クローバースタジオ (販売はカプコン) が放つ、将来に語り継ぐべき名作。

~ 大神

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年	備考
	+	★★☆☆☆	2006	
	+	ーーーーー	2009	PS2 移植版、アレンジあり
	+	▲▲△△△	2009-2019	「絶景版」

現状 (2008 年 4 月) で､TOS の最大の一押しです。今をもってしても､このゲームを敢えて No.1 としています。

・平成 18 年度 文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門 大賞
・IGN Best of 2006 "Overall Game of the Year(いわゆる " 大賞 " です)"
・2007 年日本ゲーム大賞 優秀賞

といったように、国内外でも高い評価を受けたタイトルです。開発を担当したクローバースタジオはその後解散してカプコン内部に吸収された後、また新たな制作会社 SEEDS を結成しています。

ゲームの内容は､神の化身である白い狼 " アマテラス " を主人公とし､日本の神話や民話をベースにした " ナカツクニ " と呼ばれる世界を旅し、妖怪を退治しながら 世界に幸せを広げていく･･というものです。基本はダンジョンに入って「ゼルダの伝説」や「ワイルドアームズ」のような謎解きアクションをこなしていき、ダンジョン最深部にいるボスを倒す・・というスタンスになります。

アマテラスが神の御業を顕現させる手段が " 筆業 " と呼ばれます。どんなシーンでも筆業は使用可能で、その間 ゲームは停止し、落ち着いてアナログスティックで筆を走らせることが出来るようになっています。これで特定の模様を描くことにより、様々な特殊効果をその画面内に起こせるようになります。これが非常に独特の要素といえ、前評判を高める要因でもあったかのように思います。

･･つか単純にアマテラスの仕草に KO された人も多いです。操作をしないで放っておくと丸くなって寝てしまうのですが､そうなるまでの時間が普通に考えるより どう考えても短いですからねえ。でも､ボケるところでは 必要以上にとことんボケる アマテラスが､強大な敵に対して見せる姿は とても凛々しく神々しいのです。そのギャップが溜まりません。犬好きなら､オープニングを見るだけでも泣けるはず。

■ネイティブ・アドベンチャー

これがこのゲームに付けられたジャンルです。墨絵調の独特の絵柄と、それにマッチした筆業というギミック。それだけでオリジナリティーを充分に感じさせるものでした。

しかし、実際にプレイを始めてみると、もちろん その独創性には目を見張るものがあるのです

が、それ以上のものを感じ始めるようになります。ゲーム開始当初、アマテラスはその力のほとんどを失い、単なるボケ狼に近い状態です (笑)。ゲームを進めていくにつれて、各地に封じられたり隠れてたりした筆神たちを取り戻し、そのたびに使える筆業が増えていくのです。

さらにアマテラスの能力を上げる方法に注意してみてください。純然たる戦闘で妖怪たちを倒すと資金は増えるのですが、どんなに倒しても それで アマテラスの能力は上げられないのです。

では、どうやれば上がるのか？

それは世界中にいる動物や人々が幸せになった時・・なのです。慈母としてアマテラスは動物たちに餌を与え、困った人々を ちょっと不思議な力で助けたりもします。すると、幸せになった動物や人々から " 幸玉 (さちだま)" が発生します。これがいわゆる経験値となり、これを溜めることで アマテラスは力を伸ばしていけるようになります。

これはこのゲームのとても大切なポリシーではないかと思うのです。

最後までプレイした人なら誰しもが涙し、「最大の敵は (感動のあまり) 涙がボロボロこぼれて画面が見づらくなることだ」とまで言わしめたラストバトルに至るまで、そのポリシーが貫かれたこと・・それこそが、このゲームをプレイした人の心に強く印象付ける要因なのだと思います。そして、だからこそ、私も このゲームをまだ見たことの無い人に熱烈にプッシュしています。

■和の心

かなり極論になりますが、「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」などは、恐らく海外でも それなりのものが作れると思います (FF は実際海外で製作されたものもありますね)。しかし、断言できます。

大神は日本人でなければ絶対に作れません。

だからこそ、まだ見たことの無い方には 本当にお勧めしています。難易度は低めですので、アクションが大幅に苦手でない限りは、頑張ってクリアできるはずです。色々急ぐ旅ではあるのですが・・自分が取り戻したナカツクニの自然の美しさを是非満喫していただきたいのです。

人によっては、このゲームの欠点として その「難易度の低さ」を挙げることがあります。・・浅薄であると言わざるを得ません。元々 高い難易度を楽しむゲームではないのですし、アクションが苦手な人はやはり詰まる部分が それでも何ヶ所かあります。それなのに「簡単すぎる」と言い放つ人は、単に自分がアクション慣れしていることを誇りたいだけにしか見えないのです。

北海道で生まれ育ったこともあり、個人的にはアイヌ民話がここまでストレートにフィーチャーされたものを見れたことが望外の喜びでした。これは馴染みも深いので それなりに分かるのですが、ベースとしているものを出来るだけ壊さないように・・でも、大胆にアレンジされている・・その具合がとても絶妙です。

かなり細かいところまで行き届いた作品ですので、是非一度御覧になってください。ファミ通のクロスレビューで満点近くというタイトルです。あまりに高評価で逆に信じられなかったり、そもそも元から信じていない人もいるかと思います。仕方の無いことです・・。しかし、このタ

イトルに限っては それは誇張ではないと私自身は思っています。

■絶景版 (2025 年 追記)

2025 年になって、まさかの追記です。

このタイトルはその後新たなハードが出るたび「絶景版」というリマスター版が発売されており、今の現行機種でも楽しめます。

PS3・PS4・Xbox One・Switch・PC(Steam) ともはやハードを選ばずプレイする機会があると言ってよろしいかと。

(Wii 版もあるのですが、これは「絶景版」ではなく ED が「リセット」ではないなど、色々残念なのですが、現行機種であれば心配はいりません)

時々 YouTube 等で色々な実況者のプレイ動画を拝見していますが、今でもラストバトルの実況泣かせ (文字通り) は健在で、「やっぱりいつの時代でも皆感じることは同じなんだな」と感動してしまいます。

そういう自分もそんな実況を見て、分かっていても やっぱり泣いてるわけで。

ラストバトル BGM「太陽は昇る」は、ゲームミュージックとしての高い評価はもはや不動であり、その手前からの展開と BGM も最高の流れです。見たこと無い方には、本当に見て欲しい。(プレイ動画でも良いのですが、出来れば御自身の手で)

もうすぐ最初の PS2 版が発売されて 20 年経ちますが、それでもなお色褪せないタイトルです。

絶景版の公式サイトは今も見ることが可能でした： https://www.capcom-games.com/o-kami/

■大神伝 (2025 年 追記)

これは DS で発売された外伝、みたいなものかな。

アマテラスの子供 チビテラス が主人公です。システム周りはまあまあ元の「大神」を踏襲していますが、結局プレイする機会はありませんでした。