


ハイドライド・スペシャル

【はいどらいどすぺしゃる】

ジャンル	アクションRPG	
対応機種	ファミリーコンピュータ	
発売元	東芝EMI	
開発元	T&Eソフト	
発売日	1986年3月18日	
定価	4,900円	
分類	クソゲー扱いされやすい良作判定	

概要

- ▶ 魔王バラリスの手によって3人の妖精に変えられたアン王女を助け出すため、主人公・ジムは3人の妖精を助けバラリスの待つ城を目指す。
- ▶ 内容的には『[ハイドライド](#)』の設定をほぼそのまま踏襲しつつ、パソコンで既に出ていた『ハイドライドII』で追加された要素である「魔法」を一部取り入れた移植作品である。
- ▶ [攻略サイト様の一例（操作説明有り）](#)

クソゲー扱いされやすい部分

- ▶ AVGNことジェームズ・ロルフが『ゼルダ』と比べながらこのゲームをクソゲー扱いしたせいで、欧米のゲーマー及びこのゲームを知らない世代はこのゲームをクソゲー扱いしやすいが、実はパソコン初期の名作RPG。当時は総てのパソコンゲーム誌で年間大賞を取っている。
 - ▶ AVGNでは事実と異なった叩き(ゲームオーバー毎に毎回パスワードを入力しないといけない 実際はクイックSAVE機能を使えば入力の必要はない)をしていたのも問題である。
 - ▶ 日本語の実況動画では[こちら](#)から始まる一連のプレイ動画にも「クソゲー」タグが。
- ▶ ゲーム中の少ない情報はフォント等の都合上『すべて英語表記』になっていて、子供向けのゲームとしてはハードルが高い上に分かりづらすぎた。
 - ▶ それが逆に、RPGという新しいジャンルへの新鮮な驚きと刺激ではあった。[\(*1\)](#)
- ▶ 当時のRPGは『戦闘が全て』であった。にも関わらず、以下の理由から白熱せず、少しも楽しめない。
 - ▶ 子供には、横あるいは後ろから攻撃する卑劣とも言える発想が理解できず「真正面から突っ込んで即死する」傾向が強く、レベルを上げることさえ困難で開始早々に詰む事も珍しくなかった。
 - ▶ 戦闘方法『半キャラずらし』はハイドライドから生まれたテクニック。だが後発の「イース」とは異なり、壁を利用した先制2回攻撃を指した戦法である。
 - ▶ BGMが戦いを引き立たせていない。パッケージが伝えているメルヘン的な世界観のイメージには合っている。しかし、単調さの際立つ牧歌的BGMは眠くなるだけだった。
 - ▶ とは言え、少しでも良いBGMを付けようと『ハイドライドII』のタイトル音楽を使用している訳であるのだが……。[\(*2\)](#)
- ▶ ゲームの攻略が異常に難しい。
 - ▶ 元がPCゲームである。当時のPCは高値 [\(*3\)](#) で好事家のみが所持する機械なのでユーザー層の平均年齢も高く、RPG自体が子供向きとは言い難かった。

- ▶ 攻略の難易度にアーケードゲーム『ドルアーガの塔』を参考にしているのだから当然である。今ほど積極的に攻略本まで買おうという者もあまり居なかった為、そこで詰んでしまうのだ。
 - ▶ ネット環境が今ほど普及していない当時、情報を得る手段と言えば、ゲーム雑誌か人気あるいは売れたゲームのみ書籍化された攻略本のみ(*4)。PCで有名だっただけに『ハイドライド・スペシャル』は攻略本が発売されただけでなく、雑誌で漫画連載も始まり優遇されていた。
- ▶ 減ったHPの回復する方法や **何をどうゲームを進めれば良いか遊び方が分からず投げ出すプレイヤーが続出して**いた。
 - ▶ タイトル画面でしばらく何もせずに放っておくとアーケードゲームのようにデモプレイに切り替わり、どういったゲームなのかを伝えてはいるものの明確に分かるわけではない。
 - ▶ 特に中古購入の場合は「裸のカセットだけしか手に入らない」ケース、つまりプレイ前に知っておくべきゲームの目的や基本操作などが書かれた説明書を見ることが出来ず全てが手探り。
- ▶ 本作の2ヶ月後に発売された『ドラゴンクエスト』の**遊びやすさの印象が本作の悪評に拍車**をかけた。
 - ▶ ひらがなとカタカナ文字を使い「武器は装備しないと効果を発揮しない」など今では常識な事まで出来る限り懇切丁寧にルールを教えている。(*5)
 - ▶ ノリだけでプレイできるアクションゲームと同じ感覚で説明書を読まないユーザーに配慮したものである。
 - ▶ 一方、当時のパソコンゲームは説明書を読まないで起動さえ出来ない事やキーボードを駆使する独自の操作を提案する事もあり、説明書を読まないユーザーは居なかった。説明書を読む必要がなくなったのはプラグ・アンド・プレイ(*6)を導入したWindows 95以降(*7)。現在でさえショートカットキーを多用するフライトシミュレーター系などのPCゲームは依然として説明書の熟読が不可欠である。
- ▶ クイックセーブ・クイックロードという超便利機能もむしろ子供たちに混乱を与えてしまった。
 - ▶ アクションゲームは上手くプレイ出来ないトリセットボタンを押して仕切り直そうとする傾向があったので、どれだけ活用されたか怪しい所。
 - ▶ パソコンでBASICを使ったことがある人ならSAVE/LOADの意味に悩むことはないが、当時のファミコン少年にはハードルが高すぎた。
 - ▶ セーブは画面切り替え時に自動で行われ、**ゲームオーバー後のロードは『スタートボタン一発でOK』だったら分かり易かったかも**もしれない。
- ▶ ゲーム自体は十分に遊べるレベルながらも、PC-88で既に『ハイドライドII』が発表された3ヶ月後での『ハイドライド』の移植作なので当時の状況としても多少ながら時代遅れ感は否めない。
 - ▶ 当時の技術の進歩は凄まじく、『ハイドライド』と『ハイドライドII』の差は、マップだけでも6倍だと言う。僅か1年でこれだけ劇的に変化している。
 - ▶ 魔法こそ追加されたもののインターフェイスや音楽などはオリジナル版と大差なくイマイチ貧弱。多少は改善されているとは言え、当時の他のゲームと比べても肯定的な評価はできない。

総評

- ▶ 結局、「RPGに初めて触れる子供たち」をターゲットにしていながら、その層に対する配慮が足りないのがクソゲー扱いされる大きな理由と言える。実際、そういう意味では明らかに怠慢であった。
 - ▶ PCでキラタイトルだった慢心、ファミコンへ「大人気RPGが満を持しての登場」という自信はあったのかもしれない。絶大な人気を誇ったソフト故の過ちと言うべきか.....。
 - ▶ 上記の通り、直後に発売された『ドラゴンクエスト』の親切さと対照的であり、その不親切さを咎められたのだが、もし逆にドラクエで子供たちがRPGに触れた後に、このゲームが発売されていたら、評価は違っていたかも知れない。

余談

- ▶ T&E製のPSソフト『Sonata』（恋愛RPG）にて、ギャラリーを全て埋めると『ハイドライド・スペシャル』がプレイできるので、興味がある人はそれ経由でプレイしてみるのも一興だろう。
- ▶ 『ハイドライドII』はファミコン未発売だが『ハイドライド3』は移植され、1989年2月17日にナムコから発売している。