

## 十数年ぶりのときめきメモリアル

これは実に十数年ぶりに『ときめきメモリアル』、それも PC エンジン版をプレイしたときのことや、思ったことを書いた文。

なんで、こんなワケのわからん章があるのかというと、もともとの理由は画面写真（というか、スクリーンショットだけど）が欲しかったことだった。

この本のかなりの部分を占める「決戦前夜」は 1999 年に頒布した本、つまり PC エンジン版の『ときメモ』の発売からたったの 5 年、PS1 版から 4 年。普通に『ときメモ 1』をプレイしているのが前提で、ギャルゲーの知識があり、niftyserve とかそういうモノが普通に分かる人って前提がある。

ところが、今、現在の人たちには、これが結構な壁になる。PC エンジンそれ自体を知らない可能性すらあるところから始まって「わからないタイトル」や「見たことがないゲーム」があるに決まっている。

『ときめきメモリアル』を徳間書店が販売した PC エンジンファンの付録だと思い込んでる信じられない自称ゲーム系サイトもあったほどだ。

これは、さすがにビックリした。

だから電子書籍版では、画面写真・パッケージ・本体の写真などを追加して、わかりやすくしようと思ったのが始まりだった。

そこでインターネットをさまよい歩いたり facebook で人に頼んだりして資料をかき集めたのだけど、『同級生1』・『同級生2』あたりの PC-9801 で初めて登場し、日本のゲーム史上にその名を残すべき作品が、PC-9801 オリジナルの形でプレイ不可能な状態にあるのは結構ショックだった。歴史的な資料として残すべきだと思うのだが…

余談はともかく、探しているうちに気がついたので、ありそうでないのが『ときめきメモリアル』PC エンジン版の画面写真。

PS1 の "forever with you" なら、もう本当にいくらでも、**もう一山いくらで持っていけ!** …ってぐらいの勢いで手に入るのだけど、PC エンジン版になると急になくなってしまふ。

ただし、これも手に入るのはイベントの画面写真がほとんどで、ゲーム内の写真は案外少ない

これは当たり前で、一番売れたのは PS1 版で PC エンジン版は、もともと予定よりはたくさん売れたし、黒字にはなっていたけれど、当時の流通や PC エンジン末期ということもあり、大ヒットとは言いがたい。

大きな声では言えないが、トータルでも『エメドラ』は『ときメモ』に勝っている。

つまり僕はゲームの作者の矜持としては負けたけど、一応売り上げ勝負では勝ったわけだ

しかも基本、インターネット以前の作品なのもあって、ますますスクリーンショットは少ないわけだ。

そして当たり前だけど、僕の本に必要なのは PC エンジン版『ときめきメモリアル』の画面であり、困ったなと思ったときに、ふっと閃いた。

**「そうだ！ プレイしてスクリーンショット撮っちゃえばいいんだ」**

当たり前のことながら僕は『ときめきメモリアル』の PC エンジン版も PC エンジンも、なにもかも持っている。

しかも、これは本当に偶然だったのだけど、発売から約 20 年ほどだった PC エンジンの CDROM には、読み取りが不安定なディスクが出てきていて、プレイ出来る環境を維持しようとしたらバックアップが急ぎ必要な状態になりつつあるので、前回一時帰国したとき、バックアップ作業の一環として、仮想 CD 上でプレイ可能なようにしておいた『ときめきメモリアル』が手元…というか、クラウド上に置いてあった。

**これだ！** というわけで、スクリーンショットが欲しくて『ときめきメモリアル』PC エンジン版をエミュレーターで始めたわけだ。

ところでエミュレーターには ootake を使ったわけなのだけど、これの拡大縮小は本当に素晴らしい。

PSN の PC エンジンアーカイブスは基本ドットバイドットでしか処理しないから 320 ドットモードも 256 ドットモードもドット比率がウソになってしまっていて、当時 NTSC アナログテレビで見ていた人間からすると「これドット比違うやんけえ！」と思い切り文句を言いたくなる代物だ。

ところが ootake はまさに当時見ていたドット比で、もう完璧で、ホントにすばらしい。

どこのスクリーンショットが欲しかったのか？

抜群に欲しかったのはバレンタインだった。

なぜ、バレンタインかということ、理由は簡単で、TK君がプレイしていた（プレイ可能な）『ときメモ』の画面を初めて見たのが、バレンタインのイベントでトラックにチョコレートが投げ込まれているって絵だったのだ。だから、なによりそれを収録したかった。

今から考えれば、かなりとんでもない偶然だったと思う。決戦前夜パートにスクリーンショットは載せたが、バレンタインで伊集院がああのトラックを見せるのはせいぜい1分程度の世界だ。その画面をたまたま見たのだから、ちょっとビックリだ。

