

ファミリーコンピュータ

ENCYCLOPEDIA

マザー百科

企画編集/エイプ



M

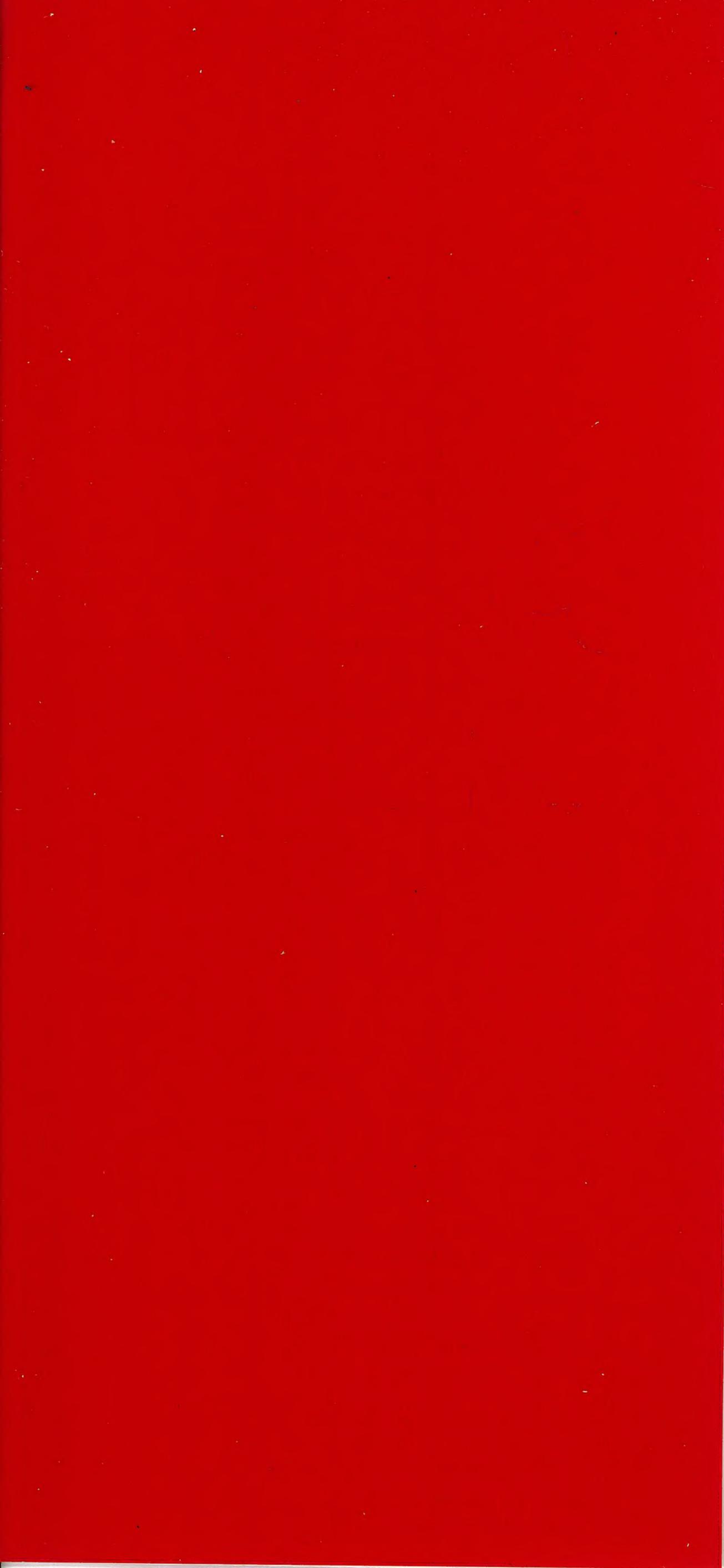


OTHER

TM



ワンダーライフ
スペシャル 小学館



ファミリーコンピュータ™

ENCYCLOPEDIA

マザー百科

企画編集/エイプ



M



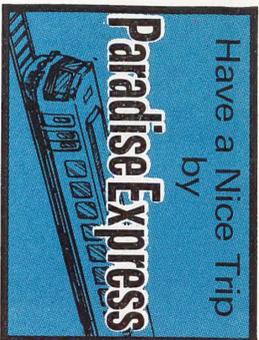
マザー

TM



ワンダーライフ
スペシャル

小学館



No. 11035

FRIDAY, APRIL 1, 1988



75¢ (Tax included)

Mother's Day Times



Little Pippi Missing

A seven-year-old girl, Pippi, living in the suburb of Mother's day, has not returned home since last Wednesday, and her parents have asked police to search for her. According to her mother, Lindgren, Little Pippi was wearing a pink one-piece dress and yellow socks and tying her hair with a yellow ribbon when she left her house. The investigation has been progressing slowly partly because Mrs. Lindgren has been quite upset, repeating "What shall we do?" two hundred fifty-six times in response to the police inquiry. The only helpful clue so far is the report by a man who "saw a little girl like Pippi at a South Cemetery." Yellow socks found near the Chou Cream Zoo yesterday were not long and have since proved not to be hers.

"The Live House"

Wants Bands To Play

Good news to young musicians who dream of becoming a rock'n'roll star! "THE LIVE HOUSE", Valentine, a popular live house among teenagers, has started auditions for bands to perform at their nightspot. Explaining his policy the manager exclaimed, "Music that is not rock'n'roll is just noise." If your response is "Yeahh!", call 117-2553. The auditions are held on every Wednesday night.

RANDOM HOUSE
English-Japanese
DICTIONARY

SHOGAKUKAN
RANDOM HOUSE
ENGLISH/JAPANESE
DICTIONARY

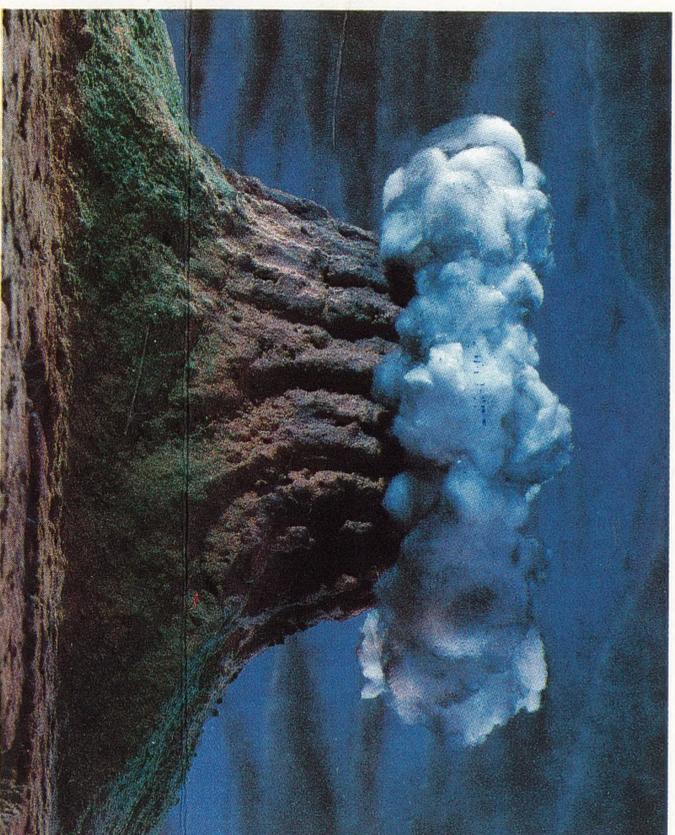
SHOGAKUKAN
RANDOM HOUSE
ENGLISH/JAPANESE
DICTIONARY

SHOGAKUKAN

Black Clouds Linger Over Holy Loly Mountain

Forty-eight hours after Hurricane Dorothy hit Holy Loly Mountain, it remains covered with the dark, thick clouds. Orange lightning was seen several times in the cloud's central part late last night. Despite the efforts of the State Meteorological Observatory in clearing up the cause of this mysterious phenomenon, no sufficient explanation has been made so far. The State Police cautioned the residents on cable television not to follow false conjectures or groundless rumors concerning the clouds.

This is not the first time that Holy Loly Mountain, which is extremely calm and sometimes called "a mountain virgin of rain and fog", showed such unusual phenomenon. The last dark-cloud phenomenon similar to the present one occurred about ninety years



ago. No disastrous accidents happened at that time, but seven people disappeared in Mother's day, Snowman, Valentine, and other neighboring towns while the dark clouds remained there for a month. At that time, the police

TOPICS Flu Spreads Fiercely in Snowman

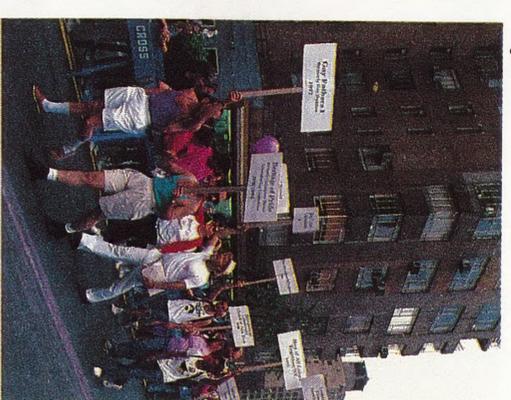


The flu that has no incubation period is raging in the Snowman region. One of the characteristic symptoms of this flu is an exhausting fever in addition to violent coughs and sneezes.

officially announced that they had found no evidence suggesting a relation between the clouds and the disappearances. But it is already rumored that more than ten people have disappeared in Easter.

Calls Rise Against Strip Theater in Thanksgiving

The construction in Thanksgiving of "Number 1" building, a strip-show theater planned by investor Goldrich Duncan, has been facing strong opposition, including a petition drive and a demonstration parade by local residents. As a result, Duncan has temporarily suspended the project. Duncan, now staying in Tokyo, has avoided comment on the issue. He is not scheduled to be back until mother's day.



No More Songs in Canary Village
"Canary Village" used to enjoy a good turnout for bird-watching or picnicking. But now it has fewer visitors. The main cause is the disappearance of "Laura", the best singer in

this canary paradise. In addition, the rest of the canaries have suddenly stopped singing. The village manager says, "If only Laura comes back..... I guess she's missin' her baby and that's why she sings no more."

Your Life is Worth Dying

Cheap, quick and handsome
Big Ben
Casey Hospital

For Your Eyes Only

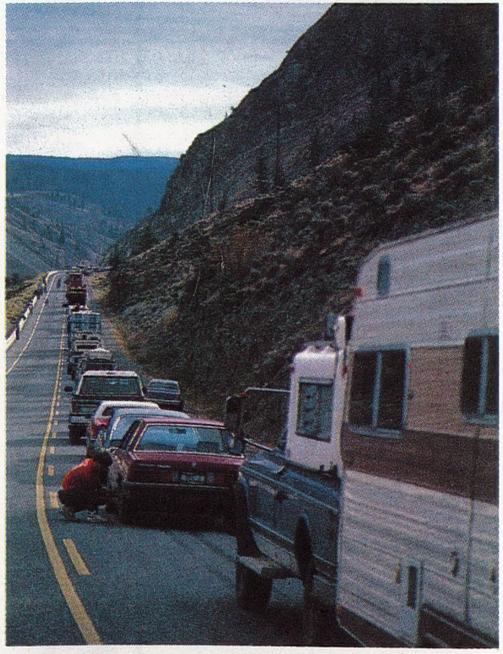
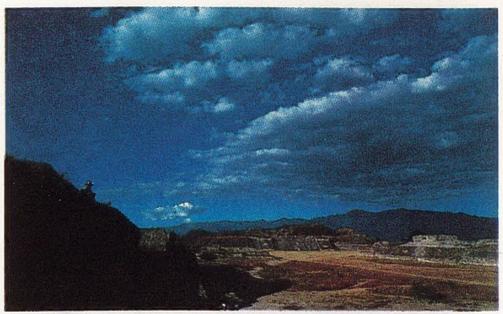
Final Weapon.....	\$1048
Time Machine.....	\$2775
Sticky Machine.....	\$3200
Rocket (real).....	\$3485

A Science Teacher of
Tinkle Elementary School

FLY and SEE!

Advent Air Service
Course A: \$5 B: \$10 C: \$15

MOTHER ROAD MAP



ENCYCLOPEDIA

マザー百科



M

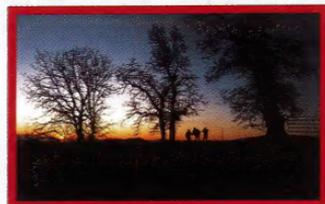
THERTM

WELCOME TO THE "MOTHER" WORLD !

どんな世界地図にも載っていない『MOTHER』の世界に、ようこそ！ このガイドブックを手にしたときから、あなたは勇敢な冒険者です。歩いたことのない町。会ったことのない人々。そして、初めて体験する不思議なできごと。ピクピクしながらキョロキョロして、それでもワクワクする気持ちをおさえきれないでいるあなたは、まるで、何も知らない少年のようです（もちろん、正真正銘の少年クンも読んでくれると思う）。あなたは少し不安かもしれませんが、でも、大丈夫！ ひろくてふかい『MOTHER』のすべてをこぼれそうなくらい詰めこんである、このオフィシャルガイドブックがあるから！

GOOD LUCK!

INTRODUCTION	12
Star Cast	18
CHAPTER1 ●マップ&ガイド	27
マイホーム	28
マザーズデイの町	30
カナリア村	38
南の墓場	40
シュークリーム動物園	42
マジカント国	46
サンクスギビングの町	54
スイートリトル工場	59
ダンカン工場	60
サンタクロース駅	62
CHAPTER1 まとめ&総チェック	63
CHAPTER2 ●マップ&ガイド	65
パラダイスエクスプレス公式ガイド	66
レインディアの町	70
ハロウィーンの町	72
スノーマンの町	76
アドベント砂漠	80
砂漠の遺跡	84
イースターの町	88



マザー百科 CONTENTS

湿地帯	91
バレンタインの町	93
ホーリーローリーの洞窟	98
ホーリーローリーマウンテン	100
CHAPTER2まとめ&総チェック	106
CHAPTER3 ●グッズ&P・S・I	107
グッズカタログ	108
HOW TOグッズ	117
P・S・Iデータファイル	118
HOW TO P・S・I	123
CHAPTER4 ●オール・アバウト・マザー	125
人類学／泉麻人	126
文学誌／高橋源一郎	128
映画学／鏡明	132
超能力論／井村宏次	134
音楽夜話／鈴木慶一・田中宏和	136
ゲーム論／野々村文宏	140
CF論／一倉宏	146
●糸井重里からの伝言	148
マザーズデイトタイムズ日本語版	152
CHAPTER5 ●The other CASTS	153
HOW TO BATTLE	154
敵キャラクターリスト	156

INTRODUCTION

1900年代のはじめごろ、このマザーズデーの町でおきたことは、もう人びとの記憶から消えかけています。

この町に、それは仲のよいひと組の夫婦が住んでいました。夫のジョージは、町の日刊新聞『マザーズデー・タイムズ』の編集主幹をつとめ、「この町の良心」と言われるほど人びとの信頼を集めていました。妻のマリアは、代々この町に住む敬虔なプロテスタントの家系にふさわしく、明るい働き者の主婦でした。

そもそもふたりの出会いは、一輪のカーネーションからはじまりました。

ジョージは、若くして両親を失ない、ハイスクールを卒業したその日から、ある大都市の有名新聞社のレター・ボーイをはじめました。やがて彼は、敏腕記者として腕をふるうようになりました。

大学を出ていない彼が、新聞記者としての地位を自分のものにした、最大の理由は、彼のとび抜けた好奇心の強さだったと言えるでしょう。彼は、いくつものスクープをものしました。あるスクープが、時の大統領の暗い過去をあげたことは、あまりにも有名です。

しかし彼は、この事件のとりあつかいをめぐって、編集局長とまっこうから対立し、新

POLLYANNA (I BELIEVE IN YOU)

I believe the morning sun
Always gonna shine again and
I believe a pot of gold
Waits at every rainbow's end
I believe in roses kissed with dew
Why shouldn't I believe the same in you?

I believe in make believe
Fairy tales and lucky charms and
I believe in promises
Spoken as you cross your heart
I believe in skies forever blue
Why shouldn't I believe the same in you?

You may say I'm a fool
Feelin' the way that I do
You can call me Pollyanna
Say I'm crazy as a loon
I believe in silver linings
And that's why I believe in you

I believe there'll come a day
Maybe it will be tomorrow
When the bluebird flies away
All we have to do is follow
I believe a dream can still come true
Why shouldn't I believe the same in you?

You may say I'm a fool
Feelin' the way that I do
I believe in friends and laughter
And the wonders love can do
I believe in songs and magic
And that's why I believe in you

You may say I'm a fool
Feelin' this way about you
There's not much I can do
I'm gonna be this way my life through
'Cause I still believe in miracles
I swear I've seen a few
And the time will surely come
When you can see my point of view
I believe in second chances
And that's why I believe in you

日本音楽著作権協会(出)許諾番号 第8952618-901号

聞社を自ら去ることになりました。

翌年、彼はマザーズデイの地方新聞社の求人広告をたよりに、この町を訪れました。彼を最初に出迎えてくれたのは、町はずれのカーネーションの花壇を写生していた美しいマリヤでした。ジョージは、しばらくその写生画にうっとりとして見とれていました。

即日、『マザーズデイ・タイムズ』の編集主幹に抜擢されたジョージは、新聞の新企画として、この町の成り立ちから現在までをひとつの物語にした連載小説の執筆に、とりかかりました。

その第1回目の挿絵は、一輪のカーネー

ションで飾られ、その描き手は、絵描きとしては無名な若いマリヤでした。

ジョージの書く新聞記事の鋭い事件への切り込みの面白さとともに、この連載は町の人びと一人一人が小説の主人公になって一喜一憂できる楽しさのみち、あらゆる家の朝食の話題の提供者でした。

もちろん、ふたりがまもなく町の教会で人びとから結婚の祝福を受けたことは、言うまでもありません。

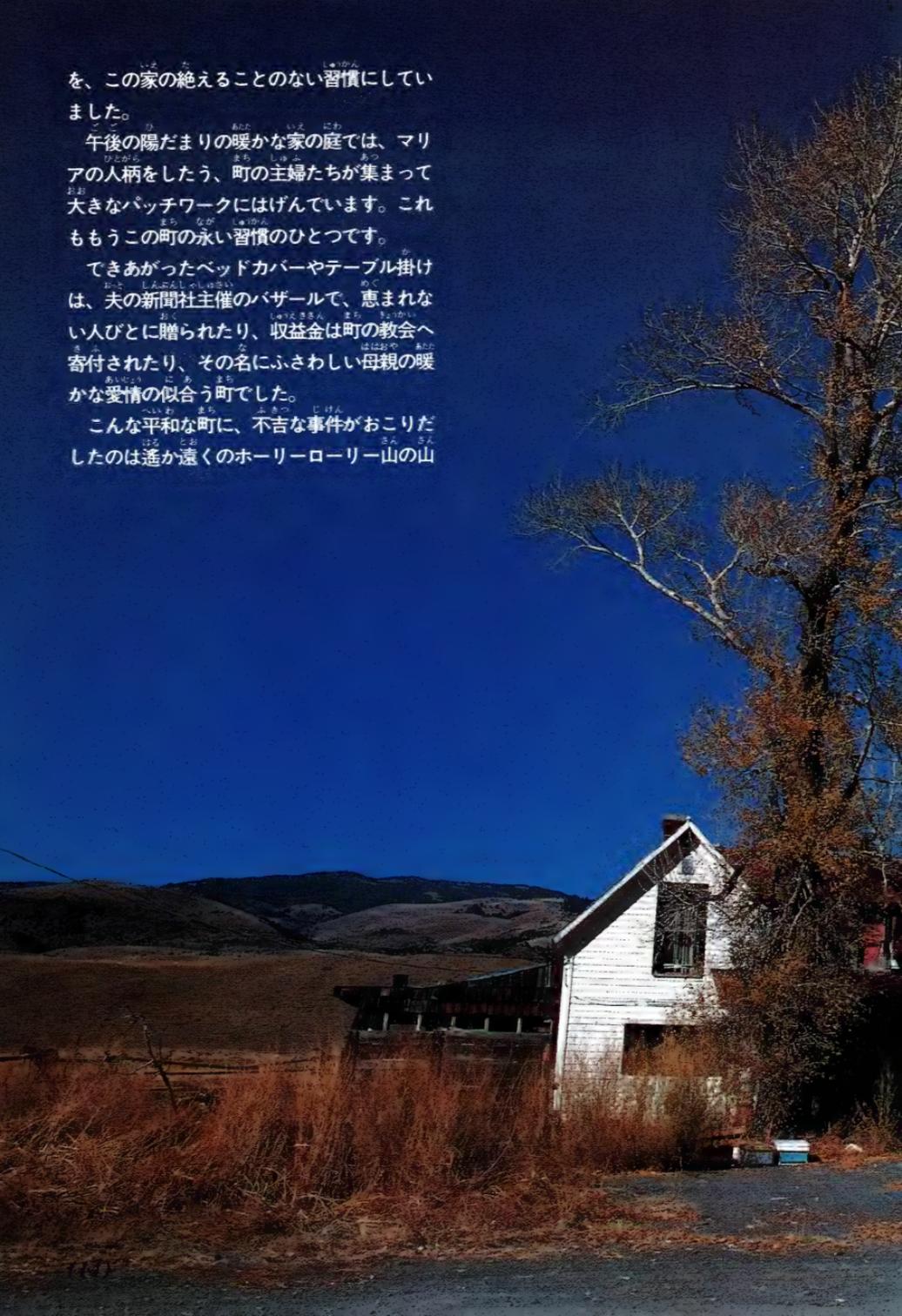
幼い時から、歌とピアノに馴れ親しんでいたマリヤは、夕食の後かたづけのあと、夫のジョージや子供たちを聴衆にしたミニ音楽会

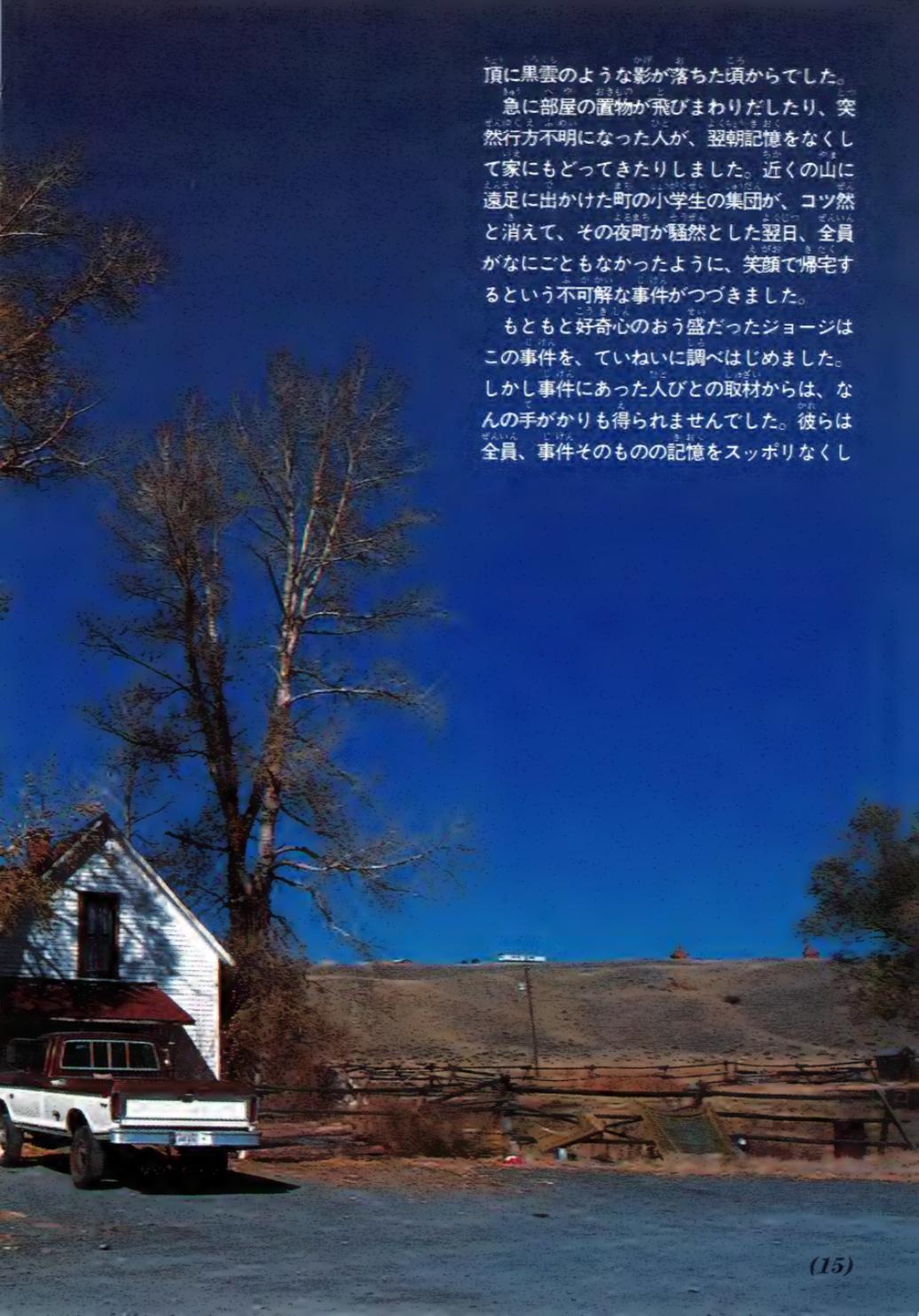
を、この家の絶えることのない習慣にしてい
ました。

午後の陽だまりの暖かな家の庭では、マリ
アの人柄をしたう、町の主婦たちが集まって
大きなパッチワークにはげんでいます。これ
ももうこの町の永い習慣のひとつです。

できあがったベッドカバーやテーブル掛け
は、夫の新聞社主催のバザールで、恵まれな
い人びとに贈られたり、収益金は町の教会へ
寄付されたり、その名にふさわしい母親の暖
かな愛情の似合う町でした。

こんな平和な町に、不吉な事件がおこりだ
したのは遙か遠くのホーリーローリー山の山

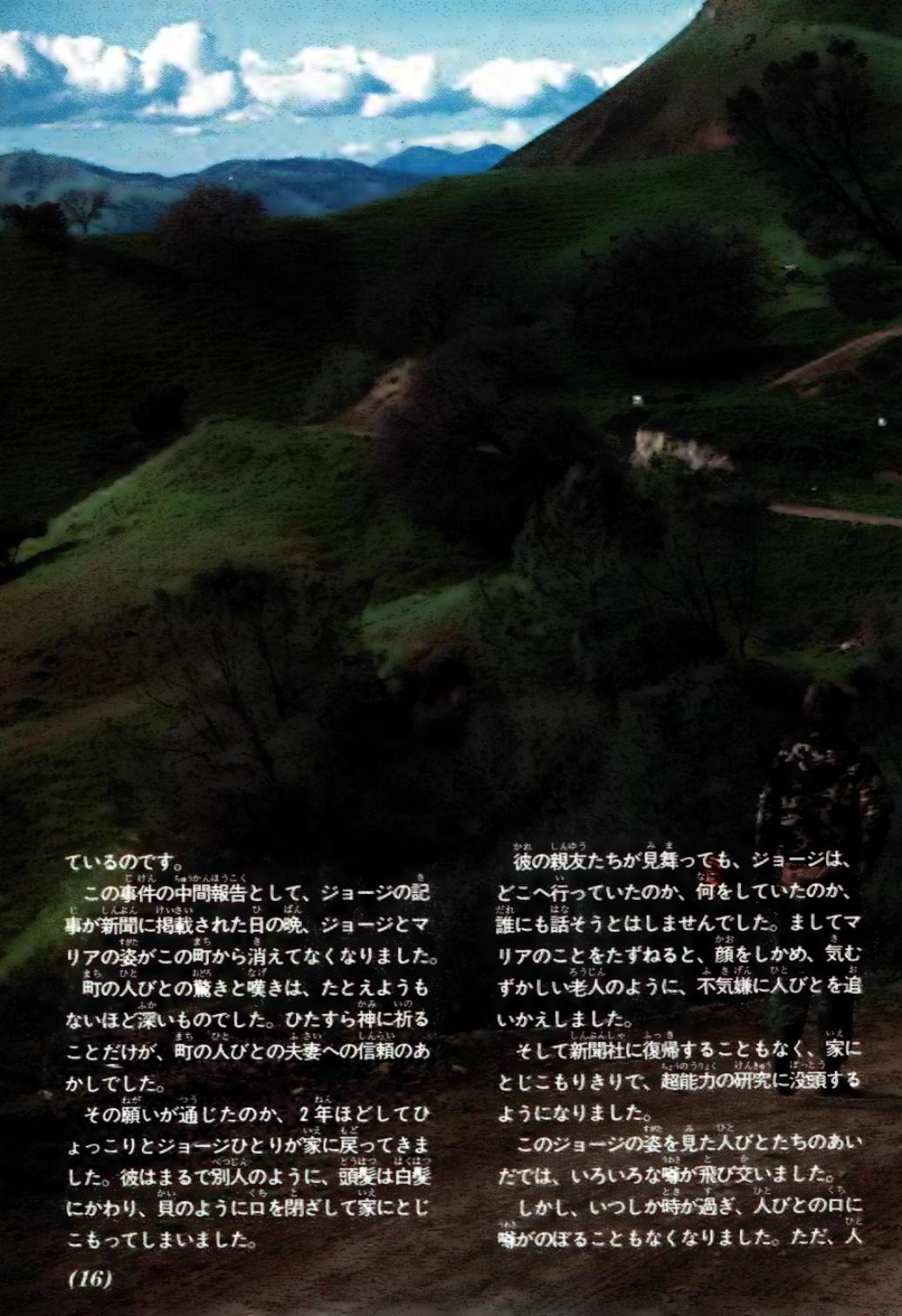




頂に黒雲のような影が落ちた頃からでした。

急に部屋の置物が飛びまわりだしたり、突然行方不明になった人が、翌朝記憶をなくして家にもどってきたりしました。近くの山に遠足に出かけた町の小学生の集団が、コツ然と消えて、その夜町が騒然とした翌日、全員がなにこともなかったように、笑顔で帰宅するという不可解な事件がつづきました。

もともと好奇心のおう盛だったジョージはこの事件を、ていねいに調べはじめました。しかし事件にあった人びとの取材からは、なんの手がかりも得られませんでした。彼らは全員、事件そのものの記憶をスッポリなくし



ているのです。

この事件の中間報告として、ジョージの記事が新聞に掲載された日の晩、ジョージとマリアの姿がこの町から消えてなくなりました。

町の人びとの驚きと嘆きは、たとえようもないほど深いものでした。ひたすら神に祈ることだけが、町の人びとの夫妻への信頼のあかしてした。

その願いが通じたのか、2年ほどしてひょっこりとジョージひとりだけが家に戻ってきました。彼はまるで別人のように、頭髮は白髪にかわり、貝のように口を閉ざして家にとじこもってしまいました。

彼の親友たちが見舞っても、ジョージは、どこへ行っていたのか、何をしていたのか、誰にも話そうとはしませんでした。ましてマリアのことをたずねると、顔をしかめ、気むずかしい老人のように、不気嫌に人びとを追いかえました。

そして新聞社に復帰することもなく、家にとじこもりきりて、超能力の研究に没頭するようになりました。

このジョージの姿を見た人びとたちのあいだでは、いろいろな噂が飛び交いました。

しかし、いつしか時が過ぎ、人びとの口には噂がのぼることもなくなりました。ただ、人

びとが忘れていないのは、妻マリアがとうとう帰って来なかったことです……。

歳月が流れ、マリアとジョージの家も、不吉な事件をめぐり去るかのように、建て替えられ、今はそのひ孫にあたる少年と、その母親、そして双子の姉妹たちで、かつてのマザーズデイのような平和な暮しがいとなまれています。

パッチワークは、今でもお母さんに受継がれ、マリアが大切にしていたカーネーションの花壇も、明るい緑を背景にほこらしげに咲いています。

ところが、1988年、ふたたびあのホーリーローリーの山頂に、誰も記憶から消えていた不吉な黒雲がかかりました。

平和な町は一変しました。

マザーズデイのどの家でも、花びんや電気スタンドが部屋の中でガタガタ動きまわりましたのです。

あわてふためく母親と小さなふたりの妹たちの姿を前に、少年は、「この不思議な出来事の原因をつきとめて、母親と妹たちを守るんだ」と、心に誓いをたてました。

こうして、少年の冒険の旅は今ほじまろうとしているのです。

THIS IS YOU!



NINTEN

年齢	12歳
身長	152cm
体重	42kg
血液型	A型
髪の色	黒
守備	ライト

ミックが最初の親友だった ニンテンの成長アルバム

「あなた」は、ニンテンという名の少年だ(もっと他に、お気に入りの呼び方があれば、それがあなたの本当の名前)。あなた、つまりニンテンがアメリカの田舎町マザーズデイトで生まれたのは、愛犬ミックが1歳と5ヶ月のとき。元(18)

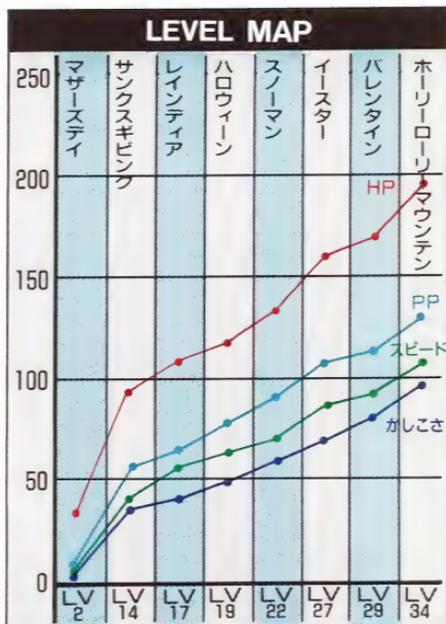
気に入る声^{こゑ}をあげている0歳^{まい}と0ヶ月^{げつ}のニンテンに会えたとき、お父さんとお母さんは神様にキスしたくらいだった。やがてニンテンはミックの背中に乗っかったり、その逆をしたりしながら、ちょっと大きくなった。そして、ニンテンが5歳のとき、同じ顔をしたふたりの妹が生まれた。そう、ミミーとミニー。その後すぐ、お父さんは、たぶん仕事の関係で、どこか遠いところに行ってしまう。それでもニンテンは、お母さんを助けたり、困らせたりもしながら、ずいぶん大きくなった。クラスでは「リーダーさん」に選ばれた。少年野球チームのレギュラーにもなれた。ときどきはゼンソクの発作でお母さんを心配させることもあるけれど、でも、明るくて友達も思いのニンテンは、遊んだり勉強以外のことをしたり、なかなか忙しい毎日を送っているようだ。

いつ宿題やってるんだ? ニンテンの一日

朝起きたばかりのニンテンが最初に考えるのは、放課後の野球のこと。ゆうべテレビで観たウィル・クラークのホームランを忘れないように気をつけながら、歯を磨く。そして、妹たちがミルクを飲みはじめている朝のテーブルについたニンテンは、お母さんに、ある約束をする。ホームラン!本とファインプレーたくさん!学校でのニンテンは、優等生……からも好かれている人気者だ。ある女の子から、「スターウォーズ」のルークに似てるって言われたことがあるけれど、本人はハンソロ船長のように生き

元気なひとりの少年である。あのインディジョーンズがそうであるように。

たいと思っているようだ。光速艇を操縦して星から星へ……なんて考えていると、大嫌いな理科の授業はすぐ終わる。そして、最後のチャイム！喜びすぎてイスから転げ落ちるのも、彼の人気の秘密らしい。放課後はもちろん野球だ。もしもホームランを締めなければならぬあの日は、まっすぐ帰宅。お母さんにナイショで部屋の中にミックを招待し、お父さんが送ってくれたエレキギターを弾いて聴かせるのだ。お母さんのつくる晩の献立は、週に一度はプライムリブ。ニンテンの大好物だ（もっと他に食べたい料理があれば、それがあなたの大好物）。そういえば、つい最近、夕食のときスプーンをくにやりと曲げてしまったことがあった。お母さんによれば、それは「なんて、ばかちから！」ということらしい……。食事が済んで、サンフランシスコジャイアンツが勝てば（負けたとしても）、ニンテンの一日はゲームセットだ。



MY FAVORITE THINGS

野球帽

自他ともに認めるニンテンのトレードマークだ。ホームラン狙いの大きな空振りて脱げてしまう場合と、シャワーのときを除いて、彼が帽子をとることはほとんどない。パパに買ってもらった大切な帽子だ。



GIANTSのチケット

昔、お父さんが日本を旅行したときに持ち帰ったもの。トーキョージャイアンツは大好きなサンフランシスコジャイアンツと兄弟チームなのだ。と、ニテンは信じているようだ。



曾祖母の写真

ニンテンの机の引き出しに、大切にしまわれている一枚の写真がある。楕円形にふちどられた、そのセピア色の写真に写っている美しい女性は、ニンテンのひいおばあさんマリアの若かりし姿である。そして、彼女の夫ジョージが写っていると思われる右半分は、切り離されてしまっている。行方知らずだったジョージがふらりと家に戻ったときに持っていたのは、その、妻の写真だけだった。

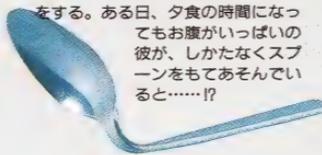
ナガシマのサインボール

ある日、大リーグの試合を観に行ったニテンは、となりの席に日本のベースボールスターが座っているのに気がついた。前にベースボールマガジンの特集で見たことのあるシゲオ・ナガシマだ。



曲がったスプーン

学校帰りのニテンは、ときどき、ホットドッグ売りのワゴンにより道をする。ある日、夕食の時間になってもお腹がいっぱいの彼が、しかたなくスプーンをもてあそんでいると……!?



ペンギンのおもちゃ

ものごころついたときからニテンはペンギンが好きだった。写真やテレビでしか見たことなかったペンギンがシュークリーム動物園にやってきた日のことを、彼は忘れない。



YOUR DEAR FRIEND



ROID

年齢	11歳
身長	149cm
体重	40kg
血液型	AB型
髪の色	グレー
睡眠時間	3時間

いつも真剣にいきてきた ロイドの成長アルバム

あいつは生まれたときから眼鏡をかけていた。ロイド少年を知る人は、誰もがそう信じて疑わない(本人さえも!)。サンクスギビングで生まれた彼は、たぶん、94歳になってもこの町以外で暮らすことはないだろう。お母さんのおな

かから出ることを、できればキャンセルしたかった彼がこの世に誕生したのは、予定日から遅れること10日と10時間。めでたく病院を出るときも、外の世界を認めなかったし、お母さん以外の「だっこ」は断じて許さなかった。要するに、頑固なまでの弱虫なのだ。そんなロイドが、ちょっとだけ株を上げたのは、4歳のときの大発明品「バスルームTV(アインシュタインに捧ぐ)」によってだ。リビングルームにあるテレビの画像を、鏡4枚を使うことによ

て、バスタブにつかりながら楽しむというもの。カッコの中の言葉は、彼が3歳のときにお父さんの本棚で見つけた『相対性理論』から、ただならぬ影響を受けていることの証明といえよう。そして、ロイドは8歳のとき、クラスのみんなに向かって重大発表をしたのだった。「タイムマシン(アインシュタインに捧ぐ)を、来週までに完成させる!」たしかにすばらしい決意ではあったのだが、いじめっ子から隠れるためのポリバケツの中での宣言だったため、聞いていたのは掃除のおばさんだけだったようだ。

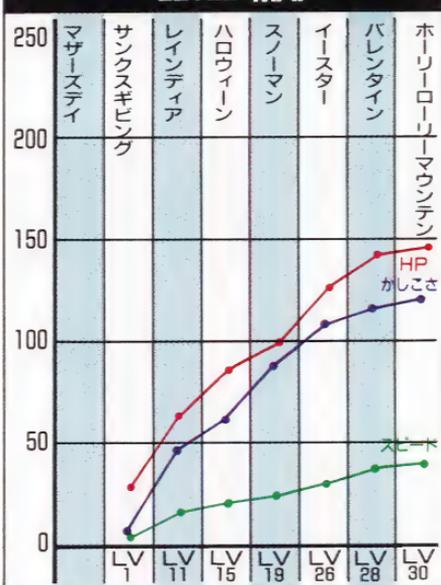
昼間はなんて非論理的! ロイドの一日

顕微鏡をのぞいたまま寝てしまうことも多いロイドの朝はアップルコンピュータにインプットされた「グ・ツ・ド・モ・ー・ニ・ン・グ」の声ではじまる。ロイドのよき理解者であり、食べ物好き嫌いもびったり同じお父さんとの朝食を済ませると、彼はカバンを持ってティン

たまには表に出てみるべきだ。外の世界は、それは大きな研究室だ。

クル小学校へ（お母さんが起きてくるのは、その後だ）。学校で、ロイドがいちばん嫌いな時間は体育の授業。とび箱や鉄棒で彼の順番がくると、みんないっせいにはやしたてる。「コオロギでさえジャンプするってのに、おまえときたらまったく」と、腕組みしてつぶやく体育の先生も、ロイドから見れば、科学の敵(!)。先生の言うことは理論になっていない、と彼は思うのだろう。ただ、ロイドの偉いところは、決して仮病を使って休んだりしないこと。人一倍、負けず嫌いなのだ。とび箱をじっとにらみつけるときの彼の頭の中には、大好きなベンハーのテーマが勇壮に鳴り響いているのである。そして、とび箱でつくった傷をさすりながら家に帰ると、彼とお父さんだけの楽しい科学の時間がはじまる。顕微鏡の枕で眠りに就くまで……。

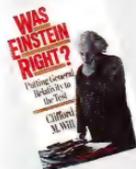
LEVEL MAP



HIS FAVORITE THINGS

相対性理論の本

この本の背表紙を見たときに3歳の体を走らしたげられるような快感を、ロイドはいまも忘れていない。それどころか、いまでは、「ぼくは、この本の著者であるアインシュタインの生まれ変わりに違いない」とさえ思っているようなのだ。



パソコンソフト

ロイドの部屋から「くそったれ!」の声が聞こえてきたときは、実際に失敗したときか、パソコンゲームにばかにされたとき。モニター画面に表示される「エラー」「ゲームオーバー」の文字が彼を熱くさせたのだ。



スーパーマンの人形



科学的根拠がないものは断じて認めないロイドの数少ない例外が、スーパーマンだ。ふだんはさえない男のふりをしているクラーク・ケントの姿に、自分が重なって見えるのだろうか。

工具セット

ロイドの初代の工具セット。小さな部品ひとつのために最新型洗濯機をバラバラにされてしまうことを恐れているお母さんが、唯一没収しなかった工具セットでもある。もちろん、いまの彼にとっては、道具ではなく記念品だ。



ロイドのめがね

めがねを外したロイドの顔を知っているのは、この地球上で、ロイドただひとりだけだ。そのことは彼のひそかな自慢でもある（かなり情けない自慢だが）。また、長めのまつげがなかなかイイ線いってる、と、本人は思っているようだ。

全米神経すいじやく大会 少年の部優勝トロフィー

トランプメーカーの主催による、あまり有名とはいえない大会。ロイドはそこで、神がかりともいえる記憶力を発揮し、みごと優勝を勝ち取った。そのときもらったトロフィーは他人から見ればまさしく宝物的のだが、本人にとっては、実験に必要なOU(網)のかたまりが手に入ったことのほうが、うれしかったようだ。いまでは台しか残っていない。

YOUR FRIEND OF MIND



ANNA

年齢	12歳
身長	143cm
体重	36kg
血液型	B型
髪の色	金
星座	山羊座

讃美歌をゆりかごの中で アナの成長アルバム

ある年。クリスマスイブの前日の雪の夜、スノーマンの教会の鐘が、ふたつ鳴った。牧師さんがカレンダーを見ましがえたわけではないことは、町の間人なら誰もが知っている。もし、男の子なら鐘ひとつ。女の子なら、鐘ふたつ。

(22)

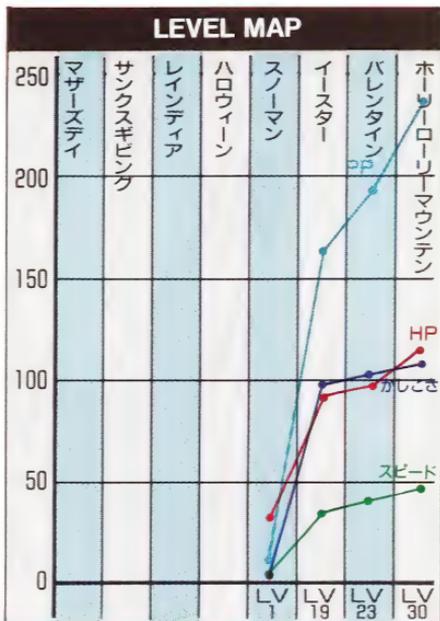
「牧師さんとこ、うまれたようだな」「女の子、らしいぞ」「教会に」「行ってみるか」……翌日の朝の、無神論者たちの会話である。アナと名づけられたその女の子は、讃美歌を聴きながら、すくすくと成長した。ステンドグラスの光の中でオルガンを弾く金色の髪の少女は、スノーマンの住民の誇りだった。「ひまそうだな」「まあな」「教会にでも」「行ってみるか」……5年後の、無神論者たちの会話である。アナの素直でやさしい性格は、両親の愛情と、町の人たちのあたたかさか育てたといえるだろう。やがて、小学校の高学年になったころのアナは、町の幼い子供たちから「ちいさなおかあさん」と呼ばれるようになった。教会の日曜学校に集まる、自分よりちょっとだけ年下の子供たちに、歌を教えてあげたり、大好きな『星の王子さま』の本を読んであげたりしていたのだ。

不思議な力は何のため？ アナの一日

今日だけは、ずっとベッドにいたい……。アナは、心からそう思った。早起きして、足あとのない真っ白な雪を踏むのが大好きな彼女には、珍しいことである。じつは、今日、学校でカエルの解剖があるのだ。ほとんどの女の子がもっている「カエルは触るものじゃない」という気持ちも、ないことはない。しかし、アナが本当に心配しているのは、カエルたちのこと……。その日、アナは、休んだ。本当に、熱が出てしまったのだ。次の日、学校中が「カエルの大脱走」の話題でもちきりなのを知ったとき、アナ

しかし、冒険者にとっていちばん大切なのは、なにかを信じる心の力だろう。

はとても喜んだ。と、同時に、反省した。「また、やっちゃった」……と。できれば使わないうたい不思議な力が、どうもアナにはあるようだ。そんな彼女が気を取り直すのは、音楽の時間。早めに音楽室に入って、ピアノの前に座り、モーツァルトを練習する。やがて、集まってきた友だちの中からリクエストの声が上がリ、モーツァルトはキャサリン・ワーウィックに変身する。そして、いつのまにか後ろにいる先生の、「さ、そろそろリサイタルは終わりにしましょう」という声に、アナはペロツと舌を出すのである。学校からの帰り道、アナは草むらの中から「感謝してるよ、アナちゃん」という声を聞いた。もちろん(?)カエルからのテレパシーである。「こんどつかまったら、もう知らないからね」と、心の中で応えと、アナはちょっと小走りて家へ急ぐ。ベッドカバーを作っているはずのお母さんを手伝うために。



HER FAVORITE THINGS

ピアノ

アナが小学校に入学して間もないころのこと。作文の宿題を出した先生に質問をした。「ピアノで作文してもいいですか?」と。先生の答えはもちろん「? ? ? ? ?」。アナにとってピアノのメロディは、もうひとつの言葉なのだ。



聖書

まだ幼くて、書かれている内容を理解できなかったころから聖書のもつ清らかなアナは感じとっていたようだ。そして最後のページにお父さんの手で「生まれたばかりのアナのために」と記されていることを知ったとき、彼女にとって特別な宝物は、さらに大切な宝物になった。



リボン

アナが帽子をかぶるのは「特別なお出かけ」のとき。ふだんは髪にリボンを結んでいる。礼拝堂でオルガンを弾くときは、髪をひとつにまとめるので、リボンも長めのものをひとつだけ。



切手集め

同級生から、日曜学校の子供たちから、使用済み切手がアナの元に集まってくる。キャンティのまるい缶いっばいの切手を、アナはボランティア活動の助成に役立っているのである。



封筒のコレクション

切手集めとちがい、アナの封筒コレクションは自分のため。もちろん、気に入った封筒で親友に手紙を出すことも大好きだ。相手の気持ちを考えて封筒と便箋を選んでいる時間は、実際に手紙を書いている時間より長いほど。



「ただいま」のレコード

アナは学校から帰ると、日本に住んでいるペンフレンドのヨシエから送られてきたアキコ・ヤノのレコードが聴きたくなる。外国の言葉はわからなくても、ピアノの響いたいことは不思議とよく理解できる彼女の、大切な宝物のひとつだ。



YOUR BIG FRIEND



TEDDY

年齢	不詳
身長	188cm
体重	78kg
血液型	不明
髪の色	黒
得意技	右フック

俺の人生は俺が決める テディの成長アルバム

バレンタインの町を走るほとんどのポンコツは、バンパーに“TEDDY”のステッカーを貼っている。“TEDDY”とは、町にひとつしかない自動車修理工場の名前だ。そして、その工場の経営者夫婦の間に生まれた男の子にも、同じ名前

(24)

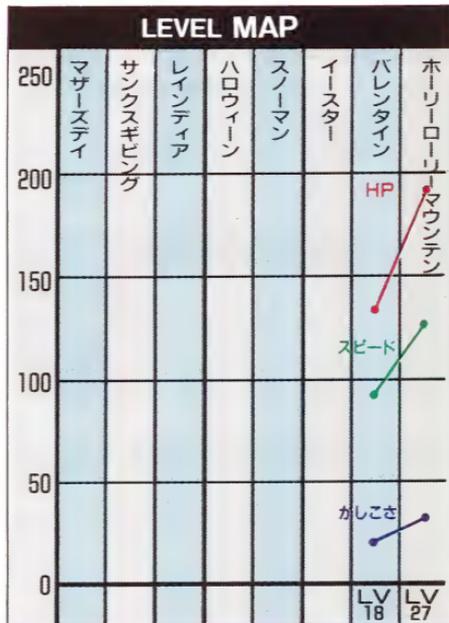
がつけられた。テディ。将来、ブラックブラッド団のリーダーになるベビー。やがて、3年が過ぎ、“TEDDY”もテディも大きくなった。ことに、テディの成長ぶりは若い修理工たちをおもしろがらせた。修理中のTバードのボンネットに座って、カーラジオから流れるロックンロールに合わせて指をならす姿は、どう見ても3歳の男の子には見えなかった。年季の入った(!)子供用ジーパンの尻ポケットから、シガレットチョコを出すときの彼の表情ときたら、プレスリーのほうがよっぽどガキに思えるくらいだった。そんなテディが、ケンカに喜びを見いだしたのは5歳のとき。身長が170センチを越したのは10歳のとき。はじめてバトカーで帰宅したのは11歳のとき。歳を2倍近くごまかして深夜のライブハウスのバイトをはじめたのは12歳のとき。その給料で両親にシャム猫をプレゼントしたのは13歳のとき。そして、14歳になったとき、テディはバレンタインの不良グループ、ブラックブラッド団のリーダーになった。彼の口癖は……上等じゃねえか!

