

関連書籍ミュージアム ゲーム編 (1992年～1993年)

本コーナーでは、ナンバリングタイトル関連の攻略本などを、年代ごとに紹介する。書籍データは実物確認を基本とし、人名や社名は当時のものだ。実物がないものは、国立国会図書館などの情報を参考にした。

まずは1990年代前半。出版業界が元気で、1タイトルで複数の出版社が攻略本を出すことは珍しくなかった。SFC版「真I」も2ヵ月で5冊が出版され、注目度の高さがわかる。

1992年 10月30日
SFC版「真・女神転生」発売

11月 真・女神転生
スーパーファミコン・ソフト
攻略ガイドブック
(小学館) **Pik up!**

真・女神転生 必勝攻略法
(双葉社)



12月 真・女神転生のすべて
悪魔復活編
(JICC出版局) **Pik up!**

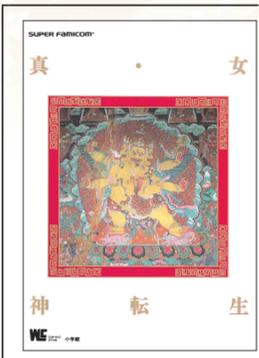
真・女神転生のすべて
徹底攻略編
(JICC出版局)



真・女神転生 攻略の手引き
(アスキー)



「真・女神転生 攻略の手引き」は雑誌コードで発行されたムック本。表紙イラストは、PCソフト「真・女神転生 東京黙示録」キャラクターデザインの相崎勝美氏だ。



真・女神転生
スーパーファミコン・ソフト
攻略ガイドブック

ページ数 144ページ
発行 小学館
初版発行 1992/11
企画・構成・執筆 飯田真佐史、小学館
税抜価格 922円

目次

- 004 フィールドマップ
- 014 悪魔ファイル
- 048 悪魔合体システム
- 055 ACCESS1 破壊前
- 069 ACCESS2 破壊後
- 099 ACCESS3 復興、そして…
- 123 ACCESS4 データファイル

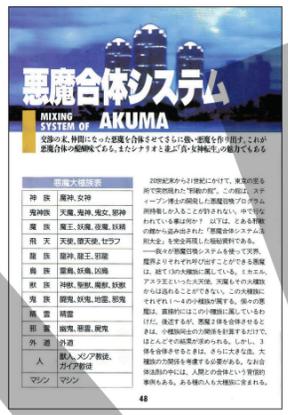
「真I」で最初期に発売された攻略本。マップ説明、悪魔データ、システム解説、ストーリー攻略など、構成自体はオーソドックスだ。一方で、その文体に大きな特徴があり、「真I」を単にTVゲームとして捉えるのではなく、随所であつても現実世界の出来事と関連があるような解説がなされている。

こうしたゲームの世界観を拡げる姿勢は、後に続く書籍にも少なからず影響を与えたと思われる。例えば、多くの「真・女神転生」書籍に携わった成沢大輔氏も、本書を意識して制作に臨んでいたことを当時のCB's Projectスタッフが話している。



● 004-005 ページ

当時の世相を絡めたテキストと、現実の風景を巧々加工した写真を使用してフィールドマップを解説。悪魔が日常をじわじわと浸食してくる、「真I」の身近な恐怖が感じられる。



● 048 ページ

「悪魔合体システム」の説明は、「邪教の館から盗み出された極秘資料」という設定。こうした味付けが、ゲームへの没入感を高める。



● 060 ページ

読者に語りかける文体や、「……(3点リーダー)」を多用するストーリー攻略は、いわゆる「普通の攻略テキストと一線を画す」。



● 100-101 ページ

「最後通告」という物々しい前置きから始まるカテドラルの攻略。ルールとカオスルートのみに触れ、エンディング紹介で「これでいいのか?」と疑問を呈すことで、別の結末を匂わす。



真・女神転生のすべて
悪魔復活編

ページ数 128ページ
発行 JICC出版局
初版発行 1992/12
編集制作 CB's Project.
HIPON SUPER | 編集部
税抜価格 971円

目次

- 005 199X 東京・吉祥寺
- 006 悪魔とは何か
- 094 会話に見る悪魔の性格
- 098 メインシステムズ
- 106 女神転生の基礎知識
- 110 吉祥寺という街
- 116 エンサイクロペディア・オブ・真・女神転生
- 122 インデックス

悪魔伝道師・成沢大輔氏率いる、CB's Projectが制作した。「真・女神転生のすべて 徹底攻略編」と対になる書籍。「徹底攻略編」がゲームの攻略に軸を置いているのに対し、「悪魔復活編」はアトラスと遊企画の監修の下、金子一馬氏のイラスト、鈴木一也氏の解説で悪魔を紹介している。現在のようにインターネットが発達していなかった当時は、悪魔を知る身近な資料としても貴重だった。ちなみに、女性型の悪魔は、ゲーム中のドット絵では判別が難しい「あれ」や「これ」も見えている。本書に触れたことで、性別に多大な影響を受けた人がいたとか、ないとか……。



● 040-041 ページ

掲載されている悪魔のイラストは約200体。ゲーム中の姿とHP&MP情報も紹介されている。これを見れば、金子氏のイラストがどのようにドット絵に落とし込まれたのかわかる。



● 070-071 ページ

DARK-CHAOSの魔王はハイレベル揃いで、仲魔にするのは大変。そんな悪魔たちも、本書ならば鑑賞は容易。「真I」で初登場、戦車に乗っていない時代の魔王マラ様も無修正だ。



● 102 ページ

ゲームの内容については、98ページ以降の「メインシステムズ」で簡単に触れている程度。ストーリー攻略も吉祥寺を出るまで。



● 108 ページ

本書後半にも、豆知識的なスペースが多く設けられている。攻略には不要だが、これらを読めば「真朝」の見方・楽しみ方も変わる。



● 116 ページ

本書の締めくくりは、悪魔召喚プログラムから六芒星まで、34項目について、ゲーム画面や実写を使って解説する用語集。