

# COLORFUL PIECES OF GAME

SPECIAL EDITION

誰  
得

ギ  
ム  
キ  
ン



# マエガキ

「誰得」って、ひどいタイトルでわかるとおり、この本は誰が得するのやらわからない10年以上も前のゲームのレビューを集めたヘンテコな電子書籍だ。

どうしてこんな変な電子書籍版同人誌が出てきたのかというと、ブログを始めて、また同人誌を作り始めたのが2010年だけど、それより遙か前2000年まで、僕は一度ゲームの同人誌を作っていた。

どんな本かというと『×××のゲームライフ』ってタイトルで統一されている、ゲーム論とゲームのレビューの組み合わせで出来上がっている本がほとんどだった。

このとき書いていたゲーム論については、それなりに他の本やブログに入っていたりするのだけど、ゲームレビューの方は、もちろん時の流れに埋もれて久しかった。

そのゲームレビューの一つ『センチメンタルグラフィティ』の12人同時攻略はブログに載せているつもりで、ある日、ツイッターでつぶやいたら、実はブログに載せていなかったことが分かった。

調べて分かったんだけど、センチの攻略は表が多くて、めんどくさかったから、ブログに載せるのを止めていたわけ。

そんな馬鹿らしいモノ読みたがる人もいないだろう、なんてツイッターでつぶやいたら、読みたいという人が結構いて、どうしようか迷いだしたのが最初。

それで案外ブログに載せていないテキストが多いのかなと思って調べ始めたら、結構、数があったうえに、自分としては愛着があるテキストが多かったので、電子書籍版で甦らせよう…と作業を始めたのが5月。

最初は、テキストをまとめて終わりで、すぐに出来るつもりだったのだけど、考えてみたら、いまどき『センチメンタルグラティ』とか『みつめてナイト』とか言ったって、プレイしたことない人が大半だろうし、だいたいそんな、今の人が分からない本を作っても自分が面白くない。

センチなんて伝説のクソゲー扱いされてるけど、サターンとかPS版は中古のみになって久しいし、パソコン版も手に入らない。実質プレイ可能なのはアーカイブスだけで、どんだけの人かプレイしたんだろうと思う。

そこで、それぞれのパートにまず前書きとして「どんなゲームで、この時代はどういう感じだったのか」ってことを書き…なんて、つけ加えを始めたら、とんでもなく手間がかかってしまい、なんと半分ほどは書き加えなんて馬鹿らしいことになってしまった。

あと、誰得に収録されているレビューの文体は、当時、アスキーから『XXを256倍使いこなす方法』なんて、ちょっとマニアックなシリーズの本が発売されていて、その本に影響を受けた書き方で「ふるくせーっ！」と思ったのだけど、これを書き直すと、全くのオリジナルになってしまって…いや、書き直しても良かったのだけど、なんだか自分の思っている時代性が出ない気がしたので、あえてほとんど書き直さずにおいてある。

ページ割の都合や間違いは書き直したけれど、出来るだけ修正は少なく、コメントをつける形になるようにした。

例外的に全面的に書き直したパートもあるけれど、それには注釈をつけている。

ぶっちゃけた書き方をすれば、この本は余りモノを集めて出来上がった本だ。

でも 1990 年代後半～2000 年前後の PS1 とサタンのアリアリなゲームが平気で発売されていた時代を反映した結構楽しい本になっていると思う。

それに、僕はなんといおうと、ゲームについて何かを書くことが大好きだ。

そして、古いゲームであろうと、これもゲームについて書いている本なので、好きなのである。

それでは本篇をお楽しみください。

ところでもともと使おうと思っていた表紙をあいざわひろしが「絶対にいやだ」というので、描き下ろしてもらったのだけど、そのときの顛末を、あいざわひろしが 4 コマにしてブログに載せていたので、次のページに収録させてもらった。

オチはアトガキの後で。



# ちょっとしたご説明

もともとあったテキストで枠囲みされていたり、箇条書きになっていたもの。

今回付け加えた説明など

書き下ろしパートで説明つけたいときに使ってる、枠がこみ。

# 目次

|   |     |
|---|-----|
| センチメンタルグラフィティ .....                     | 9   |
| センチの時代.....                             | 10  |
| 前書き…あるいは、ある日のあいざわひろしとの会話.....           | 22  |
| 1 2人攻略の基礎.....                          | 24  |
| 攻略にあたっての注意 .....                        | 28  |
| 実際の攻略 .....                             | 37  |
| 最後に .....                               | 43  |
| 2012年の目から見たアトガキ.....                    | 45  |
| DDR – ダンスダンスレボリューション .....              | 50  |
| 音ゲーの歴史.....                             | 51  |
| 今夜はナイトフィーバー.....                        | 57  |
| 悪夢の訴訟合戦.....                            | 76  |
| 2012年の目から見たアトガキ.....                    | 82  |
| やるドラ 『サンパギータ』 .....                     | 88  |
| やるドラシリーズとムービーのこと.....                   | 89  |
| WHAT IS YARUDORA?.....                  | 93  |
| 2012年の目から見たアトガキ.....                    | 111 |
| みつめてナイト .....                           | 116 |
| コナミとレッドと広井王子さん.....                     | 117 |
| 架空のヨーロッパで純愛に地獄を見た！ .....                | 121 |
| 2012年の目から見たアトガキ.....                    | 131 |
| 影牢 刻命館真章 .....                          | 137 |
| 影牢、あるいは刻命館シリーズの歴史.....                  | 138 |
| トラップコンボで吹き飛ばす人体、うなれノコギリ、最後に残るは血の恨み..... | 146 |
| 2012年の目から見たアトガキ.....                    | 155 |
| ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち .....              | 162 |
| ドラゴンクエストVIIについての前置き .....               | 163 |
| ドラゴンクエストVIIとは何者だったのか？ .....             | 166 |
| ドラクエシリーズの歴史.....                        | 188 |
| 再度、ドラゴンクエストVIIとは何者だったのか？ .....          | 230 |
| そして考える.....                             | 237 |
| 2012年の目から見たアトガキ.....                    | 244 |
| アトガキ .....                              | 251 |

