

Colorful Pieces Of Game



ときめきメモリアルの時代

岩崎啓真

1994 年に

あの開発環境で、あのゲームを作ったスタッフに
尊敬の念をこめて——



——そしてレビューを信じて
買ってくれたユーザーのみなさんに
愛をこめて——

CONTENTS

マエガキ	4
決戦前夜	8
決戦前夜を 2012 年に反省する	127
レビューの幸せ	129
ときメモ 2、3、オンライン、そして 4	140
ときめきメモリアル 2	141
ときめきメモリアル 3	158
ときメモオンライン	165
シリーズの終わり、ときめきメモリアル 4	176
ときめきメモリアルの時代	186
オマケパートへの招待	195
ときめきメモリアルの時代 + A	196
十数年ぶりのときめきメモリアル	207
『ときメモ』PC エンジン版を 2012 年にレビューする	242
アトガキ	249
アトガキ FOR 第二版	255

文 岩崎啓真

表紙・挿絵イラスト あいざわひろし

この電子書籍の成り立ちは結構複雑だったりする。

まず、僕は10年ほど前の2000年ぐらいまで第一期同人活動みたいな感じで同人誌を出していた。

その中の1冊に1999年に出した「決戦前夜」って同人誌があった。

これは1995年に発売された『ときめきメモリアル—Forever with you—』(PS1)をきっかけに、ネコも杓子もギャルゲーを作っていた1995-1999年の途方もないギャルゲーブームの末期、『ときめきメモリアル2』が発売される寸前に頒布した同人誌だ。

内容はPCエンジン版の『ときめきメモリアル』をレビューしたときから、ときメモブームが起こって『2』が発売される前までのギャルゲーの事を書いた文章だ。

当時、僕はとてもギャルゲーと呼ばれるジャンルに思い入れが強くて、でも『ときめきメモリアル』以降、ブームになったギャルゲーは粗製乱造され、下火になってきてて、そのギャルゲーってジャンルが、もう一度盛り上がるためには、ここが最大のチャンスだ…みたいな気持ちで書いた本だった。

今の目から見たら「バカじゃね〜の？」　とか思ってしまうのだけど、当時は結構真剣だった。

ただ、昔は力が入ると、なんつーかこうマナジリ決して必死！　みたいな文を書く傾向があり「決戦前夜」なんて、まさにソレで、自分としては、とてもとても恥ずかしかったりする。

ま、そんな自虐的な話はともかく、99 年に出した「決戦前夜」は腐海の底に沈んで二度と現れないはずだったのだけど、これがもう一度表に出てくるきっかけを作ったのが Twitter と当時 SNK プレイモアに勤めていた松下さんだった。

2010 年 5 月のある日、Twitter で僕に松下さんは「ときメモのレビュー当時を書いた文章がありませんか？」と質問してきたのだ。

もちろん「決戦前夜」があったので「ああ、ありますよ、古い本ですけど」みたいな感じで、ブログにテキストを何回かに分けて、ちょっと注などつけて、アップロードした。

読みたければ今でもブログで読める。

誤字脱字以外は、ほぼ完全にオリジナルのまま。

結構、喜んでもらえたようでよかったのだけど、2010年に腐海の底から引っ張り出した「決戦前夜」は94年の当時の雰囲気結構伝えていて、自分でもそれなりに面白く読めた。

加えて、2010年は「ギャルゲーに一区切りがついた」と感じていた年だった。

というのも2009年の9月に『ラブプラス』、2009年末に『ときめきメモリアル4』が発売され、この2作の対照的な流れを見たことで「**ギャルゲーの時代を築いた『ときめきメモリアル』という（男の子向けの）ブランドは終わった**」と感じていたからだ。

そして、この一時代を築いた『ときめきメモリアル』をめぐる物語を、決戦前夜に書き足すことで、一度まとめておきたいと思って、夏コミで頒布したのがオリジナルの「ときめきメモリアルの時代」だった。

それからほぼ1年経ち、いろいろと改訂し、決定版にするつもりなのが、この『ときめきメモリアル』PCエンジン版から18年後の発売日に頒布を始める、電子書籍版というわけ。

それでは、本文をお楽しみください。

始める前のちょっとした解説

以下、枠囲みの大雑把なルール。

原本にあった箱囲みなどを表現したもの。

一番最初の決戦前夜にあった注

ときめきメモリアルの時代で入った注。
ただ、結構書き直してる場合もあり。

電子書籍版で登場した注

あと、電子書籍版では「決戦前夜」に全くなかったパートの書き足しなどを行った都合で「電子書籍版で登場した注」になってないところもある。

正直、ずいぶんいろいろ書き直したのでオリジナルの本とはイメージが変わっていると思うのだけど、まあ出来るだけ読みやすくはしたつもり。

決戦前夜

1994 年 4 月 19 日 19:06 ニフティサーブ

ともかく5月は「ときめきメモリアル（PC エンジン・SCD）」と断言できるスーパーゲームをやってしまった（笑）ので、思わず先取りレビューしちゃいます。

手に入れるためなら定価で買ってもまったく惜しくないウルトラ・スーパーゲーム、これを買わずになにを買う！ ってシロモノです。

ちなみにプレイした場所は自分の家で、プレイしたのは電撃 PC エンジンで借りてくれたサンプルです。

「コナミのギャルゲーなんて信じないぞ」って人、予約しようかためらっている人、このレビューを読んでくれいっ！

さて、このゲーム（ときめきメモリアル）、雑誌などでは「育てゲー」、つまりプリンセスメーカーに代表されるタイプのゲームとして分類されていますが…プレイすると解ることですが…ま〜〜ったく育てゲーじゃありません。

いわゆる「育てゲー」、つまり卒業・プリメ・プリメ2などに代表されるタイプのゲームにおける眼目はなにかと言えば「相反するパラメータをいかに上げるか」が一番の楽しみです。

つまり「パラメータの操作戦略を組み立てる」ことが目的であって、イベントはその上げたパラメータに対する「ごほうび」って構造になっています。

ところが、このゲームではパラメータを上げるのには、まさにな〜んの問題もなく、上げるだけならサルでも出来るぐらいです。

ではこのゲームの眼目はなんなのか？

ズバリ「高校生活の間に沢山の女の子と楽しく遊んで、最後に本命の女の子から告白される（11+？人いるので選びがいがある）」ことです。つまり、パラメータを上げるのは「いい男になり、バリバリ高校生活をエンジョイして、本命の女の子に告白される」ためなんであって、決してそれ単体が目的になるもんじゃありません。

考えてみりゃあ、パラメータを陰々滅々いぢって遊ぶより、パーツと女の子とデートする方が面白いに決まっているのですが、その「エンジョイすべき高校生活が単調」なら興味は半減、いや 1000 分の 1 減。逆の観点に立てば「育てゲーってのはイベントが少なくて単調になるから、パラメータをいじる難しさでゲームにしている」ってイヂフルな見方も出来るワケです。

ここで翻って「ときめきメモリアル」を見ると、その現れがちな単調さを粉碎するべく、力技で莫大な量のイベントをブチこんでます。



PC エンジン版パッケージ

その数たるや、まさに「途方もない」。ぼくの見ただけでも軽い AVG 風味のデート（デートスポット多数・季節もあるでよお）、季節・デートの相手・場所の3つの条件がまとまれば出てくる特別な絵（数十枚以上）、修学旅行（3箇所から選ぶ）、縁日（3年全て違う）、文化祭（催し物多数。おまけに3年全部内容が違う）、運動会（4つのミニゲームから選択する）、ミニゲーム（金魚すくいなど）、シューティング（ツインビーなど。5匹のボスつき）、クリスマスパーティ、誕生日（自分＋女の子）、バレンタイン（義理チョコは悲しいぞお）、ホワイトデー、入試、進路相談、部活動、相々傘（うはうは）、エンディング 13 種類、その他多数。あげくの果ては FF 風味のサイドビューアクティブバトルまで用意いるんだから啞然も啞然。

確かにイベントの一つ一つを取れば「あっさりめ」なんだけど「いつもイベント」と感じるほどの密度で物事が起こるうえに、2度や3度のプレイでは半分も見られない量が入っているうえに、そのイベントのほぼ全てでしゃべりが入るんだから、凄まじい。（さらにひどい事として、しゃべる内容にまで何種類かのパターンがあることが多い）

まさに CD ならではの圧倒的な力押しゲームなんだな、これがあ！（ちなみに僕、5 回プレイしましたがイベントの 50%を見ているとは思えない。エンディングもまだ 5 種類しか見てないし(--;))

…買いたくなってきたでしょ。(爆笑)

とまあイベントだけでもムチャなんだけど、それに加えて、すんげー巧妙なゲームシステムがこのテンコ盛りゲームを一段と面白くしてます。まず女の子に対して行動出来るのは日祭日だけで平日の 6 日間は週の頭に決めた行動を繰り返す受け身の状態。つまり自分はな〜んも出来ません。どうせゲームの最初のうちは「パラメータが悪い=人気のない」男の子だから、日曜日にデートの誘いをかけてえ〜断られて悲しく消える〜う（ドナドナの節で歌うのだ（爆笑））状態を繰り返すワケ。

ところが本命の子をモノにするため自分を鍛えると当然、人気があがり「いない女の子」もデートに誘いに来るワケ。むしろデートを断ることもできるが、それも後味が悪いし「義理じゃないバレンタインのチョコ」も欲しいっ！ さらにマズいことに、あまり冷たくあしらっていると学校内に悪い噂が広まって、本命の子にまで嫌われてしまうオマケつき。(爆弾マークは怖いぞお)

でも、だからと言って「いない女の子の都合」ばかり考えていると本命の女の子とデートをすることもできない…まさに贅沢なスケジュールを組むのに四苦八苦する悪魔のゲームなのだあっ！

そして、その苦労の最後にやってくる恐怖の「こ〜くはあああ〜くタイムっ！」はつきり言ってしまいました。このゲーム、自分は告白できません。(きっぱり)ではどのよーにして結ばれるのかっ！？

答えはあ、「女の子が自分を選ぶ」…アハハ〜自分はなーんも出来ない。クライマックスの告白タイム（むろん卒業式の日だよ）はまさに期待と不安のドッキリ・ビックリ箱。果たして自分の本命は現れるのか、それとも啞然茫然の相手なのか、まさに手に汗を握っちゃうモーレッツさ（死語）。

…ここまで書いたけど、このゲームの絶対的な面白さの 100 分の 1 も伝わってないと思うんで、ぜひぜひぜひぜひぜひ買ってプレイしてみてちょ〜っ！

絶対の買いだぜや〜っ！

この文章を書いてから 5 年が過ぎた。

読み直すと、なんともダメな気恥ずかしい文章で、とてもプロのライターが書いたとは信じられない代物で――

え？ 今だって同じような物？ 余計なお世話だ！
――汗顔のいたりだが、それでも自分が、当時どれだけ熱狂して書いていたのか、そしてどんな気持ちだったのか、昨日の事のように思い出せる。