憎しみは決して消えない テディの一日

悪い夢にうなされてテディは目を覚ます。すでに夕暮れが近い。ベッドに腰かけて、タバコに火をつける。カーテンは開けない。ホーリーローリーマウンテンを見たくないから。数日前のこと、テディの両親は、修理の済んだピックアップトラックの調子を確かめるため、いつものようにホーリーローリー方面に向かった。その

決めない。友だちに心を打ち明けたとき、もう冒険者は孤独ではない。

ドライブがデートも兼ねていることは、テディは知っていた。ふたりの若さが、何だかうれしくも思えた。翌日のテレビニュースが写し出す、まっふたつに引き裂かれたピックアップトラックを観るまでは……。スピードの出し過ぎによる事故であろうという警察の見解を伝えるアナウンサーの声は、テディの耳には入らなかった。その時の彼の目は、何か得体の知れない化けものの姿でも見ているかのようだった。両親を失った悲しみと、例えようのない無力感。今日も彼の足を、バレンタインのライブハウスに向かわせた。飲み干したビールの瓶を叩き割るテディ。すじの通らないケンカで気をまぎらせようとするテディ。彼を12歳の頃から知っているライブハウスのオーナーでさえ、なぐさめの言葉を避けかねた。その頃、ストリートでは、統率力を失ったブラブラ団の連中が、鎖につながれていない狂犬に成り下がっていた。



TEDDY'S FAVORITE THINGS

ギター

バレンタインのライブハウスで「ブルスウェードシューズ」などの軽快なロカビリーナンバーを聴くことの好きなテディだが、自分の部屋にひとりいるときは、ギターを弾きながら静かなバラードを口ずさむこともあるようだ。



サングラス

以前、町のめがねショップが「テディグラス」という商品名のサングラスを売り出したことがあった。その店のオーナーの前歯がなくなったのは、ちょうどそのころからだ。



ペットのイグアナ

テディがブラブラ団のリーダーになったばかりのころ、ジェットリザード団（ジェットとかげア）との抗争があった。もちろんブラブラ団は勝利をおさめた。そして、敗れたジェットリザード団のリーダーは、テディに忠誠を誓い、その証しとして生きたイグアナを差し出したのだ。人の好意を無にできない性格のテディは、本来あまり好きではない爬虫類を飼うはめになってしまった。

タバコ

テディがシガレットチヨコを本物のシガレットに変えたのは10歳のバステイ。買った量しであった数カートンのシガレットチヨコは、「残らずハイスクールのほうやたちにくれてやった。彼の吸い方をまねる若い連中も少なくない。



革ジャン

ブラブラ団には、そろいの革ジャンがある。しかし、テディは決してそれを着ようとはしない。彼は本来、徒党を組むことが好きではないのかもしれない。写真の革ジャンは、それとは別のもの。いまでは父親の形見……。



E. YAZAWAの本

日本の偉大なロックンロールスターの伝説的自叙伝。ブラブラ団のメンバーで日系二世のコヤノが、テディに薦ったもの。日本語は読めなくて



も、はるか東の国のロックンローラーからのメッセージを、テディは十分に感じ取った。

9

BYPLAYERS

あなたの勇気を讃える9つのメッセージ

歴史に残るあらゆる冒険は、その成功のかけに多くの人たちの助力があったはず。冒険者にとって、いちばん最初の理解者である家族。いろいろと相談に乗ってくれる友人たち。そして、冒険の途中で出会おうすべての親切な人々。あなたの冒険にも、もちろん、たくさんの名脇役が登場

する。このページでは、あなたの勇気を応援してくれる9人から届いた9つのコメントを紹介してみたい。あなたに向けてのメッセージもあれば、陽気な自己紹介、心配そうなひとりごと、なども混ざっている。冒険の途中、心細さを感じたときには、彼らの言葉を思い出そう。

MAMA

ニンテントら「これは大切な冒険なんだ」なんて言ってるけど……心配だわ。ママが力になれるとしたら、あの子の好物をつくってあげることくらい。



PAPA

あ、パパだ。どうだニンテ、元気に冒険してるか？ パパは遠くにいるけれど、いつだっておまへの電話を待ってるぞ。こづかいはい足りてるか？ 地球の危機はお金がかかるからな。それから、ママと妹たちのこと、よろしくたのむ。おまえなら、大丈夫だ。

MIMMY

おにいちゃん、冒険がんばってね。ミミーも泣き虫なおすから。それと、双子の私たちのこと、ちゃんとおほえてね。私がミミーよ。ミニーじゃなくて。



MINNY

おにいちゃん、冒険がんばってね。もし、ポケットも両手もいっぱいになっちゃったら、私が預かってあげる。だから、たまに帰ってきてね、お家に。



MICK

ワン！ ぼくってスヌーピーよりハンサムだろ？ それに、この首輪、かなりの年代物なんだぜ。おしゃべりなミックって呼んでくれてかまわないよ。ワン！



PIPPY

わたしはピッピー。あなたはまだあれ？ 何してるの？ わたしは毎日冒険してるわ。男の子みたいって、思わないでね。あ、そうそう、わたしのいちばんの宝物、なんだと思う？ あのね、光線をはねかえすフランクリンバッツ。キラキラしてて、とっつてもきれいな。でも、光線って、なんのことがしら？



QUEEN MARY

わたしが子供のころ、夢で見た世界。マジカントの国は、なぜか、その夢にそっくり。どうしてわたしがこの国にいるのか、いまは何も思い出せない……。



FLYINGMAN

わたしたちは、マジカントの悪夢と戦うために生まれてきました。あなたのことは、知っています。クインマリーが、よく話していましたから……。



EVE

01001 ワタシハ アナタ
ヲ カンジル 11010 ア
ナタハ 01110 ワタシニ
01100 チカツイテイルヨ
ウダ 11010 マツテイル



C H A P



マップ&ガイド/マイホーム～サンタクロース駅

I Believe In You

1 MY HOME ●マイホーム

■居住者4人+1匹 ■2階建 部屋数5



▲どんな旅でも、はじまりはいつもマイホームだ。そして、あなたが旅を終えれば、ふたたびやさしく迎え入れてくれる。

マイルーム

部屋の中で冒険を夢見ていたあなたへ……

旅はいつだって家からはじまる。今回のとつぜんの冒険も、スタート地点はあなたの部屋だ。ただし、いつもの楽しい冒険ごっことは、かなりちがうようだ。冒険スタートの合図が、なんと、家族をおそうポルターガイスト現象だったのだから。日ごろから空中を飛びまわる電気スタンドとの戦いを楽しんでいる人は別として、



▲リビングルームで、あなたは何かを決意するはず。

(28)

こんな冒険のはじまりに、ほんの少しでも心細さを感じているあなたには、このガイドブックが役に立つはずだ。部屋を出る前に、このページだけでも読んでおくことを、おすすめする。もちろん、あなたにおそいかかる電気スタンドをおとなしくさせるのが先決だが……。

マイホーム

あなたはここで生まれ、ここから旅立つ

2階には、あなたの部屋のほかに、ミーとミニ（あなたの双子の妹）の部屋がそれぞれある。階段をおりれば、あなたの母親がいる。冒険の旅に出たあと、家族に会いにちよくちよく家に戻ってくることは、少しもはずかしいことではない。あなたの大好物をつくるのが大好きな母親も、いっぱいになった荷物を預かってくれるミニも、ミニとそっくりのミーも、きっとあなたの帰りを待ち望んでいるはずだ。

旅立ちの準備

冒険の旅に本当に必要なものは何だろうか

あなたはもう知っているはず。何かよくないことが起こっている。家から出れば、危険がいっぱいだ。なぜかは、わからない。しかし、マイホームでの小さな冒険を勇敢に終えることができたなら、これからはじまる本当の冒険も、きつとうまくゆく。狂った人形からミミーを救

った「勇氣」。その人形の中に隠されていたメロディを覚えようとする「好奇心」。電話で父親に、



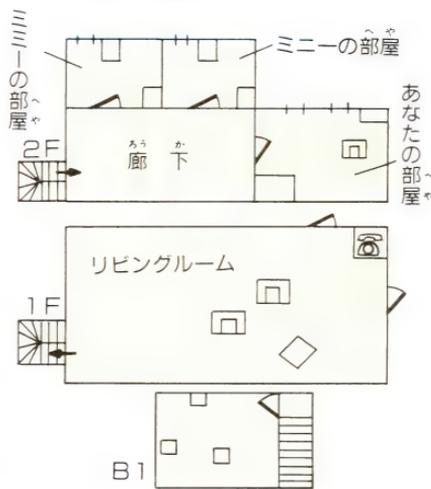
▲この電話で、いつでも父親と会える。



▲彼はもちろん家族のひとり。

いま起こったばかりの怪現象を報告できた「冷静さ」。冒険に必要なものがしまつてある地下室

■マイホームの間取り図



のカギが、愛犬ミックの首輪に隠されていることをつきとめた「カンよき」。そして、あなたはまだ気づいていない「もうひとつのちから」……PS1。もし、足りないものがあるとすれば、それは、いっしょに冒険してくれるまだ見ぬ「友人たち」だけだ。歩き出そう。まずはマザーズデイに向かって。(松尾ハイゼン)

E V E N T C H E C K P O I N T

怪現象の原因を突きとめるため、マイホームを旅立つ主人公。

ここで忘れてはならないのは、第1のメロディを覚えることと、地下室に置かれている3種類のグッズを手に入れること。



地下室のカギは、イヌをチェックすれば手に入る。



▲ミミーの部屋で暴れる「にんぎょう」 ▲地下室には3つのプレゼントボックスを倒し、その後でチェックすればOK。クスがある。これらをすべて取る。



CHECK

「人形」の中にあるオルゴールのメロディを覚えたか?
「曾祖父の日記」を手に入れたか?
「地図」を手に入れたか?
「ボロのバット」を手に入れ、それを装備したか?

■出現する敵キャラクター
にんぎょう、でんきスタンド、ネズミ

MOTHER'S DAY ●マザーズデイの町

■面積16790㎡ ■人口31人 ■平均気温15℃ ■主な産業：農業・観光

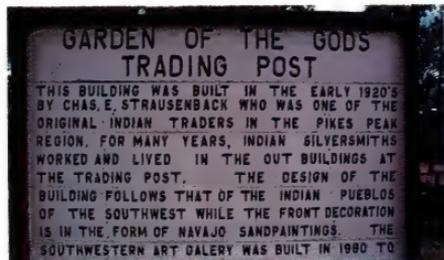


▲この町を包みこむやわらかい緑を眺めると、町の名に母という言葉が入っている理由がわかるような気がする。

マザーズデイの町

昔はベッドタウン 今は観光都市として人気の町

周囲の緑が美しい田園都市。となりのサンクスギビングで働く人たちのベッドタウンとして発展してきたこの町に、ここ数年、観光や保養を目的に訪れる人が増えている。前町長が掲げた「口笛を吹きたくなる町にしよう」というスロージャンが、実をむすんだ結果といえるだろう。市街のいたるところには、マザーズデイのシン



▲カンパシを見つけたら、必ずチェック。旅の基本だ。

(30)

ポルでもある赤いカーネーションの花壇があり、人々の目を楽しませてくれている。また、郊外に位置するシュークリーム動物園やカナリア村はもちろんのこと、マザーズデイ周辺のすべての明るい森の小道は、ただ歩いているだけでもピクニック気分にはたることができる。そして、この町のもうひとつの自慢は、物価が安いこと。これは、観光客に一日でも長く滞在してほしいと願う住民の努力によるところが大きいようだ。「時間はあるけど、お金がね……」という旅行者には、ありがたい町といえる。ただ、そんなマザーズデイの町にも、あまり誇れない一面がある。子供たちでさえ愛想をつかすほど、ひどい行政が、ここ2年ほど行われているのだ(行われてさえないと言ったほうが正確かもしれない)。アミューズメントパーク建設のプランや鉄道の誘致は2年前から柵上げされたままで、町の南にある共同墓地の管理体制もずさん

きわまりない。また、行政とは直接関係ないが、ごく最近、この町の平和をゆるがす大きな事件がたてつづけに起きています。ピッピーちゃんという女の子が行方不明になってしまったこと。シュークリーム動物園の動物たちがオリから逃げ出し、付近をうろついていること。さらに、おどかさつもりはないが、住民の一部に「ゾ、ゾンビガ現れた！」というウワサが広まりつつあることも、知っておいたほうがよいだろう。マザーズデイは、いまや、口笛とかピクニックどころではなくなってしまったのである。あなたが冒険者ではなく、ただの旅行者なのだとしたら、近づかないほうがよい町なのだが……。

マザーズデイ町役場

町長を含む3人の職員が働く町政の中心



▲町の情報は、ここで聞くのがいちばんなのだが……。

町のほぼ中央に、マザーズデイの町役場はある。1階が受付で、2階が町長の執務室になっている。「われわれの税金は、町長が昼寝用高級まくらをつぎつぎに買いかえるためのものだ」と言った住民がいたが、3階が資料室ではなく町長のプライベートルームになっているところを見ると、あながちジョークとも思えない（もちろん3階よりは、関係



▲これが有名な「棚上げファイル」だ。



▲再選なるか!? マザーズデイ町長のA・グッドマン氏。

者以外立ち入り禁止)。もし、あなたが、マザーズデイで起こっている事件についての正確な情報を知りたいのなら、まず執務室を訪れるべきだろう。まもなく一期目の任期を終えようとしている現町長のグッドマン氏が、助役のアポット氏とともに、にこやかにあなたを迎え入れてくれるはずだ。彼のモットーは、ピロードの椅子に座ったままで政治をすること。つまり、実際に考えたり動いたりするのは、いつだって「協力者」だけの仕事なのだ。しかし、だからといって、協力を惜しんでいては町が少しも良くなることはないとは、住民なら誰もが知っている。ピッピーちゃんをさがしに南の墓場に行ってくれないか、という町長のひとつめの願いに、さて、あなたはどうか答えるべきか? ところで、余談になるが、1階のカウンターにいる秘書はかなり美しい。陳情にやってきた男性が彼女に見とれて握手だけして帰ってしまった……なんて話もあるくらい。用事なんかなくても、ちょくちょく会いに行ってみることをおすすめしたい。とっておきの情報を、そっと教えてくれるかもしれないし……。



▲1階にいる美人秘書は、5年前の準ミスアメリカ。

MOTHER'S DAY MAP



▲長電話はやめましょう。

しいところ。下の階から順に歩いてみよう。まず、1階。ここは売り場ではなく、サービスセンターになっている。このデパートで買った商品だけでなく、不要になったものがあつたら、ここで相談するとよい。ほとんどの品物を定価の半額で引き取ってくれる。カウンターの右には公衆電話がある。1通話1ドル。テレホンカードも使える。あなたの旅の無事を祈って、せっせとおこづかいを振り込んでくれる父親に、元気な声を聞かせてあげよう。また、ここまで

デパート

5つのフロアを持つ大ショッピングセンター

まちやくば みぎ
町役場の右どりのビル。“DEPT”の文字が目じるした。とくに買いたいのがないときでも、ゆっくりとウィンドーショッピングを楽しめるのが、デパートのうれ



▲便利なCDも、老人には不人気らしい。

たび
旅をしてきて、あなたがどれだけ成長したかというのを、父親に知ってもらおうとよい。きちんと記録（セーブ）しておいてくれるだろう。父親と電話……どちらもありがたく、そして便利なものだ。カウンターの左にあるのは、キャッシュディスペンサー（現金自動支払い機）だ。あらゆる町のディスペンサーとは、オンラインで結ばれている。キャッシュカードを差しこめば、お金を引きだしたいのか、預けたいのかを機械がたずねてくるので、ボタンで答えて金額をインプットすればよい。手数料はいらないので、財布がわりに利用しよう。「大金は持ち歩

■デパートショップリスト

ARTICLE PRICE

5F	ペットショップ	
	カナリアのヒナ	\$ 8500
4F	食品売り場	
	オレンジジュース	\$ 500
	パン	\$ 3000
	スポーツドリンク	\$ 7500
3F	スポーツグッズ売り場	
	ポロのバット	\$ 8000
	スリングショット	\$ 12000
	ふつうのバット	\$ 50000
2F	薬局	
	どくけし	\$ 2000
	ぜんそくスプレー	\$ 14800
	きすぐすり	\$ 19400
	さっちゅうスプレー	\$ 30000
1F	サービスセンター・公衆電話	
	キャッシュサービス	

かない」のが、旅の鉄則なのだ（本書だけでなく、ほかのどんな旅行ガイドにもそう書いてある）。

2階は薬局だ。いまは体調万全でも、この先なにが起こるかわからない。ころばぬ先のきすぐすり……。3階はスポーツ用品売り場。おこづかいが少なくても、ポロのバットくらいは買える。ポロのバットでも、ヒットは打てる。野球の試合がなくても、護身用として、使える。食品売り場は4階だ。ここでは、パンが人気商品。森の中で迷わないようにパンくずをまきながら歩く「ニンジャごっこ」が流行している。飛ぶように売れている。もちろん、食べるの



▲1階では返品も受け付けている。

もよい考えた。5階のペットショップは、ただいま閉店休業中。売りものの小動物たちが、ある日とつぜん逃げ去ってしまったらしい。一匹残されたカナリアのひなに85ドルの値がついてはいるが、いまは、商売どころではないはずだ。

ホテル

学生やバックパッカーに人気のある超格安ホテル

1人1泊 \$3900

北の大通りに面した、こじんまりとしたホテル。一流とはいえないが、シュークリーム動物園やカナリア村への拠点として人気がある。宿泊料は、ひとり1泊39ドル（税・サ込み）と、なかなか良心的だ。チェックインの手続きは、1階のフロントにて。また、空室は自由に見学できる。旅でいちばん大事なものは、お金よりも、体のコンディション。体力と気力は、十分な睡眠をとることで回復できるので、疲れてきたら早めのチェックインを心がけたい。

ハンバーガーショップ

カウンターの子の笑顔だけでも得した気分

町役場のすぐ左となり。世界中に愛されているハンバーガーチェーンの、マザーズデイ店である。“ビーフ120%”のキャッチフレーズはどうかと思うが、たしかにボリューム満点だ。ひとつ買ってテイクアウトすれば、どんなときでも、どんな場所でも、手軽にランチが楽しめる。お金がなくてフライドポテトさえ買えないひとでも、オレンジジュースなら買えるだろう。ひとつ5ドルだ。もちろん、注文によってカウンターの女の子がスマイルを変える、なんてことはない。最後に、このハンバーガーチェーンの、できのよくないTVコマーシャルを紹介しよう。森の中、うつろな目をした男がひとりて

■ハンバーガーショップリスト

FOODS PRICE

オレンジジュース	\$ 500
フライドポテト	\$ 1500
ハンバーガー	\$ 2500

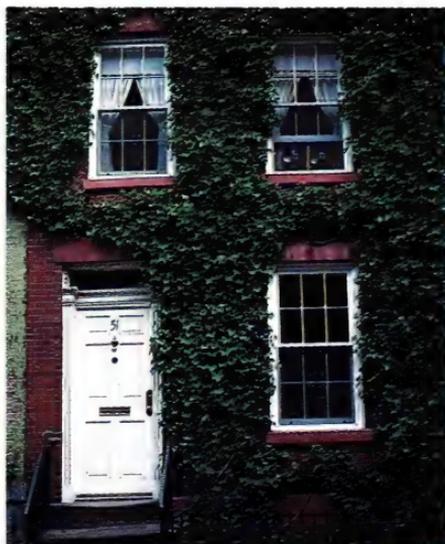
立っている。「お神よ！ こんなとき“ビーフ120%”がひとつあれば、腹ペコで気を失うこともなかったのに……バタン！」

病院

ベッド数は4つだが、院長はなかなかの名医と評判

南側の大通りでいちばん高いビルが、マザーズデイの病院だ。入口を入ると、面会受付のためのカウンターがある。その奥の部屋は、診察室。また、2階には病室があり、救急入院患者の受け入れ体制も万全といえる。できれば、病院のお世話にはなりたくないものだが、旅に病氣やけがはつきものだ。疲労がたまったり、カゼで体調をくずしたりしたときは、早いうちに診察してもらおう。診察室を出るときには、体力はすっかり回復しているはずだ。料金は、一回の診察につき25ドル。また、マザーズデイや周辺のすべての町に、独特の医療システムがあることを、あなたは知っておくべきだろう。たとえば、いっしょに旅をしていた友人が、急病や大けがなどで意識を失うほどの重体におちいったとする……。このとき、やってきた救急車に、あなたが同乗することはできないのだ。だが、心配はいらない。あなたがすべきことは、オロオロとうろたえるのではなく、医者を信じること。そして、友人の入院費用を工面してから病院へむかうことだ。面会受付で支払いを済ませたときには、友人はすっかり元気を取りもどしているはずだ。マザーズデイの場合、入

診察料 (1人)	＄ 2500
入院費 (1人)	＄ 12500



▲霧田気がいいからと病院をホテル代わりにしないように。

院・治療費用は125ドル。もしも、万一、あなた自身が意識不明の重体になってしまったら……夢であることを祈るばかりである。

ピッピーの家

すぐそばを小川が流れる郊外の小さな家

マイホームとマザーズデイの町を結ぶ一本道の途中の家に、このあたりでいちばん元気な女の子が住んでいる。「ひとさわがせな、よい子」のピッピーちゃんだ。世界一の力持ちではないけれど、冒険好きなどころと、くつしが長いところは、あの有名なピッピーちゃんとそっくり。できれば会ってみることをすすめたのだが、困ったことに、ピッピーちゃんはいま行方不明なのだ。いつものようにチョウチョやトカゲを追いかけ回しているうちに、どこかに迷いこんでしまったのだろう。このあたりでいちばん元気な大人であるピッピーちゃんのママも、心配のあまり気が動転してしまっている。冒険者の心がわかる人ならば、ちいさな冒険者を見つけだすことができるはず。そう、こんなときこそ、あなたの力が必要なのかもしれない。ピッピーちゃん

人救出という体験は、必ずや、あなたの旅の助けとなるだろう。友情のしるしに大切なフランクリンバッヂをくれたりもする、やさしい女の子。そんなピッピちゃんの友だちに、あなたはきっとなれるはずだ。

町の人々

旅行者をあたたかく迎え入れてくれる親切な住民

マザーズデイの町にあふれる明るい雰囲気は、そのまま、住民の陽気な性格にも表れている。いきいきとした場所に困ったときは、気軽に町の人になつてねてみよう。おせっかいの一手手前の親切さで、ていねいに教えてくれるはずだ。また、この町に限らず、まるいドアの家を見つけたら、訪問してみるとよい。見知らぬ人でも大歓迎の家庭はドアをまるくつくる、という風習があるらしい。このところ、事件が多発しているマザーズデイではあるが、町の人々は笑顔を失ったりはしていない。つとめて、そうしているのだろう。しかしながら、油断は禁物だ。住民になりすましたゾンビがふたり、市街にまぎれこんでいるという信じたくない情報もあるのだから……

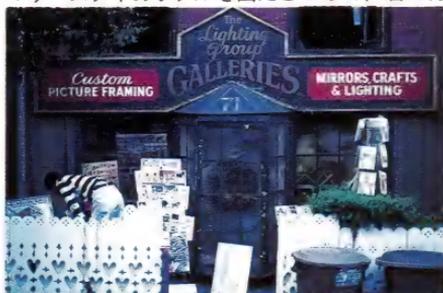
旅立ちの準備

ここからどこに行こうか迷っている人のために

マザーズデイがどんな町なのかは、わかってもらえたことと思う。では、あなたは次に、どこに行くべきなのか？ 正解は、ない。なぜなら、あなたの冒険の道は一本ではないのだから。マザーズデイのホテルを出たところで、右に行

こうか左に行こうか迷ったときは、ポケットからこのガイドブックを取り出してページをめくってみるといい。カナリア村。南の墓場。シュークリーム動物園。行くべき場所は、

いくらかでもある。▲仲間ができるまでは、ひとり旅。最初にどこに向かうかは、あなたの自由だ。また、あなたが、あまり人に知られていないところを探検してみたいと考えるのならば、とっておきの場所がある。マザーズデイから北西に向かって歩き、橋をふたつ渡ると、しばらくして崖に囲まれた行き止まりにつきあたる。そして、そこには洞窟がある。勇気を出して足を踏み入れてみると……。この世のものとは思えない奇妙な色と形をした岩が、あなたを待っているはずだ。そんな、わけのわからないより道をしているひまはない、とあなたは思うかもしれない。しかし、家から一歩も出なくてもよかったあなたが、こうして冒険の旅をはじめたこと自体が、大きくて堂々としたより道そのものなのだ。正しいより道は、必ず人を成長させる。いずれにせよ、これから起こることはすべて、あなたにとってはじめての体験となるだろう。町の周辺であなたにおそいかかる野良犬やカラス。そして、なんと、人間までもがクワを振り上げて……。だが、彼らは決して敵ではない。何かとてつもなく大きな力に、あやつられているだけなのだ。あなたが自分の身を守るためには、彼らとのバトルは避けられない。しかし、覚えておいてほしい。それが、彼らをたたきのめす戦いではなく、彼らを救う戦いなのだということ。



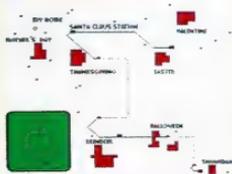
▲町の人々の笑顔が、いちばんのお土産。

(松尾ハイゼン)

ゲームシステム上の CHECK POINT

マザーズデイでのプレイを通じて、ゲームの基本システムを確認。チェック漏れのないように！

■現在位置の確認は、「ちず」と「かんばん」で



広大なマップを持つ「MOTHER」の世界。この世界で迷子にならないようにするには、常に現在位置を確認することが大切。位置の確認は、「ちず→つかう」でOK。また、道ばたの看板をチェックすると、道のつながりを知ることできる。



▲看板を見つけたら、とりあえずチェックしてみよう。

■お金の管理はキャッシュカードで



主人公たちは、キャッシュカードを使ってお金の管理を行う。お金の入手方法は、敵を倒すと、パパからその戦いに見合う金額が振込まれる、というもの。

キャッシュデスペンサーは、ほとんどの場合、デパートの1Fに置かれている。

■お金に関する得知識

- ・意識不明になると、持ち金が半額になる。なるべく持ち歩かないように。
- ・デパートでは、買物の半額でグッズを払い戻ししてくれる。

■体力・精神力の回復は食べたり、寝たり…



主人公たちのHPやPPを回復させる方法は、①マイホームでママの手料理を食べる ②ホテルに泊まる が代表的。

仲間が意識不明になった場合には、病院を訪ね、「診断」ではなく、意識不明になった仲間と「面会」するのが正解。



▲HPを一定値回復するグッズもいくつかある。

■ゲームセーブは電話で行なう！



プレイ内容のセーブは、パパと電話で連絡をとった時に行う。電話はどこにでもあるわけではないから、デパートなどで見つけた時に、確実にセーブしておく方がいいだろう。

また、プレイし始めて2時間たつと、どこにいても、パパから電話がかかってくる。



▲こんな場所にもても2時間たつとなぜか電話が……。

■なにかと便利なパンくず移動



「パンくず」を使うと、パンくずをまき始めた場所に一瞬で戻ることができる。

「パンくず」はパーティの人数分のポイントにまくことができ、仲間が3人になれば、さまざまなパターンの移動も可能。逃げるにも、攻めるにもなにかと便利な移動テクニックだ。

■パンくず移動の注意

- ・「パンくず」はひとり1個しか持てない。
- ・鉄道に乗った部分は「パンくず」では移動できない。
- ・マジカントと現実世界の間の移動も不可能。

EVENT CHECK POINT

マザーズデイは、周辺を冒険する時の拠点となる町。ゲーム上のチェックポイントも数多くある。ここではゲームの進行状況に合わせてポイントを紹介しておこう。

CHECK

まず最初に

- ヒントをくれるネズミに会ったか？
- 町役場に行き、町長さんに会ったか？

カナリア村に行く前に

- デパート5Fで、カナリアのヒナを手に入れたか？

シュークリーム動物園に行く前に

- 救出したピッピーちゃんを町役場につれて行き、動物園のカギをもらったか？

戒厳令が解けた後

- 「曾祖父の日記」を持ったか？
- フランクリンバッヂを手に入れたか？



ヒナの入手法

お金がなくても、ペット売場で「買うかね？」「聞かれ、「はい」→「いいえ」と答える→とタダで手に入る。

動物園のカギの入手方法

ピッピーちゃんを町長さんの所へ連れていけばOK。助役さんがムリヤリ(?)にでもカギをくれることだろう。



バッヂの入手方法

墓場でバッヂをもらえなかった場合は、ピッピーちゃんの家に行こう。そこでいろいろ話せば必ずもらえるはず。

■周辺の主な強敵

おにいさん、おじさん。町の南ではゾンビ系統の強敵も出現する。

みそ

吉田戦車



僕が手までモルト女みねアご強ドライ好こはん

CANARY VILLAGE ●カナリア村

■面積4788㎡ ■創立1907年 ■開園時間AM7:00~PM5:00 ■年中無休



▲この森の道なき道を抜けたところに、カナリアたちの聖域がある。その美しい歌声は、他の野鳥さえずりを澄ますほど。

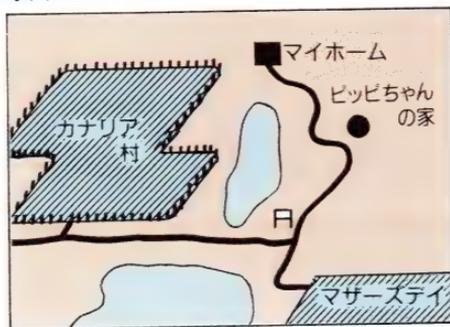
カナリア村

都会の喧噪を忘れることのできるカナリアの楽園

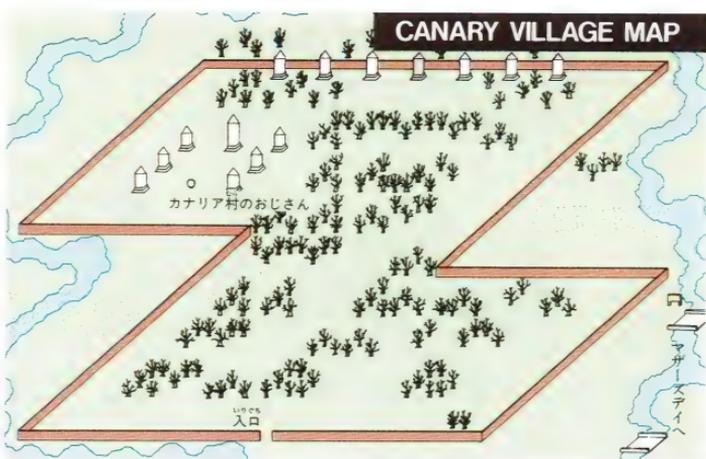
マザーズデイ北東の森を抜けたところにある。入園は無料。1900年代はじめの、あの黒雲さわぎのさなか、マザーズデイなどの家庭で飼われていたペットが、いっせいに逃げ出してしまうというできごとがあった。そのとき逃げたカナリアが、ここに棲みつき野生化したのが、はじまりだと言われている。とても静かなこの場所では、聞こえるのはカナリアのさえずりだけ。バードウォッチングだけでなく、家族連れや恋人たちのいこいの場としても人気がある。また、ふつうカナリアのメスは鳴かないものだが、このカナリア村にいる一羽のメスは、たくさんのカナリアの中でもひとときわ美しいメロディを聴かせてくれる。歌姫ローラと呼ばれている、その珍しいカナリアをひとめ見るためだけに、この場所

(38)

を訪れる人も多い。あなたも、ハンバーガーでも持ってぜひ……とは言えない事情が、じつはあるのだ。このところ、歌姫ローラが人前に姿を見せることが少なくなってきたのである。たまたま、見かけても、彼女は歌ってはいない。何か、よほどのショックがあったらしい。生まれたばかりのヒナを、心ない人間に持ち去られたことが原因だと、ある人は言う。……さみしいことだが、事実のようだ。彼女の深い悲しみは、他のカナリ



アたちにも伝わって
いたのだろう。いまで
は、この楽園すべての
メロディは、残らず失
われてしまったのであ
る。やがて、人々はカナ
リア村のことをすっか
り忘れてしまうのだろ
うか？ あなたが歌姫
ローラのメロディを口
ずさむ日は、永遠にや
ってこないのだろう
か？



カナリア村のおじさん

カナリアたちとともに生活する自然主義者

カナリアたちを見守りつづけて30年になる彼の
ことを、カナリア村の管理人だと思っている
人は、意外に多い。実際は、要するに、カナリア
好きのおじさん。自然主義者で哲学者で変わり
者の彼にあこがれる人も、少なくないようだ。



▲ローラの歌でも聴きながら昼寝なんてね…。

歌を忘れたカナリア

まるで子守歌のようだったローラのメロディ……

どうしたらカナ
リアたちは歌を思
い出してくれるの
だろう……。マザ
ーズデイの人たち
は、ただ、手をこま
ねいていたわけ
ではない。一日中、



▲こころなしか、悲しそう。

カナリアたちに向かってフルートを吹きつづけた男性がいた。よく歌うペットのカナリアを、カナリア村に放した女性もいた。しかし、すべては徒勞に終わった。ローラの悲しみを喜びに代えてあげることが、いちばんなのだが…。 (松)

EVENT CHECK POINT



ここでのポイントは、歌姫
ローラのメロディを手に入れ
ること。村の北にいるローラ
にカナリアのヒナを渡せば
(使えば)、ローラは喜び、歌
を歌ってくれるはず。



▲ローラがいる場所に行
く方法はたったひとつ。
この塔の裏に秘密がある。

CHECK

ローラのメロディを手に入れたか？

SOUTH CEMETERY ●南の墓場

■面積3402㎡ ■創立1864年 ■人口1人

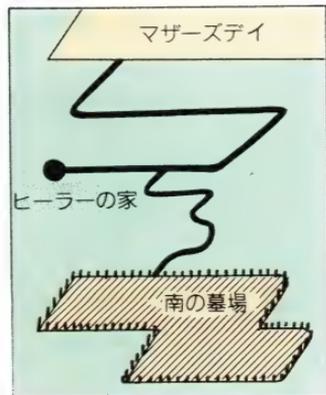


▲墓場にたずねていると、なぜか気持ちが正直になってくる。ご先祖様が見ているから、だけではないだろう。

南の墓場への道

英雄たちと英雄ではない人たちがここに眠る

マザーズデイの町立共同墓地。埋葬されている半数以上は戦死者であるが、中には殉死したギャングの墓などもある。マザーズデイの東側の道を南西の方向に進むのが、いちばんの近道。



橋を渡ってしばらく歩くと、辺りの林が不気味さを増してくる。墓場が近い証拠だ。ゾンビ好きとホラーファンには、こた

えられないコースといえそうだ。ああ、恐ろしい……。

ヒーラーの家

ある信仰によって治療を行う人をヒーラーと呼ぶ

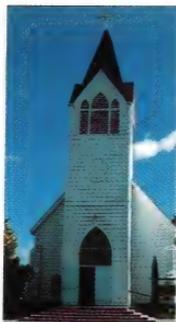
きをいれる	¥1800
やわらかくする	¥3000

墓場へ向かう道を、橋を渡らずにまっすぐ行くと、ヒーラーの住む家がある。彼は、現代医学とは別の方法で、人間に「気」を注入したり、石化を治したりする。治療費は、とるみたいだ。

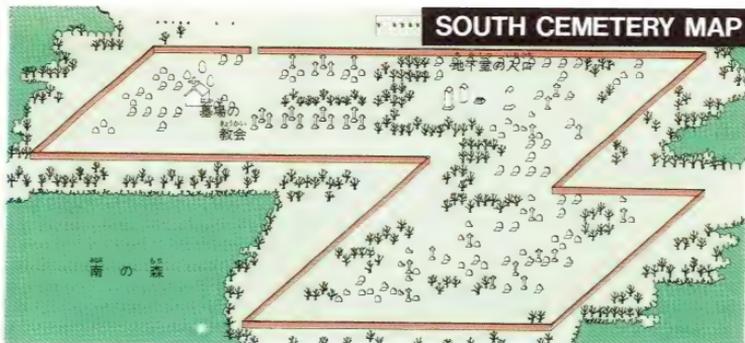
墓場の教会

墓場でいちばん明るいのはこの教会の青い屋根だ

ゾンビたちに説教してやろうと勢いよくドアを開けては、いや、彼らにも彼らなりの事情があ



▲牧師がひとりで…



SOUTH CEMETERY MAP

るはずだと思なおし、ドアを閉め十字架に祈る。そんな、敬虔な毎日過ごしている牧師さんが、この教会にいる。アーメン。

墓標
手入れの行き届いたものから荒れ果てたものまで

ピッピーちゃんが行方不明になった翌日のこと。マザーズデイの青年団数名が、墓場にある131の墓標周辺をひとつひとつチェックしたのだが、手がかりは発見できなかった。つまり、あなたが、独自の「ピッピーちゃん救出作戦」を考えているのなら、墓標以外のところからはじめるべきだろう。

地下室
この墓場に地下室があることを知らない人は多い

その昔、無名戦士や身元不明者の柩を一時的に安置するためにつくられたもの。現在、その

ような使われ方はされていないが、有事の際のシェルターに使用できるため、閉鎖はされていないようだ。ここでふたたび、ゾンビ好きとホラーファンにうれしいおしらせ。まっ暗な地下室のどこかに、まだ、当時の柩が残されているというウワサが……。その、地下室への入口を、そっと教えておこう。教会の東の方向にある石造りの四角い穴だ。
(松尾ハイゼン)

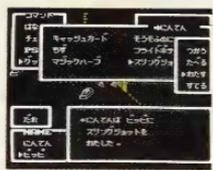


▲いかにも何かが出てきそうな不気味さが漂う。

E V E N T C H E C K P O I N T



墓場の地下室にいるピッピーちゃんを助けだすことが、ここでのイベント。ピッピーちゃんは弱いのて、助けた後、スリングショットを渡してあげるといだろう。



▲周りは強敵だらけ。助けたらすぐその場で武器を渡そう。

■周辺の主な強敵
ゾンビもどき、ギャングゾンビ他。

CHECK	
	ピッピーちゃんを助けだしたか？
	その時フランクリンパッチをもらったか？

▲ピッピーちゃんがいるのは棺の中の1つ。他の3つの中には敵がいる。

CHOU Cream ZOO ● シュークリーム動物園

■面積12373㎡ ■創設1985年 ■開園時間AM10:00~PM6:00 ■休園日 第3月曜日



▲私たちを一日中楽しませてくれる動物園には、自然保護や動物の調査研究といった大切な役割もある。

動物園への道

マザーズデイの町から歩いて口笛3曲分の距離だ

マザーズデイの町からシュークリーム動物園へ行くには、ふたつのルートがある。町の東側の道を北に向かってしばらく歩くと、T字路に



ぶつかる。ここを西に曲がれば、右手に動物園が見えてくるはずだ。もうひとつは、カナリア村経由のルート。町から西に進み、カナリア村の手前の橋を渡ったら、

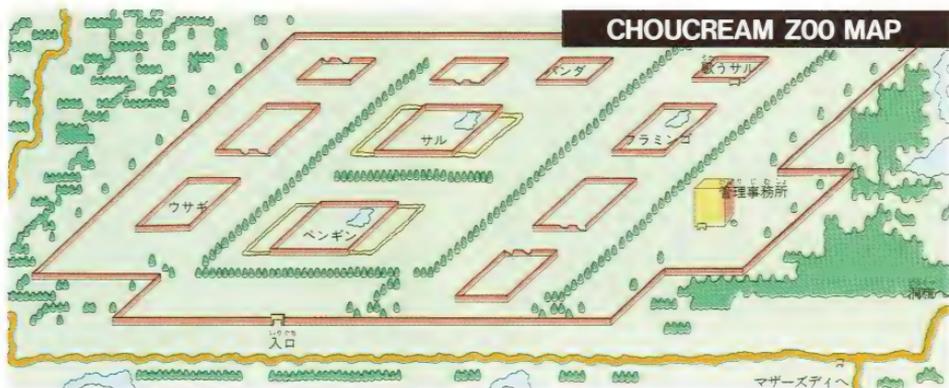
川沿いに北へ。橋をいくつか渡るこちらの方法は、近道ではあるが迷いやすい。いずれにせよ、動物園の周辺は、逃げ出した動物がうろつくサファリパークと化している。クルマではなく徒歩のあなたが心配だ。

シュークリーム動物園

マザーズデイ周辺で最も人気のある観光スポット

前町長の尽力により3年前に創設されたばかりの、まだ新しい動物園。休日ともなると、他の町からやってくる人たちで、かなりの賑わいを見せる。いや、賑わいを見せていた……。これも他の例にもれず、大変な状況になっている。狂暴化した動物たちがオリを破り、園内を自由に徘徊しているのだ。すぐに動物園は閉鎖され、周辺の地域には(ちょっとした)戒厳令が敷かれた。動物園の北東にある橋のひとつが警官によって封鎖されているのは、そのためである。す

CHOU Cream ZOO MAP



であなたがビッチちゃん救出に成功し、町役場に彼女をあげた後であれば、町長からふたつめの難題を押しつけられているはずだ。そして、たぶん、助役のアポット氏からは動物園のカギを手渡されたことと思う。カギのかけ忘れが多いことで有名な動物園の扉も、それさえあれば開くというわけだ。いつもの町長のやり方である。しかし、あなたが冒険をつけるには、動物園をなんとかしなければならぬ。手柄のためでなく、橋の封鎖を解くために。

動物たち

あなたによく似た動物がきつというはず

歴史の浅い動物園のわりには、動物の種類が豊富。かわいいウサギもいれば、生意気なゴリラ



▲開園の当日に中国から贈られた。

もいる。他にも、巨大な象や太ったワニ、普通のトラ…

…などなど。中でも人気者なのが、中国から贈られた2頭のパンダ。屋根のないオリで、毎日のびのびとゴロ

ゴロしている。しかし、この動物園のいちばんの売り物は、歌うサルだろう。ひとたびこのサルが歌いだすと、パンダのオリでさえ、見物客がいなくなるほど。



さて、こんなほの▲エサにならないでください。ぼのとした解説がありがたがられるのは、動物たちがオリの中でおとなしくしていればこそである。いまは違う。猛獣と戦いながらも、スキをみてもは相変わらずゴロゴロしているパンダを観察する余裕のある人は、あまりいないと思われるのだ。

動物園管理事務所

将来ここで働きたいと考える子供は少なくない

順路の最後のあたりに建つクリーム色のビルが、この動物園の管理事務所。ふだんは、飼育員がお茶を飲んでいたり、新しくキリンを飼うべきかどうかの会議が行われていたりする。また、迷子になって保護された子供に、世界一の飼育員になりたくないかと説得するのも、この管理事務所の大切な仕事のひとつ。根っからの動物好きたちが、この建物にいたのである。い



▲動物園の北側には青い海がひろがる。

まは、いない。彼らのかわりに、狂ったネズミが床を走りまわっている。あなたが、ネズミ舎と化したこのビルに足を踏み入れたとしたら、耳を覆いたくなるような怪音に悩まされることだろう。地球上には存在しえないような、いやな音だ。そして、その音こそが動物を狂わせている元凶であることに、あなたは気づくはずだ。解決のときは近い、かもしれない。

歌うサル

サルはふつう歌ったりはしない動物である

前代未聞のシンガーソングモンキーだ！ 上手にギターを弾きながら…とまではいかないが、たしかに一小節のメロディを彼は歌うのだ。顔からは想像もつかない美しいソプラノボイスで、聞くところによると、彼の母親も同じメロディ

『MOTHER』はきっと僕の最初の小説を一年、遅らせるー

馮上尚史 脚本家



今日、久しぶりにファミコンを出した。これまた、何の仕事も棒に振るのだろう。『ドラクエ』は、僕の映画を一年、遅らせた。『MOTHER』はきっと、僕の最初の小説を一年、遅らせるだろう。でも僕は後悔しない。だって冒険の旅は、もう始まったのだから。懐しようじいちゃんやつ(他はひみつ)母たまこやき

を歌ったらしい。そして、そのまた母親も……。代々受け継がれてきたらしい一小節も、彼の代で途切れてしまうことになるのだろうか。なぜなら彼は、いま流行りの結婚しないサルだからだ。ぜひ、いちど聴いておくべきだ。また、よくオリを抜け出して人間の持ち物(たとえばカギとか)を盗むといったサルらしいところも、彼にはある。(松尾ハイゼン)



▲歌姫ローラに負けぬ美声？

EVENT CHECK POINT

町役場の助役からカギをもらったら、シュークリーム動物園へ。

ここでは管理事務所にいるスターマンの息子と倒すこと、その後で、檻の中に戻ってきている「歌うサル」のメロディを覚えることが、重要なイベントとなる。

動物園に平和に戻ると、町の北東の橋の封鎖が解ける。

■周辺の主な強敵

きょぞう、タイガー、ゴリラ、ワニ他。

CHECK	スターマンの息子を倒したか？
	歌うサルのメロディを手に入れたか？

スターマンの息子との対決



ディフェンスアップαを使って応戦。武器は「普通のバット」。主人公のレベルは、7は欲しいところだ。

サルのメロディの入手

スターマンの息子を倒すと、檻から逃げだした動物が戻ってくる。サルの檻の前の看板をチェックしよう。



MAGICANT ●マジカント国

■面積：測量不能 ■人口42人 ■平均気温：不明



▲夢の記憶のようにマジカント国のことは語れない。「永遠にまだ見ぬ国マジカント」誰が行ってもそう語るしかない国だ。

マジカント国への入口

「曾祖父の日記」を片手にテレビシーすると……

警察官の言葉に胸さわぎを感じたあなたなら、険しい峡谷を歩いていてある洞窟を見つけること



▲あなたにとってはじめての外の世界。

マジカント国

ここは誰かの夢の中、夢のあるじはどこにいる？

夢からさめると、一面ピンク色の雲海のような、かつて見たこともない世界にあなたは立たされている。「曾祖父の日記」に記された不思議

な言葉「かみのしっぽはどこにある」の神の国こそが、この地なのか。すると「かみのしっぽ」とはピンクの岩に違いない。『オズの魔法使い』にも「鏡の国のアリス」にも、ましてエンデの『モモ』にさえこんな世界は描かれていない。ただ心の底にわけのわからぬ「懐かしさ」を感じる自分に気づくだろう。雲の上のような、海の底のような、不思議な音色を記憶の底に聞きながら、あたたかな呼び声を予感せずにはいられない。見えない敵と闘う決意をかためていたあなたにとって、この思いがけない安らぎは、なんと大きな救いだろう。

誰かの夢の中に入ってしまったような感覚。他人の夢の中に入りこむことなどできるはずもないのに、夢のレプリカント（複製）のような国。でも、安心は禁物だ。夢にも、寝汗をかくようなコワイものから、喜びのあまり思わず叫んで目覚めてしまうものまで様々だから。

MAGICANT TOWN AREA ●マジカントの町

■面積：測量不能 ■人口27人 ■主な産業：哲学

マジカントの町

薄水色のねじれ杭にかこまれた不思議で安全な町

ここに迷いこんでしまったことは、不幸なことか？ 答えは町にころがっている。まずは、あっちこっち歩きまわり、町の人や動物に話しかけてみよう。あなたが、この不思議な町で最初に会えるのは、橋の近くに立つ少女。あなたから見たらヘンな女の子。そして、女の子から見れば、あなたはヘンな異邦人



