



おいしい
ゲームが
食べたい
です。

電子書籍版

1 日目

2008.07.24 Thu



「ポンコツ浪漫大活劇バンビートロット ビークルバトルトーナメント (P S P)」をぼちぼち始めました。週末以外にまとめてやる時間がないので、亀の歩みで進むと思いますが、よろしければおつきあいくださいませ。

さて。

念願のゲームをいよいよスタート。キャラクターは当然男で、名前とビークルの名前はそのままにしま

した。どちらも結構気に入っていますので。そして始まってすぐ、声をかけられたさらに直後。
ん？ 着いた…！？ と飛びおきる
もう少し寝かせてくれよ と言って寝る
うー…もう食べられないよ と寝言を言う

のっけからの素敵な選択肢、本当にありがとうございます。さすがです、アイレム！ クリームパンへの見境のない愛情もわけがわからなくて素敵です。

ヒロインのポーラに文句を言っていたならず者は、無事に倒せました。アクションゲームがそれほど得意ではないので心配だったのですが、どうにかなりそう？ かな？

そして恒例の「そんなことよりお腹がすいたよ」で、手作りクッキーをゲットです。この選択肢を選ばね

ばアイレマーとは言えませんからね。

ポーラの整備工場の行く途中、さっそく前作のヒロイン・コニーちゃんを発見！ た、立ち絵はないんで

すか。

その後ポーラの工場で、ポーラにミルキーウェイの中身を全部見られちゃいました。口説き文句の選択肢を選んでみたら、軽くスルーされて笑ってしまった。この子はツンですか、そうですか。

お、旅のバイオリン弾きがスームスームの話題を！ こういうちょっとした繋がっている感が、シリーズものの魅力ですね。

そして噂の受付嬢・エマさんをご対面。しゃ、しゃべり方があまりにもかったるいです。これで人気あるんですかー。えー。カズイさんには無理そうだ。

さて、まずは最初の木材運びのお仕事をこなしてみました。最初だというせいもあるので、道ばたにいる敵も弱く倒しやすかったです。相手が撃ってくる弾に向かってつっこんでいても当たらない不思議。簡

単にクリアできました。

調子に乗って次の仕事に。なぜかレストランのcock長の取材を頼まれました。ビークル乗りのための仕事場のはずなのに！ と心のなかでは思いながらもカズイさんのスバルくんは従順ですので従います。

長いものには巻かれるタイプなので。さっそくインタビューに行ったのですが、選択肢の「料理は恋から始まることもある」（でしたっけ？）を選びたくて仕方がありませんでした。さ、さすがにアイレムの選択肢は凶悪です。でも内容を間違えるなと言われていたので選べませんでした。チキンでごめんよ

スバルくん！ そしてあまりにもオリジナリティあふれる「さしすせそ」に感激しました。そうですね、あんな下敷きをつくるような会社が、普通の「さしすせそ」を持ってくるはずがありませんよね！

とりあえず今日は依頼を2つこなして、ここまで。街の造形などは悪くない作りだと思います。ビークルに乗ると早歩きができるので、その分少し街が狭く思えるけど、あんまり広くても移動が大変ですし。携帯機ですからこのくらいでよさそうですね。街がひとつしかないという話なので、それはそれで残念で

すが。

ところで、今回アクションゲームをやるにあたって、PSPに取りつけるグリップを購入してみたのですが、これがまた思っていたよりもずっとフィット感があっていいです。本当にPS2のコントローラーを

握っているかのような感覚で、安定します。家でやる分には文句のつけようがないアクセだと思いました。

2日目

2008.07.26 Sat

さて、いよいよ「バンピートロット・ピークルバトルトーナメント」2日です。本当にタイトルが長いです。書きながらやらないと内容をすぐに忘れてしまうので、この記事と同時進行のため進みが遅かったりしますが、がんばるぞー。

さて、今日は水運びの仕事からスタート。バックパーツをキャリーからタンクに変更し森へ向かいました。同じ敵がいる場所なので難なくこなし、ついでに宝箱も見つけました。しかもなんか上に続いている赤いハシゴ？みたいなのがあったのでのぼっていったら、穴があいていましたが、そこにたどりつく前に落ちてしまったので行きませんでした。あれが噂の遺跡かな？ とりあえず街に戻って依頼完了。

しかしこれ、ずっと依頼ばかりやっても仕方がない気がするので、闘技場に行ってみることに。大丈夫かな。って、行ってみたらまだ準備中だと言われました。依頼をこなしていれば、「行ってみよう」イベントが発生するのでしょうか？ またセクシーなおねえさんのところに戻ります。

さて、再び依頼。今度はダークスコピオンという盗賊団が出るという森の奥地へ。左にノコギリアーム装備で無事に木を切ったら、奥になんかでかい敵がいました。あれは前作でいうサメ的なもの？ ハンドガンだったら届くのかな。それともいずれあっち側に行けるようになるのか。覚えておこう。近くで宝箱を発見し、戻ろうとしたら盗賊団の3人が登場。またすごく個性(だけ)が強い3人です。弱かったです

けど。それでも最初は、「ポーラを置いていくから通して」をちゃっかり選んだカズイさんでした。これはお約束ですからね！

盗賊たちはポーラのペンダントを狙っているのですが、倒したあとにそのペンダントに関するポーラのお話が。選択肢がまた明らかに変です。とりあえず「今から僕のことをママとっていいよ！」を選んでみたら、「わかりにくいけど慰めてくれるの？ ありがとう」とお礼を言われました。だめだこのヒロイ

ン、スルースキルが高すぎる。

よし、この依頼後にフラグ立ちました。さっそく闘技場に乗りこみます。ちなみに装備は、右がノーマルアームで、左がノコギリアームのまま。アクション苦手なので心配でしたが、無事にCランク昇格まで負けなしで勝てました。距離をつめて殴り、相手が防御したら横移動で防御を解除させ、逆に相手が殴ってきたらバックして自動防御、投げれそうなときは積極的に投げる。この戦法でしばらく行こうと思います。

さて、今後はCランクの試合に出られるように知名度あげ。再び依頼をこなさなければなりません。これの繰り返しで進んでいくようです。雰囲気は前作を踏襲できている気がします。ストーリーらしいストーリーはあるのかどうか、ちょっと心配です。

一発目は新聞配達。森に行くついでに前回見つけたはしごを行ってみたら、ただのショートカットでした。新聞配達は届けるだけなのでさくっと終わりそう。確かもう1つあったな。

お、次の新聞配達は谷方面。まだ行ったことのない場所です。せっかくなので赤い、いえ、いろんなパーツを試してみようと思い、ハンドガンアームを購入。右にノコギリ、左にハンドガンで行ってみました。ところが、谷方面に出る敵が、高くジャンプして移動するタイプの敵で、遠距離攻撃にはあまりにも不向き

な敵でした。しょうがないので、着地した瞬間を見計らってノコギリで攻撃。しかも2回以上殴ってしまうと、次のジャンプをよけられないので、ちまちま一撃ずつで行きました。ハンドガン、たまにあたったけれど、威力が弱すぎる気がするなあ。強化すればそれなりに使えるんだらうか？でも強化する頃には敵の能力も上がっていきそうで、あまり変わらないような気も。前作でカズイさんが気に入ってた鉄球アームは出ないのでしょうか。

今度は取材系。カイトスとコニーです。これ、テーマを間違えるとどうなるのか妙味あるけど怖くてできません。報酬を減らされたりするのかな。

次はバレーバレーベリーの配達です。見事に依頼ばかり。でも今回は恋のお手伝いまであるんですよ！

こういうほんわかエピソードがバンピーのいいところでもあるのかもしれません。

続いて、あやしい本の配達。なんだ、あやしい本って。ピンクか、ピンクなのか。しかしこういう依頼だと絶対に「なかを見る」「見ない」という選択肢がありそうなのがアイレムクオリティ。って、本の名前が

あからさまに「Hの本」でした。でもきっとそのHじゃないんだろうなあ。行ったら待ってい

たのはおじさんで、「〇〇〇の本」でした。詳しくは実際にプレイして確かめてみてください。

そして洋服を届けて集金する依頼。洋服のサイズが異様に大きいのが気になります。そして金払いが悪

い人らしい。今度は右・ソードアーム、左・ブーメランを装備し行ってみたら、意外な人物がい

ました。おまえかよ！でも無事に勝てました。ソードアームもブーメランも強くていい感じ
です。

さて、依頼は毎回増えちゃうし、きりがないのでストーリーが進みそうないちばん上の依頼を受けてみ
ることに。また木材運搬なので、ダークスコピオンと戦うことになりそうな予感がひしひしと。またあ
のでかいのがいるところだったので、試しにブーメラン投げてみたら当たりました。あ、そうか、あれが

ダークスコピオンだったのかと今さらながら気づく。そして帰り際に再び遭遇。今度は黒い

機体も登場し、残念ながら負けました。イベント戦闘なのはわかっていただけ、もう少しで勝
てそうだっただけに悔しい。ミルキーウェイが大破してしまって、本当にスクラップに。

ポーラが直している間は自由移動？でもレストランへ行って見てと言われているのでおとなしく向か
うスバルくん。すごく怪しげな男がいました。ああ、そういう展開にいくわけですね、はいはい。

そしてここまでやったところで、申し込んでいたこのゲームの初回特典がちょうど届きました！なん
てタイムリーでしょう。今後はこの缶ケースに入れて持ち運ぼうと思います。中国での洪水等は本当に
不運でしたが、対応が丁寧なのはアイレムのいいところだと思います。

さて、このあとポーラのところに戻ったら、トーナメントに行けるようになりました。頑張っ
てBランク目指さないといけません。1回戦、距離を取って戦っていたら負けました。これは相手がガードして
もかまわずに攻め続けたほうがいいのかと、2回目は接近戦に持ちこんだら無事勝利。思わず整備工場
に戻ってクローアーム2つにチェンジしました。こっちのほうが無難な気がします。2回戦はやっぱり
ごり押しで余裕でした。アクション下手はこれでいったほうがよさそうですね。

2回勝ったところで奥様がいらっしゃるとのことで、整備工場へ再び。奥様がこのポンコツくんはどう

したのかとお聞きになったので、本当のことを教えるかわりに 1000 ユーロッチせびったら、今はこれしかないよと 50 ユーロッチしかもらえなかったのに、修理したポーラには大金を渡したようで。カズイさんのスバルくんには負けにくいくらい腹黒そうな感じで親近感がわきました👹。

さて、残りの2回も楽々勝利。さすがに、ボディをかなり強化して、クローアームも強化したのでずいぶんと強くなっているようです。よかった👹。Bランクになったら変なおっさんが声をかけてきました。こ、この人は👹。一緒に食事をしようという誘いに対する、スバルくんの選択肢がまたおかしすぎます。いい加減食べ物に関するところから離れて！ アイレマーのHPはもう0よ！ と思いつつも「今はお腹がいっぱいなので……」と丁重にお断り。けれど結局行くことに。今回は選択肢を選んでも展開にまったく違いがないのが、いまいち選びがいがなくて、ただのお遊びになってしまっているような気がして、もったいないです。せめて盗賊団に入れたらよかったんですが。

食事のあとはBランクの試合に挑戦。1回戦は簡単に勝てたものの、2回戦のバズーカにはめられて負けました。バズーカに当たると画面がチカチカして変な感じです。基本的によける動作が苦手なのできつい！👹

だめだ、何回やってもバズーカに勝てません👹。こちらにもバズーカを装備するべきかと悩んでいます👹。とりあえずそのためにはお金が必要なので、依頼に戻り。でもこれ以上やると心が折れそうなので、今日はここまで。トワイライトでもやろう。ひっそりとアドバイス募集中です👹。

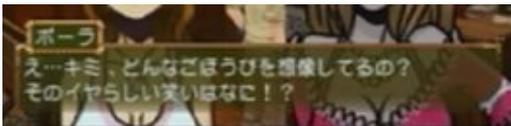
ところで今回の主人公は、黒いセリフはいまいちですが口説き系のセリフはなかなか上手なんですよ。おかげでポーラを口説きまくってはスルーされています。ついでにエマさんも👹。しかもそういうセリフを言う時って、普段は



こういう顔なのに、



こうなるので、



こんなことを言われてしまいました👹。

1 日目

2008.07.27 Sun



バンピーVBTはとりあえずおいておいて、「トワイライトシンドローム 禁じられた都市伝説 (DS)」のほうを始めてみました。噂のオープニング曲には、噂になったことにひどく納得させられました☺。エイベックスから脅されでもしたんでしょうか？ 説明書を見るに、エンディング曲もヴィジュアルっぽいですし、なんでこの曲を使うことになったのかさっぱりわかりません。歌詞の墮天使とか中二病すぎる。

とまあ、最初はやばめでしたが、実際にプレイしてみると、音・グラフィック・モーションはかなり頑張っている感じで、とてもいいです。音がいい、いいというのをよく耳にしたんですが、なるほど、特殊な技術を使って遠近感などを出しているんですね。ヘッドフォン推奨ということで、カズイさんもヘッドフォン着用でプレイしています☺。

まずは「はじまりの噂 旧校舎のコックリさん」。本当に導入部分だけという感じで、最終的にどうなったのかはよくわかりませんでした。しかし、無駄な会話もちょっと入っていたし、思っていたよりも元祖の雰囲気は損なっていないくてよかったです。ただ、キャラクターの見た目が似すぎていて、名前もそれぞれあまりインパクトがないし、やっているうちに誰が誰だかちょっと混乱しました☹。この3人はメインのメンバーじゃないっぽいので、次の噂で個性に期待します。そうそう、コックリさんの演出はなかなかよかったです。まさかそう動くとは！

続いて「第1の噂 神隠しメール」。1回目はみごとに凶をとりました。というのも、コックリさんの寸前に字送りしたのが、2回タッチしたことになってしまったようで、手を離れたことにされてしまったのです。これ、字送りのあとちょっと間をとらないと失敗扱いのようなので、字送りはAボタンがいいかもしれません。もう1回やらないとないのが、結構長いだけにきついです。できればもうちょっと移動速度があったらなあ。2回目でもオートスキップやムーブスキップはないようです☹。

2回目は中吉だったので、一ヶ所だけ攻略を見て途中からチャレンジ。3回目でやっと大吉が取れました。やはり最初選んだほうであっていたんだ。手を離さえしなければ最後まで行けていたのに☺。

しかしながら、本編のほうはちゃんと3人とも見た目の違いも性格の違いもわかりやすく、歩き方も違ったので好印象でした。これで3人の絆を微かに示すようなイベントがあれば最高なんですが。続きに期待します。

次は「第2の噂 幻のホーム」。あれ、梅ジュースってトワイライトじゃなかったですっけ。ミカが乗っ

ていってしまうやつ。あれはムーンライトかな？ どちらにせよ定番ネタだけに、どう見せてくれるのが楽しみにやってみました。そうしたらまた、抑えなければいけないとわかっていたところで、字送りのためにAを押した瞬間に扉が開いてしまいました。このタイミングはちょっと、シビアすぎませんかねえ。Aを押すのもタッチペンで抑えるのも右手なので間に合いませんでした。順調に進んでいただけに残念。

仕方なく、最初のほうにしていたセーブから再スタートです。この章は1章が女子3人だったのに比べ、途中から主人公+男子2人になるのでプチ旧ドリカム構成。でも、男子2人が1章の初登場時からすでに腐臭さを醸し出していたのでなんとも。どういう意図でこういう場面を入れたのかよくわかりません。いつもと違って面白いといえば面白いですけど。しつこいくらいユウタに無茶振りするマサキとか、こういうところは元祖っぽいですね。

2回目は、警戒に警戒を重ね無事に抑えきり、なんとか大吉をゲットしました。最後、ちょっといい話ふうにしめたのが面白かったです。

さて、勢いによって今日は「第3の噂 ひとりかくれんぼ」まで。これは、ひとりかくれんぼそのものが恐ろしく怖いような。ひとりでこれをやれと言われたら、本気でちびりそうです。無理無理。途中かなりびっくりした演出もあり、怖さは結構あるかも。オチも怖いと言えば怖いし。怖いのは霊じゃなくて人間ですけども！手順がややこしすぎて、これは完全に攻略頼りで大吉取りました。

ここまでやってみて。思っていたよりも全体的に出来がいいのが、まず嬉しいです。ただ、2画面の使いかたはいまいちなあと。2画面であることを生かすのではなく、無理して2画面使っている感じで。たとえば、なにかがあることを示す「！」や、心拍数メータが上画面にあることによって、プレイヤーは移動中上画面を見ていないといけなくなっている。実際に動かしているキャラは下画面にいますし、グラフィックがちゃんと描かれているのも下画面なのに、それだともったいないし目も疲れるような。いっそ全部下画面にまとめてしまったほうが、すっきりしたんじゃないかと思います。上画面を全部マップにしようとか。そもそも「！」も、どこに反応しているのかわかりづらい上、剥製のあたりはポイントが4つも並んでいて、個別に調べられることに気づくのに結構かかりました(他の場所、本棚などはどこを調べても同じ反応のため)。それよりなら、入手できるアイテムと同じように、近づいていくと下画面にエフェクトが現れる程度でよかったのではないかと。タッチイベントは他のゲームに比べるとよくできているので、上画面をうまく使う方法さえ思いつけば完璧だったんですけどね。

では続きは明日(もう今日ですが)やろうと思います。

2日目

2008.07.27 Sun

はい、「トワイライトシンドローム・禁じられた都市伝説」の2日目です。今日は4章から。おそらくこれで終わると思います。なお、今さらですが、ここは感想ブログで攻略ブログではないので、ややネタバレを含むかもしれない感想だけを載せております。ご了承ください。

ではまず、「第4の噂 怖いテーマパーク」を開始。いきなりらんらんるーがきたと思ったら、ムーンライト的な展開で笑いました。○オチでしたけども。これはとても怖いらんらんるーですね。ただ、話はいい感じなのに演出がしょぼすぎる気がして、そこがもったいないです。幽霊が全然幽霊らしくないです。思い出の品でダメージ受けるときもいまいち、逆におもしろみが出ているような感じで、怖さが半減しました。そしてまた、中途半端に主人公の謎が残ったような？ こういう伏線は回収されるのでしょうか。

次は多分最後の？「第5の噂 都市伝説百物語」。1回目は凶でした。ちゃんとやったつもりだったけど、どうもノックをミスったようで。タッチ系の操作でミスが目立つカズイさんです🙄。それにしても、この超展開はどう感想を述べるべきか迷います。4章の伏線もちゃんと回収していましたが、悪くはないんですが、けっしてよくもないような微妙な感じがなんとも。黒幕が小者すぎるからでしょうか。そもそもなんでそれを望んでいたのかわからないです。うーん。変に恋愛を絡めてしまったこともあって、にやにやはできたけれど特に怖いという感じはしませんでした。

さて、5章も2回目で大吉を出し、全部大吉にできたので「最期の噂 心霊写真」が出現しました。えーと、これも元祖ファンにはつらい結末のような気がします。いっそ普通に、ただの教師として出てくれたほうがよかったです🙄。助言を与えるアラマタの立場でよかったと思うのですが、どうしてこうなんでも恐怖を与える材料に使ってしまうのか。ラストの後味の悪さも、見習っちゃいけないところを見習った感じで。ムーンライトっぽい要素ってこれのことなんですね。これは絶対みんな死にますね！

最後までプレイしてみて、心配していたほどがっかりな出来ではなかったのは嬉しいのですが、やはりシナリオが今ひとつな部分がありました。あと演出面ですかね。ホラー的な要素の演出は確かにうまかったのですが、それ以外の部分が物足りなく感じました。実写の織り交ぜかたもよかったけれど、たまに役者さんの顔が面白いことになっていて🙄。表情が出してキレないのであれば、いっそ全部グラフィックのほうがいいですよ。その辺は難しいところですね。買って損した気分にはなりませんでしたが、ずっと手もとに残しておきたいほどでもないところ。この性格が好き！と思えるキャラクターがいなかったのも、原因かもしれません。元祖ではユカリの口の悪さと、ミカのお騒がせっぷりと、チサトの賢さ(だけどときにはお笑い担当にもなる)がそれぞれ際だっていてよかったのですが。今回は男子ふたりを混ぜたことによって、女子3人にスポットライトを当てきれなかったような気がするし、特にレイカは終始蚊帳の外だった感じがぬぐえないです。映画も2本やるくらいですし、続編も考えているのかもしれないですが、そのときはもう少しシナリオを煮詰めてほしいなと思いました。

1 日目

2008.07.28 Mon



さて、今日は「インフィニットループ ～古城が見せた夢～ (PSP)」をやりたいと思います。ディーノさんが金色のコルダ2をやるまで、カズイさんもバンピーの続きをやりません。というのは冗談ですが、バズーカを倒すにはかなりの労力が必要そうなので、週末まで取っておこうと思います☹️。今週は零もありますし、サクサク行きたいところですがどうなるでしょうか。

まずは前夜から。ひっきりなしに部屋にいろんな人が訪ねてきます。ここでみんなの立ち絵をチェックできるのですが、パーツごとに分かれて動いているのが丸わかりで、慣れるまではかなり違和感がありそうです。逆転裁判のようなモーションをやろうとして失敗したイメージ？ レアブック等を読むと動かしたりするのは初めてらしかったので、仕方ないのかもしれないですが、もうちょっと自然に動かしてほしいです。表情などはいいだけにもったいないですね。あと主人公が襲われるシーンも、かなりあっけなくて。わざとそうしたのは、最後まで見ないとわからないですけど。

続いて1日目。アイシャにくっついたままみんなの様子を見て回る感じ。グラフィックはとてもキレイでいいですし、音楽もなかなか合っていて雰囲気出ていると思います。でもまだストーリーは動かないようです。

あっという間に2日目。そして3日目。あれ、話があまり進みませんね。これ、体験版で10日目までできるらしくて、すごいなと思っていたんですが、実は10日でも結構最初のほうなのでしょうか。

さらに4日目に突入。まだ見ていだけでなにもできません。ゲームとしてこれはどうなんでしょうね。お、そんなことを言っている間にやっと話が進みました！ イベントが起きて早速1日目に戻されましたよー☹️。ここからやっとゲームらしくなっていくんですかね。

動けるようになった2周目の1日目。動けるようにはなったけど、主人公は動く気がないようで。ディフェンスに定評があるんでしょうか。そしてここで、キーワードを与えるチュートリアル的なものが発生。なるほど、ひとつひとつ丁寧に説明してくれるところは好感が持てます😊。

アイシャに「セレス」を与えた2日目。今度はヴィーネにキーワードを与えるイベントが。そしてタイムテーブルの説明も入りました。スキップ機能といい、バックログ機能といい、何度も繰り返してやろうと思わせるシステムは完璧に備わっていると思います。ここはすごくいいですね。雨格子はそのへんがちょっとかったるかったので、いい修正をしたと思います。

続いて3日目。まだイベントシーンが続いているようです。ヴィーネが元気になったので、今度はヴィーネにセレスをどうにかしてもらおう戦法で4日目に突入。無事にセレスの事件を回避しました。ここからは自由に動けるようです。さあ、どう動こうかな🤖。

とりあえずヴィーネに「食べ物」のキーワードを与えて5日目に行きました。よくわからない夢だったと言われました🤖。これじゃないんだ。がっかりするまもなく、今度は死神さんの登場です。死神がいるときはいろいろと制約があるので、なるべく合わないようにするのが正解らしいです。できるかな。

今度は「いたずら」を与えてみましたが、やはりよくわからないと言われながら6日目。まだ事件が起きていない間だと難しいですね。次は「占い部屋」で7日目。やっぱりよくわからないうえ、なんのイベントも起きませんでした🤖。次は「メアリ」で8日目。やっぱり (ry。でも夜にイベント発生です。

次は「ウィリアム」を与えてみたら、さすがにちゃんと夢を見ました。そして9日目。イベントはふたつ発生。でも事件らしい事件が起きませんね。これは行動しないと事件も起きない話なんですか？

ためしに「アイシャ」を与えてみたら、またよくわからないと言われた **10** 日目。お、とうとう暴動イベントが起きて、もとに戻されました。なるほど、暴動をとめるのがとりあえずの目的みたいです。難しそうだ🤖。

ではさっそく、3周目の1日目。今度はメアリについて行ってみることにしました。そしたらルケスさんが早速怪しげなことを言ってくれたんですが、今回はとりあえずこのままメアリでいくことに。嫌がらせのように「ルケス」を夢に見せたら、案の定わけのわからない夢と言われました。ルケス涙目？

2日目で、宰相と遭遇。死神を引き連れていました🤖。しかしこれ、逆に考えると、死神がついている人にそのとき乗り移られるとすぐにばれちゃうということなんじゃないですかね。すると自ずから答えが出るような出ないような🤖。とりあえず今回は「アイシャ」を与えます。

予想外になんの反応もなく3日目。これはタイミングのせいなのか、それとも関係のあるキーワード以外はまったく反応しないのか、どちらでしょうか。次は「租税」を与えてみましたが、やはりだめでした。そもそも人選が間違っているようですね。

4日目。なぜかサイコロをゲットしました。なにに使うんだらう？ そしてグラントがなぜか怪我を。みんなあやしすぎる！ そうそう、寝間着のときに背後の王子がちょっと目をそらすのがかわいいです。

今度はその「ウィリアム」を与えてみたら、さすがに王子はみんななにかあるようですね。そして5日目。今日はトランプをゲット。メアリはいろいろとイベントがあって楽しいです。

今回は「ヴィーネ」を見せました。でもウィリアムの夢を見てた。メアリはガチでウィリアムが好きなのか、それともファン心理なのか。どっちだろう。そして6日目はいきなり死神さまの登場です👁️。グラントがセレスさんを泣かしてたんですが、なんかエロいことでもしたんでしょうか👁️。いえ、冗談です。

メアリが「家族」のキーワードを出してくれたので、使ってみたけど意味がありませんでした👁️。そんな7日目。垂れ流しでした(詳しくは下品なので自重します)。最後に死神再登場。

今度は「セレス」の夢を見せてみたけど反応なしで8日目。剣を壊しました。「ジミー」と仲が良さそうなので見せてみたけれど、やはり反応なし。9日目に突入。エクスカリバーがこんなところに！そしてまたアイシャに死神がついています👁️。好かれているのかな。

次は「ルケス」で反応なし、いよいよ**10**日目です。セレスとグラントの食事中にアイシャが入ってきました。ここで終了。よし、次はルケスを追ってみようと思います。この作業はなかなか楽しいです。人によって展開が全然違うので、周回してもそれほどあきはないですね。

では4周目の1日目。途中からルケスに乗り換え。やはりなにか悪巧みをしている模様。とりあえず「租税」を見せてみよう。意外に反応なしで2日目。イベント0でした。では定番の「ウィリアム」は？ おお、やはりありましたが、ろくな思い出ではありませんでした👁️。そして3日目。おっと、ここでグラントが登場。

したから見せてみたけれど意味はなく4日目。なんとか城にもぐりこもうと必死なルケスがあわれ。こいつに「家族」はいるのか？ と見せてみたけど変化なし。そして5日目。いろいろキーワードが増えてきました。これを効果的に使わなければ。とりあえずは「貢ぎ物」で！

華麗にスルーされ6日目。グラントがひどいありさまで。よし、今日は本人を見せてみよう。ナルじゃないためか反応しないまま7日目。いよいよ宰相に会うのか!? 結局会えずに終わりました。ルケスしょんぼり。悩みの種がわかればとのことだったので、もう一度「租税」を与えてみましたが変わらず。難しいです👁️。8日目はイベントなし。

次は試しに「ヴィーネ」を与えてみても変わらず9日目。たいしたことは起きず。「馬車」はどうか？ 意味なし。ついに**10**日目。あら、最後は死んだようですよこの人👁️。悪人だからしょうがないのか。

では5周目に行ってみましょう。今度はジミーを追ってみます。1日目。ジミーもグラントに会っていたんですね。ジミーにはさっそく「ウィリアム」の夢を見てもらうことにしました。夢を見たのもキャンドルの灯りに関係するようなので。それにしてもジミーは典型的な毒男です。本当にありがとうございました。

2日目。司祭さまとは懇意にしているようですね。今日は「ヴィーネ」を見せてみます。反応なしで3日目。これまで見たイベントを挟みつつ、「メアリ」を見せてみましたが無反応で4日目。「司祭」にも無反応で5日目。真面目に「租税」を与えてみようか。だめでした。6日目。「肩でももんでやろう」にちょっと

笑いました。そんなキャラじゃないのに宰相さん。

「セレス」を見せて無反応の7日目。とりあえず「貢ぎ物」を。当然無意味ですが、8日目。たいした動きもなく9日目。ジミーはロリコンだったようです。お、半分やけくそで「本」を選んだら反応がありました！ エッチな本繋がりでした👁️。これは予想外。本編と全然関係ないものでも反応するということがわかりましたよ。

そして運命の**10**日目。今回は詳しいアドバイスがありました。王子の国葬の費用のために臨時租税を課したということで、その費用をまかなえる相手を探せばいいのでは？ とのこと。次からはその辺も考えつつ進めていこうと思います。

今日はこれまで。いやあ、これは面白いですね。ザッピングシステム自体はまったく目新しくもないですが、憑依という機能にすることで視覚的にもわかりやすくしていますし、ザッピングで混乱しがちなところはタイムテーブルでカバーしていてとてもよいです。雨格子のタイムテーブルはいまいち見づらかったですからね。AVGにほしい機能をすべて網羅していて、プレイしやすく自分がやりたいことをストレスなくやれるゲームに仕上がっていると思います。

2日目

2008.07.29 Tue

では「インフィニットループ」の昨日の続きから。えーと、今日はグラントを追っていこうと思います。どういうオチが待っているのか楽しみです🤔。

6周目の1日目。アイシャ→ジミーと乗り継いで、目的のグラントへ。おかげでキーワード「ネルズ」をゲット。それは重要そう。うわ、グラントには「ウィリアム」が効きませんでした。こいつはやばいです、王子なんかどうでもいいと思っていそうです🤔。

2日目、グラントも「テラス」ファンのようです。見せたら効果あるかな？ と思ったのが間違いでした。これは全部ミスリードなんではないかな。3日目、ネルズの反応を見ると、グラントが鍵を握っていそうなんです。

今度は「グラント邸」を見せましたが効果なし。なにに反応するのだろうこの人は。4日目、今まで見たものと同じ場面が多かったですが、傷の理由が明らかに。

次は「ネルズ」を。やはり反応なしで5日目。「メアリ」に反応なしで6日目。セレスが泣いていた理由も解明。なるほど。

セレスに気がありそうだったので、「セレス」を見せたらやっと反応が！ しかしこれもまためっちゃめっちゃ微妙な夢でした🤔。7日目、ルケスがらみのイベントが。「家族」を見せても無反応で8日目、ネルズとの確執が広がっていくなか、「司祭」でも無反応。

9日目、ネルズとふたりで直談判にいくも、失敗。あこがれがありそうな「馬車」を与えてこちらも失敗🤔。ついに **10** 日目、これまで見た展開で終了。あまり得るものはなかったかな。

7周目はネルズでトライ。の予定が、1日目、乗り移りたいタイミングで死神さんが登場🤔。毎回同じタイミングで出るわけではないんですね。ここは司祭のほうに変更しようか。うーん、でも頭からいけるタイミングではないので、セレスルートに行ってみよう。

セレス、「ウィリアム」に反応しなくて笑いました。思い出ないんですか、そうですか。そして2日目、ぼんやりしてばかりです。ホームシックなのかと「家族」を与えても無反応で3日目。意味深に「アイシャ」の名を呼んだので与えてみたけど無反応。トラップの多いゲームです。

4日目。例の事件のおかげでヴィーネと仲良く。ここで「ヴィーネ」を見せてもだめでした。前日のほうがいいのか。お、しかしここでセレスが強さを見せてくれました。こっちのほうが効果あるのかな。

ここで「租税」でも意味なし、これは難しい。5日目、テラスの思い出を語ったので「テラス」を見せても効果なし。6日目、イベントなし。「タチアナ」効果なし。あれ、日がずれてる(書き漏れ)。8日目、新

規イベントなし。「本」も反応なしで9日目。「国葬」もだめでとうとう **10** 日目。そのまま終了。

なかなか難しい。タイムテーブルを確認します。アイシャを最後まで追い切れていなかったようなので、4日目の夜から飛んでみようと思います。8周目はここから。まずは「ウィリアム」を与えてみる。意外に反応がないです🙄。5日目は掃除ばかり。

「ヴィーネ」のことを心配していたので与えてみたら、反応ありました。でもイベントはすべて王子がらみなんですね。6日目、セレスからの手紙がありました。なにか力になれることはないかと悩んでいるのですが、ここがポイントなのでしょうか。

試しに「国葬」を与えても無反応でした。7日目、新しいキーワードを入手。こうしてキーワードを増やして、みんなの反応を見ていくんですね。次は「占い小屋」で無反応。

8日目。セレスの様子がちょっと変なんですよねー。国葬のことを考えているのでしょうか。「セレス」を与えてみたけど反応なし。9日目、前と同じ。「メアリ」でも反応なしで **10** 日目。ここも前と同じ。

これは、司祭やネルズに移るのが無理なら、しらみつぶしに夢を見せていくしかないのかな。セーブ&ロードでそんなに手間なく出来そうではありますが。

とりあえず9周目は、どちらかにつくことを目的に行動開始。1日目、ジミーへの移動は、死神さんが移動したようで出来ました。問題は次ですね。グラント→ネルズが死神に阻止されるので、次のチャンスを探さねばなりません。(試しに、次のタイミングでネルズと会うメアリでやってみましたが、やはり死神に邪魔をされました)

お、試しに司祭ルートに行ってみたらこちらは大丈夫そうなので、こちらを進めようと思います。司祭も「ウィリアム」はスルーでした。2日目、臨時租税の噂を聞く。「本」無視で3日目。口を出すか出さないか、ずいぶん悩んでいるタイミング。ここで正しい夢を見せれば城へ行くのでしょうか。「ネルズ」ではだめでした。

4日目、動く決意? 「国葬」スルーして5日目、ついに臨時租税公布で大騒ぎです。「租税」ずばりもスルー。6日目、会いに行ったけど会えず。「ヴィーネ」で意外な反応が。うーん、しかしどう見てもメインはヴィーネじゃないのですけどね。7日目、追い返される。

調子に乗って「セレス」を選んでみたけど反応なし。8日目、体調を崩し病を疑う。「グラント」にコメントがあったので与えてみてもスルー。9日目、体調悪化? 「馬車」に無反応で **10** 日目。ああ、この人は結構善人っぽいのにこんな終わりなんだ🙄。なかなか容赦のないゲームですね。

さて、さきほどみたいに話が進めば死神さんの位置が変わるかもしれないと思って、もう一度アイシャ→ジミー→グラント→ネルズを試してみたら、今度はいけました! 全員の線を繋ぐことが条件なのか?

10 周目でいよいよネルズです。

1日目夜から。「タチアナ」から攻めてみましたが無視。2日目。租税のことが噂に。うーん、どうすればいいだろうか。「ウィリアム」見せておこうか。華麗にスルーでしたの3日目。グラントを疑い始める。

「ヴィーネ」もスルーの4日目。うお、ネルズが悩みすぎて寝ませんでした🤔。これはある意味新しい。しかし展開は嫌な方向へ。5日目、セレスがネルズのところへ。ネルズは司祭が動かないと思っているんですね、この時点では。「セレス」も無視して6日目。夢の基準が本当にわからない。ジミーを気に入っているネルズ。でも「ジミー」の夢はスルー。暑苦しいからか。

7日目。ここで死神のリミッターに引っかかり戻されました。8日以降は別の人物から乗り移るしかなさそうですね。いろいろ実験中。ジミーから行くルートにしようと思ったら途切れている部分があったので、そこから。ジミーにまだ与えていないものから選んでみる。「アイシャ」はだめでした。その後死神さんが出現したイベントまで移動。やはりメアリについたままでしたが、次の場面でメアリがいなくなったので憑依に成功しました！そして新しいキーワードを入手。順調、なのか？

「本」をスルーで8日目。「司祭」もだめ。9日目。本当に暴動は避けられないのかと悩むネルズ。「イタズラ」はさすがにだめでした。そして**10**日目で終了。

難しいな。誰に、どのタイミングで、どの夢を見せるか。それだけが重要という感じがする。タイムテーブルは全員繋がってしまったので、あとは根気との戦いか。いろいろやってみよう。

3日目

2008.07.30 Wed

さて、「インフィニットループ」もリアル時間で3日目です。ゲーム内時間ではもう10周くらいしています。このゲーム、初動が結構悪かったようですね。完全に新規作品なので仕方がないと思いますが。流行り神のように「ホラー好きなら買う」みたいな引力もないですし。でも個人的には、口コミで広がっていきそうかなと期待しています。少なくともカズイさんは気に入ったようです。

とりあえず今日は、どのキーワードになら反応するのか、ひとりずつ確認して行こうと思います。

いろいろ与えてみたところ、ネルズに「国葬」で、以前ウィリアムが国葬のための増税をとめたことを思い出したので、なにか動きがあるかもしれません。

と思ったのですが、動きがなかったので今度は「租税」を与えてみたら、ウィリアムに対し増税は一切しないと宣言している夢を見ました。ですが、これは起きたあとに「許してくれるだろう」と言っているのであまり意味はないのかも？ 「国葬」を与えるタイミングが重要なのか。

続いてメアリで実験していたら、「食べ物」に反応し意味不明な展開の夢が。何故サンドイッチでネルズに謝らなきゃ?? しかしこれで6日目の展開に変化が出たようで。さっそく確認してみます。なるほど、こういう具合にエピソードが増えていくわけですか。それならば日付が経過した状態でキーワードを試してみたほうが良さそうです。やり直しか🙄。

ヴィーネを実験中、「家族」で4日目のルートが変更。また小さなイベント追加でしょうか。肝心のストーリーがなかなか進みません。また、セレスは8日目の夜にもう一度「ウィリアム」を見せたら反応ありました。やはりタイミングも重要みたいですね🙄。

いろいろ試してみてもらちがあかないので、進むきっかけひとつだけ攻略情報見ちゃいました🙄。これ、○日目にこの夢を見せるってきっちり決まってるんですかね。よく読むと確かにヒントにはなっているけれど、わかりにくいというかなんというか。でもまあ、これでなんとなく進み方がわかりました。次の事件は攻略見ないで解けるかな？

4 日目

2008.08.01 Fri

早く零をやりたいので、「インフィニットループ」を終わらせたいところ。まずは新しい展開に入っているので、全員のラインを埋めていこうと思います。

次の事件まで進めてみたのですが、正直全然わかりません。全部見ても誰がヒントを漏らしているのかがさっぱり。カズイさんには難易度が高すぎるようです。しょうがないので、キーワードだけ確認していく戦法で攻めようと思います。

今確認してみたのですが、「我々は機を逸したのだ」のどこがヒントなのかさっぱりわかりませんでした。それとも、このタイミングで誰かを地下牢に向かわせること、だけが大事なのでしょう。思うに、これは雨格子がかかった理由と一緒に、夢キーワードの無駄な多さがわかりにくさに起因しているような気が(雨格子は聞ける項目が多すぎて面倒だった)。もう少し、ここがポイント！と訴えかけるような仕掛けがあってもいいと思います。これでは全部試しながら進むAVGと変わらないというか。考えれば解ける、という問題ではないような。夢システムだけはちょっと惜しいですね。

さて、次の事件が起こりました。タチアナがなにか言っていたか？ 誰かが封印のためのアイテムを持っていないか？ それがかかりです。

それにしても、ネルズは結構キャラが定まっていない感じがするのですが、そこがまた面白いような気もして。「愛の法廷」に笑いました。明らかにそんなキャラじゃないんですが。

今日はこの辺まで。続きはまた明日ー。

5 日目

2008.08.02 Sat

「インフィニットループ」、ちょっとずつ進めているから結構時間がかかっているかな。早く零がやりたいので頑張ります。

まずは全員の行動ラインを繋げる作業を。この封印の呪文はメモしておいたほうがいいのだろうか？「封封印封印 印封印封印 印印封印封 封封印封封 封印」。・・・・・・・・意味なさそうですね！☹

そしてヴィーネを追っている最中、今回はさすがにヒントが多かったので、そのまま次の展開に進みました。でも「どこかからか不穏な風が吹いている」というウィルの言葉が怖いです☹

メアリ、おじいさんの話をヴィーネに聞かせたあとに、「ま、そんなことはどうでもいいんですけどね」ってみつま JAPAN ですか？ 思わず思い出してしまいました。

うわ、28日(多分最終日)まで行ったら、とんでもない展開が。なるほど、こうやって終わらせるのか。このループでどうやってエンディングに行くのだろうかと思っていましたが、この仕掛けはうまいですね。

うーむ、1からアイシャを追っていたら、今度は違うところで最初に戻されました。事件が同時に発生することもあるのか。それともバグなのか、判断つかないのが痛いところです。とりあえずはこのまま進めてみますか。

どうやら、これが王子生き返りのフラグなのかな？ セレスがキスしまくりです。これは照れますね☹。アイシャトラップはなんとか切り抜けました。次は誰だろう？

進めて行って、なるほど。だから28日なんですか。よく考えられているなあ。とっているまに、ひどいものを見せられました☹。こ、これは・・・・・・・・。ああ、グラントの罠でしたか。こいつはほんとに☹。しかしこれも、なんとか自力で回避できました。

さらに進んで、これは萌える展開ですかね。さて、誰を派遣しようか？ 最初ペリテに期待したんですが、見事に裏切られました☹。えーと、ではジミーか？ ううむ、展開的には明らかに違うな。意外にネルズが自分で動いたのか？ え、そうくるんですか。この展開はすごいです。ふむふむ、そうか、あの人か☹。これはいい展開。

そして終わったと思ったらまた振り出しに☹。結構長いですね。しかもこれ、一度倒したのも復活してしまうのか。場所を覚えておかないといけないようです。それともあのアイテムだけあればいいのかなあ。

アイテムだけでクリアできました。でもなんかもやっとするんで、倒しておくとう違う結末があったりするんでしょうかね。この辺は攻略サイトで確認しようと思います☹。

1 日目

2008.08.03 Sun



さて、いよいよ「零 月蝕の仮面 (Wii)」をプレイしたいと思います！ 零好き、須田さん好きとしてとても楽しみにしていたので、こうして実際にプレイできることが嬉しくてなりません。一応は霊リストコンプと人形コンプを目指していきますが、おそらくコンプは無理だろうなと思います (例のごとくアクション下手なので🙄。シャッターチャンスなど間に合わなそうな感じがひしひしと)。まあ、まったり進めようと思います。

【序の蝕 咲き触れ】円香パート

うお、始まっていきなり操作できるとは。でもなにをすればいいのかわかりません……。これはとりあえず進めってことなんでしょうね。どきどき。

しかしこれ、前評判どおり操作がちょっとやりにくいですね。慣れれば平気なのでしょうが、それまではきつそうです。おとなしくカメラと移動に分けてくれればよかったのに、上下・左右で分かれているのがやりにくい🙄。

とっとこ勝手に進んでいく海咲を追いかけて、チュートリアル的な説明を交えつつ、2階に鍵を取りに行き戻ってきました。まだそんなに怖くはないですが、どちらかという気持ち悪いです🙄。

最初の戦闘がきました。ああ、ロックオンっていちばん近い霊を自動サーチでやってくれるんじゃないんですね。自分でフレーム内に入れてからでなければだめとは……。これは相当きつそうです🙄。さっそく1回捕まりました。

とりあえず部屋のなかにあった1体目の鬼灯人形を激写して序章は終了。人形取ったときの演出がなにげに怖かったです🙄。

【一ノ蝕 音連れ】流歌パート

ムービー挟んで始まりました。いよいよ本番ですか。戦闘が怖くて仕方ありませんが頑張ります🙄。あ、しかし考えてみたら、射影機を手に入れるまでは大丈夫なのか。アイテムは共通じゃないようですし。

そうこう言っている間に、すぐ射影機を入手しました。そして看護婦と戦闘。また捕まれた🙄。相手が

壁のほうに入ったときは、距離を取ってからカメラ構えたほうがよさそうですね。難しいなあ。

そしてさっそくどこに行けばいいのかわからなくなって、うろうろうろうろ。そうか、食堂ってここだったのか。繋がりがわからなかったです。あとこれ、霊リストはカズイさんには本当に無理っぽい。チャンスが一瞬すぎて撮れません📷。2周目だったらタイミングがわかるだろうからできそうですが、1周目でやり直す気力はないです。とりあえず人形だけ頑張ろうと思います。

食堂から2階へ行って、少年の部屋へ。少年がかわいらしくてなごみました。襲われても怖くはなかったです。ほ。しかし食堂から戻る道中の、医者みたいな男性の「返して」攻撃はきつかった📷。強化レンズを使いつつ、円香を倒してなんとか一章終了。

【二ノ蝕 共鳴 (ともなき)】海咲パート

いきなり暗号解読イベントが。しかしこれ、とても親切ですね。浮遊霊たちが次に行くべき場所を教えてください、どこの鍵が開いたのかもちゃんとマップで教えてくれるので視覚的にわかりやすい。実は前作を見ていちばん不安だったのは、マップを覚えられるのかだったのですが、これならまず迷うことはなさそうです。

う、女性の霊2人がいっきに登場。かなりてんてこまい・・・部屋に逃げ込もうとしたら開かないし！しょうがないのでちまちま倒しました。1体ならまだしも、2体同時だとかなりきついですね。

それでもなんとか死なずに二章終了。最後アイテムあったのに、ムービーにいつてしまっ取れませんでした📷。あれはなんだったのだろう。

【三ノ蝕 忘日 (わすれび)】長四郎パート

いよいよ我らが長さんパートです。しぶいのがかっこいいですね📷。しかし石での戦闘がちょっとやりにくいですね。あと写真がうまく撮れません📷。カメラと違ってちゃんと範囲に入っても反応がない？ ため、すべて失敗に📷。人形は他のキャラのパートで回収にくるしかないか。

なんだか狭い場所でえらい人数の霊に襲われたので、急いで逃げたらイベントパートに突入。見事に振り切りました。倒したあとに重要なアイテムなど出たりするのかな。そういう場面では逃げられないようになっていると思いたい・・・。

お、近い位置の人形はちゃんと撮れました。紫になればいいんですね。あのガラス越しのやつははっきり見えないから無理っぽいな。って、今間違えて「写」をつけないままとっさに霊を撮ったら、ちゃんと撮れました📷。別に変えなくてもよかったのか。気がつかないでやっていたのでちょっとショックです📷。

そしてなんとか死なずに終了。長さん、やけに戦闘多かった気が。戦いにくいので勘弁してほしいです👁️。

【四ノ蝕 空身(うつせみ)】流歌パート

いきなりあらすじが出たので何事かと思ったら、流歌パートに戻るために流歌パートの復習をさせられたんですね。細かい配慮が行き届いています。

それにしても、同じ場所で同じ看護婦に何度も襲われるのは、本当に恐ろしいです。いい加減成仏してくださいよ👁️。

そして凶暴ながきんちょにとうとうぬっ殺されました👁️。2回目はちょっと強いフィルムを使ってなんとか退治。戦闘が怖いというよりも純粋に難しいです。霊の位置は4方向でしか示してくれないので、斜めにいたり、または上にいたり下にいたりするため探すのが難しくて。せめて斜めにも対応してくれてればよかったのですが。零初心者にはきついですね。

がきんちょの隣の部屋にあった楽譜を食堂で弾いたのですが、あまりの簡単さに逆に驚きました👁️。弾かせるためにわざとこうしたのでしょうが、結構笑えます。しかし印象的な旋律はいいですね。タランテラのメロディを思い出します。

うーん、中庭に車椅子がいるのですが、あれがみんなやばいやばいと言っていた車椅子なんでしょうか。突撃する勇気が👁️。いったん戻ってセーブしてからにしよう。チキンなので。げ、戻ろうとしたら鍵かけられてました👁️。行くしかないのか……。先に地下へ行こうとしたら鍵開かないですし、あの車椅子が持っているんですか！ そうですか！ いてきま！

いつになっても反応が2つで、どうしようかと思いつつも粘ったら、なんとか倒せました。しかしあそこの地下の鍵でないんですね👁️。あそこはまたあとで行くところなのか。とにかく倒せてよかった！

さて、↑の中庭へ続く道も繋いで、いよいよ3階へ進出です。流歌がいた階なのでいろいろとイベントがありそうで、楽しみでもあり怖くもあり。四章はここで終わりでした。続きはまた明日？

2日目

2008.08.17 Sun

さてさて、久々に「零 月蝕の仮面」を進めようと思います。前回四章までやったので、今日は五章から。操作を忘れていそうなのが心配です🙄。

【五ノ蝕 双面 (ふたおもて)】海咲パート

さっそく亞夜子に殺されました🙄。海咲パートの戦闘はそんなにきつくないから強化しなくてよい、とよく聞くものの、亞夜子に殺され、医者&看護婦コンビに翻弄されているあたり、やはり自分はこのゲームに向いていないのだな、と思います。それでもシナリオが気になりますから頑張りますけどね！🙄

【六ノ蝕 月守唄】流歌パート

次は長さんパートかと思ったら、流歌ですか。今のうちに強化しておきましょうかね。

この章でやっと、長さんのいる灰原病院へ。おかげで長さんではうまく撮れなかった鬼灯人形の一部を無事に激写できました。あと、そちらは正規ルートじゃないせいか霊が全然でなかったのが、戦闘なくて楽でした。その分連絡通路がきつかったですけどね🙄。

そうそう、わりとうまく反応しないという人が多かった、エレベーターで地下1階→2階のところにある人形ですが、何度もやることを覚悟して望んだら1発OK出ました！ みんなの「正面から撮らない」「地下1階でセーブ」という意見を参考に、まず地下1階で改めてセーブしてから、エレベーターを起動させ、その場から動かずにカメラだけをドアのほうに向けて構えたら、ちゃんと人形に青く反応していました。

さて、今日も頭痛がしてきたのでここまで。これで半分くらいは進んだのかな？

3日目

2008.09.07 Sun

ちょっと時間ができたので、また久々ですが「零 月蝕の仮面」を進めようと思います。今日は7章から。先は長いですね。

【七ノ蝕 無苦(むく)】長四郎パート

久々の長さんパートで嬉しいです。しかしいくら長さんといえども、いきなり3体との戦闘は大変でした。連写でなんとか行けましたが。怖いものは怖いです👹

それでも長さんでの写真撮りにだんだんとなれてきて、鬼灯人形も撮れるようになったのはよかったです。またここに来ないと行けないのは大変ですしね。独房に入ったらこれまたたくさんの霊が出てきて焦りました👹。

いよいよ墓地へ。墓地の敵はかなり数が多いけど無限ではないということだったので、切れるまで頑張ってみようと思ったのですが、あまりにも出てくるので途中で諦めました👹。しかしポイントはおかげで結構たまったので、よしとしたいと思います。

それにしても、墓地で日記を取ったあと、すぐ横に霊が立っていたのは本当にびっくりしました。でもあれ、写真で撮れない驚かせるためだけの霊なんですね。ああいう演出はかなりいいと思います。

さて、病院を抜けていよいよ長さんも朧月館のほうへ。この長さんパートが長いですね。今日はこれだけで終わりそうです。戦闘もやたらと回数が多い気がします。長さんなのでなんとかこなしていますが。

2時間ほどかかってようやく終わりました。どんどん謎が解けてきて面白くなってきましたよ👹。続きが楽しみです。増える謎も多いですね！

4 日目

2008.09.14 Sun

こちらもある時間にやっしまおうということで、「零 月蝕の仮面」を進めようと思います。のろのろです、のろのろ。今回は8章からになります。

【八ノ蝕 朔夜】海咲パート

海咲で何をしていたのか全然思い出せずに、しばらくうろうろしてからエレベーターへ。ああ、そういえば4階に行くんですけど。と移動したら、いきなり天井から襲われる。でも床から襲ってこられるよりも、戦いやすくてよかったです。

そしてまた看護婦との戦闘。襲ってくる看護婦が多すぎやしませんか！ しかし意外にも、なんだか海咲が強くなるのですよ。1対1だからですかね。全然強化してませんが、無限フィルムでもかなりさくっで行ける気がします。

いきなり飛ばされた灰原病院の屋上は……この演出はさすがに嫌ですね。海咲のせいじゃないぞ！ と言ってまわりたいです。そしてこのあと戦闘がありそうで怖い。セーブポイントが遠いですよ.

そして恐れていた複数戦闘。ああ、今になってやっと「捉」の正しい使いかたがわかりました。赤いマークが出たら、1回押せばそっちをむいてくれるんですね。あとはロックオンに切り替えないとだめなのか。間違えてCを押しっぱなしにしていました。どうりで使い勝手が悪いはずだ。慣れたらすごく戦いやすくなりました。

このあと強化レンズ「零」を手に入れたので、「捉」で補足し、Zでロックオンしている間に、「零」に変えて攻撃！ なんて使いかたもしちゃったりなんかして。しかし相手が1人じゃないととてもそんな余裕がありませんね.

あああ、赤い服の女がめっぼう怖いのですが。その、とても精神的に……。最後に、海咲を抱きしめてニヤっとしてましたよ!? こええええ。

すごく気になるところで続くへ。多分明日もできると思います。早く続きが見たいです.

5 日目

2008.09.15 Mon

予告どおり今日も頑張ります、「零 月蝕の仮面」。できれば2回分やりたかったですが、すでにそんな時間も無く🙄。

【九ノ蝕 帰来迎】流歌パート

苦手な流歌パートに来てしまいました。早く強化せねば！

相変わらずセーブポイントまでが長く、怖々進んでいたのですが、なぜか流歌パートの戦闘までうまくなっているような気がしました😊。なぜだろう？ 時間をおいたのがよかったのだろうか。1対1ならかなり落ちついて対処できます。

しかしいよいよ巫女レンジャーと戦うときが！ 攻撃は1人しかしてこないとは聞いていたものの、わりとよけるのに必死であまり攻撃ができず🙄。万葉丸6個費やして、やっとのことで勝てました。easyでこうなんですから、それより上はとてもじゃないけどできそうにないですね🙄。

さて、いよいよ以前回想でやってきた四方邸にやってきました。人形撮りまくろうと思います。

・・・と思ったら九章はここで終わりでした🙄。これはまた次回ですね。ちなみに今現在で12時間42分くらいです。人形を探すのに結構時間をくっているのが大きいような気がします。

6 日目

2008.09.20 Sat

またまたやってきました、週末。というわけで、「零 月蝕の仮面」を進めようと思います！ 今日第十章を一。

【十ノ蝕 残桜(ざんおう)】長四郎パート

個人的に嬉しい長さんパートです。今日は安心して進められそうかな。

ギャラリーで振り返ったら、いきなり登場していた車椅子にびびりました。車椅子との死闘が思い出されます……。って言ってたら本当に出てきました。しかしさすがは長さん、3発で仕留めた！ 惚れます。

そして中庭で赤い服の女が登場。長さん「逃げられないな……」とは言ったけど、目的の場所は地下だったのでつきいたら逃げられました。あれと戦うのは怖いですよ！

ここで流歌ママがなぜか登場。そして流歌編と繋がりました。なるほど、だからあそこでこれを渡したんですか。確かにこれは時系列が複雑なようですね。

さて、ここからまた灰原病院へと逆戻り。人形はあらかじめ撮り終わったので大丈夫だと思いますが、もれがないといいな。

……って、予想していた繋がりと違った!? これはほんとうにややこしい。そして灰原は無駄にいい声。ところであの場所ってどこでしたっけ。。 あ、エレベーターに乗ったら勝手に移動が。そして「鬼ごっこ終わり」宣言が飛び出しました。ひい。

さらに衝撃の結末が！ こういうことだったのかって、どういうことですか!? 長さんパートはすべて長さん自身がすでに幽霊だったってこと？ とりあえず落ちているのはモンド (F.S.R) を意識しているのかなと思ったのですが。

【十一ノ蝕 月蝕】流歌パート

いよいよ終わりが近づいてきました、流歌のパートです。流歌の実家を探します！ これはお札をはがしていけばいいんですかね。またしても登場のピアノに苦労しました。ポインターがうまく動かさなくて。左手で支えながらやっているんですけど、あまりうまくはいかず。ボス戦が思いやられそうです……。

そしてあれで終わったと思っていた巫女レンジャーと再戦！ かなり焦りましたが、コンボの出るタイミングを学んでいたのでも前はスムーズに、しかもノーマルフィルムで倒せました！ カズイさんも

少しは成長しているようですよ。

で、夢中になってやっているうちに十一も終わり。最後までいけそうな時間なのでやっしまおうかな。

【終ノ蝕 零域】流歌パート

最後も当然流歌です。2つに分ける意味は、これ以降は病院のほうに戻れないってことらしいですよ。

さて、面打ノ間の人形を撮るのに一苦労しました。より近づいたほうがいいのかと思って限界までついたら近づいて撮っていましたが、逆に少し離れて、いちばん音が大きい位置で撮るのがいいみたいです。これはあからさまに設定ミスじゃないかと思うのですが。人形の近くじゃ全然音鳴りませんもん。離れたほうが鳴るのはちょっと変な気がします。無事に撮れたのでよかったです。

そしていよいよ灯台に突入！ というところで時間が来てしまったので、続きはまた明日で。いよいよラストなので、楽しみです🥳。

7日目

2008.09.21 Sun

いよいよ最後の「零 月蝕の仮面」です。記事的には7回目ですが、時間的には1ヶ月以上かかっているので、達成感もひとしお！ 頑張ってラスボスりたいと思います🎮。

【終ノ蝕 零域】流歌パートのつづきから

灯台をぐるぐるのぼりながら、父ちゃんと三連戦。イージーなのでノーダメでサクサク行けました。そして母ちゃんとも会い、いよいよ屋上へ。

朔夜のものすごい攻撃力の高さにびびりながらも、まずは倒す。そしてピアノなんですけど・・・きっと苦労するだろうと思っていたところ、奇跡的に2回目で成功！ 朔夜ともう一度戦わずにすみしました🎮。

いよいよエンディングムービー。我らが長さんがすげえカッコいい登場で、もしかして生きてた!? と期待したそばから飛んでいく始末。ああ・・・🎮。まあそうですね、あの演出で生きてるはずがなかった。

天野月子さんのエンディング曲、とてもよかったんですが、やはりギターではなく和楽器を利かせてくれたらもっと雰囲気はよかったのかな、と思いました。相変わらず素晴らしい音楽ではあるんですけどね。

そんなわけで、鬼灯人形のみコンプリートで無事終了。全部で16時間かかりましたが、人形を探している時間がおそらく2時間くらいあったと思うので、普通にやればもっと短そうです・・・。

【総評】

零シリーズ好き、須田さん好きとしてとても楽しみにしていた作品で、ここまで納得のいく面白さだったのは、安心しましたし嬉しいです。バグがあるなど致命的な部分もあるかと思うのですが、コンプリートに興味のないカズイさんにはなんの問題もありませんでした🎮。

ボリュームも、据え置き型のゲーム機のゲームにしては短いかもしれないですが、2周3周することを前提につくられているゲームですし、戦闘がアクションで結構腕を使い疲れるので、これくらいでちょうどいいのではないのでしょうか。

ゲームそのものの難易度も、難しすぎず簡単すぎずでよかったですよ。戦闘の難易度も、カズイさんがイージーでクリアできる程度ですので、アクション苦手な方にもお楽しみいただけると思います。

それにしても。最後に見ることのできた流歌父ちゃんの顔が長さんにしか見えなかったのは一。すげえ気になります。いろいろと考察をあさってこようと思います！

1 日目

2008.08.10 Su



あまりの暑さに身体を動かす気にはなれず、零はおいといて「街 ～運命の交差点～ 特別編（PSP）」を始めました。（注釈：追加シナリオなしのPS版、SS版もあります）名作として名高いことは知っていましたが、これまでやったことはなかったんですよ。とても楽しみです。

【細井美子 やせるおもい】1日目

北陽のかたなんですね。いい演技してますねー。寄り目が面白いです。しかし、ここから始めたので当然バッドエンドになりました。これは続きが楽しみ。

他の人のを終わらせてから、最後ここへ。今度は無事に最後まで。デブの哀しい現実を描いていますが、でもこの人それほど太ってはいないと思うのだけど。でも恋人からしたら気になるでしょうね。

【牛尾政美 THE WRONG MAN 牛】1日目

これは予想外な展開。この入れ替わりはいいですね。そしてずっとスリリングに引っ張っていくのが実にうまい。

【篠田正志 七曜会】1日目

あー、篠田正志ってこの名前だったんですね。今初めて知りました。だからってどうとい

うことはないけれど。それにしても、日曜日は本当に美人ですね。21歳で「あなたの前では少

年です」に笑いました。ウブだなあ。そして水曜日は本当に美少女！でもいきなり惚れすぎだと思います。篠田さんは本当にかわいいですね。

【飛沢陽平 で・き・ちゃっ・た】1日目

どのシナリオを見ても、息をつかせぬ展開がすばらしいですね。この飛沢くんは、今見ても普通にかっ

こいい。かっこいい劇団ひとりというイメージ？ 本当に飛沢くんの子どもなのか、かなり気に入ります。

す。・・・しかしながら、男としてはサイテーですね。

【雨宮桂馬 オタク刑事走る！】 1日目

このシナリオがいちばん好きかもしれません。自分もオタクだからでしょうか！ しかし、いきなりのバッドエンドで渋谷が滅びました。あまりの爆発っぷりに笑ってしまった。

選択肢をやり直して2回目。無事に1日目終了まで。ふむ、バッドエンドで爆発していたので、まさか偽物だとは思いませんでした。そういう仕掛けになってるんですねー。

【市川文靖 シュレディンガーの手】 1日目

ふむ、世にも奇妙な物語風のお話ですね。しかしこれも面白い。ここまで良質のシナリオばかりが集まっているとは思いませんでした。続きが気になる・・・ぜひうまく行ってほしいところですが、あと4日分もあるのが怖いですね。

【高峰隆士 迷える外人部隊】 1日目

あっという間にバッドエンドでした。ふむ、このハードボイルドなストイック感もなかなかいいですが、ヒントを見る限りでは他の人からいかないとだめなようです (話を楽しみたいだけなので、easyでやっています)。

桂馬のところからやりなおし、最後まで。見ていると本当に切ない内容ですね。けっして悪人ではないのに、世間一般から見ると悪とされてしまう現実。

【馬部勸太郎 THE WRONG MAN 馬】 1日目

なるほど、こうして入れ替わったわけですね。これは面白いですねー。実に読み応えがある。気の弱い男が精一杯強がっているのが、なんだかかわいいです。

さて、全員の1日目を見終わり、やっと2日目へ。これ、思ったよりも結構時間かかりますね。テキスト量がかなり多いです。面白いけど。

【細井美子 やせるおもい】 2日目

意思が強いんだか弱いんだか、よくわかりませんねこの人は。ようちゃんが大好きだってことだけは伝わってくるんですが、1回目は花嫁と機関銃的に終わりました。

【牛尾政美 THE WRONG MAN 牛】 2日目

ウシさんはウマさんと違って本当にかっこいいですねえ。しめるところはしめるしやることはやる。なんだかんだで演技も頑張っているし。すんなり終わりまでいけました。

【篠田正志 七曜会】 2日目

篠田さん、最初は嫌々脅迫していたはずなのに、なんでこんなにうまいんだろう。この男、かなりノリノリである。・・・って、油断していたら変なバッドエンドに

【飛沢陽平 で・き・ちゃっ・た】 2日目

女好きすぎる陽平の2日目は、またしてもバッドエンド。キャベツがここに繋がるのか。このゲーム、自分の選択結果以外に、他のキャラの進み具合のみでバッドエンドになってしまうことがあるのか、いいのか悪いのか。「続く」じゃないもんなあ。まあそのバッドエンドもくだらなくて面白いからいいのですが。

もうちょっと続けたかったんですが、気分が優れないので今日はここまで。実に続きが楽しみです！

2日目

2008.08.12 Tue

体調も回復したことですし、「街 ～運命の交差点～」の続きを行ってみようと思います。しかしこれ、思っていたよりも結構長そうですね。

【雨宮桂馬 オタク刑事走る！】2日目

桂馬はそのときの写真によって妙に老けて見えるときがありますね。帽子かぶってコーヒー牛乳持って

うろうろしているときがいちばんかわいい気がします。灰皿には笑いました。ウマかわいそう

に……。そして2日最後に衝撃の事実が。ああ、これは立ち直れないな。

【市川文靖 シュレディンガーの手】2日目

この人のパートは、どこまでいけばバッドエンドなのかがいまいちわかりにくいですね。面白くはあるのですが、ちょっと気持ち悪いというか。しかし失われた場面を推敲しつつ、さらによい作品に持って行くという感覚はよくわかります。この表情がなんともうまいですね。

【高峰隆士 迷える外人部隊】2日目

この話は本当に切ない。日本人であって日本人でない。帰る場所のない葛藤。家族もむかつくだけ。気持ちはよくわかる。しかしあと3日分をどうやって過ごすのだろうか？

【馬部勸太郎 THE WRONG MAN 馬】2日目

あまりにもひどすぎて見てられません……。

【篠田正志 七曜会】2日目

2日目最後まで行ったので改めて。そんなに水曜日が好きだとは思いませんでしたが、この展開は面白い。オチもこうくるか。

さて、2日目はあと陽平とウマさんだけです。続きはまたあとで一。

3日目

2008.08.13 Wed

さて、今日もまったりと「街 ～運命の交差点～」の続きをやってみようと思います。

【飛沢陽平 で・き・ちゃっ・た】2日目

キャベツ党に阻まれていたところを最後まで見ました。このシナリオは常に修羅場で読んでいて疲れま

す。ユキが家に来たのは面白かったですが。それにしても陽平は本当に女の敵ですね。

【馬部勸太郎 THE WRONG MAN 馬】2日目

こっちはこっちで心臓に悪い。それでもなんとか生きて2日目を終えました。頑張るなあ。

さて、やっとかさ3日目。これからどうなっていくのか楽しみです。

【細井美子 やせるおもい】3日目

「岩波文庫はあちらです」に大受けしました。カオルちゃんは本当にいい子ですね。カズイさん大好き

です。

【牛尾政美 THE WRONG MAN 牛】3日目

こちらも盛りあがってきました。やっとうしとウマが出会い、みちるが気づき・・・うまい展開ですねー。

【篠田正志 七曜会】3日目

とにかく、まるヤ怖すぎます。しかしいちいち美少年風という表現に笑ってしまう。

【飛沢陽平 で・き・ちゃっ・た】3日目

あの・・・あっちもこっちもまるヤが怖いんですが・・・。だめだ、陽平はもう終わりました

ね！ 篠田さんのかわりにお前が東京湾に沈め！ そう思うほど腹の立つ男でおじゃります。

【雨宮桂馬 オタク刑事走る！】3日目

桂馬の話がいちばん安心して見られます。いまのところまるヤが出てこないですし。あと展開がミステリー的でやはり面白いです。

【市川文靖 シュレディンガーの手】3日目

相変わらずこの人は、バッドエンドっぽくないバッドエンドを迎えますね。ともすればいちばん難しいかもしれません。写真になにが写っているのか気になるところです。

【高峰隆士 迷える外人部隊】3日目

油断をするとすぐ警察に捕まるんですね。それがちょっと面白いですが、話自体は本当にいちばん切なく心にキます。帰る場所がない人間の心情を見事に描き出しているのがすごい。

とりあえずバッドエンド or つづくまで3日目を進めました。続きはまた明日。

4 日目

2008.08.14 Thu

今日も張り切って「街 ～運命の交差点～」をやりたいと思います。3 日目を終わらせたいところです。

【篠田正志 七曜会】3 日目

バッドエンドになっていたところから。パチンコを競い合う気持ちはよくわかりませんが、玉を分け合うエピソードはよかったですね。

【市川文靖 シュレディンガーの手】3 日目

こちらバッドエンドから。ハンマーでファックスを壊すという発想はなかったのでびっくりしました。いっそあの人にすべて打ち明けてしまえばいいのにとは思わなくもないのですが。

【馬部勸太郎 THE WRONG MAN 馬】3 日目

なんだかいい感じに終わってしまったのですが・・・しかしこれ、まだ続くんですかね？ 5 日間の話だと思っていたのが間違い?? それとも誰かからザッピングで先に行くのでしょうか。謎です。

【牛尾政美 THE WRONG MAN 牛】3 日目

プロポーズってそっちですか！ このオチはびっくりしました。って、こっちも終わりましたし「完」の数字が増えていたな。やはりこれで本当に終わりなのか。って、こちらを終わらせたらウマのほうであ

あ・・・そういうことですか。これはすごい終わりかただ。ウマさん大変そうですね。

【飛沢陽平 で・き・ちゃっ・た】3 日目

陽平はもっとひどい目に遭って欲しい。組長に殺されてもいいぞ！

【高峰隆士 迷える外人部隊】3 日目

意外にもさわやかな感じで3 日目を終えて安心しました。友人の存在ってやはり大きいんですね。

さて、ウマウシ以外は無事に4 日目に突入です。

【細井美子 やせるおもい】4 日目

うーん、頑張っているんだけどな。やはり絶食ダイエットはだめでしょうね。それにしても、美子はバッドエンドになりそうでならないのが多くて、ある意味すごいです。妄想ってときに人を助けるんですね

。

【篠田正志 七曜会】4日目

あっさり4日目を突破。組長が実はいい人で笑いました。篠田さんはなかなか憎めないキャラクターですよ。

続きはまたあとで～。

5 日目

2008.08.15 Fri

今日も今日とて行きましょう、「街 ～運命の交差点～」。4 日目を終わらせられるかな？

【飛沢陽平 で・き・ちゃっ・た】4 日目

ホモオチ来ました。これはちょっと面白かった。陽平はむしろこのままでいたほうがいいのではないのでしょうか、人類のためにも。しかしながら後半の、赤ん坊の看病をするところでは、意外に父親

らしいこともしていましたね。まあ、悪い人間ではないのでしょうかけれど。でも嫌いです。

【雨宮桂馬 オタク刑事走る！】4 日目

相変わらずミステリシナリオが面白い。ここまでアナグラムを突き詰められるとは。桂馬は賢いですね。

しかし2度のバッドエンドも。そのたびに渋谷が消し飛んでいます。

【市川文靖 シュレディンガーの手】4 日目

こちらは珍しく、のらりくらりとあっさり5 日目へ。しかしだいぶ壊れてきていますね。あと展開が同じすぎてさすがに飽きてきました。最後のどんでん返しに期待します。

【高峰隆士 迷える外人部隊】4 日目

！ てっきりこのままバッドエンドかと思ったら、5 日目に行けちゃいました。豚箱で寝るのが正規ルートだとは。

順調に4 日目終了。ウマウシがないだけでボリュームが減ってサクサクいく感じがいいですね。5 日目は明日まとめてやろうと思います。

6 日目

2008.08.16 Sat

いよいよ佳境です、「街 ～運命の交差点～」。一体どんなオチが待っているのか？ 楽しみに進めたいと思います。

【篠田正志 七曜会】5 日目

七曜会のシステムには驚きましたが、終わりがしっくりこなかったですねー。水曜日とはうまくいってくれるといいのですが。あと篠田さんがユスリに慣れすぎていた件はスルーでしたね。

【飛沢陽平 で・き・ちゃっ・た】5 日目

できすぎだろ。

最後の車から拡声器で発言、は不覚にも泣けました。が、あそこまで追い詰められないと謝れもしない

どうしようもない人間は、やはり腹が立つばかりで、すっきりしません。こいつ嫌いだ。生まれてくる子供の将来が心配ですね・・・。

【雨宮桂馬 オタク刑事走る！】5 日目

最後はベダだったけどよかったです。あの暗号？ みたいなのを考えたのは本当にすごいなあと思います。最後まで凝ったお話でした。

【市川文靖 シュレディンガーの手】5 日目

結局最後までよくわからなかったです。あの小人？たちはなんだったのでしょうか。本当に二重人格だったのでしょうか。

【高峰隆士 迷える外人部隊】5 日目

もあい・・・。結局こんな終わりなのが本当に哀しい。このゲームのシナリオは、どうもすっきりしないものが多すぎる。生きてるか死んでいるかわからない程度ならよかったのに・・・。

【細井美子 やせるおもい】5 日目

ようちゃんのやさしさに泣きました。美子は確かにこれくらいしないとやせる気にならなそうなので、これでよかったと思いますよ。ハッピーエンドでなによりでした。

これで終了。スタッフロールの後ろで、撮影風景が流され、みんなが楽しそうに、仲良さそうに撮影しているのがなかなか印象的でした。ゲームの中では険悪ムードなのに、うまい一瞬をつくりあげるのはやはりみなさんプロなのだな、と実感。

さて、では最後に特別編でもやりましょうかね。

【サギ山編】

正直、無駄に長いなあと思いながら見ていたのですが、5日目にやられました。全シナリオ中でいちばん感動した！ サギ山くんをだいぶ見直しましたね。まあ、もともと存在しない話を、もともとある素材だけで作っているのでも途中おかしい画像もいくつかありましたが(夜のシーンなのに背景が明るいなど)、それでもうまくまとめたほうだと思います。ラスト、ベタだけどよかったです。想い人が水曜日というのも意外でしたし。しかしこの調子じゃ篠田さんには勝ち目がなさそうな感じ？

ラストのパトリック編は、明日にでも。

7日目

2008.08.17 Sun

いよいよ今日が最後の、「街 ～運命の交差点～」です。

【ダンディ編】

やはり4日目までは、あまりにもいい加減な男で陽平並みに腹が立っていましたが、最後にお金を返して去っていくくんだりでは泣けました。どうせなら本気でつきあってあげればよかったのに・・・と思わなくもないですが、きっと本気では人を愛せない人なんでしょうね。

あとは、見忘れていた外人部隊の父のシナリオで最後です。青ムシは正直面倒ですし、どうせ腹が立つだけなので見ないことにしました。

【高峰厚土 花火】

こ、これは・・・やばいくらい感動しました。えてして父とはこういうものですよ。基本が素直じゃないというか。まさかあの花火にこんな裏が隠されていたとは！ しかも同時刻に、見せたかった人物は死

んでいるとなると、切なさは倍以上です。

【総評】

噂に違わずなかなか面白かったです。最終的にはどのシナリオも器用に泣かせてくれましたし。あの当時にこれくらい凝ったものをつくれたのは、本当にすごいと思います。実写も、先入観ほど悪くありませんでしたし、役者とイメージぴったりで良かったです。しかし、より面白いなあと感じたのがおまけシナリオだという事実が、ちょっと惜しいというか。本編よりサギ山やダンディ、花火のほうが響くものがあったんですよ。もっとも、それも本編をすべてみたあとだから、というのもあるかもしれませんが。個人的には笑えることよりも、泣けることを面白いと思うカズイさんなので、その点ではちょっと不満が残ったかもしれません。あと、男キャラが比較的ひどすぎるのが・・・陽平とダンディは、最後はよかったけれ

どそこに至るまでがちょっとひどすぎます。コメディでよくあるネタだっているのはわかっているのですがね。

なにはともあれ、プレイしてみてもよかったな、と思える出来ではありました。

2008.08.28 Thu



少し間があいてしまいましたが、それなりにゲームはやっておりました。というのも、遠出をしたついでに「ポポロクロイス物語 (PS)」を始めたのです。アーカイブスで購入し、PSPで。最初PSP版と迷ったのですが、細かいエピソードが省かれているということで、PS版をやることにしました。