レビューでプレイを終了した直後、マイナーな PC エンジンスーパーCD (NEC ホームエレクトロニクス of ハード) で、あまり注目されずに消えてしまうことを余りに残念に感じ、少しでも沢山のの人に遊んでもらいたいたいくて、レビュー本文を書くと同時にしゃかりきになって、ニフティにアップする文章を書いたのを思い出せる。

だが――振り返ってみるとに、皮肉な話だが『ときめきメモリアルからの悲劇（とあえて呼ぶ）』はまさにこの文章を書いた瞬間から始まったと思う。

5 年経った今、それがどうして起こり、何をもたらしたのか、はっきり人に説明できるようになった。

だから、全てをまとめて、話をしてみよう。

オリジナルの「決戦前夜」は 1999 年発行で、ニフティにアップロードした文は 1994 年に書いたものなので 5 年と書いている。

2011 年の現在から、1999 年頃の自分の文を見ると、なんとも大げさな言葉を並べていて（自分的には）修正したいのだけど、オリジナルに忠実に誤植/ミス以外は直さず、コメントなどを付け加えていくこととしたい。またニフティサーブと書いても、それが何か分からない人がいるだろうと思われるので説明しておく。インターネット以前のパソコン通信のホスト、今で言う mixi とかモバゲーとか GREE のような総合コミュニティサイトで、この文が書き込まれたのは、ゲームプレイヤーの読む掲示板と考えるとわかりやすい。

なお、タイトルの「決戦前夜」は、金子達仁氏のフランスワールドカップ予選のルポタージュ「決戦前夜」からもらった。

電子書籍版で付け加えておく。どうしても読みにくかったなので、結構改行は変えざるを得なかった。

読みやすさを優先して改ページも入れた。改行の都合などで、オリジナルから一部文も変更したが、ほとんどは句点なので、イメージは変わっていないと思う。

どうして『ときめきメモリアル』は、僕に前掲した文章を書かせたのか？

これを問うならば…余りに当たり前な答えだが、当然、自分が途方もなく面白いと感じたからだ。

どうしてそこまで感動したのか？

まず、自分が当時はPCエンジンの現役(笑)開発者で、今の目から見れば、そう驚くほどではないが、当時の貧弱な開発環境とマシンからすると途方もないイベント数が入っていたのはある。

当時の開発環境は現代ゲームマシンの開発環境と比較すると、極めて貧弱で『ときめきメモリアル』のイベント数は奇跡に近かった。恐るべき努力だったと思う

基本的に全てのイベントに音声がついていたというのもある。

ちなみに『ときめきメモリアル』の音音量は当時としては画期的だった。多分、ほぼ全てのセリフに音声がついた、世界初のフルボイスゲームだと思う

技術的に優れていた、というのもある (CD のアクセスなど見事なもの)。

実際にゲームバランスが優れていたというのもある。

今の『ときめきメモリアル』（PS1 版のこと）よりもゲームとしてのバランスは優れていると思う

だが本当にどうして『ときめきメモリアル』にはまったのか？　といえば、上の答えは、支える理由の一つではあるけれど、どれも決定的な理由ではない。

確かに上に書いたようなことは真実ではあるが、それだけの理由で熱狂するほど面白いと思ったわけではないのだ。

その、本当の、そして二度とないだろうと思う理由と、そして、そのせいで結局、何が起こったのかを語るためには 1993 年まで遡らなければならない。

しかし今の目から見たとき、なによりムチャだと思うのが、この 1994 年の投稿は、発売日より前だ。

雑誌から借りたサンプルの評価を雑誌に載るより先に掲示板にアップロードするなんて、いくらなんでもメチャクチャすぎる。雑誌とは内容が違うとはいえ、良くここまでムチャをしたものだと思う。

まあこれも結局、当時のパソコン通信の閉鎖性…インターネットでなく、使っている人がせいぜい 10 万人程度なんて世界だから出来たことでしかないが。

初めて『ときめきメモリアル』の名前を聞いたのは、1993 年の年末に『マーシャルチャンピオン』（ストリートファイターII 系のコナミ版。アーケードおよび PC エンジンで発売されており、いくつかの新機軸はあったがまるでヒットしなかったと記憶している）の移植版のレビューについて編集と話をしていた時だった。といっても「今回の移植は手抜きだねえ」（極めて出来は悪かった。いかにも年末商戦に間に合わせるために作りました、という代物だったのだ）なんて話をしているときに、モノのついでで出てきた――

「コナミの次のゲームは何だろう？」

「ああ、岩崎さん、コナミの次はギャルゲーっすよ」

この、ほんの 2 行で表せる極めて簡単な会話だった。

タイトル名が出ていないのは間違いではない。

話していた編集（それも記憶では確かコナミの担当だった）すらタイトル名を覚えておらず、話にならない数合わせのソフト、のイメージを持っていたのだ。

これじゃ名前を聞いていないじゃないか、という話になるが(苦笑)、そのあと自分で雑誌をチェックして『ときめきメモリアル』って名前を覚えたのだから、この時に名前を知ったのは嘘ではない。

この話を聞いた編集は安藤誠。

暴走族だったかヤンキーあがり、元工口SM雑誌の編集をやっていた、なんてすごい経歴の男。

ゲームの企画にも才能のある男で、2010年に死んだと聞いた。仲がよかったので、ちょっと衝撃的な話だ…

そのあと、コナミから編集部に送られてきた体験版を見る機会があったのだが、僕の頭の中では、ちっとも要注意のソフトにはならなかった。

なぜなら「**ああ、今度は自分を鍛える『プリンセスメーカー』なわけね、コナミもとうとうこんなソフト作るようになったんだ。PCエンジンも終わりだなあ**」だったからだ。

それも無理はない。この体験版、体験版と称しながら、なんのプレイも出来ず、しかも、パラメータの操作法とゲーム進行が説明されているだけで、実際にどんなゲームかは全く想像出来ない代物だったのだ。

しかも、その印象を強化するがごとく、編集部に来ているメーカー広報資料も **自分を鍛えて幼なじみの藤崎詩織に告白されるゲーム**と書いてあったので、体験版や紹介用のデータからそれ以外のイメージを得ることは不可能だった。

それらの中には、あの多彩なキャラクタやイベントは微塵も姿を見せず、せいぜいが「こんな女の子も出てきます、マルチエンドです」と紹介されていた程度だったのだ。

これまた『プリンセスメーカー』や『卒業』以降、育成系ゲームでは、ごく当たり前の事だった

これでは誤解してしまうのも無理はない。

『卒業』は 1992 年にジャパンホームビデオから発売された育成シミュレーション。いい意味でプリンセスメーカーを拡張したゲームで、ジャンルが定着する原動力の一つになったゲーム。

ところで 1992 年はエルフの『同級生（1）』が発売された年でもあり、まさにギャルゲーが大ブレイクする前夜といった趣がある。

——余談だが、この体験版は当時 PC エンジンの体験版 CD を付録にしていた小学館の雑誌に収録され、それが後にマニアの必携アイテムの一つになるのだが——それはともかくとして、実際にプレイした時の評価から考えれば、ずいぶんと悲惨な出逢いだが、当時の状況を考えれば、それも仕方なかった。

小学館の雑誌は「月刊 PC エンジン」。

そしてこの体験版 CD などを収録していたムックが、PC エンジン CDROM カプセル。なお『ときめきメモリアル』の予告が収録されているのは Vol. 4。

余談の余談を書くと、角川のお家騒動が起こるまでは、PC エンジン雑誌は「○勝 PC エンジン（角川）」、「月刊 PC エンジン（小学館）」、「PC エンジンファン（徳間書店）」の3雑誌があり、お家騒動が起こって「電撃 PC エンジン」が創刊され4誌になる。

そして僕もお家騒動に巻き込まれ、メディアワークスの創立につきあった一人だったりする。

ま、そのときはジジイになるまでメディアワークスにいたと思っていたんだけど、まさか40過ぎて辞めて、拳句に、韓国だニューージーランドだなんてなるとは想像もしてなかった。

ギャルゲーと呼ばれる系統のゲームといえば、18 禁を除けば『卒業』・『誕生』・『プリンセスメーカー』などのキャラクタのパラメータを操作することにより、自分の好みのキャラクタを作り出し、その条件に合致するエンディングを見られる、このスタイルが大半だったのだ。

そうではないモノとなると、日本テレネット（懐かしい響きだ。一世を風靡した時代もあったのに）の『ヴァリス』シリーズや、ニチブツの沢山ある麻雀に代表される出来の悪いアクションゲームに（露出度の高い）ギャルを売りにしたアニメがついているもしくは、エグいイカサマをする麻雀に露出度の高いギャルがついている。こんなイメージが大半だった。

似たようなゲームでナグザットが出したひどいアクションもあった。

これまた余談だが、僕の友達の開発者で『ヴァリス』の事を「脱げば脱ぐほど強くなる」と表現した奴がいた。ずいぶんと侮蔑的な表現だが、また反面そう言われても仕方のないレベルのゲームであったのも確かなところだ

露骨な表現をすれば、当時は「ギャルゲーとは、すなわち、全く売りのない出来の悪いゲームを売るために、刺身のツマであるはずのギャルを主食にした代物」なんてイメージが普通だったのだ。

そして、その例外中の例外として『同級生（1。2はまだ）』が「ギャルゲーでありながら、面白いゲーム」と認識されていた程度だったのだ。

なおギャルゲーなる言葉を初めて聞いたのも、この「ときめきメモリアル」の騒ぎ前後だったと記憶している

そしてだ。

たまたま PC エン진은 CDRom をゲーム供給メディアの中心に据えていたゲームマシンだった（ちなみに世界初の商用 CDRom ゲームマシンでもある）。

だから、声優を使って声が出せて、アクセスタイムさえ我慢すれば余りある容量を駆使して華麗なギャルのグラフィックを堪能することが出来た。

なおかつ PC エン진은既にそのピークを通りすぎたマイナーマシンで、市場的にはコアなファン以外はほとんどいない小さな物になっていた。

ピークは多分『天外魔境 II 卍丸』発売後の約 1 年の間だと思う。

それではメーカーはメシを食えない。

だから、どこのメーカーも主力ソフト（と開発部隊）は活動の中心をスーパーファミコンに移し、既に PC エンジン**は出ればほとんどカス。当然売れない状態**だったのだ。

それでも、それなりに売れるためには、その残っている数少ないコアなファンの心をつかむことが必要で、実質的にギャルは必須の要素になりつつあった。

言い換えるなら、当時残っていたファンにとって**「声が出て、大きな絵が出る」**ことは、重要な要素の一つだった。そういうモノの期待できないスーパーファミコンでは、彼らの欲求が全て満たされるわけではなかったなので、彼らは残っていたわけなのだ。

