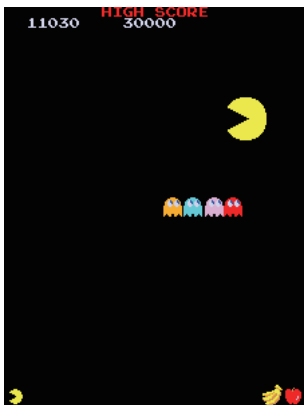


それでもあった「ナムコ」の改革

結果、ゲーム展開は早く、プレイ時間も短め。でも「クリアした」という達成感は微妙でした。このタイトルにもボーナスステージが取り入れられましたが、やはりスピード勝負の構成。パサーエサでの逆襲時間も短く、モンスターで得点を稼ぐのはほぼ無理。なによりパワーエサの手前で待ち、モンスターを引きつけて逆襲……というのでできないコース構成になっていましたので、流れで回収していくしか方法がなかったのです。

しかし、それでも「ナムコ」は改革をやってくれたのであります。それはやはりサウンドでありました。

『スーパーバックマン』のサウンドで、画期的だった



▲『スーパーバックマン』のコーヒーブレイク画面。『バックマン』ではワンポイントという感じのものだったが、4コママンガチックにギャグを載せてきた。

のは「不協和音」。メインミュージックに「不協和音」を積極的に取り入れたのであります。

不協和音は、『ディグダグ』のミス音にも取り入れられているので『スーパーバックマン』が先がけというわけではないんですが、ステージクリア時、ゲームオーバー時、そしてコーヒーブレイクのデモ画面と、主軸となる箇所に積極的に使われているのはテレビゲームの中では初なのではないかと思えます。そのコミカルさはゲームの内容を打ち消して「もう一度、遊ぼう（聞きたい）」と思わせてくれるだけのインパクトがありました。

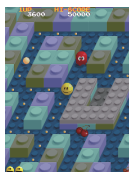
しかしながら『スーパーバックマン』は、ナムコ黄金期のタイトルの中では群を抜く「駄作」だったと、個人的には思っております。その後『バック&バル』(83年7月)も同様に不発となり、ドットイイトゲームとしての『バックマン』は87年11月の『バックマンII』^{※101}まで話題に上ることはありませんでした。というより、ドットイイトというジャンルそのものにヒット作が生まれませんでした。逆に言えばそれだけ『バックマン』の完成度が高かったのでしょう。

あ、あと『スーパーバックマン』は、『ベルがちゃんとベル』^{※100}になったのは良かったです。

※100 どちらかというと「スーパーバックマン」の続編というイメージが強い。



※101 3D化したバックマン。こちらはそれなりに人気が出た。



※102

