

巨匠の遺作アニメーション

青いブリンク

対応機種：PCエンジンHuカード
 発売日：1990年4月27日
 発売元：NHKエンタープライズ
 価格：6200円



ストーリーはグロス皇帝にさらわれた父親を探す旅の中で成長していくカケル少年を描いた成長譚とでも言える話で、グロス皇帝の正体が実はカケルの父だった、というラストが当時それなりに物議をかもしましたら

し。ストーリー構成は二十話までの事（最後までの大まかなあらすじは事前に決めていた）と思いが……。ストーリーはグロス皇帝にさらわれた父親を探す旅の中で成長していくカケル少年を描いた成長譚とでも言える話で、グロス皇帝の正体が実はカケルの父だった、というラストが当時それなりに物議をかもしましたら

書の内容より「転載」
 ■『青いブリンク』はNHK総合テレビジョンにて'89年4月〜'90年3月に放送されていたTVアニメで、手塚治虫原作のTVアニメとしては『最後の作品』になった。ただ放映開始前に御大が急逝したため、実際に氏の手によるストーリー構成は二十話までの事（最後までの大まかなあらすじは事前に決めていた）と思いが……。



☆ある日カケルは父・晴彦の山小屋へ行く途中、不思議な雷獣ブリンクに会い友達になった。こうして二人の友情は始まった。が、そのころ山小屋では、晴彦がグロス皇帝の手により誘拐されてしまったのだ……。取扱説明書の冒頭ストーリーより「転載」

ゲームは固定一画面のマップエリア（右画像参照）と、左から右に進む横スクロールアクションフィールド（左ページ左上画像参照）から構成され、マップ



い。らしい、とか伝聞系で書いているのは、当時の筆者がストロング受験戦士マシーンであって、アニメなんか見ている状況では無かったからである。その前に放送していた『アニメ三銃士』と後番組である『不思議の海のナディア』は見てたけど、でもアニメ三銃士はアラミス、しか覚えてないんだよね。

キャラクターの映像化としては普通面では普段は登場しないものに落ちた時に助けたり、体力がゼロになった時に回復してくれる。

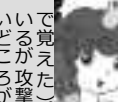
ただマシでなくうかつと（謎）。ブリンク。エロ流し目子馬。バックから見ないのは手塚動物園。通常面では普段は登場しないものに落ちた時に助けたり、体力がゼロになった時に回復してくれる。



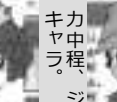
たんは。本書異なる次元をつなぐバスの運転手。登場キャラ中最もバワフル。と書く画像はコレで正しい様な気がしてきた。まあ、小林克也の写真使わないで済むかと（謎）。



二ツ子。後述するサッチとコンビを組んでいる小悪党。畑中葉子よろしく前から後ろから攻撃に対応出来る前後弾使い。



サッチ。ノムさんのカミさんとは別人。ちよっとちよっと、それはザ・たつち。上下に広がる弾を撃てる。



キララ姫。北海道産の米では無い、それはきらら39だ。四桁電卓というカシオミニのプロトタイプを愛用（プロシエクトXで覚えた。ジャンプ力は図抜けていいが攻撃は出来ないのであまり使



力中程。ジャンプ力こそこの攻撃キャラ。カケルくん。ジャンプ天国スピード地獄、それはカケフくんや。物語の主人公でもあり全てのエリアで唯一登場する。攻撃キャラ。ジャンプ力こそこの攻撃

▼ゲームのフレイヤーキャラ紹介



プで次に進むエリアを選び、そこをクリアすると新しいエリアに進む事が出来る。最終的にそのワールドのボスがいるエリアに到達し、ボスを倒せば一面クリア、次のワールドに進める。全5面まで最終面のボスは当然のごとくグロス皇帝だ。

ただし、ボスと対戦する為にはワールドのどこかのエリアに隠されている赤い鍵を取らないといけない。このあたりは高橋名人の冒険島というかカトちゃんケンちゃんライクというかアレンですが、横スクロールエリアをクリアした後に入る民家の（左下画像参照）で鍵の場所のヒントが聞けるので、そのあた

りはとにかく自分で探せ、とプレイヤーを突き放していた前述のゲームよりは親切なのか。基本的には横スクロールアクションで、常時三人のパーティでゲームを進行していく。ゲーム中の攻撃力やジャンプ力は一番先頭のキャラの能力値が採用されているので、場所によってセレクトボタンでキャラを変更して使い分ける必要がある。さだろが、実際に遊んでいるとあんまりキャラ変更しないんだよね。穴に落ちるとしぬ、タイプのアクションゲームはどうしてもジャンプ性能が良いキャラ中心に使いがちだけど、キララ姫は攻撃力がち

