

クソゲー会合2007

文責：Ralf

なんだかんだ言って、今年も開かれてしまったネタゲー・クソゲー会合。去年開かれた会合では、とりあえずクソゲー大賞は“GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH”に決まったわけだが、今年はとてめ決めがたいものとなった。というか、**そもそも大賞を決める気力すらなかった**というか。とにかく、以下に今年のクソゲー会合で公開されたクソゲーを挙げておいた。

1、デスクリムゾン

クソゲーオブクソゲー。クソゲーを愛する人々にとてめ愛されている作品。つみ氏はよくわかる人物で、セガサターンとバーチャガンとデスクリムゾンを持ってきて、デスクリムゾンの魅力を存分に我々に思い知らせてくれた。このゲーム、ただのガンシューティングゲームなのだが、難易度がありえないくらい高い。まず体力が3つしかない上に、クレジットが2つ（コンティニュー1回）しかない。つまり、敵の攻撃を6発喰らったら終わり。これだけ見るとそんなに難しくなさそうなのだが、まず、**敵がいつ攻撃してきたのかが分からない**。攻撃を受ける度に、主人公：コンバット越前は「この野郎！」「やりやがったな！」といった**年齢と不釣り合いな高い声**で叫ぶが、どの敵に攻撃されたかが分からないのだ。弾の数は最初は6発リロード。敵を順に撃っていたのでは対処しきれないというわけだ。さらに難易度を上げるのが、敵にまぎれて出てくる一般市民。これを撃つとなぜか**ライフが減る**。しかもバーチャガンの性能では**誤射してしまう**ような位置に出てきてくれるので、とてめじゃないが助けられたものではない。実はバーチャガンを使うよりも、照準が出るコントローラーを使ったほうが楽、かもしれないということで、我々はコントローラーを駆使して進めていったわけだが、**stage1のscene1の半分ぐらいが限界**でした。ステージは全部で3つあるわけだが、説明書を見る限りでは様々なボスがいる。どうやってボスを倒すんだらうね。このゲーム、他にも設定やオープニングも様々に突っ込むべきところがある。“赤の扉”と“赤い扉”とは違うということですね。

まあ、**どこからどう見てもクソゲー**

2、里見の謎

とてめPSの性能とは思えないクソゲー。クソゲーを愛する人々にとてめ（略）。もと氏が持ってきた。詳しくはこの後に実録記があるのでそちらを参考に。

3、いき

ファミコンのファミコンによるファミコンのためのクソゲー。クソゲーを愛（略）。クロウ氏が大好きなクソゲー。最近 Wii のヴァーチャルコンソールでダウンロードできるようになったので、いまでは気軽にプレイできる。クロウ氏がプレイしている分を見るには、そこまでクソゲーといった雰囲気が伝わってこないのだが、あくまでクロウ氏がプレイしているからであって、実際はかなりの高難易度クソゲー。このゲームは、主人公が鎌を投げて敵をやっつけながらマップ全体を移動し、落ちている小判を全て拾ってクリアというものだが、**マップは4つしかない**。マップ4つで無限ループ。終わりはない。あと、鎌を投げるといっても**全自動で一番近くの敵に投げつける**。壁に阻まれていようと壁の向こうの敵を狙い続けるわけである。あと、竹やりとかいうアイテムを拾うと竹やりで一定時間攻撃できるようになるが、**画面上部に向かって竹やりを突き続けるだけ**である。3方向にまったく無防備になるこのアイテムは取らないほうがましであるが、クロウ氏はネタとして喜んで取りに行っていた。マップをクリアすると時々ボーナスステージが出てくるが、これは**運ゲー**。画面上部から投げられるおむすびを10個全部取ればかなりの高得点をもらえるといったものだが、左右に移動する速度よりも弧を描いて飛んでくるおむすびの落下速度の方が速いので飛んでくる位置に全てがかかっている運ゲーである。

まあ、**ファミコンがなせるクソゲーかなー**

4、本当はまだ**私のパンチを受けてみろ的ファイナルファイト**というSFCのゲー

ム（正式名称はソニックブラストマンというらしいが）も紹介されたが、上の3つに比べるとはやどうでもいいのでここでは簡単に触れておくとしよう。このゲーム、ボーナスステージが突っ込みどころ満載で、道路に飛び出した子供を救うためにぶつかりそうなトラックをパンチ3発で吹っ飛ばすという、**トラックの運転手の人権を無視した**ボーナスステージなどがある。あー、こりゃ子供は助かっても**トラックの運転手は助からないわ**。

