのだ。

ちなみにステージの展開はアイテム依存型となっており、あたらしい場所に行くためのアイテムを捜していくのが全体を通して目的。とは言え基本的には序盤から終盤まで人の会話と画面上のオブジェクトを調べることではとんどの謎は解けるようになっており、前作までよりも「思いもつかないギミック」というものは少ないと言える。どちらかといえば人の話を「忘れない」ことの方が大切か。



前半の攻略は、とにかく「自分強化」

アレンジ版として出た98版ハイドライド3SVではデモの強化とステージとボスの追加などの点で改良が加えられたが、基本的なステージ構成は88版と同様。

序盤の攻略ポイントをいくつか記すと、まずは街の近くでレベルを上げ、街から北に向かった川沿いにある「両替機」をゲット(お金の重量軽減に役立つ)。「ハーベルの塔」は200階もあるが、エレベーターがあるので便利。スイッチは6階にあるのである程度レベルがないと困るのだが。なお重要なアイテムは17階と112階(?)部分は文末に記述。自力でプレイする方は見ないように!)。

そして上層階の窓から雲伝いに行ける天空の街では魔法入手できる他、特定の場所から「あるアイテム」を持った状態で飛び降りることで今までいけなかった場所へ行ける。飛び降りるポイントは……。ヒントは城の中だが中じゃない(?)。ちなみにここから行ける場所では隠された街の存在が明らかになるが、その街の中にはある仕掛けが! その仕掛けを解明したらラスボス以外の唯一のボスであるドラゴンとの対戦になる。これでようやく序盤終了といったところだ(176階と113階)。



など見えても入り方ではできない限り入れられない

TRPGへの回帰を果たす、問題作

『ハイライドII』は、会話というRPGにおいて非常に重要な要素を入れるという意味でTRPGへの回帰を果たしたことは前記した通りである(P.37参照)。だが、このハイライド3でも同様の回帰が試みられていることを忘れてはならない。

それは、「重量」「時間」「食事」の概念だ。現代でもRPGにこれらの要素を入れることはほとんどなく、特に重量や食事という概念は完全に忘れ去られているといつていい。

そして当時のゲームでは、食事という概念があったとしてもそれは時間通りに食べて体力を回復するものではなく、「ウルティマ」的に移動にしたがって消費されるもの。これはやはり国産RPGが海外のPC版RPGの模倣から始まったことに由来がある。だが……。

ハイライド3のゲーム中では、プレイヤーは時間に従って起床し、夜がくれば宿屋で寝る。食事をとらなければハラが減り、さらに減ると飢餓状態に陥り、自分の持てる限界量を超えたモノがあれば、たとえそれが「財布の中身」であったとしても捨てなければ身動きがとれなくなってしまう。ダンジョンの中で折角見つけた宝物を捨てねばならなかつたり、貯めた金で憧れの武器を買ったはいいが店を出たらやはり一歩も歩けないなどなど。

一見して面倒にも見えるシステムではあるが、これはプレイすれば付加要素としてとても楽しめるものだった。場所によっては時間限定で起きるイベントなどもあり、ゲームに深みを添えていたことも付け加えたい。そして、これこそがテーブルトークにおいては至極当たり前の概念でだったのだ。

当然である。TRPGとは架空の世界をいかにリアルにロールプレイするかがその真髄だったのだから。ハイライドでは会話による謎解きの概念を、そしてハイライド3では重量と時間と食事の概念を。当時真新しく感じられたこれらの概念は、やはりT&Eのスタッフによるメッセージだったとするのはいささか考えすぎか。

だが、TRPGというRPGの原型をARPGという日本独自のスタイルに反映させた結果、ハイライド3は当時最も緻密な表現力をもつこととなった。

なお、会話の概念こそ後のRPGに当然のごとく踏襲されたものの、残念ながらその他の概念は後のゲームにあまり伝えられなかった。重量の概念はほぼ皆無であり、時間や食事の概念も、リアルさで言えばこの作品に匹敵するような作品はほとんど見ない。ご存知通り、ハイライド3はこのシリーズの最終作であり、ここにT&Eが示そうとしたRPGのソースが集結している。

だが、RPGがRPGとしての姿を脱ぎ去ろうとしていた

時代背景の中で、日本のRPGのバイオニアであったハイライドシリーズが頑固にTRPGへの回帰を果たそうとしたことは、非常に意味深いことであり、「孤高の誉れ」として後世に語り継ぎたい輝きである。そのためにも、この「問題作」を未プレイのままでいる訳にはいかない。

ステージ構成の妙

RPGにおけるステージの構成には、大きく2種類ある。ひとつはルート型、そしてもうひとつは平行型である。例えば『Ys』シリーズは典型的なルート型であり、スタート地点からエンディングを迎える地点まで、ストーリーに誘導されつつ一直線に進んでから振りかえることがない。やはりその魅力はゲームのスピード感であろう。そして、このハイライド3は並行型の代表格である。スタート地点にある「森の街」には終盤になども何度も訪れる事になるし、他のステージに向かう際の通過地点にもなっている。さて、何故こんな比較をしなければならないのか。それは、実はこのステージ構成の差がRPGの本質を大きく分けているからなのである。

ハイライド3における謎解きの要素は『ハイライドII』から受け継いだ「会話中心型」のものとなっている。しかしその構成が平行配置されているため、森の街で得られる会話情報が、実は中盤移行のヒントであったりするのだ。これによって生まれ得る効果は、ゲームのベクトルが「次は何をすればいいのか」ではなくて「アレはどうすればいいのか」に傾くということ。そしてこのベクトルは即ちプレイヤーに自分なりの考えを促すことなのだ。

もちろんハイライド3にも攻略の順番というものがあり、次にやる行為というのも謎の内ではある。が、ルート型のステージ構成がえてて陥りがちな「次のステージに進むことに考えが集中する」とことや「次のステージへの移行をストーリーが誘導する」といった劇場型に偏ったゲーム展開は起こりにくい。

そしてこのことでプレイヤーは「ノンビリ楽しみつつ世界を巡る」という行為ができるようになるのだ。先に記したように、ハイライドではかなりの時間をレベル上げに割くことが要求される。もしこれがルート型のRPGであったなら、これは苦痛以外の何ものもないだろうし、明らかにゲームバランスの欠落だ。だが、ハイライドにおいてはこれが全く苦痛ではない。宿屋(テント)で朝を迎えたら弁当(食料)を持ってレベル上げスポットに向かう。ガシガシと夕方までレベル上げに励んだら、また宿に戻ってセーブする。これを何回か繰り返して、プレイヤーが布団に入る時間にならPCの電源を落とす。何かに急かされることもなくノンビリとプレイできるだろう。そして数週間経ったら、以前街の人間が言っていた謎が突然解けたりする。この感覚だ。あくまでマイペースでゲームを楽しむことができ、ゲームに支配されて自分の日常生活を犠牲にするようなことがなくとも十分に楽しめる感覚。

実はPCのRPGの後期は、ほとんどがルート型の構成を採用していたため、次が見たい次が見たいという欲求に支配されて電源を切るのが惜しくて仕方ない作品ほど「エキサイティング」とされ、人気を呼んでいた。謎と回答のスパンが短く設定されていたと言てもいい。そんな時代背景の中で生み出されたハイライド3だが、現代の大人がノンビリ長く楽しむには最適のRPGであり、現代にこそ光る魅力があるのではないだろうか。





サバッッシュ

MAKER
ポプコムソフト

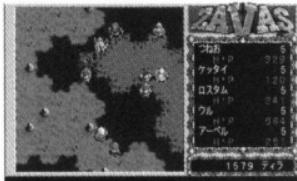
DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1988/12

スケールの大きさ自体が難易度！

落語家の三遊亭円丈氏がゲームデザインを担当し、雑誌「ボブコム」と連動して開発販売されたサバッッシュは、トップビューのフィールド画面 & タクティカル戦闘モード型のRPG。ゲームの目的も「魔王を倒す」であり、一見すると大変オーソドックスなRPGだが、その実あちこちに「画期的」のレッテルがつく傑作だった。まずは下記にも

記すプログラミング技術、そして88版RPG史上まちがいなく最広のフィールドマップ、二転三転する深大な物語など。攻略に時間がかかるRPGはギミックが難解だったりレベル上げに手間取るようなものと差し、それに辟易したユーザーが「Ys」シリーズのような展開の早いRPGに流れていくという当時の時代背景の中、サバッッシュは「ゲームそのもののスケールがあまりにも大きい」という独自の難易度で時代に挑戦したのだ。完成したシステムは現代のゲームにも遜色なく、EGGから配信されるRPGの中でも最もオススメできる一本といえる。



PZL	AVG	ACT	VO
RPG	SLG	ETC	Y100
PC-8801	PC-9801	X1	Y200
FM-7	FM-77	FM-77AV	Y300
FIXED PRICE ¥7800	COUNDITION ●	Y400	Y500
Y600	Y700	Y800	Y900

ここに輝くスクロールの“神”

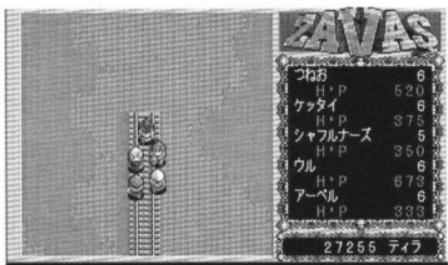
当時のゲームプログラマには幾人もの「神的存在」が存在したが、このサバッッシュを作り上げた池亀氏は「スクロールの神」である。氏が所属していたGLODIAはこのサバッッシュを制作する以前に「TesTament」というアクションゲームを制作したが、ロースペックな88ではどう考えても不可能だったスムーズな画面スクロールを圧倒的技術力で実現。さらにこのサバッッシュに至ってその技術は完成し、あたかもスライド機能上で走っているかのような極上のスクロールを生み出したのだ。

そしてそのスクロールに色を添えたのが、2Dディスク3枚にどう考えても非常識とも思える圧縮技術で詰め込んだ1万5千画面以上の広大なマップ。だが、中盤で入手できる高速移動アイテムや、実際に惹き込まれるストーリーもあってこの広さにして冗長さはかけらも感じられない。こんなプログラムが10年以上前のマシンで実現していたことは驚愕に値する事実だ。

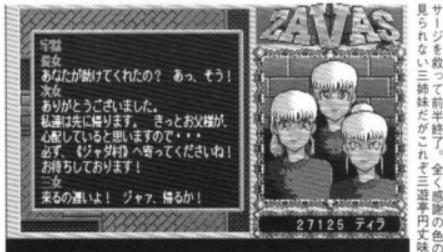
なにはさておき「金・金・金」！

序盤はカーラマン、グレッジ、ビリンチ、サージ（どれも族種名）の4種の仲間を集めることが目標になるのだが、最後のサージを捜すことがそのまま長大なストーリーの導入になっており、すぐにその世界観に引き込まれて行くだろう。が、問題になるのは「金」。実はこのサバッッシュ、キャンプを張る度に仲間にキャラと食料を渡さねばならず、町の人にもチップを渡して話を聞き出す必要があり、アイテムも非常に高価でセーブ1回するにも金がかかるという非常に経済観念がしっかりしたゲームなのだ。その万年金欠状態を少しでも改善するために、ゲーム開始と同時に誰も雇わない状態で「地底の国ゲルボナーラ」に向かうことを禁める（フィールド上で遭遇する敵は100%逃亡可能なのでなんとかなる）。

開始地点の北東、スタッフの里から直上した海岸線にある「伸びる橋」を渡った先にあるこの町では人間界の通貨であるティラと魔物の通貨であるダルグを両替できるのだが、為替レートの急変動（最大3倍）を狙って両通貨を交互に両替し続けることで、どこまでも持ち金を増やしていくことが可能なのだ。



88RPG史上最も滑らかなスクロール！ ちなみにこのシーンは右で紹介する「伸びる橋」である。この橋の先にある地底国の為替店で増資に助もう。この「増資」の感覚はサバッッシュ2の「交易事業」に受け継がれている



アルゴー

MAKER
呉ソフトウエア

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1986/12

海外RPGを髪飾りとするクールな仕上がりだが…

ギリシャのテッサリア地方にあるイオルコスという風光明媚な国。だが国王アイソンが実弟ペリアスによって毒殺されたことより、この国に歪が生じた。主人公であるアイソンの子イアンは、ペリアスより王位を奪還するべく「黄金の羊の革」を求めてマケドニアへと旅立つ。

ギリシア神話の「アルゴ探検隊」をモチーフにしたアルゴーは、同興ソフトウェアから発売されていた『エプシロン3』の続編的な位置付けの作品。海外RPGを髪飾りとする非常にクールな味わいがある3DRPGだが、当時はまだワイヤー表示かライン&ペイントが多かった3D表示にフルグラフィックを採用した点が実に衝撃的だった。画面表示も早く、現代ゲームのスペックに最も近い形でビンテージな洋風3DRPGを楽しめることが魅力だろう。しかも、戦闘シーンにおいてとんでもないオマケまでついている(下記参照)。この仕掛けによってこのゲームはある意味「3DアクションRPG」と言えるかも。



Y0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400			
¥500	PC-8801	PC-9801	X1
¥600			
¥700	FM-7	FM-77	FM-77AV
FIXED PRICE		CONDITION	
¥7500		<input checked="" type="radio"/>	

3DRPGに「デカキャラ」という異想

その開発コンセプトは「とにかく大きなキャラクターを動かしたかった」(呉ソフトウエアHPより)とある。3DRPGにデカいキャラというと「?」だが、プレイを始めれば謎はすぐに解ける。

歩いていると突然「ににか、くる!」という表示と共に画面が一変! いきなり「スペースハリアー」(セガ)バリの巨大な敵と鬭う3Dアクションゲームになってしまうのである。ちなみにこの巨大モンスターはあくまで「ボス」ではない。ザコであるザコ。もちろん大きさに匹敵する量の経験値も入るので、プレイヤーはこの巨大な敵を求めて彷徨い歩くことになるのであった。

こんな3DRPG、後にも先にもこれ一本。もしこのゲームが当時「大人気」になっていたら、その後に発売される3DRPGのボス戦が、3Dアクションになっていたかもしれないと思うと、それはそれでかなり怖いものがある。



このシーンだけ見てこの



ゲームが3DRPGだと



分かつたら偉大である

全てのマップを踏破して当然??

この時代のRPGの常として、オープニングからとにかく戦闘また戦闘でレベルを上げる必要がある。なにしろ最初のエリアから先に行くには左記の巨大モンスターが連続して出て来る通路を通らねばならず、そのためにも念入りなレベル上げが求められるのだ。なお、このエリアには主人公をサポートするオリュンポスの神々があり、彼らに遭遇することで進行上絶対に必要なアイテムも集めなければならない。

神様がいる地点はマップ上でドット表示されているので迷うことはないだろう。その後も特に際立って難しい展開はなく、唯一「タワー」に向かうワープスポットを捜すのが難解ではあるが、これもくまなくフィールドを歩き回つていれば解決する話。

なお、全マップ上を歩き尽くすという感覚は現代のゲームには不慣れかもしれないが、当時の3DRPGではマップ完全踏破があたりまえのプレイスタイルだったのだ。



オープニング直後はとにかくレベル上げに徹しつつ、女神をみてアイテムを頂かなければならない。貰えるアイテムは鎧でも剣でもなくて「靴」。しかも空を飛ぶ靴である。この辺の独自性もアルゴーのおもしろさ

アルギースの翼



MAKER
工画堂スタジオ

DELIVER
第1回販売

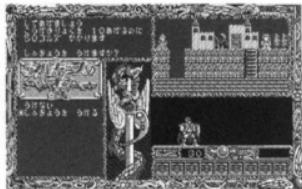
LAUNCHING TIME
1988/3

比較対照のない独自性

とある星の歴史が終わりを迎えるようとしている。妖魔に国土を蹂躪され、荒廃した国々。両親を失った王子が祖国「アルギース王国」を再び人の手に戻すために、ひとり戦いを始めた……。

ストーリーを見るだけなら非常に凡庸なファンタジーRPGに思えるが、ゲームシステムは実に独特の世界観をもっているこの作品。トップビューのフ

ィールド画面と、サイドビューのダンジョン画面（アクション性はそれほどない）という組み合わせも斬新だが、画面内の構成やメイン画面下に現れる戦闘画面はこれ以前にも以後も同様のシステムを見ないものであり、これが慣れてくるとかなりの操作性を発揮。軽いシステムと相まってストレスのないゲーム進行を実現しているのだ。特にオートでありながらリアルタイムの指示が結果を左右する独自の戦闘は、緊張感のあるアクションを演出（しかもやはり“独特”的”アクション性）。比較する対象がない上に、非常に“ハマる”特質を秘めたゲームである。



PZL AVG ACT

RPG SLG ETC

PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

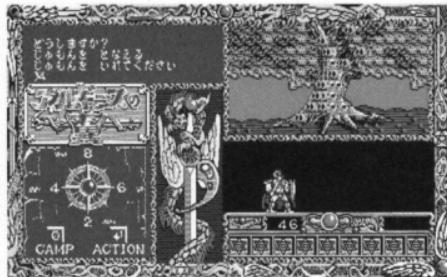
FIXED PRICE
¥7800

CONDITION

大ボリュームのマニュアルがゲームの鍵を握る

発売当時、リファレンスマニュアルとは別に同封されたのが「翼龍の書」と銘打たれた200ページ近い豪華装丁の古文書。ゲーム中には王家の人にしか解読できないとされる象形文字が要所要所に出てくるのだが、この古文書と照らし合わせることで初めてゲームの謎が解かれていく。この感覚は、考古学者になったようで非常に面白い。さらに、そこに書かれている文書と街の人のコメントを合わせて推理していく部分なども多いため、プレイ時にはぜひともマニュアルと翼龍の書の両方をプリントアウトすることを奨めたい。できれば200ページ全部。映画のようにスムーズにストーリーが展開していく快感とはまた別の“読み解く”楽しみ方がここにある。

なお、マップは大きく3つの大陸に別れており、それを行き来できるようにすることがゲーム全般の目的。前半では行ける限りの街を巡り、人々の言葉をメモに書きとめて翼龍の書と見比べることで道が開けていくだろう。



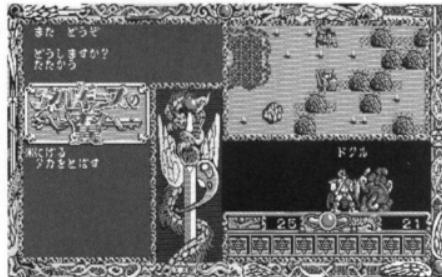
マニュアルには数多くの呪文が記されており、時にはゲーム中の進行のためにこの呪文を入力する必要も出てくる。ただし、どの呪文が必要かを探し出すのは自分の力。条件や街の人の話などから推察していくのだ

戦闘画面のダイナミズムを追及

歴代PC版RPGで最も味のある戦闘モードはと聞かれたら、迷わずアルギースを挙げたい。

キャラクターのステータスは体力と攻撃力のみという単純なもので、レベルも案外カンタンに上がってくれるのだが、それでもこの戦闘シーンは強烈に印象的。大きな中世的デザインのキャラクターが剣を振り回して攻撃をする精巧なアニメーションもさることながら、主人公は「鷹」を飛ばして攻撃することも可能で、後半になれば通常攻撃、鷹による攻撃と攻撃系魔法、治療系魔法をタイミングよく組み合わせなければならない。考える戦闘シーン別画面タイプのRPGの中では最も高いアクション性をもっているのではないだろうか。

発売当時は雑誌掲載や広告展開なども非常に地味だったが、こうした隠れた名作が現代に蘇るのは非常に意義深い。現在の懶りまったくRPGに辟易している人にこそプレイしてほしい一本である。



アルギースの翼、最大の魅力である戦闘シーン。右下の戦闘画面でバッサバッサと新し合う敵と王子だが、状況を判断して的確な行動をしなければならない。後半ともなればかなり忙しい戦闘シーンとなるぞ

時空の花嫁

MAKER
工画堂スタジオ

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1988/12

近未来と中世が舞台だ

2106年、主人公のケンはようやく念願のタイムパトローラー試験に合格し、そのお祝いに恋人のクミコと食事に行くハズであった。しかし彼女は、突如現れた男によって16世紀に連れ去られてしまう。さあ、クミコを救うため、タイムマシンに乗って犯人を追いかけるのだ!

コミカルなタッチで描かれている時空の花嫁は、22世紀の近未来と16世紀あるいはそれ以前の中世を融合させた、「SF+ファンタジー」を思わせるRPGである。また、この設定のユニークさはシステムにも反映されており、このゲームではなんと一般的に考えられているような、数値としての経験値が存在しない。では、主人公は成長しないのかというとそんなことはなく、一度覚えたら二度と忘れないスキルを次々と身につけていくことでパワーアップしていくのだ。ちなみに肝心の物語の方は、とにかくドンデン返しの連続だ。奥行きのあるストーリーなので、のめり込むようにハマってしまうことは請け合いだろう。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXED PRICE		CONDITION	
¥7800		<input checked="" type="checkbox"/>	

タイムマシンを有効活用しよう

ゲームは主人公のケンが、16世紀のロデラーンに降り立ったところから始まる。ところが1歩歩き出したとたん「バスを持っていないヤツは街の外に出でていけ」と城壁の外に追い出されてしまうのだ。そういうわけで、まずはこのバスを手にいれるところから始めよう。バスはある場所で買うことができるが、そのためにはお金を稼ぐ必要がある。当然敵と戦ってがんばってお金をためるのもいいが、一番手取り早いのは郊外で農場を経営しているおじさんのもとで日雇い労働することだ。ちなみに人に聞ける話も非常に重要なので、積極的に情報収集もしよう。

また、このゲームでは日数に制約があり、プレイヤーが自由に行動できるのは7日間だけとなっている。しかしこれはタイムリミットを意味するものではなく、あくまでも活動できる日数の範囲なのでその点はご安心を。困ったときはタイムマシンに乗ってしまえば、決められた7日間のいずれの日にちへも行くことができる。

逆に考えると、もし特定の日にしか在宅していない人に会いたくなかったときは、コイツを使って日にちを移動すれば効率よくゲームを進められるのだ。



「コワモテ」から「かわいい」キャラへ

グラフィックを見てもらうとわかるように時空の花嫁に出てくるキャラクターはモンスターでさえ非常にかわいらしく描かれている。こんなことを書くと「そんなのは見ればわかる」という反論が返ってきてそうだが、当時のアニメチックな絵は非常に画期的であったのだ。

諸氏もよくご存知のとおりRPGは欧米から輸入され、それと同時にあのリアル感に満ち溢れた筋肉隆々のお兄さんたちも日本に入ってきた。当然日本初期のRPGで活躍をしているのは、いまでもなくこの人たちである。

しかし86年になると『Ys』の登場が、ビジュアル的な様式変化を引き起す。主人公のアドルをはじめとして、出てくるキャラクターがとにかくかわいいのだ。日本ではゲーム人口とアニメ人口が多数クロスしていたため、この試みは多いに歓迎され、かつアニメ絵のキャラはゲームにどんどんと進出してくるようになった。

時空の花嫁はそんな様式がちょうど定着しつつあった時期のゲームである。今までコワイお兄さんばかり見てきたユーザーが何を感じつつこのキャラを見たのか、そんな想いにふけってゲームを楽しむのもEGGの醍醐味だろう。



主人公のケンと一緒にクミコ。この先アニメ絵



PZL AVG ACT

RPG SLG ETC

PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE
¥7800

CONDITION



¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

霸邪の封印

MAKER
工画堂スタジオDELIVER
第2回販売LAUNCHING TIME
1986/7

アルカス王家に伝わる古の勇者となれ！

聖アルカス公国にはかつて、勇者イアソンによって塞がれたこの世に恐怖をもたらす異次元の伝説があった。しかし長きにわたる平和によって、人々の記憶からその存在は忘れ去られていた。だが、平和な時代が生みだした無知故な不注意はついに封印を取り去つてしまい、凶悪なモンスターの軍勢を解き放ってしまう。この状況を救う手段はただひとつ、王家に古くから伝わる勇者の伝説にすがるしかない。君は勇者となって霸邪の封印を見つけ出し、かの伝承を現実のものとするのだ。

霸邪の封印はその世界観がもつアーティティが大変な評判になったゲームだ。このゲームに出てくるすべてのものは、街や武器、金貨に至るまで細やかな設定がなされ、それが現実味のある世界観を作り出すのに一役買っている。

またユニークな点として、付属しているマップとメタルフィギュアの存在も挙げられよう。これらを組み合わせた独特のマッピングは当時大変な反響を呼んだ。



「伝説的な」勇者への道は遠く険しい

というわけで「霸邪の封印」を探す感動的な冒險がいよいよ始まった。と素直にいえたらいいのだが、世の中そんなに甘くはない。やはりこのゲームもご多分に漏れず、まずは地味な下積みからこなしていくかなければならないのだ。このゲームならではのコツもいくつかあるので、ここでは序盤戦で気をつけてほしいポイントを挙げておく。

まず最初の注意点は、付属品のマップをよく見てほしいということ。これは単なる飾りではない。よく見ると細かなマスマップが縦横無尽に走っているのがわかるが、なんどこの地図はゲーム内のマス目に完全対応しているのだ。つまりこのマップを横において、フィギュアと組み合わせつつ場所を隨時確認すれば、迷う可能性が非常に少なくなる。

そして、それに連れて注意してほしいのが、最初は平地以外に足を踏み入れるなどということだ。モンスターは平地→森→山→砂漠の順番に強い敵が出現するように設定されているので、低レベルで砂漠に入ろうものなら自殺行為といわれても仕方がないぞ。ちなみに川の中に入ってしまうと、どんどん流されて、その間ずっとダメージを受け続けなければならぬのでこの点にも注意しよう。

しかし、もっとキビシイ現実を突きつけられるのはお金の工面に関してだ。モンスターに勝つためにはいうまでもなく武器を買う金銭が必要だが、金をもうけるには強いモンスターと戦わなければならない……。しかし、いくら勇者といえども、駆け出しの若者がモンスター相手に戦いを挑もうものなら返り討ちに合うのが闇の山である。そうなると……。そう、勘のいい人ならもう気づいていると思うが、大金を持っているう��でも弱そうな商人をひたすら狙い撃ちにするのだ。ただ、その際には見るからにあくどうな顔の商人だけ狙わないと、勇者としての評判(=知名度)を落としかねないので注意してほしい。

まさに「異次元」から現れたソフト

霸邪の封印が販売された当時、日本のRPG界は今までにない盛り上がりを見せていた。「ザナドウ」「ハイドライドII」「メルヘンヴェール」……、名前を挙げればキリがないが、誰でも一度は聞いたことのある有名「アクションRPG」が数多く生まれたのは、まさにこの時期である。

そのような背景の中、霸邪の封印は産声を上げたわけだが、このゲームはコマンド指示を与えて冒險を進めていく伝統的なファンタジーRPGのスタイルを貫いている点で時代に逆行していた。しかし、それはけっしてこのゲームが「古めかしい」ことを意味していたわけではない。なぜなら冒險のスタイルこそは伝統に忠実であったが、演出やモンスター・デザインなどはまったくもってオリジナルであり、独創的な世界を我々に与えてくれたからである。

よく亜流のゲームを分類する際に「このゲームはウルティマタイプ」というようないい方をするが、このゲームは先に述べた独自性ゆえに、ある特定のRPGに間違づけることが難しい。これがこのゲームの新しいところであり「異次元」から突如現れたかのような印象を与えたのだ。



パーソナルコンピュータ版ではBMPで地図が提供されているが、

サイキックウォー

MAKER
工画堂スタジオ

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1987/6

名作『コズミックソルジャー』の続編

星暦3530年、銀河の霸者たらんとする帝国軍はKSD星域に対し永久隸属をせまった。しかしKSD同盟国はこれを拒否、3年半にも及ぶ戦いが勃発し、結局敗戦したKSD側は帝政下での屈辱的な生活を余儀なくされる。だが、水面下ではソルジャーたちの活動が密かに始まっていたのだ。ソルジャーは帝国軍によって奪われた超能力を取り戻すことで、帝国軍に対抗しようと考えた。そしてこの作戦は見事に成功し、帝国軍が長期の戦争で弱体化していたことでもあってKSD側は100年ぶりの自由を獲得する(前作までの内容)。こうして母星系への撤退を余儀なくされた帝国軍ではあったが、その野望は朽ちてはいなかった。なんと、KSD同盟国のサイキック・ソルジャーが持つ超能力と同様の力を、帝国軍はサイキック・ウェーブという名で機械的に作り出したのだ。もしこれが大量生産されたが最期、また帝国軍の侵攻が始まるのは目に見えている。君は同盟国のお手伝いとなって、帝国の野望を打ち碎かなくてはならない。



**ExHic
WORLD WAR**



THIS STORY AND ACTION
ARE BASED ON THE
DESTRUCTION OF THE
TROJAN HORSE IN
THE BOOK OF ILLUSION

PZL AVG ACT

RPG SLG ETC

PC-8801 PC-9801 X1

FM-7 FM-77 FM-77AV

FIXED PRICE
¥7800

CONDITION

瞬間的判断力を要求される戦闘画面

サイキックウォーは『コズミックソルジャー』の続編として作られたSF-RPGだ。ゲームは前作と同様に3D迷路を探索し、仲間を集めたり、敵と戦ってレベルを上げたりという形で進められる。

これだけ聞くと「な~んだ、よくあるRPGじゃん」と思うかもしれないが、このゲームの大きな特徴は仲間の集め方にある。というもの、このゲームで出会うキャラクターは、基本的にすべて戦闘画面で顔を合わせることになるのだ。つまり、仲間になってくれる相手も戦闘画面で出てくるので、うっかり攻撃しないでパーティに入ってくれるよう要請しなければならないというわけ。

それなら、ゆっくりと相手を見定めた上で話しかけるか戦うか決めればいいのかな、と考えたアナタ、それほどこのゲームは甘くはない。なぜかというと、このゲームではリアルタイム方式の戦闘を採用していて、敵と出会おうものなら相手からいきなりレーザー浴びせられまくって一瞬にしてヤラれてしまう状況だってあるわけだ。そのためには、戦闘画面に入ったら瞬時に相手が敵か味方かを判断し、敵なら攻撃を仕掛ける判断力を養わなければならぬ。



ゲーム性を重んじる工画堂スタジオ

一般にRPGの戦闘というと、レベルを上げたりアイテムを手に入れるためのルーチンワークという印象が強いが、ゲーム性を重んじる『コズミックソルジャー』シリーズは専門の要素を取り入れることで、戦闘が単調な作業にならないよう工夫している。つまりこれは、相手から情報を引き出すことで数値となって現れない経験をプレイヤーに積んでもらおうという計らいだ。

しかし、いざこれをやってみると、敵に対する手加減がなかなかむずかしい。一気に激しい攻撃を加えると敵は降伏する間もなく死んでしまうし、様子を見ながらのんびり攻撃をしていると逆にこちらが大ケガをしてしまう可能性もあるわけだ。このように、常にゲーム性を失わないための工夫が工画堂スタジオのゲームにはなされている。



こちらは「ちゃんといい画面」。
うねうね泣かせないで付いてきて。
さあ、どうぞお読みください。



Ys/イース for FM77AV

MAKER
日本ファルコム

DELIVER
第1回、第4回販売

LAUNCHING TIME
1987/6,
1987

懐古だけではここまで評価されていない！

魔物に襲われる日々を送る冒險者アドル・クリスティンがエステリア国の浜辺に漂着した。数々の冒險日記を記したクリスティンの初作「失われし古代王国」にあたる物語……。そう、赤毛の少年、アドルが帰ってきた！ PCゲームのファンでYsを知らないと言う人がいたら、その人は国籍を偽っている外人さんか、彼の言う「PC」がパンナコッタの略かどうか。そしてPCエンジンやファミコン、SEGAサターンなどにも移植された名ゲーム中の名ゲームであるYsだが、当時のPCユーザーの大半をして「88版をやらずしてYsを語るなれか」と言わしめるには、確かに懐古以上の何かがあるのだ。「そんなことを言わても、もう88なんて売ってないし」という現代ゲーマーにも、あの赤毛ももう一度邂逅したいという向きにも、ぜひともプレイしていただきたい。ヘタな現代のゲームよりも遥かに楽しめることが確約できる。なお今回EGGからはラスボスの音楽が唯一完全版のFM77AV版も配布されているぞ！



H.P 050/050 EXP 00552/01600 GOLD 02396
PLAYER 1
ENEMY

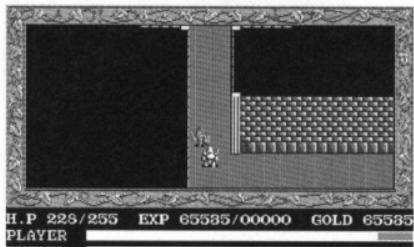
PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7800	COUNDITION <input checked="" type="radio"/>		¥400
			¥500
			¥600
			¥700

初めてのYs

滑らかに動くトップビュー4方向スクロールで自キャラを繰り、戦闘は体当たり式。敵キャラと半キャラクター自分をすらすことで相手からのダメージを受けなくなるので、非常にアクションは簡易である。ただし全部で7種いるボスキャラはそれぞれ独自のアルゴリズムを持っていて、それを読み取らねば少々苦戦の可能性アリ。一方レベル上げも非常にスムーズに進むが……。

実はYsでは、倒した敵が一定時間を置いて定位位置から再発生するのだが、この定位位置を画面外にギリギリ外した状態で待機していればどんどん敵が向かってきてくれる（もちろん自分に突進してくるアルゴリズムをもった敵に限るが）。さらに自キャラを壁などに密着した状態で進みづけていると（要するに足踏み）ある程度のレベル差のある敵ならこちらに触れた瞬間にお亡くなりになってくれるのだから。

つまりこのポイントをみつけてキーを入力状態にしたまま放置しておけば、いずれマックスレベルというわけ。ちなみに普通にプレイしていても中盤にはマックスレベルが要求されるので、これはそれほど悪い技とも言えまい。



H.P 225/255 EXP 65535/00000 GOLD 65535
PLAYER [bar]
ENEMY [bar]

Ysとマイコン少年の心理学

RPG『ザナドウ』でゲーム史上空前のヒットを飛ばしたファルコムから発売されたYsだが、発売当初は誰もが次の大作に向けての「中継ぎ的な作品」と認識していた。が……。クリア後に茫然自失したユーザー達は、我に返るすぐに友人に電話をする。「とんでもないゲームがあるぞヤレ！」。クチコミで広まるととも言えるこのYs。一部ソフトショップでは在庫が足りなくなったり、地元のショップで手に入らない少年がファルコムショップまで延々電車で買い付けに行ったりと、そんな逸話がゴロゴロしている。彼らがそこまでこのRPGに惹かれたのには、当時のマイコン少年たちの心理が深く関係しているのだ。

当時、アーケードでもなくファミコンでもなく、PCをゲームに使っていた少年達にはひとつの誇りがあった。それはPCゲームならではのセンシブ。ファミコンはお子様向けだし、ゲーセンは不良の溜まり場（という認識もあった）だし、という小生意気でマニアックな少年達にとって、PCは大人の道具であり、特に海外からの影響を多く受けているRPGは「自分達にだけわかるハイセンス」だったのだ。が、その反面彼らは『スーパーマリオ』がメチャメチャ面白いことを知っていたし、スペック的にもや8ビットマシンがアーケードに敵う訳がないことを密かに嘆いていた。そして、そこに現れたのがYsだったのだ。

滑らかなスクロールに、ファミコン並びでありながら簡単なアクション。流れ出す美麗な音楽、これぞPCゲームと誇れるような精巧で重厚なグラフィック。エンディングを迎えても謎の残るストーリーはまさに大人の味！ さらに考え尽くす必要もないギミックとサクサク進む軽快感!! ここに至って少年達は、コンシューマ的のプレイ感とPCならではの洗練された世界描写の融合を初めて体験したのだ。歴史的な意義がここにある。

がんばれアドル、ボス攻略！

誰でも解けるとして有名なYsだが、ボス戦だけは別。そんなことでつまづいてこのゲームの素晴らしさを味わってもらえないのは余りに哀しいので、「本当にアクションが苦手」という方のためのボスキャラ攻略を公開しよう。