だから PC エンジンの末期には、メーカーの大半はギャルゲーかダメゲーか、それともその両者を満たす物ばかりを出してくる状態だったのだ。

そのような状況下にあった PC エンジンの雑誌で、僕はレビューをしていたのだから、即時、頭がソチラ方向に働き

① 自分を鍛える

→パラメータ操作

→プリンセスメーカータイプ

② コナミは硬派なメーカー

→ギャルゲー＋マーシャルチャンピオンは外れ

→手抜きゲーム

と分類・予想したわけだ。

しかも、体験版を見る限りでは、全くそれ以外には分類のしようもなかったし、資料も僕の判断を支持していた。これになんの間違いもないだろう、と僕は予想したわけだ。

『卒業』は複数のキャラクタを相手にするので、ちとイメージが違う。

そして僕が予想したのと同じように、雑誌を編集している人間も、紹介するライターも、さらにプレイする（であろう）レビュワーも、誰もが『ときめきメモリアル』は「自分を鍛えるプリンセスメーカータイプのゲーム」で、多分、手抜きな作品であろうと予想していたと思う。

そして、コナミからは、予想を覆すような情報は一切出ないまま、時は流れて 1994 年を迎えた。

原注

華麗なグラフィックと言っても 512 色中 16 色×32 パレット（最大）で、今のパソコンの常識、24 ビット（約 1670 万色）中 256 色もしくは、24 ビットフルカラーの世界とはかけ離れている。今、見れば「これが美少女か？」と聞きたくなること保証付きだ。

コンピュータの世界で 5 年は想像を絶する過去、普通の世界の 10 年以上に当たるのだ。

ところで「ギャルゲー」を期待できないと思った理由は明白だった。

まず書いたとおり、PC エンジンのソフトの本数が減り始めて、ハードの終わりが見えてきていたから。

そして当時、コナミは僕にとってフェイバリットメーカーの一つだったのに、年末に発売されたマーシャルチャンピオンの出来にはガッカリさせられたうえに、それより前の作品は

92/10 —— スナッチャー

92/12 —— グラディウス II

93/10 —— 悪魔城ドラキュラX

なんとも豪華なラインアップで、2011 年現在でも名作といわれている作品ばかり。

この後が出来の悪いマーシャルチャンピオンで、次がギャルゲーと聞いたら期待できるわけもない(苦笑)
「ああ、コナミも数合わせに走ったワケね」と思うに決まっている。

ちなみに『悪魔城ドラキュラX』は PSP でリメイクされ、素晴らしい完成度だ。

DL 可能な廉価版があり、VITA でもプレイ可能なので、興味がある方にはオススメしたい。

ただしマリアというキャラクタがいて、これが反則的に強かったのが PSP 版でも変わっておらず、主役のリヒターよりマリアを使うほうがよほど楽ってゲームになっているのは、少々残念。

あと PC エンジン版ではアニメ調のビジュアルで「ドラキュラのイメージブチ壊し」とか言われたのだけど、PSP 版ではそのあたりも修正されている。



PSP 版ドラキュラの1シーン
マジ面白カッコイイから！

■プリンセスメーカー

『プリンセスメーカー』はガイナックス・赤井孝美氏が作り出した育成シミュレーションの元祖。

「育成シミュレーション」というジャンルを説明する単語より前に「プリンセスメーカータイプ」という言葉があったぐらいの元祖中の元祖だ。

1991 年 5 月発売。PC-9801 用。



この名作中の名作の 98 版は現在ではプレイ不可能なので (Egg にもない)、インターネットから発掘したオリジナルの画面を載せておく。これが全部で 16 色で描かれているとはちょっと信じられない画面だ。

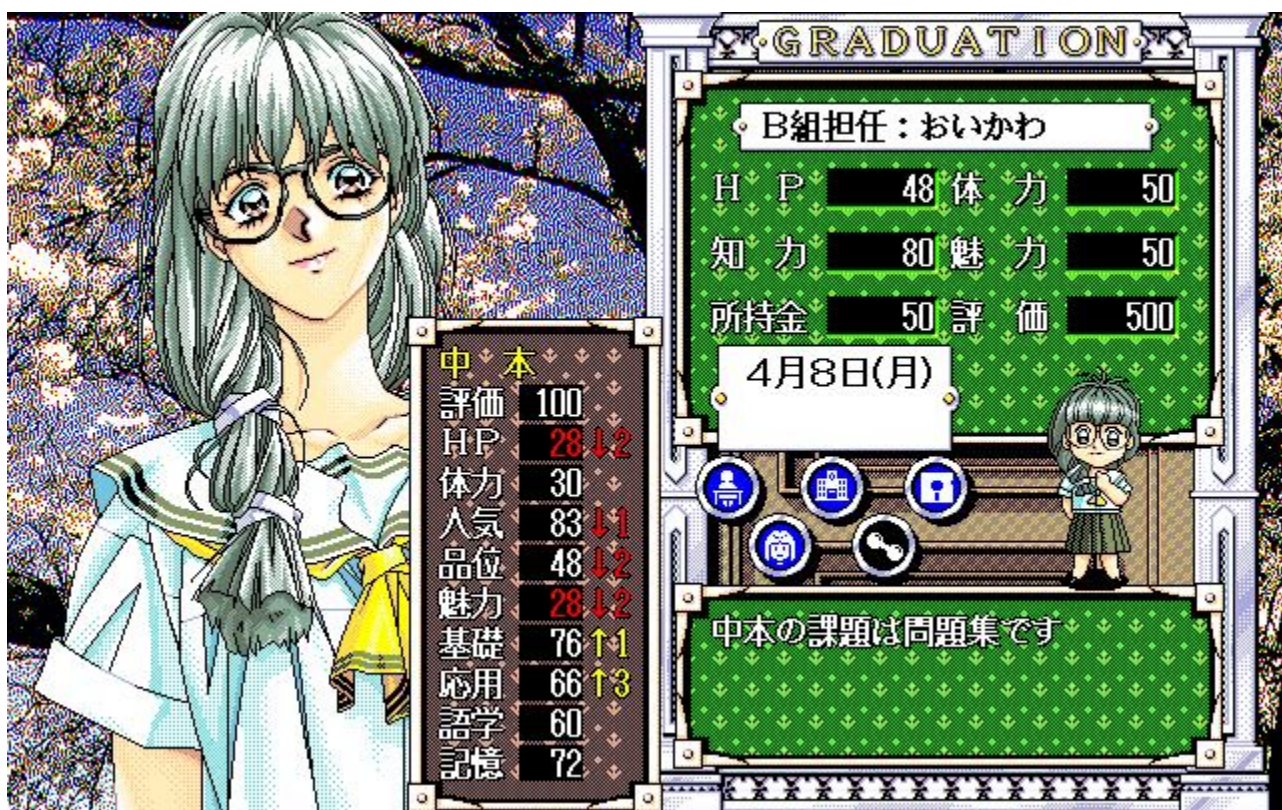
■卒業

さきほども書いたがジャパンホームビデオから発売された**育成シミュレーション**ゲーム。

1992 年、PC-98 シリーズ用が最初。

大ヒットし、育成シミュレーションジャンルを決定づけた作品の一つ。

これは一時 Project EGG PLUS で販売されていたらしいのだけど、現在はプレイ不可能のようだ。



キャラクタデザインの竹井正樹氏は、この作品と『同級生（1）』でまさにギャルゲー業界のスターになる。

■同級生（1）

メーカーは elf (エルフ)。

1992 年 12 月に発売された、18 禁ゲームの金字塔。
PC-98 シリーズ用。

これと『同級生 2』（1995 年 1 月）は、18 禁ゲームのあり方を全く変えた、とって過言ではない。

現在 18 禁 PC ゲームにある様々な概念の大半はさかのぼるとほぼ、同級生 1・2 に行き着くといっても過言ではないほどのルーツ。



これまた PC-9801 用は現在ではプレイ不可能。

■ヴァリス（シリーズ）

既に分からない人がいると思ったので説明。

『ヴァリス』シリーズは、日本テレネットが最初に PC88 シリーズ用に作ったアクションゲーム（一応 RPG と銘打っている）。PC エンジンでは 2 作目から始まったので、移植第一作は『ヴァリスⅡ』になっている。PC エンジンで最初に発売されたヴァリスⅡは結構ひどいものだったが、Ⅲ、Ⅳは結構遊べる（質が高いとは言いがたいが）アクションゲームになっている。



PUSH RUN BUTTON

©1989 SIN-NIHON LASER SOFT
© TELENET JAPAN

時効だと思うので書いてしまうが、ナグザットのひどいアクションゲームは『フォーセットアムール』。
下みたいな感じのキャラクタデザイン&絵。

これはスクロールするビジュアル（アニメーションシーン）で、ゲームの中では、この鎧がダメージを受けると、ボカンと剥がれてくれる。簡単に書けば魔界村（カプコン）と同じシステム。

といっても、剥がれるのはゲーム画面のみだし、キャラが小さいので実にどうでもいいけれど。

あと、かなりインケンなゲームなので普通の人にはお勧めしない。



1994 年になっても「コナミのギャルゲー」を見ることは全くなかった。

このあたりは、若干記憶が不確かなところなのだが、2 月・3 月と全くサンプルの姿を見ることなく、そしてどの雑誌も大特集など全くすることなく、むしろ、注目されることもなく、時は過ぎていったのは間違いない。

それも当たり前だった。

1994 年になると、93 年に発表された松下の 3DO 発売を皮切りに、ソニーのプレイステーション(PS)・セガのサターン(SS)などが発表され、いわゆる **「次世代ゲームマシン戦争」** が勃発していたのだ。どの雑誌も今までのゲームマシンとは比較にならない飛躍した表現能力に夢中になっていた。

また、その表現の基本がどちらも 3D (ポリゴン) になっていた事 (特に PS は 3 次元に特化した、これからのゲームは 3D だとまで言っていた) と、それまで日本ではさっぱり 3 次元は受けなかったこと、さらにソニーがゲーム業界の新参者で、おまけに流通改革まで打ち出すと公言していたのだから、成功する・いや失敗だと大変な騒ぎになっていたのだ。

それに加えて、PS は開発環境の基本言語を高級言語、C に置いたことも話題となっていた。

当時主流のゲームマシンはスーパーファミコン、PC エンジン、メガドライブだったが、どれもこれも極めて貧弱なマシンパワーしかなかった。そのため、ゲームを作るためにはアセンブラ（極めて原始的な言語で、デバッグは大変だし作るのも大変。も一面倒臭い代物である）プログラムを組み立てるのが当たり前だった。