こんな感じのクソゲー会合でした。

さて、以上のようにぐだぐだのぼろぼろに終わってしまったクソゲー会合であるが、来年もまた同じようにクソゲー会合は開かれるのだろうか？

⇒ここからは“里見の謎”実録記

里見の謎 (satominonazo)

文責：Ralf

ネタバレ注意！

以下の記事は“里見の謎”に関するネタバレを含みます。

「これからプレイするんだ」といった稀有な方、

またはネタバレを嫌う方はこの記事を読まずに飛ばすことをお勧めします。

プロローグ

「^{ヒーロー}英雄はこの世の終わりにやってくる・・・」



らしいです。パッケージの裏側や説明書によると、この“里見の謎”というゲーム、クソゲー会合のときからクソゲー臭が漂っていましたが、結局、寸分違わずクソゲーでした。この記事は、その“里見の謎”をよく知ってもらおうと思って書いた記事です。ですので、ネタバレを嫌う方はここを飛ばすことをオススメします。

まず本題に入る前にゲームの基本情報をここで押さえておくと、発売日は1996年12月6日、定価は5800円らしいです。開発・発売は株式会社サンテックジャパン。ハードはプレイステーションでCD-ROM1枚組み、なぜかメモリーカードを3ブロックも使う。

第1章 ゲームシステムの風が吹いた…

まずはゲームをやる前に、説明書等に目を通しておくのが定石ですね。パッケージの裏側を見ると、

- ・新機能D. C. B. S. (ダイレクト・コマンド・バトル・システム) による、**白熱の戦闘**シーン！
- ・新機能P. M. L. S. (プログレッシブ・マップ・リンク・システム) による、快速の縦スクロールRPG。
- ・新機能F. E. C. S. (フラッシュ・エンカウト・コントロール・システム) による、従来のCD-ROMの**常識をくつがえす**、マップからバトルへの瞬時の切り替え！

と、なにやら仰々しいことが書いてあります。ぶっちゃけ、これだけでは横文字が並んでいるだけで、何のことかさっぱり分かりません。一体何のことなのか？と思ってゲーマーは購入しようとするでしょう。そこがメーカー戦略なのかもしれません。DCBSはともかく、PMLSは**マップが縦にしか繋がっていない**ということであり、エンカウントなどによって移動が妨げられるRPGでは縦スクロールシューティングゲームほどの**快速感**は**微塵も感じられません**。あと、FECSですが、これは調べたところ、マップの切り替えと同時に読み込みを行っているだけらしいです。実際にプレイしてみると、どこで読み込みを行っているのかまったくわかりません。このゲームで褒めるところといえば、この読み込みの速さぐらいしかありません。まあ、その読み込みも**SFC並みのデータ**を読み込むだけなので手放しには喜べませんが、FECSでは戦闘時に読み込みを行いません。ということは、マップを切り替えるまで**PSの蓋を開けっ放しにしても問題ない**ということです。ちなみに、蓋を開けた後、蓋を閉じれば問題なくゲームを続けられるらしいです。PS史上初、**どこでも蓋を開閉できるRPG**。

パッケージはこれぐらいにして、そろそろゲームシステムの説明に移行したいと思います。このゲームの3大システムのうちの2つ、PMLSとFECSは上で説明した通りです。では、戦闘システムであるDCBSとはどのようなものなのでしょう？従来のRPGではプレイヤーに行動の順番が回ってきたとき、攻撃するときにはまず攻撃のコマンドを選んでから攻撃対象を選択して攻撃、魔法を使うときには魔法を選択してから対象を選択して魔法発動、また、アイテムも然りです。ですが、里見の謎ではそのような煩



わしいコマンド選択は一切ありません。敵は最大3体しかいませんし、味方は最大4人です。攻撃するときには敵に割り当てられた○△□のボタンの内から対応するボタンを押せば攻撃してくれますし、×ボタンを押すことで攻撃→術→アイテム攻撃→待機→攻撃→・・・の順に行動を切り替えることができ、次のターンも×を押さない限り同じ行動が選択されています。**防御はないですね**。回復アイテムや回復術の使用はL1ボタンを押しながら、回復させ