それでは、もうクリアして何日も経っているのですが、振り返りながら感想を。間違えているところがありましたらすみません。直後に2もやったので、記憶がごちゃごちゃになっている恐れがあります。

第1章 奪われた王冠

ドット絵がとてもかわいくて、おまけにモーションも凝っていて、Bダッシュがすごく早いのはいいと思ったのですが、いかんせん初期のドラクエなみに、「どこに行ったらいいのか」が不親切なところが気になりました。街の人に話しかけてみても、いまちはっきりしないんですよね。最初は本当に困りながら、とりあえず道に沿って走っていった感じです。

かと思いきや、戦闘たった3回目でいきなりのボス戦。しかもピエトロひとり。当然負けました

。まさか頭からレベルあげをするはめになるとは！ 普通のRPGでは途中で戦闘回数を減らすとレベルあげをするはめになったりしますが、そんなレベルではありませんでした。

ここでさっそくガミガミ魔王が出てくるのですが、実はこのキャラ結構気に入っております。味があっていいと思うんですよ。多分嫌いな人の方が多いかもしれませんがね・・・。

【第2章：空に浮かぶ島】

ここでも、次はどこへ行くべきなのかとても迷いました。行けるところが2ヶ所あるみたいで、でもどちらに行けばいいのか・・・多分どちらかにフラグがあるんだろうと思って、とりあえず先に鉱山に行ってみたものの、イベントが始まる立ち位置にうまく入れなかったようで、イベントが始まらずこっちじゃないのかとパーセラのほうに移動する始末。

実は、ここ以外にも、そこに立つとイベントが始まるはずなのに、微妙に位置がずれていてなかなか始まらないといったことがありました。人に話しかけられる範囲は広すぎてうざいくらいなのですが、イベントフラグのポイントはずいぶん厳しく設定されている模様で。これは正直どうなんだろうと思いました。

途中の幽霊船はかなり大変でしたね。船室に戻れば回復できることを知らずに(むしろ戻れるのを知らなかった・・・)、手持ちのアイテムだけで進んでいたんで、アイテムが切れていたら完全にツムところでした。敵が強いのにこちらはふたりだけで、戻るのも大変そう。一応「逃げる」コマンドはあるのですが、成功率が著しく低く、あまり役には立ちません。特に相手のほうが強い場合だとまず逃げられないです。

続いて島→ブリオニアに行つての「バルの心臓」のボス戦ですが・・・ここで5回近く死んで諦めそうに

なりました。全体攻撃食らうと全員半分以上削られるもので。あとボス以外にも4匹雑魚がいるのが地味にきつかったです。3匹殺すとまたたくさん召喚されてしまうので、攻略情報を参考にしながら、なんとか倒しました。

【第3章 闇の世界】

ガミガミ魔王は本当にいい味を出していますね。なんだかんだ言っても、母のためにがんばるピエトロを、最終的には応援したくなってしまいうやさしさが、とても好きです。

しかしながら、ガミガミ魔王の城は複雑すぎると思います。ガミガミ魔王の城だけではなく、ポポロの建物はどれも複雑で繋がりが本当にわかりづらいです。大きくなる分にはいいのですが、あんまり複雑にされると、まだ行っていない場所がどこなのかなどわかりづらくてかありません。最初の城でも「あの部屋どこだっけ・・・」とよくなりました。普通の建物なら、迷路の法則と一緒に右の壁についていけば全部回れるのですが、ポポロの場合は複雑すぎてそういうこともやりにくいのです。せめて内部のマップなどがあればよかったです。

「永遠の番人の館」は、つくりが凝っていて大変面白かったです。こういう場所なら複雑でもいいと思うのですがね。

その後のボス戦もなんとかクリアし、再びこちらの世界へ。

【第4章 氷の魔王】

北の大地にある、白い村にずっと気づいておりませんでした。おかげで何度も町まで回復に戻りながらの、宝箱探しです。氷の神殿もまた、構造が大変複雑で、ルートを覚えるのにかなり苦労しました。もしかしたら宝箱の取り逃しがあったかも？

氷の神殿での、2回のボス戦には勝つことができたのですが、ラスボス戦では1回負けてしまいました。と、いうのも、途中まではすごくいい感じに戦っていて、3回目の変形まで行ったのですが、ガミガミミサイルの切れたガミガミ魔王に「魔王のはげまし」を使わせてみたところ、突然画面上でカウントダウンが始

まり、みごとガミガミ魔王が自爆してしまったのです。画面内に遺体が残っていないので蘇生もできず、さすがに3人ではラスボスの猛攻に耐えられず負けてしまったのでした。

そこで2回目は、「魔王のはげまし」など2度と使わない！と固く決意し再挑戦。アメ系のアイテムを大量に持たせて、今度は押し切れました。やはり結構きつかったですけども。

【総評】

ストーリーは、評判通りほのぼのの中にいろいろとこめられていて、とてもよかったです。涙腺の弱いカズイさんは何度も泣けました。特に気に入ったのは、やはりガミガミ魔王が仲間になる時のエピソード。間髪入れず頭をさげた白騎士も偉いし、ちゃんと受け入れた魔王も偉い！心の温まるいいお話でした。

しかしストーリーはそんな感じにも関わらず、戦闘バランスがかなりシビアなのが気になりました。特に中盤以降はひどかったです。こちらのレベルが特別低いわけではないはずなのに、雑魚敵に一撃死を食らうのですよ。もちろん相手は即死技を使っているわけではありません。そもそもエンカウント率がかなり高めなので、毎回戦っていた分結構鍛えられているはずにも関わらず、そうなのです。HPは普通だと思うのですが、ちょっと攻撃力が高すぎるんじゃないかなあと感じました。あと、このエンカウント率は本

当に高すぎます。マジカルロードなしではうかつに動けないんですよ。前述のとおり「逃げる」の成功率はかなり低いですね。

戦闘システム自体は、普通のマス目移動の戦闘よりも手間がなくてよかったと思います。(普通は、移動

して相手を攻撃できる範囲のマスに入らなければ攻撃できないが、ポポロは攻撃できる敵を選択→自動で移動して攻撃) ただ、どの方向から攻撃してもダメージが変わらないのは、もったいないかもしれないと思いました。もっとも、自動移動ができるようにしたからなのかもしれないですが。もっとも2、穴掘りなどルート上の罠もあるので、やはり方向でダメージが違うのはあってもよかったかな。

こんな感じです。少なくとも、「やってよかった」とは思いました。エンディングのヴォーカル曲が結構気に入っております。アーカイブスですと600円ですので、まだやったことのない方にはおすすめです。

2のほうもプレイ終わっておりますので、そちらの感想も後日。1の反省点を踏まえたゆえか、敵があ

まりにも弱くて驚いた話です。

感想まとめ

2008.09.14 Sun



さて、また少し時間があきましたが、「ポポロクロイス物語（PS）」の感想を。細部はもう忘れてしまっているの、気になった点だけつらつらあげようと思います。ネタバレありです。

【戦闘】

無印のときはちゃんとマス目が存在していて、一応それに乗っ取って進んでいたのですが、になったらそのマス目が撤廃され、範囲内ならばどのポジションでも移動できる、という感じになりました。最初はかなり戸惑って、移動しづらいなあと思ったのですが、やっているうちに慣れて、違和感は結構なくなりました。

しかしやはり、この手のゲームならば、移動と行動は別にできたほうが良いと思います。キャラによってはその場で回復しなければならないとか、アイテム使用時は回復できないとか、防御面でかなり不利な感じがしました。ミストスクリーンが不完全でなくなったのも結構痛いですね。ナルシアやガボはやはり死にやすいですから。

あと1番気になったのは、エンカウントの多さ&敵の弱さ。ジルバひとりだけで倒せてしまう敵が、バカみたいに出てくるとかなり心が折れますw ピエトロがいるときはマジカルロードがあるからいいのですが、それ以外のときがひどすぎる。おかげでキャラと合流するたびにえらいレベル差でした。今回は無印と違って100%逃げられるものの、1度に落とすお金があまりにも多くて……どうしろと。おかげでボ

ス戦もあっさり終わりました。むしろボスはたいしたことをしてきませんでした。

戦闘バランスが激しく悪いのが、このゲームの特徴なんじゃないかな。もうちょっとうまく調整してもいいような気がします。いくらなんでもアイテムの装備限界少なすぎますし。いろんなことをやってみたくても、制限されていてなかなかできない、という感じでした。

とりあえずエンカウント率はもっとさげてほしいです。これは切望。

【ストーリー】

相変わらずほのぼのしていたし、ピエトロとナルシアの関係が初々しくてとてもよかったのですが、話のスケールをむりやり大きくしてしまった感じがして、いまいち盛りあがれませんでした。個人的にはこじんまりと面白かった無印のほうが好きです。

エンディングのアニメーションも、演出とかはとてもよかったのですが、プレイヤーも当然ナルシアが森の魔女でないことを知っているのだから、水につけても泡にはならないのでは？という疑問がどうしても頭から離れず。必死にナルシアを助けようとしているピエトロを前にしてなんですが、どこか冷めた目で見えてしまいました。そこをフォローするエピソードがあればよかったんですけど、残念です。

もっというなら、母ちゃんまで生き返ったのはやりすぎな感がありました。あれって、ナルシアはもともと死なないことになっていたから、母ちゃんをかわりに助けたということなのか、ちょっとわからなかったです。それともナルシアは森の魔女じゃないけど本当に水に弱いのでしょうか。不思議。

妹は死ぬほどかわいかったです。

【総評】

無印とほとんど変わらないマップで続きが遊べる、というのは、かなり面白い試みだと思いました。なかには手抜きという人もいるかもしれませんが、同じ曲が流れたりすると「ああ、帰ってきたんだな」と

いう気持ちになれて、結構うきうきします。

ただ今回、仲間にできるキャラが多かったせいもあるのか、ひとりひとりの掘り下げが結構控えめで、その点において無印の感動には至らないな、という感じです。レオナはまだしも、鬼面童子の存在意義がいまいちわかりませんでした。ただのボス戦用？ ちなみにカズイさんは、ピエトロ・ナルシア・白騎士・ジルバで挑みましたよ。

感想まとめ

2008.09.21 Sun



こういうネタは結構好きなので、笑うために買った「野獣刑事 東京同時多発テロを鎮圧せよ！（DS）」だったのですが・・・

全然笑えなかったのもうやめました。狙いすぎて寒くなっている感じがしますよ。もともとアクションは得意じゃないのでそちの方面では期待していなかったのですが、シナリオの引きこみなどが極端に弱い気がします。動きももっさり、アクションしづらいですし、カズイさんにはとてもとてもクリアできなそうなので。同じ爆弾ものでも、「街」の桂馬シナリオは秀逸だったように思うのですが、ああいうのはやはりAVGだからこそ、なんでしょうね。かと言って、落シ刑事も存在自体がパクリものっ

ぽい気がして、手がでないのですが。

とにかくカズイさんには合わないゲームでした。面白そうな部分もあるだけに残念です。

1 日目

2008.09.24 Wed



ありがたいことに、友人からWiiのバーチャルコンソールにて、「ファミコン探偵倶楽部 PART 2 うしろに立つ少女」をプレゼントしてもらったので、さっそく挑戦してみようと思います。

なんの前情報も、攻略サイトもなく行けるところまでまず行ってみる予定です。AVGはもともと好きなので、評判の高い作品をプレイできるのはとても楽しみです！

・・・主人公がいきなり、助けてくれた男性にほいほいついていって笑いました。食われても知りません

よ・・・。名前入力画面で、なぜかハートマークがあったので名前の最後につけてみたら、まず

まずそれっぽくなりました。雰囲気台無しだけでも。

というか、まだ本編ではなかったんですね。

【第1章 ある少女の死】

いきなり事件発生で、女子高生が川に浮かんでいたらしいです。ここからは自分のためにもデータをメモしながらいきたいと思います。ネタバレが嫌な方は見ないほうがいいでしょう。

- ・被害者は丑美津高校1年A組小島洋子。
- ・担任の名前は日比野。
- ・犯行時刻は10月1日の午後9時～10時のあいだ（もうすぐですね）
- ・親友は橘あゆみ。
- ・洋子とあゆみは探偵クラブをつくっていた。
- ・洋子は一週間前から血染めの少女の幽霊のうわさを調べていたらしい。
- ・美術の駒田先生は学校のことをよく知っている。

- ・うしろの少女のうわさは 15 年前から。
- ・15 年前の 11 月頃、女生徒がひとり行方不明になっている。
- ・洋子も駒田のところにうしろの少女の話聞きに来ていた。

ここまでで、15 年前の失踪事件とうしろの少女、そして今回の事件の繋がりを示唆する流れができましたね。あと、空木探偵が担当しにいった 11 月に時効を迎える事件も、関わってきそうな感じです。同じ 11 月ですし。それにしても章の切り替えが早い！

【第 2 章 謎の言葉】

- ・日比野の担当は英語。
- ・うしろの少女は今くらいの時期 (今は 10 月 3 日) によく現れる。
- ・2、3 日前に洋子が一人で旧校舎のところにいた。
- ・用務員の田崎は 20 年勤めている。用務員になる前は左官屋。
- ・15 年前に失踪したのは 1 年 A 組浅川しのぶ。
- ・空木探偵の方は、15 年前に金田源治郎というスナックオーナーが殺された事件。
- ・容疑者と見られた男は自殺、その場に居合わせたと思われる少女がしのぶ。

こうして、2 つの事件が完璧に繋がったところで次の章へ。ほんと章の切り換えが早い！

【第 3 章 金田事件】

- ・捜査一課の丸山刑事が、金田事件の担当。
- ・金田は 15 年前の 2 月に引っ越してきてスナックを始めた。
- ・同年 11 月 10 日午後 9 時頃、自宅で殺害された。
- ・死因は刃物によるめった刺しで出血多量。
- ・金田は高利貸し & 詐欺師。
- ・金田を刺した凶器はまだ見つからない。
- ・金田には当時 16 歳の五郎という息子がいた。現在も遊び歩く 31 歳ニート。
- ・五郎の家でしのぶが待っていたときに事件は起きたらしい。
- ・金田の家から 10 数メートル離れた道路でしのぶと同じ A B 型の血痕が見ついている。
- ・犯行直後に帰宅した五郎が死体を発見した。
- ・そのとき 1 台の黒い乗用車とすれ違ったらしい。現場近くに急ブレーキの跡。
- ・事件後自殺した男は内田輝彦。
- ・内田は金田のせいで町工場を失った。
- ・内田は犯行の数日前から姿を消していた。

金田事件のあらましを聞いて、洋子も金田事件のことを調べていたのでは？ と疑いはじめる流れ。いいですね、面白い。洋子が本当に真犯人に気づき殺されていたのならすごすぎる。

【第4章 うしろの少女】

- ・ 洋子のノートから、金田事件の記事のコピーが。
- ・ 学校から 30 歳くらいの目つきの悪い男が出ていった→五郎？
- ・ うしろの少女を最初に見たという、生物の葉山。
- ・ 葉山は教師になってまだ 10 年。しかしこの卒業生。
- ・ 葉山は本当にうしろの少女を見ていた。
- ・ 15 年前の 11 月 10 日午後 10 時頃、宿題を取りに学校に行ったとき見た。
- ・ 幽霊の顔は見えなかったが、セーラー服を着ていた。
- ・ 駒田の財布が盗まれている。
- ・ 葉山が洋子にその話をしたあと、田崎と言い争っているのを見た。
- ・ 洋子が殺された夜、河原で 60 歳くらいの男を見かけた人がいた。
- ・ 校長の浦部はまさに 60 歳くらいの初老。→だが田崎の方が怪しい？

田崎がどんどん墓穴を掘っていく中、時間がなくなってきたので今日はここまで。

2日目

2008.09.25 Thu

では昨日の続きを、「ファミコン探偵倶楽部 **PART 2** うしろに立つ少女」の4章途中から、行きたいと思います。章がすぐ終わりそうなのですがね。

【第4章 うしろの少女】続きから

- ・怪我をしたしのぶが学校に運びこまれた可能性。→でも何故？
- ・田崎は金田事件のもう一人の容疑者だった（かなり借金があり）。
- ・当時の田崎のアリバイは、学校の壁を塗っていた。
- ・浦部校長が頼み、完成を見届けていた。→共犯か？
- ・空木探偵、あゆみの様子を気にしている。→ロリコンか？
- ・アリバイに使われた壁は旧校舎の。なにかが隠されているのか。

ここで4章は終了。繋がりがわかって面白くなってきましたね。

【第5章 奇妙なアリバイ】

- ・田崎は壁の修理を頼まれていたのを思い出し、21時～0時で塗った。
- ・通りすがりの老人、田崎を見かけによらずいい人だという。
- ・金田事件のことをこの老人に聞いていた人物は洋子とは違うらしい？
- ・葉山の言葉と田崎のアリバイが矛盾？
- ・葉山はあの晩旧校舎の所に来ていた。22時すぎ。

うは、ここまで進んで事務所に戻ったら、バッドエンドかと思ってしまう展開になってびびりました

。このゲームはバッドエンドあるのかな……。とりあえずまだ続くようです。今までのまとめみたいなのが流れたので本当に焦りましたが。

【第6章 恩人】

- ・呼び込みの人、「レイちゃんやアスカちゃんなら知ってる」→エヴァ？
- ・あゆみは16時頃田崎と接触。
- ・田崎宛の小包は丸福村の田崎ふみ（お母さん）から。
- ・田崎は金田に借金を明日返せと言われたが、あてがないから謝りにいった。
- ・その時金田が殺されたことを知り、自分が疑われないようアリバイを。

- ・ 洋子は田崎のアリバイが嘘であることを知っていた。
- ・ 田崎はシロ。しかし校長と一緒にいた男は？→五郎か？

これは面白いですね、この「捜査をやめる」の使い方は斬新だと思います。当時でこれを考えたのがすごいとしか言えないです。そして展開も、振り出しに戻りつつもヒントを残した絶妙な具合がいい感じです。

【第7章 不自然な関係】

- ・ 洋子はクラスメイトの河合ひとみと仲がよかった。
- ・ 田崎は壁を塗っているとき誰かに見られていたような気がしている。
- ・ 老人に金田事件のことを聞いたのはあゆみだった。
- ・ からんできた変な男がひとみちゃんだった。
- ・ 繁華街に店長の水野。
- ・ 水野と五郎は若い頃遊び仲間だった。
- ・ 五郎は金田の実の子ではなかった。
- ・ 財産を使い果たした五郎が金を欲しがっている。

五郎があやしくなってきましたね。やはり校長と会っているのは五郎なのか。気になるところです。

【第8章 洋子としのぶ】

ここからはまた明日にしたいと思います。

3 日目

2008.09.26 Fri

さて、どんどん進めたいと思います、「ファミコン探偵倶楽部 PART 2 うしろに立つ少女」。長さがどれくらいあるのかわからないのですが、週末で終わるかな？

【第8章 洋子としのぶ】

- ・ 浦部の知り合いは、洋子事件の翌日から現れている。
- ・ 日比野はこの生徒だったかも？
- ・ 美術室の絵が洋子に似ている。
- ・ 絵のモデルはしのぶ。
- ・ 絵を描いたのは、しのぶの親友・桂木良子。
- ・ しのぶは素直でおとなしい子だったのに、急に派手になった。
- ・ 2週間前に良子のもとに洋子が現れた。
- ・ 洋子は「しのぶは今でも丑美津高校のある場所にいる」と言った。
- ・ しのぶには仲のいい内田という幼なじみの男の子がいた。→日比野？
- ・ その内田は事件のすぐあとに転校している。

洋子が残した言葉が気になりますね。あの壁の中（もしくは旧校舎の中）にまだ埋まっていたりして……。

【第9章 イニシャル】

- ・ 洋子としのぶはいとこ同士。
- ・ 葉山が慌てて出ていった。
- ・ 浦部が最近家を手放した。
- ・ 浦部は奥さんを亡くして一人暮らし。
- ・ 30年以上前、子どもを産もうとした奥さんが耐えられず死んだ。
- ・ 子どもが死んでいるかどうかは確定ではない。→それが五郎か？
- ・ メガネをかけた生徒が主人公を訪ねてきた。
- ・ 葉山のクラスの生徒が階段から落ちた。
- ・ 日比野の後ろにうしろの少女がいた。
- ・ ひとみが捨てたマッチ「ショットバーサンボラ 007-1234」。→電話？
- ・ マッチは浦部の知人のものだった。
- ・ サンボラのマスターは加藤さん（ひとみの知り合い）。
- ・ 五郎はサンボラの客。
- ・ 五郎はしばらく来なかったが最近はぶりよく来るようになった。→浦部の家？
- ・ 五郎が「親父を殺したやつを知っている、そいつのおかげで酒がのめる」と言っていた。→浦部？

- ・浦部が会っていたのは五郎と確定。しかし殺されてしまった。
- ・五郎は万年筆を握って死んでいた。
- ・万年筆にはT・Uとイニシャルが。→浦部ただし or 内田(日比野)達也？
- ・野次馬「若い女性を見かけた」「金田さんくらいの男を見た」「初老の男性がうろついていた」
- ・しのぶの同級生・石橋さやかが桂木の家。

しのぶの幼なじみは日比野だと思うのですけどね。次で確定するのでしょうか？

【第10章 幼なじみ】

- ・浦部が足をくじいた女の子を車に乗せたエピソードが。
- ・浦部の車は立派な黒の乗用車。→駒田の隠し事
- ・10日前、サンボラで野球を見ていた五郎が「俺にもツキがまわってきた」。
- ・それから帰ったのは21時頃。
- ・金田事件の時に自殺した内田の息子がしのぶの幼なじみの達也。
- ・五郎が見ていたニュースには浦部が映っていた。
- ・卒業アルバムから、内田達也＝日比野が確定！
- ・内田と浦部は学生時代からの友人関係。

幼なじみが日比野であることは確定したものの、この引きはどうも日比野犯人ではない感じがしますね(五郎の件に関しては)。まだ出てきていない人がいるのか、それとも？

【第11章 狂気】

- ・浦部の出張先では「そんな予定はない」→やはり犯人か？
- ・葉山が旧校舎の所を通ったのは、通路に車が停まっていたから。
- ・事件のあと、田崎の道具を誰かが使った跡があった。→浦部か
- ・万年筆は浦部のものだった。
- ・タレコミの電話で、浦部は昔金田の詐欺に手を貸していた。
- ・タレコミは浦部自身？

ここから先は怒濤の展開で、いっきにエンディングになだれこみました。どうなったのかはあえて書きませんが、どんでん返しは本当に見事だったと思います。カズイさんが散々疑っていた場所は違っていま

したよ！

それにしても、終了後に性格診断があったり、あゆみちゃんとの相性判定があったりと、遊び心満載で面白いですね。これで 800 円ですから、値段分は充分あると思います。最後に「消えた後継者」の前振りが入っていたのですが、このあとはずっとあゆみちゃんもレギュラーなんですかね？ あゆみちゃんかわい

いよあゆみちゃん。

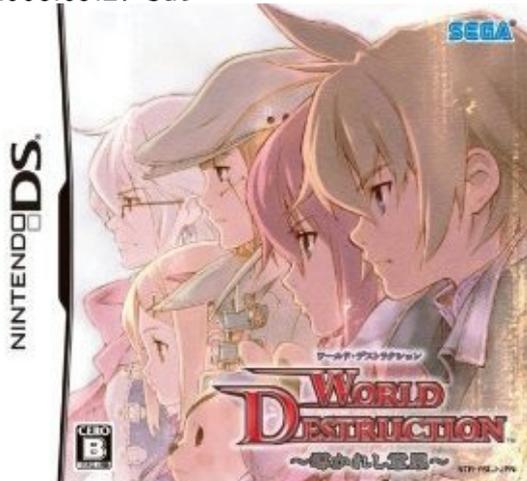
【総評】

最近やった中では、神宮寺シリーズのきえないところもなかなかよかったです。こちらはボリュームがあって作りもしっかりしていたのが好印象でした。ヒントがひとつひとつ見つかっていく過程が実に見事で、それでいてストレスがないのがすごいと思います。基本的にはコマンド総あたりタイプですが、ところどころにくすりと笑える仕掛けがしてあるのがいいですね。ひとみちゃんにはだいぶ笑わせていただきました。他のシリーズも配信されたらやってみたいと思います。主人公の少年も厭味がなくていい感じでしたし。

というわけで、大変おもしろうございました。

1 日目

2008.09.27 Sat



一報が出たときはすぐ買おうと思ったものの、宣伝攻勢があまりにもすごくて逆に引いてしまって、実際に買おうか直前まで迷っていましたが「ワールド・デストラクション ～導かれし意思～ (DS)」。しかし結局坂本真綾さんにつられて購入。面白いといいなあ。

さて、さっそく起動してみたのですが、オープニングムービーはやたらとリアルキャラで驚きました。アニメ絵でも全然いいと思うのですが、なぜこうしたのだろう?? 実際ゲーム画面の絵とは全然違うし、違和感しかないのですが。まあ曲は悪くありません。

そしてオープニング。初っぱなからナジャがかわいそうですね。でもそれ以上に、きれいではあるのだけど雑なのか見づらくグラフィックが気になりました。きれいなのに雑って、矛盾しているんだけどそう見えるのだから仕方がない……。色を使いすぎなんですかねえ。あとキャラのドットが荒いように見えるのはどうしてだろうか。動きをつけるためにそうしているのかな。

とりあえず、やっとキリエで動けるようになったので村の中でも回ってみようと思います。

さて、最初のダンジョン・砂鏡洞に突入。ダンジョンで視界を回せるのは楽しい！ ただ、「ぐるぐる」じゃなくて「かくかく」しか回せないのはちょっと不満が。あと回す方向は人の好みに寄るところだと思うので、これを変更できないのも不親切ですね。

戦闘に関しては、よくあるタイプの戦闘で可もなく不可もなくという感じなのですが、問題は戦闘後だと思います。キリエの「なんとかなったのかな?」というセリフが邪魔で仕方がないのです。最後のセリフにしては長いというか。せめて、セリフ中にリザルト画面に移行できれば気にならなかったと思うので

すが、敵を瞬殺してもこのセリフのおかげで時間を食うのが。あと、リザルト画面が2つってのもどうかと思うんですよ。あれは充分ひとつにまとめられたと思うので。戦闘以外の部分でストレスを感じるのが惜しいと思います。

対して好印象なのは、メッセージスピードが最初から早めだということ。デフォで「走る」だというこ

と。この2つはとてもいいですね。どちらも最近のゲームでは珍しいことではないのですが、ちゃんとやってくれているのは好印象。あと、扉をくぐる前にそこがどこなのかわかる表示や、上画面に常にマップが出ていることも、かなりいいと思います。それだけに戦闘後のストレスがやっぱりもったいない感じですね。

そんなこんなでクマ師とやらに呼ばれて、屋敷に行ってから超展開があまりにもあれで目が点になり

ました。なんという中二・・・いやいや。とりあえず屋敷の宝箱をもしかしたら全部取っていないような気がして、ちょっと心残りです。ここへ行ったらイベントが始まるという表示もあれば便利なのですけどね。

今、牢獄を脱出するあたりまで来たのですが、なんというか、悪い意味でイベントシーンが多すぎるような。少し移動するとイベント、またイベントで、自分で操作するのは戦闘くらいな感じ。せめてイベントの文字送りがプレイヤー依存だとよかったのですが、キャラがセリフを喋り終わると自動で先に進むタイプなので、プレイヤーはただそれを眺めているだけという。正直、モルテとキリエが初めて会ったシーンの会話が長すぎて飽きて、うっかりスタートボタンを押してしまったら全部飛ばしていきなり戦闘シー

ンに突入してしまって笑いました。飛ばすときは全部なんですね・・・。なんか悪い意味でFFをやっているみたいです。ゲームは、プレイヤーに主体があるべきなのに、これは完全にゲーム内のキャラに主体がある感じがどうにも。会話もどうでもいいことを話しすぎて長いです。プレイヤーが文字送りできないのならもっとコンパクトにしないと、普通に飽きますよこれは。

相変わらずのイベントの多さに凹みつつも、ネコ師とクマ（ぬいぐるみ）のかわいさにちょっと癒されま

した。しかしこのゲーム、地味にエンカウント多い気がします。うおおお。

港町アギにつき、武器や防具を新調したのですが、今時その場で装備するコマンドがないことには驚きました。この辺はちょっと面倒ですねえ。

現在沼。あの一、トッピーが蘇生ついた全体回復を持っているのに、いつも死ぬのはトッピーなのでな

んの意味もないのですが。身体をはったギャグなんですかこれ。役に立たないスキルとか

。

かなり時間がかかって沼終了。盗賊女と硬い男が出た時がやけに時間がかかりました。そしてボス戦の使いまわしっぽいのと、まったく役に立たない主人公の切なさがなんとも言えませんでした・・・。

次もおつかい。今度は青いバラですか。こうしてストーリーとは全然からんでいないおつかいを、開始早々にやらされるのもいかがかと思うんですけどね。この行動がのちのち関わってくれば面白いんですけど。

学園都市にやってきて、合成屋に行ってみたわけですが・・・装備中の武器は合成できないとかありえないんですが。わざわざはずして交換してから合成してまた装備しろ？ おまけに、換えの武器がないと交換もできないわけで。このシステムにはかなりがっかりしました。誰が見ても不便だと思います。うーん。

そして現在スフィール平原。ポポロ2の時と一緒に、エンカウントが多くどうしてもレベルが勝手に上がってしまうため、敵からの通常攻撃ダメージが毎回1とか酷い事になっております・・・。戦闘バランス、考えているんでしょうか。弱い敵とやたらとエンカウントする事ほど、ストレス貯まる事もないんですけどねー。

ああ、どうしよう・・・一応のボスも弱く感じてしまう。まあサクサク進んでよし、と思うしかないですね。もう少し歯ごたえがあったほうが好みなのですが。

そしてトッピーが旅の仲間としてついてくることに。トッピーはいちいちかわいいのですが、狙いすぎな感じもして、なんだかなあ。別に文句をつけるために遊んでいるわけではないはずなのに、気に入る所よりも気に入らない所の方が多すぎるんですよ。いやはや。相変わらずイベントはムービーを見ているのと何も変わりませんし。

んで、ネコ師と離れたと思ったら速攻合流という・・・なんですか、この展開は。とりあえず空中監獄に向かいましたが、道中のおつかいイベントを律儀にこなしていたら2時間ほど経ってしまった気がします。そしてようやくと緑を助けた所で、今日は終了。6時間ほどやってレベル21。でも仲間になった緑が22でびっくり。一度も逃げなかったわりにはレベルは標準？ それとも仲間になった時のレベルはキリエのレベル+1とでも決まっているんですかね。

エンカウトが多いせいで話はあまり進んでいない気がしますが、明日も頑張ろうと思います。。

2日目

2008.09.28 Sun

昨日に引き続き、「ワールド・デストラクション ～導かれし意思～」をプレイしたいと思います。ダンジョンに時間がかかりそうなので、総プレイ時間が結構伸びそうな予感が……。

空中監獄で杖を取りに行くところからです。

そういえばこのゲーム、タッチペンを使わなくてもいいところは好印象ですね。DSで出すとなると、戦闘に無理矢理タッチペン操作を取り入れて、アクションRPG的な感じにしてしまうものが多い中、ボタンのみに対応し戦略性を優先しているところが好み。アクション要素を入れるとどうしても低年齢向きという感じがしてしまいますし。

やっとこさ空中監獄を脱出。ああ、いつもは自動移動でしたが、例のおつかいがあるせいか、帰りは歩き

なんですね。おかげでちょっと道に迷いました。昨日ならばっちりだったのですが。

そして終わってみたら、レベルは 23。お金に至っては **16** 万貯まっています。貯まりすぎ笑った

。2倍のアイテムをつけているのと、モルテのボイスのせいですね。ボス戦倒した後にも「超ラッキー」が出たので、それだけで6万くらい稼ぎました。やるな、モルテ。

トッピーの実家へ行ったら、マッフィーが……なんですかあのサイズは！ いつも召喚してるというと、トッピーの必殺技なんですかね？ まだキリエの必殺技しか見ていないのですが。なにせ敵が弱すぎ

て、6つ貯まる前に死んじゃうか、貯まっても使う前に死んじゃうんですよ。どうしたものか。まあとりあえずはエレベーターですね。

お、そうこう言っている間に、やたらと硬い敵にあたり、ついにトッピーの必殺技が！ こ、これか……先に見れていたらさっきのがもっと面白く見られたんですけどね。残念です。

庭園でのカエル師戦にて、モルテ以外の必殺技は見られました。緑……めっちゃ他力本願じゃないです

か。さすが緑色の服を着ているだけあります。なんとなく名前では呼びたくないキャラですね。緑はいらない子と言われないよう頑張っしてほしいところです。

うは、雑魚戦もボス戦も今までは楽勝だったのに、いきなりぬっ殺されました。あー、また蒼の塔の最初からか。しかしこのレベルでこれだと、普通の人じゃもっときつそうですね。混乱防止あたりをしておけ

ば平気かなあ。

結局2回死んだものの、なんとか勝利。混乱防止は当たりでしたね。ただ2回目は、回復が間に合わなくて死んでしまったので、最後は全体攻撃されたら即回復、で勝てました。ボスは割り込みが激しくて、行

動順バーがあてにならないのが痛いんですよね。ケチケチしないほうが勝てそうです。あとポイント、モルテから派手な服を外す事ですね！なんでモルテばかり狙われるのか不思議だったのですが、今さら気づきました。ついでに、蒼の塔到達時にもっとも強い武器であるものは、属性が土なのであいつには向かないのかも。攻撃エフェクトが雷っぽいので試しに違う武器を装備して見たら、毎回死んでいたのに死ななくなりました。手持ちの武器がない場合は右ルートにある武器をとればいいかな。でも物的には左ルートの武器のほうがよかったです。トッピーのやつ。どうもどっちかしか取れないっぽい？

そしていきなりヘビ師との戦い・・・そこに至るまでのダンジョンがまた面倒でした。カズイさんは左下から行きましたが、他にも行けるルートがあるんですかね。簡単に言うと、赤3黄3青右だったかと思います。

んで、肝心のヘビ師戦。ここでも再びゲームオーバーに。うっかり必殺技を使ったらモルテが・・・。やはりモルテを殺すと即ゲームオーバーでした（あたりまえか）。そしてここでも活躍するのは混乱防止。ただ、3つしか買ってなかったうちの1つはモルテが持ったままだったので、ひとりにはつけられず。これ、装備を替えるチャンスがないまま次のイベントでどんどん進んでしまうのは結構考え物だと思います・・・。

ただいまタナー高原をうろうろしております。相変わらずなんの脈絡もなくわかりにくい形のダンジョンですよ。宝箱のない行き止まりに何の意味が・・・。

まあそれはともかく、もう1ついい所を発見。戦闘開始時に、行動キャラが最初にターゲットしているのは、自分が前の時選択して狙った敵みたいですよ。その時によってターゲットされている敵キャラが違うのが気になっていましたが、攻撃属性などの関係で相性のいい敵とそうでない敵がいて、ターゲットを分けている時にはこれ、かなり有効な機能だと思います。最初にターゲットを選択する必要がない、という点においては。こういう細かい部分はちゃんとできているのに、大味な所もあるのが面白いですね。

ワシ師戦、二人だったけど結構楽に倒せました。この辺りは調節してあるんでしょうね。ちゃんと装備品替える時間があつたのもよかったです。

さてと・・・いろいろあって竜の谷へ行く事に。この展開のスピードは悪くないというか、ただ黙ってみ

ているのもだんだん慣れてきましたよ。話も気になる方に進んでいるし、面白いですね。

.....!!

これはなかなかいい超展開。こういうの好きですわー。いやあ、システム周りがいまいちでも、シナリ

オがいいので許せる感じになってきましたね。このあとどう続けるのだろう……。とりあえ

ずり・ア様はなんだかかわいいです。あとナジャを早く使いたい！

さて、キリエ復活のためアルピヨンの森へ。キャラのレベルはやはりメインキャラの+1のようですね。ナジャをさっそく使ってポイントを貯めようと思います。

なんだかんだでゾウ師も撃破。なかなか順調ですが、それにしても結構長いですね。

光の塔へと行く道、これ、説明がわかりにくいですね。1回でというのでてっきり一筆書き的な事かと思ったら、一度に通るゲートは1つまでという意味だったとは。ヒントがなかったら絶対わからなかっただろうなあと思います。

そして光の塔内部でも、うろうろうろうろうろ……。こんなに狭いのに、正味2時間くらい中にいたかも

。なんでこの、赤と緑のスイッチの所は基本的にノーヒントなんですかね。どちらからそろえるとかヒントがあってもいいと思うのですが。歩くたびに敵が出るのに全部試せとかありえないです……。敵が出ないとか、もう少しエンカウント少ないならともかく！

まあなんとかキリエの復活には成功。モルテのキリエの関係がちょいと急だなあとは思えど、なかなか感動しました。モルテもかわいい所ありますね。キリエは最初から最後まで相変わらずですが……。

さて、今日はずいぶん長時間やってしまったので、ここまで。15時間でレベル47です。お金は40万以上貯まっていますが使い道が全然ないという虚しさ。なんかセーブ画面のキリエがりりしくなっていて

笑ってしまった。次は冬の大陸の、竜の谷に行く所から。

3日目

2008.10.04 Sat

「ワールド・デストラクション ～導かれし意思～」、再開です。ちょっと忘れてそうなので、思い出しながら行きます。

さて、竜の谷の奥に行ったらまたも変な場所に飛ばされ、しかもその中でも変な場所に飛ばされ・・・もしや場所に関係があるのかと、順番にメモしながら進んでいったら、やっぱりでした。行った逆順にまわれ

とか。久々にやった人間に言うことじゃないですよ！ 仕方がないからとりあえず簡易マップを書いて、自分のこれまでの感想をたどりつつ行くことに。

やっとこさこのイベントを終えたあとはフクロウ師との戦闘でしたが、あまりにも弱くてふきました。キリエ、リ・ア、ナジャの3人で挑んだのですが、リ・アとナジャはわりと常に士気がさがっていて、1回行動なわけですよ。なので、攻撃力upとか回復とかそんなことしかできなくて、キリエだけが攻撃をしていたのですが、攻撃がまわってきた2回目であっさり勝ちました。さすが、無駄にレベル高いだけあります。フクロウ師の「なんだこいつらの強さは」が、地味に笑えました。すみません、すべての原因はエンカウントの多さですよ！ 記憶のところは結構エンカ控えめでよかったのですが、そこに至るまでがひ

どすぎです。というか、気づくの遅すぎです。

ふむ、風の塔の仕掛けは、面倒ではあるけどわかりやすくいいですね。わかりやすいからつまらないのかと言えばそうじゃないですし、いい仕掛けだと思います。

さて、ここのボスもさくっとクリア。このゲーム、攻撃力を強化すると1打点がめちゃめちゃ強くなるの

ですが。むしろ強くなりすぎです。3倍くらいは強くなっている気がしますよ。普通は1.5倍くらいだと思うのですが、実に太っ腹(?)。

それにしても、それぞれの塔って他にもいけそうな場所があるのが気になります。あとあともう1回まわることになるのでしょうかね。場所を使いまわすと節約にはなるのだろうけど、プレイするほうとしてはあまり新鮮みがないのでダレてくるのですが。どうなることやら。次はワニ師ですってよ。

ワニ師のところの仕掛けは、面倒だけど移動距離は少ないのでまだよかったですね。こちらもあっせりと倒し(緑とキリエ2人の攻撃1回で死にましたよ・・・)、続いては砂の滝へ。最強武器を入手するイベントがあったりするみたいなんですが、これ以上強くなってもしょうがないですし、面倒そうなのでスルー

することにします・・・。

うーん、ワープを使ったダンジョンばかりで、本当に面倒なだけなんですよね。どうにも手抜きにしか

見えない悲しさ。そして敵も、たいして強くなかった獣貴を使いまわし。あっさり全員倒してしまったので、最初期待していた役割もなにもなく。彼らはこんなにも弱いのに、どうして人間を支配下に置いていたのか本当に不思議です……。

そして、ワニ師のおかげでどんどんとお話が陳腐になっていきます。材料が人間とか、手垢つきすぎてまったく驚けないのですが。しかもどんなボスでも曲が一緒なので盛りあがらない。むしろ

通常戦闘の時の曲のほうがボスっぽいんですよね。

それにしてもワニ師、自動回復の量が多くて腹が立ちました。こっち余裕で二桁(しかも前半)くらいしか回復しないのにな。おまけに攻撃力を強化しないと相手へのダメも0という。なにこの、0と1の戦いは！ 戦闘バランスが本当に悪すぎる。おかげで、勝てるのはわかっているのに時間だけ無駄にかかりましたよ……。

そしておなじみの、脈絡のないワープ展開が！ いきなり違う場所に移動されることが多すぎる。このへんの展開はもっとどうにかできなかつたのかなぁと思います。さらに続く、面倒なダンジョン in 箱舟。

これ、ブロックを何回も行き来させるんですね。ちょっとひどいなー。どうせなら一度に全部のピースを取れるようにしてほしい……。

とりあえず今日は、長方形が終わったところで終了。次はひし形。もうひとつは丸かなあ？ 19時間と

ちょっとでレベル61。いちいちダンジョンに時間がかかりすぎだ

4 日目

2008.10.13 Mon

TGSの最終日に行ってきた、ちょっとやる気が回復したので、箱舟だけでも終わらせようと「ワールド・デストラクション ～導かれし意思～」を起動。

ところで、どうでもいいけど昨日だけ急にアクセスが増えていて不思議です。更新していないのに、なぜでしょうね?? まあいいや。

さて、箱舟のひし形のところからですね。もう結構経っているのもたまたま忘れていますが、敵が弱いからなんとかかなっちゃうんだろなあ。ぼちぼち進めます。

やっとすべてのロックを解除。3回も往復させられるのは、やはりちょっとどうかと思います。。

そして、どうなるのかと思ったら、次がラスボスですか。あまりの展開に開いた口がふさがりません（悪い意味で）。お母さんをそんな簡単な理由で殺しちゃうんだー。すごいなー。結局キリエも結構自己中ですよ。このもの物語で一体なにを伝えたかったのか。自分の道を自分で決めるなら、何をしてもいいということ? 他人をなんの感傷もなく殺していいということかなあ。

ところで、ボス戦をいくらやってもお互い0ダメージなので（またかよ）、どうにかこの状況を打開しようと一度リセット。街まで戻るのが面倒なので、手持ちの装備でなんとかしたいところですが。ちなみにメンバーは、キリエ・ナジャ・緑です。

ちと考えた結果、キリエに全部うpのやつと、攻撃力うpのやつを装備、1ターン目の最初の行動で、待ち時間短縮を使用し、敵に順番がまわる前に倒してしまおうという作戦に。これが意外と有効で、敵に一

度もまわらないうちに倒すことができました。相変わらず極端なゲームバランスですね。

しかしここで、ラスボスお約束の第2形態が。こちらはキリエの通常攻撃でも効くので楽勝! と思っ

ていたら、あと1ミリまで減らしたところでいきなり全滅させられました。なんだこれは・・・よそ見しててなにが起きたのか見られなかった。いや、よそ見するくらい敵の行動が長くてだれるんですよ。。それも罠なのか。面倒なので、続きは明日やります。

それにしても、ここまでゲームバランスの崩壊した作品が、よもや今の時代に登場するとは思いませんでした。これ、テストプレイなどしたんですかね・・・心底謎です。

5 日目

2008.10.14 Tue

さてはて、昨日ラスボスまで行っているの、さっさと倒してしまおうというわけで、今日も「ワールド・デストラクション ～導かれし意思～」をやります。

昨日は、2次形態であとほんの数ダメージ当てれば勝てるというところで、いきなりボスにぬっ殺されました。ボスの攻撃のあいだが暇で仕方がなくよそ見をしていたので、なんでそうなったのか全然わからないのですが、半分以上削ると即死技もあるらしいということで、今度は即死技を防止しつつ進めてみようと思います。

うーん、やはりぎりぎりまで追い詰めたところでやられてしまうようで。どうも画面全体が光る攻撃があやしいですね。そのあとは一歩も動けない。一気に倒してしまわないとダメなのかなぁ。それとも、敵に20回攻撃されるまでに倒さないとダメなど、条件があるのでしょうか？（なにかよくわからないセリフを言っているの）

そんなこんなで、5回目でやっと撃破。キリエの無敵スキル+ナジャのクライオフコンボをしようと思ったのですが、2人の順番がうまくまわってこなくて、結局はそれをやれないまま普通に倒せました。しか

もトドメはいちばん弱い緑が……。おいしいところだけ持っていく、それが緑色に生まれた者の運命なのですかね。ちなみに、総時間は20時間ほど、キャラのレベルはキリエ62、ナジャ58、緑57くらいでした。

【総評】

終わったので、とりあえずまとめを。

と思ったのですが、このざまにあがっている苦情はびっくりするくらいよくできているので、さしてカズイさんが言うこともないかもしれない。でもまあ、ひとつだけ言うなら、戦闘バランスが悪すぎて話にならない、ということでしょうか。正直、今の時代にここまでバランスの取れていないゲームをやらせられることになるとは思いませんでした。これが、敵が強すぎて難しい、ならゲームの方向性としてはありだと思うのですよ。難易度の高いゲームとしてウケるかもしれない。でもこのゲームの場合は、単にバランス調整を失敗しているだけのような気がして。変に複雑で広いダンジョン、ヒントもなくスイッチばかり使う面白みのない仕掛けのせいで、歩く距離が長いにも関わらず、エンカウント率が異常に高いため、意図せずしてレベルががんがんあがっていく。結果、道中の敵が弱すぎて話にならず、それなのにボスだけが異様に強かったりする。（お互い被ダメージが0とか1なのに、いきなり全滅させられたりw）いくらなんでもバランスがめちゃくちゃすぎでしょう。ラッシュとブロウも試みは面白いのに、うまく生かせ

ていないというか、チュートリアル段階で説明が少なすぎてよくわからない。個人的に、RPGってストーリーと戦闘を楽しむものだと思っているので、ここまで戦闘まわりが駄目だと話を進めるのもだんだん苦行になってくるんですね。途中から逃げまくればよかったのかなあ。結局カズイさんは一度も逃げずにクリアしましたが。

惜しいといえば、合成まわりも。金額が高すぎ&装備を外さずに合成したかった。あまりにも面倒で、最初1回やったきりまったく使いませんでした。いらぬ武器はすぐ売ってしまうので、装備を外せないことも多かったですね。

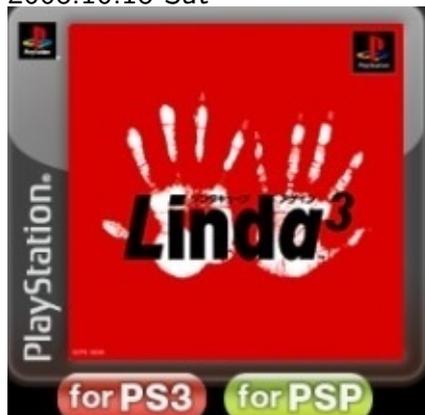
あとは、ストーリー。一言でいえば、陳腐。初めは陳腐なりに楽しんでたんですよ。ところが、ワニ師の口上が始まったあたりから途端に陳腐さが増してきて、耐えきれないほどになってしまいました。ありがちなこの設定をどう料理してくれるのかと思ったら、なんのアレンジもナシなんですよ。期待はずれもいいところです。最後はあれ、笑うところですか？ 他の人には世界を自由にされるのが嫌だと言っておいて、でもキリエには世界を自分の好きなようにする権利があると？ なんで？ これまであたりまえにずっと、滅亡と再生をくり返してきた世界で、キリエと同じ立場の者（つまりデストラクト）も何人もいたと思うのですが、どうしてキリエだけが違ってしまったのかも、説明がなにもない。モルテと出会ったから？ そもそも、そういう感情が芽生えるかもしれない危惧があるなら、最初から村で育てるということをしなれば良いと思うのです。あの箱舟のなかで育てたら？ なんでワニ師はキリエがデストラクトだと知っていたのか？（説明ありましたっけ） 細部がいい加減すぎて、どうにも。モルテを好きになった理由もいまいち伝わってきませんでした。うーん。これが、似たような題材を使っていたトラスティベルなら、ショパンの意識がそこに至ったことで世界が動きはじめるというはっきりしたきっかけがあるからわかるのですが、キリエの場合はキリエがたんにそういう性格であったからと、ご都合主義的に理由付けされている気がして。なんだかすっきりしない終わりでした。ハッピーエンドっぽくまとめていたけど、

全然ハッピーじゃない気がします。

総じて、いまいち。そんな感じです。

1 日目

2008.10.18 Sat



旅行のためにアーカイブスで買った「リングキューブ アゲイン (PS)」でしたが、結局やる暇がなかったなのでこれからやってみようと思います。(注釈：PCエンジン版、SS版もあります)

リングキューブの存在自体は、SSを持っていたのでだいぶ前から知っていました (SSは完全版ですが)。しかしあのジャケ絵からはどんなゲームなのか想像できずに、なかなか買えないでいたのです。少し変わっているゲームだということも聞いていましたし。ある意味、「花と太陽と雨と」と同じような戸惑いですね。ジャケ絵がもう少し物語を表していたら、その場で買っていたかもしれないのが少し残念ですが、こうしてアーカイブスのおかげで手軽にできるようになったのは本当に嬉しいことです。

さて、まずは説明書を眺めてみました。各所に榊田さんのコメントがついていて、ジャケ絵とはまるで違ったノリに面をくらいつつも、楽しませていただきました。続いてオープニングムービーも見ましたが、ギャグテイストでいいですね。これは期待が持てます。

そして開始。家から出て、いきなりブランコに乗ってしまい笑いました。これ、思っていたよりもグラフィックがきれいで、そして動作が細かいですね。

町をさんざんうろうろしたあと、レンジャー本部へ。始まった会議内でのリングの写真が面白すぎました。完全にギャグですね、このゲームは。しかも「我と思わん者は手元の○ボタンを押してくれ」って！このあたりの仕掛けはうますぎる。

そして暴れん坊リングさんが登場。いいですね、肝心なシーンに短いアニメが挿入されているのが効果的です。これが変に長かったりしたら逆効果なんですけど、いい演出だと思います。そしてリング・・・見事

なツンデレですね。

さっそく外に出てみようと思ったのですが、入り口付近にいる人に「猟犬は借金をしてでも2匹連れていけ」と言われたので、おとなしく借金をしてもう1匹増やしました (1匹は女の子から譲り受けたので持っていた)。このお金を借りられるシステムはいいですね。RPGの最初って絶対お金で苦労するのに、最後は余りまくるのが定石でしたから。

箱船に到着。ああ、なるほど、手形ってこれの手形だったんですね。納得。愛の巣を見つけて入ってみたけど、異様に広いですね。

リスやダチョウなどを捕らえつつ、ミナゴへ移動。3レベルになったところで隊長から留守電が一。なんだかリンダが偉いことになっているようで。さっそくホスピコへ。そしたらいきなり海からオコゼが上陸してきてびびる。ああ、そういえば海のなかも歩けるとか書いてあったな・・・とことん他のRPGと違う部分を極めていていいですね。

さてはて、やっとリンダに会えたものの、リンダは記憶喪失と来たもんだ。しかも院長に、カニ装備できるようにしたらフラグが立つと言われる。カニってあの、すごい硬いやつですか。確かに装備品としては良さそうですけど、倒す前に逃げられることが多いんですよね。硬いのはオスだけかな。まあぼちぼち頑張ります。

って、サル以外は大丈夫と言われていたのに、サルに追いかけて回され戦闘に突入してしまいました。しかもやたらに強い！ 結局逃げましたよ。しかも全員一度に逃げるのかと思ったら主人公だけ逃げたので笑いました。

どうやら7レベルまであげないといけないようなので、ぎりぎり安全なカニでレベルあげ。加工にも使うしちょうどよかった。秋になったので西側に戻ってトンボも捕ってきたけど、後ろを追いかけてくる犬

は強すぎて無理っぽかったのが必死に逃げました。あとずっと東に行ったら空飛ぶウサギがいました。なんでウサギが飛行型なんだろう・・・。

さてはて、頑張って8レベルまであげて、食料と装備を自分でつくれるようになりました。ここからが

もっと面白くなるんですね。実はもうすでに2回死んでいるんですが。いきなり6匹で総攻撃とかされると怖すぎます。でもこれは戦闘バランスが悪いのではなく、そういうゲームだから全然許せるんですよ。(ちゃんと相手のレベルを知る方法はあるし、動物たちは季節などによって群れ方などが変わるのをわかっているの) ある意味見事なバランスだと思いますよ。

そしてやっとフラグが立ち、ホスピコに戻るよう連絡が来たので行ってみようと思います。ええと、エターナのグリーン製薬社長に会ってメモリンZを取ってくる、と。遠そうですが慎重に行ってみましょうか。

――と、ここで散々カニ狩りをしてカニ装備でかためたところで、本日は終了。これ、地味に通帳を見

られるのが嬉しいですね。現実と一緒につつい眺めてしまいます。にしても、かなりスロー

ペースで進んでいるので結構時間がかかりそうな予感！

2日目

2008.10.19 Sun

昨日に引き続き「リングキューブ アゲイン」をプレイします。のろのろ運転(?)です。

ええと、まずはエターナに向かうところからでしたね。新しい動物も出てくるでしょうし、慎重に行ってみようと思います。

途中イルカとノミをゲットしつつ、バトルパークまで。ここから東側に出てもう少しですね。思ったよりも敵が弱くてよかったです。・・・むしろ、カニ狩りのせいでレベルが上がりすぎたかもしれません

。

という話をしていたら、バトルパークからエターナへの道にいる敵が強すぎて話にならないので、飛ん

でいくことにしました。うおおお。

そして言われるまま、A-1地点へヤギを探しに。捕まえてから「ヤギは雪の上だと強いから気をつけて」

と連絡が。思い切り夏でしたので平気でしたが！それは早く言って！

戻って博士に肉を渡したら、少し時間を潰せと言われる。どれくらい待てばいいのかな？現時点で結構時間が経っているので結構きつめなのですが。間に合わなかったら切ないなあ。

ホスピコに向かっている途中入電が。聞いたら肝っ玉母ちゃんからでした。リングのお見舞いにいけというのでちょうどよかった。その後またうろうろしていたら入電。薬ができたというので再びエターナへ。レベルあげてたのがよかったようで、全然待たずに進んでいます。行ったらメモリンZ以外に怪しい薬も

もらいました。アレですか・・・ところどころ面白いエロさがいいですね。

そしてホスピコに戻ったら、エグい展開が・・・そうか、説明書の場面はこれだったんですね。ネクひ

でえ。それに比べて隊長はなんていい人なんだ・・・。また呼び出されたあとの、「あの時は隊長と一緒にいました！」「完璧なアリバイだ」のやりとりに笑いました。このゲームの選択肢はアイレム作品とはれるくらいいいです。とても選べないけど・・・。

ちょ、イベント始まったと思ったらみんなでひそひそ話を始めて、主人公そっちのけ 。内容が気になるじゃないですか！ あとみんなして「ブひょひょひょ」って笑い声はどうなんだ！

あー、リンダかわいいですね。自分の部屋に行ったら、「何か思い出せそうな気がするからコブラツイストかけていい？」って。すごく嬉しそうに言うのがまたたまりません。しかもちゃんと思い出しているし。おまけで事件の夜のことも思い出したようで、廊下にサンタクロースがふたり立っていた、と。ひとりはネクかな？

次に進むには 16 レベルまで上げなければならないらしく、南のほうでうろうろしてたら洞窟があったので入りました。そしたらですね、モグラが・・・倒しても倒しても、仲間を呼びやがって戦闘が終わらないんですよ orz 仕方がないので必死に逃げました！

そんなこんなで 15 まであげたところで、疲れてきたので今日は終了。本当に時間がかかりそうな予感が。でも面白いので全然苦痛ではないのが救いです。

3日目

2008.10.25 Sat

週末ですので、「リンダキューブ アゲイン」を少しでも進めておきたいと思います。
まずはケンのレベルをあと1あげなければー。行ってきます。

ペンギンと戯れているあいだに、ケンが17、リンダが9に。ここでやっと入電が。リンダの親父に呼び

出されました・・・ちょっと怖いですね。な、なにを言われるんだらう。どきどき。

リンダの父ちゃん、やたらと陽気でいい人だなあ。そうか、リンダを助けてケンのところに連れていったのは父ちゃんだったのか。このゲームは感じのいい大人が多くて結構なごみます。中二全開のゲームだと、大人=悪という図式になっているのも少なくないですね・・・。

そしてうろちょろしていると、再びネクからの留守電がー。行きますよ、行きますとも！ ゲームに参加したらリンダの記憶回復薬をくれるそうで・・・ウワーウソッポイ（棒読み）。でも行かないとフラグが(ry

うおおおお、オオカミに襲われまくるがゴールがいまいちわからなくて焦りました。町を出ようとした

らそこがゴールだったようで、助かった。いくらなんでもオオカミの数が多すぎです！

で、ゲームの結果、予想どおりリンダがさらわれ、予想外にリンダパパが仲間になりました。そ、その展開はさすがに予想できなかった！ しかも父ちゃん強い！ 頼もしい！ いてて！

今度は隊長から留守電をもらい、一度家に戻ることに。ついでに動物を登録しとこう。たまたまあった動物だけ保護しているけど、結構増えてきましたよ。

うああああ、言われたとおり母ちゃんに会いに行ったら、ネクが先に来てリンダと結婚宣言をしていたようで・・・しかも犬の首輪をリンダにつけていたとか。こういうエグい展開がすごいまいなあ。

さて、隊長からもらった電波受信機でさっそくリンダの居場所をチェック。追いかけていったものの、ネ

ブルへの行き方がわからなくてネブロードの中をうろうろ。そして恒例の死亡。しかしなんとかたどり着けました。

ぶ、宿に泊まろうとしたら、「殿方ふたりで・・・？」と怪しまれました。違うんです！この人は彼女の父親です！！そして泊まったあとは「世間様の風は冷たいでしょうが頑張ってくださいね」

と励ましの言葉が・・・。

そしてやっと追い詰めた先に、容赦のない展開が一。ああ、いいですね、グロいけど、いい。最近の変にこびた内容よりもずっと面白いです。んで、この流れでコメディ行っちゃうのが本当にすごい。なみのセンスじゃできません。

ネク・・・嫌なやつだったけど、育ってきた背景を考えれば仕方がないのかな。ただ無邪気であったといえばそうだし、リングダが好きだったのも本当のようだった。ある意味とても切ない話ですよ。あと、パンハイムの話も結構かわいそうといえばかわいそうかな。まあ散々殺したあとなので実際はそんなこと言

えませんが。

さて、ラスボスまで倒してしまおうかと思ったのですが、意外に時間がかかりそうなのでまた明日。やっとシナリオAが終わりそうです。

4 日目

2008.10.25 Sat

シナリオ A がクリア目前なので、「リングキューブ アゲイン」をやってしまいたいと思います。しかし難易度 3 でやっているけど、時間が結構ぎりぎりです。4 にしておこうかなあ。

さて、まずは G ファクトリーを目指します。スパームリナで迷いまくりますが・・・ 。 やっと赤い階段を発見。長かったなあ。

そしてたどり着いた G ファクトリーで、衝撃の結末が！ これはいい。いやあ、リングのシナリオはいい意味でエグくていいですね。今のゲームに足りないものが全部入っている感じ。ラスボス強すぎてどうなることかと思いましたが、はたと気づいて例のアイテムを使ったら、やはりうまく倒せました。あとはケンの捨て身の一撃を連打で、楽勝。まあ、猟犬には 1 匹逃げられましたけどね！

ちょっと意外だったのは、エンディング後にシステムセーブがなかったこと。シナリオ A の続きが B なのだ勝手に思っていたけど、別々だったんですね。それなら時間的には充分に余裕があったことになる。なるほどー。それぞれのセーブデータを残しておいて、いずれ動物を全部集めてクリアするのも楽しそうです。今回はぎりぎり 30 種類だったので。

それにしてもリング、予想以上に面白くて満足。ワールド～をやったあとだからよけいにそう思うのかもしれませんが。このゲームはダンジョンが広くても、エンカウント制ではないし、敵のほうから襲ってくることは少ないので、自分のペースでレベルあげできるのがいいです。それは、レベルあげをしすぎると動物を捕まえるのに支障が出ることもあって、そういうデザインになっているのですが、オーバーキル対策もあり、とてもスリリングで絶妙なバランスを取っていて、梶田さんは本当に器用な人だなあと思います。

RPG にしてもアクションにしても、「戦闘」においてプレイヤーのなにを尊重するのは大きな問題だと思うのです。一般的には「爽快さ」ばかりをおして「戦略性」なんて名ばかりというゲームのほうが多いのが現状ですが、リングやバテン、OZ などのように、うまくバランスを取っているゲームもわずかながらあり、今後はそういうゲームが増えていけばいいなあと思うのですが・・・挙げた 3 作が別に最近のゲームではないことからわかるとおり、このバランス取りは非常に難しいらしい。なかなか出てこないんですよ。オーバーキルに制限をつけるだけでもだいぶ違うのですが、そうすると「爽快さ」が半減、それが演出の派手さを奪ってしまう、ということを懸念しているのか。しかしながら、演出の派手さだけでごまかされるようなプレイヤーが減ってきていることを、そろそろ気づくべきじゃないかと思うのです。ワールド～の必殺技なんて、派手さもないし弱いしムービーが無駄に長くて飛ばせないし、使いまわしするためにムービー内に敵の姿が出なくてしょぼいしで、散々でしたもの。ああいう「1 回見ればいい」的なものを毎回入れてくるセンスがわかりませんでした。たとえば VP みたいに、必殺技を使うことによりダメージが大きい以外のメリットがあればまだ我慢するんですが、メリットがない上にダメージも低いとなれば、フォローのしようがありません。

まあ嘆いていても仕方がないので、おとなしくシナリオB・Cを楽しみにすることとします。

5 日目

2008.10.27 Mon

試験も終わったことだし、「リングキューブ アゲイン」のシナリオ B を始めたいと思います。慣れてきたから、ペースあがるといいな。

始まってびっくりしました。最初はシナリオ A と一緒なんですねえ。ふたりの物語を、パラレルに 3 つ体験する、ということなのでしょう。そしてのっけから、リングに愛されるケン。盛りあがる外野・・・外野の声の盛り上がりポイントが思い切りはずれていて笑いました。リングママのセリフにまで盛りあがる必要はないと思うんです。面白すぎる。

そしてリングのパパとママが仲良しなのが、シナリオ A を見たあとだとえらい切ないですね・・・この辺もすごくうまいなあと思います。感心しきりです。

リングの家に泊まることになったのはいいのですが、「ケン！ おまえはリングの部屋に泊まれ」と言

われて  と思ったら、「おれら 3 人は 1 階で親子水入らずだ」って！ 期待させておいて・・・

。

うわー、相変わらずイベントシーンがえげつねえ！ いいですねえ、この盛り上がり。一切の甘えを許さない感じが、ほんと珍しい。リング、そうか、リングの腕が・・・うわー。

そしてひとつの季節がすぎ（カニ狩りなどを楽しみました）、留守電がきたと思ったらリングが脱走！ 展開がうまいなあほんと。サチコを仲間にリング捜しの旅へ出たところで、今日は終了。続きが楽しみだあ。

にしても西のほうは敵が強いな。飛んだあとセーブして、敵を倒せなかったらツミだ

6 日目

2008.11.01 Sat

お待ちかねの週末ですので、「リングキューブ アゲイン」を進めようと思います。この3連休の間に終わらせたいところですが。

ドギファで死にそうになりながらも、季節が変わるのを待っていたらやっとのことで留守電が一。遅いよ隊長！ と思いつつもさっそくホテルへ。

って、ホテルじゃないんかい。3きょうだいに話を聞きました。娘の、「保険金をもっとおりのかも」と

言ったときの対応の早さに笑いました。現金すぎる。

再び隊長からの留守電。「同性として、健闘を祈る」ってなんだかいい言葉ですね。で、呼び出されて行ったら忘れかけていたオカマちゃんがありました。リングの両親を殺した犯人はプロの暗殺者らしい・・・そりゃあどうにもなりませんね！ このオカマちゃんのキャラいいなあ。あの宇宙船が爆発しそうで無駄にドキドキしてしまいましたw

って言ってたらやっぱり————。そうだよな、この作品のエグさを考えたら、こうくるよな。納得しました。

そしてそのあと怒濤のギャグパート!? 本格的に屈辱的な真似を自分でしないとイケないというこの切

なさ・・・何とも言えません。

ついにリングが登場・・・あまりにかっこよくなっていて笑いましたが、左腕が。。 しかしリングは強くて良い子だなあ。こういう子に憧れますよ。いろんな意味で！ ところでサチコの「さようなら・・・」が毎回意味深すぎる件についてw

ああ、長老ってこの人のことか！ ずいぶんご無沙汰でしたが、すごくかっこいいセリフでしめてくれて笑いました。どういうキャラ位置なのだろう、この人は。そのあと初夜まで演出してくれて・・・w

リングの誓いに涙しました。

連邦が雇った賞金稼ぎはあっさりとやられたようで。何しに来たんだ、おまえら・・・と本気で思いまし

た。

さてはて、ここからは動物を 20 匹登録しないと進まないようで。ひたすら動物さがしに明け暮れました orz あと 2 種類くらいですかねえ。道中で出会う動物だけで足りればいいのですが、全然足りずに走り回っております。シナリオ B は A に比べて必要登録数が多いので大変です。C ではもっと大変になるのでしょうか。。

疲れたので今日はここまで。

7日目

2008.11.02 Sun

では「リングキューブ アゲイン」の続きを行きましようか。今日でシナリオBを終わらせる予定です。工程は少ないけど、途中の動物捜しに時間を食われそうな予感・・・。

アルマジを乱獲し、やっところさ 20 種類達成。そして久々に家に帰ったら、ローズガーデンで頼んでおいた喋る花が届いていました。それに話しかけてみたら・・・

ケンの母ちゃんと隊長のいちゃいちゃシーンを喋ってくれました。や、やっぱりそういう関係なんですか。母ちゃん、こんな肝っ玉なのにやることやって (ry

やっ留守電が来て、ミナゴへ向かいました。ゾンビかあ、キモイなあ。そしてまたエグい展開が。ああ、この医者、最善を尽くしたし出来ることはなんでもやったと言うが、サチコが怪しすぎて全然信じら

れないのですが。大丈夫かなあ。。。

さて、ここでやっあの賞金稼ぎ3人組が言っていた情報が。この情報の出し方もまたうまいですね。そうか、サチコも箱船に乗りたがっていたのか。そして小さい頃に手術をされている形跡が一。隊長に「エモリ先生のところに押しかけるな」と釘を刺されましたが、これが押しかけずにいられようか！ というわけでちょっと行ってくる。

って、階段をくだったらリングが同じことを言いだして笑いました。確かに完璧な作戦です、リングさ

ん。一生ついていきます。いざホスピコへ突入～。

ああああ、イベントに見入ってしまった。サチコ切ないですね・・・そう、あのオカマちゃんのと一緒に行ったのもサチコっぽいグラだったのでそうかなと思っていたのですが、やはり複数いたのですか。そしてそのどれもが本物ではないと・・・。

そしてケンの母ちゃんの渾身の一撃「スマレ」が発動。全俺が泣いた。母ちゃんほんといい人ですよねぇ。ケンの父ちゃんはどうなってるんだっけ。もう忘れてしまいましたよ・・・。

わはは、こりゃすごい。母ちゃんが「スマレの笑顔は男の答えをすべて Yes に変える力がある」と言ったら、スマレへの返答が本当に全部 Yes になりましたw ボタン押しのところといい、こういう面白い仕掛けが本当にうまい。つくづく感心します。

んで、再び変態医者のところへ。リンダの腕をつけたからって、サチコを好きになるわけがないのに、本当に変態だ。サチコふたりはちゃんと逃げ出し、ケンの母ちゃんのところへ行ったようで。2号は「ヨシコ」ですか。スマレにヨシコってどこかで聞いたネーミングですねw

ここで隊長から、まさかのメタネタが！ 「昔サリィのパパならやったことがある」。やっぱりサリィ

ちゃんか！ こういうネタを許せるゆるい世界観が、やはりいいですね。

そしてリンダがさらわれ、ケンはスマレとヨシコのもとへ。行ったらやっぱりリンダがいました。左手を戻すにはサソリの肉が必要(!)ということで、さっそく取りにいきます。レベルは無駄にあがっているんで、まあ大丈夫でしょう。

そういえば3人なのだった・・・結構きつかったですが、なんとか6匹捕まえて(2匹は登録分です)帰りました。そしたらスマレの荒療治が荒療治すぎてすごいです。目が覚めたリンダにいきなり吹っ飛ばされて、さらに「ちょっと来てみて」って言われたときのケンのおそろおそろな足取りがめっちゃ笑えましたw そして案の定また吹っ飛ばされるという。。 だんだんケンのほうがかわいそうになってきた

。

変態医者を下し、あとはいよいよ動物集めだけ。いろんなダンジョンに潜ってきたいと思います。このあたりちょっと面倒だけど、そういう主旨のゲームなので仕方がないですね。

2時間ほど頑張って、残り8種まで来ました。先が長いな・・・。そうして本物のサチコが目覚めたようで、留守電が入ったんですけど、ホスピコ行くのはもう少しお預けで！ ここまで来たら意地でも集

めてやる 。獣人の首飾りを1つ入手したので、使いどころを間違えなければ結構稼げそうなんです。さてどこへ行こうかな。。

しかし今日はもう疲れたのでまた明日にします。

8日目

2008.11.03 Mon

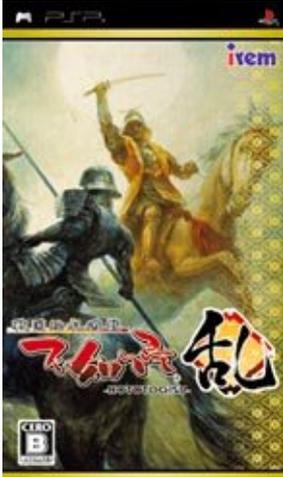
き、今日で動物集めを終わらせたい「リングキューブ アゲイン」です。あと8種・・・！

3時間近くかけて、やっと集まったので、さっそくホスピコのサチコのもとへ。そうしたら出てくる衝撃の事実！ ええええええ、ネクが父親なの？ って、全部嘘かいw シナリオAをやっているからこそこのひっかけですね。この辺は本当にうまい。

そしてやっとエンディングへー。結構長かった。て、ちょおお、なんか落ちてきた！ そして飛んだあ。・・・うへえ、グロさに磨きがかかっている・・・。しかしここまでやるのがすごいですよ。

今度こそ終わりました。いやあ、やはりこのエンディングムービーはいいですね。ちゃんと地球に繋がっているのが特に素敵。そして曲がリングへのラブソングと来たw うわあ、これはシナリオCもかなり楽しみ。結構長時間遊べるゲームですね。

2008.10.30 Thu



数日前から体験版がDLできるようになっているので、「戦国絵札遊戯 不如帰 乱 (PSP)」をやってみました。

アイレムのソフトということで、情報は早い段階から探っていたのですが、どうも好みじゃないようなので、実はスルーしようと思っていました。が、ポンコツラジオにゲスト出演したプロデューサーの松尾さんの話を聞いていたらすごく面白そうに見えて、結局はアイレム横町にてすでに予約済みだったりします。

ので、体験版の出来が悪かろうがあまり関係ない立場ではあるのですが、せっかくなのでやってみました。どんなものなのか感触を掴んでおくのも悪くないと思ひまして。

・・・ところが、やろうとしたのはいいけれど、なにをすればいいかよくわからないという問題が！ ほんら、製品版と違って説明書がなく、最初に簡単な説明が表示されるだけなので、画面まわりがどうなっているのかもよくわからないし、正直かなり戸惑いました。

上記の公式サイトにいったら、ゲームの流れを説明しているコーナーがあったので、そこを見ればなんとなくわかるのですが、体験版をやる人が必ずしも公式サイトを見るわけじゃないというか。まず体験版をやってみて、具合が良さそうなら公式サイトでチェックする、という流れの人も確実にいると思うのですよ。でも今の体験版のままだと、「よくわからないゲームだ」「とりあえずテンポが悪い」とそういう部分だけが印象に残って、結局購入には繋がらない気がします。もちろん、この手のゲームに慣れている人はさくさく行けるんでしょうけども、たとえば絵につられて手に取った人がいたとしたら、ゲームへの入りにくさは問題だと思うのですよ。

つまりなにが言いたいのかということですね。この手のゲームで体験版を出すなら、勇なまみたいに「チュートリアル+序盤」くらいのボリュームがほしいです。特にオリジナルのルールがあるなら、チュートリアルはないと面白さが伝わる前に諦めてしまう人が多そうで、もったいない。そういう意味で勇なまの体験版は文句のつけようがない出来なんですよ。 (勇なまもずいぶんオリジナル要素がつまっていますから) ぜひ真似してほしかった・・・今の体験版では、いろいろな問題に耐えられた人しか残らなそう。せめて体験版に、「公式サイトでゲームの流れを簡単に説明しています」とか、一言あれば違ったと思うのですが。

まあそんなこんなで、一応体験版で敵に勝てたんですが、なにがどうなったのかさっぱりわかりませんでしたw 特に伝令はてけとーにルート設定して走らせていました。なんとかなるもんですね・・・。

あとひとつ！ 雰囲気重視したいのは大変よくわかるのですが、フォントが読みづらい！ AVGじゃないのでテキスト量はそんなでもない・・・と言いたいところですが、カードの性能を確認したいと思うたびに読みづらいフォントと向きあわなければならぬので、意外と苦痛です。毛筆フォントでももっと読みやすい字もあるのに、なぜこれにしたのか理解に苦しみます。PSPでこれだけ見づらいつて、よっぽどですよ。ヴァルハラナイツのめっちゃ細かい字でも結構見えるのに、その4倍くらいはある字が見づらいのは致命的ではないでしょうか。でもまあ、今さらフォントをいじることはないでしょうねえ。せめてフォントを変更できるコンフィグがあればいいのですが・・・。

慣れてくれば面白そうかな、と思う反面、かゆいところに手が届きそうにないのが、アイレムゲーのいいところであり悪いところであり？ まあとりあえずは発売を楽しみに待ちたいと思います。

1 日目

2008.11.13 Thu

アイレム横町にて予約しておりました「戦国絵札遊戯 不如帰 乱」が届きましたので、少しやってみました。

アイレム横町で頼むと、発売日の前々日に発送してくれるので、1日で届く地域ならば前日にゲットできるのです。これぞ公式フラゲ。ついでに先着 50 名の扇子もいただきました。

事前にプレイした体験版の感想は前のページで。あげていた悪いところはほとんどそのまま残っているので(笑)、改めて書くまでもないかな、と思います。結局本編でもチュートリアルは文字だけでしたし orz しかも説明書とほとんど変わらない内容で。読むのが面倒な人には苦痛だと思いました。