# センチメンタルグラフィティ

伝説のギャルゲー  
12人攻略



いきなりオリジナルには全くなかったパートだけど、この誰得ゲームライフで取り上げているゲームは、基本 10 年以上前の作品ばかりなので、今の人にはわかりにくかったりしてしまう。

なので、こういったマエガキをつけて本篇を楽しむようになってもらおう、というのが狙い。

さて。

『センチメンタルグラフィティ (以降、センチ)』は 1998 年にセガ・サターン用に NEC インターチャネルから発売されたギャルゲーだ。

一般的には、クソゲーとか変なゲームって評価を与えられている。僕も少なくとも高い評価は与えてない。

ゲーム内容は、全国津々浦々に散らばっている 12 人のヒロイン達と仲良くなって、誰か 1 人のハートを射止めるのが目的。どうして全国津々浦々なのかとかはあとで解説。



## ゲームシステムの特徴

プレイヤーは高校生。

平日は学業&バイトをしてるって設定で、土日・休日および休みにしか行動できない。

これは『ときめきメモリアル』でブレイクした当時の恋愛育成ゲームにはありがちな設定だ。

大ざっぱには「**地方へ行く→地方ヒロインの女の子と会う（電話出来るようになる）**」って出会いのプロセスを経て…**電話する（1日）→（移動）→デートする（1日）→仲良くなってイベントが起こる**と、だいたいこんなサイクルを1年繰り返し、最後に（意中の）女の子に告白されるのが目的だ。

他のこの手のゲームにはほぼない特徴としては**旅程管理と地方都市にマップが存在すること**の2つ。

まず旅程管理について。

このゲームでは、プレイヤーは東京に住んでいてターゲットの女の子は地方にいる。

だから会うときに必ず(快速電車・快速夜行・特急列車・特急夜行・飛行機・フェリー・深夜バス・ヒッチハイク)などを使っての移動時間がある。

そして、当たり前のことながら、いちいち東京に戻ってはとても効率が悪いことになる。

だから複数のキャラクタのいる場所を巡るデートの  
順路を考えて組み立てるのが旅程管理。

例えば連休を利用して、**仙台→青森→札幌→金沢（石  
川県）→横浜**…なんて風に旅程を組んでおいて、デー  
トを管理することが必須になる。

これは2, 3人ぐらいの同時攻略ならともかく、12股  
では絶対の必須になる。

加えて、移動時間があることでデートに遅刻する可  
能性もあるって

ことになるので、  
さらに状況はシ  
ビアになるの  
だけど…実際の  
プレイでは後半  
戦になると、さ  
っさと目的地に  
行って、そこで  
イベントが起こ  
る



Windows 版だけど、マップの画面。

まで何度でもロードする、なんてプレイが横行してい  
しまうのはゲームデザイン上の欠陥だと思うのだけど、  
まあそれも当時のゲームだよなあ…とか思ったり。

もう一つの地方それぞれにマップが用意されていることについて。

例えば札幌市なんて右のような具合で、あちこちに移動可能だったりする。

で、待ち合わせ場所があるし、デートに行くにしても名所

に行ったりするので、地方色が豊かになる…ような気がするんだけど、このゲームでは女の子は誰1人方言をしゃべらないし、名所もただの写真で、これといって凝っているわけじゃない。

ぶっちゃけこの「場所がある」ってのは、面倒くさいだけで、全然役に立っていなかったと思う。



センチは背景が実写画像で、サターン版では背景の写真が汚かったけど、PS1とPC版は結構キレイになっているので、ちょっとは嬉しいかも…

## 伝説のクソゲー？

インターネットでは良く、**伝説のクソゲー**だの、**ギャルゲーにとどめを刺した**的な表現をされることがあるけれど、それはセンチに対して、少しかわいそう過ぎるので、発売にいたるまでの過程や、当時の状況を書いていくことで、**センチがおかれていた時代の説明**などしたい。

センチが発売されたのは1998年1月。

96年に発表されてから1年半。予定より確か半年以上遅れての発売になる。

そして、発売されたのはギャルゲー（正確には恋愛育成ゲーム）ブームの真っ只中とイメージしている人が多いけれど、事実は少し違う。

ギャルゲーブームは、1994年のPCエンジン版の『ときめきメモリアル』を露払いにして、95年のPS1版の『ときめきメモリアル Forever with you』の大ヒットで、一気に火がつくことになる。