それで頭の中で考えた。

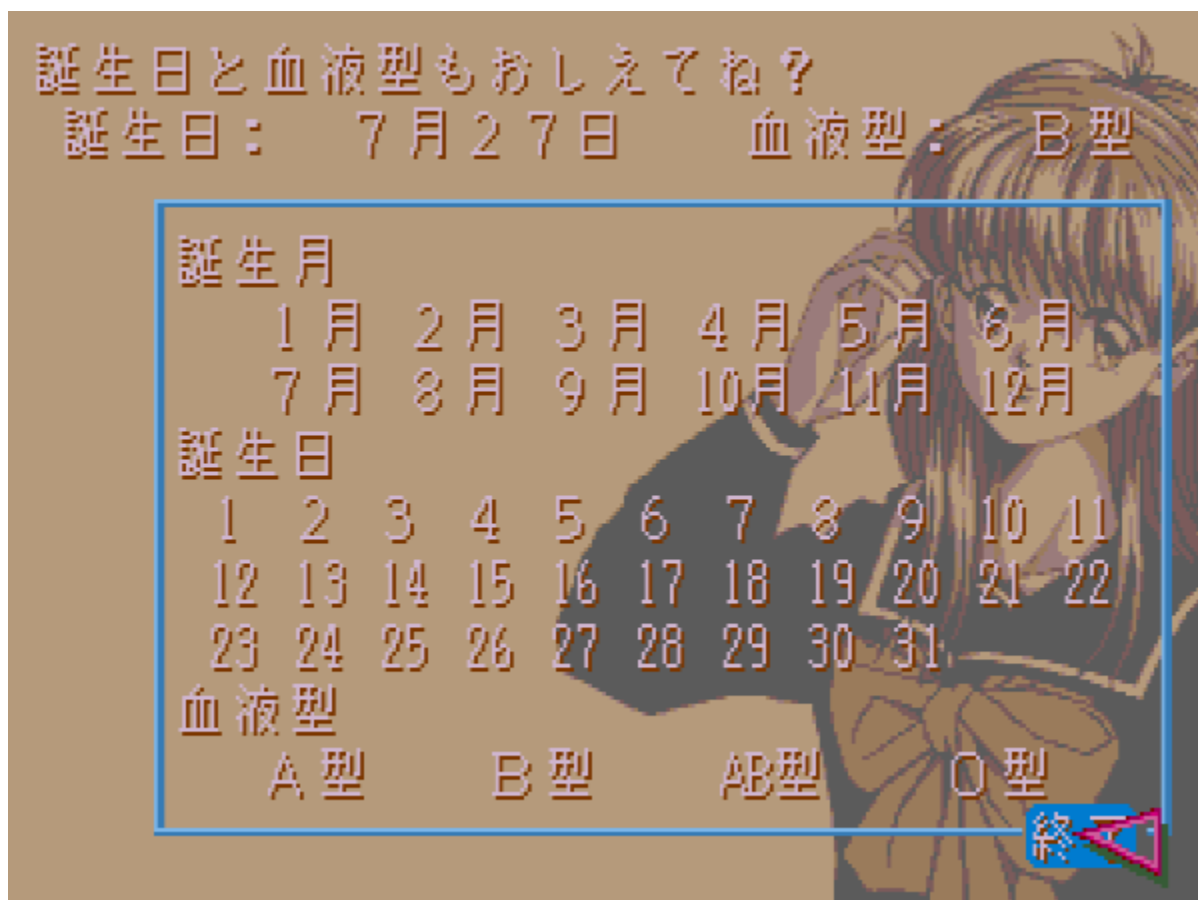
確か、急いでプレイすればPCエンジン版は9時間ぐらいのプレイタイムだ。つまり2/14にたどり着くまでせいぜい3時間。これなら問題なく遊べる。あとは適当に何箇所かスクリーンショットを撮っておけばいい。

そう思いながら『ときめきメモリアル』1994年5月27日に神保町の交差点にあるキムラヤで買ったはずのディスクを仮想化したバージョンのプレイは始まった。

いつものように「コナミー」（と女の子の声で）があり、いつものように「好きとか～嫌いとか～♪」と流れ出し、プレイは始まった。

すぐに気がついたのが**とんでもなくイロイロやりにくい**ということだった。

名前の入力なんかは（変換の問題があるから）しょうがないとしても、他にも問題だらけだってことにすぐ気がついた。



PS版と比べると、背景グラフィックがショボい。  
ハードの実力差が露骨に出ている

例えば平日メニューで「使えないアイコンがグレースアウトもしくは×がつく」といった処理がない。

PC エンジン  
は当時として  
は大量の  
パレットを  
持っていた  
が「いらない  
アイコンは  
グレースア  
ウトする」ほ  
どの余力は  
ない。だから、  
グレースア



このコマンド、アニメもしなければグレースアウトもしないので、何やってないか本当にわからない。

トしないのも当たり前なのだけど、そのせいでちょっと油断すると「ナニをしたのか、何をしてないのか」わからなくなってしまう。おっそろしくめんどくさい。

グレースアウトするためには「グレースアウトするためのパレットや色数」が必要で、当時のハードにはそんな余力はなかったなので、グレースアウトするって発想自体がなかったわけだ。

次にセーブできるタイミングが極端に限られていて、平日コマンドの前にしかセーブできない。

**なんでいつでもセーブさせてくれないんだ？** と言いたくなるが、こいつには理由がある。

PC エンジンのセーブできる領域は極端に狭い。いつでもセーブできると、保存しなければいけない状態が増えるので、セーブできるタイミングを極端に限っておかないと『ときメモ』のように、いろんなデータがやたら必要なゲームは簡単にパンクしてしまうのだ。

まあ、こんなのはこっちはエミュレータなのでステートセーブで常時セーブ可能だから、サククリ代用することにした。

セーブ領域は笑うなかれ、たったの2キロバイト、漢字にして1024文字分。しかも管理領域があるので、使える領域はもっと狭い。

これを複数のソフトで分け合っていたのだから、そりゃあしょうがない。

天外IIで宝箱の状態を覚える宝箱とと覚えない宝箱があるのもこのセーブ領域の狭さが理由である。



それから操作性も悪かった。なんでこれカーソルキーでコマンドの上にカーソルがあっちゃダメなんだ？と質問したくなるぐらい使いにくい。ちなみにパッドでちょっとプレイしてみたけれど、デジタルパッドで等速で動くカーソルは叩き殺したくなるほど使いにくかったので、速攻マウスでプレイすることにした。

そして1年ちょっと後に発売されたPS1版は使えないコマンドはグレーアウトするし、選択されたコマンドは拡大するし、Xボタンで一瞬で音声が変わると、別物と思えるぐらい操作性は改善されている。

ここらへんはやはり移植ということ以外にも、ボタンの数（PS1のほうが圧倒的に多い）・マシンパワー、特にグラフィックスの余裕が比較にならないほどあること、などなどだが、マシンの世代の切り替えの端境期に登場しているので、こうも違うかと思ってしまった。ところがこれが、さらに20年近く経って発売された『ときめきメモリアル4』に至っては、そのよくなっているPS1版と比較して、桁違いに遊びやすい。

