

# クソゲームメーカーじゃないよ！日本一ソフトウェア

文責：さびたコイル

## 1. はじめに

新入生の皆さん入学おめでとうございます。入試前はゲームもせず勉強してましたか？私はそうでもありませんでした。一部ポケモンクラスタでは「乱数調整ツールの人」として知られているのかもしれませんが、そっちに関しては私のサイト<sup>1</sup>に書いてある以上の事は書けないと思うので、折角なので私の好きな日本一ソフトウェアのゲームを紹介していこうかと思えます。

## 2. 日本一ソフトウェアのゲームの特徴

そもそも日本一ソフトウェアというのとは何なのか、どういうゲームを作っているメーカーなのかという所から説明します。日本一ソフトウェアは看板タイトル『魔界戦記ディスガイア』に代表されるように、最近では「やり込み」を売りにしたゲームを数多く発売しているゲームメーカーです。初期の頃は『マール王国の人形姫』シリーズという、システム自体はオーソドックスな RPG で、イベントの所々で登場人物が歌って踊る「ミュージカル RPG」というこっちはこっちでかなり良いゲームを出していたのですが、その三部作の最後『天使のプレゼント～マール王国物語～』辺りから徐々にゲームシステムが「やり込み」に特化した形になり始め、『魔界戦記ディスガイア』で一躍有名になったという流れです。

さて、ここで肝心の「やり込み」についてですが、公式の謳い文句にもあるように「**最大レベル 9999**」「**億単位のダメージ**」等と、まあ簡単に言えば通常の RPG よりもレベルやステータスの上限が高く設定されていることで自分の満足のゆくまでひたすらキャラクターを強化し続けられるという事です。あなたにもありませんか？ボスに徹底的にやられたから経験値を稼いでレベルを上げ装備を整えたら見違える程強くなり、苦戦したボスを余裕で倒してしまった経験が。その時に得も言われぬ快感を覚えたはずです。「やり込み」ゲーとは、そんな**キャラを育て強敵を倒す快感を何度も味わうことができるゲーム**なのです。

しかしこれではまだまだ「やり込ませ」、制作側が強敵を用意することでプレイヤーに稼がせているだけとの指摘もあるかと思えます。そう、真の「やり込み」とは最強の隠しボスを倒したところから始まるのです。日本一のゲームには大体ステータス数百万の隠しボスが存在し、それを倒すのにもかなりの育成が必要となるのですが、システム上の最強つまり限界値はまだまだ遠いです。気が遠くなるような育成の末に極限まで強化した愛するキャラのステータスを見た時の達成感はこちらでしか

---

<sup>1</sup> <http://rusted-coil.squares.net/>

得ることができないでしょう。

また、殆どの作品の BGM の作曲を佐藤天平氏が担当しているのも大きな特徴だと思います。マーベル王国シリーズのミュージカルの頃から、ストーリーや戦闘での盛り上げ方が上手く、しかも妙に中毒性が高いです。ゲームの性質上何度も同じような作業を繰り返すことを要する上で、何度聞いても飽きずむしろ中毒になるぐらいの音楽は欠かせません。

### 3. 作品紹介

ここからは日本一ソフトウェアの RPG(と一部アクション)の中から適当に選んで紹介して行きたいと思います。多少触れていないゲームもありますがその辺は割愛させて頂いたということでご了承下さい…

#### ・魔界戦記ディスガイア(PS2,PSP,DS)

看板タイトルになるだけあってやはり面白いです。日本一ソフトウェアのやり込み RPG に手を出すならまず始めにやるといいでしょう。ですが、この頃のシステムはまだ武器や汎用キャラのバランスの悪さや、不思議な小部屋無しでひたすら 100 階まで降りるだけのアイテム界、技の演出カット機能が無い(PSP 通常版まで)など今からやりこむには若干厳しいかもしれません。作風が合っていると感じたら適当な所で切り上げて次の作品に移ることをお勧めします。個人的に無印のストーリーは魔界的なノリあり・シリアスありでとてもよく出来ていると思うので、やり込みをせずに 1 周するだけでも十分楽しめると思います。いずれにせよ技の演出カット機能追加は大きいので、PSP 通信対戦版か DS 版をやきましょう。

