

マーベラスエンターテインメントによる牧場経営ゲーム。とてもほのぼのできるものでした。

～牧場物語

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年
	+	★★☆☆☆	1996

現存する全ての機種で何らかのバリエーションが発売されているという「スパロボ」シリーズみたいな状態になっている、基本はシミュレーションゲームです。その一番最初が SFC 版で「さくまあきらがデザインした」ということが全面に出ていた記憶があります。

ただし、その後「誰がデザインしたのかに言及していない」＝「当初の独創的なデザインが更に出来た人はいない」ということを如実に現しているように思います。それぐらい、後続シリーズの雰囲気というかコンセプトは第 1 作から変わらずに受け継がれていきました。だから、この第 1 作目はすごかったのだな・・・とは思っていたりします。

■当時、とても斬新なゲームでした

どのシリーズ作でも基本は変わりません。最初は荒れ果てた状態になっている牧場予定地を切り開き、まずは畑として作物を育てていきます。できた作物を出荷することで収入を得、さらに畑を広げていき財力が付いたところで、牛や羊といった家畜を飼育できる施設などを建設することにより、牧場として発展させていきます。基本のこの部分が、非常に良くできているのです。

畑・・・となるところは、最初は切り株やら岩やらで雑然としています。これを斧やハンマーで切り開き、鍬を使って掘り起こして畑にしたら、種をまきます。あとはジョウロで水をあげていけば、次第に作物は育っていきます。後は実った作物を収穫し出荷する・・・その繰り返しになります。

作物は出荷額と生育スピードのトレードオフとなっているほか、連作が可能なもの（一度収穫しても、水を上げれば再び実がなるもの）もあり、しかも四季に応じて育つ植物は異なるので、計画的に各季節ごとに育てる作物を見定める必要があります。

ただし、自分には体力が設定されており、鍬やジョウロ・斧などの道具を使うたびに減っていきます。食事をするのである程度は回復できるものの無理は出来ません。道具のランクが上がれば、より少ない体力消費で仕事が出来ようになっていくので、そのときの身の丈にあったサイズの畑を作っていくことになります。

他にも「柵で畑を囲ってやらないと、夜 野犬に畑を荒らされる可能性がある」とか「雨が降れば自分で水をやる必要は無いが、柵が壊れる可能性がある」など、そのときの天候などに応じておのずとやるが増えていくため、一瞬たりとも油断できない作りになっています。

天気に一喜一憂するようになる自分を見て、なんとも農場主っぽい気分浸っていることに気づきます。

資金を貯めて家畜用の設備を作ることで、鶏や牛・羊を飼えるようになります（シリーズが進むにつれて、飼える家畜の種類は増えていきます）。そうすると、その餌やりなどもしなければならなくなります。

鶏からは卵、牛からは牛乳、羊からは羊毛を取れます。卵や牛乳は出荷も出来ますし、自分で食べることも可能です。牛や羊は毎日可愛がってあげれば、より良質のものを生み出せるように

なります。また、街でアイテムを買うことにより、牛には子供を生ませることも可能で、そうすれば牛を飼わずとも、数を増やせます。

牛や羊は牧草を畑に植えておけば、勝手に餌として食べてくれるので、最終的に牧草地を畑に広めることになることになります。しかし、雨が降ったりすると、動物は体調を崩してしまいますから、作物を作っているだけのときよりさらに翌日の天気には注意を払わなければなりません。動物たちの動きは概して鈍いので、放牧中の家畜を小屋に全て入れるだけでも一日仕事になってしまいがちなのです。

でも、そんな日々がとても牧場主らしい雰囲気醸し出すのです。

ちなみにペットとして、犬と馬を買うことができます。犬は可愛いことはさることながら、夜畑を荒らす野犬たちを追い払ってくれます。そして、馬は背に乗ることで素早く移動できます。畑や牧草地の規模が大きくなると、馬に乗っての移動が非常に便利になります。

夏場、雨が上がってから、畑の柵が壊れていないか馬に乗って確認に行く・・・なんてのが、牧場経営者っぽい雰囲気をまたまた醸し出して、たまらなく心地よいのです。

牧場の外でも、斧で木を切って材木を集めたり、生えている野草や果物などを出荷箱に入れたり食べたりするために採集したりできます。釣竿があれば、海や川で釣りが出来、食材としての魚(もちろん出荷も可能)も手に入ります。全部を極めようとすると、一介のプレイでは追いつかないぐらいの要素が詰め込まれているのです。