そして、ハンパなゲーマー達は「**アセンブラの方がハードウェアに密着しているので、パフォーマンスが出る**」事実をハンパに知っていた。

この「ハンパに知っている」のは今でも全く変わらないと思う…いや、それどころか、コンピュータが複雑になった分、ハンパ度合いも増したと思う。

実際のハードウェアにはどんな制限があり、なにが出来て何が出来ないのか、どんな開発環境だとか、そういう本当に大事なことは一切知らずに適当に比較したりしゃべったりするのも、変わらない。

しかもだ。

馬鹿な社長（例えばセタの社長）が「**ゲームマシンのプログラムってのは、職人がアセンブラで組む物で**」などとのたまっていたのだから、騒ぎに拍車がかかっていた。

それで大ヒットするなら、セタのゲームはどれもこれも大ヒットになるはずなのだが、むしろ『エグゾーストヒート』だろうがなんだろうが、大ヒットなんかしちゃいない。バカ言うな

セタは昔あったテレビゲームメーカー。
もっとも有名な作品は、多分『スーパーリアル麻雀』シリーズ。

当時、まことしやかに言われてきた事に「**PS はアセンブラが使えない**」なんて記事まであった。むしろ、ちゃんとしたプログラムをやる人間なら、そんな馬鹿馬鹿しいことは一笑に伏すレベルだが、これを信じる人間もいた。

それどころかゲームラボ・ゲーム批評などのゲームイエロージャーナリズムとも言うべき雑誌では、PS のプログラムを組んだことがないのが丸分かりの、しかも途方もなくレベルの低いプログラマに座談会などをさせて、大嘘を喋らせていたのだから、呆れてしまう。

この座談会は強烈に覚えている。

PS が MIPS で gcc を使っているのは知られていたわけで、その瞬間からアセンブラ使えないなんてのがウソだと分かるわけで、どこのプログラマを連れてきて喋らせたのかといまだもって思っている。

ついでに書けば、アセンブラを使えば、パフォーマンスは上がる、というのすら神話に過ぎない。というのも、RISC では遅延分岐や多量のレジスタにより、ヘボなプログラマがマクロだらけで組んだアセンブラプログラムよりも、十分に最適化されたCのプログラムを賢いコンパイラがコンパイルする方が、よほど速かったりする。

■ C 言語

デニス・リッチーとブライアン・カーニハン（UNIX を作った神様の様に偉いベル研究所の人達）が作り出した言語で、今のプログラム言語の主流の一つである C++（シープラスプラスと発音する）の先祖。アセンブラに対応し、高級言語と呼ばれる。BCPL と呼ばれる言語（一般には B として知られる。ケン・トンプソンが作った）から発展したので、C と呼ばれる。マシンに依存したハードウェアに非常に近い部分のプログラムから、高度で抽象的なプログラムまで組み立てる事が出来る上に、仕様が小さく、実用的に作ってあったので大ヒットになった。

■ RISC

簡単な命令しか持たない代わりに、速度を向上したのがウリの CPU 群を総称する言葉。対応する反語として CISC がある。今では、その設計思想が主流となっている…というか、さらに進んでいる。

一般週刊誌にまでその流れは飛び火し「次世代ゲームマシン戦争勃発」などの扇情的な見出しが踊り、ゲームマシンの2大勢力、セガと任天堂、そしてソニーは本当に注目されていたのだ。

当時はCで書けるのが凄かったが、2011年現在では、スクリプトで書かれ仮想マシンで動作するマネッジドコードでゲームが動くのは当たり前で、本当にC/C++で書かれているのは核だけで、大半はそのハードで動く機械語ではないのが当たり前になっている。

ちなみに僕がアセンブラで書く、みたいな考え方を否定している最大の理由は天外IIでも、エメドラでもivを使って、スクリプト言語で実際にゲームが作れることがわかっていたからだった。

PCエンジン雑誌も例外ではなく、NECホームエレクトロニクスが出すはずの次世代マシンなども絡め、毎号のように特集されていた。

後に、これはPC-FXとして発売されるがPCエンジンと比較すると、かなり無残な失敗をすることになる

むろん、当時のゲーム業界の覇者、任天堂がこの波に乗り遅れるはずもなく、言うまでもなく NINTENDO64 の開発を示唆し、他社の動きを牽制すると同時に「**あんなのはマニアだけのマシンだ。10 万以上売れたら社長を辞める**」と山内社長はのたまっていた。

約束どおり、社長をお辞めになったら、いかがかと僕などは今でも思うのだが(笑)。

当時、山内社長の攻撃的な物言いが話題になっていた
ので、皮肉を書きたくなった。

今の任天堂の社長、岩田社長と比較すると、山内社長
は実に攻撃的な物言いが多く人だった。

そんな大騒ぎが起こっていたのだから——どうしても
いいコナミのギャルゲーに注目する人間など誰もい
なかったし、さらにいうなら、体験版以降、まともに
広報用資料は出てこなかったから、仮に注目する人間
がいたところで、記事を書くことが出来るわけもな
かった。

次世代機を巡ってテンヤワンヤの続く中、本当に 3
月も終わりになって、突然コナミからサンプル ROM (正
確にはサンプル CDRom だが) がやってきた。実質的に
完全にプレイ出来る状態のゲームだった。

今でも覚えている。

会社の攻略用の机の前で、見たこともない変なゲームをライターがプレイしていた。

画面には、周囲を取り囲んだ女の子が、トラックの中にチョコを投げ込むグラフィックが表示されていた。



漏れ聞こえてくる音声から、どうやらバレンタインらしい、と想像がついた。

僕は、なんて大げさな漫画的な表現だろうと思いつながら聞いた。

「ねえ、これ何？」

「これ、コナミの『ときめきメモリアル』ってギャルゲーっすよ」

「面白い？」

「いや、面白いっすよ」

てな会話が交わされたのだが面白いを字義通りの面白いとは思わなかった。



PC エンジン版タイトル画面

というのも、このライターの言った「面白い」には、ライター仲間では通じる「これ、一般性あるのかなあ」とか「オレは面白いとは思っているのだが、どうにも良くわからないところがあるから、微妙だなあ」てな意味合いが込められていたのでどうかなと思ったのだ。

「で、これ、レビューに来るの？」

「来るらしいっすよ。もうほとんど出来てますしね」

「ほとんどって、いつ発売だっけ」

「5/27 っすよ、岩崎さん」

発売日を覚えちゃいなかったのがバレバレの会話なのだが、それはともかくとして、その言葉通り、4月（5月発売なので4月）に『ときめきメモリアル』はレビューされることになった。

問題は「誰がレビューをするか？」だった。

当時の電撃 PC エンジンのレビューは、それぞれのレビューワーが1本ずつメインとなるソフトをまるまる1ページ使ってたっぷりと文章を書き、それ以外のソフトはファミ通とか、電撃プレイステーションのように短い文章でレビューする形式だった。

簡単に書けば1本のソフトを **4人分の短いレビュー + 1人の長いレビュー** で評価する方法だったわけだ。

原注

ライターを長くやると、「オレ的に好きなゲーム」、「売れそうなゲーム」、「一般受けしそうなゲーム」などが分離し始める。要はゲームを自分の好き嫌いとは別に見るようになるということだ。

これが出来ないようならライターなど止めたほうがいいって話でもあるのだが(苦笑)。

そしてライター同士では、たいていこれを前提にして話をする。

この方法で、当時最も評価の厳しかった僕にクソゲーを渡そうモノならば、いかにクソゲーであるかを長々と説明することになり、編集部はとても困ってしまうことになる。

電撃のレビューでは、ライターのつけた点数と大幅に違う点がつく・違う文章が要求されるといったことはないので、そういう事が起こる。

そこでメインのゲームは最初に僕が選ぶのが暗黙の了解になっていた（このあたりは大人の事情って奴だ）。

その月の他のソフトはというと、徳間インターメディアの『初恋物語』とナグザットの『風霧』だった。

『初恋物語』のことは良くは覚えていないのだが、当時はまだ発行されていたパソコン誌テクノポリスの主導で出来たパソコンゲームの移植だったと思う

「で、岩崎さん、どれにしますか？」

当時のレビュー担当の渡邊君が少しビビりながら聞いた。

「んー…『ときめきメモリアル』にしとくよ。腐ってもコナミだし、今までの外れは『マーシャルチャンピオン』だけだしね」

「じゃあ、よろしくお願いします」

こうして、僕は『ときめきメモリアル』をレビューすることになり、サンプル ROM を家に持って帰ることとなった。

『初恋物語』は問題外の出来だったが『風霧』はけっこう出来がいいアクションだった。当時『風霧』もサンプルがライターの手元にあって試す余裕がなかったので「腐ってもコナミ」と思って『ときメモ』にした。このとき、サンプルがあって遊んだら『風霧』にした可能性は十分にあったと思うので、まさに運が作用した瞬間だったのだろう。

原注

1988-1999 の 11 年、プロのレビュワーとしてゲームをやったわけだが、その中で一番やりやすかったのは電撃 PC エンジンの後期の形式だった。思った事を思うだけ書けるし、ファミ通や電撃 PS のような短いレビューもあるので、実にいい形式だったと思う。

まあ、マイナーマシンである PC エンジンで、ソフトの数が出ないから出来たことでもある。PS でこれをやったら、ページ数がどれだけあろうと足りやしないのだが…

このレビューを4月のいつやったのかは正確には覚えていないのだけど、4月の第1週末前だったのは間違いない。

というのも、当時、電撃PCエンジンの発売日は月末。つまり5月末発売の『ときめきメモリアル』は4月末発売の電撃PCエンジンでレビューされることになる。4月末発売ということは、締め切りは4月の半ばぐらいでないと間に合わない。

そして4人のレビュワー全員をディスクは回るのだから、第一週ぐらいだったはずなのだ。

またレビュー用のCDを借りたのが平日で金曜日ではないのも間違いない。

ついでに書くと4月はゴールデンウィーク進行というものがあり、締め切りが早い目になる月。

さらに追記すると、雑誌の世界ではゴールデンウィーク（4月）・お盆（7月末～8月前）・年末（12月）進行は、本当に忙しくなる。

ときメモの発売された年

これはオリジナルの『決戦前夜』にはない書き下ろしのパート。

といっても、電子書籍版は付け加えただけで、実は書き下ろし部分がすごく多くなってるんだけど…

『ときメモ』が発売された年——1994 年は、まさに**次世代ゲームマシン戦争**といわれた年で、3DO、PC-FX（遅れたけど）、プレイステーション1（PS1）、セガ・サターン（SS）、Nintendo64（N64。遅れたけど）の5機種が発表／発売された前後だ。

そしてエメラルドドラゴンが発売された年でもあったりするけれど(笑)

