アトラスから出た硬派な 3D ダンジョン RPG。自分の手でマッピングするのが斬新。

~ 世界樹の迷宮

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年	備考
	3D	★★★★☆	2007	「世界樹の迷宮」
	3D	★★★★☆	2008	「世界樹の迷宮 II 諸王の聖杯」
	3D	★★★★☆	2010	「世界樹の迷宮 IV 伝承の巨神」

「女神転生」シリーズを出したアトラスらしい・・と思わず言いたくなるような 3D ダンジョンを冒険するロールプレイングゲームです。ストイックにパーティーを育てていけるシステムもさることながら、DS ならではの要素・・それが「タッチペンによる実際のマッピング」です。いやはや懐かしい感覚が甦ります。

■自分の手でマッピング

近年のゲームを見ていれば「オートマッピング」というのが当たり前になっています。あまりに当たり前になっていて「マッピング」という言葉そのものに馴染みが無い人すらいるかもしれません。

このシステムは「プレイヤーが一度行った所を迷わないようにする」というプレイアビリティを高めるために大変重要な要素でもあります。同社が手がける「女神転生」シリーズが良い例ですね。FC 版の「女神転生 II」と、SFC 版の「旧約・女神転生」に収録されている「II」をプレイして比較すれば、その差は歴然です。(・・どちらも今の時点では逆に手に入れるのが大変な状況ではありますが)。

しかし「世界樹の迷宮」では、このマッピングを自分でやらなければいけません。 ・・いや、それがメインのゲームなのです。実際のゲーム画面は常に上側にあり、下側のウィンドウ (つまりペン認識する方) は、マップ表示以外に使われることはありません。

方眼紙状になっていて、ペンで線を引いていきます。一応、補助操作として自分が歩いたところをペイントはしてくれます (これが本作の「オートマッピング」です) が、これを OFF にした場合、ペイントも自分でやらなければいけなくなります。ペイントは自動でも壁を描いていかなければ、あっという間にわけが分からなくなります。だから始めて行くマップでは、常にペンを片手にプレイすることになります。

10 年前ならいざ知らず、自分でマッピングをしなければならないゲーム・・っていうのは、相当に異色でしょうね。しかし、実際に歩いて回る＝パーティーの育成ということにも繋がりますから、決して無駄なことではありません。また、自由に絵がかけるということでもあるため、マッピングを放棄して、この画面に絵を描く・・なーんて人も登場していたりします。これは開発側も予期しなかった現象だったそうで (笑)。

たかがマッピング・・されどマッピング。マップ自体は相当に広いですから、マッピングをミスすると、かなり大きなタイムロスになります。後でも触れますが、出現するもんスターのバラ

ンスは 割とキツめであるため、始めて到達したマップでは大苦戦すること必死・・つまり、そうそう何度も行ったり来たりする余裕は無いはずなのです。
　それゆえに扉の位置や分岐点などは正確に記録しておかないと泣きを見ます。この感覚が実に良いのです。

■パーティー育成計画

　プレイヤー側は 5 人パーティーで " 樹海 " と呼ばれるダンジョンに挑みます。パーティーに加えられる仲間は、それぞれ一つの職業を選びます。ここで選べる職業は・・

職業	説明
ソードマン	剣と斧を専門に扱い、高い打撃力のある技を覚えていく
パラディン	剣と盾を専門に扱い、防御を主体とする技を覚えていく
ダークハンター	鞭と剣を専門に扱い、敵にバステ (＝バッドステータス) を与える技を覚えていく
レンジャー	弓を専門に扱い、素早さを活かした技を覚えていく
バード	味方を強化する技を数多く覚えていく (武器は割となんでも)
メディック	回復系の技を専門に覚えていく
アルケミスト	いわゆる魔法使いで、攻撃術式を数多く覚えていく

が初期で、ゲームを進めていくと

職業	説明
ブシドー	刀を主に使い「構え」と呼ばれる姿勢から繰り出される技を覚える
カースメーカー	敵にバステを付与したり、操ったりする技を覚える

というのが追加で選べるようになります。

　どんなに頑張っても全ての職業をパーティーに入れることはできません。そして、ウィザードリィのように転職によって、呪文を覚えた戦士‥といったキャラクターを作るシステムにもなっていないので、役割分担を最初からきっちりと考える必要があります。