それにしてもこのゲーム、ずいぶんアイレムらしさがないなと思っていたら、クレジット見る限りは外注っぽい？ プロデューサーは松尾さん(アイレムスタッフ)ですが、以下しばらく知らない名前ばかりが続き、再びアイレムスタッフが登場するのは広報とかスペシャルサンクスとかそのあたりなので。あ、音楽はいつもどおり東大黒さんで大変素晴らしいのですが、他の部分がいまいちなのはアイレムに期待しているものとはちょっとずれた方向性に進んでいるからなのでしょうw

そうそう、ファミコンの不如帰を再現したというOPは、なかなかよかったです！ファミコンの知らないカズイさんでも「おおー」と思いました。知っている人ならさぞかしテンションあがるだろうと思います。

さて、いい加減中身の感想に入りますか。実は昨日キャンペーンモードを少しだけやってみたのですが、

1 回目であっさり負けたので感想の書きようがなかったのですた……。キャンペーンモードというのは、各大名になりきってゆかりの合戦に5回勝てばクリア、という簡単に言うとストーリーモードなんですが。大名を選んだら、銀河万丈さんの声でその大名の生立ちの説明が始まったのが笑えました。しかも、万丈さんはゆっくり読むもんだから、スクロールしていく文字と微妙に速度が合っていないという。万丈さんが言いおわる前に文字が消えていくんじゃないかと無駄にハラハラしました。あれ、もしかしてこれは人をハラハラさせるゲームなの？(違)

まあ、とりあえず今日も北のほうから攻めてみたいと思います。昨日は「南部信直」で負けたんですよ。今日はイラストの顔で選んでみようかw 「宇都宮広綱」がイケメンっぽいのでこの人にしよう！

ああ、万丈さんのナレーションを鑑定団と言っていた人がいたけど、本当にそうとしか聞こえないですね！しかも広綱、せっかく援助を申し出てくれた人を、相手に利がないからと疑って戦いを挑むとは……。いい人なんだか悪い人なんだかようわかりませんな。

では、デッキを組み直して再出発と行きましょう。今回は相手の兵種などにも注意して戦ってみようと思います。

えーと・・・40分粘って、士気が残り1となり、これはやばいと思って捨て身の攻めに転じたところ、なんとか勝つことができました（士気が0になると自動的に負けです）。そしたら「剣を交えたことで計略ではないことがわかり～」と解説が！ やっぱりちゃんとした親切心だったんじゃないですか！w 広綱、なんて疑り深い子・・・しかしその後ちゃっかりその人の娘を正室にもらっているそうです。やるな・・・！

それにしてもこれ、慣れないうちは本当に難しい。なんでかというと、敵がまったく攻めてこないからですw ええとですね、攻撃をするときも受けるときも、隣や後ろのマスなど、近くに味方がいると有利になるので、ポジションを注意して戦うよう書いてあるのですが、考えてみてくださいよ。このゲームって基本的に1度に1人しか動けないんですよ。まだ、ほとんどのキャラが1マスしか動けないので、相手に攻撃しようと思って1マス移動すると、どうしても味方から離れてしまうのです。そうならないためには、地味に1キャラ1歩ずつ固まって動くしかないのだけど、正直すごく面倒で・・・敵から攻めてきてくれればそれなりに感じに対応できるのですが。そうでなければ、斜め横に移動できるキャラで他のキャラを追い越す、くらいしか方法がないような。弓兵にどう対応していいのかも今のところよくわからないですし

。システムをちゃんと理解していればとことん楽しめそうなゲームですが、そこに達するまでが長そうなんですよ。実際にプレイしていてもわからないことだらけで。それぞれの特殊能力の説明も、もうちょっとわかりやすければいいのですが。とりあえず先手必勝という感じなんですかね。

って、今カード購入の画面に来て、初めて「土竜攻め」の説明を見たのですが、こちらの軍の士気がさがりまくっていたのはこれのせいだった！ なんか3回くらい敵に使われたんですよw でも効果がわから

なくてなんだろうと思っていたのでした。おまえか・・・！

2日目

2008.11.19 Wed

またちょっとやってみたので、「戦国絵札遊戯 不如帰 乱」の追加感想を。以前にも書きましたが、タイトルの「〇日目」は便宜上そうしているだけで、「〇回目の記事」と捉えてくださって構いません。

さて、前はキャラが1キャラずつしか動けないから隣接したままの状態を保てないと書いていたのですが、実はこのゲーム、他のキャラが立っているマスにも立てることが判明しました。カズイさん、ずっと

気づいていなかったのをごさいます。なんでかという、オーソドックスなシミュレーションRPGだと同じマスに立てないことが多いからです。カズイさんはああいふうにマス目で進んでいく戦闘を勝手にパネル型とかパネルタイプとか呼んでいるのですが、味方の上を通り抜けられても、同じマスにとまれないことが結構多いのですよね。すっかり同じ感覚でいましたw

ただ、それが判明したあとでも気になる部分はある。そうやって重なっているときはどういう処理になっているのか、いまいわからないのですよ。重なっているあいだはどちらか一方（上になっているほう？）のステータスしか出ていないように思うのですが、じゃあもうひとはどうなってるんだ？ とか、敵と重なっている場合、重なっている敵に戦闘をしかけられるのか？ など、やっぱりシステムがよくわからない。

あれから2話分進んでみたのですが、1話は1回で勝てたものの、もう1話は2回ほど負けました。というのも、こちらが槍兵が多いのを見越してなのか、敵が弓兵ばかりで。雑魚の弓兵で大将が一撃死とか

。名のある大将とない雑魚の差が少なすぎて、なんだかなあという感じです。せめてちゃんとした絵つきの大將は、雑魚の攻撃に1回くらいは耐えてくれないと、存在感もありがたみもない気が(笑)。伝令持たせれば雑魚でも結構強くなりますし。ううむ。

で、勝った3回目はどうしたかという、腹が立ったので槍兵を全員リストラして(笑)デッキから外し、余った枠に伝令や計略を入れてのぞみました。そうしたら今度は敵に弓兵がひとりもいなくて・・・これ、もしかしてこっちのデッキに対応して相手が変わっているのか？ それともただの偶然？ もし対応しているなら、どんなにこちらが手を打っても無駄だろうに。なにが来てもいいように常にバランスを取っておかなければならないし、もしくは腰元オンリーデッキとかですね(笑)。CP戦だとデッキにこだわるくらいしか楽しみようがない感じなので、やはり理想のデッキを作るべく頑張った方がいいのだろうか・・・。個人的にやってみたいのはイケメンデッキなのですが！（イケメンはカズイさん基準でのイケメンですw）裸祭りデッキも捨てがたいんですけどねえ。

にしてもこのゲーム、やはりちゃんとしたチュートリアルがないのが本当にいかんと思います。新しいルールのカードゲームである以上、もっとも作りこまなければならなかったのは、本当はそこではないでしょうか？ 体験版にチュートリアルがなかったことは、いちばん最初にダメ出ししていましたが、実物を見てもチュートリアルとは名ばかりの、説明が羅列してあるだけの状態で・・・説明書と何が違うの？

むしろ、実際に戦っている最中には見られないという点では、説明書のほうがいくらかマシでしょう（いつでも見られるから）。どうも、玄人が玄人のためにつくったカードゲームという雰囲気がつきまるとって、興味を持った新規客をことごとく逃している気がします。

せっかく好きな絵師が参加しているから・・・と手にとってくれた人がいたとしても、ルールがわからず「つまらないゲーム」のレッテルを貼られて終わる・・・そんなことも多々ありそうな感じ。ルールを理解できれば、それなりにやれることが増えてくるのですが、そこに至るまでに時間がかかって飽きてしまうんですね。だからそこを簡単に越えられるための指針として、ちゃんと実戦形式で学べる(笑)チュートリアルが欲しかったと心から思います。

カードゲームということで、カルドや三国志大戦と比べられがちですが、正直言って全然違うゲームです。どちらかというと言語将棋のほうが近いようですよ。カズイさんは詰将棋したことないのでわかりませんが(笑)。多分、将棋や囲碁、チェスなどじっくり考えるボードゲームが好きな人に向いているでしょう。戦闘のテンポの悪さもあり、気の短い人にはおすすりできないと思います。

カズイさんはまったりとキャンペーンモードをやっていくつもりですが、毎回記事を書くほどのネタはないと思うので(笑)、今後はデッキの揃い具合や、面白いエピソードがあったときだけ不如帰の記事を書こうかな、と思います。とりあえず広綱のエピソードは、人のつきあいでばかり戦っているのが気になりましたw あとは、大名を選んでエピソードを始めているのに、一戦目はその選んだ大名がいないデッキで戦わざるをえないのはどうなんだろう。。。せめてその大名は事前には買えるか自動配布で、絶対に大将にしないといけないなどの縛りがあってもよかったと思うのですがねえ。

3日目

2008.11.24 Mon

やっとコツがわかってきたので、「戦国絵札遊戯 不如帰 乱」のさらなる追加感想を。

カズイさんはこの手のゲームを全然遊んだことがなかったので、なかなかコツを掴むまでが苦勞しました。コツというか、簡単に言えばいかにかいいカードをデッキに積むかという話になってしまうのですが。

やり始めの頃はですね、武将カードが全部なくなってしまうたら負けちゃうので、持っている武将カードは全部搭載していたのですよ(笑)。で、配置するときは雑魚兵も合わせてなるべく多く、固めて配置していました。だもんだからなかなか思った場所への移動も難しいし、いい能力の武将がなかなか手札に出てこないしで、うまくいかなかったんですね。

しかし色々と情報をあさっていたところ、どんなに武将のカードが少なくても、最初の配置の時点では2枚以上の武将カードが手元に来るという情報がありまして。だったら、自分が気に入っている特技を持った武将カードだけ入れておけば、絶対使えるから他のカードはいらないのでは？ということに今さら気づいたのです。ラジオでも言っていました、移動のさいにも便利なのは2～3人までですし。

そんなわけで、今は武将カードを5枚にしぼり、大将の大谷吉継で知行2以下の雑魚キャラや武将を蹴散らし、残りを結城晴朝、大道寺政繁、風魔小太郎、甲斐姫のうち最初に配置した2枚で片づけていく、という少数精鋭な感じで戦っています。おかげでかなり戦績あがりました。

配置の時点で武将カードが3枚あった場合は、1枚だけ離れた位置に配置して偵察部隊にしてみたり(それが小太郎だとなおいい)、色々自分なりの戦い方が身についてきて、やっと楽しさがわかってきた感じです(笑)。

あと、伝令の使い方もやっと理解しましたよ。自分が移動する予定ならば、ちゃんとその場所に合わせて移動ルートを決めてあげないと、届かなかったり奪われちゃったりするんですね。逆に、相手に無理やり奪わせて使うタイプの伝令もあり、「同士討ち」が見事に決まったときには我ながら成長したなあと思いましたw あと火で敵の大将が焼け死んだときとか(笑)。

ほんとこれは、自分で思ったとおりの作戦ができるようになれば、結構な脳汁の出る良ゲーだとは思いますが、やっぱりそこに至るまでが長いというか、説明が少なすぎるのがもったいないです。実はカズイさん、つい先日まで「〇〇すると捨て札される」の捨て札を、手元のカードから場に出さずそのまま捨てることだと思っていました。本当は、すでに場に出てるカードがなくなる(武将だったら死ぬ)って意味だったんですね。どうりでカードの説明がかみ合わないはずだ！しかしそんな説明がなかったのも事実で。初心者にももうちょっと親切なゲームをつくってほしいと思います。

同封のアンケート葉書、できれば裏面全部自由欄にしてほしいですよ(笑)。不如帰に関しては意見が書ききれませんw 面白いのに本当にもったいない。。

今のところキャンペーンモードで5 武将ほど制覇したので、この調子で全部やってみようと思います。
買ったからには頑張りますよー。

1 日目

2008.11.16 Sun



カズイさんが過去に書いた感想を蔵出しする企画、記念すべき第一弾は「アパシー ~鳴神学園都市伝説探偵局~ (DS)」です。ただし結構マイナスのことばかり書いてあるんで、これが大好きな人は引き返したほうがいい感じですよ。と前置きしておきます。そして**ネタバレあり**です。

※内容がエキサイトしすぎて長いため、分割してますw

まずは前情報として、カズイさんは昔PSで出たRPGソフト「ONI零 ~復活~」が大好きでございます。なので、飯島さん自体は気に入っていたし、AVG好きなのでこのゲームにも大変期待しておりました。そのせいでよけいにごっかり感が大きかったかもしれません。

以下、プレイ後に書いた感想（一部修正版）です。

うーん。これはなんと言っているのか・・・ここがいい！と言える場所が特に見つかりません。純粹に平凡な普通の出来だと思えます。ところどころ笑っちゃえるところがある分、ONI零の出来よりはマシでしょうけど（※ここで言うONI零とは、アパシーより前にDSで出たソフトのこと。こちらも結構微妙

でした)。

しかし、残念です。「トワイライト・シンドローム」や「夕闇通り探検隊」から何年も経っているのに、それらを超えるAVGなんてサッパリ出てこない。ゲームを映す機械は進化していても、それを作る側のなにかが退化しているのでしょうか。とりあえず、「アパシー」には「流行り神」のときと同様のもやっと思感がありました。結局は（都市伝説について）なにも解決していないのでは？という(笑)。

都市伝説をうたっているゲームはほとんどそうなんですけど。結局はうやむやになって終わってしまうか、気がつくとう違う次元の話になっていたりする。こう、うまいこと人を納得させるシナリオを書ける人はいないものか。

しかしながら、「アパシー」に関してはストーリー以前の問題が多いかな。気になったところを逐一メモしながら進んだので、もし続編が出るならば直してほしいところ。

いちばん気になったのは、変換ミス。まあ、人間がつくっているんだからひとつくらいはあって当然です。ただ、「アパシー」はテキスト主体のゲームなので、やっぱりその辺は気を使わないといけなかったと思います。

カズイさんが特に気になったのは「動揺→同様」「見ず知らず→水知らず」「丁度→調度」の3つ。あと気になったのは、「幽霊だ何て知らないと思うよ」というセリフ。普通「～だなんて」は漢字にしないと思うのですが。一瞬読めなくてあれ？と思いました。しかも「何」から次の行だったので。

テキストの表示関係では他に、「！」と「？」のあとにスペースがないのが、やはり読みづらかった（なお、このブログでは意図的にそうしておりますので、あしからずw）。飯島さん、小説のほうではちゃんとやってらっしゃるので、一行に入る字数が少ないためわざとそうしたんだと思いますが、読みづらいのは読みづらい。テキストを読ませるゲームなら、その辺はしっかりやってほしいところ。

数字まわりも、2桁なら並べて縦書きにするか、そもそも縦書きなのだから漢数字にするか、したほうがいいと思いました。ああ、あと改行が変なところもありましたね。多分単純に字数の計算を間違えたんでしょうけど（笑）。フォントそのものは見やすかったのが好印象でしたが、風間さんの腕などが白いので、その上に文字がかぶさると結構読みづらかったです。その辺はあまり考慮してなかったのかな？

その他、わりと致命的だと感じたのは、フラグの管理ミスと、ストーリーそのものの整合性。一度も入ったことない教室なのに、「もう一度入ってみよう」と表示されるのは、明らかにフラグが変になっていると思いました。あと、とくに新聞の内容を読んでいるのに、「その新聞はどこで手に入るんだ!？」と食いついたりするのも不自然でしょう（笑）。あんたさっきそこで見たでしょ？大丈夫おじいちゃん・・・と心配したくなりますw

そうでなくても、あの手紙の回はいろいろと変なところが多い。「もう帰ったわよ」と言われた人が普通にそこにいたり、手紙を1通しか持っていないのに「他にもある」と言い出したり。一定の条件がそろうとフリーズすることもあるようで。ま、カズイさんがフリーズしたのは全然違う場所でしたがね！手紙の回はちょっと注意が必要です。

そうそう、最初の教室移動の場面では、R1で見られるログがあからさまにおかしくなっていました。最初に行った場所の分しかログが残っていなかった。だもんで、見たかった部分が見事に残っていなかったんですね。これはログの意味がないなあと、ちと思いました。

他にも、1話からの流れでやっていると、他のキャラが知っているはずのないことを急に言い出したり、違和感がある箇所はいくつかあるのですが、全部あげていくのはきりがないので（笑）、とりあえずいちばん気になった箇所は、服部先輩のところかな。4話への分岐条件を満たすためには、イオの手料理食べないといけないのに、4話に行くと「いいなあ、食べてみたいなあ」とか言い出すのは、さすがにいかがなも

のかと！あんたさっき食べたじゃん！しかもほんとはそんなに美味しくないのに無理して絶賛してたじゃん！そうっつこまずにはいられなかったです。1話のあとすぐ4話が始まるため、余計に気になりました。もしかして、通してのデバックはしていなかったのでしょうか？

あと4話では、登場人物の証言から答えを見つけ出さないといけないのに、その証言自体間違っている

人がいるらしいですw それはちょっと反則ですよー。だれかは嘘をついています、と前置きが書いてあったわけじゃないし。もし故意に嘘をつかせるなら、それこそ主人公の目で暴いたりすれば、目の使い道があつてよかつたと思うんですが。

そう、とりあえずひととおりのチャートを埋めて気になったのは、(ストーリー的にはまだ見ていない部分があります)せつかくある主人公の特殊な目の設定が、まさにその設定上でしかいかされていないこと。てっきり自分で好き勝手に選んで発動できるものと思っていたので、なんだか肩透かしでした(逆裁4の見抜くとか、指紋採取とかみたいな感じですね。まったく自由に使えないのでがっかりする)。

結局主人公がああ目の使つてやったことは、地獄の穴の犯人を見たのと、ジンさんの嘘発見器(笑)と、あのかすくす女の黒いオーラを見ただけ。他の場面でコンタクトをとったときは、まさに見せただけでした。おまけに、地獄の穴のときは、黒いオーラを理由になにか出来たわけじゃなく、それじゃあ納得できないから結局他のネタを探しました。別になくてもよかつた。嘘発見器だつて、信じなきゃ信じないで普通に話は進んだ。くすくす女も、黒いオーラ見ても結局なにもできなかった。ただ「不思議な目を持っている」というだけで、人が寄つてきたり期待されたりしているけど、それを有効に使つたと思える場面はひとつもないわけ。

うーん。まあ、誰かが書いていたように、この話は同人誌というバックグラウンドがあるからあえて中途半端にしているのかもしれないけど、一本のゲームとして、続きを仄めかすようなこともなく出すなら、ちゃんとそれだけでまとまっていなくてダメじゃないかなと思います。まあ、それはONIのほうでも感じましたが。今まさに、鞍馬山行くぞーつてところで終わりましたからね……。続きを同人誌でやるつもりなら説明書にでもそう記述するべきだし、少しでも続編の可能性があれば副タイトルをつけておくべき。そうじゃないならなるべくきっちり終わる内容でなければ、やっぱりプレイヤーは騙された気分になると思います。

もし続編があるのなら、個人的な希望。選択肢、どっちが選ばれているのかちょっとわかりにくいので、選ばれていないほうをもっと暗くするか、選んでいるほうをもっと明るくするかしてほしいです。DSライトの人は問題ないかもしれないですが、ノーマルDSのカズイさんには動かしてみないと区別つかなくなつた。

あと、一度選んだ選択肢はわかるように、色を変えるなどしてほしい。いっそ既読スキップ機能を……。イマドキ同人ゲームでも普通に搭載されている機能が、なぜないのか。確かにスキップ機能はありますが、なんでもかんでも飛ばすうえ、立ち絵のトランジションがいちいち長めなので、キャラが切り替わるたびにその時間をロスしてしまい、スキップ機能の意味をなしていないと感じました。

さらに、同じ行動を数回とる必要があるとき、少なくとも1回目と2回目以降くらいはセリフを変えてほしい。何回やっても初めてみたいな反応されるのは、正直ちょっとどうかと思います(笑)。まあ、フラグ管理が多少面倒になるのはわかりますけど、商業品なのである程度の気配りは必要じゃないかなと。つくった人だけではなく、販売するほうにも影響があるわけですし。

カズイさんが思ったことは大体これくらい。多分、簡単に言ったら全体的にデバック不足なんでしょう。期間が足りなかったのかな？ それともデバッカーの人数か？ とにかくあらが目について、素直に内容を楽しめない感じでした。

以上が1回目に書いた感想です。後日追加感想を書いているのですが、それは次の記事で。相変わらず要望ばかり書いている気がします(笑)。それだけ期待値は高かったのですけどねえ。

2日目

2008.11.16 Sun

前記事から引き続き、「アパシー ～鳴神学園都市伝説探偵局～」について、カズイさんが過去に書いた感想を載せております。

それでは後日書き足した続きです。

改めて振り返ってみると、問題はまだまだあった(笑)。

ひとつめ。

ミニゲームがあまりにも唐突に始まり終わること。このゲームはAボタンでも進められるので、タッチペンを持たないまま進んでいたのですが、いきなり時間制限ありのミニゲームが始まり、あわててタッチペンを取り出しているあいだに時間切れとかありましたw せめて、スタートのタイミングは自分で決めたいです。そうでなければ、挿入されるミニゲームでタッチペンを使うので用意しておくようにと、目立つところに書くべきでしょう。

あと、ミニゲームそのものの説明もほとんどなく始まるので、たまに何をすればいいのかわからないこともありました。キャラクターのセリフだけでは、実際にその画面を見ているわけでないのだからわかりにくいのです。せめて、「下画面を見て、●●しろ！」くらいの説明はほしかった。いや、「下画面を見ろ」の表示は出るんですよ。ただ見て何をするのが始まってからじゃないとちゃんとわからない、始まってもわからないことがあるのが問題で。まあ、大体のミニゲームは探して突くだけなんですけど、たとえば1話の線引きとか、絵馬の順番の入れ替え方とか、もしかしたら黒電話見たことない人もいるかもしれないですし。落書きも、反時計回りでなぞるとちゃんと行かないらしいですよ。そういう、プレイヤーの腕以外のところでミスを誘うような仕様は、やはりよろしくないと思います。

ミニゲーム繋がりで、ふたつめ。

このゲームはDSで出す意味があったのか？正直、下画面を有効に使っているのは、ミニゲームだけでした。選択枝は別にタッチしなくても選べるので。むしろ、ただ下を使わせるためだけにミニゲームを入れたという感じ。その点がとてももったいないと思ったのです。

DSには、タッチする以外にも2画面あるという利点があるのに、そこをまったく活かしていない。そもそも、演出には全然気を配っていないように見えるので、あえてそこはつつこみを入れなかったのですが。どうせなら2画面を利用したカッコイイ演出が見たかったと思います。そういう点では、「流行り神」チームにDSでゲームつくらせたら、演出的には面白いものができるんじゃないかなと思いました(笑)。「流行り神」は演出だけはうまかったので・・・(ちなみに1しかやっていません)。そう、どうもこっこのチームにはアニメーションは無理っぽいので、「流行り神」のような一枚絵の有効利用ならどうにかなるんじゃないかと。すごく勝手に譲歩してみました(笑)。ええ、2画面の使い方は「ONI零」のほうがはるかにうまかったです。戦闘は2画面を活かしやすい要素なのでしょうね。

みつつめ。

フローチャートがあるのはよかったけれど、それで終わってしまったのが残念。各話のエンディングリスト、もしくは既読率表示がほしかったです。だってこれがないと、フローチャートを全部埋めたあとが大変でしょう。終わりが見えない中、永遠といろんな選択肢を選び続けるのは、楽しいというよりも苦行じゃないでしょうかw

同じ話のなかにも違う展開を用意したのはいいけど、それをくまなく探して欲しいなら、上にあげた要素のどちらかは必要だと思います。せっかくなつくたのだから全部のストーリーを見てほしいと、普通は考えると思うのですが。スキップ機能が意味ない部分といい、そこまでくり返してやるほどの魅力が・・・

。というか、やっぱり既読かそうでないかを判断していない時点で、テキストゲームとしてはかなりやばいのではないのでしょうかね(笑)。

にしても、これだけ素人が意見できる部分がぼんぼん出てくるのがなあ。作る前の練りが足りない気がしますよ。やはり同人ゲームと同じノリでつくってしまったのかなあと。

なんだかな、応援&期待しているからこそ、いろいろと言いたいことがあるのだけど。この記事だけみたら、すごくこのゲームが嫌いな人のようすし(笑)。嫌いだったらわざわざここまで書かないんですけど

ねえ。多分そういうのは伝わらないのだろう。こっちはたかがいちユーザーですしね・・・！

こんな感じで、やさぐれて終わった感想でした(笑)。これ、パワーアップした続編がDSで出るならほしいですけど、やはり同人展開だけのようで。カズイさんはずっとON I 零のRPGが出るのを待ち続けますよ！と宣言するためだけに、この感想を掘り起こしたようなものですw 後日、RPGじゃないほうのON I 零の感想でも載せましょうかね・・・。

ここまで読んでくださった方、ありがとうございました_(-^)-

感想まとめ

2008.11.17 Mon



カズイさんが過去に書いた感想を蔵出しする企画、第2弾は「すばらしきこのせかい (DS)」です。このゲームは、閉店セールで激安だったので買ってプレイしてみました。やっぱりネタバレありな感想です。

毎度の前置き。このゲーム、カズイさんは1周しかしておりません。というのも、2周が前提のゲームが嫌いなので(笑)。ICOほどの長さで何度もやらされるのはOKですが(ICOは10周以上しています)、1周が時間かかるのに2周しないと話がわからないとか、本気で嫌がらせかと思うタイプです……。1周目ですべての謎が解明され、2周目は後日談、ならまだしも、くそ長いくせに2周目にまで謎をひっぱり

れるのは、時間のない社会人にとってはつらいことなのですよ

とまあ、こんな文句から入っているのでお気づきと思いますが、1周目だけだと結構もやもやします、このゲーム。むしろ、最後はあれでいいの？と。なんか最後まで結構胸糞悪いストーリーだったんですが……。よかったのはシキ編まで。特にヨシュア編が酷い。あの胸糞悪いオチの伏線だけあって、酷い(笑)。

ビイト編も、ヨシュア編で殺そうとしてきて、でも今度は助けられたからって、すぐ仲間になるの。なにそれ。しかも、「コンポーザーになればライムを生き返せるかも」という希望だけで、めいっぱい動いているのがどうにも納得できません。そんな確証どっかにありましたっけ？なぜそう思い込めるのか、さっぱり意味不明でした。

ネクはネクで、ものすごい中二病。でも最後には仲間の大切さを知る的な感じに終わっているんですが、どうもじっくりきませんでした。おそらくそこに至るまでの見せ方が下手なのでしょうけど、呆れるばかりで共感はできなかつたです。やはりあの最後はないですよ(笑)。ヨシュアは憎いけど友だち？そんな甘さを学んだの？

そういえばネク、ヘクトパスカルに殺されたと誤解していたとき、「ヨシュアのせいじゃない」と言っていたけど、あの時点でもヨシュアがそこに逃げてきたから撃たれたわけで、明らかにヨシュアにも一因があるじゃないですか(笑)。なんだかこう、感情のバロメーターが極端だから違和感あるのかな？

ついでにもうひとつ。

ビイトの本名も、ライムが実は女だってことも、説明書に書いてあったので全然驚けなかったです。きょうだいだということと一緒にそれも隠しておけばよかったのにとおもいます。最近のゲームは、事前にキャラ情報を出しすぎてつまらないなあと感じているカズイさんでした。どんなキャラが出るのか、わくわくするゲームだってあっていいのに。本当にいいキャラなら、ちゃんと人気が出て、公式側が出さなくたって広まると思うのですよ。ゲームを買うさいにキャラに比重をおく人ってそれほど多いのですかね。カズイさんはストーリーと戦闘重視なので、ストーリーにうまく絡んでいるキャラならばどんな性格でもオールオッケーなのですが。少数派なのですかねえ。

うん、シナリオ面はどうも、子ども向けすぎて受けつけなかったのですが、その分ハイセンスな音楽とグラフィックは楽しめましたよ。洋楽っぽさを全面に押し出した音楽はとてもよかった。サントラゼひほいひです（と書いたあとにちゃんと買いましたよ！ 本当に音楽は素晴らしい）。で、それがアメコミっぽい画面構成にマッチしてまたよかったです。ただ、一度見たイベントは飛ばせるようにしておいてほしかった。それがかなり不満です。あと、セリフの枠は直前のセリフと隣り合うので、どっちが新しいセリフなのか、たまにわからなくなりました。直前のはまっ白ではなくてちょっと灰色にするとか、そういう工夫が欲しいところです。

戦闘はまあまあ楽しめましたけど、バッジによって使いやすさが違いすぎて、結局同じバッジばかり使ってしまうので、ただのコレクター用アイテムになっているような。何回指示どおり入力してもうまくいかないバッジがあったりして。カズイさんの入力の仕方にも問題はありますが、もっと操作感がよくてもいいと思いました。むしろバッジの数を増やしたあまり、それに対応する操作が雑すぎているような？「空間を〇〇しろ」系は、敵が多いとどうしてもかぶってしまって難しいですし。

ちなみに上の画面のほうは、カード完全無視でやってみました(笑)。交互に操作するんじゃなくて、常に両方操作で！頭を切り替えるのが面倒で……。しかしそのやり方で、ヨシユア編まではレベル3をキープできました。おかげでレートあがってバッジ落ちまくりでしたよ。ちょっと邪道かもしれませんが、戦闘が難しいと感じる人におすすめ。

ああ、そう、このゲーム、雑魚とボスの強さが違いすぎるのもかなり厳しかったです。しかも場所移動→即イベント→ボス戦とかあるので、場所ごとにバッジ換えたほうがいいと言っているわりに、うかつに換えられない(笑)。事前に換えて移動すればいいのかもしれないけど、イベントがなにもない可能性もあるから手間がかかるだけですし。

しかも万が一死んでしまったときは、「リトライ」か「イージーでリトライ」か、「タイトル画面に戻る」しかなく、戦闘の直前には戻れないので、バッジを付け替えたいときはセーブ位置から始めるしかないので。でも前述のとおり、イベントスキップがないから同じイベントを見せられるはめに。1つくらいはバッジの交換ができればよかったなあ。カズイさんはやり直しが面倒で、移動するたびにセーブをしていました。

そういえば、メニュー画面が重いのも気になりましたね。情報量が多いからしょうがないとは思いますが、結構致命的です。ゼノサガ1もそれで投げそうになりましたから(笑)。戦闘前のロードはいいのですが、頻繁に開くメニューが重いのはダメですよ、やっぱ。なんかセーブも結構時間かかるし。こだわりすぎて操作性を失った感があります。やっぱバッジ多すぎなんですよ！(笑)。あといろんな要素を詰め込みすぎ？カズイさんはもっとシンプルなゲームにしてもよかったと思いました。バッジを使った変な大会とか、必要だったのでしょうか？

以上が、以前書いていた感想です。

実はこのなかには書いてありませんが、自分のレベルを自分で調節できる戦闘システムはとても画期的で素晴らしいものだと思います。🔥のなかで「ずっとレベル3をキープ」と書いていますが、これは自分のレベルがまったくあがっていないのではなく、実際はあがっているけれどレベル3の状態を保てるシステムがある、という意味です。で、自分のレベルが低くて、敵のレベルが高い状態にあればあるほど、レアなバッジが落ちやすいという仕組みなんですよ。

これは本当に素晴らしいシステムなのですが、真似をするゲームが全然ないのが不思議です(笑)。歯ごたえのない雑魚がいても、自分のレベルを下げることで自分なりの面白さを出せたりすると思いますし。たとえばワールド・デストラクションにこのシステムがあったなら、もうちょっと戦闘を楽しめたかもしれませんね。レアアイテムはまあ、合成素材でも許すので(笑)。

そんな感じです。

1 日目

2008.11.23 Sun



カズイさんは意外とファンシーなゲームもやります、というわけで、本日は「街へいこうよ どうぶつの森 (Wii)」の感想を少し。いや、感想というか、多分「今日やったこと」の発表になる感じだと思います (笑)。

実は、発売直前までほとんど買う気がなかったのですよ。ですが、DS版で一緒に遊んだことのある方から、「カズイさんは当然買うものだと思っていました」と言われたので、なんかこう使命感がふつふつと・・・(笑)。というわけで、ほいほいと予約をして買ってしまいました。しかもスピークつき。後悔はしていません。

ゲームを起動させたら、懐かしさでいっぱいになりましたよ。DS版とできることがあまり変わっていないのは気になりますが、今回は別に過度な期待をしていたわけではないですし、とりあえずキーボードを使ってコミュニケーションが取れるというだけでも、個人的には大きな進化です。DSの画面で文字をタッチペンでつつきながら会話するのは、本当にきつかったというか。思ってから実際にそのログが流れるまで長いし、ろくな顔文字もつくれないしで、セリフがどうしても冷めた感じに見えてしまうのですよね。そのへんの違和感はキーボードでもスピークでも解消されるでしょうから、内輪で遊ぶ分には本当にいいツールになったと思います。

で、村に着いた初日、カズイさんが4時間ほどかけてやったこと・・・それは、花の移動と特産物の回収でした。

花の移動は、DSのときも結構やっていましたが、カズイさんかなりの勢いで村を走りまわるため、いたるところに花が咲いているとかなりの確率で散らせてしまうのです (花の上を走ってしまっ w)。なので、それを防ぐために、すべての花を一度回収して、壁際にきれいに並べるんですよ (笑)。この作業がまた、地味ながら楽しい。

はじめたばかりの村には、パンジーとバラとコスモスが赤・白・黄色、チューリップは赤・白と咲いていたので、種類ごとに色をくり返して並べていきました。やっぱりバラは赤が多かったり、パンジーは黄色

が多かったりして最後はグダグダになるんですけどねw これをやっておくと水やりも楽になるので、村内を本気で走りまわりたい人にはおすすめです。面倒なのは確かですが！

んで、同時進行で木の実を回収していたのですが、途中でたぬきちのお店がしまっしまい、仕方なくお店の前に並べまくるはめに。今回の特産品はみかんだったのですが、なんと通信して遊ぶ予定の他の2人も同様にみかんで、他の村の特産品で稼ぐ計画は最初から頓挫しております(笑)。困ったなあ・・・

。どうやら他の友人もひとり買ったようなので、あとで確認してみようと思いますが、その人がダメならオークション待ち!? DSみたいに他の村からプレゼント付きのピンが流れてくることってあるのですかねえ。

そしてひとつおりの作業がおわったあと、わくわくしながら街へ行ってみたのですが、23時をまわって

いたせいでほとんどのお店が閉店していました。カズイさんはプレイするのがほとんど夜(しかも深夜のほうが近い)なので、そういえばDSのときも結構苦労していた気がします。ライフスタイルはそうそう変えられないので、妥協して数時間だけでもずらすしかないのかなあ。ちょっと残念ではあるんですけどね。

そんなわけで、どうぶつの森生活も、なにか面白いエピソードがあったときなどに更新していく形を取りたいと思います。今度はなるべく長く遊びたいなあと思っているのですが、どうなることやら(笑)。

2日目

2008.12.01 Mon

始めて2週間弱立った、「街へいこうよ どうぶつの森」の感想を少し。わりと辛口、かな。

ひとつのゲームの続編が出る時、「変わっていい部分」と「変わらなくていい部分」というのがあると思うのですよ。任天堂はわりとその搾取が上手いなと思っていたのですが、ことどう森シリーズに関しては、保守的すぎる印象がぬぐえません。

カズイさんはDSのときにこのシリーズをプレイしていて、友人と通信したこともありましたが、他の人の村に行っても、部屋を拝見させてもらって、自分が持っていないアイテムを触らせてもらう、程度の遊びしかできませんでした。なにをするにしてもチャットが不便すぎたのですよね。

で、今回再び通信してみたのですが、アイテムのやりとりを終えるとやっぱりすることがないという(笑)。結局他の人の村がどうなっているのかを見る楽しみがあるだけで、正直釣りも虫取りも自分の村でも十分にできるし、コレクションしたい人は大抵いつも頑張っていますから、他の人と一緒にいるときまでそんな孤独な作業をする必要がないのですよねw

確かに、一緒に釣りはできる。虫取りもできる。けれど、厳密には同時に行っているだけで、ひとつのことを成し遂げているわけではない。どうぶつの森による通信が、アイテムのやりとりや、カブの売りなど以外で任天堂が期待しているほど広まらないのは、そこが原因なのではないかと。

せっかくできた街も、正直に言うと期待はずれでした。特にモデルルーム。カズイさんはてっきり全国のプレイヤーのなかから、最も条件に合った人の部屋が選ばれると思っていたのですが、実際に選ばれたのはフレンドコードを交換している友人の村のどうぶつの部屋でした(笑)。そんなに内輪な機能だったとは・・・。

つまり街の有効範囲は、噂と一緒にフレンドコードを交換している友人まででしかないのですよね。するとおそらく、あのオークションも全国規模のものではなくて、同じ範囲内でのもの(しかもどうぶつたち参加)なのではないでしょうか？

通信をまったくしていない状態ならば、それでもなんら不思議はないのですが、通信をしている状態で、そんなに狭い範囲でしかできないのなら、あまり意味はない気がするのですよ。オークションに出すくらいならもっと安く友人に譲ってあげますし(笑)。オークションは対どうぶつ用なんですかねえ。でもどうぶつたちが出品する可能性って、あるのでしょうか。頻度がやたら低いのも気になりますし・・・。

そういう意味で結構がっかりしました。掲示板などで不特定多数の人にフレンドコードを公開しないほうがいいと言っているわりには、そういうふうにしてたくさん登録しなければ本当の意味で楽しむことはできない気がするのですよ。それよりなら、Wi-Fiに繋いでいる人の情報をひとまとめにして、モデルルームやオークションに利用したほうがよかったのではと。

だいぶ話がずれてしまいましたが、もとの戻します。冒頭に書いた「変わっていい部分」と「変わらなくていい部分」の話です。

この街森をプレイして感じたことのひとつに、プレイ感覚がDS版とほとんど変わらないな、ということがあります。つまり、ひたすら懐かしいのですよ(笑)。新鮮さがほとんどないのです。タイムトラベラーの報告では、各イベントもほとんど同じ内容らしく。最初からこのゲームにつきあっている人らは飽きていないのか、とても疑問。

ほのぼの感があるのはいいですし、「同じ」ことによって生まれる安心感もあっていいとは思いますが、もっと便利のように変わってもいいのでは?と思うところがやっぱりあるわけで。

カズイさんのいちばん改善してほしいのは、カタログに記載されていないアイテムと、記載されているアイテムの名前の文字色が同じところ。博物館関連では、寄贈したものと寄贈していないもの、ですね。アイテムコンプを狙っている多くの人が、自分でリストをつくって管理しているかと思うのですが(笑)、考えてみるとその行為自体がすごくナンセンスじゃないですか?

簡単なことなのですよ。未登録のアイテムの文字色を黄色とかにすればいいだけです。登録済みのやつは他のテキストと同じ色でも構わないので。そうするだけで、プレイヤーはそのアイテムがカタログに載っているものかいないものか、売べきか取っておくべきか、その場ですぐ判断できるのです。でも現状では、自分で書いているリストを見るか、わざわざたぬきちに尋ねるしかありません。しかもリストにあるかどうか、登録数が多いほど確認するのも大変です(笑)。

これだけは・・・これだけは早い段階でなんとかしてほしいと思うのですよ。なぜって、このコンプ関連への欲求が、どうぶつの森を続けるモチベーションに結構なっていると思うので。それに、制作者側だってそこを楽しんでほしいと思って、いろんな種類のコレクション要素を用意していると思うのです。それなのに、「はい頑張って!」と舞台だけ用意して、それで終わり。集める楽しみをもっと気軽に味わってもらおうとか、そういう工夫はまったくないのですよね。

たとえば、文字色の変更が無理ならば、店で買うときに限り「このアイテムは一度も持ったことがない」ということがわかるような表示なりセリフなりつけてもいいでしょう。魚や虫なら「この魚は初めてだ～」とか、初回限定のセリフがあれば「あ、まだなんだ」って気づけるでしょうし。(カズイさんは忘れっぽいので、同じ魚をよく持って行って「もう寄贈されています」と笑われるのですw) 洋服などを買うときだって、わざわざたぬきちのところに確認に行かなければならないのもおかしな話で。その場で、持ったことがあるのかないかすぐにわかれば、もっと楽しく買い物できると思うのですよ(笑)。

あともうひとつ気になっているのが、アイテム欄の空き。アイテムの所持数も、多分多くの人が少ないなあと思っていると思うのですが、どうぶつの森の性質上、持てる数が限られている中でやりくりする楽しさというのもあると思うんで、それは「変わらなくていい部分」だと思います。思うのですが・・・それを貫くならば、やっぱりそれなりの改善は必要だと感じるのです。

これに関してのカズイさんの訴えは、ただひとつ。アイテム欄の空きを、アイテム欄を開いていない状

態で知りたい！これにつきます。アイテムを拾うとき、いちいち数えていないもので、しょっちゅう「アイテムがいっぱいです。置き換えますか？」みたいに聞かれるわけですよ。で、そのたびにアイテムを拾う動作と捨てる動作をするのですが、その時間がどうしても無駄なような気がして。

アイテム欄を開いていない状態でも空きがわかれば、その一連の行動を省いて動けるわけですよ。自分でアイテム欄を開いて調整もできたり、道具を1つだけ持ってあいたところにもう1つアイテム拾ってから売りに行こうとか、そういうことがスムーズにできるようになる。

おそらく任天堂的には画面上によけいなものを置きたくないから今のようなインターフェイスになっていると思うので、それなら立ち止まったときに出る時計と一緒に表示してもいいし、たとえば音によるお知らせでもいいわけです。アイテム欄が埋まったときに特殊な音が鳴る、とか。

どうぶつの森の性質上、住人に話しかけたりするうちに、自分でも意識しないままアイテムが減ったり増えたりするので(笑)、そういう機能があればすごく遊びやすくなるのになぁと。とたけけのところにアイテム欄いっぱいで行ってしまったときの後悔とか、制作者側からしたら想定外なのですかね(笑)。アイテム欄を開くのにタイムラグがなければ苦にならないのですが、どうしても2~3秒くらいはかかりますからねえ。

おそらくそういう要望は前々からあったとは思いますが、結局はほとんど変わらないまま今に至っているようなので。変えるべきところはちゃんと変えてほしいと、心から思います。特にアイテムのリストはですね、せっかく村でどうぶつたちと楽しく遊べていても、「あ、これ持ってるっけ？」とアイテムリストを確認するときに、ひどく現実に引き戻される側面があるのです(笑)。大袈裟にいうと、没入感が損なわれるというかですね……。結局作業的な感じになってしまう。コンプリートなんて考えないで欲しいものを買えばいい、と言われるかもしれないけれど、どうせ買うならやはり買ったことないものを買いたいじゃないですか(笑)。そういう気持ちをわかってほしいなぁ、と。

今クラブニンテンドー内で街森のアンケートをやっているのですが、その内容を見ていると、村を増やしたり同じ画面で遊んだりそういうことを考える前に、根本的な部分をもっと見なおすべきじゃないかと、思ってしまうわけです。ユーザーが期待している方向とはちょっとずれた方向に新要素を持ってきている感じなんですよ、どうぶつの森に関しては。一緒に遊べるのはDSと同じなのだから、Wii版でしかできない遊びができたりしたらよかったのにそういうこともないですし。

どうぶつの森のコンセプト自体は好きですし、それなりに楽しんでいます、やはりマンネリ化対策と細かいシステムの変更は必要だと感じます。アンケートにも書いてみましたが、どこまで届くことやら。

最後に、他のソフトと比べるのもなんですが、登録・未登録の判別は「リング・キューブ」がかなり素晴らしいシステムを使っていて(登録だけでなく、捕獲・未捕獲の色も違う)、「変わっていい部分」と「変えなくていい部分」の搾取は「レイトン教授シリーズ」がかなり上手いなと感じました。特に「メモ」の進化がすごくいいですね。ユーザーの声を丁寧に聞いた成果だと思います。NPCが喋るときの画面の切り換

えも、かなりスムーズになりましたし。まあそれに関してはのちほど別記事を立てると思います（今時間旅行をプレイ中）。

感想まとめ

2008.11.28 Frid



カズイさんが過去に書いた感想を蔵出しする企画、第3弾は「バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海」です。このゲーム、Wiiを買ってGCソフトができるようになったのでやってみたのですが、私的に大当たりでした。今までプレイしたRPGのなかでは最も完成度が高いと感じたソフトです。

いつものとおり、前情報として、ソフトの存在はだいぶ前から知っていたのですが、なにぶんGCを持っていなかったもので完全にスルーしていました。しかしその後、プレイ動画を見る機会があり、画面の美しさと、戦闘が一体どうなっているのかさっぱりわからないところに惹かれ(笑)、Wiiを買ったことだしGCソフトもやってみようということで、手を出しました。

以下、プレイ直後に書いた感想です。(なお、括弧内は現在の補足です)

さて、まず前情報としては[こちら](#)などをご覧ください。公式の戦闘説明が結構わかりやすいですね。(戦闘がかなり特殊なので、プレイしたことのないかたは一度覗いてから読み進めることをおすすめします)

グラフィックと音楽に関しては最初から心配してなかったというか、期待どおりだったのでかなり満足しました。

シナリオも思った以上によかったです。丁寧に張り巡らされた複線をきれいに回収していて、かつ最後にびっくりさせる仕掛けもあったりして。正直、これが小説だったらラストの展開がトンデモすぎてどうかと思いますが(笑)、ゲームなのでありなんです。小説とゲームは微妙に求められているものが違うので。やー、感動シーンもたくさんあって本当によかったですよ。2も評判がいいみたいなので、すでにやるのが楽しみです。(購入済みで、あとは時間調整がつけば)

で、問題の戦闘システム。もともとプレイ動画を見て戦闘がおもしろそうだからやってみようと思ったのですが、本当におもしろかったです。ランダム要素をうまく使って、飽きさせない展開にしているのがすごいです。普通コマンド選択式のRPGですと、同じ敵が何回も出てくると、技をいくら覚えていたところで結局同じ技、つまりその敵にいちばん有効なやつしか使わないわけじゃないですか。しかしそれだとしてもだれるし、作業的な感じになってしまうわけですよ。しかしバテンはそこをうまく切り抜けていましてね。

基本的にはカード(マグナス)バトルなのですが、そのカード、選択できる手札にどのカードが登場するのは、自分がセットしておいたデッキのなかからランダムなため、どれが出てくるのかは完全に運任せ。

でもだからこそ、同じ敵と戦っても毎回違う展開になるわけで。そりゃあ戦闘開始直後に防御マグナスとか回復マグナスとかだったら嫌ですけど(笑)、そこから切り抜ける快感がまたすばらしい！久々に戦闘が面白いRPGに出会えたと感動しましたよ。

(元記事ではここに戦闘中の動画を入れていました)

カズイさんは気に入ってるキャラしか使わないので、いつもカラス・シェラ・リュードの3人なのですが、なかでもシェラの魔法が数字を合わせやすくして重宝しています。

画面の下のほうに並んでいるカードが手札で、自分が選べるのはこのなかから。選択すると横から次のカードが補充されていきます。色は属性で、中央に書いてあるローマ数字が強さです(大きいほど強い)。

で、カードのまわりをぐるぐる回っている数字が精霊数と呼ばれるもの。普通状態ならば回らないのですが(四隅に固定です)、カズイさんはどくろ系のアクセを装備しているので常に混乱状態でこんな感じ。自分の頭の周りが光っているのが混乱のエフェクトです(無駄にきれい)。

バテンのすごいところは、ただのカードバトルにはせずに、この精霊数でペアを作ったり数字の並びを作ったりできると、敵へのダメージがでかくなるという遊びも入れてしまったこと。複数の数字があるカードは、どの数字を選択するかを、右のスティックで自分で選択しています(自動じゃないの)。なので、自分が思った数字と違う数字が選択されることもしばしばありました(笑)。

ちなみに、バテンはレベルアップのシステムも秀逸でした。普通は経験値がたまると自動でレベルアップしますが、バテンの場合は自分でアップするタイミングを決められます。当然経験値を貯めておけば一度に複数レベルあげることもでき、一度にあげる数が多い分、増えるパラメーターが増えるのです。

実は10レベルまで一気にあげられるので、じゃあそれを目指そうかと最初思っていたのですが、1回目のボス戦がもう無理で(笑)、カズイさんは5レベルごとにあげようと考え直しました。

あと、自分自身のレベル以外に、カードを扱うためのランクがあるのですよ。自分のレベルは自分のステータスがアップしますが、カードランクをあげるとデッキに組み込める枚数と、手札の数、そしてコンボ数が増加します。これは特定のアイテムを入手するとあげることができるのですが、つまりレベルが低くてもランクが高ければ、そして強いカードをいっぱい持っていれば、問題なく戦えるということなのです(笑)。

よって、マゾい人はレベルをあまりあげなければいいし、自信のない人はがががアップさせちゃえばいいという、絶妙なゲームバランスなのです。これには本当に感心しました。・・・まあしかし、この手のシステムでいちばんいいと思ったのは、意外にもすばせかなんですけどね(笑)。(これに関しては以前の記事を参照のこと)

以前に書いた記事はここまで。以下はさらに補足です。

この感想を書いてから結構経っていますが、やはり未だにバテンの戦闘を越えるRPGには出会っていません。可能性があるのは、手元にあるバテン2くらいでしょうか(笑)。こちらはまだ戦闘システムが少し変わって、デッキは全キャラで1つのようなので、頭のなかでは早くもカードの組み立てを考えたりなんかしちゃっています。

デッキを組み立てるときに考える要素、戦闘中に手札から選ぶさいに考える要素、が適度に多いため飽きないのですよね、多分。このシステムを考えた人は本当にすごいと思いますよ。

あとはやはり、キャラレベルとカードランクが分かれているところがポイント。普通のRPGだとレベルがあがるとスキルや魔法を覚える・・・みたいに、攻撃や防御の大部分を担う力がレベル依存であることが多いのですが、それだとプレイヤー自身が自分でバランスをとることができないので、どうしてもバランスの悪さを感じてしまうのですよね。

そして経験値が貯まると勝手にレベルがあがる仕様ではなく、自分のタイミングであげられるのもかなりいいと思います。敵が弱いと感じるか、強いと感じるかは、完全にプレイヤーの主観になってしまうので、制作者側がどんなにそこを調整しようとしても限界があると思うのですよ。なので簡単になりすぎない程度に、プレイヤーが自分の感覚を頼りに難易度調節できる仕様だと、ゲームバランスに関する不満はあまり出ないのではないかと。

ポポロといいワールド～といい、最近はバランスが酷いのばかりやっていたのでよけいにそう思います(笑)。もしくは、リングのようにオーバーキル対策をするかですね。戦闘で飽きさせないゲームをつくるには、どちらかしかないのではと、個人的には思っております。

――と、わりとベタ褒めですが、当然「これはないな」と思う部分もありました(笑)。が、そこはどうかやら続編で正当進化しているようなので、もしかしたら苦情が多かったのかもしれませんが。簡単にいえば、戦闘中にカードを組みあわせて新しいカードを作り出す、みたいなシステムなのですが。それはやり過ぎなのではと(笑)。カズイさんは結局1回しかやりませんでした。あからさまに度を超えて面倒なのですよ。やらなくても問題なくクリアできますし。

リアルの時間経過でカードの内容が変わるシステムは、本当に長時間必要なものは勘弁してほしいくらいきついのですが、そこがこのゲームのキモでもあるので仕方がないかなあとは思っています。ただ、カードが変化したさいにお知らせがほしかったです。「〇分経ったので〇〇が〇〇になりました」みたいな。自分で時計で時間をはからないとわからないのは、何枚もカードを持てるシステムだけにちょっときつかったな。まあ、そんなの攻略情報を見ればわかることですが、むしろ攻略情報を見ないとわからない仕様にする意味がわからないカズイさんです。「〇分経つと〇〇になります」はあんまりだけど、「〇分経ったから～」は普通にありだと思いました。このあたりが2ではどうなっているのか、ちょっと楽しみなところ(笑)。

そうそう、2の舞台って1とまったく同じなんですよ。同じ時間軸の話をも別の角度から見たストーリーみたいなので。これが、1が駄作だったなら「手抜き」と言われかねないところですが、1に大満足だった

カズイさんはまたあの世界を旅出来ることが嬉しくてなりません。これ、間違いなくファンサービスですよ(笑)。1で解ききれなかった謎と言われても、結構きれいに終わっていたので「え?」と思ったのですが、一体どういうストーリーになるのか。12万本売れた1と違い、3万本しか売れていない2、という側面もあり(笑)、プレイするのが非常に楽しみです。早めにやりたいのですが、なかなかまとまった時間が取れずに、携帯機でばかり遊ぶ機会が多いこの頃。やはり据え置き機のRPGは時間がかかりますからねえ。

ま、Wiiを買ったのはいいけど骨太なRPGがなくてつまらないという人には、GCのバテンをおすすめしておきます。考えてみればデッキ組んでそこからランダムに手札にくるというシステムは不如帰と一緒に(ある意味カードゲームの基本パターンですしね)、取っつきにくさがここまで違うのはなぜだろう(笑)。バテンは早々に慣れることができたのですが・・・。

感想まとめ

2008.12.14 Sun



さて、やっと「レイトン教授と最後の時間旅行 (DS)」をやりおえたので、まとめて感想です。

最近は何のゲームでもプレイしながら書くことが多かったのですが、このシリーズはナゾが各所に挟まっている分ストーリー進行そのものが遅いので、あえて終えてから感想を書くことにしました。基本的にはナゾよりもストーリーを楽しんでおりますので。

いやあ、相変わらず予想もできない結末で、よかったですよ。最後は思い切り泣かせていただきました。レイトン教授がああ小さな丸い瞳で、照れたり泣いたり、これまでのシリーズとは違っていかにも人間らしい一面をたくさん見せてくれたのが印象的であり、ますます親しみを持たせる部分でもありました。

帽子にもあの口癖にも、すべて意味があったのだと思うと、3部作すべてを通して、なんだか感慨深いものがありますね。

カズイさんは4亀で男色ディーノさんが連載しているゲームヒヒョーが大好きで、毎週楽しみに拝見させていただいているのですが、この[最後の時間旅行を紹介していた記事](#)には何度も唸られました。ここにカズイさんが書きたかったことは大体書いてあるので、よろしければご覧ください。

(余談ですが、ディーノさんの記事では他に、[インフィニット・ループの記事](#)がよくできていました。実はディーノさんと同じゲームをプレイすることってあまりないのですが、プレイしたものは大体見事に同じような感想になってしまうので、もしかしたら好みが似ているのかもしれないなあところそり思っていたりします)

話をレイトンに戻しますが、このシリーズが成功した要因のひとつに、最初から3部作と決めて丁寧に伏線をはっていったことにあると思います。これはゲームだけではなく、小説や漫画にも言えることですが、先を明確に決めずに、売り上げを見て決めるというやりかたをしていると、続編をつくったときの完成度がやはり落ちると思うのですよ。評価や結論も、すぐに出してしまわれがちですし。

しかし最初から3部作でやりますよと言われれば、それだけ人は期待し、手に取る人が増える。また、続きがあることはわかっているから、評価が先延ばしにされるというか、これがダメだったからそこで終わり、ということにはあまりならず、次を見てから決めようというような流れができる気がします。

作るほうも、最初から続編があるとわかっていれば、いろんな場所に気を配れるわけですよね。アンケートで積極的にユーザーの声を集めて、それを直接的にソフトに反映させられる。○部作と決めたからといってマイナスになることはあまりないと思うのですが、作る側としてはもしも1作目が売れなかったときのことを考えると、あまりそういうことはできないのかなぁと思います(笑)。

もっとも、ゲームの場合は小説や漫画と違って、ナンバリングタイトルであっても直接的なストーリーは繋がっていない場合が多いですから、1を買っていなくても2を買うということはよくあることなので、それほど気にする問題でもないと思うのですが・・・予算の関係などいろいろと事情があるのでしょうか。

レイトンの素晴らしいところは、その3部作を高いレベルで見事にやりきったことと、正しい進化の仕方をしてきた部分だと思います。カズイさんがよく書いているとおり、変えるべきところを変え、変えなくていいところを残す、その選別の仕方が本当に素晴らしいのです。

たとえば、インターフェイスやナゾの形式などは3作通してずっと同じだったのですが、鞆のなかのミニゲームを変えることによって新鮮さを出していました。これがまたどれも工夫されていて、面白いんですよね。シリーズのイメージをうまく保ったまま新しいことをしているのが、すごいとしか言えないです。

あとは、要所要所で入るアニメーション、あと、声の出るところと出ないところ、そのバランスも本当に絶妙で。他のゲームでは、映像がほしいところでなかったり、逆に多すぎたりすることもあり、フルボイスのゲームだと声が邪魔に思えてしまったりなのが重要なセリフなのかわからなかったりするのですが、レイトンではかなり気を使って調整されているようで、そういう部分はまったく気になりませんでした。

音楽とキャラデザも、なにげにいいんですよね。弦楽器がメインのノスタルジックな曲調は、ゲームの世界観とよくあっている上、耳に残るしやっぱりどこか懐かしい感じがします。キャラデザも、変に萌えに走っていない、かといって特別気取ったわけでもなく、ときにはキモいキャラもいますがそれが味になっているというか。老若男女問わずに受け入れられるデザインってなかなか難しいと思いますが、うまくやれていると思います。

こんな感じで、レイトンにはさまざまな成功の要素が詰まっているのですよね。正直、言ってしまえばストーリーだって子供だましみたいな部分はあるのですよ。あの時代にそんな技術力があるわけないとか、言ってしまいたくなる(笑)。しかしながら、それを言わせないような強引さや説得力が、なぜかあるんですよね。プレイしていても、よく考えられて丁寧につくってあるなぁというのは、不思議と伝わってくるものです。

そんなわけで、カズイさんは結局3部作すべてプレイしたのです。いやあ、いいゲームでしたよ。売れるのがよくわかります。3部作といいつつも、他に続きが出そうな終わりだったので、期待して待ちましようかね。

明日からはクロノに手をつけられればいいなぁ。

1 日目

2008.12.14 Sun



さて、やっと今日から「クロノ・トリガー（DS）」（注釈：移植版。他にSFC版、PS版、アプリ版などがあります）を始めたいと思います。お噂はかねがね（笑）聞いておりますが、プレイするのはこれが初めてです。

とりあえず、タッチペン操作がそんなに好きではないのですべてボタン操作で。戦闘もクラシックバージョンで進めてみたいと思います。

前準備として説明書を眺めて感心したことは、「設定」で変更できる項目の多さ！しかもどの項目もかゆいところに手が届く感じで、プレイする前から無駄に好印象ですwリメイク作品だと、こういうところまで気を配る余裕があるのがいいですよ。

特に、戦闘の設定で、アイテム選択中なども時間が進むようにするか？や、時間の進みを早くするか？など、戦闘の難易度に大きく関わる部分も変更できるのが、親切でいいなあと思います。特にこのゲームは小さい子もやるでしょうから、本当に上から下までを大きく見て作ったんだなあとわかりますね。

あれですよ、カズイさんみたいに鈍くさい人はですね、戦略うんぬんの前に、動作が遅くて間にあわずに負けるということがままあるわけでした（笑）。そういう意味で細かく設定できるのはありがたい。カーソルの位置記憶も、人によって好みがありますし、同じ技ばかり使う場合は記憶してもらったほうがスピーディーにできていいのですよね。

さて、こんな感じでプレイ前から期待値が上がっておりますwいえ、ストーリーは心配していませんよ、前々から絶賛されておりますしね。ちょっと気になるのはやはり戦闘バランスなのですが、このゲームの場合は敵との接触で戦闘に突入するタイプなので、そう心配することもなく。こういうのはある意味自分でバランスを決められるようなものですからね。強制的に雑魚敵とエンカウントに比べたら何万倍もマシだと思います。

いよいよ開始。デモ画面のカエルのかっこよさに笑いました。いいですねー、やはり鳥山絵はアニメが映えますよ、ほんと。そして本編。こういう感じのドット絵が懐かしくていいですね。視点もなんだか昔っぽいけれど、そこがいい（笑）。こういう部分は変に修正が入ってなくてよかったと思います。

とりあえず村長の家に言ってみたのですが、みんなが口をそろえてアドバイスしてくれるのがいいですね。最近はこのやるとメタ扱いされるのですが、やはりゲームなのですからこういう親切もありだと思えるのですよ。ただひとつ、宝箱の色が見つらいのは難点ですかねえ。なぜゴールドじゃないのだろう(笑)。

なんとなく、扉を開ける音が乱暴で面白いですwすごい勢いで開けている感じがして。

さてはて、広場に行ったらお姫さまがいたのでペンダントを拾ってあげてナンパ。喋らない主人公も懐かしくていいですねえ(笑)。行動に厭味がない！

そしてずいぶんといきなり始まる冒険。なるほど、こういう冒頭なのですね。まだどこの誰ともわからない、会ったばかりの少女なのに、空間を越えてまで助けに行くこの心意気がすごいw

おー、音楽もいいですね。雰囲気によく合っている。飛んだ先は400年前っぽい。ここからどうなるのか。

戦闘はちょっとやりにくさを感じるものの、慣れれば大丈夫かな。

ちょ、お城の厨房で料理頼んだら、料理とは思えない音がしたのですがwそしてリフレッシュサラダでMPが回復。こういう場面でもちょこちょこNPCが動いていてイベント入るのが面白いですね。

そして再びマールが消失。ううむ、なるほど、こういう展開か。それにしてもルッカ天才過ぎるw

修道院に行ってみたらいきなり戦闘が一。なんとか勝てました。スキルの選択方法がちょっとわかりにくいですね。2人技と書いてある下のやつが2人技なのか。2人技という文字そのものを選択しないといけないのかと思っていました(笑)。そして戦闘後はカエルと合流。ちょっと装備でも調べますかね。

さて、再び修道院に乗りこんで女王さまを助けてきました。仕掛けが古風でやっぱり懐かしい感じがします(笑)。戦闘バランスも、今のところはいい感じ。

マールを連れて城に戻ったら、まさかの逆転裁判。ええー、なにも悪いことしていないのに(しているとすればルッカだろw)、なんたる仕打ち。そして有罪へ・・・(fin)。うああああ。

そして決死の脱走劇。いやあ、燃えますね。クロノなんだかんだで結構強いですし。さくさく進んでいます。・・・と言っていたら、ドラゴン戦車にめっちゃぎりぎりの戦いを強いられましたwこれはきついい。でもなんとか勝てましたが。

マールを含んで城を脱走。今度は未来へダイブですか。途切れない展開がすごいですね。それにしてもずいぶんと廃れている未来・・・なるほど、厄災のせいですか。これを変えようと決意する主人公たちはなかなか熱いです。

地下水路を越えて偏屈じじいのもとへ。ううむ、なにか意味があるのだろうかね。ダンジョンではよけられそうな敵はよけていますが、結構強制戦闘も多いので、ボス戦でレベル不足に泣くことはなさそうな気がします。多分・・・。

廃墟を越えて行こうとしたら、いきなりバイクゲームが始まって受けました。わりとなんでもありなのですね(笑)。飽きさせない工夫を随所に感じます。カエルたちの会話とかw

いやあ、工場跡の仕掛けは面白いですね。こういうの、よくあったなあ。今やるとなんだか新鮮に感じます。今のゲームは変に懲りすぎて面倒なものが多いですからね。

そして、ロボのイベントが切なすぎて泣ける・・・それでも仲間に手を出すなど身体をはるロボ

。

さて、無事に現代に戻ってきたところで、今日はここまで。次は西の山のふもとにいる変なじいさんを目指せばいいのですね。

それにしても先は結構長そうです。クロノがマルチエンディングなのは知りませんでした。どのエンディングを目指せばいいのかなあ。まあまったりとやりたいと思います。

2日目

2008.12.21 Sun

さて、「クロノ・トリガー」の続きを頑張ってみようと思います。

うう、今までどおり細かく書いていたのですが、PCがブルーバックになって消えてしまいました

。とりあえずカエルがかっこよかった、ということでw

今ちょうどカエルと一緒に魔王城に乗りこんだところです。凝った仕掛けが面白いですねえ。そしてボス戦前にセーブポイントがなくてなんでだろうと思ったら、そういうことでしたかwマールの一言にすごく笑いました。

そしていよいよ魔王戦。戦いかたを掴むまではこりゃ絶対負けるな・・・と思っていたのですが、バリア対象を切り換えるためにはクロノじゃなくてカエルで殴ったほうがいいことに気づいて、なんとか切り抜けられました。しかしこれ、マールとクロノの全体回復がないとすごくきつそうw

終わったあとはなぜか原始の時代に飛ばされ、エイラと再会。エイラを手伝うことに。続きはまた今度～。9時間くらいやっていますが、これから中盤らしいです。結構長いですね。

3日目

2008.12.23 Tue

ちょっと時間があるので、「クロノ・トリガー」を進めようと思います。

次は東の山に行くんでしたっけ・・・(すでにうろおぼえw)。あ、北の森だった。恐竜人たちを倒しに行くんですね。エイラが入ったのでカエルと交代。なんだかんだでマールは必須になっていますw

いよいよティラン城へと殴り込み！このゲーム、基本はシンボルエンカウントみたいに書いていた割に、強制戦闘がすごく多いのが気になります。しかもしつこいwなんだかなあ。同じ敵に何度も襲いかかれると結構いらいらしますよ。一体プレイヤーになんの恨みがあって・・・とか(笑)。

ここのボスも、途中でコツを掴んだら一回で行けました。クロノのボス戦はいかにはやくボスの特徴を掴むかですねえ。ちゃんと攻略要素みたいなものがあって面白いと思います。

さて、なんだか不思議な空間に迷いこんでしまったようですが・・・建物の構造がちょっと複雑ですね。でもまあポポロに比べたら下の階が見える分わかりやすいですがw

やっと不思議な箱とか扉を開けられるようになったので、さっそく回収に行ってきました。このゲームってラスボスは総力戦とかになるのでしょうかね。それとも3人だけ？でいいなら装備そろえるのも楽なのですが。まあとりあえずみんな使ってみようとは思っています。

今日はここまで。

4 日目

2008.12.28 Sun

「クロノ・トリガー」をぼちぼち進めようと思います。

さて、中盤のドームからでしたね。さっそく再開。

シルバードをゲットしたので、古代に行ってみました。実はやり残したことがあったのですが・・・あとからでもできることなのかなあ。少々不安です。

ドロクイの穴からなげきの山へと向かいます。ボス戦がちょっと面倒でしたねえ。ドロクイ使いがむかつきますw

エイラのいろじかけを多用しつつ、山を登っていくとボス戦が。ボス自体はなんか弱くてたいしたことはなかったのですが、そのあとの展開が。いや、サラいなくなったらおまえも困るのじゃないのかと(笑)。誰かとめーよおお。

そして再び天上へ戻りました。やり残しが回収できて満足です。ダルトンもなんだか弱かったですし。あれは常に一定のHPを保つことで、最後のおならに耐えられればいってことなんですよ、きっと(笑)。

次は海底神殿。マップが少々複雑というか、繋がりがわかりにくいですかね。あと、相変わらずなんだかんだで強制戦闘が多いのが気になります。逃げられるからまだましなんですけど、うーん。シンボルエンカウントの意味が、あんまりないんですよ・・・。

ゴーレムシスターズ戦、ちょっと驚きました。なにがって、開始してこちらがなにも行動しないうちに死んでしまうのですよ(笑)。3回やって3回ともそうだったので、啞然とー。属性を1つにしぼる準備をしていっても、その行動に移る前に死ぬという(笑)。なんとか1回だけチャンスができたので成功したのですが、最初に全滅するかどうかは結構運な気がします。鉄球と通常攻撃が同じキャラにくると絶対死にますからねえ。

そして・・・こういう展開できたか。なるほど、ワールド～に比べたらはるかに説得力のある死(?)ですね(笑)。ここからどういうふうにパーティー組もうか、ちょっと幅が広がります。なんだかんだでクロノは固定でしたからね。

魔王の秘密も賢者たちの秘密も、なかなか興味深いですね、こういうふうに繋がってくるとは！シナリオの繋げ方がうまいなあ。

さて、このあとはやりたいイベントだけ進めてボスを倒せばいいって感じなのですね。とりあえず今日はクロノの復活と、虹色の貝殻のイベントだけ終わらせました。続きはまた明日？

5 日目

2008.12.29 Mon

今日で終わらせたい、「クロノ・トリガー」の続きです。

ラスボス以外のイベントは全部こなしてみました。やはりロボとルッカ関連のイベントがいちばんしんみりしますよね。ルッカのママは・・・ちゃんと入力しているつもりなのに助けられませんでした

。ワンチャンスなのがきついですねえ。

さて、いよいよラストダンジョンです。長そうですが、気合い入れて行こうと思います。

さ、さすがラスト・・・えらい長い上にもものすごい勢いでボスの嵐(笑)。行ける気がないので攻略情報を見ながら行きました。それでも結構きつかったですが、このぎりぎり加減が結構いい感じですね。強すぎず弱すぎず。

ラスボスも無事に倒してエンディング。やはりルッカとロボの別れに涙が。切ないなあ。アニメエンディングでフォローがあるのかと思ったら、ルッカは謎の赤ん坊を拾っているし。ペンダントしてたのは、あれマールのペンダント??なんだかよくわかりません。クロスのほうへの振りなのでしょうか?なんにせよ、いきなりクロノとマールの結婚式っぽいものが始まって笑いました(笑)。展開はえー。

【総評】

何年も前のゲームとは思えないクオリティがすごかったです。なんで今のゲームは見た目ばかりこだわって中身が伴っていないのかと、改めて感じましたw戦闘バランスもきわめて良好でしたし、各ボスの弱点がはっきりあるところが、ボスごとに違った戦略を立てられたり、違ったメンバーで挑めたりしてよかったですね。できれば強制戦闘がもうちょい少なければよかったですけど・・・。ストーリーも、時間移動をうまく使っていて感心しました。特に宝箱の仕組みなんて、ほんと面白いですね。過去で取ってしまうと現代ではなくなっちゃうけど、現代から取っていくと2回取れるとか(笑)。しかも現代のものは熟成して(?)パワーアップしてるなど、芸が細かいです本当に。音楽も、この曲好きだなあと思ったのが結構あったので、よかった。

ただひとつだけ気になることが・・・選択肢が「はい」「いいえ」のとき、Bボタンで「いいえ」にならない、つまりキャンセルできないところが、完全にボタン操作でやっていた身としてはちょっと面倒に感じました。キャンセルするにも十字キーで選択しないとダメって言うのが。すごく些細なことですが(笑)、それさえなければある意味完璧だったかな?