▲クイーンマリーがいちばん好きな色は、やさしいピンク色……。

だ。なにげないようすで話しかけてみよう。緊張することはないさ。

マジカントの家々

旅人のノックを待っている不思議なピンク色の家

宿屋

町の北側にある。看板らしきものは出ていないが、カンを頼りに探しかけても、旅の楽



▲はじめて目にするものばかり。

しみのひとつだ。ここで出される料理に、あなたが不満を感じることはないだろう、絶対に……。宿泊料は無料(税・サ込み)。

希望のオカリナをくれる人

オカリナ作りの名人が、町の東側に住んでい

る。彼の作る「希望のオカリナ」は、吹けない人も吹ける、不思議な楽器。知ってるメロディを吹いてみよう。もし、もらえればの話だが。

荷物預かり人

不思議な普通のこの町に、とても不思議な荷物預かり人が住んでいる。町の中心部の、青いドアの家を探してみよう。彼女に預けたものは、ミニーのもとへ。また、その反対も。彼女は、ミニーと「本人」の関係なのかもしれない……。

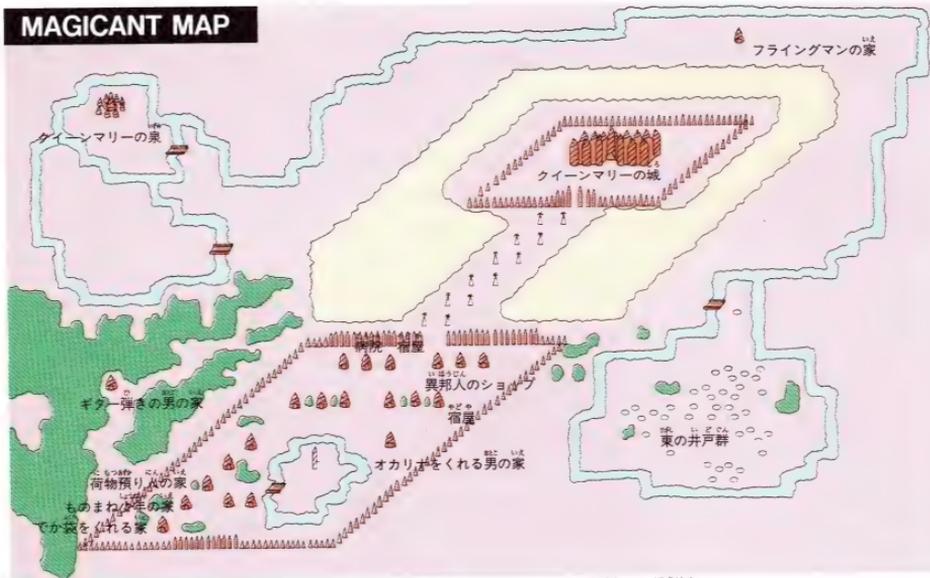
でか袋をくれる人

疑う。だます。かっぱらう。この3つの文字は、マジカントの辞書には載っていない。そのことを頭に入れてから、町の南西の角の家を訪ねてみることをおすすめする。現実の世界に夢を抱えている男が、あなたのことを待っている。

病院

悪夢と呼ばれる夢もある。町の外で怪物と戦う夢(?)を見て、体と心に傷を負ったら、この病院へ。治療費のかからない、夢の(?)医療システムが確立されている。あなたが夢の外から持ちこんだ風邪も、ここで治るだろう。

MAGICANT MAP



異邦人のギフトショップ

マジカントの町でドルが必要なのはこの店だけ

マジカントに迷いこんだ異邦人は、あなたが最初ではない。あなたと同じ世界からやってきた3人の「金もうけ願望」たちが、町の北側にどうとど店を構え、こそこそと商売をしている。「願望」から買った品物でも、消える心配はない。

■コインの店

この冒険の直前まで、あなたが夢中だった「ドラゴンなんとか」というTVゲームに登場した鐘と同じ効果があるという、不思議なコインが並んでいる。料金を請求する不思議な店だ。

GIFT SHOP

マジックハーブ	3000
やすらぎのコイン	26000
まもりのコイン	64800
まふうじのコイン	120000

■うてわの店

コインが鐘なら、この店で売っている不思議なうてわは、盾。どちらも、いわゆる、「装備すれば防御力をアップさせることができるんだ」。

あなたが今回の冒険を、まるでゲームのように楽しみたいのなら、ここでの買い物は大切だ。

GIFT SHOP

マジックハーブ	3000
ようせいのうてわ	48000
てんしのうてわ	82500
めがみのうてわ	151000

■ペンダントの店

「願望」ブラザースの最後のひとりが売っているペンダントは、3種類。それぞれ、炎の熱、水の冷たさ、雷のショックから、身を守ってくれる。

GIFT SHOP

マジックハーブ	3000
しずくのパendant	70000
ほのおのパendant	70000
だいちのパendant	70000

クイーンマリーの泉

雨の降らない国なのに水の枯れない不思議な泉

有名なクイーンマリーの泉は、町を出て北西に歩いたところ。この泉から湧き出る水は、町の人の生活には欠かせない。彼らの「パン」と



▲不思議っていったい何だろうと考えてしまう。

もいえるマジックハーブは、草原に生えている赤い草を泉につけることで作りだされている。また、この泉の管理人の通称おたすけじいさんは、いつも姿を消してお茶の時間を楽しんでいるが、困っている人には力を貸してくれる。町の人たちは、彼を呼ぶときにテレパシーを使っているようだ。クイーンマリーの泉は、マジカントの怪物たちにとっても大切な場所らしい。町の外にうようよしている怪物は、泉に向かってるところか、あるいは、帰り道なのだろう。

フライングマンの家

フライングマンの夢はあなたの心に生きること…

マジカントの北のはずれにぼつんと建つ一軒家。ここには、鳥のようで人間のような五兄弟が住んでいる。フライングマン。あなたがまだ幼い頃、ベッドの横の母親が静かに話してくれた、フライングマンの物語。たぶん、あなたが覚えていない、その悲しいストーリーは、あなたのひいおばあさんがつくったもの。彼らを訪ねてみるとよい。話をしてみるとよい。あなたが、物語を思いだすかもしれないから……。

西の森

マゼーステイの森とは少しも似てない不思議な森

町のすぐ西には森がある。ここにも不思議が

マジカントは自分一人の夢の底

たけだ せいじ
竹田青嗣 文芸批評家



「ドラクエ」はロマンとメランコリーが溶け合った「古典的」名作だが、『MOTHER』の「ドラクエ」にない美質をひとことで言うと「なつかしさ」だ。仕事の合間を見つけて、スタートボタンを押すと、たいていマジカントの国から始まるのだが、自分一人の夢の底に戻ってきたような不思議な気がしたものだ。この感じが全編に漂っているのがいい。◎シュウジ☆キッちゃん安ハトリ◎トウマ☆ネギナットウ

あふれていることは、もう、少しも不思議なことではない。町を円形に流れる川で泳いでいた猫にびっくりしたあなたも、いまではすっかりこの国になじんでいるはずだ。地面だって、泳ごうと思えば泳げるんだ。この森の猫を見たあなたは、きっと、そう思う。大切なことかもしれない。哲学しながら、作曲活動にいそむ孤独なギター弾きも、この森の住人だ。「強くなったら会いにこい」とは、彼の言葉。大切なことに違いない。本書を汚してもかまわないから、彼の言葉にアンダーラインを引いておくべきだ。ここには、友情の指輪をくれる女の子もいる。もらうかもわからないかは、あなたの自由。さらに、この森のサルからは、あなたがクイーンマリーに似ていることを教えられることだろう。

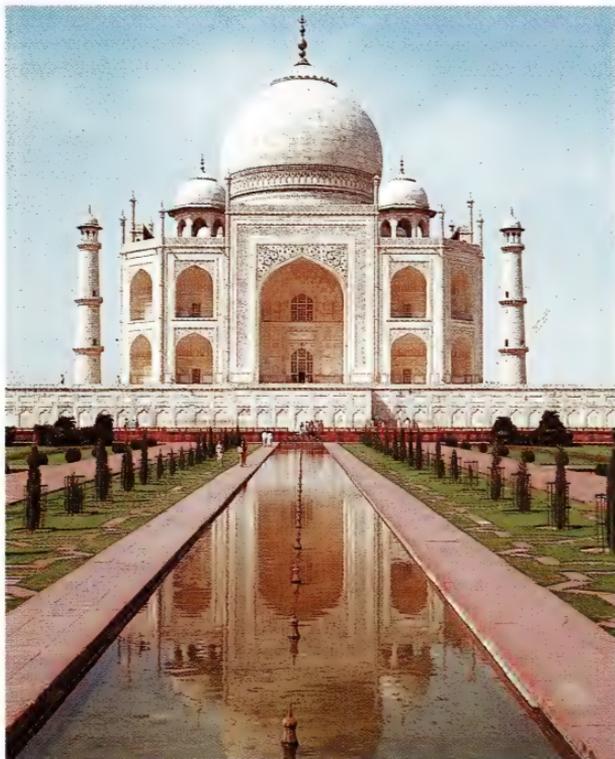
東の井戸群

この不思議な井戸で水を汲む人はいないようだ

38もの井戸がある風景をあなたはかつて見たことがあるだろうか。町の東の、その井戸群は、人々が水を汲むために掘られたものではない。暮らしに必要な水は、すべてクイーンマリーの泉でまかなわれているのだ。ならば、なぜ、井戸があるのか？ 町の人々は、井戸のための井戸なのだ、ということと納得しているようだ。それより、彼らにとって不思議(!)なのは、ある井戸から聞こえてくる音。あなたにとっては、いつも聞き慣れている町のノイズなのに…。

QUEEN MARY'S CASTLE ●クイーンマリー城

■建造年不詳 ■従者7人 ■部屋数10室



でもこの門をくくれた者がいないのだから、よほど難問をふっかけてくるのだろう。でも、人の心をよめるあなたにはそれも恐れるにたらない。

クイーンマリー城

歌を忘れた女王の嘆きの城

あなたに、この城はどんな風に見えるのだろうか。ソフトクリーム
の城、ピンク色の雲の城、綿菓子
の城、ロウソクの城、空気の城、
臓器のような城とここを訪れた
10人が10人とも違うイメージを
語る。言葉ではけて正しく伝える
ことのできない、もどかしいほど
不思議な城だからだろう。夢から
目覚めた時、さっきまで確かに
自分がそこに存在していたのに、
その夢の光景が思い出せない。夢
の感触は明瞭に体全体で感じている
のに、想い描こうとすると、何

▲毎夜夢をみるように、苦しいときにはいつも帰れる夢の国

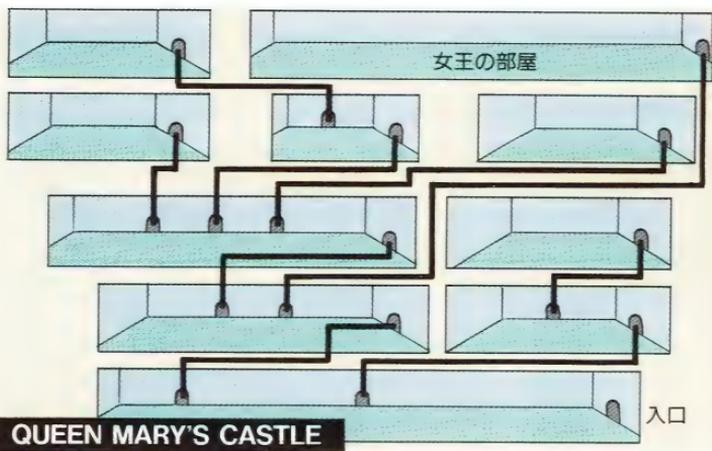
クイーンマリー城入口

答えはいわなくてもわかっている

てつぷく ひと もんどう まち ひと
哲学する人びととの問答にあきたら、町の人
びとがもう長いこと顔のみたことのないクイ
ーンマリーのいる城へ向かう。北へ一直線の道
の両側には、サボテンらしき並木の直線がヴェ
ルサイユの宮殿の幾何学模様を連想させる。お
しろ まわ ひと ひと ひと ひと
城の周りには、人びとが休日に葉草摘みを楽し
む草場が広がっている。城壁の正面には、訪れ
る人に必ずナゾナゾかけをして楽しむ3人の名
物門番が迎えてくれる。哲学好きの町の人たち

ぜ かみん べつ のことになつてしまう……。この
「思い出せない」という痛いほどに切ない気分
が、この城に入ると全身にふりそそいでくるの
はどうしたことだろう。城内には頭から袋をか
ぶったようなおかしな格好の侍従が、そろそろ
と歩き回っている。水面のように透明なエメラ
ルドの床には、悲しみが湖のように深く沈んで
いる。侍従たちは、あなたに小さな声で、この
悲しみのわけをそっと耳うちしてくれるだろう。
この城の女王クイーンマリーは、夜ごと夢にう
なされている。わるい子をしっかりとつけるように
怒ったり、「こわい、こわい」と泣き叫んだり、

そしてほんの少しだけ歌をうたいはじめて、すぐに「思い出せない!!」と苦しがる。そして体中汗びっしょりになって目覚めるのだ、と。クイーンマリーには昔、よほど悲しい出来事があったらしい。この城のたたずまいがどこもなく悲



しげなのは、城主であるクイーンマリーの気持が映し出されているからだろう。

クイーンマリーの部屋

女王の前で脱帽しないあなたをも許す慈悲の部屋

城内は、海の底のような静けさを秘めたエメラルド色の部屋が、縦横につながっている。プレゼントBOXが6つ整然と並ぶ部屋では、どれかひとつの箱をあけると、他は全てカラになる。あなたに決断をせまる部屋もあれば、どの箱にも贈り物の入った実りゆたかな部屋もある。それらの部屋を探索しながらあなたは、いつのまにか女王の部屋にたどりつくだろう。この国の住人ですらお顔を拝見できない方の部屋に入るのだから、できれば帽子もとりたいところだけど、これには、あなたの特別なプライドもあることだろうから判断はゆだねよう。部屋に入ったらまず女王に一礼し、赤いじゅうたんを一直線に女王の前まで進みでて、できることなら右ひざでひざまずいて敬意を表わしておこう。

あなたの顔を見て、懐かしそうな笑顔をみせた女王の話は、この旅の秘密を教えてくれるはずだ。そして側近の口から、「めのうの釣針さえ見つければ、いつでもこの国の人びとはあなたを受け入れてくれる」という最後の言葉を聞いたとき、あなたはマジカント国への再訪を決意して、女王に別れの一礼をすることになるだろう。



▲かつてこの部屋にはクイーンマリーの美しい歌声がこだましていた。

MAGICANT UNDERGROUND ●地下大河

■面積6026㎡ ■人口1人 ■気温16.5℃で一定



▲昔はそこらに穴があって、よく落ちたものよ……。

この言葉をおもいだしたあなたは、手帖かMAPの欄外にでも、自分の選んだ道すじをメモすることを忘れてはならない。そのためには、「より道主義」を採用して、迷路の部屋すべてを訪ねてみるゆとりが欲しい。こんなときの思いがけぬプレゼントこそ喜びはひとしおなのだから。ひととおり地下室を調べ終わって、プレゼントでホクホクするころ、いつのまにか最下層の巨大な洞穴に出ている自分に気づくだろう。

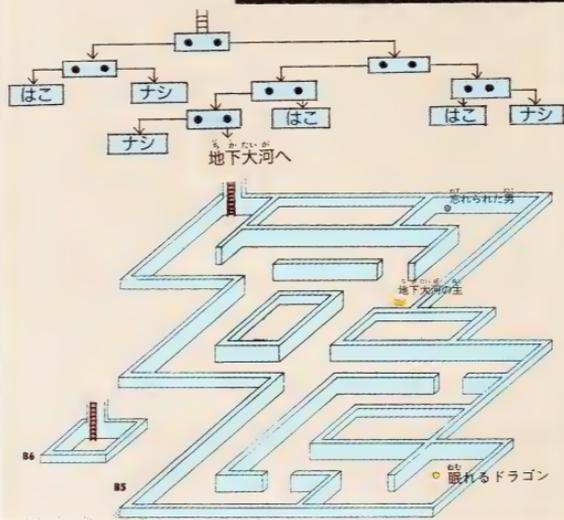
地下迷路

悲しきフライングマンに助けられて行く夢の底

「町の東のほうに、別の世界の音が聞こえてくる穴がある」という町の情報を聞きのがしていないあなたなら、探しものの入口はそのたくさんの穴のひとつにちがいないと、もう足は東に向いているはず。あなたのわきの悲しいほどたのもしいフライングマンも、心なしか戦いの予感に目を輝かせている。川に囲まれた無数の井戸からは、涼しげな空気が流れてくる。このやすらぎの園から、また戦いの町へ、あなたの勇氣は一層たしかなものになるだろう。

探した穴を降りると、そこは地下へ向かって何層もある地下迷路になっている。クイーンマリーの別

MAGICANT UNDERGROUND MAP



地下大河

この世とあの世の間には暗くて深い川がある

どこからどこへ流れているのかもわからない暗黒の大河。その中心に浮かぶ巨大な迷路の岩。奇怪な亡霊たちが飛びかい、世界に底というものがあるとすれば、こんな光景に違いないような底しれぬ淋しさ。あなたはクイーンマリーの悲しみはほんとうは、こんな淋しさだったのかと思えぬぐさずにいられないだろう。

忘れられた男

いてもいいし、いて欲しいと、思う

「地下大河の、もうひとつその底に住む地下



マジカントは情報とグッズの宝庫。とにかくすべての人と話をし、すべてのプレゼント箱を開けてみるように。ショップでは守備力を高める貴重なグッズを売っているので、早い段階で購入し、仲間をパワーアップするように。

ちなみにドラゴンはメロディを持っている。

■周辺の主な強敵

だいうッダー、ドラゴン、ちかたいがのぬし他。

CHECK	クイーンマリーに会ったか?
	哲学する男に会ったか?
	眠れるドラゴンに会ったか?
	ドラゴンのメロディを手に入れたか?
	フライングマンに会ったか?
	きぼうのオカリナを手に入れたか?
	城の中でブーメランを手に入れたか?
	ショップで防御グッズを買ったか?
ちかたいがのぬしを倒し、めのうのつりばりを手に入れたか?	
忘れられた男に会い(うまく会話を運んで)脱出口を発見することができたか?	

大河の主から待望のめのうの釣針を手に入れることのできたあなたは、その近くに、人の視線をさけてたずむ男に気づくだろう。彼は自分を、洞窟のソクラテスならぬ、忘れられた男だと名のり、あなたを哲学問答に誘うだろう。

マジカントの出口

夢の突然さのように、出口の向こうはいつも意外

世界一淋しい男が消えると、壁にポッカーリと穴があく。これこそマジカントの出口だ。このむこうでは現実世界での闘いが待っている。そして、この先何度かこの出口にやってくるとき、今は亡き忘れられた男のことを思い返すだろう。(真面完人・松尾ハイゼン)

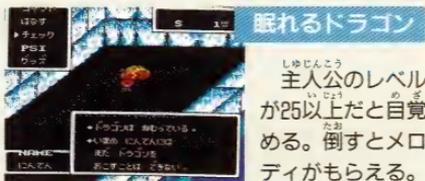
EVENT CHECK POINT



プレゼントの中に入っている。ちかたいがのぬしを倒せば手に入る。



哲学する男
ドラゴンを倒した後で訪ねると、メロディに関するヒントをくれる。



眠れるドラゴン
主人公のレベルが25以上だと自覚める。倒すとメロディがもらえる。



忘れられた男
「おれのことを無視しろよ」に「はい」と答えると男が去り出口が出現。

THANKSGIVING ●サンクスギビングの町

■面積8719㎡ ■人口57人 ■平均気温18℃ ■主な産業：工業・商業



▲町に入ると、いくらかのほこりっぽさを感じるの、三方を岩山に囲まれているせいだろうか。

サンクスギビングの町

都会の悩みもひとそろいある、平和で豊かな町

郊外に大小2つの工場を持ち、この近辺では最も商工業の盛んな町である。この町の歴史を語るのに、ゴルドリッチ・ダンカン氏の名を欠かすことはできない。一説には南部で石油を掘り当てたといわれるダンカン氏が、鉄道沿線という立地条件の良さに目をつけてサンクスギビングに居を移したのは1950年代半ば。以来、彼



▲サンクスギビングのお祭り。七面鳥を食べて祝う。

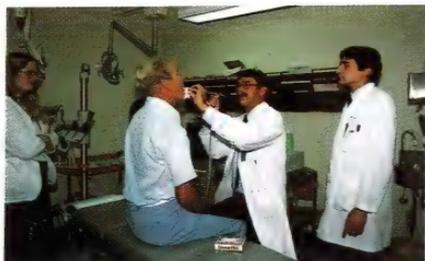
は豊富な資金力をもとに町の南北に相次いで2つの工場を建設したのをはじめ、サンクスギビング大通りを中心とした町の整備、医療・教育施設の充実などにおおきく力を貸し、当時小さな田舎町に過ぎなかったサンクスギビングの姿を一変させた。この町が別名「ダンカンズ・タウン」と呼ばれ、長年、ダンカン氏が町長以上の実力者であったことは無理もないといえる。しかし、つい最近、彼のストリップ劇場建設計画に対し、町の人々から反対の声が上がるなど、ダンカン氏のカも、年とともにやや揺らぎは始めているようだ。さて、あなたはストリップ劇場建設に賛成？反対？

ビッグベンケーシー病院

金儲け優先であまり評判はよくないが…

ここの看板には「安くて早くていい男、医者にはビッグベンケーシーに限る」とあるが、眼鏡

▲風邪が流行っているから注意

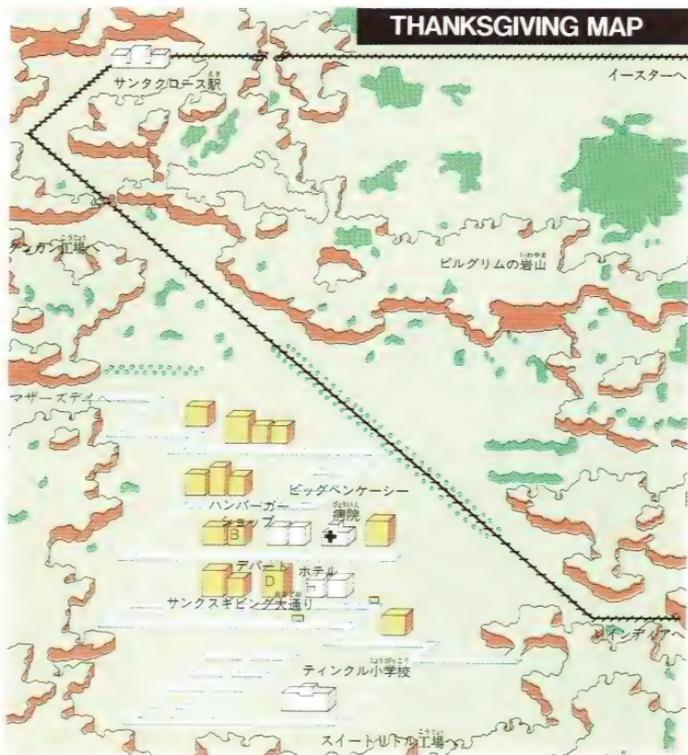


■ハンバーガーショップ	
オレンジジュース	＄ 500
フライドポテト	＄1500
ハンバーガー	＄2500
■ホテル	
宿泊費（一人当たり）	＄6500
■病院	
診察（カゼ）	所持金の半分
治療（意識不明）	＄19000

ARTICLE PRICE

5F	バラエティグッズ売り場	—
	ものさし	＄ 2200
	テレホンカード	＄ 5000
	ショックガン	＄ 30000
	ロープ	＄ 60000
4F	食品売り場	—
	オレンジジュース	＄ 500
	パン	＄ 3000
	スポーツドリンク	＄ 7500
3F	スポーツグッズ売り場	—
	ふつうのバット	＄ 50000
	いいバット	＄100000
	プーメラン	＄110000
2F	薬局	—
	どくけし	＄ 2000
	ぜんそくスプレー	＄ 14800
	きすぐすり	＄ 19400
	さっちゅうスプレー	＄ 30000
1F	サービスセンター	—

だんごばな
一氏がいい男であるかど
うかは、あなたの判断に
まかせるとして、「安く
早い」というのは、あな
がちウソではない。彼は
治療費として患者の持ち
金の半分の請求するのを
常としている。というこ
とは、あなたが一文無し
なら無料で病気を治して
くれるのだ。治療にかか
る時間も、ほんの瞬間。
支払いを断ると「死ん
でしまいなさい。葬儀屋
に電話しておきましょ
う」と毒づく彼だが、金
持ちからはガツポリ取り、
貧乏人には安くしてくれ
るという点では、言葉に
似合わず意外と名医とい
えるかもしれない。





▲緑に囲まれた美しい校舎。こんな学校にもやっぱり、いじめっ子といじめられっ子はいる。

ところで、あなたがこの学校を訪れたなら授業の区切りで学校中に鳴り響く美しいチャイムの音を聞きたがしてはならない。この鐘は、学校創立時に隣りのマゼーズデイから記念に送られたもので、町の名前にちなんで七面鳥が彫り込まれた珍しいもの。

ティンクル小学校

教室数12 生徒数20人 先生4人 用務員1人

町の南端、つたのからまる趣ある建物で、ティンクル小学校である。サンクスギビング住民の子弟ほぼ全てが通うこの学校は、かつては児童・教育ともにその質の高さを誇っていたが、最近では都市化の進展にともない、いじめや非行などの問題が出はじめているという。その点を懸念する一部の父兄が、先にも触れたストリップ劇場の建設が「ますます児童生徒の風紀を



▲土地が広い園はうらやましい。

(56)

乱しかねない」として反対運動の先頭に立っているのはうなずけよう。ただ、建設を進めようとする当のダンカン氏が町教育委員会の名誉理事でもあることが、問題の解決をややこしくしているといえる。

旅行者の耳にも、この鐘の澄んだ音色は心地よい。ちなみに、当初はサンクスギビング小学校という名前であったこの小学校がほどなくティンクル（鈴が鳴る）小学校という愛称で呼ばれるようになったのは、もちろんこの鐘のためである。



▲自由な雰囲気のある教室。でも「くりさがり」できる？

■教室

学校の中は、一階が低学年、二階が高学年の教室に別れており、他に図書室や音楽室などがある。あなたが校舎の中を歩いていると、「この学校の生徒か？」と問われて持ち物検査をされたりするが、それほど部外者のチェックは厳しくないで、各教室を一つずつ回って、ぜひ子供たちにじかに接してほしい。こっちからぶつかっていけば、みんな気さくに話してくれる。

■用務員室

ティンクル小学校を訪れた際は、ぜひついでに屋上まで上ってみることをおすすめする。ただし、ふだんは屋上には鍵がかかっているの、用務員のおじさんに鍵をあけてもらう必要がある。というわけで、1階の用務員室をたずねてみよう。ただし、このおじさんも、仮にも鍵を預かる立場なので、旅行者のあなたのために、おいそれと鍵をあけてはくれない。ここは一つ



▲「ミス田舎町」の晴れ姿。

我慢して、おじさんが長々と聞かせてくれる、元ミス田舎町の奥さんの自慢話や愚痴やらに愛想長くつきあってあげよう。うまく話を合わせれば、このおじさん、気前良く屋上まであなたを案内してくれる。

■理科室

この理科室も、小学校の中ではぜひ訪ねてほしい場所の一つ。ここには、ヴィムシュタインという名前の、色白でちょっと変わった理科の先生がいて、訪ねてきた人に、内緒で彼の発明品を売ってくれる。「ロケット(ほんもの)」など、いかにも食指がそせられるがどれも旅行者にはためらわれるような高価な値がついているのが難点。金銭的に余裕のある人は、気になる品を購入してみるのも一興か。意外と役に立つものがあるかも…。ただし、本書では、効能のほどは保証しかねると言っておこう。

GOODS LIST

さいしゅうへいき	\$104800
タイムマシーン	\$277500
ねばねばマシーン	\$320000
ロケット(ほんもの)	\$348500



▲理科の先生いわく「必要は発明のマザーだ。」

■屋上

ここからの眺めは、サンクスギビングの絶景。見下ろせば、サンクスギビングの町が一望にできるし、遙か向こうにはホーリーローリーマウンテンが雄々しくそびえる姿を目にすることができ。もっとも、ここ数ヶ月、山頂が黒い雲に覆われてしまっているのはとても残念なことである。

町の人びと

家族思いの住民性でも知られる町

町をブラブラ歩いていると、アンケートを頼まれることがある。これは、町役場が町民の生の声を町政に生かすため随時実施しているものなので、旅行者であるあなたも、快よく協力してあげよう(謝礼として、ダンカン氏の肖像画の入ったテレホンカードをもらえる)。幸いにもこの町には、まだ異変は起きていないので、町の人たちに気軽に声をかけて、平和な暮らしぶりを肌で味わってみたい。(K. Arthur)



▲この町の欠点は、車の排気ガス規制が甘いことだ。

いわ 吉田戦車



EVENT CHECK POINT

サンクスギングでは、ロイドを仲間にする
ことと、線路上の大きな岩を破壊することが、ふた
つの大きなイベントとなっている。

大岩を破壊するにはロイドの力が必要だから、
まずロイドを仲間にして、その後でダンカン工場
へ行くのが効率的なルート。工場に行く前に、マ
ジカントでロイドの装備を整えてあげるといい。

■周辺の主な強敵

おばさん、デストラック、スクラッパー他

CHECK	ペンシルロケットを手に入れたか？
	ロイドを仲間にしたか？
	線路上の大きな岩を破壊したか？



ロイドとの出会い

最初の仲間口
ロイドは学校の屋
上にいる。彼の
協力がないと、
大岩を破壊する
ことはできない。



ロイドを仲間にする手順



屋上でロイドに会うと、彼は「ペンシルロケッ
トを飛ばしてみたい」と言うはず。そこでスイ
ートルトル工場へ行ってペンシルロケットを入手。
ロイドに渡してあげれば仲間になってくれる。

SWEET LITTLE FACTORY ● スイートリトル工場

8

■地下1階 地上3階 ■創業1955年



▲「高電圧」を知らせるドクロマークが恐ろしげだ。

スイートリトル工場

可愛い名前に似合わぬ暗い過去を持つ工場

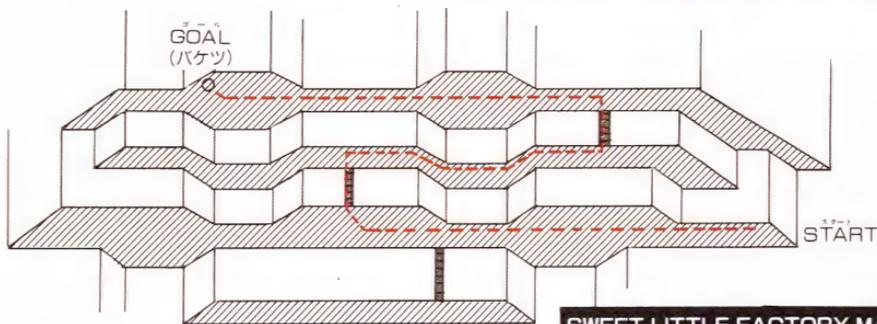
やっとの思いで、マジカントからぬげ出してきたあなたは、左手の崖下に白い近代的な建物を目にするだろう。ただし、スイートリトル工場という、なぜかしら可愛い名前と呼ばれるこの場所を、あなたが訪れるのはもう少し後だ。ティンクル小学校であなたの友となるべき少年に会い、ペンシルロケットを手に入れるという目的がはっきりしてから、気をひきしめて突入すべき(といっても、ここにはそんな強敵はいな

い)。ところで、この谷あいの小工場は、5年前に北の大工場が大幅にハイテク化されて以来、使われていないのだが、それまでは全米でも有数のミサイル生産工場として知られていた。なんでも、例のダンカン氏が工場建設の際に、兵器製造の密約と引きかえに、合衆国政府から安く土地の

払い下げを受けたとか。軍事産業と国家が結びつくのは世の常だが、錆びたパイプのすき間をネズミが走り回るだけの今の工場から、あなたはそんな生臭い過去を感じとれるだろうか？(K)



▲機械も今ではほりだらけ。



■地下1階 地上10階 ■創業1969年



▲眩しいばかりに白い雲を反射して、威容を誇るハイテク工場。一步踏み入れば、中は悪夢のような迷宮だ。

ダンカン工場

たたけよ、さらば開かれん

その名の通りダンカン氏の所有するこの工場までは、まだ岩場に慣れないあなたの足でも30分とはかからない。鉄道の線路が大岩でふさがれている地点から左手にそれ、崖沿いに進んで行くと、突然モダンな外観の巨大な建物がそびえ立っているのが目に入る。5年前に全面的に改築されたこの大工場で、一体何が生産されて



▲崖状の丘陵に隠れるように、この工場はある。

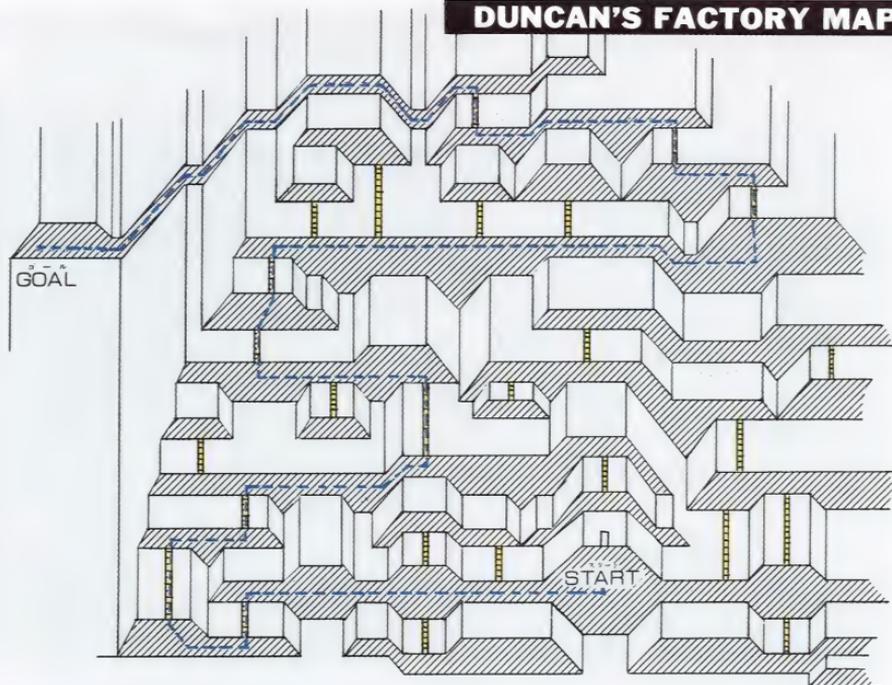
いるのかを正確に知る人は少ない。もちろん、最新鋭の兵器や武器を作っているであろう推測は、誰しも容易にできるのだが、町の住民に話を聞いてみても噂の域を出ないよう



だ。ところで、あなただけがここに休日に訪れるのなら、正式の通行許可証が必要だ。某テロ組織が工場に侵入するために偽造したといわれる、期限切れの二セの許可証がたまに落ちていることがあるから、間違えないように注意すること。しかし、もう既にあなたの腕力は、許可証を必要としていないかもしれない。

▲途中の道ではトラックに注意。

DUNCAN'S FACTORY MAP



ロケット発射室

子供にだって、いじれば飛ばせる!?

広大で複雑な工場の最上階奥に、

ロケット発射室がある。なぜ、ここにロケットの発射台が並んでいるのかは、あなたの自由な想像力に委ねよう。あなたのとりあえずの使命は、機械好きの友だちの手



▲友よ、おまえにまかせたぞ。

を借りて、ロケットを大岩めがけ発射すること。とはいっても、彼はあなたと同じく、まだ若い。初めて見る精巧なメカに手は震え、ロケットの行く先は神のみぞ知る、だ。(K)



▲ロケットは飛んだ。後は神に祈るのみ。

EVENT CHECK POINT

工場での目的は、ロケットを発射すること。ロイドが「意識不明」だと発射不可能なので要注意。

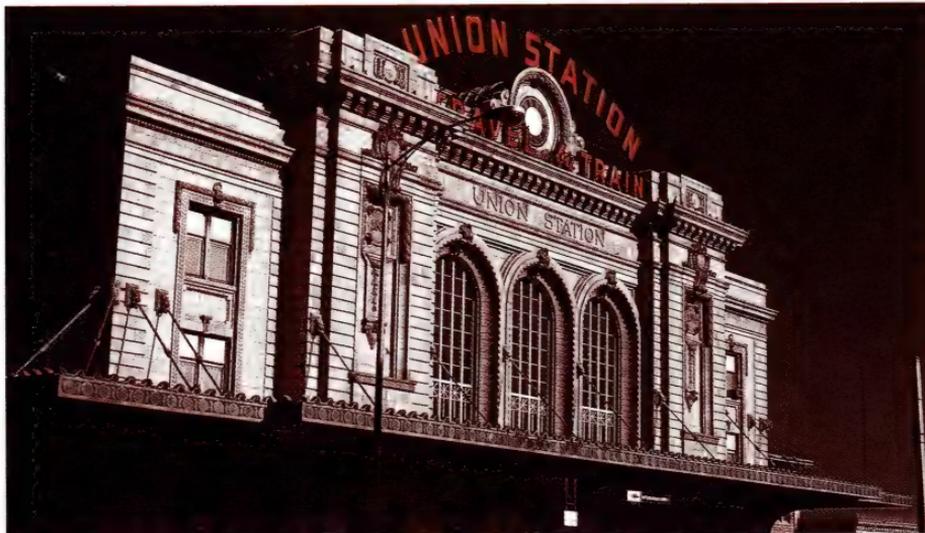
KOMIC	工場に来る途中、通行許可証を手に入れたか?
	ロケットを発射したか?



▲ロケット発見! 近寄ってロケットをチェックすると、ロイドが発射スイッチを押し、ロケットはひとりでに発進。

SANTACLUS STATION ●サンタクロース駅

■駅員数 1人 ■路線1本



▲自動車にとってかわられた今日でも、駅が旅への思いをかき立ててくれることには、かわりない。

サンタクロース駅

今、新たな旅の自由がプレゼントされる

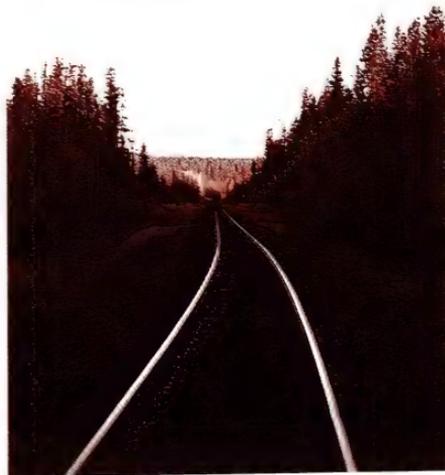
どうやら神は、あなたの味方のような。あなたたちが発射したロケットは、世界中の幸運を集めて、線路を封じていた大岩をこっぴみじんに砕き、鉄道を復旧させた。“Thank God, here comes Santaclaus!” というわけで、いよいよ駅を前にして、あなたの冒険は大きく広がろうとしている。地平線の彼方までのびる

EVENT CHECK POINT

ロイドが発射したロケットのおかげで、線路が開通した。これでサンタクロース駅から鉄道に乗れるぞ。



2本のレールの先には、まだ見ぬ世界、まだ見ぬ友があなたをまっている。列車のステップに足を掛けた時、あなたは、いつの間にか一つ大人になった自分に気づくはずだ。(K. Arthur)



▲線路は続くよ、どこまでも（イースター以外）。

行動範囲を広げることが、最大の目的!

ゲーム前半では、さまざまな所に「関所」的な役割をするポイントが用意されている。これらのポイントを突破し、行動範囲を広げていくことが、プレイする上での最も大きな目的といえる。

代表的な3ポイントは、マザーズテイの橋の封鎖。マジカントの出口。サンクスギビングの線路上の大岩。これらをどうクリアするかが問題だ。ちなみに前半で手に入るメロディは3つ。



封鎖は動物園でスターマンの息子に倒すと解ける。



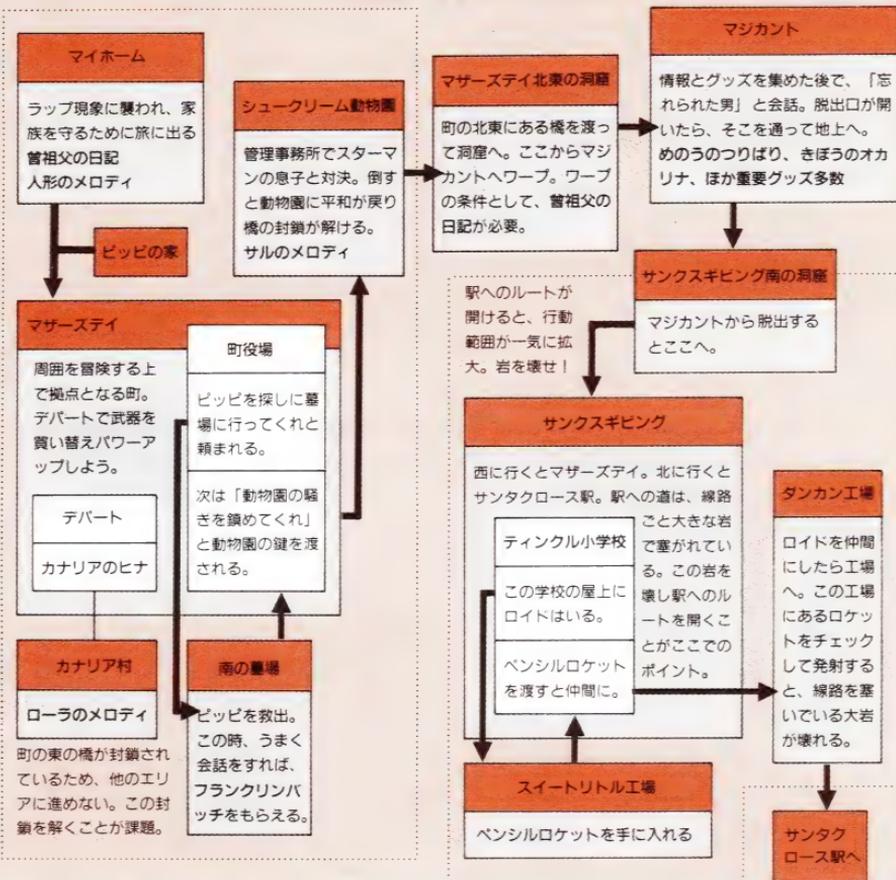
マジカントの出口は「忘れられた男」のいる場所。



若は工場へのルートで破壊することが出来る。

■主要イベントチャート

ゲームの前半の主要イベントをチャートにしたものがコレ。矢印のルートに沿って進むのが、最も効率の良だろう。



いとうせいこう

●作家、マルチメディア・タレント



フライングマンからの贈り物を どう返せばいいんだい!!

昔から、お返しのできないようなプレゼントが一番困るといいます。

例えば、一人息子ね。「私のかけがえのない愛する利彦を、涙を飲んで差し上げます」なんて言われたらホント困る。「じゃあ、お返しにウチの正夫お」というわけにはいかない。だからって、もらいっぱなしというのも何でしょう。プレゼントされたほうは、一生プレッシャーを感じながら生きていく他ないですよ。しかも、いただいた息子さんは大事に育てなきゃいけない。実に弱った事態です。

この「MOTHER」の中にも、そんな「お返しのできないプレゼント」がありまして、「さすがは糸井さん、人生の不条理を表現してくれるよな」などと感心してしまいます。

その代表がフライングマン。なにしろ勝手について来ちゃう。で、当然敵に叩かれるわけですけど、守ってやれないんです。生命値も回復してあげられない。ただただ、私のために尽くし、そして死んでゆく。申し訳ないつたらないんです。

でもね、ここで重要なのは、

申し訳ないと思ながらも、そのフライングマンにイラ立ちを感じる自分がいること。「この野郎、勝手に死を押しつけてやがって」と唾を吐く自分がいることなんです。

これは微妙にして奥の深い感情です。特にフライングマンの死に正直ホッとしたあとで、彼の墓を発見した時なんてたまらない。「あんな風にホッとしてしまった俺という人間は……」とまあ、しばし心のダンジョンをさまよってしまうわけです。しかも、さらにしつこいようですが、ここで重要なのは心のダンジョンで反省しているはずの自分が、どこかでまた「勝手に死んでおいて、そういうプレッシャーをかける気か!」と思ってしまうこと。やりきれないですよ、これは。

このやりきれなさの度合いは、たぶん人生経験に比例しているんだと思います。私なんかまだまだヒヨツ子でしょう。心理のヒダヒダが多いほど、ダンジョンは深くで暗い。そういう意味でいえば、「MOTHER」の経験値は人生の経験値に近いかも知れません。やりきれなさだ

の切なさの悲しみだの、いろんな感情のせめぎ合いを感じつつ、エイヤツとそれらをうちやっしまわないとゲームは進まない。もともと人生の経験値が高いほど、うちやるものが多いでしょうから、つらいだろうと思います。

でもね、ゲームが終わった時、すべてをうちやり切った爽快感があるはずですよ。つまり、このゲームは子供なら心のダンジョンに出会い、大人ならダンジョンを抜け出るという仕組みになってるんです。往還ですよ。行きか帰りはゲーマー次第。

全く糸井さんは大変なプレゼントをくれちゃったもんです。人生のカチカチをしたゲームをもらっても、私は何のお返しも出来ない。

あ、買えばいいのか。



C H A P T E R 2



マップ&ガイド / レインディア〜ホーリーローリーマウンテン

*Don't You Ever
Doubt Me*

PARADISE EXPRESS OFFICIAL

■設立 1845年

■総営業距離 81.3マイル

かつて、アメリカは世界一の鉄道王国であった。しかし、航空機と自動車に主役の座を奪われた今日、このパラダイスエクスプレスは、沿線の住民に頼られる数少ない鉄道の一つである。

SANTA CLAUS STATION

EASTER

REINDEER

HALLOWEEN

SNOWMAN

■歴史■

1845年、最初にレインディアーハロウィー
ン間が開通。その後トンネル技術の発達に伴
い、線路は伸び、1935年には現在の姿とな
る。アドベント砂漠を横切る線の建設の際に
は、その暑さのために多数の犠牲者を出した。
ただし、現在は不通となっている。

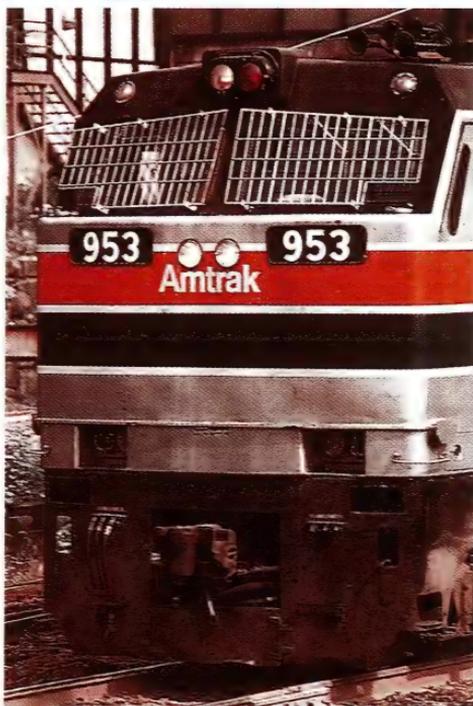
GUIDE ●パラダイスエクスプレス公式ガイド

■ TRAIN FARES

STATION	SC	RD	HW	SM
SC		\$16	\$25	\$36
RD	\$16		\$9	\$20
HW	\$25	\$9		\$11
SM	\$36	\$20	\$11	

〈列車に乗る時の注意〉

- 列車の窓から物を投げることは禁じられている。したがってパンくずをまきながら走るのは、あきらめざるをえない。
- パラダイスエクスプレスは、コストの安いディーゼル車だ。ディーゼルは、煙がくさい上に、震動が多いので酔わないように。
- 荷物の持ち込みは、1人8個まで。しかしあなたは、ふだんもそれ以上は持てないと思うので、気にする必要はない。
- テレポーテーションをおぼえたら、列車に乗る必要はなくなる。でも、たまには、気分転換に乗って、あの爽快感を味わってみたい。やはり、旅は鉄道に限る。(K. Arthur)



	T	I	M	E	T	A	B	L	E		
発	8:00	11:15	14:03	20:30	Omi.	サンタクロース	10:31	14:01	16:41	23:11	着
	8:45	12:00	14:48	21:15	37.5	レインディア	9:46	13:16	15:56	22:26	
	8:57	12:12	15:00	21:27	47.5	ハロウイーン	9:34	13:04	15:44	22:14	
着	9:11	12:26	15:14	21:41	59.2	スノーマン	9:20	12:50	15:30	22:00	発

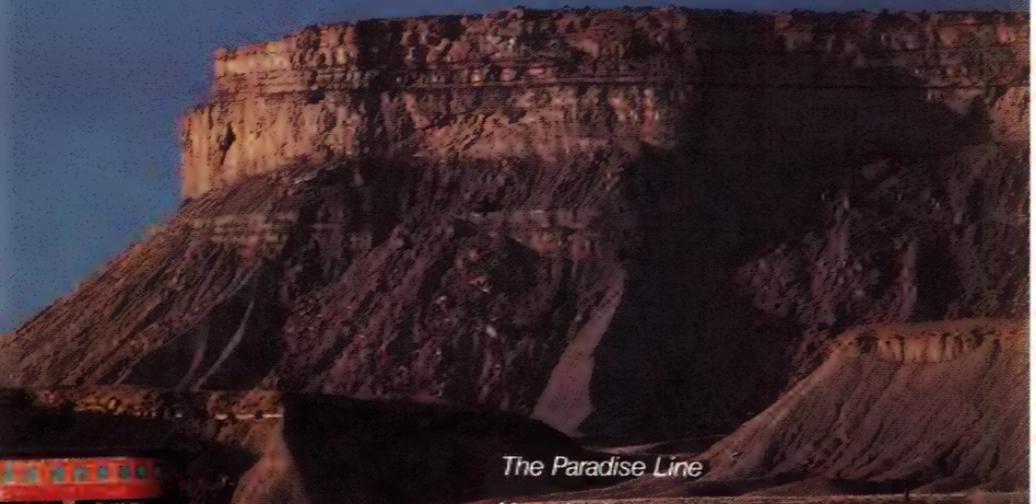
パラダイスエクスプレスおすすめルート

- サンタクロース** → **レインディア** → **スノーマン** → **ハロウイーン**
- 長ーいトンネルをぬけて、レインディアへ。ここで駅のおばあさんに帽子を預かり、一つとばしてハロウイーンに向かおう。
- トンネルをぬけると雪国だった。教会にいる女の子に、預かった帽子を渡して、3人目の仲間をパーティーに加える。
- PS1の得意な心強い女の子とともに、ハロウイーンの幽霊屋敷へ突入れよ。2人だけだと、けっこう厳しいものがある。

Takin' the Paradise



Line...



