

SEGAAGES 2500



ぷよぷよ通

- アーケード
- 1994年
- パズル
- C2基板

SEGAAGES 2500
Series Vol.12

PUYOPUYO 2



アーケード版「ぶよぶよ」の発表から2年後のリリース。最大4人まで対戦が可能で、アーケードでは対戦台が用意されていたほどの人気に。「2」を「通」とかけたのは当時のセンスか。



The image shows a large, stylized logo for the video game 'Puyo Puyo'. The title 'ぷよぷよ通' is written in a bubbly, red font on the left and a green font on the right. The letter 'P' in both 'Puyo' and 'Puyo' has a small blue 'GO' icon above it. The background features a large, colorful rainbow arching across the center. To the right of the logo is a white card-like graphic featuring a cartoon character, a QR code, and some Japanese text.



キャラクターは前作より大幅に増えた。もちろん当時の開発会社コンパイルの「魔導物語」からの出張だ。

対戦部分をさらに洗練させた決定版

MSXやファミコンでひっそりと発売、のちにアーケードとメガドライブにアップグレード移植され大ブレイクしたという歴史を持つ名作落ちもののパズル「ぷよぷよ」のシリーズ第2弾。この「通」では、なんといっても対戦の大幅な進化が目立っている。初代は先に連鎖を組んで消したプレイヤーが圧倒的に有利だったのに対し、もう一方が連鎖をぶつけて「相殺」するというルールが施された。たったこれだけではあるものの（もちろん細かなチューニングはあったが）、実はここで「ぷよぷよ」の対戦の面白さがすでにここで極まってしまったのである。以降、シリーズは4作目まで続いたが、「通」を超えるものはなく、最新作である5作目の「フィーバー」でさえも、まったく新しい概念を取り入れる以外に道はなかったのである。

■ 対戦が熱くなるように意識しました

米光■最初はMSXでやっていたディスクマガジンの中のミニゲームがきっかけでした。当時のパズルゲームって数学的でソリッドな美しさがあったので「キャラものなんか軟弱では?」とは思いつつ、「テトリス」と同じ方向では勝てないということから、ちょうど前に作ったRPG(「魔導物語」)のキャラを使うことにしたんです。すでに落ちもののブームが来ていて、他とは同じルールにはしたくないという想いがありましてね。考えられるルールはすべて試した気がします(笑)。当時は「ストⅡ」ブームで対戦が盛り上がっていましたから、対戦が熱くなるようにとずいぶん、試行錯誤した覚えがありますね。

Lv99.com

米光一成

初代「ふよふよ」を企画し発表した生みの親。現在はフリーとなり、ゲームデザイナー業のほか、執筆活動も。

