

## 「ドラゴンクエストⅨ」クリア！ バンザ～イ(^\_^)/~ (6/15)



### 孫たちとの共有話題のために、頑張ったぞ～！

ゲームソフト「ドラゴンクエストⅨ」をクリア！ やった(^o^)! やった(^o^)! バンザ～イ(^\_^)/~! バンザ～イ(^\_^)/~

5月の連休に大震災見舞いに帰省した息子が、被災後の親父を元気づけようと思ったのか、ゲーム器DSとゲームソフト「ドラゴンクエストⅨ」をプレゼントしてくれた。

息子たちとは、1980年代半ばのファミリーコンピュータ全盛期時代に、親子揃って「ドラゴンクエスト」のクリアを競っただけに、「ドラゴンクエスト」の名は懐かしかった。80年代の「ドラゴンクエスト」シリーズは大流行で続編はなかなか手に入り難かったが、出張帰りにたまたま上野のあめ横で続編ソフトを見つけて買ったこともあったっけ(\*^\_^\*)

80年代と違い、やはり歳で記憶力が定かでないので、特に各ステージの各迷路の魔王にたどり着くまでの通路を覚えるのに苦労し、同じ迷路を何度も何度もチャレンジ…(T\_T)

「ドラゴンクエストⅨ」に挑戦しているメル友に聞くと、最終ステージ近くなると各ステージの魔王も次第に強くなり、なかなか各ステージをクリアできずに諦めて中断しているとか。

それだけに、クリアするまで根気が続かなかあ～と少々自信がなくなることも度々だったが、幼稚園に通う孫でさえクリアしていることを思い起こし、今度帰省した時に孫たちとの共有の話のために！と頑張ったので、1ヶ月ちょっと(主人公総合強さレベル:52、仲間3人のレベル:53, 51, 51、総プレイ時間:約140時間)で昨夜ようやくクリアしホッとした！

孫たちに早速クリアを報告すると、電話口で喜んでくれた。

追伸:「ドラゴンクエスト」産みの親である「シナリオ・ゲームデザイン」の「堀井雄二」は、同郷で我が高校の10年後輩である。

- [「雑学BN」](#)