■家族との暖かい生活

もう一つ、このゲームの特徴であり、やはりシリーズ作にもずっと引き継がれていく要素のひとつが「結婚」です。

ゲームで出会える何人かの女の子は花嫁候補でもあり、ゲームを進めて、毎日の生活の中で会話をしたり、特別なイベントを見たりすることで仲良くなっていきます。最終的に仲が発展し、プロポーズイベントを無事に済ませれば、晴れて結婚と相成ります。色々な性格の女の子がいますから、一人ぐらいい好みと思える相手が見つかる・・・はず？

結婚を果たすためには、女の子ごとに決まった条件みたいなものがあります。仲良くなって、話をしていけば自ずと分かってくるものばかりですが、一歩前進するために何かを探し出すところは、かなりアドベンチャーゲーム的な要素が強いこともあります。

結婚すると、奥さんも牧場生活の一員となります。時には牧場の仕事を手伝ってくれたりもするのが、妙に嬉しかったりします。どんなお手伝いをしてくれるのかは、キャラクターによって違うので、その嬉しいポイントは変わるかとは思いますが。

そして、時間が経過すれば可愛い子供も生まれます。1作目は大体ここがゲーム終了のポイントとなります。

確か、その後も続けられたと思うのですが、どれだけ幸せな人生を送れたのか？という評価をされる期間が、ちょうどそれぐらいなのです。結婚とか出産とかを経ると・・・たかだかゲームといいつつも、何か暖かい気持ちになれるはずです。

そう、最初このゲームを見た時の印象が、この「暖かい気持ち」でした。最初は農作物を作るところから始まりますが、その時から首尾一貫して「何かを育てる」という暖かい気持ちを味わうことができる・・・そんなゲームであることに大変感心したものです。

子供が生まれたからといって、仕事を手伝ってくれるまで育つわけではありません。でも、ちゃんと毎日抱きかかえるだけでも、不思議と暖かい気持ちになれるのだとしたら、それは幸せ

なことなのではないでしょうか。

天気予報で明日が雨と分かったら、家畜を小屋の中に入れるのに奔走し、一息ついたところで・・・愛犬がまだ外にいたことを思い出し、慌てて寝る前に家の中に入れてやる・・・そんなちょっとした日常が味わえるゲームです。これを初めて見たとき、デザイナーとしてのさくまあきら氏の力量にただただ感服させられていました。

■それから、色々・・・

ところで、これだけ「暖かさ」を感じさせる このゲームですが、実際にプレイしてみると、相当地に忙しいことが分かります。一日はぼおっとしていても過ぎていくので、畑仕事でも動物の世話でも、きちんと考えなければ体力が続きません。弁当代わりに料理を持ち歩くなどして、多少は回復させられますが、無駄なことをすると あっという間にバタンキューとなってしまいます。

その辺がゲームっぽいのですが、個人的には「もう少し ゆっくりさせてくれてもいいんじゃないかなあ」と思うことが、たまにありました。畑仕事に関しては、ハウスを作ることが出来れば、その中は時間経過が無いので、体力の続く限り仕事が出来ようになります。また、ある程度、牛乳や羊毛などの畜産による収入が安定してくると、無理に畑を広く作るより、牧草地を広げた方が良くなったりするので、自然と畑仕事の頻度は下がってはいくのですけどね。

そんな感じで、忙しい畑仕事をする頻度は割と下がっていくので、そうなるという塩梅なのかもしれません。

斬新なコンセプトだったことで好評を博したのか、このタイトルは、その後数多くのシリーズ作となって登場することになります。しかも、どのハードでも満遍なく発売されていたりします。

ただ・・・このコンセプトを守り発展させることは出来ても、新たな斬新さを生み出すには至っていませんでした。栽培できる作物の種類が増える、飼育できる家畜の種類が増える、自分で作れる料理などが増える、イベントが色々と盛りだくさんになる・・・どれも あくまで発展に過ぎないですね。

主人公が男の子だけでなく、女の子でもプレイできるようになる・・・これも、別に斬新というわけではありません。結婚という要素がある以上、主人公が男の子だと、女性プレイヤーの感情移入度が落ち気味になるのは当然のことだからです。