実はユーザーインターフェースは「ものすごく進歩しているんだ」とシミジミ感じた。

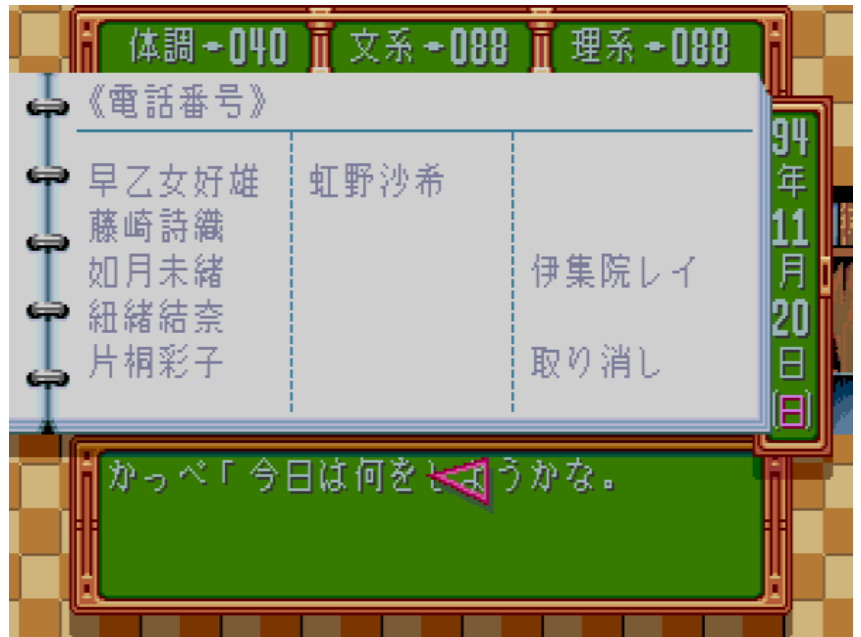
まあ、などなど、いろいろな事を思いながらポチポチとプレイを始めたわけだけど、一通り雰囲気があったところで、2/14を見るためだけなら「休養」コマンドを連射してればいいだけなのだけど、これがやっぱりゲーマーの性なのか、それともついでに1994年の『ときメモ』を自分で再体験しようと思ってしまったのか、気がつくといついつい普通にプレイをしていた。

そして、なぜか最初のレビューと同じように「片桐彩子」が最初に登場した。どうやら僕は最初に芸術をあげる癖があるのか、それとも片桐さんの閾値が低いのか…なんにしても片桐さんが最初に登場した。



二番目は虹野さん、3番目は如月さん、次々と女の子が登場した。

だけど、詩織と一度近所の公園でテストでデートしたのと、縁日でデートした以外はデートもせず、これといって、気合も入れずにプレイしていた。



94年11月で、半分ぐらい出てる。

これといって、気合も入れずにプレイしていた。

縁日に誘ったのは理由が2つある。作者の ASUTY に縁日は「きわめて断られにくい」と教えてもらっていたのでホントかよと試したのと、あと金魚すくいの確認 & スクリーンショットの撮影がしたかったのである。



そして 1995 年 2/14 のバレンタインを迎え、スクリーンショットも撮れたが、僕はこのあたりになると、ひとつ、かなりすごい事実に気がついていました。

それは**エミュレータでのプレイはとんでもなく速い**ということだった。

当たり前だが、仮想ディスクでオリジナルの CDROM ドライブと比較すれば、アクセスタイムも読み込みも瞬間だ (PC エンジン CDROM は等速ドライブで、秒 150 キロバイトの転送速度)。

とんでもないスピードで動いてくれる。

ステートセーブで保存するとプレイタイムが表示されるのだけど、1 年が終わるところで、なんと 1 時間しか経ってない。

これなら、トータルで 4 時間かからずに一周することが出来る。

最後までプレイしてもいいな…そして、はるか遠い昔、レビューを除けば、数回しかやったことがない恐怖のプレイ「**全員を出して、なおかつ藤崎詩織に告白される**」、これに挑戦してもいいんじゃないか、それで、これを電子書籍版に収録すれば、仮に成功しても、失敗しても楽しいし、ネタにもなる。

本当に、ふっと思いついて、本格的にプレイを始めることにしたのだけど、そのとき、僕はまだPCエンジン版『ときめきメモリアル』を、結構甘くみていたのである。

ちなみに藤崎詩織に告白されるもっとも簡単な方法は平日は全部寝て、休日&夏休み+冬休みのみに鍛えるコマンドを実行することで、極力女の子を出さないようにして、3年目を迎え、そこから全開で詩織のみを誘いまくる方法。この方法を使えば、誰でも簡単に藤崎詩織を落とすことが出来る…けどつまんないよ。

もちろん盛り上がるために女の子は出しまくらないといけない。

テキストやってたパラメータ上げを止め、とにかく全員が出るように、容姿から運動から雑学から平日にキチっと実行する。

2/20 に朝日奈さんが、3月に鏡さん、清川さんと連続で登場し、急速に女の子リストは充実し始めた。



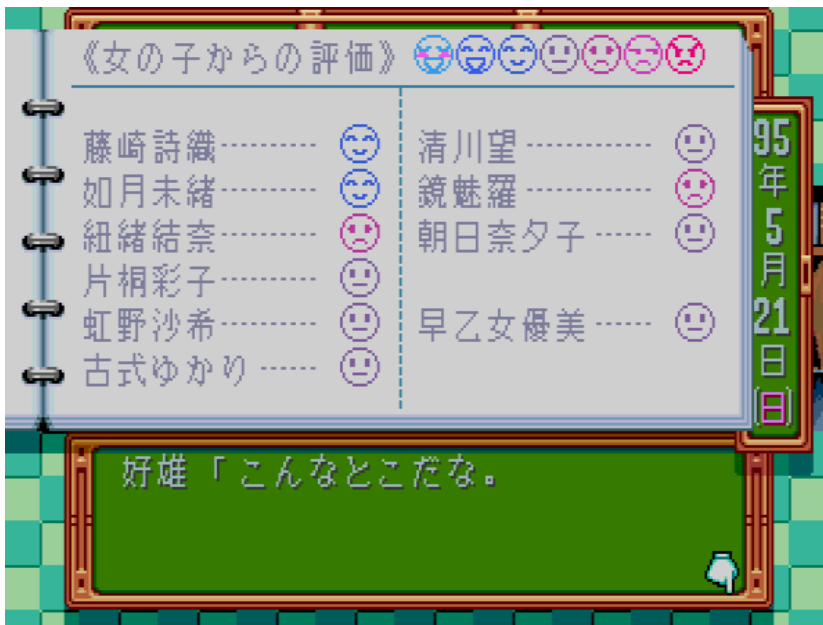
鏡さんの登場シーン

ついでにいろいろなイベントも出来るだけ起こそうと思い始めていた。で、これが出会い系を除くと最初に起こしたイ



イベント、詩織を春の公園に連れて行くと、プレイヤーとの思い出語りをはじめるってものだ。

そして95年5月のゴールデンウィークも過ぎたころには、パラメータも順調に上がり、女の子もバリバリ出てきて、足りないのは「ヘルメット」こと、美樹原愛さんだけになっていた。



このころになると、女の子からポンポン下校で誘われるようになり、ついに「一緒に帰ると噂されるし」とか、ナメたことを言っていた藤崎詩織も「家も隣だし一緒に帰ろう」とか、やっぱりナメたことを言い始めるようになっていた。