■神殿1(ジェノクレス)

画面左右中央の下端もしくは上端で、左右から噴出す炎にあたらないように待機。ボスが左右中央に現れる瞬間に上(または下)に走りぬける。これの繰り返し。完全に出現し切ってからではダメージを与えられないで注意。

■神殿2(ボス・ニグティルガー)

ロマンシアのヴァイデスの頭を昆虫にしたようなボスだが、攻略は非常に簡単過ぎ。頭のみに当たり判定があり、自分を追ってくるので円周移動しながらダメージを与える。難しければレベルを上げれば瞬間に死んでくれるので安心。

■魔坑(ヴァジュリオン)

4×4匹のコウモリに分裂して攻撃し、合体した瞬間にのみダメージを与えられる。合体は自分の座標を狙ってくるので、ギリギリ引きつけた上でキャラを薙ぐようにダメージを与えるべし。ボスの中央はダメージが大きいので×。

■ダームの塔1(ビクトイモス)

3つの鎌を自キャラの座標に向けて投げてくるが、鎌は下端で一度止まってからブーメラン状に戻る。なので、できるだけ相手と離れた状態で3つの鎌が全て出るタイミングを見計らってから本体へ突進すべし。

■ダームの塔2(コンスクラード)

時計回りで岩を発射してくる上に中央部分はダメージを食らう。よって、岩の発射の先を行くように敵の周りを円周移動。ただし敵そのものも自分に向かって移動してくるので、画面端に追い込まれそうになったらいったん岩をよけつつ離れること。

■ダームの塔3(ヨグレクス&オムルガン)

ふたつの顔の周りを何かがグルグル回っているが、最初は金色の顔にしかダメージを与えられない上に、ダメージを与えると顔が入れ替わってしまう。BATTLE-SHIELDを発見していないとちょっと辛いが、画面端のブチ安全地帯で待機。タイミングをみて上下の座標をあわせて走りぬけて安地に戻る。敵のダメージが増えると周囲を回る物体が減るので随分楽になる。なお画面中央で顔が重なった瞬間に左右に動きまくるという攻略法もあり。

■ダームの塔4(ダルク・ファクト)

ダメージを与えると床に穴が空いて通行できなくなるので、まずは画面端で攻撃を加える。斜めに飛び回るダルクではあるが、相手の座標に合わせて横移動するだけでかなりダメージを与えられる。

Ysの功罪

「ハイドライド」に始まった日本製ARPGのムーブメントは、この「誰にでも楽しめる」という特色を備えたYsによって、完全に一般に認知されることとなった。パッケージに付属されていたライナーノーツには「Ysで得られる感動とは、ひとつの冒険が終わったことに対する純粋な余韻であり映画で言えば……」という一節があるのだが、これはまさに世間から得た評価である「映画のようなプレイ感」と合致している。

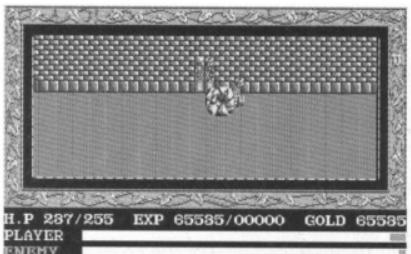
Ysでは街で占い師から「イースの本」を渡して来てくれと依頼されることに端を発し、その後も様々な人物からの依頼が物語を進めていく。ストーリー自体がゲームのガイドラインとなり、人から頼まれたクエストをひとつひとつクリアしていくことで自動的にエンディングに近づいていく感覚は確かに一本の良く出来た映画を見ているかのようだし、当時としては強烈に斬新な演出技法だった。だがしかし……。

ただでさえ「ハイドライド」で元来のRPGの概念から分岐してより容易な方向に走っていた日本のRPGを、さらにゲームの進む方まで完全にオートマーション化したことは、Ysの功罪の「罪」と言われている部分だ。実際Ys後にリリースされた多くのARPGがこのスタイルを踏襲していく、それはコンシューマーのRPGにも多大な影響を及ぼしている。

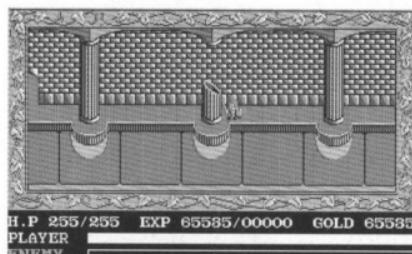
現代の難易度が高いとされるRPGの多くは、そのクエスト自体の難易度や発生条件を満たす難易度よりはメディアの容量進化に任せた「大ボリュームの難易度」を採用し、ともすれば安直なクエストがひたすら続いている駄作とも評しかねないものに成り下っている。そして、その一因がYsによって「流れるように進むストーリーの快楽」を知ってしまったユーザーサイドにあるというのも、あながち的外れな話ではないのではないか。

だが、それでもYsは手放しに面白いと評価できる。その理由は何よりこの「コンパクトさ」と「シンプルで洗練された演出」にある。ファルコムはその後、ドラゴンスレイヤーシリーズの続編としてマルチシナリオ選択型RPG『ソーサリアン』をリリースしたが、まさにYsのシンプルイズムの昇華がここにあると考えるのはどうか。

RPGの面白さを凝縮したらYsができた。そのYsを模倣して野放図にストーリーとイベントを伸ばしていったら、現代の駄作RPGになった。ほとんどのRPGが本来のRPGにあったはずの「自由な選択肢」や「目的すらも自分で考え作り出す」スタイルを捨て去った今。いったいRPGはどこでその道を間違えてしまったのだろうか。原点である歴史遺産「初代Ys」をプレイすることで、その答えが見えてくるかもしれない。



ダメムの塔のコンスクラード。難しいが必
倒せると顔が入れ替わる。



ダメムの塔のダルク。床に穴があく。



Ys II

MAKER
日本ファルコム

DELIVER
第3回販売

LAUNCHING TIME
1988/4

名作の正常進化

ダームの塔の屋上、ダルク・ファクトを倒したアドルは、光に包まれて空へと解き放たれた。着いた先は「天空に浮かぶ古代都市・イース」。超名作『Ys』の続編は、シナリオ・グラフィック・演出のどれもが前作を凌ぐ大作になっている。もちろん『Ys』のメインコンセプトであった「ストーリーによって展開していく」スタイルはそのまま踏襲し、謎解きの難易度も低く、これまた映画やドラマを観ているような感覚でプレイできるARPG。正直言って現代の駄ゲーを數本合わせてもこの面白さには敵わない。さらにYs IIでは前作の「半キャララッシュ」の戦闘テクは継承しつつも、「RING」に代わって「魔法」の概念が加わり、特に攻撃系の魔法である「FIRE」のおかげでアクション性も随分と変化している。前作では謎を含んだままにエンディングを迎えたアドルの冒険記が完結を迎えるこの作品だが、2作合わせても数日あれば確実にクリア可能。ぜひとも両作を続けてプレイしてみてほしい。



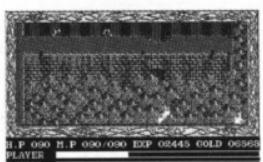
H.P. 207 M.P. 000/255 EXP 65535 GOLD 65535
PLAYER ENEMY

PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7800	CONDITION ●	¥400	¥500
¥600	¥700	¥800	¥900

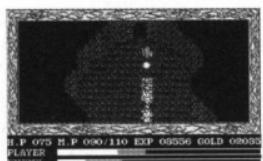
イベントを楽しむためのレベル上げ？

ゲームスタート直後、街の人々から様々なクエストの欠片をもらひ、またもやストーリーは半自動的にスタートしていく。前作とシステム的にはほぼ同様に思われるが、PSG音源をドラムスからメロディーラインに移したことでの音楽の重厚感が若干失われたほか、MPを表示するために通常画面からEXPの表示がなくなったことなどが気になる部分。自堕落プレイヤーには、同じ敵を倒してもレベルが上がるほど入る経験値が減るシステム(前作ではなかった)がチト痛いところである。

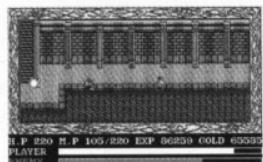
なお、序盤は魔壇で宝箱を守っている敵、中盤の氷壁に向かう前には「誰かの家の地下」、神殿では入り口右側がそれぞれレベル上げスポットとして最適だ。ARPGの常識を覆すほどドラマチックになったイベント(特に終盤は豊み掛けるようにドラマが展開!)を最大限楽しむためにも、まとめて早めにレベル上げをしてしまおう。



序盤レベル上げスポット



中盤レベル上げスポット



終盤レベル上げ：疲れる

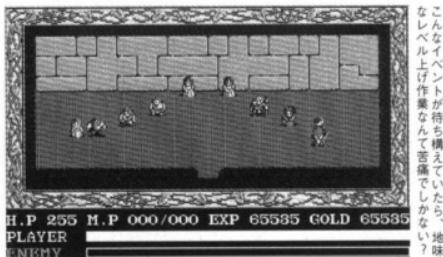
ギリギリの超名作

『Ys』はもう紛うことなき超名作だったが、実はこのYs IIは「ギリギリ」の超名作だった。

クエストによるストーリー誘導型としては前作よりも随分と長く、さらに前作ではかなり辛口のスパイスとして効果を発揮していたボス戦が「ボスに魔法を使える」ことで一気にその効果を失った。さらにイベントが充実していることの逆効果で「イベントが待ち遠しいのにレベルが上がらない」というジレンマに陥ってしまうのだ。

これはまさに現代のイベント重視型RPGの多くに言えることで、本来キャラを育てるにこと自体がゲームの真髄の一部だったRPGの「経験値」という概念をストーリー重視のRPGに持ち込んだことの反効果。これを作業としてのレベルアップをせざりに「死にそうになりながらクリアしていくスリル」と感じるかは人それぞれだろうが……。

もちろんこのジレンマをギリギリのところでばっちりと抑え込んでいるバランス感覚がファルコムの凄いところである。当然、このYs IIもそのへん抜かりはない。仮にYs IIに似ているが駄作というゲームがあったとしたら、そのゲームは、このバランスを取り損なったのであろう。



こんなレベル上げイベントが待ち構えていたら、地味にならぬ作業なんですかね？

Ys III

MAKER
日本ファルコム

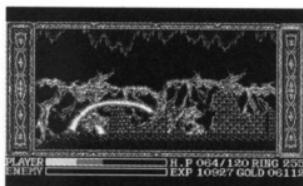
DELIVER
第2回販売

LAUNCHING TIME
1989/7

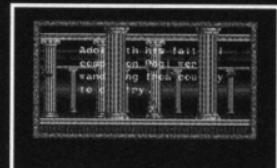
アーケード並のバリバリアクション！

『Ys』での戦いから2年、ダームの塔で知り合ったドギとその後も冒險を続けていたアドルの元に、ドギの生まれ故郷であるレドモントの街の不吉な噂が入ってきた。急速レドモントへ向かうアドル達……。ARPGの歴史的名作である『Ys』の3作目は、『Ys』と冠題するもののその実アドルの冒険記の続きであり、前作との接点はドギの存在だけ

である。そして『Ys II』ではARPGの爽快感とAVG的イベント要素を見事にバランスさせたファルコムの期待作は、またしても歴史的快挙を成し遂げたのだ。それは最もマシンに「向かない」と言われ続けてきたPC8801で、アーケード並のアクションを実現したこと。『Ys II』はアドベンチャーの『Ys』、『Ys III』はアクションの『Ys』と分類してもいいくらいだ。なにしろ『Ys III』ではそれまでのトップビュースタイルを潔く捨て去ってサイドビューに変更。もちろん伝統の体当たり式戦闘も、剣を振りジャンプするという完全なアクションスタイルに変更しているのだから。



H.P. 064/120 RING 235 EXP 10597 GOLD 06112



¥0	PZL
¥100	AVG
¥200	ACT
¥300	RPG
¥400	SLG
¥500	ETC
¥600	PC-8801
¥700	PC-9801
	X1
	FM-7
	FM-77
	FM-77AV
	FIXED PRICE ¥8700
	COUNDITION

88の限界がこれほどまでに高次元だと…

オープニングからいきなり度肝を大いに抜かれる。サイドビューの画面で神殿のようなところを進んでいくアドル。だが……背景が3重で別々にスクロールしている!! しかもゲームを始めてみれば、剣を振るアニメーションも入力時間によって多段階に変化するジャンプの高さも、まるっきりアクションゲーム。

動きも非常に滑らか！ 当時、スプライト機能をもたない88シリーズにおいてこれほどの多重スクロールやアクションを動かすプログラムというのは、100メートルを6秒で走るオバサンとか、そのぐらい極端な例えが非常に適切に思えるほどの事態だった。さらにこの画面上で当時最大級と思える巨大なボスキャラが動きまくるのであるから、これはもう110メートルハーダルを6秒で駆け抜けけるオバ……。

とにかく断言できるのはこれが88の限界だということ。一部では「これはYsじゃない！」などという批判もあった作品だが、それはまったく当たり前。これはYsじゃない、まったく別次元で完成されたARPGであり、比較対象の存在し得なかった「孤高」であると言つていいだろう。



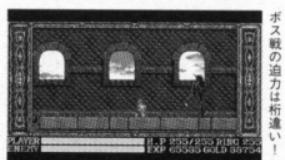
PLAYER H.P. 121/160 RING 280
ENEMY EXP 21595 GOLD 12336

自分に合わせたプレイスタイルで遊ぶ

レベルアップのスムーズさやストーリーの展開の早さは『Ys II』より『Ys』に近く、クエストが誘導する「劇場型RPG」であることはシリーズのスタイルを継承している。これほどアクション性が高ければレベルの概念 자체が要らないのではないかとも思えるが、低いレベルでボスに挑むことも可能であり、これがアクションの難易度自己調整機能のように働いているのが実に面白いところだ。アクションに自信がなければ早目早目にレベルアップに心がければかなり難易度が下るので、より広い層に楽しんでもらうことができるだろう。

なお、基本的に街を拠点に様々なステージへと向かうスタイルなのだが、新たなステージに向かう際に必ずストーリーの誘導があり、これによる「ヨッシヤやった」の効果は前作までの比ではない。

また、イベントシーンは『Ys II』に近く、映画を思わせる展開をみせるぞ。



物語を盛り上げるイベント

基本のステージセレクトだ

ボス戦の迫力は桁違い！



PZL	AVG	ACT	Y0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7200	CONDITION ●	¥400	¥500
		¥600	¥700

ドラゴンスレイヤー

MAKER
日本ファルコム

DELIVER
第4回販売

LAUNCHING TIME
1984/11

前代未聞麻薬的爽快遊戲的楽しいARPG

難しいものの代名詞のように言われていたRPG、そしてコマンドを捜す地味な試行錯誤が求められるアドベンチャーの煩わしさ。それこそがPCゲームと言われる一方で、「快適にプレイできる」ゲームも求めるユーザもいた當時。時代背景の説明は「ハイドライド」(P.33参照)に譲るとして、そんな時代、PC誌に胸の躍る広告が掲載されたのだ。曰く「前代未聞麻薬的爽快遊戲」。「爽快」、その文字だけが浮いて輝いて見えた。RPGに爽快、そんな組み合わせアリかい! このキャッチだけでも買うに値した。現在でもなお語り継がれるファルコムの「ドラゴンスレイヤーシリーズ」。数々の伝説を生みだしたシリーズの第1作目の誕生だった。

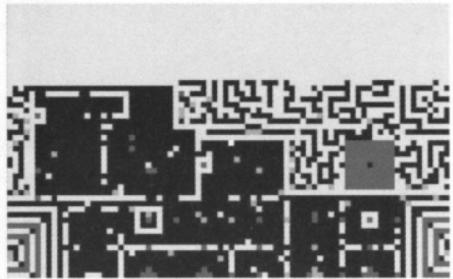
その内容とは、三首ドラゴン「ビオライン」に奪われたクラウン(王冠)を取り戻し、王に渡す。これのみ。この時点で次作の「ザナドウ」に通じるものがあるが、パズル的要素やアクション要素、ドラゴンには魔法が効かないなど、その後のドラゴンスレイヤーシリーズ全てに通じるアイディアソースの多くがここにあり、さらには言え「体当たりによる戦闘」という海外RPGには存在しなかったジャバニーズスタンダードを作りだしたものこの作品が成した偉業。当時のユーザーにとっては、RPG上で攻撃の際に「ATTACK-もしくは「たたかう」】としなくてよいだけでも強烈に「爽快」だったのだ。

RPGというよりはアクションパズル

プレイ開始。いきなり迫ってくる敵にヨッシャ「半キヤラズらしじゃ!」などと攻撃を加えると、確実に死亡する。まずは剣を入手しなくては敵との戦闘すらまならないのだ。そして壁や家などを動かす指輪と無敵になる十字架などのアイテムを活用し、ステージを攻略していく。その感覚はまさにアクションパズルゲームといえるもので、強烈にハマる。

『ザナドウ』のあまりの偉大さにかすんでしまい、「ドラゴンスレイヤーシリーズの初作である!」という情報のみが現在に伝わっているこのゲームだが、実際にプレイしてみると実際に良く出来た作品だと分かるだろう。

なによりそのクラシックゲームならではのシンプルな操作感や無駄なくクリアまで進んでいく爽快感、適度なボリューム(マップとやることさえ覚えてしまえば数時間)は、是非とも多忙な現代人にプレイしてほしい「一服の清涼剤」の感覚なのだった。



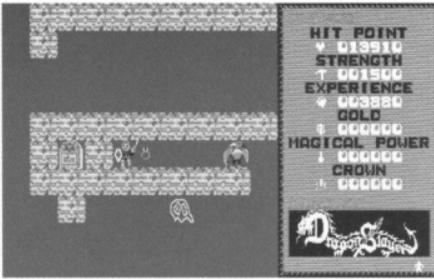
何はともあれまずは剣。スタート画面より1画面分下に行って、さらに右に進んだところにあるワープスポットから剣のある場所に行くぞ。ただしここから戻る際は2度ワープする必要があるので注意!

スタート即、剣入手が鉄則

攻略自体そのものも、実に単純である。まずは十字架を持って無敵になり、剣を拾いに行く。さらにお金マークのゴールドは家に持ち帰るとヒットポイントが上がるのでひたすら蒐集しつつ、指輪を使って墓石の周りを石で塞いでしまう。この時点で敵を倒すとどんどん強い敵が出てきてしまうので無駄な戦闘は控えるべし。

もう墓石を見つけたら即塞ぐぐらいの勢いで塞ぎまくることで、敵が新たに発生しなくなるだろう。そうしたらライフル上げとパワーストーンによるストレンジング強化に専念。経験値とMP(魔法のツボを取ることで上がっていく)がたまれば魔法が使えるようになるぞ(セーブ機能も魔法の一環である)。

ちなみに墓石からは石を並べて通路上にしておけば、その後のレベル上げに使える。なお、ドラゴンとの戦闘は純粹に体力と防御力の勝負。レベル上げは丹念にやっておこう。ドラゴンを倒したらクラウンを蒐集してFASE終了!



必殺墓石通路の図。このように通路を作って最後に墓に隣接するブロックを破壊することで、効率良く1匹ずつの敵と戦えるのだ。なお、敵が余りに強ければまた封印すべし

ザナドゥ/ザナドゥシナリオ2

MAKER

日本ファルコム

DELIVER

第1回販売

LAUNCHING TIME

1985/10

現代に問いかける「人は何故ゲームをやるのか」

発売後、たった1年で空前の総売上40万本……。PCゲーム史上、もはや伝説であり打ち壊すことのできない金字塔を打ち立てたのがこのザナドゥだ。他機種版はもとよりリメイクやアレンジ版も多数リリースされ、現在でもネット上に攻略ページやファンページが多数存在。それは海外ですら同様！ これほどまでにザナドゥが愛される理由

には、このゲームが「ゲームというものの面白さ」の真髄を体現しているからに他ならない。もちろん周知のようにこのゲームの難易度は厳然とした事実だ。だが、難易度：クリア者数という比率で考えた時にこれほどまで多くの人間が（何度も挫折しつつ）クリアまでたどり着いたゲームが他にあるか？ 現代のゲームに慣れた人間から見れば、華美に欠け甘い匂いもしてこない初代88版ザナドゥだが、これこそは現代ゲームファンにプレイしてほしい一本。シンプルなルールの中で広がる世界観を体感した時、きっとあなたは知るだろう。人は何故ゲームをやるのか。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400			
¥500			
¥600			
¥700			
PC-8801	PC-9801	X1	
FM-7	FM-77	FM-77AV	
FIXED PRICE ¥6800	COUNDION <input checked="" type="radio"/>		

圧倒的な設定こそがザナドゥ

かつては平和だった楽園「ザナドゥ」は、侵略者「ガルシス」=キングドラゴンによって恐怖が支配する煉獄と変わり果てた。ガルシスは地下の洞窟を自らの要塞とすることを時の王に要求、もちろんこれを断る術はなく、王国の地下は魔窟と化してしまう。以後數十年。何人もの勇者がここに赴き、そして決して帰ることなく果てていった。だが……。預言者が言う。「メシアが来る」と。

それがプレイヤーである君！ かどうかは判らない。なしろ40万人、ではなくて、要塞に入って息絶えてしまえば他の誰かが世界を救うだろうから。プレイヤーは自分こそがそのメシアであると信じ、街の入り口に立つ。7つの道場で自らを鍛え、必ずガルシスを討ち取ると心に誓く誓うのだった。

RPGの基本を押さえたダークファンタジーであり『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第2作目にあたるこの作品。RPGの世界観にはストーリーや背景によるものと、ゲーム内容そのものによるものがあるが、ザナドゥは明らかに後者であり、その圧倒的な設定こそがこのゲームの最大の魅力である。



初めてのザナドゥ

簡単にゲーム設定を紹介しよう。基本的な目的は非常にシンプル、ザナドゥを統治する者の証である4つのクラウンを集め、ガルシスに唯一通用する剣=ドラゴンスレイヤーを探し出し、ガルシスを屠り去ること。これだけ。地下要塞は全部で9層に分かれているが、プレイする順番や攻略の方法は一切自由だ。スタート地点の街では各道場でキャラマイクが可能だが、ここで間違えると「クリアできないキャラ」を作ってしまうハメになるので注意。そしてキャラをサポートする武器や魔法（それぞれ17種類）、34種の防具にはそれぞれに「経験値」が存在し、使いこむほどに強くなっていくシステムは現代でも斬新だ。

一方で戦闘は通常画面に表示されている敵に接触すると別画面のアクション戦闘画面に移行し、全滅せざるとアイテムなどが貰えるというもの。が、同じ敵を4回倒すと二度と出てこなくなってしまう。言い換えればゲーム中で入手できる「金」の限界があるということで、さらにレベルが上がるほど消費量の増大する「Food」の存在を加味すれば、このゲームにはタイム制限すら存在するということになるのだ。



キャラクター忘れるちゃいкиングからゲームは始まつ



リバイバルザナドゥII

MAKER
日本ファルコム

DELIVER
第2回販売

LAUNCHING TIME
1995/12

まさにこれは文化遺産保護事業

今回EGGから配給されているゲームの中で唯一のリバイバルがこのタイトルである。タイトル名だけを見れば、おもわずあの悪夢のザナドゥシリオ2のリバイバル版だと勘違いしてしまいそうだが、これは同じく98版として発売された『リバイバルザナドゥ』の第2作目ということ。95年に発売されたオリジナルバージョンであり、内容的には『リバイバルザナドゥ』とザナドゥシリオ2が微妙に交じり合ったようなものなのだ。なお、発売当時は同梱で『ザナドゥ・イージーバージョン』も付いていた。リバイバルするだけでも大変な制作時間を要するだろうに、さらに新たなるオリジナルバージョンを付け足す意欲。そしてユーザーへの門戸を広げるべく選択したイージーバージョン。使い捨てのようにゲームが現れては消えていく中にあって、ひとつのタイトルを作りつづけることの意義は計り知れないものがある。文化遺産的保護事業的プロジェクトなEGGに、これほどふさわしいタイトルもない。



PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE			¥400
¥3800			¥500
			¥600
			¥700
		CONDITION	
		●	

あくまでビギニングユーザー向けではない??

ファーストザナドゥシリーズとの差異は、非常に細かい部分にまでおよんでいる。まずは操作性の圧倒的な向上とオリジナルのBGMが追加されているということ。特にこの操作性の向上は、2段ジャンプが楽にできるようになっているのが嬉しいところ。

さらに新たに3種類の地形パターンも追加も攻略上大きな演出となっている。これは「針のムシロ（ザナドゥシリオⅡでお馴染みの）」と「坂（降りると上れない）」と「ツルハシで掘れないブロック」。この追加によってさらにマップに多様性を作り出すことに成功し、パズル的要素を充実させる結果となっているのだ。

また、モンスターにも新たなキャラが追加されているが、それよりも後半のモンスターのスペックが大幅に変更されていることのほうが大きいかもしれない。その他にも多数の小変更が存在するが、結局のところこのリバイバルザナドゥⅡは熱狂的ザナドゥファンに対するプレゼントであり、ビギニングユーザー向けのものではないことを付記したい。それを差すならば、右ページに紹介しているイージーバージョンのほうが適役であろう。

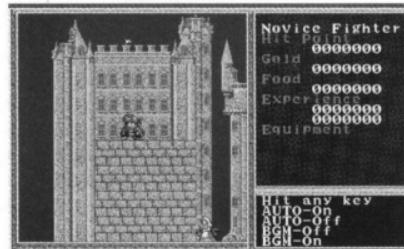


スマップの要素の変更によりさらに多様性が生まれるサポートする操作性向上が嬉しい。

「リバイバル」の意義に一義を投げん

このリバイバル作品を見るにあたり感ぜざるを得ないのは、ファルコムというメーカーがいかに過去のタイトルを大切にすることであり、いかに新しいユーザー層に自社の愛すべきタイトルをプレイしてもらうことを願っているかである。

確かにファーストザナドゥとシリオⅡは尋常ではない難易度を秘めていた。それでもあれほどの売上を上げたことはこのタイトルがいかに深い魅力を秘めていたからではない。それでも時代と共にユーザー層は移り行き、ソフトウェアの開発技術にも進歩がある。例えばファースト開発当時の98は完全なるビジュアルマシンであり、FM音源すらついていなかったためにBEEP音のサウンドしかもっていなかった。しかしそのままの状態で当時の状況を全く知らないユーザがプレイに挑んだ時、いったいどんな印象を抱くだろう。そう、このリバイバルは、ユーザのジェネレーションに合わせたりメイクを施すことで自社が愛しつづけた作品をどこまでも人に伝え続けようとする「メーカーの使命」を体現した結果なのだ。『Ys』にせよ『ザナドゥ』にせよ、同社の姿勢は偉大だ。



ここに現れる果たしてサード多めにもらなぞの

リバイバルザナドウ・イージーバージョン

MAKER

日本ファルコム

DELIVER

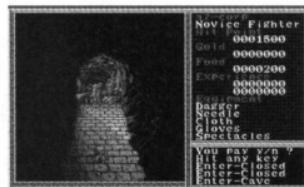
第2回販売

LAUNCHING TIME

1995/12

自社の沽券をかなぐり捨ててでも望んだユーザ奉仕

難易度もゲーム性の内の厳としたひとつの要素だ。これは否定することのできない事実である。もちろん例えそれが対象を絞ることがあっても、それも含めてゲーム特性である。そして、メーカー側としてはその「主張」を自ら覆すことは非常に勇氣のいることに違いない。だがその一方でより沢山の人に作品を味わってほしいと思うのも事実。この葛藤を見事に自ら打ち破ったのは、やはり業界の雄であるファルコムだった。95年発売の『リバイバルザナドウ・イージーバージョン』。これを出すことは『リバイバルYs・ハードバージョン』を発表するのとは全く意味が違う。それはメーカーの沽券を自らかなぐり捨てても、ユーザへの「救済措置」をすることであり、究極のユーザビリティ精神がなければ成し得ない偉業なのである。確かに発売当時、多くのザナドウマニアがこのイージーバージョンに否定的だった。だがそれを見越した上で作られたのがこの一作だったのでないか。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400	RPG	SLG	ETC
¥500			
¥600	PC-8801	PC-9801	X1
¥700	FM-7	FM-77	FM-77AV
FIXED PRICE ¥8700	COUNDITION <input checked="" type="radio"/>		

要点のみをイージー化。やはり難易度は……

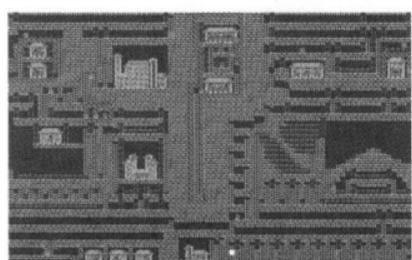
リバイバルに至っての変更点については、一部左ページに紹介したので省く。そこで、ザナドウシリーズを全く知らない方には申し訳ないが、このイージーバージョンがどうイージーかという点について少々紹介したい。

まずオープニング時に供されるアイテム「Red Potion」が×3に変更されている。その他にも、「Key」×5、「Elixir」×5、「Food」×200といったところ。

さらにKey、Healerが半額であり、なんとセーブコストが不要に変更された。さらには「あの」伝説の武器まで入手可能なのだ。

そして何よりも大変更だったのはフィールドや各階層のマップを見ることができること。驚くべきことにこのマップでは自分の現在位置がわかる上に、倒していない敵の位置、建物に入ったかどうかの判定、アイテムの取り残しがあるかどうかまで判明するのだ。

ただし、ここで一言。ザナドウに初めて触れるユーザであれば、例えイージーバージョンの条件でも現代の国産ゲームを遙かに凌ぐ難易度を実現しているということだけは言っておきたい。

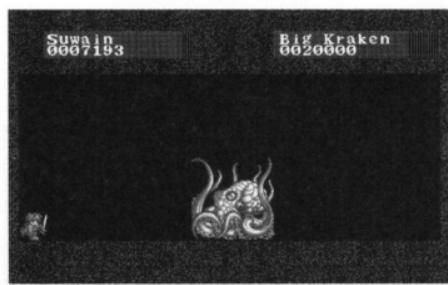


とつでも嬉しいマップ表示。
これがだけでも

全てのユーザを包括するリバイバルの鏡

ひとまずプレイをしてみることにする。まずは道場のグラフィックが非常に美しく、さすがに10年の歳月を感じる。だが、違和感はない。とにかく感じるのは「快適性」。これは一切のストレスを感じさせない処理の速さ(486マシン上)ゆえだ。ジョイパッドひとつで全ての作業が行える秀逸なインターフェイス。一新されたグラフィックは好みの分かれるとこども思われるが、サウンドに関しては意見が一致することだろう。これはもう最高の一言に尽きる。これは非常に贅沢な望みに応えるゲームである。

また、ファーストザナドウをクリアしたプレイヤーがもう一度この世界観を味わいたいと望んだ時に、よりイージーかつ快適な環境で再体験できるということも、本作の魅力のひとつである。ビギニングユーザ対象と思われがちなイージー・バージョンだが、思わずところに魅力を発見してしまった。この作品、エンドユーザーからビギナーまで包括する、リバイバルの鏡なのである。



ウルワシのクラーケンもこんなにピューティフルになった。このグラフィックの向上を考えれば、当時のファーストを経験した人の「もう一度、しかも楽にプレイしたい」という希望に応えて余りある



ロマンシア

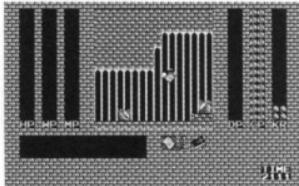
MAKER
日本ファルコム

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1986/10/6

史上最凶のホノボノファンシーレベルRPG!?

兄弟が王を務める国家、ロマンシアとアズルバ。ある日、ロマンシアのセリナ姫が何者かにさらわれてしまう。集結した救出隊はアズルバ王国へと向かうが、誰として戻ってくるものはない。一体何が起きたのだろう。ファンタジー調のグラフィックとサウンドで始まるこのゲームは『ザナドウシリオ2』と同時発売。一説にファルコムの伝説的プログラマー木屋氏が1ヶ月(!)で制作したという噂もある。小さなゲーム画面に軽快なスクロール、お手軽なファンタジーRPGだ、と思ったら大間違い。このゲーム、歴代ファルコムゲームの中でも最も激難と断言可能なのだ。セーブ不能な上にカルマ(善行の値)を場面によって上げ下げしなければならないなど、ノーヒントで攻略するには相当の覚悟が必要、というよりほぼ不可能? よって、ネタバレ覚悟で攻略を以下に記す。もちろんコレを見ながらでもクリアできたらご立派。それだけ極端な難易度を誇るホノボノファンシーゲームがこのロマンシアなのだ。



PZL AVG ACT
RPG SLG ETC

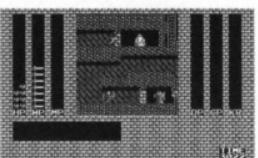
PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE
¥6800

CONDITION
●●●

ネタバレ御免！ 完全ガイド1

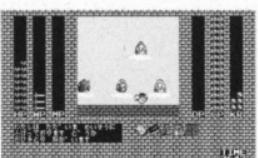
スタート直後はひたすら右へ→アズルバ王国でチャダ(膝)を倒してゴールドをマックスまで稼ぐ→白い建物から地下に入ると巻物をくれる人物が数人いるが、左上方の奥にいる老人以外は偽物なので注意→巻物をもらったらロマンシア国に戻り、体力の回復と防具の修復を→教会で薬をもらって人に与える作業を数回繰り返し→カルマが4溜まつたら教会で経典をもらい→中に杭のある池で杭を中・左・右の順で沈めて右にある洞窟で巻物の呪いを解いてもらひ→地下に捕らえられた妖精を開放して鍵をもらう→左方にある教会で聖衣をもらったら→右方の教会で薬をもらった後にアズルバ国境そばの人物に話しかけて天界へ→天界で全てのキャラに話しかけたら左端の建物入り口で薬を使って人間の姿に戻り→飛んでいる天使に「ランプ」を使用してカルマを上げ→羽根をもらう。まだまだ序盤！



この上の
物だ！
要注意
以外は、偽



聖衣を貰
たら
いざ天界へ



あまり威厳
のない神様たち
だが……

これ見ながらでも一発で解けたらご立派

天界でカルママックス状態で巻物の呪いを解いてもらい、聖衣に神通力をかけてもらう→地上へ→チャダを倒すなどしてカルマをゼロまで下げたら→いよいよアズルバ国王の元へ行こう！→国王に話しかけると一瞬正気に戻ってくれるので→その際に奥に捕らわれているセリナ姫を救出！→ロマンシア国に戻り、王から剣をもらい(話しかけるのは1回のみ！)→左側の教会で聖衣をもらう→右側の教会で薬をもらって(前半の天使にランプを使う時点で薬を使い過ぎているところで終了です)→再びアズルバ国王に話しか行くと→呪いでチャダにされる(涙)→前半でセリナ姫を救った牢屋から地下→ダンジョンを超えて溶岩地帯へ→ここでは残りタイムの末尾が00になると聖衣が燃えるので注意→デンデン(カタツムリ)のいる通路では右側が残りタイム末尾00~29まで、左側が30~59の時のみ次の画面にいける。タイミングが激重要だけど激難しい→天界でもらった羽根を使用しながら通路をクリアしていく→3人の魔導師の前では下の水脈を通行(前を横切ると……)→魔導師の右にある岩に、残りタイム末尾00の状態で触れると魔法使いの部屋に入るぞ！

ここまで来たらもう終盤だ！ まずは魔法使いに鍵に魔法をかけてもらったら→ここで絶対につまづくだろう「通路」は上が残りタイム末尾00~09、下が50~59で通過できる。到達時間を逆算して前の画面から突入すべし！→竜の壁画についてのヒントが手に入るのひとまず壁画のポイントに戻り、王女のベンドントを入手→奥にある竜の壁画を調べるとラスボス「ヴァイデス」がいきなり出現するが→ここは闘わずにベンドントを使用。ロマンシア王国に戻る→薬をもらって天界へ行き→ダンジョン内で手を入れた“あの剣”的呪いを解いてもらう→再びヴァイデスの元へ行き、最後の戦いだ!!