数を重ねるごとにプレイアビリティが上がっていくのも当然です(逆だったら、目も当てられません)。まあ、やることが増える＝忙しいということにもなるので、やることが増える＝良いこと・・・ではないのですけどね・・・。

そんなわけで幾つかの機種でシリーズ作を勝手は見たものの、最後まできちんとプレイできた試しがありません。安定感はあるのですが、なぜか SFC 版を初めて見たときのドキドキ感が弱かったからです(まあ、当然といえば当然ですね)。

もちろん、後から出たものの方が遊びやすくなっていますから、まだプレイしたことの無い人には、一番新しい自分が遊べる機種で出ているタイトルをお勧めすることにはなるかと思えます。んー・・・そうか・・・SFC 版って、もう 10 年以上前のタイトルとなってしまうんですね。

というわけで、SFC 版しか出ていない頃なら「ランク 1」なのですが、現状では「ランク 2」ぐらいの感覚というのが、私の正直な気持ちです。ルーンファクトリーについては「ランク 3」とすべきところかなあ・・・。

ルーンファクトリー

さて・・・数々のシリーズ作が出たものの、その全てが「牧場物語」というタイトルを冠してい

ました。だから、それらは一貫したコンセプトを守っていますので、その意味では斬新さが足りないといえ足りないのです。

そんな中、新たに発売されたものの1つが、このタイトルです。こちらはサブタイトルが「新牧場物語」となっているものの、「牧場物語」のタイトルが前面に出ていません。つまり、それは何らかの新しいコンセプトがある・・・ということでもあるのでしょうか。キャラクターデザインが大きく変わっている点も目を引きますね。

このタイトルも、一応はシリーズ作ですので、牧場を開墾し農作業をする・・・という基本ラインに変わりはありません。結婚の要素も相変わらずあります。ただ、それ以上にファンタジー色が強まり、ダンジョンでの戦い・・・というのが大きくフィーチャーされています。戦闘に関しては、完全にアクションゲームとなっています(比較的難易度は低めですが、ボス戦は結構苦勞するかも?)。

自宅を増築すると、鍛冶など農作業以外の生産が数多く可能になります。農作業の道具も最終的に自宅で強化していくことになります。また、武器も基本的なものしか購入できないので、強力なものが欲しければ自分で作ることになります。資金稼ぎという意味では、その材料に使う宝石類がやたらと高く売れるので、牧場での生産による収入という面が弱めになっているのが残念といえ残念です。

家畜を飼う・・・という部分は大きく変わっています。これまでのように牛や羊を飼うのではなく、ダンジョンでモンスターを手なずけて、モンスターを飼う・・・という風になるからです。これが、これまでとは大きな違いになっていますね。モンスターの中には、畑の水撒きや収穫を手伝ってくれるものもいます。ダンジョンに連れて行けば、一緒に戦ってくれます。

牧草は存在しますが、これが従来とかなり扱いが変わっているので、旧シリーズをプレイしている人は要注意です。これまでは水を上げなくても勝手に育ち、そこに家畜を放牧させれば勝手に食べてくれるという風になっていましたが、今回それはありません。水をあげなければ成長しないし、モンスターの放牧は出来ないからです。また可まで刈り取ると、また種をまかなければならない代わりに、そのとき存在するモンスター小屋全てに餌としての飼料が補給されるようになっています。

様々な武器が登場しますが、これも鍬やジョウロと同じ道具という扱いなので、それらの道具と同じように使えば体力(ルーンポイントと呼ばれています)が減ります。減ったルーンポイントが分かるようになっているのも、シリーズ作との大きな違いのような気はします(それまでは、疲れている主人公のしぐさなどから推測するのみだった)。で、収穫可能な作物があるとルーンポイントを回復できるようになるため、農作業は重要な意味を持っています。

色々な武器がありますが、基本となる片手剣以外は微妙に使いづらいのが残念です。

あとはDSということもあり、タッチペンを使った操作を意識しているのも特徴でしょうね。これのおかげでだいぶ畑仕事などがしやすくなっています。

本来のコンセプトからは大きく離れるのですが、このタイトルはそれなりに評価されています。私も実は買っています。・・・オープニングが歌入りのアニメーションになっているあたりが、今風です(笑)。全く新たなシリーズと思ってプレイすればよいかなあというところですが(実際、その通りでもあります)。