ここで MARTY はどうしたとか、ピピン@もあっただろうとか主張したい人はいるだろうが、少なくともある程度勝負になった台数なりソフトの数なりで話したいのである。

さて、世の中のほとんどの人は忘れているであろう
"3DO"は、アメリカ 3DO 社のマルチメディアプレイヤー
の規格で、パナソニックから 1994 年 3 月に 54800 円で
3DO REAL という名前で発売された。

1993-4 年に言われた「次世代ゲームマシン」の皮切
りといっていいマシンで、その登場は衝撃的だったけ
れど、PS1 と SS の次世代戦争の中で、あっという間に
敗北して消えていった。



3DO REAL

79800 円で発表され、実際に発売されるときには 54800 円に値下げさ
れた 3DO REAL の初代ハードウェア。結構いい EA のゲームなんかも
あって、それなりに遊べるハードだった。

初版では買ったのに 79800 円と書いてた。多分発表会での値段の高
さに衝撃を受けたからだろう。

さて。

3D0 は、ちまたでは注目を集めたハードだったけれど、僕は正直売れるわけがないと思っていた。

なぜなら、3D0 社を創業したトリップ・ホーキンスに知り合いの編集者（渡邊君）がインタビューしたとき「3D0 は成功する」と自信満々なのに「値段が高すぎると思うのですが？」と質問したら「マルチメディアマシンなのだから大丈夫だ」と言ったからだ。

僕はそれを聞いて 3D0 は絶対ダメだと思った。

なんせ 1986 年に就職してから何度何度も同じセリフを聞いてきた。CD-i の開発に携わっていたとき「これではファミコンに勝てない」と主張したとき、最初に入った会社の人言った。

「マルチメディアでデジタルエンタテインメントはファミコンとは違う」

シカゴのホテルで CD-i の仕様の会議に出て喧嘩したとき、フィリップスの連中も同じ事を言った。でも、結局のところ、フィリップスも会社の上司も**「マルチメディアマシンとゲーム機に（値段の違い以外に）なんの違いがあるのか」**をわかりやすく説明できた人はおらず、CD-i は惨敗した。

次に聞いたのはキャプテンシステムかなんかで、やっぱりまるで普及しなかった。他にもいろんなものに「マルチメディア」って言葉はついていたが、どれ一つとしてまともな普及はしなかった。

そして最後に 3D0 で、やっぱり惨敗したわけだ。

結局の所、マルチメディアは「なんでも出来ることになってます」の言い替えでしかなく「それで、なにが出来るの？」の問いに正しくは答えられない。

その点で、ゲームマシンはとてもわかりやすく明快で「これはゲームが出来ます」と言える。

だいたいパソコンだって、普通買うときメインに使う目的がある。つまりその目的を定められていない「マルチメディアマシン」など最初から失敗する運命にあるわけだ。

ところで家庭用ゲームマシンは「電話が出来て、ゲームマシンにもなれるスマートフォン」&「テレビでかつインターネット見たりアプリも遊べるよってスマートテレビ」の挑戦を受け、ついに敗れ去ると僕は考えている。

また 1994 年に PS1 と SS が発表されたとき、業界はどちらかというと、PS1 よりは SS の方が勝つと思っていた。

例えば PS 1 発売直後、僕はハドソンの中本さんと会食しているのだが、そのとき中本さんは「PS はブームだから今は勢いがあるけど、SS がしばらく勝って、最後は任天堂じゃないかな」といいながら、僕に PC-FX の話をしていた。

これには理由がある。

書いたとおり、PS1 は極端なまでに 3D に特化した設計だった。

そして、SFC 後期、アメリカでは第一次 3D ゲームブーム…とでも呼ぶ状況で、フライトシミュレータ／シューティング系を中心に、様々な 3D ゲームが次から次へと出ている状態だった。

もちろん多かったのはパソコン。僕はそれを Gateway の 386 機で夢中になって遊んでいた。

これらのゲームの中で日本でも売れそうなものが、日本に移植されていたのだが、日本ではさっぱり売れなかった。

ダンジョンマスター・ウルフェンシュタインなど、SFC では問題があったがそれでも移植はされている。

それどころか王者任天堂が鳴り物入りで宣伝して発売した SFC 用の Super FX チップを積んだ『スターフォックス』すら**大ヒットとはとてもいえない本数だった**ので、当時の開発・流通を含めたゲーム業界では「3D ゲームは日本では売れない」という認識だったわけだ。

『スターフォックス』の発売される前に、PC-9801 シリーズ用に様々な 3D ゲームが移植されていたが、いずれも売れたとは言いがたかったので「3D は売れない」といわれるようになっていた。

そして「あの任天堂」ですら、大ヒットとは言いがたかったので売れないと判断されていたわけだ。

ところで、この 1994 年前後は本当にフライトシミュレータの全盛時代で PC ゲームの王者だった。

このフライトシミュレータの黄金時代は『DOOM』などの FPS、また『XCOM』などから始まる RTS の台頭とともに翳っていき、2001 年ごろにはほぼ終る。

そんなところに新参加者がやってきて「これから全てのゲームは 3D になる。時代は光学メディアだ」と、常識からかけ離れたことを言っても、信じられないのが当たり前だろう。



プレイステーション

本当に間違いなく、ゲームマシンの世界を変えたプレイステーション1。このマシンの3Dグラフィックスの衝撃は、2012年現在にも波として残っているほど、大きなものだった。

SS はそういう意味では「3D もやれる超高性能 2D マシン」だったので、業界内ではウケが良かった。



セガ・サターン。

前世代のメガドライブでは日本ではイマイチだったが、アメリカでは Genesis の名前で『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』などのキャラクターもあって大成功し、大きな市場を得たが、PS1 世代ではアメリカでも日本でも敗北することになる。ちなみにサターンの名誉のために書いておくと、PS1 との性能差はソフトの見かけよりは小さく、単にサターンの（比較的）苦手な 3D 勝負になったのが、サターンにとっての不幸だったと今でも思っている。

最後に PC-FX について触れておくと、これはハドソンが主導で開発したハードだけど Wikipedia などに「3D を考えて開発していたがチップが間に合わず動画に偏ったバランスの悪いハードになった」と記述されているが、これはまるで間違っている。



PC-FX

惨敗といって間違いない。

当時、ハドソンの社内では 3D についてほとんど考慮されておらず、PC エンジンの延長で動画メインの設計を考えていたら、PS1 が出てきて、あわててフレームバッファ方式を考えはじめたのが真相だ。

実際、この PC-FX が TETSUJIN と呼ばれていた時、僕は北海道のハドソンに呼び出され、経営陣の前でサターンや PS1 と比較して、どこにテツジンの強さがあり、どこが弱いのか説明させられた。

その席で僕が言った事は「テツジンには動画以外に勝ち目はありません、勝ちたいならポリゴンは必須です。言い換えればフレームバッファ方式のハードウェアにすることが事実上必須です」だった。

その直後から、経営陣が始めた侃々諤々を目の前で見ているのだから、前述したチップの開発が遅れてバランスが悪いハードになったなんて話は信じられるわけもない。

追記すると、当時、メディアワークス内でも結構この手の技術的解説はやらされており、PC エンジン編集部「ゲームのハードウェア的な勝ち目はゼロだ」と断言したら、へこまれたのをよく覚えている。

つまり当時のハドソンは「確かにグラフィックス部分の拡張が足りないのは百も承知だが、PC エンジン SuperGrafx と同じ機能があれば、十分に勝負になるハードが作れる」と判断していたのが事実だ。

ここらへんの見る目のなさはハドソンが、ハイエンド環境側の例えば、当時の SGI の IRIS やら indigo といったワークステーションのような環境で仕事をしたことがない」とか「アーケードでちょうど始まっていた熾烈な 3D 競争をちゃんと見ていない」、つまり彼らは PC エンジンの延長で動画強化すればいいと考えていたわけだ。

PC エンジンには史上初の CDRom を搭載した先進的なハードウェアで、CDROM 以外にもマルチタップ、バッテリーバックアップを周辺機器（もしくは本体側）として持つなどなど、今に通じるアイデアを次々と実現したハードウェアだった。

でも、ハドソンはその成功体験から抜け出すことが出来ず、同じ路線をやればいいと考えてしまったわけで、新しい状況に適応する難しさ、というのは本当に感じてしまう。

ところで、この文の中に Nintendo 64(以下、N64)がほとんど出てこないのには理由がある。

N64 は次世代機ではあったのだけど、極論すると「出る出る詐欺」で、1996 年まで発売されなかった。

だから、この章で書かれている次世代戦争には山内社長の「言葉による攻撃」以外、ほとんど影響を及ぼしていないのだ。

実際に、N64 が発売されたのは、PS1 が市場で急速に有利になりはじめていた 96 年 6 月で、負けるために出てきたようなものだった。



Nintendo 64

ハードウェア性能はともかく登場が遅すぎた。

レビュー、始まる

サンプルをもらった日の夜、僕は『ときめきメモリアル』を始めるのを引き延ばしていた。

いかに詰まらないゲームだらけの世の中で、そしてそれをやるのも仕事とは言え、面白くはなさそうなゲームを進んでプレイすることなんて出来やしない。

ましてやパラメータ操作タイプのシミュレーションゲームで、3年間の学生生活を通して、キャラクタを育てるゲームなのだ。時間がかかるのは必定で、時間を取られるのは猛烈にイヤだった。

今でも変わらないが、電撃のレビューはクリアを目標としているので、猛烈に時間がかかる

こう書いたのは 1999 年は僕がレビューを毎号やっていた最後の年だったからである。

またクリアは今の（2011 年）ゲームのサイズでは無理だと思う。ただそれでもウォルフ中村はクリア率が半分近くあったはず。

当然やりたくないから、ウダウダと『Final Fantasy VI』をやり続けていたが、プレイを始めなければ当然仕事は終わらない。

諦めて CDRom を突っ込んでプレイを始めると…いつもの通りコナミのロゴが表示された。

だが、いつもの曲は鳴らず、なんと女の子の声で「コナミ～」と喋り出した。

PC エンジンの CDRom は全くプロテクトがないので CD-R がそのまま製品の PC エンジンで動いた。まあ当時（94 年）、CD がほいほいコピー出来るご時世になるなんて誰も考えていなかった。