1 日目

2009.01.02 Fri



前々からキャラデザのかわいさに興味があって、PSPで出たこともあり、苦手なアクションものですがチャレンジしてみようということで、「Zwei!! (PSP)」を買ってみました。(注釈：他にPC版、PS2版があります)

何度でも言いますが、アクションゲームは本当に苦手なので、今回は堂々と「らくらく」(もっとも易しいはずの難易度)で挑みたいと思います。お願いですから石は投げないでください(笑)。

では、スタート。名前はデフォルトで行こうと思います。ペットも選べるんですね。違いは見た目だけかな。とりあえず、クロにちなんで黒猫にしておこう。ついでだから名前もクロに(笑)。

うは、オープニングムービーが美しすぎてふきました。すげえ。そして、音楽が好みすぎる。やばい！一気に期待値あがりましたよ(笑)。これはいいものだ。

で、軽く触ってみた感じ、通常移動の足がえらい速いのがちょっと気になりました。いや、速いのはいいことなのですが、そのわりに調べるポイントが狭い場所にいっぱいあったりして、足が速いゆえに逆に調べにくくなっているんですね。「！」が点滅して同じ場所にも違うものが調べられるという工夫はしてあるのですが、なんだかいまいち。どうもよけいな調べポイントが多いような(笑)。ま、あんまり気にしないで進むことにします。

そうこうしている間に、村の宝(神像)が仮面の男に盗み出されました。ピピロの性格が悪すぎて受けるんですが(笑)。当然いいところもあるのでしょうけれど、なんだかなあ。

そしてポックルが、島を出るには飛行機が必要だから、まだ犯人は島の中にいるのではないかと推理。いやいやいや、ちょっと待てや！さっきおめーの目の前でテレポートしてたやん！(笑) 長距離飛べるなら飛行機もいらぬ気がするんですね・・・そもそも、来たときだって「飛行機が来るのはもっと先のはずなのに」みたいな話をしていたじゃないですか。そこらへんどうなっているのだろう？

結局ピピロも報奨金につられて、ポックルの神像探しをつきあうことに。ほんとわかりやすい子ですね・・・。

さて、村人の話を聞きおえたので、まずはポックルを先頭にパーヴェル庭園へ。戦闘、基本は○を押すだけなので結構楽でいいですね。今後はよけたりするのが重要になってくるのでしょうか、今のところはなんとかw

さっそく1回死にました。というのも、HP表示が画面の左上隅にしかないのですよね。HP 10ごとにハート1つというのも、いまいちわかりにくいです。キャラのすぐ上にバーで表示されているならすぐに減っているのがわかるのですが、アクションゲームなのにプレイ中に画面のすみを見なければならぬというのが、地味にきついです。ダメージを受けたときに振動がないのも、個人的にはちょっときついのですが（ダメージ表示が速すぎて見切れないので、敵のダメージなのか自分のダメージなのかよくわからないという）。同じ理由で、クリティカルゲージも結構無理があるような（笑）。運でいいんじゃないですかねえ。

うーん、このゲームって食べものでレベルアップするのですが、食べものを得るためには結局敵を倒さねばなくて、かつ、敵を倒しても食べものをドロップしてくれるとは限らないため、逆に手間がかかってしまうようなwすでに結構挫けそうです・・・10個まとめようとしなければいいのだろうか。せめて5個くらいだったらなあ。

とりあえず行けるところまでは行ったので、場所を変えてこぼるとの森へ。なんだ、レベル0向けのダンジョンもあったんですね。1からしかないのかと思って果敢に挑んでいましたwまあいいか。

次はヒポリタの丘へ行って、やっとペットをゲット。これで少しは楽になるのかな？レベル2になったので、適正ダンジョンのクロップ洞窟にチャレンジ。狭い場所ではやはりポックルのほうが使いやすいよな。

集めた食べもので、やっとレベル3に。ああ、先が長そうです（笑）。次は森のレベル3ダンジョン行ってみますー。しかし戦闘自体はなかなか爽快でいいですよ。うまい人ならもっと楽しめるかと・・・うう。

順調にレベル4になりました。プッシュ手袋を入手したので、明日は今日行けなかったところに行ってみようと思います。こういうわくわく感はなかなかいいですね（笑）。

2日目

2009.01.03 Sat

さて、「Zwei!!」をさくさく終わらせたい（希望）と思います。

レベル4になったことですし、カヤパの森の奥まで行ってみようと思います。そろそろボス戦がありそうで怖いですが・・・。

そしてやっぱりボスキター！ボス戦中はアイテム欄を開けないことをすっかり忘れていて、食べもの3つしかセットしてなくてピンチ！かと思ったのですが、HPの半分までならペットのネコが回復してくれるんで、全部削られないようにピピロで必至にヒット&アウェイしました(笑)。おかげで生きてます。よかった・・・。やはり広い場所だと遠距離攻撃のピピロのほうが便利です。ただ、キャラが大きい分周りをあまり表示できないので、遠距離も意味あるんだかないんだか。やはりマップを表示しておいたほうがいいのか（マップに敵の現在地が載っている）。画面が狭くなって邪魔なので、ダンジョンを戻るときしか表示していないのですが。

さて、まだレベルがあがっていないので、さらなるダンジョン探索もかねて、もう1回レベル4ダンジョンに行ってきますー。魔法を使ってくる敵が怖いですが。

やっとレベル5になりました。次も森なんですね。頑張ってきます。

ダンジョンを進んでいったら妖精の森に。ふと、有野課長が言っていた妖精喫茶を思い出すwでも妖精の一匹が家出中だそうで。探しにいきます。レベルは6になりました。

妖精を見つけて、またレベル5のダンジョンに戻り、水の鍵をゲットしました。これで庭園の先に行けるのかな？

庭園の先で、水の魔法が使えるようになる石を手に入れました。なるほど、属性魔法は石の切り替えでやるのか。装備スロットがそんなに多くないので、切り替えが地味に面倒そうですが、まあなんとかかなるか。次は火山のレベル4。火山なら、水の魔法が生きそうですね。

師匠から新技(?)を授けてもらい、ますます便利に。つか、あの師匠は父親？wキャラがなかなかいいですね。

次は火山のレベル6。やはり火山では水の魔法がめっぽう効くようです。ありがたや～。

続けてレベル7に挑み、無事にボスも撃破。なんか妙に弱いような気がしましたが、難しさを求めているわけじゃないのでよし。神像も2体目取り返しました。しかし、ネコもどきや覆面の男の言動は気になりますね。

次は火山のレベル8。どんどん行きますよー。

絵本のおかげで無事風の鍵をゲット。次は森のレベル8ダンジョンか。行ったり来たりだな(笑)。これ、次のところに行くのに、一度クリアした道をまた通らなければならないのが地味にきついかも。

で、風の魔石もゲットし、風の魔法も使えるようになりました。次は洞窟のレベル9ダンジョンです。試しに風魔法装備で行ってみます。

順調にダンジョンをクリアして行って、いよいよ師匠から最後の技を伝授されましたw合体技か・・・使うのがちょっと楽しみです。

あっちこっちに行ったり来たり、今度はノームのおつかいです。しかし戦闘が結構楽しいですよ、よかったです。

そうして無事に火の神像まで取り返しました。いやあ、ボス戦怖かった・・・。連打で一体どれくらいまで行けるのやら。

――えーと、かなり夢中でやっていたら、結構進みました(笑)。神像4つめをゲット。これで半分くらいかな？簡単モードでやっているせいか、ボスが結構弱くて助かります。むしろ雑魚の方が死にそうになるというwストーリーの方も動いてきましたし、楽しみです。

半分やってみて、足の速さは戦闘になるとあれくらいがちょうどいいなと思いました。あと攻撃に自動ホーミングついているのがやりやすくていいです。これも簡単モードだからかもしれないですが。ロックオン機能がなくてもおかげでちゃんと当たるんですよ。

仕掛けなども結構凝っていて、なるほどなあという感じ。ただ、やはり何回も何回も同じところを通らねばならないのがきついですねえ。アクションゲームにはよくある要素なのですが、どうしてこんなに反復させるのだろうw別に覚えるものは何もないのに・・・。行ったことあるところまで戻れるアイテムがあるのですが、階層を指定できればよかったのになあ。それとも、選んでみれば次に階層指定が出るのか？今のところ村に帰る時しか使っていないので試したことがないのですが。明日試してみよう。。。

3日目

2009.01.04 Sun

今日で終わるか!?「Zwei!!」も3日目に突入です。

昨日の最後に道が開いた、アプリエス神殿から攻略していこうと思います。

と、その前に。昨日言っていた、翼で分岐点まで飛べるかということですが、やってみたらちゃんと飛べ

ましたorz 最初から全部の選択肢を出しておいてくれればいいのにと心から思いましたよ。しかしまあ律儀に毎行っていたおかげで、食べものの溜まりがよく順調にレベルアップできているので、レベル上げのためにダンジョン攻略したくない人には向いているのかも？

そしてそして、もうひとつ重大なお知らせ(?)が・・・おとなしく攻略情報を見ながら進んでいたの

ですが、いきなりラスボス戦に突入しました。あれですか、難易度を「らくらく」にしたので、難しい部分はすべてショートカットされたということですか(笑)。なにもストーリーまで短くしなくてもいいのに・・・。レベルの高いダンジョンでも、自分のレベルもあがっているからそんなに変わらないと思うんですよねえ。おまけに、簡単モードは本当に簡単なので(笑)。うっかりもうちょっと遊びたかったなあと思ってしまいました・・・。1匹仕留めていないドラゴンもいるのですが(笑)。

まあしかし、2周目行くのは正直つらいので、ここまでにしたいと思います。2もPSPで出たあかつきには、今度こそ「ふつう」でプレイしてみようかな？

【総評】

いやあ、これはいいアクションゲームだと思います。多分アクション得意な人の方がより楽しめるのですが、カズイさんのようなへたれでも十分に楽しめました。遠距離で魔法攻撃が得意なピピロと、近距離で物理攻撃が得意なポックルの切り替えが、本当に一瞬でできるところに、このゲームの良さが集約されている感じ。道中は攻撃範囲の広いピピロでツボなどを壊しながら進んでいって、ピピロでの攻撃ダメージが0の敵が現れたらポックルに切り換えるといったことがスムーズにできるのがとてもいいです。同じような感じで2キャラを切り換えるダーククロニクルというゲームがあるんですが、あれの場合はキャラ切り換えに多少のロードが入るのが難点だったのですが(おかげで頻繁に切り換える気にはならない)、Zwei!!はその辺かなりよかったです。

あと、なんだかんだと言ったけど食べものでのレベルアップは悪くないですね(笑)。レベルアップのタイミングを自分で決められるということはつまり、細かな難易度調整も自分でできるということですから、なにげに理想的なのです。カズイさんは今後も取得が期待できる食べものは全部ストックしておいて、

戦闘中のどうしても必要な回復と、アイテム欄が埋まったとき以外は決して食べないようにして、かなり厳密に10個集める作戦を取っていたので、結構サクサク行けました。

敵を倒して経験値を得るのでない場合、食べものの確保さえ充分ならば、必要のない殺生を抑えられるというのも結構いい部分だと思います。もっとも、Zwei!!に限っていえば、敵を全部倒さないと扉が開かない場面が結構あるので、それを実感する場面はあんまりないのですが(笑)。

もうひとつ素晴らしいのは、やはり音楽ですね。ファルコム音楽チームは本当にいい仕事をしますよ。今回発売日に購入したのでサントラがついていたのですが、このサントラがまた2枚組の大ボリュームでして！ある意味これだけで買ってよかったと思いました(笑)。充分もとはとれたと思います。

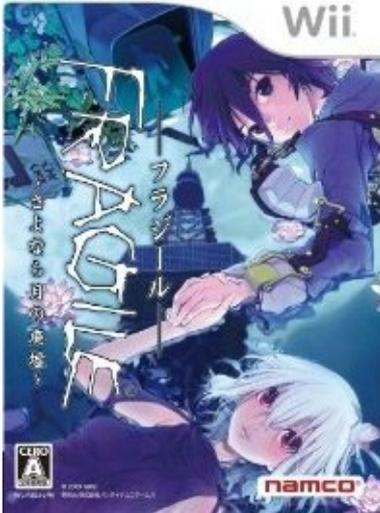
しかしながら、当然気になる部分も結構ありまして。終盤、魔法属性を変えながら進まなければならない場面が結構あるのですが(指定された属性じゃないと壊れない柱がある)、魔法の属性を切り換えるためには、その属性の宝玉を装備しなおさなければならなくてですね。そのたびにアイテム画面を開いてやるのがちょっとおっくうでした。いや、装備スロットに全部入れればいいじゃんという意見があるのもわかるのですが、フル装備の他に宝玉6個、あと磁石とかフックとか手袋とか全部は入らないのですよねえ。それなら属性のみを簡単に切り換えられるように、たとえばR+Lとか、使われていないところに割り振ってもよかったのではないかと。もしくは、装備スロットを増やして、装備品を置くところと食べものを置くところを分けて2段にするとかですね。全部装備品で埋まると今度は回復のたびにメニュー画面になってしまうし。まあ、いちばんいいのは、切り換える必要のないものを装備スロットに入れなくてもいいようにする、装備スロットを完全にショートカット用にしてしまうってことかもしれないです。

気になったことその2。やっぱり、ダンジョン内のキャラが大きすぎる気がするんですよね。個人的には村にいるときくらいのサイズ、カメラの引き具合がいいです。今の大きさだと、画面外から攻撃されることが多すぎるし、敵の居場所をマップで確認するしかないんですよ。それだとなんだか味気ない気がしまして。横はともかく、上下に走っているときなんて道の上にいる敵との距離がかなり近づいてからじゃないとわからないんですよ。これから入る部屋がどうなっているのかもほとんど見えなくて、実際に入って仕掛けなどに襲われてから対策するなど、常に後手後手にまわらなければならないのも、うまく切り抜ける醍醐味を失わせているような。どうせ中に入らないと敵が出ないことなどが多いのだから、部屋の構造くらいは見せてもいいと思うのだけど。隣の部屋からスイッチが見えて、あそこか！などといった発見はほとんどないです(隣の部屋の壁からちょっとしか見えないから)。

こんな感じですかねえ。絵柄もかわいくて結構おすすです。あ、ストーリーやセリフ回しは土下座して謝りたくなるくらい王道ですので(笑)、あまり触れないことにします。特にピピロの性格はいかにもツンすぎて結構引きましたw逆にいえば、ツンキャラ好きな人にはかなりマッチすると思います。

1 日目

2009.01.31 Sat



さて・・・いよいよ書きますか、「**FRAGILE** ～さよなら月の廃墟～ (Wii)」の感想を。実は、仕事が忙しいながらもこのゲームだけはさくっとプレイしおわっていたのですが、感想が絶対に長くなってしまふことは明白の事態でしたので、トロステとともに週末まで我慢していたのですwそのため、最初から前後編構成で書きます。長いです。あとかなりネタバレありますので、未プレイの方は見ない方がよろしいかと。

いつものように前情報として。カズイさんはこのゲームの第1報を目にしたときからずっと興味を持って追いかけてきましたし、当然公募企画にも参加し幸運にも選んでいただきました。そのためこのゲームの出来にはとても期待していましたし、ネタバレ過ぎるPVはどうかと思いつつも、その出来がよかったので期待値はどんどんとあがっていました（が、最後に出た長いPVだけは、あまりにもネタバレしすぎでは？という声を目にしたので見ませんでした）。

このような前提があっても、とてもフォローしきれないような完成度で、やり終わったあとにはどうにもやりきれない想いだけが残りました(笑)。こんなにも素晴らしい素材を使っていて、どうしてここまでゲームとしてアレな作品ができあがるのだろうか、本当に不思議でしょうがないのです。商業的に発売するゲームを自己満足の道具に使うのはやめていただきたいですし、[読んだ人ががっかりするようなインタビュー](#)を発売直後にUPするのもどうかと思いました。このインタビューを見て、なぜこういう出来になったのかわかった気がしたのですよね。その辺も交えながら語っていきたいと思います。

以下、カズイさんの気になったことリスト。

1. これは鉄塔（東京タワー）を目指すゲームではなかったのか？

実際にプレイするまでは、おじいさんの手紙どおりに鉄塔を目指していく過程で、さまざまな存在と知り合い孤独を克服していく話なのだと思っておりました。カズイさんはプレイ前からキャラの背景や冒頭のストーリーなどを過剰に知るの好きでないため、そういう記事は結構読み飛ばしていたのですが、や

はり冒頭にあるあの手紙の場面の印象が大きく、そう勘違いをしてしまったのですよね。最初は陽炎に映る姿のようにぼんやりとしか見えなかった鉄塔の姿が、徐々にはっきりと、徐々に大きくなっていき、そこにいた頃にはレンとも仲良く打ち解けていて、一部の人を置いてとっくに月に避難してしまっている人と鉄塔を通じて「僕たちは元気だよ」と通信でもするのだろうかとか、もう、勝手に色々と想像しましたよ！（笑）

しかし、実際にゲームをやってみると、おじいさんが死んだところから始まり、おじいさんの手紙を見つけ、「じゃあ人を探しにいこう」と言った数秒後にレンを発見。その場面の背景として、もう鉄塔が見えていたのですが、セトはその鉄塔をガン無視して、そこからレンストーキングが始まります。

そもそも、鉄塔に行けといったのは他の人を探すためなのだから、ひとり見つけたらもうそれでいいのかもしれないけれど、その後一度も鉄塔のことを思い出すことなく、しかしそれなのにラスボス戦は何故か意味もなく鉄塔上という、本当にわけのわからない事態になっておりました。最後何故シンが鉄塔に行ったのか、よくわかりません。レンが「シンの居場所ならわかるよ」的なことを言っていたので何か理由はあったのですが、どうもこじつけにしか見えないのですよね。

たとえば、そこに至る前にさまざまな場面で少しずつ近くなっていく鉄塔が見えるとか（ジェットコースターやホテルの屋上など）、たとえ見える方向が本当は違っても、セトの回想だから曖昧で何でもありと言い切るくらいならやればよかったのですよ。なのに最後だけ鉄塔のそばにきて「実は近くにいました」と驚いてほしかったのか？狙いが全然わかりませんでした。ブログを見ていても、東京タワーに足を運び丁寧に取材していたのが伝わってきていたので、きっと素晴らしいイベントの舞台になるのだろうと期待していただけに残念です……。

2. セトは本当に孤独だったのか？

プレイヤーとして実際にセトを操作する場面で、セトがひとりで行動するのは、冒頭と、レンに会ってからPFに会うまで、PFと別れてからクロウに遊ばれるまで（クロウイベント中もひとり行動ですが、あれを孤独というのはどうかと思うので除外w）、クロウと別れてからサイに会うまで、くらいですよ。サイに至ってはその後最後までついてきます。

ここで疑問に感じるのは、これだけ意思の疎通ができる存在に囲まれているのに孤独なのか？ということ。

最初に違和感を覚えたのは、冒頭でレンと出会うシーンでした。おじいさんが亡くなって、ひとりで生きている人を探して旅を始めたはずのセトでしたが、レンに出会うまでの部分はばっさりカットされて、いきなり出会ってしまうわけですよ。セトのセリフから、回想だからこういう構成になったのだろうなということはわかるのですが、あまりにも情緒がなさすぎるのではないのでしょうか。そりゃあ画像はとてもきれいでいいのですが、見た目だけじゃプレイヤーの心を動かすことはできないと思うのですよね。

レンを一目見て、必要以上に熱心にレンを追いかけるセトの姿に、ついていけず戸惑ったプレイヤーは実際に結構いるようですし、カズイさんも上で書いたように「え？鉄塔は？」と思いました(笑)。セト的には、長い間旅をしてきて、やっと触れることのできた存在だったからこそそばにいたいと思ったのでしょうけれど、それを理解するためのものは「これまで出会った人はみんなすり抜けていった」みたいなセトのセリフだけだったのです。それでそのセトの感情を正確に理解しろという方が酷でしょう。

これがセトの回想の物語であるというならば、何故レンと出会う前の、本当にひとりきりで旅をしていた場面(章)を作らなかったのか疑問です。インタビューでの回答で、その役目をPFとの交流に入れたふうなことをおっしゃっていたのですが、あのエピソードを見て伝わってくるセトの姿って、「とても寂しい子」というよりも「とても純粋な子」という感じで、孤独を浮き彫りにするようには決してできていないのですよね。

もしひとりでいる場面なんてプレイヤーがつまらないだろうから入れないという感じで削ったのなら、大間違いだったと思います。プレイヤーが何故廃墟に、このゲームに興味を持っていたのかが本当にわかっていたら、そんな答えは出てこないでしょうし。また、もしひとりの場面を入れられなかったとしても、たとえば道の真ん中に堂々と落ちているアイテムを、「誰かが落としたのかな」とか「落とし主が近くにいたら盗んだと思われるかも」とか、そういうことを一切考えなくてすむほどあっさりと手に取れるようになってしまった自分を虚しく思うとか、そういうリアリティを入れてほしかったと思うわけです。

今の状態だと、セトは大抵の場面で他のキャラと一緒にいて、セト自身は「触れない相手なら一緒にいても孤独だ」と感じていたとしても、プレイヤーにはそんなこと関係なく意思の疎通ができていればみんな同じ愛すべきキャラクターなのだから、まったく孤独だとは感じられないのですよね。だからサイになんでレンを追いかけるのか訊いたときだって、セトは色々と言っていました、プレイヤーの心は少しも動かないし理解できないわけです。

インタビューで川島さんが、「泣かす時に泣かすとか、笑わす時に笑わすとか、ストレートにやってもあまり感情が入ってこないと思うんですよ。」こう答えているのですが、実際FRAGILEのイベントはほとんどこんな感じですよ？(笑)セトとプレイヤーは少しも感情を共有できていないです。それなのにセトは勝手に泣くので、こちらは画面の前で戸惑うばかり。サイはともかく、クロウとチヨは何のために存在したのか全然わかりませんからねえ。クロウの嫉妬は遠まわしでわかりにくいし、チヨの不信もむしろチヨが不審ですしwもうちょっと本筋に絡んでいてもよかったと思うのですが。現状おつかいのためのキャラにしか見えません。変にキャラとの交流を描くくらいなら、遊園地の場面はトレジャーゲームのようにして、いろんなところに隠された誰かの手紙(遊び心)を探していく、みたいな感じにしてもよかったかも。ひとりの場面がちゃんとないと、メリハリもないですしね。

個人的には、たとえ触れることができなくても会話の成立する相手に対して、まるで生きていないようなことを言うセトに不快感を覚えました。触れられる相手じゃなければ孤独を埋められないのは、セトのわがままのような気がしてならないのですよねえ。

3. 廃墟である必要があったのか？

廃墟探索を期待して FRAGILE をプレイした人たちが最も腹を立てているのは、この部分だと思うわけです (笑)。何故ならこのゲームは廃墟を舞台にしているだけであって、厳密にはまったく探索できないですから。普通の R P G のダンジョンが廃墟になっただけ、と考えればいいのかもしれませんが、むしろ普通の R P G の方がまだ廃墟っぽい仕掛けがあると思います w

個人的に最も不満だったのは、取れるアイテムと取れないアイテムがあまりにもはっきりとわかれていたこと。取れるアイテムはすべて同じ箱のような見た目になっていて、周りに蛍が飛んでいます。しかしそれ以外にマップに置かれている小物は、背景の一部としてあるだけで、コメントでも一切出ないし何もできないのですよ。

またインタビューの話になりますが、こういうやりとりがありました。

原田：基本は、何かアイテムが置いてあったら、誰かが触ったという予感がするような物や、置き方をするようにしました。

——実際、小物を見かけると気になりますよね。主観で見えてしまいます。

原田：よかった。プレイヤーの皆さんにもそう感じてほしいですね。

何というか、壮大につっこみたいですね。我々は主観で見るだけでは物足りなくて、それを触ったり動かしたりコメント言ったりできることを望んでいたのだと！

おそらく、制作者側からすると「探索＝隅々まで見て歩く」みたいな解釈だと思うのですが、プレイヤー側からすると「探索＝A ボタンを押したときにアクションがあるものを探す」みたいな捉え方だと思うのですよ。D Q やったら誰だって人ちのタンスあさるでしょ？ (笑) 他のゲームでそれをやって何の反応もなかったら、「あ、そういうゲームなんだな」と納得するでしょう。でもその時点で、他人の家に入る目的が「人に話す」か「宝箱を探す」かに限定されてしまうので、入った時点で人も宝箱も視界に入らなければ即引き返すみたいな、何の楽しみもない作業になってしまうわけです。小物の置かれ方は非常によかっただけに、それを主観で見ることができただけで何のリアクションも起こせないのがすごく不満でした。

もしかしたら、制作者側は壁のラクガキにそういう意味を持たせたかったのかもしれないですが (タダの背景にしないためにラクガキを入れたと言いきっていましたがね w)、ラクガキこそただ見ることしかできない要素で、ラクガキを見たからといってセトの感想が流れるわけでもない。セトはレンのラクガキにしか反応しませんからね！そう考えるとやはり少しキモいですよね・・・セトの執念が・・・。

うーん。スタッフの人たちは、子どもの頃に、誰も住んでいない建物に忍びこんで遊んだりとかしなかったのでしょうか。カズイさんは床に落ちていたよくわからない石灰みたいな白い粉を投げ合ったり、剥がれかけの壁紙をもっと剥がしたり (笑)、やっぱり見るだけでなく行動して楽しんでいましたよ (もちろんあとで怒られました w)。廃墟に行くという行為はやはり、行って見て楽しむだけでなく、リアクションをしてこそだと思うのです。たとえば道の真ん中に落ちている空き缶を意味もなく最後まで蹴りつづけるとか、そういう小さな要素でも遊べる部分があればよかったのですが、小物は本当に完璧に背景でしたからねえ。かろうじて読めるのは、一部の新聞と部屋のプレートくらいで、あとは紙が置いてあってもそ

れだけですし、小さい箱があっても動かせないし、トイレも見にいくだけで個室の戸すら動かせないし、なんともイライラする仕様でした。遊んでいるというよりもただ見にいった感じ。だからこそよけいに思うわけです。廃墟らしいギミックを何一つ使わず、廃墟にする意味があったのかどうかと。これじゃあ廃墟好きをつるための詐欺だと言われても仕方がない・・・雰囲気は確かにすごくいいのに、それだけになってしまっていて、本当にもったないと思います。

とりあえず、前編はこの3つで。後編も3つくらい書くかな？

2日目

2009.01.31 Sat

1日目に引き続き、「**FRAGILE** ～さよなら月の廃墟～」の感想です。だいぶ辛口、だいぶ長いです。ネタバレ要注意！

カズイさんの気になったことリストの続きからー。

4. 戦闘は本当に必要だったのか？

実は発売前には最も心配されていた部分でした（発売後はシナリオの駄目さ加減の方が問題になっているのでこういう書き方をしておきますw）。何故このゲームに戦闘を入れるのか？廃墟を探索するだけのゲームで充分だろうと。ストーリーを知ってしまえば、ああいう酷いストーリーだからこそ戦闘が必要だったのだろうとわかりますが、個人的にはやはり戦闘はいらなかったなあと思います。

しかしまあ、ここで戦闘を全否定して終わるのもなんなので、考察を。

このゲーム、カテゴリ的にはアクションRPGだと思うのですが、実は戦闘以外にアクションする場面はほぼなく、崩れる床があるのでゆっくり移動するとか、ジェットコースターのレールから落ちないように移動するとか、その程度です。それなのに、肝心の戦闘周りがストレスの塊という驚異の出来なのですよね（笑）。

最も最悪なのが、武器の壊れやすさ。説明では「当たり所が悪いと壊れるかも」みたいな文をよく目にしたのですが、実際は完全にランダムだそう。インタビューで安井さんが「ランダムですね（笑）」と答えているのですが、全然笑いどころじゃないし逆に腹が立ちましたよwしかも何故ランダムにしたのかは何も答えていないのですよね。

いえね、別にランダムでもいいのですよ、道具をいくらでも持ち歩ける仕様なら。しかしFRAGILEにはかなり厳しい道具所持制限があり、予備の武器を持ってはドロップアイテムがほとんど拾えないような状態になるわけです。懐中電灯と武器で最低3マスは埋まっているというのにあの容量の小ささは異常だと思いました。せめてあの容量が最初からもう少し大きいとか、懐中電灯や武器など実際に手に持っているアイテムはあそこに表示されない、謎のアイテムは直接鞆に移動などの親切心があれば違ったのですがね。

あと、武器が壊れるのをどうしてもランダムにしたいなら、拾った武器と買った武器とで壊れやすさを変えてほしかった。拾った武器は完全にランダムでいいけれど、買った武器はある程度の強度を保証した上でランダムにすればこれほど苦情も出なかったでしょうに。プレイヤーの戦闘の仕方とまったく関係なしに壊れるのは、プレイヤーにはどうしようもないことなのでやるせなさばかりが募るのですよ。

特にフラッシュライトは酷いです。壊れるタイミングが凶悪すぎて、制作者の悪意しか感じられないアイテムでしたw壊れるのはしょうがないとしても、手に持った時点でわかるようにしてほしい。パワーを貯めて、いざ打とうとした瞬間に壊れるのは、そもそもフラッシュライトを使おうと思う状況を考えてもかなり酷いものでしょう。一度に倒せるという期待が一瞬で失われ、1匹ずつ地味に倒さねばならないはめになるのですからwこれだってフラッシュライトがいくらでもあつたりすれば別ですが、フラッシュライトは売っていないので数が限られているのですよね。持てる数も上記のとおりですし、このゲームを作った人は何故そんなにプレイヤーを苛立たせたいのか、心から謎に思います……。

武器がランダムに壊れることに関して、もしかしたら制作者側は、焚き火をたくさん用意したからこれくらいいいだろうみたいに考えていたのかもしれませんが。そりゃあ、焚き火のメニューがもっとシンプルで使いやすかったら、そうだったでしょうね。でも実際は、焚き火に入るたびに飛ばせないセットの座るモーションが入り、鞆やゴミ箱にもものを移すたびにそれらが揺れまくり（これも飛ばせない）、鞆と手持ちのアイテムのやりとりもどうしたらこんなに面倒な手順を考えられるのかというほど面倒だし（同じアイテムでも複数一度に移せないとか、鞆内では形がわからないとか）、全体的に動作がもっさりなのも気になる。

そりゃあ鞆が揺れる演出は、最初見たときは「おっ、いいな」と思いましたよ。でも何度も何度もそれがやむまで見せられたら、誰だって時間のロスを感じるようになるでしょう。揺れるのはいいからボタンを受けつけてほしいです、本当に。焚き火に入るときも、アイテム屋が出てくるときもそう、1回2回ならいいけど、10回20回見せられるのはうざいというのは確実にあるので、そこをプレイヤーの判断でどうにかできるようにしておいてほしいです。

あと戦闘に関しては、敵との距離感を掴みにくいのもどうかと思いましたよ。特に透明なくらげは、慣れるまでかなりスカってました。透明な上ふわふわ浮いていてサイズもわかりにくいので、本当によくわからないのですよ。ロックオンがあるわけではないし、近くに敵がいれば変な方向向いていても当たるみたいですが、その辺かなり大味な感じ。敵に影でもあればもっと距離感掴みやすかったんでしょうけどね。あと、飛行系の敵に関して、凶悪すぎてびっくりしましたw近くにすぎると主観で見えないとか、武器の切り替えが一瞬で出来るような仕様じゃないのだから、敵の行動パターンをちゃんと整理してほしいです。あとダムの鴉は本当に酷かった。背景が黒すぎて全然見えないとか(笑)。見えるところに誘導したくてもついてこないし、崩れる足場を渡っていると襲ってくるし、あの場面は本当に苦労しました……攻略法が、自分の腕以外にちゃんとあるようなバランスだといいいのですけどね。狭い足場の鳥系の出現は本当に恐怖ですよw

さらには、無敵時間がやたらと長い敵も気になりました。具体的には針の刺さった女と人形、あとシンですね。針の刺さった女は、相手が背中を向けてくるまでひたすら待っていないといけなくて、人形も帯電するまで待っていないといけない。アクションゲームなのに、戦闘中に頻繁にある待ち時間ってなんですか(笑)。明確な弱点があるのはいいことだけど、せめてそれ以外の時間でも多少なりとも攻撃を受けつけるようにして、アクションが上手い人は反撃をよけつつ素早く倒せる、みたいな遊べる要素を作ればよかったのに、安直に無敵にしてしまったことによって全員がまったく同じ方法でしか倒せない面白みのない戦闘になってしまっているんですよね。シン戦も同じで、相手が頭を抱える攻撃をするまで永遠と敵を観察するだけ(笑)。正直時間ももったいないです。戦闘を入れるなら入れるで、ちゃんと面白さを考慮してほしいです。

しかしこうしてみると、やはり戦闘はいらなかったのではと思うわけですよ。戦闘がなければ武器がすぐ壊れることにイライラする必要もないし、手持ちの容量もまああのままで許せる範囲でしょう。焚き火の回数も当然減るだろうから長すぎる演出に対するストレスも多少は減るでしょうし、何より戦闘に使っていた容量を他のことに回せるわけですよ！(笑) 考えてみれば、戦闘経験だけがキャラの能力を引き出すと言うのもおかしな話ですし、たとえば上田ゲーや絶絶のようにレベルの概念がなくともうまく処理しているのはいくらでもあるわけで。何故安直な答えに走ってしまったのか、そこが本当に残念です。ずっと情報を追っていた人たちは、廃墟に行きたかっただけで廃墟で戦いたかったわけではないと思うのですよ。廃墟で戦うゲームならもっといいのがありますしね。結局は制作者側の自己満足だったのかなぁと感じてしまいます。

5. 何故おまけ要素が一つもないのか？

最後までやって、一番驚いたのがここでした。今時のゲームで、たったこれだけの短さで、2周目すらなく、ギャラリーやイベントが見られるといったたいして手間のかからない要素もなく、あったのはweb上での壁紙配布とおふぎのすぎる裏PVだけという、何とも哀しい事態ですw買ってさえもらえればあとはどうでもいいみたいな、ファンをないがしろにする行為じゃないかなぁと思いました。まあ、作品の完成度が高かったら、それで満足かもしれないですし、裏PVにも素直に笑えたのかもしれないですが。これくらいのボリュームしかないのなら、2周目、基本的にはまったく同じ内容でいいので、拾う思い出アイテムの内容だけ差し替えるとか、2周するとキャラたちのもっと深い部分がわかるようになるとか、そういう救済措置をつけてほしかったです。

ゲームをやり始める前は、一度目は何も見ないでやって、二度目はアイテムを全回収することを目指してやろうと、ものぐさなカズイさんでも思っていたのですよ。しかしあまりの完成度に、とてもじゃないけど二周目をやる気になれなくて今に至っておりますwそれくらい、がっかりしたのですよ。酷くがっかりしたのですよ。はぁ。。。

だからせめておまけ要素くらいはあってほしかったと(笑)。そういうオチです。

6. 何故こういうシナリオになったのか？

ここまで散々書いてきましたが、総合的に見ると、このゲームはそれほど悪い出来ではないのですよ(笑)。グラフィックと音楽は美しく融合しておりますし、OPもEDもかなりいい出来でありました。多分、失敗しているのは根本のゲームデザインやシナリオの部分だと思うのですよね。

誰かが、「世界が滅んだ理由が知りたかったわけじゃなくて、ただ廃墟を探索したかったんだ」と書いていたのを目にしたのですが、カズイさんはそれにすごく納得しました。これまでの情報から見ても、この

ゲームは地球から誰もいなくなってしまった原因を探る内容だとは触れられていないわけで。もしゲーム内でそこに触れられなかったとしたら、それについての疑問は残るでしょうけれど、あまりにもバカバカしい理由にがっかりしなくてもすんだのではないかと思うのです（まあ結果論ですけどね）。

このシナリオで、一体シンをどうしたかったのか。あれだけたくさんの人を死なせておいて、最後に告白されて、幸せそうに天に昇っていくとか、どんだけプレイヤー置いてけぼりなんですか（笑）。言動も幼稚すぎて吐き気がしますし、なのにそれまで一緒にいたサイが告白してそのまま成仏ですからねえ。本当に、もっとマシな理由は考えられなかったのでしょうか。商店街のあたりで何度かあった地震はただの自然現象？そのせいで世界が一度死んでしまったとかの方が、まだ夢やロマンがあった気がします……。いっそ、ストーリーもない方がよかったのではないですかね？そうしたら、登場に意味がないように思えるクローヤチヨにも意味が出来ますよ。意味がないのが普通になるのですからね。

またインタビューからですが。

――ではシーンの中でも、別れのシーンで特に気を遣ったところはどこですか？

原田：テンションをお客さんにゆだねる、それをまず崩さないことです。作り手が、「ここって悲しいシーンでしょ」と提示をしないような雰囲気を作り出すよう努力をしました。あまり雰囲気を盛り上げすぎない曲をあてたり、演出も過剰に悲しい感じの作り方をしない。少し引いて、すごい悲しいのか、すごい別れたくないのか、お客さんにゆだねられるよう、少し余剰を作りました。

――ではゲーム中ですべてを描いていないのも、プレイヤーにゆだねるといいますか？

川島：ゲームって最後の方で全部説明するんですけど、それがあまりにも嘘くさい。もちろん、ちゃんと説明はするんですけど、プレイヤーが見た物が事実なんで、それ以上のことをべらべらと説明するのはよくない。説明不足かもしれないですけど、それはそういうつもりでやっています。

――セリフ量も少なめでインパクトがありますよね。

川島：描くテーマを考えると、言葉に力があるんだということを行動で示さないといけないんです。その時に全部言葉で説明されるより、1つ何かを言われた方が残ると思いました。ただ、あまりセリフが少ないと状況が説明できないので、シナリオを考える時は全部書いて大量に削るという行為を繰り返しましたね。そうしたら最終的に少なくなって困ったなと（笑）。

制作者側が考えたようには、全然なっていないと思うのですよねー。ここで泣いて！みたいな感動の押しつけは思い切りありましたし、最後にべらべら喋ってたじゃないですか（笑）。セリフも、個人的には結構薄っぺらいなあと思っていたのですが、これほど受け取り方に違いが出るとは思いませんでした。

実は他にもたくさんあるのですが、細かく言い出すときりがないので、気になった部分はここまで。某レビューで言われていた操作性はそんなに悪くなかったですが、インターフェイスそのものが手間の塊だったり、シナリオがどうしようもなかったり、廃墟がただのダンジョンだったりした以外は、それなり

にいい出来だと思います。多分、全然期待せずなんとなくプレイした人にとってはいいゲームでしょうね。素晴らしいPVにつられて期待しすぎた方が負けということでひとつ(笑)。

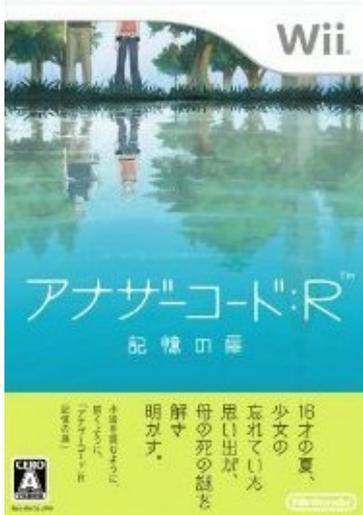
あ、ダムの変な位置に「きなこ食べたい」って書いてあったのはすげえ笑いました。何故こんな所で!?(笑)。せめてそういう面白さが他にもいっぱいあればよかったのに。最高の食材で平凡な料理作っちゃったなあ、という印象が最後まで拭いきれませんでした・・・。

※書き忘れていたので、追記。

画面の左下に出ていたマップは、正直あまりにも使い勝手が悪く、方向確認にしかありませんでした。なので結構頻繁にセトが描いたマップの方を見ていたのですが、そっちはそっちで、まだ行っていない部屋の広さなどが何故かわかってしまう仕組みで、嬉しいような哀しいような(笑)。左下のマップが拡大だけでなく縮小もできればよかったのですが。今いる場所だけ拡大されても正直意味がないですよ。インタビューでは、左下のマップがあるからセトのはまあいいかみたいに書かれてあったのですが、とんでもないですwやはり作っている側は気づかないものなんだなと、改めて感じました。

感想まとめ

2009.02.09 Mon



先日発売されました「アナザーコード：R 記憶の扉（Wii）」をプレイしてみました。クリア済みなのでネタバレあります。

プレイして最初に思ったのが、「ああ、こういうのを **FRAGILE** に期待していたんだな」ということでした(笑)。ポインターで選択して調べていくというスタイルのAVGの中では、かなり完成された出来でシステムまわりは非常によかったです。

具体的に言うと、クリックブルマップの境目がきちんとわかるようになっているところが最も好印象でした。「今これを選択しているんだよ」という部分全体の色が変わるので、クリックした箇所の範囲が同じで何度も同じ説明を聞くはめになってしまう、ということもなくすむのですよね。これ、非常に親切な機能なのですが作る方としては非常に面倒なためか、やってくれているゲームは意外に少なかったりします。

さらによかったのは、そういうふうにして選択できる場所が結構多かったということ。いくつかのアイテムをまとめて範囲にしているところもありましたが、ものによっては個別に指定できるようになっているところも多く、調べる楽しみがあってよかったです。1つ1つにもう少しつつこんだコメントがあったらもっとよかったです（大抵は「〇〇だ。ほこりがつもっている」くらいだったので）。

某レビューで「調べられるものが多すぎて面倒だ」という意見があって笑ってしまったのですが、このゲームは別に総あたり式ではないし、必要な部分だけ調べればよいようになっているので、そこに苦情をいうのはなんだか違うような気がしました。面倒だったら調べなければいいんですからねえ。クリアな画面で、調べなくてもそれがなんであるのかはちゃんとわかるようになっているので、引き出しや戸棚に入っている物、イベントで使いそうな物以外は別にスルーしても問題ないと思います。

操作感も、慣れると悪くないのですが、カズイさんは移動時のポイントが面倒でほとんど十字キーを使って移動していました。ヌンチャク移動ができればなあとすごく思ったのですが、ヌンチャクは別のシーンで登場したので仕方がないのかな、と(笑)。あと移動時、基本的にはずっとキャラクターの横を見るはめになるのですが、やっぱりできれば後ろにまわりこみたかったと思いました。先の景色が見えないのって少し寂しい感じです。

謎解きに関しては、大きく2種類に分けられますね。実際に自分の手を動かして、どうやってリモコンを使えばうまくできるのかを考えるシーンと、リモコンでコマンドを入力するシーン。リモコンを使う方はやはり感度にイラっとはしましたが、これまでのゲームに多かった、「こうやってやれ！」と指示があってから動かすものとはまったく異なった面白さは演出できていると思いました。まあわかりにくいのは確かですが。あとコマンド入力の方は、旧作のDS版と同じく、なるほどなあと思わせる場面もありました。よほど頭が柔らかい人が作っているんだな、と(笑)。まあ全体的には難易度低めだと思います。写真を使ってヒントを探すところで戸惑う人はいるかもしれませんが、それ以外の場面ではみんなさくさく行くのではないのでしょうか。

あとはシナリオ。ストーリーが盛りあがってくるまでが異様に長いのが気になりましたが、話そのものはよくまとまってよかったです。泣きどころもちゃんとありましたし。マシューの父親のことがかなり投げっぱなしなのは気になるのですが、続編のフラグなのですかねえ。あとまあ、真犯人は実験の先に何を求めていたのかよくわからなかったな。それでも手がかりを小出しにするやり方はさすがでした。

ただひとつ気になったのがですね、真犯人は初登場時からあからさまにあやしすぎだと思うんですよ(笑)。美形はもっとオブラートに包むべき。序盤で出てきたトミーと彼はものすごく怪しかった。結果トミーはただアンニュイ系なだけでしたがwしかし最初に盗み聞きしている時点で服装でバレバレなのですよ。制作者側の意図としては、最初から犯人がわかっている状態でいつ襲われるのかをドキドキしてほしいということだったのでしょうか？その辺がちょっと腑に落ちない感じ。カズイさんの的にはアシュレイが彼とふたりきりになるたびに襲われるのではないかと心から不安になりましたw誰がどう見ても怪しいのに「あの人は信用できる」とか絶対ないですよ！(笑) 意外な犯人に驚いてほしいならば、もっと爽やかに登場させないと・・・！

あと気になった点といえば、キャラクターの動きが非常にリアルで細かいのはいいのですが、それゆえに全体的に動作がもっさりしていたことですかね。キャラの一挙一動がやけにゆっくりで、セリフは終わっているのにボタンを受けつけない時間が結構あるのですよ。そこが気になりました。ボイスがないのは、カズイさんの場合どうせセリフ全部終わらないうちにページ送りするので全然OKなのですが、その動作に引っかかって意外とさくさくいかないのですよね。

そうそう、途中でいくつかある選択肢も気になりました。アシュレイの動きの違いがわかりにくいのもそうですし、どういう意味で答えているのか、ニュアンスの違い？がいまいち取りにくくて。選んだあとに、自分が思っていたニュアンスと違うことを言い出したこともありました。あの選択肢は何の意味があるのですかね？別に好感度などなさそうですし、選択肢によってクリアできないなどもないような気がするのですが。

テキストに関しては、いちいちオウム返しにしたり、何度も同じことを言うのも気になったのですが、内容を印象づけるためにわざとやっているんだろうなと言うことはわかったので、あまりつまらないことにします(笑)。ひとつしか選択肢がない場合でも選ばせるのもどうかと思うのですが、あれもセーブしたい人のためなのですよ。どうせなら会話途中でもセーブできる仕様にすればよかったのに、とは思いました。ロード後は会話の最初から始まって苦にはならないでしょうし。もしくは、ポインターが画面

から外れているときは、十字キーを押さなくても最初から選択状態で、あとはAボタンを押すだけでいい、といった仕様なら便利だったかも？

こんな感じです。カズイさんはDS版もプレイしたのですが内容ほとんど覚えていなくて、前作に絡んでいる話の部分はいまいちピンと来なかったのですが(笑)、それでもそれなりに楽しめる出来だったのはよかったと思います。細かい点でニンテンドーらしさが見えましたしね。あと、一部プレイヤーによってランダム要素があるのも面白いと思います(攻略サイトどおりには進めないことも!?)。

あ、ただやはりテキスト量がかなりあるので、文章を読むのが面倒な人には向かないですね。「小説を読むように、解くように。」というキャッチコピーはほんとそのとおりでした。

感想まとめ

2009.02.15 Sun



いろんな人に「今さら？」と思われそうですが、そう、今さら「シルバー事件（P S）」の感想です。逃げも隠れもしませんよ！

もともと「パレード」までは動画の方で見ていたのですが、いつの間にか消えていたため、せっかくだから自分でやってみようと思い、アーカイブスで購入してみました。

なんというかも、センスの塊ですよ、このゲームは。すべての面で他のAVGとまったく違うので。よく、好き嫌いがはっきり分かれるゲームと言われていますが、本当にそうだと思います（むしろ須田ゲーは全部そうなんですけどね！）。

発売からもう何年も経っているのに、いつ見ても新しいフィルムウィンドウ。これほどオリジナリティのあるスタイリッシュなインターフェイスを、未だに見たことがありません。

場面場面によって、一枚絵の表示される場所やサイズが変わったり、テキストの量によってテキストウィンドウの場所や場所が変わったり、今のゲームならばそんな面倒なことは絶対にしないだろうということを、本当に丁寧にやってくれているんですよ。それがまた効果的でたまりません。

確かに、操作性はそんなによくないです。でもそれは須田ゲーにおいて必要なことなので（笑）、須田ゲーをこよなく愛する人は特にそこをつっこまないんですよ。そもそも何故操作性が悪いのかということ、操作にすら独創性を求めているからで、他のゲームとはまったく違う操作を求められるため、やりづらいついてしまう人が多いのでしょうか。

それはある意味、ニンテンドーがWi i リモコンを出してきたときに、それ自体は革新的だけど扱いにくいとか、操作しづらいついとか、やれるゲームが限られているとか、そういった批判が出ることと同じようなものだと思います。なんというか、新しいものを生み出そうという姿勢を評価するなら、そこは別に批判しなくてもいいんじゃないかな？的な感じですかね。

あと避けて通れないのは、作業。ゲーム内で移動するということにおいて、須田さんはおそらく他の誰よりも実はよく考えているのではないかと、カズイさんは思っています。「花と太陽と雨と」はもちろんながら、「ノーモア★ヒーローズ」でも広い街を走りまわりました。さかのぼって見ると「トワイライト・シンドローム」や「ムーンライト・シンドローム」でも結構な距離を歩かせていますよね（特に学校内の探索

時など)。この「シルバー事件」でも、わざと隅々まで歩かせるということを2回しているのですが（タイフーンと三角塔）、正直面倒だとは思いつつも（笑）、さすがだなあと思ってしまいました。

無駄に長いのは駄目ですが、無駄じゃないことがちゃんとわかるので、苦痛ではないのですよね。このへんのバランスが須田さんは抜群にうまい。とにかく移動がかつたるいのは駄目という人は全然受けつけないでしょうが、その行為にこめられた意味を考えようとする結構奥が深いのではないかと思います。

説明書のヒントも、相変わらず。全体的にもものすごく須田ゲーっぽい須田ゲーで、大満足でした。どうしたらこんなにかっこいいセリフがぽんぽん出てくるのか・・・テツさんとスミオの掛け合いが好きでたまりません。たまに本心と言う（しかも敬語を使わない）スミオがかわいかったですね。

シナリオも、難解複雑ではあるけれど本当によく考えられていて素晴らしいです。最近のゲームでもここまで練り込んであるものはなかなかないと思います。このレベルのゲームが600円でできるのは、本当に幸運なことですね。基本カズイさんは須田さん信者なので褒めまくりますが（笑）、「シルバー事件」は普通の人でも取っつきやすく、かつ、面白いゲームだと思うので、ぜひぜひやってみてください。他のゲームはこれよりもさらに人を選ぶのでおすすめしません（笑）。

感想まとめ

2009.03.13 Fri



発売日からちくちく遊んでいた「ゲームセンターCX 有野の挑戦状2 (DS)」の感想をまとめて。いつもどおり前情報として。カズイさんはGCCXは全部見ている、[ゲームの前作](#)も遊んでおります。その前提でお読みください。当然ながら一部ネタバレを含みますのでお気をつけて。

それと、個々のゲームの感想は、得意不得意ありますし、また好みもありますので、あまりつまらないことにします(笑)。あくまでも全体の感想を。

まず驚いたのは、前作の不満点をほぼ解消していたこと。インディーズゼロという会社はここまでユーザーのことを考えてくれるのかと、本当にびっくりしました(笑)。それくらい、ここまでちゃんとした修正をしてくれるところは意外に少ないので……。

目立つ部分では、有野課長のボイスをOFFにできること。有野課長のボイスがある意味このゲームの売りでもあったのですが、中には「うるさい」という某お子さんみたいな人も当然いるので(笑)、ここをちゃんと切れるようにしたのは英断だったと思います。

あとは挑戦内容ですね。前作では、次のソフトに進むために今遊んでいるゲームのクリアが必須だったので、次のゲームをやりたいのにできなかつたり、次のゲームに進むまでに時間がかかたりと、裏技があっても安易に使いたくない人がいて、そういう人たちにとっては不満が募る内容だったのですが、今作では挑戦内容がかなり緩和され、ゲームの前半だけで次に進めるようになったので、お目当てのゲームだけやりこむことが可能になりました。

これはかなり大きいと思います。カメラの阿部さんみたいに、ラリーキングができずに次のソフトに進めない(裏技の存在を知っているのかは謎ですがw)などの事態がほとんどなくなりますし、今回は挑戦をギブアップもできるので、好きなソフトだけ遊びたいという要望にも見事に答えているのですよね。挑戦内容を考えるのは大変だったと思いますが、とてもうまいところに落ちついたと思います。

それと、前作は↑のとおり、ゲーム中にそれぞれのソフトをクリアすることが前提になっているためか、ストーリーモードとやりこみモードでセーブデータが分かれていて、ユーザーの間では「やりこみの意味をはき違えてないか?」という声もちらほらあったのですが、今回はちゃんと実際のゲームデータをやりこめるように修正されていました。アクションゲームはともかく、RPGをイチからやり直すのはやはり

抵抗があったので（時間がかかりますからねえ）、この修正もかなりGJですよ。

雑誌の銀はがしも、裏技は知りたくないけど雑誌は読みたいという一部の繊細なプレイヤー心理をきちんと考えてくれていて好印象でした（笑）。

収録ゲームそのものも、かなり遊びやすくなっていた印象です。カズイさんのお気に入りAVGの「課長は名探偵」。「さんまの名探偵」が大好きだったもので、かなり楽しみにしていたのですが、見た目だけを拝借したのではなく、中身も意外にしっかりと作ってあってよかったです。

ただひとつ不満点を挙げるとするならば、焼き鳥（塩）が自分で注文できなかったこと！（笑）密かに期待していたのですよ。以下ネタバレですが、チケットを貰うためには焼き鳥を出さない焼き鳥屋で焼き鳥の塩を注文すること、という情報を貰ったとき、それこそさんまの名探偵やたけしの挑戦状みたいに、焼き鳥を連続で3回頼んだら選択肢に塩が現れるなどといった仕掛けを期待したのですが、残念ながらそういう仕掛けはありませんでしたorz ラストあたりのエセ3Dダンジョン（笑）はうまく再現していたのに、それをやらないなんて何事かと思いましたよ！w

あと、ほとんど同じ追いかけるミニゲームが2回あったので、片方は横スクロールにするとか、なんらかの違いを見せてほしかったなあ。すごく期待していただけにもっと上を望んでしまいましたね。総合的には充分面白かったですけど。東島さんと有野課長の、「そこが〇〇の恐ろしいところなんです」「おまえは〇〇の何を知ってんねん！」みたいなやりとりもいっぱい聞けましたし（笑）。（むしろ東島さんの役どころが、実際の役どころと正反対すぎて出てくるたびに笑えましたw）

その他、「ガン・デュエル」なんかは、基本シューティングが苦手なカズイさんでも楽しく爽快に遊べているので、バランスがうまくできているんだなあと思います。メインとサブの武器を入れ替えて戦うところも面白いです。

そうそう、今回の新たな要素として、有野少年と2人プレイができるというものもあるのですが、それがなかなか面白いんですよ。家にいて1人で遊んでいると、なかなか他の人と遊ぶ機会って昔ほどないのですが、疑似的に2人プレイを楽しめるのがいいです。対戦もできますしね！言ってしまえばただのCPなんですけど、ちゃんとした人格を持って、お互い画面を向きあってプレイしている感覚があって、普通のCP戦とはやっぱり違う気がします。この辺の作りは本当にうまいですよ。

というわけで、ちくちくちょっとずつ、でも長く遊ぶゲームとしては最適だと思います。「本日の挑戦」という、毎日お題を出してくれるモードもありますしね！番組を知らない人でも結構楽しめるんじゃないかと思うので、興味がありましたらぜひ。久々に値段分あるソフトを買った気がしました（笑）。

1 日目

2009.03.13 Fri



さて、発売日に買ってはいたものの、まだ手をつけていなかった「セブンスドラゴン (DS)」をやってみようと思います。長時間遊べるとのことなので、このゲームに関しては最後にまとめてではなく日々記録で。そうしないとカズイさん自身が忘れてしまいそうなので (笑)。

これ、起動させて即遊べるのが本当にすごいですね。ロゴの表示もいきなり始まるデモ画面もなく、本当にすぐ！です。素晴らしい。

さて、まずはキャラの作成から。遊ぶ前に色々と考えてはいたのですが、結局は見た目重視で (笑)、眼鏡ヒーラー、巨乳メイジ、白髪ナイト、猫耳ファイターに落ちつきました。順番は単純に作った順ですw

ここまで動かした限りでは、グラフィックがとてもきれいで、その上見やすいことが印象的です。きれいでも、ワールド・デストラクションみたいに妙に見づらいこともあるのですが、こちらはそんなこともなく。ただちょっと、歩く速度が遅い感じがします。慣れるかな。

とりあえず1つ目のクエスト「ギルドはじめました！」に挑戦。回復薬を買い込んでいざー。

と意気込んでみたものの、最初の町の周辺を歩きまわるだけで死亡者が続出 (笑)。まともに歩けるようになるまで1時間かかりました。レベルは4~5ですね。これはかなり歯ごたえがある予感。余計なものを一切そぎ落として、バランス高めにしてあるんですね。やりごたえは充分ですし、時間がかかるというのも願いますw

そんなこんなでやっとクエストクリア。1時間ちょいかかりました orz

次のクエストは・・・と思ったら、「旅立つ者に祈りを」に必要なのは木の実3個！さっき売ったばかり

りですが何か!? また取り直しかー。配達行ったら貯まるかと思い、ついでに「運び屋ギルドは今日も行く」を受けました。

事前のレベル上げが功を奏してか、こちらはさくっとクリア。ミロスまでも結構楽に行けましたよ。よかったよかった。今度はいよいよミッションが受けられるようになりましたが、それはまた次回。

そうそう、無事にBダッシュも手に入れました(笑)。やっぱりあったのか。どうりで歩くの遅いと思った・・・w

戦闘の感触は、悪くないですね。コマンド選択式の中ではかなり面白くできていると思います。倍速戦闘は爽快でいいですね！ただ、普通にどれくらいのダメージを与えているのか、与えられているのか見たい時もあるって、わざとボタンを押さない時があるんですが、それでも結構早くて次々進んでしまうので、ボタンを押していない時はちゃんとページ送りでもまってくれたら完璧だったのにと思いました。もしくはそのスピードも選べるとか？メッセージ送り準拠なのなら、ノーウェイトにしているから早いのかもですが、戦闘時のメッセージと普通のメッセージはやっぱり別物でしょうと思うので。

あと、スキルツリーも面白いですね。単純に見えて選択しがいのある絶妙な形になっているかと。もうちょっともっと見やすければよかったのですが。キャラを育てていくのが楽しみになりますよ、ほんと。

とりあえず2時間ほどやってみて、レベル6～7、お金は459G。まったり記録しつつ楽しみたいと思います。

・・・しかしこれ、キャラたちに背後がないので、自分でストーリーを補完しないといけませんね(笑)。無駄に何か考えるか・・・。

2日目

2009.03.15 Sun

ぼちぼち綴る「セブンスドラゴン」プレイ日記、続き。

いよいよミッションってことで、「洞穴にひそむ影」を受けたのですが、チキンなのでミロスの周りで楽に戦えるようになるまでレベル上げを・・・(笑)。

マップを埋めつつうろろうろして、そろそろいいかなとレベル 10 で向かったら、結構あっさり倒せました。よかったー。

ところで名もなき小洞の奥にある小部屋は何ですか!?微妙に壁側に入っていける分すごく気になるのですがw結局あの中には入れないのだろうか・・・。

そして、あのうろちょろしていたのが大統領だったとはwてっきりもっと胡散臭い者だとばかり思っていましたよ(笑)。で、ドラゴン退治を頼まれたのですが、いきなり行くのもなんなので、やはりクエストをこなしてから行こうと思いますw(どこまでもチキン)

「巡り巡って庭師の鉢」「草原に咲く幻の花」「占い師に必要なもの」の3本です。

まずは「巡り巡って庭師の鉢」。これはわらしイベントですねー。これはさくっとクリアしました。

続いて「草原に咲く幻の花」。物知りおばさんより先に商人に話を訊いてしまったwしかし取ってはいけないというのが怪しいですねえ。警戒して行ってきます。

・・・一応採ってきたものの、なんですかこの罪悪感は。もしかして採ったらだめなクエストもあるんですかねえ。いろいろと気になるゲームです。

最後は「占い師に必要なもの」。あの倉庫が怪しい!と思って行ってみました(笑)。しかし反応がない!あれー?と思いつつ、道具屋なら何か知ってるかと思って話しかけたら、ここで倉庫を見てこいと言われたw見に行くのが早かったんですね。フラグかぁ。しかし渡したら微妙な反応でしたね(笑)。もしかして、これって答えがいくつかあるゲームなののでしょうか。だとしたら結構面白い試みだと思うのですが。あとになって良かったのか悪かったのかわかるのかなぁ。

いよいよドラゴンとの初戦闘です。ダンジョンがわかりやすく、かつ回復ポイントがいい位置にあるのがいいですねえ。

戦う相手は「始まりの翼竜」。ナイトの攻撃があまりにしょぼいのでどうなるかと思いましたが(笑)、メイジとファイターで結構あっさり倒せました。ちなみにレベルは 11 です。

そしてここから怒濤の展開が・・・ああ、これまだプロローグだったのですね(笑)。プロローグにもう4時間くらい費やしていますよwあと、主人公たちが3年も寝ていたのにはさすがに笑いました。あんだけ期待されといて寝過ぎだ(笑)。

今日はここまで。ストーリーが俄然面白そうになってきましたね。続きに期待します。

3日目

2009.03.15 Sun

今日も短時間で「セブンスドラゴン」を少し進めたいと思います。

まずは昨日書き忘れた、現在の状況から(笑)。全員レベル 11 で、残金 1737 G。ここからがドラゴンたちとの本当の戦いという感じですね。

さて、勝手に「カザン奪還」のミッションがスタート。ちょっとレベル上げをしておきたい気分なのですが(またか)。ついでに「あの商品を買ってきて」も受けてみたのですが、★の数がえらい多いんですね。カザン南の孤島、ゴロランの館、いつもいるわけではない、特別な交渉術が必要・・・とても面倒そうwあとまわしかなあ。

ロラッカ森林は無事に攻略したのですが、竜と連続で戦うのはさすがに結構きついですね。ただ、一度倒してしまえば復活しないのは幸いです。右下の竜の数って雑魚敵も入るんですね。エンカウント戦闘とシンボル戦闘の両方があるのは結構新しいかもしれません。しかも乱入もあるので、面白いですねえ。

ダンジョンが、各3フロアくらいで結構長いのですが、先に進むとちゃんと出口付近に出られる抜け道があるのがすごく親切！今時のゲームって無駄に長いダンジョンで妙に不親切なのが多いので、ちょっと感動しましたwセーブポイントだけは少なく、セーブデータが1つしか作れないところは、硬派にするためにわざとやっているのでしょうかね。なんて男前なソフトだw

とりあえず、カザンの2フロア目の途中で今日は終了。ほとんど1日2時間ペースですね(笑)。6時間目でレベルは全員 16、お金は 6604 G。いい装備がほしいけど売っていないので無駄にお金が貯まっている状態ですwあれだ、まだ蘇生の呪文を覚えていないので、ひとり死ぬたびに町に戻っているのが時間かかっている理由かも。できれば全員同じくらいのレベルで進みたいという野望が……！

4 日目

2009.03.16 Mon

ぼちぼち進む「セブンスドラゴン」、今日はカザンを取り戻したいー。
というわけで、進む。

残りの竜を6体くらいばっさばっさと倒し、いよいよボス戦。相手の攻撃があんまり強くなかったので安定して勝てました。意外と適正なレベルなのか？

無事にカザンは平和になったのですが、アイテム屋の人から話を聞いたら、「アイテムで代用できるなら、スキルを温存するべきだ」と言われ結構びっくりしました。いやあ、カズイさんは真逆の考えなもので(笑)。アイテムはよほどのことがないと使いません。だって消耗品だもの。スキルで代用できるならスキルを使って、MN切れたら回復しますよ。その方が絶対原価安い(笑)。

あれだ、この問題ってきつと、効率を取るか節約を取るかの問題になるのでしょうかね。あとはアイテム欄の確保の問題？HP回復薬は1回使ったら終わりだけど、MN回復薬は1回使うとそれで何回も回復できるでしょ。ま、それをやったら逆にコストかさみそうですが(笑)。現状ではマメに回復に戻る作業も楽しくできているので問題ないかなあと。

さて、次はどこに派遣されるやら。とりあえず発生したクエストをこなさそうですがwレベルは17、お金は装備そろえたのでちょっと減って3893Gになりました。

5 日目

2009.03.17 Tue

まったり進める「セブンスドラゴン」、続き。しかしクエストだけで終わりそうな予感w
やっとポータル使えるようになりました。これで行動範囲が広がるかな？

とりあえずクエストの内容を片っ端からチェックしてみて、「探せ！ 抜け道調査隊！」をクリア。

そのあと、本当はさっさとトドワ山岳行けばいいものを、マップを全部明るく埋めたくてフロワロの中をひたすらうろうろうろうろ・・・(笑)。おかげであたり一体は明るくなりました（でもほとんど意味はないw）。

アイゼンを目指すのはまた今度一。今日は全然進まなかったな(笑)。レベルは変わらず 17、お金は 4890 G になりました。

6 日目

2009.03.18 Wed

まったりしすぎて全然進まない「セブンスドラゴン」続きです。今日こそアイゼンへ！
さて、トドワ山岳行きますか。わくわく。

地図がなくて進みにくいなぁと思っていたのですが、たまたま踏み散らかしたフロワロの下から宝箱が orz 見える宝箱しかないと思っていました！wこれからはもっと気をつけないといけないのかー。やっぱりあのスキルは覚えるべきかな。

やっとトドワ山岳抜けました。全部で7回ほど往復したかも(笑)。しかし竜戦は雑魚でも歯ごたえあっていいですね。

そして今度はサイモンとゴウガ竹林を行ったり来たりwこういうのは意外と飽きずにできるんですねえ。

サイモンでは武器屋がないので、やはりミロスまで戻って装備を調えたところで、今日はおしまい。レベルは21、所持金8563G、ついでに竜の数@605匹です。

そういえば、このゲームでいちばん腹立つところって、宝箱の中身が装備品以外ひどいところだwパロの実出過ぎじゃね・・・？最小回復のものをわざわざ宝箱のなかから出されてもなぁと思ってしまう。制作側にはアイテムを先に使ってほしいという意図があったら箱の中に入れたのかな。宝箱の中身はなるべく簡単には手に入らないものにしてほしいですね。武器屋で買ったあと宝箱から同じものが手に入ると、逆に腹立つので！(笑)

7日目

2009.03.20 Frid

さて、「セブンスドラゴン」再開です。今日はちょっと長めに・・・(あくまで希望w)。

まずはゴウガ竹林攻略の続きから。やっと近道発見して楽になりましたw今回も何回も往復してやっと攻略。ダンジョンが2～3画面分あるのが、地味に辛いですね。まあその分終わったときの達成感もありますが。

アイゼンにて、とりあえずいつもどおりクエスト「その手紙の行方は」「世界三大珍味を追え1」「俺の話をきいてくれ」を受託。やれるときにやっておかないとあとが大変ですからね。で、話を聞くのは即完了(本当に聞くだけなのでw)、「スライムゼリーを集めて!」を受託していざゼンダ竹を採りに。

ちなみに手紙は、もちろんきちんと中身を見たあとで、「見ていない」と答えました(笑)。分岐あるんですかねえ。

結局今日はゼンダ竹林の途中で終了。なかなかストーリーが進みません(笑)。約12時間くらいで、レベル25のお金18045G。竜は@584匹です。こう見ると結構倒しましたね。続きはまた明日ー。

8日目

2009.03.21 Sat

今まででいちばん時間がかかりそうな気がしている「セブンスドラゴン」8回目です。もうちょっとストーリー進みたいけどな。

やっとゼンダ竹林を攻略。最後にデカイの出てきて驚きました。ボス戦があると思っていなかったのですごく状態だったのですがwなんとか撃破。マナ水持っててよかったなあ。

このあとまた名もなき小洞に行ったりして、「火球の核を集めて！」をクリア。そういえば前に来たときはまだ竜がいなかったんですっけ。一度行った場所なのに入ったらいたので一瞬驚きましたwあとこの隠し部屋への行き方もやっとわかった・・・横からかあ。

あとは「スライムゼリーを集めて!」「世界三大珍味を追い1」も終了。これでやっと先に進めるー。さっそくヒヨロン神水洞に行ってきます。また何往復もする予感がw

入ったらいきなりイベントで、ミッション「デッドブラック討伐」が始まりました。どれくらい強いんですかねえ。

ここの竜は弱くて倒しやすかったせいか、あっさりボスに到達。とりあえず買っておいたガラス玉が役に立つとはw古きよきRPGっぽい仕掛けがいいですね。でも即死攻撃はこええええ。防ぐ方法ないのに全員に来るのはどうなんだろうと思いました。運が悪かったらやばいですよこれ。カズイさんのパーティーは猫耳ファイターだけ死にました(笑)。覚えててよかつたりザレクション!でも蘇生が間にあわないまま倒してしまって、経験値入らずorz

ミッションクリアしたので報告に行ったのですが、アイゼンのトップはアホですねw間違いありません。なのでそうそうにクエストモードに入りました(またか)。長老の髭を狙いつつ「命の水」を取りに～。

さて、本当はもっと遊びたいところなのですが、頭痛がしてきたので終了wレベル29の33859G。竜は@547匹。まだまだですねえ。

9日目

2009.03.23 Mon

体調も回復したことだし、「セブンスドラゴン」行ってみようと思います（こんな時間にw）。

うーん、やはりこのゲームって、戦闘は完全にランダムなのではなく、ポイントごとに確率があって、それで判定しているのですかね。どうも同じ場所を通るときに同じ敵が出るような気がするんです。ダンジョンと町を行き来するため、何度も同じ場所を通るから気づいたのですが。

特に、昨日から長寿の髭をゲットしようとサマートータスを探していてわかりました。出るポイントが極端に少ないのか、ヒヨロン神水洞内をウロウロしていてもなかなか会わないんですね。

ところが、水を取りにいちばん下の奥まで行ったらエンカウトしたのだから、ずっと同じ場所を徘徊したらぼんぼん出るようになったんです。1マスずれた位置でエンカウトすると違う敵が出るんですが、そのポイントの上ではどうやら確実にサマートータスが出る模様。水を取れるポイントが2マスあるのですが、左側のマスから3歩下がったあたりで。髭ほしい人は行ってみてください(笑)。20回くらい戦ってようやく出ましたよ orz

これで「長寿の髭を求めて」と「命の水」をクリア。さて、次は何をすればいいのだろう？誰も何もしゃべり出さないの、とりあえず前の町に戻ってみようと思います・・・。

おっと、ミッション完了の報告を忘れていて、言いに行ったらちゃんと次の展開がありました(笑)。よかった。そして新たなミッション「世界協定」を受理。いざプレロマへ。

とりあえず簡単そうな「本整理をお手伝い」をやってみたのですが、本のタイトルをメモってなかったせいで何往復もするはめにw見事に罠にはまりました orz ちなみにタイトルは「スーパーエレクトリカルミレニアムアックスマキシムソニックジェットギガロジック」です。メモるのも一苦勞です。

続いてちょっとゼンガ竹林まで「大きな花を集めて！」をやりに行ってきます。ちまちまこなしていかなとー。ついでにプレロマの周りでサソリ狩りとかしていたのですが、なかなか素材落とさないんですね。やはりメイジのスキルをゲットするべきか。

あと、宿泊の回数によってフロワロの花が増えるというのも気づかずにプレイしていましたwだったら相当増えているだろうなあ。まあ竜を倒してしまえば結局同じことなのでしょうけどね。

ついでに「派手な羽を集めて！」もクリア。行ったり来たりが地味に面倒ですが、ポータルがあるだけまだマシな感じがしますw

さて、とりあえず今日はここまで。船での移動はまた今度ー。レベル30の35063G。ドラゴンは結局1匹も倒していない気がする@547匹(笑)。時間にして16時間。まだまだかかりそうな気配が・・・。

10 日目

2009.03.23 Mon

そろそろ「どんだけ雑魚戦好きなの？」って言われそうな「セブンスドラゴン」10 回目です。別に好きなわけではないのですが (笑)。ただ激しくチキンなだけでw

サソリがあまりにも針を落とさないので、メイジの例のスキルをもっとあげてやろうと、先に進むことにしました (理由がおかしい)。

ここでいきなり「ファロを探せ！」のクエストが。正直しちめんどくせえのですが (笑)、探さないと先に進めなさそうなので頑張ります。。

はい、無事終了。やっと船をゲットです。これで西の大陸に行けばいいんですね。わくわく。

で、周りをうろうろしつつきたのですが、西大陸は音楽がかっこいいですね！ちょっと気分が盛りあがってきましたよ (笑)。そして港町のゼザへ。

さて、そして今日もたいして進まないまま終わるw砂漠に行ったらまた長そうなので……。昨日と状況はあまり変わらず、レベル 30 の 25794 G。装備調べたらお金だけ減りました (笑)。今週はあまり遊べないかもなあ……。

11 日目

2009.03.27 Frid

数日ぶりの「セブンスドラゴン」です。多分砂漠に行くところから。

うわ、砂漠の竜ライフ多すぎじゃないですか！w攻撃力は高くないから怖くはなけれど、無駄に戦闘が長引くしスキル使わざるをえないし。これは時間がかかりそうです。ただ経験値が高いのはおいしいですね！

しかし、やればやるほど呪いが怖いですねえ。マインドガード買いに行くかあ。与ダメ多い子ほど死にやすいのは困ります(笑)。

結局プレロマまで戻ってマインドガードを買い込み、再挑戦。さすがに呪いと石化にかかりにくくなったので、大分楽になりました。またしても町とダンジョンを行ったり来たりで、竜があと1匹まで進めたところでストップ。

レベルは33、所持金30963G。ちょうど18時間くらいやってます。竜は@531・・・まだまだだなw終わる頃には何時間経っているのだろうか・・・。

12 日目

2009.03.29 Sun

久々に長時間できそうなので、いっぱい進みたい「セブンスドラゴン」12 回目です。

く、砂漠を抜けたそのままの勢いで、試しに帝国領の竜と戦ってみたら全滅しました orz また砂漠か！w
しかしまあ、この竜は強いということがわかったので、後回しでも良さそうですね。

ついでに、道中でサソリの針が5つ揃い「サソリの針を集めて！」も終了。

さて、やっとのことでネバンプレスに着きましたよ。そしてミッション「ルシェ王からの試練」が開始に。ちゃきちゃき行ってきますかー。

うはあ、デ＝ヴォ砂漠も竜が手強いですね。これは時間がかかりそう。1宿で2竜くらいずつしか倒せない(笑)。うう。

ひたすら竜を狩り続けること〇時間・・・だんだん飽きてきたんでクエストこなしました(笑)。「柔らかな毛玉を集めて！」「一流料理人への第一歩」をクリア。紫紺のたてがみはちょっと足りなかった orz

で、いる竜を全部倒し終わったのでフレイムイーターに挑んだのですが、こいつ自身はそれほど強くないんですよ。でも逃げられてしまいました。これは絶対逃げられるイベントなんですかねえ。まあとりあえずミッションはクリアできました。よかったー。

「紫紺のたてがみを集めて！」もついでにクリア。

そしてふと思立って、メルライト鉱山に挑んでいます。竜戦きついです。さすがに経験値はいいですねえ。今回もボスがそれなりだといいますが。

って、メイジにメイジズコンセント覚えさせたら、なんですかこれ(笑)。これがあれば余裕じゃないですか！ちまちま削っていたのが嘘のようですよ・・・orz これですぐいぶん楽になりそうです。ここまで使えるスキルとは思ってませんでした。

あー、よかった。やはりボスは弱かったです(笑)。なんだろう、このバランス。それともボス戦だとずっと本気でいられるからかな(多分そう)。

で、メルライト装備を流通させたのはいいけど、ファイターの斧しか使えないという(笑)。まあヒーラーのごつつい杖も出てきたんですが、スピード落ちすぎですねwボス戦で杖持ち替えるの忘れないようにしなきゃな。どうせ殴らないですし。

次は数時間前に断念した帝国領でも行ってみましようかね(笑)。今度は行けるかなあ。レベルは大分あ

がったと思うんですが。

・・・で。笑いました、さすがにめたくそ弱くなっていました(笑)。というか、カズイさんの方が強くなりすぎた？wさくさく行けますなあ、よかった。

さて、カザンに戻ってきて、フロワロシードがやっと貯まっていたので「憧れのハントマン」を終わらせました。あとは「大きなどんぐりを集めて！」と、「ラブハンターの挑戦」もクリア。寒いですね。冬だからですね！

今日はここまで。レベルは 45、所持金 68201 G。竜は@ 499。結構減らしたつもりがあまり減ってなくて凹みますwこれ、下手すりゃ 100 時間行くのでは・・・今ちょうど 24 時間くらいなんです(笑)。慎重すぎるのかな。でも結構死んでるけど！

13 日目

2009.04.05 Sun

どこまでやったのか微妙に忘れかけている「セブンスドラゴン」の続きをやりたいと思います。

とりあえず話を進めますかねえ。・・・と思ったら、ここからは自由行動ですと言われました(笑)。自由すぎて困るのですが、まあぼちぼち行きますかね。まずは大変そうなマレアイアにでも。

先にクリアできそうなクエストを終わらせます。今のところ「祝！ 新装開店！」と「蒼き潮騒の思い出」ですね。ちなみに星花の貝殻は、いちばん近いところを探したら一発で見つかりました(笑)。なんて運がいいのだろう。

と、ミッションの一覧見たら「謎の帝竜討伐」の方がランク低いようなので、そちらを先にやりたいと思います(気まぐれぶりを発揮w)。行ってみよう。

と、その前にゴ=ファ砂漠の攻略からwやるのを忘れていました・・・。今戦うとワイバーンもたいした強くない感じです。

やっどこさ砂漠を終わらせ、いよいよ謎の帝竜のほうに向かいます。まずはドラゴン探知機(笑)の設置ですね。

って、行ったついでにヨーパー大滑砂に入ったら、ドラゴンが復活してるんですがorz この復活した分も最初から数に入ってるんですかね・・・。入ってなくてあとから増えたりするならショックですwどうなのでしょう。。。

さて、ヨーパーの竜を駆除しつつ、設置完了。なるほど、山に擬態しているとは。規模がでかすぎてそりゃあ気づかんでしょうね(笑)。では行ってきます。

竜多すぎorz 移動が面倒なのでポータルジャンプでカザンまで戻っているので、「兄からの手紙」も終わらせました。回復場所まで距離があるのが面倒ですね・・・。

あああ、やっぱり泊まりすぎると竜増えるのか。増える瞬間を見てしまったwしかしこれ、エンカ率高いから泊まらざるをえないのだけど。マナ水でどうにかしろってことなんですかねえ。うーん、難しい。

あれだ、きりがいいから、あとから増えた分は無視をするってことで行こうと思います(笑)。とりあえず目先の竜を倒せばOKということで。そうしないと一向に進まない気がしたので。とりあえずこの山の竜を全部駆除しよう。そうしよう。

ううむ、混乱がきついので回復薬がほしいと思ったのですが、混乱だけ回復する薬はないのですよね。仕方なくハイレインまで出向いて、状態異常をすべて回復する薬を買い込みましたwひとつの症状しか回復しないのを全部売ってしまえば荷物は大丈夫だな。お金はありあまっているので(笑)。

さて、いよいよジ・アースを倒しに。全体攻撃が強くて、連発されたらどうしようかと思いましたが、最後の方しか連続では使ってこなかったのが助かりました。無事討伐。

今日はここまで。レベル 50 の所持金 71142 G。竜は@ 442 匹。1 匹倒すのにめちゃめちゃ時間がかかりました orz 次はヒュー口氷洞でも行ってみましょうかね（こうして本筋をそれてばかり w）。

14 日目

2009.04.09 Thu

ちょっとやらないとどこまでやっていたか忘れる「セブンスドラゴン」14回目です。

しかしこの微妙な中毒性が嫌らしい！(笑)

前回の最後に書いていたとおり、ヒュー口氷洞に行ってみようと思います（書いておいてよかったと心から思いましたw）。

うげ、しかし中の敵が強い！これは大丈夫なのかなぁ。。。ちょっと心配です。

それでもなんとかボスへの道を開いて、いざ。うーん、やはりボスはあまり強くないのですね。いつもどおりの戦法で危なげなく勝ちました。そして試練を乗り越えてもなにもないことに驚き(笑)。あれか、サムライがないからか。まあいいや。

さて、とりあえず今日はここまで。次は当初の目的であるマレアイアの竜を倒しに行きますかね。現在レベル52の所持金99743G。また無駄にお金が貯まっているw竜は@418匹（着々と増えています/笑）。プレイ時間は31時間と半分くらいかな。

