

アナザー・マインド

【あなざーまいんど】

ジャンル	アドベンチャー
対応機種	プレイステーション
発売元	スクウェア
発売日	1998年11月12日
定価	5800円
分類	クソゲー扱いされやすい良作判定

▶ 実写アドベンチャーゲーム。

- ▶ 当時（現在も?）は「実写ゲー＝クソゲー」という方程式が成り立っており、ゲーム画面を見ただけで拒絶反応を起こすユーザーもいたが、スクウェアはあえて実写を採用し、ファンタジーがさも現実世界で起きているように見せている。
- ▶ 各所にスクウェアのゲームソフトの小ネタが散りばめられている。FFシリーズ、ゼノギアス、チョコボ、そしてなんと ライブ・ア・ライブ まで。
 - ▶ 鳴海健一の説明については「食いしん坊かどうかは...」といった表記まで。（鳴海健一役は山下真司氏、同氏は「食いしん坊万歳」という番組に出演していた）
 - ▶ 「つっこみシステム」で、ゲームキャラとコミュニケーションを取っている感覚を味わえる。
 - ▶ なお、このシステムは正式名。つっこむ個所はあらかじめ決まっているが、つっこむかはプレイヤーが決める。
 - ▶ アドベンチャーにありがちな選択肢も、用意された文法を組み立てて、キャラに指示する。
 - ▶ しかし、信頼度が低いと指示通り行動してくれない。
 - ▶ 信頼度が高くて、主人公キャラが温泉に入っている時に「目を開ける」と指示しようが発狂しようが断固拒否される。
 - ▶ 主人公（プレイヤー）の設定（名前・職業）はストーリー上で固定されているが、好きな名前・職業を付けることが出来る。
 - ▶ ストーリー上の名前とプレイヤーが付けた名前とで矛盾が生じると思うが、ストーリー上では無難に消化されている。
 - ▶ 堅いストーリーかと思いきや、所々で笑いの要素も含まれている。
- ▶ 文章やムービーのスキップ機能は無い（ムービーは基本的に短いものばかりだが）。
- ▶ ストーリーは章立て。各章とも分岐ごとにテキストの変化は細かいが、結末自体はそれほどないので、中盤あたりは退屈だという声がある。
- ▶ とはいえ、特にバグも無く、酷いゲームというわけではない。しかしバッドエンドが非常に後味の悪いものであり、しかもこの結末でもスタッフロールは普通に流れるため、マルチエンドだと気付かずに「オチが最悪のクソゲーだ」と誤解しているレビューが少なくなかった。なんとも不遇なゲームである。
 - ▶ 最後の章で、多少トラウマになるかもしれない鬱ムービーが流れる。非常にドギツイものであり、しかもスキップ不可。
- ▶ しかしそれより問題なのは、この3年前に世に出た井上夢人のホラー小説「ダレカガナカニイル...」に内容がそっくりだということである。
 - ▶ 主人公の頭の中に記憶喪失のもう1人の人格が現れ、会話できる。
 - ▶ その別人格と会話する為、催眠術を用いる。
 - ▶ ヒロインの名字が同じ。
- ▶ スタッフロールに井上の名は無いので、原作者や協力者というわけではないようだが、天下のスクウェアがそんなあからさまな盗作をやるだろうか?...と、なんとも謎な作品となっている。
 - ▶ 付記しておくが、当時スクウェアは『チョコボの不思議なダンジョン』など、他社のヒット作のスタッフを連れてきて似たようなゲームを作らせるという事を度々行っていた...