このブームが続いたのは3年ほどで、98年のセンチ発売時には既にギャルゲー市場は飽和状態で、売り上げも落ち始めていた。

実際に発売されたギャルゲーの数を調べると、どこまでをギャルゲーととるかに人によって本数に異論があるのはともかく以下の通り。

| 年   | 本数  | 売り上げ              |
|-----|-----|-------------------|
| 96年 | 18本 | 253万／平均14万本       |
| 97年 | 19本 | 186万／平均9.8万本      |
| 98年 | 15本 | 172万／平均11.5万本(*1) |
| 99年 | 9本  | 86万／平均9.5万本(*2)   |

(\*1)サクラ対戦2が50万を占めているので実質は122万本になり、平均8.8万本)

(\*2)ときメモ2が一つで35万本を売っており、それをのぞくと、平均は6.8万本)。

データを見ても分かるとおり、98年はギャルゲーブームがピークアウトした、実質、ギャルゲーブームの最後の年だった。

つまりセンチが98年1月にたまたま発売されたので、以降、**すごい勢いでギャルゲーブームが終わっていったように見えるだけで、ギャルゲーブームを終わらせたというのは、あまりに理不尽だし、カワイソウなのは間違いない。**

ただ、当時はそう感じたのも仕方なかったなあと  
思う。

では、どうしてセンチがそう感じさせたのか？

はっきり書いちゃえば、真っ当なゲームが真っ当に  
出れば、もちろんこんなことは思われないに決まっ  
ている。言い換えるなら、センチは真っ当なゲームと  
は言いがたかった。

そして、そういわれるのには延期以外に3つ理由が  
ある。

第1に…当たり前のことながらゲーム内容そのもの  
の問題。

まず、**ゲーム設定があまりにムチャ。**

1. 12回以上転校を繰り返してきたプレイヤーの家にあ  
る日<会いたい>とだけ書かれた、差出人のない手  
紙が届く。
2. なぜかこれは「今まで自分が出会ってきた12人の女  
の子が出した誰かに違いない」とプレイヤーは直感  
する。
3. プレイヤーは、送り主が誰なのかを知る旅に出る

…と、こんな内容だ。

この設定だけでも「**エーッ!?**」だし、主人公が女の子に会ってからあと「**手紙を出したのは君なのか?**」と直接聞けば一瞬で答えは出るはずなのに、どうして聞かないとか、ツッコミ所が満載過ぎて困る。

転校はヒロインキャラクターやゲームの設定上仕方ないし、旅程管理って面白いゲームの要素になっているのだから許すとして「**どうして聞かない?**」はフォローの打ちようがない。

手紙の中身に聞きにくいポイントがあったならいざ知らず「あいたい」しかなかったのだから、それもフォロー出来ないし、そこは、どう考えてもトンデモゲーと言われてもしょうがない。

ちなみに 1998 年はそろそろ携帯を普通に人が持ち始めていたけど、学生はまだ持っていない方が常識の時代。インターネットのメールアドレスは、まだ普通じゃない時代で、この設定がギリギリ通用する時代だったよなあ、とか思ってしまう。

今なら手紙が来るってだけで「え？」だろうし、ソーシャルメディアも発達してるから、フツーに mixi だの line だったのであっさりと…

第2に同じくゲーム内容なのだけど、グラフィックのクオリティが正直低かった。

といっても、今の目から見ると**あっさりしたアニメ塗り**で、クオリティが高いとは全く言いかねるけれど「別にありじゃね？」と思うのだけど、少なくともパッケージや宣伝されていた甲斐先生の流麗なイラストからはかけ離れた絵なのは間違いなくて、当時のユーザーをガッカリさせた。

加えて、伝説にもなっている暗黒太極拳と呼ばれたオープニングアニメ（ちなみに作画レベルは悪くない）が、そのグラフィックに対する印象の悪さを強化したのは否めない。



今見ると「質は悪いけど、ありじゃね？」と思う

そして最後に宣伝手法。

これが悪印象に寄与した要素として一番大きかったと思う。

センチは全くの新規タイトルで、タイトルやキャラクターを浸透させるために猛烈な宣伝戦略をとった。

具体的には発売前の遙か前から毎号のように雑誌で宣伝し、キャラグッズも作るし、CD も出すし、ラジオ番組はやるし、ファンクラブは始めるし…さらには発売前に『ファーストウィンドウ』って数量限定のソフト(体験版まがい) も出すしと、強烈な宣伝活動を繰り返し続けたので、激しく顰蹙を買ったのだ。



ファーストウィンドウ

と、書いても不思議だろう。

今の目から見れば、**全く当たり前**の**宣伝活動**で、どうしてこれが顰蹙を買ったのかさっぱりわからない。

なぜなら、現在のギャルゲーでは一般的な売り方になっている「発売前からキャラクタ押しの販促活動を行って盛り上げる＋商売にする」、いわば青田買いの手法は**センチがほぼ最初にやったこと**で、ある意味、ギャルゲー商売の革命だったのだ。

ただし細かく見ていくと、ほとんどの手法は前にどこかで使われていたり、発売以降は当たり前だったりしたもので、センチはそれを発売前に始めたところが新しかった。

だけど、当時は、こういうキャラグッズやCDを売る手法はコナミが『ときめきメモリアル』で膨大な量の使い回しのイラストの出来の良くないグッズや色々な周辺ゲームを出していたこともあり、とても印象が悪かった。