しかしこのゲームは、ボスごとにそう大きな個性があるわけじゃないのが、ちょっと物足りないかも。他のゲームだったら、このボスは頭から殴るとか、お供がついているけどそいつを先に倒すと強くなってしまったりとか、いろいろと戦法を練りながら楽しめるのですが、今のところどのボスもまったく同じやり方で倒せていますからね。工夫しようにもスキルが足りませんし(笑)。

まあ後半の展開に期待しつつやりたいと思います。

15 日目

2009.04.10 Fri

ちょっとでも進めるぞーってことで、「セブンスドラゴン」15回目です。ビバ女の園！

さて、今日はマレアイアということで、先延ばしになっていた「細波の漂流者」をついでにクリア。これでやっと1枠あいたー。そして古代遺跡へゴー。

敵の強さは問題ないレベルだけど、作業がなかなか多そうですね。とりあえず左の塔をクリアしただけでもう時間がwしかも、セーブだけで泊まらないつもりだったのに泊まってしまったorz あそこに全回復だけじゃなくてセーブもあればいいのに。ないところとあるところの違いがわかりません！

レベルは1増えて53に。所持金109619G、プレイ時間は32時間。竜は@401匹。おお、もう少しで300台だ。またすぐ増えそうですがw

16 日目

2009.04.11 Sat

今日はマレアレを終わらせたい「セブンスドラゴン」16日目です。

昨日に引き続き、今度は右の塔に行ってみますかね。

うーん、右も中央も左とやることは一緒なので、さくっと終わりました。ドレッドノートもさして強くもなく・・・レベルをあげすぎかwでもそうしないと雑魚竜がさくっと行けないから面倒なんですよねぇ。

とりあえずセティスの歌声は、どう聞いても「ほげー、ほげー」としか聞こえませんでした。う、歌姫・・・?w

さて、ここいらでアイテム整理するために、またクエスト消化を。まずはずっと持ちっぱなしだった「弔い酒と祝い酒」。今頃カザンの奪還を祝うという微妙なタイミングですみません!と思いつつクリア(笑)。そしてファイターのEXスキルがこんなところでwもっと早くやっておけばよかった・・・orz

あとは「ラブハンターの挑戦～再び～」ですね。だいぶ寒くなってきました(笑)。そして、裏取引必要か。ちょっとニギリオの宿に言ってきます。どうみてもオニギリにしか見えないけど。そして「あの商品」を求めて」を達成。建物から出入りするだけでもいいんですね。

今日はここまで。レベル54の所持金131505G。プレイ時間は34時間。竜は@364匹です。今日は頑張って宿に泊まりませんでした(笑)。意外といけるものだな。

17 日目

2009.04.12 Sun

とりあえずできるクエストを消化したい「セブンスドラゴン」17回目です。「ひとつのふたご」が全然始まらない・・・。

と、女王の方を進めてみたらやっと発生しました。これ、報告したら後味はちょっと悪いけど、これで国がマイナスの方向に行って、女王が改心したらいいのにと感じてしまいましたw世の中きれいな妄想だけじゃ腹は膨らまないわけですよ！

そんなわけで、「ひとつのふたご」と「究極の選択？」を終了。あとアイゼン行って「ラブハンターの挑戦～進化～」もクリア。本当に驚くほど鬱陶しいキャラですよw

続いてネバンプレスに飛んで「赤服で白髭の男」を終わらせました。バードミートがずっと手に入らなくて。

あとはプレロマで「海底に眠る秘宝」と、「書架に秘められた言葉」、「イメツポの挑戦状！」、「暗号を解読せよ！」をクリア。暗号がちょっと面倒でしたねえ。いろいろと行ったり来たりで。

あとはゼザの「記憶のない男」で本日は打ち止め。レベル等はもちろん変わらないので省略しますw次もクエスト消化だけで終わりそうな予感。ほんと結構なボリュームがありますよね。

18 日目

2009.04.14 Tue

おつかいは終わらない・・・「セブンスドラゴン」18回目です。

さて、今日も今日とてクエスト消化を。まずは「ラブハンターの挑戦～降臨～」。ミレクーラ森林のドラゴンを払うのは面倒でしたが、とりあえず終わりました。ところでセブンスドラゴンの地名は覚えにくいのが多いですね・・・。

次はちょっと難しめの（★5つ）、ダーン洞まで行ってきますか。どれくらい敵が強いのか、毎度びくつきつつw

うむ、確かにドラゴンは強いですが、それ以上に経験値が魅力的！これはなかなかいいかもしれない。しかし大量に買い込んだマナ水がどんどん減ってゆく・・・もうちょっと回復するアイテムがあればよかったのに・・・。

今日は途中まで。レベルは57、所持金66415G（マナ水のおかげでだいぶ減ったw）、竜は@336匹。まだ半分も終わっていないという現実が！

19 日目

2009.04.19 Sun

久々なので、たっぷり進めたい「セブンスドラゴン」19回目です。ダーン洞の続きから～。
では行ってきます。

む、竜を狩りまくって回復に戻ろうとしたら、突如イベントが始まりましたorz 時間制限があるわけじゃないと思っていたのですが・・・これはどうなのだろう。まあしかし、だんだん飽きてきましたし(爆)、他のゲームもやりたいので、ストーリーを進めることにしますか。レベルは無駄に上がっているからなんとかなるだろう。

それにしても、イベントの演出は本当にいまいちですね(笑)。わりとそのあたりはどうでもいいと思っているつくりのような気がします。千人砲もあまり迫力を感じられませんでしたし。そのあたりがもうちょっとなるとかなってればなあ。たまにしかないイベントなので余計にそう思いました。

さて、プレロマとカザンを行ったり来たりさせられて、いよいよなんだかよくわからないけど昔あった都市に潜入・・・最初からそれをやっていたらよかったのではと思わなくもないですが、とりあえず特攻。

・・・すったもんだありまして(省略しすぎw)、バロリオン大森林に向かうことに。結構無茶苦茶なストーリー展開していますね(笑)。大統領がついてくると言ったときには笑ってしまった・・・ついてこれるんかい！しかも肉体ないのにその身に竜を宿すとかって、もはや半竜じゃないじゃないですか(笑)。竜の肉体に大統領の意識を入れた方が早そうな気がしました(可能ならばw)。

ふう、無事に終了。持っているだけでドラゴンを倒す力になるドリス剣をゲットしました。・・・持っているだけかあ(笑)。ここはカッコよく装備したいのに、キャラを自分でつくるタイプのゲームだから無理なんですな。いっそどのキャラが装備しても、そのキャラに適した武器になる、という武器にすればよかったのに。それこそ分解→再構築で！(なんだかそういう話になっているw)

さて、次は北極ですか。ちゃきちゃき行きますかねえ。

変なボスを倒して、紅杭の塔に来たのですが・・・恐ろしく長くてげんなり。しかもこのゲームって大した仕掛けがあるわけでもなく、ひたすら竜と戦いながら移動していくだけというのが多いので、結構だれます。戦闘が楽しめれば問題ないのですが、さすがに疲れてきました(笑)。

うーん、mana水代も切れてきたので、中盤にある回復&セーブポイントを拠点にまたしても行ったり来たり・・・(笑)。アイテムが貯まったら町に戻る、という感じです。かなり作業感漂ってます。。。

やっとこさ、あと3フロアのところまで来ました。しかし、1つのフロアに12匹もドラゴンいるって過剰供給すぎないですかねw 割りこまれまくりじゃないですか！・・・それが目的なのかorz

そしてそして、なんとかボスまで到達。1回負けましたが、学習し2回目で勝利！よかったよかった。うーん、エンディングも結構あっさり風味でしたね。時間だけはすごくかかったので達成感はあるのですが、44時間くらいかな。おそらくあのまま丁寧にクエストこなしたり、隠しダンジョンもやったら100時間は行きそうですw底までのめり込む要素もないのでやりませんが・・・ここから先は時間のある人向けでしょうね。

そんなわけで、総評的なものを。その前に確認として、カズイさんは世界樹末プレイなので比較はできないということを改めて書いておきます。

全体として、長く遊べて歯ごたえのあるRPGという意味では、かなりよくできているのではないのでしょうか。コンプリートしたくなる要素が結構あるので（ドラゴン殲滅、クエスト総消化、開発品全部出す、など）。逆に、お手軽に短時間で楽しみたいという人にはものすごく不向きですね（笑）。ポポロ並みにエンカ率高いうえ、それとは別に竜（シンボルエンカ）なので。しかも最初の町の周りの敵が、始めた段階では異様に強くて、そこでめげる人がいるかもなあと、思っていました（普段RPGやらない人とかw）。

戦闘は、オーソドックスなコマンド選択式で、ボタン長押しで倍速になるというのはすごく良かったです。エグゾーストゲージをここぞというときに使うのは快感でしたし（笑）。スキルツリーもよかったのはよかったのですが、あれだけ選択肢があっても、使いたいと思うスキルは少なくてですねえ。まあその辺はプレイヤーの好みにもよるのでなんとも言えないかもですが、個人的にはMP消費して行う以上ある程度いい方向の効果ははっきりしていないと、あんまり使う気にならなかつたりします。

音楽は、なかなかよかったと思います。え？この町でこんな音楽なの？と思うような個性的なものが多くて、面白かったです（笑）。戦闘曲はやっぱり燃えますね！

ただ、細かいところがかゆいところに手が届いていない部分も多く、いろいろ気になりました。わざと不親切にしてるのかな？と思うところもあるのですが、じゃあなんでわざわざそうするのか、という謎が（笑）。アイテムをまとめ買えないのがいちばんいらつきましたね・・・。あとクエスト周りの仕様。自分が受けているクエストの詳細くらいは、いつでもその場で見られるようにしてほしいかったです。あれだけ素材が多く、いろんなものを集めさせられるのだから。それとも古き良きゲームみたいに全部自分でメモとけというスタンスなのでしょうか。地図に近道が記されないのもそうですよねえ。戦闘の難易度高めなのだから、他の部分で親切心を出してくれてもいいのに（笑）。

あと気になったのは、MP回復アイテムがmana水でとまっているところ。カズイさんは終盤mana水だけで6万くらい消費しましたよ（笑）。15しか回復しないのに、あれの次がHPMP全回復になるってバランスおかしいと思うのですが。ゲーム内ではスキルよりアイテム優先して使うのがあたりまえみたいな口ぶりだったので（NPCがそう言っていたw）、わざとそうしたのかなあとは思ったんですが、プレイスタイルなんて人それぞれなのだから、もうちょっとバランスを考えてくれてもよかったのではないかと・・・。竜討伐中に町に戻る理由の大半がMP切れですし（笑）。ヒーリングmanaしても回復3とかだしwなんだかすごくシビアな気がしました。だから難易度高いんだよ！と言い出したらもう終わっていると思うw難易

度はそうやって調整するものじゃないと思うので。

あとはやはり、竜やボスの行動パターンの少なさ、ですかねえ。攻め方をまったく変えずにほとんど勝ててしまうのは、どうかと思いました。まあその辺もあえて潔く作っているのかもしれませんが、ちょっとばかり手抜きに見えてしまった……。

演出面をちゃんとする気がないのでは？という話は上の方で書いたのでおいといて(笑)。(しかし、千人砲の場面はもうちょっとやりようがあったのでは？あれだと犠牲になった人たちが浮かばれないと思いますwあんまり可哀想に見えなかった)アニメーションを入れろとまでは言わないので、もうちょっとなんとか。キャラの動きは結構細かくついているところもあるし、ノーマルクエスト中にはいい演出もあったので、メインイベントではもうちょい頑張っほしかったですね。

大体こんな感じでした。DSのゲームをこれだけ長時間やったのは初めてかもしれません(笑)。長く遊べる、という点ではかなり優秀なソフトだと思います。

感想まとめ

2009.04.04 Sat



評判がよく、前々から気になっていた「ウィッシュルーム 天使の記憶 (DS)」をプレイしてみました。アナザーコードとともに、よく例として挙げられることが多いのでやってみたかったのですよ。今回安く手に入ったので、プレイしてみました。全部で10時間くらいかかりました。

プレイしてみて、これは面白い、というのが最初の感想です。久々にいいゲームをやったなあと思いました(笑)。ちゃんと細部まで練られたシナリオが特にいいですね。

アナコーでもそうでしたが、ちょっとずつ真実を見せていくのが抜群にうまいのですよ。逆にいうと伏線の張り方がうまい、とも言えるのですが。今回の話は、同じホテルに泊まっている客たちの秘密を暴いていくうちに、主人公・カイルが追っている人物にも近づいていく・・・という流れなのですが、主人公の「自分はただ真実が知りたいだけだ」というスタンスが一貫していて、相手の秘密を暴いてしまっても、責めるわけでもかばうわけでもなく淡々としているところが、クールでニヒルですごくいいんです(笑)。話を聞いてもらっている当人と一緒に、プレイヤーもカイルに好感を持てるというか。この主人公像は本当にうまいな、と思いました。

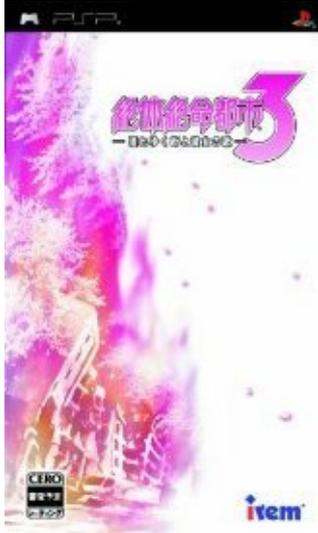
あと、リアルタッチなのにちゃんとカッコよかったりかわいかったりするキャラデザも、すごくいいですね！アナコーのときも好きだなと思ったのですが、このゲームはずっと線画なので、よけいに好きだなあと感じました。やっぱ主人公はカッコよくなっちゃ！という感じですか(笑)。あとレイチェルがいい女なのでどうにかくっついてくれないかと勝手に思っていました。

各所にあった謎解きは、簡単なものばかりでしたが、このゲームはそっちがメインではないだろうなという気がしたので(シナリオを読ませたいんだな、という印象でした)、アクセントになるくらいでいいだろうと思いました。しっかり罫アイテムが置かれていたりして、にやりとしましたが(笑)。

総じて不満点のないいいゲームでしたが、最後だけでもブラッドリーの顔が見たかったな、と思いました(笑)。あとエドか。CINGのAVGは今後も安心して買えそうでよかったです。

1 日目

2009.04.23 Thu



本当に出るのか、最後の最後までひやひやさせてくれた「絶体絶命都市3 -壊れゆく街と彼女の歌- (PSP)」ですが(笑)、無事に届いたので、さっそく遊んでみようと思います。

アイテム横丁でマグカップ付きを注文させていただいたのですが、このマグカップがまた、ふた付きな上、保温保冷機能まであるんですね！サイズも充分ですし、これは重宝しそうです。ありがたや～。

さて、まずは説明書を見てみたのですが、アイアंकローこと渡辺先生のコメントにいきなり泣きそうになりました(笑)。ちょ、ここでそこまで感動させていいのですかw本当に人のよさそうな方ですね。

では開始。主人公はモデリングが好みなので男性で(笑)(しかし実は、声がちょっと苦手です)体験版のあたりまでは楽に行けるかな？

無事に体験版の終わりのところまでは進めましたが、すでに3回死にました(笑)。いや、やることはわかっているのですが、動くが下手なので普通に落ちてしまうんですね。先が思いやられます。カメラがもうちょっとぬるぬる動いてくれるといいのですが。

ただ、体験版をやったときよりも、スムーズに動かしている気はするので、プレイヤーのレベルが上がったのが、さらに調整されたのかはちょっとわかりません(笑)。

ここで咲さんの鼻歌コーナーが。正直、いきなり歌い出したのでびっくりしたというか、まじで歌っている場合ではないと思うのですが(笑)、ここは穏便に褒めておきました。カズイさん、温厚です。

やっと1日目が終了。主人公だけ、ヘルメットにグラサンにマスクという完全防備でイベントが進みまず(笑)。このシュールさがたまりません。

そしてホテルから助けを求める声があったので、潜入。ホテル内にアイテムありすぎて笑いました(笑)。至る所に黄色い矢印が！しかも助けた子は女子高生ですぜ、げへへ。しかもかなりの萌え声です。うっは一。

さて、ここでケガをしている女子高生のために、地下街のドラッグストアに向かったのですが、そのドラッグストアのなかのトイレに入って、鏡を見たら、主人公がいきなり髪を掻き上げはじめたので笑いましたよ(笑)。ああ、この動きはいかにもアイレム！誰が気づくんだこれw

とりあえず今日はここまで。ドラッグストアのベンチで終わり。燕尾服にテンガロンハット、防煙マスクにグラサン、あと軍手という、カオスな主人公でお送りしました。ちなみにコンパスは、取ったばかりの万年筆。この前はずっとイエローカードを使っていました(笑)。あれ面白すぎる。

ついでにここまでの感想。操作感は、危惧していたよりも結構いいです。慣れたのかもしれませんが(笑)。災害マニュアルはずいぶん多いなとは思いますが、実際ためになるのだから仕方がない。あと、ハシゴの欄に書いてあったことが、すぐ次の場面で応用できるところなんか、うまいと思いましたね。あとは、ヘッドホンでやっていると、やはり環境音がすごくリアルです。ホテル内にいると、いつ崩れるのか本気で心配になります(笑)。別に時間制限はなさそうですが、ずっとペキペキいってるからなあ。やはりその辺はこれまでの積み重ねがある分うまいのでしょうね。

続き、楽しみです。今回も結局は人災っぽいのが微妙ですがw

2日目

2009.04.26 Sun

数日ぶりの「絶体絶命都市3」行ってきます！今日で最初のエンディングくらいは見たいわー。

ドラッグストアから。ああ、道具を渡さないと先に進まないのですか。なるほど。そして地下街でガス漏れ発生。急いで脱出したけど、あれ、JK見あたらないんですが・・・まさか置いてきた？あ、よかった、いた(笑)。

ここでイベント。そうか、あの氷川さんは刑事だったのか。「1番妙なのはどこのどいつよ」という咲の言葉に笑いました(笑)。まったくもってそのとおりですよ！

さて、続いて団地の下で閉じこめられている親子を発見。おなかをすかせている子どものために、食料を取りに行くためスーパーに潜入。なるほど、これをやるためにJKに食料全部渡したのかwうまいですね。そしてタイアップ商品であるカロリーメイトをゲット。

親子は無事助けられ、こっちもいよいよ避難所へ。途中で、なりそこないのデニッシュの衣装があったので着てみたのですが、なぜこんな場所でコスプレをしているのかと猛烈に疑問になるような絵面になりました(笑)。マントついているしな・・・w

そして避難所も、アイテムの宝庫(笑)。これは全部取ってもいいのだろうか。あと本多さんに森田が死んだことを伝えるのかの選択肢が、あとに関わってきそうで怖いですね。一応氷川さんに言われていたので教えなかったのですが・・・。

そしてここで、映像が少し変わり、咲が歌う場面が。これはすごい。なんて感動的なシーン・・・アイレムの本領発揮という感じがしました。歌と映像が完璧にあっていて、桜がそっと舞っているところなんて憎い。カズイさんボロ泣きです(笑)。これはやべー。PVとしても充分にいける感じ。やっぱこの曲最高にいいです！

その後西地区は危ないということで東地区に行くことになったのですが、途中でセントラルタワーが崩壊。うおー。怖い怖い。あと川に流されそうになっている石沢さんを見出し、救出しました。氷川さんは流されてしまった・・・。ここで彩水ちゃんとも合流。氷川さんときょうだいだったとは。

そして、挿入曲2曲目がまたしても映像とともに流れ、泣くカズイさん。彩水ちゃんの涙は反則だと思います！wあと、ひとつ、曲の音が小さいのが気になる・・・曲の時だけ音量上げるのが地味に面倒です。でもちゃんと聞きたいからやるけど！

親密度がUPして(?)お互い下の名前で呼び合うことになりました。むふふ、咲ちゃん結構好きだな、やっぱ歌のせいかしら(笑)。

このあと咲が勤めていた病院に行って、院長先生を探したのですが、「君は君の夢を追いなさい」という

セリフにぐっときました・・・院長、奥さまが寝たきりだから動かないのか・・・泣ける・・・。

そして東地区の避難所である市役所に来たのですが、ここでサイテーなやつらに女の子ふたりを人質にされ、食料を探すことに。で、カロリーメイト持ってきたのに、足りないからなにか楽しませろっていうから、一発ギャグを言ったらものすごい滑ってストレスバーが増えました(笑)。何のギャグを言ったのかは、自分の目で確かめるべし。うう。

続いて、羽月建設のビルにヘリがくるというので向かったのですが、またもキモイ人たちに追いかけれ・・・ここでまさかの氷川さん登場。銃弾をどうよけるか選択肢が出たので、「人間橋のように」を選んだら華麗にマトリックスして笑いました(笑)。主人公すげー。身体やわらかいな。

その後、何度も階段地帯で失敗しつつもなんとかエンディングまで行けたのですが・・・告白を聞いているときの主人公の立ち位置がおかしすぎる(笑)。顔の半分から上だけなのに、すごいインパクトがw話自体はまあ、いつもと変わらない感じでしたが、もう少し伏線が欲しかったかな？(見逃しはあるかも)

そしてエンディング曲！なんとナディア版のキミの隣で・・・なのですね。歌詞も全然違いますが、こちらもかなりよかったです！他にはどんな曲が入っているのだろう・・・やってみたところ1周にそんな時間かかるわけじゃないですし、久々に何周も楽しめそうなソフトだなと思います。いやあ、面白かった。

1 日目

2009.05.02 Sat



さてはて、初「ペルソナ (PSP)」(注釈：リメイク版) 行ってみようと思います。わくわく。
ふむ、OPのムービーがすごくかっこいいですねえ。さすが神風。でもちょっと FRAGILE の影絵思い出しました(笑)。

あれ、なんかBGMの音が小さいな。PSPって音量最大にしても小さい気がします。

で、マークは反対していながらも一応ペルソナ様やるんですねwそしてなんか夢を見て力もらいました。いきなりだなあ。

ぶ、保健室の曲、なんでこんなにイケイケなんですか!?(笑)つか、かっこええ曲だ・・・でも意味がわからない。すばせかみたい。とりあえず校内を探索。校長室にナチュラルに入れるのが笑いましたw

その後町に出てもいろんなところまわってたらえらい時間がかかりました。入れる場所が多くてすごいですねえ。そして 302 号室でイベントが。

イベントの最中に集中治療室行きになったマキちゃん。待っていたら大きな地震が起こり、なんと集中治療室がなくなった!?(自動ドアが開いたと思ったら壁だった)笑い事じゃないのにすげえ受けてしまったwええー、そういう展開をするゲームなんだ。びっくりした。

さて、ここで初戦闘。って、曲は歌ありか。本当にすばせかっぽいな。いや、すばせかのほうがだいぶあとだとは思うけどもwしかもここは自動戦闘か。南条くんのペルソナがセクシーでふいた。

さて、なんとか病院は脱出。戦闘はそんなに難しくないですが、敵の属性を憶えないとないのが面倒で・・・いちいちアナライズもなんだしな。まあ頑張ります。

今日はここまで。ゆきのさんだけがレベル 10、あとはレベル 9 です。

2日目

2009.05.03 Sun

思ったほど時間が取れない、「ペルソナ」2回目です。ちびりちびりだw
一応レイジさんを仲間にする方向で動いています。あ、今回は攻略サイト見ながら進めていますよ(笑)。
ゲーム的な面白さより、ストーリーの方が気になっていたの。

とりあえずアラヤ神社に向かうところからです。マキちゃん母を回収して学校に戻ったのですが、フェンシング部のたまきちゃんは何者なのですかw過去作に出てきたんだろうなとは思ったのですが。

さて、セベク編に進んで警察署に行きました。そこでマークを助けて今日は終了。これは結構時間がかかりそうな気がw主人公とマーク 14、マキちゃん 13、南条くん 12 レベルです。素早さのない南条くんはレベル上げがきついですね。仲間も自分で振ればいいのに・・・。

今日はここまでー。

3日目

2009.05.18 Mon

ずいぶん久々になってしまいましたが、「ペルソナ」の続きをやりたいと思います。
警察署の続きからですね。ブログ書いてなかったら絶対内容忘れてるところだw

まずは地下鉄に行ってエリーと会話。今回はレイジを仲間にしたいので、連れていきません。あのキャラ、喋りがちょっとイラっとしてしまいますし(笑)。

続いて廃工場に移動。そういえば、忍びこむって話をしていましたっけ。どんどん進んでいって、セベクビル。5階を目指せとのことだったけど、律儀に全部の階に寄っていきましてwおかげで装備がよくなったかな？

ここで初めてベルベットルームに入ったのですが、ちゃんとBGMに合わせてボーカルとピアノの人がいるのに受けました(笑)。面白すぎるw

5階で無事にタケダさんを倒し、地下へ向かったところで今日は終了。1ダンジョンに毎回2時間くらいかかっていますね。長いほうなんだろうな、やっぱりw現在ちょうど6時間経過、レベルは主人公・マークが18、マキが17、南条くんが15です。南条くん・・・w

4 日目

2009.05.21 Thu

まったり進める「ペルソナ」4 日目です。セベクビルの続きから～。

地下研究所を無事抜け出して、学校に飛ばされました。ここでタイムラグが。ストーリーがやっと動き出してきただけのことですかね。んでもってレイジを無事仲間にできました。よかったー。中庭でのボス戦も終了。そんなに苦戦はしないですね。

次は仮面の男に話を聞きに、神社へ。入れるところはいろいろあるようですが、実際に行くところはそう多くないのですね。イベント後資料館へ行く前に、御影モールでやっと防具そろえました。12 万近く貯まっていたし、使わなくなった装備品を一度も売っていなかったのので、それも処分して最強装備に(笑)。いきなり強くなったなあ。

地下鉄も無事に突破。向こうの地区へ。結構順調です。ブラックマーケットに入ったところで、今日は終了。8 時間ちょいで、レベルが主人公 26、マキ 22、南条くん 20、マーク 23、レイジ 22 です。南条くんの苦難は最後まで続きそうな予感w

5 日目

2009.05.23 Sat

ぼちぼち進む「ペルソナ」5回目です。

ブラックマーケットの中からスタート。カーマ宮殿をくだって行って、クイーンを探しに。落とし穴だらけで複雑ですね……。しかもやっとクイーン見つけたら、えらいことにw女の嫉妬は怖いです。そして外まで戻されるし。もう1回行かなきゃないのですね。レベルが足りなくてカードも貰えないので、レベル上げにはちょうどいいか……。

そしてイベントでボス戦。無事に終わって始まった寸劇に、ちょっと泣けました。内藤くんなんていいやつ！wしかしどこから出てきたんだ彼は……。

今日はここまで。10時間やってレベルは主人公 30、マキ 25、南条くん 22、マーク 25、レイジ 24。見事にばらばらですねw

6 日目

2009.05.27 Wed

ぼちぼち「ペルソナ」6 回目です。逆転検事までには終わらなそう orz

今日はマナの城に行くところから。道中のエンカがうざい……。そして再び地下鉄を通過して逆側へ戻ってきました。地下鉄は存在自体がうざいですねw

うーん、雑魚敵が総じてレベル 30 以上なのに、こっち 30 以上が 2 人しかいないのは、やはりレベルが低いってことなのでしょうかね。戦闘で苦労しているとかは特にはないのですが。おかげでカードが全然集まりません。でもレベル上げも面倒ですしねw とりあえずあえずこのまま行ってみます。

マナの城再び。やっぱりレベル差がありすぎて全然カードがw それでもボスまで行って倒せましたが。ボス 1 体なのに、1 ターンで死ぬマキがつかったですね。3 回くらい死んでました (笑)。あと主人公も 1 回死んだんですが、復活したと思ったら華麗にとどめを刺し、ひとりだけ異様に経験値が多い状態に (ダメージも与えてましたしね)。おかげで一気に 3 つもレベルあがりましたw

今日はここまで。13 時間半くらいやって、レベルは主人公 36、マキ 29、南条くん 31、マーク 34、レイジ 30……。あれ!? いつのまに南条くんがマキを越していた! 全体魔法ばかり使わせていたせいかな。マキは逆に攻撃しなくなったせいだろう。また調整しようと思います。

7日目

2009.06.01 Mon

逆転検事がカズイさんを待っているの、早く終わらせた「ペルソナ」7回目です。

とりあえず30分ほど、レベル上げとカード集めをかねてうろうろしてみました。常にペルソナを育てていないと気がすまないタイプなのでw（レベルが上がると替えたくなる）これでやっと幽霊屋敷に行けるー。

幽霊屋敷がまた複雑な構造でしたね・・・それでもなんとか脱出。どう考えても周りの敵よりレベルは低いものの、なんとかこなっていますw

そしてデヴァ・ユガへ行ったのですが、なんなんですか、このダンジョンは・・・。無駄に長いだけでつまらない！これはひどい。。せめてもうちょっとコンパクトでもよかったのではw何回も階移動させられて移動距離稼がれてもなあ。しかもこのゲームは道中に宝箱ないですしねw（部屋の中にある）。なんだかなあ。

そしてやっと神取と対面。レベル低いはずですが、ペルソナの相性がよかったのかあっさり倒せました。よかったよかった。

そして明かされるマキの秘密！？え？ペルソナってそんな話だったの？w微妙に唖然としました。うーん、なんかしっくり来ないけど、こんなものなのかな。

展開がどんどんカオスにwそして神取の鏡の破片がなぜかマキの病室に落ちているとかわけがわかりません。ここは突っこんじゃいけないところなんですねw

これから迷いの森へ入るところで、今日は終了。結構頑張りましたw 17時間ちょいで、レベルは主人公43、南条くん40、マーク41、レイジ36。南条くんに全体攻撃できるペルソナがついたら、さくさくあがり始めたのですが、かわりにマキとレイジがw特にレイジは合うペルソナが少なくて大変ですねえ。

8日目

2009.09.04 Fri

セベク編の半分以上まで進んでいたのですが、あとは漫画で読めばいいかという気になってしまったので、潔く売ってきました(笑)。ペルソナのコミック版、新装版が順調に発刊されているので先が楽しみです。当時も気になっていましたが、大判コミックスを買えるほどの経済力がなかったので買わなかったのですよねw今こうして再版してくれるのは本当に嬉しい。だからついでに BAROQUE の方も出してほしいです(笑)。

余談ですが。多分、好きなキャラがないのであんまりやる気にならなかったのだと思います。システムなどは面白いですし、移動にちょっとクセはありますが、全体的にバランス改良されたようでよかったです。ただ、無理にキャラゲーにしようとしている感は結構しました。それなのに好きなキャラがいなかったから、引力がなかったのかなあ。しいていえば主人公が好きですが、主人公喋らないですしねwそういう意味でもコミック版の主人公はいいと思います。

第1話

2009.06.03 Wed



ペルソナはとりあえず置いて、先に終わりそうな「逆転検事（DS）」をやろうと思います（笑）。今回は、1話ずつの感想で進めていきます。

【第1話 突然の来訪者】

うーん、やってみた正直な感想は、普通の逆裁とたいして違わないのが逆に残念かな、という感じですかね。ちなみにカズイさんは前情報をほとんど見ていません。ので、製作者側が「ここをどう変えました！」という話は、あえて全部スルーしています。

逆裁シリーズの面白さって、本来ならば笑いの入る余地がないはずの法廷で、とんでもないことをしでかすギャップの面白さ、というのもあると思うのですよ。それはたとえば、鳥やトランシーバーや殺し屋というとんでもない証言者だったり、変な証拠品だったりするわけですよ。

ところが、今回は舞台が最初から現場と決められていたため、そういうギャップの面白さはほとんど期待できないわけで。だってなにがあってもおかしくないじゃないですか（笑）、基本的には。だからこそ、御剣検事の執務室で事件が起きたってなんらおかしくない、というか、さほど意外性を感じられなかった。このへんの感覚はもうマヒしちゃってるかもしれませんが（笑）。

なので、この逆転検事の見所は、ギャップの面白さ以上の面白さをどうやって演出しているのか、という部分にもあると思うんで、個人的にはそこを注目していこうと思います。

プロローグというか、チュートリアル的なこの第1話だけではやはり簡単には判断できないとは思いますが、法廷パートがなくなったことによって、尋問へ入るときに明確な区切りがないので、メリハリがなくなっちゃったなあという印象がありましたね。あと、舞台が法廷だと結局同じことになっちゃうから外に出たはずなのに、やっていることがあまりにも一緒に笑ってしまいました（笑）。ここは逆裁のポイントだから変えられないのかもしれないけれど、せっかくタイトルまで変えたのだから思いきって全然違うようにしてもよかったかも、と。

目立って違うところは、キャラクターそのものを動かすところと、ロジックの組み立てくらいですかね？ロジックの組み立ては、これまで自動で行われていた部分をプレイヤーのタイミングに委ねる、という感じですか。悪くはないと思いますが、残念ながら特別面白くもないんですよ。まあロジックの使い

方は、先の話を楽しみにしたいと思います。

あとひとつだけ違和感があったのは、御剣検事がマコちゃんのことを「スズキさん」と呼んでいたことでしょうか。御剣検事ならなんとなく「スズキくん」呼びするようなイメージがあったので、すごく意外でした(笑)。

ちなみにカズイさんは限定版を買ったのですが、説明どおりにケースをつくってみたので参考までに写真をUPしておきますwてっきり全部のアイテムが飾れるようになるのかと思ったのですが、ただのケースだったのですね・・・。



第2話

2009.06.05 Fri

「逆転検事」第2話の感想です。

【第2話 逆転エアライン】

飛行機内での事件、というのは面白いと思いましたが、これは容疑者が少なすぎじゃないですかねえ。御剣検事が犯人でないことは、プレイヤー自身最初からわかっている以上、疑われるのはC Aのふたりしかいないわけで。で、大抵の場合は最初に疑われた方が犯人ではないから、目星が簡単につきすぎる。せめてもう一回逆転があって、コノミチさんが犯人だったら面白いのになぁと勝手に思いましたw

あと、せっかく飛行機内という面白い設定なのに、飛行機が到着するまでに解決しないのも、もったいないなぁと。時間制限ってそれだけで面白い要素だと思うのですが、この話のなかでは、御剣検事がそれまでに自身の容疑を晴らせるか、という部分までしか制限していないのですよね。どうせなら飛行機が着く前に解決する！と大袈裟にやってみても面白かったかも？

推理の流れなどは、まあ、そこまで不自然ということもなかったけれど、スーツケースから遺体が飛び出したときに、都合よくお金が散らばるものかな、という部分がちょっと引かかりましたwまあ些細なことなのでしょうけど、捜査官ならそう簡単に落ちるところには入れないだろうし。

それとロジックに関しては、選択肢が少なすぎると思います。使わない、しかもくだらない要素（イトノコ刑事の晩ご飯が素麺だったとかw）も選択肢のなかに入れてもいいと思うんですよね。今のままでは、2つのうち2つ選ぶとかが多すぎて、うーん。

あとひとつ気になるのは、文字の後ろのウィンドウカラー、ちょっと透明度が高すぎではないですかねー。特に上にウィンドウが出る時。背景を見せたいのもわかるのですが、もうちょっと暗くしてもらわないと、白い文字が読みづらいなと思います。

次はいよいよ例の捜査官が出るんですね。楽しみです。

第3話

2009.06.05 Fri

「逆転検事」第3話の感想です。

【第3話・さらわれる逆転】

うーん、終わったあともいまいちこのタイトルが理解できない。誘拐の話だから「さらわれる」にしたのかな。せめて逆転そのものがさらわれる話だったらよかったのに。

というか、やはり今回の話はどれも「逆転する」というインパクトが弱いと思います。全部ひっくり返して「勝ったー！」というスッキリ感がまったくないのですよ。これはやはりストーリーの組み立て方のせいなのですかね。

あと、あまりにも突然出てきて、変に馴染んでいるミクモちゃんに違和感がありすぎましたw御剣検事の性格なら、もっとずっと距離を置きそうな気がするんですけど、なんかあっさり受け入れましたよねえ。ミクモちゃんからすれば、過去に接点があるみたいなのでまだしも、それを憶えていない御剣検事ならもっと反応があってもいいと思うのですが。

あとはキャラクターデザインとモーションですか。今回あえてスタッフを総入れ替えしたらしいので仕方ないのかもしれませんが、逆にこれまでのシリーズの感じに似せようとして、やり過ぎて失敗している印象を受けましたね。モーションが長すぎて進行を邪魔している部分が結構ありますし。そのモーションが、何度見ても面白いとか、見応えがあるものだったらいいのですが、そんなこともなく。キャラが弱いから話も盛りあがらないのかなあ。

新しく出てきた捜査官は、それほど悪くないですし、孔子などをもじった言いまわしなどはなかなか面白いのですが。

そうそう、ストーリーで気になったのは、やっぱり「また着ぐるみかよ！」というところですね(笑)。やっぱりトノサマンの着ぐるみを利用していた事件の印象が強くて、どうも同じことをやっているようにしか見えなくなってしまって。現場を再現するなどといった部分は面白かったのですが、そういう既視感をなんとかできればよかったかなと思います。

今度はさらに過去の話に飛ぶのですね。時系列がこんがらがりそうですw

第4話

2009.06.06 Sat

「逆転検事」第4話の感想です。

【第4話 過ぎ去りし逆転】

これだけのことがあったのに、ミクモちゃんの名前を聞いたり姿を見たりしてもすぐに思い出せないなんて、第3話は一体なんだったの、という感じですね(笑)。ゲーム的な流れゆえに仕方がないのかもしれないけれど、やっぱり不自然に感じてしまいますよ。せめて3話の時点では名前を明かさないとか、そういう配慮があればよかったのに。

ヤタガラスに関しても、前の話までは全然恨んでる感じがしなかったのに、違和感がありました。こういう話になるのなら、最初からすごく憎しみがあるというか、気になって仕方がないふうな演出があってもよかったのではないかと。時系列をいじっているせいなのか、全部が後手後手にまわっているような引っかかりがあるのですよ。

あと今回の事件に関しては、トリックなどはずいぶん早い段階でわかるようになってきているのに、それをどの順番に解いていけばいいのかとか、どのタイミングで証拠品を使うのかとか、ゲーム的な部分だけが妙にわかりにくくてまどろっこしかった印象があります。

ミクモちゃんとイトノコ刑事の関係は、ほのぼのしててよかったんですけどねえ(笑)。

やっぱり逆転感が足りないのはいかんともしがたい。あと追及中の曲が、あんまりスリリングではないのですよね。だから盛りあがり欠ける部分があるのかも。

あとひとつ気になっているのが、今回新キャラたちの口もとがすごく苦手ということですよwなんか、大きく口をあけるときの、開け方が変なような気がするんですよ。特に女性陣。CAの犯人の人の口もそうでしたが、今回のカズラ弁護士の口も結構苦手で。しかもメイとこの人がいると、ムチと笑い声で頻りに会話を途切れさせられるのが、結構ストレスでしたね(だからもともとメイはあんまり好きでないのですwもうちょっとムチの回数を減らして、ここぞというときに使ってくればいいのですが・・・)。

さて、次はいよいよ最終話ですかね？少しずつ盛りあがってきてはいるので、どうエンドマークをつけるのか、楽しみです。

第5話

2009.06.06 Sat

「逆転検事」第5話の感想と総評です。

【第5話・燃え上がる逆転】

さすがに最終話は、他の話に比べるとよくできているなぁという印象でしたね。最後のやりあいはあまりにも長く、しかもずっと似たような状況が続いていたから、もう一工夫欲しかったところですが、他の話よりもきちんと盛りあがっていたし、「逆転」というキーワードも上手く使っていたので、よかったのではないかと思います。

ただやはり、期待していた意外性は全然なかったですねえ。これまでのシリーズでやり尽くしてしまった部分もあるのですが、ワイヤーを使って移動させるとか、おなじみすぎてどうも(笑)。なんだか現実的なネタが多かったような気がして。「そうきたかー！」と興奮できる要素がなかったのが、残念でした。

しかし改めて、ヤハリくんはいいキャラだなと思いましたね！彼のうざさはこのシリーズに必要だと思います(笑)。最後までオバチャンが出てきたのも意外でしたが、こちらもいい味出していました。あとロウ捜査官も、ここまでくると本当にいい人でしたね。よく見ると普通にかっこいいですし(笑)。協力して犯人を追いつめるあたりは、とてもよかったです。

あとと言及するとすれば、ミクモちゃんかな。やはりこの手の女の子を出すと、どうしてもマヨイちゃんとかぶってしまう感じですね(途中似たような言動してましたし)。まあミクモちゃんはミクモちゃんがかわかったですが、助手はやはりイトノコ刑事でお願いしたいですwほら、バカな人ほどかわいって言うじゃないですか(酷)。

【総評】

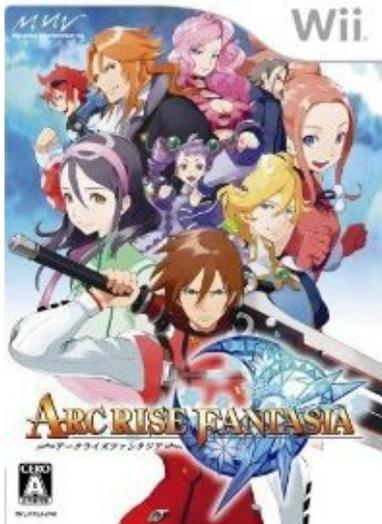
正直なところ、出来は最初からそれほど期待していなかったの(期待してえらい目に遭いたくないからw)、そういう意味では十分に面白かったのですが、少々物足りなさを感じたのも事実です。場所が法廷じゃないだけで、やっていることはやはりほとんど変わらない気がしたので。キャラ自体を動かすようになって、見た目は変わったんですけどねえ。あとは、捜査からそのまま証言を聞き出すようになって、やっぱり最後までだらだらした感じが続いてしまいました。この辺はもっとどうにか出来たのではないかなあと思います。

しかしまあ、それが逆転シリーズのらしさなのだとわれればそこまでなのですが(笑)。最後の、紙吹雪の話なんか、普通に笑ってしまいましたね。あと御剣検事はやはり、最後までかっこよかったですよ！(笑) ああいう大人な言いまわしをしてみたいものです。

総合的に見たら及第点ではあるけれど、もっと面白くできそうな余地は見え、という感じですかねえ。逆裁ファンならある程度楽しめると思います（いろんなキャラがモブで出てきますしね！）。カズイさんはとりあえず次の展開に期待していますよ～。

1 日目

2009.06.19 Fri



ゲームメーターの表示にあるとおり、このところずっと「アークライズファンタジア (Wii)」をやっているんですが、25 時間ほどやって半分来たみたいなので、今の時点での感想をまとめておきます。

ぶっちゃけ、面白いです。ストーリーがなかなか気になる展開で、次々と先に進みたくなるいいゲーム。最近これほどの RPG はなかったので、オリジナルゲームとしてこうして登場してくれたことは喜ばしい限り。

しかし、しかしですよ。カズイさんが「このゲーム面白いじゃん」と認めるまでに、結構時間がかかりました(笑)。多分 15 時間くらいは w なんというか、序盤がめちゃくちゃなんですよ。進んでいくとだんだん面白さがわかってくるのに、序盤がパツとしないからそこでやめちゃう人もいそうな感じ。

カズイさんの的に最もイカンと思ったのは、ボスの強さ。いや、ボスが強いのはあたりまえです。あたりまえですけど、開始してまだあんまり戦闘に慣れていないうちのボスって、やっぱりチュートリアル of 範囲だと思っんですよ。それがクソ強いのが笑えるんです(笑)。回復薬を買いだめしていないと、即詰みますよ。だって頼みのヒールは 2 回 3 回しか使えないですし w さいわいちょっと手前にあるセーブポイントから再開なら、道具屋に入れるのでまだ救いがあるのですが。

そのあと、2 回目、3 回目のボスまでが、異様に強く感じるんですよ。4 体目からはほどほどに強い(絶望するほどじゃない、というか、開始直後に負けを覚悟するほどじゃない w) ので、純粋に戦闘を楽しめるんですけど。ただし、唐突にえらい強いボスもいて、そういうボスに限って手前にセーブポイントがないという意地悪なんかもあります(笑)。この辺は正直酷いと思う。死んだらダンジョンの頭からやりなおしとか w せめて全部のボス前にセーブポイントが欲しかったです。対策していないとほぼ確実に負けるような相手なのに・・・。

で、なぜボスだけがやたらと強く感じるのか考えてみました。いちばんの原因は、ボスの攻撃力の異様な高さ、だと思っいます。複数回攻撃があたりまえですからねえ。たとえば、1 ターンの間ひとりのキャラに全部攻撃向けられたらほぼ死ぬ、くらいの強さです。それってただの運頼みじゃないっすか？ w そりゃあ防御すりゃあ死なないけど、防御ばかりしていると攻撃する隙が本当はない。こっちは回復と防御で

手一杯で、ただ無駄に戦闘が長引くだけなんです。そんなのでプレイ時間伸ばされても、誰も楽しくないでしょう。

でも、ボスの攻撃力が今のままだでも、もっと面白くできる方法はあるんです。それは、防御の消費APを1にすること。具体的な戦闘方法は公式サイトを見てもらえばわかると思うのでここでは説明しませんが、防御のAPが最初から2なんです。これは通常攻撃と同じ消費量です。個人的にはここに違和感があるんです。最初のうちは、キャラが3人いて全部で6APしかなくて、ほとんど攻撃か防御か、もしくは回復薬（序盤で使うアイテムの消費APは2）か、選んでおわりになってしまう。で、ボスの攻撃が強いので、どうしても防御と回復薬にばかり手がまわってしまうのですよ。

もし最初の回復薬もAP1だったら、リフィアには薬→防御で、他のキャラで攻撃！とか多彩な動きができるのですが、APが少なすぎて序盤はほとんど自由に動けないわけです。だからせめて防御が1だったら、戦闘バランスすごくよかったのになぁと思いました。

話が進んでキャラが育ってくると、総APも伸びるのでいろんな行動が取れるようになって、そこでやっと面白さがわかってくる、という感じです。序盤のボス戦ではほんと、ひたすら耐えに耐える展開が続いてしまうので、飽きっぽい人ならもういいやと思ってしまうかも。カズイさんも、しばらくこういうボス戦が続くようなら、途中で辞めようかと思ったくらいですw

ボスが強いのは、別にいい。ボスなんだから強くてあたりまえだし。けれど、ただこちらが苦しいだけじゃなくて、苦しみながらも楽しめる戦闘バランスにしてほしかったなぁというのが、正直な感想。序盤の防御を1にするだけでも全然違ったと思いますよ。

あと、戦闘のチュートリアルはもっと丁寧であってほしい。傭兵手帳的なものがゲーム内にあるのですが、あの文字量をちゃんと読む人がどれくらいいるのでしょうか(笑)。こちらの攻撃に関する説明は、わりとちゃんとチュートリアル的な会話が入っていましたが、問題は右下のカードですよ。

このゲーム、前述のようにボスの攻撃力が異様に高いので、防御が結構重要なのです。で、相手が光召術とか唱えているときには、カードにマークが出るのですが、その説明をちゃんとせずにはぼかして書いてあるので、カズイさんは理解するまでに結構時間がかかりました（画面がごちゃごちゃしているので、右下のカードをあんまり見ていなかったんですよw）。

でも、ボスの強い技を効率よく防ぐためには、そこを見るのがどうしても必要になってくる。技に備えたりする行動も、カードの見方がわからなければできないわけで。なんでぼかしたのかが、ちょっと腑に落ちません。それがわかってこそ、さらに戦略性が増すと思うんですけどねえ。

あと戦闘に関しては、武器の仕様が結構気に入っています。攻撃力が設定されていないって、珍しいですよ。初めはこの武器の魅力も全然わからなかったのですが、やっぱり15時間すぎたあたりから面白さがわかってきました(笑)。武器を育てるのが楽しくて仕方ないです。雑魚敵と戦うときも、経験値とお金以外に、武器を育てるという目的もできるので、ドロップアイテム集めなんかも、あまり苦にならずにできています。多分この武器育成がなかったら戦うのうざったかっただろうなと。そういう意味で、とても絶

妙なバランスなんですよ、この武器育成は。敵に合わせてピースを付け替えるのも楽しいですね！

あとは、この武器育成システムのおかげで、普段だったら絶対に使わないようなキャラも、平等に使っています(笑)。カズイさんはわりとパーティーメンバー固定するタイプなので、バテンをやったときも最後まで同じメンバーで通したんですが、このゲームの場合は武器を育ててピースを集める目的があるので、いろんなキャラの武器を育てたいと思ってしまいますよ。なので、ほぼ平等に戦闘に出しています。いつもなら主人公は戦闘から外さないカズイさんですが、このゲームばかりはたまに外れてもらっていますよ(笑)。

あとは、ストーリーですかね。ストーリーも序盤が結構、アレですが。簡単に言うとありがちな感じなので、あんまり引き込まれるような最初ではないのですよ。そもそも、あんな高さから落ちておいて平気なのってどうなの?(笑) ところが気になっちゃった人は、しばらく退屈が続くと思いますwかくいうカズイさんは、ラルクとアデルとアルスの三角関係の行方ばかり気にしていました。メインストーリーはあんまり気にならなかった(笑)。

しかし話が動き出してくると、なかなかどうして、面白いです。好きなキャラがみんな敵側に行ってしまったときには、もうMAXテンションさがったのですが(やっぱり同じことを思っていた方が結構いたみたいですね。明らかにユーザーに好かれるようなキャラ造形だったもんなあ)、どういうふうにオチがつくのが気になるので、なんとか先に進んでいる状態。カズイさんはアルスがお気に入りなので、いろいろと哀しいですよ……。

ひとつ気になること。覚醒してからのアデルの服装。とくに頭につけているやつ、何回見ても笑ってしまうwシリアスな場面なのに、あの服装だと駄目だ。デザインした人、もうちょっと冷静になってほしかったです(笑)。なんかオリンピックみたいなんだもの……。

そうそう、話はまた戦闘周りのことに戻るんですが、光召術に関してはあんなに複雑にしなくてもよかったのではないかなあと思いました。なんていうか、いじるポイントが多すぎると思う。武器のカスタマイズだけで充分かな。光召術の属性が、キャラ間で自由に変更できるというのが売りだったとは思いますが、それだと自由すぎる感じがするんですよね。属性に関してはキャラ固定のほうが、面白みが増したと思います(あのボスは○属性だからこのキャラ使おう、みたいな選択ができるから)。ぶっちゃけケージでの付け替えとか結構面倒ですし(笑)。普通のRPGみたいに魔法がばんばん打てるような仕様じゃないから、ボス戦以外には使わないんですよね。

あとあったかな。あ、カジノと闘技場は、興味ないので一度も行っていません(笑)。行っていたら多分もっと時間がかかっていると思います。クエストは、すぐできそうなものだけとりあえずこなしていますね。ボスを倒しに行くのとかはやっていません。

グラフィックに関しては、汚すぎるという意見をよく耳にするのですが、カズイさんの的にはあんまり気になりませんでした。ただ、考えてみればCGのバテンでももっとずっと画面がきれいだったと思うので、やっぱりレベルは低いのかもwもうちょっと頑張っしてほしいですね。ダンジョンでカメラ回転できないのもどうかと思うし(先が見えない状態で走らされたりねえ)。

ロードに関しては、スタッフも苦心したと言っていたとおり、かなり短くてとても快適です。そこはかなり評価できます。ゲームのボリュームがあればあるほど、ロードする回数も多くなるのですから、少しでもストレスがあったら、やっぱり不満になってしまうでしょう。家のなかを探索できないのとかは残念ですが(笑)、変にロード時間がかかるよりははるかにましです。メニューもすぐ開けるので、わりと頻繁に開いているカズイさんがいますw

大体こんな感じですか。序盤の戦闘バランスさえよければ、もうちょっと印象がよかったです。やはり何事も最初の印象は肝心ですからねえ。しかしゲームとしてはとてもいい出来なので、ぜひもっと売ってほしいところ。・・・この感想が、後半にひっくり返らないことを祈ります(笑)。まあ、褒めている感想のほうが多いようなので、大丈夫でしょうけど。

あ、最後に。パーティトークの仕様もいいですね！勝手に会話が始まるのは迷惑な場合もありますが、この仕様なら自分の意思で見られるので。ドレストークもなかなか面白いです。カズイさんは、一度表示が出たら、何度もメニュー画面に入って戻ってをして、連続で出すようにしています。それでだいぶ時間短縮ができるかと。

2 日目

2009.07.28 Tue

前半の感想を書いたからずいぶん時間が経ってしまいましたが、やっと「アークライズファンタジア」のストーリー一部分が終わったので、改めて後半の感想をまとめておきます。

最後までやってみて、「ああ、プレイしてよかったな」と思えたゲームは久々でした。前半の感想でも、序盤はダメだけどだんだん面白くなってきたと書きましたが、後半の盛り上がりはそれ以上でした。

ログレスを探しているあたりはまだつまらないんですが、そのあとの展開がまた強引で(笑) いいですね。最後にラルクに与えられた試練が、ベタとはいえカズイさん的には結構意外だったので、そりゃあかわいそうだと思いますよ。ラルクそんなに好きなキャラじゃないんですが、それでもなあ。

でも、それを決意してからのみんなとの会話や、実際に別れるときの会話などは、くさいけどよかったと思います。最後にはアルスもちゃんとかっこいい王子に戻っていましたしね(笑)。友情も復活して安心しましたよ。

これだけ嫌味なくキャラが立っているゲームは、本当に久々のような気がします(あくまでも、カズイさんが今までプレイしたなかでは)。やはりパーティトークがいい味を出しているのかな。あれがなければこれほどキャラを掘り下げられないと思うので。キャラデザもよかったですね。豹変後のアデル以外は・・・(笑)。

プレイしていてあまりに面白かったので、結局クエストはすべて消化し、隠しログレスも入手し、カジノと闘技場にもちゃんと行ってから、ラスボスへと臨みました。残っているのは、闘技場の一部と、ネームドモンスターの一部、あとは隠しダンジョンですね。こっちもまったりやっついこうと思います。

いつもなら好きな会社のゲーム以外は取っておかないのですが、このゲームは内容忘れた頃にまたやりたいと思ったので、そう急がずにやろうかと。

ちなみに、ボスを倒すまででプレイ時間は **80 時間** でした。カジノに至っては、お金ありすぎて、コイン購入→武器と引き替えができたのですぐ終わりましたよ(笑)。相変わらず武器育成にはまっているの、武器がほしかったのです。闘技場に行ったのも同じ理由だったりします。ダーク・クロニクルの武器を育てるのが好きだった人は、これはまると思いますよ(笑)。

そんなわけで、最初は結構マイナスの印象から入ったこのゲームも、すっかり気に入りました。何度もいうように、ストーリー上強引な部分は多々あれど、キャラクターそれぞれが確固たる意思を持って動き、ときには敵となり、ときには味方となり、複雑に絡みあいながら紡がれるストーリーは、なかなか見応えがありました。まさかこんなに敵味方を行ったり来たりすると思わなかったの、新鮮でしたし面白かったです。

戦闘も、ちょっと癖はありますが、とりあえず防御という気持ちを忘れなければ(笑) なんとかなると思

うので、ぜひ多くの人にプレイしてほしいなあと思います。

しかし堂々とすすめにくいのは、やっぱり序盤がいまいちなせいですよ orz 序盤にこそもっと力を入れてほしかったところです。最初のボスのディノスは、どう考えても強すぎます。せめて、防御を中心に戦いなさいとどこかに書いておかないと！(笑) 普通のRPGでは防御なんて瀕死のときしか使わないようなものですが、このRPGでは本当に防御が大切なんです。こっちのHPに対し相手の火力が強すぎるから。それに気づかないと、序盤のボスに勝つのは難しい気がします。

3 日目

2009.08.09 Sun

終わったあと、いろいろと他の方の感想などを見ていたら、やはりボスが強すぎるという意見が圧倒的に多かったように感じました。そこで、どういうバランスだったら面白かったのか、無駄に一生懸命考えてみることにします(笑)。気が向いたらおつきあいください(こういうのを考えるのが好きなんです・・・)。

まず前提として、どうしてボスが強すぎると感じるのか、要素を書き出してみます。簡単に言うと、プレイヤーキャラのHPに対してボスの火力が強すぎる(そのうえ攻撃回数が多い)、プレイヤーキャラの火力に対してボスのHPが高すぎる(そのうえ硬い)の2点があげられると思います。

さらに言うなら、プレイヤーキャラのフォース発動率と比べて、フォース発動率がやけに高い(フォースアップがデフォルトでついてる?)のと、あとは光召術が無限に使える、というところでしょうか。そのうえ、レイストーンは敵に有利な属性ばかり出るので、これも相当なハンデだと思います。

なんというか、こうして書き出しただけでも結構無茶な話ですよ(笑)。こちらはメンバーが3~4人いるとはいえ、終盤になるまで回復は基本ひとりずつですから、どうしても防御主体の行動になり、ただただ無駄に戦闘が長引くようになるわけです。それが面白くなって言われたら、多くの人は「微妙」と答えるのではないのでしょうか。

では、敵の基本ステータスはそのままだ、面白くするには一体どうすればよかったのか?カズイさんが勝手に考えてみました。

序盤のボス戦で、防御と回復アイテム使用は消費AP1の方がよかったという話は以前書いているので、それ以外で。

まず思うのは、ボスの光召術使用を有限にしてほしかったということです。プレイヤーキャラのMPって結構シビアで、使える回数が限られている(ろくな回復アイテムがない。1回復とか、使えなさすぎるw)のに対し、ボスは無限に使ってきます。しかしもしこれに限度があったら、ボスがMPを使い切るまでわざとレイストーンを残して光召術を打たせて、それをすべて凌いでからプレイヤーが攻撃転ずるなどの戦術が立てられると思うのです。

また、それ以降ボスが光召術使わないのはあんまりだろうというなら、ボスもAPを消費して回復すればいいんですよ。そしたらこっちはその隙に攻撃に移れるわけで。とにかく、もっと攻撃が途切れる瞬間があったほうが、駆け引きがあっていいのではないかと思いました。

極端な話、敵に有利なレイストーンしか出ないというのも、どうかと思うのですよ。こっちは防御以外にレイストーンの破壊にまでAPを奪われてしまうわけで。終盤のボスなんて特に、弱点の属性もなくただ硬いだけ、ダメージがほとんど通らない場合が多いのだから、レイストーンの出現は完全にランダムにして、プレイヤー側にもチャンスタイムがほしかったなあと。そうしてボスもレイストーンを破壊する行動を取れば、その分プレイヤーへの攻撃が減るので、バランスもよかったのではないかと思うのです。

なんというか、今のままだとボスに有利すぎるんですね。これが最初から歯ごたえのあるゲームだとわかっていたらいいのですが、道中の雑魚はたいして強くもなく、また、道端にいる雑魚を全部倒していても、ボスが強すぎて話にならないというのはやはり、バランスが悪いといわざるをえない。なにせ、攻略情報をあらかじめ見て、装備を調べて挑んでも、全部で20回くらいはゲームオーバーになったような(笑)。初見で勝つのはほぼ不可能というボスが、何体かはいると思います。

ではなぜ初見では不可能かというと、一度戦闘に入ってしまうと、武器やピース、セットしているジェムなどを、戦闘中に換えられないからです。これの選択を間違えれば、どんなに頑張っても勝てない場合があるわけですよ。特に序盤だとケージにセットできるジェムの数が少なく、どの属性をセットするかは、敵の情報を知らないとわからないわけですが、攻略情報を見ない限りは戦ってみたいとわからないでしょう。キャラが3人いるからといって別々の属性をつければ、効率のいいタンデムが出せません。

つまり何がしたいかという、このゲームに限っては、戦闘中にそういう装備の付け替えができてよかったのではないかと。もちろんAP消費で構わないので。今のままだと、光召術の属性や、武器のパーツの選択の自由度が裏目に出ているっぽいんですね。せっかくいろんな選択肢があるのだから、戦闘中にもいろいろ試せる要素があってよかったのではと思うのです。

あとはフォースも、確率発動ではなく絶対発動でよかったような気がします。強すぎるやつは、その分ピースを大きくすればいいのですから。現状だと、かなり運に左右されるので、あんまり自力で勝った気がしない(笑)。しかも前述のとおり、ボスの発動率のほう明らかに高いですからね。そんなことでもややするよりなら、おとなしく毎回発動でよかったような。そうすることによって、行動にもっと戦略性が生まれると思うのです。発動するかどうかわからないのはあてにできないけど、絶対に発動するものは予定に組み込めますからね。

最後に、ボスの弱点について。後半のボスは弱点がなさすぎて、まとまったダメージを与えるのに結構苦労します。カズイさんの場合は、3人で光召タンデムを狙うか、トリニティアクトを狙うかで、それ以外の場合は防御や回復を中心にやっていました。通常攻撃だとほとんど削れないので……。でもそうやってやっても、実際に攻撃を狙えるのは4~5ターンに1回程度。タンデムにしてもトリニティアクトにしても、使うとそのターン内に回復行動が1回しか入れられないので(APが足りないため)、キャラ全員がある程度のHPを保っているときしか使えないからです。

防御・回復を中心にやってもこうなのだから、通常攻撃なども織り交ぜている人はもっときついと思います。こんな調子だから、当然時間も無駄にかかるわけで。それもこれも、敵にこれといった弱点がないからなのです。

そりゃあ、最高位のトリニティアクトを狙えば、4万くらいは入るのですが、それを狙えるのは↑のとおり回数が極端に少ない。だから、たとえばこのキャラのこのエクセルアクトだけはやたらに効く！などの弱点があればよかったなあと。属性の弱点だと大味だけど、これならそんなに簡単ではない。

たとえば、該当キャラをいちばん最初にしてトリニティアクトしようと思ったら、素早いキャラじゃな

い限りはアイテムを使うなどの調整が必要でしょうし、魔防御が低いキャラなのに光召術ばかり使うボスだったら、生存させるのもきついでしょう。でも、そういう難しさはそれでいいと思うのですよ。そのなかで耐えて、チャンスに大ダメージを与えられるなら、それはすごく楽しいことじゃないでしょうか。

思うに、今のままの戦闘だとメリハリがないんですよね。ずっと敵の攻撃一方という感じがする。だから戦っていてもつまらない。キタキタキターって瞬間が全然ない。大技を決めても1センチくらいしか削れなかったりすると、あと何回食らわせなきゃならないんだろうと逆にげんなりします(笑)。

ボスが強いのはいい。ボスは強くてあたりまえなのだけど、もうちょっとプレイヤーが楽しんで苦しめる仕掛けがほしかったなあと思うわけです。1時間も粘ってぎりぎりまで削ったのに死ぬとか、何回もやりました。奥義に防御無効つくのは反則だろうと思いました(笑)。それでも諦めずに何度もプレイしたのは、ストーリーの行き着く先を見たかったから。

せっかくきれいにまとまった話なのに、ボス戦がしょうもないせいで途中でやめる人が出てきたり、評価が下がってしまうのはやっぱりもったいないと思います。戦闘のシステム自体は充分面白いと思うので、バランスをもうちょっとなんとかしてくれればなあと……。この話は続編なんて出ないでしょうが、もし関連作品とか、同じ戦闘システムのゲームが出るなら、進化を期待したいところです。

ここまで書いてきましたが、戦闘が下手くそなやつや遠吠え、といわれればそうかもしれません(笑)。でも、RPGが好きでいろいろとプレイしてきた結果感じたことなので、ちょっと頭を捻って考えてみました。極端な話、ラスボスだけが異様に強いとかなら、それはそれで面白いんですけどねえ。ONI零のラスボスに1時間半かかって綱渡りで勝ったのは、面白かったのですよ(笑)。このゲームに関しては、無駄に時間を食う仕様になっている気がして、そこが残念に思ってしまうのです。

感想まとめ

2009.08.22 Sat



まだアークライズの仕上げ途中ですが、すぐ終わるという情報を聞いたので先にやってみました「ツキピト (DS)」。本当に5時間くらいで終わりましたw以下、ちょっとネタバレありつつの感想です。

プレイしおわって最初に思ったこと。それは、このゲームって一体なんだったんだろう？ということでした(笑)。ラストにかけて、登場人物たちが勝手に盛りあがっていて、プレイヤーをこれでもかというほど置いてけ堀にするので、まったく共感できないまま終了。それまでの流れから、なにか重いテーマを引きずっていた感じなのに、なんのまとめもないまま終わってしまい、拍子抜けもいいところです。

あまりにも消化不良だったので、逃したイベントが大量にあるのかと思ってネットで検索してみても、攻略wikiがないばかりでなく、そもそも攻略情報がまったくといっていいほどヒットしない(笑)。最近のゲームで、攻略wikiがないものなんて本気で初めてですよ。それだけこのゲームに魅力がないor攻略するほどの内容がないということではないでしょうか……。

個人的に、すごくいいな、と思ったのは、キャラクターデザインや背景デザインなどのグラフィック面。アニメーションも少ないですが結構頑張っていると思いました。あとは音楽が雰囲気マッチしていてよかったですね！町の住人たちも、個性豊かなのはいいのですが、その個性を全然活かしきれていなくて、ただ人数が多いだけのわかりにくい存在になっていたのが残念でした。

ストーリーに言及する前にシステム周りのことを言いますと、イベントマスにとまるたびにフラッシュバックするとか、気もちがツキピトに吸われおわるまで画面が切り替わらないなど、動作がもっさりして重い・遅い感じがするのが気になりました。住人に話しかけたときのレスポンスもちょっと遅い感じがするんですよ。まるでいちばん最初のレイトンみたい(レイトンはシリーズが進むにつれてちゃんと解消されたのが素晴らしいのですが)。

あとはよく意見を見るとおり、マップが1マスずつしか進めないのはいただけないかと。行けないマスを目立たないようにしたいのかもしれませんが、それなら最初から行けるマスだけ色をつけてくれればいいんですよ。そして、マスに実際入らなくても誰かがいるマスが表面からわかれば、もっとプレイしやすかったと思います(人がいないマスでもイベントは起こりますが、プレイヤー心理としてはやはり人がいるマスで会話したいでしょう)。

また、1マスずつしか進めないのに、目的地がどっちの方向にあるのかもちゃんと指示してくれないのが、どうかと思いました。いきなり「登校日だから学校に行こう」ってなったときに、学校がどっちの方向にあるのかなど、説明がなかったような気がするんですよね……。仕方がないので適当に進んでいきましたが、あまりにも遠いので何度引き返そうと思ったことか(笑)。しかも結局途中まで進んだところで自動で移動しましたからねえ。イベントを強制的に見せるためとはいえ、1マスずつ移動はやはり不親切だと思います。町がやたらに広いので、不便さをよけいに感じるんですよね。1マスずつじゃないほうが、逆にプレイ時間が延びそうな感じはしますし(その分フラグ管理は大変でしょうが、それくらいはやってほしいところ)。

あとはミニゲーム。カズイさんはてっきり、解決する内容ごとに違うミニゲームを楽しめるかと思っていたのですが、まさかたった2つしかないとはwしかも、踊りのほうは完全な目押しゲー。あんなに素晴らしい音楽を使っているのに、どうして少したりとも曲とタイミングを合わせようと思わなかったのか、それが不思議でなりません。今の状態だと、曲が邪魔になっていますよね……。本当にもったいない。普通の音ゲーふうでよかったのに。

あと文章を組みあわせていくゲームも、一体なにを楽しめばいいのかよくわかりませんでした。自分で好きな文脈をつくるわけではなく、ただ既存の文章になるよう並べ替えるだけですからねえ。ミニゲームがこれだけとは、本当に残念です。

さて、いよいよストーリーについての話題に移りますか。ツキビトが見える主人公の女の子(デフォルトでキョーコ)が、いじめに耐えかねて自殺を図ろうとするところから始まるのですが、用意していた縄を使って先に自殺をしていたのが記憶喪失のカガミくん(仮名)。ふたりはフタバエルにコマリゴトを解決するように頼まれて……。という感じで話が始まります。

なんというか、頭から重いんですよね(笑)。あとこの主人公、裏サイトが更新されるとメールが来るようにしているのですが、そこに自分の悪口が書かれていることを知っていてわざわざそうしているのですよ。「裏サイトなんて……」と言いつつ自分も見ている時点で、もうなんだかなあと思ってしまいました。

こういう内容のゲームをつくって大丈夫なんですかね?逆に裏サイトに興味を持つ子どものほうが多そうなのですが。どうせならもっと汚いものとして書いてほしかったですし、むしろ書いてほしくなかったところ。なんというか、このゲームって最初から立ち位置がはっきりしていないんですよ。

キャラクターデザインだけ見ると、こういうデザイン性の強いイラストはどちらかというと子どもよりも大人にウケがいいと思うのです。それなのに、実際にプレイしてみたら中身がずいぶんと子ども向けだったので、少し戸惑いました。12歳以上推奨になっているけど、全然ピンとこない。コンセプトとターゲットがずれてないかなあというのが、正直な感想です。

まあ変に暗い話が多いという話は置いておいて。ストーリー上、絵馬に書かれた内容を解決するためにキョーコたちが動くことが多いのですが、ときおりかなり唐突な選択肢はあれど、基本的には一本道で、これからなにをするかが全部決められているんですよね。こんな素敵な世界観で、コマリゴトを解決するというわかりやすい大義名分があるのに、自由に町をウロウロさせないなんてもったいないなあと思いました。

どうせだったら、いくつかの絵馬のなかからプレイヤーが自分で選んで、自由に解決する展開も入れてほしかったです。町の住人はかなり多くて、それぞれに悩み事を持っているふうなのに、実際に関わってきたのは数名だけだったり、他のキャラの悩みを解決するついでだったりして、わざとコンパクトになるようなつくりがされているなあと感じました。こんなにプレイ時間短いのだから、もうちょっと自由に遊べる場所を作ってくれてもよかったんだけどなあ。複数一気に解決してしまうものを、ばらばらにするだけでも違ったと思います（当然中にはばらばらにできないものもありますけどね）。

そうそう、肝試しのところは、すごく雰囲気が出ていてよかったと思います。ただマコトくん（だっけか・・・）の登場があまりにも急で、しかも相手のことを全然わからない状態で重要そうな選択肢が出てきたので、戸惑いました。せめてもう少し考える情報を与えてからにしてくれればいいのにと（笑）。正直、勘にばかり頼らざるをえないゲームは楽しくないですからねえ。

そして最後のほうの超展開。サキちゃんが鏡を使っただりもそうですが、N結社の人たちが神像を壊しはじめてから先の展開が、説明がなさすぎてよくわかりませんでしたwなので、マコトくんがそっち側にも全然驚きもしないし、ただ意味不明なだけ。なんでツキビトを剥がしたり取り替えたりすることが世界の変革に繋がるのか（ただ人々の性格が変わるだけじゃない？普通の人間はツキビトがついておらず、ツキビトがついていることのほうが不自然だったのだから）、何故カガミくんとサキちゃんはそっちに協力していたのかなど、肝心なことが語られないままあの終わりは酷い。

キョーコの自問自答も、どっちに行きたいのか選択肢の中でもまったくはっきりしていない。あの場面はこのゲームの最大の見せ場のような気がするのですが、意味がわからないだけで緊迫感などからはほど遠い感じがしました。よく、昔の自分を受け入れてハッピーエンド的なものは見かけるんですけどね（笑）。このゲームの場合はそもそも与えられている選択肢が曖昧すぎて、自分が選んだものが自分の意図したものと合っているのかどうか分かりづらいのです。

それで結局なにもわからないまま、町からツキビトたちとカガミくん・サキちゃんが消えて終わりというエンドでした。選択肢によっては、転校生がふたり来るらしいので、このふたりなんだろうなと思いますが・・・あれだけ選択肢があってエンディングが2種類なら、やはり少ないなあと思ってしまいます。

もっとも、たとえ2種類だとしてもプレイヤーを楽しませる方法はあると思うんですよ。たとえば、ストーリー中解決しなくても進めるコマリゴトがいくつかあるようで、カズイさんもいくつか見逃しているっぽいのですが、せっかく短時間で終わるつくりなのだから、2周3周とプレイしてくれる人を見越して、既読率やコマリゴト消化率などの表示をつけてくれればよかったのになあ。それだけでもくり返しプレイする人は増えるでしょうし、率をあげていくのも結構楽しいものなので、このゲームにいい印象を持つ人が増えたんじゃないかと思います。現状はクリア後にツキビト舞踏（ミニゲームのひとつ）が出るだけですからねえ。

総合的に、雰囲気はすごくいいのですが、あらゆる点でもったいないつくりだったと思います。ボリュームが多ければそれだけでよかったという意見もありますから、合う人には合うのではないのでしょうか。ストーリー重視のカズイさんの的には、消化不良すぎてやっぱりイマイチでした。そもそもカガミくんがなん

で自殺していたのかというのも、[このインタビューを見て初めて知った](#)くらいですしwもうちょっと作中に説明があってもよかったのではないですかね。

残された謎は、プレイヤー自身が考えてほしいというスタンスのようなのですが、正直手掛かりが少なすぎて、考えようがありません。まるで FRAGILE のときのような、虚無感があるばかりですよ (笑)。プレイヤーに考えてほしいなら、それ相応のヒントを用意すべきだし、それだけの魅力がほしい。ただの説明不足とは全然違うのですよねえ。個人的に、「わからない部分は自分で考えろ」というスタンスの製作者って、須田さんのゲームをプレイしたことがあるのかどうかすごく気になりますwああいう中毒性というか、考えずにはいられない引力みたいなものがないと、プレイヤーには意味不明なものにしか映らないのではないかと。正直このゲームでは、カガミくんの両親がどうなっているかが、別段興味がわきませんでした (多分、最後があまりに置いてけ堀だったから)。

そういえば、テキストそのものについても独特で面白いという話もありますが、確かに面白い部分もあれど、無理やり笑わそうとしている部分はちょっとばかし寒かったですw↑のインタビューで書かれている「どっちがより乙女なのか」のバトルも首を傾げるばかりでした・・・きっと感性 (相性?) が合わないんだらうな、と思います。

とまあ散々いろんなことを書いてきましたが、雰囲気は本当にいいので、人情話っぽいのが好きな人は遊んでみてもいいのではないのでしょうか。ツキビトのデザインもかわいいですし。特典のシールを思わずケータイに貼りましたよ (笑)。(それだけに、ゲームの出来が本当に惜しいのですけどね・・・)

感想まとめ

2009.10.12 Mon



実はだいぶ前に購入して、少しずつやっていた「己の信ずる道を征け (PSP)」。クリアしたら感想を書こうと思っていましたが、結局途中で売ってしまったので、今の時点での感想をまとめておきます。

もともと他のゲームから要素を持ってきた、ということで、自分の分身と協力して罫をくぐっていく、というのはとても面白い。ただ、敵を倒す手段が基本的に連打なので、どなたかが書かれていた「頭を鍛えるゲームかと思ったら、指を鍛えるゲームだった」というのは本当にそうです (笑)。

あと、意外に細かい操作が必要なのですが、斜め視点であることが非常にマイナスで、アナログパッド操作もあいまって、なかなか自分が思ったとおりに動かせずに苦労しました。これ、どうして斜めにしたんでしょうね。

内容的にも、ワイドな画面を有効活用して、横長のステージで全体を見渡せる仕様にしたほうが、ずっと面白かったと思います。斜めにするだけで、行ってみなければ見えない部分が増えてしまって、それがサクサク感を損なっているように思いました。