ぽつぶるメイル

MAKER

日本ファルコム

DELIVER

第4回販売

LAUNCHING TIME

1991/12/20

明朗快活かっこび冒険談!!

エルフのメイルは賞金稼ぎ。エルフといつてもその性格ときたら、勝気でワガママ、口は悪いし三度の飯よりカネが好き、と型破りもいいところ。でも決して悪人じゃないし、「なりゆきから仕方なく(本人談)タダで人助けをやってしまったりする」明るく元気な女の子。そんな彼女が200万\$の賞金首を求めてはじめた旅が、見習い魔道師やら怪獣までも巻き込んで、いつの間にやら世界の存亡さえも左右する旅に……。

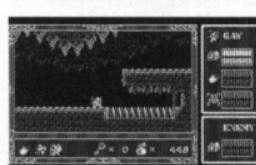
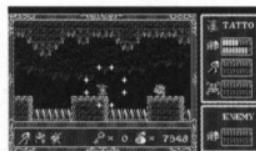
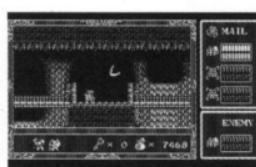
あらゆる意味で軽快軽妙なアクションRPGだ。まずストーリーが底抜けに明るい。主人公のメイル以上にエルフ離れた爆弾マニアの能天気エルフやら、髪をそり落としたドwarfやらが登場し、全編に渡ってコミカルな物語を演出してくれる。一步外すと目もあてられない惨状を来たしがちなドタバタ活劇を見事にまとめあげた秀作だ。

ゲームとしてのプレイ感覚も爽快感にあふれている。主人公のメイル、見習い魔道師のタット、怪獣(!!)のガウといった、それぞれの個性にあふれたキャラクターを使い分けてプレイするアクションステージは、絶妙の戦闘難易度とパズル要素をもって、プレイヤーを飽きさせない作りになっている。その後、多くのゲーム機に移植されたこともうなずけど、完成度の高い一品といえるだろう。

3キャラをうまく使い分けろ

このゲームの攻略のポイントは個性的な3人の主人公的确な使い分けにある(正確にはふたりと1匹)。主人公メイルは剣を使った接近戦得意とするキャラクター。といっても、攻撃に特に操作は必要なく、体当たりすれば攻撃してくれる。これだけだと攻撃が単調になりそうなのだが、ブーメラン使えるようになると、いろいろとトリッキーな戦い方が可能になるのだ。ブーメランは誘導可能なので、大いに活用しよう。魔道師タットは装備している杖によって様々な魔法攻撃が可能で、遠距離戦に長けたキャラクターである。

怪獣のガウは、ブレスや尻尾などを活用した多彩な攻撃が可能だが、戦闘能力では若干ふたりに見劣りする部分もある。そのかわり、ガウはメイルやタットより、かなりジャンプ力に優れているので、アクション面で活躍してもらうことになるだろう。



使い分けは重要だ。とくに他のキャラクターに話しかける場合、ガウを使うのは要注意。怪獣は怖がられているらしく、とともに話が進行しないなどという事態も多々あるのだ。メイルとタットを使っている場合は、進行上とくに問題は生じないが、温和なタットと勝気なメイルでは相手キャラクターの反応もまるで異なる。是非両方堪能することをお勧めする。とくに爆弾エルフのブラッキィに対してはメイルで話しかけること。抱腹絶倒することうけあいだ。

アクション面、シナリオ面での軽快さ、爽快感といったものは、ファルコム新作「ZWEII!!」にも通じるものがある。このぽつぶるメイル、まさにファルコムお家芸のひとつが完成形といえるだろう。

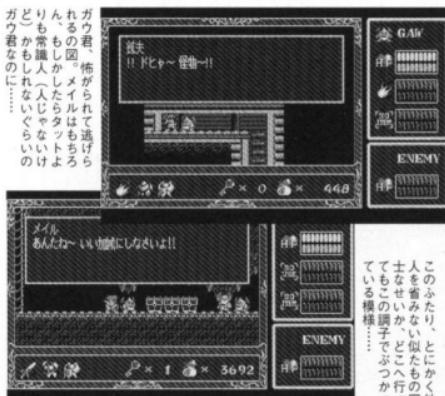


¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600			
¥700	FM-7	FM-77	FM-77AV
FIXED PRICE		CONDITION	
¥8700		●	

軽快なシナリオを心に焼き付けろ

アクション面と同様、シナリオ進行上でもキャラの使い分けは重要な。とくに他のキャラクターに話しかける場合、ガウを使うのは要注意。怪獣は怖がられているらしく、とともに話が進行しないなどという事態も多々あるのだ。メイルとタットを使っている場合は、進行上とくに問題は生じないが、温和なタットと勝気なメイルでは相手キャラクターの反応もまるで異なる。是非両方堪能することをお勧めする。とくに爆弾エルフのブラッキィに対してはメイルで話しかけること。抱腹絶倒することうけあいだ。

アクション面、シナリオ面での軽快さ、爽快感といったものは、ファルコム新作「ZWEII!!」にも通じるものがある。このぽつぶるメイル、まさにファルコムお家芸のひとつが完成形といえるだろう。



て士人このふたりともこのいい顔子でぶつかり合つ同他



ダイナソア

MAKER

日本ファルコム

DELIVER

第4回販売

LAUNCHING TIME

1991/06/21



¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE
¥9800CONDITION
●

ファルコム異色のシリアル・ダーク3D RPG

「灰を撒くもの」そう呼ばれる戦士がいた。戦士の名はアッシュ。かれが味方した軍勢は必ず負ける、しかし、かれひとりは惨敗の中でも必ず生き残ると噂される傭兵。だが戦乱の時代は去り、戦いを求めるさすらうかれは、何者かに呼ばれかのようにザムハンの地に流れ着く。ザムハンの住人は当たり前のようにかれを受け入れた。ザムハン王の居城アーケディア城、その「城の内にあるもの」が、かれのようなものを呼び寄せるのだと長老は語る。まるで事情もわからぬままに城の秘密を探るアッシュは、その途中で同じようにこの地に導かれた者たちと出会い、かれらとともにザムハンの時空を越えた恐るべき秘密に挑んでゆく……。

「近ごろのRPGは軟弱で簡単すぎる」と言っているあなたはまりなさい! ダイナソアの広告に書かれていた言葉である。「優しさ」を謳った「Ys」で一時代を築いた日本ファルコムが、まるでその「優しさ」に対比させるかのように提示してきたシリアル・ダークRPGがこの作品だ。残念ながらダイナソアがその後のRPGの潮流を塗り替えるようなことはならなかったが、その独特の味わいは、ファルコム作品における異色の秀作として、今も知る者の間では根強い人気を誇っている。優しさがないわけではない。しかし、優しさがいつも報われるわけではない。そんな、苦い大人の物語。それがダイナソアだ。

個性的だが操作性に優れたシステム

ダークなストーリーだけでなく、システム面でもダイナソアはファルコムの異色作だ。まず第一に、ファルコムとしては初の3Dスタイルを探っていることが挙げられる。オートマッピング機能は搭載されていないため、広大で入り組んだザムハンの地図はプレイヤーが自分で作らなければならぬわけだが、回転床などがほとんどなく、自分の方位は常に表示されているため、地図が途中でぐちゃぐちゃになって地図製作の楽しみが邪魔されるような心配はない。「軟弱」でもないが、意地悪すぎもしない絶妙のバランスといえるだろう。

また、アイテムの「ランプ」や「空間感知」の呪文で自分の周辺のマップを表示させることができるので、3Dの地図製作に慣れていないプレイヤーも安心して楽しむことができるぞ。

第二の特色は、カードゲーム風の画面である。アイテム、キャラクター、モンスターなどはいずれもカードの形で表示されるのだ。ただし戦闘がカードバトル方式だったりというようなことはなく、ゲームシステム自体は洗練された、操作性のよい普通のRPGである。

NAME	HP	TR	FI
ASH	37	74	FI
ORLIC	34	29	PR
EATIS	24	30	HA
HEATH	15	23	BA

水の祠
まじめ森
泣き我に詠え
夢づき
友と我らを守れ

ワッソは何をしますか?
ワッソは防御態勢になった
エリスは何をしますか?

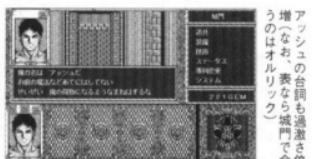
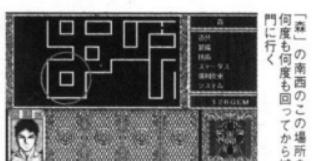
魔の魔術師
魔の魔術師
魔の魔術師
魔の魔術師
魔の魔術師

よりダークさの増した裏シナリオを見よ!

「ダーク」が売りのダイナソアのシナリオだが、それでも登場人物たちはそれぞれに、それなりに良心的に懸命に生きている。しかし、このゲームには「裏シナリオ」というものが存在する。

ゲーム開始後、まだ誰も仲間になっていない状態である特定の行動をすると裏シナリオに突入することができるのだ。この裏シナリオに登場する仲間は、いずれもひとクセもふたクセもあるイカレた連中だ。そればかりか主人公のアッシュの言動まで不穏な倍増という有様なのだ。表シナリオも秀逸だが、裏も是非一度体験してもらいたいものだ。

その他の、攻略上の注意点をいくつか。まず、戦闘は全体的にキツめなので、ある程度の経験値稼ぎは必要。このとき、「技能」を使用して育てるのも忘れない。また、ヒースのリュートは決して売らないこと。



「森」の南西のこの場所を行く
何度も向かってから城

いたら、
入成功だ
ラントディという魔法使いの突
裏シナリオへの突

アッシュの台詞も過激で会話
うのはオルリック

ブランディッシュ

MAKER
日本ファルコム

DELIVER
第5回販売

LAUNCHING TIME
1991

ただひたすらに地上を目指して進め！

かつてその地には、偉大なドラゴンに守護されたビトールという名の小さな国が存在した。今を遡ること1000年前、時の王ビスタイルはその小国の王という権力に飽き足らず領土の拡大を目論み、ドラゴンの力を我が物とせんがため、街の中心に建つドラゴンの住む塔にと兵をさしむけた。圧倒的な兵力の前にドラゴンは驚き、その命と引き換えにビトールとビスタイルに呪いをかけた。街と塔ははるか大地の底へと崩れ去り、そうしてこの小国の名はやがて忘れ去られていった。

ふたりが立っているのは、そんな伝説を飲み込んだ土地だった。金髪の女魔道師と流れ者の剣士。今やそこには、以前金を求めて掘られた巨大な穴があるばかり。ふたりの足下では1000年前に崩れ去った都が今も轟動を続けていたのだが、ふたりはしかし、もちろん、そんなことは知る由もなかった。

剣士は賞金首だった。が、女魔道師がその剣士の首を狙うのは賞金が目当てというよりは、その剣士に、彼女の師匠が殺されたのではないかという嫌疑がかけられているからだった。仇の剣士に向けて、女魔道師は呪文を放った。剣士は呪文をかわし、呪文は大地に穿たれた穴に吸い込まれた。

穴が震えた。ふたりの足元の大地が音を立てて崩れた。ビトールの廃墟は、こうして剣士アレスと魔道師ドーラを飲み込んだ。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400			
¥500	PC-8801	PC-9801	X1
¥600	FM-77	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXED PRICE		CONDITION	
¥9800		<input checked="" type="radio"/>	

目的はただひとつ。再び地上の光を拝むこと！

後に人気シリーズとなるアクションRPGブランディッシュの第一作。以後のシリーズ作品では様々なステージで冒險を繰り広げることになるが、この第一作では舞台はダンジョンのみ。目的はこのビトールの廃墟というダンジョンからの脱出、ただそれだけである。プレイヤーは主人公の剣士アレスを操り、ダンジョンに巢食う怪物と戦い、そこで生活している少数の人々から情報を集めたり装備を買ったりしながら地上を目指すことになる。

ダンジョン内は閉鎖空間である。モンスターだけは無限に登場するが、他のあらゆる資源は有限であり、最も特徴的なことには、武器に耐久度が定められている。つまり、使いすぎると壊れてしまうのだ。武器の使用回数は有限、武器を買うための資金も有限。この過酷な条件の中で、プレイヤーはアレスを育て、地上を目指さねばならない。もっとも、食糧の心配だけは、する必要はない。

操作系は、当時としては珍しくもないが、マウスひとつでアクションRPGを遊ぶというのは、当時としては驚愕に値する出来事だった。

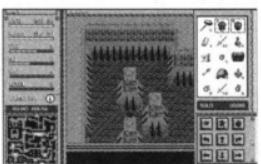


無数の仕掛けと罠を乗り越えて

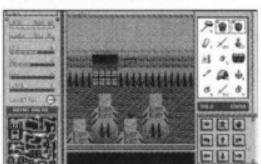
もうひとつ特徴的なシステムとして、独特のオートマップングシステムが挙げられる。このゲームでは、自動的に作成されたマップに、プレイヤーが様々なマーキングを書き込んでゆくことができる。これによってビトールの廃墟全域、自分だけのマップで走破することができてしまうのだ。ダンジョンにはモンスターに加え、様々な仕掛けがアレスを待ち受けている。

扉の開閉や罠の動作に関与する床のプレートや、壁のレバー、そしてオーソドックスな落とし穴、「ブランディッシュ名物」などとも呼ばれる「大岩転がし」など、多種多様な仕掛けを、あるいは活用し、あるいはうまく回避しながら地上を目指そう。

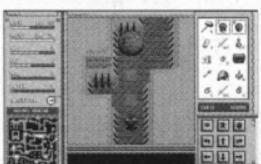
最後に隠し技をひとつ。Shiftキーを押した状態でゲームをスタートすると、素手で戦う武闘家アレスでプレイすることができる。



傾斜あるこの地點で北を向いた状態のまま本誌に向かって下の写真になる。



色と同じ場所で西向き。表示の方針式だ。



「岩転がし」迫る大岩から走れ!



Dragon Slayer

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MAKER

日本ファルコム

DELIVER

第5回販売

LAUNCHING TIME

1989/12/10

新旧ファルコムの境を飾る名作

はるか昔、もしかしたら遠い未来のことかもしれない。「イセルハーサ」とよばれる豊かな自然に育まれた世界の一角に、ファーレーンという名の王国があった。10年前、その首都ルディアを、突如モンスターの集団が襲撃するという事件が発生した。モンスターの撃退には成功したものの、この事件でファーレーン王国は国王アスエルを失った。このとき王子セリオスはわずか6歳。ただひとり、王の最期を見取ったという側近のアクダムは、王から摂政に任せられたと言い、王子が16歳の誕生日をむかえて王位を継承するまでファーレーンの政務を行うことを宣言した。王子セリオスはそれまでエルアスタの町で育てられることになった。王子は、その趣味の「スライムじめ」を養育係のライアスにたしなめられながらも、エルアスタの町で健やかに育った。そして、約束の日、16歳の誕生日を2ヶ月後に控えたある日——。

このゲームは、ゲーム界に日本ファルコムの名を広く知らしめた「ドラゴンスレイヤー」シリーズの第6作として発売された本格RPGである。システム、ストーリーともにまさに王道でありながら、洗練の極みにあって今も古さを感じさせない珠玉の名作。その完成度ゆえに、ファルコムの看板タイトルとして大成する「英雄伝説」シリーズの礎となった、ファルコム中興の祖とも云うべき作品だ。

PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
			¥400
			¥500
			¥600
			¥700
FIXED PRICE		CONDITION	
¥8700		●	

洗練を極めた最高の操作感覚

痒いところに手が届く、という言葉がある。その言葉はこの作品のシステムには当てはまらない。そもそも痒いところがないからだ。

この作品のシステムは非常に細部までのカスタマイズが可能だ。それでいて煩雑ではない。通常時の設定項目には、移動時の障害物自動回避や、移動速度、メッセージ表示速度、経験値表示の設定（現在値と、レベルアップに必要な値のいずれかの表示を選択）などが含まれ、最もストレスなくプレイできる環境を容易に設定することができる。

戦闘時間に関してはオートバトルの設定が優れもので、キャラクターごとに、「回復アイテム、回復呪文、戦闘呪文」といった項目ごとに自動使用の有無を設定できるのだ。しかも、戦闘自体は手動で行い、「HPが一定値まで減ったら自動回復」というオート回復のみを適用する、といったことさえも可能なのである。

キャラクターの成長時の能力値上昇も、プレイヤーの手動で設定することができる。慣れると自動で成長させるよりかなり強力なキャラクターを育てることができるのだ。バランス型にするよりは、一芸型にしたほうが強くなるぞ。



印スライム昇天。
印象的な視覚効果。
痛快な効果音や、単純だが
見渡せないが

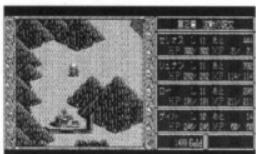
そして、英雄達の伝説

ストーリーは実に王道の形で開幕する。天真爛漫に育った王子は父の死の真相を知り、その黒幕の影を追ううちに世界を脅かす破滅の影に、知らず知らず迫ってゆく——。それはまさに王道、しかし、その物語の中を歩くプレイヤーの心を、このゲームは決して飽きさせない。

それは、システム同様物語もまた妥協なく丁寧に作り込まれているから。そして王道の心地よさを失わないまま、物語は意外な方向に転がり始める。存分に堪能していただきたい。

最後に裏技をひとつ。主人公は「王家の○○」という非常に強力な装備を身に着けて旅立つ。これは本来はすぐに失ってしまうのだが、「この武器を失う町に入る」→「装備を外して町を出る」→「戦闘に破れる」→「最後に出了した町に戻る」とやると……。

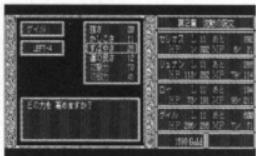
なお、これをやると物語は破綻する。あくまでお遊びとして、データを保存したうえで試してほしい。



見た目は古風、完成度は
超一級



戦闘設定はキャラ毎に詳細に決めてられる



素早さを優先して育てる
と行動回数が激増する

Xak

MAKER
マイクロキャビン

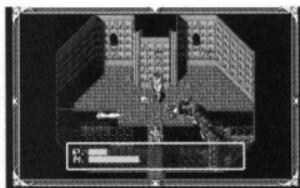
DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1989/5

壮大なるXak5連作の1作目

250年前に戦神「デュエル」によって永久氷土に封印された怪物「バドウー」の魂が何者かによって復活させられた。主人公ラトクは戦神の末裔として再度の封印を命じられるが、残念ながら人との混血であるため「力」をもたない。バドウー封印に必要な3種類の「サークディーブル」を求め、旅は始まった……。当時、代表的AVGメー

カーだったマイクロキャビンが世に送り出したARPG大作は、お得意の点描的手法で描かれた美麗なグラフィックで独自の世界観をアピールした。ボス戦以外のアクション性はそれほど高くないが、キャラの育成度がゲーム進行にかなりの制限を与え、安易なRPG化を避けることに成功。プレイヤビリティに走った『Ys』シリーズと二分する熱狂的なファンの支持を受けた。そしてその後、Xakは続編と番外編を含む5作に広がりをみせ、ストーリー型RPGの頂点に立つこととなる。PCゲーム史上最も長大なストーリーの原点を是非味わってほしい。



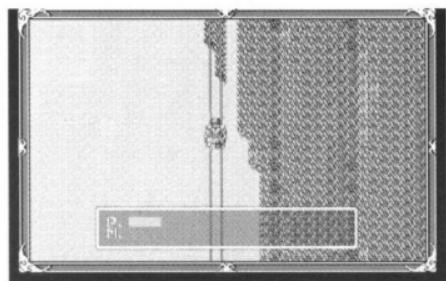
Xak [ワケ]
The Art of Visual Stage.

¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200	RPG	SLG	ETC
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXED PRICE		CONDITION	
¥8800		<input checked="" type="radio"/>	

「超自然的描写力」=VRシステム

これはほどデザイナーの主張が強いARPGというの、當時では考えられないことだった。「VRシステム」と銘打たれた独自の視覚表現法により、ゲーム画面に現れる物の大さきの比率や光源の方向などをことごとくリアルに表現。トップビュー型RPGにおける立体表示を極限までリアルにするという試みが行われたのだ。

例えばそれまでのARPGでは不自然だった建物と人物の比率、入れるようで入れない木と木の隙間、物陰に入ってしまふリバリ直射日光を浴びたままのキャラクターなどの改善や、プレイヤーキャラが人を背負うなどの演出(2~3頭身のキャラでは不可能)までもが可能になり、その結果として実現したのが、この非常にセンシブな世界観の構築。一方、以後作では少々アニメチックな表現が使われているキャラクターのデザインなどについては非常に「遊び要素」が少なく、あくまでクール。それがファーストXakの魅力でもある。



ゴンドラを使って崖を降りていくラトク。こうした「高低差」を感じさせる表現がVRシステムの魅力だ。後半の崩入り口などはそのダイナミズムに圧倒されるだろう。ちなみに終盤には縦スクロールSTGの見せ場まで……

レベル上げはとにかくお早めに

マップは比較的憶えやすいサイズでマッピングの必要もないだろう。一方で謎解きは人物とマメに会話する必要があるフラグ立て型AVG的な要素を含んでいるが、それほど難解ではない。

問題なのは序盤から終盤まで、「何はともあれレベル上げ」が要求されるということ。敵のEXP、動きのアルゴリズムなどを考慮して最も効率的なレベル上げスポットを探すことが非常に重要になってくるのだ。周囲にいる敵を一撃で倒せるぐらいいのレベルを心がければ、謎解きやイベントなどに集中してプレイできるだろう。

なお、剣や防具は定められたレベルに至らないと購入できないが、そのレベルに達したら即入手、さらにその場で魔法をかけて強化してもらうのが正解。自キャラが弱い状態で攻略し、ボス戦に至ってレベル上げというのもスリリングで面白いが、せっかくのダイナミックな世界描写に集中できないのはちょっともったいない。



序盤オススメのレベル上げスポットがこの神道。中盤ではゴンドラの上、後半では岩の1Fが代表的なレベル上げスポットだ。岩1Fでは扉に向かって半キャラすらして歩きつづけることでかなり楽にレベル上げできるぞ

Xak^{サク}

©1990 MICROSOFT CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

Xak II

MAKER
マイクロキャビン

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1990/9

VRシステムの完成をみた記念作

前作では3つのサークルディープルの力を借りて妖魔バドゥーを倒した主人公ラトクだったが、最後に自らの父が妖魔を封印から解いた本人と知る。そんな時、彼の耳に入ってきたのは「バヌワの街」に父の行方の手がかりがあるという噂だった。盲目の母の薬を入手するという目的を名目に、ラトクは旅に出る。

90年代に入り、時代の趨勢がPCから高性能なコンシューマに移りつつある中で、「PC版ARPGの可能性を徹底追求してやる!」という強い意思を秘めたメーカーが存在した。マイクロキャビンである。そしてこのXak II。トップビューARPGのグラフィックにおける矛盾を徹底排除すべく創られた「VRシステム」はここから進化し、「ジャンプ」という行動を実現させた。「高さ」の概念を取り入れたことによる多重スクロールの魅力はもとより、前作最終戦闘で使えたフォースショットを導入した操作感はまさにACTゲームだ。

加えてストーリー誘導による劇場型RPGとしても非常に秀逸であり、前作では希薄だった物語性と人物描写はここに至って爆発。

これはもうあらゆるRPGを凌駕している。ここから派生する『フレイ』や『Xakガゼルの塔』『Xak III』などの超逸品を楽しむためにも、この作品は欠かせない1本である。

PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥8800	COUNDITION <input checked="" type="radio"/>		¥400
			¥500
			¥600
			¥700

発売が2年早ければARPGの歴史を変えていた

Xak IIは、ヒトコトで言えば『Ys III』のアクション性をトップビューに持ち込んだ作品。と言ってしまえば余りに簡単なのだが、一度プレイすれば判るとおり、その操作性は「完璧」であり、これこそまさに中期のPCゲーマーが望んでいたARPGの具現化である。それこそこのゲームが88年や89年に出ていれば、ヘタをすれば数十万本売上の金字塔に輝いていても不思議ではない。しかし……。

「かなり」とかそんなレベルじゃない。Xak IIのアクション難易度は、完全にARPGの域を越えており、ボスキャラ戦ともなれば何度も死ぬこと必至。ゲーセンであれば100円玉をかなり積み上げている状態である。結果、この難易度(特にラスボス戦)ゆえに当時のアクションが苦手なプレイヤーからは正当な評価を受けにくかった作品と言えるだろう。が、純粹にACTと考えてしまえばセーブができるだけ楽という考え方もあるし、現在やってみて改めてそのアクションの出来に感服!

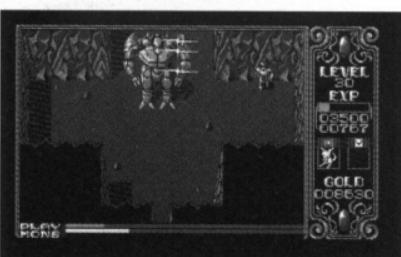
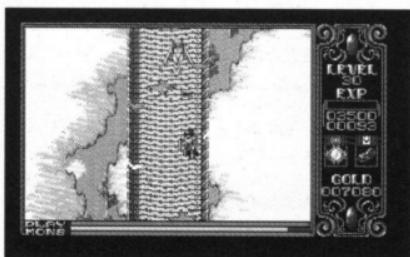
当時プレイしたものアクションに挫折したなんてプレイヤーも多いことだろう。是非この機会にもう一度チャレンジしてみてはいかがだろう。

ゴスペル攻略! なんとしてもクリアせよ

→散々諂っておきながらなんだが、確かに中盤以降のボス戦の難易度はかなり掛けそろだし直泣きそう。というわけで、際立って難易度の高いラスボスに限って攻略法を紹介しよう。他のボスは攻撃の当たるシチュエーションとブチ安全地帯さえ見つけることができれば何とかなるし、前作同様の縦スクロールのシューディングステージでは画面右上がりほぼ安全地帯だ。

さて、ラスボス「ゴスペル」は前作同様に2回倒さねばならないが前半は剣を構えなければダメージが少ないので、この状態で動きながらさかさずフォースショット。この際連射すると食らうので必ず1回に留めること。さらに復活したゴスペルは上下運動をするだけだが、攻撃がヒットするのは頭のみ。ホーミングしてくれる火の弾は左右に動きながら下方に移動することで何とかしのぐ。相手が画面下に来る時にすかさず正面に移動してフォースショットを打ちまくり。この繰り返しを1時間もやっていれば必ず勝てるだろう。

そう、RPGだと思うからいけないのである。Xak IIは純粹にアクションゲームだと思って挑むべし。



レ 最初に出会うボスだが、この時点で激戦。

フレイ

MAKER
マイクロキャビン

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1991/12

恋する乙女は強いのです！

時は聖暦756年、魔導都市ミルセイアで一人前の魔術師となるべくきびしい（美しい？）修行を積んだフレイは、ひとりフェアレスの街へと向かっていた。目的はいまでもなく大好きなラトクに自分の成長した姿を見てもらい、ラトクとともに彼の父親探しの旅に出るためだ。ところがフェアリスに到着すると、なんとラトクは旅に出てしまっ

たあと。しかも聞けば、タッチの差での行き違いというではないか。ショックのあまり、その場にへたり込んで泣きだしてしまうフレイ。しかし駆けつけてくれた友人たちに励まされ、結局フレイはラトクを追って旅に出る決心をするのであった。

こんないきさつでオープニングを迎えるフレイは、縦スクロール型のアクションRPGゲームだ。旅の目的はいまでもなく、大好きなラトクに追いつくこと。「のために邪魔するヤツらは許せない！」ということで、迫りくる敵をお得意の魔法でひたすら蹴散らしながらゲームを進めていくのだ。



ラトクを追って、街から街へ！

ゲームはオープニングで見たとおり、ラトクの実家があるフェアレスの街から始まる。ラトクの母親をはじめとする街の人々から彼の情報を聞き出したら、さっそく敵の待つ郊外へと向かおう。モンスターのうろつくフィールド画面はアクションゲームのステージに相当しており、各ステージをクリアーするたびに新たな街へと到達し、物語が進行するという仕組みになっている。

街に入ったら、アクション色の強かった戦闘画面から、頭をちょっとRPGに切り替えて情報収集にいそしもう。もしかすると、ラトクの消息がつかめるかもしれないぞ。それから、ぜひもうひとつしてほしいのが、装備の充実と体力の回復だ。アイテムの購入はお店で、休息（とセーブ）は宿屋でそれぞれすることができる。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200	RPG	SLG	ETC
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			

FIXED PRICE
¥7800

CONDITION

キャラが人格を獲得したその時

80年代末期から90年代の初頭は、ゲームのキャラクターがCGという枠組みを超えて人格の形成に乗り出した時期でもあった。すぐれた物語は登場人物があたかも現実に存在しているかのような錯覚を引き起こさせるが、これがPC上で実現される時代がきたのである。このような傾向は『サーク』シリーズのように色濃い人間関係を描き出したRPGでは特に顕著であり、かつそれは周辺のキャラをも巻き込んで展開された。そのような意味でフレイは、この時代の傾向をまさに具現化したタイトルといえる。

だが、この傾向は同時に「人気キャラが出演=売れる」という公式をゲーム業界に知らしめる結果となり、これが原因で粗悪なゲームが多く出回ったのもまた事実である。しかしその点でフレイは、まったく安心して受け入れることのできるゲームだった。なぜならこの番外編でなされているのは、本編では見えてこなかったキャラクターたちの生活や素顔を明らかにしようという純粋な試みであり、一時期氾濫したゲームの人気キャラクターの絵がただ描かれていればそれだけでよいといったものとは根本的に異なるからだ。

そんなマイクロキャビンのこだわりはフレイと『ガゼルの塔』の番外編2本が、あえてARPGというスタイルを崩していないことからも読み解くことができる。かたやパズルアクションでありながら、一方はSTG。しかし両者とも、やはりベースとなるのはARPGなのだ。

しかし譲れない主張は貫き通しても、ファンサービスをけっして忘れないのはこの会社のいいところ。そもそもこのゲームはMSX版オンラインで発売されたのだが、移植を希望するユーザーの声に押されて1年間の時を経ながらも98版を発売したのだ。このユーザーを裏切らない姿勢こそがマイクロキャビンの本当の人気の秘訣なのだ。



Xak III

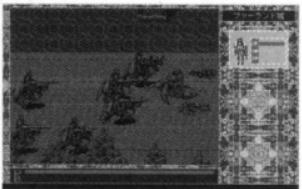
MAKER
マイクロキャビン

DELIVER
第3回販売

LAUNCHING TIME
1993/9

プレイヤーを愛し、キャラを愛すこと

確かに「Xak」は当時よくあるスタイルのRPGに見えたし「Xak II」はそのアクション難易度が純粹にRPGを楽しめたいファンには少々厳しそうだ。だが……。「Xak」の価値はそんなものでは計れない。連作型RPGで最もストーリーの連結がしっかりしており、プレイヤー「を」愛し、ゲーム中に登場するキャラクターひとりひとりを愛した作品とは何かと尋ねられたら、迷わずXakシリーズである。93年、Xak III。前2作同様に行方不明の父捜しを続けるラトクだが、その旅はここに終わりを迎える。全ての謎がひとつに集結し、その謎の数が多かっただけに感動もひとしおだ。そう、この作品に限っては是非とも3作品(十番外2作品)を順番にプレイしてほしい。そのためにも激難のIIをきちんとクリアしてほしいし、できることなら番外編もキッチリプレイし終わった後でこのIIIをプレイしてほしいと願うのだ。その条件でXak IIIをクリアした時、きっとあなたはARPGというジャンルの歴史がここにひとつの「結果」を出しきったことを感じるに違いない。



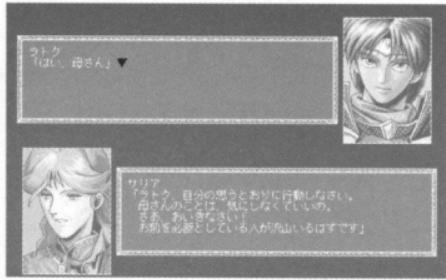
PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥8800		CONDITION ●	¥400
			¥500
			¥600
			¥700

Xakファンへのプレゼント

短くいってしまえばXak IIIはイベント中心の劇場型RPGだ。「Xak II」同様に要所要所でジャバニメーションの結実を感じさせるイベントシーンが満載。

アクションは簡単で、マップは単純、ボス戦も前作と同じタイトルとは思えないイメージさだが、この作品を位置付ける重要なファクターは膨大なボリュームのイベントシーンとそれをサポートする「操演システム」(自キャラが勝手に動いてイベントを進行させる)なのだ。いきなりXak IIIをプレイした人間には、あたかも移動シーンにARPG的手法を用いたAVGのように感じるかもしれないが、これは純粋に前2作をクリアしたファンが集結する物語に集中するための演出、プレゼントなのだと思う。

あれからほぼ10年。いまだにインターネット上には熱いファンのコミュニティが存在する。そして、コミュニティの大きさはさておき、その「熱さ」は他の「歴史的大作ゲーム」を遥かに凌ぐ。願わくば「Windows版Xak IV計画勃発」を!

