

ナムコ伝 10 ドラゴンスピリット 業務用ビデオゲーム 1987年発売

『ゼビウス』以来、ナムコが久々にリリースした縦スクロール型シューティングゲーム。肩書きは「ロマンシング・シューティングゲーム」。普通は敵役のドラゴンが自機で、敵も生物というファンタジックな世界観を、緻密なビジュアルで見事に表現した。首が増える等のユニークなパワーアップ、バラエティに富んだステージ構成もプレイヤーを魅了した。後に『ドラゴンスピリット 新たなる伝説』としてファミリーコンピュータに移植された。また続編として、2人協力プレイも可能な『ドラゴンセイバー』（業務用）が発売された。



業務用の画面



『ドラゴンセイバー』のパフレット

高校生だった私は、学校帰りに近所のゲームセンターでこのゲームに出会いました。平凡な縦スクロールのシューティングではあるものの、プレイヤーが「ブルードラゴン」である…周りではテーブルトークRPGが全盛で、ファンタジーにどっぷりだった私を瞬間で虜にしました。学生であったことから「1日1プレイ」と自ら制限して、その日から学校帰りに欠かさず通い…何ヶ月目かでクリアを達成したことは、今でも小さな誇りだったりします。そしてその後も、主人公アムルとアリーシャ姫は私の中で色あせず在り続けるのです。(愛知県 Arkspace99さん)

当時はパワーアップシューティング全盛で、レーザーとかオプションに匹敵するようなパワーアップシステムのネタをずっと考えてました。自機をドラゴンにして首が増えるというアイデアが出るまでには何ヶ月もかかりました。ただ、その後もドラゴンという設定的なしほりにひと苦労。例えば地上の敵への攻撃。ミサイルを落とすわけにはいかないし…卵爆弾を落とそうという案もありましたね。結局、見た目にはわかりづらいのですが首を下に向けて火弾を吐くことになりました。(田中 京太)

今はなき難波のビックキャロットで、自前のヘッドホンを装着し、曲に合わせて頭をふりふり嬉しそうな人を見かけました。その人がプレイしていたのがドラゴンスピリットでした。私も後年、パワーアップを取らずにクリアできるバランスに感動し、何とか最終面まではたどり着きましたが、痙攣連射の腕のスタミナの限界で、ついにノーパワーアップでのクリアはできないまま、ロケから消え15年が経ちました。実はまだあきらめてません。(愛知県 TELKさん)

ドラスピのサウンドはリがよくて自分も好きです。さすがメガテン、痙攣連射ですか…自分は出来ません。ロケテストを見に行ったとき、うまい人が痙攣連射をしていました。ドラゴンのノーマル弾がレーザーのように連なっていて、硬いボス敵が何の芸をする間もなく爆発していました。それを見ていた当時のギャラガを作ったプロジェクトリーダーには「タマ、出させすぎ」と怒られました。でも、結局、タマ数の制限は、変えなかったと思います。(田中 京太)

中学～高校時代は、ドラゴンスピリット抜きでは語ることが出来ない。ナムコランド星川店でもらったNGで存在を知り、一年後、片道10kmの道のりをドラスピをプレイするためだけに自転車で行ったこと。高校受験失敗の日に壁だった5面(洞窟)をクリアしたこと。ナムコランド星川店

からプレシシティキャロット四日市店に転勤した店長を説得してドラスピを入れてもらったこと。夏休みの宿題を山ほど残す代償に手に入れた感動のエンディング。だからこそ、今でも強さに心に残っている。

(福岡県 AXE-AXESSさん)

プレイヤー側から見ると5面の動く洞窟は嫌ですよ。ヒット検出辛い。ゲームセンターで、壁にはさまれたドラゴンの声がひびくと心が痛みました。ただ、制作者側からすると、5面は結構気に入っています。ドラスピのコンセプトに、ラウンド毎の特色を出していこうというのがあって、動く洞窟は他のラウンドともゲーム性で特に差別化されているからです。でも、一番好きなのは氷の面。バリバリと氷をくだいて進んでいくのが爽快だから。やっぱりシューティングは気持ちよくない。(田中 京太)

華麗なグラフィックと手ごたえある難易度で、当時中学生だった私達の前に立ちちはだかったSTGです。使えるお小遣いで、わずかに1日1プレイをしていた私達。傍目では、学生や社会人が次々と全面クリアをしていき、私達はそれを羨望の目で見上げる毎日でした。そして、ついに私がラスボスへ到達する日が。仲間内では一番乗りだったのですが、みんな我が事の様に興奮し、次々にアドバイスを送ってくれます。そして、苦闘のすえに聞いた、「アムルー」の一声。友人達との一体感のある興奮と感動。今でもまぶたを閉じれば、当時の思い出がつい昨日の事の様に思い出されます…。(山梨県 リンダさん)

開発当初はグラフィックスタッフがなくて自分で描いていました。学校の通知表で、美術が5段階評価で2だった自分にはきつかったです。ドラスピのグラフィックスタッフは企画も兼ねていて、絵を描く以外にもマップ上の敵の配置をしったり設定案を考えたり、大変だったと思います。このゲームの開発期間は自分の経験不足もあって2年くらい。当時としてはかなり長い方でした。エンディングを見ると、やっと完成したという別の感動もありましたね。(田中 京太)



田中 京太(たなかきょうた)

1983年入社。プログラマー。最初に手がけたのはMSX版『タンクパトリアン』。その後、『ドラゴンスピリット』をはじめ、『メトロクロス』『オーダイン』『ゴリーゴースト』『ダンシングアイ』等を担当。現在は外部開発会社への技術サポートを行う。