余りのことに、僕は TV の前で固まった。だが、その程度では終わらなかった。

コナミのロゴは何度か変わっているのだけど、ここで書いたロゴは斜めの波をイメージした線が 2 本で出来上がっているタイプ。

PS1 時代のロゴがテコテコ歩いてきて「コナアミ」と喋るムービーで覚えている人も多いと思う。

「すきいとかぁ～♪ きらいとかぁ～♪ 最初に～♪～
言い出したのは～」

まるでアイドルミュージックのような旋律と共に主題歌が流れ出し、藤崎詩織（と資料で知っていた女の子）が化粧をするビジュアルが始まったのだ。



好きとか 嫌いとか

PS 版や SS 版しか知らない人のために。
上のような絵で始まるオープニングである。

あの『グラディウス』などを作っていた硬派メーカーがこんな物を作るとは――

「コナミも終わったな」

だが、レビューってのはクソゲーにもタフじゃないと務まらない。

こんなゲームは今まであった。ただ、そのメーカーがたまたま NEC アベニュー(現 NEC インターチャネル)や日本テレネット(最近では自社ブランドではソフトは出していない、一時ムービーで売ったメーカー)ではなく、あの硬派なコナミが出したというだけだった。

■NEC アベニュー

- NEC インターチャネル
- インターチャネル／ホロン
- インターチャネル
- ライトウェイト

(ただしゲームの版權は違う動きをしている)

■日本テレネット

- ウルフチームにブランド統一
- 2007 年実質倒産。

それに、目の前に流れているビジュアルは恥ずかしいという一点を除けば、技術的にもかなり見事な物だった。少なくとも、アニメを売りにしていた日本テレネットなどよりはよほど見ごたえのある代物が動いていた。

ビジュアルは、ムービーに対応する部分だが、当時はムービーとは呼ばれなかった。それも当たり前で、専用のカスタムプログラムでアニメをコントロールする代物だったのだ

僕は気を取り直し、ノートパソコンを引っ張り出してマルチプラン（表計算ソフト）を立ちあげた。

原註

■ノートパソコン

AT 機ではない PC-9801 のノート PC。当然 DOS。白黒。NS シリーズを使っていた。

■マルチプラン

EXCEL のご先祖様。マイクロソフト製。初代 EXCEL は Mac 用。実は Mac 用に最初に作られ、後に Windows に移植されたソフトなのだ。

当時、パラメータゲームの攻略にはマルチプランは必須ソフトだった。

パラメータゲームは、様々な種類のキャラクタを育てるコマンドを実行することで、様々なパラメータが上下し、それに応じてイベントやエンディングが変化するのが特徴だ。言い換えるなら、狙ったエンディングに到達するためには、パラメータ操作を自由にこなせることが重要になる。

そのため、まず最初に全てのコマンドを数回試し、パラメータの変動がどれくらいあるかを確認（パラメータの変動には乱数が入れてあるので、数回調査して変動幅をチェックするのが重要）、マルチプランに入力しておく。

そうすれば、プレイするときにパラメータ変化をシミュレーションすることが可能になるので比較的簡単に自分の思いのままのキャラクタを作ることが出来るわけだ。

調べた結果は異様だった。

どのコマンドを実行しても、ほとんどパラメータは下がらない。ゲーム内時間で3年もプレイすれば、サルでもスーパーマンになれるのは間違いなしだった。

幼なじみの藤崎詩織を落とすために自分を鍛えるゲームのはずなのに「どのようにパラメータを上げるか」の戦略を組み立てるパラメータゲームとしては完全に破綻しているのは明らかだった。

「なんてワケのわからないゲームだ」

僕は思わず独り言をつぶやいた。

パラメータゲームは一般には「育成シミュレーションゲーム」と呼ばれる赤井孝美氏が作り出した『プリンセスメーカー』（PC-9801／1991）で確立された日本発祥のジャンル。

たいていの場合には「全部のパラメータが高いことを最終的な目標にする」ので、全部のパラメータを上げるのはとても難しく作られていることが多い。

『プリンセスメーカー』は日本オリジナルで、その後20年以上影響を与えた作品であるにもかかわらず、評価が低いと常々思っている作品。

ワケがわからなくなることは、まだまだ次から次へと起こった。パラメータゲームの常識では、よほどパラメータを上げなければ藤崎詩織とデート出来るはずがないのに、2回目の電話で簡単にOKが取れ、あまつさえも「**いい印象**」とやらを与えられてしまった。

パラメータを上げているうちに、ある日、片桐彩子と名乗る妙なアクセントで喋るキャラが登場した。それを皮切りに、鏡魅羅、虹野沙希…事前には情報もへったくれもなかった女の子が次から次へと登場した。



ポカーンとした片桐彩子の登場シーン。
本当にプレイしていて「全く想像していなかった」。

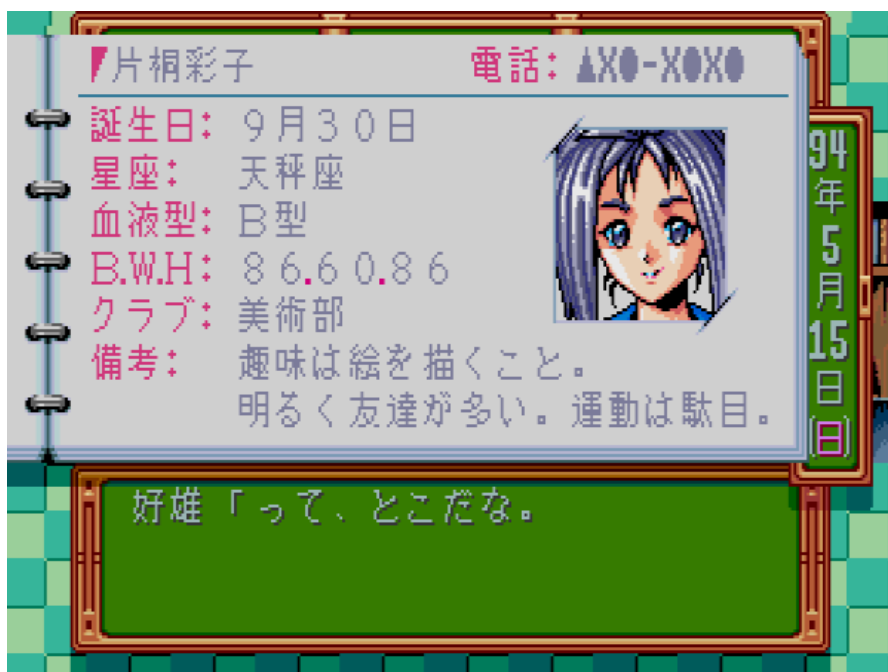
各種パラメータをトリガーにして登場しているのはすぐに察しがついたが、問題なのは、それぞれの女の子に電話番号もプロフィールもデートも何もかも

用意されていることだった。

どの女の子も藤崎詩織と全く同じレベルでデートをし、付き合うことが可能だった。どう考えてもお邪魔キャラではなく、藤崎詩織と同じ「ヒロイン」だった。

すなわち、それらの女の子とのエンディングもそれぞれ用意されている——多分「出てくる女の子全員分のエンディングが用意されている」であろうことを意味していた。

明らかに何かがおかしかった。プレイする前に想像していたゲーム像から、あまりにかけ離れていた。



プロフィール表示

時間が経ち、ゲームの1年分、実に1/3をプレイしていたが、僕は「面白い」とか「詰まらない」とか、何点と言った想像が全くつかなかった。何をどう書けばいいのかもわからなかった。

これは異常極まりない話だった。

レビュワーはプロのゲーマー、職業としてゲームをやる人間だ。だから、普通の人の何十倍もゲームをプレイしており、莫大なゲームに対する経験がある。そのおかげで、ほとんどのゲームはゲームを始めて15分もするとだいたいの点数とか、評価は出てしまうのだ。

ちなみに、僕を例に出すと、1年で100本以上のタイトルをプレイし、60本以上クリアしたこともある)。

15分もプレイすれば、操作性・グラフィック・サウンドは、同一ジャンルの他の作品と比較して、あっさり評価が出てしまい、さらに今までそのメーカーが出してきたソフトの出来や、15分間に得られたゲームバランスの情報から、どれくらい難しくなるか、だいたいどんな話になるかまで想像がついてしまう。

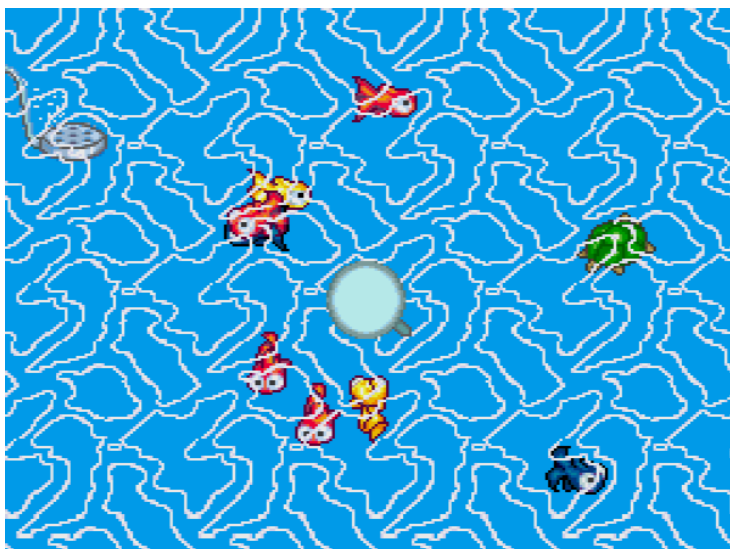
余裕を持って考えても1時間プレイしてから書いたレビューと、最後までプレイして書いたレビューの差はほとんどないのが、プロのレビュワーだ。

じゃあ、なぜ最後までプレイしていたのかといえば「最後までプレイするのが礼儀でしょう」に加え「確認」の意味が一番大きかった。

最後までプレイして「ああ、やっぱり65点ね」というわけだ。だから数時間投入して「何点つけばいいのか」、「面白いのか」といった判断が出来ないこと、それ自体が異常事態だった。

プレイを続けるしかなかった。

頭の中から『Final FantasyVI』の事はきれいさっぱり消えていた。



夏の縁日でプレイできる
金魚すくい

2年目の体育祭（春にある）を迎えたあたりで『ときめきメモリアル』は面白いゲームかも知れない、少なくとも、かなりとんでもないのは確かだと確信を持ちはじめていた。

その確信は、2年目の春のデートをしてから、強くなっていた。

当時の常識的なゲームの作りで「一度通用した手が2回目には通用しなくなる」なんてことはあり得なかった。だから『ときめきメモリアル』でも、一度デートに行って気に入れば、何度でも同じ場所が使えると考えるのが当たり前だった。

そして藤崎詩織には「春の公園」が受けることがわかっていた。

印象を良くして好意度（これがあることはステータス画面から分かり切っていた）を上げようと、また「春の公園のデート」に誘ったが、なんと**2回目はセリフも受け答えの選択肢も違ううえに、イマイチ受けなかった**のだ。

僕はびっくりして、即時3度目のデートを敢行した。3回目も違う受け答えで、さらに印象は悪くなった。いくつかのデートスポットで連続的にデートを行ってテストを行ってみた。

