

その名はいっきに広まった

# サン電子

得意ジャンル	アクション
FCタイトル総数	40本
ファーストタイトル	スーパーアラビアン
ラストタイトル	炎の闘球児 ドッジ弾平2

筆頭クソゲーメーカーとしての印象が強いが、実はファミコン界屈指の実力者。それがサン電子である。

電子関連機器の製造販売会社として1971年に愛知県で創業。パチンコ、PC、アーケードなど広く電子事業を展開する中で、ファミコン人気が高まった1985年にそちらにも着手した。なお、よく知られる「サンソフト」は同社のゲームブランド名である。

ユーザーからのサン電子のイメージを決定づけたのは、参入の年に発売された『いっき』だろう。のちに“クソゲー”という言葉を生むことになるほどの問題作。そのインパクトはあまりに強く、次いで発売され



全100ゾーンをワープしながら冒険するアクション『アトランチスの謎』。その広大なゲーム設計と複雑に絡み合ったステージ構成が魅力だ。

た『アトランチスの謎』『東海道五十三次』といった高難度だが独特な面白さのあるゲームをも、“『いっき』のメーカーの作品”という色眼鏡で見られる結果になっている。

## 超絶技術の映像と音

問題作で名を馳せてしまったサン電子だが、しかしその技術力は秀でており、特にグラフィックとサウンドの質には群を抜くものがあった。グラフィック面では、激しく動くグラフィックを再現したファミコン版『アフターバーナー』、回転機能を持たないファミコンでありながらコースが回転しているかのような描画を見せた『バトルフォーミュラ』、ファミコンなのにビジュアルシーンを見どころにした『バットマン』シリーズなど。サウンド面では、ファミコンで初めてソフト上の処理による合成音声を実現した『水戸黄門』や、同時に4音しか使えないファミコンながら、拡張音源を使わずプログラミングの工夫で6音流れているように聴かせた『へべれけ』など。どれ



ファミコンのレベルを超越したBGMが流れる『へべれけ』。探索型アクションとしての完成度も申し分ない名作だ。ちなみに本作の主人公へべは、のちにサンソフトの看板キャラクターになった。

もファミコンの性能限界を突破したかのような技が織り込まれており、触れたプレイヤーを一様に驚かせた。ただ惜しむらくは、『いっき』のメーカー”というレッテルが最後まで完全には剥がれなかったこと。サン電子後期の秀作についても、現役当時には正当な評価を受けたとは言いがたい状況だった。

ちなみに同社は現在も電子機器会社として堅実に営業しているが、ゲーム部門はスマホ用アプリがメインである。旧作の再評価が進んでいる今だからこそ、家庭用ゲームへの返り咲きなども期待してしまう。

ファミコンにまじわる

サン電子のソフトでひととき異彩を放っていたのが1990年の『なんてったってベースボール』だ。内容自体は王道の野球ゲームながら、そのコンセプトが先見そのもの。カートリッジ上に別の専用ROMを挿す端子を設け、追って専用ROMをリリースすることで、選手のデータを更新できるようにしていた。今でこそ当たり前となったオンラインでのバージョンアップのようなことを、ファミコン時代に実践していたのである。なお、発売された専用ROMは『OBオールスター編』と『91開幕編』2つ。言わずもがな流行はしなかったが、1本のソフトでできることの限界も突破しようとした挑戦は評価されるべきだろう。



データ更新を可能にした仕様が出色な野球ゲーム。元のカートリッジは「親ガメカセット」、対応の専用ROMは「子ガメカセット」と称されていた。

## サン電子

こぼれ話

竹槍を上にしか振らない投げやり感

## いっき

■アクション ■1985年11月28日発売

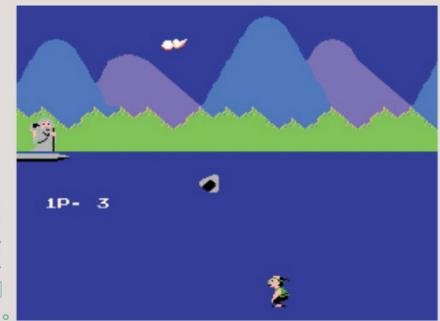
「農民一揆」をモチーフにした……と着想の時点から圧倒的に異質ながら、その設定も“一揆なのに味方はおらず1人（2人プレイのときは2人）だけ”“一揆なのに主な敵キャラクターが忍者”“小判を8枚取ればステージクリア”と謎満載。イラストレーターのみうらじゅんが本作の設定に言及した折に初めて使用されたのが「クソゲー」というフレーズであり、ゲーム文化におけるクソゲーの原点ともいべきエポックメイキングな1本である。

元はアーケードのゲームで、稼働の数か月後にファミコンへ移植されたのだが、そのタイミングは『スーパーマリオブラザーズ』の発売直後と最悪。本作の奇妙さはより際立つことになり、結果としてファミコンユーザーの抱くサン電子のイメージに大きな陰を落とした。

ただし、現在となってはどちらかというクソゲーよりバカゲーと評される傾向に。2010年にはPS3で新作『いっき おんらいん』がリリースされたり、2013年にはノベライズ版『いっき LEGEND OF TAKEYARI MASTER』が出版されたりと動きもあり、今なお愛され続けている。



基本武器の鎌は、勝手に一番近い敵を狙って飛ぶ謎の便利仕様。一方の竹槍は、パワーアップアイテム風なのに上方向にしか攻撃できないという残念な代物だった。



ボーナスステージでは、仙人の投げたおにぎりをキャッチすることに。なお、このボーナスステージはのちに『水戸黄門』などにも採用されている。

当時にはめずらしいマルチエンドも搭載

## リップルアイランド

■アドベンチャー ■1988年1月23日発売

「サン電子とは思えない」と評されることが多い1本。アイコン選択形式のビジュアルアドベンチャーで、最大の特徴は全編を流れるほのぼのとした雰囲気にある。主人公のカイルが少女キルとともに闇の皇帝を倒す旅に出るといった設定ながら、世界観はメルヘンチックで、ストーリーもゆったりほっこり。いちいち可愛いキルのリアクションやたくさんの動物たちに口元を緩まされること請け合いだ。途中には高難度の謎解きがあり、進めるのは一筋縄ではいかなかったりもするのだが、スローライフな冒険に身を委ねるその心地よさは唯一無二のものだろう。



ファミコンヒロインとして屈指の人気を誇るキル。プレイすればその人気の理由がわかるはずだ。真エンドの爽やかな恋愛模様も必見。

真エンドの条件にも一切妥協なし

## ギミック!

■アクション ■1992年1月31日発売

グラフィックはパステル調でキャラもかわいいのに、中身はコアゲーマーも唸る超硬派アクション、それが『ギミック!』だ。プレイヤーの心理を捉えた多彩で凶悪な仕掛けが、重力や慣性に裏付けられた挙動の中で牙をむく。理不尽なまでに難しくも、どこか納得させられてしまう不思議なプレイ感覚が特徴である。本作はサン電子のファミコンソフトの中で唯一拡張音源を搭載したものであり、元々の高い技術力と相まってサウンド面も出色。発売当時はほとんど話題にならなかったものの、後に高く評価され、現在は高値で取引されるプレミアムソフトになっている。



攻撃にも移動にも使える星を活用してステージを進もう。敵の攻勢もめまぐるしく、油断は一瞬たりとも許されない。