

# Colorful Pieces of Games 3

ドラクエとFFとToHeart



## 年 タイトル

|         |                                                                            |
|---------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1974    | Dungeons & Dragon                                                          |
| 1975    | Collosal Cave Adventure                                                    |
| 1976    | Adventure (PDP-10 / Don Wood)                                              |
| 1977-79 | Zork (研究/大学版)                                                              |
| 1979    | Akalabeth (Ultima 0 とでも言うべき作品)                                             |
| 1980    | Mystery House / Zork 1                                                     |
| 1981    | Wizardry 1 / Ultima 1 / rogue                                              |
| 1982    | 表参道アドベンチャー / ミステリーハウス(マイクロキャビン)                                            |
| 1983    | 南青山アドベンチャー / ポートピア連続殺人事件 / King's Quest<br>アルフガルド / クフ王の秘密 / ダンジョン / ぱのらま島 |
| 1984    | オホーツクに消ゆ<br>ザ・ブラックオニキス / 夢幻の心臓 / ドラゴンスレイヤー<br>ドルアーガの塔 / ハイドライド             |
| 1985    | ザナドゥ / ハイドライドII                                                            |
| 1986    | ゼルダの伝説 / ドラゴンクエスト1                                                         |
| 1987    | ドラゴンクエストII / ファイナルファンタジー1<br>Maniac Mansion                                |
| 1988    | スナッチャー / ノベルウェア<br>ファイナルファンタジーII                                           |
| 1989    | Indiana Jones and the Last Crusade                                         |
| 1990    | ファイナルファンタジーIII                                                             |
| 1991    | ファイナルファンタジーIV / プリンセスメーカー<br>Another World                                 |
| 1992    | 弟切草 / 同級生1 / 卒業 / Alone in The Dark<br>ドラゴンクエストV / ファイナルファンタジーV            |
| 1994    | かまいたちの夜 / 同級生2 / ときめきメモリアル<br>ファイナルファンタジーVI                                |
| 1995    | The DIG                                                                    |
| 1996    | バイオハザード / 雫 / 痕                                                            |
| 1997    | To Heart<br>ファイナルファンタジーVII                                                 |
| 1999    | To Heart (PS1)                                                             |
| 2002    | ひぐらしのなく頃に                                                                  |
| 2005    | ファーレンハイト                                                                   |
| 2010    | ヘビーレイン                                                                     |

# 前書き

この本は 1974 年に D&D (ダンジョンズアンドドラゴ  
ンズ)、すなわち史上初のテーブルトーク RPG が登場し  
て、そこからどのようにしてアドベンチャと CRPG が発  
展してきたのかを、アドベンチャについては、ほぼ現  
在まで、RPG についてはファイナルファンタジーVIIまで、  
主に日本の歴史について追った本だ。

どうして RPG についてはファイナルファンタジーVII  
までなのかというと、これは日本の RPG とアドベンチ  
ャの歴史と密接に関わっていて、自分でも驚くような  
答えを導き出してしまったのだけど、それについてはこ  
の本の末尾にでも書きたいと思っている。

楽しんでいただけると幸いである。

# 電子書籍版前書き

この電子書籍は2011年の冬コミで頒布した本を電子書籍にしたものだ。

ただ、今回の電子書籍化は今までの3冊とチョッピリ意味が違うので、長めに解説しておきたい。

もともと、この本は主に日本の初期のCRPGやアドベンチャ…特にアドベンチャがどのようにしてできてきたのかについて書いておこうと思ったことから、書きはじめた本だった。

それであとアクションアドベンチャ、さらに『バイオハザード』と縁の深い『FFVII』も取り上げたいと思っていて、そしてこれらはJRPGと繋がっているのも、そこまで含めて書こう…と思ったので、タイトルが「**ドラクエとFFとToHeart**」なんてヘンテコ極まりないものになったわけだ。

ところが締め切りに追われながら、書いた結果、自分でも思いもかけない結論を引き出してしまい、本当に驚いたのだけど、時間が足りなくて、結論を敷衍したりする余裕がなかった。

また、アドベンチャの歴史の項目の書き方などにも気に入らない所があったので、そういった文章も見なおして、資料を強化し、全体に完成度を高めたのが、この電子書籍になる。

つまり、実はこの本の電子版は出したかったのだ。

しかし本の内容はゲームの歴史や内容について延々と書いているだけの本で、全くどうかしているとは思えないのだけど、こういうモノを出せるのも、電子書籍の素晴らしいところだと思う。

楽しんでいただければ幸いである（その2）。



# CONTENTS

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 1974-1981 すべての始まり .....             | 7   |
| 初めの一步、あるいは伝説の時代 .....               | 8   |
| 1975 アドベンチャの登場 .....                | 12  |
| 1980 グラフィックアドベンチャ .....             | 18  |
| 1981 ウィザードリィとウルティマ .....            | 24  |
| 1982-現在 日本のアドベンチャの変遷 .....          | 35  |
| 1982 日本オリジナルの登場 .....               | 36  |
| 1984 選択メニューの登場 .....                | 41  |
| 1988 アドベンチャの行き詰まり .....             | 46  |
| 1989 美少女ゲームと CDROM .....            | 50  |
| 1992 サウンドノベル .....                  | 56  |
| 1996 ビジュアルノベル .....                 | 75  |
| そして現在。GAME ではないもの .....             | 80  |
| 1983-現在 アクションアドベンチャ .....           | 83  |
| 1983 キングス・クエスト .....                | 85  |
| 1992 "ALONE IN THE DARK"の登場 .....   | 94  |
| 1996 バイオハザード .....                  | 105 |
| カメラアングルの消滅と停滞 .....                 | 117 |
| ヘビーレイン .....                        | 125 |
| 1983-1986 日本 RPG の夜明け .....         | 129 |
| 1983 史上初の日本の RPG? .....             | 130 |
| 混沌の史上初の商用 CRPG .....                | 133 |
| 1984 ブラックオニキスの登場 .....              | 134 |
| 1986 ドラゴンクエスト 1 .....               | 142 |
| 1987-1997 JRPG の確立 .....            | 165 |
| ファイナルファンタジー登場前夜 .....               | 167 |
| 1987 ファイナルファンタジー 1 .....            | 172 |
| 1991 ファイナルファンタジーIV .....            | 180 |
| FF シリーズの変わったところ .....               | 183 |
| 1997 ファイナルファンタジーVII -JRPG の確立 ..... | 187 |
| そして JRPG は アドベンチャと 同じゴールにいる .....   | 195 |
| アトガキ .....                          | 207 |
| 物理書籍版 - 2011 年冬 .....               | 208 |
| 電子書籍版 - 2013 年初頭 .....              | 210 |

文 岩崎啓眞

表紙・挿絵イラスト あいざわひろし

# 1974-1981 すべての始まり

| 年       | ゲーム                                                                  |
|---------|----------------------------------------------------------------------|
| 1974    | Dungeons & Dragon<br>(TSR / 史上初の RPG。テーブルトーク)                        |
| 1975    | Collosal Cave Adventure<br>(PDP-10 / William Crowther)               |
| 1976    | Adventure(PDP-10 / Don Wood)                                         |
| 1977-79 | Zork(PDP-10 / 研究版)                                                   |
| 1979    | Akalabeth (Ultima 0 とでも言うべき作品)                                       |
| 1980    | Mystery House (シェラ・オンライン)<br>Zork 1 (Infocom バージョン)                  |
| 1981    | Wizardry 1 (Sirtech)<br>Ultima 1 (Origin System)<br>Rogue (UNIX/PDS) |

## 初めの一步、あるいは伝説の時代

もともと——コンピュータゲームが登場したのは1970年代初頭で、当時の研究者たちが自分たちの楽しみのために作ったものだった。

そのころのコンピュータゲームがどのようなものだったのかはよくわからない。ただチックタックツ—だのプリントアウトされたスヌーピーのカレンダー—だのがあったのは確からしい。

その頃のコンピュータは、今の電卓よりマシンパワーがない代物だった。

だいたい UNIX（超有名な OS。linux のご先祖様）が最初に動いた時、**RAM が 16 キロバイト**（間違いではない）、**ハードディスクが 10 メガバイト**（同じく間違いではない）

とか、まあ信じられないほどショボいハード（PDP-7）の上で動いていたぐらいだ。



DEC の PDP-7



このハードウェア構成で想像がつくとおり、当時のコンピュータゲームはまずミニコン（ミニコンピュータの略）～大型コンピュータで動作する、一部の研究者、特にアメリカの大学の研究者のもので、そしてグラフィックもなければ音もない（あったとしても『ピッ』止まり）、テレタイプというプリンタの化け物のようなものを介してプレイされる代物だった。

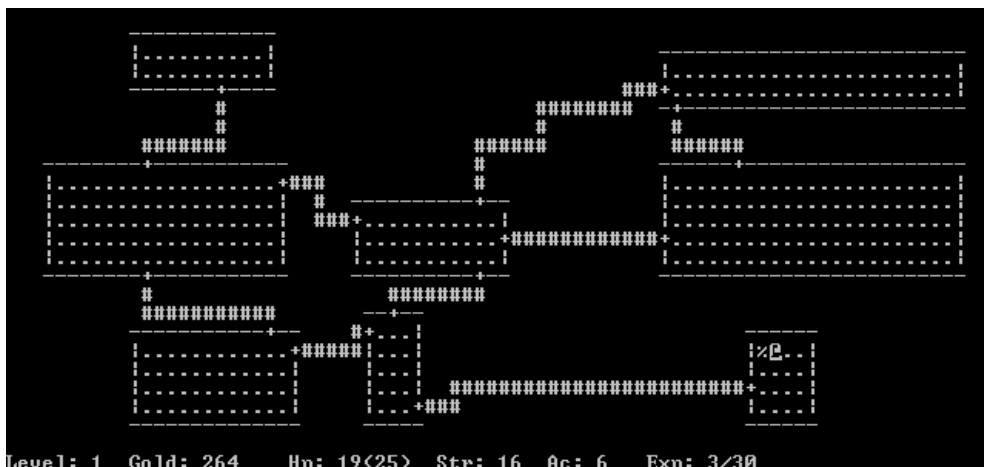
（UNIX の `"/dev/tty"` の `"tty"` は、このテレタイプの略だったりする）



代表的 TTY、ASR-33

ミニコンピュータは当時からあったメインフレーム（大型コンピュータ）に対応する言葉として登場した。有名なものが DEC の PDP シリーズや VAX シリーズ。1970 年代後半～1980 年代末期までの UNIX 文化はこの上で栄え、大いにコンピュータゲームに影響を与えることになる。

1981 年に登場した "rogue" はテレタイプではなく TV 端末を利用する "@" が



rogue の標準的表現

マイキャラ、"D" とかがモンスター、"+"や"- "や"| "が迷路の構成パーツなんて具合に文字で状況表現する RPG だけど、この貧弱なグラフィックですら、マニュアルに大半の UNIX のゲームよりもビジュアル指向であるなんて書いてあるほどだ。