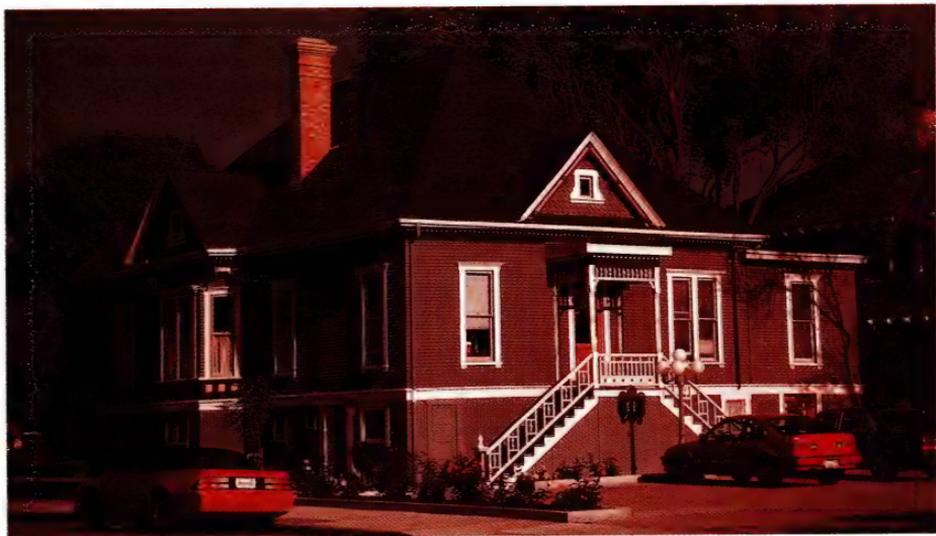
The Paradise Line

*Now the locomotive's steamin'
Like a runaway
So come on, let's rock and roll
And by this time tomorrow
We'll be so far away
If there's one thing that I know
Then I know we won't be back
Paradise Special never comin' back*

*Just relax for a while
Watch the world goin' by
Just as long we're together we'll be fine
We'll be fine
Takin' the Paradise Line...*

REINDEER ●レインディアの町

■人口42人 ■面積19974㎡ ■平均気温17℃ ■主要産業：商業・農業



▲北部には高級住宅街が続く。しかし、この街に居るのは裕福な人々ばかりではない……。

レインディアの町

金のあるところ、悪事も集まる

もともとは、現場を引退したエリートたちがのんびりと余生を送る、裕福で穏やかな町だったが、その豊かさが、泥棒・食い逃げ・サギ師などの悪党を引きよせてしまった。あなたも、駅から高級住宅街をぬけて、悪事のはびこる街に一步足を踏み入れたとき、その空気の匂い、貧富の差の激しさを感じるだろう。

仙人の家

もらえるものは、なんでもらっておくものだ

町の北西にいる仙人は、話し相手になってあげると、手がふさがるほどたくさんのお菓子をくれる。むやみな親切でも、ありがたく受けておこう。この家のわきは、落とし物の名所。拾ってしまえば、こっちのモノだ。
(70)

町の人びと

いやでも感じる階級差。それもまた楽し

いきなり物をくれる品のいいおばさんもいれば、物をたかる乞食もいる。風邪をうつしてくるヤツもいれば、傷をなおしてくれる人もいる。このバラエティを楽しんでしまおう。(8)

「オモシロイカ？」 息子は「……ウン」

井上陽水 歌手

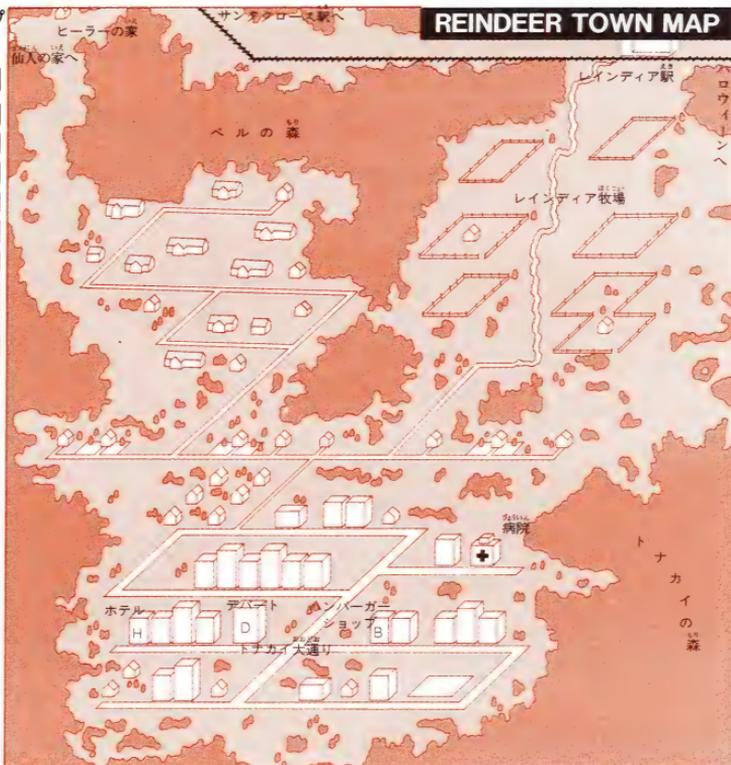
糸井肇から「MOTHER」を頂いた。だからこの文章はそのお礼ということになる。私はこの種のゲームに根をつめる程余裕のある人生を送っていないので、息子にやらせその背後で観察して印象を記そうと思い、その気になってみたが一向に要領を得ない。やむなく息子に問うた「オモシロイカ？」息子は画面から目を離しせず、私の問いを迷わずに「……ウン」とうるさそうに答えた。



■デパートショップ
リスト

ARTICLE PRICE

4F 食品売り場	
オレンジジュース	\$ 500
パン	\$ 3000
スポーツドリンク	\$ 7500
いちごどうぶ	\$ 97500
3F スポーツ グッズ売場	
いいバット	\$100000
ブーメラン	\$110000
2F 薬局	
どくけし	\$ 2000
ぜんそくスプレー	\$ 14800
きすぐすり	\$ 19400
さっちゅうスプレー	\$ 30000
1F サービス センター	



■ハンバーガーショップ

オレンジジュース	\$ 500
フライドポテト	\$ 1500
ハンバーガー	\$ 2500

■ホテル

宿泊費 (1人)	\$10000
■病院	
診察 (カゼ)	\$ 6000

EVENT CHECK POINT

ここでの必須チェックポイントは、「おばあさんから帽子を預かること」。このイベントをクリアしていないと、アナが仲間になってくれないので、絶対に帽子を預かるように。
他のふたつは、ゲームを有利に進めるためのイベント。「ノミとシラミ」はバトル時に使用すると、高い効果を上げることだろう。

駅でおばあさんから帽子を預かったか?
仙人にうがいぐすりをもらったか?
ノミとシラミをくれる男に会ったか?

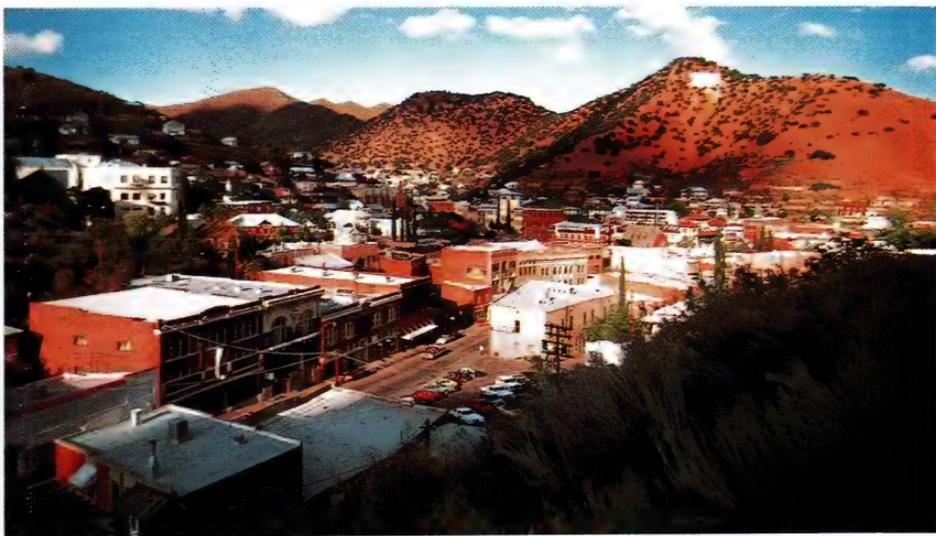


▲駅にいるおばあさんの頼みをきいてあげればOK。
▲山の上の仙人に「入れ歯」を届けてあげるともらえる。

■周辺の主な強敵
レッドスネーク、カッチウ、バーボット他

HALLOWEEN ●ハロウィーンの町

■面積7097㎡ ■人口15人 ■平均気温18℃ ■主要産業：鉱業、商業



▲かつてゴールドラッシュで栄華をきわめた町は、いまなものかの力にあやつられ、死者の町と化す

ハロウィーンの町

目に見えない狂気の支配する旧市街は死者の町だ

10月31日の夜になると、この国のどの町でも大きなカボチャをくり抜き、ロウソクをともし窓際に飾る。学校や集会場では仮装パーティーが開かれ、怪物、魔女、海賊に化けた子供たちが、家々のドアをたたいて「ごちそうしないと、いたずらするぞ!!」と叫びながらチョコレ



▲ハロウィーンという町名が奇しくも不吉な事件を呼んだ(72)

ートやキャンディをせびつて歩く。ハロウィーン祭は、日本のお盆に当たるもので、一夜その家の死者たちの魂が家に帰る日と、人々に信じられている。

ほぼ今から100年前、近くの岩山に金の鉱脈が発見されると、岩肌も荒々しいこの不毛の地に、またたくまに一獲千金を夢みる男たちがあふれる金鉱の町が出現した。人々は手にした金をたたえ、毎夜バカ騒ぎがくりひろげられた。その様子はまるで「毎日がハロウィーン」のようで、それがこの町の名前の由来とも言われている。今でも金のほかに、銅、錫も掘られ、駅の北側には鉱山労働者の団地が広がっている。

ところが、つい最近、この町に恐るべき異変がおこった。いつものようにハロウィーン祭のリハールしていた子供たちが全員なものかの力で意識を失ってしまったのだ。人々はとるものもとりにあえず、東の岩山に避難し、今では旧市街

は、目に見えない狂気があふれる、文字どおり「死者の町」と化してしまった。

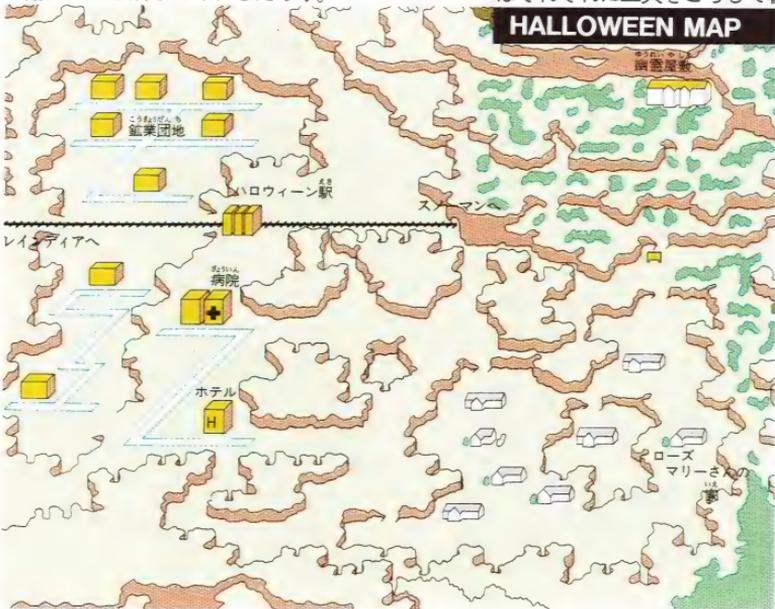


▲人影のない町に、ホテルのネオンだけが不気味に光る。

ホテルと病院

人影のない町にともるふたつの明りは……？

人影の絶えた旧市街にも、ホテルと病院にだけは明りがともっている。あなたがよほど疲れているなら、目つきの悪いホテルの支配人にもガマンして1泊する手もあるだろう。看護婦に逃げられて1人オロオロする医者でも、あなたの傷ぐらいは治してくれるだろう。



■ホテル 1人1泊

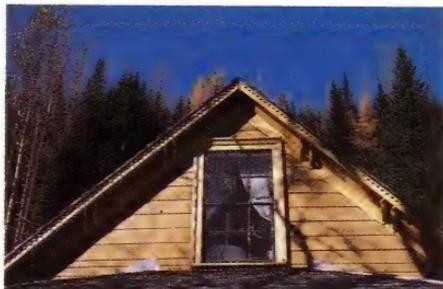
\$12500

■病院 診察料1人

\$7800

町の人びと

不安におののく人びとの言葉には耳を傾けたい



▲古い山小屋も人々の住まいだ。

旧市街の東に位置する険しい岩山の道をたどると、ハロウィーンの人々が避難している住宅地が開ける。山小屋を改良したり、旧小学校校舎を利用したり、古い別荘を再利用したり、人々はそれぞれに工夫をこらして暮らしをたてている。

HALLOWEEN MAP

ただ一様に人々の顔からは不安の影が消えず、「誰もいない屋敷から、ピアノの音」とか「オレの家も幽霊が出るけど、ウサギ小屋のようにせまい」とかうなされたような答えが返ってくる。ただ、郵便屋さんには、親切にあなたの質問に答えてくれるだろう。

ゲームのアシスタント

この町のキーワードはローズマリーさんの屋敷だ

旅先でとほうにくれた時は、その土地の人に
勇気をもってたずねるのが旅の秘訣だ。「ドルを
裏レートで換金しますよ」とか「安い宿にご案内
しましょうか」と旅行者と見て向こうから
声をかけてくる人は、どの町でもいかがわしい
から近づかないように。でもたまには、こちら
からたずねると、「あなたにとって、とてもいい
情報があるから買わないか」という、人をみず
かしたような人に出くわすことがある。これも
アシスタントと呼ばれているような人たちの、
いい小遣いかせぎだったりすることもあって、
まんざらいかがわしいとは言いきれないものだ。
彼こそ人の心の裏を読む達人かもしれない。

でもなんといっても、あなたのいちばん気になる、この町のあちこちでささやかれている、「ローズマリーさんの幽霊屋敷」のことは、この住宅地の東の仮住まいに住む、ローズマリーさん本人に聞くことが先決だろう。

1 ヒント (3 ヒントまで)

\$1000



▲身近かな年中行事も、一瞬にして不幸に変貌してしまう。敵はあらゆるスキをうかがっている。

幽霊屋敷

複雑にワープする地下室の奥からピアノの音が

旅人はいつも

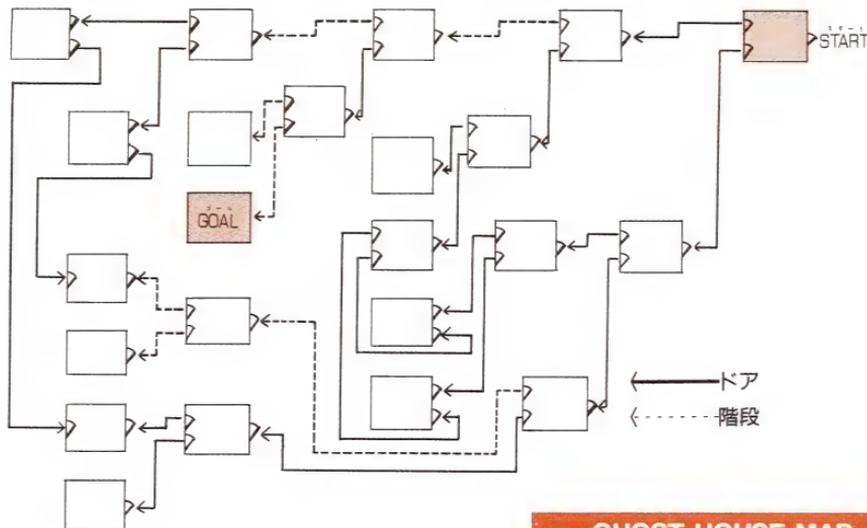
ストレンジャー。
あなたの希望に
ストレートにつ
きすすむやり方
もあるだろうが、
チョットと呼
吸入れて、町の
人々の言葉にも
耳を傾けるゆと

りか欲しい。す
るとあなた自身の希望の手がかりが思わぬところから見つかるものだ。だからこのさい、ローズマリーさんの打明け話はじっくりと聞いてあげるべきなのだ。ローズマリー一家は、この町がゴールドラッシュで湧きに湧いた時の、いちばん良質の鉱脈を掘りあてた人の家系だ。その人はハロウィーン町の初代町長をつとめ、以後ローズマリーさんのお父さんの代までは、歴代の町長をローズマリー一家が世襲していた。しかし



▲幽霊屋敷からはピアノの音が…。

ローズマリーさんのお姉さん、つまり「ローズマリーさんのお母さんが最初に産んだ女の子」は、人の子とは思えない姿かたちをして産まれたそううだ。その女の子のために、ローズマリーさんのお父さんは、ひと目につかない山奥に別荘を



GHOST HOUSE MAP

建てた。そして、その子が家の外に決して踏み出すことのないように、迷路のような地下室をつくり、家族からも遠ざけて、一生を地下に閉じこめたそうだ。彼女は、そのいちばん奥の部屋で、グランドピアノを弾くことだけを、ゆいいつの楽しみとしていたとのことだ。そして去年の不吉な日以来、ローズマリーさんの別荘は、その子ののろいによるものなのか、人間の近づけない幽霊屋敷と化してしまった。しかしこの不幸な事件が、未知の敵のしわざであることは、言うまでもない。(真面完人)

リアルなところが新しいね

くみさおり 久美沙織 作家



あたしはテスト版をやったわけだから、マニュアルも、もちろん攻略本もなくてね。一番とまどったのは、お金の嫁ぎかたでした(笑)。いくら戦っても、手持ちのお金がちっとも増えないんだもん。焦りましたよ。タネ明かしをすれば、キャッシュカードを使わないとお金が引きだせないのね。それも「経験に応じて」ババがお小遣いをくれるって形で。そういう、リアルなところが、マザーの新しさだと思います。●ケン◎ロイド◎アナ◎ティ◎むぎ◎こはん

MOTHER オリジナルストーリー 久美沙織著 新潮文庫より発売中。定価440円(本体420円)

EVENT CHECK POINT



この幽霊屋敷は、ゲームでも有数の難関。強敵も多く、内部が迷路状になっているので、心して進入するように(屋敷の中でパンくずを使うのもいい方法だろう)。屋敷のカギはローズマリーの娘が持っている。



▲ピアノのメロディを覚えれば、幽霊屋敷でのイベントは無事終了。

EVENT	幽霊屋敷のカギを手に入れたか?
	屋敷でピアノのメロディを覚えたか?
	ゲームのアシスタントに会ったか?

■周辺の主な強敵
カッチュウ、アラームゴースト、バイオこうもり他

スノーマンの町 雪の恋人 雪の町 雪の国 雪の道 雪の山 雪の川 雪の湖 雪の海



▲雪はいくらでもある。どんな大きな雪だるまも作り放題。体ごとパフッと寝転んで、自分も雪になってしまう。

スノーマンの町

この町で白い恋人たちが生まれる

トンネルを抜けると、そこが雪国であることは、あなたもうすうすは感じていたかもしれない。そんな、考えてみるとあたりまえのことも、やはりその雪景色の中に身を置くと、あらためて感動してしまう。それは雪の持つ浄化作用によるものなのか――。

そしてまた、これも当然といえば当然のように、雪国には美しい少女が存在する。旅先で出会った女の子と恋に落ちるのも、ありがちなパターンではあるが、やはり雪の中では美しいものになってしまう。このさい、ぜひこの町で清廉な気持ちで恋に落ちることをおすすめする。

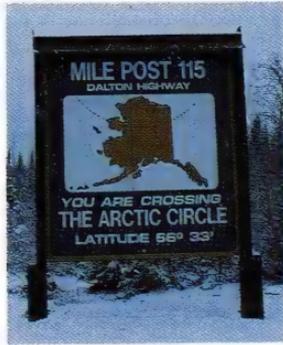
しかし、ただウハウハと浮き足立ってはいられない。まわりを山岳に囲まれ、ちょっと町はずれると、白熊や一匹狼など、どう猛な動物

たちに出くわしてしまう。それでもあなたの足はキュッと雪を踏みしめ、山へと分け入るだろう。はるか奥から、かすかに、けれど確かに聞こえてくるオルガンの讚美歌にひきよせられずにはいられない。

この町にこんなに雪が降るのには、ひとつの伝説がある。昔は、決して雪の多い地域ではなかったが、ある女の子が雪の降るクリスマス

を迎えたいとサンタクロースにお願いしたら、それがかなえられた――というものだ。

ピンと冷たい空気の中にも、ポツと暖かさをえられる町だ。



▲まず現在位置をチェックだ。

かじかんだ足をぬくめようではないか

小さなグローサリー・ストア (食料雑貨店) のチェーン店のひとつ。"ジャック"という名を看板に入れているものの、ジャックさんがいるわけではなく、戦争で夫を亡くした未亡人のおばさんが、ひとりて切り盛りしている。

1人1泊

\$12500

小さい店だが掘り出しものがある

さすがに寒いこの町では、年中風邪が流行つ

パン	\$ 3000
うがいぐすり	\$17500
きずぐすり	\$19400
フライパン	\$30000
キャッシュティスペンサー	



▲財布と相談しながら品定め。どれにしようかな？



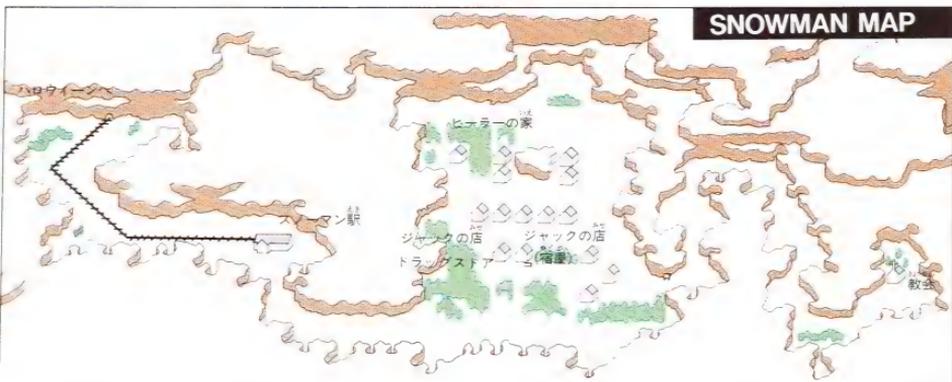
▲ああ、今日は晴れている。とはいえ、やはり雪景色だ。ている。そんなに悪性のものではないので、ぶつ倒れることはめったにないだろうが、きちんとうがいをし、スッキリ治してしまおう。女の子にフライパンを買ってあげて、何か栄養のあるものを作ってもらおうのもいいだろう。

あったかい話のできる人たちがばり

年中寒いこの町だが、中でも特に寒い時期、町の人々の多くは避寒の旅に出してしまう。だから、別の土地のことに詳しい人が多い。隣町の噂話はもちろんだが、この雪の中で、砂漠の話や聞かされるなんて、暑いような、寒いような、なんだか不思議な気分になるだろう。

いろんな土地の話聞いておくと、いつか自分の足でその土地を訪れた時の感慨が違う。風邪をうつされることを恐れずに、どんどん話しかけてみるべきだ。

SNOWMAN MAP





▲けっこう険しい雪の山道が続く。おじげかないで。

教会

この町に流れる音の源はここだ

この町に入って、あなたも真っ先に気がついたと思うが、この町は空気の音が、明らかに他の町とは違う。それはやはり、雪のせいなのだ。雪が、さまざまな喧騒を静かに消し、そのかわり、この教会のオルガンの響きを呼吸し、町のすみずみにまで伝えている。



▲勝利の証し。よくやったぞ！

そのオルガンを弾いているのは、教会のひとり娘である美しい少女だ。母が遠くの町に連れ去られてしまったから、すっか

テレビゲームではじめて「愛」が表現された

あまの ゆうきち
天野祐吉 「広告批評」発行人



テレビゲームで「愛」が表現できるとは思わなかった。しかも、その「愛」を、ぼくらは客席で観賞するのではなく、舞台の上で実践するのだ。ゲームが終わったら、お父さんやお母さんにもやらせよう。お父さんはホロツとし、お母さんはハツとするとしようよ。
優アマノ 優マサヤ 安エイコ 園ユウキチ 野カレーライス

り元気のなくなった父を上げまし、教会の仕事を助けながら、家事もしっかりこなしている。父を困らせるような娘ではないだけに、娘がこうと言ったら、父はそれに反対できないのだ。娘は自分の旅立ちの日を知っている。その時、あなたは彼女の手を取ればいいのだ。 (13)



▲スタンドグラスをみがくのもアナの楽しい日課だ。

EVENT CHECK POINT

ここでのイベントは、アナを仲間にする。レインディアで預かった帽子を渡せば、アナは仲間になってくれる。

教会のまわりは強敵が多いので要注意。また、アナを仲間にしたなら、すぐにマジカントで装備を整えてあげよう。

■周辺の主な強敵

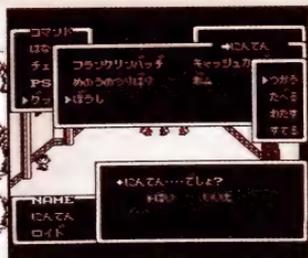
しろくま、ビッグフット、いっぴきオオカミ他

CHECK

教会に行き、アナを仲間にしたか？



▲町はずれにある教会を訪ねる。ここに二人目の仲間となるアナがいる。



▲帽子を渡すと、アナが仲間になる。アナはPS1を使う強力な味方だ。

ホイチョイプロダクション

©1989 HOICHOI PRODUCTION INC.

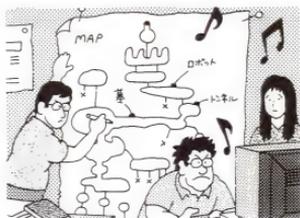
マザーの神様と ボクとの信頼関係

マザーをやってみて一番に感じたのは、自分はこのゲームのターゲットじゃないな、ってコト。だからこの一文は、RPGのニュー・ウェイブにとり残されたアウト・オブ・ターゲットの人間の「夏休みファミコン感想文」だと思って下さい。

RPGのプレーヤーって、ゲーム・デザイナーという神様に運命をもてあそばされるアホな下等動物に過ぎないワケで、自分とその神様との間にキチンとした信頼関係ができるかどーかってことが、とても重要なポイントだと思います。そのイミで、ボクはマザーの神様との間に最後まで信頼関係を作ることができませんでした。知り合いのある広告マンは、初めの2、3日、記録のしかたがわからなくて、画面の電気を入れたっばなしにして会社に行ったたそーですが、ま、これは極端な例としても、ボクもカナリア村で塀の向こうにいるローラ姫との接触のしかたがゲームの後半までわからず、最後に友達から、石塔の裏側に回り込めるんだよと教えられたときには、思わず「ズルイよ！」と叫んでしまいました（これは、

もっと前の段階で建物の裏に回り込める場所があるとか、誰かが明確な伏線をしゃべるとかして欲しい)。ホラ、ドラクエとかゼルダって、初めの頃はゲームが親切過ぎるくらい親切で、その親切さの中に信頼関係が生まれ、後半が難しくなっても順調にノって行ける、ってとこ、あるでしょ。それが、マザーは逆なんです。信頼関係ができません、引っぱり回され、自分は何か重大な忘れものをしていて最後までとり着けないんじゃないか、という不安につきまとい、ボクはゲームにのめり込めませんでした。

それと、RPGの大きな楽しみの一つに、敵を倒して自分のキャラクターを成長させていく、ということがあつてと思うのですが、マザーは、敵と戦うとき、「殺す」とか「死ぬ」とかいうコトバをあえて使わないため、人が死ぬのではなく死んだフリをするだけの戦争映画を見ているみたいで、戦いの氣勢が上からず、次はあいつを倒してやろうという意欲が、湧いて来ないんです。娯楽なんだから、野球みたいに遠慮なく刺したり殺したり



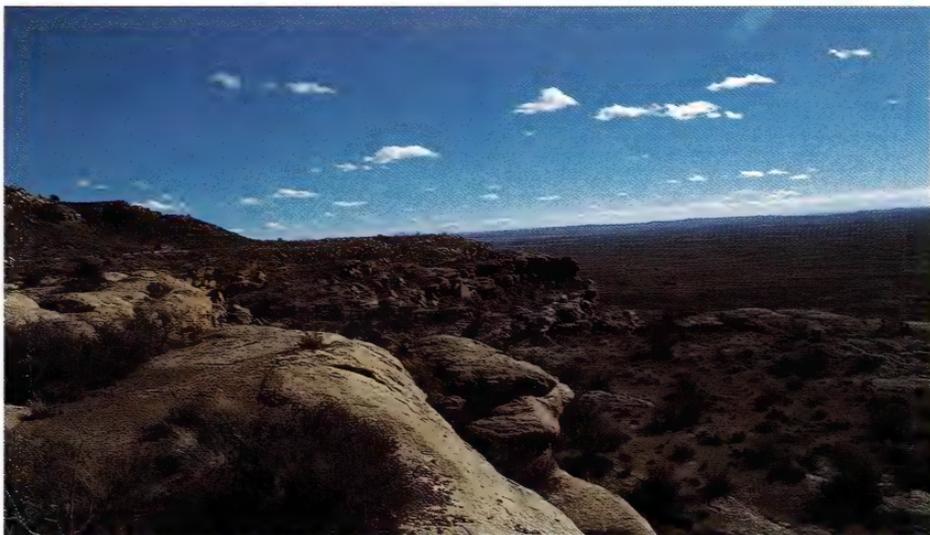
りして欲しいと思います（こう思うこと自体、アウト・オブ・ターゲットであることの証明でしょう）。

それと、何と言っても残念だったのが、ラスト。色々なサイド・ストーリーが結ばれぬま、アッサリ終わってしまうのにはちょっとビックリしました。やっぱり、自分が救った世界の人たちには感謝されたいし、あちこちであった脇役たちのその後って、知りたいですものね。

でも、これだけの大プロジェクトになると、作者も諦めたり我慢したりしなければならなかった部分が色々あつたんだろーなと想像されるワケで、それを使うとマザーの持つクリエイティブの志の高さには、最大級の敬意を払わざるを得ません。音楽処理の巧みさ（初めの頃は、おにいさんの登場が楽しみでした）や、細かいギャグ（「休んだらどーだ」と勧めるババに、「つづける」と答えると、ババが「ま、地球の危機だから」と納得するのがよかった）、ワープの方法や遊覧飛行など、個々には好きなどころも多いので、第2弾に大いに期待しています。

ADVENT DESERT ●アドベント砂漠

■面積49746㎡ ■人口1人 ■平均気温41℃



▲砂漠が男冒険とロマンの地であることはこのアドベントでも言える。かつて何人の男が帰らぬ人となったことだろう。

アドベント砂漠

真昼には気温57℃を記録する恐怖の灼熱地帯

第1次世界大戦以前は、人跡未踏の地として人々に恐れられていた。それもそのはず、1日のうちでの寒暖差がはげしく、真昼には気温57℃を記録するかと思えば、未明には零下25℃にまで下がる。年間降水量がわずかに50mm（ちなみに東京は1000mm～1500mm）という生き物をよせつけられない砂漠地帯である。このきびしい気候条件のためか、この地方の古い言い伝えによると、キリストが1000年に1度この地に再臨し、復活の苦行を受ける場所だといわれている。このため、いつのころからかアドベント（降臨）砂漠と呼ばれるようになったと伝えられている。モルモン教徒の多かったこの地方では、この砂漠を聖地とし、来たるべきキリスト復活の日まで、人間の手で汚されてはならないという信仰が、こ

の地の開発をさまたげてきたという説もある。しかし、第1次大戦の時、はじめてこの砂漠の上空を飛んだ空軍パイロットたちのあいだに、遺跡らしきものがあるとささやかれるようになると、終戦と同時に、われさきにと遺跡を目指す退役軍人たちの競争が、まるでゴールドラッシュの熾烈さをきわめた。ある者は複製飛行機に乗り込み、またある者はどこから手に入れたのか、ロンメル将軍との戦いで勝利をおさめた



▲「切り株ヤツワモノドモガ夢ノアト」

よくん せんしや のす
 武勳の戦車を盗みもってきたとすらいわれてい
 る。遺跡の周囲に地雷を埋めて、他の侵入をふ
 せこうとした者までいたことは、この競争のも
 のすこさを物語っている。だがこの盗掘ラッ
 シュは、彼らに何の収穫ももたらすことなく、
 1年たらずでもとの人気のない砂漠にもどつて
 しまった。その後もコリない盗掘者が、ポツリ
 ポツリと砂嵐のなかに消えていったが、はたし
 て何人の帰還者がいたのかはわからない。今で
 は、たまたま物好きな観光客が、かつての黄金の
 冒険時代を夢みて訪れていくといである。

歌うサボテン

砂漠の北西部には巨大なサボテン地帯がある

さばく みる とお てつどう
 砂漠の南を通る鉄道が、しばしば不通になり、
 復旧に時間がかかるわけは、この地に1歩足を
 踏み入れたあなたなら、すぐに納得するはずだ。
 日中は1時間も歩けばノドが渴き、めがかすみ
 だす。ゆきかうものといえば、砂嵐にとばされ
 てくるイバラのポールばかり。たまに出くわす
 ものといえば、木陰ならぬ、盗掘者たちに切り
 倒された切り株くらいだ。植物といえば、この
 地を訪れる者をあざ笑うかのようなサボテンば
 かり。そんなサボテンにまで話しかけようとす



▲サボテンが歌をうたうという学説はない。だがこんな黄昏とき耳をすますと……

るあなたには、この旅の極意がわかりかけてき
 たのかもしれない。

遊覧飛行

黄色い複葉機と戦車が苦しい冒険者を勇気づける

すな すな すな せかい
 砂・砂・砂の世界では、ふだんの空間感覚、
 時間感覚がくるいだすので注意したい。東へ一
 直線に進んでいると思っても、じつは一カ



▲さる航空博物館々長の15万ドルでの買収も断われた。

TICKET PRICE

Aコース	＄ 500
Bコース	＄ 1000
Cコース	＄ 1500

所をぐるぐる回っていたということが、吹雪の
 山と同じでよくあることだ。航海術によるマッ
 ピングとまではいなくても、地図と太陽の位
 置で、現地点を読む方法ぐらいは身につけてお
 いて欲しい。やがて熱砂と砂
 嵐につかれきったあなたの目
 に、「砂漠にオアシスはつきも
 の」のセオリー通り、ミドリ
 とブルーの螢気楼が見えだす
 はずだ。

オアシスでは、ふるばけた複
 葉機と、壊れかけた戦車があ
 なたを迎えてくれる。その横
 のテントからは、第1次大戦
 時のパイロット姿の老人がノ
 ソノソと出てくるはず。もち
 ろん彼はあのコリない遺跡盗
 掘者の生き残りだ。たまにこ



▲砂・砂・砂の世界にはシカバネの姿も……。

のオアシスを訪れる観光客目当てに、分解寸前の複葉機での遊覧飛行にさそう。彼はこの細々とした収入で、秘かに遺跡の埋蔵品の発掘にあけられているというウワサだ。けれども遊覧飛行のチケットの安さや、そのいでたちからは、彼にとってはこの砂漠に足を踏み入れた時から、時間というもの停滞してしまっていることがうかがえる。でも、この遊覧飛行は、だまされたと思って楽しんで欲しい。苦しい冒険の旅のいっぶくの清涼剤となるばかりか、旅の前途をかいまみることのできる絶好の機会でもあるからだ。コースによって飛行場所は変わるので、懐しい風景から、未知の大地まで、あなたをワクワクさせずにはおかないだろう。「急かばわれ」。この言葉がこの旅の極意であることを告げる必要は、もうあなたにはないだろうが……。

戦車

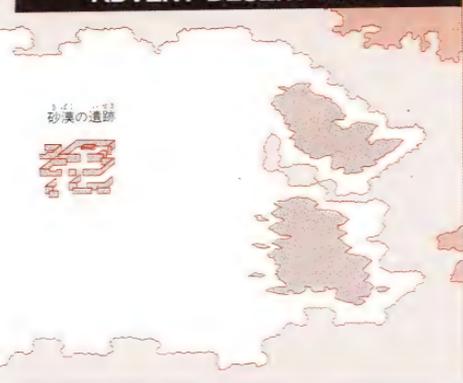
遊覧飛行のチケットの半券10枚で戦車に乗れる

もちろん冒険好きなあなたなら、歩いてこの砂漠を踏破したいという気持ちもよくわかる。遊覧飛行機で砂漠の西のはずれの遺跡の近くに、むりやり不時着してやろうと考える人よりは、この旅にふさわしい。でもせっかくチケットの半券10枚で戦車に乗せてくれるという、老人の好意は無視しないほうがいだろう。なにせこの人、3人を飛行機に4回乗せて12枚の半券のところを10枚要求するという「割り切れない人」なのだ。人をだまそうとする人は、きっとこんなボロはみせないだろう。彼は第1次世界大戦で、空軍パイロットとして数々の戦果をあげ、終戦後見果てぬ夢をいだいて、いまこの砂漠のただ1人の住人となつたと言われている。置きわ



▲こんな戦車なら頼まれても乗りたくない気持ちもわかる。

ADVENT DESERT MAP

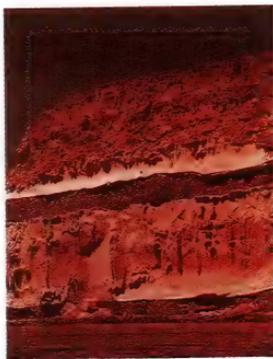


すれられた、壊れた複葉機と戦車をいまにいたるまでのちのあるものにしてきた彼の技術の優秀さは、おどろくべきものがある。この人物の奇才ぶりをこの眼でたしかめるためにも、老人のさそいは魅力あるものにちがいない。

オアシスを離れ、ちょうど砂漠の中央部には、第1次大戦時、盗掘者たちの根拠地となった最大のオアシス跡がある。そこは今ではすでに水が枯れ、彼らによって伐採された木の切り株だけが、当時の男たちの夢の無残さを物語っている。砂漠を北に横切ると、落差100mはある断崖の下に海が開けている。数100kmにおよぶこの絶壁は、やはりこの砂漠を異民族による侵入から

守っていたといわれている。「陸に浮かぶ絶海の孤島」。これがアドベント砂漠のキャッチフレーズになったわけは、この崖に立つとうなずける。「世界の果て」

そう呼ばれるにふさわしい場所だった。かつてロサンジェルスが天使のいない地であったように、シナイの砂漠が受難のすえの神への入口であったように、いまアドベント砂漠は世界に残された唯一の神の国への入口なのかもしれない。(真面完人)



▲砂漠の北は数100kmの断崖が続く。



▲遺跡の近くには、地雷が埋められているという噂がある。

EVENT CHECK POINT

砂漠では、地図に示されているポイントを、ひとつひとつ訪ねながら進んでいくことが大切(ただしサポテンの位置は記されていないので、よ〜く探そうに)。

また、ここでは必ず戦車に乗せてもらうようにすること。戦車に乗っていないと、遺蹟の入り口にいるロボットは倒せない。

■周辺の主な強敵

ガビラン、タイタニー、スパイダー、サソリ、がらがらヘビ他。

サポテンのメロディ

ロケット
UFO
チェ
FPS
ロー

メロディ
メロディ
メロディ

サポテン
メロディ
メロディ

戦車に乗れ!

Aコース 50
Bコース 30
Cコース 15

77
70
15

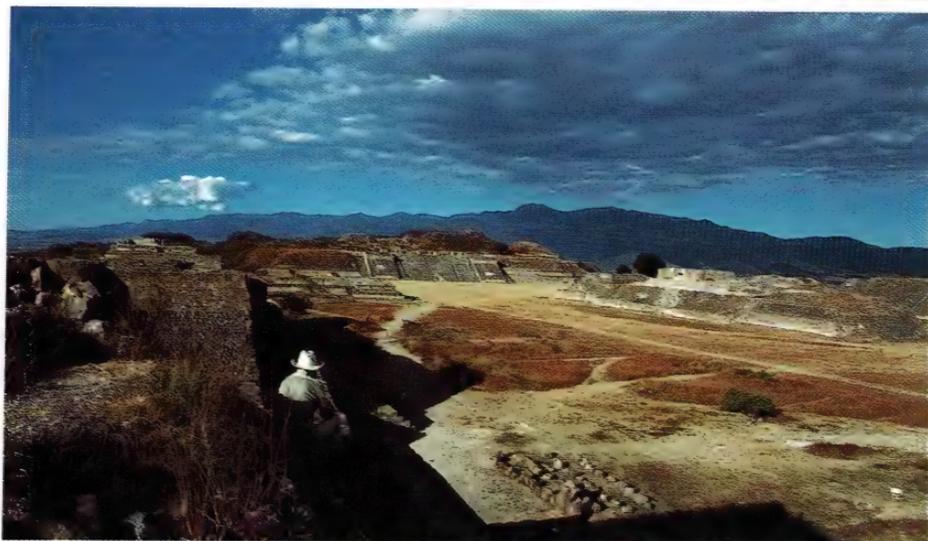
サポテン
メロディ
メロディ

▲あやしいサポテンを見つけたら「チェック」。なぜか唄を歌い始める。枚集めると、戦車に乗せてもらえる。

▲遊覧飛行機のチケットの半券を10枚集めると、戦車に乗せてもらえる。

CHECK	サポテンのメロディを覚えたか?
	チケットの半券を集め、戦車に乗ったか?