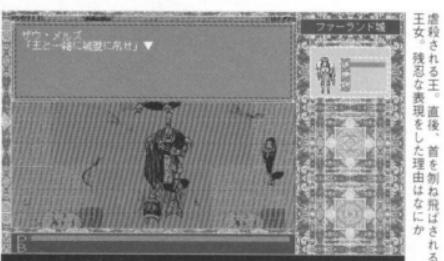


充実したイベントシーンはオープニングから続く。落ち葉いた話題口にラトクの成長を見る

ユーザーと共に成長するゲーム

若干コミカルなタッチを持ち味にしていたXakシリーズだが、3に至ってその雰囲気は激変する。それは「死」の描写であり、対象年齢の移行だ。コンシューマに比べて若干大人向けのスタンスを探っていたPCゲームとはい、それまでのRPGは明らかに無駄な残酷表現を避けてきた。しかし、Xak IIIでは序盤にいきなり王女が首を刎ねられるシーンが入っており、王とともに城壁に晒される死体などの描写もあるのだ。さらに主人公であるラトクの言動も成長を遂げた大人のものに変っており、周囲の設定も非常にシリアスなものになっている。思い入れのあるキャラクターが悩み、死を迎える……。

ところでこれは、1をプレイした人間が時代を経て成長していることを想定したうえでの加味だったのではないだろうか。1をプレイした時に高校生だったユーザーは3の時点でもう立派に大人になっている。矛盾や不自然さを徹底的に解消するのがコンセプトだったXakシリーズは、この最終作をもってゲームにおける「いつまでも歳をとらない漫画の主人公の不自然」をも解消したのではないかと考えてならない。



王女殺され、残酷な表現をしなが理由はなにか

幻影都市

MAKER
マイクロキャビン

DELIVER
第4回販売

LAUNCHING TIME
1991/12

近未来の香港が舞台だ

時は西暦20xx年、「大崩壊」と呼ばれる原因不明の天変地異が発生してから20年後、香港はようやく復興を成し遂げた。しかしそんな地上とは対照的に、地下では今なお市民権の認められない貧しい人々が劣悪な環境のもと死と隣り合わせの生活を送っていた。

主人公の天人（ティエンレン）は、そんな幻影都市、香港で「ダイバー」と呼ばれる魔物狩りを営んでいる若者だ。しかしある事件がきっかけとなり、天人は都市の中盤をなす秘密結社「魔天」との争いに巻き込まれていく……。

幻影都市は「サーク」シリーズとはうって変わった、映画仕立てのRPGだ。ストーリーの内容も、複雑に絡み合った人間関係を描き出すなどアダルトな雰囲気に満ち溢れている。古いという理由で昔の映画をけなす人間はない。それは優れたストーリーをもったゲームにもいえることだろう。幻影都市は10年も前に発表されながら、そんな気分を今なお我々に提供してくれるゲームなのだ。



幻影都市

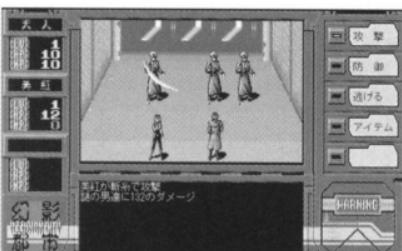
¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXED PRICE		CONDITION	
¥9800		<input checked="" type="checkbox"/>	

人の話をよく聞いてから行動しよう

物語は悲夢から目覚めた主人公のもとに、幼なじみの美紅（メイファン）が、ひとりの女の子を連れてくるシーンから始まる。彼女の名はホウメイ。何でも自分の双子の姉であるシャオメイが、謎の男に連れ去られてしまったらしい。ふたりから話を聞いたたら、とりあえず美紅のいうとおり老師のもとへと行こう。

そして話をした上で老師にホウメイを預けたら、いよいよ本格的な冒険の開始だ。基本的にこのゲームは映画のようにストーリーがはっきりしているので、人の話をきちんと聞いていれば途中で迷わずにすむぞ。

クーロンについたら、まず最初にお店を探そう。なぜなら、極度に情報化された近未来の香港では、街のいろいろな店に暫定政府の情報端末が配備されており、ここからさまざまな情報を引き出すことができるからだ。そうして西政区に行かなければならぬことがわかったら、今度は抜け道である廃棄エレベーターへと向かおう。ちなみにこの廃棄エレベーターは魔物が多く潜んでいる危険地帯。逆に考えればレベルを上げつつ、武器購入の資金集めをする最適な場所ともいえるので、ぜひこの場所を活用しよう。



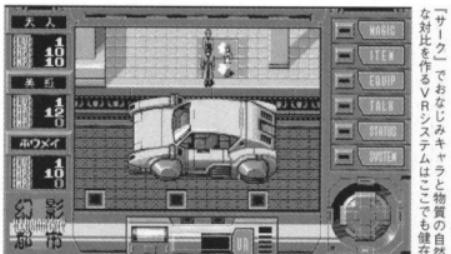
がシステム的に新しい戦闘シーンでは見れない

16bitが表現力を大幅に広げた時代

今まででは表現したい内容を、低容量の2Dディスクへどう詰め込むかがプログラマーの悩みどころであった。いうまでもなく、いかにすぐれたストーリーや演出を有していくよりも、ディスクを頻繁に入れ替えていたのは興ざめしてしまう（信じられない話だが、戦闘画面のたびにディスクを入れ替えなければならないゲームも8bit時代の後期には存在した。無論ハードディスクなど一般家庭にはなかった時代の話である）。またいくらデータを詰め込んだところで、ハード上の制限ゆえに料せられた、CGや処理速度に対する欲求不満は常につきまとった。すべてが限界の中で行われていたのだ。

しかし、そんな時代も16bit機の台頭によってついに終焉を迎える。もちろんそこで手にした自由は今からみれば滑稽なものかもしれないが、当時はすべての有限性から解放されたかのような気分を味わったものだ。

幻影都市はそんな時代背景のもと98版で登場した。今まで8bitしか知らない人間が何を思いつこのゲームをプレイしたのか、それに思いをはせながら16bitを「体験」するのも、EGGならではの楽しみ方といえそうだ。



「サーク」でおなじみキャラクターと物質の自然な対比を作るVRMシステムはここでも健在

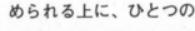
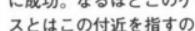
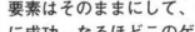
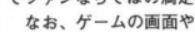
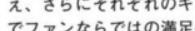
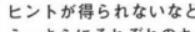
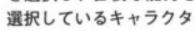
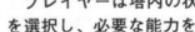
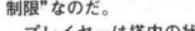
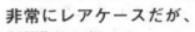
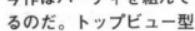
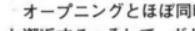
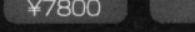
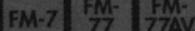
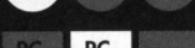
~Xak Precious Package~

[ザク]

The Tower of Gazzel

ガゼルの塔

THE TOWER OF GAZZEL © 1991 EGG INC. ALL RIGHTS RESERVED.



ロストパワー

MAKER

ワインキーソフト

DELIVER

第2回販売

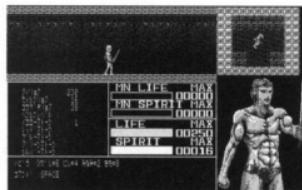
LAUNCHING TIME

1986/6

失われた力を取り戻せ

かつては魔界の者たちを統べる王であったタイザー。しかし彼は、ふとした油断から自らの強力な肉体と能力を奪われ、その魂をひとりの人間に封じこまれてしまった。そして長い年月が経ち、その肉体を完全に我が物としたタイザーは自分を裏切った者に対する復讐を決意した。

一般にRPGというと「正義の味方が悪を倒す」というイメージが定着しているかと思うが、このロストパワーは悪の元締めである魔王が自分を裏切った側近に復讐をするという点で大変ユニークなゲームだ。しかも、このゲームに体力を回復する宿屋のような設備は一切ナシ。体力を回復するためにには、なんと倒した敵を食べるのである。しかも、その際には「ドコラタベマスカ?」と質問され、食べた部分によってさまざまなバラメーターが回復する仕組みだ。ダンジョンの作り 자체はスタンダードだが、なんといってもアイデアの切り口が一味も二味も違うソフトなので、それに触れるつもりで楽しんでほしい。



Y0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400	RPG	SLG	ETC
¥500			
¥600			
¥700	PC-8801	PC-9801	X1
	FM-7	FM-77	FM-77AV
	FIXED PRICE		COUNDION
	¥7800		

イエローストーンが序盤戦のカギだ

一般に普通のRPGでは、自分よりも少し弱い敵と戦いながら経験値を集め、途中で体力がなくなったら街の宿屋に泊まり、これを何度も繰り返すことでの自らのキャラを鍛えていくのがセオリーである。しかし、先にも挙げたようにこのゲームでは体力を回復するための施設がない。

ではどうすればいいのかというと、それにはあるアイテムを使えばよい。敵を倒した際によく入手できる「イエローストーン」をスタート地点にいるトラッパーに渡せば、1個につき50の体力を回復してもらえるのだ。

それがわかれば、どんな敵と戦えばいいのか自ずとわかるであろう。とにかく最初のうちは、攻撃力が弱くてかつイエローストーンをよく落とす敵ばかりを狙い打ちすればよいのだ。ちなみに敵の中にはやたらと強いのにイエローストーンをさっぱり落としていかないヤツもいるので、そんな敵からはさっさと逃げてしまおう(ちなみにこのゲームではまず100%、敵から逃げ出せるといつてよい)。

また、このゲームは特殊なモンスターを倒す事によってアイテムや変身能力を手にすることができる。これらを取りこぼさないためにも、マッピングはきちんと行なおう。



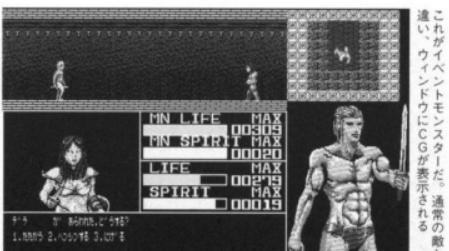
歴史探索でわかる各社の意外な過去

ロストパワーの発売元である「ワインキーソフト」の名前を見て「エッ、あの会社?」と思った方も多いのではなかろうか。そう、なんとこのゲームを作った会社は「スーパーロボット大戦」シリーズの開発元でもあるのだ(発売元は株式会社バンプレスト)。この話を聞いた人の中には意外な印象を受けた方も少なくないかと思うが、実はこうした話はたくさんある。

例えば「ドラゴンクエスト」で有名な「エニックス」はその昔、桂和正の「ウイングマン」をゲーム化していたし、「ファイナルファンタジー」で有名な「スクウェア」は「サンライズ」と手を結び「プラステイ」を販売したほか、なんとあの「ドラゴンスレイヤー」の発売元を務めたという過去さえもあるのだ。

10年もあればゲームメーカーのカラーはすっかりと変わる。しかし、そんなメーカーが昔どんなゲームを作っていたのか知りたくなったとき、EGGは過去の扉を開いて我々にその会社の一面をのぞかせてくれるのです。

さあ、あなたも自分のお気に入りのメーカーをより知るために、「昔探し」の旅に出かけてみてはどうだろうか。



これがワイペンドウ! C.G.が表示される通常の敵



ラプラスの魔

MAKER
ハミングバード

DELIVER
第3回販売

LAUNCHING TIME
1987/7

2年遊べるオカルト大作！

ノベル化やコミック化、他機種への移植など、長くファンに愛された「ラプラスの魔」シリーズ。記念すべき初作にあたる8801版は、その極端なまでの難易度と奥深いストーリー、そして恐怖を最大限に助長する巧みな演出で、全国のゲームファンを恐怖のどん底に突き落とした。ステージは1920年代アメリカ、小さな町にある幽霊屋敷「ウエザートップ館」。謎の東洋人が訪れた後にこの屋敷は荒廃を極め、現在では魔物の巣窟化している。プレイヤーはジャーナリスト、靈能者、科学者、探偵、ディッタレントなどで最大4人のパーティを組み、町を拠点に呪われた屋敷の謎を解いていく。が……単に名声のために屋敷を訪れたプレイヤー達は、そのオカルティックな世界に無理矢理引きずり込まれていくのであった。クリア目的以外にキャラメイクやデータベース作りなどの楽しみ方もあり、やり込むほどに味が出てくるこのゲーム、当時のマニア曰く「2年遊べる」ゲームというのもまんざらウソじゃない。

PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
			¥400
			¥500
			¥600
			¥700
FIXED PRICE		CONDITION	
¥7800		<input checked="" type="radio"/>	

無作為にプレイすれば全滅必至

漫然とキャラメイクをして屋敷に潜入するだけでは、ほぼ全滅は免れない難易度。まずはマニュアルを徹底的に読み解いてできる限り有能なキャラを作ることが必要になる。さらに開始直後はダミーキャラを作成して金を奪ってデリート、という作業を延々繰り返し、最低でもプレイに使うキャラ全員にライフルと弾と防弾チョッキを装備、さらにジャーナリストにはカメラⅢを与える。なぜならこのゲーム、モンスターを倒しても金は手に入らず、現金の入手手段は唯一ジャーナリストが撮ったモンスターの写真だけだから。

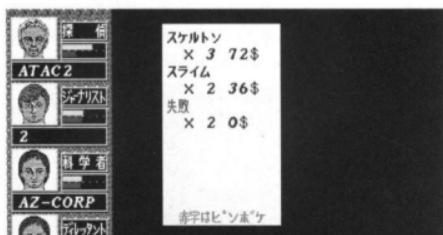
館に入ったら正面にある階段で即3階に向かい、鐘を鳴らして町への扉の封印を解き、モンスターの写真を数枚撮って町へ戻る。とりあえずレベルが上がるまではコレの繰り返しだ。1階入り口右の部屋にあるクローゼットで出現するスケルトンや、2階の狼男とベッド・椅子・机などが多くなり高額で売れるぞ。なお、死亡キャラの復活や医療を使っているとすぐに赤字になってしまうので、無理をせずに町に帰って教会で無料の治療を受けること。謎解きに挑戦するのはキャラを強化してからでも遅くはない。



写真のスキル取得が攻略を左右する

戦闘と写真撮影の繰り返しと同時にやっておかねばならないキャラ強化がスキルの増強だ。経験値と金銭どちらでも入手できる各スキルは、職業によって半額相当で済むものなどもあり、誰を何のスペシャリストにしていくかがゲーム攻略の要になっていく。

殊に中盤以降は必要なスキルを満たしていないと先に進めない局面も多々出て来る上に、序盤で必要とされるスキルと後半で必要とされるスキルが違うのを大きな引っ掛け。バランスよくスキル取得に励んでいないと痛い目に遭うこととなるが、スキル専用キャラを作つておくという回避策も考えられる。なお、序盤は武器(銃)と写真のスキルを上げることで戦闘時の効率と写真売買の利益率に繋げ、ある程度攻略に余裕が出て来たら他のスキルを取得するようにするとよいだろう。特に唯一の現金収入である写真を「ピンボケ」にしないために写真スキルの向上は早めに！



「ピンボケ」の写真はほとんど金にならないので、まずは写真のスキルを！ また、同じモンスターの写真を複数枚撮っても、高く売れるわけではないので、毎回、各モンスター1枚づつの撮影でいいぞ

パラケルススの魔剣

MAKER
ハミングバード

DELIVER
第4回販売

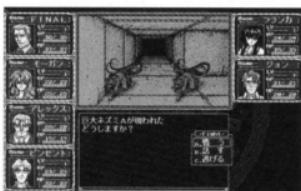
LAUNCHING TIME
1994/12

あの事件から6年……

『ラプラスの魔』で描かれたウェザートップ館の事件から6年、惨劇を生き延びた探索者たちのもとに、1通の手紙が送られてくるシーンから今回の物語は始まる。運命の糸に手縫り寄せられるかのように集まるかつての仲間たち。ゴーストハンターを待ち受けるものとはいったい何なのか……。

パラケルススの魔剣は、1930年代の大

恐慌にあえぐヨーロッパを舞台としたホラーRPGだ。原作はおなじみ、グループSNEの安田均が担当している。この作品は『ラプラスの魔』の続編という扱いで「ゴーストハンター」シリーズの名が冠せられてはいるが、引き継いだのはあくまで世界観であり、システム自体は当代の様式に合ったまったく新しいものが作り上げられている。今回の作品はどちらかといえば16bit/16色時代のマシンパワーを活かした美しい演出や映像のようにストーリーを楽しむことに主眼が置かれているので、前作であまりの難解さに辟易したユーザーも、それに恐れず遊び遊んでみて欲しい。



ミッションを次々と解決するのだ

初めてゲームスタートすると、まずは主人公であるあなたのキャラクター作りが要求される。ここで注意して欲しいのは職業で、何を選んだかによって今後の方向性が変わってくるので(魔術の使用可否など)注意しよう。

それを終えたらいよいよ本編に突入だ。このゲームは最初から何か大きい目的が与えられているわけではなく、人から何か依頼されたり、事件に巻き込まれることで話が進展していく。そういうわけなので、スマス氏から貰える最初の依頼話はぜひ引き受けでおこう。また、このゲームでは冒險を進めるうちに何度も危険な場所に足を踏み入れ敵との戦闘を経験することとなるが、経験点を得ることができるのはミッションを終了したときのみである。いくら戦ってもキャラは強くなないので、その点は要注意だ。



周辺メディアを巻き込むマルチ展開

このゲームが発売された90年代の前半は、RPGを題材とした小説と周辺メディアがひとつに結びつき、活発なマルチ展開を図った時期でもあった。「ドラゴンマガジン」(富士見書房)や「電撃王」(メディアワークス)、「ログアウト」(アスペクト)によってなされた、ファンタジーの枠を超えた世界が構築される日がやってきたのだ。

いまでもなく、この試みはユーザーからの圧倒的な支持を受け、ゲーム業界は大きくそれに沸いた。これらの展開を図った具体的なタイトルを上げると「ロードス島戦記」、「フォーチュンクエスト」、「スレイヤーズ」とRPGファンなら誰でも一度は聞いたことのあるタイトルがズラリと立ち並ぶ。上のタイトルはいずれも小説から映画やゲームなど、次々にその活動領域を広げていった。

そんな中、この「パラケルススの魔剣」はパソコンゲームからスタートして、小説、TRPG、リブレイ集と他分野へ展開した数少ない一例といえる。

理由はいくつか挙げられるであろうが、やはり第一に指摘するべきは小説のように練りこまれた基本世界の充実があったからこそ、それが可能であったと見るべきだろう。



キャラクターデザイナーはいわすと知れた弘
司氏が担当。これも人気の秘訣といえる

¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700
PZL AVG ACT
RPG SLG ETC
PC-8801 PC-9801 X1
FM-7 FM-77 FM-77AV
FIXED PRICE ¥9800
CONDITION ●



・Adventure Game

ドーム	72
ソフトでハードな物語	73
ソフトでハードな物語2	74
かわいそう物語	75
サイオブレード	76
神の聖都	77
太陽の神殿	78
はーりいふあっくす	79
はーりいふあっくす 雪の魔王	80
セイレーン	81
殺人俱楽部	82
DCコネクション	83
琥珀色の遺言 for PC-88	84
黄金の羅針盤	85
マテリーン	86

実は兄弟。AVGとRPG

世界初のアドベンチャーゲーム（以下AVG）は洞窟測量士のウィリアム・クローサー（William Crowther）とスタンフォード大学人工知能研究所に勤務していたドン・ウッズ（Don Woods）によって、1977年に開発された。その名もズバリ「Adventure」である。

コンピュータから説明された状況（メッセージ）に対して、タイプ入力することで巨大洞窟を冒険するこのゲームは、熱心な『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』（以下D&D）のプレイヤーであり、J.R.R.トールキンのファンであるウィリアム・クローサーによって考案された。

と、ここまで説明すれば、どこかで似たような話を聞いたことがあることに気づくだろう。そう、RPGの起源と驚くほどによく似ているのだ（詳しくはP.16参照）。

世界初のCRPG『Rogue』は、D&Dにおけるハックアンド＆スラッシュ（探索と戦闘）の要素を題材にしたのに対し「Adventure」は冒険そのもののストーリーを題材にしたのである。

このゲームはARPAnet（国防省の研究委託を受けた大学や政府研究機関が、研究のために構築したインターネットの技術基盤になった情報を交換システム）上で人気ゲームとなり、多くのプレイヤーが『Adventure』での洞窟探検に醉いしだた。

後に、Infocom社を設立し、世界初の市販AVG『Zork』を開発するマーク・ブランク（Mark Blank）、ブルース・ダニエル（Bruce Dannel）、ティム・アンダーソン（Tim Anderson）らも、そんなプレイヤーのひとりであった。

ハイレゾAVGとテキストAVG

さて、AVGというと、グラフィック＋テキストという構図を思い浮かべるプレイヤーが多いと思う。しかし、AVGが登場してから、グラフィックが映し出されるまでは、少々時間が必要だった。当然『Adventure』の時代にはコンピュータ自体にグラフィック表示能力がなく、それを模倣して81年に作られた『Zork』にもグラフィックはな

かった。

世界初のグラフィック入りアドベンチャーは、後に誰もが知る有名ゲームクリエイターになるロベルタ・ウィリアムズ(Roberta Williams)によって開発される。彼女はテキストのみのAVGに挿絵を入れてみることを思いつき、自らグラフィック入りAVGの開発に着手したのだ。そうして完成したのが『Mystery House』である。

アガサ・クリスティーの『そして誰もいなくなった』や『ウィンチエスター・ミステリー・ハウス』にヒントを得たというこのゲーム。最初のプレイヤーとなった、彼女の夫ケン・ウィリアムズ(Ken Williams)は、このゲームを販売するために、なんと会社を設立してしまう。その名は『On-Line Systems』。そう、後に『ウルティマ』シリーズで知られる『Sierra On-Line』になる会社だ。

線画だけのビジュアルではあったが、このゲームは大ヒットし『Sierra On-Line』によるビジュアル付きのAVGは、その後シリーズ化されていく。そのシリーズ名を「ハイレゾアドベンチャー」といった。

『ハイレゾアドベンチャー』シリーズがヒットする一方、テキストオナリーの『Zork』シリーズも着々とファンを増やしていく、AVG界における2大巨頭へ成長していく。そのことから、絵付きのAVGを「ハイレゾAVG」、テキストのみのAVGを「テキストAVG」と言うようになった。

『Mystery House』海を渡る

国産初のAVGは『Ah! Ski』(アスキー: 1982年4月発売)という雑誌に掲載された『表参道アドベンチャー』という『テキストAVG』であった。国産ゲームではあるが、入力はすべて、英語で行うというこのゲーム。発売が雑誌形態であったため、どれほどのプレイヤーに遊ばれたかは、窺い知れないが、国産AVGの開祖として知られている(1983年4月には続編となる『南青山アドベンチャー』がパッケージ発売されている)。また、この頃からコンピュータ雑誌で、海の向こうで発売されているAVGというゲームがたびたび紹介されるようになつた。

国内にAVGというジャンルを知らしめたのは、やはり『Mystery House』である(1982年7月:マイクロキャビン(メッセージ&入力は英語)/1983年4月:スタークラフト(メッセージ&入力は日本語))。パソコンゲームそのものが少なかったこともあり『Mystery House』は日本でも大ヒットし、それに続くように純国産ハイレゾAVGのタイトルが続々と登場した。国産AVGの夜明けである。

国内AVGの歩み

『Mystery House』以降、AVGはBASIC言語で簡単に作れるということもあり、国内メーカーからも数多くのAVGタイトルが発売された。

そして、国産AVGは、8bitパソコン全盛期と共に黄金期に突入する。インターフェースは、コマンド入力式から、コマンド選択式へと移り、コマンドをアイコン化したものや、マウスオペレーションによって、画面内を直接指定するといったシステムが生み出された。

また、ライン＆ペーストで描かれていたグラフィックも、プログラム処理の向上や、フロッピーメディアの登場により、より早く、よりキレイなビジュアルを映し出すことに成功した。

しかし、ビジュアルの進化は、それだけにとどまらず、アニメーションの技法までも取り入れ、アドベンチャー=静止画のゲームという常識を覆し、ユーザーのドド肝をぬいてみせた。

美しいビジュアルに、練り込まれた難解なシナリオ。ストレスを感じさせない快適なインターフェース。海を渡つてやってきたハイレゾAVGが極まった瞬間である。

一方の海外はとすると、ロベルタによって作られた新しいスタイルのAVG『King's Quest』(3人称視点でキャラクターを動かし、画面内を探索するという新しいスタイルのAVG。1983年作品)が大ヒットし、そのスタイルが主流になっていた。

日本でも「スタークラフト社」によって、何タイトルもの『King's Quest』的なスタイルのAVGが日本語移植されたが、残念ながら一部のコアなファンの支持しか得ることができなかつた。

なぜなら、日本のユーザーは極まった国産ハイレゾAVGに満足しており、洋ゲー色が色濃くでいる海外AVGに感心を示さなかつたのである。

加えて、ユーザーは、その頃に登場したCD-ROMという大容量メディアによって可能になった、ジャバニメーションと融合しつつあるビジュアルと音声重視のAVGに目に向かせつづつあつたのだ。

そして、時は流れ……。

現在のAVGの姿

PCゲームはかつての繁栄を失い、AVGのタイトルは激減、コンシューマ機はアニメーションや声優の音声をウリとしたスタイルに走った(デジタルコミックと呼ばれるスタイル)。もはや、難解でやり応えのあるAVGを望むことはできないのであろうか? しかし、意外なところからAVGの新たなる若葉が芽生え始めていた。

それは「ポリゴン」と呼ばれる新しい表現手段によってもたらされた。ポリゴンによって描かれた3Dキャラクターを操作し、画面内を探索するというスタイルのゲームが登場したのだ。その名は『Alone in the Dark』(Infogrames社)である。

表現手段こそ3Dになったが、これは『Mystery House』のロベルタによって作られた『King's Quest』のシステムを継承した物である。日本では『クロックタワー』(ヒューマン)や『バイオハザード』(カブコン)『サイレントヒル』(コナミ)がそれにあたる作品だ。

周知のとおり、それらの作品はAVG要素も高いが、それと同時にアクション要素も高く、また、作品によってはRPG要素の高いものまである。そのため、AVGというジャンル名でリリースされることはほとんどないが、しっかりとAVGの血(ウィリアムやロベルタの血)は、継承されている。

しかし、美麗なポリゴンキャラクターによるビジュアルも、他ジャンルの要素も悪くはないが、今一度、推理小説を読むごとく、ゆっくりとクラシックなAVGをプレイしたいというユーザーは少なくないだろう。そんなプレイヤーに加えて、昔のAVGは知らないが、ぜひプレイしてみたいというユーザーは、本誌のAVGレビューに注目してほしい。

なぜなら、EGGという本棚には、いつでも名作AVGが陳列されているのだから。

DOME

ドーム

MAKER
システムサコムDELIVER
第1回販売LAUNCHING TIME
1988/1

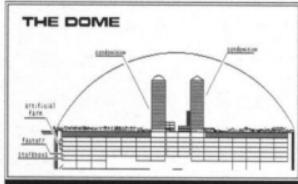
ノベルウェアシリーズの第一弾

「ドーム」、それは現代版「ノアの箱舟」とでもいいくべきものだ。日に日に高まる米ソ間の緊張。ちょっとした間違いが起きてしまえば、その保有する核兵器が使用されないという保障はどこにもない。

そして全面核戦争にでもなれば、核の冬により、人類を含めたすべての生物は死に絶えてしまうことだろう。

そうなってしまう前に、人類の種を保存するための生き残り施設「ザ・ドーム」を作ろうというものがゲームの目的だ。プレイヤーは日本最大の広告代理店「広通」の若手敏腕PRプロデューサー、林となってドームの完成を目指すのである。

ドームは「ノベルウェアシリーズ」の第一弾として発売された。シナリオは夏樹静子氏原作の同名小説を、多摩豊氏がゲーム用のシナリオに書き下ろしたもののが使われている。シナリオはゲーム用に手が加えられているので、原作を読んでいても全く十分享じることができるよう配慮がなされている。



PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥400
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥500
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥600
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥700

FIXED PRICE

CONDITION

行動画面の消費時間に要注意

ドームは全部で6つの章から構成されている。画面は文章をひたすら読み進める「基本画面」と自ら考えて行動する「行動画面」の2つから成っており、プレイヤーはまず各章のはじめに「基本画面」で情報を受け取った後に自由行動をする仕組みだ。基本画面は一見、文章を流し読みするだけの画面に思えてしまうが、重要な情報が含まれている場合があるので、内容をよく考えながら読んではほしい。

一方「行動画面」は、プレイヤーがコマンドを選択しながら自らの意思にしたがって行動する場面である。その際注意してほしいのは、コマンドにはそれぞれ消費時間が設定されている点だ。の中でも「外出」は40分も消費してしまうので、「電話」を有効活用しよう。

このことは黙っていてもらいたいんだが、実はこの仕事は私の私情で強く頼んだ仕事なんだよ。
林君……私は広島の生まれなんだ。

林君……そんなことをおっしゃらなくとも……仕事ですから。

「ノベルウェア」とは

このゲームは「一冊分の小説をディスクケットに納める」というコンセプトで制作された「ノベルウェア」シリーズの第一弾に当たる。とはいっても、このシリーズは単に小説を読み進めるだけの一時期、巷に氾濫したゲームとは訳が違う。ただ文章を読むだけなら本を買えばいいのであって、コンピューターを使って小説を表現することの可能性をシステムサコムは追求したのだ。

その姿勢は「ゲームのための謎は使わない」という態度からも明らかである。ドームはアリアティを重んじる小説であるため、ゲーム的な演出はその一切が不用と言いかれるところからも、同社の「ノベルウェア」に対する強い意思を感じられるだろう。

この「ノベルウェア」はその後シリーズ化され、EGGでは現在、ドームの他にも「ソフトでハードな物語」の1・2がリリースされている。ノベルウェアの手法が気に入ったユーザーは、そちらもぜひ遊んでみてほしい。

その一言で、次脚長しーに挑んでいる人物が、なぜこんなひけのわからない話に乗り気になっているかと言う謎が解消した。

会話を表示するためのウインドウとは別に主人公の心理描写を描き出すウインドウが用意されているあたりはノベルウェアならではといえる。また、アリアティ追求のため、グラフィックスは実写取り込みが使われている

ソフトでハードな物語

MAKER
システムサコム

DELIVER
第1回販売

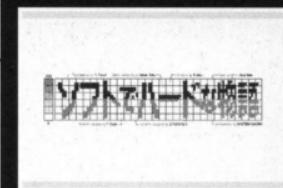
LAUNCHING TIME

学生なのにソフトハウスの社長!?

物語の主人公、西城宏志(21歳)は私立大学に通う、ごく普通の学生である。あえて変わった点をあげるなら、親父がモカシステムというソフトハウスの社長をしていることくらいだ。モカシステムは、そこそこの技術力と販売力をもつ中堅ソフトハウスである。社長である親父はここでハードな日々を過ごしていた。

そんなある日、この親父が過労で倒れ、半年ほど入院せねばならなくなってしまった。しかし、その間にも会社はソフトを作り続けなければならない。そこで、宏志に社長代理という白羽の矢が立ったのである。学生がいきなり社長だなんて無茶な気もするが、立場上は、専務が母親、宏志は常務なのでそれほどおかしい話でもない。こうして親父の病室で行われた役員会議(家族会議ともいいう)で21歳の社長代理が誕生したのであった。

システムサコムのノベルウェア第2弾は、なんとゲーム業界が舞台だ。



簡単なのは操作方法だけ?

さてこのゲーム、プレイするにあたって、覚えなければならないことや、難しいことは一切ない。ただ、表示されるテキストを小説のごとく読み、たまにでてくる選択肢を選ぶだけでいいのだ。

しかし、簡単なのはここまで。ゲームの目的は、社長(親父)不在のモカシステムでヒットゲームを開発することである。そして、そのディレクションはすべて社長代理である宏志(プレイヤー)に委ねられているのだ。当然、これは一筋縄ではいかない。選択を誤れば、売れないゲームができてしまい、中にはゲームオーバーに直結する選択肢もあるのだ。よって、選択肢の決定は慎重に行おう。

最後には9種類のエンディングが用意されているので、ぜひとも大ヒットのエンディングを目指そう。



コミカルでもリアリティ

このタイトルは「ドーム」から始まった、ノベルウェアシリーズ第2弾である。前作「ドーム」がシリアル路線であったのに対して、ソフトでハードな物語は、コミカルな内容だ。しかし、同シリーズのキーワードともいえる「リアリティの追求」は、コミカル路線であるこのタイトルにもしっかりと受け継がれている。どのくらいリアルかといふと、一本のソフトが完成するまでの過程や業界の裏事情などが非常に織密に描かれており、フィクションの物語を読んでいる気がしなくなるほどである。EGGを楽しむには、当然、当時のゲーム業界事情を知っていた方がいい。当時を知らないユーザーにはぜひとも遊んでほしい一本だ。

最後に攻略のヒントをひとつ。セーブは基本的にいつでもできるが、選択肢が表示されているときに限り、することができない。よって「この選択肢でダメならこっち」というようなプレイはできないのだ。まずは、とにかく一度通りでプレイして、選択肢の出現するポイントを覚えよう。そして、次のプレイでは、その選択肢ができる前にセーブをすればいいのだ。10個のセーブデータをフル活用すれば、大ヒットゲームを開発する日はそう遠くないぞ。



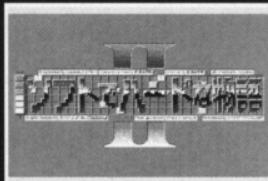
個性的なキャラクターたちをまとめ上げる魅力のひ

ソフトでハードな物語2

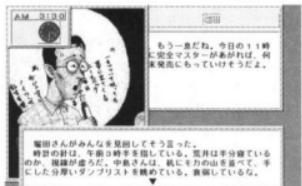
MAKER
システムサコム

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME



PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7800	COUNDITION		¥400
			¥500
			¥600
			¥700



親父復活！しかし地獄の日々も復活!!