そして curses を使い、他のエスケープシーケンスを持つ端末でも動く比較的初期のソフトウェアでもある。なお、僕が初めてプレイしたのは 1985 年。松下無線研究所の昼休みだった。

他のソフトは推して知るべし。

グラフィック的にはないも同然のお寒い限りの代物だった。

この大学で研究が行われるぐらいにコンピュータがメジャーになってはいるけれど、マシンは非力だった1970年代半ばに登場したのがテーブルトーク RPG って奴だ。

勘違いされないうちにはっきりさせておくが、テーブルトーク RPG は日本でコンピュータ RPG とそうでない紙と鉛筆で行われる RPG を区別するために作られた言葉だ。海外では "Paper & Pencil" なんて表記されたりもする。

嚙矢は 1974 年、TSR の D&D (Dungeons & Dragons) についてになっているけど、とにかくこの遊びをコンピュータの上に載せようとした人間がいた。それが **"William Crowther"**。

## 1975 アドベンチャの登場

どうしてCrowtherはそんなことをしようとしたのか  
というと、彼は離婚したことで娘と親しくなるために  
趣味の洞窟探検をゲームに置き換えたモノを作ろうと  
考えたかららしい。

そして、そのゲームを作るとき、テーブルトーク RPG  
のゲームマスターとプレイヤーのセッション風味を再  
現するものとして制作し、出来上がったのが  
"Colossal Cave Adventure(PDP-10 / Willam Crowther  
/ 1975)"だった。



PDP-10 のシステム全体図。中央上にあるのがテレタイプ

ここに初めて"Adventure"という言葉が出てきた。これこそが"Adventure Game"の元祖中の元祖だ。

コロッサル・ケーブ・アドベンチャと読む。また PDP-10 は今はなくなってしまったコンピュータメーカー DEC から発売されていたミニコンピュータ。

ゲーム自体は、Fortran (コンピュータの言語のひとつ) で書かれていた。ソースコードもいまだインターネット上で読むことが出来る。

ところが、この初のアドベンチャゲームには、ファンタジーの要素など後のアドベンチャゲームで常識的な要素はまるでなかった。というのも、このゲームは、Cave Adventure と書いてあるとおり、Crowther の趣味だった洞窟探検 (こんな趣味があるのが驚きだけど) を結構リアルに再現したものだったからだ。

コロッサルケーブ、つまりコロッサル洞窟というのは、洞窟探検を趣味にしている人には有名な洞窟で、なおかつ、このオリジナルのアドベンチャは、このコロッサル洞窟がかなり忠実に再現されているらしい。

これを大幅に拡張したのが"**Don Woods**"。

彼は 1976 年、偶然にこのコロッサルアドベンチャーの初期のソースを発見し、Crowther に連絡を取ってソースをもらった。

そしてトールキン（指輪物語）の大ファンだった彼は、新しい地形や妖精や魔法の要素などを大量に付け加え、大幅に拡張してファンタジーアドベンチャーに変身させ、初期のインターネットにリリースした。

この Don Woods 版は当時のハッカー達に絶大な影響を与え、みんなこのゲームを改造しまくっていろいろなバージョンを作った。この改造版が"Adventure ほにゃらら"という名前が多かったことから、"Adventure"の名前がそのままジャンル名となって"Adventure Game"と呼ばれるようになったわけだ。

いろいろ当時のログなどを調べると Adventure #??（??は数字）だったらしい。

と、最初に「ゲームマスターとプレイヤーのセッション風味」と書いたわけだけど、今のアドベンチャー（およびその末裔）をプレイしている人には想像がつかないだろう。

では、どんな風にプレイされたのか？



本当に古い "Adventure" ってのはこんな具合にプレイされた。これは "Zork 1" の最初のイントロ部分。

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
West of House                               Score: 0           Moves: 4
ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>look at mailbox
The small mailbox is closed.

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>take leaflet
Taken.

