

アズミックエースによる これでもか！ といわんばかりの伝奇ジュブナイルの闇鍋。

～ 東京魔人学園剣風帖

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年	備考
	+QTV		1998	「剣風帖」(本編)
	+QTV		1999	「朧綺譚」(ファンディスク)
	+QTV		2000	「剣風帖繪巻」(剣風帖 + 朧綺譚)

始めにお断りなのですが、このシリーズ、実は他にも幾つかタイトルがあります。ただ、私は元々「剣風帖」+「朧綺譚」しかプレイしたことが無いので、それ以外のタイトルについてはちょっと分かりませんので、あしからず。

「剣風帖」が本編です。「朧綺譚」は追加のファンディスクで、主人公が転向する前のエピソードの他、特定の条件を満たすことが目的のシミュレーションパート集の他、ファンの要望が多かった幾つかの要素が収録されています。

独特の絵柄が妙に印象に残る本作(テレビアニメ版は絵柄とキャラクター造形に違いがあるため、正直かなり微妙です)。主人公は高校3年生で、4月に転校してきてからの1年間を描きます。アニメのように「第○話」という風にストーリーを区切っているため、展開は分かりやすくメリハリが利いたものとなっています。

各話はストーリー展開を描くアドベンチャーパートと、戦闘を描くシミュレーションパートに分かれています。どちらのパートにも独創的なアイデアが盛り込まれており、始めてみたときに「へえ」と思わせるものになっています。

■独創的なシステム

アドベンチャーパートにおける独創性を引き立たせるのが「感情入力システム」です。本作では、ドラクエと同じように、主人公は一切台詞をしゃべりません。とはいえ、登場人物との会話などはしなければなりません、そうしたときに用いられるのがこのシステムです。具体的には、主人公が何らかの言葉をかける状況になったとき、制限時間内に

- ・愛：愛情をこめた肯定(もちろん相手を選ばないとドン引きされる)
- ・友：友達としての肯定(初対面の相手だとなれなれしく思われる)
- ・喜：喜びをこめた肯定
- ・同：特に気持ちはこめない肯定
- ・悩：迷いがあることをにおわせる否定
- ・冷：冷たく否定
- ・怒：怒りの感情を現す
- ・悲：悲しみの感情を現す

という8つの感情をどれか1つを入力するか、敢えて何も入力しないことで何もしゃべらないか無視する、という行動を選択できるようになっています。プレイヤーは感情入力のみとし、具体的な台詞はそれぞれが思い描けるというわけです。

入力された感情に応じて、相手の反応は割と細かく変わるため、何を入力するのかプレイヤーは常に悩むことになります。しかも制限時間はあるからだらだらとは出来ないですね。

このゲームは 25 人もの仲間を集められます。大半は黙っていても仲間になってくれるのですが、中には感情入力をうまく使って説得しなければならなかったり、特定の行動を取っておかなければならなかったりする人もいるため、特定のキャラクターがどうしても仲間にならない・・・と悲鳴を上げるプレイヤーも実は多かったです。

シミュレーションパートにおける独創性は、幾つかありますが、アクションポイントの使い方が合理的で良かったです。キャラクターはアクションポイントを使って移動したり、何らかの技を使ったり出来ます。ポイントがある限り何度でもどんな行動でも出来るので、回復系のキャラクターが最後列から最前線まで歩いて、回復魔法をばら撒いて、また元の場所に戻る・・・なんてことも可能でした。

技には有効部位が設定されており、一方キャラクターには弱点(急所)となる部位がそれぞれ設定されていることが挙げられるでしょう。これに加えて、炎や水といった属性と その相性も決まっていたし、マップ上での向きもダメージを決める大きな要素であったため、「いかに有効打を与えるか」「いかに被ダメージを抑えるか」を考えようと思うと、かなり戦略を練り上げることが出来るようになっていきます。

また、特定のキャラクターの組み合わせで「方陣技」が使えるようになります。いわゆる合体連携技のことで、これがかなりの威力でもあったため、やはり仲間は出来るだけ揃えておいた方がよいと思わせるようになっていきます。