初めてこのセリフを言われたときは  
このあとどんな地獄が待っているかも知らず  
脳天気になんかポーズしていたものだ

だが、僕は知っていた。ここからが本当の地獄のバトルの始まり、爆弾処理の一丁目だと。

詩織がこんなことを言い出すということは、僕のパラメータは十分に高く、みんな簡単にラブラブになるということで、そしてそれは、こっちの気も知らず勝手に怒って爆弾をつけるということだ。

この予想は当たっていた。

5月末、ついに「**変な噂が流れている**」とメッセージが流れ始めた。これは**誰かに爆弾がついたという死の警告メッセージ**だ。

爆弾は、最短では3ヶ月弱、最長で半年ぐらいで爆発する。いったん爆発すると、女の子によって、誰にどれだけダメージを与えるかは違うのだけど、ともかく基本的に全員の「ときめき度」をドーンと下げるので、もちろん致命的な損害になりかねない。

そして、爆弾処理は基本的には相手の傷心度（仮称）を減らすこと以外ない。

そして『ときメモ』で傷心度を下げる方法は

- デートに誘う（誘えなくても下がる）
- 誕生日（ホワイトデー）プレゼントを渡す
- 下校で一緒に帰る
- 1枚絵のイベントが運よく起こる（ただの偶然）

この4つしかない。



確実に安定して爆弾処理に使えるのはたったのひとつ、デートに誘うことだけだ。

つまり『ときメモ』で全員出して、かつ藤崎詩織を落とすというのは「爆弾のついた女と、ともかくデートをしながら、パラメータを上げる合間を縫って詩織とデートする」プレイになる。

攻略テクニックはいろいろあるのだけど、デートに誘うとき、ともかく爆弾を消すために相手の好きでない場所にデートに誘うことで、相手に断ってもらうを僕は多用した。これは自分のストレスを大きく上げるけれど、傷心度が下がり1 - 2ヶ月の余裕を稼ぐことが出来るので、やばいときには多用するといい。

あと「ときめき度」が上がると、爆弾がつくまでの間隔が短くなるので「ときめき度」を上げないために、本命以外の女の子はデートでの受け答えは受けないものを選んで、少しでも上がりは抑えた方がいい。

…って 18 年も前のゲームを解説してどうするんだ、って気もするが、まあいいのである。

18 年前のゲームだろうが、戦術はあるのだよ、ってことだ。

ついでに書くと、PC エンジン版の藤崎詩織は『**ほった赤いマークになっていてストレスが0でない**と告白しない』という大ルールがあるので、卒業寸前には寝る余力も必要だ。

1 とか 2 はテストできてないのだけど 10 程度のストレスでも告白しないのは確か。爆弾も条件に入っていると信じていたのだけど、爆弾は条件ではなかった

ところで、テクニカルな話をすると、ここで僕は一個インチキをしている。

はるか遠い昔から使うテクニックなのだけど、日曜日に好雄君に電話をして状況を確認したら、ロードして、やり直すって方法。

好雄に電話をするだけで1日潰れてしまうから、こんなプレイをするわけだけ。

昔の実機では、ここで1週間やり直していたのだけど、エミュレータでは**ステートセーブ⇒ロード**で、その場に復帰なので、超楽勝だ。

ちなみに、好雄への電話でも休日が1日潰れる仕様は、**今でも『ときめきメモリアル』のゲームデザイン上での数少ない大きなミスの一つだと思っている。**

ゲームの仕様の的には理解できるし、当時、許されるバランスではあったと思うけれど、現実的にシビアなプレイをしていた人の大半は、ここでロードしてしまっていたはずだ。

女の子の情報もデートスポットの情報も聞かない「電話を切る」とか、そんなコマンドでステータス確認だけ出来るようにする、という解決策を準備してもらいたかったところだ。

また反面、なぜこうなるかもわかる。

これは、ゲームを作っている人間が陥りがちな情報の非対称性の罠に陥っているのだ。

作り手は内容を知っている。

だから爆発する時期も「そろそろ危ない」とかもわかるけれど、プレイヤーはそれを知る方法はよほど緻密にデータをとっていないければ、わからない。

言い換えるなら、プレイヤーはどの爆弾がどれだけ危ないのかとかわからず、爆弾を見ただけで1日使ってしまうのだから、ロードしてしまうに決まっている。

もちろん作り手側はそれでいいと思っていたろうが、ロードしてしまうことが十分に想定できるのなら、このゲームデザインはミスだろうと思うわけだ。

そんな余談はともかくとして、5月から僕は爆弾解体のプロとして戦い始めた。

最初に爆弾がついたのは**虹野さん**だった。たぶん、これは詩織狙いのプレイで根性と運動が高いせいだったと想像している。

そのあと連射で、**片桐、如月、清川、紐緒、朝日奈さん**と爆弾がついたけれど、夏休みがあったので、夏休みをデートで埋め倒すことで処理しきれた。

『ときメモ』の爆弾には大事なルールがあり、夏・冬・春休みには絶対に点灯しない。言い換えるなら休みは爆弾処理の大チャンスになる…が、夏はプールと海とナイトパレード（ただしPCエンジンはPS版ほどのイベントはない）と縁日があり、冬はもちろんスキーとスケートがあるのだ。

ここまで本来ならターゲットの詩織とデートしてときめき度（と、たぶん確か別にあったはずの親近度）を稼いでおきたいところだったのだけど、夏休みによくプールで一度デートしたっきりで、ほとんどまともにデートをする暇がないのが不安だった。

ただし好雄君がダブルデートに誘ってくれたので、もう一度はデートできていた。

といっても、これは告白が理由ではなく、なんせ我らがヘルメットこと美樹原さんは詩織の親友という設定のため、詩織との親近度を一定以上に上げないと出てきてくれないのだ。



ダブルデートなのだが、女の子が同時に二人表示されることはない。スプライトの表示制限の都合などである。

これは1年目を雑にプレイしたがための弊害だったのだけど、まあ、やってしまったものは仕方ない。

それはともかく夏休みに爆弾処理はなんとか終わらせ、2学期が始まったが、2年の秋といえば、楽しい修学旅行である。

1995年、今から17年前の修学旅行に行くというのも結構シュールなだけで、ここは3つある選択肢の中から京都を選ぶ。自分の故郷であると同時に、レビューでプレイしてビックリしたイベントが起こった場所のひとつだからだ。