>inventory
You are carrying:
  A leaflet

>
```

画面上に見える ">" の後ろのテキストをプレイヤーが入力している。

なお、この ZORK はフリーソフトとしてプレイ可能。  
infocom からダウンロード可能だが、64bit windows および日本語環境では動かすために若干のテクニックが必要だ。

つまり

- ①『あなたは～の前にいる』とか状況説明の文章が表示される。
- ②それに対し、何らかの文章を入力する。
- ③コンピュータがそ答えを返し、(1)に戻る。

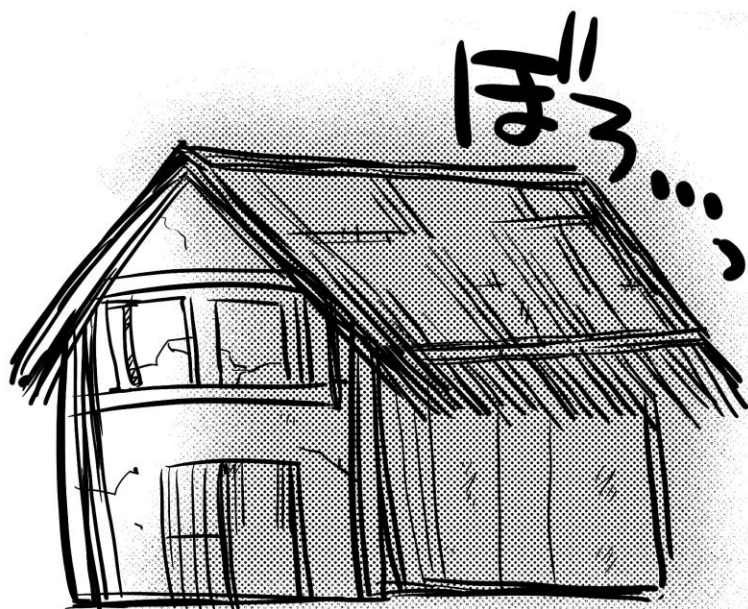
と、こんな風に、**非常に簡単ながらもコンピュータとプレイヤーの間に会話が行われるような雰囲気**でプレイされたわけだ。そして今のアドベンチャーゲームとその末裔達は、このコマンド入力の部分がメニューになっただけだと分かるだろう。

コマンド周りの話はあとで書くとして「会話」と書いたが、当然の事ながら、当時の非力なコンピュータでは会話なんてモノは出来なかったし（今でも出来ないが）、戦闘システムを入れるような余力もどこにもなかった。だから、当時のアドベンチャは**「それらしい単語を入力すれば、次のシーンに進む程度」**の仕掛けでしかなかったのだけど、それでも大変なショックをプレイした人達に与えた。

余談だけど、少し大事なこと。

"Collosal Cave Adventure" とほぼ同時期に "Hunt the Wumpus" というゲームがあり（こちらの方が古い）、こちらも Adventure の元祖扱いされることがあるのだけど、これは確かにコンピュータとインタラクトするゲームではあるけれど、パズルゲームで、これをアドベンチャの元祖と言ってしまうと「え？」と言いたくなるものだ。

まあ、当時の未分化なゲームで萌芽が見えるといえ、見えるけれど、Adventure の元祖とは、ちょっと言えるものじゃない。



ほたてごや

さて、時はほんの少し下って 80 年代初頭。

テキストオンリーだったアドベンチャゲームに変化が現れるのは、パーソナルコンピュータ、中でも APPLE II の登場とそのフロッピードライブの登場。

このフロッピーディスクの大容量と APPLE の卓越したグラフィック能力 (280\*192/4 色という寂しいものだったが。ちなみにこのグラフィックは後に 6 色に改良される) によって、アドベンチャゲームにグラフィックがつく。



APPLE II の勇姿

フロッピーディスクの大容量と言っても片面倍密度で 140 キロバイトほどだった。余談だが、当時はとんでもなくフロッピーディスクが高価だった裏返して両面を使うのが当たり前だった（穴は工具で開ける）。

そして、そのグラフィックのついたアドベンチャ、具体的には**"Mystery House" (シェラオンライン/ 1980)**から始まる一連のシリーズは爆発的にヒットし、アメリカゲーム界に空前のグラフィックアドベンチャブームをもたらすのだ。



APPLE II 版ミステリーハウス

"Mystery House"を作った Ken/Roberta Williams 夫妻は"Collosal Cave Adventure"をプレイして"Mystery House"を作っている。

どちらのバージョンをプレイしたかは不明だけど、世に広く出回ったのは"Don Woods"版なので、woods 版であると思っておく。

ところが――

グラフィックがついてお話が出来るようになったアドベンチャゲームだけど、ほんの2年ほどで、ゲームとして大きな問題に突き当たってしまう。

というのも、当時のマシンパワーの問題などから仕方ない部分も多いのだけど、アドベンチャーゲームは前の項で書いたとおり、ゲームマスターとの会話をなんとなく雰囲気だけ感じられればいい正しい単語を入力すれば次のシーンに進むレベルの代物で、そのうえ当時のゲームはサイズも小さく（容量が少ないんだから当たり前だ）、当然の事ながら載っているグラフィックの量も少なかった。

さらにメモリが少ないので複雑なフラグも持てないし、辞書や文法解析など出来るはずもなかったから、複雑な謎を作ることも出来なかった。

結果として先に進むのを難しくするためには、思いつかないただ一つの難しい単語を使うしかなかった。

言い換えれば、**辞書でも引かないと思いつかない正しい単語を入力出来なければ先に進めない、単語当てゲームのような代物**になってしまったのだ。

また、今のゲームに慣れた人には信じられないかも知れないが、ゲームとして「はまる」、実質的に解けなくなる事が標準的にあった。「やらない方が悪い」という底意地の悪いゲームだったのだ。

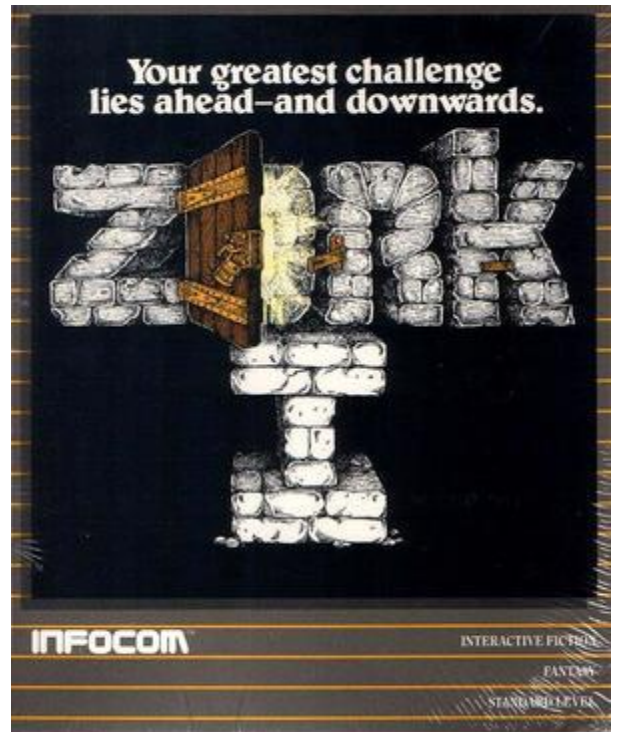


ただし例外があった。

『単語探しゲーム』に棹を立てる形でありつづけたのが Infocom 社の "ZORK 1/2/3" に代表される一連のテキストアドベンチャーシリーズ。

これは MIT (マサチューセッツ工科大学) に在学中に "Don Woods" 版をプレイしたデーブ・レベリング達がコンピュータに言語を理解させる研究と称して、作り始めたアドベンチャーゲームに端を発している。

レベリング達はもちろん熱狂してプレイしたのだけど、先ほど書いたようなただのパズルでちっとも会話していないところや、さらにその延長としてコンピュータの知らない単語を入力すると<わかりません>と返事したり、先ほど使った単語を入力しても場面が違えば<わかりません>と答えるところが非常に気に入らなかった。



ZORK1 のパッケージ

そこで、彼（とその友達）はコンピュータが一応文法を解析し、普通の言葉を普通に入力すれば、それに答えてくれるアドベンチャゲーム、言い換えれば言葉探しパズルではなく、謎を本当に解くを目標としてゲームを作り始めた。

むろん、当時のコンピュータではメモリも足りないし辞書も大きな物ではなかったので、日常語をなんとか使えるという程度の解析エンジンでしかなかったわけだが、少なくとも"ZORK"を作ることに成功し、その後"Infocom"を設立し、"ZORK"を分割して、ZORK1/2/3として発売したわけだ。

この"ZORK"に代表されるゲームの最大の特徴はなんだったのかというと、確かに文法解析による自然言語入力が最大の特徴なのだが、結果として付随した決定的な特徴は**初めて、謎が謎として機能したこと**だ。

前述したとおり、当時のほかのアドベンチャゲームの殆どは**何をしたらいいかは分かるが、それが出来ない代物**だったが、これに対して infocom の"ZORK"に代表される一連のテキストアドベンチャでは文法解釈ルーチンを持ち、普通、考えつくような言葉（および文章）に対して、たいてい正しい反応が組み込まれており謎が解けなくてイライラすることはあっても言葉が分からなくてイライラすることはほぼなくなっていた。

簡単にまとめれば、**プレイヤーは謎解きに専念出来た**のだ。

こうして、謎解きをイライラせずにプレイ出来るアドベンチャは登場していたわけだが、1981 年ごろの爆発的なブームはあっというまに終わり、"Infocom" のアドベンチャは孤高の作品となってしまう。

というのも、アドベンチャのスタック＝解けない問題をもっと劇的に改良したコンピュータ RPG『ウィザードリィ』が 1981 年に登場し、スタックしないゲームの方がいいやってことで、プレイヤーはそちらに流れてしまったためだった。



アクティビジョンから出た infocom の  
テキストアドベンチャのパック

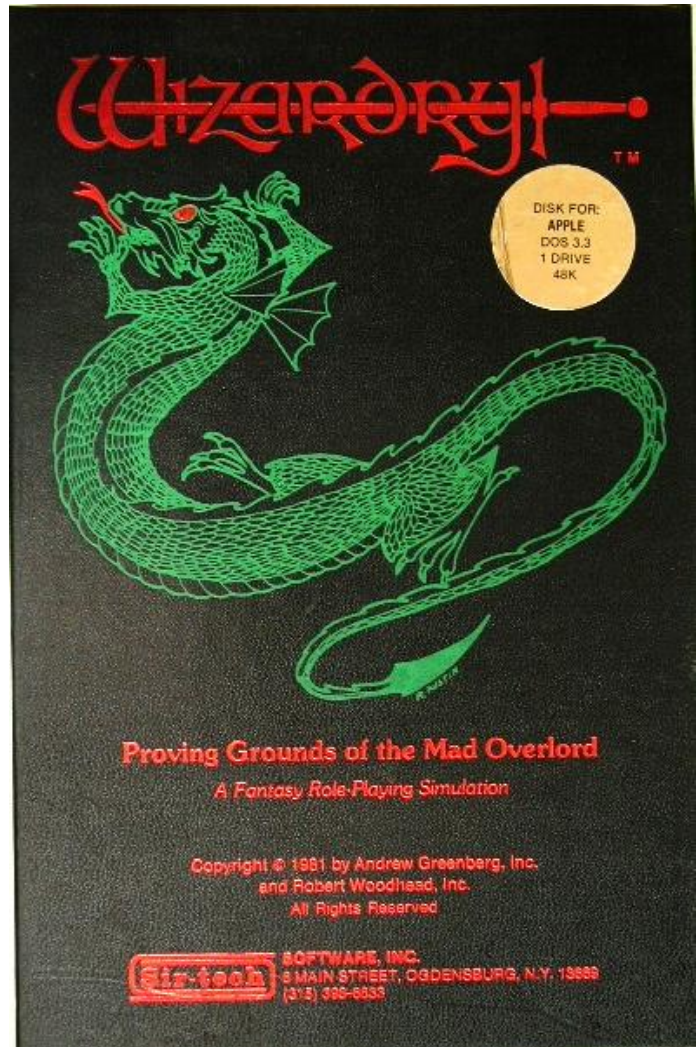


と、**ウィザードリィ**の名前が出てきたところで、話は1981年に進む。

1981年、ウィザードリィと**ウルティマ**というコンピュータ RPG 史上では避けて通れない2大ソフトが登場する…のだけど、この本では、この2つについてはさっと触れるだけにする。

というのも、この2本について本格的に書き出したら、この2本だけで本が余裕で数冊は書けてしまう…というぐらい、後の世に影響を与えた作品だから。

ところで、後の名声があるので、今の人にはさっぱりわからないだろうけれど、ウィザードリィはともかくウルティマは華麗に登場したとは言いがたい。



初代 Wizardry の箱

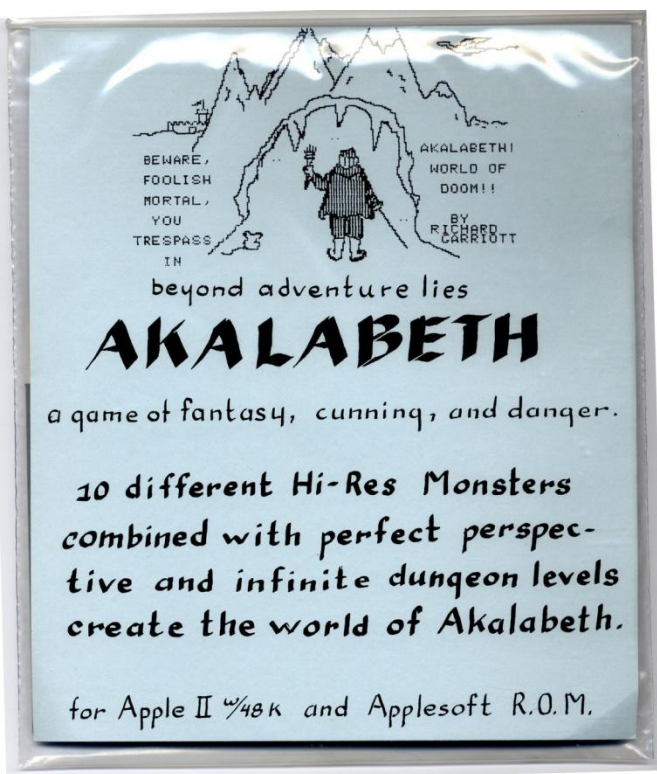
というのもウルティマ1・2は、1は作者のロード・ブリティッシュ（リチャード・ギャリオット）の習作の要素が極めて強く、荒すぎでゲームとしてはどうなんだって代物だし、2は1よりはマシだけど、やはりまとまっているゲームとは言いがたい（それでも1に比べれば大幅にまとまっているのは事実だけど）。

ちなみに、僕がプレイした順番を書くと

- ①Wiz #1(の第一版のAPPLE II版)、#2
- ②ウルティマ3 Exodus
- ③ウィザードリィ3
- ④ウルティマ4
- ⑤ウルティマ1 & 2

だからウルティマ1については当時の日本では全く話題になっておらず、実際1982年になって「アメリカでウィザードリィとウルティマってゲームがRPGで話題になっている（僕が直接最初に読んだのはログインの安田均先生の連載だった）」と書かれている記事で、一緒に出てくるのは『ウルティマII』ばかりで、少なくとも僕はウルティマ1が話題になっていた印象は全くない。

また、ここらへんは記憶に頼っているので自信がないが、ウィザードリィも第二作の "Knight of Diamonds" が発売されたあたりで紹介が始まった印象がある (1982 になってからということだ)。少なくとも、僕が初プレイしたときは、どっちもあった。



APPLE2 版 AKALABETH

ところで Ultima 1 の発売日については 2 説、1980 と 1981 があり、どちらが正しいのか少々わかりかねる。ただ、海外のデータを調べた限りでは 1981 年説のほうが妥当に思われたので 1981 年説を採った。