　キャラクターの技は「スキル」という形で表され、すべて 10 レベルまで上がります。キャラクター作成時に 3 レベル分あるので、好きなように割り振り、それ以降はレベルが 1 上がるたびに 1 レベル分のポイントが与えられます。
　強力なスキルを覚えるためには、あらかじめベースとなる別のスキルを一定のレベルまで上げていなければならなかったりするので、それと戦力としての兼ね合いを考えながら、ポイントを

割り振ります。
　スキルの数はかなりの数に及び、一人で全スキルを覚えることは出来ないので、あらかじめ育てる方針も決めていないと後悔します。特に複数の種類の武器が使える (スキルがある) としても、どれか一つに絞らないと、中途半端なキャラクターになってしまいます。
　だから例えばソードマンなら、剣のエキスパートか、斧のエキスパートか、どちらかに絞る‥というような計画を立てることになります。

　キャラクターはレベルが上がった後で「引退」か「休養」というのが出来ます (もちろんしないのも自由)。
　引退すると、そのキャラクターはいなくなりますが、代わりに有望な新人を連れてきます。この新人、名前と職業は自由に出来、初期のポイントが 3 レベル分ではなく、引退したキャラクターのレベルに応じて増えるなど、普通にキャラクターを作るより有利になります。
　休養すると、レベルが下がってしまいますが、ポイントが解放され、新たに振り直しができます。先ほど「基本的には振り直しが出来ない」と書いたのは、レベルを上げなければならないことと、実際に振りなおすに当たり そのレベルを下げなければいけないからです。

　まあ、こんな感じでパーティーの育成は割と自由に出来ます。その代わり、転職を繰り返して、様々な能力を組み合わせる・・というシステムにはなっていないことが注意でしょうか。他の職業の能力の事なんて考える余裕が無い・・とも言いますけどね (笑)。

■歯ごたえのあるバランス

　で、マッピングの項でも述べましたが、出現するモンスターの方は若干強めのバランスになっています。下手をすると、ダンジョンに入って初めての戦闘で何人か死者が出てもおかしくないぐらいに。そんなバランスなので、戦闘では気が抜けません。
　これがダンジョンも先に進むと、前衛キャラであるはずの ソードマンやパラディンでも、２回殴られれば瀕死・・というぐらいに追い詰められることもしばしばです。

　拠点となる街は１ヶ所であり、すなわち武器や防具を購入できる場所も１ヶ所だけです。だから「敵が強いから、強い装備を買って再挑戦」というわけにも行きません。しかも、店に売り出される装備は、最初は貧弱なものしかないのです。では、どうすれば品物が増えるか？
　そのために必要なのは、ダンジョンでモンスターを倒した時に得られるアイテム (皮や骨など「いかにも」な資材) です。これを店に売ると、その売ったものに応じて、店に置かれる品物が増えていくのです。つまり新たな武具が欲しければ、新たなモンスターを倒して材料を拾ってこなければなりません。

　ダンジョンは５階ごとに１つの階層になっています。階層ごとにダンジョンの見た目や出現するモンスターが変わります。初めて訪れる階層のモンスターはさすがに強いです。でも、頑張って倒して、新たな装備の材料となるアイテムを集めて持ち帰り、装備を強化‥と同時に、経験値を上げて能力的にも強化・・というサイクルが自然に形成されます。
　さらに、ボス格のモンスターからは、強力な装備の材料を入手できるのが普通であり、困難な敵を倒すことには、それだけで見返りがあるシステムとなっています。
　また、特定のターン内で倒すとか、特定の魔法を使って倒すなど条件を満たさなければドロップしないアイテムも存在するため、全てを集めるためにもパーティーの練成は重要です。一度倒したモンスターの情報は街でいつでも確認でき、そのモンスターがドロップしたアイテムも分かります。個々のモンスターがドロップするアイテムの中で入手していないものがあるかどうか

