

セガによる「大人向け」のゲーム。血飛沫上等の暴力シーンに眉をひそめるだけでは損をします。

～ 龍が如く シリーズ

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年	備考
	3D +		2005	(1)
	3D +		2006	「 2 」

伝説の極道と呼ばれる男 桐生一馬 を主人公とし、そもそも彼が原因となって起きた事件の顛末を描いたタイトルです。最初から「大人向け」であることをアピールしており、ヤクザの抗争を描くということで、容易に想像できるであろう暴力シーン・犯罪シーンの連続となります。主人公は煙草大好きみたいです。肉体的な意味でも精神的な意味でも " 子供 " には見せられません・真似されると洒落にならないので。

本来一作目に「 1 」というナンバリングはありません。単純に「龍が如く」というタイトルですが、「 2 」と区別をつけるため、ここでは「 1 」と敢えて書いています。御承知置きください。

その基本的なシステム周りは、DC で高らかにリリースされ、見事に大失敗してしまった「シェンムー」を引き継いでいます。つまり、非常にリアルに作られた箱庭の中を主人公は走り回り、そこで起きる様々なイベントを体験していく・・・という感じです。要所要所で、特定のボタン入力を突然求められ、それを押せなかったら、アクションが失敗するところがあるところが、特にシェンムーを連想させます。

また、各所でバトルシーンになります。これは格闘シーンとなりますが、様々な武器の他、画面内にある看板や自転車などのオブジェクトも割と自由に手持ち武器として使えたり、ヒートアクションと呼ばれる極道らしいエグい攻撃を繰り出すことも出来るようになっています。主人公は伝説の極道ということで、そこら辺のチンピラに絡まれた程度なら、片手でひねることが出来るレベルになっており、やたらと爽快感があります (不慣れなうちは無様なバトルを見せることもあります)。

■ 伝説を体現せよ

このゲーム、シナリオ的には超能力などは一切出てきませんので、割と地に足が着いた (?) 展開を見せます。銃で撃たれば普通に人は死にますし、超テクノロジーを使った秘密兵器が登場するわけでもありません (たまーに「 えー ? 」というのがありますが)。で、絶え間なくあふれる暴力の中でも隠れることの無い「漢 (おとこ)」を感じられるようになっているのが、実に良いのです。

・・・まあ、オープニングで主人公が刑務所に送られ服役するところから始まるってのも、そうそう無いんじゃないですかね (笑)。刑期を終えて出てくるところからが本格的なゲームの始まりですが、微妙に様子が変わって勝手が違う主人公の心境と、まだ世界観が分かっていないプレイヤー側との心境がうまく重なるようになっています。そして、最後に至るまでの展開の中で、涙なくして語れないシーンも多く、登場するキャラクターたちの魅力に引き込まれること請け合いかと。

特に主人公 桐生がひたすらに格好いいのです。世間でよくある詐欺行為とか、チンピラに絡まれての暴力事件とか、ありますよね？ このゲームではその手のことを仕掛けてくる連中、たくさんいます。普通に考えたら係わり合いにならないようにするべきです。しかし、主人公は違います。

正面から乗り込んで罠を食いちぎります。

ゲームやってると、展開的に「その選択肢はまずいんじゃない？」というようなもの、ありませんか？「これ選んだら騙されるよな」とか「これ選んだら損するよな」とかいうの。御安心ください。

このゲームでは、そういう方を選ぶのが正解です。

心配しなくても、主人公は間違っただけのことをする人間を容赦なく叩きのめし、本来なら騙されて終わる以上のプラス収支で、どんな揉め事でも解決してくれます。プレイヤーは何も心配することなく、その爽快感だけを味わえばよいのです。

・・あ、ただし最終的に 拳 に物を言わせることになりがちなので、ある程度 バトルには慣れておいた方がよいかもしれません。(この辺はある意味"超現実"かもしれませんが、いいじゃないですか、これくらい(謎))

しかも、これだけ格好いいはずの彼なのに、サブシナリオではかなりはっちゃけてしまい、(プレイヤーが望むなら)キャバクラ遊びにも はまり込めます。妙に力が入ってて、実在のキャバクラ嬢をモデルにした女性が登場し、ギャルゲーさながらに口説き落とすことすら出来てしまいます。

そのほか、安っぽいAV めいたものを黙ってみている主人公など、普段の格好良さとのギャップに笑ってしまうところも、また多いのですが、それもこのゲームのもう一つの魅力・・と言って良いかと。そんな主人公を見たくないのなら、そういうことを一切しなければいいですしね(ゲームの展開には全く関連しませんので)。

ゲームを一度クリアすると、サブシナリオだけをひたすらプレイできるモードというのも遊べるようになります。それでゲームとして成り立つぐらいに、山盛りのサブシナリオがあり、それを見ないままソフトが埃を被るのは勿体無いのです。

ところで「1」をベースにした映画も作られました。正直、ゲームをプレイしていない人は置いてけぼりの内容ですが、真島兄さんの面白さが健在(というか、そこが見所)でした。他にもゲームを意識した演出が笑えるぐらいあるので、話の種にレンタルで見るぐらいならいいかもしれません。