ただ、これに関してあえて書くと、当時既にピークで過当競争に陥っていたギャルゲーブームのど真ん中に発売され、同じように発売された他の作品がほとんど忘れ去られている中で悪名であろうと、今でも残っていることそれ自体がスゴいことだって見方も出来る。

まとめてしまえば——

センチメンタルグラフィティは

- ゲーム内容が微妙
- グラフィックが当時のユーザーの希望とはかけ離れたクオリティ
- 宣伝がスゴくて商売っ気丸出し

こんな理由でセンチは伝説のクソゲー扱いされていたわけだ。

と、ざっとセンチの時代を概観したところで、本篇よりもオマケの方が長いアリサマだけど——

こんな背景があって発売された 1998 年のセガ・サターン版・センチメンタルグラフィティをプレイした僕がムカついて作った「12 人同時攻略」のテキストを、お楽しみ下さい。

ある日、僕がみつめてナイトをやって、キレ倒していたら、あいざわひろしが言いました。

あ「いわさきさん、センチもやってくださいよ」

い「…君、つまんなさそーにプレイしとったやん」

あ「え、そんなことはないですよ。**それなり**に、遊べますよ」

い「ふーん…それならやって見ようかな…」

**せつなあさあのお～（暗黒舞踏）♪**  
**…ゲームスタートッ！**

1時間後…

い「キレた！ もーキレたよ、このゲーム！」

い「詰まらんぞ！ このゲームわああっ！」

あ「そうですか？」

い「君、遊んでくれというたやん！」

あ「**それなり**と言いましたよ」

い「…キレた…絶対、これ12人を同時に攻略して本にしちやる」

と、このような会話があって、12人攻略が始まりました。

ありていに言えば

## **メニューの出来の悪さ**

さらに

## **とても近代的なゲームとは思えない グラフィックの枚数のなさ**

(1 2人それぞれについて4枚程度の感情表現+その夏服・冬服なので、せいぜい100枚ほど。あとイベントで100枚ぐらいの計200枚程度しかない！こんなモンに1年以上もかかったとはナメているのか？)

さらに

## **信じ難いへボさのグラフィック**

などなど…異論もありましょうが、正直言って、僕にはとても値段分のモノとは思えない代物でありました。意地でエンディングは見たいけど、12回もやるのはいやだと考えた挙げ句に思いついたのがコレ。

## **1 2人同時攻略**

これなら、1回で済むしイベントもほぼ全部見られるだろうし、何より、それをネタに本に出来る！ というわけで、12人攻略は始まったのです。

一口に同時攻略と言っても、いくつかの基礎を押さえなければ、当然攻略は出来ません。

そこで、まず、このゲームにおいて、絶対に・どんな事であろうと、忘れてはいけない攻略のシーケンスを次のページで解説します。



## 女のオチ方

センチにおいて、全ての女の子は以下のシーケンスによって陥落します。

|           |   |
|-----------|---|
| 出逢いイベント   | これをやらないと話にならない。   |
| 回想イベント 1  | この4つの回想イベントは、順をおって発生します。ただ4つを発生させないとクライマックスが発生しないわけではありません。 |
| 回想イベント 2  |   |
| 回想イベント 3  |   |
| 回想イベント 4  |   |
| 前振り手紙 1   | 家でもらえばいい。   |
| クライマックス 1 | 手紙 1 がないと起こらない  |
| 前振り手紙 2   | 家でもらう   |
| クライマックス 2 | 手紙 2 がないと起こらない  |
| 前振り手紙 3   | 実質的なエンディングの手紙   |
| クライマックス 3 | クライマックス 1 / 2 を見て、手紙 3 をもらい、回想イベントを見ていることが条件で発生する。          |

あとで細かい注意を書いているけれど、雑にはイベントは出会いを除いて「一定以上デートをして好意度を稼ぐと発生する」と考えればいい。

前ページのイベントをほぼ順番通りにこなすことで、クライマックス3に到達し、クライマックス3を見ると「そのクライマックス3を見たキャラ」とのベストエンドということになります。

つまり

## **12人のクライマックス2をクリアし 手紙3をもらったデータを作ること**

が、12人プレイの攻略の目標になるわけです。

さらに上記のイベント以外に「イベントデート」と称する数枚の絵を組み合わせたセコいイベントが3つあり、1人のキャラに実質的には

$$(7 + 3) \times 12 = 120 \text{個}$$

のイベントが存在することになるわけです。

また、このプレイではイベントデートをこなさないと、相手のせつなさとお意度が上がりきらないために、メインの回想イベントなどが発生しづらくなり、非常にクリアが厳しくなります。

そこで実質的な目標は

## **120個のイベントを見る**

ということになります。

ここで、良く考えると分かりますが、1年は52週。センチのゲームシステムでは1週間に2つの行動(コマンドと考えていい)が実行可能ですから、1年、土日しかないとする104行動。祭日などを加えると、だいたい130行動程度。

センチでは設定が学生なので、基本休みにしか女の子に対してアクションすることが出来ない。つまり土曜日・日曜日以外は「女の子のことにに対して何かのアクションをすることは出来ない」ので上記の計算になる。