基本的には繰り返すことで覚え、時間を短縮していくゲームなので、それでもいい・・・はずなのですが、このゲーム、なぜか手軽にリトライできる機能がありません。カズイさんが最も腑に落ちない点がそこなのですよ。

面を頭からやりなおすには、一度外に出ないといけないんです。で、そのたびに結構長めのロードが入るんですよ。ロードで退屈しないように、小物がくるくる動いたり、ヒントを表示させたりと、工夫はしてあるのですが、その場ですぐ面の頭に戻れるのがベストですし、これはそういうゲームだと思っていたのです。変なところで不親切でしたね。

あと、カズイさんはストーリーモードしかやっていないのですが、どの辺がストーリーなのかさっぱりわかりませんでした (笑)。説明が2行くらい「どこそこになにが出た」とかあるだけで、あとはマスを進んだり戻ったり。正直、拍子抜けでした。

せっかく素敵なキャラデザですし、他にも面白い立ち位置のキャラがいるのに、ろくに使っていない

ですね。だから、ゲーム中にそういうキャラが出てきても意味不明。せめてこう、台詞のやりとりとか欲しかったです。あれではとてもストーリーモードとは呼べないと思います。

途中でやる気がなくなったのも、「話の続きが見たい」という欲求がまったくなかったからです。ゲームそのものが充分面白ければそれでもいいのですが、リトライが苦痛なのにストーリーも惹かれないとなると、他に頑張る理由が見つかりませんでした(笑)。

ですが、ゲームとしては本当に面白いと思ったので、器用な人や何度もやりなおすのが気にならない人、連打が得意な人(笑)にはおすすめです。頭を使うというよりも、発想力が鍵ですかね。オリジナリティのあるゲーム性はよかったので、次似たようなのをつくるときはいろいろ改善してほしいと思います。

個人的には、ボス戦も仕掛けだけで倒すようにすると面白いかなあと思うのですが。敵は基本的によける対象でいいと思うのですよ。このゲームのキモはやっぱり、パズル要素のほうだと思うので。無理に戦闘を入れなくてもなあと。なので、敵を倒してポイントが入る、というのもある意味変なんです。敵に当たったらマイナスポイント、のほうがゲーム的には自然じゃないでしょうか。

感想まとめ

2009.10.12 Mon



発売日に買って、ぼちぼちとやっていた「なりそこない英雄譚 ～太陽と月の物語～ (PSP)」がやっと終わりましたので、感想をまとめておきます。

このゲーム、いいところと悪いところが非常にはっきりしているので、それぞれ書いていこうと思います。

【いいところ】

- ・ストーリー
- ・音楽
- ・宝箱の配置
- ・ダンジョンの仕掛け
- ・インターフェイス
- ・個性的なキャラクターがたくさん

それぞれ説明していくと、まずストーリーは、最初のほう結構のんびりしていてかったるい感じですが(笑)、後半の展開はベタながら結構泣けました。いい話だな～という感じ。まあ、ちびっこにどんな名前をつけているかによって、ギャグにしかならない場合もありますので、そこは注意w 意外にしっかりつくってあってそこはよかったです。

音楽も、特別この曲がいい！というのはないのですが、どの曲もそれぞれの国によく合っていて、雰囲気の良いものだったので気に入りました。民族音楽っぽい部分もあるので、そういうのが好きな人はわりと気に入ると思います。

宝箱の配置、というのは、他のRPGに比べるとはるかに親切だった、という意味で挙げました(笑)。ということかということ、進む先にある宝箱が見えるようになっている場所が多いのです。一般的なRPGだと、宝箱本体が見えた頃にはもう遅くて、取りに行くには道を戻らねばならないことが多いのですが、このゲームの場合は先にある宝箱が見えるので、どうやったらあそこに行けるんだろうと前へ進みながら考える楽しみがありました。建物の陰に隠れている宝箱も面白かったですしね。

インターフェイスに関しては、いいところと悪いところがあるんですが、極めていい部分は、△ボタンひ

とつでフィールド画面に戻れるところです。これがあるだけで充分素晴らしいと思います。

ダンジョンの仕掛けに関しては、変に小難しいものではなく、楽しめるようなものになっていたのがよかったです。同じことをくり返させる場面もほとんどなかったですしね。つくった人は梯子が好きなんだろうなあとつくづく思いました(笑)。

キャラクターは、思ったよりも愛着がわきました。デザインの好みは人それぞれだと思いますので言いませんが、ちゃんとわかりやすい個性づけがされていたのがよかったです。おかげでメンバーを入れ替えることがほとんどありませんでした。性格が嫌いなキャラは使いたくないんですよ！w

【悪いところ】

- ・とにかくロードが遅すぎる
- ・そのくせエンカ率高すぎる
- ・設定が一部いい加減
- ・心の声システム
- ・命令の好み
- ・武器の好み
- ・武器の熟練度を上げづらい
- ・魔法の装備品化
- ・仲間が出そろうのが遅すぎる
- ・リーダーシステム
- ・クエストが同時に受けられない
- ・デフォルトで走らない
- ・キャラがよく引っかかる

えー、とにかくツッコミどころが多いのですが(笑)、まず声を大にして言いたいのは、ロードが遅すぎて話にならない、ということです。イマドキのゲームで、戦闘に入るたびに10秒以上待たされるなんて・・・しかも終わったあとも結構長いんですよ。街への出入りはまだ我慢できるレベルなのですが。戦闘中でもよく重すぎて画面がとまりますし、音声の読み込みがうまくできていないのか、しばらく音声がなくて久々に出てくるときになると、やっぱり画面がとまりますw(音声待ちで) 他のゲームではこんなに酷い状況にならないので、たんなる技術力不足なのだと思いますが、最も頻繁にする戦闘での長ロードはさすがにかなり苦痛です。しかも高エンカ率ですからね(笑)。そこはもうちょっと改善してから発売してほしかったです・・・。

エンカ率のことはもう語ったので、設定の穴について。どうも「心の声が聞こえる」というのは、グラムから感染したものらしいのですが、それって最初の主人公だけじゃないのですかね？その後誰をリーダーにしても心の声が聞こえるので、そういうゲームだから仕方がないとはいえ、釈然ともしませんでしたw一緒に冒険しているからうつる、というほど単純なものじゃなかったようですし(ストーリーのキーになっているので、後半にいろいろ理由が出てきます)。これ、リーダーは変更制でもいいけど、やっぱり主人公は固定であつたほうが面白かったと思いますよ・・・。

心の声システムは、試みは大変面白いのですが、同じ言葉が流れすぎですし(笑)、実際文字が流れているあいだはコマンド選択の時間なので、見ている余裕がないうえに流れるのが早くて、カズイさんはほとんど見ずに終わりました。これ、文字が流れる以外に声もあればよかったです、そうしたらやっぱりさらに重くなっていたんだらうなあw表現形式として、他の方法も探してほしかったです。今の形式ははっきり言うとニコ動ですしね(笑)。ラストの、精霊戦の最後はよかったですけれど、それくらいでしたね。

命令の好みに関しては、ない方がよかったと思うのですよ。これがあることによって、キャラによっては戦闘にほとんど参加できない子もいます(防御系ばかり好きとか)。特にブレットは物理、ピーターは魔法が強いのに防御系の命令が好みなので、カズイさんは仕方なくブレットをリーダーにしていました。・・・結局最後まで(笑)。この命令の好みがあることによって、せっかく自由度の高いキャラ選択が、かなり狭まっているので惜しいのですよ。嫌いな命令はいくつかあってもいいけど、好きな命令はよけいだったと思います。

武器の好みもまったく同様で、せっかく面白い職業があっても、気軽に武器を換える、という気にはなれませんでした。また、次の熟練度のことにも関連するのですが、熟練度のあがりかたが異常なまでに遅いうえ、魔法系の武器でも殴らなければ貯まらないという理不尽な設定なので(笑)、普通は熟練度を上げるために頑張るぞーとなるところが全然ありませんでした。せっかくいろんな職のいろんな技があるのだから、気軽に試せるようにあがり方を早くしてくれた方が面白かったと思うのですが、どうしてそうユーザーに苦行を強いる仕様にするのでしょうかw

魔法の装備品化に関しては、いい面も悪い面もあるのですが、このゲーム、一度パーティーを固定してしまうと、入れ替えるメリットが正直ゼロなので、場面場面でキャラを入れ替えて使ってほしいなら、魔法は属性固定くらいあったほうがよかったかも、と思いました。パニーニは火属性とか、そんな感じで。アークライズのときも同じことを書いた気がします、そこがフリーだとキャラの特性が減ってしまうのですよねえ。見た目と性格で選べというなら、それはそれでいいんですけども(笑)。

仲間が出そろうのが遅すぎるのは、特にクロックとパニーニですかね。あのタイミングで仲間になられて、しかもエンディングでも仲間面されても、正直微妙で(笑)。「いや、まだあんたとそんなに仲良くないよね？」って何度も思ってしまいました。クロックは魔法が強いということだったので、性格嫌いだけ入れたんですよ。それが急にいいことばかり言い出すと怖いんでwストーリー的に仕方なかったのかもしれないんですが、エンディングまであれしかないときに仲間になってもなあ。もし彼らをリーダーにしていたら、それこそしらけたエンディングになってしまいそうですよねw

リーダーシステムに関しては、面白いとは思うのですよ。でも↑で書いたとおり、リーダーと主人公はやはり別扱いのほうがよかったなあ、と。リーダーにしたとたん「さすがリーダー」だの持てはやされまくるのもちょっとキモイですし、フォリアは「さすが神女さまが選んだ～」と言っていますが、リーダーを決めているのは神女ではなくユーザーですし(笑)。ヒロインは替えられないからリーダーを替えてエンディングを楽しめということなのだろうか。

クエストに関しては、リーダーシステムも関わりがあるのですが、リーダーの熟練度が低いと出ないクエストがあるんですよ。でもプレイヤーとしては、クエストを利用してリーダーの熟練度を上げたい

わけで(笑)。なのに低い状態では受けられないのがあるとか、相変わらず不親切。おまけに、同じ場所に行くクエストがかなりの量あるのに、1つずつしか受けられないんです。最初キドラ村とダリアディルのあいだを気が遠くなるくらい往復させられました。あれはない。ないですよ。せめて複数受けさせてほしい……。

デフォルトで走らないだけならまだしも、走るボタンがR1ってのが、やりづらくて仕方がなかったです。×ボタンじゃ駄目だったんでしょうかね？もしくは、パッドだと走って十字キーだと歩くとか。このゲーム、別にゆっくり歩かないといけないところはないので、デフォルトで走ってくれたほうがよかったです。

ですが、ひとつ気になることもありまして。もしかして、キャラが引っかけやすいことをわかっているから、わざと歩きにしたのかなぁ？とか(笑)。本当によく引っかかるんですよ。何もないところで引っかかることもあります。やっぱり壁の傍とか角が多いです。他のゲームでは全然そんなことないのに、端っこの方を走っているとよく進まなくなります。でも、足は動いているのでエンカはするんですよwよけいにエンカ率が上がるという寸法です。そのくせ、椅子やテーブルは結構すり抜けるんで(笑)、一体どういう処理をしているのか、謎です。正直操作はしづらかった。

すごく長くなってしまいましたが、大体こんなところだと思います。もうちょっと練りこめば面白くなりそうな要素がたくさんあったのが、惜しい感じです。そこにいないキャラが、イベントでいきなり喋り出したこともありましたしね(笑)。さすがにめっちゃびびりましたがwまあ、今結構安くなっているようなので、ロードが気にならないRPG好きの方はプレイしてみてもいいかと思います。リーダーシステムに関しては、好き嫌いもあると思いますし。……でもやっぱり、キャラのレベルアップくらい簡単にあがってもよかったですよ、リーダーとか武器の熟練度は。なんであんなに酷い設定にしたのだろうか(笑)。そこがとっても不思議です。プレイヤーは楽しむためにゲームするのにな。

感想まとめ

2009.12.13 Sun



さて、発売日に買ってちょっとずつ進めていた「**LUNAR** ~ハーモニー オブシルバースター~ (PSP)」(注釈：移植版。他にPS版、SS版などがあります)がやっと終わったので、感想をまとめておこうと思います。例によってかなり長くなりそうなので、あらかじめ予告しておきます(笑)。

まず、体験版をやった気になっていた点から。テキストエリアが、半透明フィルタにゴシック体というのが素人くさすぎると思っていたのですが、やっているうちに慣れて気にならなくなりました(笑)。まあもとが古いから、こんなものですよ。それと、戦闘中にキャラが岩に引っかかるという問題も、製品版では解消されていました。というか、岩自体数回しか見かけなかったです(笑)。体験版ではかなり引っかかっていたので、そこは安心しました。

その他気になった部分を挙げていきます。まず戦闘から。

RPGなので、戦闘があまりにもつまらないとやってられないわけで。やっぱりここがいちばん気になるんですが、体験版をやったときに心配したほどつまらなくはなかったです。久々に、まともな戦闘バランスのゲームをやったなあと思ったくらいで(笑)。ドットキャラはかわいいですし、魔法や必殺技の演出も短いけどちゃんと派手でよかった。無駄に長いよりはこれくらいのほうがずっといいですよ。

ただ、当然こりゃいかんと思う部分もあって、そのひとつが乱順が多すぎるということです。普通は素早さの高い順に動くので、それを見越して行動を決めるわけですが、そのとおりに動かないことがあまりにも多すぎて、結構イライラしました。普通にいけば1ターンで終わるところが、余計に時間がかかるわけですよ。他のゲームでも、プレイヤーの緊張感を煽るためかたまに乱順で動くことがありますけど、それにしてもこのゲームは多かったです。あと、話によるといちばん足の遅いキャラが先に動くと、自動的に敵のターンになってしまうというバグがあるようで。しかも敵の攻撃がすべて終わるまでこっちのキャラは動かないとか(笑)。乱順からそのバグにはまってしまふことがかなり多くて、イライラが増しましたね…。

あとは、敵の攻撃パターンが偏りすぎだと思いました。おそらく種類ごとに、「いちばん攻撃力が高いやつを優先的に狙う」とか「いちばんHPが低いやつを優先的に狙う」とか、そういう風なプログラムになっていると思うのですが、それにしても狙いが偏りすぎでwすべての敵が同じキャラに攻撃とか、しょっちゅうありました(当然そのキャラは死にます…)。余りに偏っている場合は、次出てきたときそのキャラに防

御させるなど対応しましたが、さすがに極端すぎる気がして。逆にいえば他のキャラが狙われないことで、難易度は下がるわけですね。そこはもうちょっとどうにかしてほしいかなあと。

それ以外の面については、おおむねよかったです。一度に出る敵の数が多いので、範囲技を覚えたり、範囲魔法を使えるキャラが入るまではきついのですが、入れたあとは範囲系中心にいけば（そして乱順がなければw）1ターンキルできるくらいのレベルなので、わりとさくさく進みます。もうちょっと歯ごたえがほしい人は、レベルをあまりあげないようにしたり、ミアの必殺技を使わないことにすれば、ボス戦でそれなりのスリルを味わえるかと（ミアの必殺技は全キャラ3ターン無敵で強すぎるんですよw）。

ストーリーに関しては、SSでプレイしたにもかかわらずまったく覚えていなかったのが、結構楽しめました。キャラがみんないいですね！ミアかわいいよミア。ただ、自分でも意外だったのですが思ったほど感動はしなかったです（笑）。あと、これを言っちゃいけないのかもしれないけれど、ドラゴンマスターの格好はダサいそんなにかっこよくはないですね…。それと、ダインの顔が全然勇者顔じゃないので、見るたびに笑ってしまいますwそうそう、船戸明里さんのコミックを事前に読んでいたので、某キャラに関しては結構思うところがありました。コミックス、おすすめなのでぜひ！新装版が出ましたので手に入りやすいかと思います。（無駄に宣伝）

アニメーションは、結構なめらかに動いていたし、キャラもいきいきとしていていいなと思ったのですが、ところどころ格好をつけたアップとかあったのが、やはり時代を感じましたw今見るとちょっと恥ずかしい感じです。ついでにグラフィックのことを語ると、結構きれいだったと思います。ただ、ダンジョン構成はわかりづらい部分もありましたね。どこが通れるところなのか、など。

それ以外で最も気になったのは、ロード。なり譚で長ロード地獄を経験した身から言えば短い方なのですが（笑）、建物の出入りの部分がちょっと気になりました。気になる原因は、ブラックアウトの速度があまりにもゆっくりすぎることもあると思うのですが（ロードに時間がかかるから、あえてそうしているのかもしれないけれど）、それにしてもちょっと長め。これ、あそこまで頻繁に建物の出入りをする場面がなければ気にならないレベルだと思うのですが、このゲームって異様に出入りが多いのですよ。なにせ、民家に入るとそこは玄関ですからね（笑）。玄関なので当然誰もいないため、さらに奥へ行きます。これでロード2回目。もちろん出るときも連続で2回ロードがあるということです。酷いときはなかにもう1部屋ありますし、そんな民家がいくつもあるのですから、ロードも気になるというものでしょうw（それぞれ5秒くらいかかる）あと、ロードのたびにBGMがストップするのも気になりました。同じ街なかで同じBGMなのにwおかげで余計に待たされている感があるんですねえ。そこはどうにかしてほしいかなあとと思います。

大体こんな感じで。RPGとしてはかなりまっとうな出来ですので、正月休みにちょっとRPGをやりたいなという人には結構おすすめできると思います。戦闘が、上記の理由でちょっといらつくかもしれませんが（笑）、そういう中でもどれだけ短い時間で終わらせられるかということを考えつつやると燃えるかもしれません。燃えないかもしれません。

最後に、攻略を見ないで進めると詰まりそうなところが2つあるので、ひっそりと書いておきますねwまさにカズイさんが詰まったところですよw見づらい文字色で書いておきますので、見たい方は反転させて

ください。

・リトンの洞窟→

・迷いの森→

感想まとめ

2009.12.20 Sun



新品が480円で売っていたので、やってみました「タイムホロウ 奪われた過去を求めて (DS)」の感想です。

カズイさんはアドベンチャーゲームが好きなので、これが発売したときも買おうか悩んだのですよね。でも買わなかったのは、主人公の髪型がどうしても受け入れられなかったから(笑)。話は結構面白いということは聞いていたのですが、このコロコロの熱血主人公みたいな髪型が気になって気になって、結局買わなかったのです。

しかしながら、実際にプレイしたら内容はかなり面白くて、このストーリーで破綻なくつくっていることに感心したほどです。スタッフロールでちゃんと作家さんが監修していたことを知り、なるほどなと納得しました。やはりこの手のアドベンチャーはストーリーがすべてといっても過言ではないですから、ちゃんとプロの目で見てもらうのは正解だと思います。

話は基本的に一本道ですし、推理なども特にはないのですが、過去が次々に塗り替えられていく絶望感などは、よく表現できていたと思います。フラッシュバックが、どの程度の情報で確定になるのかが、結構曖昧だったような気がするのですが、そこはちょっと残念だなと思う部分もありましたが、話には影響がない部分ですからね。実際に干渉するフラッシュバック以外は、時間などが曖昧でも確定に入る、ということなのでしょう。

発売した当初は、あまりのボリュームのなさに苦情が殺到したそうですが(笑)、確かにボリュームは少ないです。このあとにもう1ストーリーあってもいいな、と思ったくらい。でも、話に矛盾をつくらないためには短くおさめることが必要だったのかな、とも思います。多分我々が考えるよりも、手間がかかっているんですよ、これ。なので、短いことは仕方がないけど、だったらなにかを集める要素を設けるとか、周回して楽しめる要素を入れてくれたらなあと思いました。こういう短い作品こそ、周回プレイに向いていると思うので(あ、2周目が数分で終わる仕掛けはかなり面白かったですw)。無駄に長くせに周回しないと答えがわからないゲームだと、そもそもやる気になりませんからねえ…。

というわけで、ストーリーは面白かったので、安く買えるなら一度はプレイしてみてもいいと思います。定価で買うにはやっぱりわりに合っていない感じがしてしまうのでアレですが(そもそももう、定価では売っていないでしょうけども)。あと、主人公の髪型はやはり最後まで慣れませんでした(笑)。キャラデザそのものは全体的に悪くないのに、主人公の髪型だけでだいぶ損をしているゲームだと思います…。

感想まとめ

2010.01.07 Thu



発売当時はまったくもってノーマークだったのですが、面白そうでしたし新品が安かったので購入してみました「死角探偵空の世界 ~**Thousand Dreams**~ (P S 2)」。推理系A V G好きにはおすすめです。久々に★つき！

※感想は相変わらずすごく長いです…w

正直、斜に構えた主人公の性格、ときおり見られるやけに芝居がかった口調などはまったくもって好みではないのですが、ストーリーがかなりしっかりできていて、とても楽しめました。あんまり期待していなかった分よかったです(笑)。以下、なるべくネタバレのないように書きたいと思います。

まずひとつ注意しなければならないのが、物語の根底にある最大の謎は解かれなまま終わっている、という点です。カズイさんも叫びました。「結局投げっぱなしかよ」と(笑)。どうも続編をつくるつもりがあったようですが、本家のサイトを見るに数年前から動きがとまっているので、それは絶望的なようですねwちゃんとカタがつけばますます面白そうなのでもったいないですが、現状の謎・推理だけでも結構ドキドキハラハラでよかったので、投げっぱなしが気にならないと思われるかたにおすすめです(いるのか?w)。

内容にもう少し触れると、主人公の空(くう)は、タイトルからも予想できるとおり、誰かが見た映像を、あるきっかけで拾うことができるという体質です。よって、普通にミステリとして見ると反則ではあるのですが、その辺が気にならないくらい映像(ヒント)を入れるタイミングが秀逸で、久々にまっとうなミステリものをやったなあと感じました。ただし、トリックなどは特に目新しいものはないです。見せ方がうまいので気になりませんが。

あとは、キャラがいいですね。最初に書いたとおり、主人公はそんなに好きじゃないのですが(でも、中二病な人にはちょうどいいと思いますw)、空を拾った美人三姉妹がよく描かれていてよかったです。この手のゲームだと、どうしても男性プレイヤーを意識して過剰な方向に走るものですが、このゲームではすごく自然に3人を書き分けられていて、それぞれに好感が持てました。

個人的に気に入っているのは木戸刑事です。あの人の緩さは一体なんなんだw最初の事件のときはまだ威厳があったのに、最後の事件でまったく役立たずで笑いました(笑)。変なオチに使われているのが不憫すぎる……。そこがまたいいんですけどね(鬼畜)。

他によかったところは、テキストそのものですかねえ。途中途中に、狙いすぎだろ！と思うものもちらほらありましたが、総じてレベルが高かったと思います。真面目な話をしているときにいきなり入る小ネタに、何度か声出して笑ってしまったwちょっと時代を感じるけど「遠い海からきたクー」とか「欧米か」にもふきました。「欧米か」を言ったのが木戸さんだったので、よけいにおかしかったです（すごく言いそうでw）。

それと、このゲーム、テキストを読み進んでいくゲームなのですが、なんとテキストエリアに表示されるのがたった2行なんですよ（笑）。すごく珍しいですよ。しかもすべての文章が、その2行中でいったん終わるように計算されているんです。話の途中で○ボタンを押させることがない徹底ぶり。まあ、その分普通のテキストゲーよりも○ボタンを押す回数が多いのですが、普通の人にはボイスを聞きつつやるだろうからあんまり気にならないのではないかと思います。（カズイさんは文字が表示されるとすぐ読みおわるので、ボイスなしでやってました。連打でw）

あとは音楽かな。ストーリーのいちばん深いところにあるのが、ある音楽家の死なのですが、メインの楽器がピアノだったので、BGMにもピアノ曲が多く使われていて、しかも台詞の進行に合わせて細かく曲が変わっていたので、すごくよかった。曲数は少ないほうだと思うのですが、それが気にならないくらいでした。それと、↑でボイスの話もしましたが、その辺も徹底されていて、全員のボイスを切ることもできるし、主人公・女キャラ・男キャラのうちから、ボイスを聞くかどうか選択することもできます。（これを見るに、女性のプレイヤーも意識しているみたいですね）

なんというか、テキストアドベンチャーとしては、隙がなく完璧な出来なんですよ。もちろんバックログもあるし、既読スキップやオートスキップなどもあります。立ち絵の使いかたもすごくうまいし、表情はよく変わるしで、レベルが高い。

しかしながら、もちろん「こりゃいかん！」という部分も当然あります。

まず気になったのは、このゲームに限らず推理系のアドベンチャー全体の課題ですが、推理そのものがものすごくやりづらいということ。カズイさんは攻略サイトを見ながらやりましたが、それは、自力で解いたら何時間かかるかわからないと書かれていたのを見たからです（笑）。

ゲームの流れを簡単に説明しますと、テキストのなかにかときおり色の違う文字があり、その部分を深くつつこむかどうかを選択できるんですね。まあ、オーソドックスといえばオーソドックスではあるのですが。問題は、その色が違う部分がたくさんあるのに、つつこみを入れられる回数が決まっている、ということです。しかも、当然ながらフェイクもあり、つつこみを入れてもなんの反応もないこともあります（笑）。

そして最も最悪なのは、実際につっこんでみなければ、それが事件に関係のあることなのかどうか、プレイヤーには判断できない、ということです。おそらく製作者的には、「そこを推理してヒントを集めてほしい」のだろうけど、特に最初のほうは、推理をしようにも情報が少なすぎてそれどころじゃないわけでw結果「総あたり」ということになるのですが、そうすると制限回数を過ぎた時点で終わりですから、結局プレイヤーは何回もやりなおすはめになるんですよ。それじゃあただの苦行じゃないですか（笑）。多くの

プレイヤーは推理やストーリーを楽しみたいのであって、作業を楽しみたいわけじゃないと思うんですよ。だから、つっこみに回数制限しないで、情報を聞いたあとに、それを憶えておくかどうかで、ポイント消費にすればよかったのになぁと思いました。総あたりなら総あたりで、そういうゲームだと思うしやりなおさなくていいからアリなんですよねえ。

推理パートの説明を続けます。このゲームでは、重要な話を聞くと、勝手にメモとして保管されていくのですが、その保管される情報の量があまりにも多すぎるんですよ(笑)。(1ページに12個で、それが何ページもあるw)で、実際に推理する場面では、そのなかから1つ~4つのヒントを選ぶのですが、それだけ数が多いと、似たようなことを言っている内容のものも多くてですね。たとえプレイヤーが正解をわかっているけど、どのヒントを選んだら正解になるのかがわからないといった問題が発生するわけです。

というか、こういう選択式にするなら、ある程度答えに種類があってもいいと思うんですが、このゲーム、大体1種類、多くても2種類しか許してくれないため(笑)、ゲームの目的が「事件を推理すること」から「ヒントを推理すること」にすり替わってしまうのです。たとえ事件の答えがわかっても、その過程で躓かされるのでじっくりこないんですね。そこがとても残念だと思いますし、そんなところでイライラするのももったいないので、これからプレイする人は自分でも推理しつつ攻略情報を見てプレイすることをおすすめします(笑)。それでも充分面白いですよ。

あとは、テキストゲーとしてどうかと思うのが、誤変換が多すぎること。素人がつくったゲームじゃないんだから、もうちょっとちゃんとチェックしましょうよwカズイさんみたいな速読派でも気になるのはよっぽどです。「想像力」が「創造力」になっていたり、「行ってみよう」が「言ってみよう」になっていたり、いちばん笑ったのは、死角探偵というくらいだから決めゼリフでもある「死角が開けた」が「資格が開けた」になっていたことです。そこは間違っちゃいけないだろうと(笑)。

さて、これで最後です。↑で立ち絵の使いかたを褒めていましたが、実は絵そのものはいまいちでした(笑)。キャラデザはいいと思うんですが、立ち絵だと顔の中身のバランスが悪いし、一枚絵のときはデッサン力がかなり怪しかったと思います。これこそまさに素人っぽさが全開に漂っていました。まあ、木戸さんの胡散臭さはすごくよく伝わってきたので、それはよかったですけど(笑)。

そうそう、キャラデザといえば、ユキヒロというキャラも公式サイトキャラ紹介にいますが、こんな格好で普通にバーに出入りしててふきました(笑)。マジシャンとかでもなけりゃ、完全に危険人物ですwこれが、作中でキャラの服装についてなんの言及もなければ気にならないんですが、服装がトリックのキーになっていたりもしたし、木戸さんがいつも立ち絵でコートを着ているのにも理由をつけていたので(笑)。逆に気になってしまったという例ですね。

まとめると、AVGとしてはシステムもストーリーも高水準なんだけど、推理ゲーとしてみるとヤバイ感じですね(笑)。しかしまあ、カズイさんはどっちかというストーリーがよければいいタイプなので、とっても楽しめました。久々に、売らないでおこうと思えるゲームだったし、内容を忘れた頃にまたやりたいと思うゲームでした。ああ、いいものを見たな。DSが出てからこっち、2画面あるせいか、過去を見れるというタイプのAVGが増えていますが、そのなかでもいい出来だと思います。

感想まとめ

2010.01.23 Sat



実は、先日死角探偵をやったあとに、またプレイしたくなって「ミッシングパーツ (PS2)」(注釈：これは移植版。現在はPSP版も出ています)を1話から6話までぶっ通しでやっていました(笑)。ああ、何度やっても素晴らしい…。というわけで、せっくなのでこれも感想を残しておこうと思います。

いつものように前情報。カズイさんはDCを持っていなかったの、初プレイがすでにPS2でした。でも一度金欠のため売って(笑)、それから廉価版が発売されることになって買い直した感じです。プレイ自体は3回目。それでも十分に面白いし、いつやっても恭介と哲平の絆に感動します。他のキャラもみんな魅力的ですし、テキスト量が圧倒的にあり、会話祭なだけあって、キャラ立ちが半端ないんですね。また、推理ものとしても(実際に推理が可能なのかという問題はおいておいてw)実によくできていると思います。最初にプレイしたときは本当に驚いたものです。もし柳シリーズをやったがっかりされているかたがいたら、ぜひこっちをプレイしてほしいと思います。同じシナリオさんですが、完成度が段違いです。(ただ、なごさんと伊織の関係は、恭介と哲平に近いものがあると思う今日この頃)

それでは1話ずつ感想を。なるべくネタバレをしないように、○を使おうと思いますw

【第1話・鳴らないオルゴール】

まず、盲目の美少女・潤ちゃんがかわいすぎます(笑)(←ここにピンときたらやるべし!w)このゲームの絵柄って、どちらかというと男性向きですが、かといって萌えっぽいわけではなく、こう、なんとなくシティハンターっぽいイメージというんですか?青年誌的な絵柄って感じがします。でも立ち絵や一枚絵もすごくまいし、キャラの表情がみんな魅力的でいいんですね。話も、相変わらず面白いです。カズイさんはなぜか、毎回毎回○○の自作自演説を疑ってしまいます(笑)。主人公である恭介自身に、何回も否定されるんですけどねwそれにしても、終わってみるといちばんかわいそうなのは○○かもしれません。だからって○○に嫉妬するのはどうかと思いますが。そしてこの回でいちばん重要な伏線は、諏訪さんが○○を見ていたってことですね(笑)。こんな、あたかもキャラを掘り下げるネタのひとつにすぎないと思われていたことが、後半になってあんなにも意味を持つなんて、誰が予想できるでしょうか。オルゴールの暗号も、○○まで引っかけてあるのはうまいです。本当にいい話でした。哲平の「小判のかわりに地雷を持った招き猫」という表現が秀逸すぎて笑ってしまいましたw

【第2話・赤いカメオ】

これは泣けるシーンの多いいい話です。唯ちゃんが健気でかわいいんですねえ。あと、2つの○○が

入れ替わったり、〇〇が2人いたりするのが面白い。詐欺師の話もなるほどなぁと思いました。パンティネタは何回見ても酷いというか、成美さんの思考回路が本当にすごすぎてやばいです(笑)。いつの間にか京香さんが赤いパンティをはくかという話題になっている不思議wほんとアホですねえ(褒め言葉)。それにしても、伏線の張り方とかやっぱりうまい。なんでこういうのが、一柳シリーズでうまく発揮されないのでしょうか…。

【第3話・託されたペーパーナイフ】

これはこれで、ラストで大泣きました。〇〇にとってはすごくつらい体験で、何度も飛び出しそうになるところをどうにかこうにか恭介が繋ぎとめている、危うい緊張感がたまらないんですよ。成美さん、風邪引いてる場合じゃないw京香さんと漫才しまくりだもんなぁ、この回は。そして奈々子は相変わらず変なシーンで活躍してて笑えます(笑)。この、シリアスと笑いの度合いが絶妙なんですよ。あと、サミーのキャラがよすぎてたまりません。ほとんどのキャラも表情がいきいきしててすごい。それにしても、涼雪ってほんとにきれいな名前だなぁと思います。

【第4話・傷ついたティベア】

この話は、物語的にも一休みなポジションなので、実はそんなにインパクトがありません。〇〇にものを隠すという発想が、結構一般的だからというのもあると思います。子どもはかわいいけどー。哲平が言った「恭介は微妙にずれた世代にモテる」にすごく納得しましたw恭介って冷静に考えるとすごかつこいいんですけどね。周りの濃いキャラに囲まれて苦勞をしているので、なぜかそんな感じがしないんですよ(笑)。

【第5話・迷いの懐中時計】

この話は、事件そのものはさして複雑でもないのですが、ラストが哀しすぎる…。いよいよ大きな敵が見えてきて、みんなあたふたしているんだけど、他の人を巻きこまないようになって言っていられなくて、結局みんな立ち向かっていくという、なんかファンタジーのラストみたいな展開なのがいいです(笑)。いよいよこれまでの話が1本の柱にまとまってきて、俄然盛りあがってくるんですよ。この快感はたまらない。

【第6話・追憶のペンダント】

恭介「もし間違っていたら、一緒に死んでくれ」

哲平「任しとけ」

この台詞にふきました(笑)。そこで胸を張るな、とwほんといいですねえ、こういう関係。情報交換し、次の狙いを定めたあとに、パンと互いの手を叩く。途中からその仕草がたくさん入ってきて、最後はそれでしめるとか、計画的すぎます。美しい!にしてもカズイさん、ペンダントがどうだったとか、誰と誰が〇〇とか、その辺のことはすっかり忘れていたので、3回目でもかなり楽しめました(笑)。ほんと展開がよくできてるなぁと思います。しかしこれ、〇〇実は生きてましたってできそうだから、やっぱり続編を期待してしまう。もっとも、タイトルは事件そのものに由来しているから、もし続編があったとしても替えざるをえない気もするんですが(ウィッシュルームがラストウィンドウになったようにw)。

とまあこんな感じで、テキスト面やイラスト、演出は文句なく素晴らしいのですが、ひとつ致命的な問題があったりします。それは、自力でAランクの評価を出すことが難しいということです。このゲーム、各話ごとに終わるとランクが表示されるのですが、それはどれくらいヒントを集められたかと、犯人を説得

できたかなどにより決定されます。つまり、必要なのは推理力ではなく根気なのです(笑)。犯人との会話で出る選択肢のほうは、やり直しが簡単なので(直前セーブで対応できるから)まだいいのですが、情報収集によるヒント集めは、本気でやろうとしたら結構苦行だと思います。なぜかという、フリー移動のときに時間経過とともにキャラの居場所も変わってしまうし、実際に行ってみないとそこに誰がいるのかわからないからです。普通に考えるとあたりまえなんです(笑)、行動制限がある中でそういう仕様ですと、かなりの回数の周回プレイが必要になります。また、会話の最中に強制的に話を切られることもあり、どの項目について尋ねるかなどもかなりのパターン数があって、全部確認するには骨が折れると思います(このあたりの、自由すぎる仕様はみごとに一柳シリーズに引き継がれている感じがしますねw)。

それと、これはいいことだと思うのですが、このゲームは1話ごとのボリュームがかなりあるので、既読スキップでやりなおしたとしても2~3時間はかかるのですよ(笑)。本当に大変です。なので、せっかくの面白いゲームをイライラしながらやりたくない人は、1周目はともかく2周目から攻略サイトに頼ってもいいと思います。

ただ、このゲームの侮れないところは、脇道にキャラを掘り下げる面白いイベントをたくさん仕込んであるので、そういうものをあえて回収していくのも面白いということ。一枚絵があるシーンは調査記録という形で保存されるのですが、それを集めていくのも結構面白いです。当然本筋とは全然関係ないものもたくさんありますがw

そんなわけで、カズイさんの的にはイチオシの推理アドベンチャーです。アドベンチャー好きにはぜひ一度遊んでほしいなと思います。

1 日目

2010.02.13 Sat



これは本来なら体験版レビューのカテゴリに入れるべきですが、購入決定しているので最初から専用カテゴリに入れておきます。

3月4日発売予定の、「.hack//Link (PSP)」の体験版レビューです。多分長文。ツッコみたい箇所が多すぎるので(笑)。

いつものように前情報。カズイさんの.hack 歴は、ゲームは全部プレイ済みで、小説と漫画はちらほら手を出したり出さなかったり、アニメはSIGN だけ。そんな感じです。

体験版は、仲間としてお試しできるのが、チュートリアルでカイト、それ以外でハセヲと司だけ。しかも、冒険には1人しか連れて行けません。この時点で「え?なんで?」と激しく思いました。いきなり劣化してどうするの(笑)。これまでずっと2人連れて行っていたのに、増えるならともかく減るとは思いませんでした。

そして、まさかのタウンなし。いえ、あるにはあるのですが、自分のキャラクターを操作して動き回れないタウンなのです。これまで唯一とっていいオンラインゲームっぽい部分が、完全に失われてしまいました。これには本当にがっかり。エリアのグラフィックは結構いい感じだったので、期待したんですけどねー。どうしてそこを削ってしまったのでしょうか。

で、体験版では戦闘しか体験できないのですが、この戦闘がまた…どうしてこうなったと言いたいです(笑)。無印からずっとやってきて、戦闘に不満を感じたことはほとんどなかった、というか、出るたびにちゃんとユーザーの声を聴いて正当進化していたので、逆に感心していたくらいだったのですが。

まず、PSPのアクションゲームは大抵そうですが、カメラワークがちょっとやりづらいです。ロックオン機能があるなら、ロックオンしている最中は敵を中心に捉えてほしいけれど、実際には攻撃の方向がそちらに向くだけなので。ロックオンしている敵を倒し終わったあと、他の敵がいる場所を捕捉するのが意外に大変で、驚くことに逃げられたこともありましたw

あとは、せっかく仲間がいても指示が一切できないので、結局はプレイヤーが回復役にならざるを得ないところ。これも劣化ですよー。仲間が1人しかいないなら、せめて簡単な指示くらいはさせてほしかっ

たです（リンクジャッジという、仲間に選択を迫られるシーンはあるのですが、あれは指示とは呼べないでしょうw）。プレゼント攻撃も見た感じできそうにないので、キャラが多いのに1人ずつしか連れていけない分、親密度をあげるのがすごく大変そうな気がします。

あとは□ボタンの扱い。これはちょっと酷いのではないですかね。他のボタンにも行動を割り当てられたのでは？と思ってしまいます。□ひとつでアイテムも必殺技もだと、切り替えが忙しくて正直きついです。しかも、あたりまえですが動きながら切り替えないとダメージ受けますし。特にボス戦では、仲間に死にやすいので回復アイテムが欠かせないのですが、ボスの懐に飛びこむには必殺技がやはり有効で、そちらも使いたいわけですよ。その度にいちいちR1押しで上下で選んで…実際に使うときにはまた□とか、素早さが大事なのにまったくできない(笑)。明らかにボタンの数が足りていない感じがします。

そして1番のツッコミどころはやはり、ユニゾンコンボ。いやあ、あそこまで自由のないシステムだと逆に清々しいほどです(笑)。さすがのカズイさんも、これは酷評せざるをえません。フォローできる隙もない。敵をお手玉するという発想は別にいいのですが、どうして目押しゲーになるんでしょう？しかも、実際にユニゾンコンボが始まったら、あとは全自動でプレイヤーはタイミングを見て○ボタンを押すだけ。これならゴルフゲームのほうがまだ遊んでいる感があると思います。だって打撃の強さを決める楽しみがありますからね。

今のシステムの何が問題なのかというと、プレイヤーが参加する隙が○ボタンを押すことしかないことだと思うんです。お手玉のスピードも、お手玉が終わるタイミングも、全部ゲームのほうが自動的に決めてしまうんです。そりゃあ小学生向きならそれで充分かもしれませんが、果たして小学生だけをターゲットにしているのかといえば違うと思います。それならもうちょっと、誰がやっても楽しめる工夫が必要なのではないでしょうか。

他にお手玉ゲーとして思い出されるのは、カズイさんがプレイした中ではOZの印象がやはり強いのですが、こちらのお手玉は本当によく考えられていて面白いわけですよ。大きな違いは、3つ。1つは、お手玉のときのポジション取りを自分ですということ。もう1つは、撃ち返すタイミングはお手玉されている敵の様子を直に見て判断するということ。最後に、お手玉を終えるタイミングは自分で判断するということ。

1つずつ説明すると、ポジション取りを自分ですということはつまり、お手玉をしているあいだに他の敵に殴られないように気をつける、ということです。.hackの場合はお手玉が始まった時点から、他の敵キャラは動かないようなので、攻撃を受けるということはないようで、まさに無敵。逆に言うと、お手玉が始まってしまえば自由に動くこともできないというわけです。

2つ目のポイントは、.hackの場合お手玉をするためのゲージが画面の下部に貼りついた状態にあるということ。こういうゲージを使うこと自体は、まあわかりやすいといえばわかりやすいでしょうから、そんなに悪くないとは思いますが、これが画面の下部にあることによって、上のほうで起こっているおそろくかっこいいだろう主人公たちの行動がなにひとつ視界に入らないということです(笑)。だってみんなゲージを注視してしまうでしょう。いいところで止めないとしょぼい技しか出ないですし、ゲージが動くスピードやタイミングは毎回違うようなので慣れないし。このシステムで注視するなというのが無理な話

です。でもそのことによって、せっかくなかった動きをユーザーが見るチャンスを自ら失わせているのですよね。せめてゲージをキャラクターにかぶせた表示にしたらよかったのにと思いました。

最後に、お手玉の終わりについて。ボス戦はその限りではないのですが、雑魚の場合は雑魚のHPがなくなるまで、自動的にお手玉が継続されるようです（もちろんプレイヤー自身が途中で失敗したときは除く）。そこにもプレイヤーの判断が入る余地はなく、プレイヤーはただ○ボタンを押すだけの人形みたいなポジションですよね。せめて、失敗という形ではなくプレイヤー自身の手でフィニッシュのタイミングを決められる仕様ならよかったです。今のところはクロスレンジキのタイミングくらいしか決められませんwやっぱりお手玉ゲーは敵にオーバーキル対策を施した方が面白くなるのではないかと、改めて思いました（OZの場合は敵をお手玉しすぎてダメなので、緊張感があるのです）。

さて、ここまででいろいろ書いてきましたが、カズイさんの最もダメだと思う仕様は他にありまして。アクションゲームやRPGの戦闘って、プレイヤーごとにいろんな戦いかたがあるから面白いと思うんですよ。しかし、このゲームの場合はユニゾンコンボ&クロスレンジキを行うことを激しく推奨していて(笑)、それをやらなければ上位のクリアランクは取れないようになってきているようで…ここが1番問題だと思うんですよ。プレイスタイルなんて人それぞれなのに、何が楽しくてわざわざ雑魚敵を1匹ずつユニゾンコンボしなければならないのか。ユニゾンコンボしたほうが絶対に時間がかかると思うので、もしかしてプレイ時間を伸ばすための作戦なのかと勘ぐったほどです(笑)。

それと、これに付随する問題で、ボス戦でユニゾンコンボを使ってほしいからでしょうが、通常攻撃のダメージが1なのはギャグかなにかでしょうか？(笑)それともレベルが上がったらもうちょっとダメージが入るのでしょうか。こんなにも殴ることが虚しいゲームは初めてかもしれません。通常攻撃や必殺技が、ただユニゾンコンボをするためのお膳立てでしかないわけですよ。そこで自分なりの戦いかたを模索しようとしても不可能でして。つまりこのゲームは、エリア攻略でいいランクを出そうと思ったら、誰がやってもほぼ同じ行動になってしまうという、プレイヤーの自由がまったくないゲームなんですよ…。プレイヤーの行動選択の幅があまりにも狭すぎます。話が進めば主人公も魔法が使えたりするんでしょうか？(するとしてもダメージはあまり期待できませんがw)もうちょっと戦闘時の選択肢がないと、ただでさえエリアに行って戦闘するだけのゲームなのですから、飽きも早いと思います。

こんな感じで、戦闘には正直まったく期待できないのですが、それでも予約しているのはストーリーにどういう決着をつけるのかが気になるからです。せめてそこでは期待を裏切らないでほしいなあと思います。もうあのアニメ絵を見た時点でだいぶ萎えてはいるのですが(笑)。こんなこと言いたくないけどさすがにちょっと気持ち悪くて…。どうしてああいう受けないような絵柄にしたのでしょうか？無印の.hackが受けたのは、貞本さんのイラストの功績も大きかったと思うのですが。うーん、いろいろと謎が深まるばかりですw

2日目

2010.02.16 Tue

前回の続きになりますが、他のゲームをやっている、こうすればまだマシかな？という案が浮かんだので、妄想を書きます。本当にただの妄想なので読まなくても問題ありませんw

カズイさんは必死に考えました。作り手がどうしてもお手玉をさせたいというならば、どうすれば面白くなるだろうか(笑)。

それで思いついたのは、やっぱりキャラを2人連れていけばいいんだということでした。意外に単純です。2人連れていくとなにがいいかというと、どちらもお手玉をするかプレイヤーが選択できる楽しさが生まれるのです。あ、そこまで自動にされたら意味がないので、あくまでもプレイヤーが選択する前提で話を進めますねw

お手玉がつまらない大きな理由は、プレイヤーができることは○ボタンを押すことだけだからだと前回分析しました(クロスレンジキに関しては、メーター貯まったら押せばいいだけなので割愛します)。なので、そこを回避するために、敵を撃ち返すときにどちらのキャラに撃ち返すかを選択できれば、やれることが増えるし、選択したキャラによって効果が変わるとかなにか付加があればもっと面白いかもしれないと考えたわけです。

個人的には、好きなキャラと嫌いなキャラを連れて行って、好きなキャラとだけずっとお手玉をする嫌味プレイとか、できたら面白いと思うのですが(笑)。あと、連れていったキャラ同士が仲の良いキャラの場合(シラバスとガスパーとか)、NPC同士の間でもお手玉をすることがある、とか条件があるとより楽しいですね。プレイヤーが「入れて!」と言っても、親密度が低いと無視されるとかw

お手玉を入れるにしても面白くする方法はあると思うので、どうにか頑張って楽しめる方向に調整してほしいと思います。発売日までもうあんまり日はありませんが…。

以上、カズイさんの妄想コーナーでした。とにかくおいしいゲームが食べたいです、ほんと。あ、今やっているレギンレイヴはとっても楽しいのでおすすめですwそのうちレビューを書けるとおもいます。

3日目

2010.04.29 Thu

クリアはちょっと前に終わっていたのですが、今さら「.hack//Link」のレビューを書いてみようと思います。戦闘に関しては心配したとおりの出来でしたね…。

どういう心配をしていたかといえば、体験版（1日目）のときのレビューを見ればわかると思います。本当に、やる気のないお手玉ゲー以外のなにものでもありませんでした（笑）。

唯一の救いは、1つのイベントにつき強制的にエリアに行かなければならないのは1回だけなので、自主的にレベル上げやウィルスコア集めをしない限りは連続してもぐる機会がない、ということでしょうか。そのおかげで、単調なユニゾンコンボに飽きるまでの時間が引き伸ばされているような気がします。クリア後に、親密度上げのために連続で潜っていたらやっぱりすぐ飽きて眠くなってしまったので（笑）。

戦闘に関しては他にも、殴られると勝手に対象が変わる意味のないターゲットや、クロスレンジキなど技をしているときは他の敵キャラが画面上から見えなくなるため攻撃が終わったあと見失いやすいことや、クロスレンジキの演出が飛ばせないことなど、どうにも不満だらけです。あとカメラも、どうしてあんな面倒なことにしたのでしょうか。移動しながらカメラを回せなかったら意味がないと思うのですがw

クロスレンジキに関しては、1回2回ならいいけれど、何度も見せられると面白いものもただ寒いものになってくるので、飛ばせる仕様にする心の広さがあってほしかった。ただ、正直クロスレンジキ中のハートマークのボタンを押す行動のほうが、実際の戦闘よりもよっぽどゲームをしている気分になったのは事実（笑）。目押しは○しか押さないし、タイミングも単調だからでしょうね…。

結局通常攻撃は最後まで一桁で、何度も攻撃してブレイク→ユニゾンコンボをしないとろくにダメージが入らないという仕様のままでした。それでいて、キャラのなかには「途中で抜けてもいい？」という驚愕の問いかけをしてくるやつもいまして（笑）。OKをするとボス前まで戻ってこないアホみたいな仕様です。その間コンボはできないし、敵を倒すのも時間がかかるし、結果的にクリア時の評価が下がるし、ちょっとキャラの親密度があがるだけの対価としては微妙すぎるんですよ。他にもプレイヤーを不利にするような質問を投げかけてくるキャラが多く、本当に使わせる気があるんだろうかと疑問に思いました。せめて一緒に冒険して楽しくなるようなものだけに欲しかったな。すごく強いキャラだけマイナスの質問が出る、とかでもいいと思うのですが。現状では明らかに適当に決めたんじゃないか（バランスなど関係なくw）という気がしてなりません。

中でも朔は特に酷かったですね。ちょっと近づいただけで親密度が下がるんですよwどんな拷問ですか。ただ移動しているときはそれはそれで楽しいのだけど、せめて戦闘中はその要素を一時的に外してほしいと思いました。近寄りたくなくても技のために近寄ったり、攻撃をよけるために近寄ったり、どうしてもなっちゃうんですよ。おかげで全然使う気になれませんでした。なんか、キャラの好き嫌いではなく、どうしてもそういう割り振られた要素で選ばざるをえないというところが、せっかくいろんなキャラが勢揃いして楽しめるゲームなのにもったいないなあと。

さて、いい加減戦闘以外の部分について語るとすると、やっぱりエリアには3人でできたかったなあと思いました。話の展開上、3人で行動することがやたらと多いのですが、一緒に冒険できるのは2人なので、「先にいって待っているね」ということになるわけです。なんというか…全然一緒にプレイしている気がなくて興ざめです。今までどおりの3人パーティーなら何の問題もなかったのにとするとよけいに一。キャラ減らしてもいいので、3人でいけるようにしてほしいかと今でも思います。

ストーリー的には、Link そのものの本編はまあ、始まりが中二病すぎると思いつつも結構楽しめたのですがw、そこに至るまでの過去作のダイジェストが、やはり全部をこの中でやるには無理があるなあと感じてしまいました。トキオの存在意味を見出せないですし。逆に、付属のダイジェストDVDが結構いい出来で、これだけでも充分だと感じたので、もしこういう形でやりたいなら、それこそ前のように、ストーリーの進み具合で解除されるディスクを使って過去作の話を見せていけばよかったのにな、と思いました。つまり、PSP向きじゃないですね(笑)。

もうひとつ気になったのは、行き先を示すマークが親切すぎること。どんだけゆとり仕様なのかわかりませんが、「捜しにいこう」とか言っているときでも行き先は指定されていて、少しも捜す必要がないわけですよ。さすがにあれはやり過ぎなのではないかと。ちょっとくらいプレイヤーに自主的に動いてもらう場面とかあってもいいのでは？あと、イベントに入ってすぐ「カオスゲートに行こう」と言われ○ボタンを押すとすぐ自動的に話が進む場面が多く、その○ボタンを押させる作業は必要なのかどうかとか、気になりますw基本的にぼーっと見ているだけの時間が長いんですよね…だからやはりゲームとしては微妙だと言わざるをえない。個人的には。

他には、石化が解けるたびに現代に戻る作業が入ることが気になりました。いえ、別に戻ってもいいのですが、そのための一連の流れを何度も何度も何度も何度も見せられるのはちょっと…クロスレンジキ同様に、ここも一括で飛ばしてくれてもいいのにとおもいましたよ。現代に戻るために、「現代に戻ろう」「イベント開始」「グランホエール移動シーン」「着いたよ」「中央広場へ行こう」と5つくらいのシーンが挟まるわけです。1つ1つは個別にスキップできるわけですが、ロードが入るのでそれでもそれなりの時間がかかるわけですね。せめて一括スキップの選択肢があればよかったなあ。あれをウザイと思わない人はいないのではないかと思いますw結構頻繁に戻るの。帰りはすぐなのに(笑)。

あとはやはり、ウィルスコアの所持制限がきつすぎることですね。どうして50なんて制限をつけたのでしょうか？ストレスなく遊んでもらうためには、制限なんてない方がいいと思うのですが。制限をつけることによるメリットが、正直ひとつも思い浮かばないわけです。しかも、キャラを育てるのに必要数が25とかある場合もあるのに50って、どんだけグランホエールに戻らせたいのだろうか(笑)。あちこちに、わざと時間がかかる仕掛けが施されている気がします。しかも、50個からあふれたウィルスコアは勝手に捨てられますからね。せめてお金に換算してほしいなと、心から思いました。コアブレンドも、なんだかやたらと面倒な仕様でしたしねえ。プレイヤーのことをちゃんと考えているゲームなら、今手持ちのウィルスコアからどのコアがどれだけできるかとか、ブレンドしていけばこのキャラがランクアップできるか、教えてくれそうな気がするんですけどwこのゲームの場合はそういうところだけ全部プレイヤー任せなので…。

逆に、とても力が入ってそうだった着せ替え要素は、カズイさんほとんど使いませんでした(笑)。ナイ

トメアウィングをつけたくらいかなー。やっぱり取得できる神像数に対して、交換するための必要数が多い気がしますし、どんな効果があるのかはその場ではわからない仕様なのが不親切すぎて。他のキャラに買い与えるほどこれといったものもないし。着せ替えに力を入れるくらいなら、他にもやることはたくさんあったのではないかと思ってしまって。うーん。

どうにも不満を感じるころが多くて、今までの.hack シリーズのキャラがたくさん出る！といういちばんいい部分を台無しにしている感じがするんですよね。フレンドスキットも、内容自体は結構面白かったのですが、キャラを配置してその部屋に行く、という作業が結構大変で。どのキャラをどの部屋に配置する、という答えは見せてくれているので、そこはありがたいのですが、どうせならそこを選択したら自動で見せてくれればよかったのと思わなくもないw一度見たものならその場で見られるんですけどねえ、結構な数があるので、全部見ようとするとかなり大変です。楽しませたいのか、作業をさせたいのかどちらなんだろう。

音楽に関しては、相変わらず素晴らしかったですし、ボス戦でのボーカル曲もよかったのですが、数曲ループするのが下手だなあと感じてしまいました。どうせならフルで入れてほしかったです。同じ部分だけくり返されてもいまいち盛りあがらないので…。

大体こんな感じでしょうか。リンクプレイはやっていないので詳しくはわかりませんが、一緒にやっても結局ひとりずつやるのとあまり変わらないらしいですねwせめて fragment くらいのことのできればよかったのですが。とりあえずカズイさんの感想としては、.hack ファンならファンアイテムとして買っておいでもいいと思いますが、新規でここから.hack に入る人にはとても進められないものだと思いますw面白い部分もちゃんとあるのですが、残念な部分が多すぎて。漫画のような演出も、悪くはないのですが、要所要所ではやっぱりちゃんと動く映像がほしいと思ってしまいました。結局静止画なので、迫力とかが全然違うんですよね。

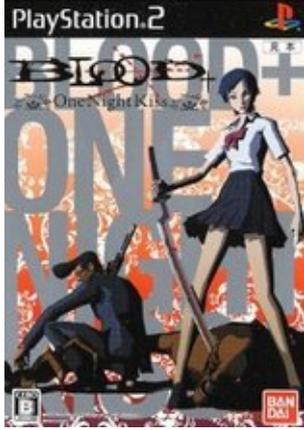
最後に、いちばんガッカリしたこと。製品版が出る前に、「製品版には目押しを楽にするアイテムもあるから安心して！」みたいなことを書いているのを見た記憶があります。でも、実際に製品版にあったアイテムは、目押しを自動にするアイテムでした。楽どころの問題ではなく、最初から最後までノータッチです(笑)。それを知った時点でカズイさんは、最初から戦闘で楽しませようという気はないんだな、と気づいてしまいました。だって、ちょっとでも目押しを楽しんでほしいという気持ちがあったなら、そういうアイテムを出す前に、ゲージが遅くなるアイテムとか、もっとヒットゾーンが広がるアイテムとか、ゾーンよりも左までは行かないアイテムとか、目押しが苦手な人でも楽しめそうな要素を盛り込んだと思うんですよ。それが今回、自動化アイテムだけですからね…。目押しゾーンが親密度と関係しているという理由もあるのですが、そこはさすがにもうちょっとこう、楽しませる工夫があってもよかったのではないかと感じました。できないなら自動で！なんて、楽しませる気ゼロでしょう(笑)。そりゃあガッカリもするということですよ。目押しが楽になるアイテムがあるならほしいと思ったけれど、完全に自動化しかないなら、戦闘がつまらなくなるだけだからいらないやー。…まあクリア後は戦闘が面倒になってつけていましたけどねw眠くなった理由のひとつはそれです。

まあいろいろ書きましたが、好きなキャラがいるなら買って試してみてもいいと思います。不評なヒロインにガッカリするかもしれませんが、そこは耐えて(笑)、好きなキャラにだけ愛を注ぐのもあり。このヒロイ

ンもですねえ、どうしてこんなふうにしたのだか。確かにツンデレ流行っているけど、ここまで暴力的だと引きますよ。子どもっぽい主人公なんだから、逆に大人の魅力で引っぱっていくようなヒロインなら嫌味なく協力できたんじゃないかと思うのですが。彩花は何から何まで強制的で全然好きになれませんでした。ラストも結局逃げて、自分からは来なかったし。成長が見られないのでさらにガッカリです…。

感想まとめ

2010.02.28 Sun



今さら感が漂う中、颯爽と「**BLOOD+ One Night Kiss (P S 2)**」の感想を書きたいと思います。

いつものように前情報。須田ゲー大好きなカズイさんですが、BLOOD+ はアニメも見えていないしその前のシリーズもまったく知りません。ですが、須田ゲー好きならやって損はないし団地もあるよ！と聞いたので(笑)、某ゲームショップの閉店セールの際に確保しておきました。今回は初プレイです。

やってみて、まず一言。ああもう、他に言い表しようがないほど本当に須田ゲーでした(笑)。須田ゲー好きならみんな気に入ると思います。シナリオ・テキスト周りはもちろんですが、台詞ウィンドウの独特な出方とか、ドット風文字とか、セーブ画面の色だとか、相変わらず走りまわされる仕様とか、操作性はあんまりよくないところとか、でもちゃんと弱点がはっきりしていて倒しやすいようになっているところとか、いいところも悪いところもひっくるめて、いい須田ゲーでした。

でもいちばんの特徴はやっぱり、ゲームオリジナルキャラである青山刑事ですね！公式サイトで見てもらえればわかりますが、時代錯誤すぎるスタイルに、特徴的な喋り方で、初っ端からインパクトありすぎて爆笑しました(笑)。電話するときには必ずヤンキー座りとか、立ちあがったときは春日ばりに胸を張るとか、こだわり抜かれている様子がよくわかります。あと、公式サイトにある対談でも触れられていましたが、赤間さんとのやりとりは本当に面白い！赤間さんもいいキャラです。あの「赤間デ～ス」という喋り口はつい真似をしたくなりますね(笑)。

小夜パートでは、どうしてもハジの喋り方が気になってしまって集中できませんでした(笑)。あ、あの人はなぜあんなにも消え入りそうな喋り方をするんでしょう？アニメ版でもあんな感じだったんでしょうか。あんな喋り方で耳許で言われたらその辺の女性は妊娠しそうだなと思いましたw

あとは、全体的に他のキャラもみんな切れまくっているのがいいです。式署の署長のあまりにも軽い態度がすごくツボに入りましたwやっぱ変なキャラをつくらせたら須田さんの右に出るものはいないのではないのでしょうか。

そしてそして、演出周りにもすごくこだわりが見えましたね。広い区域を一気に読むので、ロードは長めなのですが、あの月を媒介にする演出に毎回見入ってしまって、あまり気になりませんでした。あとはセーブポイントもおなじみの仕様で(笑)。ハジ探しがちょっと楽しかったです。あんな道端で普通に楽器

弾いてるのが笑えて仕方がないw

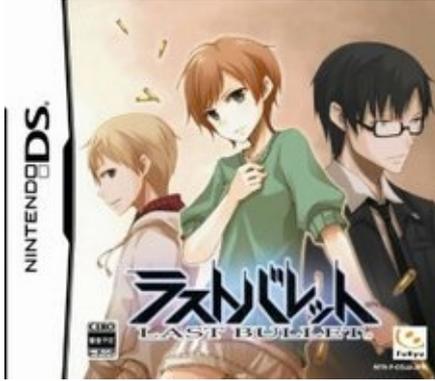
じゃあアクションゲームとしてはどうだったかというと、苦手な人でも普通のモードならクリアできるレベルにはなっていたと思います。現に下手すぎるカズイさんでもなんとかクリアしましたし。須田さんのつくるゲームはボスによって戦い方が結構はっきりしているので、それさえ掴めばなんとか勝てるようになっているんですよね。そこが実にありがたいところです。ラスボス戦もああいう仕様じゃなかったら、カズイさんには無理だったろうしw

操作性にはやっぱり少し難はありますが、ちょっと変わった趣向のアクションゲーがやりたい人には向いているかも。ただしかなり街なかを走らされるので、それを覚悟の上で(笑)。須田ゲーでは様式美みたいなものですからね…。

最後に、ストーリーそのものは、別段大きな流れがあるわけではないのですが、やはり青山刑事の台詞や赤間さんの台詞がよかったですね。あっと驚くような仕掛けもありましたし、こういう人をおちょくるような展開はさすが須田さんだなあと思います。あ、それと制服の着せ替えもよかったですよ(笑)。公式サイトの特典は今見ても楽しめると思いますのでぜひどうぞ。

感想まとめ

2010.02.28 Sun



ワゴンで売っていたのと、文倉さんが好きなので買って見た「ラストバレット (DS)」の感想です。

買ってから知りましたが、これ、ものすごく評判の悪いソフトなんですね (笑)。実際にプレイしてみていると納得しました。多分ほとんどのことが語り尽くされているので今さらだと思いますが、カズイさんなりに思ったことを書いてみようと思います。

まず、主人公がどう見ても大学生には見えなくて困りましたw てっきり高校生くらいかと思っていましたよ。いっそ高校生が主人公でもよかった気がします、自由に動けないから大学生にしたのかな。主人公の内面もずいぶん子どもっぽいし、いろいろ違和感がありましたねえ。

あとこのゲームで問題なのは、どの層に売りたいのかターゲットがはっきりしていないことだと思いました。「狙撃」という単語に反応するのは、やっぱり男性、しかも大人のほうが多いような気がするのですが、どうも中身が少女向けくさくって、思い切り外しているように感じたんです。文倉さんを使っている時点でやっぱり男性向けなのかなと思うのですが、そのわりにはシナリオが…。あと圧倒的にボリュームがなくて短かったです (笑)。3~4時間あれば余裕で終わると思います。

他には、グラフィック全般が気になりましたね。年齢相応に見えないキャラデザはおいといて、原画さんのレベルがあまりにも低すぎるのではないかと思います。デッサン狂っている絵が多すぎて…。あと明らかに解像度を間違っている気がします (笑)。最近のゲームであんなにグラフィックがぼやけているものを見たことがないです。DSでも相当きれいにつくっているものもあるのに、手を抜きすぎではないでしょうか。

そして、このゲーム最大の肝であるはずの、狙撃ミニゲームですが、なんというか…無理ゲー? (笑) ずいぶん酷いですよ、これ。最初の方は楽勝で、簡単だなと思っていたんですが、後半に行くにつれ、難しいというよりも、理不尽な感じになっていくんです。そもそも、いくらなんでも目標物が小さくてわかりづらすぎると思います。黒服の人が黒い銃を持ってこちらに構えていたら、どこが銃なのかさっぱりわかりません (笑)。とりあえず撃って銃だけに当たったらラッキー、みたいな。

銃を構えたときに、スコープで見ているところがもっと拡大されたりすればいいんでしょうが、そういうこともなく。そして手もとも相手も動きまくる中、狙いをつけなければならないし、撃った瞬間にも手もとが大きくぶれるので、狙ってもあまり意味がないんですよ。後半にはヘリを落とすミッションもあつ

たのですが、どこを狙えばいいのかがあまりにもわかりづらすぎて苦勞しました。結局あさっての方向を打ったら当たったんですが(笑)。あれは何だったんだろう。

何度か失敗するとイージーモードにはなるのですが、カズイさんの的にはあんまり変わった気がしませんでした。うーん、あのミニゲームはもうちょっと煮詰めれば面白いものになったと思うので、非常に残念です。もはや慣れとか動体視力の問題ではないところがなんとも(笑)。ちなみに、プレイ時間のうち1時間くらいは、このミニゲームのリトライだったと思います。つまり本編はもっと短いという…w

ストーリーはかなりベタで一本道なのですが、個人的にはラストだけでも選ばせてほしかったなあと思いますよ。相手役が2人いるんですけど、どちらについていくかは自動で決まっちゃうんですよねえ。カズイさんの的には断然もう片方がよかったというか、実際に選ばれた方が嫌いなやつだったので、最後の最後でますますガッカリしましたw「実は生きていた」が許されるのは、せめて2回までだと思うんですよ…それ以上は陳腐でしかないし、3回目はまったく不要だと思っちゃいました。

というわけで、全体に不満が多かったゲームです。テキストそのものは読みやすかったし、悪くなかったと思うんですけどね。どうしてもいいデータベースの情報がかかり詳しいなど、力の入れどころを間違っている感じがしますw短時間でサクッと終わるゲームがやりたい方はどうぞ。

感想まとめ

2010.04.03 Sat



またしても今さら感が漂うなか「極限脱出 9時間9人9の扉 (DS)」の感想です。今回は、ネタバレなし感想とあり感想を分けて書こうと思います。

プレイ自体はだいぶ前に終わっていたのですが、なかなか感想をまとめる時間がなくてこんなタイミングに…。若干記憶が薄れているので変なことを書いているかもしれませんが、ご了承くださいw

まず、ネタバレなし感想から。

想像していたよりもずっと面白かったです！脱出そのものもいろいろとパターンを考えられていて、楽しめました。ただ、最終的にはほんと計算問題を解いているような気分になりますね(笑)。発想力が試されるといっても、明らかに計算力を試されていたような。しかしまあ暗号なども凝ったつくりで面白かったです。

ストーリーに関しては、なにを言ってもネタバレになりそうなので深くは言いませんが、なるほどなあと思いました。途中でいろんな仮説が出てくるのですが、それらもうまくオチに組みこんでいたので、よかったです(まあ、1つあまり意味のないものもあったんですけど、他の人は気にしないと思うのでw)。

キャラクターも、みんな嫌味がない感じでよかったですね。それぞれの考えかたの違いがよく表現されていて、違う部屋に進むと違うキャラの違う面が見られたりと、周回する楽しさもありました。

システム的にも大きな問題はないと思うのですが、ひとつだけ、メモ機能がないのが不満でしたね。電卓機能をつけるなら、一緒にメモ機能もほしかったです。このゲーム、メモをとらないと絶対進めないと思うんですよ(笑)。つまりあんまり気軽にはできない。レイトンのような形式で、画面の上にかけるメモ機能をつけてもらえたら、どこでもできてよかったですと思うのですが。そこが残念です。

あとは、周回するときと同じ部屋の同じ仕掛けを何度も解かなければならず、それが面倒だなとやっぱり感じてしまったのですが(解く方法を知っている状態でやるので、ただの作業ですからね…)、そうしないとフラグ管理が複雑になりすぎて無理だったんですかね？似たようなことを街や428でもやっていたから、お手の物だと思っていたのですが。途中の部屋から遊んでも、それ以前の部分は直前に進んだルートを採用してくれる、フローチャート形式だったらもっと気軽にできたのかな、と思いました。シナリオがシナリオだから、リアリティ出そうとした部分もあるのかも？

まあしかし、全体的にはとても面白かったです。脱出ゲーム好き、アドベンチャーゲーム好き、テキストゲーム好きな方には向くのではないのでしょうか。

以下、ネタバレありの感想です。未プレイの方はお気をつけください。

実はカズイさん、プレイしはじめて数分経たないうちから、下画面の文章にもものすごい違和感を持っていました(笑)。おそらく、一人称視点に慣れている人ならば、みんな変に感じるのではないかと思います。というのも、あの文章は三人称で書く意味がまったくないのです(その理由を書くと長くなるので割愛しますw)。だから、プレイしながら「どうしてこのゲームは一人称で作らなかったんだろう？」ってことが気になって気になって仕方がありませんでした(笑)。まさかそれがオチに繋がっているとは思ってもせず、茜エンドを見たあとにすごく納得したものです。

こういうふうに、ゲームのシステムそのものをストーリーに組みこんでいるゲームは、独特の面白さがあってとてもいいと思います。ただ、それゆえに、最後無駄に謎を残している部分があったいなあとと思うわけですよ。ただでさえ話が複雑なのに、最後の最後に出てくる女性(アリスらしいですが)とか、必要だったのでしょうか？続編のための伏線だというのなら、まだわかるのですが。こういう話はきれいにすぱっと終わってこそ気持ちがいいと思うので、そこがちょっと残念でした。

あとこのゲーム、バッドエンドだと主人公が殺されてしまうのですが、一部のエンドで誰がどういう順番で殺したとか、そういう部分のフォローがなにもないものもあり、ただ悲劇的に見せて終わろうって意図が見える感じがして、それも嫌でした。全部のエンディングを出したらバッドエンドの裏がわかるとか、そういうフォローがあればもっと楽しめたと思うのですが(笑)。潜水艦エンドとか、結局どうということなのかよくわからず。いろいろと裏設定の多そうな話なので、もっと厳密に作ってもらえたらな、と。

他には、アリス周りのオチがじっくりこなくて。雑誌のインタビューなどで解説はされているようなのですが、せっかくあそこまでアリスを引っばったのだから、実際に棺からアリスが出てくるパラレルエンディングがあってもよかったと思うのですよ(笑)。あれだと、どのエンディングを見てもアリスに関しては肩すかしになってしまって。ネットで調べなければ、最後に出てきている女性がアリスだとは気づかないのではないのでしょうか。

あとは、靴下や船の話ですね。他の、ひとつのものがなったらみんななりだした、という説のほうは、作品全体に大きく関わる話なのでうまく機能していると思うのですが、あの人体模型のところでは四葉が話す靴下や船の話は、結局ストーリーと関わりがなかったような気がして。ここまできれいに作ってあるのだから、それも伏線として使われるんだろうと期待していた分ちょっと肩すかしでした。もしかして、ニルスの身体はどこまでを義体にしたらニルスじゃなくなるとか、そんな問題になるかと思いきや関係なく(笑)。アリスも凍ってただけで身体が入れ替わったわけでもないし、やっぱりこうもやっと思が残ります。たんに蘊蓄として入れただけかもしれないですけどね。

そんなわけで、どうでもいい深読みをしつつ、とても楽しめました。金庫エンドと茜エンドは分岐してからが長くて、先が気になって寝る時間を遅らせたりして(笑)。徐々に「早く続きをやりたい」と思うゲームでしたね。全部のエンディングを見ようとすると、同じ部屋を解く作業が入りますが、テキスト送

りを使いまくればそんなに面倒でもないので、このゲームが気になっている方はぜひ遊んでみてください。

2010.05.22 Sat



前々から「面白い」という話を聞いていて、ゲーム屋の閉店セールの際に確保していた「探偵・癸生川凌介事件譚 仮面幻影殺人事件 (DS)」をプレイしてみました。ベスト版ではないものを買ったのでこのパッケージで。

まず、最初に友人から話を聞いたときに、一度確認したのですが絵が受けつけなくて(笑)、やろうと思うまでにだいぶ時間がかかってしまいました。その後、各所で「面白い」という話を聞いたので、じゃあちょっとやってみようかなと思ったしだいです。

ただ、このゲームに賛否両論あるのは知っていました。「最後に探偵がいいところを全部持っていくので、それが許せる人だけプレイすべし」みたいな注意書きもあったので(笑)。カズイさんはそういうゲームだとわかっていてプレイしました。その点、なんの前情報もなくプレイした人よりも感想が甘いと思いますw

前置きはここまで。結論からすれば、予想していたよりもずっと面白かったです。アドベンチャーゲームとしてはオーソドックスな作りではあるのですが、数年前に出たものの割に、ネット社会を巧みに利用したストーリーで、ゲーム内で出てくるオンラインゲーム・ミスティオンライン(以下MO)を使ったトリックなど、なかなか凝っていて面白かったです。

問題だった絵も、ずっと見ているうちに慣れました(笑)。MO内のキャラもなかなか味があってインパクトありましたし。ゆきいるかさんみたいな、リアルでいるよなあと苦笑したりwかなり既存の推理小説の影響が濃いものの、各キャラがちゃんと個性づけられていてわかりやすかったですね。

ただ、このゲームは推理ゲームというよりも、記憶ゲームなんだなと思いました。なにか行動をするたびに、上画面のメモの内容が更新されるのですが、正直カズイさんはほとんど見なかったですね。なぜって、聞かれる内容はそこに書かれてあるようなことではなく、たとえば「〇〇は何ヶ月前だったか？」とか会話中に出てきた些細なことばかりで、メモを見返しても答えは書いていないのですよ。いちいち記憶することが必要ならば、なんのためのメモなのだろうと(笑)。(もちろん、答えのヒントとなるメモがある場合もありますが、そもそもメモのなかからそれを探すのが面倒な仕様です) こういう形にするならば、いっそFSRのように、答えがとっさにわからなかったらメモの中から探す、と割り切った仕様でもよかったですと思います。そうでなければそれほどメモの意味がないような…？

あとは、主人公の立ち位置ですよね。この話における主人公って、職業探偵ではなくて、ただ探偵事務所に出入りしているだけのシナリオライターです。つまり、「探偵役」であって「探偵」ではないわけですね。このことを前面に押し出しておかないと、最後までプレイをしたときに違和感を覚えるユーザーが出るのではないのでしょうか。簡単に言うと、京極や御手洗と同じ形をとっているのですよ。

主人公は「助手」という立場で（このゲームの場合は助手の助手みたいなものですがw）、終盤までは自分なりに事件を推理していくのだけど、結局最後にいいところを持っていくのはスタンドプレイをしていた「探偵」であるという、ある種の様式美。探偵役から探偵へのスイッチですね。推理小説には結構この傾向のものが多くて、それを好んで読む人は、主人公ではなく探偵の活躍を期待して読むわけです。ところがゲームの場合、通常最も活躍すべきはプレイヤーが操作する主人公ですよね。それは推理ゲームであっても同じこと。最初から脇役の活躍を期待してゲームを始める人なんていません。