■推定建造紀元1000年ごろ ■総面積13986㎡(地下2階) ■生息動物=サル15匹、ペンギン1匹



▲マヤの遺跡を思わせる階段状の城壁が、いくつかのブロックを構成し、迷路状になっている。

砂漠の遺跡

忘れられた遺跡ではもちろん観光料はいらぬ

空軍パイロットらによる遺跡発見から2年もしないうちに、盗掘の収獲のなさに腹を立てた何人かが、世界の有名大学の考古学研究室に、遺跡の存在を極秘情報として売ってしまった。

オックスフォード、イェール、モスクワ、カイロと各大学に発掘調査隊が組織され、つぎつぎとこの地を目指すことになった。しかし、不思議なことに、この遺跡からは現存する石造の遺構のほかは、なにひとつ発掘品がなかった。このため調査報告は各国まじまじの歯ぎれの悪い仮説にとどまった。マヤ族の種族間戦争に敗れた一族が北にのがれ、この地に王国を築いたという説。紀元1000年にキリストの再臨が、この砂漠におつすと信じたあるキリスト教異端派の一派が移り住み、来たるべき王国のための聖

地を築いたという説。はては宇宙人の地球探索基地説までとびだし、諸説いりみだれての論争がまきおこった。だが、どの説にも決定打はなかった。発掘品のなさ、パイロットたちの盗掘によるものなのか、それ以前の盗掘なのか、あるいは、この文明の終焉にさいしてのできごとによるものなのか、まったく解明されることなく、論争は未解決のままとぎれてしまった。遺跡には名前すらも与えられずにやがて、人々



▲外壁に刻まれた絵や文様も、いまだに解読されていない。

からも忘れさらられてしまった。もちろんパイロットたちが受け取ったであろう巨額の報酬の記録も残されてはいない。ただひとつ、どの報告書にも遺跡の建造が、紀元 1000 年頃という、奇妙な一致があることだけが、人々の記憶にわずかに残されている。

忘れられた遺跡を訪れる観光客は年にかぞえるほど。もちろん観光料はとられない。ただ近年、遺跡の周辺で不思議な発光体を見たという噂を聞きつけた UFO 研究家の報告が雑誌で紹介されたことがある。

遺跡の地下

激しい砂嵐の 1 歩下は、1000 年の時をとめた……

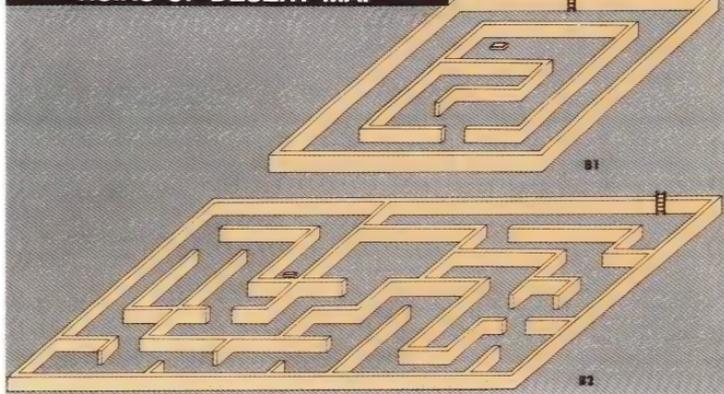
遺跡は、ほぼ 60 m 四方の迷路のような外壁にかこまれていて。激しい砂のブリザードに耐えて、1000 年の時をさざんだ厳肅さをたたえ



▲地上遺跡の北側のブロックに祭壇上の地下入口がある。

て、遺跡はあなたを迎え入れてくれる。城壁にそって中へ入ると、階段状の石壁に区切られた 5 つのブロックになっている。修復もされないまま砂に埋もれかけた壁づたいに歩いていくと、風に掃きよめられた石畳の美しい北側のブロック

RUINS OF DESERT MAP



『MOTHER』をやった翌日は馬券がよく当たる

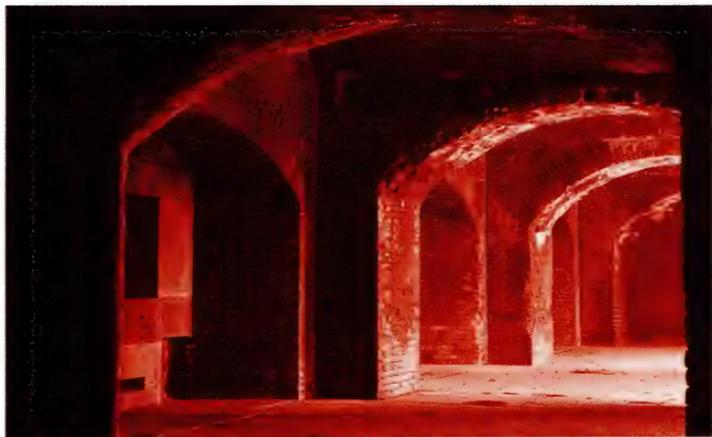


井崎脩五郎 作家・藝評家

『MOTHER』と取り組んだ翌日は馬券がよく当たる。そういうパターンを発見した。もう騙されないぞ、という用心深さや注意力が、馬券検討のさい、有効に働かしい。僕はひそかに『MOTHER効果』と呼んでいる。①シービー ②ルドルフ ③タマミ ④メリーナイス ⑤ニンジン

につきあたる。石畳の中央奥には、この遺跡の中心をしめす階段状の祭壇がある。これこそが遺跡の地下への入口なのだ。

腐りかけた木製のバシゴで地下に降りると、その巨大な空間にまず目をみはるだろう。そして数秒前がウソのように、澄みわたった、ひやりとした肌に心地よい空気に、別世界への一瞬のタイムスリップを体験することができる。そしてこの遺跡が、巨大な地下遺跡だったことに気づくだろう。くずれかけた地上の城壁が、1000 年の時を瞬時にさかのぼったかのように、目にも鮮やかな石壁がどこまでもつづいている。ここは巨大迷路なのだ。地下 1 階の広さは、ほぼ地上遺跡にひとしい。そして、迷路のいちばん奥の部屋の祭壇からは、地下 2 階への通路に



▲回廊式の地下迷路は、1000年の時をタイムスリップしてきたように、整然とたたずんでいる。

つづいている。地下2階の迷路の広さは、地下1階のほぼ倍。ここまでは、かつての学術調査隊の報告にも記されていた。もともと何のために、地下にこのような巨大迷路が作られたのか。こんな初步的な疑問から各大学の発掘調査隊の議論ははじめた。しかも、この階層構造からは、地下3階、4階へと無限に広がる地下ピラミッドを想像せざるをえないという説。あるいは、巨大ピラミッドが4階に埋もれて、その氷山の一角をいま地上にさらしているという説もあった。地下3、4階への発掘作業も根気よくつづけられたが、地下2階のすぐ下に大きな岩盤状の巨大な石があり、それ以上の発掘は断念せ

ざるをえなかった。ずれにせよ、この忘れられた遺跡は、巨大な謎につつまれている。ちなみに地下遺跡にすむ猿たちは、オックスフォードの学術調査隊のトムキン教授夫妻がかわいがっていたペットの子孫だといわれている。こんな地下室に忘れさられた腹いせに人間の顔をみるとウソ

をつく習性があるらしい。1匹まぎれこんだペンギンについては、酔狂でここまでやってきたさる東洋のペンギニストの忘れものらしい。

遺跡の地下出口

巨大地下迷路を抜けると、人跡未踏の出口がある

地下2階の迷路の一番奥の部屋には、やはり1階と同じ祭壇がある。いまだかつてここから先へ足を踏み入れた人が帰ってきたという記録はない。もしこの下に地下3階の遺跡を発見できたら、あなたは歴史の教科書に名を残す世紀の発見者になるのかもしれない。いやいやそんな名誉心は、いまのあなたには無縁だが……。

EVENT CHECK POINT

戦車に乗ったら、遺跡の入り口へ。遺跡の入り口にいるロボット、R7037との対決では、ひたすら「たたかう」を選択すれば相打ちとなり進入OKだ。

遺跡の地下に入ったら、不思議なサルたちと話して情報収集。遺跡の中には、マゼースデイ北東の洞窟にあったものと同じ、不思議なピンクの岩があり、テレパシーを試みると、マジカントヘワープできる。

■周辺の主な強敵
R7037



▲R7037からの攻撃は戦車がはね返す。攻撃あるのみ。

▲テレパシーを使えば大丈夫。「曾祖父の日記」は必要ない。

CHECK

- R7037を倒し、遺跡の中に入ったか？
- 遺跡からマジカントヘワープしたか？

中沢新一

●東京外国語大学助手 宗教学



想像的母親と社会的父親との 対立から『MOTHER』は 子供たちを救い出す。

ビデオゲームというのは、人間の想像界でやっていることの鏡です。想像界における父親、母親、友達たちが登場して、そのリレーションシップ(関係性)をつくりだしていく。ですからゲームは、人間の現実世界の投影ではなく、人間の脳の中でおこっていることの投影なのです。

その中では、一番大事な役割をするのが母親です。想像界でおこることの表われとしての宗教や精神分析の歴史をみても、このことは明白です。

母親とは、自分を包容してくれる存在で、栄養分をあたえてくれるエネルギー源でもあります。と同時に、自分の生きていく世界に目標や倫理を与えてくれる目的地でもあります。つまり、想像的な世界の母親というのは父親の働きもするわけです。

しかし、ゲームをしている子供とゲームの中の想像界の母親というのは想像的な関係からは出ないわけですから、ナルシズムなのです。ナルシズムがなり立つということでゲームは持続していく。日本の場合、どうしてこんなにもテレビゲームが発達するかと言えば、基本的

に現実の母子関係の作り方が想像的だということからきています。そのことは弱点でもあり長所でもあります。糸井重里は、そのことを簡単に否定してしまうわけではなく、その中からいいものを引き出していく可能性があるのでないかという方向に向いているのだと思います。

ヨーロッパやアメリカの場合では、この方法はとりません。このナルシズムの関係はのり越えなければいけないものです。父親が社会というものになり変わって登場してきます。社会が象徴的な父親の役割を演じだすわけです。想像界に閉じこもろうとする子供のナルシズムを停止させて、外にひっぱり出し、社会を作らせるというやり方です。じつは近代社会というのは、そうしてつくられてきたものです。ですからここでは、ナルシスティックな想像的母親との関係を抑圧することをつづけるわけです。近代の芸術家はその抑圧に反抗して、社会的な象徴としての父親殺しをその作品の中でやります。とくにヨーロッパでの父親の力は非常に強いので、反抗という弁証法的関係はリア

リティがあるのです。ところが日本の場合は、象徴的存在としての父親の働きが弱いのです。だから、想像の世界と象徴の世界がくっきりわかれぬ。世界全体をささえているのは、母親なのではないかという感覚が、社会自体の中にあるのです。

今までの日本的モダニズムは、この日本社会のメンタリティに触れずに、父親の方に行こうというかけ声しかかけられなかったのです。ところが、大正から昭和の初期にかけての優秀な文学者たちは、想像的母親の中から直接出てくるファンタジーを生みだしていたと言えます。

宮沢賢治の夢、あれがまさにそれです。今、日本のテクノロジーの発達は、直接機械と想像界との対話を可能にしています。想像的母親の力はコンピュータ社会の中であらわになってきています。糸井重里の『MOTHER』は宮沢賢治に繋る日本文学の良質な伝統をコンピュータ社会の中で見事に解放しています。

そしてこのことで、糸井重里は、文化的にも、社会的にも父親と母親の対立の板ばさみに会っている子供たちを救うのです。

EASTER ● イースターの町

■人口20人 ■面積7643㎡ ■平均気温 12℃ ■主な産業：林業



▲北欧を思わせる、深い針葉樹の森の中に、隠れるようにしてイースターの町はある。

イースターの町

「森と自然の楽園」はとり残された子供たちの恐怖の町

アドベント砂漠から線路沿いに東へ歩き、深い針葉樹の森を奥へと進んで行くといースターの町に出会う。砂漠での苦しい受難の旅を終えた後に訪れるこの町では、なぜかしら不思議な涼しさと安らぎを覚えることができるだろう。あるいは、キリストの復活を祝う聖なる祭日の



▲列車が通らなくなってから、駅は閉歇としている。

名が、あなたにそう感じさせるのか。町の入口には木の柵があり、幼い子供が、突然現れた見知らぬあなたを見て、今にも泣き出さんばかりに身を震わせている。しかし、彼はけなげにも、キッとあなたを見つめ、自分に与えられた門番としての使命を精一杯、果たそうとするはずだ。

「あ、あやしいやつだな。ウエーン」。そう、この町の大人たちは、「でっかいぞらとぶふつね」に、みんな連れ去られてしまったのだ。残された子供たちは、協力して町を守ろうとしている。しかし



▲イースター（復活祭）の風景。



▲子供たちは努めて笑顔を見せる。

その言葉が本当のこのような感じがしてくる。何かに導かれるように森の中を歩くと、木々の間からときおり静かにこだまする子供たちの声が、あなたの意識の深いところから、未知の力を呼びおこしてくれる。そこには、もはや恐れるものは何もない、あなたがいるはずだ。

彼らに寂しさを隠せというのは酷であらう。パパやママを恋しがる彼らに、あなたはこう語りかけずにはいられない。"Everything will be all right"と。そう言ってしまった後で、

あなたはなぜか、

ドラッグストア(ジャックの店)

チェーンのグローサリー・ストア

SHOP LIST

パン	¥ 3000
きすぐすり	¥ 19400
いいフライパン	¥ 70000
エアガン	¥ 140000

鉄道が途切れて以来、遠出のできない町の子供たちにとっては、唯一買い物のできる場所になっている。といっても、店の主もさらわれた

今、残された子供たちの中で一番年上の少年が店番をしている。エアガンはいいぞ。ぜひ買おう。



▲雰囲気のある、雑貨屋だ。

宿屋(ジャックの店)

お金のことは、わかんないけど…



▲昼間は森林浴、夜はサウナで、身体を休めよう。

ここも、両親のかわりに子供がちゃんと世話をしてくれる。「お金のことはわかんない」のでタダで泊まるあなたは、せめて胸を痛めよ。

宿泊費

\$ 000

ガリクソンの家

トム・ガリクソンとは、ガリーの兄上だ

あなたは、目に見えぬ不思議な力に引きよせられるように、この家を訪れることになる。何



▲この森の奥に、ガリーさんちがある。



▲両親がいないせいか、やや物寂しげな部屋。

かが、ずっとあなたを呼んでいた。親を奪われた子供たちの救いを求める気持ちか、一人の赤ん坊に、大人には理解できない力を与え、その力を、あなたは受けつく。「テレポーターション」。時間と空間を瞬時にして跳び越える力。この力は、これからのあなたの冒険を大きく助けるはずだ。もっとも、まず最初に母親の元へ行って帰ったとしても、誰もあなたを責めまい。

湿地帯への道

湿地帯へ行くには、覚悟が必要だ

まちから東の方へ再び森をぬけると、南北に流れる河につきあたる。そこにも、小さな体をブルブルと震わせた愛すべき見張りが立っているが、彼には優しい微笑みを投げかけてあげて、あなたは次なる目的地へ向かう。ただし、かなり苦しい道のりになるが…。 (K・Arthur)

EVENT CHECK POINT

ここではガリクソンさんちの赤ちゃんからテレポーターションを覚えればOK。これでマップ上の移動が非常にラクになるはずだ。

また、ジャックの店で、ロイドにエアガンを買ってあげるといい。

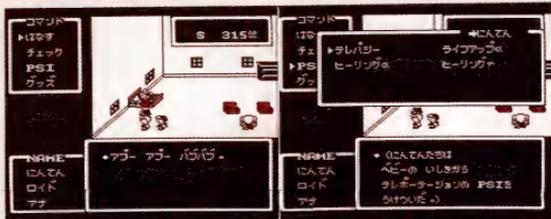


■周辺の主な強敵

ジーン、オメガソーサー、タイタニー他

CHECK

ガリクソンさんちの赤ちゃんからテレポーターションを教わったか？



▲赤ちゃんにテレバジーで話しかけてみると…。

▲移動型のPS1、テレポーターションを覚えることができる。

SWAMP LAND ●湿地帯

17

■面積44100㎡ ■人口2人 ■平均気温10℃ ■平均湿度85%



▲フィンランドの湿地帯と気候風土のソックリなこの地には、この国でも絶滅しかけている貴重な動物たちがたくさんいる。

湿地帯

北欧を思わせる大湿原は動物たちの楽園だ

周囲を針葉樹林にかこまれた大湿原は、この国ではめずらしい「氷河のツメアト」と言われている。氷河時代、周囲の山々からゆっくりと流れおちてきた大氷河が、この地に堆積され、ゆっくりゆっくり地面をけずりとり、海拔0メートルの大湿原をかたちづくったからだ。美しい景色

は北欧を思わせるが、低温多湿のため人々をよせつけない。数少ないバツファローや鹿の猟場として夏の解禁日には狩人たちが訪れるていどだ。

怖いおにいさんの
ロックンロールは
おおウケ

すぎやまこういち 作曲家



「ドラクエIV」もやっとクラクアップして、今ほのほのとした『MOTHER』を楽しんでいます。糸井さんありがとう。サウンドにも色々な工夫があって面白いですね。怖いおにいさんのロックンロールはおおウケでした。パンくずと糸井節のセリフをたどりながらポチポチ歩いています。早くエンディングが見たいような……ゆっくり遊ばないともったいないような……どうしましょ？



▲おとなしいバツファローも、ツノを立てて向かってくる。

SWAMP LAND MAP



▲アドベンチャー・ファミリーの家
のように知りつくしている。お母さんは、ここで掘りだされるコハクで首飾りや腕輪をつくる楽しみがあるし、ピッピちゃんにはにより動物たちとのオシャベリにあきない。ピッピ家にとっては地上の楽園なのだ。

バレンタインへの道

不吉な予感をたよりに北へ

しかしこの動物たちの楽園も、いつもとかなり様子がちがう。

ふだんはけして人を襲わないバツファローたちは、旅の道をふさぐし、北の海からやってきたカモメまでがスルドイくちばしで襲いかかってくる。あなたは、この不吉な影が北に向かうほど強まっていることに気づいてははずだ。今から思いかえすと、ポリバケツにかくれていたロイドのお父さんも、ピッピちゃんも、この不吉な影は、ここまではおよばないと思っやってきたのだろう。あなたはもうもどれない。道を急ぐだけだ。(真面目人)

ピッピの別荘

「大湿原の小さな家」ではアドベンチャー暮らし

狩猟ずきのピッピちゃんのお父さんのための別荘。一度迷いこんだら二度とは出られない迷路のような湿地帯を選んだわけは、この国では唯一のバツファローの狩猟が認められている場所だからだ。この家族にとっては、はじめて訪れた人なら必ず迷うこの迷路も、自分の家の庭

E V E N T C H E C K P O I N T



名前入力は、絶対必要なイベントではないが、なるべく入力すること。迷子にならないよう注意。

CHECK

ロイドのパパから電話がかかった時、名前を登録したか？

■周辺の主な強敵
つよいワニ、とうぞくカモメ、ムーク他



▲こんなところで、ピッピちゃんと再会。

VALENTINE ●バレンタインの町

■面積12062㎡ ■人口32人 ■平均気温16℃ ■主な産業：工業・酪農

18



▲どこかニューヨークのイースト・ビレッジを思わせる街並。少年犯罪が多く、携帯品、サイフなどには充分の注意を。

バレンタインの町

50年代にタイムスリップしたような暴力の町

1950年代にさかえた地方工業都市。朝鮮戦争の軍需景気で、周囲の酪農家たちが工業労働者へとデューダシ、ほぼいまの広さの商工業都市になった。この国でのシェア率第1位をほこる自動車会社が、兵器の部品工場を建設したころは繁栄をきわめ、「牧場」ヘクタール売ってビル1軒」というやり言葉ができたほどだった。またたくまに町の北部には広大なベッドタウンができ、この町に集まってきた労働者たちは、2階建てのマイホームを持ち、だれもが「パパはなんでも知っている」のやさしい父親役を演じていた。しかし朝鮮戦争が終ると同時に、自動車会社が工場を閉鎖してこの町からひきあげてしまっただけで、町はスラムと化し、街路にはリーゼントの少年たちがあふれるようになった。

た。60年代に入るとベトナム戦争の懲兵で、町からは働きざかりの青年たちの姿は消え、変わって懲兵前の少年たちのアルコールやドラッグに酔いしれた姿が目立ちはじめた。この国のどの町でも起ったことだが、何故かこの町は進歩をとめてしまった。70年代には、兵器工場跡に日本のハイテク工場を呼ぼうというスローガンをかけてリッコーは立候補した町長が、当選の翌日、日本企業から巨額のワイロをもらっていたことが発覚、町はついによみがえらなかつた。



▲廃墟のようなビルも多い。



町の人々

町をハイカイクする不良たちもなせかどこか懐かしい

この町の大人たちのあいさつがわりの言葉は「昔はよかった」だ。いたるところにみかけるチョコレート屋さんのカンバンも、フィフティーズ風にチェックのボタンダウンのジャックとポニーテールのベティがハート形のチョコレートを持って笑っている。町の風景が50年代のままのように、人々の心も50年代から抜けだせないようだ。それは、昔を知らない子供たちにまであてはまるから不思議。町にたむろする不良グループの頭はテカテカにグリースでかためたりーゼントだし、日本製のラジカセから聞こえてくる音楽はロックンロールばかり。ラジオ局から流れる音楽のダントツ人気はプレスリーとリッキー・ネルソンというから、この町の50年代病は重症だ。アップタウンの住宅街でも少年

少女はアイビールック一色。よく日本からのコマーシャル撮影にこの町が選ばれるのも、街並を歩けばすぐにうなずける。でも日本企業への腹いせからか、町役場への撮影申請に許可料は1万ドルもとるから写真撮影には要注意。

デパート

6階建 従業員4人 4階のチケット売場が人気

町の北の大通りに面するいちばん大きな建物がデパートだ。オーナーは、郊外の牧場でいま



▲この町でいちばんござばりしたデパートの建物。

デパートショップリスト

ARTICLE PRICE

4F	バラエティグッズ売り場	
	ライブのチケット	\$ 350 <u>00</u>
	ナイフ	\$ 580 <u>00</u>
	ローブ	\$ 600 <u>00</u>
	サバイバルナイフ	\$ 1200 <u>00</u>
3F	食品売り場	
	オレンジジュース	\$ 50 <u>0</u>
	パン	\$ 30 <u>00</u>
	スポーツドリンク	\$ 75 <u>00</u>
	いちごどうふ	\$ 975 <u>00</u>
2F	薬局	
	どくけし	\$ 20 <u>00</u>
	ぜんそくスプレー	\$ 148 <u>00</u>
	きずぐすり	\$ 194 <u>00</u>
	さっちゅうスプレー	\$ 300 <u>00</u>
1F	サービスセンター	

でも牛の飼育にいそむ古くからの酪農家だ。50年代はじめ、いちはやく牧場の一部を売ってデパートを建てたが、その経営は当時大学を卒業したばかりの息子にゆだね、月に一度の決算報告を聞きに町に出かけてくるのをいまでも楽しみにしている。地方都市にはめずらしく、デパートにいちはやくライブのチケットをあつかうプレイガイド・コーナーを置いたのも、老オナーのプレスリー好きからだといわれている。

バレンタイン警察

2階建 警察官2名 お金で解決できる警察

お人好して知られるこの警察のルーシー署長の悩みの種は、けてして絶えることのない少年犯罪よりも、署内の風紀の乱れである。殺人事件といえは10年に1度あるかないかで、検挙の大半は万引、カッパライ、痴漢や未成年の喫煙・飲酒・マリファナのたぐい。裁判にもちこめる事件は数えるほどだ。そのせいか、警察官たちの士気はいっこうにあがらず、くさった何人かが犯人の不法所持の武器やマリファナを横流ししているというウワサなのだ。それもどうもこの横流し取り引きを、当の署内でどうどうとくり

ひろげている

からルーシー署長の悩みはシンコクだ。署長自身この事実を知ったのは、当人の中学3年になる息子が、18歳未満入場お断りのライブハウスで補導



▲このテの顔の警官には要注意。

された時だ。自慢のサバイバルナイフを押収されたのはいいが、釈放される時、別の警察官から原価で買いとらされた事実を息子から聞かされたのだ。この町ではくれぐれも警察官には注意しよう。

ライブハウス

一夜ロックンロールでダンスに酔いしれて……

TICKET

デパートで買った場合	\$ 350 <u>00</u>
ダフ屋から買った場合	\$ 1200 <u>00</u>

ダウンタウンの南東のはずれに、この町でいちばん活気のあるライブハウスがある。警察がいちばん手をやいているブラック・ブラッド団のたまり場でもあり、未成年にもすぐ酒をすすめるといウワサもあり、女性や1人での入場はあまりすすめられない。ただここで演奏され



▲入口で懐かしのおパイロットから戦車の修理代をとられる。



▲これも懐かしの50年代。 ▲子供にお酒はススメルな!!

おんがく
る音楽はキッスイのフィフティーズ・ロックン
ロールとして定評がある。それもそのはず、い
までは白髪まじりのサエナイ店のオヤジは、昔
はロックンロール歌手として、舞台上で女の子
のキスの嵐をあびていたようだ。このオヤジ
の奇妙なクセは、昔の自分をなつかしんでか、
気骨のありそうな少年を見つけると、「舞台上で歌
ってみないか」と声をかけることだ。



▲ショータイムでは本格バンドの演奏がけだのしめる。

ホテル

予約の必要のないヒマホテル。ベッド数 2

ダウンタウンの西の
はずれに「プレスリー
もかつて泊ったことが
ある」が売り物のホテルがある。宿泊客とい
えば、物好きなヨーロ
ッパ人か、季節労働者、
日本のCM関係者とい
ったところで、いつも



▲ベッドはややかたすぎ!!

かんきん
閑散としているなんの変哲もないホテルである。
そのわりに値段が高いので理解に苦しむ。

1人1泊

\$16500

病院

4階建 ベッド数4 医者1人 看護婦1人

ホテルの東隣りに病院。近年、宇宙人をみた
という不眠症患者や、原因不明の打撲症で病院
する患者が多く、診察の待ち時間が長い。

診察料 (1人)

\$9200

海の展望台

屋上の眺めは絶景。ノンストップのエレベーターで



▲海からの風に体をうたせると旅の疲れも忘れる。

町の北側に広がる住宅街をぬけると、町の荒
廃がウソのように、どこまでものどかな牧草地
帯がつづいている。バレンタインの町とは裏ハ
ラに、町の食料庫であるこの酪農地帯は、豊か
なみのりにめぐまれている。この地域で独自に
開発された有機農法や温室栽培でも成果をあげ
ているが、なんといってもこの牛乳は絶品で
ある。もともと肥沃な土壤に、いつも吹きつづ
ける海からの風が、牧草につきものの害虫を弱
め、質のよい牧草地帯を育てているからだ。そし
て農業協同組合が永年の開発をめざしていた、
牛乳の低温殺菌の技術に成功してからは、「バレン
タイン牛乳」のおいしさは全国に知られ、チ
ーズともども全国に出荷されるようになった。
その収益で、かつての兵器工場は組合に買いと



▲町の北に広がる酪農地帯。ここはさすがに不良はいない。
 られ、いまでは近代的な海の展望台として、人々のいこの場になっている。また、海岸には最新の防波堤も建設され、終日釣を楽しむ人の姿を見ることが出来る。ただしときどき、町からやってきた不可解な人物が、釣をしながらひとりごとをつぶやいている光景も見かけられ、レンタインの町の複雑な陰影をかきまみることもある。海の展望台の眺めはオススメ。無料望遠鏡で見る沖の小島は、旅人に思わぬ出会いを用意してくれるかもしれない。

沖の小島

面積120㎡ 住人2人 迎えがくるまではいけない

海の展望台から見える沖の小島には、昔から不思議な研究に没頭している博士と助手がいるという噂がある。ある子供たちの証言によると、とつぜん赤いロケットがやってきて、島へ連れ



イラスト・みづじゅん

ていってくれる。そして一晩ごちそうされて帰られるとのこと。博士のログセは「いちごとうふはないか」だそうだ。

(真面完人)



▲いよいよ旅の結局へ!!

E V E N T C H E C K P O I N T

ここではいくつかのイベントがあるが、ゲーム進行に関係の深いものは、3人目の仲間ティとの出会い。ライブハウスに行き、一度戦うことによって、彼を仲間にすることができ、**■周辺の主な強敵**きる。スターマン、パイソン、ムーク他

CHECK

ライブハウスに行きティを仲間にしたか?



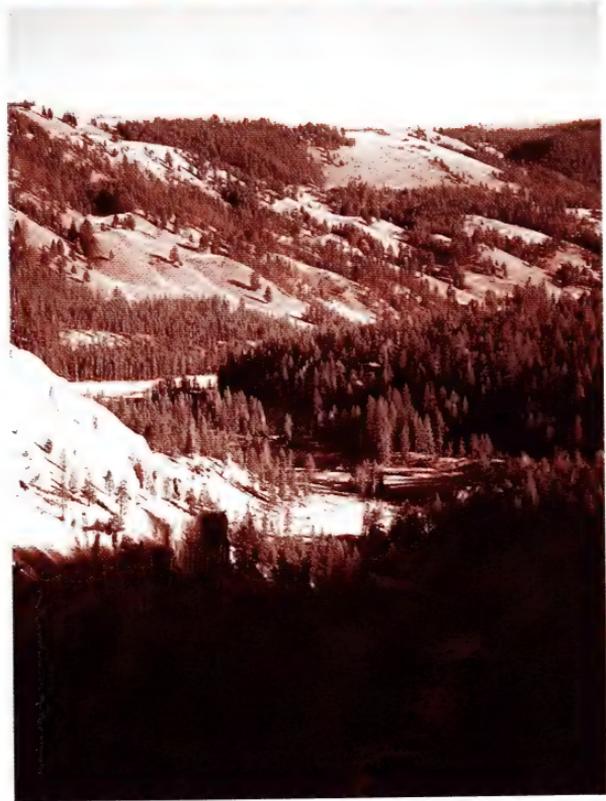
▲ここに入るには戦車の修理代金とチケット料金を払う必要がある。チケットはデパートで買うと安い。



▲ライブハウスで唄を歌うとティが登場。戦うと「なかなかやるな」と感心し、仲間になってくれる。

CAVE OF HOLY LOLY ●ホーリーローリーの洞窟

■全長736m ■平均気温6℃



▲重層する山なみの向こうに最後の目的地ホーリーローリーの山がある

ホーリーローリーへの道

溪流づたいに山ふところ深く入る決意の道

あなたにはもう、なにものをもおそ^{おそ}くこ^{かく}悟^ごと、どんな未知^{みち}のものとも戦^{たたか}えるという自信^{じゆん}がみなぎっているはずだ。ロイドをバレンタインの町^{まち}に置いてきた淋^{しみ}しさも、年上^{としうえ}のティディの父母^{ふぼ}を奪^{うば}った者^{もの}への復讐^{ふくしん}心が、どれだけ自分^{じぶん}をはげましてくれるかを思^{おも}えばガマンできる。いつのまにか、こんな「オトナのココロ」があなたに芽生^{めば}えたことにも気づくだろう。

くろくも
黒雲^{くろくも}たなびくホーリーローリー山^{さん}は、もうあなたの目の前^めにそびえて^まいる。しかしここでアセリは禁物^{きんぶつ}だ。オカリナで、覚えて^{おぼ}えているメロディをたしかめてみるゆとりも欲しい。ガリクソンの赤^{あか}ちゃんから授^{あづか}ったテレポーテーションをつかって、行き忘^{わす}れた場所^{ばしょ}へ戻^{もど}ってみることも、気になる人^{ひと}に再^{また}会^あってみることも、最後^{さいご}の戦^{たたか}いを前^{まへ}にして、決して無駄^{むだ}なことではないだろう。そして悲愴^{ひせう}になることはない。あなたの味方^{みかた}は腕力^{わんりよく}では頼^{たの}もしいティディと、心のパワ^{こころ}ーに目を輝^めかすアナと、そしてあなた自身のつちかかってきた知恵^{ちえ}があるではないか。もうすべて思^{おも}い残^{のこ}すことはない^{こと}と心に決^かめたら、バレンタインの東^{ひがし}のはずれの橋^{はし}を渡^{わた}って、ホーリーローリーの山^{やま}ふところへと入^{はい}っていこう。溪流^{けいりゅう}にそって森深^{もりふか}い山道^{やまみち}をたどっていくと、道^{みち}は徐々^{じゆじゆ}に傾斜^{けいさ}を増^まし、いつ

のまにか森^{もり}や山^{やま}々の向^むこうにホーリーローリー山^{さん}がかくれていることに気づくだろう。

洞窟近くの小屋

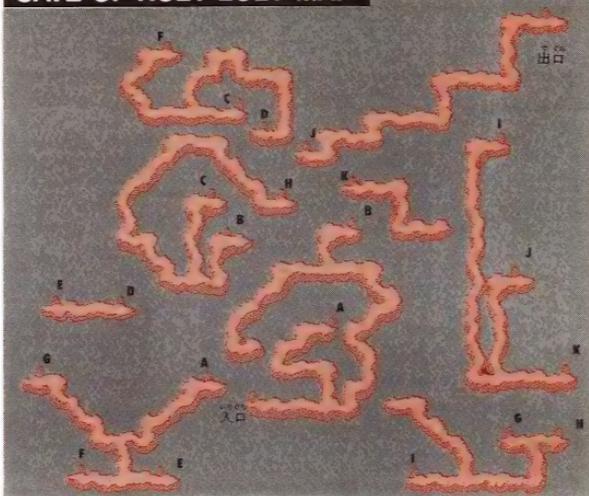
じゅうぶん^{じゅうぶん}に英気^{えいき}をやしなう最後^{さいご}の休息^{きゅうし}の場^ば

ひぐ まえ
日暮^{ひぐ}れ前^{まえ}には、ぜひ中腹^{ちゆうはら}の山小屋^{やまご}に到着^{とちやく}したい。ここでは充分^{じゅうぶん}に睡眠^{すいみん}をとり、ケガをしたところは慎重^{しんじゆう}な手当^{てあて}てをほどこしておこう。山小屋^{やまご}のお医者^{いしや}さんは気安^{きやす}く薬^{くすり}をくれるはずだ。もうここから先^{さき}、あなたたちに心^{こころ}からやすらげる場^ばはない。鳥^{とり}の声^{こゑ}に目覚^めめたら、旅立^{たびだ}ちの時^{とき}だ。



▲戦いの前の静けさが体にしみる。

CAVE OF HOLY LOLY MAP

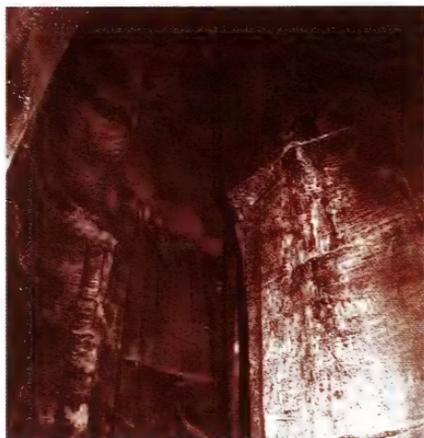


ホーリーローリーの洞窟

自然の試練が、神の恵みを与える9つの洞窟

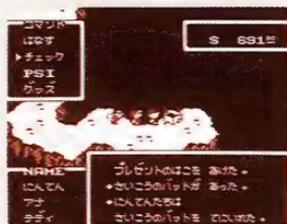
幻のホーリーローリー山へは、この洞窟を抜けないとたどりつけない。自然のなせるワザの魔可不思議さは、この洞窟にきわまっているだろう。9つの大洞窟が、いくつかの細い通路で複雑につながり、自然の迷路をかたちづけている。自然はしかし、いつもあなたの味方だ。最後の戦いを前にしての試練も、じつは神の恵みの場でもあることにすぐに気づくだろう。こうしてあなたは、自然の力、神の力、人の力を味方にする知恵を得たのだ。

(真面完人)



▲数万年の歳月が、この不思議な自然の迷路をつくった

EVENT CHECK POINT



▲プレゼント箱は必ずチェックするよう。きすぐすりなどもある。

この洞窟は、ホーリーローリーマウンテンへの入り口であると同時に、最高の武器を発見するための場でもある。マップを参考にしつつ、迷わないように進んでいくこと。グッズの取り残しをしないこと、の2点に注意すればいいだろう。

■周辺の主な強敵
ブルースターマン、ブレインガ。

CHECK

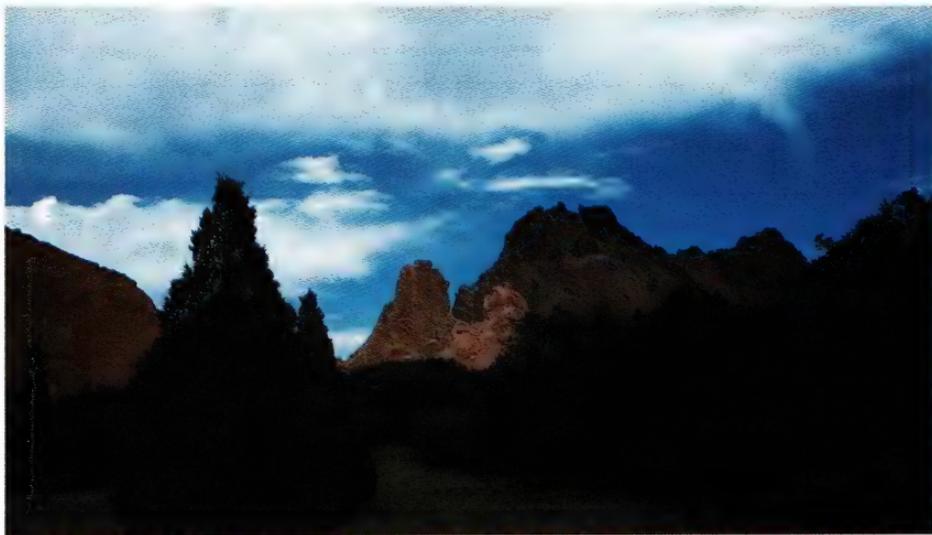
3種類の武器を手に入れたか？

手に入るグッズ

KATANA、さいこうのバット、とびきりのフライパン、サイパワーストーン、きすぐすり、ボム。

HOLY LOLY MOUNTAIN ● ホーリーローリーマウンテン

■標高1013m ■山頂平均気温8℃



▲聖なるものは、容易に人を近づけない何かをもっている。それは、あるときは、自然の厳しさという形で表現される。

ホーリーローリーマウンテン

いくつもの伝説が語り継がれている聖なる山

はじめに断っておくが、このホーリーローリーマウンテンは、決して観光スポットではない。命知らずのロッククライマーが、ときおり登山を試みる以外はこの山に近づくものはほとんどいない。周囲に90度近い断崖を持つこの山は、その姿だけ見ても、まるで訪問者を拒絶しているかのようだ。しかし、人々を寄せつけない最



▲乗り物を捨ててからが本当の冒険なのかもしれない。

大の理由は、ホーリーローリーマウンテンという「聖なる山」が持つ威厳によるものだろう。この、さほど標高のない山に、人々はどのようなイメージを抱いているのか。それは、つぎに紹介するふたつの話が教えてくれるはずだ。——ひとつは、ホーリーローリーの天使の伝説。空一面が曇ってはいるのだけれど、雨の心配はない。そんな日は、子供も大人もホーリーローリーマウンテンの上空が気になってしょうがない。もしも、あの山の真上だけ、ぽっかりと青空がのぞいたりしようものなら……大変だ！ 勉強どころじゃないぞ！ 学校の先生は授業を中止にして、あわてて我が子の待つ自宅へ。子供たちは「天使が舞い降りた」を合唱しながら、スキップで家に帰る。キッチンではお母さんがケーキを焼いたりワインを冷やしたり、大忙し。今日は、雲の裂け目から天使がホーリーローリーマウンテンに舞い降りた、記念すべき日なのだ。みんなに

とっての幸運の兆しを、ホーリーローリー周辺の町の人々は、そうやって昔から祝ってきたのである。多いときは、ひと月に3回も！

—そして、もうひとつ、悪魔の伝説。1900年代のはじめ、ホーリーローリーマウンテンの山頂を何週間も覆いつづけた謎の黒雲。家の中をティベアや魔法瓶



が飛びかい、ベットたちは主人におそいかかる。そして、町に散乱する行方不明者のピラ……。誰もが、黒雲を呪った。誰もがホーリーローリーに悪魔が棲みついたことを信じて疑わなかった。やがて、黒雲は消え、町には平和が戻り、人々は、悪夢を胸の奥にしまいこむ……。そして、いま1988年。ふたたび、伝説はよみがえった。天使ではなく、悪魔の手下のような、忌まわしい怪物や邪悪なロボットとともに……。

▲眼前の断崖が天までとどいているかのような錯覚に陥ることがある。

きた。頭上に迫りくる不気味な黒雲から、目をそむけたくなくなったとしても、だ。クライマーのあなたたちが、久しぶりに出会う人間は、3合目あたりに建つ小屋にいる。人間社会が嫌いでここに隠れすむ彼は、退屈のあまり、独学でヒーリングを身につけた。そして、その力を試すため、疲れた体が迷いこんでくるのを待つ毎日を送っている。気力や体力を使いきってしまう前に、たどりつきたい場所だ。また、ひとときの平和を友だちとともに過ごせる時間が、ここには流れている。女の子が、胸の内にしまってお

ホーリーローリー登山

人間が登るために存在する山では決してないが……

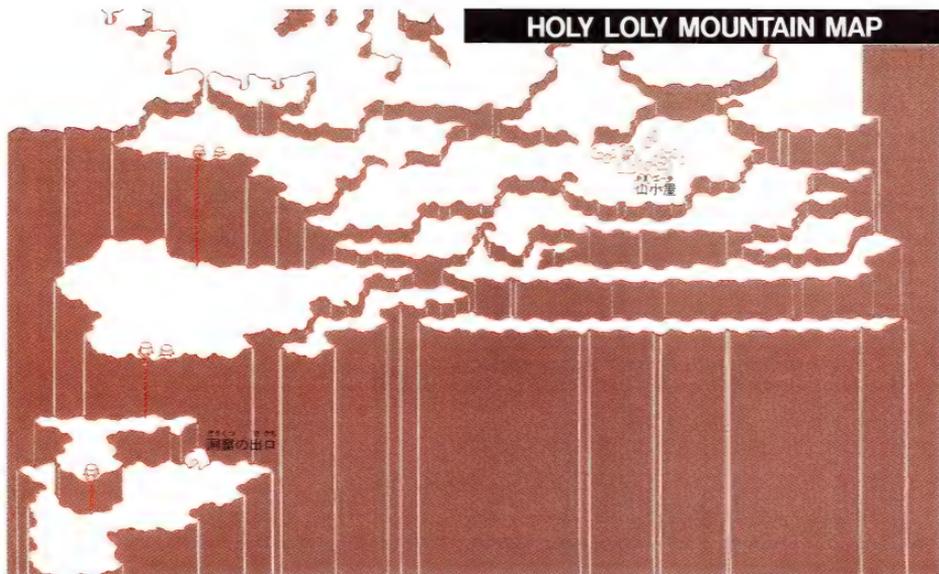
ロッククライマーが残したと思われる登山ロープだけを頼りに、ホーリーローリーの絶壁を登ることは不可能ではない。しかし、もしあなたたちが挑むのであれば、高所恐怖症の人はもちろんのこと、そうでない人も上だけを見るべ



▲山小屋は、久しぶりに見る工作物だ。



▲山小屋に流れる静かな音楽は恋人達を舞踏会に誘うかのよう。

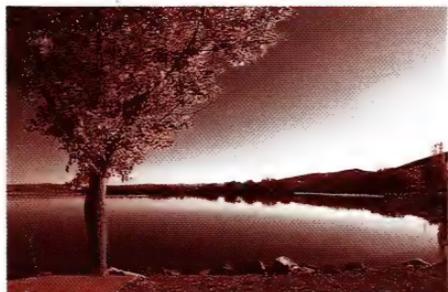


いた想いを打ち明けたいくなるのも……こんなときかもしれない。ただ、この場所が絶対安全とは思わないほうがよい。ホーリーローリーをうろつく悪魔の手下たちは、小屋から流れでる音楽を快く思っていないはずだから。

ホーリーローリーの湖

断層の活動によりできた窪みはやがて湖になった

ホーリーローリーマウンテンのほぼ中腹に湖があることは、あまり知られていない。周囲1kmほどの小さな湖だが、深さはかなりあるようだ。この湖には、ブラックバスなどの魚類が生息しているのだが、あのフィッシングマニア誌にで



▲断層の茶色に飽きたころ、目の前にブルーの湖水が。(102)

さえ紹介されたことはない。ところが、秘境のはずのこの湖に、立派とはいえないが棧橋がある。東側の湖岸だ。係留してあるエンジン不調のモーターボートは山小屋の主人のものらしいが、とところどころ板のはずれている木製の棧橋は、かなり昔に作られたものである。いったい誰が、何のために……。かつて、定期遊覧船が就航していたとは、思いにくいロケーションなのだ。そして、もうひとつ不思議なことが、この湖にはある。湖面に油が浮くときがあるのだ。モーターボートのオイル漏れにしては、量が多すぎる。湖底に、何か秘密があるのかもしれない。潜水艇の調達は無理だが、モーターボートでも湖面の探索くらいなら可能だ。もちろん、メカに強い誰かがエンジンを始動できればの話だが(もし、成功しても、ときどき湖面に現れる渦巻きには注意が必要)。



▲秘境の中に、さらに秘境が。

幻の工場

伝説になりつつあるホーリーローリーの隠し工場

「ホーリーローリーのどこかに秘密工場がある。そこには、イヴという名のロボットが眠っている。そして、いつの日かまた悪魔の伝説がよみがえったとき、イヴは目覚める」——そんなうわさ話に人々が興味を示した時代があった。1900年代の中ごろのことだ。噂がどこから出たのか？ 根拠はあるのか？ そんなことよりも、人々は工場がどこにあるのか想像することに熱心だった。幻の工場を捜すために、実際に山に登った人もいた。ただ、誰ひとりとして思いをめぐらせることのなかった場所が、ひとつだけあった。湖の底である。……もし、うわさが本当だったら、そろそろイヴは目を覚ますはずだ。敵なのか、味方なのかは、別として……。

頂上付近

謎の黒雲のまっただ中にあるあなたたちへ

もし黒雲に包まれてさえないなければ、ここからの眺めはすばらしい。テディとけんかしたバレンタインの町。アナと出会ったスノーマンの町。ロイドを連れ出したサンクスギングの町。

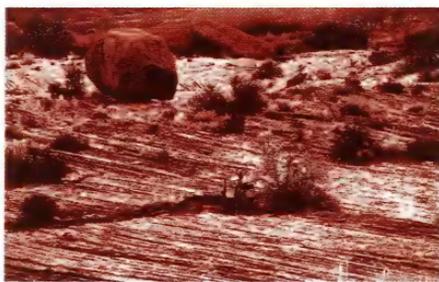
ボクは、
ファミコンに強い人は
エライと思う

南伸坊 イラストレーター



ボクは、ファミコン強い人エライと思う。努力と信念でしょう。根気と情熱と自信ですよ、でボクは全然ニガテです。糸井さんはね、そういう、マジメなものを持ち合わせる上に、それを楽しくできる人だね。いい人だね。

妹たちと愛犬ミック、そして、あなたの母が待っている町。そう、マザーズデイ。頂上までは、もうすぐだ。元気を出して。合いことばは、勇気と友情、そして愛。
(松尾ハイゼン)



▲宇宙を感じるの、なぜだろうか……。

EVENT CHECK POINT

ここでは工場で見つけることが第1の課題。イヴがいないとR7038××が倒せず、これ以上先には進めない。

また、ここまでメロディをすべて集めていれば、イヴのメロディを覚えた時点でアツと驚くイベント展開があるはずだ。

■周辺の
主な強敵
ラストスターマン、スターマイナー他



▲主人公たちを待っていたというイヴ。



▲R7038××との戦いで壊れたイヴをイヴといっしょに山の奥へ進め。チェックするとメロディが手に入る。

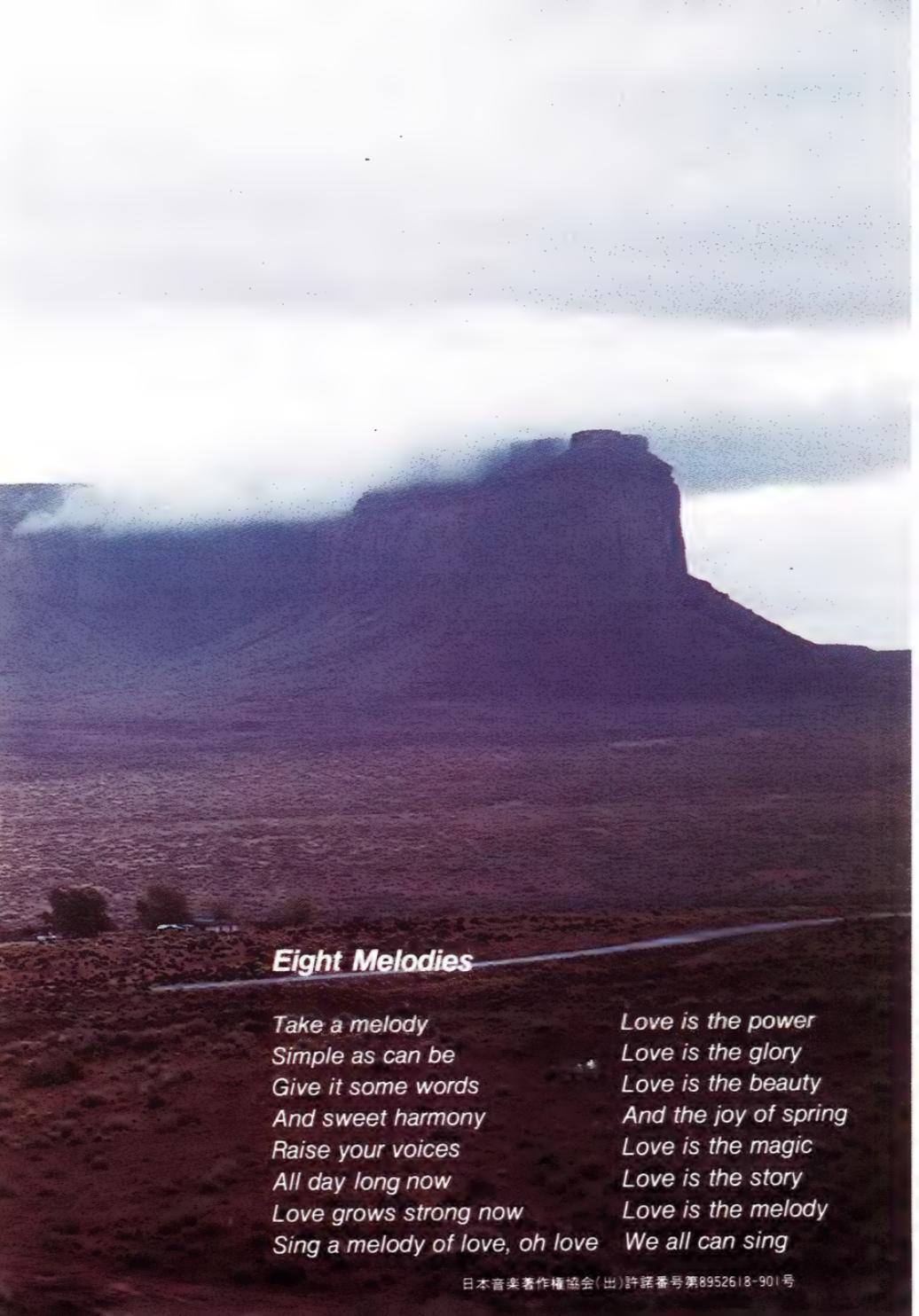
CHECK

湖底の工場で見つけたか？

イヴの遺体をチェックしてメロディを覚えたか？

Love is the Melody...





Eight Melodies

*Take a melody
Simple as can be
Give it some words
And sweet harmony
Raise your voices
All day long now
Love grows strong now
Sing a melody of love, oh love*

*Love is the power
Love is the glory
Love is the beauty
And the joy of spring
Love is the magic
Love is the story
Love is the melody
We all can sing*

第2章 サンタクロース駅～ホーリーローリーマウンテン まとめ&総チェック

まずアナを仲間にし、敵の弱い所から攻める。

サンタクロース駅以後、「関所」的なポイントはその多くない。仲間がレベルアップさえしていれば、ほとんどの場所に移動できると思っていこう。

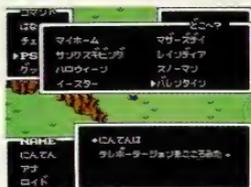
まず、アナを仲間にして3人パーティーになったら、あとは出現する敵の弱い場所から攻めていく。そしてその間に

次に進入するエリアで戦えるだけの地力をつけておく、というのがベスト。

レベルが25以上になったらドラゴンを倒しにくいのを忘れないように。



レインディアで帽子を預かったら、アナを仲間にするべくスノーマンへ。



イースター以降はレインディアを利用してパーティー全体をアップする。

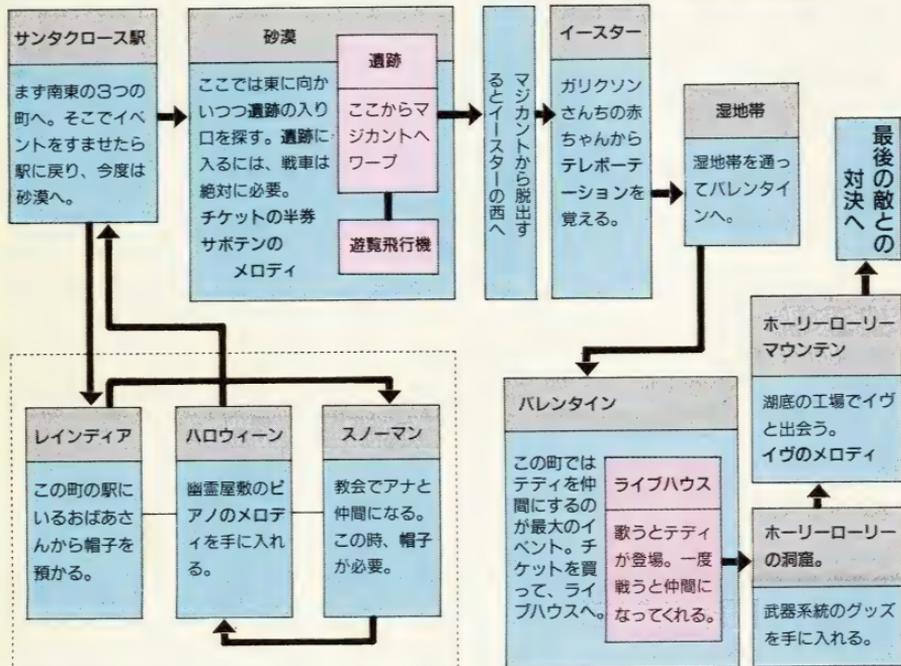
■主要イベントチャート

敵の能力と仲間の能力を考え合わせると、大まかなルートとしては、下で紹介したものが最も効率の良だろう。

なお、最後の対決まで進むためにはメロディをすべて集める必要がある。取り残しのないよう注意してほしい。



マジカントにいるドラゴンを倒すと、メロディが手に入る。



C H A P



グッズカタログ/P.S.I.データファイル

Goods & P.S.I.