春休み・冬休み・夏休みの2カ月半の分の土日を除いて、120行動弱。

それに、春・冬・夏休みの2カ月半(約75日)を加えて、190~200行動。

ところが、最後の3月の2週間は行動出来ないので、4行動を引いて、だいたい190行動前後。

逆に言うなら

**190回程度、行動可能な状況で  
120個のイベントを見る**

この大事業、それがセンチの12人攻略なわけです。

このゲーム、操作性は悪いわ、ステータスは見づら  
いわと、実に人間工学に基づいて、長時間のプレイが  
出来ないように操作性に配慮された設計がなされてい  
ますが、それはともかくとして、まず絶対に注意しな  
ければならないことがあります。それは——

**イベントはせつなさを基礎とする確率で発生する**  
これです。

ともかく 190 回の行動で 120 個のイベントを見るこ  
とが目標なのですから、遊んでいる余裕はありません。

### **イベントが発生しなかったら即時ロード**

これが第一に絶対に必要な条件です。

こんな条件でゲームを作る方がどうかしていると思  
うのですが、ともかく与えられたゲームはセンチなの  
ですから、12 人攻略をしたければ、これを実践しまし  
よう。

第二に重要な事があります。センチでは女の子の決  
めた日にしかデートが出来ません。ですが、この攻略  
をやっている時には、女の子の都合に合わせては  
絶対に間に合いません。

そこで

## 女の子が都合の悪いデートの日付を指定したら 即時ロード

これを忘れないようにしてください。

後で書いているけれど、センチでは親密度を基礎とする乱数で目的の街で「偶然出会う」ことでもイベントは発生するし、デート扱いされるので後半はそちらを多用する方が楽。

ただ、親密度の低い初期段階では、この戦略は使えない（本当に何十度もロードが必要）なので、ゲーム後半に至るまでは即時ロードの方が楽。



## クライマックスイベントの日付の制限について

クライマックスイベント（以下、C1・C2 と略します）を発生させないと、ベストエンドは迎えられないワケですが、クライマックスイベントには期間限定のものがあり、非常に問題を引き起こします。

そこで、以下に危険なキャラ（および注意すべきキャラ）を挙げておきます。

| キャラ名 | C 1      | C 2         | 備考   |
|------|----------|-------------|--|
| えみる  | 1 2月以降   | 1月以降        | えみるは1月になるとC 1が発生しないらしい。これはプレイの経験から。          |
| 明日香  | 9 - 1 1月 | 1月中         | どちらも日付制限がある。                                 |
| 美由紀  | 9月以降     | 1 1月 - 1 2月 | C 2が1 2月なのに注意                                |
| 優    | 8 - 1 0月 | 1 0月以降      | 最大の敵になる。せつなさ・親密度が上がりづらい上に、C 1が早い。結果として最も難しい。 |

ここで、さらに注意しなければならない事が一つあります。それは

**C 1 を起こすにも C 2 を起こすにも手紙が必要**  
**それぞれのプロセスは最低でも 2 週間かかる**

例えば、優なら10月の頭に「回想4」を見ても、C1が起きるためには手紙1をもらわなければいけません。次の週に来なければ、事実上間に合わないことになります。

言い換えれば

## **クライマックスイベントは 2週間以上のシーケンスである**

これを忘れないようにしてください。

これまた今の目から説明を読むと分かりにくいので、解説しておく。

クライマックスイベントは以下のプロセスで起こる。

- 1) 手紙が来る。それを読む。
- 2) 相手のところに行く。

と、こういうプロセスになる。そして手紙が来るのは土曜日・日曜日などの休日で、これを読むだけで1日潰れてしまう。すなわちランダムで出会うデートで無理矢理会ったとしても、最低2コマンドは必要で、通常はデートの誘いをするので、手紙→誘い→デートで、最低3コマンド、すなわち2週間以上ということになるわけだ（連休は除く）。

## イベントデートの日付の制限について

センチではイベントデートは期間限定です。そしてこのイベントをこなさないと親密度が上がらないらしくベストエンドを迎えるためのイベントが発生しづらくなってしまいます。(なお、これもロードを繰り返すことで解決出来てしまいますが…)

このワナにかかると終わってしまうので、以下にイベントの発生日付を解説します。

|     | 4月 | 5月 | 6月   | 7月   | 8月   | 9月   | 10月 | 11月 |
|-----|----|----|------|------|------|------|-----|-----|
| ほのか |    | E1 | E1   | E1/2 | E2   | E3   | E3  |     |
| 妙子  |    |    |      | E1   | E1/2 | E2/3 | E3  | E3  |
| えみる |    |    |      | E1   | E2   | E3   | E3  | E3  |
| 美由紀 |    | E1 | E1   | E1/2 | E1/2 | E3   | E3  | E3  |
| 明日香 |    | E1 | E1   | E1/2 | E2/3 | E3   |     |     |
| るりか |    | E1 | E1   | E1/2 | E2/3 | E3   | E3  |     |
| 若菜  |    |    | E1   | E1/2 | E2   | E3   | E3  | E3  |
| 夏穂  | E1 | E1 | E1   | E1/2 | E2/3 | E3   |     |     |
| 真奈美 | E1 | E1 | E1/3 | E1-3 | E2/3 | E3   | E3  |     |
| 優   |    | E1 | E1/2 | E1/2 | E2   | E2/3 | E3  |     |
| 千恵  |    |    | E1   | E1/2 | E2/3 | E2/3 | E3  |     |
| 晶   | E1 | E1 | E1   | E1/2 | E2/3 | E3   | E3  |     |