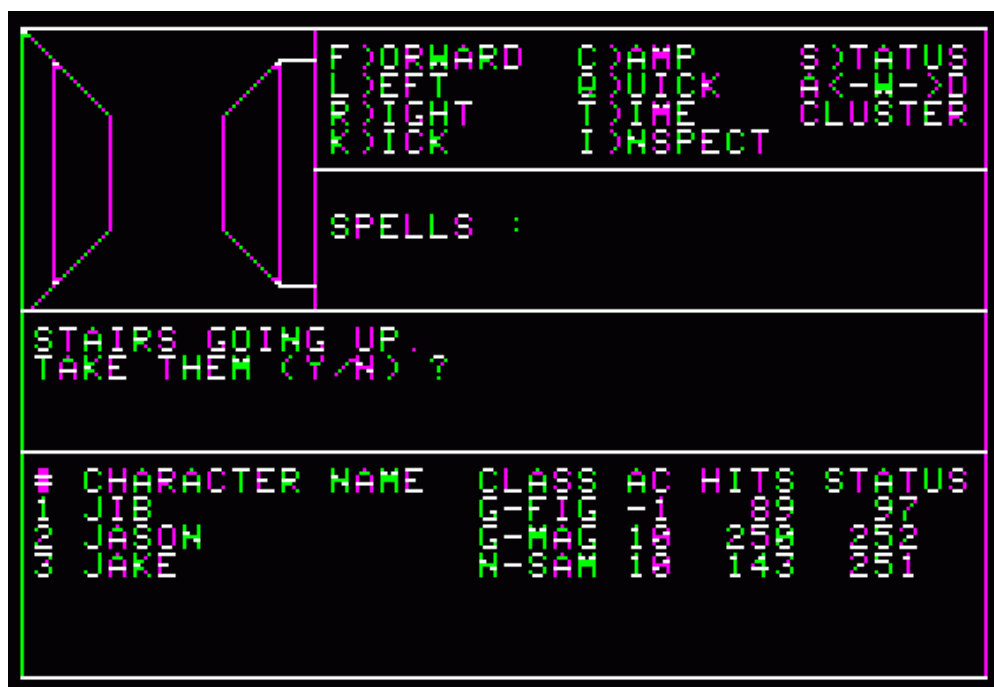
また人によってはさらに Ulitima 1 の習作として Akalabeth (1979) を RPG の端緒と置く人もいるのだけど、調べた限りではゲームシステムの習作ではあっても、さすがにこれを端緒に置くには疑問が感じられる内容だったので、ここでは 1981 としておく。



さて内容についてウィザードリィから取り上げていこう。

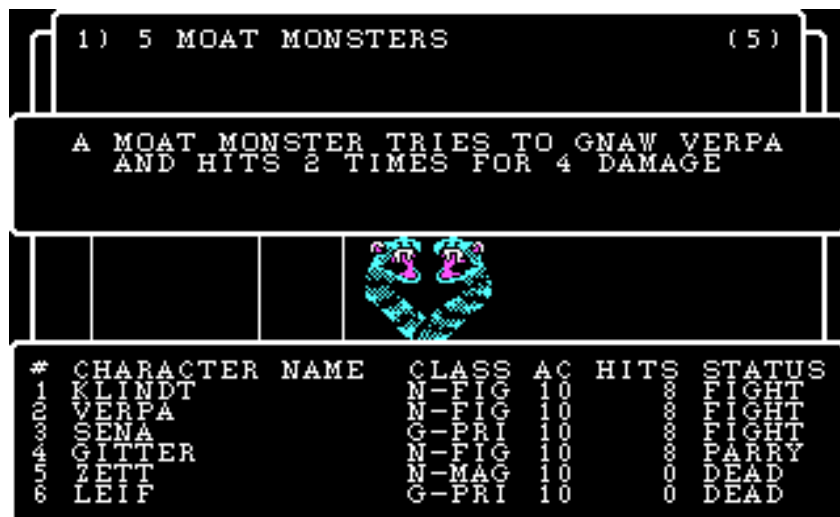
ウィザードリィはアンディ・グリーンバークとロバート・ウッドヘッドの二人が作った RPG の古典だ。

最も大事な特徴は、後のあらゆるコンピュータ RPG に引き継がれたといっても過言ではない、**敵を倒してレベルを上げ、回復ポイントと往復しながら、次第に探索範囲を広げていくコンピュータ RPG の古典的なフォーマットを確立したこと**。次に**対面型のターン制戦闘システムを確立したこと**だ。後者は後に廃れることになるが、前者のフォーマットはいまでもって生き残っているのだから、全く重要なのは間違いない。



APPLE II 版ウィザードリィ初版の画面

それから、ゲーム画面に対してウィザードリィはとても大きな影響を与えている。



### III の APPLE II 版の画面

#### シナリオ 3 の

Legacy of Llylgamyn (リルガミンの遺産) の APPLE II 版(1983)はマルチウィンドウ風の画面にした初のウィザードリィだが、このウィンドウは見て分かる通りドラクエそっくり。つまり**ドラクエのウィンドウの見かけに強烈な影響を与えている**。マッキントッシュなどと馬鹿らしいことが書かれている展示会が実在するらしいが、大間違い。

調べてから記事は書け、といたくなる。

なににせよ、キャラクタメーキング・ゲームの構成・およそあらゆるところで、日本…いや世界の CRPG でウィザードリィの影響を受けていないものは全くない…と断言できる古典中の古典だ。

では、どうしてウィザードリィは作られたのか？

単純に書けば作者が二人とも D&D が大好きで、大学時代に D&D（正確にはアドバンスト D&D）の迷宮探索部分＋戦闘シミュレータを PC で別々に作り始めて、それをお互いが知って、二人の共同作業によって完成したものだ。

つまりウィザードリィはいわば D&D シミュレータとして作られたのだ。だから内部で乱数としてワザワザさいころを振っているし（全く振る必要はない）、処理が全部 D&D 風なわけだ。

と、見てきたように書けるのにははっきりとした理由がある、この二人のどちらにも僕はハドソン時代に会っていて、そのときウィザードリィがどのようにして出来たのか詳しく聞いたからだ。

そしてなぜ、ウィザードリィが大ヒットしたのだろうか？

もちろん、史上ほぼ初の CRPG という新鮮さはあるし、面白かったからだが、それ以外にも大きな要素がひとつある。

それは**スタック（詰まる）したら自分の責任**だ。

アドベンチャのところで書いたように「当時のアドベンチャゲームは言葉がわからなかったり、ナゾがわからなかったりすれば解けないゲーム」だった。

そして、今と違ってインターネットはない。攻略本もない。だから詰まると、**本当に全く解けないまま放置される代物**だった。

実際、僕も Zork のある謎が全く解けなくて、何ヶ月も放置してしまっただけ（そして何度目のかのやり直しで全くの偶然で解けた）。

ところがウィザードリィは違う。慎重にプレイすればどんな敵も倒せるし、丁寧にマッピングすれば、どんな迷路も突破可能という事実と、そして成長する面白さに当時のプレイヤーはみんな熱狂したのだ。

ただし、これはウィザードリィ 1 だけの特徴だ。2 は謎解きが入っていて、しかも「正解」を入力（キーボードからフレーズを入力する形式だった）解けなければ先に進むことが出来ないし、クリアも出来ない。

3 に至っては、2 つのパーティを構成し、それぞれで謎解きをしながらクリアしないとクリア不可能だ。

では、ウルティマはというと、1～2がギャリオットの習作、3がシステムの確立で、4がシナリオや世界観の確立を行った…と考えればいいのだけど、ウルティマはゲームの構造的な話をするなら **CRPG に対してウィザードリィより遥かに広範な影響を与えている。**

まず1・2からあった要素。

平面の俯瞰のワールドマップを歩き回り、シンボル化された街やダンジョンにキャラクターが乗



Ultima 1

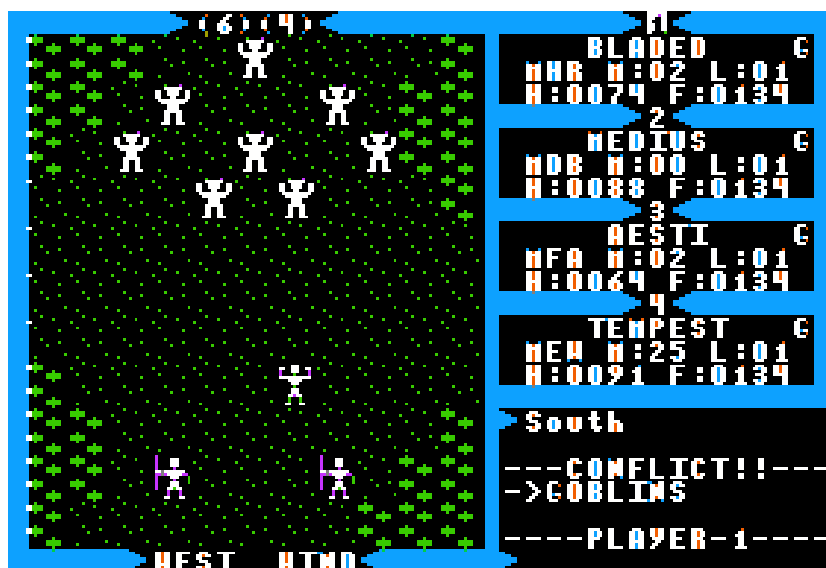
ると、街やダンジョンのスケールの違うマップに入るといふ、この入れ子構造を確立したのがウルティマだ。

これはいまだもってゲームで使われる普通の構造なのだから、全く偉大という以外形容のしようのないアイデアだ。



さらに船などの乗り物があり、マップの上に表示されており、重なると乗れて、移動方法が変わるなんていう、やっぱり今でも使われる要素もウルティマⅠ・Ⅱからだ。

次にⅢで登場した要素がワールドマップ上で敵とぶつくと戦闘画面に移行し、戦闘が行われる。



Ultima 3 の戦闘画面。下がプレイヤー

これはウィザードリィからギャリオットが取り込んだ要素だと思われるが、ウルティマでは戦闘が俯瞰画面で、距離の概念があるのが特徴だ。つまり今でいうタクティカルコンバットやFFのアクティブバトルの遙か遠いご先祖様のようなものだった。

そして…Ⅳはというと、恐ろしいほど広範な影響を与えている。それは**シナリオとゲーム構造そのもの**だ。

良くIVのシナリオは哲学的だとか、そういうことを言われるが、そんなことはどうでも良くて、圧倒的に、猛烈に重要な発明がIVのシナリオにはある。

IVのシナリオを書いたのは Roe Adams III世。ちなみに Wizardry 4 フードナーの帰還のシナリオを書いたのも同じく Roe。softalk の超有名レビュワーにして、アドベンチャゲームのテストプレイヤーとしても有名で、infocom の DEAD LINE を 5 分で解いて、作った連中をぶっ倒れさせた。あと CGDC で LOOM を作ったところだったブライアン・モリアーティが見せびらかしていたのを、面白い、面白いとプレイして、あっという間に終わらせて、CGDC の間中ボヤかせた。

彼が創りだしたIVのシナリオの何がもっとも偉大だったのか？ **世界の様々な場所を巡って、ヒント（やクエスト）与えられ、組み合わせることで謎が解ける構造を初めて作り出したことだ。**

つまり、ある一定以上の規模を持つ**世界を自由に歩きまわれるゲームなら、今、現在の 2013 年でも、普通に使っているゲーム構造・シナリオ構造を初めて作り出したのがウルティマIVだ。**

実際、ウルティマⅣ以前のゲームをプレイすると、特定の場所に行くと、突如、超重要アイテムが脈絡もなく手に入ったり、いい加減なクイズをされ、適当な入力をする と 解くことが出来る…そんなゲームばかりで（実際のところ、ウルティマⅢもそんなゲームだ）、Ⅳの世界を旅して、町の人と話をしてヒントを手に入れることで謎に迫っていく構造がいかに革命的だったか良くわかる。

僕自身はこの構造は、Roe の持つ TRPG の経験から考えられ、かつアドベンチャーゲームを解く天才みtainなヤツだったので、アドベンチャーゲームのヒントが世界中に散らばっている構造を CRPG に載せたのだと思っている。

こうして、1975-1981 の 6 年間で、アドベンチャーの基礎と CRPG の基礎が出来上がり、1981-1985 年の 4 年間で、日本の CRPG に決定的な影響をもたらす要素が揃うことになる。

そして、いよいよ話は日本に移る。

# 1982-現在 日本のアドベンチャの変遷

| 年    | ゲーム                       |
|------|---------------------------|
| 1982 | 表参道アドベンチャー(アスキー)          |
| 1983 | ミステリーハウス (マイクロキャビン)       |
|      | 南青山アドベンチャー (アスキー)         |
|      | ポートピア連続殺人事件 (ENIX)        |
| 1984 | オホーツクに消ゆ (アスキー)           |
| 1988 | SNATCHER (コナミ)            |
|      | ノベルウェア (システムサコム)          |
| 1992 | 弟切草(チュンソフト)               |
|      | 同級生 1 (ELF)               |
| 1994 | かまいたちの夜(チュンソフト)           |
|      | 同級生 2 (ELF)               |
| 1996 | 雫(Leaf) / 痕(Leaf)         |
| 1997 | To Heart(Leaf)            |
| 1999 | To Heart(Leaf / PS1)      |
| 2002 | ひぐらしのなく頃に(07th Expansion) |

さて、ウルティマIVで 1985 まで進んだ時計の針を、いったん 1982 年、アメリカでアドベンチャーがブームになった時代の日本に戻す。

1982 年、アメリカでのアドベンチャーブームを受けて、日本でもアドベンチャーが登場することになる。

初登場は 1982 年 4 月と思われる。思われる…というのは、文献や資料があまりに不足で、自分の記憶ではということだから。

その日本初（と思われる）アドベンチャーは『表参道アドベンチャー』。アスキーのエイプリルフール増刊 Ah!Ski に発表されたゲームだ。

少なくとも、僕はコレよりも前に日本製のアドベンチャーをプレイした記憶はない。