ふとした運命のいたずら（社長である親父の入院）から前作でソフトハウスの社長代理を務めた主人公、西城宏志。私生活を犠牲にしながらソフト開発を行ったあの日々から、半年が経過しようとしていた。そんなある日、宏志は苦楽を分かち合ったスタッフたちに再会すべく、会社に遊びにいくのであった……。

という導入で始まるこのゲーム。タイトルからもわかるように「ソフトでハードな物語」の続編である。前作を遊んでいないでもプレイすることは可能だが、ストーリーや設定は前作の続きなので、100%楽しむためには、やはり前作を読んでおきたいところだ。今回も前作と同様に、主人公である宏志は、あれよあれよという間にモカシステムでのソフト開発に巻き込まれていくのだ。前作よりもアリアリティを増した業界描写に加えて、思わずほくそえんてしまうパロディネタも健在だぞ。

2になって、開発本数も2本へ？

前作では社長不在の間に1本のゲームソフトを制作することが目的だったが、今作では年末と春先に2本のソフトを作ることになる。

主人公の宏志はシナリオライターとしてソフト開発に携わるわけだが、どういったシナリオにするかなどの重要な部分が選択肢としてプレイヤーに委ねられる。

そして、この2本の売れ行きによってエンディングが変化するのだが、選択項目次第でボツになったり、2本目を作る前にゲームオーバーになってしまうこともある。前作同様（現実と同様？）そう簡単にヒットゲームを作り出すことはできないのだ。

ちなみに、ゲームシステムや攻略法は前作とまったく同じなので、そちらのページも参考にしてほしい。



ソフトでハードたる所以

ゲーム業界の内幕を暴くという衝撃的なキャッチフレーズと共に登場したこのAVG。コミカルな路線である中に、人材の引き抜きや、産業スパイ、ソフトハウスの倒産などゲーム業界の闇の部分や、深刻な問題などを描き出している。当時はコンシューマ機の大ヒットが社会問題になるほどのゲームブームで、ソフトハウスが乱立した時期でもあり、実際に同様のことが行われていたことだろう。

サコムはゲームという形で、業界の暗部をあえてさらけ出すことによって、改善を願っていたのであろうか？ などと考えさせられてしまう部分もこのソフトにはある。

ちなみにこのシリーズの音楽は、クラシックの名曲をアレンジしたものである。サウンドの担当は、サコムといえばこの人の故斎藤学氏。氏のセンスのいい選曲が、ゲームのシーンと相俟って、なんともいえない雰囲気をかもしだしている。ゲームでクラシック音楽が聴けるのは、このシリーズと『銀河英雄伝説』くらいであろう。



休みを堪能してたんだけど、ひとつ気になったのは、テレビのニュース番組で、例のソフトハウス倒産からみの話が取り上げられた事かな。

今度のリポートは、実際に僕も良く知っている、ある

どこかで見たことのあるようなというか、今なお平日なら毎日見ることができるニュースキャスター。報じられているニュースは……？ はたしてモカシステムの命運やいかに！

かわいそう物語

MAKER
システムソフト

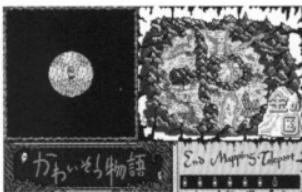
DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1987/12

RPG的外見をもつ異色のAVG

椎名崇(現在は秋吉くま子のPNでマー
ガレットコミックス(集英社刊行)など
に少女漫画を書いている)がイラストを
担当し、独特の味わいある画調が魅力
の「かわいそう物語」。だが、画面を一
見したところでこれをAVGと認識でき
るのは非常に少数ではないだろうか。
というのもこのゲーム、あたかもウル
ティマ型RPGのようなトップビューの

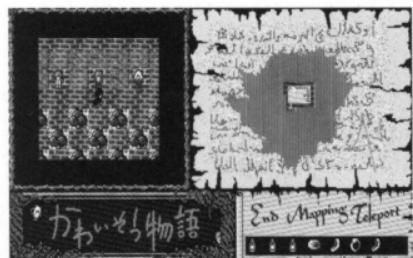
フィールド画面が採用され、プレイの大半がこのフィールドで展開していくのだ。
これはある意味RPGからRPGの要素を取り扱ったような独自のプレイ感であり、当
時から現代まで正直他に類するものを見ない。開発を担当したのは作者は「SeeNa」
のたににゃん氏だが、これが氏の作風というわけでもない。全く違うもののない
独自のアドベンチャー。現代でも多くのカルトに支持される隠れた名作であるかわ
いそう物語だが、ストーリーや背景は實に練り込まれたもの。謎解きの難易度もか
なり高く、見た目からは想像できないディープなAVGなのである。



アンハッピーエンドの狙いとは

7つの星の名を冠された国で構成された世界。だが、平
和だった国はそれぞれの国の神が突然人々に災厄を与えた
ことで、狂氣の道を歩み出す。そこで立ち上がった7
人の若者を操作して神々を打倒し、世界に平和を戻すとい
うのが設定である。画面を一見するだけならプレイアビリ
ティに優れたようなイメージを持ちそうなこのゲーム、さ
らに可愛いイラスト。だが、ストーリーは非常に悲劇的に
進行していく。7人の0ーそれぞれがストーリー上で命を
落とし、第2部で復活するものの迎えるエンディングは…
…。だが、これはある意味「狙い」として非常に優れていた。

まず、アンハッピーエンド(バッドエンドではない)が
当時のAVGにおいて希薄な潮流だったこと。そして、ユ
ーザはまさにその望まないエンディングによって物語への
思いを深め、記憶に残る作品として脳に位置付けること。
さらに当時大人気だったイラストレータの起用。これによ
ってこの作品は見た目とは違うハードなAVGとして認識
され、さらに当時としては非常にレアケースである「女性」
の支持をも受けたのだった。



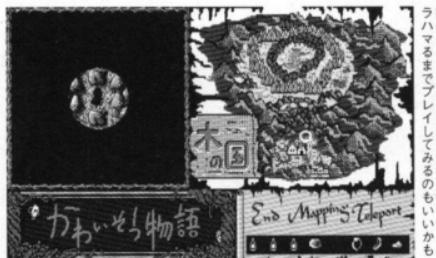
アートワークでは他のキャラクターに会うことが可能、
アイテムとの交換などが可能

外見からは想像もつかないハードな難易度

プレイ開始後、始めに分かっているのは7人のキャラの
誰から始めて良いこと、途中でキャラクターの変更は自
由にできることぐらい。さらにこれらキャラたちは城の
中でプレイ権を他のキャラに移すことで、城内でキャラ同
士のアイテム交換ができるのだが、これがこのゲームの非
常に重要なポイント。あるキャラが攻略に必要とするアイ
テムは他のキャラが攻略する国にあり、そのキャラが神を
倒すのに必要とするアイテムは他の……といった具合で、
それが受け持つ国で見つける(買う)アイテムが「誰が
どこで」必要とするものなのか、その順番を自ら見極めつ
つプレイしていくことが必要になるというわけ。

さらに城にワープする機能があるもののそれには持ち金
全額が没収されるというルールが適用されており、アイテ
ムの不備などによって身動き不能になると必然的に最初か
らプレイをやり直す必要がでてきてしまう。

ストーリーの妙だけではなく、難易度もかなり高く設定
されているのがいかにも当時のAVGらしい。しかし、非
常に手強い反面、非常に長く遊べるAVGと評するこ
とができるよう。



完全にハマってしまった状態。ますますプレイしてみるのもいいかも

S.F. ANIMATION ADVENTURE

PSY-O-BLADE

Copyright 1988 by T&E SOFT Inc. Made in Japan



¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE
¥8800CONDITION

サイオブレード

MAKER
T&E SOFTDELIVER
第1回販売LAUNCHING TIME
1988/11

現代的AVGの基礎はここに構築された

AD2101年、遂に人類は太陽系外の惑星へ降り立った。人類の生存が可能な海ひづきい座バーナード星への到達。しかし地球への帰還中、恒星間有人探査機「セプテミウス2」は、謎のメッセージと共に通信を絶つ。そして8名のスタッフが搭乗する救命艇「キャサフリ」がセプテミウス2に追いつくところから物語は始まる。SFファンには設定だけでも即買いを決断させそうなサイオブレードは、「ハイドライドシリーズ」で名を馳せたT&E SOFTの傑作AVG。当時のAVGファンの夢だった「全編アニメーション」(とはいえたバーツアニメーションなのだが)を実現させた記念すべき作品である。さらにストーリーは宇宙編と地上編の2部が平行して進む元祖ザッピングシステムのようなものを採用し、コマンド選択がフルマウスオペレーションであることなどを含め、現代型AVGの基礎を構築した作品ともいえる。というよりも全く現代的感觉で遊ぶことのできる作品。



「画面数という言葉は死語になる」

AVGの歴史を語るにあたって決して抜いてはならないのがこの「サイオブレード」だ。ベーシックのライン＆ペイント機能によるグラフィックや、コマンドをわざわざ入力しなければならなかった初期AVG。それから数年でこのレベルの作品が出来上がっていたことにも驚きだが、それよりも現代のあらゆるAVGのアイディアソースがこの作品に込められていることが意味深い。広告の「画面数という言葉は死語になる」というキャッチコピーに込められたフルアニメへの野望しかり、画面上の対象をマウスでクリックすることでそれに合ったコマンド選択画面が出てくるのも、実はこのゲームが初だったのだ。

もちろん旧い作品だからといってストーリーも馬鹿にできない、非常に高い完成度を誇っている。SFという概念が多岐化しきりで、現代からすれば逆に新鮮であり、80年代のSFブームを知らない世代にとっては斬新にすら感じるだろう。



バーツアニメーションながら、当時としては画期的なボリュームを誇ったデモシーン。このゲームをプレイすると未だに「現代的AVGの原点」を感じずにはいられない

基本はひたすらフラグ立て！

基本はコマンド終当たりによるフラグ立て。これは会話であれ画面中のものであれ、ひたすらクリックして回るしかない。が、おおむねそれだけやっていればクリアまで行けるというのも事実。攻略上で詰まりそうなクリックポイントを挙げていくと、「狼」「窓」(駐車している車のナンバープレート)「エアコンのスイッチ」「ドアノブ」「研究所の壇」など。さらに検問に遭ったら免許証を渡す→ルイスと相談→煙草を入手→兵士に煙草を渡すという順番。なお中盤では絶対に詰まる3D迷路があるが、これはもう何度かチャレンジするしかない。敵の出る位置は固定なので、死につつマッピングするのが近道だ。あとはレーザーガンの弾の場所を「ラクーン」(セプテミウスのマザーコンピュータ)に聞くことぐらいだろうか。

なお、このゲーム最大の独自性がハードウェアプロテクトの役割をも果たした「メロディーモジュール」。ラクーンと交信するために必要で、発売当時は現物が付属品として付いてきていたのだった(EGGではソフト上で対応)。この音が耳について離れなくなる頃にはきっと攻略も終了していることだろう。



ク問題のサル。こうした動く対象に対するアシスタンスオペレーションならでは



太陽の神殿

MAKER
日本ファルコム

DELIVER
第2回販売

LAUNCHING TIME
1986/10



¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE
¥7800

CONDITION

あたかも実際の遺跡探索のごとし

究極の難解RPGである「ロマンシア」と同時期に発表された太陽の神殿は、その「ロマンシア」に匹敵するほど難易度を誇るAVGだ。失われたマヤ文明の謎を解き明かす「太陽の鏡」を求めて「チエン・イツア遺跡」を探索するという設定を背景に、一見ユーバリティに満ちているように見えるアイコンコマンド選択型を採用しているのだが、遺跡はトラップとギミックのオンパレード。しかも作業の手順を少々間違えただけで確実にハマってしまう。徹底的なトライアル＆エラーの繰り返しとフローチャートの自己制作なくしては絶対クリア不可能なAVGであり、ゲーム中に非常に希薄に見え隠れするヒント的要素を捜す作業はあたかも実際の遺跡を探しているかのようである。現代のAVGしかプレイしたことのないユーザーは、なるほどこれがクラシックAVGの手強さなのだと痛感することだろう。それだけにクリアした際の自己満足は末まで続きかねない幸福感であることは言うまでもない。



フラグ立ての通用しないAVG

初期AVGの「コマンドそのものを考える」的な難しさはコマンドをアイコンにしたことによって解消されたかに見える太陽の神殿だが、ありがちなAVGのようにコマンド総ざらいでフラグを立てていくというプレイ方式は全く通用しない。

このゲームをプレイすることで、現代の「フラグ立て」という考え方自体が、ストーリーの展開に制限をつけるだけの仕掛けに終始しており、太陽の神殿のような「謎を解くために全頭脳を集中する」といった本来のAVGとは別道にそれてしまっていることに気付くだろう。かなり初期のAVGでは「まず何をしていいのかサッパリ判らん」といった難易度があったが(それによってレトロAVGアレルギーを感じる人も多いだろう)、太陽の神殿はそれにも該当しない。純粹に謎を解くと行為に没頭するというある意味カルトな快楽がここに満ち満ちているのだ。強烈に難しく、そして強烈に面白い。



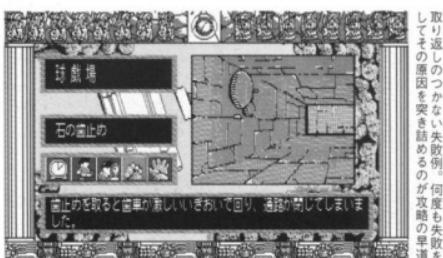
謎の結果が思い通りだった時の喜びも、難易度に比例して大きい。ゲーム中には言われてみなければ分からぬような些細な部分に大事なヒントが隠されており、「何がヒントなのか」という謎を解く楽しみすら……

自分なりのフローチャートをつくるべし

まずは行ける範囲全てでコマンドを組当たりし、やれる行為のリストを整理することが必要。対象(壁とか床とか)は選択式なのでここで迷うことはないだろう。それが済んだ後は、セーブをマメに活用しつつ自分で行動の順番を組み立てていく。もちろん新しくアイテムなどが手に入るたびにあちこちでそれを使用してみることも必要だ。こうして明らかに失敗と思われるものを消去していくはずである。

なおヒントとしては、南の泉で手に入るものは何かと組み合わせること、泉では色々な物を洗ってみると、戦士の神殿では「待つ」コマンド、笛はカラコルでも使う、序盤の「石の歯止め」はセーブしながらひたすら試行錯誤、生贋の泉の近くには画面に表示されない建造物がある、「黄金の鏡」は誰かの墓で使用、「底浅のカメ」は何かと組み合わせるがギリギリ最後まで組み合せないほうがいいといった感じ。

基本的にこのゲームでは考えて答えの出ないことはないし、あらゆる行為を試してみて失敗したら戻るだけで必ずクリアできるように作られているのだ。



し取て返しのつかない失敗例... 何度も失敗を繰り返すのをやめよう。

はーりいふおつくす

MAKER
マイクロキャビン

DELIVER

LAUNCHING TIME
1984/12

ほのぼのとした雰囲気のAVG

口ムスの森に仲のいい母子ギツネが住んでいた。しかしあるとき、子ギツネは「口ムス病」という不治の病にかかってしまう。母ギツネはなす術もなく子ギツネを看病する毎日であったが、昔おばあさんギツネに聞いた「口ムス病はリール神社に隠されている油揚げでなおる」という話を思い出し、旅に出るのであった。

はへりいふねくすは、母親が子供を救うというほのぼのとした雰囲気もあって、幅広いユーザー層に支持されたゲームだ。一般にAVGというと殺人事件ものや英雄が悪を倒すといったテーマが多かったが、このゲームはそういった内容を受け入れにくい子供にも遊ぶことのできるという点で非常に目新しいものがあった。ちなみにこの作品は「第1回マイクロキャビン・アドベンチャーゲーム・コンテスト」ストーリー部門賞受賞作である。このことから、当時におけるPCユーザーのセンスのよさや、レベルの高さを伺い知ることができるだろう。



Y0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200	RPG	SLG	ETC
¥300			
¥400	PC- 8801	PC- 9801	X1
¥500			
¥600	FM- 7	FM- 77	FM-
¥700			77AV

FIXED PRICE
¥7800

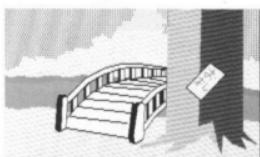
CONDUTION

コマンド入力式ならではの難しさだ

このゲームは、コマンド入力式のハイレゾAVGである。この種のゲームには、プレイするにあたっていくつかのコツがあるので、ここではそれを伝授しよう。

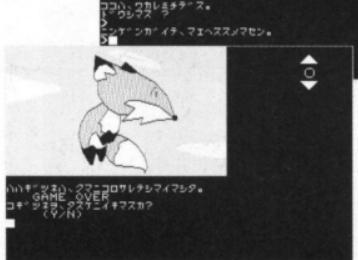
まず最初に述べておきたいのは、コマンド入力式ならではの文法に慣れてほしいということだ。たとえば目の前の本を取りたければ「とる ほん」といった具合に命令をする(コマンドは、動詞と名詞のどちらが先になんでも構わない)。これは一見、単にタイプをするのが面倒なだけのように見えるが、プログラムが認識できないキーワードを打ち込んでしまうと、それだけで「何をしたいのかわからぬ」とコンピューターに怒られてしまうので注意が必要だ。コンピューターが理解できるコマンドを探し出すのも攻略のうちなのである。ちなみにセーブは「きろく」ですることが可能だ。

また、表示されているグラフィックを、画面に穴があくほどよく見ることも指摘しておこう。先に進むためには、現在目の前に映し出されているグラフィックから、謎をや情報を読み取ることが非常に重要である。ハイレゾAVGにおけるグラフィックは「謎」であり「ヒント」なのだ。



マエニ、アカイヌマカウアッテススメマセン。
コオラウヘル
アレ
フシキナコトニハシカウテキタ。

本作における攻略のキモは、ズバリ、アイ



不用意な行動は死をまねく。最近のAVGにはあまりゲームオーバーは見られないが、当時のAVGは違うぞ

80年代中盤のマイクロキャビン

マイクロキャビンはハイレゾAVGの元祖とでもいうべき会社で、その作品は『ミステリー・ハウス』の国内発売までさかのぼることができる。そして、ここから「AVGのマイクロキャビン」としての歴史が始まったのだ。

そして次は、オリジナルAVG『ドリームランド』を開発。これはファンタジックな夢の世界から脱出のが目的という一風変わった内容のゲームで、はーいふぉっくすと同様、絵本チックなファンタジーラインが印象的であった。

実際にこの路線は大変好評だったようで、はーりいふおっくすは続編『はーりいふおっくす雪の魔王編』の他に、番外編『はーりいふおっくすMSXスペシャル』(フィールド移動型AVG、MSX版のみ)も発売され、一時期はマイクロキャビンの中心ともいべき存在となっていた。



はーりいふおつくす 雪の魔王編

MAKER
マイクロキャビン

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1986/1

前作で母親に救われた子ギツネが今回の主人公だ

長く厳しい冬のため、ロムスの森の動物たちは次々と倒れ、それは食料探しに出てきた母ギツネもまた例外ではなかった。そして残された子ギツネは、一年前自分を助けてくれた少女はこの寒さの中どうしているのかと思いをはせる。こうして子ギツネは母親の死を悲しむ間もなく、シタンの街に向かって走り出した。



このゲームは、前作で母親に助けられた子ギツネが主人公の物語だ。前作と同様マップはさして複雑ではなく、移動できる方角が画面上に表示され、それを見ながらカーソルキーを使って移動ができる点など、ユーザーライクな作りは大変好感が持てる。また、グラフィックは前作のライン画に比べよりキレイな画質となり、メッセージは漢字が入り読みやすくなったところも見逃せない点だ。

雪の魔王編は、一応前作の続きということにはなっているが、ストーリーにつながりはない。前作はまだ、というアナタもぜひ遊んでみよう。



PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7800	COUNDITION <input checked="" type="radio"/>		¥400
			¥500
			¥600
			¥700

FIXED PRICE
¥7800

COUNDITION

攻略のヒントをちょっとだけ

物語は前作同様、コマンド入力によって進行していく(参考記事P.79)。またこのゲームならではのコツもいくつかあるので、ここではそれを紹介しよう。

まず移動方法だが、これは画面右上に表示されている方向を見ながらカーソルキーを操作することで前後左右に動くことができる。ちなみに、マップのつながりを覚えるためにも、ぜひマッピングはした方がよい。

またセーブしたい場合は「きろく」と入力しよう。ただし、状況によってはハマってしまうこともあるので、こまめなセーブは厳禁だ。実際には「しまったかな?」(無意味なアイテム浪費など)と思ったときに、ロードしてやり直すくらいがちょうどいい。

ゲームはシタンの町から始まるが、人から情報収集をするためには人に化ける必要がある。ちなみに相手から何か聞き出す際「はなす+対象」は4回行うのが基本になるので、これも頭の片隅に入れておこう。また、話しかけてしまったがために襲われるものもあるので要注意。「にげる」ことも可能だが、お守りを失ってしまうので軽々しい行動は避けるように気をつけよう。



さるはなす
リンゴあがんで持ってきゅ。ギツネにはいらへんだうけどよ。なんかのたしなむに。

多いアイテムは謎を解くための鍵になる場合がある。
よつて、無意味な使用は禁めただ。

今にメッセージを伝えるゲーム

はーりいふおつくす雪の魔王編は前作と同じく、マイクロキャビン初期ヒット作のひとつである。主人公はかわいらしい子ギツネで、絵柄からは一見ほのぼのとした印象を受けるが、実際の話はかなりシビアな内容だ。オープニングでの母親の死、子ギツネを襲う自然の脅威……これらを見ていくれば、深いメッセージがこの作品に込められていることは明白であろう。実際、当時の反響もなかなかのものだったようで、このゲームを遊んだ子供たちからは、結構な数のお便りがマイクロキャビン宛てに届いたらしい。(ちなみに「セイレン」はその流れで作られたゲームだ)

言うまでもないことだが、パソコンは進化すればども、人間の心はそうではない。昔の作品でありながらこのゲームは今でもなお、我々に何かを訴える力を持っているのだ。



このおじいちゃんさうさん
お世話下さい重ねてさんねんですか



どうこうしょもったべさ。
ふういんよりぞけ
お守りの方で無事町を抜けられました。

本作の最重要課題を発さざるといふことで、おおお守ム
はり、「はなす」だぞと、おおお守ム

セイレーン

MAKER

マイクロキャビン

DELIVER

第2回販売

LAUNCHING TIME

1988/03

マイクロキャビンオリジナルAVG待望の復活

極端にシリアルスカミカルか。その中庸があり存在しなかった80年代のAVGに、異色の光を放つ作品があつた。ボップなアニマルキャラによるシリアルスカミカルか。その中庸があり存在しなかった80年代のAVGに、異色の光を放つ作品があつた。ボップなアニマルキャラによるシリアルスカミカルか。その中庸があり存在しなかった80年代のAVGに、異色の光を放つ作品があつた。ボップなアニマルキャラによるシリアルスカミカルか。その中庸があり存在しなかった80年代のAVGに、異色の光を放つ作品があつた。

「はーりいふあっくす」シリーズ(P.79)で確立したマイクロキャビンのアニマルキャラシリーズの後継作ともいえるこの作品だが、実はこれを最後にマイクロキャビンはオリジナルストーリーのAVGから手を引き、「めぞん一刻」や「うる星やつら」などの版権AVGへと趣向を変えた。要するにこの作品は、現在でもリバイバルの声高いマイクロキャビンオリジナルAVGの最終作ともいえる位置付けにあるわけだ。ちなみにストーリーは、トビネズミをモデルとした主人公・ブリルが幼き頃に生き別れになった妹・クリスを捜す旅の途中、やっと手がかりを掴んだと思えば妹は魔王パズルにさらわれた直後だった。というもの。キャラの見た目とは裏腹なシリアルスカミカルか。その中庸があり存在しなかった80年代のAVGに、異色の光を放つ作品があつた。



ここは一変して黒い部屋。壁ばかりの暗室。魔王パズルの本拠地。アラードであるアーヴィングの隠れ家やってきたお姫様コモキたち。魔王の手配は第一回のチキンが体験している。そして、どちらかの勇者となつてもブリルの妹。クリスがそこにはいる。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥600			
¥700			
FIXED PRICE		CONDITION	
¥7800			

80年代テレビアニメ調効果音が懐かしい！

ゲームを始めるなりスピーカーから響くリアルな雷鳴。そう、このセイレーンではPC8801後期に採用されたサウンドボード2のサンプリング音を使用しているのだ。ゲーム中要所要所に使用される効果音。川のせせらぎや音や鳥のさえずり、コツコツと森に響く啄木鳥の音、ゲームの要となる「石」を調べると「キラーン！」容量に限界のある88のサンプリング機能を限界まで活用して詰め込まれた様々な音源がゲームを盛り上げているのだ。

さらに、使用される効果音が特筆モノ。80年代のアニメに使用されていたものの現代ではあまり聞かない音ネタばかりなのだ。しかも付け加えるなら「テレビ」アニメである。この効果のおかげで、セイレーンをプレイすると、たとえそれがファーストプレイであっても妙に懐かしい気分にさせられてしまうのであった。

ゲーム自体のボリュームはそれほど大きくない上にユザインターフェイスに優れたシステムを採用しているので、プレイ感は軽い。当サウンドボード2環境以外でプレイした方にも是非再度プレイすることをお勧めしたいところだ。



ブリル 「ああ、助かった。……ありがとう、ユニコーンさん。」
ユニコーン 「な、に、に、たいしたこ、こ、じゃないよ。君のことばはセイレーン様から聞いてよく知っているよ。今から私の地図上で迷って行かなければよ。」

ユニコーンはブリルを背せて、地上へと走り去りました。

ゲームオーバーこそあるがお手軽な難易度

マッピングさえしていれば意地悪なワープポイントなどもなく、コマンド選択式ということも手伝って、プレイは非常に軽快に進むんだろう。

序盤の森では数ヶ所「調べる」コマンドや「見る」コマンドなどでイベントが発生するので、注意したい。登場する動物からはスキルを学んだりヒントを貰えたりするが、木には「水」、腹痛には「木の実」など、案外想像のつく範疇で謎が集約するのが楽しい。

ただし、アイテムの使い方が大きくなるポイントになってしまっており、序盤後半で手に入る3種の武器は使い方を間違えると強制ゲームオーバーになってしまうあたり、当時のAVGなりの難易度はある。セーブするポイントをよく考えて、無駄に頻繁なセーブをしないことでゲームオーバーの防衛策とすべし。

なお、後半では『Xak』シリーズの主人公ラトクの少年時代にも出会えるぞ。



水は何度か汲むのが吉

聖闘士から思ひぬ話が……

武器の選択が肝要である



殺人俱楽部

MAKER
リバーヒルソフト

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1986

コマンド選択型の歴史を変えた超本格推理AVG！

ハウリンクンカレッジ通用門近くの駐車場の車中から男性の死体が発見された。被害者は若き実業家ビル・ロビンス34歳、ロビンズ商会の社長。死因は鋭利な刃物にて背後から受けた数ヶ所の刺傷による出血多量。目撃者もいないこの事件の捜査は誰航することとなる……。

プレイヤーはこの事件の調査を担当する刑事J.B.ハルドとなり、事件の解決を目指すのだ。後に人気シリーズとなる「J.B.ハルドの事件簿」の記念すべき第一作が、この殺人俱楽部である。システムは、このタイトルが発売された頃から流行りだしたオーソドックなコマンド選択式だが、その内容は決してオーソドックなモノではない（詳しくは下段参照）。「推理」という要素をストイックなまでに突き詰めたこのシリーズは、推理小説が好きな人ならハマること請け合い！ 間違ひなく眠れぬ夜を提供してくれるぞ。

PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE	COUNDITION		¥400
			¥500
			¥600
			¥700

大切なのは情報の把握と捜査の指針

このゲームはコマンド選択式でありながら、いわゆるコマンド総当たりで解けるようなゲームではない。なぜなら、捜査する場所、聞き込みを行う人物、聞き込みで尋ねる項目、そのすべてが膨大な数だからである。コマンド総当たりなどをしていたら、時間がいくらあっても足りないので（気長に遊べるのなら話は別だが）。よって捜査には、明確な指針と推理が必要になるのだ。

なにわともあれ、捜査の基本は聞き込みである。まずは被害者の関係者やその知人から、聞けるだけの情報を聞き出そう。そして聞き込みを進めるうちに、証言の矛盾や新たなる人物が捜査線上に浮かび上がるはずだ。

あやしい人物に目星をつけたら、その人のことを重点的に聞いて回り情報をを集めよう。そして、何かを隠しているに違いないという確信が得られたら、署に戻り検事に謁見だ。証拠固めが十分行われていれば、捜査状か逮捕状を申請できるぞ。



検事から捜査状を取り付けることに成功！ 地道な聞き込み捜査が実を結んだ瞬間である。しかし、喜ぶのはまだ早い。いわばこれはスタートラインだ。さらに証拠を固め、犯人を見つけ出すまで捜査は終わらないぞ

コマンド選択型AVGにおけるふたつの進化

このゲームが発売された頃から、いわゆる「コマンド選択型AVG」のタイトルが数多く作られ始めた。なぜなら、コマンド選択型のAVGは、従来の「コマンド入力型AVG」に比べて、その快適な操作性ゆえにコアなAVGファン以外にも受け入れられたからである。こうしてコマンド選択型AVGはアドベンチャーの主流へとなっていった。

しかし、コマンド選択型AVGは、その快適さと引き換えに大きな弱点を抱いていた。コマンド選択型のAVGは、コマンド入力型AVGのように、答えとなるコマンドを探す必要がないので、選択できるコマンドを総当たりすることでクリアできてしまうのだ。

多くのゲームは、この弱点を克服する方法として、「調べる」などのコマンドにおける対象物を、画面内からカーソルで指定するという方式を取り入れた（「サイオブレード」や「太陽の神殿」などがその代表作）。こうすることで、コマンドを総当たりするだけでは、クリアできないようにしたのだ。

しかし、JBハルドシリーズはその方法を使わなかった。かわりに、とてもじゃないがコマンド総当たりをする気にもなれないほどの聞き込み対象と移動場所、加えて複雑なストーリーを用意することによってその弱点を克服したのだ。これによってプレイヤーは「推理」という一点にのみ集中してゲームを楽しむことができるのだ。

コマンド入力型AVGの難しさを「発想」とするならば、リバーヒルのAVGの難しさは純粋な「推理」によるものだ。どんなに難しい推理小説でも、読み進めば事件は解決されるが、このシリーズではそうはいかない。プレイヤーの推理によってのみ事件解決への糸口が見つかるのだ。これがこそがJ.B.シリーズの人気と面白さの秘訣である。子供が気軽に遊べない、大人だけの楽しみがここにある。

D.C.コネクション

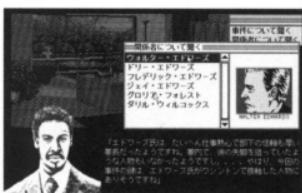
MAKER
リバーヒルソフト

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1988/00/00

今度の舞台はワシントンD.C.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、何者かに射殺された。現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。そして彼が所持しているはずの連邦警察(FBI)の秘密調査書類は、その手にはなかった。そして数日後に犯人として市警に逮捕されたのは、ことあるごとに彼の息子であるフレデリックだった……。事件の経緯に不信の念を抱いたリバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す。殺害されたウォルターはJ.B.の直属の上司ティラー部長の親友であり、J.B.は逮捕されたフレデリックのことも知っていた。そう、殺人を犯すような子ではないということを。スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影。超大国のかけりを感じながら謎を追うJ.B.の胸中に、この街で過ごした青春時代への複雑な思いが交錯する。人気AVGシリーズの第3弾はアメリカの中枢都市ワシントンD.C.を舞台に繰り広げられる。



捜査の基本は同じだが……

捜査の基本は前作までと同様に、地道な聞き込みだ。しかし、前作までに比べて、これがなかなかかどらない。なぜなら、ここはワシントンD.C.、リバティタウン警察のJ.B.は、他所者であり厄介者なのだ。そこで、必要になってくるのが「協力者」である。これは、情報提供者としてだけの協力だけではない。今作には新要素として「尾行を頼む」「調査を頼む」という新たなコマンドが加わり、より多角的な捜査を展開することができるようになったのだ。さらに「マンハッタンレクイエム」から加わった要素である、犯人を推理した状態で捜査に望むことによって捜査状況を変化させる「推理コマンド」も健在である。

これらのコマンドを駆使して、この難事件へ立ち向かっていこう。

捜査のススメ

前作、前々作を上回るボリュームと謎をもつこのタイトル。過去作を解いてきたプレイヤーでもてこすことだろう。そこで、序盤から中盤までの捜査方針を解説するぞ。

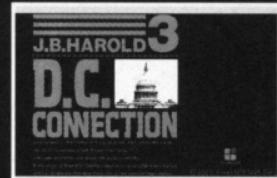
捜査の拠点となるのはJ.B.が泊まっているJ.B.sホテルだ。ここでは、セーブ、ロード、デジタルインデックスの閲覧などができる。このホテルにはバーもあり、そこへ足を運ぶとリンディという女カメラマンに出逢う。彼女も今回の事件を追っているとのことなので、後いろいろな情報を聞きだせるかも知れない。

ホテルを後にしたら、まずは行動可能な全区画を回り、聞き込みをしよう。関係者から情報を得ることで、新たに行けるようになる場所もあるので、それらにも必ず足を運ぶこと。すべての区画を回ったら、ホテルの部屋へ戻ってみよう。すると何者からか脅迫電話がかかってくるはずだ。ここで、一息いいたら、もう一度捜査に出かけよう。

しかし、そうして聞き込みを続けても、間もなくして関係者たちは同じことしか言わなくなるだろう。彼らから新しい情報を聞きだすには証拠品の発見、収集が不可欠だ。証拠品を関係者に見せることによって、行き詰まりはじめている捜査を一気に進展を見せてみる。

序盤における指針としては、被害者であるエドワーズに接触のあった人物を徹底的に洗おう。そうすることで、FBIの調査依頼に関することが、おぼろげながらわかる。ここまでくれば何人かのあやしい人物が思い当たるはずだ。ホテルにて「推理コマンド」を使い、これと思う人物を問い合わせよう。もし、推理が外れている場合、容疑者の反応はなにも変わらないので、すみやかにホテルへ戻り、もう一度推理し直そう。

事件の解決には、こうした推理と協力者たちの力が必要である。闇雲な捜査では決して犯人にたどり着けないぞ。



琥珀色の遺言

MAKER
リバーヒルソフト

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1988/6



PZL AVG ACT
RPG SLG ETC

¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE

CONDITION

小見出しとか小見出しひとか

貿易商を営む大富豪である影谷恍太郎は、影谷家の邸宅「琥珀館」にて何者かに毒殺されてしまう。遺言として残されたのは西洋骨牌(タロットカード)のみ。やがて莫大な財産をめぐって、残された影谷家の人々を、不信と疑惑の渦が取り巻きはじめる。

表向きは事故として公表されたこの事件だが、長年影谷家の仕えている執事の辰野銀蔵は、館内部の者による犯行だと目星をつける。そして、そのことが外部に漏れるのを防ぐべく私立探偵の藤堂龍之介に秘密裏の捜査を依頼するのであった……。

『J.B.ハルロードの事件簿』シリーズで「本格推理AVGのリバーヒル」というイメージを定着させた同社が、次に放った新シリーズの第1弾がこの琥珀色の遺言だ。このゲームは、舞台となる琥珀館のモデルとなった旧松本健次郎邸を始めとし、当時の時代背景など綿密な取材をもとに作られたことで知られている。



基本はJBシリーズと同じ

捜査の基本はJBシリーズと同じで、入念な聞き込みである。これによって、影谷家における人間関係を把握するとともに事件の情報を集めるのだ。そして次に重要なのが証拠品の発見である。証拠品は人がいない場所に落ちていることもあるので、屋敷はくまなく歩き回ろう。入手した証拠品を関係者に見せて回ることで、捜査が著しく進展することもめずらしくない。

しかし、どんなに龍之介が優秀な探偵であったとしても、協力者の力なくしては、事件を解決することはできない。もともと龍之介と友人関係にある芳明はもちろん協力者がだが、その他にも協力者が必要だ。

ひとつヒントを出すならば、龍之介は男前であるうえに、無類の女性好きであるということを忘れてはならない。

閉鎖された空間が作り出すもの

『J.B.ハルロードの事件簿』シリーズがアメリカを舞台とした刑事JBによるバードボイルド路線であったのに対して、この1920シリーズは、まったくの正反対とも言える設定になっている。ゲームの舞台となるのは1920年代(大正時代)の日本。プレイヤー扮する主人公は華族の3男坊として生まれた、私立探偵の藤堂龍之介である。彼は海外留学の経験があり英、仏、独の3ヵ国語が堪能である。また探偵としての能力も優れているが、音楽と美食と美女をこよなく愛するという軟派な面も持ち合わせているのだ。

比較ついでにもうひとつ、捜査の舞台を比較してみよう。JBはマンハッタンやワシントンなどの街中を歩き回ったのに対して、このゲーム舞台となるのは、琥珀館のみである。それだけ聞くと「えらく閉鎖的な」と思うであろうが、それに加えて、登場人物の半分以上がなんと影谷恍太郎の血縁者であるというのだから閉鎖感に拍車がかかる。

しかし、当然、無意味に閉鎖的というわけではない。閉鎖された空間における血縁者たちの思念、思想、嫉妬、嫌悪、怨念などのぶつかり合いこそが、このゲームにおける大きなテーマなのだ。



三持合戦場
選択
三持合戦場

黄金の羅針盤

MAKER
リバーヒルソフト

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1990

私立探偵 藤堂龍之介再び。謎多き殺人事件に挑む

時は1923年(大正12年)。桑港(サンフランシスコ)を出港した豪華客船・翔洋丸は、横浜へ向かって順調な航海を続けていた。そう、このまま平和な航海が続くはずであったが、船の甲板にある樽の中から、なんと男性の白骨死体が発見されてしまう。

プレイヤーは偶然、船に乗り合わせていた私立探偵の藤堂龍之介となり、欲望と殺意の絡み合うこの謎多き事件に挑むのであった……。

このタイトルは、前作「琥珀色の遺言」に続く1920シリーズの第2作目である。プレイヤー扮する主人公は前作と同じ、私立探偵の藤堂龍之介だ。28名の登場人物、91室の客室という捜査しがいがあるボリュームは、リバーヒルのAVGならでは。加えてこの作品は、前作やJ.B.シリーズで培ってきたスタイルやシステムを一新するという意欲作でもあるのだ。また、この作品から16bit機専用になっており、そのスペックを活かしきったCGや演出も見逃せないポイントである。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400			
¥500	PC-8801	PC-9801	X1
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			

FIXED PRICE
¥9800

COUNDITION

横浜港へ到着する前に……

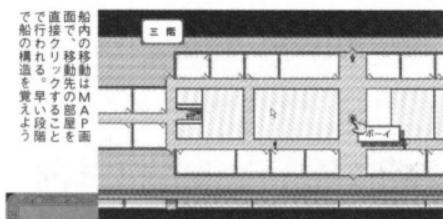
翔洋丸は横浜に向かって航海しているのだが、「ボケ」とモニターをながめていれば、いずれ到着するという訳ではない。龍之介が捜査を一定の所まで進行させるか、特定のイベントを発生させることによって、翔洋丸は段階を追って横浜港へ近づくという仕組みになっているのだ。時間の概念はあるが、時間制限があるわけではないので、じっくりとプレイしても大丈夫だ。

登場人物達は、それぞれ自分の船室(客室)を持っているが、龍之介と同様に船内を動き回っている。割り当てられている客室に会いたい人物がいない場合は、船内を探さなければならぬ。しかし、翔洋丸はシラミ漬しに探すには広すぎる。行き当たればぱったりではなく、目的の人物が行きそうな場所に目星を付けて行動することが大切だ。

見所多き作品

前作や刑事J.B.シリーズが、システム的に大きく変わらなかったのに対して、黄金の羅針盤は大きくその姿を変えている。クオータービューで表現された船内を直接マウスで指定し捜査することで、より探偵としての臨場感を味わえるようになった。また、捜査の進行状況以外に明確な「時間経過」の概念を取り入れることで、よりドラマチックにストーリーを展開させることにも成功している。

このタイトルは、現時点のEGGの中では数少ない90年代発売の16bit機専用の作品である。80年代発売で8bit機のゲームが多いEGGにおいて黄金の羅針盤は比較的新しい。市場が16bit機に移行したことにより、安易に16bit機専用として作られたゲームも多かったが、このゲームは、見事に16bit機の性能を活かして作られたゲームである。



