

# ゲームの履歴書70

多くのころ、ファミコンの「スーパーマリオブラザーズ」が出てゲームになりました。地下に隠しステージがあるなど、それまでのゲームとはまったく違うおもしろさを感じました。学生時代の後期にはパソコンゲームをよくやりました。「イース」や「A列車で行こう」、「シムシティ」、「Nlith(テトリスの変形版)」などです。特に「A列車」のマニアックにはまりました。卒業してからはゲームに割く時間は少なくなりましたが、ひとつだけ、「バイオハザード」は隠し時間を削って最後までプレイしました。擬似三次元空間であるにもかかわらず異様にドキドキしたのがおどろきでした。あまりにも感銘を受けてこれを真似た研究をしました。最近気に入っているのが「イングリッシュ」と「スプラトゥーン」です。同時期にバーチャルとリアルとで二つの異なる牌取りゲームが行っているのには重要な何かがあるのだらうと思います。

## 土佐信道

(前編掲載)

1	『シムアース』	Mac版
2	『シムアース』	Mac版
3	『シムアース』	Mac版
4	『シムアース』	Mac版
5	『シムアース』	Mac版

中学生のときにゲーセンに友人と下校時によく行きました。もっぱら達人たちがプレイする、「バックダン」や「ギャラクシー」を、うまい棒を食べながら背後から眺めることが専攻でした。おかげで裏技やゲームのバグの知識は増えました。けっして自らプレイすることはありませんでした。理由は単純で、「なんで他人が作った世界観の中で、遊ばなあかんねん」でした。これはつまり自分が世界を作りたい欲求、「神になりたい」でした。家庭用ゲーム機が登場して普及しはじめても「神になりたい」がために、それで遊ぶことはありませんでした。しかし「シムアース」が発売されたとき、「他の神が作ったものも見てみたい」という衝動がなぜか沸き起こり、このゲームをプレイするためにマッキントッシュLDを買いました。いま考えればモノクロのゆるいゲームですが、地球と生命進化のシミュレーションという設定は、少年時代に錬金術のホムンクルスと、手塚治虫の「火の鳥」で洗脳された者には、くっくるものがありました。自分の人生を振り返り、はまったゲームはこの「シムアース」だけです。いまでもマニュアル本がトイレの本棚にあり、読み返してくっくります。ちなみに「神になりたい」欲求は、「明和電機」というRPGを始めたことで満たされました。

## とみさわ 昭仁

(ゲームデザイナー、特撮映画マニアック書籍店主)

1	『スペースインベーダー』	アーケード版
2	『リバーパトロール』	アーケード版
3	『スーパーマリオブラザーズ』	FC版
4	『テトリス』	アーケード版
5	『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』	SFC版

1〜5は順位ではなく、そのゲームと出会った順番です。高校生のとき水元公園の休憩所で「スペースインベーダー」のテーブル筐体を見つけたのが、ぼくのゲーム人生の始まり。そこからゲーセン野郎になり、あちこちのゲームセンターに通い詰めるようになった。基本、ゲームの隣前は下手ですが、はじめてエンドレスでプレイできるほどやり込んだのが「リバーパトロール」。川で溺れてワニに喰われそうになっている人をボートで助けるという変なゲーム。生まれつきマイナー志向なので、人気があった「ゼビウス」、「バックマン」にはあまり惹かれなかった。ファミコン時代になってからは「スーパーマリオブラザーズ」のおもしろさに衝撃を受けて、ゲーム制作者になることを志した。「テトリス」の登場は、ゲームのアイデアの本質みたいなものを考えさせられた。「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」は生涯最高のゲーム。ぼくがゲームに求めているものが全部ある。

## ドミニク・チェン

(情報学研究者・IT評論家)

1	『ゼナドゥ』	PC版
2	『源平討魔伝』	PC-ENGINE版
3	『MYST』	SS版
4	『チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV』	PS2版
5	『Call Of Duty: Modern Warfare 2』	PS3版

プレイしたゲームのジャンルの幅が広がって、正直ベスト5を決めるのは不可能なのですが、このお題をいただいた時点でなぜかバツと浮かんだ5つについて書いてみます。これは一番長くプレイしたというよりは、「忘れたくない」ゲームたちです。まず、4歳でプレイした「ゼナドゥ」は、トロワマになりそうなほど迷宮に入り込んだ心理状態にマッチした美しいBGMの傑作、そして突如現れる巨大ボスキャラ(当時は巨大に感じました)の神々しさに子どもながら酔いしれました……。次に5歳のときにプレイした「源平討魔伝」は「謎の村雨城」と迷ったのですが、子どもごろに絶大なインパクトを受けた作品。弁慶や頼朝の大きさに圧倒され、琵琶法師や安藤盛といった妖しいキャラの挙動に慮知れぬ恐怖と美しさを覚えたり。12歳でプレイした「MYST」は静止画の3DCGなのに、完全にその世界に没入しているリアリティーを味わせてくれました。いまでもときどきその世界に戻りたくありません。17歳でプレイした「チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV」は、世界最強のモンゴル騎馬軍団を駆って東は鎌倉幕府から西はイングランド王朝まで制圧し、各地で混血の王子と姫を往込んで、最終的には世界中の王族が混血になって人類みな兄弟状態になるという壮大なパラレルワールド体験をさせてくれた偉大な歴史シミュレーションゲームでした。そして29歳でプレイした「CoD: MW2」では、テロリストに担担するステージに、ゲームのみが表現できるストーリーテリングの威力を感じ、戦慄しました。グラフィックの向上がゲーム体験の本質的な進化に伴っていると感じさせてくれたはじめての例です。ゲームも、永遠だね!