GOODS グッズ CATALOG カタログ

〈略語の説明〉

プ=プレゼント箱で手に入る

店=お店で売っている

人=人にもらう 敵=敵からもらう

★=効力の大きさを示す(5段階表示)

E=装備できる人 主=主人公 ロ=ロイド

U=使える人 ア=アナ テ=テディ

全=全員

SPORTS GEAR

ボロのバット

主人公がはじめて手にする記念すべき武器だが、それにしてもボロい。きっと昔はこんなのでベースボールをやっていたんだろうね。誰かの遺品？
プ・店／★ E=主



\$80

ふつうのバット

デパートのスポーツ売場で買える木製のバット。できれば好きな野球をしたいけれど、いまはなにしろ地球の危機だ。これを武器にがんばろう。
店／★★ E=主



\$500

いいバット

大リーガーも使うというこのバットはなかなか強力だぞ。いままで鍛えたワザと力で、強い敵に立ちむかおう。いいスウィングでカットさせ！
店／★★★★ E=主



\$1000

ブーメラン

オーストラリア原住民が狩りに使っていた武器。これを使ったとき耳をすましてみると、シュルシュルという飛ぶ音が……聞こえないか。
店／★★★★ E=全



\$1100

さいころのバット

主人公が装備できる究極の武器。何をかくそう、これは大リーグでは使用禁止になっている金属バットなのだ。なんでもボールが飛びすぎるからだとか。つまり、それだけ武器としても超強力ということ。これを使うころには、身も心も相当強くなっているだろう。
プ／★★★★★ E=主



NOT FOR SALE

スリングショット

いわば、アメリカ製バチンコ。日本のものよりかなり精巧に作られているので、命中率が高く衝撃力も強い。ふだんは、高い木のえだなどを標的にして遊ぶけれど、今回は武器として登場、使用する。誰にでもカンタンに使えるのでとても便利。リーズナブルな武器の代表選手。
店／★ E=全



PET

カナリアのこども

マザーズデイのペットショップで手に入る。早くカナリア村の歌姫ローラに届けてあげよう。戦闘には関係ないけど、超重要なグッズ。
店／★★★★★U=全



\$85

ノミとしらみ

レインディアのちょっと悲しそうな雰囲気のお姉さんからもらえる。敵に使うと、オフェンスとディフェンスを下げられる。かゆみにもだえるわけだ。人・敵／★★★★ U=全

NOT FOR SALE

フライパン

「ジャックの店」で手に入られる肉厚2mmの鉄製フライパン。料理道具がまさか武器になるなんて、アナもびっくり(?)。女性専用のグッズ。

店/★ E=ア



\$300

希望のオカリナ

あなたがあつめたメロディをいつでも聴くことができる。ちょっとだけ、落ちこんだりしたときに使うと、希望が湧くだろう。マ/★

★★★★ U=全



NOT FOR SALE

いいフライパン

これも「ジャックの店」で手に入られる。これの肉厚は5mmだから、その分衝撃力も大きい。ステーキ焼くなら、これがおススメだ。

店/★★ E=ア



\$700

闇のライト

このライトを使うと、相手を一瞬のうちに闇に包みこむことができるのだ。成功すれば、敵の攻撃命中率がグッと下げられる。何回使ってもこわれぬぞ。マ/★★★ E=全



NOT FOR SALE

とびきりのフライパン

アナが持てる最上の武器だが、本来は名シェフしか使いこなせないというフライパン界のストラディバリウス。アナのおいしい料理が食べたいなあ。ブ/★★★★★ E=ア



NOT FOR SALE

ものさし

サンクスギングのバラエティショップで買える。これを使うといろいろなものの長さができる。大切なことだけど、ちょっとかわつてゐるね。店/? U=全



\$22

不思議なメガホン

「おまえのおかあさんは泣いているゾ」と相手の良心に訴えかける60年代に流行した全共闘グッズ。吉とでるか凶とでるか、相手の気分しだい。ブ/? U=全



NOT FOR SALE

ローブ

戦闘中にこれを使うと敵をしぼって動けなくすることができる。敵が抜けだそうともがいている間に、やつつけてしまおう。ブ/店・敵/★★ U=全



\$600

愛のこぼ

バレンタインの北にある離れ小島の博士に「いちごころぶ」をあげるともらえるぞ。くそ忙しい戦闘中の敵に、なんと愛の告白ができちゃうのだ。

人/? U=全



NOT FOR SALE

ねばねばマシン

サンクスギングにあるティンクル小学校の理科の先生が、発明した機械。ねばねばした液体を敵に塗けることで、敵の体をマビさせるというシロモノ。なんか怪しいけれど、役に立つというのもつばらのウサダ。ロイドしか使えない。人/? U=ロ



\$3200

呪いのこぼ

「愛のこぼ」と同様、離れ小島の助手Bに「いちごころぶ」をあげるとお礼にもらえる。戦闘中、敵に対して「さらい」という意思表示ができるスグレモノ。

人/? U=全



NOT FOR SALE

ショックガン

本来は護身用で武器ではない。電気のビリビリを利用して相手にショックをあたえ、その間に逃げるというもの。最近日本でも見かけることがおおくなった。店/★★ E=0



\$300

エアガン

本物の銃ほど強力じゃないけど、かなり強烈。至近距離だったら、缶ジュースに穴をあけることくらいカンタンさ。ひ弱なロイドの強い味方。店/★★★★ E=0



\$1400

レーザービーム

宇宙人が使う光線銃。レーザービームを发射するが、操作がかなりむずかしい。こういうのはメカに強いロイドにまかせよう。使いすぎると壊れてしまう。敵/★★ U=0



NOT FOR SALE

デスビーム

これも宇宙人が使う光線銃。レーザービームよりすこし強力。紫色の光を発する。やっぱりことうメカものはロイドにまかせよう。敵/★★★ U=0



NOT FOR SALE

ボム

アメリカ陸軍が第1次世界大戦のとき使用していた日T25型爆弾。上部のひもに着火して使用する。戦艦中のすべての敵にダメージをあたえられる。ブ/敵/★★ U=0



NOT FOR SALE

スーパーボム

ボムの約2倍の破壊力をもつ爆弾。戦艦中のすべての敵を一発で倒せるかわりに、使用したばうもダメージをくらう。なかなか入手できないグッズだ。敵/★★★ U=0



NOT FOR SALE

火炎放射機

宇宙人を倒すと手に入れられる。もともとはアメリカ陸軍が使用していたウエポンだが、どこかの基地から宇宙人が盗みだしたと想像される。性能は非常に強力で、30mくらい先まで炎がまっすぐ届く。戦艦では、一度に敵全員にダメージをあたえることができるが、燃料に限りがある。敵/★★★★★ U=0



NOT FOR SALE

タイムマシン

これもティンクル小学校の理科の先生が発明したもの。4個ある発明品のうちのひとつ。

このタイムマシンを実際に起動させると、ある時代にもどるらしい。それがいつかは買ってからの楽しみ。先生の力作。人/? U=0



\$2775

きず薬

デパートのドラッグストアなどで買える。どんな傷にもよく効く。回復のアイテムとして、最高の一品だ。すこし高いけれどね。店/ブ/★★★★★ U=全



\$194

毒けし

その名の通り、毒を治す薬。カラダに入りこんだ毒を、過マンガン酸カリ溶液による酸化ですばやく中和させるのだ。ドラッグストアで手に入る。ブ/店/★ U=全



\$20

ナイフ

映画「ウエストサイド
ストーリー」にも登場
するアメリカの定番ナ
イフだ。工場の中で手
に入れられる。あつか
いは、ティディにまかせ
よう。

プ・店 ★★E=テ



\$580

最終兵器

これまた、ティンクル小学校の理科の
先生の発明品。「最終兵器」というくらい

なんだから、
使うときっと
とんでもない
ことが起こる
にちがいない。
先生の発明を
信じる信じないは、キミの
判断に任せる。
人？
U=□



\$1048

サバイバルナイフ

アメリカのきびしい自然
の中で改良をくりか
えされたサバイバルナ
イフだけに、その威力
は強力だ。ただし、使
いこなすにはかなりの
腕力が必要。

店 ★★★ E=テ



\$1200

アシガルソード

マジカントの地下大河
に通じる迷路の中で発
見できる不思議な形を
した剣のような武器。
やがて出会うティディの
ために、大切に保管し
ておこう。

プ/★★★★ E=テ



NOT FOR SALE

ペンシルロケット

サンクスギビングの南
の、スイートリトル工
場でその昔数多く生産
された。武器としても
使えるが、ロイドとの
友情の絆でもある。プ

★★★★ U=□



NOT FOR SALE

KATANA

日本からアメリカに渡
った伝説の名刀。鉄を
綿のように切ることが
できると言われている。
ティディのもてる最強
の武器だ。プ ★★★★★

★ E=テ



NOT FOR SALE

ロケット(ほんもの)

宇宙旅行や何かの実験
のためのロケットでは
ない。飛ばせば成功、発
明者は大満足だ。ティ
ンクル小学校の理科の
先生の力作。そのうえ
なんと本物だ。人/?
U=?



\$3485

カプセル



NOT
FOR
SALE

スピードカプセル / 食べるるとすばやさがアップする。ウ
ィスタムカプセル / 賢さがアップする。フィジカルカ
プセル / 体力がアップする。フォースカプセル / フォース
がアップする。ファイトカプセル / ファイトがアップす
る。プ(スピードのみは、プ・遺跡のサル) / ★★U=全

赤い草・マジックハーブ・でか袋

NOT
FOR
SALE

(\$30)



赤い草はマジカントに生える
単なる雑草だが、マジカント
北東の泉につけるとマジック
ハーブと言う薬草になる。ハ
ンバーガーの約半分のHP回
復能力をもつ。でか袋は、マ
ジックハーブが30個入った袋
で、マジカント人がくれる。

店・敵・プ・人 / ★★★★★
U=全

うがい薬

カゼをひいたら、まずうがい。ドラッグストアでも売っているけれど、レインティアの北に住む予言者に、あることをしたら、いっぱいもらえるぞ。

プ・店・人／★U=全



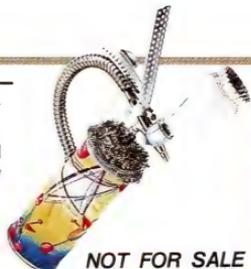
\$175

スーパースプレー

殺虫スプレーは使っているうちにこわれてしまうが、これなら何回使っても大丈夫だ。砂漠には必携のグッズ。大工場で入手できる。

プ／★★★★

U=全



NOT FOR SALE

やすらぎのコイン

マジカントで買うことができる不思議なコイン。これを装備するとディフェンスがアップする。「やすらぎ」かあ…いい響きだなあ。

店／★ E=全



\$260

まもりのコイン

やすらぎのコインと同じ店で売られている。効果は「やすらぎ」と同じだが、これのほうがよりディフェンス能力が高い。備えあれば憂いなし。

店／★★ E=全



\$648

まふうじのコイン

コイン・シリーズの最高峰。コインの中でもっともディフェンスアップ能力が高い。怪しい商人だが、この値段は信用してもいいみたい。

店／★★★★ E=全



\$1200

帽子

レインティア駅のおばあさんからアナに届けるようにとこづかった帽子。アナのファッションセンスがわかる唯一のグッズ。あかいつてカワイイよね。人

／★★★★ U=全

NOT FOR SALE



女神のうでわ

マジカントの神話にでてくる女神の魔力が、うでわをする者を守ってくれる。かなりのディフェンスアップが望める。マジカントにある店のまん中のお店で買える。

店／★★★ E=全



\$1510

妖精のうでわ

マジカントの伝説の妖精の不思議な魔力が、うでわをした者を守ってくれる。ディフェンスアップ用グッズ。マジカントにある店のまん中のお店で買える。

店／★ E=全



\$460

天使のうでわ

妖精のうでわと同様、ディフェンスアップ用のグッズ。天使の聖なる力が、うでわをした者を虹色の光で包みこんで敵の攻撃から守ってくれる。店

／★★ E=全



\$825

友情のゆびわ

マジカントの女の子が「わたしのことを忘れちゃだめよ」と言ってわたしてくれる。忘れられた男とのやりとりで、これをもっているとなにかあるらしいのだが。人／？ E=全



NOT FOR SALE

不思議なりボン

マジカントの地面を泳ぐ猫がアナにプレゼントしてくれる。これをつけるとアナのフォースがアップするという不思議なグッズ。戦闘の経験不足が補えるぞ。人

／★ U=ア



NOT FOR SALE

殺虫スプレー

ドラッグストアで売られている。フライ、ムカデなどの虫類はひと吹きで全滅できる。バイオ系の虫もOK。何回か使うとこわれてしまう。

店 ★★★ U=全



\$300

ぜんそくスプレー

ぜんそくの持病をもつ主人公にとって、なによりツライのがマッドカーなどの排気ガス。そんなときは迷わず、ぜんそくスプレーを。ドラッグストアで買える。店 ★★ U=主



\$148

しずくのペンダント

マジカントで買える3種類のペンダントのうちの一つ。しずくは水を表す。首にかけることによって、敵のファイアー系の攻撃から守られることだろう。店/★★★★ E=全



\$700

海のペンダント

数あるペンダントの中で、最高の防御能力をもつ。ファイアー、サンダー、フリーズなどのPSI攻撃に対して真価を発揮してくれることだろう。ホーリーローリーマウンテンのどこかがあるが、1個しかないのだからに装備させるのは慎重に考えたほうがいい。ブ/★★★★★ E=全



NOT FOR SALE

大地のペンダント

「しずく」と同様、マジカントで手に入るペンダント。大地は土を表し、身につけることによって敵のサンダー系の攻撃から身を守ってくれる。店 ★★★ E=全



\$700

炎のペンダント

身につけることによって、敵のフリーズ系の攻撃で受けるダメージを、少なくしてくれる。冷たくなる体を、このペンダントがあたためてくれるのだ。店/★★★★ E=全



\$700

エンジェルシード

大ウッドーの呪いをといたり、混乱状態に陥ったのを正常な状態にもどすときに使う。気をしっかりさせてくれるグッズだ。まるでお守りみたい。敵/★★ U=全



NOT FOR SALE

サイバーストーン

失われたPSIパワーを補充してくれるグッズ。戦闘中も使用OKだ。何回か使うと単なる石ころになってしまう。効率よく使うのがコツだ。ブ/敵/★★★ E=主・ア



NOT FOR SALE

フランクリンバッヂ

持っているだけで、敵のPKビームアをハネかえて敵にダメージをあたえられる。日・フランクリンが発明したという噂だ。ピizziからもらえる。ブ/★★★★★ E=全



NOT FOR SALE

入れ歯

レインディアの山の上に住む予言者のおじいさんの落とし物。これを届けてあげると、うがい薬をガッポリもらえるぞ。入れ歯って、ちょっとキモチワルイね。?/★★ E=全



NOT FOR SALE

めのうの釣針

マジカントの地下大河の主との戦いの後、手に入れることができる。これを使えば、いつでもどこでもマジカントにもどってこれる。神秘的なグッズだ。ブ/★★★★★ E=全



NOT FOR SALE

ハンバーガー

「ビーフ120%」で世界的に有名なチェーン店のハンバーガー。食べるとHPを回復してくれる。はじめのうちは、これ1個で十分すぎるくらいだ。

店 ★★★ U=全



\$25

フライドポテト

これもHPの回復グッズ。ハンバーガーの約3分の1の効果がある。ハンバーガーとセットで売られることも多いが、このハンバーガーショップでは別売り。

店 ★★ U=全



\$15

オレンジジュース

主人公の妹ミーがくれることですっかり有名になったが、これもHPの回復グッズのひとつだ。ハンバーガーの約4分の1の効果がある。店で買える。

店・人★ U=全



\$5

いちごとうふ



\$975

いちごとうふってどんな味がするんだろう。バレンタインの離れ小島の博士たちに、どんな味がきいてみたいね。HP回復にも使えるけれど、話をきくためのおみやげにもっていきたいもんだ。店 ★★ U=全

スポーツドリンク

これもHP回復グッズのひとつ。ハンバーガーの約1.5倍強の効果がある。かなり回復するので遠出にイイかも。デパートのフードショップで売ってるぞ。

店 ★★★★★ U=全



\$75

地下室のカギ

マイホームの地下室を開けるのに必要なカギ。マイホームの前の犬の首輪のところにについている。それにしても、不思議なところにあるんだなあ。犬／★★★

★★ U=全



NOT FOR SALE

通行許可証

サンクスギングの北にあるダンカン工場に入るために必要なグッズ。じつは期限切れなんだけれど、ま、じょうずに何とかだまして中に入れてくれ。道／★★★ U=全



NOT FOR SALE

動物園のカギ

マザーズテイ町役場の2階にいる助役のアポットさんが手わたしてくれる。何個でももらえるのは、ありがたいなあ。なんか、へん？

人★ U=全



NOT FOR SALE

ライブのチケット

バレンタインにあるライブハウスに入るためには、これが必要。ダフ屋かバラエティショップのどちらかで手に入る。日本と同じだ。ダフ屋が高いのまで同じ。店・人／★★★ E=全



\$350 or \$1200

幽霊屋敷のカギ

ハロウィーン郊外にある幽霊屋敷の入口のカギ。さすがにちょっとブキミな感じだね。ハロウィーンにいるローズマリー氏の娘さんがわたしてくれる。人／★★★★

★★★★ U=全



NOT FOR SALE

チケットの半券

アドベント砂漠の遊覧飛行を楽しむと、ひとりにつき1枚の半券がもらえる。これを10枚あつめると、戦車にも乗れるんだって。なんか遊園地みたい。人／★★★★

★★★★ U=全



\$0

パン

\$30

デパートのフードショップで売っている。本来は回復グッズで、ハンバーガーの約3分の1の効果がある。でも、ほんとはもっとすごいグッズなんだ。店ノ★
★★ U=全



パンくず

パンは「たべる」ほかに「つかう」ことによって、パンくずにもできる。このパンくずをさらに「つかう」と最初に使った地点にもどれるんだ。★★★★★
U=全



不思議なキャンディ

マジカントの泳ぐ猫がロイドにプレゼントしてくれる。これを食べるとロイドのフォースがアップするという不思議なグッズ。戦闘の経験不足が補えるぞ。人ノ★★ U=ロ



NOT FOR SALE

ARTIST PROFILE

武器類は、映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の博士になった気分で作れました。



アーティスト

カナイ
ヒロミさん

このコーナーで紹介したグッズを一生懸命作ってくれたのが、このカナイヒロミさん。彼女の本業は、おフトン・アーティスト。布と綿を素材に、アジの開きからジャングルまでなんでも作ってしまうという人なのだ。今度の仕事のために『MOTHER』をプレイした彼女の感想は、「マジカントが気に入ってるの。とくにフライングマンとカタツムリみたいなお城が大好き」。自分の仕事の感性とマジカントの不思議さは通じるところがあるんだろうか。ふだんの仕事とはまったく違うのに、こんなかっこいいグッズを作れるなんて、プロはすごいと思いました。(このグッズたちは、カナイさんの自由なイメージで作っていただきました)

テレホンカード

買うこともできるが、サンクスギビングの通行人のアンケートに答えてももらえる。度数は50。記念カードじゃないよ、念のため。人・店ノ★ U=全



\$50

ドル

『MOTHER』はアメリカの物語。当然、使われるお金は「ドル」なのだ。だから、マザーの買い物はすべてこんなのを使うんだ。日本のお金とちがってすごくカッコイイね。



キャッシュカード

CD (キャッシュティスベンサー) の前でこれを「つかう」にすると、お金を自分の銀行口座からおろせる。いつでもおろせるように、必ず持っていようね。★★★★★ U=全



NOT FOR SALE

地図

マイホームの地下室にある。冒険するほとんどの場所がのっている。迷ったら地図、だ。自分のいる場所を確認しながら、冒険しよう。プノ★★★★★
U=全



NOT FOR SALE

曾祖父の日記

マイホームの地下室で手にする。かなり、古いみたいで、カビが生えてる。「神のしっぽはどこにある。天かける舟の忘れもの。」などと記してあるが、何か深い意味がありそうだ。マジカントに入るための重要なカギににぎっているぞ。プノ★★★★★
U=全



NOT FOR SALE



鉄道

アメリカ大陸横断鉄道の支線で、通称「バラダイスエクスプレス」。イースター駅→サントクロース駅→レインティア駅→ハロウイン駅→スノーマン駅をむすぶ全長、約81.3マイルの鉄道。2両編成というアメリカではめずらしい短い車両編成がとられているのは、この辺りののどかさを表している。通勤ラッシュとは、まったく無縁の土地柄なのだ。しかし、サントクロース駅の南の道路を、どういうわけか大岩がふさいでしまって、現在は不通となっている。復旧の見通しはいまだに立っていない状態だ。

飛行機

第1次世界大戦で活躍した旧式の複葉機が、アドベント砂漠の上空をいまでも元気に飛びまわっている。なにを隠そう、この飛行機、じつは通称（おじいちゃん）が経営する航空会社（？）の所有物なのだ。地元では多少知られた遊覧飛行らしいのだが、一般客にしてみれば「遊覧飛行はいかがかね」と書かれた砂漠に立つ看板だけでは不親切だと感じてしまう。ともあれひとりたった5〜15ドルで、遊覧飛行ができるのは楽しいもんだ。それに、その半券を10枚集めたら戦車に乗れるらしいしね。



戦車

飛行機のとりにあるのが、この戦車。これも飛行機とおなじ時代の生まれらしい。形は古くさいが、（おじいちゃん）が大切にしているんだらうなあ、ワックスがよくかかってピカピカに光っている。プレートを見ると、「AT-19」という文字がある。大砲もよく磨きこまれているから、きっと岩くらいならブツ飛ばせるんだらう。この戦車、ちょっとオンボロだが、役に立つときが必ずくるのだ。ウソみたいだけど、ホントの話。信じてほしい。

ボート

殺ばつとしたホーリーローリーマウンテンの中腹に、目のさめるようなまっ青な湖がある。そこに止まっているのが、このモーターボートだ。エンジンは壊れているが、直せば動きそうな感じだ。こんなとき役に立つのが、メカに強いロイド。なんとかなる、と信じたい。ここに来るまで宇宙人との激しい戦闘に明け暮れてきたから、このボートでパーツと遊びたいと思うのはみんなの願いだ。湖を探検したい！



P.S.I. DATA FILE

ピーエスアイ データファイル

〈表の見方〉

-  : ∞ = 主人公が使える
: ∞ = 女の子が使える
-  : 一人 = 一人にきく
: 全員 = 全員にきく
-  : 使用するPP

回復タイプ

自分や仲間の体力を回復させたり、危険な状態から仲間を救うためのPSI。



ライフアップΩ

全身全霊を奮い立たせ、仲間全員のHPを、最大値まで回復させる高度なPSI。あなたがそんなピンチにならないことを願う。



ライフアップα

消耗したHPを回復するPSI。マジックハープと同じ回復力かと思っていそ。カナリヤ村に向かうころには、覚えるだろう。



ヒーリングα

敵の攻撃によって受けた毒を、体内から消し去る。化学反応ではなく、超能力が、毒素を体外に気化させる作用をするらしい。



ライフアップβ

ライフアップは、PP(超能力)を、HP(体力)に還元するもの。αの約2倍の効力がある。かなり使用頻度の高いPSIだ。



ヒーリングβ

仲間のマヒ状態を元にもどすPSI。ある種のショックを与え、マヒした神経を正常にする。「カツを入れる」ようなもの。



ライフアップγ

体にたまった疲労を取り去り、エネルギーを注入する。仲間一人のHPを、最大値まで回復してくれる。有効だが、消費PPも多い。



ヒーリングγ

石にされて、カチンコチンの仲間をやわらかくする。一説によると、石になるのは、麻薬的な快感があるらしいので、中毒になると危険。



ライフアップδ

仲間全員のHPを、ある程度回復してくれる。PKファイア系のPSIなどで、全員がダメージを受けたときに、つかうと便利。



ヒーリングδ

敵の催眠術でグースカ眠ってしまった仲間を起こす。自分自身にはかけられないので、使える本人が眠ってしまうと、むなし。





スーパーヒーリング

意識不明になってしまった仲間を生きかえらせる。「復活」と言わず、「カムバック」と言うのが「MOTHER」では正しい。

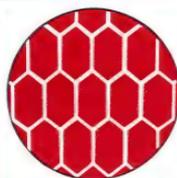
PKフリーズ α

強力な冷気で敵をつつむが、大ダメージは期待できない。砂漠でこのPSIを使うと、すずしくなったような気がするから不思議だ。



攻撃タイプ

敵にダメージを与えるためのPSI。火炎、吹雪、熱線、電光の4タイプがある。

PKフリーズ β

視界を失うほどの猛吹雪をまきおこし、敵のHPを奪う。風速が1m上がると、体感温度は1°C下がる。強風を伴うのが α と異なる点だ。

PKファイアー α

指先からほとぼりし出る、炎のつぶてが敵に襲いかかる。敵全員にささやかなダメージを与える。攻撃系PSIの入門編という感じ。

PKフリーズ γ

敵の体内の水分を、一瞬にして氷結させ、危機的状態におとしめる。たいへん危険な破壊力を持ったPSIなので、悪用しないでね。

PKファイアー β

炎が敵の全身をつつみこむ。 α の約3倍の威力を持つが、使った本人がびっくりするような大ダメージは期待できない。

PKフリーズ δ

α ~ γ の進化形で、敵全員のHPを奪う。敵一人あたりのダメージは、 β の約2倍。集団で現れる敵に対してはかなり有効だ。

PKファイアー γ

巨大な火柱が立ち昇り、敵を火炎地獄に招待する。 α の約5倍のダメージを奪う。スノーマン周辺など、寒い地方の敵に有効だ。

PKビーム α

指先に集めたオーラを光線にして、敵めがけて放射する。ファイアーなどの自然物でなく、自ら光線を作り出す点で、より高度なPSI。

PKファイアー δ

火山の噴火のような、業火が天を焦がし、敵を焼きつくす。火災というよりは、むしろ爆発に近いイメージだ。敵全員に特大ダメージ。

PKビーム β

両手のひらに集めたオーラが、いちどんと明るく輝く瞬間、光を束にして解き放つ。束を束にして、光を拡散させない方が破壊力がある。





PKビーム α

全身がピンクのオーラにつつまれ、振り上げた両腕から放たれた白い閃光が、敵をつらめきとおす。一撃必殺/究極の攻撃系PSIだ。



補助タイプ

敵への攻撃に、より一層の効果を与えるための補助的PSI。



PKビーム Ω

敵全員に大ダメージを与える強力PSI。これを使って、目前の敵が、次々と倒れていくとき、アナは少しだけ悲しい気持ちになる。



ブレインショック

敵の脳波に異常をおこし、混乱状態におとしいれる。ただでさえ、目つきのあぶない敵が、もっとあぶなく見えてくるから、不思議だ。



PKサンダー α

敵に軽い電気ショックを与えるPSI。使用後、使い手本人にもわずかだが、ビリビリとしたシビレが残る。少しずつ慣れておこう。



ブレインサイクロン

ブレインショックの進化形。一度に敵全員を混乱させる。ちなみに自分が混乱したときは、チェックを選んでおくと、自滅しないぞ。



PKサンダー β

手のひらに作り出した電極をショートさせて、敵がけて放電する。見た目は小さなイナズマだが、威力は α の約5倍もある。



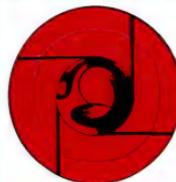
さいみんじゅつ

敵を眠らせてしまうPSI。動物など、つぶらな瞳の敵にはよく効く。当然、ロボット系の敵にはまったく効かないので注意。



PKサンダー γ

空気中の電流を自在に操って、敵全員にカミナリを落とすPSI。敵一体あたりのダメージは、 β とほぼ同じと思ってくれていいぞ。



パラライシス

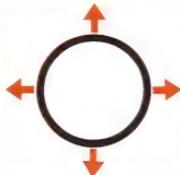
インドの大エスパー・ダイバ=ダッタが得意としたPSI。敵を石化にしてしまう。石化は麻薬的な快感を伴うので注意して使いたい。



ダークネス

敵の視神経にショックを与え、盲目状態にする。視力を失うと、敵は、攻撃の命中率が約2分の1になり、空振りが多くなる。





オフェンスアップ

仲間一人一人の攻撃力を一時的に急増させる。一番オフェンスの高い人にかけてあげるのが正解。もちろん戦闘が終ると、もともとの。



防 御 GUARD タイプ

敵のPSIを封じたり、敵からの攻撃によるダメージを軽くしたりするPSI。



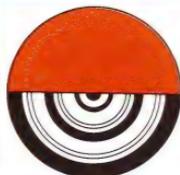
クイックアップ

戦闘中、仲間一人のスピードを高めるPSI。バトルは先手必勝がセオリー。そう言う意味では、とても攻撃的な精神の産物だ。



ディフェンスアップ α

仲間一人のディフェンス値をアップする。自分より1ランク上の敵と戦うときは便利。あなたがもし慎重派なら、使用頻度は高くなる。



シールドオフ

敵のはったシールドを破壊するPSI。シールドなどおまかいナシに、たたかいまくるタイプの人には、無用なPSIかも。



ディフェンスアップ β

仲間全員のディフェンス値を、一度に上げてくれる。“ねばり”を必要とする、強敵との戦闘に有効。ゲーム終盤での使用が多いはず。



ディフェンスダウン α

敵の筋肉を弛緩させて、ディフェンス値を下げるPSI。なかなかダメージの奪えない“カタイ”敵に使うのが有効だ。



サイコブロック

敵のPSI攻撃を封じ込めることができる。PSIでしか攻撃できない敵に、これをかけると、相手の苦悩が手にとるようにわかる。



ディフェンスダウン β

α のグレードアップ版。敵全員のディフェンス値をぐーっと下げる。強敵ぞろいの集団に出会ったときつかうと、少しホツとするね。



サイコシールド α

オーラを使ったPSIの応用編で、仲間一人の周囲に、エネルギー・シールドをつくり出す。敵からのダメージが約半分になるぞ。



サイマグネット

敵のPPを奪い、自分のPPにプラスする経済的なPSI。消費PPは0、吸収PPは10。少しじれたいけど、なかなか役に立つ。



サイコシールド β

仲間全員にサイコシールドをはってくれる。ディフェンスアップと併用すると、ダメージが一気に減って、戦闘がぐーんとラクになる。

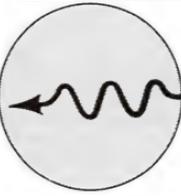




パワーシールド

攻撃をはねかえし、逆に、敵にダメージを与える。超強力なバリア。「我が身をつねって、人の痛さを知れ」ってことだね。

♀	△
一人	
9	PP



じげんスリップ

勝ち目のなさそうな敵に、運悪く出会ってしまったとき、100%逃げられる。消費PPがけっこう大きいので、残値と相談しながらね。

♀	△
全員	
16	PP

特殊タイプ

前出の3つのジャンルには含まれない、独立した特殊効果PSI。



テレポーション

イースターでガリクソンさんの赤ちゃんが伝授してくれる。今まで行った町には瞬間移動OK。ただし“大いなる助走”が必要だ。

♀	△
全員	
3	PP



テレパシー

あなたが、始めから持っているPSI。でもあなたは、これが超能力だとは気づいてないかも。ごく自然に話しかける要領で使ってね。

♀	△
1	PP

ARTIST PROFILE

●アーティストプロフィール●
イラストレーター
タナカノリュキさん



日比野克彦さん、谷口広樹さんとの「芸大3羽ガラス」の1人として活躍のタナカノリュキさんが、『MOTHER』のPSI

45種のシンボルマークのデザインにとり組んでくれました。ファミコンはしたことがないそうですが、糸井さんが「MOTHER」というタイトルをこのゲームにつけていたことは、とても気になっていました。

タナカさんは芸大デザイン科の卒業、第3回JACA展大賞受賞というイラストレーターとしては華々しいデビューを飾りましたが、今、世の中

「アートのマザー」を探る気持ちでとりくみました。

が決めているアーティスト、デザイナー、イラストレーターという分類にはとても抵抗を感じていました。生きているという感覚そのものをどうイメージ化するかアートのやってきたことですから、技術的な分類でアートを区分けできるはずがないと確信していたからです。芸大以来の日比野さんたちとの友情も、じつはイラストの分野からどう抜け出していくかという、共通のテーマをそれぞれが持つことで、ますます深まっていったようです。

一緒にオーストラリアの原住民アボリジニとの共に取り組んだのも、われわれが知っているアートの底にもうひとつの「アートの母親」があるはずだという実感を持ったからだと思います。つまりタナカさんたちにとっての最大の関心は「アートのマザー」なのです。超能力というジャンルも、人間のコミュニケーションの母型をさぐれば、少しも不思議な世界ではありません。今回のサイバワーのマークも、友達になったアボリジニにも通じるかな、という想いでつくったそうです。

HOW TO 限りあるPPを最大限に使うには…

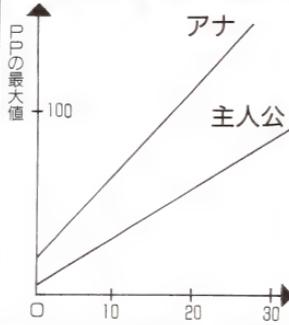
PSIは非常に便利。そのため、つい頼りすぎ、PPが不足してしまう、という場面が起こりがち。

仲間のPPには限りがあるのだから、使い過ぎないこと。つまり効率よく使うことが、PSI戦略上、最も重要なポイントになるだろう。特に回復系統と攻撃系統のPSIは、種類が多いので、その場面にじた威力のものを使い、消費ポイントのムダを出さないように。

また、主人公とアナのPPをうまく割りふって使うことも大切だ。

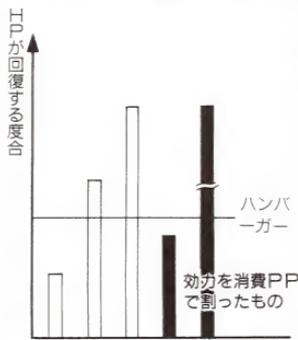
PSI名	PP消費	威力	備考
回復系	174	224	30
炎	107	167	27
氷	116	0	27

■レベルと最大PPの変化



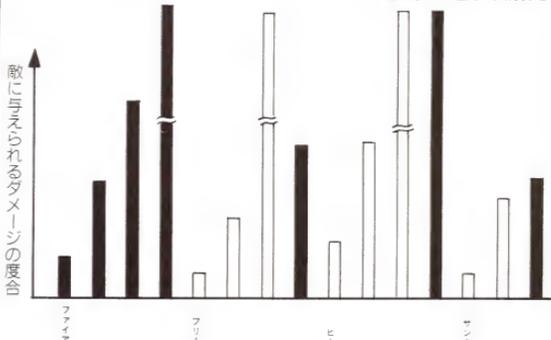
アナはPSIの達人。覚えるスピードも早く、PPの最大値の伸び幅も主人公の約2倍。

■ライフアップ系PSIの効力



黒グラフで示したものは仲間全員に効力がある。γとΩは上限値まで回復。

攻撃系PSIの威力



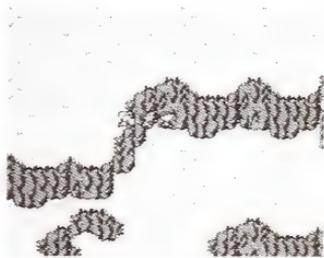
黒のグラフで示したものは、敵全体に威力を発揮するPSI。ファイアΩとビームγは敵に死を。フリーズγを受けた敵はあと一撃で死ぬ。

ハイテクニク テレポーターションの助走中に曲がることも可能!



実は、テレポーターションの助走中にコントローラーの十字キーを操作すると、仲間たちの進路を変えることが可能。これを利用すれば、どんなに狭い場所でも、テレポーターションに必要な助走距離を確保でき、どこからでもテレポーターション可能だ。

ちょっと指先は痛いけど、このテクニクを覚えておけば、どこでピンチに陥っても脱出することができる。



▲こんな、段差のある所でもテレポーターションが可能。

宮本茂

●「スーパーマリオ」プロデューサー
(任天堂)

アイデアとアニメの『マリオ』 ことばと物語の『MOTHER』

10年程前、ほとんどのコンピュータゲームは、プログラマーだけの手で作られていた。少し進んだチームでも、デザイナーが絵を描いて、スケッチをプログラマーに渡した程度だったと思う。音楽も、音響プログラムを作る人が作曲していたから、よくベートーベンでゲームオーバーというシーンを見かけたものだ。

私が初めてゲームのディレクターを始めた時、つまり、『マリオ』が初めて『ドンキーコング』に登場した時、私はディレクターとしてのゲームのアイデアと、デザイナーとして、登場するキャラクターをどうアニメーション化してやろうか、という両面から作り始めた。『MOTHER』の場合、糸井さんは、ことばと物語という視点から、ゲーム作りを始めたと思う。そういう意味で、マリオが生き生きと動いてくれたのと同じように、『MOTHER』の登場人物に、糸井さんは、生活感のある生命いのちを吹き込んだと言える。RPGはシナリオが大切と、言葉ではよく言うが、実現は難しい。『MOTHER』のシナリオは本当

の意味で、物語の持つ作者と読者との新しいつながり方を表現していると思う。

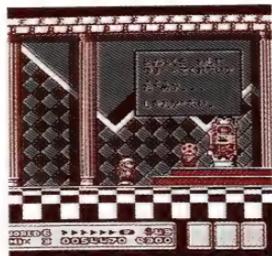
例えば、哀しい男フライングマンや、子供達の町で「お金のことは、よくわからないけど…」と、けなげに世話をしてくれる子供の存在。あつかましくも2度3度と、彼らの家に足を運ぶ自分を、恥かしく思いながら、その子供の顔が思わず頭に浮かぶ時など、この、ゲームという方法でしか実現できない新しいジャンルとしての演出を感じる。

今、机の上で流れているアルバム『MOTHER』を聞きながら、『スーパーマリオ』のころを思い起こしてみると、音楽一つを取っていても、各ジャンルのプロが参加した総合メディアに、また一歩近づいたなと感心してしまう。あのころ、ほんの3~4年前にくらべると……。

プロの作曲家のようにとか、なんとか見劣りしないようにとか、そんなことを考えながらゲームを作っていた。それが今は、いろんなジャンルのプロに、本気でゲーム作りに参加してもらえる。しかしゲーム作りはまだ

まだ、プロはいない。そんな若いジャンルを色々なジャンルのプロが参加することによって、ファミコンを新しいジャンルとしてのメディアと呼べるようにしたい。そういう意味でも今回、糸井さんが本気でゲーム作りに参加してくれたことは、とても大きな意味があったと思う。

お疲れさまでした。



C H A P T E R 4



「MOTHER」によせる7つの証言

All About MOTHER

『MOTHER』のセリフとキャラクター

キャスティングを愉しめ!



泉麻人

いずみあさと 1956年東京生まれ。本名朝井泉。慶応大学卒業後、「週刊TVガイド」「ビデオコレクション」の編集者をつとめ、フリーとなる。「カジュアルな自閉症」「ナウのしくみ」などで若者文化を代弁する人気作家。

この原稿を書いている時点で僕はまだ『MOTHER』(発売前にお借りしたデモカセット)を終えていない。大詰めの(と思われる)ホーリーローリーマウンテン頂上付近まで登ってきて、穴の前の岩がどげられないのだ。

やっば、あの岩をどけて穴に入っていくんだらうなあ、きっと。ま、この文章が本になる頃には、「とんでもなくくだらないことで悩んでいたんだなあ、あの頃は。オレも青かったぜ。」と、高校時代に書いて結局出さなかった恋文を机の引き出しの底に見つけて久方ぶりに読み返している大人——のような心境で、穴の前の者、の思い出などに浸っていることであらう。

というわけで、不覚にもまだゲームはフィニッシュしていないが、『MOTHER』について書く。僕が依頼されたテーマは、ゲーム登場キャラクターと、彼らの放つセリフに関してである。

達者な脇役者たちはどこにもいそうな人ばかり。

『MOTHER』登場キャラクターの基本コンセプトというものは、「あっ、こういうやつって、いるよな」みたいなことではないかと思う。各町で出会う人々のセリフというのが、僕らがたとえば新橋から六本木まで乗り合わせたタクシーの運転手さんであるとか、アパートを借り

るときにお世話になった東中野駅前の不動産屋のオヤジであるとか、そういった巷のおかしなヒト、妙なやつ、を彷彿できるように計算されている。

ゲーム序盤で出会うキャラクターで、なかなかいい味を出しているのがマザーズデイの町長であらう。

「いやなに……墓場にもどもか迷いこんでね。」
「きみでは無理かなあ、期待してるんだけどなあ。」と、“ぼく”に墓場行きを促し、みごと迷い子(ピッピ)を救い出して戻ってくると、その手柄は自分(町長)のものとし、さらに凶々しくも「ところでついでとっては、なんだが……」動物園の事件のほうもひと頑張りしてみちやくれなにかね?とくる。で、「からだのぐあいさえよければ、わたしもいくんだけど……」こういうオヤジいますよね、どこの世界にも。映画やTVドラマにするとしたら、伊東四郎か小松政夫だろうなあ。(ちなみにピッピは山瀬みあたりでいきたいなあ)

マジカントの住人はコメディアンで埋められそう。

達者な脇役が揃っているポイントとしては、やはりマジカント国であらう。ここで一番おいしいのは何だって「森のギター弾き」である。「ギターの音が邪魔で、ものを考えられないよ。

あっ！自分がギターを弾いていたのか。まいったまいった。」

これ、竹中“中津川ジャンボリー”直人、だよな(岡林信康がまじめに演ってもいいけど)このヒトには、ゲームの進行とは関係なくふと会いたくなって“めのうのつりばり”を使ってしまう。

ゲーム後半になると忘れてしまうキャラク

ターではあるが、マジカント城裏手に棲むフライングマン兄弟のキャラクターもなかなか捨てがたい。「ワタシハ ふらいんぐまん。アナタノチカラニナル。ソノタメニ ウマレテキタ」「アニハ ウツクシク タオレタトキキマス。ツギハ ワタシノバンドス」。元ヒップアップ・島崎俊郎の一人五役、で観たい。

アドベント砂漠の飛行機乗りオジサン。このヒトのノリも好きである。チケットの半券を十枚貯めていよいよ戦車に乗せてもらうときの「ハハハ、うれしそうな顔してるな」のフレーズ、好きです。この役は僕、絶対「谷啓」だと思っただけです。砂漠の真ん中で、意味なく、戸タムレ、タムレ、愛してタムレ〜とか唄い踊って待っていて欲しい。砂漠の地下遺跡のサル軍団は、その他のクレージーキャッツ+小野ヤスシ、ジャイアント吉田あたりを想像させる。

敵キャラにも懐かしい面々がいっぱい。

ま、このように、「このキャラクターはこの役者で」という遊びをやっているとキリがないわけであるが、戦闘モードのキャラクターでは、



▲森のギター弾き



▲マザーズデイの町長



▲クイーンマリー



▲ビビビ



▲ブラブラ団のボス



▲飛行機乗りオジサン

「おじさん」がいい味出している。風貌的にいうと、「おじさん」役は矢崎滋あたりがハマる。すぐに「われにかえて」しまう淡泊で、実は気の弱そうな性格も、矢崎あたりがぴったりであろう。「おじさん」に較べて、しつこくてどう猛な「おばさん」は、富士真奈美。R&Rのメロディに乗って現れるイカれた「おにいさん」は林家しん平(漫画家の「みうらじゅん」って説もあるが)。しん平は、ブラブラ団のボス(主人公の助っ人友人)の役のオーディションに落ちて、おにいさん役におちつくというパターンであろう。ちなみに、ブラブラ団のボスは三浦洋一。眼鏡をかけた気の弱そうな「おともだち」は大江山千里、PSIを使ういなす不思議な女の子は、やっぱり宮沢りえ、かね。マジカント国の女王マリー・斉藤由貴、くま(グリズリー)・笑福亭鶴瓶、スターマン・高島政宏、声だけ出演のパパ・児玉清、さて主人公の「ぼく」は誰にしようか？

こうやって、自分なりにキャストイングしてセリフのやりとりなどをゆっくりと(ここはオレならこう切り返すのにな、みたいなことを考えつつ)愉しむ。『MOTHER』は単に悪者を早くやっつけたい、というゲームではない。

『MOTHER』にみるアメリカ80年代文学

子供もおもしろい、 大人はもっとおもしろい、



高橋源一郎

たかはしげんいちろう 1951年広島県生まれ。横浜国立大学除籍後、建築現場などで働きながら各地を転々とする。81年『さよならギャングたち』でコッ然と作家デビュー、ス々の大型作家の出現だった。初代三島賞受賞。

現代のキャラクターが生きて いる、はじめてのRPG。

『MOTHER』を始める前には、ある危惧がありました。もともとRPGというタイプは、時代劇、つまり中世の物語にびったりハマったタイプのゲームなんです。それを現代版に形をかえて面白いのか、説得力があるのか、若干心配していました。ところが、やってみて大変面白かったというのが正直な感想です。

ゲームは、ポルターガイスト現象で、はじめられます。今までのRPGなら、行方不明のお姫さまを捜したり、宝物を探したりというあらかじめ決められたテーマがあります。現代物の場合、お姫さまもいないし、宝物もないから、なぜ行くのかという目的が、具体的にありません。

ところが現代には、少年がなにかを求めて冒険する現代の少年文学のセオリー、アドベンチャー小説という定型があるのです。

これが、目の前ではじめからすんなりゲームになっているのを見て、大変痛快でした。

具体的に言うと、敵キャラの場合、中世物なら魔物や化物が出てくるのが、現代物でどうするかと思えば、宇宙人、おじさん、おばさん(128)

や動物たちが何者かにあやつられて怖くなって出てくる形から現代のトラックや自動車までちゃんとキャラクターになっています。

「殺さない」の思想は、 よい冒険小説の後味のよさ。

そして、なにより一番感心したのが、敵キャラを「殺さない」ということです。ふつうのゲームでは、残酷にどんどん殺していくわけだけれども、それは僕らのサディスティックな欲望を解放するものとして、ゲームには不可欠だったわけです。でも『MOTHER』では「われにかえる」になっている。これは、作者の考えが、感じ方がゲームの中心にまで生かされているわけで、非常に気持ちがいいのです。

サディスティックに相手をやっつけるのも、決して気持ち悪いわけではないけれども、スプラッターな映画や小説を読んだあとの、若干の後味の悪さを感じないわけにはいかない。

ところが、少年文学のいい物を読んだ時には、非常に後味がいい。これです。この方向に、このゲームの気配りが具体的にいっぱいあることに気づいていったんです。これは説得力がありました。これが『MOTHER』が少年冒険小説の定型をみごとにゲームにとり入れることに成功

ハックルベリー・
フィンの冒険マーク・トウェイン
村岡花子訳

新潮文庫

▲少年冒険小説の古典的名作

無限
コンチェルト

早川書房

▲80年代冒険ファンタジー



▲ドアのこっちと向こうの冒険世界

した一例だと思えます。

広大な空間の水平移動こそ、 アメリカ冒険小説の特徴。

現代のアメリカ文学にも、奇しくも『MOTHER』的な小説が2冊あります。スティーヴン・キングの書いた『タリスマン』とグレッグ・ベアの『無限コンチェルト』です。そしてもっと面白いのは、『無限コンチェルト』の「あとがき」によると、ベアは自分の小説を書きあげてから、『タリスマン』を読んで「えーっ、似てる!!」と絶句したことです。この偶然は『MOTHER』にも言えます。こういう物語で、良質な物語作者が書かざるをえない時代がきているということでしょう。

主人公の少年が、現代に生きているにもかかわらず魔の国を冒険して帰ってくるという設定です。

少年が冒険をして、大人になって帰ってくるというのは、アメリカ文学の主要テーマです。

『ハックルベリー・フィンの冒険』、現代版で言えば、サリンジャーの『ライ麦畑でつかまえて』と、最もアメリカ的なアメリカ小説なのです。

教養小説や青春文学はどの国にもありますが、アメリカ物は、少し年齢が下の少年が荒野をさ

まよって、大人になって帰ってくるという話が
多いような気がします。ヨーロッパの場合は、
青年が恋をして苦しんで、そして別の次元の人
間になる。これとはちょっと肌ざわりが違います。

アメリカにはウィルダネス、荒野があるんで
す。もともとアメリカはフロンティアの国で、
西のほうに未知の世界があって、そこへ旅する
ことと少年が大人になることが、うまい具合に
重なります。恋愛も、その旅のひとつの要素です。

ヨーロッパでは、すべてが垂直移動になりま
す。下降して魔の国に行くこと、上昇して天国
にまで行くこと。生と死の垂直移動ですね。

それに対して、アメリカは基本的に水平移動
です。魔界に行く場合でも、若干ヨーロッパ的
な匂いがありますが、マップを移動して行く。
ずうっと横移動ですから、RPGなんですね。
ハックルベリー・フィンもミシシッピー川を数
千km上り下りする。このことにアメリカ人は、
郷愁をささわれるのです。

「家族の再生」は、 80年代アメリカのテーマ。

もうひとつ、現代のアメリカ文学に特徴的な
「崩壊したあとの家族の再生」というテーマが
『MOTHER』にもあります。

家族が崩壊したあとの話というのは、70年代のアメリカ小説に多くあります。アメリカ人にとっては、50年代が黄金時代、60年代が波乱・動乱の時代、子の父に対する異議申し立てがあり、70年代にはその傷跡が残ったという思いがあります。

80年代になると、傷跡からの回復、つまり黄金—動乱—傷跡—回復というプロセスがあるんです。具体的には、父親の世代もしくは兄の世代が、ベトナム戦争に行き、傷病者として帰還する。死者や不具になった人や傷を受けた人がワン・ゼネレーション上において、その弟や妹の世代が、今のアメリカ文学を書くわけです。

それと同時に、60年代には家族関係がドラスティックに変った時代でもありました。離婚した母がいたり、未婚の母がいたり、いわゆる母子家庭です。あるいは父親を戦争で失った家庭だったり、加えて性革命があったり、ファミリーがいろいろな意味で解体していった時代でした。

その弟や妹たちは、エイズという別の方向からの攻撃もあって、あるいは実際に家族内に傷があるので、それを癒そうという気持ちが強くなって、家族の見直しが始まるわけです。

家族を解体しようというのではなくて、むしろ出て行った後で、戻ってくる感じなんです。「もうそういうのはよそう」「50年代はよかったじゃないか」と。

だから逆に少年の話というのは、少年が家族を結びつける絆なんです。少年が旅に出て帰ってくるということは、家族自体、家族本来の良さに戻ってくることのメタファーになっているんです。

キングの場合でも、少年には頼られる父親がほのかに後ろにかいま見える。つまり少年がひとりぼっちというのではなくて、家族というものに暖かさがあって、そういう家族、確固とした50年代の家族に戻りたいという感じとダブっているわけです。

黄金の50年代への バック・トゥ・ザ・フューチャー。

『MOTHER』にも50年代のニュアンスがいっぱいあります。音楽もそうだし、リーゼントのお兄さんといい、あれは家族がちゃんとしていた時代のものなんです。

ちょうどRPGが、中世にその時間を設定したのと同じ意味で、現代のアメリカ文学にとって50年代は、父親のいた時代、黄金の時代だったのです。

ホイジンガに『中世の秋』という名著がありますが、この本は中世の復権をしたものです。「暗黒の中世」という中世観の誤りを指摘して、ほんとうは、人々の感覚がある意味で咲きほこっていた、黄金の秋の時代であったと、ホイジンガは書いています。

ちょうどそれと同じ感覚を、アメリカ人は50年代にいだくのです。ハイスクール、ファースト・キス、卒業パーティー、そう『アメリカン・グラフィティ』の世界がそれです。働き者のお母さんがいて、威厳を失わないしっかり者のお父さんがいる。『グーニーズ』と『アメリカン・グラフィティ』は思想的には、ひとつです。『クレイマー・クレイマー』の時代に育った子供は、家庭が壊れているから冒険どころではないわけです。ところが、少年が成長して80年代になると、「もっとやさしくやろう」という気持ちになって、個人の記憶としての50年代に『バック・トゥ・ザ・フューチャー』していくわけです。リーゼントのお兄さんとトコトンけんかをすれば、心が通じる、これが50年代です。今、現代物に普遍的な定型を作ろうとすると、50年代のアメリカになるんです。

超能力も、過去と現代を 結びつけるゲームの武器。

超能力も50年代という過去と現代を結びつけ



▲映画もヒットのオカルト名作

ライオンと魔女

C.S.ルイス作
栗田典二訳



▲『ナルニア国物語』のシリーズ



▲少女ドロシーのオズの国での冒険物語

るものとして、^{あらた}新しい重要な要素です。80年代はメカニックな時代ですね。システムが^{きょうこ}強固にあって、タイムスリップのおこりにくいものが見まわ^{みまわ}るに多いのです。何かで補わなくてははいけません。アメリカ人にとって50年代が中世に属するものだとすると、中世であらしめる武器が必要になってくる。それを超能力に代行させているところがあります。

超能力は、メタファーとして自分の内に眠っていた過去の能力、秘められた能力ということになって、現代でも現代でないところへ行くことこの代表になるのです。キングの『キャリー』はその代表でしょう。失われた時代に繋げるものとして、少年少女に超能力を持たせるということが、RPG自体をゲームとして成立させるキーとしての重要な要素にもなるという、ふたつの面があると思います。

現在、アメリカには、フロンティアの消滅という問題がありますが、イメージとしてのアメリカはいぜんとしてフロンティアを求める国なんです。『未知との遭遇』や『E.T.』は実はアメリカ人にとってのフロンティアなんです。アメリカ人は絶えず自分にとっての外部に向かって境界を^{きょうがい}広げていきますから、そういう意味

で宇宙人たちはインディアンなんです。

そして現代では、この未知の外部との交信としての超能力も不可欠なものになるわけです。

『MOTHER』は必要にして十分な少年冒険小説だ。

そして、英米文学にとって重要なジャンルとしてファンタジー文学があります。C・S・ルイスの『ナルニア国物語』もそうですが、少年文学とファンタジー文学を繋げる重要なキーが、じつは「マジカント国」なのです。

現代が直接、ファンタジーの世界に繋がっている場所があります。そのファンタジーの世界を旅するというのもフロンティアなんです。『ナルニア国物語』でも『オズの魔法使い』でも、ファンタジーの世界の抜け穴は家の扉なんです。

そういう意味で、『MOTHER』には、50年代物の少年冒険小説と、ナルニア国式のファンタジー小説の要素が、両方ちゃんと入っていて、必要にして十分な少年物の物語の要素が全部そなわっています。アメリカ人は、こういう物語を読んで、元気が出るんです。

『MOTHER』が、アメリカで売れない理由はひとつもない、と言えるでしょう。(談)

『MOTHER』の中のアメリカ映画

スπιルバークがキーワード



鏡明

かがみあきら 1948年生まれ。本業は電通CMディレクター。SF小説、アメリカ映画の造詣の深さは定評があり、「本の雑誌」を皮切りに書きつがれたSF書評は作家たちの情報源にもなっている。大のファミコン通。

『MOTHER』はそうか！
スπιルバークしてるんだ!!