たい味方に対応するボタンを○△□×の内から選んで押すことで回復が出来ます。コマンド選択の煩わしさがなくなったため、戦闘自体はスピーディーになりましたが、ここで問題が発生。**使う術やアイテムを選択できなくなった**のです。攻撃術と攻撃アイテムは事前に装備(各キャラそれぞれ1個まで)しないと使用できないし、回復術や回復アイテムに至っては勝手に使われます。一応、L2ボタンを押しながら○や□を押すことでそのキャラクターが術優先かアイテム優先かを切り替えることが出来ますが、どの術やアイテムを使うかはCPUに任せるしかありません。しかも、このCPU、回復量の多いアイテムから使っていく傾向が強いです。そのため、事前にアイテムを調整しておかないと大損する可能性があります。この辺は、DCBSの名に名前負けしないように作り込んで欲しかったですね。ちなみに、全て

の武器、術、アイテムはボタンを同時押しすることで対象の複数化ができます。これを知っているのと知らないのではかなりゲーム難度に差がついてきます。ほかにも、一応逃げるコマンドがあるのですが、私はこれまで**逃げられたことが一度もありません**。逃げるのに失敗すると攻撃をくらうので、戦闘では逃げないことをオススメします。というより、逃げるコマンドが説明書のあるページではL1 + R1と書かれていたり、ほかではL1 + L2と書かれていたり、**とても投げやり**なので、“逃げる”についてはデバックが入らなかったと考えるのが適当でしょう。

また、上で述べたこのゲームの3大システムのほかに、「なりわい」システムもこのゲームの特徴です。簡単に言えば熟練度みたいなもので、“心・技・体”の3つのパラメータがあり、武器攻撃をすることで体が伸び、術攻撃をすることで心が伸び、アイテム攻撃をすることで技が伸びます。**回復術や回復アイテムを使っても何も伸びません**。この3つのパラメータのバランスによって、主に体に特化したもの、心に特化したもの、技に特化したもの、平均的なものの大きく4つのなりわいに分けられます。さらにその中でパラメータの伸び具合によってランク付けがなされています。キャラクターのHPやMPといった各種ステータスはなりわいのみ支配されています。なりわいの変化することでステータスが変化するといってもいいでしょう。体に特化したものはより戦士的なステータスとなり、心に特化したものはより魔法使的なステータスとなり、技に特化したものはステータスは低いですが、アイテムをよく拾ってくるようになります。中盤から**拾ってくるアイテムがインフレを起こします**が。心技体が平均的なものは万能キャラになります。キャラクターによってどの系統に育てたらよいかが決まっており、その系統に育てたほうが無難です。ちなみに、装備欄は、ぶき、じゅつ、どうぐ、からだ、あたま、あしの6つあり、“どうぐ”が前述の攻撃アイテムに相当します。アイテム攻撃は武器攻撃に比べて相手の攻撃力や防御力を下げるなどのステータス異常攻撃が多いようですが、**与ダメージが表示されない**ので確認しようがありません。さらに、味方のステータス異常は**どくとまひ以外確認されていません**。しかし、この“どく”がなかなか侮れないので注意が必要です。

第2章 俺は英雄にはなれないのか？

さて、ゲームシステムに突っ込むのはこのくらいにして、ゲームの中身に入りましょう。まず、ゲームを起動すると、“里見の謎”といったタイトル画面が出てきます。が、いっこうに画面が変わる気配がありません。どうやら**オープニングデモ画面はない**ようです。仕方なくSTARTボタンを押してゲームを始めると、主人公の名前を決める画面が現れます。なにやら、“じどう”というコマンドがありますが、じゃあ、せっかくだから自動で名前を入れてみますか…ぶじずべね、ふぐうちあ、うぶめえづ、よーじはの…って、この世の者とは思えないような名前しか入力されないのです

が？説明書をよく読むと、そこには「名前を変えたいのだけれど、決まらない場合は「じどう」を選ぶと、自動的に一文字ずつ設定します。」の文字が。こんなもん、もっと決まらんだろうが！とりあえず、私はラルフと入力しておきました。ちなみに、名前を変更できる主人公、主人公の友人、主人公の愛犬の3人(?)のデフォルトネームは“ゆめわか(夢若)”“ようすけ(洋介)”“ラブリー”です。主人公達の名前を決めたら、次は好みのタイプを“イズミ”と“さや(千夜)”という2人の女性のうちから選びゲーム開始です。あ、決してヒロイン選択ではないですよ。ここで選んだ女性が冒頭のナレーションを読み上げるだけで、ヒロインを選択するのはまた劇中の話です。~~まあ、どちらにしる使えたもんじゃないが。~~