```
Adventure #1 Version 1.0  
Copyright (c) 1982 by ASCII publishing
```

```
Now start your Adventure.
```

```
If you think that you have done all job, then type "DONE".
```

```
Good luck !
```

```
You are at the entrance passageway of SEGAWA building.
```

```
COMMAND ?
```

表参道アドベンチャー

また商用の嚆矢、シェラ・オンラインの "**Mystery House**" が 1980 で、Infocom の "**Zork 1**" が 1981、IBM-PC 用のマイクロソフトのテキストアドベンチャ "**microsoft Adventure**" が 1981。

ア・スキーのこれは 1982 年 4 月と考えると、ほぼ最新のゲームを紹介しているのだから、これより以前に日本製のアドベンチャーゲームがあった可能性は極めて低いと思う。

雑誌の当時の〆切を考えると、完成は 1982 年の 2 月だと思われる。アメリカから 1 年遅れていないわけだからすごいものだ。

余談に近い内容だが、勘違いしやすいので書いておくと、この掲載された増刊は年間 Ah!Ski。

後に年間ア・スキーがエイプリルフール増刊号として本当に発売されるようになるが、最初のうちは雑誌内雑誌で、表参道アドベンチャが掲載された号も雑誌内雑誌だ。ちなみに第一号は 1981 年で "**EARTH TREK**" が掲載されていたりする（自信なし）。



プログラムはアセンブラのダンプリストを入力しなければならなかったのだけど、これがとんでもない最密充填ダンプリストとかいう代物で、入力するのは超きつかった。

そして、このダンプリストで初めて"Check sum"が登場した気がするのだけど、ここらへんをフォロー出来る人はいないだろうか…いないんだよね…

加えて書くと、1983 年のア・スキーでは『**南青山アドベンチャ**』という名前の新しいアドベンチャゲームが登場するのだけど、これは当時出たところだ



南青山アドベンチャ

った rogue like な表示が行われている。作者は rogue の影響を受けた可能性が少しはある気はする（だが STAR TREK のショートレンジセンサーであった可能性も否定出来ない）。

また IBM-PC 用に発売された microsoft adventure は「海外ではビジネス用に発売されたハードでも知的に楽しめるアドベンチャが発売されるのだ」というような内容の記事がアスキーに書かれたりした。

そして次々と（商用）アドベンチャゲームが登場するのだけど、日本のアドベンチャゲームはアメリカのアドベンチャゲーム以上に言葉の壁に激しく当たることになった。

これは英語と日本語の単語と文章構造と使われている文字の多さの違いのせいだ。

英語はとにかく主語＋動詞、例えば"**get driver**"で意味が通じるが、日本語は「**トル ドライバー**」か「**ドライバー トル**」か、それともはたまた「**ドライバ トル**」か…とにかく表記も入力もワケがわからなくなってしまう。

しかも日本語にはさらに大きな問題があった。

初期の PC では漢字を扱うことが全く出来ず、使えるのはアルファベットとカタカナだけ。ひらがなすら使えなかった。

漢字は当時はオプションで特殊な ROM（漢字 ROM と呼ばれ、たいてい拡張ボードの形だった）が必要で、なおかつ途方もない値段だった（当時の中心機種である NEC PC88、初期の PC98 シリーズ、富士通の FM シリーズなど）。漢字がオプションでなくなったのは PC-88Mk2 SR および PC-9801E/F シリーズが発売されたあたり。

漢字がそんな状態なのだから、もちろんまともな日本語変換もなかったし、だいたい漢字でメッセージが表示される事もなかった。そして書いたとおり文法解析が難しかったのもあって『**ドライバトル**』で『**ドライバトル はわかりません**』なんて返事が返って来てしまうことになる（正確には表示されていたのは「ドライバトル ハ ワカリマセン」だが）。

日本語入力では使い物にならないとなれば英語。今度は単語が分からない。つまり日本語では入力が難しく、英語では単語がさっぱりわからない。

結果として、日本ではアメリカ以上に**アドベンチャーゲーム＝理不尽な言葉探し**というイメージを与えるジャンルになっていた。

そして英語以上の文法解析の難しさと漢字かな交じり文、同音異義語の多さから infocom の登場は望むべくもなかった

この閉塞状況に決定的な解答を与えたのが堀井雄二氏。

氏は『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』（1984 / PC-8801 & PC-6001 / アスキー）で選択メニュー形式を作り出したのだ。



PC-8801 版の途中に出るタイトル

なお、これは明らかに Wizardry か Ultima のアイテム系のメニューから思いついたと思われる。構造が同じなのだ。

あまり言われないことだが、選択型アドベンチャは完全に日本オリジナルのスタイルだ。アメリカのようにキーボードが普及していない、アルファベットでない文化がこれを生み出したのだけど、結果としてはコンシューマへの移植が可能などのメリットも多々現れることになる。

ところでコマンド選択式の最初は『ポートピア連続殺人事件』（1983 / PC-6001&PC-8801 / エニックス）と良く勘違いされているが、オリジナルはキーボードから入力する方式で、ファミコン版で選択方式になった。

ただし、コマンド選択式を堀井氏が思いついた理由の一端はパソコン版に出ていると思う。

というのもオリジナル版では、良く使うコマンドがフ



下のファンクションキー文字列に注目  
ファンクションキーに登録されていて、ファンクションキーを押すだけで入力可能だった。このアイディアからコマンド選択式へは一歩だし、堀井氏はポートピアをプレイしたときには既にAPPLE版のWizardryをプレイしているのも確かなので、この2つが組み合わさって出来上がった方式なのだろう。

実際オリジナルのポートピアをプレイしたとき、ファンクションキーから大半のコマンドが入力可能なのでものすごくプレイが楽なのに感動した。

なお、これは推測に過ぎないと明言しておくが、ポートピアで使われた同行しているヤツに命令する形式は、多分堀井氏の創作ではなく、ペンギンソフトウェアの "**The Quest**" (1983 / AppleII) ではないかと思う。



APPLEII 版。ひでえゲームだったよ

これは自分は勇者と一緒に旅をする参謀役という設定で勇者にいろいろ命令を与える形でゲームが展開していく。作っている途中でこれを見たと考えたと、とても理解できる。ただし最後のトリックは間違いなく堀井氏のオリジナルだと思う。他で見たことはないし。



いずれにしても――

## 『選択肢を選ぶだけで謎が解ける』

これは疑いもなく決定的な方法だった。

そして選択肢方式で、ユーザーは言葉探しを忘れ、謎解きに専念出来るようになったが、結果として、これは違った形の大きな問題を引き起こした。

選択メニュー方式は**理屈の上ではコマンド総当たりで解ける**。テンキーをバンバン叩くだけでサルでも解けてしまうゲームになってしまう。

パソコンでは選択肢の入力はテンキーを使うものが多く、そしてアドベンチャはコンシューマ機が大容量化するまでパソコンの物だった。

謎が難しくなると（そして選択肢が増えると）プレイヤーは謎を解こうと考えるのではなく、総当たりで機械的に謎を解いてしまう事が出来、そして下手に謎について悩むぐらいなら、その方が楽なのだ。

そして機械的に解いてしまわれたのでは、とても楽しんでプレイしたと言えるようなものではない。

言い換えれば、機械的に解かなければ分からないような謎は避けなければならないが、これは逆に謎の難易度が低下することになり、簡単に解けてしまうことになる。

言葉探しがなくなった分、お話と謎解きに集中出来るというと聞こえはいいが、ゲームのプレイタイムや難易度の観点からは選択肢方式は問題だらけだった。

だいたい当の堀井氏自身がこの問題はわかっていたのだと、初代 88 版の『オホーツクに消ゆ』は「はまり」が用意されている。

これを解決しようと、さまざまなメーカーがさまざまな方法をテストしていた。

オホーツクに消ゆの初代 88 版のマニュアルには僕の名前が記載されているが、これは圧縮アルゴリズムとグラフィックエディタとプロテクトに関わっているからで、ゲームには関わっていない。

例えば『**スナッチャー**』（コナミ/1988）ではアクションシーンと若干の文字入力を加えることによって推理の必要な部分やアクションシーンを演出しようとしていたし、『**J E S U S**』（エニックス/1987）では音階を入力させること、パズルゲーム（文字通りパズルゲーム）を入れることによって、やはり謎解きと緊張感を演出しようとしている。

マルチエンドもあった。それを売りにしたゲームを期待して買ったらダメダメで凹んだ覚えがある。

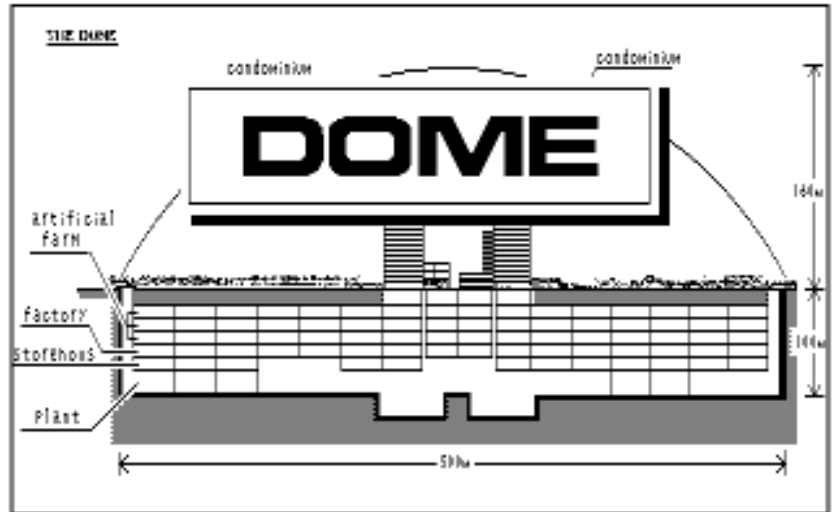
というように、様々なメーカーがいろいろなアプローチをしていたのだが、この中で、他とは大きく違うアプローチをしたメーカー（ソフト）があった。

それがシステムサコム制作、故多摩豊氏・ゲームデザインの**ノベルウェアシリーズ**(1988)。

他のアドベンチャゲームが選択式メニューを使いつつゲームとして謎解きを演出しようとしていたのに対し、氏は逆の発想でノベルウェアを作り出した。

簡単に言えば、氏は文字情報を多くして、読みごたえを出す代わりに選択肢を絞り、なおかつ、プレイする時の選択肢によってゲーム展開は変化し違うエンディングに行き着くこともあるアドベンチャゲームを作り出したのだ。

これは氏に直接聞いたことではないが、氏のストーリーテリングに対する思考と当時流行していたスティーブジャクソンのゲームブックなど