『MOTHER』って、ものすごくアメリカしていると、思うんだよね。

何がそう感じさせるのかと、やりながら考えてたんだけど、ま、あんまり本気で考えてやしないよ、ゲームやってる方が面白いんだから。とにかく、そうか、スπιルバークしてるんだ！と突如、思いついたわけ。

たとえばね、最初に電気スタンドが攻撃してくる。それは、びっくりしますよ。こ、こいつら、何を考えておるのだ。

以来、私は、家の中を歩き回りながら、ソファに用心し、アームチェアに気を付け、ベッドに近付かないようにし、電話が鳴ったときには、逃げようとしたのだ。で、あとで思ったんだけど、あれはやっぱり『ポルターガイスト』だよ。スπιルバークのプロデュースしたやつ。

スティーヴン・スπιルバークに関しては、色々、意見はあるでしょうが、ものすごくアメリカ的なものか根底にある人だ。古き良きアメリカの夢みたいなものが、彼の作品には常にある。それが『MOTHER』の雰囲気に通じているような気がする。

強引にも『MOTHER』に、スπιルバーク探しをしてみよう。

(132)

強引ではあるけれど、スπιルバークをキーワードにして、少し『MOTHER』を見てみようか。

サンクスギビングあたりにくると、マッドトラックって、出てくるじゃない。あれ、『激突』のトラック、思い出すよね。スπιルバークの処女作。ひたすら主人公の車を追いかけてくる巨大トレーラー・トラック。不気味であった。パチンコがあったり、洞窟があったりすると、おお、『グーニーズ』か、とも思うけれども、これは考えすぎかもしれない。

順不同だよ。クライマックスのホーリーローリーマウンテンでは『未知との遭遇』か、思い出されちゃうし、そう言えば「リトルソーサー」は、デザインはちがうけれども、何となく『東8番街の奇跡』を思い出すよね。

後半で使えるようになるテレポーション。あれを初めて見たときには、もう大笑いしちゃってさ、ただただ、三人を黒焦げにして喜んでいただけだけれども、あれ、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』のタイム・スリップですよ。ことに、到着したときのブレーキのかかり方というのは、実にその、うまいアレンジだと思う。好きでなければ、できない。言っとくけど、ここに挙げたのは、必ずしもスπιルバーク監督という意味ではないよ、プロデュースも含めての話ね、蛇足だけど。

こうなると、『ジョーズ』と『E.T.』も、見つけたいんだけど、うーん、うまく思いつかな

かった。

敵キャラロボットたちは懐かしのSF映画。

ついでに言っとくけども、だからといって、みんなスピルバーグということではない。昔のSF映画ネタも、けっこう出てくる。たとえば後半に出てくる「ジェーン」をはじめとする女性型ロボット、あれは当然、『メトロポリス』の「マリア」ですよ。この「マリア」のイメージをうまくアレンジしてたのが、あの『スターウォーズ』のC3PO。「オールド・ロボ」は、昭和三十年代や四十年代のロボットのオモチャというのが元ネタという気もするけれど、あの名作『禁断の惑星』のロビー君であっても、おかしくない。あの名作！、なんて言っても、知らない人には関係ないけどもさ、何？ 犯人は「イド」であったのか！、という結末には、私なんかは、かなり感心してしまった覚えがある。

思ったよりも強くなかった「スターマン」は、『地球が静止する時』の巨大ロボットの思い出したなあ。これもまた、実は主人と思っていた方が操り人形みたいなもので、ただのロボットだと思っていた方が、本当は——という逆転した真相を知ったときには、本当、すなおに感銘を受けてしまったものだ。子供の頃の私は、何とも純朴な少年であったのだ。それが今では——こんな裏目読みとか、邪推とか、妙なことを考えちゃって、これを読んでる少年少女だったなら、こういう風にならないように気を付けたまえ。

映画ノートをとりながらもう一度『MOTHER』をやりたい!!

最初の方の動物園に出てくるゾンビたちは、別にマイケル・ジャクソンの『スリラー』でも、ジョン・カーペンターということでもないだろう。ゾンビというのは、妙にポピュラーなもの



『未知との遭遇』より(RCAコロムビア・ピクチャーズ・ビデオ)

です。ただね、あの中「ゾンビもどき」の姿形ってさ、どうも糸井重里という人と似てるような気がする。いや、きつとちがってるでしょうね、これは。

そう言えば『十三日の金曜日』も、どっかで出てきましたね。

これは、単に、私の連想に過ぎないだろうけれども、マジカントの中で「泳ぐねこ」が出てくるでしょ、地面を泳いでるのも含めて、ビートルズの『ヘルプ!』の中の泳いでる人のこと、思い出してしまいました。あの手の不条理ギャグに、私か初めて接したやつなのだ。実に、思い出深い。

子供たちだけの町というアイデアは、SFには、わりとあるものだけれども、『ミステリーゾーン』、TVの方だけれども、あのシリーズあたりにもあったような気がする。他にもあったかもしれないが、うーん、思い出せない。

こういうことを考え出すと、もう一度『MOTHER』を、まじめにノート取りながら、やりたくなってしまふね。もっと他にも、色々、あるような気がするが、もう一度やりなおすひまがない。老後の楽しみの一つに、取っておくことにしましょうかね。

超能力研究開発者の見た『MOTHER』のサイパワー

『MOTHER』のサイパワーはほとんど現実にあるものだ



井村宏次

いむらこうじ 生体エネルギー研究所所長。立命館大学
法学部卒業後、明治東洋医学学院で東洋医学・鍼灸治療術
を修め、72年に研究所設立後、実証に基づいた起心理学
の研究とサイパワーの開発を実践する日本の第一人者。

サイパワーは、テレパシー、透視、予知、PKに分類できる。

——『MOTHER』では、かなりたくさん
種類の超能力が使われ、それを「サイパワー」
と呼んでいます。学問的にはいかがでしょう
か。

井村 「サイパワー」というものは、もともと
学術用語です。大きくふたつにわけて、思想的
なもの、エネルギー的なものにわけられます。
思想的なものといえば、テレパシーとクレアポ
ヤンスがあります。テレパシーは、人間対人間、
心対心の通信をさします。もちろん相手が宇宙
人でもいいんです。もし、その宇宙人に心があ
るならばね。クレアポヤンスというのは、透視
と言われるもので、遠く離れた事件を知る事や
隠された物体の中身を知ることです。それは単
に物だけでなく、事件などの隠された状況を透
視することでもあります。

もう一つ、ブリコグニションというのがあり
ます。これは、予知のことです。現時点から見
た、つまり地球時間から未来を知る能力です。
地球時間の現時点から遠い過去のことかわかる
ことを後知、レトロコグニションと言います。
これ以外の念力は、ほぼPKというものの中に
入ります。人間と人間との係わりで、心は脳が

産んだ産物ですから、心か外部に働きかけるこ
とはありえないと思われているけれども、それ
をみると見るのがPKです。例えば、『MOTH
ER』の中ではヒーリングがそうですね。

——『ヒーリング』は実際の学術用語ですか。
井村 そうです。ヒーリングはイメージや念力
のパワーを使って相手の病いを治療すること
です。相手が治っている状態をイメージする、あ
るいは、ある種のパワーを発して、念力的なパ
ワーで病気の相手をむりやりに正常な状態に形
作る方法があります。これらをひっくるめてE
SP、エクストラ・センサー・パーセプション
と呼びます。五感上の外側にある知覚という
ことです。PKというのは、サイコ・カインシ
スの略ですね。カインシスはギリシャ語で、手
を触れずに物が移動すること、サイコは心。

そしてこれらの周辺現象として、テレポ
ートとか、物体、物品、あるいは人間の移動とかが
あって、PKの變化形が大変多いんです。

——テレポーターションとはどんな現象ですか。
井村 現時点から見て、時間はあくまで地球時
間で進行しているのに、物品や人間がそれより
早く、又は瞬間に移動する。これが、テレポ
ートの正確な意味です。あと、アストラル・トラ
ベルとか、アウト・オブ・ボディ(OBE)能
力というのが入ります。自分の体から自分の心

を含む別の実体が飛びだしていくことです。これによって空間を移動するのですが、テレポルトと違うのは、肉体は移動しないんです。心および自分という意識状態、これが移動します。この場合、外からそれが見える場合があるんです。

——オーラのようなものですか。

井村 そうです。光るかたまりであったり、人間のかっこうであったり。それをアストラル・ボディと言います。これらがサイ、つまりPSIに含まれているものです。

サイパワーの研究発祥は、アメリカの70年代。

——『MOTHER』は現代のアメリカが舞台ですが、アメリカとサイパワーの係わりは？

井村 サイパワーの、サイそのものがアメリカのライン博士の命名なんです。もうひとり、イギリスの心理学者、ソウレンスという人とふたりで考えだした言葉です。人間の未知のエネルギーを動かしたり、発したり、あるいは第六感的な感覚のことを総称してサイと呼びました。これは70年代に入ったことです。それ以前は、サイカルリサーチの時代で、これは心靈研究、つまり丹波哲郎さんの世界です。霊があるかないかの議論から、あると決め、宗教化したものがスピリチュアリズムというようになったんです。それが丹波さんが提唱しておられることです。人間の超能力から霊現象まで、その全てを霊のせいにしてしまうと、研究が進まないで、いったん解体して、もう一度科学的にやりなおそうというときに、サイという言葉が生まれて、霊の現象でなく人間の現象としてとらえなおされたんです。

主人公とアナの「愛」は、サイパワーを強くする要素だ。

——この物語では、主人公の少年と少女が家庭を守ろうとする想いで、だんだんPSIが強

なりますが、そういうことは実際にあります。井村 ありえますね。ただ、この少年はもともとパワーを持っているんじゃないですか。才能のない人はここまでできませんけど、才能がある人は、その引き金として、愛情とか、地球を守るために戦うといった場合に出てくるのは現実です。

——逆に、相対性理論ぐらいこなす天才少年にはサイパワーはないんです。

井村 案外熱心な子にパワーが出なくて、興味のない子にできたりね。知性の方にエネルギーがいった場合、しばしばサイパワーが弱まってしまうことはあります。子供の場合もともと、心理学的に空間時間認識が、非常に甘いんです。時計など見ても単なるモノサシなんです。時間とは何か、ピンときていない。子供の時空感覚の甘さみたいなものが、超能力を引き出す要素ではあるわけです。

——主人公の、宇宙の侵略から地球を守るという意識が、サイパワーを発達させることは？

井村 天文が好きで望遠鏡をのぞいたりしている子供に出るケースはまます。外に向かって意識の頂点を拡張した方が出やすいですね。意識の頂点をそうとうな距離にもっていくと、そのぶんの落差で、超能力がでるようです。距離をモノサシで測るように感じる大人にはなかなかできませんから。

超能力にも理論的にふたつあって、いわゆる先祖帰りの形と、進化した形とね。子供の場合は、最初からアニマルリクな部分があるから先祖帰りに近いですね。逆に最近のニューエイジの人々は、進化したものとしてとらえる傾向にあって、第五感と第六感を身につけ、自分を拡張しようと試みています。超能力は人間の本来持っている潜在的な力と考え、開発しているという研究を私も続けているわけです。

MAKING OF 『MOTHER』 MUSIC

ファミコン界のレノン＝マッカー
トニー、堂々のデビュー

ききて／渡辺隆司

鈴木慶一 (左)

すずきけいいち 共存知テクノ界の熟年貴公子バンド、ムーンライダーズのリーダー。初めてのファミコン・サントラへのいきこみで、自宅を5カ月間スタジオに変身させた。アルバムの見事な仕上がりにも十分うなづける。

田中宏和 (右)

たなかひろかず 任天堂の音楽ディレクター。ゲームミュージック界のジュリーと呼ばれ、任天堂に女性ファンターのくるただり人。今回鈴木氏とのコラボレーションで、かつてのバンド経験が見事に生きている。

ファミコンでもギターの
チョーキングができる。

——慶一さんは、以前から大変なTVゲーム好きでしたけど、ファミコンの音楽というのは今回が初めてですよ？

鈴木 うん。だから、まず可能性を探るところから始めた。というのは、いままで自分でゲームをやってきた経験からすると、「オレだったらこうするのに」という部分もあったからさ。どこまでなにかができるのか、田中さんに探りを入れて始めたわけだね。

——音楽的にいうと、やはりファミコンの制約というのは、かなりのものでした？

鈴木 もう涙が出ちゃうくらい(笑)。だけど、ぼくが加わる前に、すでに田中さんが作ってた音楽というのがあってね。ギターのチョーキングなんかやってるんだ。いままでそんな聞いたことなかったから、びっくりしてさ。これはやれる、と思ったね。

——戦闘シーンのチャック・ベリー風のギターの音ですね。あれは技術的にむずかしいこと

なんですか？

鈴木 いや、努力の問題。

田中 努力と体力の問題(笑)。いや実は、数年前から、プログラマーとして、こうしたらこんな音が出るというような実験もかねて、いろんなパターンを作ってたんです。だから、使うゲームがなかっただけで、アイデアそのものはもってたんですよ。

——じゃあ、長年暖めていたアイデアが、『MOTHER』で日の目を見たわけだ。

田中 そうですね。アイデア自体は新しいものじゃないんだけど、それがかいかさされてなかったんです。曲を作る人も、そこまでこだわってなかったりして……。ぼくは、たまたま音楽が好きで、プログラムもできるから、いろいろやってみようと思っただけだね。

——そういう意味で、ここが聞かせどころというのは、ほかにありますか？

鈴木 こまかいところのツメは、田中さんは、ほんとにすごいよ。ドラムの音の作り上げ方とか、エコー効果とかさ。ほんととは、ファミコンだとエコーは作れないんだけど、音が鳴ったあ

「ライジングマン」の楽譜



とにレベルを上げた音
をもうひとつ入れるこ
とで聴感上エコーに聞
こえるようにするわけ。
——全部、数値で打っ
ていくわけですか？

田中 そうです。計算
と数値。たとえば、カ
ナリアの声なんかも計
算なんで、あとで考え
ると自分でもすごいこ
としてるなあとおも
うすけどね。周波数の計算をして、それに乱数を
足すとかね。

鈴木 カナリアの声にしても、あそこでかかっ
てる音楽とうまくキーが合うようになってる。
こまかいよね。だから、うまいタイミングでや
ると、バックの音楽に合わせてカナリアが歌っ
てるように聞こえるはず。すべて、そういうこ
まかい努力の積み重ねなんだよね。

プログラマーと石の容量 ＝「お金」の奪い合い

——ファミコンは容量の問題というのも、あ
りますよね。

鈴木 うん。「お金」って呼んでたけど、最終
的には、それとの闘いになるね。当初の音楽は、
もっとぜいたくなものだったんだよ。ドラムの
パターンを変えたりしてね。だけど、原作者の
ほうからも、いろいろ要望があるし、そうなる
と、なにが大事かということになるわけだ。た
とえば、砂漠のところではかかるテックスメック
ス風の曲があるでしょう。あれがボツになりか
かったのね。それで、ぼくがプログラマーに手
紙を書いたりした。「砂漠に入ったら音楽を変
えたい」って。

——手紙、ですか？

鈴木 うん。つまり、音楽を変えるには、そう

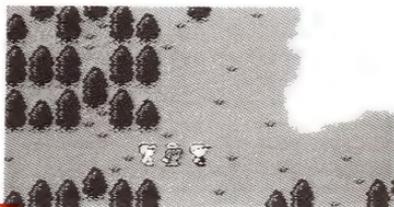
いうプログラムをしなくてはいけない。

田中 それか、けっこう面倒くさいんですよ。

鈴木 で、みんな追い込みで殺気だつて怖い
から、お願いしますと手紙を書いた(笑)。

——実は、ぼくも糸井さんに連れられて、プ
ログラムの現場をのぞいたんですけど、なかな
かにすごいものがありましたね。

鈴木 うん。だけど、打ち合わせなんかしても、
糸井さんはもちろんのこと、スタッフみんなが、
すごい愛情をもってるのを感じるんだよ。だか
ら、ぼくも「はい、わかりました。作りましょ
う」というわけにはいかないぞと覚悟した。
で、結局、のべ5か月ぐらい、のめり込んでし
まったと(笑)。



砂漠の音楽はメキシカン

鈴木家をスタジオにして 5か月間の学生宿舎

——実際の制作にあたっては、慶一さんに音
のイメージがあって、それを田中さんが技術的
にフォローしていく形だったんですか？

鈴木 それもあるし、その逆もある。もう、完全な共同作業だね。曲にしても、ぼくが書いたのと、田中さんが書いたのをどちらにしようかとか……。あのね、コンピュータに打ち込むのを、ぼくの自宅でやったんですよ。まあ、どこでやってもよかつたんだけど、秘密も守らなくてはいけないしね。それで家にコンピュータを送ってもらって、田中さんが1週間に3日ぐらいつく京都から来るわけだ。そうやって打ち込んでいって、さらに、ここにこういうサウンドが必要だなという、ふたりでレコード聴いたりしてさ。ほとんど学生のノリ。家でふたりでレコード聴くなんて、いまやなかなかないよね。

— なんかすごく楽しそう(笑)。曲を伝えるのは、どうしてたんですか？

田中 慶一さんのほうからは、生ギターで歌ったデモテープをもらって、それをラフに打ち込んでおくんです。で、慶一さんの家に行った時に、それを出して聴いてもらうというやり方ですね。

鈴木 ミュージシャンがファミコンの音楽を作る時に、よくありがちなのは、デモテープなり楽譜なりを渡すだけというパターンでね。そうすると曲はよくても、打ち込んだ時に違うものになってしまうことが多々あるらしい。それは田中さんに聞いたんだけど、たしかに、オレが歌ってたメロディを打ち込んでもらったりすると、なにか弱かったりするんだね。それを修正しなくちゃいけないというんで、ふたりで合宿したわけだ。

ゲームミュージックだからこそいいメロディじゃないとだめ

— メロディが弱くなってしまうというのは、どういうことなんですか？

鈴木 つまり、肉声というのは、それだけなにかを持ってのわけでしょう。それがインストになる。楽器で演奏されるわけだ。ふだんレコ

ーディングしてる時は、アレンジや音の工夫で、歌心をおきかえることはできると思うんだ。だけど、いまのファミコンの音源だと、単に裸のメロディだけ出てきちゃうわけだよ。そうすると歌心までは期待できないから、もっと基本的に音符の並び方として、いいメロディじゃないとだめなんだ。

— ああ、なるほど。『MOTHER』の場合にはレコードを聞くとわかるけど、ちゃんとした歌になっていますものね。

鈴木 うん。それは最初から決まっていたからね。で、あとレコードにするとなると、なにかに似ているというのは非常にまずいわけだ。普通のゲーム・ミュージックだったら、なにかに似ていてもかまわないというか……。どこかで聴いたことがある音楽のパターンを使つたものが多かつたと思うのね。

田中 いまのファミコンの音楽は、どっちつかずというか。メロディっぼいんだけど、それだけじゃ足りない部分を軽快さでごまかしてしまふみたいところがある。だから、当然、レコードにしたらつまらないだろうね。

ふたりはバンドのノリだったからレコードの出来もいいんだ。

— ぼくが『MOTHER』で、すばらしいなと思ったのは、ファミコンの音はファミコンの音でよくて、レコードはレコードで独立して、またいいですよ。普通に考えれば、まずファミコンの音を作ってそれを発展させてレコードを作ろうということになるでしょう。だけど、そういうやり方では、こうはならないんじゃないかなと思つて……。

鈴木 ならないと思うよ。それじゃあ、なんで独立してるかという、作り手がリンクしてるからなんだ。田中さんも、ぼくも常にレコードを作ることを頭におきながら、ファミコンの音楽を作つた。ファミコンの時のノウハウは、

もうひとつの『MOTHER』は目を閉じて。そして耳と心で。

CROSSBOWより発売 3,000円



鈴木慶一&田中
宏和の名コンビに
よって完成された
『MOTHER』
のCDアルバムを
紹介しよう。おさ
められている11曲
のナンバーのうち

7曲では、ゲームミュージック史上初ともいえる
英語によるボーカルを聴くことができる。英国の
キュートなガールシンガー、キャサリン・ワーウ
ィック（右の写真）のはじけるような歌声による
“ポリアンナ”で、このアルバムは始まる。ゲー
ムの中で、主人公が家から外に出たときの、あの

メロディだ。鉄道に乗ると聴こえたのは“ザバラ
ダイスライン”だった。ディーゼルカーのよう
な(?)ボーカルはジ
ェブ・ミリオン。そし
て、『MOTHER』
のテーマ曲“エイトメ
ロディーズ”を、英国
一の少年合唱団が歌い
あげるとき、音楽の旅
も終わりに近づく。早
い話が、大したアルバ
ムなのである。ぜひ聴
いてみてください。



田中さんの経験値が高いわけだ。だから、ほく
の曲を聴いて「歩くところは、これでいけそう
ですよ」とかさ。逆に、ほくが「田中さん、
『スノーマン』はレコードにすると、絶対かっ
こいいよ」とかね。そういうやりとりをしつつ、
やってたからね。

—— そういえば、ほくはレコードのクレジット
を見るまで、どれがどちらの曲だかわからな
かった。

鈴木 ゲームの音楽については、相当なプロジ
ゃないと、わからないと思うよ。

田中 でも、大筋を作ったのは、慶一さんです
からね。ほくとかは、たくさん曲やらパターン
やら作っていると、袋小路に入り込んでしま
うことがあるんですよ。そういう時に、慶一さん
がいてくれたおかげで、フラットな状態に戻
ることができた。ゲーム・ミュージックとしてよ
り、音楽としてどうかということを書いてくれ
るからね。

鈴木 たとえば、『飛行機のシーンは、アメリ
カン・ロックの王道でいきたいんですけど』と
いってもね。いままでは、わかる人がいなかっ
たんだよ。だけど、ほくだと「そうか、それな

らこうしたほうがいいよ」という話ができるわ
けでしょう。

日本の音楽の海外進出は
ファミコンからかもしれない。

—— これは、かなり強力なコンビですね。も
うファミコン界の「レノン＝マッカートニー」
と呼びたい(笑)。

鈴木 バンドを作ってもいいね(笑)。でも今
後、こういうジョイントの仕方は、ますます重
要になってくると思うよ。スーパーファミコン
になったら、ゲームの音楽でできることが増
えるわけだからさ。それと、もっと大きな話を
すると、日本のミュージシャンが海外に進出する
時に、レコードで進出するというのもありだけ
ど、ファミコンで進出するというのも、ひとつ
ありだなと思うわけ。ファミコンのもつサブリ
ミナル効果というか、ほんとに長時間聴くもの
でしょう。そこから全米ヒットが生まれる可能
性も大だと思うね。

—— そうなったら面白いですね。いや、そんな
話を聞いてたら、もう一回、音楽を聴くため
にゲームをやりたくなっちゃった。

『MOTHER』と交わるもう一つの小さな物語

ゲームセンターのニモ



野々村文宏

のむらふみひろ 1961年東京生まれ。テクノコラムニストとしての地位にあきたらず、最近では知友、田尻賢氏と組んでゲームソフトの企画にもとり組む奇才。かつて新人類3人組の論者としての活躍も記憶に新しい。

糸井重里の『MOTHER』を解き終わった。ラストでは泣いてしまったさ。けれども僕の気持ちかほんとにキュンと来ちゃったのは、最後に流れるスタッフロールの、その最後の最後に書き込まれた名前を見たときだった。きみがまだゲームを解き終わってないと、それが誰の名前だか言っちゃつまらないから、ここでは伏せておくよ。

でも、僕は泣けたな。ラストとは違う感じで。そして、あの人のことを思い出したんだ。僕が昔ゲームセンターでよく会ったあの人のことを。

(1)

その頃、僕はあるビデオゲームに熱中していた。どうしてもクリアできないエリアがあって、いつもあと少しのところ、僕のシブは大破してしまうのだった。くやしくて、ありったけの百円玉をポケットに、ゲーセンに通う日が続いた。

「レバーを力まかせに動かすだけじゃだめだよ。もっと敵の動きを冷静に見るんだ」

あの人は、僕の後ろから声をかけてきた。「きりもみ回転する敵の軌跡を見てごらん。ほら、最初に現れた無人の円盤と寸分たがわぬ動きをしているじゃないか。あのきりもみは、きみを驚かせてあせらせて追いつめるための見せかけの回転にすぎないんだ。怖がらないで」

そのとおりだった。画面に、高速回転する敵

機が一挙に来襲すると、僕はただあせってしまっただけで、自分で自分を隅に追いつめていただけだった。「画面に映ったものよりも、形や動きのおおもとを読むんだよ」

あの人のひとと言で、クリアできなかった危険なエリアを通過したときの僕のうれしきときたら、そうだな、あれに似ていたよ、初めて自転車に乗れたとき声をあげたくなる感じに。その日から、あの人と僕はゲーセン友だちになった。

(2)

あの人は20歳くらいに見えた。僕はまだ中学生で、2人はいつもゲーセンで出会った。

あの人は、ちょっと気取ったところがあった。僕に名前を明かしてくれないのだ。どうしても、と、しつこくたずねると、

「そうだな。じゃあニモ。ニモ艦長ということにしておこうか」

と言って笑った。ゲーセンのニモ艦長。もちろんそのとき、僕はニモ艦長が活躍するお話を知らなかったし、ニモって言葉の意味もわからなかった。

「名無し」といえば、そうそう、あの人は不思議なことを言っていた。

「僕がこうしてゲーセンにやってくる理由がわかるかい？ それは、ここがまだ名前の付けられていない場所だからだよ」



えっ、そんな、と僕は言いかけた。あの人は口^{くち}に指^{ゆび}を立てて、

「しっ！ そんなに大きな声^{こゑ}を出しちや、オヤジ^{おぢ}が起きるぜ」

店番^{みせばん}のオヤジは両替台^{りょうかだい}に座^{すわ}って居眠り^{いねむり}している。あの人は続^{つづ}けた。

「ここには、『UFOハウス』って名前^{なまえ}があって、ほかにも『ゲームセンターヤマト』とか『パンプキン』とか、そしてそれをひっくるめて、ゲーセン^{げーせん}って呼ぶ名前^{なまえ}がある。でもそれはすごく不確^{ふたし}かな呼^よび方^{かた}なんだ。大人^{おとな}たちは、どうも名付^{なづ}けたがるくせがあるからね。ほんとうは、僕^{おれ}ときみがいま会^あっているこの場所^{ばしょ}に、名前^{なまえ}は未^まだ無^ない」

そして、
「名前^{なまえ}が無^ないってことは、歴史^{れきし}も未^まだ無^ない。それはとても素敵^{すてき}なことだ」

とつけくわえた。
「でも、あいつらは名付^{なづ}けられないものに恐れ^{おそ}を感じ^{かん}じて、必ず^{かならず}やってくるんだ。もうすぐ、ここも追^おいつかれてしまうよ。夜の12時^{じゅうに}になると、たとえきみがゲームの途^{ちゆう}中^{ちゆう}でも、オヤジ^{おぢ}が申しわけ^{わけ}な無^ない^いに言う^いんだ。百円玉^{ひゃくえんだま}は返^{かえ}すよ、って。

そして台^{だい}の横^{よこ}にあるスイッチ^{スイッチ}をいきなり切^きってしまう。画面^{がめん}の真^まん中^{ちゆう}に小さな輝^き点が残^{のこ}ってそれで終^{しま}わりだ。きっと、あいつらが言^いいたいの^いはこうい^いうことさ。12時^{じゅうに}を過ぎ^すたら、魔法^{まほう}の馬車^{ばしや}はただ^{ただ}のかまぼちや^{まぼちや}に戻る^{もど}る。どうだい、少年^{しょうねん}、やっぱりかまぼちや^{まぼちや}だつたらう、って」

僕は、なんだかそ^その語^ごを聞^きいてむしように悲^{かな}しくな^なって、レバー^{らば}から手^てを離^{はな}してしま^まった。僕のシッ^しプは敵^{てき}弾^{だん}の雨^{あめ}あられ^{あられ}のなかで、4パ^よートの書^かきかえ^{かえ}の小さ^ちな爆^{ぼく}発^{はつ}を起^おこした。

(3)

それからしばらくして、新風^{しんふう}営^{えい}法^{ぽう}でゲーセン^{げーせん}が12時^{じゅうに}に閉^とまること^{こと}が決^きまると、友^{とも}達^{だち}に聞^きいた。あわてて僕^{おれ}はゲーセン^{げーせん}に走^{はし}った。もしかしたら、まだ間^あに会^あうかもしれない。でも、その期^き待^{たい}はやっぱり甘^{あま}くて、僕^{おれ}はあ^あの人^{ひと}と会^あえなくな^なってしま^まった。

あ^あの人^{ひと}が、ゲーセン^{げーせん}で僕^{おれ}に教^{おし}えてくれた事^{こと}は多^{おほ}すぎて、とてもここには書^かききれない。あ^あの人^{ひと}は、なにもかも知^しっているよう^{よう}だつた。でも、教師^{きょうし}のよう^{よう}にふるま^まつたこと^{こと}はけっしてなかつた。たとえばある日^ひ、あ^あの人^{ひと}は、ゲーセン^{げーせん}の目^め

立たないところに置かれた古いキャビネットのほうを見て、「あそこに白雪姫のお付きの精が降りてきているよ」

と言った。パックランドの追っかけモンスターのインキー、ピンキー、プリンキーたちは、白雪姫が登場する七人の小人に気持ちを託して名付けられたものだ。そのことを僕が知ったのは、ついこのあいだのことだ。ニモ艦長はいつも答えを教えないで、真実やそれに近い何かを伝えてくれたのだ。

(4)

『MOTHER』の最後の最後、スタッフロールの最後に書かれた名前。それに関するのを、ニモ艦長が話したときがある。

映画『トロン』を親で興奮気味だった僕が、あんな素晴らしい映画はない、とあの人に話したとき、

「ほんとうに、そう思うかい？」

いつになく神秘的な顔をされた。やがてそれは気難しい顔に変わって、やりかけのゲームが終わるまで沈黙が支配した。そしてニモ艦長は話しはじめた。

「あの映画のすべてがいけないとは思わない。たしかに、あの映画は機械のなかで起こりつつある事件を見えるようにしようとしている。でも、プログラムとユーザーの関係、きみにわかりやすいように言えば、ゲームとゲーマーの関係はあんな撮り方じゃ不十分なんだ。ゲームは、もっと素敵なものだ。そしてそれはプレイするきみが素敵を目指してプレイするからなんだよ。とても大切な事でいちばん目に見えない部分を、あの映画はパッサリ切っている。そしてそれは、同様にとても危険なことでもあるんだ」

僕はギョクとした。あの人がこんなに説明口調になったことは無かったし、艦長は怒っているようにさえ見えた。僕があの映画でひっか

(142)

かりながらも放つばかりかしていた暗闇に向かって、あの人は矢を引いたのだ。一気に話すぎたことを後悔したのか、あの人はちょっと照れくさそうにした。そして

「……だったら」

と誰にも聞こえないような声で、つぶやいた。その……の人の名前を、僕は聞きとることができなかった。(でも、今の僕にはあなたか呼んだ人の名前を言いあてることができます、艦長。「ウォルトだったら」、とあなたは言いたかったのですよね)

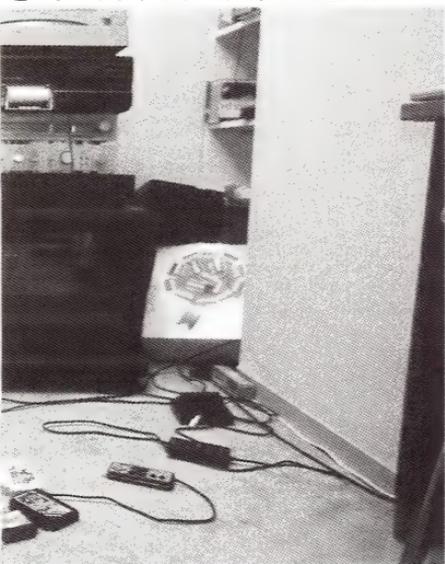


「もうすぐ、3つの夢の時代がはじまる。いいかい、まず最初の夢は生きものならばみんな見る眠りの夢、ふつう夢と呼ばれる夢がいちばんめの夢だ。それから、最後の夢は、きみの現実。つまりみつつめの夢は現実という夢だ。そのあいだに入るふたつめの夢、それはいままでもあるにはあったんだけど、ひとによっては大きくなかったりした。この、ふたつめの夢の力が増して、3つの夢を並行して見る世の中がはじまる」

ふたつめの夢には僕が見ているゲームのなか

の夢も入るんですね、と僕は心のなかでうなづいた。

「ふたつめの夢がコンピュータやビデオの信号でやりとりされると、時間や場所を越えて急に勢力を伸ばしはじめる。ほんとうは、このふたつめの夢は、類人猿が骨を空中に投げ上げた瞬間に生まれた夢、すばらしい力を持っている夢なのだ。同時に、コンピュータやビデオを通じてコピーされたこの夢の力は、ときに他の二つの夢をねじふせてしまうような恐ろしいことを起こしてしまうときがある。大切なのは3つの



夢のあいだを自由に飛び回れるきみの勇氣だ。画面にうつったものは、画面の外部にあるものの投擲に過ぎない。画面は直接光を発しているが、それを救いの光だと勘違いしてはいけない。でも、勘違いしやすいんだな、人間は。なんていうか、そそっかしいから」

すぐに冗談でお茶を濁してしまっても、艦長にはあった。

「また、ふたつめの夢は、森にたとえられるだろう。深くて暗い森のなかで、ときに地図やコンパスは役に立たないことがある。迷わないた

めには、パンくずをちぎっていく方法だ。だけど、パンくずにたよりすぎると、鳥が食べてしまうこともあるから気をつけなくちゃいけないよ」

僕は、とても幸せな気持ちになった。ゲーセンには30台くらいのビデオゲームがあって、それぞれがそれぞれの夢を反復していた。サーカスの玉乗りの夢、第二次世界大戦の飛行機乗りの夢、迷路で怪物に追いかけられる夢、未知の惑星の上空を飛ぶ夢。それぞれのキャビネットがゲームミュージックを奏でている。なにも知らない大人たちには、騒々しくて不快な空間だろう。でも、僕にとっては、ディズニーランドのエレクトリカルパレードなのだ。これはやっぱり美しいシンデレラの馬車だ。たとえ、意地悪な大人たちが寄ってたかって、かまちゃだと言いつくめよう。

(5)

『MOTHER』を最後まで解いた人は、『MOTHER』のストーリーとはまた別の、でもどっかで『MOTHER』とつながっている、僕とニモ艦長のストーリーに興味をもっていただけだと思う。

この夏、『インディ・ジョーンズ3』を僕は見た。そして、きみも知っている不幸な事件に心を痛めた。

Both You and I have FUTURE.

その男は、中学を卒業するときの色紙に、そう書いた。「君と僕には、未来がある」

それは僕とあの人の、ゲーセンでの暗黙の取り決めと同じだった。

艦長、どうしてあなたは、あの男に話しかけなかったのですか。それとも、僕が大きくなるにつれてあなたのことを忘れがちになったように、あの男も昔は艦長とよく話をしたのですか。色紙に書かれたメッセージは、艦長とあの男の合い言葉ではなかったのですか。

僕はそこで筆を置こうと思って、引き出しを開けた。そこにはブルーの便せんに包まれた手紙が。僕は急いで開封した。

「インディ3を観た親愛なる君へ

君は成長したことと思う。インディ3は、人類最大の隠された宝物、聖杯をめぐる物語だったね。聖杯は、ときや場所を変えて現れる。今日までたくさんの騎士や冒険者たちが聖杯を求め旅に出た。聖杯を、悪い考えの者が手にすると恐ろしい災厄が身にふりかかる。そして探索の旅に出る者はみな自分が正しいと思っているから、誰にも災厄がふりかかるかはわからない。その人たちの前を、意外なときに聖杯は横切っていくんだ。

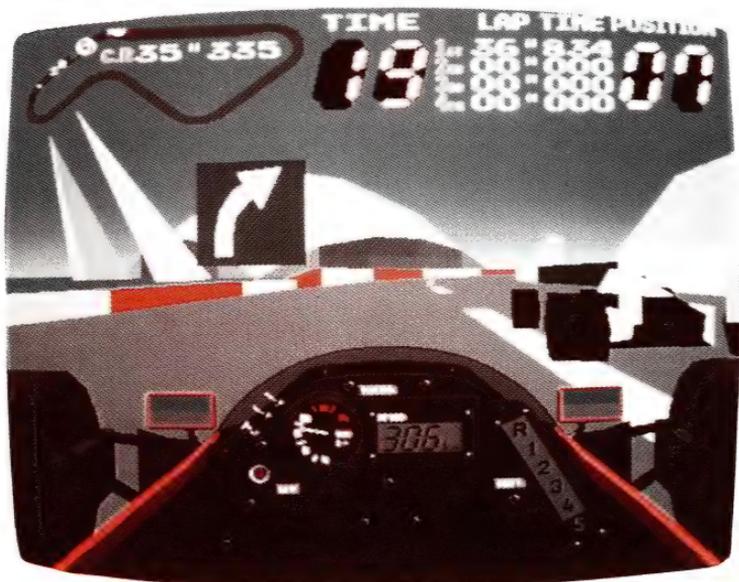
そこで質問をしよう。聖杯には及ばずとも聖杯に敬意をささげてプログラミングされた宝物が、初期のコンピュータ・ゲームのなかにある」

ウィザードリイの名刀ムラマサですね。「艦長！」と僕は、机の前で声を上げた。サムライにとって聖杯に匹敵する名刀、迷宮の最下

層にあって誰も手にしたことがないと噂される名刀ムラマサ。だから、ムラマサの噂は画面を越えて僕たちのあいを活き活きと駆けめぐったんですね。パックマンの世界に白雪姫の小人たちが棲んでいたのと同じで、気をつけなきゃいけないのは、聖杯はいつも聖杯のかたちで現れるのではないと、あなたはおっしゃりたいのですね。

「君はもう立派な若者だ。君は、君の聖杯を探す旅に出なければいけない。君がプレイヤーなのだ。そして、忘れてはいけない。3つの夢の時代に入るとき、あの不幸を繰り返してはいけないんだ。インディの父を思い出してごらん。書斎にこもりながら、あの人は古文書と向き合うことで時間と空間を旅していたんだよ。あれが、ふたつめの夢の力の正しい使い方だ。ヴェニスにあるテンペラ画を、あの人はアメリカの片田舎に居ながらにしてスケッチしていたじゃないか。そして、インディアナの実際の冒険も、あの人の正しい力が守ってくれたんだ。

そして、僕も旅に出よう。きみの言うとおり、僕は臆病者だった。ふたつめの力が予想以上に強くなったので、虚無と手をつなごうとさえ考えたこともあった。あやうく誤ちを犯すところだった。また、探索の旅のどこかで、僕ときみは出会えるだろう。



毛利公信

●ファミコン名人



戦い終えて、夜が明けて…

テレビゲーム・ファンは年間30本ぐらいのゲームをプレイすると言われていた。私も昨年は60本前後のソフトをプレイした。ところが、ほんとのところ、おもしろかったのは「ドラクエIII」と「テトリス」の2本だけだった。残りのゲーム全て「クソゲー……」というわけではないが、100%満足というのはなかった。一つのゲームが終ると「次に何かオモロイ物はないか」とTVゲーム雑誌の新作のページを見る→めほしい物がない→ゲーセンに行ってもおもしろそうな物がない→でも1日数十分でもゲームがしたい→しかたがないので「ドラクエ」の旧作をやる…という日々が87年ごろから続いているのだ。もうゲームにイヤケがさすほど、欲求不満の日々をすごしていたある日、任天堂がRPGを出すという情報を知ったとき、期待に胸ふるわさずにはいられなかった。買うゲーム、買うゲームに裏切られていた私としては、この期待は、一つのる一方だった。4ヵ月後、私は思いがけぬ形で、『MOTHER』の制作会社エイブのスタッフに迎え入れられた。そしてなにより私を喜ばせたのは、誰よりも早く、『MOTHER』の試作品にチャレンジすることがで

きることであった。はじめてみて、すぐに気づいたことは、敵キャラと闘っていても、なぜかあんまり激しい闘争心が湧いてこなかったことだ。なんかみんなチョットかわいくて憎めないのだ。これはゲーマーとしては少しこまったことなんだ。もうひとつ大きな驚きは、ナナメスクロールだった。このスピード感、カローラをフェラーリに変えたぐらいの心地よさだ。これは私の好きなF1感覚のできるゲームだな、と直感できたし、この直感は最後まで裏切られなかった。サンタクロース駅から、はじめてディーゼルに乗った時は、苦しいヘアピンカーブとS字カーブを抜けて、ホームストレッチへ抜け、何台もブッチ切ったような爽快感だった。砂漠で飛行機に乗ったときは、F1のミニチュア収集を、飛行機のコレクションに変えようかと真剣に思ったほどだった。そして、なんとといっても、最後の決め手は、イースターでテレポーションを身につけたときだった。私はこの時、ゲーム名人としての本領を忘れて、行けるだけの町へバックして、通りすぎたイベントを全部点検しなおすという、恥かしいことをやってしまった。しかし恥ずべきこ

とをやっても、名人は名人、私はこの寄り道の間に、なんと絶対に発表できないテレポーションをつかった裏わざをふたつも発見してしまった。そして、もう2、3私の好みを言わせてもらえば、時々大笑いさせられるセリフ。とくに私のお気に入り「オレの目を見ろ！」だ。フライングマンも好きだ。なんとか彼を下界に連れて行ってやろうとして、彼を連れてテレポーションを試みたが、そのつど殺してしまった。ゴメン！というように、スピードを競うゲーマーにとってはやや難易度が低いとも言えるが逆に思わずハマってしまう数々のイベントで、ゲームはスピードだけじゃないということを知らされて、ゲームの別の楽しさにハマってしまった。だから、私が『MOTHER』で夜を明かしたのは、戦いよりも、寄り道のせいだったと言えるだろう。

●もうろい ●ベント ●ロメオ
●フェラーリ ●ユッケジャン

『MOTHER』のTVCFをつくって

コマーシャルは純真な子供たちをだますか？



一倉宏

いちくらひろし 1955年生まれ。仲畑広告制作所所属のコピーライター。東京ガスやサントリー、SONYのCM作品が多い。最近ではサントリーモルツの「わたしはドライではありません」が有名。もちろん「名作保証」も。

子供たちの創造力をバカにしちゃいけない

アメリカのテレビコマーシャルでは、オモチャのロボットや宇宙船は、かつてに空を飛んではいけないことになっている。そのロボットや宇宙船は、かならず子どもが手に持って飛ばしたりして、つまりこのようにして遊ぶのです、これが現実です、ひとりでに動いたり、変身したり、ましてや巨大化することはありません、と明示しなくちゃいけない。きっと、純真な子どもたちをコマーシャルはだましちゃいけませんよ、ってことなんだろうけど、これって、ほんとは子どもたちの想像力をすごくバカにしてはいないだろうか。だってそうじゃないか。子どもたちがその小物体を持ってSHAKII



▲セットの中で足が震えてしまうロイド君でした。

NとかZ GOONとかいっているとき、成層圏や宇宙空間を超高速で疾駆する姿が、ありありと見えているんじゃないのか。それが想像力ってやつじゃないか。僕はちゃんと憶えている。20数年前に僕が持っていた鉄人28号というロボットは、たしかに地球を何度も何度も救ったんだぜ。