も分かるようになっています。

歩き始めた頃は、マッピングのためといえども無駄な動きは許されないシビアさを感じていたダンジョンが、やがては鼻唄交じりで歩けるようになる・・その辺のバランスが実に絶妙です。

■樹海の深奥にあるもの

このゲームで舞台となるダンジョンは " 樹海 " と呼ばれています。まさに木々が生い茂るダンジョンで、どんどん下に向かっていくのですが、その下に何があるのかは謎となっています。もちろん、プレイヤーはパーティーを育てながら、その謎に迫っていくことになります。

そんな中、酒場に行けば、様々な依頼を引き受けて、特定のアイテムを見つけたり、モンスターを倒したりするクエストをこなせるようになっています。こちらは本筋とは関係の無いものも多いのですが、世界観を膨らませるのに格好のギミックとなっています。

そして、樹海を下へ下へと向かった時、多かれ少なかれ「なるほど、そうきたかー」と唸るような展開が待っています。なかなか深いというか、興味深いつくりとなっていますので、マッピングを楽しめる方は是非ともプレイしてみてください。
ええと、マッピングが楽しめる方なら、このゲームのシステムにもすぐに溶け込めるはずです。

あと、幾つかのスキルはゲーム画面上の説明とは異なる効果・・というか、説明通りの効果を発揮しないというバグがあったりするようなので、その辺の情報は確認することをお勧めします。スキルに割り振れるポイントは決して多くありませんので、無駄なポイント使用は出来るだけ避けるのが得策ですので・・。

非常にマニアックな話で恐縮ですが、本作の音楽は古代祐三氏が担当しています。私は「マイコン BASIC マガジン」で「YK-2」と名乗っていた氏が「Ys」シリーズ等でその名を轟かせていく様をリアルタイムで見てきただけに、ちょっと感無量だったりします。
「２」の発売も決定しています。新たなクラスも増えるようですね。話としては、今作の続きには・・多分ならんと思うのですが、テイストが代わることは無いと思いますので、発売されたら私は買ってしまう予定です。・・とりあえず、今度は上に昇っていくみたいですね (笑)。

■そして新たな樹海へ

2008 年、第 2 作「諸王の聖杯」が発売されました。今度は上へ上へと登っていくものになっていますが、その雰囲気は全く同じといってよいでしょう。従来のクラスは、より特徴的なスキル構成へと組み替えられています。そして、新たに「ガンナー (銃を使った魔法使い系)」と「ドクトルマグス (剣で戦える治療師)」「ペット (動物)」というクラスが追加されています。
システム面ではフォースゲージが 100 まで溜まると使えるようになる「フォーススキル」というのが追加されています。これにより、そのクラスならではの強力な力を発揮できるようになりました (ただし、レンジャーのフォーススキルは味方が不利になるというバグがあるため使わないことが推奨です)。
操作面でも「L」「R」のボタンが直感的に使えるようになり（ダンジョンで向きを変えずに左右に平行移動できるなど)、遊びやすくなっているといえるでしょう。

ゲーム的には前作と変わらずで、ちまちまと遊べる良い内容となっています。ちょっと油断す

ると、あっという間にパーティー全滅に追い込まれるバランスも健在です。・・というか、いきなり全滅のケースがかなり増えているような気がしますので、エトリアで名声を欲しいがままにした冒険者たちも充分注意するべきでしょう (笑)。
　プログラムを一から書き直したということで、プレイ感覚は前作と同じになるように配慮されてはいますが、新たなバグが色々と見つかっているのが残念です。もちろん、バグを最初から知っていればハマることは無いので、情報サイトなどを見て、注意すべき点を把握してからプレイを始めることを強くお勧めします。

■更に新たな世界へ (2025 **年追記**)

　その後…III はプレイする機会がなかったのですが、IV は結構やりました。

　クラスに関しては、また少し変遷があります。
　ネタバレがすぎるのでボカしますが、ストーリーを進めると選べるようになるクラスに実に良いのがありまして。それとフォートレスを組み合わせて「ガンランス」とかやってしまってましたねえ。

　更に幾つかシリーズ作が出ていますが、そちらについては触れる機会がありませんでした。何かの折にプレイしてみたいと思ってはいました。