で、となると使用キャラはそこそこジャンプ性能が良いカケルに固定されてしまう。他のキャラに比べると確かに攻撃力が弱い

点も無くはないが、通常エリアのザコ敵でそんなに堅い奴が出てこないし、十分に連射でカバー出来る範囲だ。せいぜい弾道軌跡がいったん上に上がって下に落ちるタイプのたんばを使うくらいかなあ。あと三人パーティってエリアによってキャラが決まっています。メンバーを自由に選べないから、全てのエリアに登場するカケルをどうしても使いがち、つてもあるかもしれない。

自機の設定は残機+ライフ制でこのあたりもハドソンが出していたワンダーボーイトリビュート系のゲームっぽい。ただし、お金を百集める毎にライフゲージが一つ増えるという成長要素もあり、戦闘に自信の無い方は同じ面を繰り返しプレイしてお金を稼ぎ、自機を強化するという事も出来る（このゲーム時間制限は無い）。ハートマークのライフゲージが無くなるとブリンクが出て来て、ホブラシーポ効果の偽勇気の素で助けてくれるが、その代わり残機（ブリンクの数）が減る形となる。ただし、

使用キャラはそこそこジャンプ性能が良いカケルに固定されてしまう。他のキャラに比べると確かに攻撃力が弱い

*1同時期に『ジャングルの大皇帝』のTVアニメも生前より企画されていた（こちらはテレビ東京にて89年10月〜90年10月放映）。こちらは既に発表されていた漫画のアニメ化であり、しかも過去二回（65年と66年）TVシリーズ化されている。

*2特に入浴シーンはね。我ながら非常に正しいおたくではなからうかと（笑）。ナディアは「こーいっつを（NHK）」TVアニメで放送するの「か」という、ある意味マクロスを最初に見た時みたいな衝撃というか感慨があった。あと、ナディアの薄いつバターンがやたら多くて、「おたくつてアレだな」と思った原初体験でもあった、という内容のテキストを大量のナディア同人誌の前に書いてる筆者なう。



↑ アラミスはあはあ♡

*3横スクロールアクションの複数パーティっていうと何かソーサリアンっぽいかも。
*4当たり判定や落下判定があるのも戦闘のキャラクタだけだ。ただしあちらが撃てないのよ。
*5弱い、とかじゃなくてそもそも弾が撃てないのよ。
*6『悪魔城ドラキュラ』シリーズの斧の動きに近いかも。ただしあちらと違って真道型では無い。
*7アニメ版ではカケルがピンチになると「カケルくん、勇気を上げる」



やられた時の自動回復だと半分しか戻してくれないので、ライフが少なくなったら自分で回復した方がよい(残機が減るのは変わらない)。もちろん穴に落ちた時もブリックが助けに来てくれるが、落ちた地点のほぼ真上に飛び出す形になるので、下から画面に出て来た瞬間に足場のある方にキャラを寄せないと再度穴に落ちるハメになるので要注意だ。

前述の通り、通りブリックは通常エリアではプレイヤーキャララとしては使えないが、対ボス戦ではカケルもギスタイル(合体を背に乗せて戦う事になる。が、以前ファミコンのとびだせ大作戦の記事で書いた事があるのだが、せっかく特徴的なシステムを持ったゲームを作っても肝心のゲームの締めにあたる対ボス戦でそれを放棄してフツの操作系にするのはあんまり感心しないなおじさんは。



■さて、PCエンジン版『青いブリック』であるが、発売元はNHKエンタープライズだ。パッケージにもデカデカとハチスケが描かれている。なんか見聞きした話だと最初はハドソンから発売される筈だったとの事。NHK(エンタープライズ)がデジタルコンテンツに色気を持っているのを知って発売元を譲り、ついでにPCエンジン陣営に引き入れた、いやその逆かな? あくまで推測だけど。

パッケージが完全にハドソン仕様で、ケース裏のシールにはNHKのNの字も書かれていない(中段画像参照の事)。この辺については、筆者はかつてのファミコン版超時空要塞マクロスを連想しちゃったりなんかした。まあ、あんまり関係ない話ですがね。

ゲームグラフィックは明るく華やかな、しかし原色バリバリではない目にやさしい塗りで、画面からは穏やかな感じを受けあまりギスギスとした緊張感はない。子ども向けのゲーム、という点を考えると非常に好感の持てるグラフィックだ。これってまずメガドライブあたりで見られなかったグラフィックだよな¹⁰。

アクションとしては決して難易度の低いゲームではないのだが(やはりジャンプ移動がけっこう難しい)、謎解きがあまり面倒臭くないのとさほど長く無い(全五面で習熟すればそれこそ一時間でクリア可能だ)あたりは子ども向けとして非常によくまとまっていると思う。

