

ランドストーリー 皇帝の財宝

[ランドストーリー 皇帝の財宝](#)

[データ](#)

[概要](#)

[『DDS520』が醸し出す箱庭感と軽妙なストーリー](#)

[「コレッ！」](#)

[知性よりは体育会系ノリ？](#)

[3D空間なのに影がない](#)

[でもそれを乗り越えてでも遊んでほしい名作です](#)

[裏技](#)

[ウサギのふく](#)

[CM](#)

[他作品との関連](#)

データ

セガ：2007年9月25日配信

クライマックス制作、セガ販売：1992年10月30日発売

ジャンル：ACT+RPG

プレイ人数 1人

コントローラ：リモコン・GC・クラコン

使用ブロック数：35

Wiiポイント：700

当時の販売価格：8,700円

[攻略ページ](#)

[http](#)

[紹介ページ](#)

[セガVC公式ページ](#)

[Creator Note「玉木 美孝」](#)

概要

本作はセガ+クライマックスにより、『[シャイニング&ザ・ダクネス?](#)』『[シャイニング・フォース 神々の遺産](#)』に続くメガドライブ専用ソフトとして制作されたアクションRPGである。

メインプログラマーの内藤寛氏によって作成されたシステム『DDS520』による斜め視点の疑似3Dが特徴で、高さの概念を持たせたことで表現可能となった立体的な仕掛けがゲーム中に多数登場する。

『DDS520』が醸し出す箱庭感と軽妙なストーリー

本作の一番のポイントは、やはり前述の疑似3Dシステム『DDS520』だろう。DDSとは[Wikipedia](#)によると、『ダイヤモンドシェイブド・ディメンジョン・システム』の略称で、「菱形のブロックで構成させた立体マップを520個まで扱えるシステム」という意味で名付けられたらしい(なお本作には最終的に520を超え、600超のマップが収録されている)。

通常RPGというと街と移動マップ、それにダンジョンマップが別々に用意され、異なる尺度のグラフィックで表わされることが多いが、本作の場合、街もダンジョンもすべて『DDS520』により同一の尺度で構成されている。この「ゲーム空間の統一感」が、本作の見所のひとつとなっている。また舞台のすべてが「小さなマップの断片で構成されている」ことから、世界がどこか箱庭的に感じられるのも本作の特徴といえるだろう。

ストーリーはアクションゲームとしてのテンポのよさを生かす為か、『シャイニングフォース』などに比べ軽いノリで、物語全体を通して楽しい雰囲気となっている。

また、登場するキャラクターの性格もデフォルメされたものになっている。主人公は世界を救う勇者ではなく、あくまで財宝が目的の現実主義者っぽい性格だし、敵対するライバル達も世界征服を狙うような極悪人は登場せず、どこか間抜けで憎めないキャラばかりだ。

後述するが、実はこの「システムチックに構成されたゲーム空間」と「軽いノリの世界観」がとてもマッチしていたりするのだ。

「コレッ！」

本作に登場する『物体』は、1ブロックの大きさであれば持ち上げたり、置いたり、積み上げたり、上に乗ったりすることが出来る。基本的にダンジョン内では、これらのアクションを駆使して仕掛けをクリアしていくことになるのだが、街で行動する場合もやはりこれらのアクションを使うことになる。

そして、街の住人や動物もこのゲームシステムの中では『物体』のひとつなのである(人間を持ち上げたりは出来ないが)、そのため、おばあちゃんの頭に壺を乗せたりだとか、犬やにわとりの上に乗って街を移動したりだとかいったことが出来る。実にシニールで楽しい光景だ。

また、ショップで買い物をするときは、(1)欲しいアイテムを持ち上げる、(2)店のカウンターにアイテムを置く、という一連の動作によりアイテムを購入することが出来る。教会で旅の記録をとるときや、宿で休むときも同様の操作を行う(ここにもまたシステムとしての統一感が見られる)。

本作をプレイしたひとは、店員の頭に乗ってそこからアイテムをカウンターに落としたり、教会の神父さんにいくつ本を乗せられるか試したり、といったことを一度は実行したことがあるのではないか(筆者は何度もやりました)。アイテムを置いたときに主人公が発する「コレッ!」というボイスが妙に笑えることもあり、ついついイタズラしたくなってしまうのである。

制作者達はこのような「システムチックだからこそ生まれるユーモア」を、本作に意識的に盛り込んだのであろう。

知性よりは体育会系ノリ?

本作は疑似3D空間を利用した謎解きパズルが主体...といたいところだが、そこはメガドラソフトである。どちらかといえばパズル要素よりもアクション要素が主体となっている。たとえば水平方向に移動する足場から、上下に移動する別の足場に飛び移るだとか、狭い通路を敵に落とされないように進むだとかいった、体育会系のアクション成分が強い。

もちろん迷宮探索という点では『[ゼルダの伝説 神々のトライフォース](#)』に近いのだが、アクション部分は実は『[スーパーマリオ64](#)』のアスレチック面のノリにちょっと近いかも、と筆者は考えたりする。

3D空間なのに影がない

本作には残念ながら難易度を不用意に上昇させている要因がある。それは「物体に影がない」ことである。現在の基準であれば、このようなタイプのゲームには「物体が落とす影」が表現されており、高さと平面上の位置関係が把握できるようになっているのが当然だが、本作にはそれがないのである。その為、空中に浮かぶ足場を見てもそれが自分よりも上にあるのか横にあるのか、よく解らないといった状況が発生する。

ただし、場面をよくよく観察すれば大抵の位置関係は把握できるので、まずは落ち着いてプレイすることが肝心である。何度もトライし学習すればクリア出来るレベルである。

でもそれを乗り越えてでも遊んでほしい名作です

本作は、テンポのよいアクションと手応えのある仕掛け、そして愉快的な登場人物達がプレイヤーをぐいぐいとゲームの世界へ引き込んでゆく、ある意味シンプルで直球勝負な作品である。そんな、ゲーム本来の楽しさを味わうことが出来る本作を、ぜひ一度体験してみてはいかがだろう。

裏技

ウサギのふく

ゲーム内で入手出来る「ウサギのふく」は、使用すると以下の効果がランダムで発生する。

HPが全快し「エケエケのみ」が9個になる

HPが1になり「エケエケのみ」が0個になる

CM

未体験 バーチャルアドベンチャー ランドストーカー

他作品との関連

シリーズ作品

[レディストーカー 過去からの挑戦?](#)(SFC)

[スティールプリンセス～盗賊皇女～](#)(DS)

クライマックス作品

[シャイニング&ザ・ダクネス?](#)(MD)

[シャイニング・フォース 神々の遺産](#)(MD)

VC配信が期待されるソフト

[シャイニング・フォースII 古えの封印?](#)(MD)

[レディストーカー 過去からの挑戦?](#)(SFC)

現在入手できる中でお勧めソフト