第一作 "DOME"

が頭の中で組合わさった結果だったのだろうと思う。

ここで初めて、ストーリー、それもどちらかという  
と、小説のような読みごたえのあるストーリーを主題  
としたゲームが登場することになる。

そして、これこそ今の日本のアドベンチャの主流を  
なす選択肢方式・ストーリー型アドベンチャゲームの  
元祖中の元祖だ。

スタートは同じで、ストーリーがツリー構造（完全なツリーではない）になっていて、選択肢によってストーリーが変化すること、絵が挿絵的な使い方であること（文字がメイン）、効果音がゲーム的に使用されることなどなど…似ている部分を取れば枚挙のいとまがない。ゲームの基本構造的には、ここで出来上がっていると言っても間違いでないほどだ。

では、当時の閉塞感のあったアドベンチャーゲームがこのノベルウェアでブレイクしたのかというと…これが全然。

なぜか？

答えはファミコンと RPG にある。

ノベルウェアが登場した時代はファミコン全盛時代。なおかつ RPG も大ブーム（ドラゴンクエストⅢは1988）。既にアドベンチャが主流の時代は（いったん）終焉を迎えようとしていたのだ。

この時代にあって、ノベルウェアはあまり評価されることなく消えていくこととなった。

ちなみに多摩氏がシナリオまで書いた作品を挙げておくと『ソフトでハードな物語』、『38 万キロの虚空』の2作である）。

だが、アドベンチャは…1990 年代になって、違った形に姿を変えて行こうとしていた。

ここには推測が入っている。

故多摩氏がノベルウェアを 2 作作ったのは事実で、企画 & ゲームデザインに絡んでいたのも間違いない事実で、ノベルウェアというアイディアを良く理解していたのも間違いないし、ゲームにおけるストーリーテリングなどに深い関心を持たれていたのも事実だが、ノベルウェアというアイディアが、どこまで多摩氏のもので、どこからがシステムサコムモノなのかは、わからない。

ただ DOME（第一作）から関係しておられたので、中核にいた人でほぼ企画者なのも間違いないのだが…

両者がお互いに影響を与えあって出来た作品なのは間違いないと思う。



日本で、パソコンを主力としていたアドベンチャは、RPG とファミコンの波に押され、消えてなくなるかに見えたが、それが生き延びた原因は2つある、と僕は考えている。

一つが PC エンジン。そしてもうひとつがアダルトゲームだ。

まずアダルトゲームについて。

第一にアダルトゲームはパソコンだけのものだ。

題材が題材なのでコンソールでこれが公式な形で出たことは極めて少なく、少なくとも主流になったゲームマシンで普通に発売されたことはほぼない。

だからパソコンで生きていかざるを得なかった。

これは今でも基本的には変わらない…どころか、今ではコンソールゲームの開発をメーカーの許可なくやるのは、ライブラリなどの都合上、実質不可能なので、ファミコン時代にあったハッカーのようなメーカーは今ではありえないと考えていい。

加えて、ことアダルトゲームに関しては、当時はパソコンが画質と容量の点で圧倒的に有利さを発揮するジャンルだった。

当時の家庭用コンソールゲームマシンの解像度はせいぜい 256\*240 程度。色数だけはそれなりに勝負できたが、解像度があまりに違いすぎた。おまけに画面は RF 接続が当たり前で、ビデオ接続すら珍しいのでは、画像のクッキリさでも勝負にならない。

加えて、当たり前のことながら、女の子の絵はたくさん入っていた方がいいに決まっている。となるとフロッピーディスクが標準化しつつあったパソコンの方が容量的に絶対的に有利で、ROM ベースのファミコンでは相手にならなかった。

当時のファミコンの ROM はメガ ROM でも 128 キロバイト程度。4 メガでようやく 512 キロバイトで、フロッピーディスク 1 枚半ぐらいってことになる。

だから大きな裸の女の子の絵が出せるパソコンは、アダルトゲームの生きていける環境であり、かつ絶対的な強さを持った環境だった。

そして、当時のアダルトゲームは『天使たちの午後』(1985/JAST)の大ヒット以降、アドベンチャーゲームが中心で、これにプラスαとして少しアクションやRPGがある状態だった。



初代天使たちの午後



ドラゴンナイトタイトル

これが 1989 年の『ドラゴンナイト』(ELF)の大ヒットによって、美少女ゲームと名前をつけかえたアダルトジャンルのパソコンゲーム群はアドベンチャーゲームを主力としつつ

も、RPG やシミュレーションゲームまで含む一大ジャンルになっていく。

1989 年ごろからテクノポリス主導だったと思うのだけど、アダルトゲームという表現ではなく美少女ゲームという表現が良く使われるようになった。

しかし反面、パソコンアダルトゲームはコンソールと比べると市場が小さく、どうしてもニッチなものにならざるを得なかった。

大ヒットが 10 万本のオーダーでは大きな市場とは言えない

結果として、作るのに手間がかかるシミュレーションや RPG より、ストーリーが見せやすく、1 枚絵がそのままシーンになり、比較的予算を抑えやすいアドベンチャーゲームが主流の座を降りることはなかった。

そして、このアダルト系は、コンソールのいくつかの要素と結びついて違った形のゲームを最終的には生み出すことになるが、それはあとの話だ。

そしてもう一方の PC エンジンに話は移る。

PC エンジンがアドベンチャーゲームに果たした役割は簡単で **CDROM を利用した、従来の ROM やフロッピーでは実現不可能だった莫大な量のグラフィックとオーディオを使用したアドベンチャーを作ることが可能にして、実際にプレゼンテーションしたことだ。**

PC エンジン是世界初の CDROM 搭載ゲームマシン。

具体的にはハドソンのデジタルコミック（名前はデジタルコミックではないが、実質的には『コブラ 黒竜王の伝説』（1989）からによってアドベンチャは違った形の生き延び方を始めるのだが、では、このスタイルはどのような物だったのか？



PC エンジン CDROM 初期作品

実はこれはゲーム的にはほとんど見る物はないシリーズだった。

ありていに言ってしまえば、簡単な総当たりすれば誰でも解ける選択メニュー型アドベンチャゲームにCDROM の容量を利用して多量のグラフィックとオーディオ（主に音声）を付け加えることによって、ボリューム感を出し、満足感を与える方式だった。

アニメベースの声優は TV シリーズと同じにすることで、アニメ作品のファンの取り込みを狙う作品が多かった。

結局、PC エンジンのデジタルコミックは**オーディオとグラフィックを増やせば、ゲームとしては簡単なアドベンチャでも、それなりにユーザーは満足する**という、この極めて簡単な、しかし重要な、極めて重要な事実が確認出来たシリーズでしかないが、少なくともアドベンチャの新しいあり方に、一定の役割を果たしたと意味では価値があったのは間違いのないところだろう。

後世に大きな影響を与えたとは言いがたいが、CDROM の使用例で当時話題になったものに、データウェストが発売した FM-TOWNS 上で作られたサイキックディテクティブシリーズ(1990)やマッキントッシュの CDROM で発売された初期のマルチメディアと呼ばれたポイント & クリック型のアドベンチャ(？)ゲーム "The Manhole" (Activision / 1989)といった作品があったことについては言及はしておきたい。



パソコンでのアダルトジャンルとPCエンジンなどの一連の流れにより、アドベンチャがまだメジャージャンルに踏みとどまっていたところに登場したのが、チュンソフトの『弟切草』（1992・SFC）。

このソフト、大ヒットを飛ばしたが、いくつかの非常に新しい大きな工夫が入っている。

それは、SFCの音源をうまく使ったことではなく、挿絵的な絵をキレイにしたことでもなく、宣伝がうまかった（のは事実だが）わけでもない。

まず、その1。これが最も重要でゲームとして最も目を引く部分だが



SFC 版パッケージ

### 選択肢＝ストーリーの展開

としたことだ。

以降のサウンドノベルの亜種など、およそあらゆる選択メニュー・マルチエンド型アドベンチャーゲームに決定的な影響を及ぼしていて、そして、**これ以前のメジャーなアドベンチャーゲームに事実上存在しない要素**がこれだ。

と、ここでメジャーと書いているのは、マイナーで良ければ、様々なアダルトゲームやパソコンアドベンチャーに既に『弟切草』に見られる要素は何度も登場しているからだ。

なぜなら『弟切草』のスタイルの源流に遡ると、基本的には1985年ごろに大ヒットしたゲームブックをコンピュータに持ち込んだモノとみなすことが出来る。

そしてゲームブックのスタイルは容易にパソコンやゲームマシンに持ち込むことが出来るので、当然のことながら、当時のアダルト・一般パソコンアドベンチャーでも、コンソールでも試されているが、弟切草以前に、これらがヒットして、定着したことはなかった、と考えていい。

つまり**ゲームブック形式は、テレビゲームの世界では、当時は（なぜか）メジャーになれなかったスタイルだったのだ。**

では**選択肢＝ストーリーの展開にしたことのどこが新しかったのか？**

『弟切草』以前の常識的な（つまりメジャーな）選択メニュー式アドベンチャーゲームでは『オホーツクに消ゆ』で確立された**見る・移動・話す・調べるなどの標準メニュー**があり、それらのメニューの選択を組み合わせることでフラグが立ち、新しいシーンに進める形だった。

シナリオ構造的にはそこから脱却したノベルウェアでも見る・話すといった標準メニューが存在するのは変わらず、その意味では見かけは従来のアドベンチャーゲームと全く変わらなかった。

ノベルウェアも後期のものになると「ほぼ『弟切草』スタイル」と呼んでいい形に行き着くので、これまたマイナーながらも『弟切草』形式に先にたどり着いた作品といえる。だが、ノベルウェアの中で最もメジャーな作品といえば、第一作の『DOME』と第二作の『ソフトでハードな物語』で、そしてこのどちらもノベルスタイルとは言いがたい。

また先ほど書いた通り、他にもPCゲームのいくつかは、かなり『弟切草』っぽいスタイルに到達している。

