

忍道 戒

【しのびどういましめ】

ジャンル	忍者アクション
対応機種	プレイステーション2
発売元	スパイク
発売日	2005年11月10日
分類	クソゲー扱いされやすい良作判定

- ▶ プレイステーション時代の傑作忍者アクション『天誅』。その天誅の著作権はやや複雑な変遷を辿っており、初代～3までは生みの親であるアクワイアが開発したが、その後の著作権譲渡により開発に関われなくなってしまっていた。
 - ▶ 現在はフロム・ソフトウェアが権利を所有。『天誅4』の開発をアクワイアに外注している。
- ▶ その後に発売された『忍道 戒』のシステムや雰囲気は天誅に非常に近かったが、事情を知らない一部のプレイヤーから「天誅のパクリゲー」と呼ばれる羽目になった。
- ▶ 他社開発によるPS2以降の天誅が、一撃必殺の忍殺やコンボなど戦闘面を進化させていったのに対し、忍道は盗み、誘拐、荷物輸送などあくまで“忍者”としての面にスポットを当てた。
- ▶ ゲーム内容は良く、特にアクションの要である操作性が高水準である。
 - ▶ 難易度選択があるため、初心者も上級者も楽しめる。
 - ▶ しかし、ずっとこちらに顔を向けている門番や、荷物を持った武士に血祭殺法をすると必ず振り向く絶妙な距離の護衛など、初心者には対策を思いつきづらい場面が多々存在し、また本編中助言と言う形で閲覧できるテクニック紹介ムービーも、基本を飛ばして発展的なプレイであることが多い、10種類の効果を持つ上記の調合システムも決して解り易いものではなく、とっつきにくさがある。
- ▶ クソゲーと呼ばれそうな点として、**バグが多い**ことが挙げられる。
 - ▶ 敵がたまに同じ場所をぐるぐる走り続ける。
 - ▶ 輸送する荷物が空高く消えていき、任務続行不可能になる。
 - ▶ 暗殺任務なのに暗殺対象がいない。（任務放棄するしかない）
 - ▶ フリーズする。（再現性100%のものもある）
 - ▶ 敵を全滅したはずなのにアイテムを盗まれていたり、目撃者を逃がした事になっていたりする。
 - ▶ 鉤鎖の長さに関わらずどこへでも飛んでいける。（裏技）
 - ▶ 首が取れる。
 - ▶ 「止まるのがバグ、楽しめるのは珍現象」 天誅忍百選おまけインタビューより。
 - ▶ 寧ろファンはこれらバグを「宇高多（ゲームの舞台）ではよくあること」と呼び、初見のバグが発生したら嬉々としてスレに書き込むなど、楽しむ傾向がある。
 - ▶ これらバグはほとんど発現しないこともある。PS本体の型番によると思われる。
 - ▶ またバグの中には、敵が襲撃をかけてくる裏庭に「通過しただけで死ぬ床」を作る、荷物の輸送役に自発的に荷物を落とさせるなどテクニックとして組み込めるものもあり、バグすらもゲームの一要素として楽しめるスルメゲーである。
- ▶ 本ゲームはステージ制ではなく、提示されるいくつかの依頼の中から任意のものを引き受けるミッション選択制であり、しかもイベントバトルでしかゲームオーバーにならないため、フリーズや任務失敗によるペナルティがほとんど無い（ステージ内で獲得したアイテムは失われるが）。
- ▶ 敵の行動パターン、独り言のバリエーションが多く、忍具を投げつけると過敏に反応してくれるなど、任務の達成よりも過程が面白いゲーム。またその行動パターンがシュールな結果を引き起こすことも多く（自分の本拠地の罠で死ぬ大名だとか、その大名を何の感想も無く井戸に投げ捨てる武士だとか）、ムービーの演出を含め、パカゲーとしての趣も強い。
- ▶ 初代天誅から音楽コンポーザーを務める朝倉紀行氏の和楽器とギターを絡めたりズミカルな楽曲に対し、忍道で

はノイズクローク社担当による、BGMとして特化した静かな環境音楽が殆どを占めた（勿論それぞれがコンセプトに合わせたものであり、楽曲そのものに差があるわけではない）。

これらのこと、また過去の忍者を題材にしたゲームから比べても忍道は見た目・ストーリーが非常に地味なゲームであり、アクワイアスタッフに拠ると「思ったほどの利益が出なかった」と言う。