ヒロインの話からは、最初の舞台となるのはタテヤマーナという町で、最近はヌーヌーとかいう得体の知れない連中がはびこり、同時に自然界のバランスが崩れてきていること、ヌーヌー曰く、世紀末が近づいていること、そういうわけで**仕事もしないでヌーヌーにすぎる人(=NEE(略))が多い**こと、そして、言い伝えにある“自由に時を越え、愛犬とともに現れる。われらが英雄。”が主人公のことであることなど、さまざまなことが分かります。そして、ゲーム開始。物語は主人公がとある壺



を釣り上げるところから始まります。どうやらこの壺、かなりの代物らしく、これを拾った主人公は本当に**頭が変になっちゃいました**。そして、その息子の変わりように驚いたのか、それともその壺を息子が持っていることに驚いたのか、主人公のお母さんは翌朝、12歳の主人公を置いて一人で旅に出かけてしまいました。主要人物であるヘッケル博士は「いつかまた会える！」とかなんとか言っていますが、結論を言うと、**二度と会えません**。なんじゃそら。

お母さんの置手紙を呼んだ主人公は愛犬ラブリーとともに旅に出ます。お母さんは支度金として金500枚(お金の単位は枚)を置いていきましたが、**そんなはした金ではザコにすら勝てません**。序盤の敵は、装備をきちんと整えないと勝てないような強さの奴らばかりです。このゲームでは各町にいる用立て係という人物から、それまで倒した敵の強さと数に比例した額のお金を手に入れることができますが、逆に用立て係が見つからないとお金が手に入らないのです。一応ラブリーが拾ってくるアイテムを売りさばくということもできますが、序盤のなりわいではそう都合よく拾ってきません。というわけで、タテヤマーナで用立て係という人物を探すのですが、**そんな人物はいません**。仕方ないのではした金で装備を整えて進もうとすると、**ザコの河童に瞬殺されます**。実は銀行員が用立て係の代わりなのですが、どこにもそんなことを書いてないし、最初に話しかけたときには有用な情報を得られないのでどうしてもスルーしてしまいます。これで、倒せそうな敵だけを倒していけば何とかお金を貯めることができるようになりましたが、実はもっと効率よくお金を入手する方法が存在します。とある人物に話し

かけると、話しかけるたびに所持金を半分にされてしまいますが、金1枚以下だった場合はなんと金500枚をくれます。しかも何度でも条件を満たせばもらえるため、序盤の金策としてはこれ以上有用なものはありません。実際の話、序盤の敵はこの技を使って装備を揃えないと倒せないような敵ばかりです。私なんか、用立て系の居場所や上記の技を知らなかったのが、最初のボスを倒すのに1時間ぐらい稼いでなりわいを上げて挑みました。それくらい序盤はバランス崩壊しています。まあ、**最初のボスはヒロインのイズミ**なんですがね。彼女、主人公のことが気に食わなかったのか、「私を無視するとはいい度胸だ。」といったことを言って主人公一行を山のふもとに呼び出します。どこの不良ですか、彼女は。



彼女をぶっ飛ばして仲間に加えた後は壺の謎を解いて過去に向かうわけですが、とりあえず中略。2番目のボスにして最強のボスである“よいどれせんになん”や**忍者のくせに高いところが苦手**でパーティから抜ける“ジュウベアー”、エスパーに目覚めるイズミ、波にさらわれたと思ったら白鯨を従えて復活する洋介、ほかにも千夜やヘッケル博士など、個性的なメンバーが登場しますが、これらはまだ前座でしかありません。



もはやこのセリフに勝てる人物などいません。当時のシナリオスタッフは女子高生で形成されていたのでしょうか？このシーンを見た瞬間、私の心は打ち震えましたよ。**なんて死語なんだ、**と。まあ、この河童、命の恩人である主人公に塩を渡したり、終盤で雌の河童に一目ぼれして勝手にパーティを抜けたりと奇行が目立ちますが、なんか分かる気がしました。そうそう、パーティはシナリオの進

行具合によって入れ替わりますが、**離脱するキャラは装備品を持ち逃げ**しますよ。このゲーム、誤字脱字が酷いゲームとしても有名で、「**しんぱい 入りません!**」や「**おおなみに おそわた** そうだ!」など、数々の誤字を見せ付けてくれますが、もはやこのセリフに比べると、そんなものはかわいいものですね。

第3章 衝撃を越えて終末が近づく

このゲーム、序盤のゲームバランスが崩壊しているといいましたが、中盤以降も崩壊しています。序盤は敵が強すぎて、中盤以降は味方の戦士系キャラが強すぎるのです。中盤以降は戦士系キャラの独壇場です。逆に中盤ならまだしも、終盤では戦士系キャラ以外はいくら装備を整えても**ザコ敵の攻撃一撃で死ぬ**ので、もはや死んだまま放置でいいです。ちなみに、このゲームは戦闘中にHPが0になると、戦闘中は生き返らせる手段がなく、戦闘後にHP1で復活するシステムをとっています。死ななきゃいいというシステムなのに、味方が死にやすいというのは何か矛盾していますが。