ちなみに、前ページの表の E1-3 は、それぞれ「イベントデート」の発生する期間を示します。

また、E2 が 7 - 8 月に集中しているのは…

## **ダサイ水着のグラフィックでのデート**

だからです。

真奈美の 6 月は誤植ではないかと疑っているのだが…  
チェック出来なかった。あと、もともとダッサイと思  
っていたのだけど、2012 年の今見るとさらに厳しい。  
水着の形って変わったのだなと思ってしまう。



## その他の注意

あとは細かい注意ですが、以下に注意するべき点を挙げておきます。

### ●12月以降はデートの約束はするな

12月前後より、土曜日に女が自宅に登場するようになります。そうすると女の子への対応で自動的に1日潰されてしまい、下手をするとデートのすっぽかしをするハメになります。手紙を受け取るなど以外では、さっさと外に出てしまい、移動先でセーブして偶然に出会うまでロードを繰り返す方が安全です。

偶然に出会っても、イベントは発生するので、問題ありません。



## ●東京へ帰る時はヒッチハイクを使え

ヒッチハイクを使うと、次の日、学校があるときはほとんど確実に東京に帰れます。これだと遅刻しますが、どうせイベントの嵐で行動ポイ



ヒッチハイクの親父(Win 版)

ントは恐くもなんともないので、帰るとき（日曜日の晩が一番多い）にはタダのヒッチハイクを使いましょう。

ヒッチハイクは行き先がランダムという問題があるのだけど、次の日学校がある日の夜にヒッチハイクを使うと、ほぼ確実に行き先が東京になる。そしてヒッチハイクを使うと確実に学校には遅刻するのだけど、タダだし、ペナルティが実質機能しないので使うのがお勧めってことだ。

## ●連続でデートをするな

連続でデートをするとせつなさが低下し、次のイベントを起こすのが難しくなります。12人プレイでは「せつなさ炸裂（うわ～ひで～日本語）」するまで、だいたい平均的なキャラクタで4～5カ月かかります。間は空けるようにしましょう。

せつなさ炸裂は、当時使われたキャッチコピー。  
正直、今見てもひどい日本語だと思う。  
ちなみに「相手がどれぐらいせつなくなっているか」  
はマップで確認することが可能だった。



## 実際の攻略

さて、今までの結論を元に、実際の攻略をした時のデートの日付などをエクセルに入力したものを掲載します。

何度でもロードを繰り返す根性と、今まで書いてきた注意を守れば

誰でも確実に1 2人攻略する事が可能です

基本的な考え方としては

- 1) 3月に全員に会う
- 2) 夏休みまでに回想3を終わらせる。(優は4まで終わらせる)
- 3) 冬休みまでにC1を全て終了させる。
- 4) 基本的には北半分と南半分に分け、巡回を行うようにする。

この4つを作戦とし、プレイしました。

## ●前半部

回1～4は、「回想1～4」、「E1-3」はイベント1～3、C1・C2はクライマックス。

| 名前  | 出逢い  | 回1   | E1   | 回2   | E2   | 回3   |
|-----|------|------|------|------|------|------|
| ほのか | 3/22 | 4/4  | 5/11 | 7/26 | 7/27 | 8/28 |
| 妙子  | 3/21 | 4/2  | 7/6  | 7/28 | 8/13 | 8/29 |
| えみる | 3/20 | 4/1  | 7/5  | 7/29 | 8/14 | 8/30 |
| 美由紀 | 3/30 | 4/19 | 6/28 | 7/30 | 8/15 | 8/31 |
| 明日香 | 3/31 | 4/29 | 5/18 | 7/12 | 7/31 | 8/18 |
| るりか | 3/29 | 4/20 | 5/17 | 7/19 | 8/4  | 8/19 |
| 若菜  | 3/28 | 4/13 | 6/15 | 7/20 | 8/5  | 8/21 |
| 夏穂  | 3/27 | 4/27 | 5/25 | 7/21 | 8/6  | 8/20 |
| 真奈美 | 3/26 | 5/5  | 5/31 | 7/23 | 8/9  | 8/22 |
| 優   | 3/25 | 4/26 | 5/24 | 7/22 | 8/7  | 8/8  |
| 千恵  | 3/24 | 5/4  | 6/14 | 7/25 | 8/10 | 8/23 |
| 晶   | 3/23 | 5/3  | 6/1  | 7/24 | 8/11 | 8/12 |