一度しかない修学旅行が3つ選べるのにはビックリした

それは自由行動の最後にあるサイドビューバトル。当時初めて見たときは本当にビックリ



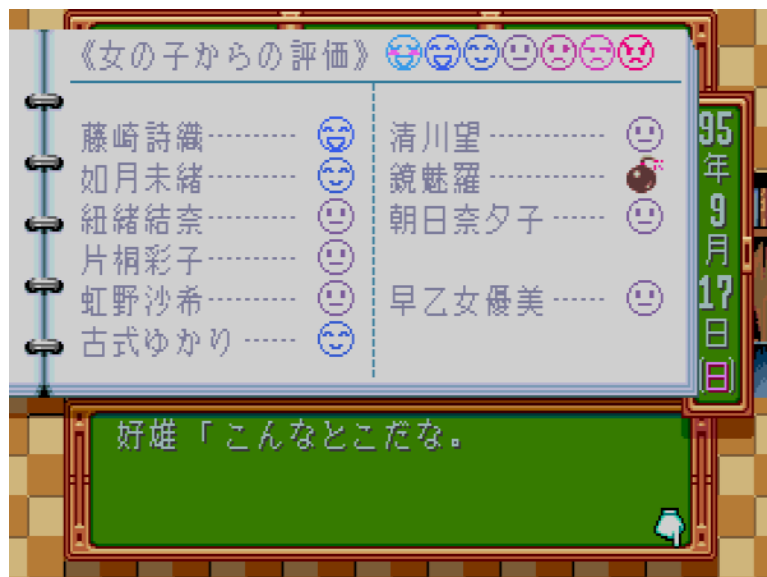
した。このバトルはイベント方式で、負けそうになったら虚無僧が出てきて倒してくれるのだけど、レビューしたとき、まさかこんなものが入っているなどと想像もしておらず、本当に腰を抜かしたものだ。

このサイドビューバトルはもちろん、**スクウェアの『ファイナルファンタジー』のパロディ**だ。そろそろこの画面では、わからない人も出てきそうだ。

また、この虚無僧の出す必殺技が、どうみても『源平討魔伝』のパロディになっているのだけど、これもわからない人が今では多いだろう。書いておくが、これは**『源平討魔伝』(ナムコ・1986年・アーケード)のパロディ**である。

と、修学旅行が終わったところで、またいきなり爆弾処理が始まった。

今度は、**鏡さんに点灯**。これはすぐ消したのだけど、10月半ばから連射で爆弾が点灯をしはじめる。点灯した順番は、**清川⇒虹野⇒古式⇒早乙女**。



ここではいよいよ必殺技を使い始める。簡単に書けば、その女の子の嫌いな場所をデート場所に指定し、断られるって作戦だ。

で、PC エンジン版ではゲームセンターが嫌いな女の子が多いので、これを多用することでデートに断られつつ爆弾を消すわけだ。本来は、**その女の子が一番行きたくない場所**を選択するのがいいわけだけど、さすがに覚えていなかった。



ただ、断られるとストレス+10 されるので、病気になるリスクがあるが、それでも、誘い+デートの2コマンドが必要なのに比べたら安いものだ。

とはいっても断られるつもりが、オッケーされてしまうこともあるわけで、今回は虹野さんがオッケーしてくれてしまったため、頭痛がするハメになったのだけど、それでも二度目のビッグウェーブもなんとか切り抜け、一度も爆弾を爆発させることなく、1996年の正月、卒業まであと1年少しを迎えた。



凶を引いた僕に末吉と明らかな嘘をつく詩織

そして2回目のバレンタインがやってきた。

誰も彼もがバンバン本命チョコをくれる状態だったが、ここで一番心配していた「ヘルメット」こと美樹原さんが登場し、パーフェクトに全員がそろい、最後の1年間の爆弾バトルが始まった。



ヘルメットこと、美樹原さん。  
彼女が出てこないとな全員じゃないのであせってた。  
ところでヘルメットってTwitterで言ったら  
異常にウケてた人がいた。

ところで、ここらへんからは常時爆弾が点灯している状態で、いつ誰がといえるような状況ではないぐらいになってる。毎週好雄に電話して、チェックするたびに、爆弾が増えるような、まさに悪夢。

もちろん自分のパラメータはとても高いので、帰道は必ず女の子が誘いに来るし、さらに「虹野弁当イベント」が起こったり（この弁当のイベント恐ろしいほど人気があったのを思い出す）、これと連続して起こる由美ちゃん弁当があったりと、もうイベント目白押しな