さて、物語も終盤。主人公の出生の秘話が語られ、ヌーの聖地に全ての決着をつけに行くことになりました。なんと、ヌーヌー教徒は**“アナをほる” 集団**だったのです。ヌーの聖地にいるヌーヌー教徒はしきりに「**アナをほりなさい、アナを!** アナをほれば すくわれます!」「アナをほればしあわせに なれるはずさ! **いっしょに ほろうよ!**」と人智を超えた発言をします。言わずもがな、ラスボスはヌーヌーの支配者“ヌーのヌー”です。(他に幹部として“ヌーのウー”とか“ヌーのスー”がいる。)ラストダンジョン突入時のメンバーは主人公、Q坊、千夜、ラブリーです。例によって戦士系である**主人公以外は役立たず**ですので、ザコ戦ボス戦ともに主人公に頼りきった戦闘になります。ラストダンジョンでは、主人公が倒されはしないかといった緊迫感のあるバトルを楽しむことができます。そしてヌーのヌー戦。**主人公が殴ってるだけで勝てます**。そして、エピローグへ。Q坊は雌にうつを抜かしてパーティを離れ、千夜は過去の世界を見守るために過去に残ります。愛犬だけ残った主人公は各地を巡った後、現代のタテヤマーナに戻ります。と、ここで急展開。なんと、過去で倒したヌーのヌーが時を越えて出現、現代をカオスにしていたのです。「**れきしに 名をのこすんだ!**」と**下心丸見え**のヘッケル博士と、過去の世界からワープしてきたヒロイン(イズミか千夜のどちらか)を仲間に加え、ヌーのヌーに最終決戦を挑むのですが、ここで問題が。現代のタテヤマーナにはザコ敵がないということです。ラスボス一体だけです。現代でセーブしてしまった場合はもうレベル上げもできずに、にっちもさっちもいかなくなります。と見せかけておいて、実は主人公が弱くても、仲間になった**ヘッケル博士でフルボッコにできる**ので問題はありません。ラスボスは弱すぎです。

なんと、このゲーム、テーマソングが2つも入っており、1つは「**時空を越えた恋人たち**」という歌で

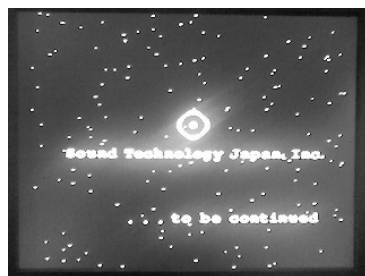
エンディングテーマですが、もう1つの「流星のティアラ」という歌はラストバトル中に流れません。ラストバトル中にテーマソングが流れるなど、その当時ではとても斬新だったことでしょう。でも、2番までであるこの曲ですが、ラスボスが弱すぎるので長くとも2番が始まる前に戦闘が終わってしまいます。短いとサビすら聞けません。実はこのディスクをCDプレーヤーにかけると、警告メッセージとともに成り行きでこの2曲が聞けます。そして、この警告メッセージ（歌込み）が全容量の半分以上を占めているらしいです。もうここまで来るとゲーム本編はオマケですね。

そうそう、この物語、結局母親が戻ってこない上に主人公だけ夢オチで終わるのであまりストーリーに期待しないほうがいいですよ。

エピローグ

どうでしたか、里見の謎というゲームは。まだまだ伝えきれない魅力がたくさんありますが、一応、里見の謎はPSでプレイするゲームではなくてCDプレーヤーにかけるゲームだったということがご理解いただけたでしょうか？（違）ゲーム本編は大体初プレイ8時間前後でクリアでき、攻略サイト等を見ながらなら5時間前後でクリアできるゲームです。（容量に比べてクリア時間が長くなるのは、イベントが長いのではなく、戦闘に掛ける時間が長いのですが・・・。）クソゲー愛好家に愛され、市場ではほとんどお目にかかることができないレアなゲームですが、見かけたらぜひプレイしてみてくださいでしょうか。

では、これで私の記事を終了させていただきます。読んでいただきありがとうございました。



< 完 >

追記：上記の画像はエンドタイトル。“...to be continued”の文字が見えるが、果たして続編は登場するのだろうか？