オレンジが「休みや月の区切り」。月毎の区切りで背景が色分けしてある（休みは別色）。

ちなみに 3/20 はゲームのスタートポイント。

またこの当時は法律の都合で祭日が違う。

## ●後半部

| 名前  | E3    | 回4    | 手1    | C1    | 手2    | C2    | 手3   |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|
| ほのか | 10/26 | 11/3  | 11/8  | 1/2   | 1/4   | 1/18  | 1/23 |
| 妙子  | 9/28  | 1/1   | 11/22 | 12/7  | 12/12 | 12/21 | 1/24 |
| えみる | 9/27  | 12/20 | 12/6  | 12/6  | 1/4   | 1/15  | 1/16 |
| 美由紀 | 9/23  | 10/19 | 10/24 | 11/1  | 11/7  | 11/29 | 1/24 |
| 明日香 | 9/20  | 10/25 | 10/26 | 11/2  | 1/4   | 1/5   | 1/23 |
| るりか | 10/5  | 11/15 | 11/24 | 11/30 | 12/13 | 12/24 | 1/24 |
| 若菜  | 10/10 | 11/16 | 11/28 | 12/25 | 12/31 | 1/6   | 1/24 |
| 夏穂  | 9/13  | 1/31  | 12/31 | 1/7   | 1/24  | 1/25  | 2/21 |
| 真奈美 | 10/12 | 11/23 | 11/30 | 12/26 | 12/31 | 1/8   | 1/30 |
| 優   | 9/7   | 9/21  | 10/4  | 10/11 | 10/25 | 11/22 | 1/4  |
| 千恵  | 9/14  | 11/24 | 11/30 | 12/14 | 12/19 | 12/29 | 1/31 |
| 晶   | 9/15  | 12/27 | 12/31 | 1/10  | 1/31  | 2/8   | 2/10 |

手紙は同時に来る可能性がある…というか、同日にも  
らわないと効率が悪い。

しかし、2012年の今、このページを見てもやってない  
人にはさっぱりわからないと思うので、次のページに  
解説を加えておいた。

ここで、春の「出会い」イベントを元に、このプレイで何をやっていったのかの解説をしておきたい。

センチは書いたとおり旅程管理がとても大事だ。

なので、まず登場ヒロインを東北以北側と西側に分解して、それぞれで移動が最適化出来るように組み立てて、旅程を組んでいる。

ちなみに、それぞれのヒロインがどこに住んでいるのかについては、ゲームの最初で説明されて、あとはその町に行けば、必ず出会えるようになっている。

今見直すと、ヒロインは引っ越してないのか？ とか、ヒロインの髪型が子供の時と全く変わってないとか、今見ると、違うツッコミどころもでて、面白かったりするのだけど、まあ、ともかく旅程を組むことになるわけだ。実際の旅程解説は次のページで。



| 日付   | 会ったヒロイン | 場所          |
|------|---------|-------------|
| 3/20 | えみる     | 仙台(東北)      |
| 3/21 | 妙子      | 青森(東北)      |
| 3/22 | ほのか     | 札幌(北海道)→飛行機 |
| 3/23 | 晶       | 長崎(九州)      |
| 3/24 | 千恵      | 福岡(九州)      |
| 3/25 | 優       | 広島(西日本)     |
| 3/26 | 真奈美     | 高松(四国)      |
| 3/27 | 夏穂      | 大阪(関西)      |
| 3/28 | 若菜      | 京都(関西)      |
| 3/29 | るりか     | 名古屋(中部)     |
| 3/30 | 美由紀     | 金沢(裏日本)     |
| 3/31 | 明日香     | 横浜(首都圏?)    |

こんなスケジュールで、日本全国を旅して回るのが  
出会いイベントで、こんな風に延々旅程&イベント管  
理をするのが、センチってゲームだと思えばいい。

しかしこれ、まさに10日の強行軍で、ものすごいス  
ケジュールで、しかもこの旅程のほとんどは夜行電車  
(一部飛行機)。

どう考えても電車の中の寝泊まりが大半なのだから、  
全くこの高校生、タフだなあとか思ったりしてしまう。

そして、前掲したイベントの表に書いてある通りの日付でデートをしていけば（リセットしまくりながら）、どんな人でも同じようにサターン版のセンチはほぼ確実に12人攻略出来ますよ、ということだ。

「ほぼ確実に」なのは、多分なんか乱数が入っていて、イベントが起こらないとかなりそうだから。なんせセンチである。ナニが起こるか分からない。って、2012年の今、センチをやる人がいるのか、なんとも疑わしいけれど、まあ遊ぶときがあったら参考にしたい(笑)



意地になってやりましたが…この攻略やるために死ぬほどロードして、4回分ぐらいはセンチをプレイしたような気がします。

### 時間の無駄使いもいいところ

って気もするんですが、これを言ってしまっただけはオシマイなので、言わないことにして、この文章を書きました。

### 二度とやんね～(笑)



Hiroshi Aizawa. 

いけさきさん。言評論本発行。おめでとう  
ございませぬ。いや。お疲んさまって言った方が  
いいのかなあ(笑) よくやるおね——  
まあ。そこが 彼のプロ魂というか。  
おごいとこだと。改めて尊敬  
してまいります。そんないけさき

さんの本に  
カートを描かせて  
頂けりなにて。

ゲーム同人作家  
としてはもう  
光栄の極み  
です。ああ。

私が「センチメンタル  
なみちから」とかいう  
ゲームを。さも面白いのよう  
に書けたような印象を与える  
文章が大好きですが。私は単に  
「みちから」をプレイして。ガチ切っ  
ている彼を目のあたりにし。とても  
40点以下を(ビジュ-の  
点で)つけられるような  
ゲームではないよ。もっとすごい  
ゲームがあるから。試みに  
やってみ。と言っただけですよ。  
たぐ。しつおのくそせい  
時期に。したまセンチなぞ  
プレイせがって。メ-77な...  
なんてことないですよ  
は。は。は。...