#### ・魔界戦記ディスガイア 2(PS2,PSP)

ディスガイアの 2 作目。アイテム界の小部屋や修羅の国や裏面など 3 以降でもお馴染みの要素が初登場しました。技の演出カット・敵が超強くなる分経験値も沢山貰える修羅の国の追加など育成のしやすいシステムの登場はよかったのですが、アイテム界の小部屋でアイテムレベルの底上げができるようになりアイテムの最大レベルが 100 から 200 に引き上げられたものの、PS2 版では「アイテム界にランダムで出現する小部屋ゲートに入り」「ランダムで決定するイベントのうち占い師ズアーのものを引き当て」「その占いで中吉または大吉を引き当てる」という非常に面倒な作業を何度も行わなければならないということでアイテム強化の面倒さは異常で、不満の声も上がっていました。しかしこの点は PSP に移植される際、ディスガイア 3 から逆輸入した「レベルスフィア」のシステム等により改善され圧倒的に遊びやすくなっているため、これからやる場合は PSP 版をやれば問題ありません。他にも PSP 版には(現時点で)シリーズ最強の敵も追加されるなどやりごたえも抜群なので PSP を持っているならば是非やってみて欲しいです。

## ・魔界戦記ディスガイア 3(PS3)

これまでのやり込み RPG との大きな違いは、魔ビリティの収集や装備適性の強化など「学級界」というキャラを鍛えるシステムができたことです。今までのシリーズは、後半ではステータスのうち装備アイテムの占める割合が非常に大きくなり、キャラを強化するにはほぼアイテムを強化するだけという状況になっていたのですが、これが改善されました。また、キャラのステータスを底上げできるアイテム「神水」が登場し、どのキャラでも頑張れば装備なしの状態でもステータスをカンストさせることができるようになり、キャラを強化する楽しさは格段に上がったと思います。また有料ですが豊富な DLC で過去作品のキャラクターを使える(今までゲストで登場した事の無かった『ソウルクレイドル』のギグ&リベアや、まさかのノベルゲーム『流行り神』の小暮宗一郎までも)というのも○。ただ現在はシステムに関してはほぼ上位互換である 4 が発売されたので、4 にも出ているラズベリル以外の 3 のキャラクターを育てたいのであれば 4 をやった方がいいかもしれません。

## ・魔界戦記ディスガイア 4(PS3)

2011 年 2 月に発売されたシリーズ最新作です。4 からはキャラクターグラフィックの精度が大幅に上がり、絵がそのまま動いていると言っても過言ではない程の細かいキャラグラフィックとなっていてキャラへの愛着がわきやすく、どのキャラも育てたくてしょうがない状態に陥ること請け合いです。内容は 3 と大きく変わっているわけではないのですが、アイテム最大レベル・装備適性最大値の引き上げ、アイテム界の分岐システムやオンライン機能など着実に進化しているので PS3 を持っているならお勧めです。今回は初代に匹敵するぐらいストーリーもしっかりしていて、ゲーム中のロードは殆ど無く(大体どの作品もロードを起動時にまとめてやってしまうことでゲームプレイ中のストレスを無くすという配慮がなされています)、佐藤天平氏による音楽も相変わらず素晴らしく、アイテム界などで稼ぎに走らなければ本編の難易度もいい感じになるので単純に RPG としてもお勧めできる出来だと思っています。

## ・ラ・ピュセル 光の聖女伝説(PS2,PSP)

ディスガイアの前に発売された、現在のやり込み RPG の基礎とも言える SRPG です。持ち上げやキャラメイク・転生などのシステムは無く物足りなく感じるかもしれません。ストーリーはマール王国シリーズの雰囲気や少しダークにした感じで、魔界的な軽いノリを求めるなら向かないかもしれませんが多少鬱耐性があれば十分楽しめると思います。

## ・ファントム・ブレイブ(PS2,Wii,PSP)

初代ディスガイアの後に発売された SRPG で、こちらはマス目制ではなくフリー移動制となっています。武器の種類が非常に多いのが特徴で、普通のゲームならただの置物として扱われるような

岩・柱・木・ジョウロ・ちくわ等、落ちているものは何でも拾って武器にすることができます。それぞれの武器には種類毎に技が用意されており、しかも別の武器に移植することもできるので、「切り株バズーカ」を「ヒトデ」から出すといった自由な戦闘が可能です。「称号」という要素がキャラの性能に関わってくるのも大きな特徴で、アイテム合成・称号強化とディスガイアとはまた違ったタイプの育成システムとなっているのでディスガイアの合間にでもやってみては如何でしょうか。Wii版以降に収録されている「もう一人のマローネ編」は結構なボリュームで引き継ぎ<sup>2</sup>無しでやるとかなりバランスがいいのでやるならWii版かPSP版がお勧めです。あと個人的には佐藤天平氏のピアノとバイオリンメインの曲がとても好きなので、そんな曲が多数収録されているこのゲームは一押しです。