分かりやすく、過去主流だったアドベンチャーゲームの架空の例を出してみよう。

女の子が部屋にいるシーンがあるとする。従来型のアドベンチャーでは「**女の子が部屋にいる**」などと表示される。

一連の標準的なメニューがあり、メニューには、左のような感じで RPG などと似たコマンドがある。そして、たいいのコマンドは選択すると「何を」というサブメニューが登場する。

> 見る  
調べる  
取る  
移動

例えば「**見る⇒女の子**」と選択すると「**女の子はブローチをつけている**」などと表示され、ブローチが見るのサブメニューに登場する。

「**見る⇒ブローチ**」⇒「**ブローチはちぎって取れそうだ**」などと表示され、ブローチが調べるのサブメニューに登場する。

「**調べる⇒ブローチ**」⇒「**何するの！ 女の子は怒りの表情で M-16 を構えると、君を撃った**」

というように、弟切草以前のアドベンチャーはいくつかのプレイヤーの行動を示す標準コマンドが存在し、それらを使ってプレイヤーの汎用的な行動を示すことでゲームは進んでいた。

選択式アドベンチャーゲームのルーツになったテキストアドベンチャーの"go north"を「移動」⇒「北」と置き換えたから、このようなメニュー形式になっているわけだ。

これに対し『弟切草』では、例えば

「どっちからにする？」

A. 「こっちだ！」

ぼくらは勇ましく最初のドアへ歩き出した。

B. 「そっちかな？ そっちから見てみる？」

ぼくは恐る恐る次のドアを開けた。

**メニューを選択すること＝次の行動＝ストーリーラインを選ぶものとし、なおかつ選択肢は、それぞれのシーン専用としたわけだ。**

このように、常に**選択肢＝次のゲーム展開**まで徹底して成功したメジャーなアドベンチャーゲームは『弟切草』が元祖と考えていいだろう。

次にすごかったのが**普通の意味のゲームオーバーをなくしてしまった**ことだ。

お笑いだろうとシリアスだろうと、イマイチだろうと、ともかくなんらかのエンディングにたどり着くようにした。

すなわちマルチエンドの導入だが、これまたマルチエンドならこの当時既にあったし、驚くほどのものではなかったが、『弟切草』以前のマルチエンドは**「ひとつのグッドエンドと複数のバッドエンド」**とか**「ひとつのグッドエンドと複数のノーマルエンド、あといっぱいゲームオーバー」**なんてのが普通で、正解を探す印象が強かった。

だが『弟切草』では、**すべてのエンディングは並列であり、どれがお気に入りかはユーザーに任せる、**という考え方を打ち出した。

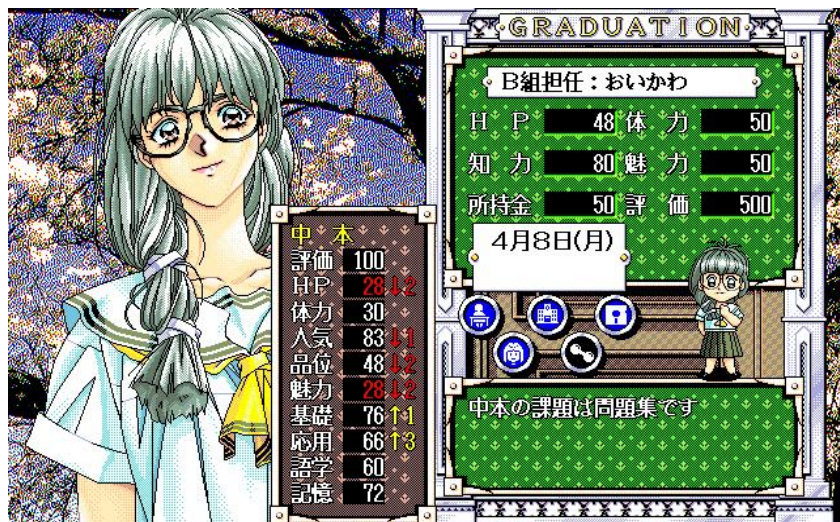
また、ここに至るまでアドベンチャゲームはノベルウェアですらゲームオーバーがあった



なお複数エンディングがあり、どれがベストというわけではない、というスタイルは1991年に衝撃的なデビューを飾り、パソコンでとんでもないヒットを飛ばし、そのあとコンソールなどにも移植される、あの『プリンセスメーカー』がメジャーにしたと思われる。



初代プリンセスメーカー (PC-9801 版)



初代卒業 (PC-9801 版)

そして『弟切草』と同じ 1992 年、『卒業』、『同級生』という2つの大ヒットタイトルによって、これがさらに「ヒロインごとの専用エンドがある

という流れと繋がり、あの『ときめきメモリアル』(1994/PC エンジン CDRom)に向かっていく。

そして、選択肢＝ストーリーラインでかつ選択肢をそのシーン専用の選択肢とすることと、必ずエンディングまでたどりつくという2つによって初めて可能になった、従来のアドベンチャにはほぼ存在しなかった革命的ともいっていい要素が

**選択肢が複雑に絡み合っていて、プレイする度に新しいストーリーラインが出てくる。**

選択肢、すなわちストーリーの展開としたことで、簡単に（作り手側のリソースは必要だが）新たな選択肢を追加可能になった。

さっきの例の選択肢なら

C. 「どっちにしようか…」

僕はドアの前で途方にくれた。

D. 「と、見せかけて上だ！」

僕はシャンデリアに向かってジャンプした。

E. 「待て！ これは孔明の罠だ！」

僕は彼女に囁くと、あたりを見回した。

こんな風にいくらでも作ることが出来る。

つまり、**プレイするたびに新たな選択肢が登場し、新しいストーリーラインが登場する**（もちろん上限はあるが）、これこそがサウンドノベル以降の小説系アドベンチャーゲームの最大の特徴だ。

選択式のアドベンチャーゲームの最大の問題点だった選択していくだけで終了に至る問題を逆用したわけだ。

これは実はアドベンチャーゲームとしてはとんでもない革命だった。

なぜなら**アドベンチャーゲームの最大の問題点の一つが一度プレイしたゲームを再プレイする意味が極端にない**ことだったからだ。

例えば本を再読するとき、読みたい箇所を拾い読みすることがよくあるわけだけど（DVD などであれば映画でも同じ事が出来る）、もちろん、そんなことはアドベンチャーでは出来ない。つまり最初から最後までやらざるを得ないゲームでは、本や DVD のような楽しみを提供することは出来ない。

セーブデータはしおりのようなもので、拾い読みではない

しかもアドベンチャーゲームは特に PC エンジン以降、リッチな方向、すなわち絵や音やアニメを入れて豪華にすることで満足度を出す方向に進んでいたのも、とばし読みがしづらい構造になっていて、好きなところだけを拾い読みしながらスキップしていくのも難しかった（面倒、が正しいが）。

パソコンで発売された『アンジェラス』（1989）や、ファミコン最後期の『メタルスレイダーグローリー』（1991）など、1989～1992 頃のアドベンチャは「映画のような」という枕詞を付けたがるゲームだった。

ところが『弟切草』はほとんどの問題を一挙に解決した。なぜなら絵は挿絵的なもので（意図的だと思う）音声はないから、知っている（既読の）ストーリーラインはスキップ可能。拾い読みはさすがに出来ないが、これのおかげで読み飛ばしが楽になった。

しかも選択肢が増やすことでリピート性を出すと同時に一定以上選択肢を出すと、さらに新しいゲームモードが登場するといったやり込みまで加え、まさに隙なく改良した。



結果としてサウンドノベルはアドベンチャに手軽さ・リピート性・コレクション性を加えることに成功し、ゲームとしての寿命を大きく伸ばし、新しいディスプレイの上で読む文化を作り出すことに成功したわけだ。

この文字文化…というか小説系・マルチエンド型・選択肢方式・後戻り不可アドベンチャゲームの構造はグラフィックだろうと、オーディオだろうとなんだろうと、およそコンピュータゲームのどんなスタイルにでも移植することが可能だったので、以降、かなりいろいろなスタイル、例えば『やるドラ』（アニメ+サウンドノベルまがい形式）や、さらにそののちの『風のリグレット』（音のみのサウンドノベル）などが当時登場することになった。

そして、もう一つ重要なことがある。

それは『弟切草』の与えたインパクトによって、**日本のアドベンチャーゲームはストーリーラインを追うゲームに明白に立ち位置を変えた**ことだ。

与えたインパクトと書いているのは、何度も書いていることだが『弟切草』の本当にオリジナルな要素と呼べるのは、プレイするたびに新しい選択肢が登場し、ストーリーバリエーションが増えることで、他のほとんどすべての要素はそれより前に登場しているが、それを決定的な形で紹介したのは『弟切草』だからだ。

『弟切草』以前のアドベンチャーはプレイヤーがマップを移動して、誰かと話したり、アイテムを拾ったり、パズルを解いたりするゲーム…いわば行動のゲームだった。

コマンドを実行する＝行動で、その結果にストーリーがついてくる。だから、例えばフラグが立たなくなるような選択ミス、つまり意味のない行動をプレイヤーがしていると、話が進まなくなってしまう。

同じセリフしか喋らなくとも「話す⇒女の子」を選び続けることだって出来る



ところが『弟切草』では、前述したようなプレイは出来ない。

選択肢を選ぶこと＝ストーリーを進めること、で、ほとんどの場合、ループすらせず、ストーリーは進んでいく。

つまり『弟切草』以前のアドベンチャは、プレイヤー（ほぼプレイヤー＝ゲーム内の主人公）がマップを移動したり、アイテムを拾ったり、誰かと話したりすることで、なんらかの具体的な物理的な行動を行い、その結果、ストーリーが進んだり、進まなかったりするゲームだったが、『弟切草』はプレイヤー≠ゲーム内の主人公とし、プレイヤーの位置をストーリーラインのコントロールを行う神の視点に置くと同時にアドベンチャゲームをキャラクターが行動するゲームではなく、ストーリーラインを選択する、言い換えると、ループや詰まりのないゲームに変身させたのだ。

ここで、少しどうして「メジャーであることをどうして重視するのか？」について書いておきたい。

メジャーであることは、後のゲームに決定的な影響を及ぼすか否かを決める、とても重要な要素だからだ。例えば、後で書くがバイオハザードも FFVII も、どちらも海外の PC 市場でとてもメジャーなゲームだった Alone in the dark を思い切り下敷きにしている。これはもちろん Alone がメジャーだったからだ。そして、結果、Alone の手法は一時、まさに標準的な技法として一般化していた。

反面、「これは凄い」と思ったゲームでもメジャーになれなかった結果、後のソフトにはほとんどなんの影響も与えていないことは普通にある。

つまり「一定以上の数が出なければ、インパクトにならない」のはほぼ疑いもない事実なのだ。

そして、ここで日本のアドベンチャは欧米のアドベンチャと決定的に分かれることになった。

欧米のアドベンチャーゲームは、アクションアドベンチャーの章で書くが、テキストベースからキングスクエスト(ポイント&クリック)→アローン(バイオハザード)方式と、ミステリーハウス型グラフィックアドベンチャーからテキストを出来るだけ排除したスタイルで描く"MYST"方式などに進化し、**日本のような徹底的にストーリーラインを追うことに特化したスタイルのゲームは今に至るまでアドベンチャーとして主流になったことはない。**