それゆえに、このゲームのラストの展開に疑問を持つ人が多いのではないかと思います。実際ややアンフェアですしね。本当の真相に至るためのヒントが、少なすぎるというか、絶対にわからないようにまぎれこませすぎていて（笑）。多分製作者側としては単純に驚かせたかったのだと思いますが、自分で解いたときの快感が欲しかった人にとっては、最後に少ないヒントでひっくり返されることといい、ろくに登場しなかった探偵に全部持っていかれるところといい、火に油を注ぐような印象になってしまったのではないのでしょうか。

とまあそんなわけで、普段助手が主人公の推理ものを読んでいる人なら違和感なく楽しめると思います（笑）。あと、最後はいいところを持っていかれるよ！と理解してプレイすれば、ストーリーやシステム自体はよくできているので（フォントも見やすいです）、楽しめるかと。イマドキの作品では珍しく、シナリオさんの強いメッセージがこめられているところも、個人的にはよかったですね。こういうふうには、ただ「ぼくのかんがえたすとーりー」を見せるだけではなく、ユーザー自身にも考えさせるような問いかけは、説教臭いと感じる人もいるかもしれないけど、アリだと思います。言っていることはまっとうなことでしたしね。

感想まとめ

2010.06.05 Sat



少し前の某ゲーム店の閉店セールで安く買えたので、前から気になっていた「アナタヲユルサナイ (PSP)」をやってみました。

いつものとおり前情報。このゲームに関しては、主人公が探偵事務所の女性で旦那がいるということと、助手がゲイということしか知りませんでした(笑)。多分、旦那に仲を疑われないように助手がゲイなんだろうなという設定に苦笑したので、記憶に残っていたのでしょう。

で、実際にプレイしてみて思ったことは、なんだかんだでこの助手のユウジくんがいちばんいい働きをしているのではないかということです。それなのに、ゲイだという理由だけでオネエ言葉を話させられてすごく可哀相wそれってどんな偏見ですか?(笑) オネエ言葉以外に、ゲイっぽい部分はほとんどなく(キャバクラが苦手、というエピソードはありましたが、ゲイじゃなくても話し下手な男性とかは苦手なのではないかと)、ビジュアルもいいだけに本当に可哀相でしたw最後の絵本も、無駄に殺伐としていていやはや。あれは救済になっていないでしょう(笑)。

さて、それはともかくまずネタバレなしで語れる部分を書いていこうと思います。まずは縦持ちについて。カズイさんはグリップを装着しているので、縦持ちだとそれが邪魔で(外すのが面倒なのでそのままやっていたw)最初は慣れなかったのですが、操作面ではなく、アドベンチャー画面として見たときには、縦画面は正解だと思いました。何故かというと、横幅が狭いからです。

すごく極端な例を出すと、たとえばどこかのサイトで、テーブル枠を画面の何%という設定で表示していたとすると、すごくワイドな画面でそのサイトを開いたときに、テキストがひたすら横長になるという現象が起こるのです。それが何故歓迎されないかということ、もちろん読むのが大変だから。テキストエリアの幅があまり広いと、目の左右の動きも当然広くなるので、目で追うのが大変になるんですね。

それは当然ゲームでも同じことが言えて、特にPSPは画面がワイドですから、文字が小さいゲームだと特に読みづらさを感じてしまうわけです。しかし画面を縦にすることによって、ちょうど読みやすいくらいの幅になっているので、そういう意味で成功しているんですね。(ちなみに、このブログのテキストエリアが普通のブログよりも若干狭めなのも、よく長文を書いてしまうからです。話題ごとに改行をしているのも、一応見やすさを考慮しています)

そんなわけで、文字を目で追うという点ではよかったです、カズイさんのメッセージ送りのスピードをいじれないのが不満でした。何せ、どのゲームでも「速い」に設定する人なので(笑)。特にボイスなしならゆっくり表示させる必要もないし、できれば速くしたかったのですが、見た感じ演出上の都合でメッセージがいじれないようですね。そこがちょっと残念でした。その演出にしたって、それほど印象的なものがあるわけではなかったです。

続いて、操作面。というか、アナログスティックの操作。これははっきりいって、いまいちでした。簡単に言うと、立ち絵の中で注目したい箇所を、アナログスティックを操作して調べるといものなのですが、操作感が悪く「ちょっとだけ動かす」ということがほとんどできません(笑)。別にカズイさんが特別不器用というわけではないと思いますが、苦心して両手でゆっくり動かしてみても、結構動いてしまうんですよ。それなのに、反応するポイント(特に、重要な会話に進むポイント)はやたらに範囲が狭くて、その位置にピンポイントでとめることに結構苦労しました。この部分は別にミニゲームというわけでもないのだから、指摘したら反応するポイントに最初からカーソルなどがあって、それを選ぶ形にしたほうがよかったです。背景からものを探す場面では、今のやり方でもいいんでしょうけど。あるいは、十字キーもOKにして細かい操作ができるようにしてほしいです。

そして、PVなどで売りにしていたような気がする、ミニゲーム。もっと頻繁に出てくるのかと思ったら、実際はほとんどありませんでした(笑)。そこはちょっと拍子抜けしました。尾行が1回くらい?あと写真を撮るのが2回くらい。ここで来るかな?というところでも結構流されてしまって、この辺はやっぱり大人向けのゲームなんだなあと思いましたね。ミニゲーム自体はとても簡単なものでしたが。

さて、ここから下は**ネタバレを含みます**ので、少しでもプレイしようと思っているかたは見ないでくださいませ。

まず、キャラクター。特に主人公の理々子ですが、カズイさんはまったく好きになれませんでした(笑)。最初に出てくる依頼者のことを、散々スイーツ(笑)扱っているのですが、理々子も充分スイーツだと思いますwなんというか、大人向けのゲームで成人女性の一人称をするというチャレンジ精神はすごいのですが、ユウジくんのオネエ言葉と似たようなもので、ヒス持ちの女ってこんな感じでしょ?というシナリオさんの気持ちが透けて見える感じがして、うーん。旦那が別れると言い出したときも、うっかり納得してしまいましたよ、カズイさんはw(こんな性格なら仕方がないと…実際の理由は違いましたがw)

まあ理々子視点で話が進むので、特に理々子が気になったくらいで、他のキャラはむしろみんな結構キャラ立ちしていて面白かったです。旦那はほとんど絡みがなかったので結局よくわかりませんでしたwカズイさんは特に坂本くんがお気に入り。あのキャラクターは本当にすごいです。唯一のお笑い担当ですからね(笑)。終盤にかけて、かなーり殺伐とした鬱展開になってくるのですが(この辺、結構なパッケージ詐欺だと思いましたよw理々子のジャケからは、ここまで暗い話になるとは想像できないでしょう…一応犯罪カテゴリや薬カテゴリはついていましたけどね)、そんなときに坂本くんが画面の中に居るだけで結構救われます(笑)。まあチートキャラではあるのですがね…実際プレイしてて、「あ、ここに坂本くんが欲

しい！」と思ったことが何度かありましたw本当にいいキャラです。結局服を着替えていないのが気になります(笑)。

で、肝心のストーリー。第1話をやった時点では、殺人事件を捜査しないでどういうふうに進めていくんだろうと思っていたのですが、なるほどこういう人間関係の妙を解いていくのかと感心しました。ところが、第2話からもうどこかおかしくて(笑)、所長は失踪するわ調査員は次々に辞めていくは、結局は第1話で感心したことのような話をするゲームではないのだと言うことに薄々気づきましたwあからさまな前振りだったわけですね。そして結局他の推理ゲームと同じように、過去の事件とか違法物の密売とかそういうことが絡んでくる(笑)。最後のあたりで一気に胡散臭くなりました。

ただ、勘違いしてほしくないのは、決して面白くなかったわけではないのです。途中ひとりで盛りあがってツイートしてしまったくらいには、楽しめました(笑)。多分個人的に最後の締め方がしっくりこないというか、気に入らないのだと思います。結局味方も犯人側もほとんど死んでしまって終わりですからね。黒幕も言うなれば愉快犯的、殺人が楽しくてやっているキャラでしたし、あまりにも救いがなさすぎました。旦那が癌だったと言い出したときはどうしようかと(笑)。いや、確かに感動的ではあったけれど、そこまでしなくてもーと思っちゃいましたよ。ラストに救いがなさすぎるwやはりこういう話って、犯人側の動機に少しでも同情できる部分があった方が、話に深みが出るのではないかと感じました。愉快犯の方がつくるのは楽だというのはわかるのですがwこの怒りの行き場が…！カズイさん的には、旦那の生死がわからずに終わった方が、勝手に希望を持てるのでよかったなぁと感じました。

そんなわけで、結構楽しめたけど、暗い気持ちになるので2度とやりたくないと思ってしまったゲームでした(笑)。ほんと、パッケージからは想像できないような意外に殺伐とした内容です(特に終盤w)。逆に言えば、そういうのが好きな人には向いていると思います。ゲームは楽しむものだから、後味が悪いのはちょっと…という人には向きません。

余談ですが、理々子が自白剤を飲まされたとき(2回目)の、旦那とのエピソードを聞いている最中が自分的にいちばん盛りあがりました(笑)。こ、これを聞いたあとの犯人の反応やばいんじゃない!?旦那殺されちゃうんじゃない…とわくわく(?)していたのですが、そこからまた予想外な展開で。ふたりとももっと動揺しようよ!wと心から思いました。うーん、面白いんだけどなぁ。ちょっとばかりもったいないと感じてしまうゲームでした。

感想まとめ

2010.07.19 Mon



須田ゲーをコンプリートしよう企画の続きで、「サムライチャンプルー (PS2)」をプレイしてみました。いつものように、前置き。こちらも BLOOD+ 同様アニメは未視聴で、須田さんがシナリオのうち1つをやっているという情報だけを頼りにプレイしました。結論からすると、大変面白かったです。

まずプレイしたのは、その須田さんがシナリオを担当したムゲン編。実はオープニングのはっちゃけ具合にも結構笑ったのですが(笑)、調べてみたら原作そのままのノリということで、最初から ghm に合っているとされていて発注されたのかな、と思いましたwほんとやりそうなノリだったので。

で、ムゲン編は、他のシナリオをやってみると、明らかに脇道にそれた内容だということがわかるのですが、最初にやる分にはそんなことわからないので純粋に楽しめます。なんか変な魔女に気に入られて呪われる、面白い話でした(笑)。ほんと、各所に須田さんらしいなーってテキストがあって満足でした。

次にやったのはジン編。こちらはムゲン編に比べるともちろん真面目路線で、ストーリーの本筋を追っているわけですが、それでもやっぱりところどころに笑いがあったり、ストーリーの持って行きかたなどうまいなと思いましたね。

最後にウォルソ編。ムゲン編かジン編のどちらかをクリアすれば出るのですが、カズイさんはこのウォルソというキャラをかなり気に入ってしまって(笑)、最終的にはウォルソ編がいちばんくだらなくて面白いような気がしましたw ナレーションがあれするシーンとか最高すぎる。あと、ウォルソ編はジン編の裏を書いている感じなので、こういう流れになっていたのかーと納得する部分も多く、面白いです。

というわけで、アニメを知らずいきなりやるゲームとしては、BLOOD+ よりもわかりやすい内容になっていたと思います。いやはや、これ発売直後にやりたかったなあとと思いました。著作権ものってその元のファンじゃないとそもそもやる気がしないんですけど、これは全然ありだと思います。

アクションゲームとしても、こちらのほうが遊びの幅が広い感じがして、カズイさんの的には好きです。ちょっとくせがあり、選ぶ音楽によって異なるコンボツリーになるので、それに合わせて口と△を押していく…みたいな感じなんですけど、カズイさんのように下手な人はベタにやればいいし、もっと難易度を求

めたい人は○を使ったり、縛りプレイをしたりと、自分で難易度を調整できるようになっているので、なかなか面白い。

ハイパーモードやトランスモードに突入すると、本当にばっさばっさ斬っていくので気持ちいいですし。アクションゲームをやって、面倒だと思わなかったのはとても久々でした。ボス戦で死にすぎると、「頑張ってください」とメッセージが出たり、HPが多い状態でスタートできたりと、下手な人への気配りがあるのもいいです(笑)。本当に助かりました。

その他、演出面や音楽、SEは本当にいつもどおりの **ghm** ゲームなので、確かに須田さんのテキストは少ないけどテキストはかなりあるのでファンなら満足できると思います。ボスのひとは某文学少女とまったく同じ攻撃方法してましたし(笑)。やっぱりノリはそう簡単には変わらないんですね。

あと、ボスを倒した後の演出が最高でした(笑)。ちょっと変わったアクションゲームをやってみたい人にもおすすめです。カメラが自由に動かせないので不便に感じるどころや、操作性がいまいちとを感じる部分もやっぱりあるんですが、全体的に面白いので大丈夫かと。

実はクリアし終わってから結構経っているので、今回は短めです(笑)。

感想まとめ

2010.09.05 Sun



久々のレビューは「ゴーストトリック (DS)」です。今さらながらにネタバレありで書きます。ネタバレを気にする方はリターンしてください。

さて、いつものごとく前情報。カズイさんは逆転裁判が大好きであります。というか、基本的にタクシューの発想が好きなんですよね。なので、ツイッターの方もずっと見ていました。

で、ゴーストトリックなのですが…ケツ論から言うと、期待していたよりは面白かったですが、無難なデキだなあ、と感じました。

というのも、相変わらずストーリーの引っ張り方はすごくうまくて、先が気になりなかなかやめられない部分はあったのです。ところが反面、今回のゲームのポイントである、トリック&アヤツルの扱い方がいまいちだったかなあと。思った以上に生かされていなかった、と。

初めてこの体験版をやったときには、「ものを動かして進む」とか「ものを動かして状況を変える」という間接的な関与の仕方が面白いと思ったのですが、当然ですが後半に進むにつれ慣れていきますよね(笑)。でも、その慣れに対するソフト側の対応が、まったくなかった気がして。最後まで同じような謎解きが続いていた、感じがします。

たとえば、後半になるにつれ、目に見えて難易度があがっていくとか、失敗にペナルティがつくようになる、とかあればまだわかるのですが、あまり変化が見られないどころか、いい場面で自動になったりしているのが、すごくもったいないと感じました。

たとえば、限られた時間内でミサイルに飛び移るシーンとか、実際にプレイヤーがやるのだと思ってかまえていたら自動だったり(笑)、ラストシーンも、あそこまでお膳立てをしてからプレイヤーに操作させる意味があるのだろうか。ラストシーンこそ、いちばん難解で解きがいのあるルートで遊ばせてほしかったなあ。ああして、こうして、って指示を受けてから操作するのはなんか違うような…。

これ、難易度が1つしかなくて、正解のルートがひとつしかないことも、単調になっている原因だと思います。極端な例ですが、レミングスあたりだと誰がやっても若干違うルートになるわけですよ。遠まわりだけで簡単なルートで行きたい人は行けばいいし、最短距離だけアクション要素が強かったり、発想力が必要だったりするルートを選びたい人はそっちにいけばいい、みたいな、たとえ2つだけでもいいから違うルートの答えがあればよかったな。

そうすれば2周目をやる楽しみもありますしね。あるいは、ひとつのものに対し、「アヤツル」では1種類の行動しか起こせなかったけれど、「鳴らす」「動かす」とプレイヤーが選択できる幅があれば、そこで少し難易度があがるし、新たなルートを探る手助けになったりしたのかもしれない。

内容的に、後半はいかにして移動するか、がメインになっていたのもちょっと残念でしたね。あの地下のようなピタゴラススイッチっぽい面がもう少しあったり（法務大臣のところも、一応そうか）、もっと違うことを目標とする面があれば…極端な話、もっとコアがたくさんあって、移動は自由にできた上で、いかにそれらのアイテムを使うか、という形でもよかったのかも。

このままだも面白いのですが、もう少しなんとかできたのではないかと思ってしまう余力を感じる分、どうしてももったいない感が拭えないのが惜しいです。テキストに関しても、いつもどおりのタクシュー節過ぎて、カズイさん若干飽きてきました(笑)。いや、ツイートの方でもずっと見ているのと、まったく同じノリなので。面白いけれど、作品によって多少なりとも違いを感じられないと、さすがに飽きます…。今回はムダ系テキスト少なかったです(笑)。

というわけで、ストーリーは一部気になる部分はあれど結構好きなのですし、過去パートもそれなりに楽しみましたが、個人的にはいまひとつな感じのレビューになってしまいました。あ、パッケージにはミステリーと書いてありますが、犯人を推理するゲームではなく移動パズル?的なゲームですので、そういうのが好きな人にはおすすめです。発想に感心してしまう部分も結構ありましたしね。あと音楽もいい！

感想まとめ

2010.10.30 Sat



発売日に購入して、ちまちまプレイして、とっくに終わっていたのに、毎度の今さら感が漂っていますが、人にすすめたいのであえて書く「斬撃の **REGINLEIV** (Wii)」の感想です(笑)。面白かった！

実はカズイさん、このゲームは思いきりサントラ目当てで買いました(笑)。いえ、だって ghm 繋がりで高田雅史さんを好きになっていたの、アマゾンでサントラつくなら買うしか！という感じで結構勢いで買ったのですよ。

前々から何度も言っているとおり、なにぶんアクションゲームが苦手なもので、ゲームそのものにはそれほど期待していなかったんですが・・・実際にプレイしてみたら、これまた楽しくてですね！久々に、カズイさん並みにアクションが苦手な人にもおすすめできるアクションゲームだと思いました。

ゲームの大まかな内容は、[公式サイト](#)でも見てもらうことにして、このゲームの最大の特長はやっぱりその爽快感だと思います。自分の身の丈よりも遙かに大きい巨人たちをばっさばっさと斬っていくんですからね(笑)。しかも、武器が届く距離なら一気に攻撃できるので、大勢の巨人たちと戦う面など処理落ちですごいことになりますwでもそれが楽しい！

カズイさんがいちばんいいなと思ったのは、難易度選択を完璧なまでにプレイヤーにゆだねているところ。イーजीモードがあるのはもちろんですが、かなり上級者向けの部分までフォローしているばかりでなく、武器の選択や鎧の強化で微妙な難易度調整ができるのがよいのです。

ゲーム内には多数の武器が登場して、巨人などを倒した際に出るアイテムを使って武器を作っていくのですが、強いから弱いまで、使いやすいから使いにくいまで(笑)、かなり取りそろえてあるので、色々試して自分に合った武器を見つけるのがまた楽しかったです。

カズイさんはどうも不器用なせいか、普通の剣だと動きが速すぎてうまく攻撃を当てられなかったので、軌跡を描いてからちょっと反応の遅い大剣、また大剣以上に繰り出すまでが長いハンマーの方が扱いやすく、フレイパートは終盤までずっとハンマー無双をしていました(笑)。それでもちゃんと先に進める難易度！w大量の巨人の中に突っこんでいって振りまわすのは楽しかったです。

フレイヤの方では、当然杖に頼り切りでしたね。やはり遠距離攻撃が安心します(笑)。ただ、魔力を使

い果たすと一度剣か大剣で近づいて斬らなければならなかったのですが、そこがまたうまいこと調整してあるなぁと思いました。その分アホみたいに強い杖とかありますからねえ(笑)。カズイさんは振ると氷の玉が跳ぶのがお気に入りでした。

終盤、敵の動きが速くなると、ハンマーや大剣ではとても当てられなくなるんですが、その頃には自分の腕も上達していて剣でもOKになっていたのがまた笑えて・・・(笑)。結局途中からはずっとイーजीモードでやっていたんですが、それでも充分楽しめました。イージーだからといってストーリーが途中で終わることもないですしね！(そういうゲームに当たると本当にショックなんです orz)

そうそう、ストーリーと言えば、「これが最後の戦い・・・」が何回もあったのはさすがに笑いましたが(笑)、思っていたよりもずっとよかったです。地球防衛軍みたいな味方同士の熱いやりとりも健在で、臨場感がありましたね。ただ、演出面はもう少し頑張ってもよかったのでは・・・と思う部分も多かったのですが、そこは今後に期待したいところ。特に終盤の展開で、キャラが苦しんだ声を出しているのに絵が変わらないとか(笑)、結構興ざめでした。

フレイヤの頑張りには胸を打たれたし、シグムンドとのやりとりとかニヤニヤしたんですが、みんなストーリー上で死ぬ時にあっさり過ぎて、気がつくといないことも多かったようなw ラーンあたりは何しに出てきたのかよくわからないキャラでしたしね・・・対してアルヴィルダがかっこよすぎたり(笑)。ただの生意気な小娘かと思ったら、なかなかやるやんけ！w

まあこんな感じで、オフラインだけでもかなり楽しめました。オンラインで仲間内でわいわいやったら楽しそうだなと思うんですが、データが別でまた1からやらないといけないため、カズイさんはまだ一度もオンライン行けていません。でも時間があったら試してみたいなーと思うくらいには魅力を感じています。

ストレス解消したいとか、敵の群衆の中に突っこんでみたいとか、思う存分暴れてみたいとか思う方にはおすすめです！(笑) アクションゲームが苦手でも大丈夫ですよ～。あと、カズイさんの元々の目的であった曲がいいのはもちろんですので、その辺もご安心をw サントラ聴くとテンションあがります！

1 日目

2010.11.05 Fri



やっと日本版発売！というわけで、もう数日経っていますが、「ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル (Wii)」を、久々にプレイ日記つけつつ遊んでみたいと思います。

いつものとおり前情報。カズイさんは前作も大好きなのですが、ふと見るとこのブログに感想載せてないですね(笑)。その頃まだブログをやっていなかったもので……。とにかく気に入ってはいたので、2の日本発売をかなり楽しみにしておりました。

では1日目の開始。最初からかっ飛ばした展開と演出は相変わらず。カズイさん、地味にビショップが好きだったので(「ヘイ、トラヴィース！」ってバイク持ってきてくれるのがw)、この展開は本当に哀しいですし、トラヴィスが復讐したくなる気持ちもよくわかる……。

といいつつ、早速ビザジェリのシューティングをクリアしてビデオをゲットしました(笑)。もう公式で見えてはいたけど面白すぎますwイチゴパンツは正義なんですね……。

そしてバイトミッション。いかにもファミコン風なのがいいですね。自分のために書き残しておく、01は害虫駆除、02はパイプ接続。パイプ結構お気に入りw

エアポート51の服をとりあえず買い占めたり、鍛えたり、武器も買ったり、一通り終わったのでやっとシルヴィアに会いに行くというところで本日は終了wストーリーはほとんど進んでいません(笑)。それでもやっぱり「らしい」ところがたくさん見えたので安心しました。

2日目

2010.11.06 Sat

昨日に引き続き、「ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル」のプレイ日記です。

早速シルヴィアの元へ。スープレックス・バーガー・・・ネーミングwそしてあっさり復讐すべき相手が判明。ほほ一、なんか影が子供っぽかったが、まさか？w何はともあれまずは**50**位との対戦です。

まずは雑魚を片付けながら先へ。ナオミ博士から買った新しい武器が、長ネギみたいに見えるのは気のせい？wそういえばシューティングにミク曲があったな・・・あれは福田さんかな、やっぱり。

ところで、トイレがやたらと広くて豪華な件についてwすごいなここ・・・住めそうだ。そしてボス戦。アフロの姉ちゃん何回見てもかわいそうw Sweet モードなのでさすがのカズイさんでも楽に倒せました。そういえばボス名を読み上げなくなったから、綴りだけ書かれてもわからないwネイサン・コーブランドだそう。

にしても、今回曲の感じがやっぱり違いますね。高田さんだと日本語の歌詞ってあんまり入れないイメージだったので。なんかペルソナの曲みたいなイメージ(笑)。いや、悪くないんですね。歌詞を聴き取ろうとすると操作がおろそかにw

再びバイト。03はココナッツ拾い。04はピザ配達。どちらもカズイさんには難しいorz うーん。仕方がないのでまたパイプにw4面を全クリしたら6万もらえておいしいです！

よし、鍛えるのも買い占めも終わったので、トイレの後再びストーリーへ。またシルヴィアの待つUAのオフィスへ。オフィスとかあるのかw次の相手を聞いて早速ランキング戦へ。大学かな？

ああ、そしてここでロボット大戦かwロボット対決になることに、もっとちゃんとした理由があるのだと思っていましたが、ただの流れで爆笑しました(笑)。しかもこんなときのためにナオミ博士に作ってもらっていたって・・・博士万能すぎるw

そしてチャーリー・マクドナルドとその仲間たちを無事に倒したのですが、なんとそのチアリーダーたちもランカーだったようで、トラヴィスは一気に**25**位に！まあ、順番にこなすとは思っていませんでしたが、こういう形で来るとは(笑)。

再びバイト・・・の前に、ジーンも毎回ダイエットしているのですが、現在**8174**gです。どこまでやせるかなあ。先にナオミ博士のところに行ってみたら、新作ができていたけど**30**万。たけえ！w乳揺れすぎ！(笑) やっぱりバイトあるのみか・・・。下手なので武器がいいほどありがたいもんなあ。

今度こそバイト。05はステーキを焼くやつ。これは結構できるw06はタイルはめ。これもやりやすいけど、1面しかないのか・・・何回もやって型を覚えるにしてもロードが面倒そうだなあ。しばらくは02と05で稼ぐことになりそうです。

今日はここまで。

3日目

2010.11.07 Sun

昨日に引き続き、「ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル」のプレイ日記です。

バイトで稼ぐのも疲れてきたので、いっちょ出現した復讐ミッションに行ってみようと思います。無印でもあった、制限時間内に敵を倒すミッションみたいですね。01終わったらすぐ02が出てきた・・・これはどういうタイミングでやればいいのかしら？とりあえずランキング戦が進むごとにやってみるか。

さて、無心にバイトやってたらいつの間にか50万も貯まっていたので(笑) いい加減先に進みますwランキング戦へ。と言っても、下から挑戦してきたキミー・ハウエルさんとの戦いですが。

来ましたね、女学生(笑)。リコーダーを伴奏に、殺意のこもったラブレターを読むとか、正気の沙汰ではありませんwシュールすぎて腹が痛い(笑)。いいなあ、こういうおかしなところが実に須田さんらしいです。しかもリコーダーが武器というのが、さらに笑えるw

新しい武器のおかげか、楽に勝てたのもよかったです。ただ、この武器、振りが大きくてこっちの隙もでかいのが難点だ・・・。見た目は完全にライトセーバーで、ICOの隠し武器みたいなのです。

そしてランキング24位戦。お面怖い怖いwでもなんか、こっちが鍛えまくっているからか、ボスがとても弱く感じます。ただ正面から殴りに行っているだけなんですけど(笑)。ちなみにこのボスはマット・ヘルムズ。倒し終わった後の都市伝説の子供がさらに怖かったですw

さて、再び家に戻って・・・現在のジーン、**5983 g**。結構減ってきましたね。オカマさんとこのトレーニングはそろそろクリアできなくなってきましたw指つりそうだ・・・。

バイト07は宇宙のゴミ拾い。これすごくむずいです・・・。1面がやっとwできるのがかなり限られているなあ。なんでも楽しめるテクがあればいいのにorz

とりあえず今日はここまで。相変わらず進むのが遅いですw

4 日目

2010.11.08 Mon

昨日に引き続き、「ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル」のプレイ日記です。

まずは復讐ミッション02。そうか、ターゲットを倒せばいいのであって、全員倒す必要はないんですね。クリアしたらすぐに03が出現しました。

そして23位戦へ。ここもあっさり勝てました。あれ・・・強くなりすぎ？wでも毒に冒されたら動けなくて焦りましたよ。怖い怖い。でも最後の乳揺れならぬ尻揺れに笑いましたwそして倒した後のシルヴィア、酷い(笑)。「飛んで」も驚いたけどそのあと！w

終わった後ジーンのダイエットをしていたら、もうダイエット成功って言われましたwそしてジーンの軽やかな動きから飛び込み斬りを習得(笑)。

新たに現れたバイト08は、無印にもあったサソリ駆除でした。これだけドットじゃないんだ(笑)。しかも難しいorzなんか今回思ったように移動できないんですよ。基本的には変わっていないはずなんですけど。

復讐ミッション03は、また時間内に皆殺しでした。また余裕がありますw

さて、次はシルヴィアに呼び出されて再び事務所へ。なんと、次は12人の死闘と言われますw勝てば一気に10位っすか・・・とんとん拍子ですね(笑)。それにしても相変わらず字幕が素晴らしいwこのゲームは日本語先で英語があとなんでしょうけど。

ん・・・？あれ？バトルロイヤルと言われたのに1人しかいないんですが・・・他は全員もう10位の人(?)に殺られた模様。で、その10位に大爆笑(笑)。無印の時もかなり笑ったけど、また笑わせてもらいましたwああ、でもヘンリーが・・・操作キャラなのだから当然生きてはいそうだけど。

そしてここでシノブが登場。「話すと長くなるからトイレ行ってきてください」という台詞がすごいwそうか、ここでシノブを操作するんですね。

シノブはジャンプがあるので戦いやすい気がしますが、ジャンプアクションを仕掛け解きに使うのはちょっと大変でしたw月光剣で遠くに狙いつけるのきつかったです・・・。何度も挑戦してやっとー。でもそのご褒美のように、シノブのセーブがシャワーシーンでサービスショットでした(笑)。

おお、シノブが倒したのは9位だったんですね。というわけで、いつの間にかトラヴィスが9位にw続いて8位戦は・・・ボスまで行く途中の、段差を利用したマップに手こずりました。何回も上から落ちてしまっ。我ながら下手すぎますw

ここでニュー・デストロイマンですか。ニュー飯田さんみたいになってますね(笑)。しかも2人・・・最

後は結構壮絶な殺しかたをしていましたが、シノブも義手も壊れてちょっと切ない結末に。(トラヴィスの「ニューデストロイマンとかウザイから」に笑いましたがw)

シノブの長い話が終わってみると、なぜかトラヴィスのベッドで寝ているヘンリー(笑)。あれ、彫像じゃなくて、本人が固まらされてたってこと？とにかくなにやろうなされている様子。

そうこうしてる間にシルヴィアからランキング戦の知らせが。あ、そしてシノブがビショップの墓の前で見知らぬ男性から受け取ったものが、トラヴィスの手に。ビームカタナだったんですね。ビショップ。°°(ノム')°°。

復讐ミッション05終了。すぐ06発生。これはほんといくつまであるんだろう。

さて、7位戦は本当にきつかった・・・まずバイクが！バイクが！w 15回くらいリトライした気がしますw ボス本体もなかなか強かったですね。攻撃が激しすぎて自由に動けなかったので(笑)。

そしてボス後、いきなりヘンリーパートが！しかも即ボス！(爆) 喜んでいる暇もなく・・・しかし動かしやすかったです、なかなか。遠距離攻撃があるのはいいですね。萌えキャラを倒して現実に帰還しました。

ヘンリーが起きたとき、トラヴィスはビザールジェリーを見ながら・・・(笑)。一瞬トイレそこだけ？って思ってしまった。なんてリアルなwあれ、その後セーブしたら一気に5位になっていました。6位はどうしたんだろう(笑)。

・・・という疑問は、ヘンリーからの電話が解決してくれました。「兄さんが3人倒しておきました」「勝手だよ！」のやりとり(実際は留守電)に笑いました(笑)。「その3人が気になるな・・・」「写真を撮っておいたから」も腹痛いwしかもピースとかしてて面白すぎます。

さて、とりあえず今日はここまで。いやあ、かなり笑いましたね。面白かったwやっぱヘンリー最高です。アホですな。ある意味シルヴィアといいコンビなのではw

5日目

2010.11.10 Wed

前回に引き続き、「ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル」のプレイ日記です。

復讐ミッション05に行ってみたけれど、全然時間が足りないや。一気に襲いかかられるときついんだよな・・・ひとりずつおびき寄せられるだろうかw・・・と思ったら、双剣にしたらずぐ倒せた！(笑)武器の選択か・・・てか二刀流強いです。ヒッハー！

さて、今日もバイト三昧。パイプ・肉焼き・パイプ・肉焼き・・・(笑)。今日はちょっと珍しいことがありました。肉焼きで、得意な順はウェルダン>レア>ミディアムなのですが、何故か今日はミディアムがデリシャス出まくりだったのですw自分でも意味がわからない・・・かわりにウェルダンがあまりデリシャス出せなかった。眼球のコンディションとかもあるのかなあ。

今日は復讐ミッションもう1つ行ってみた。あとはストーリー行こう。

シルヴィアは相変わらずですね・・・「殺し屋は道具じゃねえ。こんなんでも人間だ」ってトラヴィスの台詞がかっこよかったです。トラヴィスもやるときはやるんですよね、一応w

ここ、戦っても戦っても雑魚がわくんで、一瞬無限かと思ったけれどそうじゃないんだ。かなりの時間戦った気がしますwトラ化があるのでまだ楽なんですけどね。

4位戦、ゴスロリ服のマーガレットがすばしっこくて結構大変でした。なんとか勝てましたけど。十字キーで回避するのって、リモコン的になかなか難しいんですよwそれでも根性で頑張りましたが。今までのボスでいちばん回避を使いました(笑)。

続いて復讐ミッション07。ついに店舗に乗りこみですか？wチェーンソー持ったおっさんたちはなかなか硬いです。

さて、今日はここまで。

6 日目

2010.11.14 Sun

前回に引き続き、「ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル」のプレイ日記です。

さて、まずは復讐ミッション08。ターゲットだけ狙えばいいのは、皆殺しより若干楽ですね。あとはいつものバイトバイトでwついでに復讐ミッション09もさくっとこなしてから、ストーリーへ。

3位戦、UFOなのかなんなのかwとにかくまたとんでもないものが出てきましたね。ビームにあたりと電力持っていかれるのがきつかったですが、なんとか倒せました。トラヴィスが話を合わせてあげるのが泣ける・・・。

再び街に戻って復讐ミッション10をこなしたら、これで打ち止めらしく、ジャケット?をもらいました。なんだろう。エアポート51のTシャツとかも1つしか増えていなかったし、そろそろ終盤って感じがしますね。

って、アパートに戻ってから確認したら、ジャケットを脱ぐという意味だった(笑)。なるほど、だからノージャケットなのかwそしてアイテム拾ったせいか、トイレにビザールジェリーの等身大パネルが(笑)。復讐ミッションのところにもアイテムがあると思わず、開けてない宝箱たくさんあるなあ。

そして2位戦に向かったのですが・・・ここでまさかの団地! 須田さんが好きな団地キター(笑)。確かに英雄の(ドヤ)顔ですwわかりやすいな・・・。それにしても団地だけでテンションあがったw雑魚戦長いけど。

アリス戦は意外に結構戦いやすかったです。よけやすい攻撃だったからかなあ。あと、今作のボスは背中からもじゃもじゃ出しているのが多いような(笑)。血がべちゃっと来たのはちょっといやでしたね。怒りたくなるトラヴィスの気持ちもわかります、唐突だけどw

そしてここでまさかの展開が! トラヴィスの部屋をシルヴィアが訪問。近距離で電話って、ものすごく好きなシチュエーションなんですけど・・・そのあとが笑いましたwトラヴィス、バキュンバキュンいいすぎだろwそして建物揺れすぎだ(笑)。まさか1位になる前に成就するとは・・・。

さすがにランキング1位戦ともなると、ボスまでが長い。もうちょっと凝った仕掛けとかあれば面白いのでしょうか、基本は戦うだけなので、ちょっともったいない感じがしますね。ああ、でもここでアレンジなしの無印と同じ曲を使ってくれているのはかなりよいです。盛り上がる!

ああああ・・・ボス戦からは一気にやってしまいました。生首ずらっと並んだときには、さすがにちょwwと思いましたが、そのあとの展開が相変わらず酷いですね(笑)。ヘンリー、わざわざ出てきて自ら退場するな! wしかも本当に蜂と遊ぶな! wしかも部屋の隅で・・・かなりツボった(笑)。

実はカズイさん、普通に浮いてるボスにビームカタナが届くと思ってボスの下にいたのですが、あそこ

が安全地帯だったんですね(笑)。気づいてびっくり。でも途中でそれ以上ダメージを与えられなくなって、思い切ってボスの前に飛び出したら、やっと進みました。あそこはもっとわかりやすくしてほしいものだ。

んでもってボスの最終形態すごいwあんなでかいの大丈夫か？wしかも近距離で殴っているだけで勝てた・・・多分スイートだからか。でも無印ではボスにかなり苦労したので、今回は戦いやすくてよかったです。ジーンとヘンリーに何回殺されたことかw

ラスト、生放送で飯田さんが言っていた、首無し死体のイントロが絶妙なタイミングでかかったのが笑いましたwうまいなあ。ちょっと下手ウマっぽいボーカルがまたなんとも言えない哀愁を醸し出していますね(笑)。

あとは、ずっと幕間に喋っていた女性のオチです。シルヴィアなのは気づいていたけど、聞いていたのがトラヴィスだとは思いませんでした。なるほど、取説の表紙にびっくりしていましたが、どちらかと言うと裏に意味があったんですね(笑)。相変わらず、時間軸がめちゃくちゃな感じがしますが・・・細かい部分はプレイヤーの想像にお任せ、と言うところでしょうか。

そういえば、三池監督を見かけなかったような。どこに出ていたのかな。・・・と思って調べてみたら、あの墓参りをしていたのが監督だったんですか！(笑)ちゃんとビショップとの繋がりを描いたところに感動しましたwよく考えたら、顔をちゃんと憶えていなかったのが、わからなくてあたりまえだ(笑)。

さて、クリアしてみて印象に残ったところ。ますますヘンリーが好きになった(笑)のと、二刀流がかなり爽快でよかった、というところですかね。これから付属のDVDとか見てみます。あとで総評を書く予定です。とりあえず、かなり笑わせてもらえたのでよかった！こんなに笑えるゲームはなかなかないです。駄目な部分もちろんいっぱいありますが(笑)、個人的にはおすすめしたい。

7 日目

2010.12.11 Sat

あとで総評書きますと言っておきながら、結構経ってしまいました、せっかくなので書いておきたいと思います。「ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル」の感想です。

個人的には、全体的に1の方が好きなんです。なので、ちょっと否定的な書き方になってしまうかもしれませんが、このシリーズ自体は好きだし面白いと思っているので、そこはご了承いただきたいところ。カズイさんが須田さんを否定するわけがないってことで(笑)。

まず当然ですが、続編なので基本的なところは変わっていません。それは特に、デザイン面(インターフェイスとか)や、システム・メッセージなどがそうだと思います。相変わらずカッコいいです。オリジナリティのある画面構成はさすが。あのチャージくんですっけ・・・卑猥な形のブツには笑いましたがw欧米では大うけだったそうです。まあそうでしょうね(笑)。でも日本人は基本的にシャイだからおおっぴらに笑えないのかも。あとは、他のゲームが安易にメーター表示にしそうなところを、ドットを使ったり虎を使ったりしているのが「らしい」ですよ。

逆にいちばん大きく変わったのは、街の移動かな。バイクを運んでくれていたビショップがいなくなったせい・・・ではないと思いますが(笑)、自分で移動するのではなく場所選択で移動する形式に。まあこれはこれで楽でいいのですが、問題は同じアルバイトが連続でできない方だと思いました。前みたいに、行ったり来たりさせられるよりはマシですが、毎回選択画面に戻されてしまう意味がわからないw連続でできるようにしてほしいなあ。

あと、ランキング戦に行く際に、場所は自分で探せ的回もあるんですが、選択肢でランキング戦を選ぶと勝手に移動してしまうので、結局自分で探す必要がなく、物語に介入できている感じが薄くなってしまった気がします。ああいう形にしないで、常に複数の場所を選択できるようにしておいたらよかったのにと、ちょっと思っていました。

さらには音楽。今回ご存じのとおり、高田さんは1のときにつくった曲でしか参加していないので、高田さんファンとしてはやっぱりそこが残念。いろんな人が参加しているおかげで、いろんなタイプの曲が聴けたのは面白かったんですけどね。サントラ買いましたが、2の曲ではホンダレディさんの曲が気に入ってます。

ストーリー的には、相変わらずぶっとんだ展開でよかったのですが(笑)、問題は演出かなあと。カズイさん、1のときのボス戦前の電話の演出がすごく好きだったので、今回はちょいちょい間に覗き屋を挟むだけの演出になってしまって、ちょっと残念でした。あれはあれで印象的なんですけど、喋っている内容がいまいち・・・本来ならちゃんと物語のなかで見せるべきことなのかな、と。それに、今回はボスひとりひとりの掘り下げがほとんどなくて、名前の読みあげもなくなってしまいましたし、いまいち印象に残りませんでした。その辺は1の方が上手にやっていた感じがします。

関係があるっぽいボスキャラたちの関係が、プレイヤーまで伝わってこないのが、ボスたちが意味深な

行動を取ったり、意味深なことを言ってもピンとこないような。今回はネタが復讐ってところに拘っていたせいもあるのかな？

そんなわけで、かなり笑ったし楽しませてもらったのですが（特にヘンリーでw）、不満に思うところも多くて、ちょっと残念な気持ちです。エロチカコミックのコザキさんの漫画はとてもよかったんだけどなあ。ああいう掘り下げを各ボスにしてくれれば・・・そもそも、ボスとの会話シーンがとても短かったんですよね。いきなり対戦することもおおかった。このゲームは個性的なボスが魅力なのに。最近女ボスばかりスポットが当たっていて、ちょっといやんな感じ。そうしないと売れないのかなー。（日本版が出るのが遅かったのと、1の移植が駄目駄目だったのもまずかった気がしますw）

しかしまあ、アクションゲームとしてはなかなかイイと思いますので、アクション好きにはおすすめできます。カズイさんは別にアクション好きじゃないからわからないがwもちろん今回もずっとスイートですよ！あ、二刀流はかなり爽快だったので気に入りました。

感想まとめ

2010.12.11 Sat



そろそろレビューの速度をあげないと・・・というわけで、だいぶ前にやった「影の塔 (Wii)」の感想です。個人的にはとても気に入りました。

このゲームの第一報を見たとき、画面の色彩が実にICOっぽくて、カズイさんはすぐに買うと決めました。基本的に内容は二の次です(笑)。でもなかなか面白かった。

すごく簡単に説明すると、影のある部分を自由に動けるわけではなく、影の上だけを歩けるという感じで、プレイの印象はマリオなどの横スクロールゲームとあまり変わりません。違うのは、プレイヤーが黒アゲハを使って、マップにあるものを操作することによって、影が繋がったり逆に途切れたりして、先に進めるようになるということ。

そうしてどんどん塔をのぼっていくのですが、難易度がちょうどよくて、なるほどーと思ったり、この仕掛けはよく考えたなと思う部分もあり、楽しめました。まあこの手のゲームではよく、「敵は必要だったのか」という論議になりがちですが、このゲームも多少思いましたね(笑)。仕掛けを使って倒す敵だけでもよかったかな、と。

というのも、剣を振るという動作が結構大味で、敵との距離感が掴みにくく、操作しづらかったんですね。それは多分カズイさんがアクション下手だから、というわけではないと思います。剣を振る動作をもっさりしているのはわざとかもしれないけど、それならどうしてそうしたのかが疑問です。

あとは、中盤で光のゲートから表の世界に行けるようになり、ずっと平面的だったアクションが立体的になって、面白さが増してくるのですが、そこにいたるまでが結構同じことの繰り返しなので、飽きてしまう人は多いかもしれません。カズイさんはそんなに苦にならずに楽しめましたが、好き嫌いは分かれそうだと思います。

で、表の世界に行けるようになると、主人公自身が仕掛けを動かすわけですが、逆にいえばプレイヤーたる黒アゲハの存在意義がなくなってしまうんですね(笑)。黒アゲハが仕掛けを動かしていたのと、主人公自身が動かすのではどう違うのか・・・ストーリー上にもとくに絡んでこないし、完全にゲームの都合な感じがして(いや、実際そうなんだろうけどw)、そこを考えてしまうと雰囲気台無しだなあと。

そうそう、上でも少し触れているストーリーですが、ありそうでいてほとんどないです(笑)。そこがいちばん残念なところでしたね。セーブ画面が試験管なので、これはなにか深い意味があるに違いないとワクワクしていたのですが・・・うーん。基本的には、節目節目にちょっとしたイベントが入ります。でも、基本的には文字だけの説明で、しかも勝手に進んでしまうので、読み逃したところもあったりしてw ストーリーそのものはこれでいいとしても、演出面をもうちょっと頑張ってくれば面白かったのに。面を作るので精一杯だったのでしょうかw

ただ、全体的な雰囲気は悪くないし、グラフィックは結構頑張っていたと思います(カズイさんの環境ではきれいさがあまりわからないのですが、それでもきれいに見えたので)。仕掛けを解いて進んでいくのもなかなか面白かったので、飽きっぽい人でなければ楽しめるかと。ちょこまかと動きまわる主人公の男の子がなかなかかわいいですしね(笑)。個人的にはプレイしてよかったと思えるソフトでした。

感想まとめ

2010.12.11 Sat



こちらもだいぶ遅れましたが、「大神伝 ～小さき太陽～ (DS)」の感想です。結構辛口。ネタバレあり。カズイさんは大神の第一報で、グラフィック見て「これは絶対買おう」と決めたくらい筋金入りの大神ファンなので(笑)、この大神伝はちょっと・・・いまちな感じでしたね。やりたいことはわからなくもないんだけど、惜しい、みたいな。

まず、どうのこうの言う前に、エリアの区切りが多すぎないかと(笑)。あんなに区切らないと読み込めないんですかね。神木村レベルならまだしも、薬師村(だっけ・・・もう記憶があいまいだw)はひどい。区切りだらけじゃないですか(笑)。ちょっと移動するたびに数秒待たされるのは結構なストレスでした。しかもあれ、カートリッジにしては待たされる時間が長い気が。グラフィックの再現度は確かにすごいんですけど、犠牲にしているものが大きすぎる。

DSで出すことになった経緯はよくわからないけど、TGSではファミリーコーナーに展示したんですっけ?子どもに売りたいからDSなのかなあと思うのですが、あんなに区切らないと世界観を表現できないなら、無理してDSで出す必要はなかったのではないかと感じてしまいました。カメラを自由に動かせない分爽快感もなくなっていましたしね・・・。

反応が悪いと言え、メニュー画面の動きも謎です。なぜワンテンが遅れて反応するのだろうwあれも地味にストレスで、ほとんど開かないようにしていました。アイテムのショートカットがなかったら、もっと苛々していただろうなあ。

あとはストーリーですね。あんなに早い段階でクニヌシと別れることになるとは思いませんでしたwなので、最後にラスボスとして登場しても、プレイヤー的にはまだたいして情が移る前に別れているわけで、ふーんという印象くらいで。もうちょっと一緒に旅をしてから別れたらよかったですけどね。

でもまあ、途中のエピソードは、相変わらず泣かせるのがうまくて結構ジーンと来たんですが、最後の最後でやらかしましたよ(笑)。演出があまりにも陳腐すぎて、キャラクターたちはものすごい勢いで泣いているのに、プレイヤーであるカズイさんはまったく泣けませんでした・・・。こんなにも涙腺の弱いカズイさんが泣けないなんて、本当に異常な事態ですよw本当に面白い漫才師は笑いながらネタを言わないように、本当に泣かせたいのならキャラたちにあんなに泣かせてはいけないと思うんですよ。あれは意図的

すぎて気持ち悪いです。いや、あの流れに至るまでも十分に気持ち悪いのですがw押しつけられた自己犠牲ってなんでしょうね。別の意味で考えさせられました。

ラスト、変な空間に飛ばされてからの連続戦闘も単調で飽きますし、なんかこう、ひとつくらい大神を越えるようなものがほしかったです。てか、大神とまったく同じ方法で仕掛けを動かすところも結構あって、それはさすがにないだろーと思いましたよ(笑)。同じダンジョンでも、そこは変えたほうがいいのではと。ある意味ファンサービスなのだろうけど、うーん。

よかったところは、音楽には大神らしさが残っていたことと、チビテラスをはじめ、小筆神さまたちや、相棒たちがかわいかったこと。そこは評価できると思いますし、ぶっちゃけそれでかなり救われていると思います(笑)。精神安定剂的な意味で。あとは、タッチペンなので筆しらべ自体はやりやすくなりましたね。

カズイさんの感想としてはこんな感じ。多分、大神をやっていない人の方が素直に受け入れられるのではないかな、と思います。ストーリー的にもアクション的にも。かなり続編を匂わす終わり方でしたし、イーカプ版についてきた絵本の方でも匂わせていたので、出るんじゃないかと思いますが、できればこれ以上はやめておいてもらいたいというのが個人的な心情です。いや、出たら買うだろうけども(笑)。多分どうあがいても満足はできないだろうな、と。そこが続編の難しいところですよ。

感想まとめ

2011.01.17 Mon



昔ながらのRPGという感じでした、「ラジアントヒストリア (DS)」の感想です。楽しんでプレイしていただけない、ちょっと辛口です (笑)。ネタバレあり。

最初あんまり買う気はなかったのですが、ツイッターでおすすめされたので買ってみました。結果的にはプレイしてよかったなと思えたので正解でしたね。

まず、ストーリー。内容的によくできているのかは置いておいて (笑/なにせご都合主義的な部分が多いですし、正伝と異伝でかなりややこしい)、どんどん先をやりたくなる、先が気になる展開だったのはうまかったと思います。ゴーストトリックのときと似たような印象を受けましたね (※内容的にはまったく違いますよ、念のためw)。睡眠時間を削ってやりたくなるくらいには、楽しみました。

あと、音楽も曲数そんなに多くなかったと感じた (多分同じ場面ばかりくり返すからです) のですが、雰囲気がとてもよく合っていてよかったと思います。

——実は、個人的にいいなと思ったのは、これくらいなんですよ (笑)。他はちょっと、うーんと思ってしまうところが多かった。まあカズイさんはストーリー重視なタイプなので、これでも充分楽しめたんですけど。

いちばん駄目だと思ったのは、多くの人がすでにツッコミを入れていますが、主人公であるストックの足音。発売前に、公式ブログでちらっと動画を見た時から、すごく気になっていたのですよ。あんなに違和感がある音と大きさなのだから、製品版では直っているのだろうと期待したのですが、全然でした (笑)。なぜ誰もダメ出しをしなかったのか・・・それが非常に不思議です。正直最後まであの足音が嫌でした。ずっとうるさいなーと思いながらプレイしていましたよ (笑)。あんなにストレスがたまる足音は初めてです。

ただ、問題は足音だけではなくたのですよ。SEの質が全体的に非常に低かったのです。あるいは、作った人の癖というか、好みの問題だったのかも？他に特に気になったのは、イベントが始まる前などによく鳴る、おそらく「！」の音です。初めなんの音なのか全然わからなかった (笑)。どこかでガラスが割れたのかと・・・。全然インパクトのない地味な音ですよ、パリンっていう。あれはないなー。

あともうひとつ笑ったのが、最後の方にあるレポートの機械で移動する時の音w斬新すぎる・・・多分

目新しいものにしかったのだろうけど、完全に失敗だったと思います。もっとカッコいいSEつけてくれる人はいなかったのだろうか。あれのおかげで安っぽい感じになっていて、もったいないな、と。

安っぽいと言えば、演出も結構酷かったです。グラフィック自体は全然いいですよ、昔ながらのあたたかみのあるドット絵で。イベントにアニメーションがなく、ひたすら画面上での会話で進んでいくのも、そういうゲームだと思えば問題ない（印象的なイベントでは、やっぱりあった方がいいなと思ったけど）。その辺も昔っぽさがある。ただ、いくらドット絵としても、ファミコンレベルの演出にしなくてもいいだろうと（笑）。終盤にとあるキャラが燃えるシーンがあるんですが、あまりの酷い演出に笑ってしまいました。全然笑うシーンじゃないのにwフィールド画面で砂とか自然を表現するのはよくできているのに、あそこは特に酷かった・・・そのギャップがすごいですよ（笑）。

あとは、全然言及していない戦闘について。普段なら、RPGについて書く時、真っ先に突っこんでいるようなところですが（笑）、個人的には可もなく不可もなくという感じでした。グリットバトル自体の発想は面白いと思うのですが、その面白さが今のシステムではあまり出ていないような・・・？特に、序盤はストックしか敵を左右に動かせるキャラがいないので、本当はストックでトドメを刺したいのに、それができなくて若干イラッとしましたよ（ストックがいちばん強いし、やっぱり主人公だからさ！w）。

あまりパーティキャラを変えるのが好きじゃないカズイさんは、結局最後までレイニーとマルコで行きました。他のキャラを試してみても、持っているスキルが違いすぎて、しっくりこなくて結局戻してしまうんですよねwまあそこは個人の好みによるところだと思うので、なんとも言えないですが。

どうしていまいちに感じるのだろうかなあ、あの戦闘。もしかしたら、基本範囲攻撃がないのに、敵がごちゃごちゃ出過ぎなのかも。それを1カ所にまとめて一気に倒すところで爽快感を得て欲しいのだろうけど、1カ所にまとめるという作業が結構大変で、その時点であまりスッキリとはいかないのかも？（笑）カズイさんはいつも、ストックとマルコで一カ所に集めて、レイニーの魔法で倒していましたが・・・。

そういえば、コンボで与えるダメージが増えるというやつ、同じ敵を攻撃しないとコンボが発生しないと気づいたのは、かなり終盤になってからでした（笑）。てっきり攻撃という行動自体でOKなのかと思っていて。というか、そうしないとプレイの幅を狭めるだけのような気がするんですよね。敵を移動させる順番が結構鍵を握っているのに、うまくやるためにはコンボを犠牲にしないとならないのは、もったいない。コンボを狙えて1カ所にまとめられるような陣形だとすごく嬉しいけど（笑）。

あと、巨大なボスの時にグリットの意味がなくなるのはちょっと笑いました（笑）。あれもなんか方法があっただろうと・・・。

続いて、あのフローチャートみたいな画面について。おおむねわかりやすく作ってあっていいのですが、できればテキストだけがリストになっていて、そこから飛べる画面があったらなと思いました。カーソルをあてないと内容が見えないから、目的の場所を探すのが地味に大変なんですよなあ。あと、そのシーンに出てくる主な人物の一覧も、ついていけばよかったなあ。もちろんばれちゃいかん人は「???」でもいいから（笑）。それがいいせいで、あんなにごちゃごちゃした話なのに、完全に記憶力勝負（あるいは総あたりw）ですよ。誰がどのシーンで出てくるかが結構重要なゲームなだけに、そこは丁寧にフォローして

おいてほしかったところです。

あと、シーンスキップや台詞の早送りは非常に便利なのですが、一度も見たことがないシーンは飛ばさないようにする配慮が欲しかったですね。知らない間に終わっているイベントがあってびっくりしました(笑)。一度見たらもう見られないのありますし。既読判定をするには容量的に無理だろうから、シーンごとの判定があったらなと思いました。

さらには、フィールドマップをつけて欲しかった！wひたすらこれにつきます。同じ場所に何回も行かされるだけに、余計にw何回も行くなら覚えられるだろと言われそうですが、結構ごちゃごちゃしていてわかりづらいのですよ。スタッフの話によると、当初はマップをつける予定で進めていたそうですが、マップがつくとなると作る側が変に複雑なマップにしようとしてしまうので、外したということでしたが……。そんな個人的な理由で外されても(笑)。たとえば進んだ場所だけ見えるようにしてくればよかったのでは？マップがないせいでかなりストレスがたまったので、ぜひつけて欲しかったです……。

そして最後にひとつだけ。あの終わりを受け入れていらっしゃる方が結構多いので、こんなことを言うのもなんですが、カズイさんの的にはないだろーと思いました(笑)。ご都合主義の極みですね。ストックには、最後まで空気となってみんなを見守っていて欲しかったwデスピリアのアルーアみたいな感じで、いいじゃないか！結局はみんないい人でした、みたいなまとめ方がね……。キール好きなので生きていて嬉しかったけど(笑)、なんか違うなあ、と。あれだけ死を回避していて、本人も生き返っているキャラであるせいもあって、最終的に死の扱いが軽くなってしまった感じがするのかもしれませんが。帝国関係の掘り下げもほとんどなく、現実的には何も解決していない状態での終わりだったのも、個人的にはマイナスポイントかな。終盤までは結構楽しく進めていただけに、最後の最後で陳腐な展開になってしまったのが残念でした。……。あれ、最近他にも書いたな、こんな感想(笑)。

大体こんな感じで。RPGとしての出来は、近頃やった中ではかなりいい方なので、往年のRPG好きには充分すすめられる出来だと思います。ふたつの世界を行ったり来たりして進んでいくのはなかなか面白いですね。ラストも、カズイさん以外の人にはおおむね好評なので(笑)、そんなに警戒しなくてもいいでしょう。公式ブログの動画を見て、足音に耐えられるようならプレイしてみてくださいなw(結構重要である)多分後悔はしないのではないかと思います。

第1話

2011.02.11 Fri



さて、おなじみの「逆転検事2 (DS)」です。1の時のレビューを見返してみたら、1話ずつ感想を書いていたようなので、今回もそれに乗っ取ってみようと思います。ネタバレありです。

今回は1話目なので、毎度のごとく前情報。カズイさんはもともと御剣検事が好きです(笑)。なので、そういう意味では評価は甘くなるかもしれませんが。前作は、ちょっと物足りなさを感じつつも結構楽しみました。今回はあえてあまり事前の情報を見ないようにしています。なので、そこまでの期待はしていませんw

そんなわけで、いざプレイ。

第1話のタイトルは「逆転の標的」。場所がいきなりひょうたん湖というだけで吹いてしまう(笑)。そして完全に続きっぽい始まりですね、これ。まあ前作をやっていなくても問題はないでしょうが。

今回初めて出てきたロジックチェス。さっそくチュートリアル的なのがありましたが、うーん、個人的にはいまいち、チェスという感じがしないです。ただマークを使っているだけのような(笑)。形的には今までとあまり変わらない感じがしますね。

少しずつストーリーは進んできましたが、御剣検事の「赤いレインコートを着ていたのは田中さんだけ！」という思い込みに頭を捻りました。確かに、見つかったレインコートを着ていたのは田中さんかもしれませんが、他にも赤いレインコートを着た人はいたかもしれなくないですか？w それとも今現在客の中にいないから、そういう結論になっているんですかね。

・・・と言ってる間に、やはり赤いフードの人はもう1人いたと。なんやねん(笑)。それにしてもコロシアム少々過ぎますw

終盤まで進んで、やっぱり話の流れの矛盾が気になってしまいます。決定的な証拠として、ゴミ箱の拳銃と銃弾が一致したというのはいいのですが、もしそうだとしたらそもそも銃弾があった位置がどう考えてもおかしいので(彼女が中まで入ってきて撃たないと無理では？w)、誰かが手を加えたとか思えないんですよね。そこにはまったく触れずに進んでいくのが違和感があって・・・。

しかしまあ、終わってみれば1話から結構驚きのあるストーリーでしたね。ちょっと強引に進めているところと、ロジックチェスにまったく爽快感がないのが気になったくらいでしょうか(笑)。このあとコロシヤがどう絡んでくるのか楽しみです。

第2話

2011.02.13 Sun

「逆転検事2」の続きです。引きつづき **ネタバレあり**。

第2話のタイトルは「獄中の逆転」。おお、ここで第1話の犯人があぼんですかー。こういう展開は本当にうまいですね。

そして事件は進み、またしても捜査権を取りあげる取りあげないの問題がwずっとこんな感じなのでしょう。敵が多いですね、御剣検事(笑)。

うわ、やばい。信楽弁護士に頭さげるところでうっかり泣いてしまったwなんていいシーン・・・イトノコ刑事はちょっと酷いが(笑)。でも確かに最初は嫌味な感じでしたからね、御剣検事も。にしても要所要所に出てくるあの人の存在が気になります。・・・って書いているうちにすぐ答えが(笑)。そうか、お父さんかあ。

結構進んできましたが、相変わらず都合のいい展開っぽいのが・・・監房の監視カメラ映像は、検事側の捜査で真っ先にチェックしそうなんですよー。建物全体をまわって調べているくらいだから。決定的な証拠を弁護士側に残したいのはわかるけれど、もうちょっとうまいやり方(あるいは理由付け)はなかったのかと・・・。

おお、御剣検事の子ども時代のエピソードで、チェスをしたりフルートを奏でたりしていたというのが出てきました。さすがにそれは友だちの有無が気になりますね(笑)。

あー、やっぱり今回は推理に穴がありすぎる気がw再登場のあの人が、「すべての動物を泥でまっ黒にしていた」とはっきり言っていた時点で、じゃあ黒い動物は犬じゃないのかもって普通考えると思うんですよ・・・のちの展開のために考えさせないようにしてただけで。だったらもうちょっとわかりづらいヒントにしておかないと、やっぱり違和感が出てしまうんですね。

ふむ、調べられる前に帰らせようとした時点で怪しい人がいましたからねえ。そう繋がってくるのか。追いつめるのにかなり時間がかかりましたね。1の最終話くらい長い話に感じました。2話目でこれじゃあボリュームがすごそうです(笑)。

さて、2話も終了。なんだかずっとややこしい話をしていたような気がします。全体的にはうまくできているのですが・・・新キャラの検事は本当に影が薄い(笑)。信楽さんも、キャラはいいけど出番が少ないですね。まあこれは仕方がないか。プレイしてて、ひとりの検事に肩入れしている裁判官ってどうなんだろうとは思いましたwあの2人の関係がどうなっていくのか・・・水鏡さんが犯人にまわりそうで怖いですね(笑)。

第3話

2011.02.15 Tue

「逆転検事2」の続きです。ネタバレあり。

3話のタイトルは「受け継がれし逆転」。前回の引きから言って、受け継がれているのは御剣検事の父親からってことなのでしょうね。楽しみです。

しょっぱなから18年前の事件に飛んで、主人公が父親になりました(笑)。なるほど、そういう視点で行くのか。その頃信楽さんはまだ弁護士ではなく助手なのですね。お、そしてここで馬堂刑事が登場ですか。おなじみの「ハシゴ」と「脚立」もありましたね(笑)。

しばらく進んでいくと、現代の時間軸に戻って、ヤハリくんも登場しました。完全にレギュラーですね(笑)。どうやら過去と現代を交互に進めていくっぽい？

議論はだいぶ後半にさしかかってきましたが、またしても違和感がー。風見さんが復活したのはいいのですが、どうして今までの話を聞いていないにも関わらず、緒屋敷さんの罪がどうのという言葉が出てくるのでしょうか？有毒ガスのことだけを言っているのではないように聞こえるのですが・・・不思議だ(笑)。

最後はきれいにオチがついて、結構じーんときた良い話でした。しかしなんか風見さんの息子さんがあやしいですね。後々出てきそうな引きでしたが……それともただの投げっぱなしでしょうかw行方不明です、はいそうですかとはいきにくいところですけどね。

キャラ的には信楽さんがかなりいい味を出していました。あとやっぱり、水鏡さんは御剣検事を敵視しすぎでしょう(笑)。ずっと似たようなやりとりが続くので、結構苛つきます・・・。今回1話1話のボリュームが多いただけ余計に(笑)。

第4話

2011.02.26 Sat

「逆転検事2」の続きです。ネタバレあり。

少し時間があきましたが、続き。4話のタイトルは「忘却の逆転」です。また昔の話？

冒頭からかっ飛ばした展開にびっくりw美雲ちゃんがあああ。でもこっちのおしとやかバージョンのほうが、カズイさんの的には好みですwすまん、美雲ちゃん……。とりあえず死ななくてよかったw

そしてこの回で冥さんも登場。ムチの音が久々だ(笑)。新キャラ続々で、その後は弓彦くんの父親まで登場。うわあ、みんなあからさまに怪しいですwさらに茜ちゃんまで来ましたかー。なんだか御剣検事と茜ちゃんのやりとりって、対美雲ちゃん以上にほのぼのしている気がw高校生の茜ちゃんにめたくそ敬語だからかな。

ここでついにナツミさんも。みんな登場しすぎだwそして相変わらず胸くそ悪い展開が続くなあ。ストーリーは面白いのだけど、どうしてもこうも暗いのかw毎度同じところをぐるぐるまわるような議論が続き、ボリュームはあるんですけどだらけてもくる微妙なバランスですね。

ただこの話は、いつもは美雲ちゃんから御剣検事に絆を訴えているけど、今回は御剣検事が全面的に美雲ちゃんを信じて頑張るところが、かなりよかったです。結構年の差ありそうだけど、なんだかそういう目で見たくなったという(笑)。おしとやかバージョンの美雲ちゃんは本当にかわいいですな。ラストの約束ノートのシーンは泣けました。

そして再びコロシヤきたるwそういえば、弓彦さんはあの感じじゃ実の息子じゃないんですかねー。実の息子だけど出来が悪すぎるからあんな態度なのか、実の息子じゃないから最初から期待していなくてあの態度なのか、判断がつきにくい。行方不明になっている子どもが2人いるだけに、気になりますw次でラストかな？

第5話

2011.02.26 Sat

「逆転検事2」の続きです。ネタバレあり。

続きです。5話のタイトルは「大いなる逆転」。バックのイラストは弓彦さんですね。なんかオチに使われそうな感じが(笑)。

話は4話の直後みたいですね。まだ同じ話を引っ張るとは、シナリオを考えるのが大変だっただろうなとつくづく思いますwやっぱりボリュームがすごいです。

弓彦さん、つらい立場が続きますね。御剣検事が背中を押してあげたところがなかなかよかったです。

途中結構没頭してやってしまいました。今回はそんなに引き延ばしている感がなかったのでよかったですね。さすがにあとは伏線を回収しまくるだけだから、新しいことがドンドン出てきて飽きませんでした。御剣検事がさりげにサイバンチョを褒めていたのが印象的でした(笑)。

それにしても今回はほんと、全編を通して親と子の絆やあり方を問うお話だったな、と思います。弓彦さんは初めの頃キャラが薄くてどうするんだろうと心配でしたがw、後半でだいぶ盛り返しましたね。今後の活躍を期待したいものです。

それにしても腑に落ちないのは、なぜ水鏡さんは最初あんなにも御剣検事を敵視していたんですかね？あれのせいでプレイヤーとしては最初に水鏡さんを疑いたくなるんですけど、そのためだけの伏線だとしたらあまりにも酷いと思うのですよ(笑)。実際の水鏡さんは密かに御剣検事に期待していたっぽいことを言っていますし。逆に、御剣検事を審査会の場に呼び出すことにより、そこで告発してほしかったのかなあ。途中から急に態度が軟化するのが気になりますwあと、ラストでシモンくんのことばかり気にしているけど、あんなに一緒にいたんだから弓彦さんのこともちょっとは気にしてほしかったです(笑)。

しかしまあ、かなりのボリュームで楽しめました。総評は後ほど書こうと思います。

2011.04.10 Sun

あとで書くよと言いつつ書いていなかったの(笑)、「逆転検事2」のまとめを書いておきます。まあ基本的な意見はもう出し尽くしていますが……。ネタバレありです。

面白いかつまらないかといったら、もちろん面白かったです。1との繋がりもほどほどにあってよかった。あと、皆さん書かれているとおり、ボリュームが圧倒的でした。ありすぎて中盤に結構ダレました(笑)。これのおかげで、アドベンチャーは長ければいいというものじゃないんだなと、よくわかりましたよ(笑)。

ただ、長いから一概に駄目なのかというと、そうでもなくて。これで長いのが特に退屈に感じてしまったのは、ずっと同じような場面が長々と続くからです。いろんな展開が発生して長いのであれば、全然気にならないのではないかと思う(たとえばゴーストトリックみたいな感じに)。

この話の場合は、前半は御剣検事 vs 水鏡裁判官という構図があって、バッチを剥奪する・しないというやりとりが必ずあって、それがしつこいくらい何度も出てくる上に長いので(笑)、特に目についてしまうんですね。しかも、プレイヤーは当然御剣検事の視点に立ってプレイするので、見ていてあんまりいい気持ちがない。だから余計にイラっとするのもかも。

最後までプレイしてみても、なぜ前半の水鏡さんがあんなにも敵意剥き出しだったのかよくわからなかったです。後半を見る限りでは、やっぱり御剣検事を審査会に出して、そこで万才を糾弾してほしかったのかなあと思わなくもないのですが……。なんだかよくわかりませんね。ラストに弓彦さんはスルーしているところも(笑)。担ぎ上げたのだから自分の息子ばかり気にしないで、ちょっとは気にかけてほしかったです。

まあしかし、今回は全体的に親子の話が描かれていて、まとまりはありましたし、感動的なエピソードもありましたし、全体的にはよくできていると思いました。ちょっとだけ、女性キャラの乳がみんな変でそこが気になりましたけど(笑)。前は口が変で気になっていたところは、今回大口を開けるキャラがあまりいなかったのよかったですw

そうそう、包帯の美雲ちゃんは本当にかわいかったですね。普段はあんな格好をしているからイロモノに見えるだけなのだとよくわかりましたwイトノコ刑事と3人で大ドロボウ、意外といいのではないかと思います(笑)。このトリオはほんとほのぼのしていてよかったです。

あー、ただロジックチェスは個人的にいまいちでした。全然チェスらしいところがない気が……。 (見た目だけ?)。やっていることも結局サイロックとかと同じなのだけど、そこはもう仕方がないのかな。もっと新しい発想で見せてくれることを期待しています。このままチェスで行くなら、もっとチェスらしいところを見せてほしいです(笑)。

大体こんな感じですか。今回は推理の流れも若干違和感があるところがあったりしたけど、それも話を引き延ばそうとした結果なのじゃないかと勘ぐりたくなるくらいには長いです(笑)。ボリュームのあるア

ドベンチャーをやりたい人に特におすすめですね。

感想まとめ

2011.04.10 Sun



だいぶ前にクリアしていた「ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生（PSP）」（注釈：現在は続編やVita版が出ています）のレビューです。個人的にはかなり気に入っております。多分ネタバレあり。

もともと、音楽が高田雅史さんだからという理由だけで買ったので（笑）、中身は正直それほど期待していなかった・・・というか、実はキャラデザが若干苦手だったので、心配な部分もあったくらいなのです。でも、プレイしてみると面白いですし、キャラ立ちもよくて、終わった頃には全然気にならなくなっていました。声優さんもいい仕事しすぎです（笑）。

すごく簡単に説明すると、学園内に閉じこめられた高校生たちの中で殺人が起こって、生き残った人たちで学級裁判をしつつ犯人をあぶり出す・・・の繰り返し。そういう状況に陥れた黒幕が判明するまでそれが続きます。正直世界設定周りはかなり強引なので（笑）、そこが気になる人は楽しめないかもしれません。

登場するキャラクターはそれぞれ超高校級の○○という肩書きがあり、すごい部分を持っています。主人公だけが平凡みたいな紹介をされますが、でも中身は意外と普通の高校生な子が多くて、そういう意味での悲壮感はないですね（笑）。主人公ですから最後にはもちろん活躍しますし！

このゲームの面白いところは、なんとと言ってもキャラとストーリー。一応推理要素も入っていますが、かなり簡単というか、ミステリの基本的なトリックばかり使っているの、その点でつまる人はいないかと思えます。それでもこんなに面白い話に仕上げているのだからすごいです。

あとはプレイヤーに対する細かな気配りも結構あって、いいですね。特に、校内を移動する場面が結構多いのですが、自分で走って移動してもいいし、マップから直接移動してもいいという、自分でプレイスタイルを選べる仕様になっているのが素晴らしい。イベントの起こる部屋がわかったり、そこに誰がいるのかもわかることも、親切設計でかなりよかったです。

ちょっと残念だなと思ったのは、MTB（マシンガン・トーク・バトル）がただのリズムゲーになってしまっていたこと。カズイさんは正直台詞を見る余裕が全然なくて（笑）、普通にリズムだけ聞いてやってい

ました。同じリズムゲー風でももっと工夫する余地があるのではないかと思います。

あと、クライマックス推理のコマの絵が小さすぎて、なにを表現したいのかわからない部分も。特に間違えやすいのは、ロッカーの出入りとポスターの剥がし貼り、あとはハンマーの数字ですね。絵でごまかして間違わせるのはフェアじゃない気がするので(笑)、そこはちゃんとわかるようにしてほしいところです。

他、カズイさんが期待していた音楽は、やっぱり最高でしたよ！特に学級裁判の曲は盛りあがりますね。即サントラ買いました。あとファンブックも買いました(笑)。久々にかなり嵌ったゲームです。見たことないアドベンチャーゲームがやりたいかたにおすすめ。思いがけないキャラに萌える人が続出ですし！w さくらちゃんの手紙のシーンはガチで泣ける・・・。(ノ 彡)・・・。続編が出るように祈ってます。

感想まとめ

2011.05.22 Sun



カズイさんのPS3はこれまで完全にトルネ用だったのですが、初めて買ったゲームソフトがこの「キャサリン (PS3)」でした。(注釈: 360版もあります) というわけで、感想です。ネタバレあり。

今回、前情報は特になし(笑)。単純に、アドベンチャーゲームは好きだし、アクションは苦手だけどパズルは好きなのでいっかと思って買いました。

当初、アクションパートはいらないのではないかという意見も結構あったように思うのですが(意外とアドベンチャーだけやりたいと思う人も多いようですね)、実際にプレイしてみたら、納得。これ、アクションパートがなかったら確実にダレますね(笑)。

というのも、基本的にシナリオが進むのはプレイヤーがただ見ているだけでいいムービーとかアニメパートのところ、キャラを動かすことのできる場所はバーの中だけ。選べる行動は、人に話しかける、携帯をチェックする、トイレに行く、酒を飲む、ミニゲームをやる、アクションパートのリトライをする・・・多分これくらい。

行動はかなり制約されている感じがします。会話の中にはたくさんの伏線やミスリードがあるので、深読みすると面白いのですが、ずっとそればかりやっているとさすがにきついでしょ(笑)。行動をするとバーにいる面子も変わったりするところは面白いのですが。話しかける作業が面倒だと感じる人にはまったく向かない感じですw

アクションパートのパズルの方は、カズイさん的には結構楽しめました。オリジナルのイージーでやったんですが、試行錯誤しつつ何度もリトライして少しずつ前へ進んでいく感じがいいですね。

ただ、終盤に行くにつれ、運の要素が強くなっていくのはいただけない。終盤こそ実力でいける仕組みがあれば熱かったのに・・・もしかしてあれは初心者向けの対応なのでしょうか(笑)。(運がよければ下手でもクリアできるという・・・)

どういう意味で運の要素が強いと言っているかということ、足場を引き出すことによって、性質が決定されるものがあるのですよね。それで上に飛べるやつに変化すれば、のぼるのが一気に楽になるという寸法です。実際カズイさんも何回か偶然助けられました(笑)。ありがたいのですが、その偶然がないとクリアできないというのもなんですし・・・あるいは正攻法で頑張れば行けるのかもしれないけど、それが出ちゃっ

たらやっぱり使いますよ (笑)。だって乗るために引くわけですしねwその辺が個人的にちょっとモヤっとしました。

あと、カメラワークにもかなり疑問が。十字キーで操作する以上、カメラをぐるっとまわせるようにはできなかったかもしれないですけど、基本正面に固定なのはかなり厳しいです。裏に回っている時は全然思いどおり動かせませんでしたしね。キャラには裏に回るという要素があるにもかかわらず、手前に箱があると裏がどうなっているのか全然わからず、キャラを動かしてみるか、ぎりぎりカメラを寄せるしかないということが、難易度を極端にあげている感じがします。カメラを自由に動かせたらもっと楽しめそうでした。

あとは、技に関して。教えてくれる人はたくさんいるし、実際にやって見せてくれるのですが、ああいうのって結局自分で動かしてみないと習得できないわけで……。その場でキャラを動かしてやらせてくれる仕組みがあれば、こんなに「難易度高すぎ」という声も出なかったのではないかと思うのですよ。そこがとても惜しい。