### ・マール王国の人形姫(PS,DS)・リトルプリンセス～マール王国の人形姫2～(PS)

最初にも言ったように、日本一が今の作風に移る前のRPGで、完全にストーリー重視です。何と言っても雰囲気・ストーリーがとてよく、笑いあり涙ありの、王道ですが心温まる恋物語です。また、最大の特徴はミュージカルRPGであるということで、イベントの要所所で登場人物達の歌う歌が雰囲気をよく盛り上げてくれます。ドット絵のクオリティも高く、ミュージカルシーンの要となるキャラの細かい動きがよく伝わってきます。今ならアーカイブスで配信されているので簡単に手に入りますし「魔界魔王やり込みもうんざり！」みたいな時にでもやってみて欲しいです。

### ・天使のプレゼント～マール王国物語～(PS2)

こちらは上記2作の続編、マール王国三部作のラストです。マール王国シリーズの各登場人物達にスポットを当てた短篇集のような構成となっており、各話ではシリーズの敵側も操作キャラとして使うことができます。そして最終話では全員集合し、何と一度に**16人が戦闘に参加できるシステム**となっています。マール王国シリーズのファンディスクとしてよく出来ている一方で、このゲームには恐ろしい所があります。それは、何とこの時代から最大レベル9999の仕様は実装されていたということです。もちろんまだやり込みを全面に押し出していなかった頃の作品なのでレベルがケタ違いの隠しボスもおらず、シナリオを全話クリアするだけならレベル200ぐらいで十分です。しかし雑魚と戦い続けひたすらレベル上げをすれば、レベル9999、「〇〇万」と表示されるダメージを拝むことができます。以降の作品では出てこないマール王国のキャラを育てたいんだ！という方は是非挑戦してみてくださいは如何でしょうか。

### ・絶対ヒーロー改造計画(PSP)

「ディスガイアスタッフを作るダンジョンRPG」という文句で売り出された作品。今までのよう

---

<sup>2</sup> キャラクターのステータスを維持したままストーリーを最初から始める機能

な SRPG ではなく、本作は風来のシレンやチョコボの不思議なダンジョンのようなローグライクゲームです。使用可能キャラは主人公だけ、ダンジョンは挑戦する度にレベルが 1 に戻る…そんなディスガイアスタッフとは相性最悪のゲーム性かと思われるローグライクですが、このゲームはそんな予想を見事に裏切ってくれました。前代未聞の「通路が無いダンジョン」「部屋が沈むダンジョン」「高低差のあるダンジョン」挙句の果てに「**階段が逃げるダンジョン**」まで(笑)。ディスガイアのハチャメチャっぷりはこんな風にしっかりと現れています。育成に関しても、レベル 1 には戻るもののダンジョン内で上げた総レベルにより初期値が底上げされるので無駄にはならない安心仕様、『ラ・ピュセル』の闇の地場に似たパズル的な要素で様々なスキルを身につけられる「人体改造」、ローグライクアイテム収集と相性の良いアイテム合成システムとやり込み要素もばっちりです。

### ・プリニー ～オレが主人公でイインスか？～(PSP)

最後に紹介するのがこの、ディスガイアからスピンオフしたプリニー主人公のアクションゲームです。ディスガイアからスピンオフ、ということですが、こちらは本当に RPG 的な要素何も無しのカチアクションゲームです。主人公のプリニーの性能は最初から最後まで一切変わらず、信じられるのは己の腕のみ、**育成するのは自分自身**、ということです。その点のやり込み要素に関してはやはりいつもの日本一…まあ要は難易度がとても高いです。他のアクションゲームには無い特徴として**開始時の残機が 1000 もある**という点が挙げられるのですが、魔界公式ルール(2 つ選べるうち高い方の難易度)でやると面白いように減っていきます。「誰だよ残機 1000 もあるって言った奴。1000 しか無いじゃねえか」と言いたくなる程です。また攻撃速度は完全にボタン連射に対応しているので、連打速度がそのまま攻撃力に繋がります。ボス戦などではどうしても全力で連打する必要が出てくるので「□ボタン破壊ゲー」と言われることもあります(笑)。心配なら PSPgo+PS3 コントローラーを使うのも手です。しかしこれらの壁を乗り越えボスを倒した瞬間の達成感は異常です。ステータスが数値化されていない分、挑み続けてやっと倒せた時の快感はディスガイア等とは似て異なる、新たなやり込みの可能性を見せつけてくれます。

## 4. まとめ

とまあここまで長々と書いてきた訳ですが、まとめると、「まずはディスガイア 1 か 4 をやってみて欲しい」「作業中毒になったら自分に合いそうなシステムの他の作品も」「箸休めにマールも」「アクション(かアサギ)が好きならプリニー」「佐藤天平の曲が凄い」ということです。読んで頂きありがとうございました。この記事を読んで少しでも日本一ソフトウェアに興味を持ってくれたら、**ラストリベリオンのようなゲームばかり作ってるメーカーじゃない**(まあそもそも開発違うけど)ということを知って貰えたら幸いです。