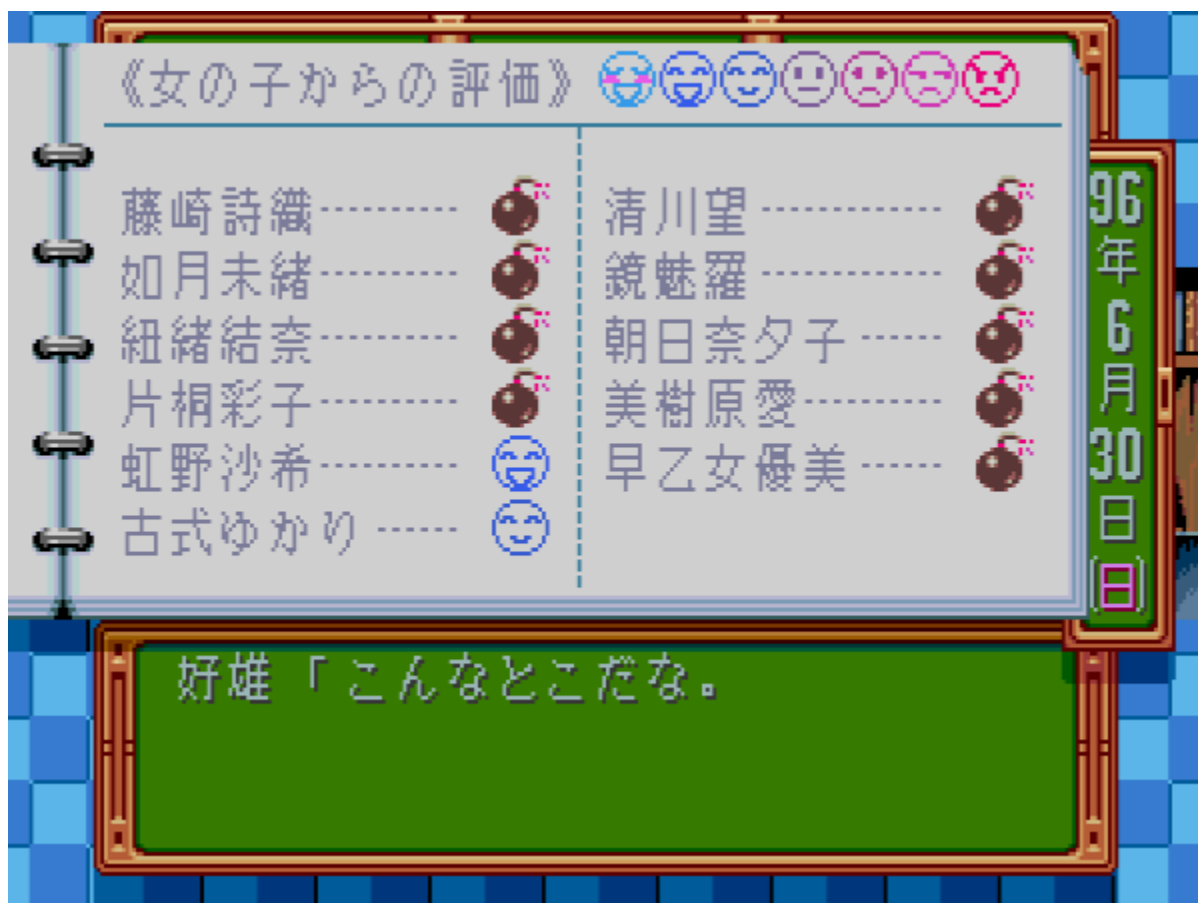
激烈にうまいらしい

のだけど、もはやそれを楽しんでいる余裕はない。なんせ爆弾、ともかく爆弾処理だ。



激烈にマズいらしい

しかし、その努力も空しく、爆弾を処理する速度を点灯速度が上回り、96年6月末、ついに事態は絶望的な状況を迎えた。



これが処理しきれないわけがない。爆弾は全部で9個。最低でも9コマンドかかる。しかも7月は「海の日」がまだないので休日0、8月も休日0。つまり全部断られても9月の半ばまでかかる。休みには爆弾が増えない、というルールを鑑みても爆発をせずに切り抜けるのは、まずムリだ。

これを切り抜ける方策をイロイロ考えた結果、以下の方針を立てた。

**まず「詩織と仲がいい女の子」の爆弾をともかく消す（具体的には美樹原さんは絶対に消す）。次に詩織とデートをする。出来ればイベントの起こる、評価の高い選択があるところ。**

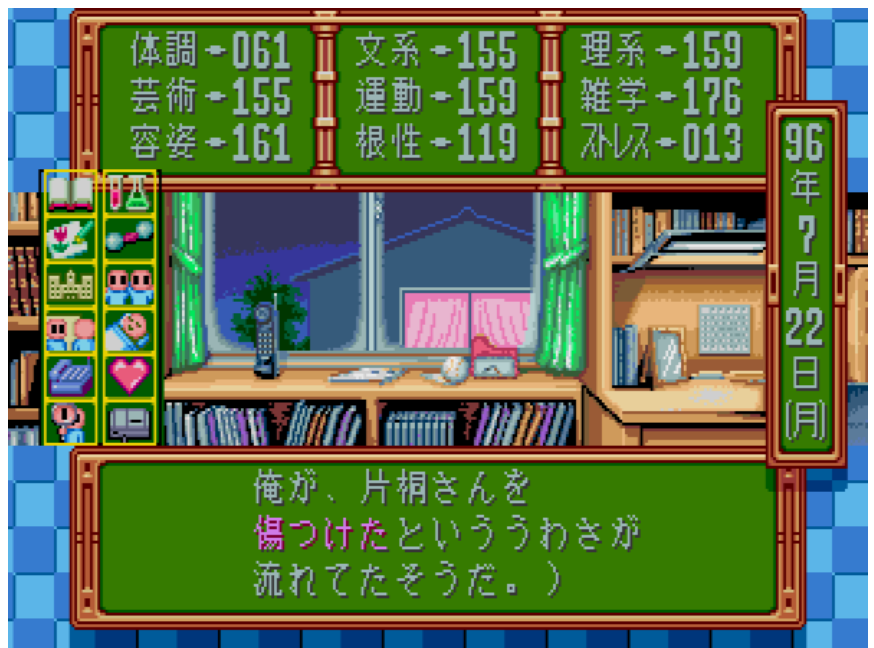
あとは、運を天に任せて、一個ずつ消していただくだけ。と、そう思って数コマンド実行したところで、**ポフッとイヤな音がした。**

爆発したのは片桐さんだった。

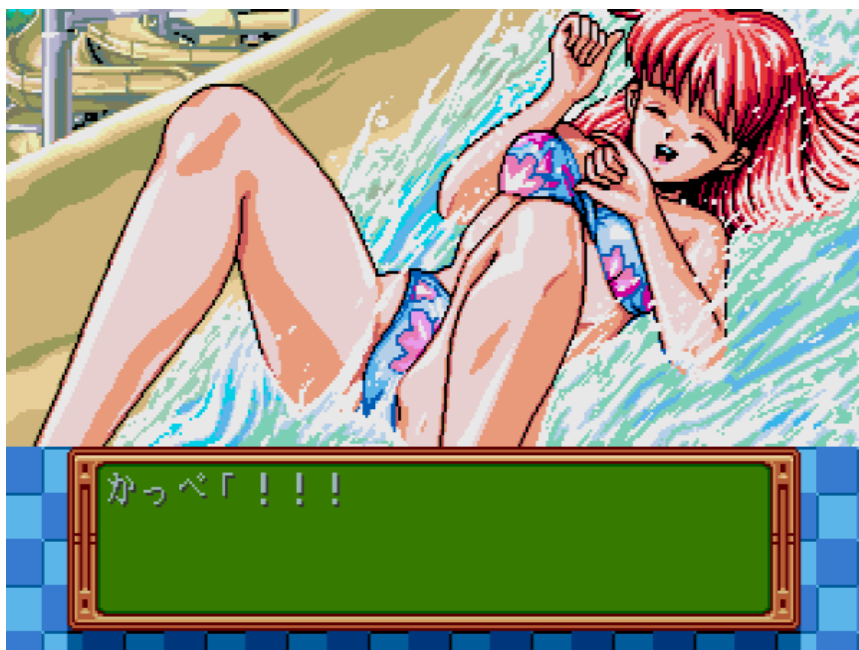
「確か、片桐さんの爆弾はそれほどビッグな影響を詩織に与えないはず！」

そう思って、次の週、素早くチェックすると予想通り、詩織の評価

は見かけ上は下がっていない（内部的にはたぶん落ちている）。そして、残りの爆弾は処理しきれる範囲に入って、かつ連鎖爆発はしてない！



夏休みに詩織とデートして、PS 版では修正があったはずのエロい水着のイベントを見て、夏休みが終わって少し経ったところで、爆弾はすべて消化しきり、かつ他の女の子が爆弾がつきにくい程度には僕の評価が落ち、そして詩織は評価を落とさずにすむ、驚異的かつ圧倒的で奇跡的な結果になった！