調べる部屋の構成は、アートワークが複雑で、対象物を直接クリックして対象を引き出す。また、室内の装飾は、アートワークが複雑で、対象物を直接クリックして対象を引き出す。



黄金の羅針盤では、操作が機械的となるため、効率的で手早く活用していく。しかし、操作が機械的となるため、効率的で手早く活用していく。

Personal computer of the 80's

80年代のパソコン

1976年「TK-80」の発売を皮切りに日本のマイコン史は始まる。このページでは、NEC・富士通・シャープの3強がどのような経緯でマイコン事業に参入し、かつシェア争いの中に身を投じていったのか概観していく。

PC-8801対FM-7対X1、決戦前夜

1974年、史上初ともいわれる個人向けのマイコンが登場した。インテル社の8bitCPU、8080を搭載した「Altair」の誕生である。とはいっても、このマシンは現在のような外部記憶装置はもちろんのこと、CRTさえもない粗末なものであった。しかし、それでも当時の反響は相当のもので、これから起こるであろう歴史を十分に予感させる風格をこのマシンは有していたのだ。

その後はインテルを追うように競争各社も次々とCPU事業に参入。中でもザイログ社のZ-80は8080との完全な互換性を実現し、今後大きなシェアを獲得していく。インテルはシェア率の低下を理由に8080から16bitのi8086へヒューリックをしていき、結局これは10年後の繁栄の基礎となった。

1976年に入ると、日本でも国内初となるマイコン「TK-80」がNECから組み立てキットとして販売され、マイコンブームが発生する。また、海外では翌年、世界で初めての本格的PC「Apple II」が発表され、この年はまさに「コンピュータ元年」と呼ぶにふさわしい1年となった。

1978年は国内に新規参入メーカーが現れた年で、後に三つ巴の一角となるシャープから「MZ-80K」が販売された。そして1979年には、ついに「PC-8001」が登場。16KBのメインメモリやZ-80互換CPUを搭載し8色のカラー表示を可能にしたこのマシンは、驚くことに168,000円の低価格で発表された。結局、驚異の値段設定がユーザーの心をつかみ、このシリーズは以後3年間で25万台の出荷を記録する。まさにこのあと来たるべき、NECの帝国時代を象徴する出来事といえるだろう。

2年後の1981年に入ると、マイコン戦争はよいよ激化の様相を呈してくる。4月に入るとこれまた後に3大メーカーの一角を担うことになる富士通から「FM-8」が発表される。そして9月にはNECがついに今後の方向性を決定付ける「PC-8801」を販売。(ちなみに「パビコン」と呼ばれた「PC-6001」も同時発表された)。本格的なシェア争いの時代へと突入していくのである。

PC-8801、ついに登場す

1981年9月、NECは「PC-6001」(¥89,800)と「PC-8801」(¥228,000)の2台のマイコンを同時発表した。今でこそホビーユースの感が強い88シリーズであるが、当初はビジネスでの使用を意識して開発され、解像度も8000シリーズから大幅に上回る設計となつた。またプログラムの使用も念頭に入れ、Microsoft BASICを標準搭載。8000シリーズとの互換性を実現した点も特記すべきだろう。ただ残念なことに漢字ROMや記憶装置の標準搭載には至らず、この点に関しては「PC-8801mk II」や「PC-8801mk III」の登場を待つこととなる。また同時に発売された「PC-6001(パビコン)」は、高価な88とは対照的に低価格を前面に押し出し、当時としては大変優れたサウンド機能と豊富な色数を武器に売り出された。短期間ではあったが6000シリーズはある程度の成功を収め、ホビーユースとしての地位が88シリーズにとって変わられるまで活躍することになる。

では、当時の他のメーカーはいったいどのような状況であったのだろうか。まず1987年にMZシリーズを発表したシャープは、1982年に「X1」を発売した。このマシンにはいくつものセールスポイントがあり、テレビ画面に対する「スーパーインポーズ機能」はその中でも特に有名である。シャープは当初からパソコンとテレビの融和を意識していた。そのこともあって「X1」は長く「パソコンテレビ」という愛称で親しまれ、1984年にはよりグラフィック機能を強化した「X1turbo」が発表された。しかし一方で、MZシリーズの人気は下降気味に、実はこのX1、同じ社内でありながらMZ事業部とは違う部署で製作されていたのだ。そして、この両者は互換性という点でまったく連携がとれておらず、結果的にそれはユーザーの不満へとつながっていく。X1の発売は、過去の遺産をいかに次の世代へ継承させるかという問題提起をも同時に生み出したのだ。

Personal computer
of the 80's

•Action Game

See.Na	90
レイドック	91
レリクス	92
トップルジップ	93
ザ・スキーム	94
HOTDOG	95
スタートレーダー	96
ライレーン	97

創めにアクションゲームありき

アクションゲーム(以下ACTゲーム)の起源は、あらゆるジャンルのゲームの中で最も古い。世界初のコンピュータゲームは1958年にウィリー・ヒギンボーサム(Willy Higginbotham)によって作られた「Pong」(最も原始的なテニスゲーム)か、1962年にスティーヴ・ラッセル(Steve Russell)が制作した「Space War」(左右移動する砲台による対戦型ゲーム)であると言われているが、そのどちらもが現代におけるACTの分類だ。なお、どちらが先かという論議が様々などころで行われているが、ここぞれに言及するのはやめよう。なぜなら「コンピュータゲームとは何をもってしてコンピュータゲームというのか?」ということが、その論議における焦点になっているからだ。

さて、それにもなぜACTがゲームの原点なのだろう。ACTゲームの登場後、SLG、RPG、AVGといった、様々なゲームジャンルが登場するが、常に多くの人々の頭にはゲーム=ACTという公式があったとは言えまい。さあ、何故だろう。実は理由は明確だ。それは、ゲームとは「リアル世界の投影」であり、ACTゲームとは人間(動物としての)の原初的な姿の投影であるということ。RPGは人が思い描く世界観の投影であり、AVGはコミュニケーションの投影。さらにはSLGは戦争の投影だ。しかし、ACTゲームは、人間の肉体的動作、さらには外的刺激と反射行動という生物における最も原始的な活動を具現化している。そう、その他のゲームはゲーム内の言語やルールを理解しない限り遊ぶことはできないが、ACTゲームは操作方法さえ理解できれば人種を問わず(極端な話原始人でも)遊ぶことができるゲームだと言えよう。

こんな理由があったからだろうか、コンピュータ上のゲームが発生して以来、ACTは常にゲームの世界を牽引してきた。RPGやSLGを町のゲームコーナーで見ることはなくとも、ACTゲームなら必ず目にすることができた。また、わかりやすさという点においてもACTゲームは他のジャンルに比べてズバ抜けている。ゲームに疎い人がRPGやSLGを見て、瞬時にそのルールを認識理解することは難しいだろう。が、ACTゲームであれば即座にルールを解し、

すぐにその世界に入ることができたのだ。

そして、国内では70年代の「スペースインベーダー」(タイトー)による「インベーダーブーム」という社会現象。ここに至って、あらゆる年代層に「ゲーム=ACT」という図式が浸透した。ACTはゲームの代名詞ともいえるジャンルになったのである。

逆境が生んだ奇跡の技術力

80年代初頭、もちろんマイコン(パソコン)におけるACTも、常に期待の対象だった。なぜなら当時ACTを遊ぶ場とはゲームセンターであり、1コイン1プレイがACTゲームファンの財政を圧迫していたからだ。「自宅でACTができる!」、彼らの期待の多くがそこに集約していた。だが……。

膨らむ期待とは半面に、マイコンにおけるACTはいばらの道を歩むこととなる。その理由はヒトコトで言えるだろう。当時ほとんどのマイコンは「ACTには必須のシステムが採用されていなかった」のだ。ACT必須の機能=「スプライト」である。スプライトとは、アニメにおけるキャラクターのセル画のようなもの。画面上におけるセル(スプライト)は背景画面に影響を及ぼすことなく独立して動かすことができるうえに、複数(機種によって数は異なる)のセルを同時に動かすことも可能。そう、要するにこのスプライトがなければ、キャラクターと背景は常に同じ画像層に存在し、キャラを動かすたびに背景を消したり書き加えたりしなければならないというわけ。ロースペックだった当時のCPUにとってこれはあまりにも大きな計算量であり、さらに時代はACTにグラフィックの流麗さを求めていた。マイコン環境下でスムーズにキャラクタを動かすためにとんでもない高度なプログラミング技術が要求されたのは言うまでもないだろう。一方、ファミコンを始めとする家庭用ゲーム機やMSX、アーケード基盤にとって、スプライトは付いて当然の機能だった。これはマイコンにとって、あまりにも大きなハンディキャップだったのである(そのためか、スプライト機能が付いているマシン=ゲーム機とも言われたが、これはスプライト機能が付いていないマシンユーザーのひみつにも聞こえた)。

しかし、人はハンデを貰うほど素晴らしい結果を出そうと躍起になる生物であり、当時のプログラマーも、まさにそうだった。明らかに不利といえるシステム環境下で、多くのプログラマーがマイコン上におけるACTゲームプログラムに昼夜を徹して取り組んだのだ。さらに80年代も中期に入ろうとすると、「ハイライド」や「ドラゴンスレイヤー」に代表されるARPGなど、純粹にACTでない作品にもアクション性が求められるようになり、ノンスプライト8ビット機におけるスムーズなスクロールやキャラアクションはもはや時代の要求となっていく。

そして、この不利を覆さんとする努力は、あるひとつの結果を生んだのだ。それは、想像を絶するスピードで進行したプログラム技術の進歩。事実、80年代におけるゲームプログラミングの技術進歩はACTなくては語れない。滑らかなスクロールや滑らかないキャラクタの重ね合わせとは、即ち高速描画、高速演算処理であり、いかに無駄のないプログラムにするか、それをいかに美しくバランスよく圧縮するかに懸かっている。そしてそれによって得られた技術力は、他のジャンルのゲームプログラムにも如何なく反映されていくのだ。

PCにおけるACTのありかた

不利なハードウェア特性上で制作された8ビット機のACT。生み出された作品数は実際のところ、それほどではない。

しかし、時代は実にスピリチュアルなメーカー達を育てだした。まず、3Dシミュレーションの激作である「シリフイード」のゲームアーツ、サイドビューの人物ACT得意とした東京テレネット、ウルフチーム、スクロールなら『テスタメント』のGLODIA。これらメーカーは不利な開発環境をものともせずに傑作を生み出していった。初期はアーケードからの移植が多かったパソコンACTのカテゴリで、それぞれ独自性を力いっぱい込めた名作でパソコン少年達を熱狂させたのである。

だが、それでもパソコン上で発売されたACTゲームの数は極端に少ない。特にこの傾向は80年代後半に至って顕著となる。そして、このことは、実はパソコンにおけるACTの辿った運命を如実に示しているのだ。その運命とは……。

RPGの扉ページ(P.16)にも紹介した通り、日本のゲームは「マルチジャンルミックス」的なスタイルを探ることで、ジャバニーズスタイルと言うべき作品を世に送り出していった。そして、ACTこそは「ミックス」において最も寛容であり、最もミックスしやすい素材であり、さらに最もミックスを望まれた要素だったので。

そう、パソコンゲームにおけるACTは、RPGなどの他ジャンルのゲームに吸収され、その上で独自の進化を遂げた、もしくは技術開発の踏み台になったとは言えないだろうか。

例えば超絶のスクロール技術を見せつけた『テスタメント』はその後『サバッシュ』や『エメラルドドラゴン』にてその技術力を如何なく発揮した。あのファルコムの『ロマンシア』も、その軽快な表示感覚をソーサリアンに見ることができる。パソコンのゲーム界では○〇がなければ○〇は生まれなかつたという表現が多用されるが、それを言えば「ACTゲームへの挑戦」なくして「あらゆるPCゲームは生まれなかつた」とすら言えるように思えてならない。

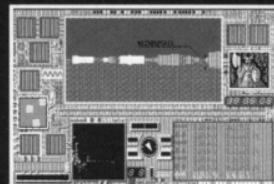
だからこそ、パソコン上におけるACTの進化の結果は、純粹なACTによって語られるべきではない。その技術を取り入れた他ジャンルのゲームにおいてこそ語られるべきなのだ。

80年代終盤、様々な優れたACTゲーム的「結果」が生まれた。『Ys III』『Xak II』などのARPGは、パソコンにおけるACTに対する情熱が出した結果である。さらに言えば、こうしたゲームを語る時、その原点として技術開発に携わった開発者への敬意や、当時あくまでパソコン上でACTを求めた少年達の憧憬への理解を忘れてはならないと思うのだ。

現代のゲームしか知らないプレイヤーから見れば、8bitパソコンのスクロールは、決して滑らかとはいえない。しかし、それを「ガクガク」のひとことで片付けてしまってはいけない歴史がそこにはある。

EGGからリリースされるACTは、あらゆるゲームをプレイする上の歴史的資料であり、当時の制作者達の愛の結晶である。そこに大いなる意義を感じ取り、プレイしようではないか。

SeeNa

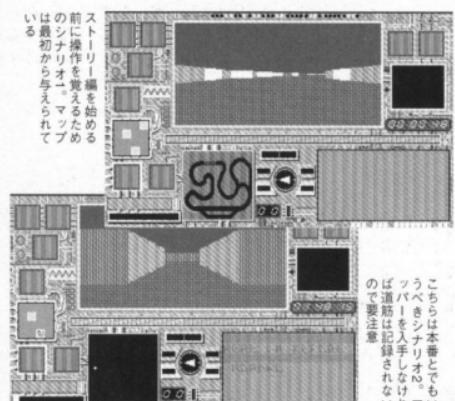


PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥6800	COUNDION ●	¥400	¥500
		¥600	¥700

制限速度お？ んなモンはないぜ！

SeeNaは3D迷路によって構成された都市群を、超高速で駆け抜けていくアクションゲームだ。遊び方にはふた通りあり、ひとつは練習用のシナリオ1、もう一方はストーリーを踏まえた、いわば本番とでもいうべきシナリオ2が用意されている。都市の中には怪物やロボットがいるが、プレイヤーは自機を加速させてぶつかることで、敵にダメージを与えることができる。ただし勢いあまって壁に激突すると、自らのダメージとなってしまうので注意しよう。

また、都市にはゲームを進めていく上で必要なアイテムや燃料が落ちているので、それらをうまく拾うのも攻略のカギとなる。特にマッパーは重要で、これを手に入れないことには動いた道筋がマップとして表示されないから要注意だ(シナリオ1では最初からマップが見えている)。



MAKER
システムソフト

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1986/2

リアル・ハイスピードゲームSeeNa

「ムハハハ……」。三文SFでいうところの2流マッドサイエンティストのタイニアン博士(*1)は、こみ上げてくる笑いが止まらざるがはずしてしまうところだった。それもそのはず、タイニアン博士がその人生の15%位を費やし、ポケットマネーで食いつなぎながらやっとの思いで完成させたウルトラスーパー・コンピューターSeeNaを使って世界制服をする日がやってきたのだ。

目の前のパワースイッチを入れてやるだけで、オールマシン語で書かれたとっても速いプログラム(*2)があつという間に全世界のネットワークにもぐりこみ、世界中のコンピューターを支配してしまう……。タイニアン博士はふるえる指先で(なぜなら彼は笑いすぎてさっきからふるえが止まらなくなっていた)パワースイッチをカチリッと押した。すると、ヴァーン、ガタガタという安物のハードディスク(*3)がうなる音がして、ディスプレイにオープニング画面が表示された。(編注)(*1)このゲームの製作者。彼の名前はゲームのオープニングの他、当時の広告にも出てくる。(*2)当時のマシンは今ほど高性能ではなかったため、いかに処理効率を上げるかが常に問題となった。フルアセンブリは高速化のための最高の手段。(*3)安物といえども、当時は非常に貴重品であったことに間違はない。10M(Gではない)のHDが、10万以上の価格で普通に売られていた時代である。

スピードが物語るプログラマーの技

今の高性能なパソコンしか知らない人間がSeeNaを見たら、きっとその画面のシンプルさに驚くことだろう。都市空間は青と黄色の2色のみで構成され、その上、敵もアイテムも点滅する黄色いブロックでしか表示されないのである。しかし、これはけっして製作者のセンスの悪さを示すものではない。いや、むしろ画面をシンプルにする代わりにハイスピードを実現している点こそが、作者の優れたプログラマーとしての力量を示している。

今でこそ、普通の家のパソコンにも128MB程度のメモリは普通に積まれているが、当時は64KB(単位に注意!)、いやマシンによってはそれ以下のメモリしか用意されていなかった。まさに雀の涙である。しかしプログラムを組む側としてはスピードを速くするために、メモリを多く使いたい……。そこにひとつのジレンマが生じる。

予備知識的な話になるが、処理速度を上げるためにメモリ効率を捨てなければならない。なぜかというと、スピードを速くするためにループ処理を使わずに、これに相当する部分をひとつひとつ書く必要があるからだ(今までもなく、プログラムの美しさも同時に放棄せねばならない)。結果として速さは上昇するのだが、同時にメモリを犠牲にする。当時のプログラマーはこの諸刃の剣うまく付き合わなければならなかったのだ。

ここまでいえば多くの話を語る必要はないだろう。このゲームの命ともいべきスピードの確保のために、おそらく作者はあえてグラフィックを捨てたのだ。

当時はマシンが本来持っているであろうボテンシャル以上のものを引き出すことが、ゲームプログラマーの美德であり、また名誉でもあった。多くのユーザーもそのことを理解しており「本来速く動くはずの無いものが速く動いている」姿に感動する、そんな時代があったのだ。

レイドック

MAKER
T&E SOFT

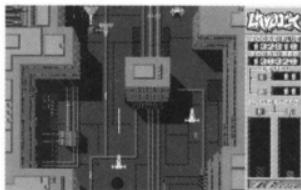
DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1986

FM-77AVパワー炸裂！

80年代、8ビット機において最もグラフィック表示能力に優れていたマシンは何か。それはもう、疑問をはさむ余地なくFM-77AVだ。4096色同時表示というアーケード真っ青のスペックに、マニアックなユーザは他機種眼中ナシ状態。そして、たった3作ながらこの機種に歴史的名作を残したメーカーがある。T&Eソフト。『レイドック』『DAIVA』

『サイオブレード』の3本。そしてグラフィックスソフトの『ピクセル2』。この4本をもって、T&Eは77AVユーザーから最も愛されるソフトハウスのひとつとなったと言っても過言ではないだろう。そして86年。自社のハイグレードグラフィックスソフト・ピクセル2を使用した8ビット機とはとても思えない美麗なシューティングが誕生したのだ。それが、レイドックである。非常識なまでのハイグラフィック、さらに驚愕絶倒モノの滑らかなスクロールと自キャラの動き。当時、コンシューマーを含めてもこれほどのシューティングが家庭でプレイできる機会はなかったとを断言したい。



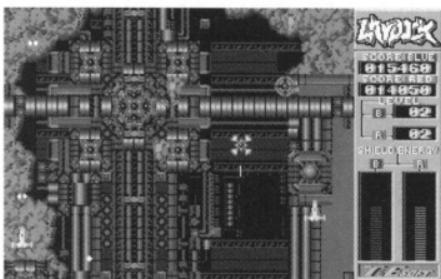
¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXED PRICE ¥6800		CONDITION <input checked="" type="radio"/>	

2人同時プレイで熱くなれ！

ゲーム自体は非常にスタンダードな宇宙戦争モノである。全6面からなる縦スクロールシューティングで、いくつかの条件によってステージ終了時に装備がレベルアップ。ちなみにレベルは100まで(!)があるのでかなりヤリコミ型のゲームといえよう。

さらに2人同時プレイがあるのが特徴で、2機を合体させることで特殊兵器の使用が可能になったり、合体の形式を縦列にするか横列にするかで攻撃パターンが変化するなど(2プレイヤーがミサイルを自ら誘導するなど!)、非常に芸の細かい演出をしている。

ステージ構成は1、3、5面が宇宙空間で終盤に巨大戦艦のボスが、2、4、6面は惑星上空から敵の基地へ向かうもので、地上にあるオブジェクトを攻撃破壊することでエネルギーの回復が可能。基本的に面クリア時の回復がないので、この偶数面で地上攻撃用の兵器を搭載していないとジリ貧の憂き目に遭うのであった。注意である。



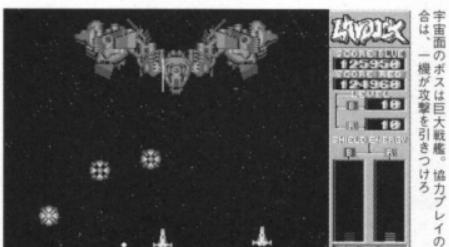
偶数面は惑星上空での戦いなので、地表の砲台からの攻撃も加わる。しかし、エネルギータンクも登場するので、体力回復のチャンスもあるぞ

STGにレベルをもち込んだ意義

グラフィックで語られることの多いレイドックだが、その最大の特徴は、敵を攻撃しない=レベルが上がらないという設定にある。そもそもSTGにRPGのレベルの概念を持ち込んだこと自体がかなり異例なケースであり、時代の背景を考えればandanでもない斬新性だ。

レイドックではレベルに合わせて敵が強くなっている、その攻撃パターンも変化。一方でその分自分も強力な兵器で武装できるようになる。これはまさにRPGなどのレベルの概念と同様だ。そして、レベルアップの条件はステージ中の撃墜率、ノーダメージクリア、各ステージのファーストクリア時などが設定されているのだが、これによってある大きな効果が見込めるのだ。その効果とは、STGにおける「プレイの積極性」。

殊にパソコン上で動くSTGはその機種の限界から弾避けや安全地帯などが大きな要素になりがちであり、例えば縦スクロールSTGでは左右の上限がほとんどのタイトルにおけるセミ安全地帯になるなどのセオリーがあった。しかし、レイドックはレベルの概念によってSTGのプレイから徹底的に消極性を排除したのだ。



宇宙面のボスは巨大戦艦。協力プレイの場合は、一機が攻撃を引き受けろ。

DEMIA

レリクス

MAKER
ポーステック

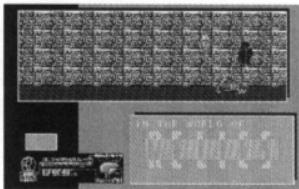
DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1988/00/00

誰も模倣できない独自性

サイドビューのACTという非常にオーソドックスな条件上で、どんなオリジナリティをもたせられるのか。ここに紹介するレリクスは、1986年に発売されて以降、そのアイディアソースをほとんど転用されたことがないという、おそらくACTゲーム史上で最もオリジナリティの堅固な一作だ。非常にキネマチックなオープニングを終えて現れる

自キャラはどう見ても「幽霊?」。敵らしきグロテスクなキャラに近づくとその靈はスッと引き込まれていき、その敵キャラが自キャラになっているではないか。そう、このゲームは憑依ゲーなのだ。憑依したキャラは別のキャラに戦闘で勝利することによって相手にまた憑依。こうしてより強い敵に憑依を繰り返していく、最終的に「本当の自分の身体」を探し出すのが目的。独自の多間節アニメによる滑らかなキャラクターの動きと相まって、模倣しようにもやりようのないオリジナリティを確立しているのが凄すぎる。音楽はクリスタルキングが担当。これも凄すぎます。

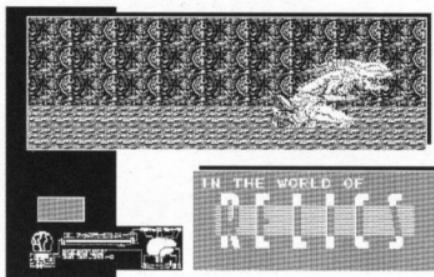


PZL	AVG	ACT
RPG	SLG	ETC
PC-8801	PC-9801	X1
FM-7	FM-77	FM-77AV
¥7800	FIXED PRICE	CONDITION

何はともあれマッピング命

難易度は、もう極端に高いとしか言いようがない。戦闘の基本は相手の背後から攻撃することなのだが、そのためにはまずジャンプで相手と重なってからその場でしゃがみ、うまいこと背中に回りこんだ状態で攻撃するのがセオリーとなる。だがこのジャンプのタイミングだけでもかなり熟練を要する。

なお、スタート直後に出てくるウサギ型キャラに限って戦闘に負けても相手に憑依できるので、それで粘りに粘つて強いキャラに憑依してからダンジョンを攻略するという技あるのだが、これとて一筋縄では無理。まずは死にまくって感覚を掴みつつ、全ての部屋に入ってマッピングをする必要がある(ダンジョンはかなり狭い)。いかにも初期PCゲームライクなとつきの悪さはあるが、この感覚にはまってしまうとまず抜け出せない麻薬的快楽も。この快楽をより多くの人に共有していただくためにも、右記で簡単なヒントを紹介しよう。



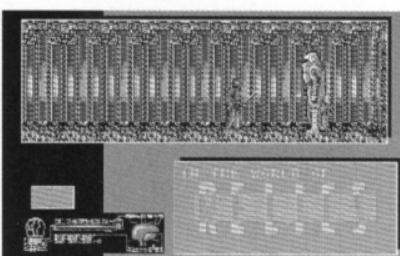
マップに悩みながらプレイしている余裕はまったくないぞ。写真は大失敗していきなりラスボスが目の前に! ウサギ大ピンチ! ちなみにこいつには乗り移れません

真面目に攻略してれば役立つヒント

スタート画面右奥の階段を上った左にある金色の脳味噌のような物体には一度飛び乗ってからしゃがむことでアイテムが。金色のジェネレーターは一度背を向けてしゃがみ、そのままじりじりと相手に向かって後退していくことで攻撃を受けた瞬間に相手の対面に弾かれるので、そこで攻撃。この敢えて食らって移動という手段は後半でも必要になる。廊下でヒカヒカ瀕死状態になっているキャラにはどこかで入手できる薬を使用すること。

他に前半で手に入るアイテムは「DOCUMENT」×2のみ。あとは金色の像からメッセージを受けるだけで、ボスと戦闘してオッケーだ。勝利後に尋ねられるコードが「HE■■」。きちんと攻略していればわかるよね。

後半では「IDOL」×6と「KEY」が入手アイテム。注意点は夕焼けバックのボスを殺さないこと。エイリアンの幼虫(?)に間違っても憑依しないこと、不審に思う場所では「IDOL OF BEAST」をつかってみること(ボス戦でも使用!)、見慣れない形のエイリアン幼虫が「KEY」の持ち主、残りは気合でクリア!! 踏めずに勝ち得たエンディングの感動たるや感無量。



い S F でもパンクでもファントジーでもな
い S F でもパンクでもファントジーでもな

トップルジップ

MAKER
ボーステック

DELIVER
第1回販売

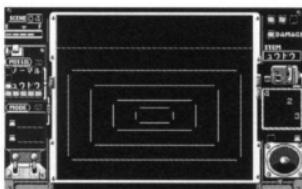
LAUNCHING TIME
1986/11

レースアドベンチャー？

トップルジップは、一見するとスタンダードなシューティングゲームに見えるが、ゲーム画面のどこを見てもあるべきはずのスコア（得点）がない。なんと競うのはスコアではなく、目的地に到着する順位なのだ。

レースアドベンチャーと銘打たれたこのタイトルは、シューティングにレースとアドベンチャーの謎解き要素を

加えたという異色の作品である。ゲームの比重としては、アドベンチャーの要素が一番大きく、謎を解かないと先のステージに進むことができない。その反面、コツさえつかんてしまえば、シューティングの難易度はさほど高くないので、アクションの苦手な人でもプレイすることができます。純粋なシューティングゲームを期待して遊ぶと肩透かしを食らうがトップルジップはレースアドベンチャーなので、その辺は間違えないように。しかし、謎解きの部分を理解して遊べるようになれば、シューティング特有の爽快感も味わうことができるぞ。



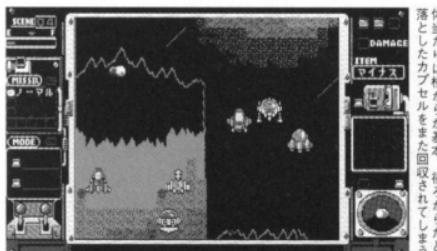
¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXED PRICE		CONDITION	
¥6800		<input checked="" type="radio"/>	

システムを理解してクリアを目指せ！

ステージは全9シーン。1ステージは縦8画面、横2画面で構成されており、縦画面は強制でスクロールし、横は自機の移動に合わせてスクロールする。ステージ内にはいくつかのワープゾーンがあり、面の移動はこれによって行われる。ワープゾーンは、それぞれ移動先が決まっており、Pレーダーがあると前もって移動先を知ることができる。よって、ステージの進行は必ずしも数字順ではない。

Pレーダーを初めとするアイテムは、敵機が持つておらず、こちらから体当たりするとアイテム入りのカプセルを落とす。体当たりする前にショットで足止めをすると効果的だ。落としたカプセルをショットで破壊すると、ようやく中のアイテムを入手できる。

しかし、体当たりされることでアイテム入りカプセルを落とすのは、自機にも該当することなので、敵機の動きには常に気を配らねばならない。敵機はそれを持ってるアイテムが決まっており、これを覚えることでアイテムを効率よく集めることができる。大切なアイテムは、マッハ棒、スピーカー、ターボ、Pレーダー、キョウカ、キーの6種。特にキーは必須のアイテムだ。



なにからなにまで異色づくし？

この頃のボーステック作品は、パッケージが凝っていることで知られているが、このタイトルも例外ではない。まず、梱包物が入っているのは、頑丈な金属のカンケース。これは小物入れなどに使うことができる。そして、中にはディスク、もしくはROM (MSX) かカセットテープ (X1)、ステッカー、ミニチュアカード (自機や敵機の形をしたチョコレート) のようなオモチャ。全6種類)、J-モジュール (ディスク版のみ) と盛りだくさんの内容だ。

ここで引っかかるのが最後のJ-モジュールという聞きなれないデバイス。これは、不正コピー防止用のデバイス (今でいうドングルのようなもの) で、プレイ時にパソコンのI/Oスロットに挿しておかないと、ゲームを起動することができないのだ(ちなみにプレイ中に抜くと、ポーズ状態になり、挿すと再びプレイ可能になる)。

J-モジュールには、抜き差しが面倒(挿しっぱなし)と他のゲームが不安定になる) I/Oスロットを使用するタイプのジョイスティックが使えないなどの弊害があったが、これのおかげで、ディスク自体にはプロテクト(コピー防止プログラム)をかける必要がないため、ユーザーは自由にバックアップをとることができた。

その後J-モジュールが使われたタイトルはないが、これは、当時から問題になっていた不正コピー問題に対する回答のひとつといえる試みである。

パッケージからゲーム内容まで、異色づくしのこのタイトルだが、1994年にアーケードで発売された『疾風魔法大作戦』(エイティーン/ライジング) というタイトルが、同様にレース+シューティングというテーマに挑戦している。このタイトルはセガ・サターンに移植されているので、トップルジップのレース+シューティングというスタイルが気に入ったら、プレイしてみていいだろう。



PZL AVG ACT
RPG SLG ETC

PC-
8801 PC-
9801 X1
FM-7 FM-
77 FM-
77AV

¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700

FIXED PRICE
¥6800

CONDITION
●

ザ・スキーム

MAKER
ポーステック

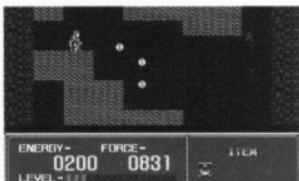
DELIVER
第2回販売

LAUNCHING TIME
1988/8

88ゲーム最強の音楽を響かせる名作ACT

遙か未来、惑星「レア」は邪教集団「ヘルストーンズ」の支配下にあり、人々は恐怖に悶えながら暮らしていた。主人公である魔王「マルス・レア」は教団の野望を打ち碎くべく、本拠地へ乗り込む……。

88年に発売されたザ・スキームは当時の時流になりつつあったストーリー やキャラクターに重点をおいたゲームとは全くの別道を行く異色の作品だった。シーティングですら求められていたデモシーンや会話シーンは一切なく、ひたすらハック & スラッシュが中枢を占める。華美を好む風潮のあった発売当時は芸の少ない作風と判断する向きもあったが、それは大きな誤り。今となってはユーザに端びを売らないクールな世界観が逆に魅力だし、単調に見えがちなゲーム進行もダンジョン攻略とアイテムの出現タイミング、敵の強さなどのバランスが非常に優れていて、シンプルながら飽きさせることができない。高いアクション性と88ゲーム史上最強と言われる音楽も特筆すべきポイントだ。



ENERGY- 0200 FORCE- 0831
LEVEL- 111 ITEM-

アクション性は一級品だ！

画面切り替え型のサイドビューアクションというオーソドックスな構成だが、グラフィックの質が高く表示も速い。なによりキャラクターのアニメーションが非常にスムーズで、流石は『リクリクス』(P.92参照)のポーステックだなあと感心させられるところ。

使用するのは方向キーとジャンプ、攻撃(フォースなる弾を発射)だけのシンプルなものだが、1/3キャラズつの移動や、押す時間によって微妙に高さが変るジャンプ操作など、アクション性が非常に高く、マップの攻略には若干の指技が必要だ。ステージ上には4つのゲートが存在し、それぞれに対応するキーを捜すのがゲームを通しての目標。だが、通り抜けができる壁や、あえて落ちなければいけない穴、などの謎要素がアクセントを添えている。

スムーズなスクロールばかりがアクション性じゃないことをユーザに見せつけたタイトルだ。

88音楽の頂上は現代人の心も揺さぶる

ゲームを起動すると同時に音楽の再生モードを聞いてくる。スペシャルモードを選択し、オープニング画面へ。その瞬間、スピーカーから衝撃が走る……。これが本当に88から出ている音なのだろうか？

雑誌での広告展開も派手ではなく、ゲームの内容自体もそれほど真新しくなかったこの作品が当時の人にをして「歴史に残る超名作」と評されるのは、その音楽が群を抜いていたからに他ならない。サウンドを担当したのはファルコムの『Ys』初期2作などを手がけて著名なサウンドクリエイター・YK2こと古代祐三氏。このゲームは「古代音楽実験室」であり、紛れもなく88ゲームミュージックの文化遺産だ。

ゲームの発売後に熱狂的なファン(業界内をも含む)の支持によって発売が実現したサウンドトラックCDのライナーノーツ上で、古代氏は「制限のある音源、プログラム、メモリー(容量)の中でどれだけ楽しめる音楽を作れるのか」ということは、ゲームミュージックを作る上での醍醐味でもあります」と語っている。限りある機器性能の中での制作作業だからこそ生まれた「ドラマ」がここにある。

もちろん同環境(サウンドボード2)のサンプリング機能を高レベルで活用した例として『ミッドガルツ』(ウルフチーム)、『テグザ』(ゲームアーツ)などがあり、一方FM音源のエフェクトで圧倒的技量を誇った『サバッシュ』(パショウハウス)や『プロヴィデンス』(システムサコム)といった作品もあった。だが、FM音源の加工、サンプリングとのマッチング、さらにFM音源では表現し辛い低音のインパクトをカバーするPSG、この全てを完全に融合させた音楽作品はこのザ・スキーム以外に存在せず、以降88ゲームの終焉までこれを凌駕するゲームミュージックは生まれなかつたのだ。



見るからに指技が必要



ゲートの鍵を探さねば



ラスボス以外は弱いが

HOTDOG

MAKER
ポーステック

DELIVER
第3回販売

LAUNCHING TIME
1985/7

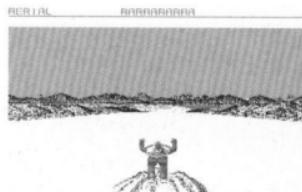
超本格派スキーゲーム

HOTDOGは、当時の最新流行であったフリースタイルスキーをマイコン上に再現した作品だ。プレイヤーはそのフリースタイルの中から、ダイナミックな「モーグルスキー」と華麗な「エアリアル」、そして競技スキーからはテクニカルな「スラローム」を順次こなしてゆく。

このゲームでは、ひとつのステージ

内で上に述べた3つの種目に参加し、それらを合計した総合成績が5位以内に入賞するとのステージに進めるシステムとなっている。ちなみにこの3種目のルールは、いずれも本当の競技ルールに沿って作られている本格的な仕様だ。

また、ゲーム内での各種目は個人競技だが、オンライン通過時にスコアは結果としてしっかりと残る。もちろんひとりで記録更新を狙うのもよいが、ここはやはり、大勢で記録を競いあいたい。そうすることで個人の記録が更新され、みんなで盛り上がれることは必至だ。



■ルール説明 スラローム

コース全長500m、標準差250m、平均斜度30°、旗門数31本。「スラローム」は本来フリースタイルスキーの競技種目ではないのだが、ある意味これがスキーの基本中の基本ともいえるために、HOTDOGではあえて取り入れられている。

この種目はコース内に設置された旗門（赤=左、青=右）を順に通り、コース全体を通過するのに要したタイムを争う競技だ。大切なのは各旗門のコース取りの方法で、いかにうまい軌道を描くかによって、タイムはずいぶんと大きく変化する。また、途中にあるギャップをどのように攻略するのかも重要な点。これもタイムに大きくかかわってくるので、目の旗門にだけ目を向けず常に全体を見据えた動きをすること。転倒および旗門の不通過は失格となる。

■ルール説明 モーグル

コース全長300m、コース幅15m、平均斜度45°。「モーグルスキー」はフリースタイルスキーの中でも非常に高度なテクニックが要求されるダイナミックな競技である。この競技はコースこそ直線であるものの、コース内にはいたるところにギャップがあり、これをいかにうまくこなすかが「モーグル」の重要なポイントといえるだろう。

なお、プレイヤーはコースを終了するまでの間に、「エアー（ジャンプ）」を最低でも2回以上行わなければならぬことになっている。また、ギャップも避けるのではなく、これを利用して「ターン」をしなければならない。

採点は「ターン」と「エアー」、そしてターンの3つを総合して評価される。転倒した場合もレースはそのまま続行されるが、減点の対象となるので注意すること。なお、コースアウトは失格となる。

■ルール説明 エアリアル

コース全長150m、コース幅10m、平均斜度40°。フリースタイルスキーを最も満喫できるアクロバティックな種目といえば、真っ先に「エアリアル」の名が挙がるだろう。

この競技ではジャンプ台を使用して空中に飛び上がり、空中でのフォームを競い合う。

「エアリアル」の「エア」とはジャンプしたときの高さと距離を指す言葉で、これがうまくいくかどうかはジャンプ台に至るスピードと飛び上がるタイミングによって決定される。

一方「フォーム」とは空中で行う演技のことと、「フロントサマーソルト（前方宙返り）」や「バックサマーソルト（後方宙返り）」などに、体を軸とした回転（ひねり）などを加えて行われる。これらの演技は難易度の高いものほど高得点が与えられ、また同時に優雅でスムーズな着地も要求される。採点はジャンプの高さ、空中での演技、着地の3つを総合して行われる。

SLALOM MR. X



緊張のスタートの瞬間がいよいよ訪れる。時報と同じテンポの効果音が4回続き、最後の高い音が止ると同時にスタートだ。早すぎるスタートはフライングとなり、スタートの仕切り直しとなるので注意しよう。

HOTDOG

Programming : Kazuharu Fujita
Character Design : Keijiyo Tanaka
Sound Design : Masato Nagashita
GOTHTEC Inc.

¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200			
¥300			
¥400			
¥500	PC-8801	PC-9801	X1
¥600			
¥700	FM-7	FM-77	FM-77AV

FIXED PRICE
¥6800

COUNDITION





スタートレーダー

MAKER
日本ファルコム

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1988/00/00

88STGファンの夢を実現!?

RPGのファルコムがアドベンチャーSTGを作った?? その内容は宇宙の違法物を運ぶスタートレーダーであるカイン(29歳・頭リーゼント)が突然現れた少女レイ妃の依頼を受けたことにより宇宙の古代神話世界にまで踏み入っていくというもので、ラストは混沌の根源的存在との一騎打ちというマニアックな設定。これがファルコムというブランドイメージとのギャップを感じさせたためか、発売当時はあまり正当な評価を受けていなかった感がある。が、このゲーム、実は様々な意味で時代考証の価値がある逸品なのだ。

基本的にAVGの移動シーンが問題。「沙羅曼茶」(コナミ)のごときプロミネンスと爆発する施設からの脱出、画面に収まらない巨大戦艦は『R-TYPE』(アイレム)、MSX版『グラディウス2』(コナミ)に原点を見出せる怪奇宇宙植物、「ダライアス」(タイトー)なシールド……。純粋なSTGとしては若干難のある動きながら、88のCRT上では決して見ることができないだろうと誰もが諦めていたこれらのグラフィックを表示してもらえただけでも、これは歴史的快挙だった。そう、このSTGはSTGの要素を楽しむのではなく、88上で具現化したSTGファンの夢の姿であり、そのグラフィックを楽しむゲームだったのだ。しかし、このゲームはそれだけではない(下段参照)。

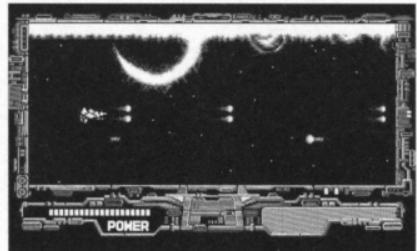
PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥7800	COUNDITION <input checked="" type="radio"/>		¥400
			¥500
			¥600
			¥700

史上最初で最後の88版ボディソニックSTG

グラフィックで88STGファンを熱狂させたスタートレーダーだが、さらにホンの一部ユーザーから歴史に残る名STGとされる演出技法を採用していた。あまりにマイナーなのでネット上などでもその記録は残っていないが、このゲーム、実はPC上で動く最初で最後の「ボディソニックSTG」だったのだ。

PCからアンプを通してウーファーを鳴らせばその実力は明快。当時のファルコムゲームなどの作品よりもPSG低音の強化されたドラムス、敵の爆発音も激低音であり、実測で重低音の基本と言われる30Hzに届かん勢い。これはもう試してみるしかない。低音の上に綺麗に乗ったFM音源のメロディラインは、あたかもボディソニックSTGの伝説アーケード版ダライアスの筐体を劈剥とさせるではないか。調子に乗って鳴らしまくってると賃貸住宅なら大家さん激怒必至。これにはもうマイアミくんだりのローライダーも真っ青?

これはプログラマーの富氏(夢幻の心臓のプログラム担当)の狙いだったのか、ともあれこれらは、88STG史上最大最後のカルト向け売り要素だったと言えよう。

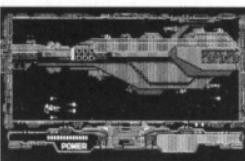


憧れの疾るプロミネンスもバックの重低音
と相まつて最高の効果

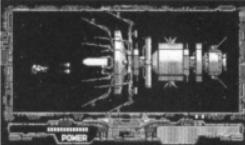
ポイントは装備の選択のみか

直感として確かに純粹にSTGとして楽しむには少々時代と機種を感じてしまうが、さすがはファルコム、誰にでもクリアできる的なラインは外していない。

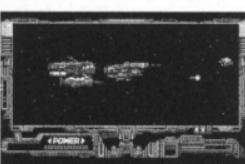
注意すべきはゲーム中に主人公カインが入手できる金銭には限りがあることで、ヘタな装備を買ってセーブしてしまうと最初からやり直すハメに陥ることのみ。個人的好み云々を抜きにして、買うべき装備は「フォトン」「フォトンβ」「グレイブ」「ガルム」、そして最強兵器である「ドラウブニル」、サブ候補として「シールド」といったところである。「テクより装備」を合言葉に無駄買いさえしなければ、それほど苦労せずに攻略できるとも言える。



巨大戦艦にはグレイブ!



ボスの動きもかなり複雑



逆スクロールまでします

ライレン

MAKER
BPS

DELIVER
第2回販売

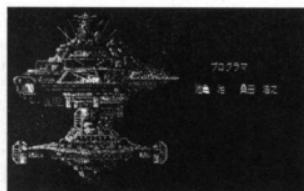
LAUNCHINGTIME
1987/1

ライレンを捕正せよ！

惑星イオはアイア星との5年間に渡る戦争を終え、軍事用途で使用してきた多くの宇宙ステーションのシステム変更を進めていた。しかし大型宇宙ステーション、ライレンに新しいシステムを入力したところ、付近の惑星間航行船に対して攻撃を始めるという予想外の事態が起きる。しかも、攻撃を受けた中にはアイア星側の人々も含まれており、

このままでは再び戦争が勃発しかねない。そのような一刻を争う状況下で、「ライレン補正計画」が発表された。君は特殊コマンド部隊の一員となってライレン内部に潜りし、マスター・コントローラーに補正ルーチンを入力しなければならない。

ライレンは48方向の移動が可能なSTGだ。しかもこのスクロールは池亀氏の手によるもので(関連記事P.42)、STGというジャンルを考えても彼の技術力をもっとも活かすことのできた一本といえる。ゲームの難易度はきわめて高く、慣性移動する自機をいかにうまくコントロールするかがゲームのポイントだ。



¥0	PZL	AVG	ACT
¥100			
¥200	RPG	SLG	ETC
¥300			
¥400	PC-	PC-	X1
¥500	8801	9801	
¥600		FM-77	FM-77AV
¥700	FM-7		

FIXEDPRICE
¥7800

CONDITION

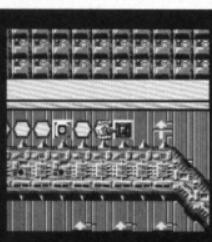
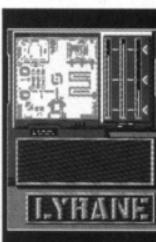
独特の操作法に慣れるのがカギだ！

フロアは全5面。トップビューでゲームを行う。スクロールは非強制で、自機の方向を定めた上で、発進・減速をする独特の方法を採用。慣れるまでが大変だが、自機を自分の手足のように操れるようになると、このゲームの「操作すること」そのものの楽しさがわかってくるだろう。

ゲームのポイントは、エネルギーの補給源となるアイテムの効力と場所を覚えることにある。フロア1であればスタート地点の周辺には、画面左上の自機のエネルギーゲージを回復させるためのアイテムが山積みされているので、まずこれを取れるだけ取っておこう。

また、スタート地点の右下にはマップが置いてあり、これを取りとそのフロアの全体像が画面左上に表示されるので、ぜひ入手するべきだ。そうしたら次の面に進むためフロアコントローラーの破壊へと向かうが、そのとき自機のエネルギーが少しでも減っていたらすぐに回復しておくこと。なぜならコントローラーを破壊すると消えてしまうアイテムがあるからだ。

加えて、このゲームの敵はとにかく固い。敵の出現ポイントを押さえムダな戦闘を避けるのも成功のカギである。



の画面の左上に表示される「マップ」と自機
3つのラメータ「」には常に気を配ろう

このゲームは「シューティング」？

『スクランブル』に始まり、『ゼビウス』によって一躍有名になった「シューティング」ゲーム。しかし、「シューティング」という、今でこそ用語の定義がなされ、当たり前のようになっているこの言葉も、1987年当時は非常にあいまいな使われ方をしていた。

まずは、当のライレンの史料を紐解いてみよう。当時のBPSの広告を見ると「BPS初のハイバーリアルタイムアクションゲームの登場です！」となっており、「シューティング」という言葉はどこにも出てこない。またこの頃のパソコンゲーム誌をみて、やはり「シューティング」という言葉は見当たらず、あくまで「アクション」ゲームとして扱いになっている。これは、今なら「シューティング」として分類できるであろう当時の他のゲームについても同じ現象が見受けられる(「レイドック」など)。

のことから察するに、「シューティング」という言葉がゲームのジャンル示す単体の言葉として用いられなかつたのは、このジャンルがまだアクションゲームの一部門として捉えられていて、かつそこから独立したジャンルとなるにはタイトルの絶対数がありにも少なかったからではないか。以上のように、この「シューティング」の例は、ジャンルがゲームを規定するのではなく、ゲームによってジャンルが「創られていった」一例と考察できるだろう。

ちなみに、同時にスクロールアクションゲームとして販売されたパソコンゲームには、「夢幻戦士ヴァリス」「トップルジップ」「キングスナイトスペシャル」「魔城伝説II」「ゾードオブフレジェンド」などのタイトルが挙げられる。この中でも、現在のジャンル区分で「シューティング」に分類できそうな「トップルジップ」はEGGから販売されており、容易に入手できるので、この時代のジャンル感覚を理解する目的でプレイするのもおもしろいだろう。



• SimulationGame

マスター オブ モンスターズ	100
銀河英雄伝説	101
シリバーゴースト	102

SLG。それは、もっともコアなジャンル

シミュレーションゲーム(以下SLG)と聞いて読者諸氏はどんなゲームを想像するだろうか。ヘックスで埋め尽くされたマップ上で兵器を戦わせる「戦略」モノ、史実を再現した「歴史」モノ、あるいは「ときめきメモリアル」に代表されるような「恋愛」モノを想像する方も中にはいるかもしれない。

このように「SLG」と一口にいっても、その内部におけるジャンル分けは恐ろしいほど多岐にわたり、その細分化はもはや不可能かと思うほどである。しかし、そんなSLGにも共通点はある。

そう、いうまでもないことだが、何かの予測に基づいた行為の結果を見届けるという点においては、これらはすべて共通しているのだ。

こう考えると「SLG=コアでマニアック」というステレオタイプな表象に対しても、納得いく説明ができる。SLGは個人が持つ特定の分野に対する興味やこだわりを極端なまでに再現し、かつ「模擬実験」をしているのだから、個々のソフトがマニアックになるのは当然なのだ。

またSLGには「実験」ならではのおもしろさもあるといえるだろう。我々が現実世界で生きている上で「タラ・レバ」は存在しないが、SLGは何度でも自分の予想に基づいた行為を行うことができる。もともと現在のSLGの祖先は、士官学校で行われていた軍事シミュレーションだったと想定される。もちろんこれはゲームではないが、机上で戦況を予測し「行為Xに対して結果Yが得られる」という思考様式は、まさに今我々が遊んでいるSLGに通ずるものがあるだろう。

しかし「ゲームとして」SLGを成立立たせるには当然「リアリティ」の追求だけではダメで、同時に「ゲーム性」を両立させることも必要になってくる。名作がこのバランスといかにうまく付き合ってきたのかを考えることも、SLG史を見ていくで重要な点といえるだろう。

ここではまず、ボードSLG(以下BSLG)の大まかな歴史を概観し、どのような経緯でこれがパソコンゲーム上で再現されるようになったのかを確認していく。

SLGの黎明期

SLGの起源は17世紀頃のヨーロッパまでさかのぼる。とはいっても、これは現在のような一般向けのゲームではなく、士官たちが行う軍事訓練の一手段としてのシミュレーションであった。そうして数世紀が経ち、第2世界大戦が終わりを告げた数年後、初めてゲームと呼べるであろうSLGはこの世に姿を現したのだ。『タクティクス』(1953年)の登場である。このゲームはアメリカ人のC.S.ロバーツが一般向けに作ったもので、2つの架空の国が争うという内容であった。そして彼こそが、後のSLG界を牽引するアバロンヒル社の創始者である。また、その後はアバロンヒル社のゲームデザイナーをしていたJ.F.ダニガンがSPI社を創設しシェアを拡大、この2社がこれから20年以上も続くボードSLG界のけん引役を務めることとなる。

一方日本では、70年代の後半までボードゲームはその存在すらほとんど知られていなかった。そんな状況から一転してSLGが我々の間に広まつたのは、なんといっても『バルジ大作戦』(1981年)の功績が大きい。これは本邦初の国産ゲームとしてエボック社から発売され、これを契機に多くの新作SLGが出現するようになる。

また、これを追うようにホビージャパンやツクダホビーもSLGに参入。特にホビージャパンは、アバロンヒル社のゲーム雑誌『タクティクス』を定期販売し、アバロンヒル社やSPI社のゲームを次々と翻訳・販売するようになったことからもわかるように、国内のSLGファンにとってはなくてはならない存在となる。

だが、残念なことに結局チームは続かなかつた。理由はきわめて明瞭で、どんどん新しくかつ複雑になっていくシステムにゲーマーがついていけなくなってしまったのだ。確かに、古くからSLGをやっていた人間はまだよかつたが、ゲームシェアの拡大を図るために新規参入者の存在は必要不可欠である。そんな若いユーザーに対して、複雑なシステムはあまりにも敷居が高かったのだ。

また、73年に出了TRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の存在も、SLG人口低下の理由の一つとして挙げられるだろう。以後ボードゲームファンは、TRPG派とSLG派の2つに明確に分かれしていくこととなる。

マイコンの登場がSLGを救った

このように、SLGにとって冬の時代が訪れるかのように思われた。しかしあるものの登場が、SLGをまったく新たな方向へと導いたのだ。時は1970年代の後半、マイコンの一般普及である。

マイコンの登場はSLGにとって革新的なものであった。これさえあれば、今まで自らの手でやってきた複雑な計算をする必要もないし、なんといつても対戦相手を呼ぶことなしに自分ひとりでプレイできるのだから。

このもろみは大成功し、70年代の半ばから『スタートレック』シリーズをはじめとするコンピュータ-SLG(以下CSLG)は早くもマイコンゲームの典型的なジャンルとなっていく。このことはRPGやAVGがその地位を確立した時期を考えても大変興味深い事実といえる。

1982年頃発売された具体的なタイトルとしては、海外移植ものであるCSKの『戦艦ビスマルク』、国内独自開発路線のボニーキャニオンからは『ハリコフ攻防戦』、同じく独自開発の光榮は『川中島の決戦』、ボードゲームさな

がらのマップが付属してきたシステムソフトの『珊瑚海々戦』などの名が当時の代表作として挙げられるだろう。

また、もうひとつ忘れてはならないものに『テープアスキー』の存在がある。これは当時「月刊アスキー」に毎号掲載されていたゲームを打ち込み販売したもので、ここからはフライトイシミュレーターなどいわゆる戦略モノ以外のSLGが数多く生まれ、今後の基礎となっていくのである。

東の光栄、西のシステムソフト

そうしているうちに、後のSLG界に決定的な影響を与えることになる一本のソフトが光栄から発売された。後に「歴史三部作」の一翼を担うこととなる『信長の野望』(1983年)の登場である。この作品は今までのボード中心の思考法に内政の要素を付け加えたSLGであり、対戦相手となるマイコン側の思考ルーチンが満足できるレベルになったことを考えても歴史上大変重要なゲームといえるだろう。一方それとは別に、当時の光栄は『ノルマンディー上陸作戦』(1982年)に代表されるような純粋なウォーアSLG(以後WSLG)も出していたが、この分野での製作はこの頃に放棄してしまい、それらは後にシステムソフトをはじめとする別メーカーが製作を担っていくのは大変興味深いことである。

その純粋なWSLGであるが、こちらの分野も光栄と時を同じくして重要なタイトルが発表される。タイトル名は『森田のバトルフィールド』(エニックス、1983年)。このゲームは戦車や戦闘機といったユニットを駆使し、敵の都市を占領しつつ相手方の首都に迫るという『大戦略』の原型を思わせる作りとなっており、これはまさにBSLGそのものであった。確かに全体としてみれば思考ルーチンが弱いことやマップが1面しかないことなど問題がなかったわけではないが、プレイヤー同士で対戦ができることや、後のWSLGの基礎を作ったという点でその意義は非常に重要である。

そして1985年、ついにシステムソフトから『現代大戦略』が発売される。このゲームは当時まだ普及していないPC-9801用ソフトとして登場するが、プレイするために98を買う者が出てくるほどの人気を見せず『WSLG=システムソフト』といつてもいいほどのイメージを人々の中に作り出していく。攻撃は仕掛けた側が必ず先行になるなどルールの不備がなかったわけではないが、このゲームで味わうことのできる興奮はまさにボードゲームのそれそのものであり、新しい世代をも巻き込んでこのゲームは今後大きな発展を見せることとなる。

そして、80年代後半のSLG黄金期

こうして日本のSLG界は、歴史モノの光栄、WSLGのシステムソフトを中心としながら大きく発展していく。光栄は『信長の野望』の他、『三國志』(1985年～)や『蒼き狼と白き牝鹿』(1985年～)などのシリーズを生み出し、システムソフトは『大戦略』シリーズのシステムをどんどん改良していくことで、80年代のSLG黄金期を築き上げたのだ。

その後は脱ヘッキスを成し遂げた『銀河英雄伝説』(ポーステック、1989年)や、SLGにRPGやファンタジーの要素をつけ加えた『マスターオブモンスター』(システムソフト、1988年)なども登場し、90年代に向けてSLGはますます多様化を見せることとなる。これから先のページで紹介されているゲームはまさにそんな時代のタイトルであり、SLG成熟期の名作がここには収められているのだ。



PZL	AVG	ACT	¥0
RPG	SLG	ETC	¥100
PC-8801	PC-9801	X1	¥200
FM-7	FM-77	FM-77AV	¥300
FIXED PRICE ¥8000	CONDITION <input checked="" type="radio"/>		¥400
			¥500
			¥600
			¥700

マスター・オブ・モンスターズ

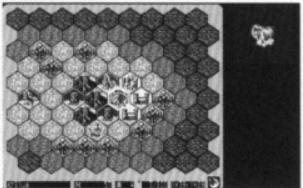
MAKER
システムソフト

DELIVER
第1回販売

LAUNCHING TIME
1988/10

新魔王の座は誰の手に

この世界を支配する魔王ガイアは、4人の偉大な魔法使いたちを呼び出した。いよいよ新たなる魔王を選ぶときがきた。おののが自分の持てるすべての力を出し切って戦い、8つの世界を支配するのだ。そして最後に残ったものが余の後継者となるにふさわしい。



マスター・オブ・モンスターズには二通りの遊び方が用意されている。まずひとつ目が「マップモード」と呼ばれる、4人までのプレイヤーが参加可能なフリーモード。こちらは自分の好きなマップを選んで、自由にプレイすることができます。もう一方は、ストーリー編とでもいうべき「キャンペーンモード」だ。ここではあらかじめ用意された8枚のマップを順次制覇していく、最終的な勝利を目指す。またこのモードではモンスターがゲーム中にレベルアップすると、次のマップでその高レベルモンスターを召喚できるというオマケつきだ。他にも魔法が使えるなどRPG的な要素もある。

マスターの特徴をまずは理解しよう

魔王ガイアに呼び出された5人の魔法使いたち、彼らこそが「マスター・オブ・モンスターズ」と呼ばれる者たちなのだ。プレイヤーはマスターのひとりとなって、モンスターを引き連れ世界制覇を目指すのであるが、5人のマスターにはそれぞれロー、カオス、ニュートラルという3つの特性があり、呼び出せるモンスターに差が出てくる。また、属性の違いによってモンスターの成長率に違いがあるので、これらはゲームを始める前に要チェックだ。

また、マスターはおん自らも戦うことができる。しかし彼らとて不死身の身ではない。ヒットボディがあり、それが0になると当然死んでしまう。その上、ダメージを受けたマスターの体力は回復できないときている。ゲームオーバーを避けるためにも、マスターの身はなんとしても守り抜かねばならないのだ。

急いでいるので、回るヒマなし！

このゲームには厳しいターン数が設けられている。具体的には20~40ターン程度なのだが、実際にやってみるとこれがなかなかの曲者だ。とりあえず敵の出方を待とう、なんてノンキなことをやっていると、一瞬にして攻め込まれてしまう。ひとつひとつのターンが真剣勝負なのだ。

特に肝心なのは最初の5~10ターンで、まずは移動力の高いモンスター(空を飛べるユニットが多い)を召喚すること。そしたら呼び出したモンスターにすかさず「再動」の魔法(一度行動したモンスターを同ターンに再度動かす)をかけて、塔の占領に走らせるのだ。

ちなみに、ちょっとズレる方法を伝授しておこう。このゲームではターンごとにセーブを取ることができる。何かあったときは再起動をかけるのも、魔王への近道だ。

「戦略」から生まれたゲーム

マスター・オブ・モンスターズは「大戦略」シリーズのシステムソフトが作ったゲームだけあって、その影響があちらこちらに見られる。プレイヤーとコンピューターが交互に手番を繰り返す「交互ターン方式」はまさに「現代大戦略」からきているし、「キャンペーン」の概念が「大戦略Ⅱ キャンペーン版」をベースとしているのは間違いない。

また、ユニットを戦争の兵器からファンタジーの魔物に変えたのは、ミリタリー物に興味がないファンをも獲得しSLG人口の拡大を図りたかったからだろう。これは当時、RPGが「Ys」シリーズなどの影響で空前の盛り上がりを見せていたことが背景のひとつとして挙げられるだろうし、SLGファンとRPGファンは層が違ったために新規顧客の獲得をファンタジーに求めた状況も伝わってくる。



てタクティカルで塔を攻撃する画面がコレ。
いくつの塔を占領したときに集積されス占出

銀河英雄伝説

MAKER

ポーステック

DELIVER

第4回販売

LAUNCHINGTIME

1985/8

常勝の天才となり、銀河の霸權を手に入れよ

時は宇宙暦796年、銀河系では銀河帝国と専制政治に反発する自由惑星同盟が激しい戦闘を繰り返していた。帝国軍を率いるのは弱冠20歳のラインハルト・フォン・ミューゼル。宇宙を我が手中に収めんと野望に燃える青年指揮官である。それを迎え撃つ同盟軍の名将は、不敗の魔術師の異名を持つヤン・ウェンリーだ。

銀河英雄伝説は、田中芳樹氏原作の同名スペースオペラを題材としたSLG。プレイヤーは原作の主人公である帝国軍将帥、ラインハルトとなってゲームを進めていく。シナリオは「ヴァンフリートの戦い」や「イゼルローン要塞の奪還」などの全5本から成っており、同タイトルの原作に一度でも触れたことのある人なら思わずニヤリとしてしまう内容だ。かといってこれは銀英伝フリークのみを対象としているわけではなく、純粹にSLGとして見た場合の完成度もきわめて高いので、SLGファンを自認するユーザーであればぜひ遊んでほしい1本である。



ヤン・ウェンリー
魔術師として、魔力を駆使して戦う力。
魔術師として、魔力を駆使して戦う力。



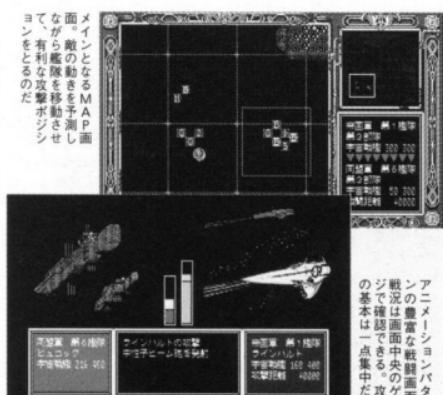
¥0	PZL	AVG	ACT
¥100	RPG	SLG	ETC
¥200			
¥300			
¥400	PC-8801	PC-9801	X1
¥500			
¥600	FM-7	FM-77	FM-77AV
¥700			
FIXEDPRICE ¥6800	COUNDION <input checked="" type="radio"/>		

占領か？ 繁滅か？

シナリオは全部で5つ用意されており、どちらからでもプレイできる。しかし原作のファンであれば、やはりストーリーの時間軸に合わせて1から順に攻略したいところだ。

各シナリオには終了条件が設定されており、その中にある勝利条件（全惑星占領か、敵軍の殲滅）を満たすことできないうちにクリアになる。また、勝利した場合は純粋な勝ち負け以外に勝利レベルの判定が行われ、プレイヤーが敵に対してどれだけの優位を保ちつつ勝利を収めたかが問われるのだ。勝利レベルには決定的勝利、実質的勝利、限定的勝利、引き分けの4つのランクがあり、戦いの内容（いかに被害を出さなかったかなど）がランク付けを左右する。

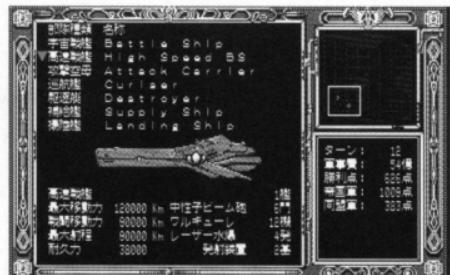
どうせ勝つなら決定的勝利を収めたいところだが、敵も然る者。一筋縄ではいかないぞ。



記念すべきシリーズ第一作目

銀河英雄伝説の最大の特徴といえば、何といっても戦略ゲームのお約束ともいいくべきふたつの要素、ヘックスとターン（交互に移動するという意味での）から脱却したことなどが挙げられる。ユニットはドット刻みでの移動が可能で、これはまさにPCだからこそできる処理といえるだろう。

このゲームはその後も6作（追加キットを合わせると計12作）が発表され、現在でも新作がリリースされるほどの人気シリーズとなった。その人気の背景には当然原作小説のロングヒットやアニメのヒットもあったであろうが、それだけではなく、やはりゲームそのものが優れており、ユーザーを納得かつ楽しませることができたがゆえに名作になりましたことを我々は忘れてはならない。原作ファンを納得させ、望んでいることを実現させるとともに、思いもよらぬシステムも追加する。そういうことによって、ただのファンサービスでは終わらずにゲームとしての完成度をも高めたのがこの銀河英雄伝説シリーズなのだ。



種類こそ多くないものの、ユニット（戦艦）のデータは緻密に設定されている。各々の特性を理解して、その性能を最大限に引き出すようなユニット運用を心がけるべし



Silver Ghost

MAKER

呉ソフトウェア工房

DELIVER

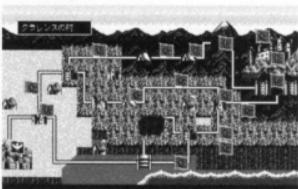
第4回販売

LAUNCHING TIME

1984/11

シミュレーション界のエボックメイク

舞台背景は中世イギリス。まだ時代は動乱の中、多くの領主達が趨勢を競い合っていた。そんな血塗られた時代につけこみ、悪魔が世を支配せんと目論む。父であるアスロット王の命を謀略に奪われ、自らの出自を知らずに育った青年騎士ランスロットは、ある日夢枕に立った亡き王の命に従いつて多くの仲間と共にキャメロット城奪還の



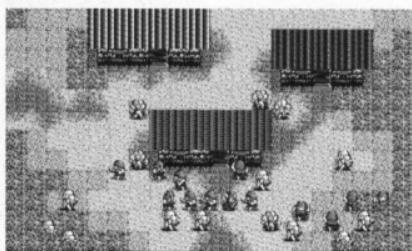
闘いでいるのだった。「アルゴー」(P.43)において「とにかく大きなキャラクターを動かし」たかった呉ソフトウェア工房が、「とにかく大勢のキャラクターを動かしかった」というコンセプトで制作したら、こんなゲームができました。ただ聞くとアイディア先行のゲームと思われるかもしれないが、このゲームはレトロゲームとしてではなく、あらゆるゲーム史上においてエボックメイク。「ゴチャキャラ」システムと呼ばれるこのスタイルはこの後「ファーストクイーン」シリーズに継承され、現在でも多くのマニアに愛され続けている。

FIXED PRICE
¥7800CONDITION
●PZL AVG ACT
RPG SLG ETC¥0
¥100
¥200
¥300
¥400
¥500
¥600
¥700PC-
8801 PC-
9801 X1
FM-7 FM-
77 FM-
77AVFIXED PRICE
¥7800CONDITION
●

ひとりひとりの駒を愛するということ

このゲームのコンセプトはより多くのキャラクターを「動かす」こと。そして「ゴチャキャラ」システムとはチームのリーダーを中心として最大15名のキャラクターが所狭しと動き回って敵と闘うというちょっと考えられないようなものなのだ。基本的にリーダーが出せるコマンドはフォーメーションの変更と突撃・退却ぐらいたが、それぞれの小さなキャラクター達が名前をもち、独自の「意思」をもって敵に挑み、レベルアップし、アイテムを所有し、クラス変更までする！もうその姿は圧巻とかしゃいようがない。さらにスタート時点ではひとつの村の若者達に過ぎなかった部隊が拠点を制覇していくうちに、様々な部隊が協力を申し出てくれるので、実にその数最大15名×16チーム、計180名のキャラクター！

駒ひとつに愛着を込められるシミュレーションという独自の世界観はオリジナリティの牙城であり、今後のシミュレーションでこれほど驚愕に値するエボックメイクが現れるかはかなり疑問。愛すべき大事なキャラたちを少しでも殺さざに育て上げることは、最終目的である城の奪還を凌ぐよろこびだ。



が大死んでしまうと、あとで泣きみるキャラクター

楽しみ方はゲームクリアだけじゃない

攻略法としては、まずキャラクターの個性を活かし、戦術にあった部隊編成すること。戦士系、魔術師系、弓使い系、アマゾネス、モンク、アーマーシューターなどの様々なクラスは、それぞれに使い道がある。また、敵の精銳部隊が侵攻してくる拠点にこちらも精銳部隊を配備したり、前線には戦士系の切り込み部隊を採用するなどといった戦略的な要素も必要。さらに敵のリーダーを早々に倒せば敵部隊が味方になることも。この方法でしか仲間になれない強力なクラスも存在するので、ぜひともチャレンジしてもらいたい。

と、小難しい理屈を書いてみたが実はこのゲーム、クリア条件はそれほど難しくない。純粹に小部隊精銳型のメイキングをしても案外クリアできてしまったりするので、それほど神経質になる必要もないのだ。どちらかといえばクリアそのものよりも最強の集団を作ったりクラスの組み合わせを実験したりという楽しみ方のほうが長く遊べるような気も。

というわけで、一度クリアした後からでも何度もプレイしながらおなじみのこのゲームの正しいプレイ方法と言える。



シルバーゴーストのリーダーを抜きにするフォーメーションが必勝の秘訣。馬鹿一人死んでしまう

Personal computer of the 80's 2

80年代のパソコン2

1982年、NECとシャープがシェア争いをしているさなかに新たなる強敵、富士通が現われた。この三つ巴の中でなぜNECが一步先に抜け出し、以後10数年にもわたる帝政時代を築き上げたのか、このページでは確認していこう。

富士通もついに参戦、三つ巴の戦いが始まる

シャープの「X1」が発売された1982年、富士通はそれを受けて立つといわんばかりに名機「FM-7」を市場に投入する。またNECが「PC-8801mkⅡ SR」をリリースすると、今度はサウンド機能や同時発色数で勝る「FM-7AV」を対抗機種として発表した。またこれ以外にも富士通は「FM-11」や「FM-16β」など、新型機種を次々と精力的に発表していく。いうまでもなく、これは他のメーカーにとって、大変な脅威であったといえるだろう。88シリーズでシェアを伸ばしたNECにしても、当時発売を始めたばかりの16bit部門(=PC-9801シリーズ)ではまだ何が起きるかわからないのだから。

そのような意味で、実はこの頃のNECが一番恐れていた相手とは富士通だったのかもしれない。もちろん、シャープも恐れを抱かせるには十分な相手であつただろうが、それはNECが当時もっとも成功していた8bitマシンの分野のみでの話である。

だが、NECはきたるべき戦いを前に、すでに先手を打っていた。なんとNECは、16bit時代の覇者となるがためにPC-9801のプロトタイプを本体発売前に各ソフトメーカーへ配り歩き、自社のソフトを作成してくれるよう各社に依頼していたのだ。しかも前代未聞のハードメーカー自らのソフト製作サポート付きで！ 結局、富士通の16bit機「FM-16β」はNECに遅れること2年、1984年に発表されるのだが、戦いの結果はこのときすでに決まっていたのである。しかも、それを挽回しようとした富士通はこのあと16bit FMシリーズを次々と発表するのだが、これらは互換性のない機種のオンパレードで、結果的にMS-DOSマシンである「FM-R」に至るまで軒余曲折を続けたがためにユーザーから相当の非難を浴びてしまったのだ。こうして8000シリーズとの互換性も考慮し、かつ88シリーズの出足も順調に伸ばしたNECは、シェア率第1位の階段を確実に昇っていくのであった。

世界初の統一規格、MSXの登場とNECの帝政確立

今までいわゆる「マイコン」と呼ばれるものを中心に記述してきたが、この時代に影りを加えたちょっと変わったコンピューターとして「MSX」のことにも触れておこう。80年代前半といえばNEC、富士通、シャープの三つ巴を中心マイコン界は動いてきたわけだが、この分野に乗り遅れた各メーカーのために、マイクロソフトとアスキーは1983年に世界統一規格「MSX」を発表をする。このマシンの最大のウリはなんといっても「スプライト」機能だろう。これは画面上のキャラクターを背景から完全に切り離して、それを重ね合わせることでスクロールを実現しようという機能で、STG等に絶大な威力を發揮したのだ。また、それに加えて多くのメーカーが参入することで、同じ「MSX」でもさまざまな特色的あるマシンを選べることや、マイコンに比べてきわめて安価であったことも人気の秘訣であった。

以上、70年代後半から80年代の中盤にかけて、EGGタイトルのベースとなった機種がどのような背景で生まれてきたのかを概観した。これらの機種間競争の結果は諸氏もよくご存知のとおり、NECの88シリーズが1番のシェアを勝ち取り80年代の後半までヘグモニーを握ることとなった。なぜ88が勝ったかは、さまざまな答えが出来るだろう。ある者は偶然を指摘し、またある者は初の本格的なマイコンを出したことを勝因として挙げるかもしれない。だが、それは真の解答となりうるのか？ PC-8001より優れたマシンはいくらくでもあったのだ。しかし、NECは8001から88へ移行する際に互換性を保持したり、16bitに関してはトップシーケレットを明かしてまで顧客開拓に乗り出した努力があった。パソコンはよく「ソフトがなければただの箱」といわれるが、NECはそれをどこよりも知っていたのだ。しかし、これは他社の不要を意味するわけではない。競争他社があったからこそNECは存在し、我々は多くの選択肢を享受できたのだから。

Computer
Technology
in the
80's

EGGinformation

EGGinformation

EGGインフォメーション

EGGからは毎月1回新しいリリースが行われている。ここではその配布数ランキングとユーザーからのリクエストランクイング、そしてファンにはありがたい耳より情報をお伝えしよう。さあユーザーは何を望むや!?