■そして一年後・・

で、「1」を楽しむことが出来たのなら、「2」は問題なく楽しめるはずです。純粋に その後の主人公たちを見れるのは嬉しいですし、システム的にも正常進化しています。特に「2」のバトルは自分の向きを直感に従って自由に変えられるようになったので、かなり戦いやすくなったと思います。ヒートアクションもかなり増えていて、狙う機会も多くなっていますから、ビシバシ街のチンピラどもを叩きのめしてやりましょう(橋の上から河に投げ落としたり、炎燃え盛るドラム缶の中に顔を突っ込ませたりと無茶苦茶です)。

やはり「1」を先にやっていた方が「2」はより楽しめるかなあとと思います。一応「2」の冒

頭で「1」のあらすじはきちんと解説してくれるのですが、やはり自分で体験しておく方がお勧めです。「2」が発売されたのは「1」の一年後でしたが、私はまざまざと「1」での出来事が頭の中に蘇りました、それぐらい「1」の印象は強かったのです。

「2」でも主人公の格好良さは健在です。むしろ安定しているといっても良い。「1」の激闘から一年。割と平穏に暮らしていた彼ですが、やはりあの闘いをむざむざと生き残る結果になったことをどこか悔いているのですね。しかし、主人公に後を託していった人たちのため、どんなに悔いても主人公は前に進まなければなりません。無理に足掻いているという風ではなく、淡々と強靱な心技体で主人公は前を向いてますから、まだまだ心配は無さそうです。

一年しかたっていないので、遥はまだ可愛盛りですが、そんな主人公のことをちゃんと理解していて、それがまた彼の救いになっているのかもしれませんが。さらに頼りがいのあるお姉さんも登場しますから、今後も主人公は安泰だと思いたいところ。

そして、その主人公すら食ってしまいそうな勢いなのが、敵役の郷田龍司です。登場したときから、妙なパワーを感じさせる彼ですが、ストーリーの表舞台に出てくるにつれ、どんどんその魅力が見えてきます。正直、その漢っぷりに惚れ惚れしてしまうと思います。

だからこそ、ラストシーンの展開、涙無しでは見れないのです。続編ということもあり、主人公が強いだけではもう印象には残らなかったかもしれません。でも、その不安は龍司の存在により払拭されます。主人公の格好良さを引き立たせる一方、彼自身の格好良さにもしびれるはずです。だから、「2」のラストバトル前後の展開は「1」と同じように、やはり印象に残るものになったのだと思います。

さて「2」では何気に彼女までゲットした主人公ですが、サブシナリオの方ではおちゃけぶりもヒートアップしています。今回は自分がホストになったり、キャバクラ経営(というほどでもないのですが)に乗り出したりもします。まあ、CMでもそんなおちゃけたのを大幅フィーチャーした「これ何のゲームだ?」というのが流れていたもので、なんとなく御存知の方もいると思います(笑)。

それがこのゲームの全てではありません。断じて違うのですが、でも、そんな一面があるのもまた純然たる事実です、はい。

・・・というわけで、血しぶき弾け飛ぶ暴力シーンを華麗にスルーしてプレイできる大人の方には、お勧めのタイトルとなっていますので、興味を持った方は是非手にとって見てください。限りなく現実に近い・・・でも、ちょっと遠いそんな日常とは異なる世界を楽しめると思います。

■で、300年ぐらい前？

ところでPS3でシリーズ作が出ることになってます。今度は江戸時代に飛んじゃうらしいです。ううん・・・まあ、全くの続きというわけにはいかなかったのかもしれませんが。いや、しかし・・・PS3は買う予定ないしなあ。「2」からのさらに続きものだったら、PS3購入を検討したかもしれないのですが・・・。

さしあたり発売された作品の内容自体は、時代を超えても「相変わらず」というところのようで、ハードを持っている人は安心して購入して問題なさそうです。

シェンムー

上でちょっと話題に取り上げたタイトルです。これはDCで発売された総制作費が億単位であることを売りにした大作(この時点で、地雷臭がぷんぷんとたちこめるわけで・・・)でした。無論、

お金を掛ければよいというものではなく、商業的には大失敗。当初は相当な数のシリーズ作となるようなことを言っていましたが、結局「2」を出すのが精一杯で、そのまま DC と共に闇に葬られた格好となってしまいました。

このゲーム、製作者トップが同じということもあってか、「竜が如く」の源流とも言うべきつくりになっています。特に「箱庭の中を主人公が自由に歩きまわれる」という点ははっきり共通しています。時折入るアクションシーンやバトルシーンへの流れもかなり似通っています。

その出来は決して悪いわけではありません。・・・それどころかよく出来ていると思います。ただ、元々 10 を超える連作にするつもりだったこともあってか、シナリオ展開があまりにゆっくりし過ぎたのが仇になった気がします。なにせ「1」って「主人公がバイトをして中国に渡る」という一文でストーリーを語り終えてしまいますしね・・・。

2,3 作ぐらいで全てを語るぐらいのボリュームにしておけば、きちんとシリーズは完成し、その評価ももう少し変わったんじゃないかなあ・・・と思わずにはられません。

大ヒットといっても過言ではない「龍が如く」を見ると、その思いはさらに強くなります。まあ、「シェンムー」で浮き彫りになった様々な反省点が盛り込まれた結果なのかなとも思うのですが、・・・ただ、あれだけのスタッフがいて、どうして発売される前に反省点が浮き彫りにならなかったかと不思議に思ってしまう方がありません。もっともソフト開発というのは、そういうことが起きやすい仕事なのかもしれませんが・・・。(コンコルド錯誤とかいうらしいですね)