ファミコンだって名作があるはずだ

で、今回の『MOTHER』のコマーシャルの話だ。糸井さんから制作を依頼された僕たちは、思いきってこういう「想像する世界」の方へ引っぱって考えた。PRGって「想像力で参加するストーリー」だと思っし、とくにこの『MOTHER』の場合、糸井さんがそのへんをいちばん意識してつくっているな、と感じたからだ。「想像力で楽しむストーリー」としてはまず文学や映画があるわけだけど、そう、僕らはそういう作品のコマーシャルをつくるようなつもりで取り組んだ。「名作保証」ってコピーには、「そっちのジャンルの『たんぼぼのお酒』とか『はてしのない物語』とか『スタンド・バイ・ミー』とくらべてもらっても、ちっともかまいません」って意味までこめたつもりだ。もう、そ



▲C F制作スタッフによって黒雲が呼び寄せられる前の、平和で穏やかなホーリーローリーマウンテン

ういうところまで来ているんだと思う。

撮影は子供たちの想像力に向けてやった。

『MOTHER』のCMの撮影は楽しかった。僕らスタッフはみんなそれなりのオジサンだけれども、このCMの中では、ロボットを動かして超能力をふるって楽しんだ。アメリカにだって、ブラッドベリやエンデの本に「これは作り話です」って表示しなけりゃならない規制はないのだからね。

というわけで、ここで話を終わってもいいのだけれど、興味ある読者のために、今回のCM制作で使った特最技術のいくつかを簡単に説明しておこう。つまり、どうやってCMは純真な子どもたちをだますか。(笑)

まず、前半のいくつかのカットに出てくるロボット(R7038XX)は、なんと全長50センチという巨大さだ。(笑) これを見上げるような角度からカメラで撮る。こういうミニチュア撮影の場合、重要なのはカメラの動きだ。ちょっとしたブレや振動でもスケールがバラしてしまうので、「モーション・コントロール」と呼ばれる特殊なシステムを使う。コンピュータに打ち



▲PKビームは、こうやって、もっと、そうそう込んだ数値通りに、精妙かつスムーズにカメラを動かすシステムだ。

メインのホーリーローリーマウンテンを望むシーンは、多くの別撮りフィルムを合成してつくっている。下絵となる部分は、実際の大きさでいえば、学校の講堂の舞台ぐらいのサイズにつくったセットだ。奥行き感を出すために、遠くなるほど道が細くなったり霞んで見えるようになってくつてある。はるかかなたのホーリーマウンテンの部分は別撮りフィルムだ。実際につくった山の高さは1メートルぐらい。雲はアニメーションで動かしている。これにさらに妖しい光を合成している。

どうだろう。うまくだまされてくれたかな。

糸井重里からの伝言

ゲームをつくることが ボクのいちばんの 箱庭療法だったんです。

もともとボクは、コンピュータと自分とは無縁だと思ってました。パソコンは何度使い道を聞いても、住所録の整理か、お金の出し入れの記録くらいしか思いつかないし、それはボクの仕事じゃないから関係ないなって。

遊び専用のパソコンが出るというウワサを聞いたときも、やっと自分ひとりのパソコンを買おう、遊びばかりでいいやと思う人として買ったんです。そしたら、ボクの嫌いなアルファベットのキーボードもないし、パソコンではなく、「ファミコン」という

名前が出たんです。やってみたら、これはパソコンの亜流ですらなく、うれしいことに全くのおモチャだったわけですね。

小さいときにオモチャを買ってもらった時みたいな興奮がありました。ボクは、それがコンピュータだったことを忘れはじめたんです。ハードそのものを結構数多く買って、仕事場に置いたり、人にあげたり、田舎の土産にしたりしていました。コンピュータ恐るに足らずという甘い考えを持ち始めてたわけですね。

『ドラクエ』をやりだしたら ある感情が喚起させられた。

『マリオ』をやりだしたころから、プログラマーとは別に、ゲームをデザインする人が存在してるんだってことに気づきました。そして、このゲームデザインは、広告の作り方や、小説、映画、マンガの原作みたいなものと似てるじゃないかと、漠然と考えはじめたんです。プログラムを感じさせないプログラムが、この頃に出来て

きてたわけですね。

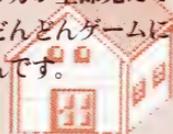
『ドラクエ』は、人より1年遅れてやっただけです。発売されたときは、戦いにリアリティを感じなくて、1年間ほっておいたんです。ところが、それは考えてみたら、ボクが単に“そうび”を忘れていたからだったわかったんです。

その前にも、『ウルティマ』とか『ウィザ

ードリィ』とかを人から見せてもらってたけど、どうも自分の苦手な数字の羅列系に見えて、「縁ないな」と思ってたんです。

1年後に再び『ドラクエ』をやりだして、ボクの中で、ある感情が喚起させられていることに気づいたんですね。ロールプレイングでは、僕の作ったものをプログラミング

グしてもらうことができるんじゃないかと思いはじめたわけ。RPGに夢中になればなるほど、ここはこういうパターンだったら面白いのになあって、ちょうど映画を見るときに監督の作り方が全部見えてしまうようなかたちで、どんどんゲームに引きずりこまれていったんです。



今まで見たこともなかった スピルバーグの映画全部見たね。

その時に、最後に思いっきり感情をこめてボタンをおす、今回のエンディングのアイデアが突然ひらめいたんです。あとは、優良B級映画をつくるように、誰でもわかって、誰もが違うようなニュアンスで解釈できるというストーリーにつなげていけばいいだけだったんです。

そして、今までほとんど見たことのなかったスピルバーグの映画を全部見ましたね。スピルバーグの作り方に、ボクの作り方がどうも似てるなと直感したからです。アメリカの大衆小説のファンタジー物と推理小説の気になるところを、片っぱしから集めたんです。もともと好きな世界だった超能力の本も買い揃えて、本棚ひとつ分ぐらの資料を集めたかな。

機械になりきれないものを、 機械ギリギリまでに持っていく面白さ。

もとの本によると、戦争の論理というのがあって、「ヤツは敵だ、ヤツを殺せ」という合言葉がある。「ヤツは敵だ」と言ってまず相手を限定して、人間以外のものにすり変えてから「敵を殺せ」なんです。すると

例えば、よくできているゲームとよくできていないゲームの違いというのはこうも言えると思うんです。私が敵に向かって爆弾を投げた時に、爆弾で相手が倒れたことだけに何かを感じる人。それから爆弾を投げた後で、どんな景色だろうと思う人。痛みを感じる人。投げなきゃよかったと思う人。よくあるゲームにおける爆弾というのは単なる数字のやりとりの代用品だったわけね。いわばプログラムの都合なんですね。でも、そこにはやっぱり現実の投影があるから、何かその人によって摩擦感というか、「こすれる」ものがあるわけです。だとしたらこれは「オレの仕事」じゃないかなと思ったんです。ゲームから「お呼びですよ」って声がかかったわけです。

何をしてもいいんですね。

ゲームというのは「ゲームだからね」というある約束事の中で、人間じゃない「敵」という形でいつも対立が行われているんです。ボクの好きな野球に引きつけて言うと、

軍隊の形をとりますね。なおかつ人間であるという部分が同時に行われているわけなんです。戦争ごっこがやたら面白いのは、機械になりきれないものを、機械ギリギリまで持っていくからなんです。この面白さ

袋小路のどんづまりから、突き抜けてきたB級の「ウソ」。

ちょうどその時期、広告がちょっと元気のいい時代だったんです。広告というより販売促進に近い広告が多く出て、企業名の連呼みたいな、おいしい言葉で言えば原点帰りだったんだけど、それは単に振り出しに戻っただけで、広告が非常につまらなかった時代だったですね。

それから、同時にニューアカデミズムが流行り、「行きづまり」を語ることがインテリの美意識だったみたいな時でもあったん

ファミコンの企画を考えることは、まるで救いの神。

ファミコンの企画を考えているとき、ボクはもう、生き生きしていました。まるで救いの神。ゲームを考えるってことは、自分の頭の中にあるものを、全部外に出して見てみることで、つまり頭の中の世界をゲームという箱庭にしてしまうことなんですね。そうすると、根は明るい人だったんだということがどんどん出てくるんです。

これは、楽しく自分をだます面白さなんです。あるいは楽しく人をだます面白さ。

例えば、「友情」について小説を書いたり、エッセイを書いたりするとベシミスティックにならざるを得ないところがあります。(150)

というのは、まだファミコンではやられていないんじゃないかと思ったんです。どうせ誰も痛くないから、何やってもいい。これはちょっとフリミティブすぎやしないかとね。

です。「ダブルバインド」だとか「ポストモダン」だとか。で、僕自身も、ちょうど『家族解散』という小説を書いて、それも袋小路のどんづまりのひとつの形だったんですね。みんなそんなタメ息競争してたんです。それに対置できるのがスピルバーグの流れだったんですね。A級が力を使って、「あれはウソだけど、ああいうウソって好きだよな」という、ボクにとって、B級が突き抜けてきた時でした。

ところが、ファミコンで「友情」をどう表現することができるかとなると、現実には友情はあることに気づくんです。「自己犠牲」もあれば、「熱情」もあれば、アガペーに近い「愛」もある。みんなちゃんとそういうものを持っているのに、今のメディアでは語れなくなっている。その理由はどこかにあるんだろうけど、それを探すことより、あったことを思い出すような「何か」がつかれたら、それを仕事にするほうが、絶対に楽しいんです。

「でも友情ってこれだよな」と言ったらウソになります。本物主義が、他を排除し

てしまうのは、本当だっていうものにとじこもっちゃうからなんですね。

…ゲームだったら似たようなことがやれるわけです。ロイドとニンテンの旅というのは、性格づけで分けられているのではなくて、ハッキリ弱いヤツが出たときに、自分はその弱いヤツをどうするのか、どうやって二人で歩いていくのかということが、現実におこるわけです。もともと弱かった自

分だけど、いつも立場をつきつけられているわけです。ゲームに即して言えば、他人から「おふたりさんは恋人同士ですか」なんて冷やかされ、自分達が恋人同士なんだって気づくなんてこともあるわけです。

子供というのは、小さい時から大人の社会のシミュレーションを経験してるんです。ゲームの中で、そのことが追体験できる、そういうのが僕のやりたいゲームなんです。

B級がA級をつき抜けるオシャレがボクを生き返らせてくれる。

誰も気づいてない重要なトリックがひとつあるんですけどね。バットのネーミング。

「ボロのバット、普通のバット、いいバット、最高のバット」これでは誰もバットを握りしめた感触はもてないでしょ。「紙のバット、ビニールのバット、木のバット、金属バット」とすれば、握った感じはわかる。この感触は『MOTHER』にはないんです。闘いの感触はバットを握りしめているところじゃなくてあるはずなんです。

「バットでなまなましさを出さないためにはどうしたらいいか。でもバット以外にどんな武器があるんだろう」という僕の論理みたいなものがあるんです。

このことはボクの精神衛生のためにも必要なことみたいでしたね。「一人一人の中に宇宙がある」というのはボクのテーマです。認識した経験の数によってその人の宇宙の大きさは決まる。そしてそれはゴミゴミしていて広いというのが最高。その全てを、じょうずに合わせて人と対置した時、思いやりも生まれるだろうし、戦う戦術も生ま

れてくる。

例えば、お父さんの不在についていろんな風に言われるんだけど、その理由を言っちゃったら、子供は全部わかっちゃうんです。でも、ほとんどの子供は、お父さんとお母さんにだまされているんです。「仕事がいそがしいからね」とかね。その時お母さんは、あるシステムとイデオロギーを守ってるんです。お酒を飲んでから家に帰るお父さんならこの仕組みはわかってるはずですよ。あの電話の向こうのお父さんは、ほとんどすべてのお父さんなんですね。それを理解している人だったら、お父さんの不在のわけを聞かないでしょう。

子供はそのウツをうすうす感じながら大人になって同じウツをつくんです。スビルバグもそんなことはわかっているから、お父さんは何故いないのかって子供に質問させたりしないですよ。これがね、B級がA級をつき抜けるオシャレなところですよ。こういうこともボクの箱庭療法なのかもしれないですね。

英語がニガテ
なあなたの
ために

Mother's Day Times

マザーズデイトイムス

日本語版

◆ホーリーローリーマウンテンの 黒雲依然晴れず

大型のハリケーン“ドロシー”が過ぎ去ってから48時間が経過したにもかかわらず、依然としてホーリーローリーマウンテンは、黒くて厚い雲におおわれたままである。さらに、昨夜未明には、雲の中心部に数回にわたるオレンジ色の稲光りが目撃されている。州気象庁は、この不思議な自然現象の原因究明を急いでいるが、いまのところ、これといった説明はなされていない。また、州警察は、CATVを通して付近住民に、“黒雲に関するさまざまな臆測やデマなどに惑わされることのないように”との呼びかけをはじめた。

“雨と霧を知らない山”とさえ呼ばれる穏やかなホーリーローリーマウンテンが不気味な様相を呈したのは、今回が初めてではない、今から90年ほど前にも、まったく同じような黒雲現象が起きていた。このときは、直接的な災害こそなかったが、黒雲がいつかすわっていた1ヶ月ほどの間にマザーズデイ、スノーマン、バレンタインなどで、あわせて7件もの失踪事件が発生した。当時の警察は、黒雲と失踪事件とはまったく無関係であるとの見解を発表している。しかし、今回もまた、既にイースターで10人以上の人々が消えたとの噂がある。

◆ピッピーちゃん行方不明

マザーズデイ郊外に住む7歳の女の子ピッピーちゃんが、昨日から家に帰っておらず、警察に捜索願いが出されている。母親のリンダグリーンさんによると、ピッピーちゃんが家を出たときの服装は、ピンク色のワンピースに黄色の靴下、そして髪には黄色のリボンをつんでいた。リンダグリーンさんは、かなり気が腫れだしており、警察の質問に対して“どうしましょ”を合計256回も口にするなどしたため、なかなか捜査が進まなかったもよう。いまのところ有力な手がかりといえるのは、“南の墓場でピッピーちゃんらしき女の子を見た”という男性からの通報のみである。なお、昨日シユークリーム動物園付近で発見された黄色い靴下は、長さがそれほどでもないことから、ピッピーちゃんのものではないことがわかっている。

◆サンクスギビングのストリップ 劇場に反対の声

ダンカン氏の構想と出資によるストリップ劇場“ナンバー1”のビルディング建設工事が、サンクスギビング住民の反対署名運動やデモ行進などにより、中断を余儀なくされた。現在、トーキーに滞在中のダンカン氏は、この件に関して、ノーコメントの姿勢をとっている。ダンカン氏は母の日までは戻らない予定。

◆スノーマン地方で 風邪が大流行

潜伏期間がほとんど認められない新種のウイルスによる風邪が、スノーマン地方で猛威を振っている。この流感の特徴は、激しいせきやくしゃみにくえ、体力を著しく奪う高熱を発すること。

◆歌を忘れたカナリア村

週末になると、バードウォッチングやピクニックを楽しむ人たちが賑わいをみせていた“カナリア村”から、このところ、客足が遠のいている。この楽園が一番の歌声を聞かせてくれていた“ローラ”が姿を消してしまったことと、ほかのカナリアたちが全く歌わなくなってしまったことが、致命的な要因のようだ。「ローラさえ戻ってきてくれりゃあ……あいつは、ヒナがいなくなって、さびしがってんだよ。それで歌わなくなったのさ」と、カナリア村のおじさんは話している。

◆「ザ・ライブハウス」 出演バンドを募集

ロックンロールスターを夢見る若者に、うれしいお知らせ！ ティーンエイジに人気の高い、バレンタインの“THE LIVE HOUSE”が、出演バンドのオーディションをはじめた。“ロックンロール以外の音楽は雑音だ！”という店長の心意気に“オーイェー！”と応えたバンドは、177-2553へ電話してみたら？ オーディションは毎週水曜日に開かれる。

C H A P



敵キャラクターリスト

The Other CASTS

HOW TO Battle

基本は「敵の特徴に合わせ、ダメージが最小限になる戦い方をする！」



NAME	HP	PP	LV	EX
にんてん	174	121	30	25327
アナ	107	167	27	17929
ロイド	145	0	27	16728

にんてん

▶たたかう
PSI
グッズ
チェック

▶ラストスターマンJ
ラストスターマンB
ラストスターマンC

① 仲間の役割分担を決める！

強敵と戦う場合には、ある程度「攻撃」「防御」「回復」といった役割分担を仲間内で決めておく

といい。敵に特徴があるように、仲間にも特徴があるのだから、その特徴を活かすような戦い方をしなければもったいない。

基本的な役割は、ティディが武器攻撃。アナはPSIによる攻撃&防御。ロイドはグッズによる攻撃と回復。主人公は比較的オールマイティだ。



② 複数の敵は、強いものから倒す

このゲームでは、前半から複数の敵と戦う場面が多い。複数の敵と戦う時は、まず、集中攻撃。ひとつひとつ確実に倒していく戦術を取ろう（敵が弱い場合には、敵のHPを計算して、同時に倒すような方法を取るのがベストだ）。

また、その時の順番は、基本的には、攻撃力の高い敵から倒していくこと。攻撃力の高い敵と長く戦うのは、非常に危険が大きい。



NAME	HP	PP	LV	EX
にんてん	174	121	30	25327
アナ	107	167	27	17929
ロイド	145	0	27	16728

にんてん

▶たたかう
PSI
グッズ
チェック

▶ラストスターマンJ
ラストスターマンB
ラストスターマンC

これはどんなゲームにでも言えることだが、まず、敵の特徴を知ること。そして、敵の特徴に合わせ、無理をすることなく、確実な倒し方を選ぶことが、戦いでは最も大切。

「MOTHER」のバトルの要素は、右で紹介している3点。PSIの回復系、ディフェンスアップ、オフェンスアップを軸にして戦っていくのが基本となるだろう。

戦略は、下で紹介している6点。次のページからの敵キャラクター紹介と合わせ読んで、プレイの参考にしてほしい。（TO）

③ まず、仲間の能力をアップする

敵はPSIに必ずかかるとは限らない。強敵と戦う場合は、まず、仲間にディフェンスアップまたはオフェンスアップをかけ、確実に仲間の能力をアップさせておくことが原則だ。

さいみんじゅつやパラライシスなどの攻撃補助システムのPSIは、かかれば効力は高いが、効かなければそれまでのこと。最初に使うのは、あまりにも危険が大きい戦い方だ。



NAME	HP	PP	LV	EX
にんてん	152	108	25	14204
アナ	79	139	21	8801
ロイド	114	0	22	8402

にんてん

▶たたかう
PSI
グッズ
チェック

▶ラストスターマンJ
ラストスターマンB
ラストスターマンC

④ すばやさを考えて行動する

バトル時の行動（攻撃や防御など）の順番は、主にキャラクターの「すばやさ」で決定される。

この順番は、戦い方を組み立てる上で非常に重要な要素。例えば、仲間を回復するにしても、それより先に敵の攻撃を受けて意識不明になってしまえば、取り返しがつかない、といったことを考えれば、いかに大切かわかるだろう。常に、この順番に注意しつつ戦おう。



NAME	HP	PP	LV	EX
にんてん	80	105	30	25348
アナ	25	137	27	17950
ロイド	0	0	27	16746

にんてん

▶たたかう
PSI
グッズ
チェック

▶ラストスターマンJ
ラストスターマンB
ラストスターマンC

意識不明に陥らないために、覚えておきたい戦術はコレ。

バトルの3要素

攻撃	防御	回復
敵に与えるダメージは多ければ多いほどいい。強い武器で、オフenseアップを使って、より強力な攻撃を。また、ロイドは非力なので、ボム、デスビムなどのグッズを利用しよう。	マジカントのショップで売っている防衛グッズで、まず仲間の守備力を高めておく。その上で、PSIを使って、仲間の守備力を上げるか、敵の攻撃力を下げるかしておこう。	回復は、早めに。スマッシュヒットや、連続攻撃を受けた場合など、運の悪い時などのもも考えて、少しゆとりをもって行うように。攻撃力の低い仲間を回復役に回すといい。

⑤ ギャンブルは危険！

よほどの強敵と戦う時、HPもPPも残り少ない、という時を除いて、バトルでのギャンブルはしないように。ここで言うギャンブルとは、仲間の回復をせず攻撃のみを行ったり、一発逆転の攻撃補助PSIを使うこと。

予想がはずれて敵が生き延びて反撃をしてきたり、PSIが効かず、その回の行動が無効になったり、失敗の代償は非常に大きい。

	HP	PP	MP
ロイド	174	108	30
アサ	107	145	27
ロイド	145	0	27

⑥ 自爆型の敵には、深入りしない！

敵の中には、自爆型のものもいる。これらは、一般的に経験値やお金を多く持っていて、戦いたくなくなってしまうものではあるが……。よほど仲間の能力が上でない限り、自爆の巻き添えをくらってしまうことが多い。

仲間のレベルが低いうちは、あまり相手にせず「逃げる」こと。十分強くなった後で、余裕をもって戦うようにしましょう。

	HP	PP	MP	EXP	GM
ロイド	106	67	18	5038	
ロイド	100	0	17	4144	
アサ	26	62	11	1229	

タイプ別バトルマニュアル

人間系 正攻法で戦うのが無難

基本的に武器を使って、ライフアップを使いHPを回復しつつ戦うという方法でいいだろう。強力な敵の場合は、ディフェンスアップを織り混ぜる。



動物系 さいみんじゅつが効果的

動物園の敵には、PSIのさいみんじゅつが効果的。守備力が高いものが多いので、オフenseアップも有効だ。虫系統はスプレーがあれば一撃。



マジカント系 ディフェンス値を上げる

仲間のレベルが低い間は、ディフェンスアップを利用するのが確実。スカイベアル、だいウツドーは相手にしない方が賢明だろう。



モンスター系 PSIの攻防がカギ

PSIを使う敵には、最初にサイコブロックをかけておくこと。このタイプとの長期戦は危険が大きいため、攻撃系のPSIを使い、早めに倒してしまえ。



MONO系 武器攻撃で戦う

このタイプはディフェンスアップを使い、武器での攻撃でダメージを与えるのが基本。車系統の敵と戦う時は、ぜんそくスプレーは必需品。



ロボット系 オフenseアップで勝負

PSIを使う強敵が多い。オフenseアップ、ディフェンスアップ、時にはサイコブロックも必要。攻撃系PSIではビームγが効果的だろう。



The Other CASTS

ENEMIES CHARACTER LIST

敵キャラリスト

データの読み方

HP: ヒットポイント数値

OF: オフェンス値

DF: ディフェンス値

経験値 お金 攻撃力 守備力 す速さ 知能
EX MO OF DF QK IQ



各数値/HPによる総体評価パラメータ

おにいさん



25 8
14

マイホームからサンクスギビング周辺に出没する。不思議なメガホンを持っており、なにかにつけ説得する。お祈りも好き。勝手に怒ったりもする。元ヒッピーか？



おじさん



20 8 12

マザーズデイ近辺によく現れる。たぶん地元の農夫だろうが、なにかに操られているみたいだ。右手にもつスキが不気味。悪い人じゃないみたいだけど、よく怒ってオフェンスアップするので気をつけたい。



脱走犯



60 32
45

どこの刑務所から脱走してきたのかは不明だが、サンクスギビング周辺でよく出くわす。脱走してきたくせに、すごくお金をもっている。なぜか、ロープとともに出現する。



おばさん



90 12 38

オバタリアンは、国境を越えてもやはり強い。コワイことは投げつけてくるわ、連続攻撃はしかけてくるわ、なかなかナンギな敵なのである。この敵もサンクスギビング周辺でよく出会う。なかなか強敵である。



ゾンビもどき



30 16 16

ひっかく、噛みつく、のしかかる、といった卑怯な攻撃ばかりする。風体からすると、生まれはアメリカじゃあないところなのかもしれない。ときどき人間に扮けているので、要注意だ。墓場におおい。

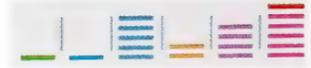


ゾンビ



70
50
80

ゾンビもどきじゃなく、本物だけに攻撃力もそのぶん強力。そのうえ、プレインショックのような高等テクニックも使う。またどういうわけか、戦闘中にグラグラと笑いだす。幽霊屋敷にたくさん出現する。



ENEMIES CHARACTER LIST

人間系
動物系

ギャングゾンビ



34 18 20

1990年代に施行された、禁酒法下での抗争で死んだギャングが、ゾンビと化して、墓場に侵入する者たちに襲いかかる。特殊な攻撃はないが、かなり強いスマッシュヒットを出してくる。ゲーム序盤で出会う強敵。



暴力ゾンビ



90
62
90

その名の通り、特殊攻撃はなく暴力という肉弾攻撃が専門。攻撃力が強いわりに打たれ強くはないが、ナメると危険。幽霊屋敷に出現する。



血みどろゾンビ



90
42
120

したたる血を補うために、人間の水分を吸い取って生きている。水分を吸われた人間はOFやOFをガクンと下げられてしまう。また、最後の一撃を出してくる。幽霊屋敷に出る。



ゆがみ博士



60 38 48

ダンカン工場に住みついて、なにかに取りつかれたように凶暴なロボットを作りつつけている。スクラッパーとともに出現することがおおく、たまに逃げたり、怒ってオフェンスアップしたりする。顔が不気味だ。



ブラブラ団



80 60 125

正式名称はブラックブラッド団といい、バレンタインの町にうろつく不良グループ。宇宙人に操られているわけではないが、敵である。ふだんは町を歩いていて話しかけるといきなり攻撃をしかけてくる短気な連中。



ブラブラ団のボス



100
57
51

バレンタインのライブハウスが、彼のお気に入りの場所。両親が何者かに殺されてから、ケンカに明け暮れる毎日を送っている。1対1のケンカの時はずナイフは使わず素手で勝負してくる。根っからの悪者ではないようだ。



ねずみ



10 4
8

マザーズテイ、動物園の管理事務所、サンクスギビングの小工場などについて、ちょっと進もうとすると、すぐに出てきて行く手をはばむ。ねずみのくせに、きたないことばを投げつけたりもする。



カラス



22 8 12

なかなかワル知恵がはたらくカラスだ。突然ガラガラ笑いだしたかと思うと、人のものを盗んだりする。もし倒せても、盗まれたものは返ってこないから、よけい始末が悪い。マザーズテイ周辺によく現れる。



スネーク



18 6 8

へびを見ると逃げだしチャランでも、この敵はそんなに強くないからあんまり心配しなくていい。マザーズテイ近辺に出るへびは、わりあいおとなしい性格みたいだぞ。



がらがらへび



100
65
120

マザーズテイ周辺に出るスネークとは違って、こいつはずいぶん強力だ。にじりよってきて、最後の一撃を繰り返すこともある。アドベント砂漠あたりによく出る。



バイオムカデ



35
16
32

宇宙人が地球侵略のために作りだしたムカデ。サンクスギビングやマジカントリーの入口周辺に出没する。たまたま毒ばりで攻撃してくる。殺虫スプレーが効果あり。



こうもりさん



20
8
10

たいてい複数で現れる。仲間と一いしょに戦うのが好きなわりに、勝手に立場を考えて混乱し、自分の仲間を攻撃したりする。哲学好きなのが、単にバカなのか。まあ、かわいい奴ではある。



レッドスネーク



150
50
100

イースターに出るこの敵は、じつは臆病者で、よく逃げる。こういう性格の敵の背後には、なにかちょっとした秘密があることがおおい。きっと倒されたくない理由があるんだと思う。



さそり



75
60
80

砂漠に現れる。さすが水の少ないハードなところで生まれただけあって、毒ばり、噛みつき、仲間を呼ぶなど多彩でハードな攻撃をしかけてくる。殺虫スプレーが効くぞ。



バイオこうもり



50
34
64

ほかのバイオ系と同様、宇宙人が人工的に作った敵。ただ、こうもりさんの性格まではさすがに変えられなかったようで、立場を考えたりするところはそのまま。ただし、こちらは石ばりを使った攻撃をする。幽霊屋敷に出る。



ムカデ



12 4 12

マイホームからマザーズテイにかけて出没する。虫のくせに、意外とカワイ顔が印象的だ。強くはない。虫だから、殺虫スプレーが効くぞ。



バイオさそり



100
60
150

バイオムカデと同様、宇宙人が作りだした特殊生物。毒ばりのほかに、石ばりを使った攻撃をしてくる手強い敵。砂漠に住んでいる。殺虫スプレーはかなり有効。



盗賊カコメ



90
68
90

こいつもカラスとおなじように、盗みを働く悪いヤツ。ほかにも、笑いだしたりようすをみたりなかなか多忙だ。バレンタイン周辺に複数で現れることがおおい。



スカンク

敵なのになぜか憎めないヤツ。オナラこそしないものの、戦闘中にごろんどりするのだ。サンクスギビングの山岳

地帯によく出没する。ぜひ会いたいくらいだ。



40
26
48



巨象



70
20
34

シュークリーム動物園で出会う最大の敵。重さ5トンと

いわれる巨体を生かして、のしかかったりする。よけいなことだけど、顔もコワイ。



タイガー



35
26
24

これも動物園周辺の強敵だ。凶暴なうえ素早く、よく連続攻撃をしかけてくる。噛みつくのも得意。やる気マンマンなヤツだ。初めて会うと、ビックリするかも。



ワニ



30
18
22

やはり動物園周辺に現れるが、複数のときもおおい。にじりよってくる。本来は夜行性だが、昼間から襲ってくる。



強いワニ



120
80
150

湿地帯に現れるこのワニは、動物園のワニに比べると格段に強い。やはり野性で育ったのと飼育下にあるワニとでは、凶暴さがちがうようだ。2〜3匹で、にじりよってくる。



イーグル



45 32 44

人間を襲うように宇宙人が洗脳した驚だ。2羽で襲ってくることもおおい。すばやいのも特徴。サンクスギビング周辺によく現れる。顔はちょっとコワイけど見かけだおしだな。



オオカミ

ほとんど何匹かの群れをなして襲ってくる。噛みつくことに命をかけてやってくるので、コワイもの知らずだ。サンクスギビング周辺に出没する。



50
46 30



のら犬



76
8
70

鋭い目つきで睨みつけては、噛みついてくる。マザーズデイ近辺にうようよいるので、気をつけたい。倒したとき運がよければ、ノミとシラミがもらえるぞ。



一匹オオカミ



80
60
150

その名の通り徒党を嫌い、つねに孤独を愛するオオカミだ。ひとり(?)で生きてきたために、OF・DFもかなり高い。得意ワザは、噛みつき。スノーマン周辺に潜んでいる。



銀オオカミ



80

44

76

一匹オオカミとは違い、2〜4匹の集団でスノーマン周辺に現れる。1匹で出ることば少ない。ほかのオオカミと同様、噛みついてくる。数がおおいのでけっこう手強い敵だ。



バッファロー



150

68

150

アメリカに生息する水牛で、バイソンよりもどう猛だ。やはり複数で行動し、湿地帯を中心にバレンタインなどに現れる。攻撃は原始的な突進だけだが、その威力は強力だ。



白熊



100

52

100

スノーマン周辺に現れる。基本的には熊と似たような攻撃をしてくるが、一発の力が熊よりずっと大きいので、なめてかかってはいけない。



やまねこ



42

28

40

大型の野性ネコで、するどい爪でひっかいてくる。本能的に人間に出会って無差別に攻撃してくるようだ。サンクスビギング周辺に出没する。



ゴリラ



40

20

26

動物園から逃走してきた敵だ。さすが霊長類だけあって頭がよく、怒ったり連続攻撃をしかけたり、人のものを盗んだり、多彩な攻撃をしてくる。体力もあるので、気をつけよう。



グリズリー



340

160

340

映画「グリズリー」で、その凶暴さが一躍有名になった。登場する動物の中では最強だ。ことばでは表せないほど、その攻撃力は恐い。出会ったら、運が悪いと思うほかはない。ホーリーローリーマウンテンに現れる。



バイソン



160

70

100

アメリカ野牛。体長3m、体重1トン以上に達し、野性の動物ではアメリカ最大。いつも複数で湿地帯周辺に現れる。角を武器に突進し、連続攻撃をしかけてくることもある。



熊



80

42

64

ひっかく、のしかかるなどの肉弾攻撃をかけてくる。あまり凶暴じゃないけれど、けっこう強い。たまに気配を殺すようなハイテクも使う。レインディアに出没する。



ハイエナ



30

10

16

臆病な動物で、ほとんど複数で現れる。気配を殺して潜んでいるかと思うと、噛みついてきたり、突然逃げだしたりする。動物園周辺に現れる。



フライ

70 1 40



映画「ザ・フライ」でもおなじみになったあのハエ、である。強くはないが、小さくてすばしいので、なかなか倒しづらい。仲間を呼んだり、逃げたりもする。動物園近辺によく飛び回っている。



スパイダー

80 45 95



アメリカ大陸に生息する毒グモ。イースターから砂漠にかけて出現する。仲間を呼んだり、毒ばりを使ったり、きたないことばでファイトを下けたりする。でかくはないが、要注意の敵だ。



タランチュラ

120 84 100



イースターにいつのまにか住みついてしまった毒グモ。もともとは熱帯地方にいたが、宇宙人が地球侵略のために運んできたのかも知れない。スパイダーと似ているが、毒ばり攻撃をたえずしかけてくるのが恐しい。仲間を呼ぶ。



マジカスネイル

50 20 90



マジカントの不思議な力が、逆に作用して巨大なかたつむりの敵を生んでしまった。石のように堅いカラで身を守る。にじりよってくる。



ドラゴン

650 100 200



マジカントの地下大河の奥に眠る不思議なドラゴン。主人公が弱いうちには、戦おうとしないヘンなヤツ。なにかとんでもない秘密を握ってそうだ。PKファイアーβ、PKサンダーγを使う。なんだか不思議な叫び声をあげる。



地下大河の主

65 38 80



マジカントの地下大河の奥で、目をするとく光らせて獲物を待っている。カラダは、鉄のようになりたいうろこで覆われていて、少々のことではびくともしない。連続攻撃をいつもしかけてくる。



ウッドー

40 20 38



マジカントだけに生息する敵。種をまいて戦闘中に同じウッドーを呼ぶ。またときどきなにやら怪しいことをして、まどわされることがあるので要注意だ。

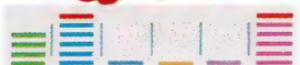


大ウッドー

70 18 50



タダでは倒れないとは、この敵のことをいうのだろう。もともと強いうえに、最後には燃え上って主人公たちに大ダメージをあたえるのだ。デーモンシールドで混乱させたり、水分を吸いとったりもする。マジカントの強敵だ。



ミラコ

40 18 40



雷雲のモンスターで、PKサンダーαを出してくる。憎めないフェイスをしているわりに強い。サンダー系のPS1攻撃をしても効果がないので、注意しよう。



ビューン



マジカントの地下大河に生息するビューン一家の長男坊。ビューン一家の中では、一番ハンサムか？ 攻撃はしてくるが、特別なワザは、なにもなくよわい。敵なのに憎めない。

30

16

24

おまけビューン



目のしたにあるのは、ヒゲか。この敵の存在意義は、戦闘中に「ガード」にしてみると理解できる。おっと思うようなことをしてくれる、実は、いいヤツだ。

35

12

40

ビュンビューン

40

22

32



「ビューン」の2段階重「だからといって、強さが2倍になるわけじゃない。じつはこれも、なにかいいことをしてくれるのだ。ヒントは銀行関係にあり、とだけ教えておこう。

パパビューン



ビューン一家のお父さん。お父さんは短気なのか、やたらと怒る。ビューンもよく怒られているのかな？ でも、なんかカワイイ感じだね。

40

20

32

ビュビー



ビューンのお母さん。よわいビューン一家の中では一番強く、しかも連続攻撃をしかけてくる。ビューン、パパビューンとともに出現することがおおい。

40

24

20

ベアル

マジカントに住む熊の一種で、守りの堅い敵だ。すぐ仲間を呼ぶくせがあり、スカイベアルが加わることがおおい。そのときは、かなり強力なコンビになる。



40

22

38

スカイベアル



74

24

50

ベアルに呼ばれない限りは出てこないが、戦闘に参加したときには必殺の助っ人と化する。気配を殺しているかと思うと、非常に強力な最後の1撃を繰ります。

ゴースト

明るい場所だと相手に見えなくなるので、うす暗い墓場の地下や幽霊屋敷が好んで出る。ちょっと自己顕示欲が強いオシャレな野郎だ。足がないので、逃げるのが早い。



20

12

24

アラームゴースト



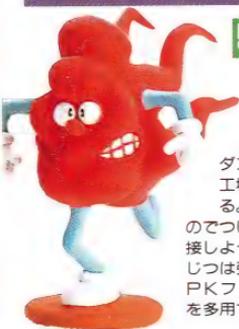
100

30

160

ゴーストをより強くしたおぼけ。やはり幽霊屋敷に出る。仲間を呼ぶことがあり、そのときは決まってゴーストが現れる。

ファイアボール



58 24

58

ダンカンの大工場に出現する。かわいいためやさしく接しようとするが、じつは強烈な敵だ。PKファイアーαを多用する。



ダストゴースト

ゴミの中から生まれたおぼけだけに、ガッツのある攻撃をしにかけてくる。すーッと気配を殺しているかと思うと、突然燃えあがってパーティー全員に大ダメージをあたえる。幽霊屋敷に出る。



78

40

120



ビッグフット

90 50 90

スノーマンに出没するアメリカの雪男。ちょっと頭の悪そうな顔をしているので、肉体派かと思いきや、じつはPKフリーズα・β・γを自由に使いこなす恐い敵。逆に素手での攻撃はない。



ガビラン



100 62 100

アドベント砂漠に現れる。キリンに似ているが、明らかに宇宙生物だ。口から粘液を吐きかけ目を見えなくしたり、水分を吸いとったり、連続攻撃をしかけてきたりなかなか手強い。



タイタニー

イースター、湿地帯などに出現する。宇宙人がバイオテクノロジーを応用して作りあげた宇宙生物。催眠術を使い、眠ってる間に攻撃することを得意とする。



130

54

200



タイタニアン



320

100

420

タイタニーに酷似しているが、中身はまったく別ものだ。宇宙人が地球に送りこんだサイボーグ。高い攻撃力に加え石化攻撃、怪しいことなど多彩な攻撃をしにかけてくる。複数でホーリーローリーマウンテン周辺に出没する。



ムーク



85

50

110

湿地帯に現れる。知能が相当高く、PSIによる攻撃をしにかけてくる。PKフリーズ系、パラライシス、ブレインショック、催眠術などの多彩な攻撃が得意。



ドムーク



160

60

140

ホーリーローリーマウンテンに出現する。ムークの知能、PSIに加え、PKファイアー系の攻撃をしにかけてくる。また、大切なものを盗むことも得意。宇宙人のくせに、へんに人間的なことをするヤツだ。



ガーゴイラ



180

90

180

背中に生えた羽のせいで思ったより身軽に動きまわる。通常の攻撃力もかなり強力だが、PKファイアーや石ばりを使った攻撃も強烈だ。ホーリーローリーマウンテンに出現する。



サターニア



120
70
150

ガーゴイラをさらに強化したモンスターで、PKフリーズのβ・γ・Ωを自在にこなす。また、催眠術も使う。ガーゴイラと同じく、ホーリーローリーマウンテンに現れる。



ブレインガ

頭脳と足だけの宇宙生物。8種類のPSIを使いこなす恐しい敵。見た目の軽さにだまされて油断してはいけない。ホーリーローリーマウンテンの洞窟などに現れる。



200
60
200



ローブ



80 35 50

どういわけか脱走犯とともに現れる。カラダ（ローブ）を生かして、相手を縛り動けなくしてしまう。倒したとき運がよければローブを手に入れられる。サンクスギビング周辺に出没する。



電気スタンド



6 3 5

主人公が最初に戦う記念すべき敵。なぞのポルターガイスト現象で部屋の中を飛びまわる。たいした敵ではないが、これから先を想像するとすこく恐しい。



人形



12
4
5

主人公の妹ミミーの部屋で、暴れまわっている。これも電気スタンドと同様、ポルターガイスト現象のしわざだ。最初のメロディを得らえる大切な敵でもある。

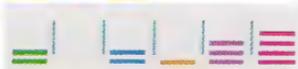


マッドトラック

だれも人が乗っていないのに、宇宙人に操られて暴走する巨大18輪トレーラー。サンクスギビングによく出現する。排気ガスをつきだしてくるので、とくにぜんそく持ちの主人公は発作に注意しよう。



60 22 40



デビルトラック



58
20
40

マッドトラックをパワーアップさせた悪魔のトラック。排気ガスもより頻繁に吐きだしてくる。ひかると、イチコロだ。サンクスギビング周辺に出没する。



デストラック



80
34
48

トラックで一番恐しいのが、この死のトラックだ。衝撃力が強烈なうえに、排気ガスをいやというほど吐きだして現れる。



マッドカー

青いクルマに見とれている場合じゃない。その間に、こいつは排気ガスを吹きだして相手を倒してしまおうと企んでる。カッコイイのに暴走するぞ。サンクスギビングあたりを走っている。



40
20
38



デビルカー



40

18

40

悪魔のクルマだ。マッドカーよりぶ厚い鉄板でできていてなかなか頑丈だ。やはり、排気ガスを武器に暴走するぞ。サンクスギビング周辺に現れる。



ボマー

ファニーな形をしたロボットだが、これがけっこう食わせ者。外観とは裏腹に爆弾を投げってくるのだ。でも、ときどきころんだりするから、やっぱりカワイイ。大工場に現れる。



60

10

64



スターマイナー



200

140

200

ボマーをより強力にしたロボット。ころんだりするカワイイ性格はあいかわらずだが、何回も爆弾を使ってくるころがちがう。けっこう強烈だぞ。ホーリーローリーマウンテンに現れる。



カッチュウ



歴史の本から抜けてできたような古めかしい格好をした敵だが、堅い鎧で身を守っているため、打たれ強く、しかも、PKサンダーβを駆使するので、倒すにはけっこう手こずる。幽霊屋敷に現れるのも不気味だ。

120

68

150



エナジーロボ

デスパーロボット、ジェーンなどのロボットとともに現れ戦闘中の相棒にエネルギーを補給する。破壊すればしたて爆発するという大迷惑なヤツ。砂漠、イースターに現れる。

80

60

90



スーパーエナジー



120

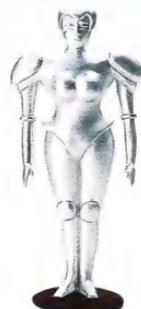
50

120

基本的にはエナジーロボと同じだが、クイツはスージーなどのロボットとともに現れる。相棒が強力なぶん、フォローも強力だ。また、そのぶん破壊したときの爆発も強烈だ。ホーリーローリーマウンテンに出現する。



ジェーン



女性型ロボット。時として驚くほど美しい微笑みを見せるが、その表情にはディフェンスアップという秘密が隠されている。サイコブロック、PKフリーズなどのPSI攻撃もする。イースターの町に出現する。

120

62

170



キャロライン



120

80

150

ジェーンの姉的存在。ジェーンの攻撃力に加えダークネスも使う。また怪しいことをし、これが成功するとかけられた相手は放心状態に陥って、石に、つまり意識不明になってしまう。ホーリーローリーマウンテンに出現する。



スージー



300

200

250

ジェーン系の長女的存在。サンダー・ファイアー・ビームの各々を使う。その破壊力は、巨大ロボットをのぞけば最強だ。スーパーエナジーとともに現われたときは、まさに悪夢だ。ホーリーローリーマウンテンに現れる。



スターマン



80 45 80

バレンタイン、イースター、湿地帯などいたる所に現れる。地球侵略のため最初に地上に降りたロボットだ。サイコシールド、PKビームα・γを使う。フランクリンパッチはコイツに有効。



ブルースターマン



100
74
120

スターマンをより強力にしたロボット。身がまえているかと思えば、突然PKビームα・β・γなどの攻撃をしかけてくる。ホーリーローリーマウンテンの洞窟にいて、他の侵入を阻む任務に付いている。



ラストスターマン



120
90
140

スターマン系の中で最強のロボット。PKビームβ・γといった強力な光線を出してくる。ホーリーローリーマウンテンに複数で出現する。



スターマンの息子



52
32
52

息子とはいえ、スターマンの直系なのでなかなかあなどれない。動物園の動物をあやつるなんて、朝飯まえだ。動物園の管理事務所の最上階に立てこもっている。



メガボーク

もともとは極東用に開発されたロボットだが、今回はアメリカ地区に配備された。表面は鍍金の形をした高圧合金で覆われていて、ほとんどのPS↓攻撃をはね返す。PKビームα・βを出してくる。ホーリーローリーマウンテンに現れる。



160 80
170



ギガボーク



160
100
100

ボーク系のグレートアップタイプ。主にPKビームα・β・γで攻撃してくる。格好から予想される腕力による攻撃は意外にもしかけてこない。ホーリーローリーマウンテンに現れる。



ラストボーク



230
150
200

ボーク系の中で最強のロボットだ。とくにPS↓攻撃は多彩で、PKビームβ・γ、ファイアーβ、サンダーγを使う。悪魔のような強さだ。



R7037



1000
300
600

アドベント砂漠の遺跡の入口に出現する巨大ロボット。全長7m以上、重さ3.5トンの巨体からくりだす攻撃は、たった一発で主人公をKOするにはじゅうぶんすぎるほどだ。攻撃しても微動たしない。PS↓攻撃も無意味だ。



R7038



1000
600
1000

ホーリーローリーマウンテンの山小屋を突然襲う巨大ロボット。砂漠に現れるR7037よりさらに強力だ。まるで象とアリが戦っているような気になる。なにをどれほどしようが、すべて無に帰す。



R7038XX



7000
900
1000

『MOTHER』に登場する最強の敵。その強さというか恐ろしさをことばで伝えることは不可能に近い。もし、R7038XXが、ホーリーローリーマウンテンからおりてきたら一晩で町は木端微塵にされているだろう。



バーボット



折れそうな細い体型をしているが、じつは柔軟な特殊金属で作られた非常に高密度なメカをもつロボットなのだ。PKビームを使う。サンクスギビング周辺に出没する。

60 24 36



デスバーボット



80
54
80

バーボットにさらに改良をくわえたロボットで、外からの攻撃に対してより耐えられる構造に設計された。PKビームを武器に攻撃してくる。砂漠、イースターに現れる。



オールドロボ



ダンカンの大工場で襲ってくるロボット。第2次世界大戦中にプロトタイプとして試作されたものを、宇宙人が復活させた。PKビームαを使う。ときどき身がまえたりするところが、設計年次の古さを感じさせる。

60 48 72



スクラッパー



70
26
76

オールドロボとおなじように試作されたロボットで大工場に現れる。やはり宇宙人の手によって復活した。PKビームαを出してくる。身がまえたりもする。



リトルソーサー



32
20
30

本来は偵察用の小型の円盤。サイコブロック、サイコシールドのPSI攻撃を得意とする。複数だったりバーボットとともにサンクスギビング周辺に出ることが多い。



オメガソーサー



65
42
50

リトルソーサーを戦闘用に改造したものの。通常の攻撃のほかに、PKビームαやサイコシールドを使ってくる。これも複数やデスバーボットとともに現れることがおおい。



ARTIST PROFILE



南伸坊さんが描いたキャラクターの原画から、なんのアドバイスもなしに立体の人形を作るなんてことは、想像するほどカンタンじゃない。でも作れる人がいたら、こうやって見せることができるのだ。ここに登場する人形（材質は紙粘土）は、トットリ君という男

この人形の作者は、鳥取県出身のトットリ君だった。

性が、たったひとりで約10か月かけてコツコツと作った作品なのだ。なにしろ、彼は3歳の頃には、もうすでにゴジラの人形を作っていたという天才。だからこそできた偉業なのだ。ところで、トットリ君の顔写真が『MOTHER』の「おじさん」に差しかえてあるのは、本人がシャイなため。でも、かなり以てる…とは本人の弁。

STAFF

- 企画・編集
- A P E / 糸井重里 石井基博
- 戸田昭吾 毛利公信
- 義江邦夫
- 岡本好明
- 写真
- 利田浩一 (100パーセント)
- 滝田よしひろ
- 田辺茂男 朝尾直丸
- 岡田明彦
- 大澤竜二 石井麻衣子
- カバーデザイン
- アメリカン・フォト・ライブラリー
- 高田正治 (浅葉克己デザイン室)
- アメリカ商務省観光局
- 本文デザイン
- 翻訳協力
- 石村勇 (100パーセント)
- 朝尾直太 Jeff Steel
- イラスト・地図制作
- 協力 任天堂、A P E
- 井手みきこ

©1989 APE inc.

1989年10月20日初版第1刷発行

(検印廃止)

発行人
相賀徹夫

印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan

発行所
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋二の三の一
振替 (東京8-200)
TEL 編集 (03) 230-5383
業務 (03) 230-5331
販売 (03) 230-5747

小学館

○造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。
○本書の一部または全部を無断で複写機 (コピー) することは法律で認められた場合を除き、著作者および出版者の権利の侵害になります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-09-104114-0



フランクリンバッチ 200人プレゼント!!

MOTHERの中で、ピッピちゃんができる
不思議なパワーを秘めた“フランクリンバッチ”
を、抽選で200名に特別プレゼント！官製はが
きに住所、氏名、年齢を明記の上、右下の応募
券をはがきに貼ってご応募下さい。



きりとりせん

応募券

MOTHER
百科

あて先 〒101-01 東京都千代田区一ツ
の3の1 小学館・宣伝部「MOTHER」
しめきり 1989年11月31日 ※発表は賞
発送をもってかえさせていただきます。

雑誌69911—94

◆定価780円(本体757円)

ISBN4-09-104114-0 C8376 P780E