

ソニックチーム(セガ)によるやはり忘れてはならない名作(敢えてソニックよりこちらを推す)。

~NiGHTS

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年
/	2D		1996/2008

ソニックチームといえば、代表作はやはり「ソニックザヘッジホッグ」です。これももちろん名作です。が、セガサターン最高のタイトルとして、いつも私は「NiGHTS」を挙げています。私が出会ったゲームの中でも確実に5本の指に入ります。惜しむらくは、これがセガサターンのタイトルであるため、なかなか今プレイする機会を得られる人が少ないことです。

しかし、2007年12月、多くの人々の思いが届き、10年の時を経てWiiで新作が発売されることになっています。そこで、ここではその第一作である「NiGHTS into Dreams」を今一度御紹介します。稼動するセガサターンをお持ちの方で、まだプレイ経験の無い人は、どんな手を使ってでも探してみてください。Wiiの方で、この旧作がプレイできれば・・・と思っている人は結構いるのではないかなあとは思いますね。

■空を自由に飛びたいな

NiGHTSの主人公はエリオットとクラリスという少年少女です。二人ともちょっとした挫折を味わい落ち込んでしまいます。そして、そのまま眠りについた夜・・・彼らは自分たちの深層意識から膨らんだ夢の世界に迷い込んでしまうのです。

そして、そこでナイツと出会います。ナイツはこの夢の世界に閉じ込められていましたが、主人公と融合することによりそこから脱出しようとしているのです。こうして、夢の世界を飛び回りながら、夢の世界に散らばった"アイデア"を取り返し、悪夢の元である"ナイトメアン"を倒す旅に出るのです。

このゲームの売りは何と言ってもその抜群の浮遊感です。ゲームの実際は特定のコースを何度かぐるぐる回り、コース内にあるアイデアを集める・・・というものなのですが、それでも夢の世界を自由に飛び回っている・・・と思ってしまうその感覚は、ちょっとほかのゲームでは味わえません。同時に発売されたアナログ入力デバイスのマルチコントローラでなければ、細かい操作が難しいということ、このマルチコントローラが壊れやすいこと、などが難ではありましたけどね・・・。

操作は1ボタン+方向レバーです。空を飛べるようになると自分が飛ぶことでその後ろに軌跡が残ります。その奇跡で円を描くと、その中にいたものを吸い込んで消し去れます。ボタンを押すことで加速し、そうするとスピードアップはもちろん、大きな円を描けるようになります。この簡単な操作はソニックチームのお家芸といえるものかもしれません。

注意すべきは、見た目は3Dなのですが、実は2Dといってもよく、様々に視点が変動しながらステージ構造に従って進行方向が変わって見える作りである、ということでしょう。だから、ジャンルを「2Dアクション」としました。実際、横スクロールのアクションゲームに近い感覚なのです。これに気づくと、このゲームはかなり遊びやすくなります。必ずしも自分の好きな方向に進めるというわけではなく、移動できる軸はあくまで2Dなのです。

そして、それでもなお自由な浮遊感を味わえるのです。

■テーマが息づく世界

もう一つ。プレイしなければ絶対に分からない魅力が「変化する世界」です。夢の世界には「ナイトピアン」と「ナイトメアン」という2つの種族に分類される生き物が生活しています。ナイトメアンがナイトピアンを侵略している・・・ということになるため、出来るだけナイトメアンは倒しておいた方が良いということになります。

そして、ナイトピアンの主人公に対する感情が、サウンドによって表現されています。ナイトメアンを倒したり、もしくは逆にナイトピアンをそれに巻き込んだり・・・という主人公の行動に応じて、ナイトピアンの感情が変化し、それによってステージで流れるBGMが劇的に変化します。

これ、かなり新鮮です。実に美しいサウンドのパターンは多岐にわたっており、その後に発売された「クリスマスナイツ」というファンディスクにより、幾つかのパートに分けられ、それぞれにメロディパターンがある・・・という作りになっていることが分かっています。

このゲームのサントラは発売されていますが、残念ながら各ステージの基本パターンしか収録されていません。それでは、このゲームのサウンドの魅力をまるで伝えきれないのですが、その基本パターンも実に美しく、まあ、それはそれで満足のいくものではあります。

しかし、最大の売りは・・・アクションゲームでありながら、そこにストーリーがきちんと流れていることなのだと思います。最初に言ったとおり、このゲームは主人公が2人いて、プレイ時はどちらか1人を選びます。そして、主人公1人ごとに3つのエリアがあり、1エリアに4つのステージが存在しています。

最終ステージはこれとは別に存在しますが、そこに進むためには主人公2人の全エリアをクリアしていなければなりません。もちろん、これには大きな意味があるのですが、それはそれとして・・・最終ステージでプレイヤーは大きく戸惑うことになります。それまでとはあまりに様子が違うからです。

しかし、その中で勇気を出して(このゲームのテーマは「勇気」なのです)踏み出すことにより、主人公は自由に飛べるようになります。そして・・・その最後に待っている展開を見た時、私は「おお！」と本気で声を出して感動したのを覚えています。

その感動は怒涛のラストバトルを終えてエンディング映像に入って なお増幅します。スタッフロールが始まったとき、予想を遥かに超えた爽快感を、今でも忘れられません。本当に「良かったね」といえる、そのエンディングは、当時のグラフィックとしてはかなり破格のものだったのではないかと思います。

是非、多くの人に その映像を見てもらい、「Dreams Dreams」の歌が流れているときに感じる余韻・・・みたいなものを体験してほしいなと思うのです。

そう。ナイツはいつも傍にいますから。

なお、2008年にPS2にてリメイク版が発売されています。これで「過去の名作」として埋もれたままにはならず済んだというわけですね。これは実に喜ばしいことです。

Wiiでは新たな主人公たちにより、また別のアイデアのストーリーが展開しています。サウンドの担当者は前作と同じで、その雰囲気は一切変化はありません。が、言葉を話すということが、イメージをちょっと変えているかもしれませんね。

ソニック ザ ヘッジホッグ

こちらにも触れておきます。メガドライブの代表的なタイトルですしね。いわゆるスーパーマリオみたいな横スクロールジャンプアクションとして登場した、このゲーム。操作はボタン1つ(ジャンプ)と方向指定のみですが、その圧倒的なまでの加速感は、このゲームで無ければ味わえないものでした。

アクションゲームとしての出来も もちろん言うまでも無く、相当に遊びこめるものとなっています。・・・というか、難易度的には私は「▲▲▲▲」ぐらいと思っています(最終ステージまではいけるのですが・・)。だから、アクションが苦手な人は ちょっとキツイかもしれないです。その意味で、ちょっと万人受けというか、誰にでも勧められるというものではない、と私は感じているのかもしれません。