呆れることに、全てのスポットに好き嫌い（デートをなかなか受けてくれない場所があるので気がついた）が用意されており、なおかつ全てのスポットで違う受け答えを用意する、作り手として見れば、途方もなく手間のかかる方法を取っていた。

他に登場していたキャラクタを使って、いろいろな場所でデートしてみた。全てのキャラクタに数回分の受け答えが用意されているのは間違いなかった。

すなわち、このゲームを調子良くクリアしようとするれば、キャラクタの好みを知り、そこで完璧にデートを行うことが要求されている——想像以上に奥の深いゲームだった。



そして——『ときめきメモリアル』が面白い、と確信した瞬間がやってきた。

いつものようにデートの誘いの電話を藤崎詩織にかけた時だった。

「はい、藤崎です」

「もしもし、ぽんこつですが」

（「ぽんこつ」は僕がレビューをやるとき、使う名前）
と画面に表示されたそのとき——

「あっ…ううん、なんでもないの」

なんとも色つやのある声だったと覚えている。この時の声は「特別」だった。

どっひゃーん！

頭の中のネジが一本、音を立てて弾けた気分だった。

藤崎詩織を落とすゲームではないことには、さすがに気がついていたし、好意度で表情が変化するのもわかっていて。とんでもない量のセリフやイベントが入っていることも、この頃には、おぼろげながら想像はついていた。

だが「電話の受け答え」のようなルーチンワークな部分まで、好意度によって受け答えを変えるなんて面倒臭いことをやるのは、想像を絶していた。

こんなルーチンワークな部分まで細かく作り込まれているゲームが、それ以外の所に手を抜いている訳がなかった。

『ときめきメモリアル』は、メチャクチャ細かい部分までプログラムとデータを用意し、ゲーム展開が千万変化する、一度や二度のプレイでは全くその全容をうかがい知ることの出来ない、莫大なデータを駆使して、架空の女の子を好きな気分させる、とんでもない怪物ゲームだった。

怪物さ加減は、ゲームをプレイするに従い、ますますエスカレートした。

ある種の条件を満たすと（発生率は低いようだったが）スペシャルな1枚絵が表示される、ゲーム中、一度しかない修学旅行が3つの場所から選択出来る、学園祭の催し物が毎年全て変化する、さらに学園祭の催しに誰を連れて行くかで起こるイベントが変化する…

修学旅行はもちろん一度しかないので、最低3回プレイしないと修学旅行は全部見る事が出来ない、ということになる。

また、学園祭の催し物が毎年変化し、かつ学園祭の催し物の内容は複数ある、つまり一度のプレイで学園祭の催し物を全部見ることは絶対に出来ないことになる。このあたりは、今は当たり前前でも、この当時にはありえないこと、だった。

今では「やりこみ要素」と表現されるこういった部分は、この『ときメモ』前後から急速にゲームの中で増えていくことになる。

この問題はもちろん言うまでもなく、中古対策が一番大きい。

ゲームを作る人間として、普通なら真っ先に削るような 1000 人に 1 人しか見ないような部分にまで、恐ろしいほど周到にデータが用意されていた。

あらゆる場所、あらゆるイベントにセリフが複数用意され、全てのセリフに音声がつき、なんらかのパラメータ操作や処理が行われているのは疑いもなかった。こんなゲームは見たことなかった。

次に何が起こるか、どんなイベントが待っているのか、どんなセリフでドキドキさせてくれるのか…先を見たくてしょうがなかった。

やめられるわけもなく、僕は夢中になって、ひたすらプレイし続けた。

朝になっていたが、『ときめきメモリアル』のレビューは終わっていなかった。徹夜だったが、全く眠くなく、プレイを止める気にも全くならなかった。

一般性があるかどうかの自信はまだなかったが、CDであることをフルに活用して、途方もない量のデータとイベントをブチこみ、そしてあらゆる場面、あらゆる状況を予測し、その全てに対してフォローを行う、ゲームを作る人間なら一番作りたくない、途方もないゲームであるのは疑いもなかった。

一体、何点をつければいいのか、そして何を書けばいいのかはまだまとまっていなかったが、自分の個人的な評価としては、突き抜けた面白さのゲームなのは間違いなかった。絶対に製品版を買って、徹底的にプレイしようと心に誓っていた。

そして、とうとう卒業式がやってきた。

徹底的にプレイしたのだから、藤崎詩織に決まっていた。

自信はあっても、選ぶのはプログラムだ。どんな間違いがあるかはわからないし、もしかしたら乱数が入れてあるかも知れなかった。

最後の日にセーブを行うと、卒業式に向けて日付を進めた。次の瞬間、画面は暗緑色になり、簡単なメッセージが表示された。

あなたの相手は藤崎詩織でした。

点数は?????点

ランクはAでした。

劇的かつ面白くするために、電話の瞬間に面白さに気がついた書き方になっているが、もちろん電話より前に「これは今までの自分の知っている範囲のゲームにはないので、味が分かるまで時間が掛かったが面白いゲームなのではなかろうか？」と思い始めていたのが本当だ。

ここに書いている以外にも、1年目で縁日があったり、体育祭があったり、パラメータゲームの常識を覆すように女の子（最初はサブヒロイン？ とか思ったりした）がバンバン出てきたり、その女の子達が会う毎に違うセリフ言ったりと、今までのゲームの常識からは考えられないぐらいシチュエーションに対するセリフやイベントが徹底的に作られていて、そのうえ女の子のディテールも、今までのギャルゲーの常識を圧倒的に越えていると来れば、そりゃ「面白いのではないか？」と考え始めるに決まっている。

そして、それがほぼ確信に変わったのが2年の春のデートで、電話のあたりでは「これ、面白いだろ」と思っていて、電話が最後の一押しをしたのが真相。ただ、電話の声は全くの不意打ちでと、間違いなくものすごく印象的だった。

「あのさあ、ナベピー、『ときめきメモリアル』なんだけど」

「ああ、岩崎さん、どうですか？」

当時、電撃 PC エンジンのレビュー担当だった、渡邊君が心配そうな表情で聞いた。

そりゃそうだ。いくらコナミとはいえ、ギャルゲーだ。45 点とかつけられてはシャレにならないと思ったのだろう。

「いや、ホントに 100 点つけようかと思っているんだけどさ」

「えっ！」

「あれ、すげえゲームだよ。とんでもないよ」

僕は一気にまくし立てた。とんでもなく興奮していた。睡眠不足もいいところだったが、そんな事は、どうでもよかった。

「でもさあ、エンディングが入ってないんだよ。まあ、あのゲームを作った連中ならエンディングがヘボってことはないと思うんだけど、絶対の自信を持ちたいんだよね。だから、コナミの早坂さんにエンディングの入った ROM 手配してもらおうように言ってくれる？」

「え？ エンディング入ってなかったんですか？ じゃあすぐに手配します」

早坂さんは当時のコナミの有名美人広報さんなんだけど、僕は一度しか会ったことがない。
ガッカリ。

エンディングの入ったディスクが来たのは、それから5日後だったと記憶している。もう締め切りギリギリだった。僕はその日の晩、すぐにプレイをした。

呆れ返ることに、まずレビューの時のデータが使えなくなっていた。そのために最初からプレイしなければならなかった（こいつばかりは許して欲しかった）。

しかも、ゲームバランスが激変し、爆弾の破壊力が桁違いになっていた。好意度の上がり方も厳しくなり、なおかつすぐに爆弾マークがつくようになっていた。

チーム おもちゃばこ



最初と2回目のレビュー版の違いとして上の「チームおもちゃばこ」の表示があった。

こんなものは最初のレビュー版にはなかったのだ。

そしてこれを見たとき「もしかしてレビューに来てたのはデバッグ最終版よりかなり前の物で、最後の追い込みで結構いろいろいじられ、変わった物が、自分の手元にあるのではないか？」とふと不安になった。

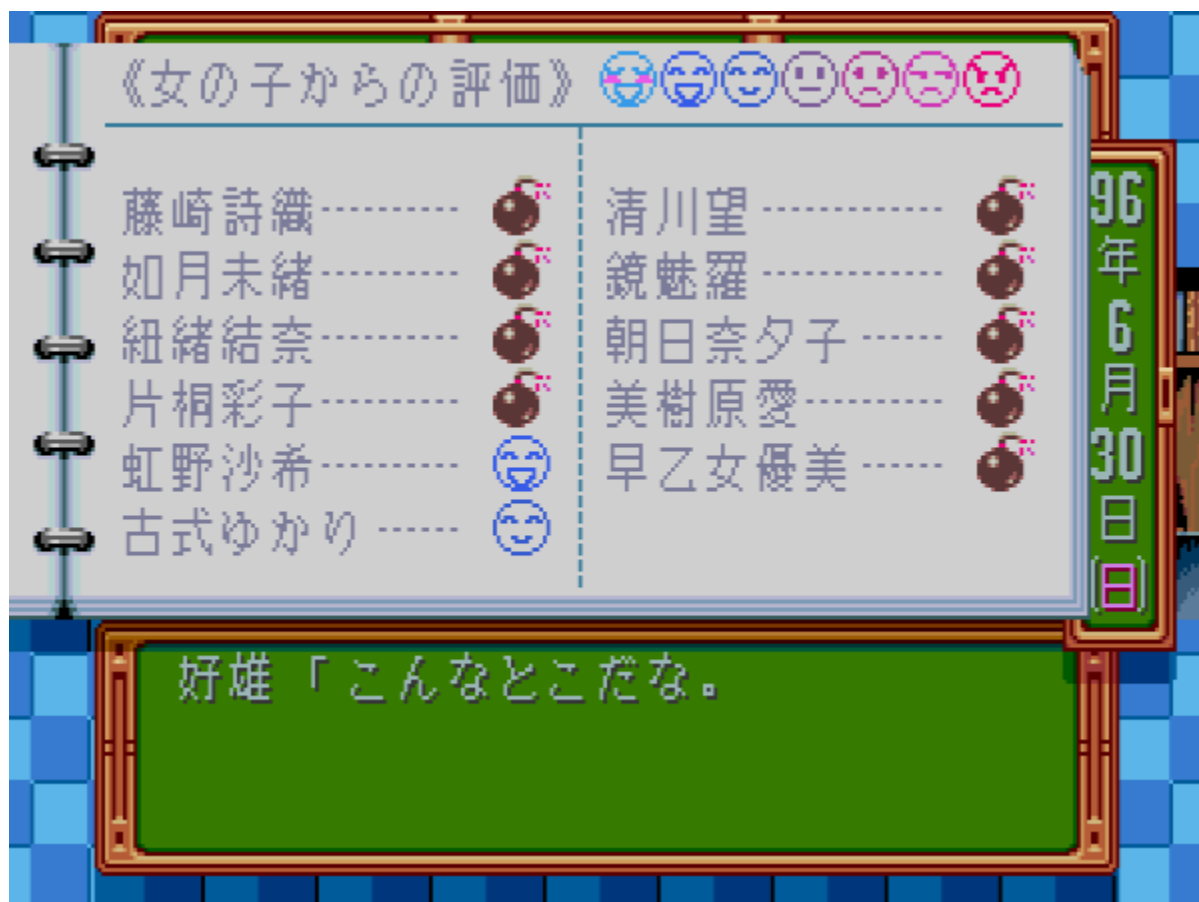
そして…その予感是一直当たっていたわけである。

ゲームバランスの激変に気がついたのは高校3年も半ばを過ぎて、初めて爆弾が爆発した瞬間だった。ポフッと妙な音がして、好雄（『ときめきメモリアル』中で女の子の情報やステータスを教えてくれるナイスガイ）から電話があり、次に藤崎詩織に出会った時には冷酷な表情をしていた。