実はですな『難易度が高い』

と称してインキ電工エネルギー馬、といけなガキをたぶらがる工口子馬、という描写でした(意訳)。
*元々はNHKの放送ソフトコンテンツの版權管理等を行っている会社で、かつてはNHKのソフト資産を生かしたデジタルコンテンツの制作普及という事で何故かPCエンジン向けにゲームを発表していた(『おあきさん』といっしょ)。NHK大河ドラマ『太平記』。なんでPCエンジンでプラットフォームとしてゲーム化展開していたかは割と謎。何でNHKがこういう関連会社を作ったかは直接利潤を追求する商売が出来なかつたから(少なくとも以前はね)。
*ファミコン版『超時空要塞マクロス』はバンダイ販売だが開発はナムコで、パッケージ(初期ナムコのFCカセットは内箱が無い、バンダイはPET製透明ケースが内箱として使われていた)やROMカセットの形状(バンダイ、ナムコも任天堂オリジナルの形状とは違う独自の形をしたカセットを採用していた)がナムコ仕様になっていた。ナムコカセットに刻まれてたちゃんあ。

10 そもそも訴求対象が違うからあまり意味の無い比較ではあるのだけれど、PC版『青いブリック』の優しさを感じさせる塗りを見ていて、つくづくMDのCGがてかちやがちやしたドギツイ、優しさを排除した塗りだったよなあといっ思い返した。『サイブルー』みたいなゲームが出る訳だわ。
11 もちろんゲームにハマって何時間も飽きもせずプレイしていた子どもも多い訳だから、これはあくまで「こういう考え方もある」と言

ゲーム版スタッフロール (エンディングより転記)

STAFF

PROGRAMER

NAOKI HOSHIZAKI
TUTOMU WATANABE
MICHISHITO ISHIZUKA

GRAPHIC DESIGNER

MINA MORIOKA
YASUYO INAGAWA

MUSIC COMPOSER

SHINICHI SAKAMOTO
SOUICHIROU HARADA

SOUND EFFECT DESIGNER

SHINICHI SAKAMOTO

GAME DESIGNER

YOSHIHITO SAISHO

DIRECTOR

NAOKI HOSHIZAKI

CHIEF DIRECTOR

MICHISHITO ISHIZUKA

PRODUCER

RYUICHI NISHIZAWA

SPECIAL THANKS TO

HIROMI KURIHARA
TAKANORI KURIHARA
MASANORI YOSHIHARA
KOHTA KIKUCHI

EIJI AOYAMA
MITUHIRO KADOWAKI
TADAYUKI KAWADA
FUMIO SUZUKI
KEN SUEKAWA

PRESENTED BY

HUDSON SOFT

青いブリンク

ってのは子ども向けゲームとしては大した問題ではないのですよ。この本を手にとっている物好きな諸氏も身に覚えがあるかもしれないが、子どもの動体視力はモノスゴイ部分があって、今やってみると何で子どもの頃の自分はこんな最後まで進んだんだ? 的高難易度のゲームもあっさりクリア出来たりする訳で。そういう意味では『アクシオン』ゲームとしての高難易度は大丈夫。むしろ、謎解き方面でフラグ立てが面倒臭いとか、ゲームが妙に長いとかが問題で、そちら方面で妙に頑張ったゲームだと小学生くらいまで子

どもだと集中力が続かなくなる可能性があるので¹¹。個人的には謎解きとかそっち方面で面倒臭いゲームにハマル様になるのはもう少し歳がたってからだと思っただ。もしもPICOみたいな知育玩具系のビデオゲームでグラフィクスIVの二周目以降の難易度設定とかいうソフトであれば大問題ではありませんが。そう言う意味では、あえてゲームとして奥行きを掘り下げるのを回避して、あくまでも子ども向けに単純な肩の凝らないコメントローラーを弄るのが楽しいゲームとして世に出たのではないかと推測してみた。個人的

にはカケル以外のキャラを使わないとクリア出来ない、というシチュエーションがあった方が子ども達に友情とか仲間との協力が大事だとゲームの中でも教える意味でも良かったと思うけどね。
なお、エンディングはTVアニメ版と違いカケルの父晴彦とグロス皇帝¹²は同一人物ではないのだ。晴彦は単にとっ捕まっていただけ。この辺NHKアニメ繋がりでナディアのゲーム版と共通する仕様である¹³。



M/D版はTV版では採用されなかった初期設定を元にストーリーが作られていたとの話だ。



*12→グロス皇帝。見た目がそこはかとなくコブラのサラマンダっぽい。
*13→「不思議の海のナディア」もTVアニメ版とエンディング(つかストーリー全般)が違う。

仮説として受け取っていただけだと。ただ、子どもが飽きっぽいのも否定出来ないとは思っけどね。