

セガが放った不朽の名作のメジャーナンバリングタイトル。

～アウトラン 2

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年	備考
			1986	(1)
			2003	「 2 」
			2004	「 2 SP 」
			2005	「 2 」

アウトラン・・・それは私と同世代のゲーム好きにとっては忘れられないタイトルのはずです。当時、まだ稚拙な電子音が響くもの・・・と皆に思われていた(実際はそうでもなかったのですが)ゲームのイメージを、これほど革新的に変えたタイトルはなかなか無いと思います。

いわゆる「体感ゲーム(大きな筐体で自分の操作に合わせてダイナミックに動く)」の一つとして送り出されたこのタイトルは、体感要素もさることながら、その今までに無いゲーム内容に皆が熱狂しました。少々変則的ですが、まずは旧作「アウトラン」について語らせてください。

今までになかったドライブ感覚

それまでレースゲームといえば「レーシングカーがサーキットを走る」・・・そういうものでした。ところが、このゲームは違います。世界各地の美しい風景の中を自分が好きなようにコースを選択しながら走り抜ける、というものだったからです。その実、タイムアタックはかなり熱いものがあり、全国レベルで様々な技が編み出され、ベストラップを刻むべく日々猛者が挑んだりもしていたのです。

そして、ゲーム開始時にラジオのチューナーのイメージで流れるBGMを3つから選べるというのが、あまりにも斬新でした。そのレーシングゲームらしからぬ美しいサウンドが聞いている者をどれほど魅了したことか・・・。その時選択できた「Magical Sound Shower」「Splash Wave」「Passing Breeze」は、今現在でもゲームミュージックの代表といえるものになっています。

こうしてグラフィックやサウンドという見た目のクオリティーと、レーシングゲームとしてのゲーム性を兼ね備えた名作がこの世に登場しました。このタイトルが、その後のゲームに与えた影響は相当に大きいものがあったかと思えます。

「アウトラン」が稼動を始めたのは1986年。私が中学生のときのことでした。

15年以上の時を経て・・・

この伝説級のタイトルですが、その後「ターボアウトラン」「アウトランナーズ」といった亜流とも言うようなシリーズ作がリリースされました。どれも、ならではの魅力を持ったものではあるのですが(実際「アウトランナーズ」は今でもコンシューマ機への完全移植を望む声があります)、やはりそのプレイ内容は本筋とは微妙に異なるものでした。

そんな中、2003年、とうとう「2」と番号を振られたタイトルがリリースされました。それが今作です。最初に選択できる車種というのが増え(特に性能差は無い)、選択できる曲の種類も大幅に増えました。しかし、そういったことを別にして、確かにこれは「2」でした。・・・つまり、

美しい風景の中を風を切りながら走り抜ける・・・という第一作のテーマがそこには根付いていたのです。

だからこそ、私はこのゲームのために相当のコインをつぎ込みました。ゲームセンターでお金を使ったタイトルは、このときかなり久しぶりでした。ちなみに冒頭の難易度表記は、コース選択によってはクリアがかなり難しくなることを示しています。XB版はさらに追加要素のクリアに手間が掛かることも含んでいます。

XB版「アウトラン2」は、このアーケードタイトルを忠実に移植したものです。技術は進歩し、ゲームセンターでプレイできるのと遜色ないものを家庭でも遊べるようになる時代が来ていたのですね。こうして、ゲームセンターで稼動しているものを見かけなくなってからも、家庭で私はこのゲームをいつでもプレイできるようになったのでした。XBを買って良かった・・・と心底思った瞬間でした。

家庭用への移植に伴い、ミッションモードと呼ばれるものが追加され、これをクリアしていくことで隠しカーや隠しBGMなどが得られるようになっていきます。正直、これは残念です。そこそそ長く遊べるようにするために、チャレンジ要素はあっても良いと思うのですが、様々な要素を出し惜しみされているような気がしてならないからです。ですが、まあ、アーケードモードに関しては全く問題ない出来なので、私は満足しています。

隠しモードとして初代「アウトラン」も実はプレイできます。

ちなみにアーケード版は、その後コースやシステムに変更の入った「2 SP」というのがリリースされており、これの家庭用移植はPS2で発売されています。こちらは私はゲームセンターでしかプレイしていません。・・・というか、PS2に移植されたのを知ったのは、発売されてからずいぶん経った後のことでした・・・。

シリーズの色々な移植

「アウトラン」が稼動していた1980年代後半、セガが発売していたゲーム機といえば「マークIII」でした。セガのゲームは、セガのゲーム機でしかプレイできない時代のことです。もちろん、それ以外のメジャーなゲーム機といえば「ファミリコンピュータ」で、ようやく「PCエンジン」が台頭してきた頃のことです。

当然のことながら、アーケードゲームのマシン性能は家庭用ゲーム機のそれを遥かに凌駕していました。もう比べるのが失礼なぐらいに。ですから、ゲームセンターのタイトルが家庭用ゲーム機に移植される、ということは、イコール「ダウングレードされる」ということでした。このため、家庭用ゲーム機への移植版は、その雰囲気を楽しむことは出来ても、ゲームセンターで見えてきたものそのままを楽しめるものではなかったのです。

これだけの人気作ですから、家庭用ゲーム機への移植が切望され、さまざまな機種で試みられました。その中でようやくまともに移植版がでた初めての機種は、セガサターンでした。ここに来て性能がアーケードゲーム機と肩を並べたこともあり、これは、かなり再現度が高いものと評価されています。

・・・逆に言うと、アーケードゲームと家庭用ゲームのハード性能差は、それぐらいになるまで埋まらなかったのです。そして、性能差というアドバンテージを失ったアーケードゲームはその後残念ながら衰退せざるを得なくなっていくます・・・。

ところで、シリーズ作の一つ「アウトランナーズ」は、皆でわいわいやるには最高のレーシングゲームだったのですが、移植はメガドライブ版しかありません。これはやはりダウングレードといわざるを得ず、これはこれで楽しめる出来にはなっていました。アーケード版を知ってい

る者にはいろいろと不満の残るものでした。

あとはこのタイトルが忠実に再現されたコンシューマ機版が出れば、完璧なんですけどねえ。

その他、様々なシリーズ作みたいなのが、海外の家庭用タイトルとして発売されているのですが、私も全てを見たわけではないので、ここでは語らないことにします。