・・・まあ、そこまで気にしなくても、そこそこ戦えるバランスにはなっているので、シミュレーションが得意じゃない人でも それなりに何とか出来ます(どうしても勝てないと思ったら、経験値を稼げるダンジョンもありますので)。ただ、予想以上に情報量は多く、色々と考える材料が揃っていることも確かです。

キャラクターはそれぞれ独自の能力を持っています。主人公のように武術に長けた人々は まだ普通な方で、そうじゃない人たちの魔術方面の裾野の広さは壮絶です。いわゆる白魔術・黒魔術・神道・陰陽道・霊能力・天使の力・四聖獣の力などなど、文字通り 古今東西のオカルトものが全員集合しているといっても過言ではありません。そのバラエティの豊富さには思わず笑ってしまうかと思います。

■でも最大の魅力はキャラクター

システム周りがしっかりしている このゲームですが、やはり人気を博した理由は登場するキャラクターの魅力であることは間違いありません。先ほども書いていますが、仲間にならないキャラクターがいるとプレイヤーが悲鳴を上げていたのはどうしてでしょうか？ そのキャラクターを仲間にしたい、と思わせるだけの魅力があるからですね。

特に どう見てもヒロイン候補の重要キャラクターなのに、仲間になる条件がかなり厳しく 知らずにプレイするなら大抵は終盤で死亡してしまう(もちろん仲間にもならない)ということすらあったのです。それがまたプレイヤーの印象に残るのでしょね。

キャラクターは それぞれ他者に対する感情を個別に持っています。もちろん主人公に対しても同様で、その感情が如実にシミュレーションパートでの能力に影響するようになっていきます(完全恋愛モードに入った 葵の行動補正は半端じゃないです)。だから、普段から感情入力場面では気をつけた方が良く、いっそうプレイヤーを悩ませます。

感情値がある・・・ということで、まるでギャルゲーか乙女ゲーのような感覚で、ゲームが展開していると思わせる部分もあります。特定の男性キャラの組み合わせで方陣技を使ったときなど、明らかに 大きなお姉さんを意識していると思えない台詞があったりもしますし・・・。

その一つのクライマックスは、ゲーム後半のクリスマスでしょうか。ここでは特定のキャラクターを誘えます(相手が女子ならデート、男子なら遊びに・・・という感じですね)。そのキャラクターの自分への感情が充分で、キャラクターごとに決められた条件が満たされていれば、相手はそれに応じてくれます。

・・・ところが、ヒロイン最有力候補の 葵 がデートに応じる条件が非常に厳しく、それまでの展開からは考えられないくらい、あっさりとしてデートを断られて、愕然とするプレイヤーが多かった・・・らしいです。%- (こうやって見るとヒロイン候補は仲間にならなかったり、デートに応じてくれなかったりと、なかなか厳しく作られていますねえ・・・)-%

そしてエンディングでは、葵と小蒔だけは感情値がよければ個別のエンディングを迎えることも出来るようになっていきます。で、プレイヤーの「あのキャラクターとのエンディングも見たい」という要望が強かったらしく「朧綺譚」では、全キャラクター(女性だけではない!)とのエンディングが用意されました。それもキャラクターに魅力があるからこそその要望ですし、だからこそ実現したのではないのでしょうか？

というわけで、魅力的なキャラクターの多い、このゲーム・・・PS 用ということで、ちょっと今から見ると古い感が否めないかもしれませんが、充分プレイに耐える出来ですので、シミュレーション RPG 好きで、まだプレイしたことが無い方なら、特にお勧めできる一品となっています。

「剣風帖」が気に入ったのなら「朧綺譚」も入手するのがお勧めです。先ほども書いたように個別エンディングが追加されただけでなく、特定の状況下での条件を達成する詰め将棋みたいなシミュレーションパートの問題集が入っていて、これはかなりの歯ごたえになっています。これを全部クリアすると、特典として全キャラクターの感情値やエンディングフラグを操作できるようになるため、どうしてもエンディングを見たいキャラクターがいるときは、頑張りたくなりますね。

それから主人公が転校する前のエピソードが、本編と同じ形式で短いですが入っています。