われらが早乙女好雄君の登場シーン。
彼なしには『ときメモ』はクリア不可能である。

焦り倒してリセットをし、ロードをしたが、またすぐに爆弾は爆発した。ステータス画面を見ると、埋まりきった女の子の欄は爆弾だらけだった。



詩織は爆弾がついてなかったけど、こんな感じだった

締め切りは目の前。

もうすぐに最終的な修正を原稿に入れないと間に合わない。時間はなかった。

このままでは「誰からも告白されない危険性」が十分に考えられた。なんとか、この難局を乗り切らなければならなかった。

『ときめきメモリアル』では、好意度の上がっている女の子とデートをしない、一緒に帰るのを断るなどの非道な行為を行うと女の子が傷つく。

この傷つき度合いが一定を越えると「爆弾」としてステータス画面に表示される。そして、これが爆発すると、好意度が大幅に下がるとともに「その女の子との仲の良さ」に応じて、他の登場ヒロインも傷つく。

つまり下手に爆発すると連鎖爆発を起こし、取り返しがつかないダメージをこうむる場合もある。

また、女の子は好みのパラメータがあがると勝手に好意度が上がるので、好かれない手段は登場させない以外には実質存在しない。



最後の 8 ヶ月は泥沼と化した。

爆弾が爆発しないように、マルチプランでデートを管理し、あらゆる女の子と綱渡りでデートをしながら、なおかつ藤崎詩織とデートして点数を稼がなければならなかった。

僕は必死でプレイし、とうとう朝の 10 時にエンディングを迎えることに成功した。絶対の自信はなかったが藤崎詩織が来てくれるだろうと思っていた。

伝説の樹の下に現れたのは鏡さんだった。

呆然として、数度リセットしてロードしなおしてみたが、何度ロードしても鏡さんだった。



上のグラフィックが鏡さん。巨乳。

どうしてやろうか…と一瞬思ったが、時間もなかった。それに藤崎詩織は製品版の楽しみにとっておけばよかった。

乱数が入っている可能性を想定して数回試した。あとから作者に聞いたが、評価ルーチンにはほとんど乱数が入っていなかった、とのこと。

ともかくエンディングは見られたし、自信も持てた。僕はレビューに大急ぎで仕上げをすると、最後まで悩んでいた点数をつけた。95点だった。

爆弾は最初のレビューバージョンでは、一度も爆発しなかった。また爆弾自体もほとんど見なかった。だから二度目のレビューのとき、爆弾が早くつくなとは思ったが、爆発するとは想像もしていなかった。そのため手当が遅れて破綻したのもかなり間違いなかった。

（なお、爆弾は爆発してから、どんな風に危険か説明される。まあ見れば分かるんだけどひどいよ(笑)）
あと爆弾がつきそうなとき、警告として女の子がムツとした顔で現れて消えるというイベントがあるのだが、最初のレビュー版では爆発しなかったもので、まるで気にしていなかった。

ときめきメモリアル 95点

このゲーム、いわゆる育てゲーに見えるけどじつは明らかに違う。育てゲーはパラメータをいかに操作するかが目標の「パラメータの操作戦略を探るゲーム」でイベントはごほうび。しかしこのゲームは違う。ズバリ高校生活の間にたくさんの女の子と楽しく遊んで、最後に本命の女の子（11 人いるので選びがいがある）から告白されることが目的（おおっなんと即物的！）。パラメータを上げるのは「本命の女の子に好かれるため」で、間違っても目的ではない。それが証拠にパラメータの上げ方に戦略はあるけど、上げるのに苦労することはまったくない。それに加えて、高校生活をエンジョイするために莫大な数のイベントが用意されている。軽いAVG風味のデート（スポット多数）、修学旅行（3カ所から選ぶ）、縁日（3年間すべて違う）、文化祭（催し物多数）、運動会、パーティ、誕生日、バレンタインデー、その他多数。特別なグラフィックも数十枚以上あるし、あげくの果てはミニゲーム、シューティング、RPG 並のバトルまで用意されている。

ひとつひとつはあっさりめだが、いつもイベントが起きていると感じるほどの密度のうえに、2度3度クリアしたくらいでは半分も見られない量は、まさにCDならではの圧倒的な力だ。

さらに巧妙なシステムがこのてんこ盛りゲームを一段と面白くしている。まず女の子に対して行動できるのは日祭日だけで、平日は受け身の状態になるのだが、どうせ最初は人気がないので大きな問題にならない。ところが本命の女の子にすかれるために自分を鍛えようと当然人気が上がり、「いない女の子」もデートに誘いに来る。むしろデートの断ることもできるが、それも後味が悪いしバレンタインのチョコも欲しい(苦笑)。そのうえあまり冷たくあしらっていると学校内に悪い噂が広まって、本命の子にまで嫌われてしまう。だが断らないと本命の女の子とデートすることもできない…まさに贅沢な悩みで楽しめる悪魔のゲームだ。と、ここまで書いたが、このゲームの本当の魅力は絶対に文章では伝わらない。ぜひ買って、プレイして欲しい絶対のお勧め品である。

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

僕は猛烈に興奮していた。ゲームをプレイして、これほど面白いと思ったのは久しぶりだった。だが『ときめきメモリアル』にとって事態はあまりに悪かった。

PC エン진은既に斜陽で終わりの見えたマシンだった。質の悪いギャルゲーがあまりに出すぎ（特に NEC アベニュー（今ではない））、そのために「女の子の出てくるゲーム」というだけで印象は悪かった。

さらにコナミのイメージは「硬派」だった。それだけでも、いかにも数合わせのクソゲーのイメージを持ってくれるのは間違いなかった。

これに拍車をかけてくれるのが間違いないと確信をしていたのがファミ通のレビューだった。どうせプレイもせずにもいい加減な点数をつけ、下らないことを書くに違いなかった。いくら電撃PCエンジンが一番誌(PCエンジン専門誌の中で一番売れているということ)で、そこで僕が高得点をつけても、プレイする人間が爆発的に増えるなんてことはとても期待出来なかった。

『ときめきメモリアル』は注目もされずに埋もれていくコースのド真ん中を爆走しているとしか思えなかった。だが『ときめきメモリアル』は埋もれてしまうには、あまりに惜しいゲームだった。収録されているデータ量、構成、何を取ってもずば抜けていた。

考えた末、あまり頂ける話ではないのだが、ニフティサーブに先取りでレビューを書くことにした。

雑誌に掲載するレビューのためにメーカーはゲームを貸してくれている。その内容をいかにポジティブとはいえ、ニフティサーブに書くことが頂ける話であるわけではない

ニフティのゲームフォーラムはアクセス数が日に数千以上あり、会議室を見ている人の数を考えても、それなりの効果はあるはずだったし、チャット（ちなみにニフティではチャットと呼ばれず RT と呼ばれる）で勧めて買わせることも出来るはずだった。

ともかく、せめて自分の回りの人間にだけでもプレイして欲しかったのだ。

僕はニフティに文章をアップロードした。

予想どおり「**ただのギャルゲーじゃないのか？**」とか「**信じられないが、買ってみるか**」といったコメントがついた。

だが、そんな疑いの言葉はプレイしてみるまでだ。
絶対の自信があった。

ゲームをプレイするプロ、ある意味、極めて醒めたプレイヤーである自分があれほど面白いと思ったのだ、普通のプレイヤーがあの魅力に耐えられるはずもなかった。

プレイすればイチコロだ。あとはいかにしてプレイさせるか、が全てだった。

正直に書くと始末書とか罰則とか食らう可能性は十分にあると思いながらアップロードした。あとコナミから正式な抗議が仮に来る可能性も十二分にあり得た。それで遊んでくれる人が一人でも二人でも増えるなら、安いものだと思っていた。実際には、コナミからの抗議なんて全く来なかったし、メディアワークスのみんなからは「良くやってくれた」と褒められた(笑)
(もちろん公式には褒められる話では絶対にないので、公式にではなく酒の席なんかでってこと)

そして、『ときめきメモリアル』は発売された。

今、レビューをやり直せたら、一番直したいのが 95 点だ。今の目から見れば、どう考えても 100 点しかないだろ？ と思う。

ただ 100 点にしなかった理由は 2 つあった。一つがとにかく面白いと思っていても、一般性に対する自信がなかったうえに 100 点は上のない点数だ。どうしてもつけにくかった。

次の理由が、これは 2 度目のレビューをしたとき感じたことだったがプレイタイムが長いことだった（レビューの時間が厳しくなった理由もこれだ）。手早くプレイして 7 時間強（8-10 時間が標準）、普通にプレイしたら 10-12 時間。数回プレイしたら数十時間は厳しいと思ったのだ。

この 2 つの理由で 100 点に至らなかった。

これはゲームレビューにおける減点主義の持つ大きな問題点の一つだ。

100 点は恐ろしくつけるのが難しい得点だ。しかも一度つけると「A は 100 点なのに B は 100 点ではないのか？」が問題になり、時間の経過で技術が向上すると、100 点が乱発される問題点が出てくる。

つまり減点方式とレビューはマッチしないのである。

ところで1ループ8-10時間程度のプレイタイムをどうして問題視したのか、今の目から見れば不思議だろうと思うので、解説しておく。

当時は大作RPGでもせいぜい20時間あればフルクリア出来るのが当たり前の時代だ（天外IIの公称1プレイ60-80時間は当時としては桁違いのサイズ）。

1ループ8時間でマルチエンド。数回プレイしたら、30-40時間。こいつは長すぎるという印象になる。

これについて、後に作者に質問したとき「1回のプレイは5時間程度のつもりだった。フルボイスは自分たちの想像を遥かに超えてプレイタイムを伸ばした」と言っていた。

史上初の近代的フルボイスゲームといってい、ときメモだからこそ起こった作者達も予期しえなかった事故とも言えるだろう。



PC エンジン版ときメモ
パッケージ裏。