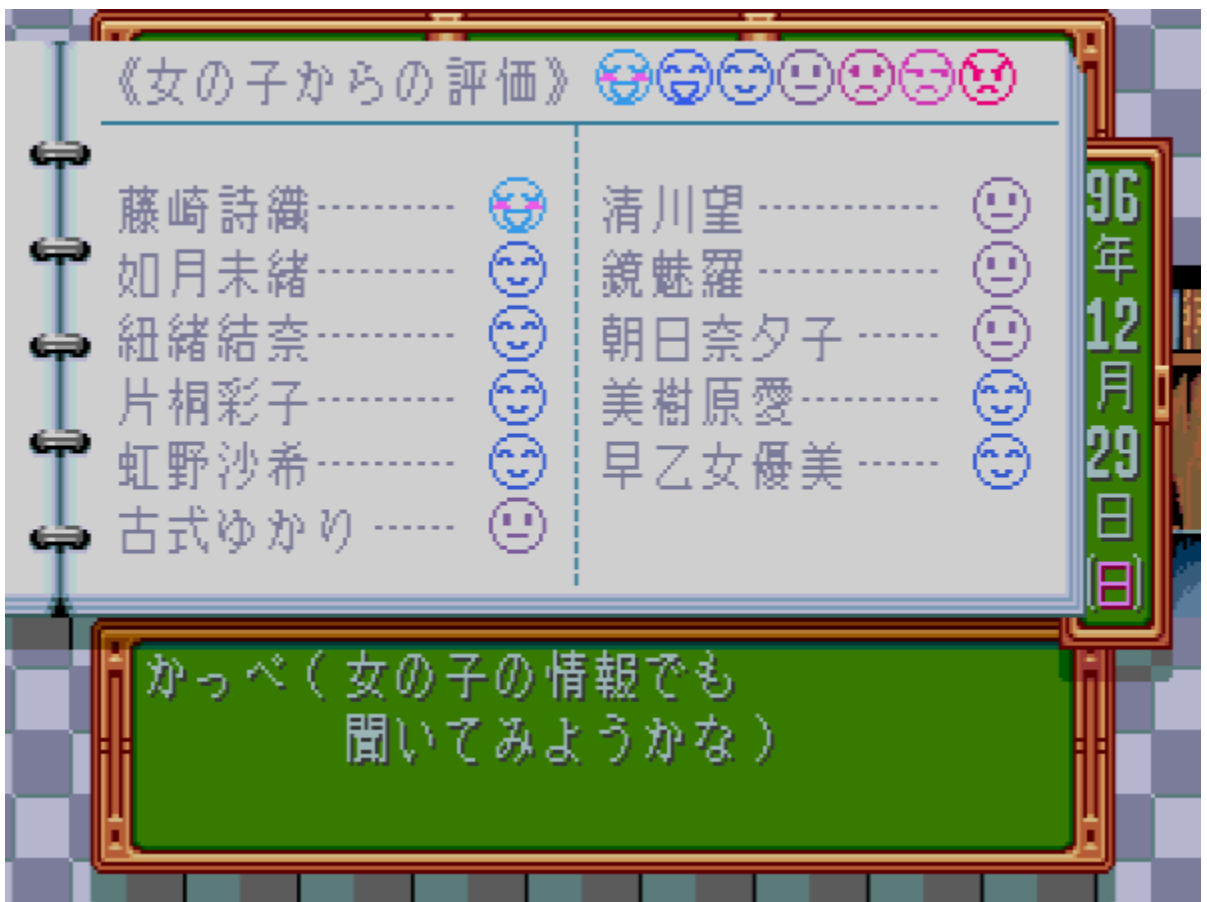
あまり知られていないが、PS1 版では当時の倫理規定で透けブラだのエロっぽいポーズのあるイベントだのが修正されている。代わりに入ってるものの数が圧倒的に多いので、もちろんプラスマイナスではプラスが圧倒的に大きい。

ただ、なんといおうと PC エンジン版には「フォースギア」というシューティングゲームがあるので、自分的には PC エンジン版の勝ち。

## これならいける！

僕はラストスパートで詩織とのデートしまくり大作戦に出た。

10月、11月、必死でデートしまくり…12月29日、ついにまたホッペ赤いぞ状態まで持ち込んだ。



この最上位状態でかつストレス0が要求基準。  
同じデータで意図的に1月からストレス上げたら  
2-3回しかデートしてない虹野さんが来たので  
間違いないと思う。