きせつをーだーきしめてー♪

この本。作ってる間。おと「やどら」とかいうものの  
『季節をだきしめて』というゲームを作る。まるで!  
デバッグのごとく情性プレイ。ミサトさん(笑)に責められまくり。

センチの本を出したとき、書いてもらったイラスト。



## 2012年の目から見たアトガキ

このゲームを 2012 年にチェックしようとしたとき、ハタと困った。

なんせサターンは動くかどうかも分からないし、だいたいアナログ入力がテレビにない。

困った挙げ句にプレイステーションアーカイブスのセンチ、つまり PS1 版を 2012 年に買い直して（ハラショー！ アーカイブスだ）プレイした。

二度とやんねーと書いてから、ほぼ 15 年経って、またなんと購入してプレイしたわけだ。全く驚きという以外形容のしようがない。

あとから結構質の高いエミュレータを見つけて、これでプレイすりゃあ良かったと後悔した。

それでわかったことが、センチは**案外遊べる**ってことだった。

PS1 版は、サターン版より若干キレイってのは差し引いても、当時は「ひでえな」と思った女の子のグラフィックスも、今の目から見ると「原画を考えたらひどい質だとは思いますが、アニメ塗りとしては普通にアリじゃね？」ってレベルだし、手抜きと文句を言われた実写の背景も、別段悪くない。

暗黒太極拳と言われたオープニングも、何をやりたいたのかはさっぱりわからないけれど、そして元が cinepak なのもあって画質はひどいもんだけど、作画レベルは悪くない。

ところで、アニメ塗りが今見て許せるようになった大きな理由に「ゲームがアニメ化される」とか「ライトノベルがアニメ化される」のが当たり前になって、原作のイラスト→アニメキャラになるときの落差を見る側が理解した、というのも結構大きいと思っている。つまり、アニメ絵の文法に慣れたってことだ。ちなみに PS1 版の『ときめきメモリアル』のオープニングも絵柄が違いすぎて、全くナニなわけだが、当時は圧倒的な人気ゲームにあっただので、あまり誰も文句はいわなかったなあ、などと思ったりする。

ゲーム内容は…ぶっ飛んでるし、乱数多すぎると思うし、メニューの操作性も良くないと思うけれど、旅程&デート管理は結構楽しめる要素になっている。

特にアーカイブス版だと、やっぱりディスクアクセスの速度の桁が違ってとんでもなく高速だし、リセットも手元から電光で出来るし（サターン版はあまりにリセットするもので、床において、足で押してた）、あんまイライラしない。

とは言っても、だから素晴らしいと書く気はない。

当時としても出来がいいとは言いかねるゲームだし、加えて、今、プレイするとメニュー・グラフィックス・音楽・演出、ゲームデザインとあらゆるところが古くさいのも間違いない。

加えて、当時は7000円から払っているわけで、これを600円で、しかも当時より圧倒的に高速な環境で遊んでいる今と比較するのも、少々(?)問題がある。

なんといおうと価格と速度の問題は大きい。

それに、当時はそれなりにワクワクしながら遊んだわけで、内容を知っていて「こんなもんだ」と思っている現在と比較して、厳しい評価が出るのかもしれないなあとは思ふ。

それでもだ。

旅程管理の面白さや、思っていたより悪くないグラフィックなどを勘案したとき、2012年の現在にプレイした感想としては、自分自身の書いたこのテキストで下している評価よりは、やや上のゲームかなと思っている。

というわけで——

再度書くけれど、2012年の今、内容を知っていて遊ぶ分には、アーカイブス版ならセンチは、たったの600円なのもあって——

**案外遊べると思う。**

600円のゲームと考えれば、結構楽しい要素もあるのは間違いない。

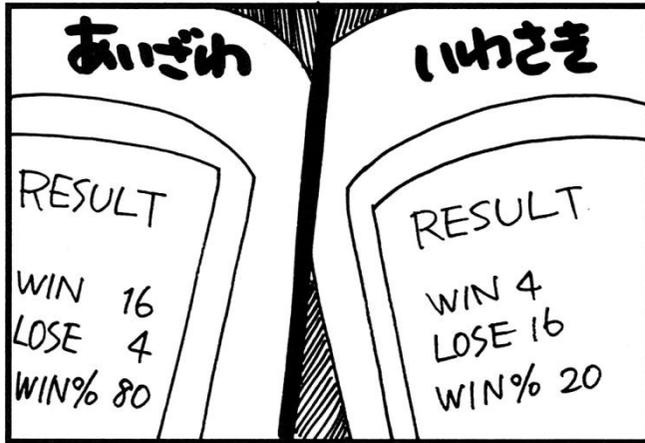
ただし、同じ払うなら、もっといいゲームが沢山…いや、いくらでもあるのが事実だけど——

**伝説のゲームが600円と考えればオトク**なのではなからうか(笑)+



#### 4 コマの解説

古いシリーズに入っていた4コマを、せっかくあいざわひろしが書いてくれた作品が古本以外で見られないのも寂しいので、収録することにした。



これはワンダースワンが発売された直後にグンペイってアクションパズルと一緒に購入して、あいざわひろしと対戦したときの話。

本当の話である。

