

懐かしのバトルえんぴつ

2J 森田 直樹

○はじめに

実家の机の中にはバトルえんぴつが何本か眠っています。こいつには子供のころ随分楽しませてもらいました。

今思えばもっともはまったゲームの一つです。なぜか急に思い出したので色々書いてみようと思います。

○バトルえんぴつ（以下バトエン）とは？

六角の鉛筆の各面に色々な効果が書かれており、プレイヤーはそれを振って出た面の行動を行う、というゲームです。

基本的には「～に20ダメージ」などのような攻撃が書いてあり、相手のHPを先に0にした方が勝ちというものでした。

色々種類があるようですが、私が当時遊んでいたのはドラゴンクエストシリーズのものです。

○特技はイオナズン

小学生のころ、休み時間になると4人ぐらいで集まってバトエンで遊んでました。その当時流行っていたルールは、各自3本ずつ用意して、まずは一本出し、HPが0になったら次の鉛筆を出し、最後まで生き残っていた人の勝ち、というものでした。

人によって好みのモンスターが違うというのが非常に面白いところで、私はコアトル(4面がミスで、残り2面が強力な攻撃という極端な奴)がお気に入り、時々「イオナズン 全員に60ダメージ」を連発して非難されたり(因みに初期HPは100です)、友人の使うミミックが「ザキ ●は息絶えた」を出したりして、自分の番が回ってくる前に一本目が死んで笑ったりと、ただ鉛筆を振ってるだけとは思えないほど興奮しました。

○なぜあんなに楽しかったのか？

一つに、個性的な能力をもったモンスターが多かったことが挙げられるでしょう。

また、未だに真偽は不明ですが、出やすい面と出にくい面があったりして、微妙に裏でバランスがとられていたような気がします。例えばマッドロンのザラキは滅多に出ませんでした(笑)。

自分の手で振るといっても面白さの要因だと思います。単なる運ゲーではないような気がして、勝っても負けても納得したりしてました。「自分の振り方が悪いんだ」なんて馬鹿なこと思ったり。

○おわりに

プログラムを組んでバトエンを再現することは簡単ですが、それは単なる運ゲーでしかないと思います。やはりバトエンで遊ぶからには“自分の手”で振りたいですね。

出た面に一喜一憂していたあのころが懐かしいです。

○おまけ ～思い出のバトエン達～

紙面がかなり余ったので、思い出深いバトエンを少しだけ紹介してみます。

・ミニデーモン

パルプンテを唱えると「流星」や「魔人出現」で大ダメージを与えられる(かもしれない)。しかし、「こんらん」が出てしまうと自分に40ものダメージが…。

これは強かった。コアトル同様、私のお気に入りでした。

・ぐんたいガニA、B

「仲間を呼ぶ」でぐんたいガニBが出現する。このBは「スクルト」で1ターンダメージを無効化することができます。Bで防御しつつ、Aで攻撃するという卑怯なモンスター。

「スクルト」が出てくれると強い。特に多人数戦では無類の強さを誇ってました。

・ベリアル

「イオナズン」と「ベホマ HP全回復」を使うあり得ないモンスター。コアトルに満足していた当時の私も、こいつの存在を知ったときは驚きました。

しかし実際に使ってみると、どっちの面も全然出なくて弱かったりします。

・エスターク

唯一持っていたキングバトエンです。これはHPが200もあり、攻撃力も通常のバトエンよりも高く設定されているという、正にキングなバトエンでした。

原作のゲームでは使ってこない「じめんにもぐる」という技がある上に、「さあ くるがよい」などという意味不明な面があったりして、面白いモンスターでした。