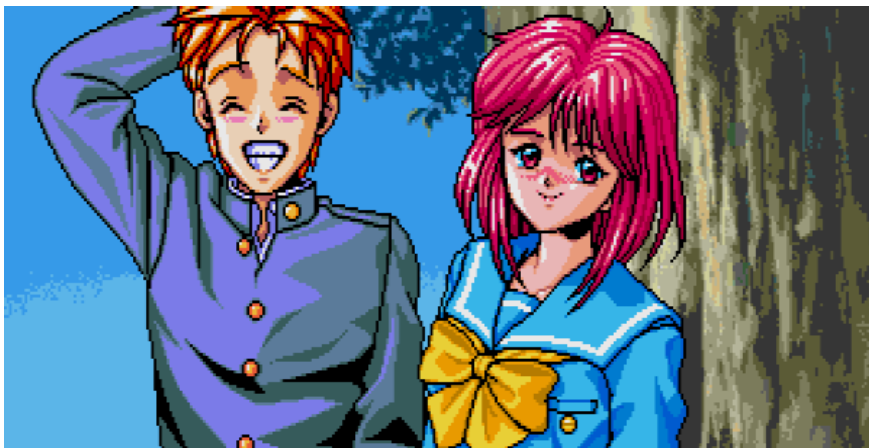
そして卒業式寸前…好雄と朝日奈さんがひつつき、僕に報告してくる。

朝日奈さん、君、勝手に僕に惚れて、勝手に怒ってたじゃね

ーか、いつ好雄と付き合ってたんだよって突っ込みながら、なおもプレイを進める。

そして、運命の3/1の卒業式。

僕の机の中には一通の手紙が入っていた。



朝日奈「こんにちは。」







伝説の樹の下で、僕の目の前に  
現れたのは…



苦勞したよ、ホントに。

## 『ときメモ』PC エンジン版を 2012 年にレビューする

18 年前に発売された、あの伝説のゲーム『ときめきメモリアル』を、今再びプレイしたので、レビューしてみたいと思う。

最初に思ったのが、やはりいろいろなところが 94 年、18 年前のゲームだってことだ。

土曜日に授業があるとか、PC エンジンのゲームだからパレットのリソース足りないとか、海の日がないとか、だいたいカレンダーが 18 年前だろとか、そういう時代的な問題を超えて、どうしようもなく古くさいところが山のようにある。

イベントの選択肢が数えるほどしかないとか、イベント自体が今の目から見るとショボいとか、もちろん古くさい。

またセーブ・操作系・様々なものに、様々な制約があり、例えば今のは「音声を途中からスキップできない」という仕様ひとつとっても驚くだろうし、セーブするタイミングが極端に限られてることにビックリするだろうし、やはり古くさい。

そしてなにより 18 年経った今、2012 年に、やり直して思ったのが、最初の 1 年は実に退屈、ということだ。

もちろん最初のうちは、詩織狙いとか、最後までプレイするとか考えず、適当にプレイしたという問題はあるけれど、それを考慮しても、最初の 1 年間は爆弾もつかないし、デートの誘いがあるわけでもない。

女の子の登場を除くと体育祭&縁日&文化祭&クリスマス&正月&バレンタインぐらいしかイベントがなく、本当に面白くなるといえるのは 2 年の春以降。

オンリープレイをやるにしても、最初の 1 年は、今では厳しいといわざるを得ない。

ここでプレイしたことがない人のために説明しておく  
と、一見それなりにイベント数があるように見えるが、  
今の目から見れば寂しいもので「え？ これイベント  
なの？」のレベルだ。

また”Forever with you”はクリスマスイベントがかなり  
強化されているので、クリスマスの印象がかなり違う  
のも大きなポイント。

当時はそれでも全員がしゃべることに感動したし、パラメータゲームの展開ってのは、そういうものだと思ってたからよかったが、今の目から見たとき「ときめきメモリアル<sup>®</sup>の時代」の章で書いたゲームデザインの基礎部分の構造的な古くさは、さすがに厳しいし、少なくとも実機の速度では通じないと感じた。

実機は1年に約3時間かかるのでエミュレータの1/3しか単位時間当たりのイベントがないことになる。

また、当時は圧倒的に感じたイベント量も、今の超大作AAAゲームと比較すれば「お笑い種」だ。

もちろん、これはPS1版でもそれは変わらない。ちょっと1枚絵増えたよね、程度にしか感じないのはビックリだった。

当時のレビューでは、誘っても断られて、悲しく帰るしかないと書いてあり、これを許してそれなりに楽しんでいるように見えるし、実際に楽しんでいた。だが、今の目から見ると、この最初のつかみをもっと違うイベントで盛り上げないと、ユーザー止めて中古売りに行くよ、とか考えてしまう。

そして、なにより驚いたのが、当時は信じられないほど豊かに見えた感情表現が明らかに不足していると感じたことだった。

『ときメモ1』では普通にしゃべるとき、ヒロインたちの表情の変化はせず、目パチ・口パクのみで、最後のところで、ちょっと変化がつく程度。

声優さんの演技である程度カバーされているけれど、今のポリゴンでフェイシャル自由自在に変化するのや、立ち絵で差分で10・20は表情があるのが当たり前の世界に慣れていると、まるで能面のようだ。

当時は史上初のフルボイスだったので、感情表現が恐ろしく豊かに感じたけど「フルボイスが当たり前」になってしまえば、そこで驚くことはない。

そして、今のゲームはフルボイスはごく当たり前のことなのだから、表現力のないゲームに見えてしまう。

簡単に書けば『ときめきメモリアル1』PCエンジン版は、**端から端まで問答無用で古色蒼然たる作品**で、現代に通じるレベルでは全くないわけだ。

プレイレポートではすごく楽しく遊んでいるけれど、それは僕は、**思い出コミで遊んでいるからだ**。

PS2以降でしかゲーム触ったことありません、みたいな人にとっては、『ときメモ』は結構苦痛で「**なんで？**」だらけの単調なゲームに感じると思う。

でも、これは18年経って、18年のゲームの進化を見てきた僕の感想だ。

当時のものとしてみればサウンドは優秀どころか、フルボイスのゲームなんてなかったわけだし、操作系だって悪くない…それどころかいい方だ。

キャラデザは当時としてもちょっと古くさいとは思いますが、文句をつける意味はないと思うし、ドットの出来は本当に素晴らしい。

もちろん、イベントの量も質も圧倒的で、当時のレベルの中では完全に突き抜けた、まさに新世代ゲームだったと思う。

最後までプレイして、このほぼ完全なフルボイスゲームを、94年のあのPCエンジンの開発環境で作り上げ、世に出したスタッフのスゴさを本当に感じるし、羨望と尊敬のまなざしで見てしまう。

やっぱり、何から何まで、当時のゲームとしては、突き抜けた完成度の圧倒的なゲームだったと思う。

そして、2012年にプレイし直して、1994年にレビューした僕の失敗は、このゲームに100点をつけられなかったことだけだったと思うので、最後に点数をつけておきたい。

### ときめきメモリアル 100点

1994年5月のPCエンジンでの1本はこれしかない、飯を抜いてでも買うべき、絶対のお勧め品。これを買わないヤツはゲームをやる資格はないというぐらいの大傑作だったと、2012年の今、やり直して断言できる。全くの偶然から、これをレビューできたことには、本当に幸せだと思っている。

グラフィック	5	サウンド	5
操作快適度	5	ゲームバランス	5
オリジナリティ	5	コストパフォーマンス	5





**ときめきメモリアルの時代 - 電子書籍版  
オシマイ**