EGGRANKINGTOP10

5月現在の配布数ランキングは、日本ファルコムが人気だ。ザナドゥが上位を飾っているのは会員の内に占める当時のプレイヤーの比率の現われだろう。一方でFM77AVのレイドックなどは、当時羨ましくて身悶えした88ユーザの切望? ちなみにこのランキング外でEGG担当者のオススメゲームは、EGGY(八巻社長)、サイオブレード(高木氏)、メルヘンヴェールI、II(鈴木氏)。

RANK	TITLE	MAKER	DELIVER
1	ザナドゥ／ザナドゥシナリオ「	日本ファルコム	第一回販売
2	夢幻の心臓」	クリスタルソフト	第一回販売
3	イース	日本ファルコム	第一回販売
4	レイドック	T&Eソフト	第一回販売
5	イースII	日本ファルコム	第二回販売
6	スタートレーダー	日本ファルコム	第一回販売
7	ぼっぶるメイル	日本ファルコム	第一回販売
8	ファンタジアン	クリスタルソフト	第二回販売
9	ダイナソア	日本ファルコム	第四回販売
10	イースII	日本ファルコム	第三回販売

REQUESTRANKINGTOP10

リクエストではAVGが滅法強い。さてさて当時の激難AVGを今解けるかな?? さらに85年前後のタイトルに人気が集中しているのが特徴か。これは後期に88ユーザとなった会員の要望とも考えられる。一方でゲームアーツのACTが2本入っているのは、全体にACTの層が薄かった当時のPCゲームにおいて良質のACTがいかに愛されたかを表しているように感じる。

RANK	TITLE	MAKER	RELEASE	TYPE
1	デゼニランド	ハドソンソフト	83年	AVG
2	サラダの国トマト姫	ハドソンソフト	84年	AVG
3	ブラスティ	スクウェア	86年	RPG
4	テグサー	GAMEARTS	85年	ACT
5	エメラルドドラゴン	グローディア	89年	RPG
6	シリフィード	GAMEARTS	87年	ACT
7	ザ・スクリーマー	マジカル・ズウ	85年	RPG
8	オホーツクに消ゆ	エニックス	84年	AVG
9	軽井沢誘拐案内	エニックス	85年	AVG
10	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	86年	ACT

EGGNEWS

EGGにおける再販上で、BASICなどBIOSの権利が遂にクリアになった。これによってレトロゲーマー垂涎の80年代初期作品を含めた分幅広いタイトルが今後期待できそうだ。また、パッケージ販売が決定したタイトルもある。まずはT&E初期の名作『スターーアーサー3部作』、さらに後期の名作『ディーヴァ』(全シナリオ全機種版セット)そして『ソーサリアン&シナリオ』と『暗黒要塞RELICS』(移植版)だ。発売時期などは、EGGのホームページ上で順次公開されるぞ。

BOTHTEC interview



ボーステック株式会社代表取締役
八巻龍一 (48歳)

1983年12月にボーステックを設立し、以後パソコンゲーム業界の牽引役として活躍。社内で動く全てのプロジェクトに自ら携わるパワフルさのみならず、今回の文化的事業にGOを出した男として内外から熱い信望を受ける。



ボーステック株式会社ゲーム事業部ディレクター
鈴木直人 (31歳)

超鉄ブリキンガー(NG) ミスティックアーケ(PS)などを手がけ、一昨年冬にボーステック入社。現在ではEGGプロジェクトのヘッドとして活躍する一方でPC版、XBOX版RELICSの開発にあたる。



株式会社ベガシス 営業企画部マネージャ
高木啓多 (29歳)

下請けライターなどをしながら大学(文系学部)を転々とした後、何故かSEに。某大手音楽WEB配信サービスに携わった後、ゲーム復刻事業を興すため退職して現在の会社に移る。著書に『究極! X68000エミュレータ』。



1984 | BOTHTEC Establishment

80年代におけるソフトハウスの時代背景

編 ボーステックの成り立ちや当時の時代背景を教えてください。

八 私自身、ボーステック立ち上げの前に既に会社経営をしていたんですよ。なんですが、趣味的にPC8801mk2用の占いソフトを作りてPCショップに持ち込んだらこれが結構売れたんです。それで知り合いのPCショップの店長さんと一緒にになってソフト作って売ろうという話になりました、立ち上げたのがボーステックでした。当時はこうしたPCショップがオリジナルのソフトを開発・販売していて、それがベースになってソフトハウスができるというケースが沢山あったんですよね。うちも最初は7人ぐらい、プレハブの2階で始めた小さな会社だったんですよ。

編 雨後の竹の子状態のような感じでしたよね。学生ベンチャーのようなノリもあったように感じますが

八 学生はプログラミングをしてましたよね。ソフトハウスはまだ別かもしれないです。でも、確かに全国からの多くの凄い勢いでソフトハウスが立ち上がってきましたよね。うちもあと1年遅かったらどうだったか。

編 そういう時代ですとやはりメーカーさん同士の交流もありましたか？

八 そうですね。どこもがそんな規模でやっていましたから。「STACK」っていう、当時の有力メーカーさんがつまつてやる飲み会（笑）みたいのもあって、色々と情報交流をしていました。

編 やはり八巻社長がプログラムを組んでいたのでしょうか？

八 いや、ソフトは最初は雑誌上で公募したんですよ。いわゆる素人込みのプログラムをベースにした商品開発です。アスキーさんも同じようなことをやっていましたね。当時はそういうの多かったん

ですよ。在野のパワーが凄かった。それで10作品入選して、販売へと。そう、実は『レリクス』も当時高校生だったプログラマーの作品が元になっているんですよ。彼は卒業してからうちに入ったんですが。まあ、企画もシナリオもプログラミングも一人でやるような、そんな個人技術に依存していたものこの頃の特徴ですね。

編 そうしたある意味恵まれない環境だったからこそ生まれたものはあるのでしょうか。開発機器も未発達だったと思われます。

八 当時はそれが当たり前で不自由には感じませんでしたけどね。でも、それを言うならやはり開発環境が未熟な中で生まれた天才的なプログラマーでしょう。例えば『ドラゴンスレイヤー』（ファルコム）を作った木屋さん。有名な方ですが、彼が「人間アセンブラー」だって知っていましたか？

編 なんですかそれは！？

八 木屋さんはマシン語（PCを動かす基幹的原語。2桁の16進数の集まりでしかない）を何のツールも使わずに“素”で入力してしまうんですよ。神業の域に入っていますよこれは。こんなプログラマーは今の時代じゃ絶対に育ちえない存在です。

高 そうでしたね～。木屋さんの作ったプログラムのソースを見たことがありますけど、ソースが光って見えたのはあれが最初で最後でしたよ。もうこれ以上は小さくならないだろうってぐらい合理的に圧縮されてて、それにも驚きました。あれはまさにマシン語を全て理解しているからこそできる技でしょうね。

八 あととはシステムサコムのマーク・フ林ト氏、T&Eでハイドライドを手がけた内藤さん、ゲームアーツでテグザを作った上坂さんなどが凄かったです。皆さん

ほとんど独りでゲーム作ってましたし。

編 そうしますと、やはり他メーカーさんのプログラムを参考にされることもあったのでしょうか？

八 とにかくみんながゼロから色々探索していた時代でしたからね。他社のプログラムの仕組みなんかはお互い調べあって、なるほどこんなことしてるとか～なんて勉強していましたよ。

編 八 メーカー間競争も激しかったとそうですね。メーカー間競争の激しさがそのまま技術力の向上に繋がっていました。実際当時のプログラム技術の進化速度ってすごいでしょう

編 確かにハイドライド1からハイドライド3までの時期とか考えると凄いモノがありますよね。ゲームのカテゴリーなどはどうでしたか？

鈴 八 海外の影響もありましたよね。そうそう。日本のPCゲームはまずは海外ありきでしたよね。「ブラックオニキス」とか。でも、そこから日本のオリジナルなもののがどんどん出来ていった。もうみんなが意地になって新しい物を作ろうと試行錯誤してまし、見たことのないゲームシステムっていうのは実際にウリになった。

編 では、の中から生まれた日本のオリジナルにはどんなものが？

八 やはり、ぶつかって攻撃すること、でしょうね。体当たり式の戦闘というやつです。ファルコムさんとT&Eさんですね。実際あれを考えたというのは凄いことだと思いますよ。

鈴 その他のゲームシステムっていうと、わりと世界中に存在するんですよ。今も海外にオチモノゲームなんかありますしね。イースのようなキャラを使ったゲームっていうものもあるんです。でも、どうしてもみんなキャラクターが剣を振っちゃう。不思議ですけどね。

メーカー間競争の激しさが技術向上に繋がっていた

編 PCゲームも後期になると『インスリ』とか『サークルII』以降のように剣を振りだしますが、これを見て剣を振るのがマシンスペック的に難しいのだと思ってましたが鈴いや、それは可能でしょうね。それは純粋にユーザからの要望があったからでしょう。スペックが足りなくて体当たり式が生まれたわけではないでしょうね。

八 実際その簡単な戦闘がどれほどユーザーに間口を広げたことか。それでも難しいゲームは多かったです

編 確かに当時のゲームにはかなり難易度の高いものが多くて感じます。それについてはどうでしょう。

八 単にゲームバランスが悪いという話もあるんですが(笑)、実際海外のゲームの難易度がそこそこ高かったですね。あと、やはり中学生や高校生にとって、6000円や7000円を出すゲームというのはかなりの出費ですよね。それが一晩で終わってしまうのではいけない。できるだけ長く、深く楽しんでもらうというのが、開発のベースにあったと思いますよ。実際プレイヤーも十分それに応えてくれていましたね。

編 では、そんな熱いPCゲームのムーブメントが90年代初頭に下火になってしまった理由はどこにあると思いますか?

八 ……まず、一番大きいのはコンシューマーの大ヒットですね。スーパーファミコン。性能もファミコンから格段に上がって、なにもPCでゲームをやらなければならない理由がなくなってしまったんですよ。もちろんそれでもPCゲームは残っていましたが、決定的だったのがPCがOS上で動くものになってしまったことでしょう。WINDOWSの誕生です。これはOS動かすだけでもかなりのマシ

ンスペックを消費してしまいますから、やはり重いんですよ。

編 ゲームのプレイヤーの質にも当時と今では差があるように感じますが、いかがでしょう?

八 ゲームをやる気持ちは今の人と何も変わらないと思いますけど、確かにゲームが出来始めでカタゴリ化する差分していなかった時代ですから、思い入れの強い人は多かったです。心からゲームが好きな人が多かったし、だからこそ極端に難しかったり多少ゲームバランスが狂っているものでも、必死になってプレイしてくれました。1本のゲームを深く愛してくれましたよ。残念なのは、80年代後半ごろにユーザさんが「樂をすること」を覚えてしまったことですかね……。表現力が優れていて難易度は低いゲームがでてきて、それがもの凄く売れたでしょう。それが悪いとは決して思わないんですけど。

編 現代のゲーマーはゲームを使い捨てにしているような雰囲気もあるとおもいますが、それについては?

八 いや、それはないんじゃないかな。やはり十代前半のゲームを始めたばかりの子供達はすごく熱心だし真剣にゲームをプレイしていますよ。

編 では、現代のゲーマーにこそプレイしてほしいと思うのはどんなタイトルになりますか?

八 やっぱり『ザナドゥ』、『シナリオ2』とかでしょう! 現代のゲーマーには是非あの苦しさを味わってほしいですね。9ステージのアレとか、アイテム一個のために頭からやり直さなきゃいけないなんて当たり前でしたよね。

鈴 僕は手前味噌ですが『レリクス』ですね。とにかく新規。乗り移るっていう楽しさはなかなかないと思う。

八 あとね『WOOM』はやってほしいね。キャラの動きのアニメーションが凄く滑らかで。当時のキャラの動きを考察するにはやっておいてほしい。

鈴 あ、あとは『デゼニランド』とか。『デゼニワールド』はそれほど難しくないですけど、『デゼニランド』は言葉を選んでいかないかいけないとか、鬼のようなシステムでしたから。

編 なんだかやっぱりひたすら難易度高いものばかりですねえ(涙)

鈴 ええ、苦しい名作っていうのはやってほしいですね、実際。

高 あ、僕はゲームアーツの『テグザー』をやってほしいです。パソコンでアクションをやるっていうのはファミコンへのやっかみ半分のようなところがあった時代で、PCユーザーが初めて家庭用ゲーム機のユーザーに対して優越感を覚えたのが『テグザー』だったんですよ。ファミコン版がアレでしたしね。それにエニックスの『ジーザス』はアドベンチャーゲームの分岐点でした。現在のアドベンチャーのスタイルの原点です。これも是非プレイしてほしい1本です。

鈴 あとは『ウイザードリー』だけは死ぬ前に一度やっておきましょうということで。なんとかEGGでも出したいんですけど、何とかなりませんか?

八 (苦笑)

34 BOTHTEC
Establishment

プロジェクト発足

編 まずはこのプロジェクトが発足したキッカケを教えてください。

高 今だから言いますが（笑）、コミュニティサイトのなかでは「昔のゲームをEMUで公式に復活できないかな」って声が10年ぐらいずっと続いてたんですよ。でもそれはサイトの中で集結してしまうような話だったんです。だったら自分がやっちゃえということで、だいたい今から2年ぐらい前から自分でレトロゲームのサイトたてて色々と活動を始めてまして、あちこちのメーカーさんと連絡してたんです。

八 そしてですね。その同時期ぐらいにうちの方でレリクスを無料公開していたんですよ。WINDOWS版のレリクスを出すにあたって告知の意味も含めて98版を無料開放してたんです。でもそれは98機種がない動かないというものです。

鈴 そんなときに、高木さんからメールがきたんですよ。無料開放しているレリクスだけど、「エミュレータ用のディスクイメージとして出していいかっていう（笑）」

編 いきなりメーカーさんにそのメール出すのは悪いですね（笑）

高 「ライターやら何やらやっていましたんで、個人の立場で企業とやりとりするのは慣れてましたんで。で、御社のサイトで「RELICS」のイメージを公開しませんかって言ったんですよ」そうしたら「好きにして下さい」ってとんでもない返事がきました（一同爆笑）。私はポーネックのサイトで公開してほしかったんですけど（笑）。

鈴 八巻の方から来た指示が「めんどくさいから好きにやって」というから。

高 実はその時同時にEMU本体の開発もやっていたので、よしリクリクスいたどってその瞬間にもうポーネックさんにメールしたんですよ。駄目モドで。そうしたらいきなりOKって話になってしまい

まして、ビックリ仰天という（笑）。以前にX68000の「ZOOM」の無償公開にも成功していたんですけど、それにしても本当にあっという間でした。そんな経緯があつて私のサイトの方でレリクス全機種配布させて頂いているんですけど、これがポーネックさんとの最初のアクセスです。

鈴 それでその後高木さんが書いた本のインタビューなんかの機会もありまして、個人的におつきあいするようになったんですけどね。ちょうどそこからポーネックではJ-PHONEのJAVAのゲームを作り初めていたところで、ハイドライドとかYsⅢとかチマチマとか作っていたんです。で、「JCGA」に加盟するメーカーさんとかなり折衝が進んでいる段階だった。

八 「JCGA」（ジャパン・コンピュータ・ゲーム・アソシエイション）っていうのはSTACKの後進のような団体で、もう一回昔のPCゲームを中心に集まろうという団体だったんです。

鈴 で、そんなプロジェクトがあったので、手元にはタイトルを貸し出して頂けるメーカーさんとソフトがずらずらリストになっていた状態で。これだけあれば何とかなるんじゃないかなあと。

編 そこで高木さんに相談がいったわけですか？

鈴 そうですね。それまでにもプライベートで飲みに行くような機会はあったんですが、ある日高木さんと秋葉原でお茶飲む機会がありました。その時に「こちらでコンテンツは用意できるので企画してみましょうか」と、そういう話になったんです。

高 ちょうどその時分、私の方でもエミュレータ事業を立ち上げようとなれこれ準備していたところでして。ポーネックに伺った時にもその話はしていたんですよ。

鈴 問題は八巻がGOを出すかだったんですが……。あれは凄かった（笑）。

高 うん。凄かった。

編 どうなったんですか？

鈴 いや、その話をしたあとに、僕はすぐに会社に戻って八巻にこの経緯を話したんですよ。そうしたら八巻は結構淡淡と聞いていて、全然無反応なんですよ。で、これは駄目かなと思ったんです。そしたら家に帰る途中で高木さんから血相変えて電話が来まして（笑）。

高 電話しましたねえ。「ちょっとこんなメールが来たんですけど！」って（笑）。

鈴 なんとですね。僕が相談してからほんの1時間ぐらいの後に、八巻から高木さんにも凄い長文メールがいてたんですね。「うちならこれだけメーカー押さえてますんで是非やりましょう即ちましょく」ってメールでした（爆）。さっきまで「えー、レトロゲーム～？」なんて言ってた人が（笑）。言ってることとやってることが違うぞって（一同爆笑）。

編 やはり社長としてもピンと来るモノがあったんですか？

八 話聞いてる時はどうなんだろう、という感じでしたけど、よくよく考えたらこれはいけるんじゃないかなと。ちょうどその時期うちも課金できるサイトを初めて間もない頃だったんですよ。もともとは家計簿ソフトを日々払いながらおうというサイトだったんですけど。タイミングよかったんで、ピッタリだなあと。

鈴 レトロゲームなんて誰が買うの？みたいな雰囲気だったくせに（笑）

八 いや、売れるかどうかは半信半疑だったよ。

編 ちなみにそれはいつ頃のお話だったんですね。

高 えっとアレが去年の7月でしたね

編 !! 配信開始の4ヶ月前ですか？

鈴 ええ（笑）。その日から3日後ぐら

プロジェクト発足から開始まで4ヶ月でした

いには本格的な打ち合わせを開始しまして、じゃあ始めましょうと。あとはもうサーバの立ち上げと作り込みとコンテンツの収集です。

八 結構大変だったね。徹夜で。

鈴 8月にはMSXのイベントでEGGを初めて告知してしまったものなんで、もう引くに引けないなあと。雑誌のLoginさんからもタイアップしたいという話が出てきましたし、そうしたら配信日も雑誌の発売に合わせて決まり、もう雪崩式に(笑)。もうサーバの作り込みが終わる11月に立ち上げって決定してしまったわけです。

八 開始からは本当に駆け足でしたね

高 お茶しながらでたプロジェクトが1週間後には動いてましたからね

八 やっぱりファルコムさんやT&Eさんが快諾してくれたのが大きかったね。

鈴 一番丁寧にコンテンツ出してくれるのは、やっぱりファルコムさんだったんですよ。伊達にイース何度も出してないそっていう。さすがですね。過去の資産に対する考え方ができる。

編 しかしもの凄いペースで立ち上がったんですね。ちなみにどんなところで難航しましたか?

八 まずはメーカーさんの許諾ですね。現在JCGAに加盟しているメーカーさんは1社除いて全部許諾は取れましたけど、それまでが大変だった。もう探偵業ですよ(笑)。この数ヶ月ぐらいで行方が知れなくなつた会社などもありますし、会社自体がなくなっちゃってるところもありますし。痕跡がないんですよ。これは本当に大変だった

八 まだみつからないメーカーさんもありますしね。なんで、この本を見た昔のソフトの制作者の方はご連絡ください。八巻まで。いや、本当に。

編 エミュレータの制作はどうでしたか?

高 だいたいのものは形になっていたんですけど、まずテープ作品ですね。ベーシック上からコマンドで起動させていたものを、自動起動に作り変えなければいけない。これは大変だった。昔のものほど手間がかかるというジレンマですね

編 なるほど。ちなみに現在リリースされているタイトルは88版が多いですが、何か技術的に難しいのでしょうか。

鈴 それは当時発売された絶対的なタイトル数の問題ですね。機種間に明確な差がないものに関してはやはり88が当時のマジョリティでしょうから。

高 機種に関してはそれぞれ研究は進んでいて、いまのところカバーされていないプラットフォームは存在しないです。ただし、まあ現在出ているタイトルはテスト機に400MHzのマシンを使っているので推奨スペックで大丈夫だと思うんですけど、77AVが非常に重い。さらに今後発売される予定のMSX版などでは推奨スペック600MHzになってしまう。簡易OSのようなもの上で動いているので、2重エミュレータみたいなシステムになってしまふんですよね。ついでに言えばX68000になると本当に800MHzはほしくなります。これは大変ですよ。

編 キーボード配置はどうでしょう?

高 それも大変。とくに大変なのがノートPC。これは機種ごとにキーボード周りの設定が違うので100%OKにはならない。それにUSBキーボードのデバイスも独自だったり101キーボードを使っている方もまだいますしこれは課題ですね。なにしろ企画スタートからオープンまで4ヶ月しかなかったもので、オープン時のユーザーさんはご迷惑をかけてしまったことは思います。あれから6ヶ月たって、やっと問題が精査できてきたところでしょう。

編 やはりバグなどもありますか?

鈴 ええ。バグを含めてサポートは本当に大変ですね。実際ユーザーさんの知識はかなりのもので、色々と指摘があるんですよ。それでも、バグにしてもプロトクトの問題と当時からのバグとEGGとの相性と、それのどこに問題があるのかと。分別が非常に大変ですよね、これは。

高 モノによっては当時のバグをEGGに移植する際に直したものまであります(苦笑)。こんどデバッグ手伝ってください。

編 それは本当に大変そうですね(苦笑)。しかし、これほど開発に手間のかかるプロジェクトとしては、非常に料金設定が安い気がします。そちらはどうなのでしょう?

八 基本的には高くなかったです。それだけです。根拠はないですね(笑)。たくさんひとに買つてもらうことがなにより大事なんですよ。やっぱり500円ぐらいで買えるのって嬉しいじゃないですか。一応5000会員で採算がとれる計算にはなっているんですが、まだまだです。

鈴 最初は300円で販売させて頂いたんですけど、98版などになってくるとイメージの量自体がかなり多くてですね。人件費と開発費を考えると1タイトル200本から300本売れてくれないと制作コスト自体でないんですよ。でも、いま実状で200本売れてるタイトルっていうのは数割しかないし、低いものだと数本しかでないものもある。そういうとするとサーバの維持費とかまかなえないですからねえ。大変といえば大変です。

八 あとは版権ものですね。これはソフト会社だけじゃなくてキャラクター会社や作者へのロイヤリティがあるんで。まあ高木さんが生の声を聞いていましたんで、料金設定にしてもだいたいこれぐらいな

違法コピーの手間よりも安い料金設定です

ら買うだろうなっていうのがあったんですよ。中途半端に高くしてしまったから、クラックしたファイルが出来るだけなので。

編 違法コピーは想定しますか？

八 それはしますよ。料金的にはメーカーの方からはもうちょっとなんとかならないかという話もあるけどね。でもこの価格で出すことで、逆にアンダーグラウンドで出回っているものを淘汰する狙いもあるんですよ。安い価格で供給してやめにからアングラウンドやめてこちらに来てよ。

鈴 CD-Rに焼いてる手間があったら買ったほうが早いという料金設定だと思いますよ。だから付加価値をつけるためにメーカーインタビューを入れると色々と努力をしているところです。今回はACCSなどの著作権協会も納得して協力してくださると言っているので。

編 そもそもエミュレータの存在 자체がメーカーの敵のような気が……。そのシステムをあえて理解するのは偉業ですし、業界自体がものすごく柔軟だと思うのですが。

鈴 アンダーグラウンドでROMイメージを売買するっていうのはNGですが、エミュレート技術は同じプログラマとして正直関心しております。需要があるので供給する物がないからっていう話はよく来るし、今になって「スキームのディスクが壊れたので交換してください」なんて依頼が来ることもあるんですよ。私自身パッケージをコレクションするのが趣味なので、気持ちはわからないでもないんですね。だから、リスク背負ってアングラでやってるんだったらメーカーでサポートするから手伝ってよ、という気持ちです。

高 実はなぜリスクを背負ってまで吸い出しデータを無料で配布しているのか、興味があってアングラの人の話を聞いたことがあったんで

す。すると、ゲームがとにかく好きでみんなと話したいんだけどモノがないと。そんな意見だったんですよ。お金出しても買えないものだったんですよね。だからこのプロジェクトはアングラに頼らざるをえなかつたゲームファンへの救済措置でもあるんです。実際今回のプロジェクトも当時のゲームのファンの方達の色々な力添えがあつてできましたから。

鈴 フロッピーの寿命がありますしね。僕のコレクションの中でも、もう死んでしまってるものがありますし。ログイン版の「オリジナルリクス」なんですかね。もうショックでショックで、これは僕のやる気に火をつけましたね(笑)。さらに当時ユーザーで、当時やりたかったけど金がなかったっていう、トラウマじゃないんですけど。それが実現できるっていうのはやっぱり嬉しいですよ。ところで誰かオリジナルリクスを持ってたら売って下さい(笑)。いやホントに。

編 いや、頭が上がりません。この不景気でどこもが利潤追求しかしないなかで、凄いビジネスモデルだと思います。クロスマーカーというだけでも他の業界じゃ考えられない柔軟さですよ。

八 まあ、それはうちだけじゃつまらないですから(笑)

鈴 利益は微々たるものですがね。利益が出なければビジネスモデルにはならないんでしょうけど、こういうモノがあるということでまずはユーザー側から違法コピー物のリスクを犯すよりはこっちがいいと、認識を変えていかなければと思うんですよ。

八 最終的にユーザーと業界の双方のためににはいいです。初の著作権協会公認エミュレータ的なニュアンスありますよね(笑)。データベース的な価値もありますし。デジタルコンテンツとしてのゲームの

保存という……。

編 (感動で絶句)。

編 それでは、今後のプロジェクトがどう進んでいくかについて、教えてください。

鈴 「スターアーサー3部作」「DAIVA」全機種と「ソーサリアン」のシリオセットをパッケージ販売する予定です。

編 パッケージ版ですか。そのほかにもそういう形態で発売するタイトルはあるのでしょうか？

鈴いや、パッケージはどうしても一般的なソフトと似たような値段になってしまふので。コストがかからてしまうんですね、どうしても。データベース的なものも含めて、ユーザーが楽しんで頂ける場を提供するのと、低価格でよりたくさん的人に当時の名ゲームをプレイしてもらうことが理念なので、パッケージ販売は需要の高いタイトルのみになります。

編 80年代前半のゲームに関してはどうでしょう？

八 実はBASIC(当時のプログラム言語)の権利関係があって出せなかったタイトルがたくさんあるんですよ。ですが、この権利関係が最近うまくいくようになりまして、だからこれからは旧いタイトルも出せるようになります。

鈴 一応これは開発側との話し合いもあるんですが、採算性をあまり無視しても不味いですね。ただし、8001なんかのタイトルを増やして、タイトル数を増やすことで会員を増やしていく、そこで採算をとつて本体をデータベース的な価値のあるものにするという理想もあります。

八 最終はミュージアムですね。

編 折角ネットで出しているので、海外に向けて配信するのもありかと思いますが？

八 そのうちあるかもしれないですね。向こうはDOS-Vでしょうか？

当時のゲーム製作の方 ご連絡下さい(笑)

時でも海外版ありましたから。問題はメーカーとの折衝とサポートでしょうね。

鈴 サポートは大変でしょう。でも海外の人でも「買える」ようにする、とすることはいいでしょうね。

八 あとは、韓国や台湾で提携している会社があるので、そこがやりたいと言つてくれればいいんじゃないでしょうか。どうする?

鈴 ええ。実際海外からの需要はあるみたいですよ。結構問い合わせきますしね。オーストラリアとか。MSXが始まると相当問い合わせ来ると思いますよ。MSXはヨーロッパと南米で人気あるんですよ。でも海外からMSX狩りの日本ツアーミたいのがあるみたいですね。

八 日本中探し回って帰っていくみたいで。向こうのマニアは日本の比じゃない感じなんですよ。オーバーションなんかでも非常に高値をつけるようです。

編 海外のマニアまで巻き込むプロジェクトになったら本当に凄いですね。期待させて頂きます。

編 なお、大変お聞きし辛いのですが高木さん、どこでもセーブできるような機能など、現代ならではの付加機能はどうでしょうか?

高 それは辛い質問ですね(苦笑)。現在全てのEGGは見た目が一緒ですが、機種によって全く違うプラットフォームで動いているんです。だからひとつにつけるならみんなにつけなきゃいけない。そのあたりでユーザーの方がもう少しこなれてきたらどれかにつけようかなとは思っているんですが。それと、当時を知らないユーザーさんに、ゲーム中のセーブとどこでもセーブの概念を理解してもらえるかなと。ちょっと考へているのはエクスパンションミティなかたちでもうひとつエグゼ用意して、それを使うことができるとか。どちらにしても将来的にはどうしても求められてく

る機能だと思います。

鈴 もちろんゲーム性を崩しかねないという理由もありますけどね。メーカーさんとしても、当時のままのかたちでプレイしてほしいという希望もありますし。

高 ですから将来的には、これはどこでもセーブできたほうがいいだろうと明らかに言えるものに関して、考えようかと思っています。

鈴 そうですね。著しくゲーム性を損なうものはやめておくとして。

高 レジューム機能としてつけるっていう考え方もあるけどね。検討対象だろうけど。

鈴 それもいいですねえ。

編 是非ロマンシアにお願いします(苦笑)

編 では、話を未来の方に持っていくままで、10年後に現在の新作ゲームが同じような状況で配布されることはあると思いますか?

八 必要性は出て来るでしょうね。形態はどんなものになるか分からないうですが。

鈴 ええ。今のゲームが初めてのゲームっていう年代層が求めて来るでしょうね。

八 やはり初めてゲームに触れる中学生や高校生はゲームに関しての感受性が豊かですから。ひとつのゲームに感動したり影響を受けたり、そんな記憶をもって大人になっていくわけです。今大人の人間が10年後に今のゲームをやりたいと思うかは別としてね。その時の自分を思い出したり、ナツメロなんてのもあるじゃないですか。

高 そうすると、作る側としてはそれぞのメーカーさんにソースコードやドキュメントを保存する方向でなんとかしてほしいですね。本来エミュレータは最後の手段なんですよ……(苦笑)。

編 なるほど。ちなみに現在のユーザーの反応はどうですか

高 実は、80年代のゲーマーには他機

種のユーザーを毛嫌いする傾向ってあつたんですよ。FMのユーザーが88のユーザーを嫌つたり。X1とFMの確執とかあったでしょう。それは3年ぐらいまでネット上などでも続いていたんですよ。ところが、EGG上ではそれが全くない。完全に対立が解消しているんですね。それどころか『憧れの別機種版』をやれて嬉しいって声たくさん寄せられるぐらい

鈴 揭示板なんかも和気藹々としてますね。凄い勢いでスレッドが長くなっています。実際ログが飛ぶ寸前ぐらいのスピードですよ(嬉笑)

編 どんな層のユーザーが多いですか?

八 やっぱり当時のユーザーが多いですよ。30代から20代中盤まで。でも、案外現代の十代の子とか20そこそくぐらいの人もいますね。コレクター的な要素もあるんではないでしょうか。どちらにしても、今の若い人にレトロゲームをやってもらえるのは本当に嬉しいです。

編 それは意外ですね。やっぱり当時のゲームならではのゲーム性がありますからね。

編 では最後に、EGGというネーミングの由来を教えてください。やはりボーステックさんの『EGGY』が由来ですか?

鈴 いや、ゲームの卵という意味でのEGGというのは先にあったんですよ(笑)。で、実は企画会議中に僕が卵の絵を書いていたんですけど、足を描いたらEGGYだった。じゃあマークもそれでいっちゃおうかと。EGGYにする案もあったんですが、それは権利がらみで駄目でした。

八 まあ、ここから色んなゲームが生まれてきたぞという意味でEGGっていうのは意義深いですよね。ゲームの原点をよりたくさん的人に楽しんで頂ければ、最高です。最後に……この本を読んでいる当時のゲーム制作の方、ご連絡ください。八巻まで。いや本当に。



Engrossing Game Gallery Official Guide Book

プロジェクトEGG 公式ガイドブック

発 行 人 三苦雅文

発 行 所 プラネット出版株式会社

〒150-0011 東京都渋谷区東1-13-3-204

TEL 03-5485-2840 FAX 03-5485-2910

E-mail hq@planetpublishing.co.jp

<http://www.planetpublishing.co.jp>

企画・編集 佐久間康文

執筆 鈴木大介

吉田祐一

重信普律

デザイン 萩八

監修 鈴木直人(ポーステック株式会社)

印刷所 株式会社メイク

本誌に対するご意見、ご感想は

hq@planetpublishing.co.jpへお願ひいたします

©1997-2002BOTHTEC,Inc.All Rights Reserved.

©2001PLANETPUBLISHINGINC.

PrintedinJapan

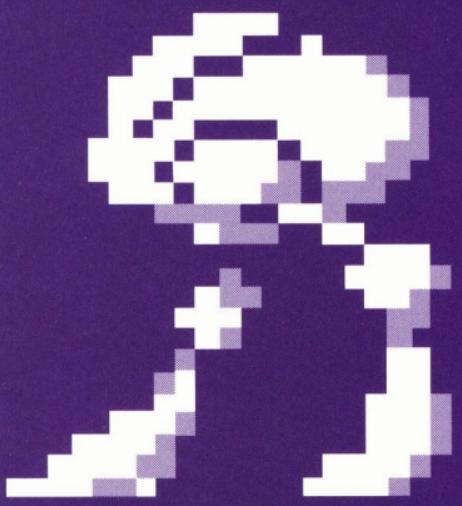
ISBN4-939110-17-6

C2004

落丁・乱丁本は弊社負担にてお取り替えいたします。

禁・無断転載

2002年8月8日発行



ISBN4-939110-17-6

C2004 ¥1600E



9784939110177

プラネット出版

定価：[本体1,600円] +税



1922004016001



ISBN4-939110-17-6

C2004 ¥1600E

9784939110177

プラネット出版

定価：[本体1,600円]+税

1922004016001



80年代を熱く駆け抜けた
名作PCゲーム79本を完全レビュー！

若きゲーマー達よ、
これらを遊ばずして
ゲームを語るな!!



PUSH SPACE KEY