## 豊崎 愛生

(声優)

1	『ファイナルファンタジーIX』	PS版
2	『闘神伝』	PC版
3	『ドラえもん』	FC版
4	『スターウォーズ バトルフロント』	PS4版
5	『ICO』	PS3版

FFシリーズで一番好きなタイトルが「9」です。世界観、ストーリー、キャラクター、音楽、バトルシステム……どこをとってもわたしのNo.1のRPGです。「闘神伝」はプレイステーションと同時に買った思い出の格ゲーです。発売したてのプレステのグラフィックに大感動しながらプレイしていたのをよく覚えています。ファミコンの「ドラえもん」は、小さいながら記憶力と反射神経をフル活用しなければ進めなかったゲーム。知らず知らずの間にテレビゲームのプレイの基礎を養われたような気がします。「ICO」は驚くすもが、日本が誇る名作中の名作!ゲームの概念を良い意味で裏切られた作品でした。神秘的で刹那的で独特な世界観のなかで女の子の手をひいて進むという、とてつもなくロマンチックな設定に時間を忘れてプレイしました。今現在ハマって、家でプレイしているのが「スターウォーズ バトルフロント」。もともとスターウォーズもFPSも好きなわたしにとっては、夢のコラボレーション的なタイトルです。

## 中村伊知哉

(厚岸大学メディアデザイン研究科教授)

1	『スーパーマリオ64』	N64版
2	『バラッパッパ』	PS版
3	『サンパDEアミーゴ』	ドリームキャスト版
4	『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』	セガアーケード版
5	『モンスターズトライク』	スマートフォン版

官僚になったころファミコンが登場、メディアの革新が始まった。歴史的な事件だった。でもN64「スーパーマリオ64」による3Dの操作性は、それを上回る衝撃をぼくに与えた。同じころプレイした「バラッパッパ」は、平面的なボク野郎にウズクというリアリティーを植えつけた。ゲームってスゲー。

官僚を辞めて漢米した。ソニックを作ったセガの職人たちが「サンパDEアミーゴ」向けセンサーを求めてやってきたが、MIT教授の技術をこてんぱんにやりこめた。ゲームってスゲー。心優しいゲームを息子たちにやらせてもケンカばかりする。ところがゲーセンで「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」なるゾンビを殺しまくる極端非道をやらせると、協力合せて実に仲良くなる。デザインとはそういうことか。ゲームってスゲー。社外取締役を務めるミクシは、次のビジネスをどうしたものか、ももんもんとしていたら、「モンスター」が現われて、ドカーンとなった。ゲームってスゲー。

## 中村うさぎ

(作家)

1	『ドラゴンクエスト』シリーズ	FC版ほか
2	『バイオハザード』シリーズ	SS版ほか
3	『サイレントヒル』シリーズ	PS版ほか
4	『シュタインズゲート』	PC版
5	『シャドウ・オブ・メモリーズ』	PS2版

はるか昔、国内のRPGがなくてPCで海外の移植ゲームをしてた頃に「ドラゴンクエスト」が登場しました。以来、熱心なドラクエ信者です。その後、国内のゲーム産業が目覚ましく発展したころ、私はゲーム雑誌のライターをやっていました。そんな中、「バイオハザード」の登場は衝撃でした。シリーズの途中からアクションの難易度が高く過ぎて自力でクリアできなくなったため、夫にプレイしてもらって俄かに観戦するスタイルになったのですが、私が口を出し過ぎてしばしば夫婦喧嘩が勃発しました。ホラーゲームの中では「サイレントヒル」の世界観が大好きです。「シュタインズゲート」はアニメから入ってハマりました。「シュタインズゲート」のようにつくもの時間軸を渡り歩くスタイルも好きで、その類のゲームの中では「シャドウ オブ メモリーズ」が心に残った名作です。ぜひともシリーズ化して欲しいのですが、一作で終わって残念です。おもしろかったのにな。

## 中村 仁

(日本経済大学大学院経済学系研究科准教授)

1	『第切草』	SF版
2	『オホーツクに消ゆ』	FC版
3	『ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島』	FC版
4	『ソーサリアン』	PC-9801版
5	『クロノクロス』	PS版

「第切草」のクリアするたびに裏のシナリオを楽しむシステムは新斬で、恐怖シーンから面白いまでとでも楽しめ、その後「新・鬼ヶ島」、「Kanon」、「月姫」など多くのノベルゲームを楽しむきっかけになりました。ゲームは小説や映像とは違う新たなメディアとして物語を楽しむ点が素敵で「新・鬼ヶ島」、「スナッチャー」、「ファイナルファンタジーシリーズ」、「クロノトリガー」、「クロノクロス」など、どれもゲームならではの作品です。またサウンドも美しい「メトロイド」、「ソイド 中央大陸の戦い」、「ソーサリアン」、「すばらしきこのせかい」なども印象に残っています。近年のゲームでは洋ゲーで敵から逃