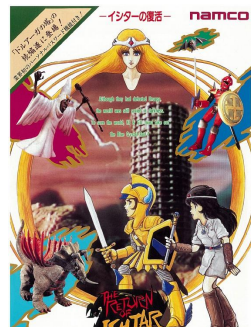


ナムコ伝 05 **ドルアーガの塔**
業務用ビデオゲーム
1984年発売

モンスターと戦いながらアイテムを探し出し、塔の最上階を目指すアクションゲーム。当時珍しかったRPGテイストのゲーム内容と独特の世界観が人気となった。ファミリーコンピュータ版(1985)では裏モードが追加され話題に。その後、『イシターの復活』(業務用、1986)、『ザ ブルークリスタルロッド』(スーパーファミコン用、1994)とシリーズを重ねるとともに、ボードゲーム、ゲームブック、またはテーマパーク向け大型遊園施設まで、多様な展開がなされた。最新作『ドルアーガオンライン』が現在開発中。



『イシターの復活』のパンフレット



「国際花と緑の博覧会」に出展した大型遊園施設『ドルアーガの塔』

ゼビウスやマッピー等、ナムコのゲームが大好きだった私。話題はいつもナムコのことばかり。友人達にも呆れられていました。そんな中現れたのが『ドルアーガの塔』。もう毎日のようにゲームセンターに通いました。一人では到底クリアには至らず、友人達はもとより、見知らぬ人のプレイを背後で見たり、備え付けのノートで情報交換したり。苦労しましたが、その分先に進めたときは本当に嬉しかったです。結局クリアはファミコン版と攻略本の登場を待つことになるのですが、あの日々は本当にいい思い出です。インターネットがある今では、ああいう熱い情報交換は出来ないですねー。

(福岡県 ソルさん)

「攻略」が意識され始めたのが『ゼビウス』の頃。ソルがどこに埋まっているのか、手分けしてマップをスキャンした人も多いのは(笑)。『ドルアーガの塔』は、「謎」をテーマにしたおかげで、どのゲーセンにも攻略ノートが置かれ、コミュニティが自然発生。ただし、みんなが予想外にハマってしまって、プレイ料金も予想外に(^^)。一部では当時のフィリピン大統領にちなんで、「マルコス」というニックネームもあったんだね。

(遠藤 雅伸)

人生で最初にはまったのがドルアーガでした。このゲームに出会わなかったら、ここまでゲームにはまっていませんでした。今でも何も見ないでクリアできます。修学旅行でもこのゲームのためにファミコン本体を買い、基盤にまで手を出しそうになりました。高校での仮装パレードもギルの格好でした。今でも業務用のポスターと下敷きは宝物です。

(北海道 C.Mさん)

ポスターは「絶対アメコミ調でやりたぁーい！」とボクがわがまま言ったので、周りのスタッフも乗り気になってくれたのだが1つ問題が... 「社長、マンガ嫌いなんだって」(^^)。「だったらジオラマにしよう」という太田さんの意見に、立体物マスターの穴田君が「オレに任せろ！」と引き受けてくれて、あの形になったんだね。今見ても、ゲームのポスターとしては最高の出来だと思う。もちろん、自宅にもゼビウスと並んで飾ってあるぜ!

(遠藤 雅伸)

ドルアーガの塔は、まさに別世界への扉を開けてくれました。謎解き、戦略性など様々な要素があり、当時小学生の私には難しかったですが、見知らぬコウそうなお兄さんから宝の出し方を教わったりと、不思議と輪ができるゲームでした。背景設定にも惹かれるモノがあり、独学で調

べていくうちに、神話にどっぷり浸かり、気がつけば、大学の進路に、それ系の学部を選んでしまいました。人生の転り点となったゲームです。

(広島県 ているさん)

『ドルアーガの塔』はバベルの塔をモチーフにして、メソポタミア地方の神話から色んな部分を引用させてもらってる。ドルアーガはインドのドルガール/カーリーという女神が元で、デザイナーの篠崎君が角を付けたキャラクターを考えてくれた。ギルとイシターはバビロニアのギルガメッシュとイシュタル、カイはシュメールのキが原典だが、スーマールの皇帝バラントは、とあるロボットアニメの舞台となる星系に由来する。実はこの作品は、『グロブダー』にも影響を与えているのだが...

(遠藤 雅伸)

ケンカしてしまった友達とアーケードの宝箱情報の交換を通して仲直りしたり、クラスの好きだった女の子に頼まれてファミコン版を貸してあげたことで少しだけ距離を近づけられたり。いい思い出ばかりのドルアーガですが、やはり31面の宝箱の出現方法は厳しかったですね(笑)。筋道を自分で探して敵キャラ対策を考えたり、時に理不尽さに悩み、いろんな辛抱や我慢を求められながらも先へ進んでいくことの本当の楽しさを持つこんなゲームを今の子達に遊んでほしい!

(愛知県 nyamgoroさん)

制作中に宝箱の出し方を考えたら、すぐに忘れるようにしていた。なぜって自分自身が新鮮な気持ちで遊ぶことができるから。だからゲーセンでみんなとワイワイ騒ぎながら宝箱を探したよ(笑)。さて、31面は純正筐体だとスイッチが光ったという噂もあるので、もっとも厳しい面は22面と39面だと思う。39面の「2」と「5」という数字は開発コード「V-25」のことで、25面に宝箱が存在しないことも通じるので、ヒントと言えなくもない。しかし22面は、何とプログラムの自宅の市内局番だから、プログラムを解析したとしか考えられないけど、どうだろう?

(遠藤 雅伸)



遠藤 雅伸(えんどうまさのぶ)

1981年入社。『ゼビウス』『ドルアーガの塔』などのゲームデザインを担当。1985年に(株)ゲームスタジオを設立、代表取締役となる。その後もナムコゲームをはじめ、様々なタイトル制作に携わり、現在に至る。