もちろんストーリーが高い評価をされたゲームなんてのはいくらでもある。だが、そのストーリーは少なくとも日本人が「アドベンチャーゲームのストーリー」と聞いた時に思い浮かべるストーリーと言われるものとは、明らかに若干外れている。

アドベンチャーとしてと書いたのは、アドベンチャーでないなら、HALO や MOH (メダルオブオナー) が生み出し、ギアース・アンチャーテッド・COD などに繋がる演出とストーリーラインでゲームを見せる TPS/FPS が(シングルモードは)ストーリーを見せることに集中するゲームになっているからだ。

言い換えるなら『弟切草』の登場により日本のアドベンチャーゲームはアメリカ発のオリジナルの影響から全く離れた、完全な独自のモノになったと考えていい。

だが弟切草をコピーしたゲームはそれなりに SFC などでも現れたが、コンソールでは大きな潮流になることはなかった。

これには理由はいくつかある。

まず、当時の SFC ユーザー…というかコンソールゲームにとってのメインコンテンツは RPG であり、格闘ゲームであり、アクションゲームであり、どちらかというテキストを読む文化は異端だった、というのがひとつ。

そして、もうひとつは…これは大きかったと思われるのが 1 画面に表示できる文字量とフォントの質。

当時の家庭用ゲームマシンの解像度はせいぜい横 256～高解像度でも 384 程度。それなりに読めるテキストなら、横 16 文字以下程度になるから 1 画面あたりに入る文字量が少なすぎたし、フォントもガタガタで読みやすいとはいいがたいものだった（少なくともキレイとはいえないものだった）。

つまり、あまり文字を読むユーザーがいないうえに、文字を読むのを好む人たちには、イマイチアピールしきれないのが SFC などでのノベル系ゲームの実態だったのだ。



だが、このサウンドノベルの系列のアドベンチャゲームが極めて大きなジャンルになったのが PC ゲーム、具体的にはアダルトゲームだった。

まずアダルトゲームは PC がターゲットで、PC は専用 RGB モニタ、さらにワープロなどの実用要素から、当たり前だが、漢字かな混じり文で横 40 文字ぐらいは出せるのが普通で、かつ漢字も問題なく使えたので、テキスト的な問題は極めて少なかったハードウェア的な部分を前提にしたうえで、1992 年当時の事情から書いていこう。

アダルトゲームは大きく分けると『弟切草』当時(1992)の主流は（従来型）アドベンチャゲームとそれ以外のジャンルだった。

アダルトゲームは「ナンパジャンル」と呼ばれるジャンルの存在やアドベンチャの歴史の長さ、さらにフロッピーの容量における優位性などから、マルチエンドはサウンドノベル以前から普通に存在した…が、もちろん当時、メジャーなものとは言いがたかったし、第成功した、と呼べる作品もなかったと思う。



これがエルフの『同級生 1』(1992)で、極めてストーリーラインが強い、ドラマチックなゲームがアダルトゲームで成り立ち、しかもヒットすることがわかり、その延長の『同級生 2』(1995)の大ヒットで、ドラマのあるゲームにアダルトゲームは一気にシフトする(今で言う泣きゲーといった考え方の萌芽でもある)。

『同級生 1』は、現在のいわゆる「ヒロイン専用ルート」を確立した…とまでは言えないがストーリー付き複数ヒロインゲームを決定的にした作品なのは間違いない。

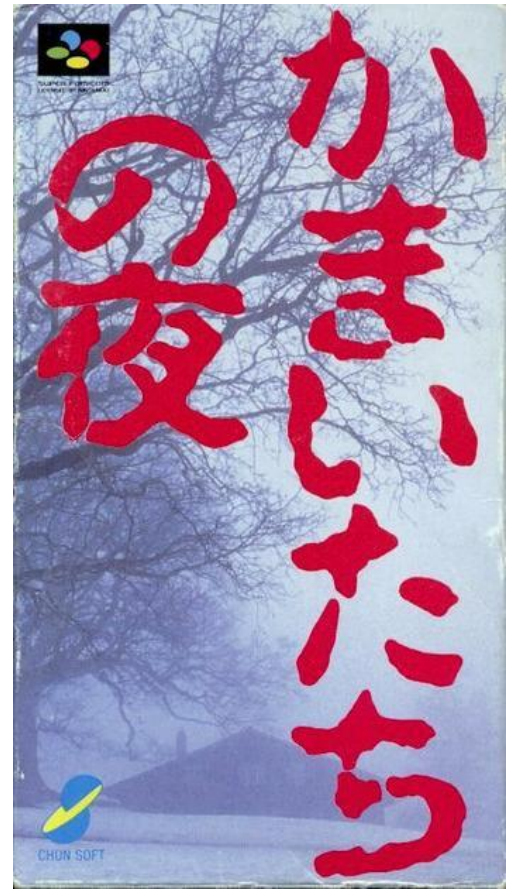
『同級生 1』ゲーム内の自由度は一見高く見えるが(実際に、どのようなプレイをしても良い)、反面、複数いるそれぞれのヒロインにしっかりとストーリーがあり、ヒロインとハッピーエンドになるためには、ヒロインのストーリー攻略をカッチリ行うことが必須になっている。すなわち一見するとプレイ自由度は高いが、現実にキャラクタを攻略しようとするとはストーリーをプレイすることになるゲームだった。

それが故に『同級生 1』をストーリーラインが強い、ドラマチックなゲームであると定義しているわけだ。

と PC の事情を簡単に説明したところで、『同級生 2』の発売される少し前に、サウンドノベルの第 2 弾『かまいたちの夜』(1994)が発売されていた。

そして、この 2 つの流れ、つまりドラマ重視のアダルトゲームと全画面にテキストが表示されるサウンドノベル形式を組みあわせて、ビジュアルノベルという名前で発表されたのが『雫』(1996/Leaf)だ。

とはいっても、これと次作『痕(きずあと)』(1996)は、同人誌の作者などの一部のコアなファンの間で話題となるが、大ヒットとは間違ってもいえない状態だった。



SFC 版パッケージ

言い換えるなら、僕の考え方では、この 2 作はゲームシーンには大きな影響を及ぼしている可能性が低いわけだ。

これを劇的に変化させたのが『To Heart』（1997）。これは PC 用ソフトとしてはとんでもない大ヒットをし、PC ゲームの世界にビジュアルノベルという、サウンドノベルから派生した言葉を定着させ、主流にのし上げる原動力になった。



流れを決定づけた PS1 版

と同時にドジっこメイドロボを一般化したオーソリティだと思う

しかもこれは PS1 に移植され、ギャルゲー＝選択肢つきノベルゲームという決定的なイメージを作りだし、当時残っていた最後の育成型ギャルゲーのブームを終焉させたゲームでもあったと思っている。

ところで PC アダルトゲームを「エロシーンを抜いて（マイルドにして）移植する」最初は、エルフの『ドラゴンナイト II』（PC エンジン、1992）。そして近年（2008 年ごろから）猛烈に増えている。

ちなみにノベルゲームは全画面を使ってテキストを表示し、アドベンチャーゲームはウィンドウの中にテキストを表示するなんて説明をどこだったかで読んだことがあるが、ウィンドウ内のテキストであろうとなかろうと、アドベンチャーの歴史に照らして考えれば、**ストーリーを追うのが主体で、マップなどは副次的なものでしかないゲームがノベルゲームで、移動してアイテムを集めたりキャラクタと話をする事で、ストーリーを進める「行動ありき」のゲームがアドベンチャー**だと、現在ではいえるだろう。

もちろんこの定義も完璧では全くないが、源流を考えれば少なくともマシな定義なのは確かだ

ところが面白いことに、パソコンからの移植で大ヒットした、まさに恋愛ゲームはノベルゲームだと決定づけたと僕が考えている『To Heart』は、なんとマップがあるゲームで、ノベルゲームと従来型…というか『同級生』型に遥かに近いゲームだったりするわけだ。だからこそ、当時のコンソールユーザーに受け入れられたのかもしれない。

これは実はアダルトゲームメーカーにとっては信じられないくらいありがたいことだった。

というのも、この手のノベル型ゲームはいいシナリオを書けるシナリオライター、それなりの実力のある絵描き、それなりのスクリプトエンジン（ゲームエンジンの一種）がそろえば制作することが可能（音楽は完全に外注が可能なもの）、言い換えるなら、**比較的低価格（少人数）で制作することができる。**

そしてアダルトゲームメーカーの大半は本質的には少人数の会社であり、体力がない。

だから歴史が長く自社内にエンジンを持っているアダルトゲームメーカーならいざ知らず、新規にアダルトゲームを作ろうとするメーカーや同人サークルにとって、このノベル形式は福音だった。

なにせジャンルもなににも、なんでもありで小説っぽい読ませる方向性で、比較的低価格にゲームを作れるのだから当たり前だ。



しかも書く根性さえあれば、作家がほぼ一人でゲームを作ることにも出来る、言い換えるならノベル形式は少人数で、作家性の強いゲームを作ることが出来る形式だ。

これは『FATE』や『ひぐらしのなく頃に』といった作品で明らかだろう。

そしてアダルトゲームにおいてノベル形式は恐ろしく一般化することになり、現在でも間違いなく主流だが、この10年ほどで、驚くべき変化を「ノベルゲーム」は起こすことになる。



ひぐらしのなく頃に

ノベルゲームはテキストを読ませるゲームで、ストーリーラインを追うゲームだ。

もう少し正確に書くならストーリーラインをテキストで追いながら、ユーザーをグラフィックとオーディオで盛り上げるゲームといえる。

そのためストーリー上、分岐する必要がないところでは分岐せずにストーリーは進むことになる（まさにクリックゲームだ）。だから、例えば、画面数換算で数十画面も選択肢が存在しないゲームなんてものが成り立ちうるし、実際に普通に売られている。

では、これが極限まで進むとどうなるのか？

**選択肢がない、という選択がありえる**



これを果たしてゲームと呼ぶのか？ と質問されたら、僕の定義からは違う。

なぜなら、僕の定義では――

ゲームは最低限、なんらかの理解可能な（論理的な）ルールを持ち、そのルールに基づいたユーザーの選択があるもの

だから、最低限のルール、選択がなくなってしまう。

これは故・多摩豊氏と結構議論した話題で、僕は最終的には2時間の映画の一番最後にひとつ選択肢があり、それを選択すると変化が生まれるなら、それはゲームだが、ないものはゲームでない、つまりユーザーに（続きを読まない以外の）選択が委ねられている部分がひとつでもなければ、ゲームではないというのが結論だった。

だから僕の定義からは外れるし、加えて書くなら、たぶん英語圏の"GAME"という単語で捉える人間はすべからく、これは"GAME"ではないと否定すると思う。

つまり**これは「GAME」なのか？**と聞けば、**答えは「ノー」**だ。

だがだ。

**「ゲーム」なのか？** と質問するなら、これをゲームと呼ぶ人もいるだろう、とは思う。

ゲームではなく、新しいスタイルの読書だろう？  
と僕は（自分の定義から）思うが、それこそ定義の問題で英語の "GAME" ではない「ゲーム」ならば**「これをゲームです」**ということ出来ると思う。

かくして 1970 年代後半に洞窟探検と TRPG のセッションを元に登場したアドベンチャは、2011 年現在、ストーリーを語るための特殊な小説のようなものが登場するまで分化し、変化を遂げてきたわけだが…次の章では、再度時計を戻し、その変化のもう一つの極めて大事なもの、アクションアドベンチャについて取り上げていくことにしよう。