しかも、階ごとに次々と教えられるんで、こっちも混乱 (笑)。つくる側はわかっているからあれくらいでいいと思うのかもしれませんが、このパズルの面白さを本当に伝えたいと思うなら、レクチャーするところはもっと丁寧であったほうがよかったですと感じました。

ストーリー展開や演出、アニメパートなどはかなり面白かったですね。最終的には若本さんのためだけにつくられたゲームなのかなって感じがしましたが (笑)。他の人にはとても演じられないというか、他の人がやったら嘘くさくなるだけで、存在感のリアリティがなかったと思いますw

終盤の展開は、本当にどうなるのか全然わからなくて、友人たちのエピソードも気になりましたし (笑)、構成もよかった。それだけに、肝心のゲーム部分のかゆいところに手が届かない部分もったいない印象になってしまった感じがしますね。

それでもカズイさん的には結構楽しめたので、シナリオ重視でゲームを選ぶ人や、パズル好きな人にはおすすめしたいと思います。特にパズルは上級になるとかなりの難易度みたいですので、やりごたえはかなりあるかと (笑)。

感想まとめ

2011.05.22 Sun



だらだらとやっていたため、結構時間がかかってしまった「ニノ国 漆黒の魔導士 (DS)」の感想です。(注釈：タイトルは異なるがストーリーが同じPS3版もあります) そうでなくても、極めようとするとかかなりのボリュームがあるのがこのゲームの特徴みたいですね。

本を見ながらゲームをするという新しい試みに興味があったので、買ってみました。もともとジャンルとしてはRPGがいちばん好きなのもありますが。

で、プレイしてみた率直な感想としては、やっぱり子ども向けだな・・・とこれに尽きますね(笑)。最初からわかっていたことではあるのですが、ストーリーも演出もなにからなまでにそんな感じがしました。逆に、普段あまりゲームをプレイしない人には、親切が満載でかなりよいゲームだと思います。

本で情報を確認しながら進める作業自体は、かなり楽しめました。暗号解読も好きなので(笑)。その作業を面倒だと思うかどうかは、本当に分かれ目なところだと思います。自分でHPやMPをメモしながら進めていくゲームブックが好きだった人とかなら、大丈夫かもw

本は、読み物としても結構面白いです。昔の話にはうっかり泣いてしまいました(笑)。日野さんはほんと、なんてことない感動的なストーリーをつくるのがうますぎますwそしてまた、それを読んでおくことによって、ストーリーをより深く理解できる仕組みが素晴らしい。

ただ、肝心のゲームのメインストーリーが、それほど感動的には行かなかったところが個人的に惜しいです。プレイヤー置いてけぼりで、オリバーが突然泣き出すシーンが多すぎですし・・・やっぱり日野さんのシナリオを生かすには、アドベンチャーがいちばんいいのだろうなと感じました。

もしRPGで同じことをやりたかったら、もっとキャラとプレイヤーの距離感を縮める要素がないと、感情移入させる域まで行けないと思うのですよ。だからこそ多くのRPGは、キャラとキャラが自由に会話するようなシステムをつけているわけですし。もっと感情の動きを丁寧に描いてもらえたら、感動できた

かもしれません。

さて、RPGといえば戦闘！というわけで、やっそこさ戦闘についても語りたいと思いますw

個人的には、可もなく不可もなく・・・という感じでした。イメージはどう見てもポケモンなんですけど、ポケモンほどかわいらしくないので(笑)、そんなに集める気にもならず。結局自分では捕まえないまま最後まで行きました。

オーソドックスなコマンド選択式なんですけど、プレイヤー側の方に3×3のマス目があり、その中を自由に移動できます。偶然でしょうけど、ラジアント・ヒストリアの逆バージョンですね(笑)。で、手前にいたほうがダメージも被ダメージも大きく、後ろにいると小さいという形式。

ですがまあ、あんまりその面白さは出ていなかったような気がします。せいぜい魔法を使うキャラを後ろにして、殴りキャラを前に置く程度です。範囲攻撃をする敵の範囲から逃げようとしても結局ダメージは受けますし(笑)。せめて敵ごとに範囲が固定だったら、あらかじめ避難しておくこともできて面白いのですが。

あと、強制的に場所替えをさせる敵がもう少しいてもよかったですと思いました。そういう意味でもやっぱり子ども向けなのでしょうね。そういえばカズイさん、大泉さんのキャラは結局戦闘では一度も使いませんでしたよw

そうそう、音楽も全体的によかったです。さすがという感じ。ただ個人的に、通常の戦闘曲のイントロだけは、どうしても最後までじっくりきませんでした。戦闘曲にあってほしい疾走感がないので(笑)。「てててー てててー」と一息ついてしまう感じがなんとも・・・ボス戦の曲などはよかったんですけどね。重厚感があって。

大体こんな感じで。ボリューム的には冒頭でも書いているとおり、本当にものすごく多いです。クリア後もびっくりするくらい多いらしいです。なので、1つのソフトをながーく遊びたい人にはかなり向いていると言えます。あんまりソフトを買うお金のない子どもには本当にぴったりな感じですね(笑)。

2011.06.18 Sat



今回は「TRICK × LOGIC Season1 (P S P)」と「TRICK × LOGIC Season2 (P S P)」のレビューです。ミステリファンには文句なくお勧めなので★をつけたいところですが、誰にでも勧められるわけではないのでやめておきますwなお、このレビューにネタバレはありません。

さて、前情報として、カズイさんはわりとミステリマニアです。今回参加している7人のうち、5人好きな作家がいたので、これはもう買うしかないだろうと(笑)。(残りの2人が嫌いというわけではなく、単純に作品を読んだことがなかっただけです、念のため)

で、実際にプレイしてみた感想なのですが、それぞれの物語が面白いのはもちろんのこと、主人公である芳川さんの身に起きた事件の謎もなかなか面白くて、どういうオチがつくのか気になり、早く物語を解いてメインストーリーが見たい！という気にさせられました(アニメパートもきれいでよかったです)。あのシナリオは誰が考えたのでしょうか？(笑)

このゲームは、1話ごとにDL販売をしていたり、それを利用した推理企画なども行っていて、なかなかうまいやり方をしていた印象があります。どの話からでもプレイできますが、本筋を楽しむためにはやはり練習問題から順番にやった方がよいですね。

惜しむらくは、その肝心の本筋のオチが結構あっけなかったこと(笑)。ネタバレになるので伏せますが、もっとそれぞれの話に絡んでいたらなあと思いました。結果だけを見ると、最後の話に偶然絡んだみたいに見えて(笑)、とっってももったいないです。それぞれの話は独立しているかもしれないけれど、それをひとつに繋ぐ線があってこそ、オムニバス形式が生きるのではないかと。

現状はどうも、同じ登場キャラがいる、くらいの繋がりがしかないように見えるんですよ。それぞれ別な人が書いているのだから仕方がないけれど、つかさのキャラが若干ぶれているのもちょっと気になりました。

続いて推理のシステムについて。推理の仕方はちょっと説明しづらいので、公式サイト「[ゲームの遊](#)

び方」を見ていただくことにして・・・文章をそのまま引用し、ナゾを導き出すところは、これまでの推理ゲームによく見られた推理トリガーみたいなものなので、さして珍しいものではないですが、そこから先の選択もユーザー任せであるところが新しかったですね。

わりと適当に選んでも、芳川さんとかがある程度推理してナゾを出してくれるのですが(笑)、自分で思ったこととは違うナゾも出してくれたりして、なるほどなぁと思ったことが何度もありました。(そしてそっちの方が答えに繋がっていたりするw)

このシステム自体はそう悪くないと思うのですが、長い小説の中にキーワードがかなり散らばっているので、その操作性をもう少しなんとかしてくれたらと思いましたね。例えば、色の違う文章だけがずらっと並ぶ画面とか、あってもよかったと思うのですよ。今のシステムだと、ストックできる数が限られすぎているし、しおりを挟んだとしても、しおりの数が多くなればなるほどほとんど意味がなくなってしまうわけで(笑)。

あと、「あの話が出てくるのってどの辺だったかな」と悩むことも結構あったので、小説に単語検索機能があったらよかったのにと思いました。操作性の悪さが推理の邪魔をしている感じがしまして・・・。

他、演出やBGMなどは雰囲気によく合っていてとても良かったです。おまけも充実していて良かった。ただひとつだけ、やっぱ声優さんではない人を声に使うのは、諸刃の剣だなと改めて思いましたw 芳川さんと九条さんの声の方が、正直結構イマイチで・・・おまけにふたりが会話をするボイスドラマもあるのですが、なんだこの学芸会はとってしまいました(笑)。俳優と声優って、必要な能力が違うと思うのですよ。その辺も考えてキャスティングしてほしいところです。ちなみに、デーモン閣下は最高にお上手でした(笑)。

それぞれの小説に関する感想は、あえて書きませんが、ミステリファンならおおむね楽しめるのではないかと思います。自分が推理をして物語に介入できるというのも楽しいですし、詰まって時間を使っているとヒントももらえます(笑)。もちろん自分から見られるヒントもありますので、ミステリ初心者が入門書として読むのもいいかもしれません。どういうところに注意してミステリを読めばいいのか、文字色が違うのでわかりやすいですしね。

カズイさんの的にはこういうゲームが出てきたことは本当に嬉しいです、できれば続編でも新作でもいいので、シリーズとして出続けてほしいと思います。

感想まとめ

2011.07.13 Wed



今さら？と思われる方が大半でしょうが、今さら「臚村正 (Wii)」(注釈：現在はP S V i t a版も出ており、そちらにはDLCもあります)の感想です(笑)。しかも★つき！アクション苦手な人にも(人にこそ?)おすすめできるアクションゲームです。

いつものとおり前情報。カズイさんは「オーディンスフィア」のプレイ動画を見て以来、ヴァニラウェアのファンになってしまいました(笑)。というわけで、発売当初からこの臚村正が気になっていたのですが、なにせものすごくアクションゲームが下手な人間なので、みんなのおすすめセレクションで再発売されるまで、買う決心がつかなかったのですw(そういう理由で、ジャケ画像もこっちなのです)

でも、実際にプレイしてみたら、アクション下手でも問題なく爽快に遊べるモードが用意されていて、とても楽しめました。ジャンプが上ボタンなのは慣れるまでやりづらかったですが、これは多分片手である程度操作できるようにするためなんだろうと、プレイしているうちに思いました。

というのも、自分の脚で移動するシーンがかなり多いのですよ(笑)。その間片手で移動できるのはやっぱり楽でして。オーディンスフィアでもそうでしたが、この移動もゲームのうちと割り切っている感があるので、わざとそうしているのでしょうか。正直面倒ではあるのですが、自分で移動させたからこそその達成感みたいなものもあるのですよ。キャラがどの程度長い距離を移動しているのか、実感できますし。

さて、戦闘の方をもう少し説明すると、基本的にはボタン連打しつつ方向キーをうまく使っているいろんなバリエーションを出す感じです(あくまでもカズイさんの中ではw)。武器は刀で一度に3本まで持て、それぞれに必殺技的なものがあります。カズイさんはその技にとってもお世話になりました(笑)。マジで下手なので、そういうのがないとクリア出来ないのですよ・・・。

あと、刀は使っているうちに消耗していくので、適度に持ち替える必要があります。で、持ち替える時にも出る技があるのですが、そっちも相当に熱かったですwだいぶ助けられましたねー。ユーザーとしては、刀が消耗するのはうざいと感じる部分もあるのですが、それがあからこそほどよい緊張感が生まれてい

るのだと思います。

そして、刀にはかなりの種類があり、ボスを倒したり、道中拾うアイテムなどを使って作ることが出来ます。この刀を作る要素も結構楽しくてですね。ツリー式で作りたい刀を選んで進んでいくのですが、カズイさんが同じくおすすめに選んだ「斬撃の **REGINLEIV**」と同じ感じなので、そういうのが好きな人には向いていると思います (笑)。つつい全部コンプリートしたくなるようなw

こんな感じで、思いきりアクション下手なやつ目線の感想なので、アクション好きな人がどう思うのかはよくわかりませんwので、その辺は別に調べてみることをおすすめします。まあ新品でも安いので、気軽に試してもよいと思いますが。

戦闘以外の、ストーリーやグラフィック、音楽はいかにもヴァニラウェアという感じで、雰囲気良く期待どおりでした。まあ百姫の方のストーリーは、イメージしていたのとだいぶ違ったんですが (笑)、結構切なくて・・・しかも2周しないと真エンドが見られないんですよね。ただ、それぞれ1周6時間程度で終わるものなので、2周するくらいがちょうどいいのかも。武器が増える楽しみがあるし、さほど苦痛ではないと思います。変に長いものよりはとても好みですw

そんなわけで、アクションゲーム下手だけどやりたい！という人にはおすすめな1本でした。「[グランナイツヒストリー](#)」もかなり楽しみにしています！

2011.07.16 Sat



トリックはともかく、シナリオがかなりよくできているという噂を聞きつけ、プレイしてみました。「名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵 (DS)」(タイトル長いよ!w) のレビューです。噂に違わぬ完成度で、アドベンチャー好きとしては大満足でした。キャラゲーだからとスルーしていた人にも十分にすすめられるレベルです。

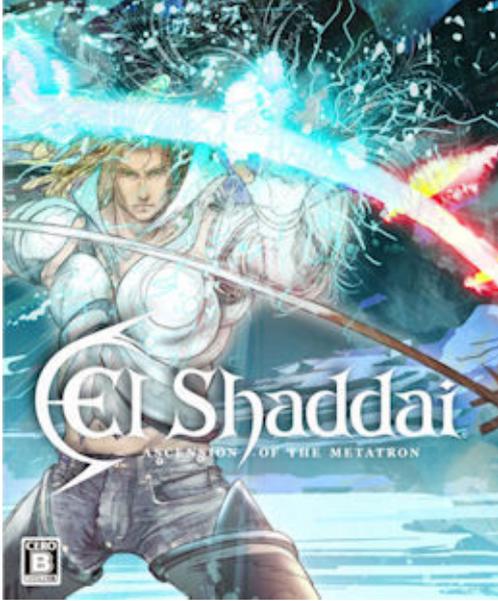
正直、ここまですごいとは全然思っていなかったので、終わったあとはちょっと唖然としました(笑)。コナンも金田一も、それぞれの様式美があるわけですが、それをうまく組みあわせて、どちらも生かしたうえで構築されたシナリオは本当に圧巻の一言です。

このゲーム自体が、当然子ども向けを意識して作られていることもあって、トリックは考えるまでもなくわかるようなものばかり。ミニゲームもそうです。が、次々と犯罪が起こる背景・動機はそう簡単にはわからず、徐々に解き明かされていくので、そっちに意識がいった先がとても気になります。子どもだったらそれこそ夢中で進めるでしょうね。

シナリオさんは、アドベンチャーゲームの見せ方がよくわかっているなと感じます。「ダンガンロンパ」もそうでしたが、こんなに簡単なトリックでも面白い話は作れるのか!と目から鱗がボロボロ出ますよ(笑)。惜しむらくは、こちらにも推理の難易度を変えられる仕組みがあればよかったのですが・・・それはわがままというものですわ

とまあこんな感じで。システム的には実にオーソドックスなアドベンチャーゲームなので、特筆するところもないのですが、凝ったシナリオのゲームがやりたい人にはおすすです。ネタバレを見てからやるのはもったいないので、とりあえずコナンと金田一を知っているというただそれだけの状態でやったほうがいいのかと(笑)。なのでこのレビューでも別段内容には触れませんわ

2011.07.23 Sat



さて、いよいよこのゲームの感想を書くときが来ました(笑)。というわけで、「**El Shaddai (エルシャダイ) ASCENSION OF THE METATRON (PS3)**」の感想です。(注釈: 360版もあります) 多分結構辛口? アクション下手ゆえのもどかしさもあるかと思えます。ちなみに**ネタバレあり**。そしてかなり長いです……。

まず、(笑いの) ネタ的には非常に面白い(笑)。そこは否定しません。まあOPから数分がいちばん面白いんじゃないかって感じはしますがwただ、その反面ストーリーの練り込みがあまりにも足りないのと、アクションゲームとしての爽快感がないのが、残念でした。グラフィックはかなり頑張っている感じがしたんですけどね。

ひとつずつ順番に掘り下げていきます。

まず思ったが、全体的にストーリーがわかりづらいということ。カズイさんはプレイ前に必ず説明書に目を通す人なので、なんとかついていけましたが、本編での説明が圧倒的に不足していると思います。

特に、なんだかんだで登場人物が結構多いので(天界の人たちと、墮天使側の人たち)、名前だけぼんぼん出されてもあまりついていませんw説明書を熟読して、そのキャラの背景を理解していないと、どうしてそのキャラがそんな行動をとるのかさっぱりです。

もちろんゲーム内でも説明はあるんですけど、結構さらっと済ませている感じがして。しかも次々に出てくるので、理解が追いつきません。わざとそういうふうに乗っているのかなって感じもするんですが、だとしてもやり方がちょっとまずいと思います。プレイヤーは混乱するだけですから。

基本のストーリーは、イーノックが墮天使を捕まえに行くだけなので、かなーりシンプルなはずなんですけどねえ(笑)。複雑に見えてしまうのは、しょっしゅう墮天使が現れて、意味深なことを言って去っていくからなのかもしれませんwあの演出も、もっと工夫のしようがあるかと。

次に、これは冒頭の話ですが、墮天使を捜しにいったはずなのに、彼らはみんな同じ場所にいたことが、結構ツボに入りましたwえ、なんで？と唖然としましたよ。それぞれ違った理由で人の味方することに決めたっぽいのに、一緒にいる意味がわからない。イーノックみたいなのが来ると踏んで、いざというとき一緒に戦えるようにしておいたのか・・・と思いきや、いつもひとりずつしか出てきませんしね(笑)。単純にゲーム上の問題なのかなあ。

カズイさんは買うと決めたゲームの情報をあまり見ないので、最初墮天使を探しに行く流れになったとき、てっきりひとりひとりが別の場所において、冒険しながら捜していくのだと思っていたんですよ。ところが実際は、その間をすっ飛ばして、いきなり7人がいるタワーを発見し、その中に全員いるという前提で進んでいきますからね(笑)。実際にはタワーの周辺と中しか冒険していないという・・・。

物語的に、見つける過程はあまり重要ではないのかもしれないですが、そこがすっ飛ばされて「さあ捜しについて」状態になった時に、ちょっと複雑な感じがしましたwまあでも、その辺に引っかかるのはカズイさんだけかもしれないです。

続いて戦闘の話になりますが、カズイさんはイージーでプレイしたので、他の難易度にはあてはまらないかもしれません。そこはご了承ください。

まず、武器は3つあるのですが、どれがどれに有利なのかと、考えるのが正直面倒でした(笑)。なんかわからないけど、何度聞いても武器の名前が覚えられないしwもっと見た目に直感的な名前だとよかったのかもしれないですが。カズイさんも最初は、武器が出てくるたびにポーズをかけて説明書を見てやっていたんですが・・・。

武器の有利不利を教えてくれるアイテムもあるにはあるのですが、有限なので、できればイージーくらいは最初からそういう機能があればよかったなあと思います。これはたんなるわがままですけどね(笑)。3すくみを売りにしているなら、それを手軽に楽しめる機能があってもよかったと。

あと気になったのが、武器の有利不利があると言っているにも関わらず、ダメージ差があまりないような感じがしたんですよw有利な武器を持ったからといって、敵をすぐ倒せる感じはしませんでした。体感的に明らかな違いがあれば、3すくみを視覚的に覚えることもできそうなんですけど。違いがないから余計にわからないという(笑)。

それともあの有利不利って、ボス戦でダメージが入るかどうかにしか影響していないのでしょうか。少なくともイージーではそんな感じがしました。このゲームって、ダメージを数値化しないので、ますますわかりにくいという・・・。

これも武器についてのことですが、3つ武器があっても結局みんなアーチを持つんじゃないかということです(笑)。3種類あるからには、性能差があるのは当然のことですが、これだけジャンプアクションの多いゲームだと、必然的にジャンプ性能に補正のあるアーチを持つ確率があがってしまうと思うんですよ。

その結果どういうことになるかということ、戦闘でいろんな武器を持つ敵が出てきても、有利不利を考え

るより先に、アーチを最後に得ることを考えてしまう(笑)。で、結局面倒にならずずっとアーチを持ちっぱなしになる可能性もw(不利な武器でもたいしたダメージ差がないせいもありますね)

ようは、武器性能に移動性能を入れない方がよかったのではないかと。アルマロスみたいに、あのジャンプをゆっくりおられるのをデフォルトにしてよかったと思います。というか、あとからアルマロスが出てきたときは、なんでイーノックもこうしなかったのかとつくづく思いました(笑)。それくらいジャンプするシーンがやたらと多いです。まあうまい人はジャンプ補正なくてもさくさくいけるんでしょうけどね……。

続いて、敵にダメージが入っている感じがあまりしないということ。カズイさんがこのゲームに爽快感がないと思ういちばんの理由が、これです。↑で、武器間のダメージ差の話をしました。元を辿れば、もともとあまりダメージが入っていないんじゃないかって気がするからなんですよ(笑)。

ダメージを数値化していないというのも、ちょろっと書きましたが、だったら視覚や音でもっとオーバーにしてもらわないと駄目だと思うのです。ガードされているときとそうじゃないときの反応も、正直わかりづらかった。ボス戦はそれがさらに顕著で、本当にダメージが入っているのか半信半疑なまま、とりあえず戦いつづけなければならないのはつらいです(笑)。

ちゃんと「今ダメージ入ってるよ!」というサインをわかりやすく表現してほしい……アクションやり慣れている人ならわかるのかもしれませんが、カズイさんは全然読み取れなかったです。ブタ戦なんて、なかなか倒れないし、戦い方がこれで合っているのかかなり不安を抱えたまま一生懸命ボタンを押していましたw殴っている感じが全然しないんですよ……。

そして、戦闘の勝ち負けがよくわからない。これは墮天使戦の話。結構頻繁に戦いを挑まれるんですけど、どちらかが倒れる前に強制的に終わってしまうことが多く、状況がよく飲みこめないんですよ(笑)。そりゃあ、墮天使を捕まえたら終わりだから、中ボス的な感じで途中でも出るのは全然いいのですが、あまりにも頻繁に出てきては中断させられるので、スッキリしないのですよ。

他のゲームみたいに、いったんどちらかが倒れてから、何事もなかったかのように「今はこれまでにしておくか……」みたいな感じにしてくれればいいのに、戦闘中に突然終わらせられるので、ある意味昔のゲームっぽい部分があるかもw(元祖のアレとか……)。たまに全然違う場所に飛ばされてたりもしますしね(笑)。

それと、レベルの概念がないのに、だんだんと墮天使たちにダメージが入っていくようになっているのが、ちょっと違和感があります。イーノックがパワーアップしている描写があるわけじゃなく、さらに墮天使側が弱体化するようなイベントがあるわけでもない。まあぶっちゃけ話の都合なんですよ(笑)、そこを自然に見せるのが腕の見せどころだと思うのですが……。

それとも、経験値に関しても、数値化されていないだけで、イーノックの体内にはちゃんと蓄積されているから強くなっているのだと考えればいいのでしょうか。その場合でもやっぱり、ちゃんと成長していることを視覚的に示してくれないと、ユーザーはそこまで読み取ってくれないと思います。(鎧がだんだん

ゴージャスになっていくとかw)

あとは、戦闘中によく敵を見失っていたので、背景があんな感じだからカメラが動かせないのはしょうがないけれど、せめて敵のいる方向がわかるマーカーがあればよかったなあ、と。多分画面上にそういったゲーム的なものを配置したくなくて、今の形になっているのだとは思いますが、それで肝心の戦闘がやりにくくなってしまうのは、本末転倒な気が。

最初、ロックオンがないらしいというのを聞いて、カズイさんの的にはそっちを気にしていたんですけど、それは意外とあまり気になりませんでした。遠距離攻撃も勝手に近くの敵を追尾してくれますしね。むしろやっぱり、敵の居場所がわかりづらい方が問題かと。

続いて、大人気のルシフェルさんについて(笑)。これは他の人もよく言っていますが、ルシフェルの語り、ナレーションの声が同じなのに、連続して流れるため大事なことなので2回言いました状態に聞こえてしまうんですよwせめて違う声優さんにするか、声質を変えてもらうとか、気をつけた方がよかったのではと。

あと、悪いことではないんですが、ルシフェルは電話しすぎですよ(笑)。こんなにセーブポイントがたくさんあるゲームは初めて見ましたwルシフェルの電話の相手が神様だとわかるのは、どの段階だったかちょっと忘れましたが、神様相手の電話にしちゃあ口調が(笑)。そういうところもネタ的なのでしょうか。

さて、話をストーリーのことに戻しますが、このゲームにはおそらく壮大な背景があるのだと思います。だからこそ、ゲーム開始時に、いろんな思想の人々が集まってうんぬんと、注意書き的なものがあるのだと予想できるのですが、その割にはゲーム内で出た結論が散々使い古されたものだったことが、個人的にはガッカリポイントでしたw

それでも、その結論に至るまでの描き方がしっかりしていれば、十分に納得できるはずなのです。でもこのゲイは、その辺かなり説明不足というか、表現不足で、ただただアルマロスがかわいそうすぎるという印象しか出てきません(笑)。アルマロスがあんな目に遭っている意味も、正直わからないw

いちばん不可解なのは、イーノックが引きこもりになる場所(笑)。あそこはストーリーの中でもかなり重要なポイントだと思うのですが、このゲームってイーノックの感情が全然表に出てこないの、イーノックが何をそんなに悩んでいるのか全然わからないのですよ。推測しろと言われても、ヒントが少なすぎてどうしようもw

イーノックはもともと人間ですし、人間に近い存在として、もっとプレイヤーに共感してもらえるように、感情を前に出してもよかったと思います。じゃないと、操作しているこちらが完全に置いてけぼり。あのシーンは何回も同じようなことをさせられて、正直この演出は失敗しているなあと思いました。

もしかしたら、やらされていることが深すぎてわからないのかもしれない。その辺のバランスがうまくできていないのかも。ナンナの背景も、もっと掘り下げる要素があったと思いますしね・・・。

と、ここまではマイナスな要素ばかり書いてきましたが、もちろんいいところもありますよ！(笑)

演出の仕方については、いいなと思ったところもたくさんありました。影絵になっているところはどこもかっこよかったですね。ああいう表現の仕方はあまり見ないので、かなり新鮮に映りました。まああのシーンを映像で見たかったと言う人の気持ちもわかるんですが(笑)。なかなか熱いイベントですからね。

さらに、音楽とSEは作品に合っていてとてもよかったと思います。特に指パッチン音が鳴るたびに笑ってしまいます(笑)。あれはいいものだ。そしてグラフィックも、まさに「誰も見たことがない世界」を表現していて素晴らしいと思います。

あとは、唐突に始まる横スクロール面がなかなか面白かったです。同じ横スクでも違いを出そうとしていましたしね。さらにバイクミッションまで用意したりと、プレイヤーを飽きさせないゲームにしようという心意気は見えました。

戦闘面では、アクション下手には嬉しいガチャ復帰と、必殺技的なやつがよかったですね。そういうのがないと、カズイさんのようなヌルゲーマーはクリアできないので(笑)。ちゃんとつけてもらえるとありがたいです。

大体こんな感じでした。最後に、ゲームを起動してから実際に始められるまでが異様に長いのは、もうちょっとどうにかならなかったのかな、と思います。ロゴの数が多すぎるんですよ(笑)。決まりだから表示しないといけないってのはわかるのですが、せめて1度に複数表示するとか、もうちょっと工夫してほしいです……。

ちなみに、最初に立ちあげるときはインストール作業が入るので、もっと待たされます(笑)。短気な人は注意！w

カズイさん的にはこんな感じですが、アクションゲームがうまい人は多分全然違った感想になると思うので(褒めている人も結構いますし)、あくまでも感想のひとつとして捉えてください。あ、ルシフェルさんの暗黒面が見たい人は、ぜひプレイしたらいいと思います(笑)。ほんとアルマロスがかわいそうだ……(そればかり言いたくなるw)。

感想まとめ

2011.09.19 Mon



だいぶ前にプレイしたので、記憶も薄れていますが一応書いておきます「藤堂龍之介探偵日記 琥珀色の遺言 ～西洋骨牌連続殺人事件～ (DS)」のレビューです。(注釈：シリーズのアプリ版があるようです) タイトルはものすごく長いですが、ゲームは結構短かった印象(笑)。

まず、カズイさんは詫びねばなりません。よく調べずに買ったので(安かったのでw)、てっきり仮面幻影殺人事件みたいなタイプのアドベンチャーだと期待して始めてしまったのですね。なので、開始早々昔ながらの総あたりアドベンチャーだと気づいた時にはガッカリしたのですが、それはこっちの勝手な感情でした(笑)。

公式サイトを見ていただくとよくわかるかと思いますが、本当に古き良きアドベンチャーといった感じの赴き。目新しい部分は何もありませんが、昔ながらのファンにはたまらないものだと思います。カズイさんは初プレイでしたが、とってもしつこい感じがよくて、そういう意味では感心しました。

肝心の操作部分は、前述のとおり本当に総あたりで、しかもどの辺りを調べればいいのか意外とヒントが少なく、逆に調べられる場所はかなり多いので、何も見ないでやると結構時間がかかりそうな気がします。

そういうのが嫌な人のために、なんと難易度選択つきです。これは、推理の難易度が変わるのではなく、変化があったテキストを教えてくれるという、超親切機能です(笑)。イライラせずにストーリーを楽しみたいなら、「易」でやった方がいいです。その分プレイ時間は短くなりますが、無駄にAボタンを押す作業からは解放されますw

ストーリーは、それこそ昔ながらの遺産相続をめぐるドロドロに、愛憎がプラスされた感じで、結構楽しめました(笑)。プレイヤーが推理する部分はまったくなく、最後まで藤堂さんが頑張ってくれるので、推理が苦手な人でも安心してプレイできると思います。逆に、自分で推理したい人には不向きかもしれません。

そうそう、クリア後にできる追加ストーリー「虚妄の報い」は、なかなか面白かったですね。プレイ中気になっていたことが、最後に解消された感じです。

今ならかなり安く手に入ると思うので、雰囲気の良いアドベンチャーをやりたい人にはいいかも。ただやっぱり、総あたりが面倒だと感じる人はまったく向きません(笑)。そこはお気をつけて・・・。

感想まとめ

2011.09.19 Mon



いつもなら公式サイトへ画像からリンクをはるのですが、さすがに今回はなさそうなので画像だけ。「御神楽少女探偵団 (PS)」と「続・御神楽少女探偵団 ~完結編~ (PS)」のレビューです。アーカイブスでやりました。この2本は完全に続編なので、まとめて書きます。

結論から言うと、事前に聞いていたとおり大変面白かったです。ミッシングパーツなどの推理系アドベンチャーが好きなら楽しめると思います。あと、アニメ絵が苦手じゃない人(笑)。全体的にクオリティが高かったです。

このゲームが他の推理系アドベンチャーと最も違うところは、その時代背景かと思います。大正後期から昭和初期の東京が舞台なので、事件にも実に江戸川乱歩的なおどろおどろしさがあり、そこもひとつの魅力となっているかと。

タイトルに「少女」とついているとおり、プレイヤーが主に操作して推理を行うのは、御神楽探偵事務所の助手をしている3人娘です。この娘らが前面に出ているので、一見ギャルゲーかと思われそうですが、まったくそんなことはありません(笑)。みんな見た目より幼い感じですしね……。

じゃあ探偵の時人さんはいつ登場するかというと、最後の最後にふらっと現れて仕上げをする感じですかねw基本的には情けないところばかりが描かれているような気がします。やはり主人公はあくまでも3人娘の方だということを表現したいのかもしれないです。

ストーリーは基本的に過去を振り返るような感じで描かれているので、冒頭その他途中途中でナレーション的なものが入ります。テレビを見ている感覚に近いですね。その際それまでの展開がちょっと整理できるので、ありがたいです。

推理ものとして見ても、内容がかなり練られていて、伏線の回収のさせ方やヒントの出し方がうまく、単純な事件でも複雑に見せることに成功したりしていて、とても良かったです。ただ、「続」への続け方は本当に卑怯ですよ(笑)。これからやる人はぜひ、2本買いそろえた上で始めた方がいいかと思います。すごく気になるところで終わっているので……。

推理方法としては、今ではおなじみとなった、台詞中の気になる部分にツッコミを入れて行くというシステム。これを「推理トリガー」といい、指定回数の中でヒントを全部集めきらないとゲームオーバーになってしまいます。これがなかなか難しいのですよね。

あとは、ヒントを探し回ったり、それを人に聞いたり、オーソドックスなつくり。ですが、たまにミニゲーム的なものが唐突に入るのが面白いところです。特に、アニメ中に指定されたボタンを押すのは、いきなり指定されるので結構びっくりしますw間違えたあとの展開も結構面白いのでいいんですけどね・・・。

最後に、これでもかというほどおまけが充実しているのもすごいです。アドベンチャーなのに、妙に長く遊べるので、時間のある時にじっくりプレイするのがおすすめです。泣けるシーンもあるのでハンカチのご用意を！(笑)いや、これで泣くのはカズイさんくらいかもしれませんがw

感想まとめ

2011.09.19 Mon



ずっと気になっていたアドベンチャーゲームの「**theresia -Dear Emile-** (DS)」。奥の深い複雑なシナリオがなかなかよかったです。

実はこのゲームも、普通のアドベンチャーだと勘違いして買いました(笑)。なんかジャケット絵の雰囲気がおどろく面白そうで……。実際はトラップ脱出アドベンチャーということで、推理系アドベンチャーとは趣が違いますが、それでも十分に面白かったです。

このゲーム、もともとはケータイ用のアプリで、その移植作ということですが、3Dグラフィックはよくできているし、音楽はループの繋がりがわかるずさんさはあるけれど(笑) 雰囲気に合っていてとてもいいし、もともこの手のゲームはタッチペンと相性がいいので、プレイしやすかったです。むしろシステム面でもうちょっとうまくできなような気がしました。

基本脱出ゲームなので、部屋の中を探索→アイテム発見→それを使って部屋を出る→他の部屋に移動をくり返していくわけですが、その過程でストーリーを解く鍵となるヒントや、主人公の失われた記憶、断片的な映像などが少しずつ明らかになります。その演出や、情報を出す順番がうまくて、かなり引き込まれました。

ストーリーの内容自体は、結構暗くて苦手な人もいるかもしれませんが、好きな人はかなり好きといったタイプです(笑)。ネタバレになるのであまり詳しくはいいませんが、主人公をこの施設に閉じこめたのは誰か?の答えには、結構驚きました。

他、このゲームのいいところとしては、ゲーム中では断片的に入手するため、混乱しやすいストーリーを、クリア後にきちんとまとめて見せてくれることです。ご丁寧にそういうモードがあります(笑)。これには本当に感心しましたし、改めてそれを見てなるほどと納得しました。

あと、この手のゲームにしてはかなりボリュームのある方だと思います。あちこち歩きまわるせいもありますが、もし全部攻略を見ながらやっても他のアドベンチャーゲームより時間がかかりそうです。なので、ボリューム少ないのは嫌だという人にはおすすすめ。

やっぱりやや総あたりっぽい部分はあるのですが、それを差し引いても雰囲気が良いし、ストーリーも

しっかりしているし、作業感が嫌いじゃない人には向いていると思います。カズイさんは結構楽しみました。続編も移植してほしいですね。

感想まとめ

2011.09.19 Mon



これも結構前にクリアしていたパズルゲーム「**Rooms** 不思議な動く部屋 (DS)」です。ぶっちゃけ、メインキャラのクリスがかわいいなと思って買ったのですが、ゲーム内ではっきり顔がわかるような形では登場しませんでした (笑)。でもパズルは結構解きごたえがあって面白かったです。

具体的な遊び方は、公式サイトに行けば体験版などもあるのでこちらでは特に触れません。パズルそのものは、ギミックが凝っていて面白いです。ちょっと難しすぎる部分もあるのですが (鏡が出てくると、とにかくややこしい) 頭を使うのが好きな人には本当に向いていると思います。

惜しいと思ったのは、背景の絵がDS画面では小さかったり、判別しにくかったりして、あまり用をなしていないこと。基本的に背景を揃えるパズルなので、背景を見てどの辺りに配置するとか、どのマスの隣にこれを配置摺るとか、そういう推測が必要になってくるのですが、結構無茶な感じでしたw

極端な話、途中でマス自体を回転させるギミックが出てくるんですけど、背景の上下も判別できないような状態です (笑)。もっと背景がはっきりしていれば当然わかると思うのですが、もしかしてわざとそういうふうにつくっているのですかね・・・。

では、背景がよくわからないのにどうしてパズルが成立しているかというと、このパズルの目的はクリスを出口まで導くことなのですが、その際マスが正しい位置に存在していると光るようになっていますよ。光る場所になくても、クリスがゴールにいけばOKなのですが、正しい場所に置いてゴールした方が、得点がたくさん入ります。

実際には、得点が入ったところでなんということもないのですが (笑)、マスが光ってくれるので位置の正しさがわかるんですね。それがなかったらもっと難しいゲームになっていたと思います。

あとは、地下鉄などの演出が飛ばせないことが気になりましたね。プレイ中どうしても使わなければならないのに、そのたびに数秒待たされるのは結構ストレスでした。クリスの動きも、仕草が細かいせいもありますが、全体的にもっさりなので、その辺をもっとサクサク動かせれば良かったのに、と思います。

あとは、ストーリーモードのストーリー。あってないようなものだったので、もうちょっとちゃんと作り込んでくれたら面白いものになったのではないかと思います。まあ、どう見てもストーリーモードの

方がおまけっぽいんですけど (笑)。オレイケもそうでしたが、せっかくパズルゲームにストーリーをつけるなら、もう少しこだわってほしいと思うんですね。

他、グラフィックそのものはきれいですし、音楽も雰囲気合っていてよかったので、公式サイトを覗いてみて「いいな」と思えたら買ってみたいと思います。パズルの完成度は高いですし、悩んで悩んできれいに解けた時は本当に気持ちいいですよ (笑)。Wii版やアプリ版もあるようです。

2011.12.04 Sun



今さら！？と言われそうですが(笑)、毎度のごとくプレイしたのは結構前です。ずいぶんと未レビューのゲームがたまってしまいました・・・というわけで、少しでも進めておこうとPSP版「**Steins;Gate**」の感想です。(注釈：今ならいろんな媒体でできます。多すぎて省略w)★つけるくらいとても気に入っております。面白かった！

ゲームメーカーによると、クリアしたのは6月のようなので、もう既に記憶が曖昧でございます(笑)。その辺をご了承の上お読みください。ちなみに**ネタバレなし**で書きますので、プレイを迷っている方の参考にどうぞ。

いつものように前情報。PSP版が出るより前にプレイした友人が、面白かったと言っていたので気になっていました。もともとアドベンチャーゲームは好きですし、SF的なガジェットにも興味があったので、PSP版を勢いで購入(笑)。なので、内容はほとんど確かめずに買いましたね。

パッと見、キャラデザインにちょっと抵抗がある人もいるかと思いますが、ぶっちゃけすぐに慣れます(笑)。ダンガンロンパの時もそうでしたが、慣れてしまうとそれが普通に見えるのでなんの問題もありません。ついでに、主人公であるオカリンのキャラも、結構すぐ慣れます(笑)。恐れず進めよ！w

他に心配な要素があるとしたら、某巨大掲示板用語を連発するダルというキャラでしょうか。やっぱり苦手な人はいると思うので、そこはなんとか頑張ってもらって……(笑)。キャラ的には結構万能で役に立つ子ですし、ラボメン(仲間)の中ではオカリン以外で唯一の男性キャラですから、生暖かい目で見守るとよいかと。

内容は、オカリンがつくった「未来ガジェット研究所」(普段はラボと呼んでいます)を中心に繰り広

げられる、時間という要素を本当にうまく使った物語です。ラボでは役に立たなそうなものをいろいろつくっているのですが(笑)、最初のメンバーはオカリンと幼なじみのまゆしい、そして相棒のダルの3人(とりあえずあだ名で書きますw)。

彼らがいつもと同じように、新しい発明品をつくったところ、その発明品には思いがけない力があり、それによって運命の歯車が回り出す・・・という感じでしょうか。時間を戻ったり、未来から人が来たりするのはもちろんですが、事象を変化させることにより、違う世界軸にどんどん派生していくのが、この作品の面白さだと思います。

この手の話って、普通派生した時間軸のほうが望むべき世界で、新しい世界をそのまま進んでいくことが多いと思うのですが、この話はなんだかそういう部分を超越してしまっているのが特に面白いです(笑)。

あとは、キャラがそれぞれ個性的で魅力的なのはもちろんですが、いくつかあるEDでそれぞれ役割がはっきりしていて、本当に意外な展開に流れていくのが、先が読み切れずに楽しいですね。ときおりものすごく怖いこともありますwキャラを上手に使うのが本当にうまいなあと思いました。

もちろん、SF的な要素をきちんと掘り下げて、いかにもリアルに説明したり利用したりしているのもすごいです。現実存在するものがたくさん使われているので、よけいにリアリティがあるんですね。まあ冷静に考えるとおかしいなってところもいっぱいあるのですが(笑)、物語の引力がすごいで細かいところはあまり気になりません。それだけストーリーが面白いからです。

ただ、不満に思うこともありました。このゲームでは、いかにもな選択肢はなくて、そのかわりケータイに来るメールに返信するかどうか、どう返信するか、あるいは電話をするかどうかで物語が分岐していきます。なので、メールの返信がとても大事なのですが、オカリンがどう反応して文章を書くかを確認してから送ることができないのです。

プレイヤーが選べるのは、どの単語に対して返信するかだけなので、ときには「そんな内容の文章は送りたいくないなあ」と思うような内容でも、1度選んでしまったら送らなければなりません(笑)(前の画面に戻ることができない)この仕様はちょっと酷いなあと思いました。それぞれ内容を見比べてから、適切だと思う方を選びたいのにそれができないっていうのは・・・。PSP版でもそこが変わらないということは、意図してそうしてあるのでしょうかけれどね。プレイヤーとしてはどうしてもそこが引っかかりました。

あとは、真エンドへの条件が複雑すぎると思います(笑)。自力でやろうとしたらどれくらいかかるんだろう・・・と気が遠くなるほど細かい条件が科せられていました。せっかくの良作をイライラしながらくり返すのももったいないので、何度か攻略を見ずにやってみたら、おとなしく見ることをおすすめします・・・。

というわけで、やりごたえのあるアドベンチャーゲームをやりたい方には本当におすすめです！ボリュームも結構ありますよ。笑い所、泣き所も満載です(笑)。やれば人気がある理由がわかるかと。今後もまだまだ展開していきそうですね。

感想まとめ

2011.12.04 Sun



やりたと思っていた「レイتون教授と魔神の笛 (DS)」をやっとできたので、感想を書いておきます。自分で以前の3部作の感想を見なおしてみたら、とても褒めているのですが(笑)、今作は個人的にイマイチでした。うーん、全体的には何も変わっていないのですが、やっぱりストーリーそのものの掘り下げが足りなかったからかな？自分が日野さんの作る話に慣れてしまったせいもあるかもしれません(笑)。

この話は、レイتون教授とルークの最初の出会いを描いていて、その点ではとても興味深いのですが、ストーリー展開がこれまでの3作と比べてもちょっとずさんだったように思うのです。この話なら、絶対もっと感動的に表現できたはず！

ニノ国でも似たようなことを感じましたが、素材や作ろうとしているものは素晴らしいのに、表現の仕方でも失敗しているような……。やっぱり3部作を終えたあとの4作目ってとりわけ難しいのでしょうか。そういえば逆転裁判も4作目は個人的にイマイチでした(笑)。

とは言っても、レイトンらしさはしっかり継承されていますし、ストーリー以外はほぼ今までどおりの内容ですから、あまりストーリーの出来に拘らないなら充分楽しめると思います。今の状態でも泣けないことはないですし。

あと、今作にはクリア後に「ロンドンライフ」というものすごい作り込みのおまけRPGがあるので(笑)、その点を考えたらかなりお得なソフトです。もしかしてそっちに容量を使う関係もあって、本編が若干物足りない感じになってしまったのかもしれませんが……。

アドベンチャーゲームとしてのクォリティの高さ、ナゾの面白さ、音楽のよさは期待どおりですので、今後の展開にも期待したいところです。逆にレイトン初心者さんにはちょうどいいかもしれませんね。

感想まとめ

2011.12.04 Sun



次はこちら。ウィッシュルームもかなりいい出来でしたが、「ラストウィンドウ 真夜中の約束 (DS)」も正統進化な感じでとってもよかったです。カイルのヘタレっぷりがすごくいい！(笑)ヘタレ有能キャラって貴重ですねw

このシリーズは、言ってしまうえばオーソドックスな推理アドベンチャーなのですが、実は推理するという要素はそんなにありません(笑)。ちょっとしたミニゲームと、相手を怒らせない選択肢が鍵、になるかな。あとは、プレイヤーの推理力が高いと、ものを搜したりするシーンでちょっと楽になるくらいですか。総あたりではないので、選択肢や行動によっては普通にゲームオーバーになることもあります。

最も特徴的だと思うのは、そのグラフィック。線画のキャラがじりじりと動く雰囲気がとてもよいです。表情の付け方が非常にうまく、顔だけで相手の性格が筒抜けみたいな印象を受けます(笑)。この表現の仕方はほんと、オリジナリティがあってよいですね。

また、選択肢を選んだ時に、相手が好意的に受けとめてくれたのかどうか、キャラの色でわかるようになっているのですが、キャラが線画であるためにその表現もとても自然に出来ている感じがします。——と説明していますが、このあたりのことはウィッシュルームから変わっていないので(笑)、多分また同じことを書いていると思いますw

今回は、取り壊しの迫ったとあるアパートを舞台に、そこに住む住人の秘密をいろいろと暴きながら、カイルの父の死の真相に迫っていく、という内容です。前作と同じように、周辺の人々との繋がりの描き方が本当にうまい。特に、ミュージシャンのスティーブとのエピソードがよかったですね。どのキャラも憎めないように描いているのがすごい(笑)。

父の死の真相に迫っていく過程も、少しずつ少しずつ真実に迫っていく、情報の扱い方がうまいので、ぐいぐいと話に引きこまれました。また本筋以外にも楽しみがあるのがいいですね。

そして、ウィッシュルームにも出ていたメンバーとの繋がりも、よかったです。特にレイチェルとの会話が素晴らしく、ああもう早くくっつけよこの2人！と何度も思いました(笑)。信頼しきっている間柄なのが、言葉の端々から伝わってくるのがすごい。(いつも電話でしか会話しなw)

できれば今後も続いてほしいシリーズでしたが、残念ながらC I N Gが倒産してしまったので、おそらく無理なのでしょうね。正統派なアドベンチャーを作ってくれる会社ただけに、本当に残念でなりません……。違う形でもいいので、この手のゲームが再び出ることを祈っています。

というわけで、ウィッシュルームが好きだった方にはもちろんですが、雰囲気の良い推理アドベンチャーがやりたい人にはおススメのゲームです。大人の世界の複雑な人間関係をお楽しみください(笑)。

2012.04.11 Wedn



久々のレビューです。クリアしたのは去年の8月頃ですが・・・どうせ発売日からは日が経っていたので、気にしない方向でw「踊る大捜査線 **THE GAME** 潜水艦に潜入せよ！（DS）」をプレイした感想です。

いつものように前情報として、カズイさんは踊るシリーズがもともと好きなので、プレイしてみました。なので全体的に甘めの感想になるかもしれません。ゲーム的にアレなところはつつこみますが(笑)。

まず、キャラや世界観の再現度。そこはすごくよかったです。下手に実写にしなかったのが、かえってよかったのかも？イラストもすごく似てるし、本当に言いそうなことばかり言うので、そういう意味では楽しめました。まさにドラマを見ている感じで。

ただ残念なのが、ゲーム自体がノーマルな推理アドベンチャーっぽくなくて、かなりミニゲーム集に近い作りだったこと。これは完全に選択ミスだったのではと思わざるをえないです。

何故かという、踊るというコンテンツ自体、ある程度大人向けなわけじゃないですか。少なくとも踊るが好きです！という子どもはあんまりイメージできない（実際に見て楽しんでいる子どもはいるでしょうが、ゲームまで手を伸ばすかという微妙だと思います）。

それなのに、収録されているミニゲームがどうも子ども向けっぽくて。多分DSのタッチペンをフル活用しようとした結果だと思うのですが、それだけ簡単操作でできる＝大人には簡単すぎる、という図式。

かと思えば、室井さんの推理パートはなぜかマトリックスパズルで(笑)。あれは多分子どもにはできないだろうから、その難易度はいいのですが、肝心のマトリックスパズルに関する解説がかなり雑だったので、一度もこのパズルをやったことのない人は、そもそも解き方がわからないのではないかと心配になりましたw

ようは、とてもバランスが悪いのですよね……。同じミニゲームを入れるにしても、コナン&金田一みたいに、それがメインではなくあくまでおまけだったらまだよかったのですが、こっちの場合は事件があるとミニゲームを解いてヒントを得て、室井さんのパズルで解決、みたいな流れでしたからね(笑)。

ようは、本当にオーソドックスな推理アドベンチャーみたいなシステムにしてくれればよかったのだけど、多分DSであることを意識しすぎたのかなぁと思いました。ただ、ファンアイテムとしては充分にありだと思うので、普段あまりゲームをしない層にはちょうどいいのかもしれません。

感想まとめ

2012.04.11 Wed



こちら去年の8月にクリアしたもの。去年の8月はゲームを頑張っていたようですw（ゲームメーターに記録しているのでわかるのです）GCのソフトですが、カズイさんはWiiでやりました、「バテン・カイトス 始まりの翼と神々の嗣子（GC）」のレビューです。[ネタバレあり](#)。

言うまでもない前情報。カズイさんは前作のバテン・カイトスが大好きです（笑）。この辺のことは、詳しくは過去に書いた記事をご覧ください。Wiiを買って一番嬉しかったのは、CGソフトが遊べるからです（笑）。

そんなわけで、感想。[ネタバレあり](#)になるかと思いますが、ご了承ください。

まず、ストーリーと音楽、グラフィックは前作に負けず劣らず素晴らしかったです。前作と複雑に絡みあった内容が、本当に素晴らしい。前作をやっていたらこそ、「あれ？」と不思議に思える仕掛けが満載でした。

前作よりも過去の話なので、物語となっている舞台は当然同じで、一見するとマップの使いまわし（笑）にも思えるのですが、前作の出来が素晴らしくよかったために、逆に「また戻ってこられて嬉しい！」という気持ちになりました。あと前作のキャラの住んでいた部屋に入れたりするのも良かったです（笑）。

そして、キャラ。カズイさんは正直この手のヒロイン（ミリィ）には全然惹かれないのですがw、その分主人公のサギとずっと一緒にいるギロの2人の絆がすごく良かったです。ギロに関する秘密が徐々に明かされていき、どうしてあんな声なのかを知ったときには、かなり驚きました。そこまで緻密に考えられていたとは！

そして最後に訪れる別れは本当に切なくて、出来ることならカズイさんが代わってあげたいくらいでしたwいやあ、いいエピソードが満載でしたね。マルペルシュロ関連も、かなり切なくてやばかった・・・。

あとは、前作で活躍していたキャラたちの過去の姿を見られるのもまた魅力ですね！特にゲルドグレイムやジャコモ、レイドカーン王とギバリなどは、前作をやっていたらかなり楽しめると思います（笑）。ジャコモが意外とイケメンで吹きましたよw

個人的には、前作と大きく違うのは戦闘面なのではないかと思いますが、特に、戦闘に参加できるキャラがやたらと多かった前作に比べ、今作はサギ・ギロ・ミリィでほぼ固定だったので、カズイさん的には逆によかったです。いっぱいいても結局同じキャラしか使わないので、だんだん申し訳なくなってくるんですよw

あと、前作ではキャラごとにあったデッキが、今作では1つになったので、デッキを組む時間がだいぶ減りました。が、カズイさん的には戦闘システムに関しては、前作のほうが楽しめたなあと感じました。数字合わせがすごく気持ちよかったですからね。

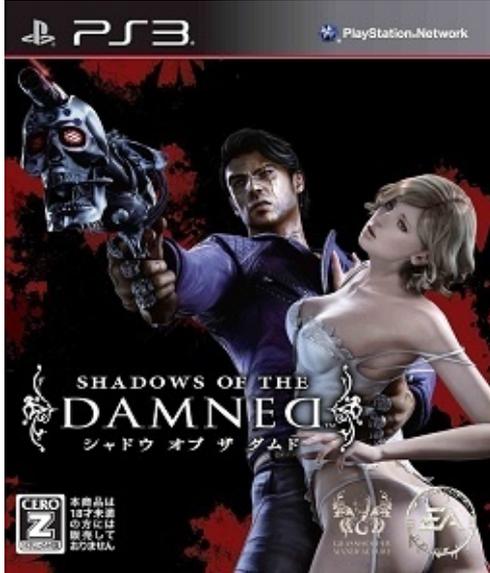
そうそう、合成に関してはやはり苦情が多かったのか(笑)、すごくやりやすくなってました。というか、戦闘中にやらなくてもいいようになっていたので、助かりました。前作は、合成したり写真撮ったりと結構忙しかった気が(笑)。そのうえで数字合わせとかやりましたからねw

クリアしてから結構時間が経ってしまっているんで、だいぶ記憶は薄れているけれど、やっぱりプレイしてよかったな—と思えたソフトでした。前作のときも書きましたが、もしWiiを買ったけど骨太な感じのRPGがないぞ！って思っているかたがいましたら、ぜひ手に取ってほしいソフトだと思います。CGソフトって意外と盲点ですよ。その際はコントローラーも忘れずに！

ところでこのブログ、キーワード検索の上位にいつもバテン3があります(笑)。カズイさん自身は3の記事なんて書いたことがないのですが(出ていないのだからあたりまえです)。でも、いつか本当に出ればいいなあとは思っております。以前ちらっと可能性をほのめかされたことはあるんですよ—。期待しています。

感想まとめ

2012.07.14 Sat



久々のレビューは「シャドウオブ ザダムド (PS3)」。(注釈：360 版もあります) プレイしたのは去年の9月ですが、先に言っておくとクリアできませんでした(笑)。なので、途中までの感想になります。

いつものとおり前置き。カズイさんは51 ファンなので、苦手なジャンルとわかってつつも、とりあえず買ったわけですが、イージーでもまったく歯が立たず！(笑) ローラの2回目の鬼ごっこが、何回やってもクリアできずに、諦めましたw

ただ、そこに至るまでの内容は、苦手なカズイさんでも結構楽しめてプレイできていたので、うまい人がやればそれなりに面白いのではないかと思います。ダムドとジョンソンの会話は聞いているだけでも楽しかったですし、ボスにまつわる本の内容も、とても51らしさが出ていて皮肉でよかったです(笑)。

それでも、かなり真面目に作ったのかなーという部分も垣間見えて、ノーモアやロリポのようなバカバカしさはあまりありませんでしたね。なので、そっちのノリを期待している人には物足りないでしょうし、逆にそっちがやりすぎだと思う硬派な人には合うかも。

ジャンルはアクションアドベンチャーとなっていますが、基本的には銃での攻撃なので、シューティングアクション？になるのかなと思います。洋ゲーではよくあるタイプのようなのですが、カズイさんは洋ゲーをやらないので(前述の通りとにかく苦手なのでw) よくわかりません。アクション部分が面白いかどうかは、うまい人の感想を見た方がよいと思います。

ゲーム全体のデザインなんかは、いかにもghmな感じでオリジナリティがあっけこよくて、そこは誰が見てもわかると思いますね。音楽も、ゲームに合っていると思いました。

大体こんな感じで。とても役に立たないレビューですみません(笑)。あの後どんなストーリー展開をしたのかちょっと気になりますが、クリアできないものはしょうがないですからね・・・orz

2012.07.15 Sun



クリアした順にレビューを書いているので、今さら感は毎回ありますが、気にしないでください(笑)。というわけで、今回は「ICO/ワンダと巨像 Limited Box (PS3)」のレビューです。なお、公式サイトがどこになるのかよくわからなかったので、画像リンクはソフトウェアカタログのページにしておきました。

では前情報から。カズイさんはもともと両方大好きなので、それこそ今さら書くことも特にはないのですが(笑)、新規のファンを増やすためにも一応レビューを書いておきます。

まず、「ICO」から。カズイさんはPS2版が出たときに、CMで一目惚れをし、即買ったクチです。そしてその映像美や世界観に大はまりし、思い出してはときおり1周する、そんなソフトになりました。これまでにもう10周以上は確実にやっていますwそんなに何周もしたのは初めてのことです。

個人的な感想になりますが、ICOの良いと思うところをいくつかあげます。まず1つは、1周が短いということ。通常プレイ時間が短いことは、マイナスに捉えられがちですが、中身がちゃんとしていれば逆にアピールポイントになるということが、よくわかりました。

何故かという、気軽に「もう1周やってみようかな」という気分になれるからです。たとえば1周100時間かかるゲームがあったら、誰も気軽にそんなことは思えません(笑)。でもICOは、初回こそ謎解きをしながら進むので12時間ほどかかりますが、2周目以降は2~4時間(人によって個人差がありますw)でクリアできてしまうので、空いた時間にやりやすいのです。

ここで人によっては、謎解きの内容も全部知っているのに、何周もして面白いのか?という疑問が出るかと思いますが、そう思う人はそもそも周回プレイなんてしないので、答える必要はありません(笑)。やる人は当然面白いと思ってやっていますし、プレイ自体が面白いというよりも、あの世界観の中に居たいという気持ちの人も少なからずいると思います。2周目までは色々と変化もありますしね。

そしてもう1つは、アクションゲームが苦手でもクリアできる、程良い難易度(笑)。このブログでは散々書いているので皆さんおわかりでしょうが、カズイさんはガチでアクションゲームが苦手ですwそんなカズイさんでもクリアできるのだから、大抵の人が大丈夫だと思います。ICOにHPがないのも大きいですし、またラスボス戦は倒し方さえわかれば、技術はあまり関係ないので(でもギリギリなタイミングなので手に汗を握りますw)、そこも良いと思います。人によっては物足りないのでしょうか。謎解き要素も、丁度いい難易度だと感じました。

さらには、物語を語りすぎないところもいいですね。短い中でも色々な想像ができるので、プレイし終わった後も考察等で楽しめます(笑)。あとイコとヨルダが可愛いところも、個人的にはポイントが高いです！そして音楽も！！サントラは本当におすすめですよ～。

とまあ褒めるだけではあれなので、一応個人的に苦手な部分も書いておくと、あれですね、ジャンプですね(笑)。ジャンプにかなり癖があるので、慣れるまではしょっちゅう投身自殺をしていましたwジャンプ中に方向を変えられないですし、予想外に大ジャンプだったりしますし。アクションゲームとしてはちょっとやりにくいなと思います。

でもカズイさんが1番好きなソフトなのは確かなので、それくらいのことで評価はさがりません(笑)。特に女性には向いているのではないかと思うので、まだやったことのない人はこの機会にぜひ！

続いて「ワンダと巨像」。実はカズイさん、P S 2版の時はクリアできずに諦めました(笑)。上田さんファンとして情けないことこのうえなく、自分でも本当に哀しかったのですが、出来無いものは仕方ないのでw

で、今回P S 3版をプレイするにあたり、今度こそクリアするぞー！という並々ならぬ決意で挑んだわけですが・・・結果無事にクリアできたものの、それは自分の決意のおかげではありませんでした。なんと！直前までやっていたダムドのおかげなのです(笑)。

というのも、カズイさんがワンダをクリアできなかった最大の原因は、弓の扱いが致命的に下手だったから。ただアクション部分だけならまだしも、さらに苦手なシューティング要素が加わることで、苦手のダブルパンチ状態だったわけですねw思い返してみれば、レギンレイヴの空飛ぶ船戦で2時間以上かかったのは、敵に矢をうまく当てられないせいでした(笑)。どれだけ下手なのかわかっていただけだと思いますw

そんな調子なので、もちろん自ら進んでそのジャンルをプレイすることはほとんどないわけですが、ダムドは51ゲーだから頑張って進めていたわけですね。結果前の記事の通り、残念ながらクリアはできませんでしたが、そのかわり「対象物に狙いをつけて撃つ」という行為が上達したのです！

結果的に、ワンダでの弓の扱いも、自分でもびっくりするほど上手くなっていました(笑)。ダムドでの頑張りは無駄じゃなかったぜ！と1人で盛りあがっていたのが懐かしいですwこんなパターンもあるので、弓がどうしても上手くできない人は、他のゲームで練習してみるというのも手だと思いました。カズイさんほど下手な人はそんなにいないでしょうが・・・。

さて、そんなおバカエピソードはさておいて、肝心の内容ですが、ワンダの1番素晴らしいところはその臨場感だと思います。ワンダをプレイして、手に汗をかかない人はそうそういないのではないのでしょうか。そのくらい、コントローラーを持つ手に力が入ります。ボタンを強く押したからって、ワンダが強く掴まるわけではないのですが(笑)、つつい力が入ってしまうのです。そういう仕組みを作ったこと自体が凄いいと思います。

また、雑魚戦がなく、シンプルに巨像を探して戦うだけ、というのもいいですね。レベルがなくても、握

力が少しずつ増えていくことで成長を感じられるし、巨像を倒す方法（ルート）も色々探すと面白い。もちろんカズイさんはセオリー通りにしか行けませんが（笑）、タイムアタックをやっている人のルートを見るとびっくりします。

巨像との戦い方も、地形を利用したり、馬と一緒になければ無理だったり、巨像の上に乗っての空中戦だったり、色んなパターンがあって面白かったです。特に、巨像の上に乗って飛んでいる時のリアルさは凄いです。あんなにちゃんと飛んでいる感があるゲームは珍しいです。

そしてこちらもICO同様、語りすぎない物語が世界観を引き立てていると思います。誰が悪で誰が善なのかさえ曖昧で、決してスッキリとは終われないのですが、だからこそあれこれ考えるのが楽しいのです。前はクリアしていなかっただけに、最後の展開には本当に驚きました（笑）。

あと、巨像戦を盛り上げる音楽の使い方も何気に凄い！音楽自体がいいのはもちろんですが、戦いの最中でも場面に応じて曲が切り替わり、「さあ行くぞ！」みたいな気分させてくれるんですよね。曲の同期具合が素晴らしいと言えはいいのだろうかwワングをやると、やっぱり音楽も大事だなと思えます。

そんなこんなで、レビューになっているのかなっていないのか、微妙な内容ですが（笑）、トリコが出る前に良かったら一度プレイしてみてください！とひたすら宣伝して終わる（笑）。ファンなんてこんなものですw

感想まとめ

2012.07.16 Mon



今回はアドベンチャーゲームの「夜想曲 (P S)」のレビューです。ちなみに2の方はまだプレイしていません。

そもそも何故このゲームをプレイしたかというと、単純に何かアドベンチャーゲームをやりたいからです。それ以上の理由はありません (笑)。

実際このゲームは、ものすごくオーソドックスな感じのサウンドノベルタイプのアドベンチャーで、実は取り立てて語るべきこともないような気がしますw

システム周りがまだ洗練されていないので、すべてのエンディングを見るのがちょっと面倒だったなあという印象。あと元になっている本がそもそもちょっと古いものであるため、内容にちょっと古さを感じてしまいましたが、それは仕方のない部分だと思います。

このゲームは、アドベンチャーが好きな人よりも、むしろアドベンチャー初心者の方が向いているかもしれないですね。本当にオーソドックスな作りなので。カズイさんを含め、アドベンチャー好きな人は物足りないかもしれません (笑)。

そんなこんなで、役に立たないレビューは終わり。あまりに短いので、2をやったらこっそりこの続きを書くかも・・・。

感想まとめ

2012.07.22 Sun



終わったのに未レビューなゲームがたまりすぎたため、休みの日は必ず1本書こうというわけで、先週から急に頑張っています(笑)。というわけで今週も1本、「クロノ・クロス(PS)」をレビューします。これこそ今さら書くまでもない名作なのですが・・・(笑)。

いつものように、前情報。カズイさん、クロノ・トリガーの方はDS版でクリアしております。詳しくは以前のレビューでどうぞ。この頃は頑張っってプレイ日記的なのを書いていました(笑)。最近はほとんどやっていませんが・・・。

クロノ・クロスの方は、アーカイブ化したのと同時に買ってプレイしたような気がします。去年のことなので記憶がすでにアレですが、きっとそうです(笑)。もちろん初プレイだったのですが、「クロノ・クロス単体で見れば良作だけど、トリガーの続編としては微妙」という世間の評判はよく耳に入っていたので、どうしてなのかと興味はありました。(以下、クロノ・クロスはクロス、クロノ・トリガーはトリガーと表記します)

やってみてわかったのは、その評判も頷けるな、ということでした(笑)。なにせ、トリガーの方で頑張ったことが、クロスではマイナス方面に作用しているからです。せっかく頑張っってクリアして得た結果を台無しにされたような気分になるのは、当然のことだと思います。せめてプラス方面に作用していればよかったのになあ。

ただ、単体で見れば本当によく出来ていて、2つの世界を行き来するストーリーも奥深く、面白かったです。残念だったのは、話がすごく込み入っって複雑なのに対し、視覚的にわかりやすく説明してくれる仕組みがなかったこと。全部言葉だけでさらっって説明して終わりな場面が多く、実は実際にプレイしている最中はいまいちピンと来ていない場面が多かったです(笑)。

それが「面白い」と思えたのは、あとから考察サイトなどで細かい情報を見てからでした。「あれはこういう意味だったのか」とか、物語の時系列など、改めて整理された情報を見た時に、すごく練り込まれた話だったんだなとわかり、素直に感心できました。そして「最初からアルティマニアがあった方がいい」という理由に納得(笑)。(念のため、アルティマニアはスクエニガ出しているぶ厚い攻略本のことですw)

他によかった点としては、音楽はもちろんですが、たくさんの仲間それぞれに色んなドラマがあること、そして誰をパーティーの戦闘にするかによって台詞が変わること、などが面白いと思いました。しかし、カズイさんのクロスで最も評価したいと思ったのは、戦闘についてです。

カズイさんはもともとRPGが好きでよくプレイしますが、ストーリーが面白いか、もしくは戦闘が面白いか、どちらか一方を満たしていれば、とりあえず満足します(笑)。その点でいえば、クロスはストーリーがちょっとわかりにくいものの面白かったし、戦闘に至ってはかなり面白い部類だと思えたので、高評価しています。

じゃあクロス戦闘のどんなところが面白かったんだってばよといわれると、このレビューがものすごく長いものになってしまうこと請け合いなので(笑)、できる限り簡潔に書いてみようと思います。

第一に言えるのは、プレイヤーの選択の幅が他のゲームに比べて異様に広いこと。これがクロス戦闘を面白くしている大きな理由です。コマンド選択式の戦闘とは思えない程、戦い方が多種多様にあるのが素晴らしい。そしてその戦闘の面白さを支えているのが、「属性」の使い方だと思います。

昔から現在まで、攻撃や防御に属性を持たせているゲームはたくさんある・・・というか、ほとんどのゲームは当たり前採用していることですよ。でも、それをフィールドまでにも応用して、ここまで面白く仕上げたゲームはほとんどないのではないのでしょうか。

クロス戦闘を言葉で説明するのは難しいので(戦闘を形づくっている要素が多すぎるのですw)、そこは細かく説明はしませんが、エレメントを使うたびにそれが場にも影響するとか、場のエレメントは次々押し出されていくとか、通常攻撃に3種類あってそれぞれ命中率が違いそれが視覚的にわかるとか、レベルの低いエレメントでも必ず使う機会があるとか、とにかく戦闘を面白くする要素が盛りだくさんなのですね。

それだけ考えることが多いと、戦闘が難しいのではないかと思う人もいるかもしれませんが、実はそのあたりもよく考えられていて、属性の対構造がとてもシンプルになっているのです。普通は木は火に弱くて、火は水に弱くて、水は・・・と一周することが多く、毎回そんなこと考えていたら面倒で仕方ねえよって感じですが(笑)、クロス場合は「場に水がある時は火が弱い」「場に火がある時は水が弱い」で、2種類ずつ対極の属性のことだけを考えればいいよく、属性に横の繋がりがまったくないので、シンプルに考えられるのです。

どういうことかという、プレイヤーが考えるべきことは、「相手の攻撃が持っている属性と同じ属性を、場から追い出すこと」「自分が持っているエレメントと同じ属性を、場に入れること」実はこれだけ。相手の有利属性を追い出すために、あえていきなり対極の属性ではなく、まったく関係のない属性のエレメントを使いつつ、いかに自分に有利な場を作るか・・・ただ敵を殴ったりするだけでなく、そのためのお膳立てをするやり方が、プレイヤーの選択の幅を広げて戦闘を面白いものにしていると思います。

何しろ、ちゃんとお膳立てしないと、敵の攻撃で大ダメージを食らって即死しますからね(笑)。敵に有利な属性の場で攻撃されると、ダメージがかなり大きくなってしまいます。それを軽減するために、プレイヤーがとれる行動の種類がとても多く、誰がやっても同じにはならないことが、面白い。まずエレメントをセットする段階から、プレイヤーのスタイルで差が出るでしょうし(笑)。

そんなわけで、カズイさん的にはクロス戦闘がとても気に入っています。慣れるまでは難しいと思っ

たのですが、一度コツを掴むと面白さがわかって楽しかったです。真エンドを見るための条件も、こんなの絶対無理だと思ったのですが、粘ること2回目で自力で見ることが出来ました(笑)。苦労しただけに感動もひとしおでしたよ。

というわけで、骨太で戦闘が面白いRPGがやりたい！という人にはおすすめです。下手にトリガー信者じゃない方が楽しめるかもしれないですね(笑)。そもそもトリガー信者はとっくにやっているかもしれませんがw

感想まとめ

2012.07.29 Sun



今回は「英雄伝説 空の軌跡FC&SC (PSP)」のレビューです。(注釈：PC版、PS3版、PS Vita版もあります) 3rdはまだ途中でし、主人公が変わっているので、ひとまずFCとSCの感想だけまとめておきたいと思います。ちなみに、FCは1、SCは2です、簡単に言うとw

いつものとおり、前情報。どうしてこのゲームをやったのかというと、友人が面白いと言っていたのと、たまたま体験版を見かけてやってみたら、とてもいいところで終わっていて続きが気になったからです(笑)。まんまと体験版商法に乗せられましたwDL販売もしているので、FCならすぐ買えますしね(SCは残念ながらDL販売なし。2枚組だから?)

しかし、これはプレイしてよかったなあと思えるゲームでした。まあ王道といえばそうなんですけど、すべてにおいて高いレベルでまとまっている王道なので、ほとんど文句のつけようがないのです。主人公が女の子なので、男性にはちょっと手を出しづらい部分があるかもしれませんが、臆せずぜひプレイしてほしいですね(笑)。

ただ、ストーリー的にも女性の方が合うだろうな、というのは、プレイしていて随所に感じました。なんというか、王道は王道でも、女性向けの王道エピソードが満載という感じだったので(笑)。あれもこれも全部入れてまとめたのはすごいと、素直に感心しましたよ。ヒーローキャラの女装イベントとか、完全に女性向けですよw(男の娘が好きな男性なら喜ぶかな?)

よく練られたストーリーと、同じくらい感心したのは、その戦闘システムです。コマンド選択式ですが、プレイヤーが楽しめるようにと工夫してあるのが随所に見えて、とても好感が持てましたし、実際に面白かったです。

こちら語りをはじめると相当長くなるので、簡潔に(笑)。まず、戦闘時のキャラの位置取り、アーツ(魔法とってください)の選択肢の広さ、クラフト(スキルとってください)の使いどころなど、プレイヤーが考えるべきことがたくさんあるので、その分だけ行動に幅が出ていい。

敵の残りHPや弱点がはっきりわかるシステムも、一見するとただ戦闘が簡単になってしまうのじゃないかと思えるけれど、実際にはそれが戦闘の面白さに繋がっているのです、とてもいいと思いました。加え

て、MP回復アイテムの金額が高いことによって、低レベルのアーツでも使う機会があるという、カズイさんの面白い戦闘の条件に当てはまっているのです(笑)。強い魔法を使えるようになって、弱い魔法を使う機会がある戦闘は面白い！w

あとは、タイムラインの存在ですね。攻撃できる順番がすべて見えるなんて、これもまた一見すると緊迫感がないとか、先が見えてつまらない要素に思えそうですが、ところがどっこい実際にプレイして見ると、実に効果的に機能しているのがわかります。

タイムライン上にラッキーなポイントを置くことによって、味方のキャラをいかにしてその場所に割りこませるかという新たな選択肢が広がるからです。この戦闘を考えた人は、面白さとは一体どこから来るのか、よくわかっているんだろうな、という気がしました(無駄に上から目線ですみませんw)。

タイムラインに割りこませる方法もいろいろあるのがまた、面白いんですよー。たとえば弱いアーツをわざと使ったり、敵にディレイ効果のある攻撃を仕掛けたり、Sクラフト(必殺技みたいなものだと思います)を使ったり。プレイヤーによって行動に違いが出るのは、それだけ自分なりの戦い方を模索できるので、面白いと感ずるのだと思います。

そんなわけで、空の軌跡はおすすめです！同じ「面白いコマンド選択式戦闘」でも、クロノ・クロスほど複雑ではないと思うので、夏休みにがっつりRPGをやりたい方にはちょうどいいかもしれません。あと幼なじみスキーにもおすすめです(笑)。カズイさん結構泣きましたよ・・・。(ノム')・・・。

感想まとめ

2012.08.05 Sun



今回のレビューは「心霊カメラ ～憑いてる手帳～ (3DS)」です。カズイさんはこのソフトのために本体を買ったので、これが3DSで初めてプレイしたソフトでした。

まず前情報。カズイさんは零シリーズのファンなので、一応零のテイストがあるこのソフトを楽しみにしていました。値段が安いため、ボリュームはあまり期待していませんでしたが、その割には思った以上に楽しめた感じですか。ここではストーリーモードの「零 ～紫の日記～」について書きたいと思います。

まず面白いなと思ったのは、ARノートの存在。普通のDSソフトに付属している取説のような、小さな冊子ですが、このゲームではこのARノートを活用して物語を進めていきます。

最初のうちは「○ページを開いて」などの指示がありますが、物語が進むにつれ、自分で該当ページを探してカメラに撮したり、またARノート自体を動かしたり、逆に3DS本体を動かしたりと、3DSの新機能をフル活用していて、3DSで最初に遊ぶソフトとしては最適だと思いました。

物語の舞台はなんと自分の部屋(笑)で、カメラで撮した画面のなかに、物語の案内役である真夜や、敵である霊が表れるため、臨場感がありますし、リアルに気持ち悪いと思います。ただ、あまりに散らかった部屋の中でやると、カメラを通して見るとげんなりするので(笑)、ある程度片づいた、しかも狭い部屋でやるといいかも。

そして戦闘では、360度いろんな方向から霊が表れるわけですが、これまでの零シリーズだと、カメラの向きをコントローラーのスティックで変えて攻撃する形でしたが、この零では3DSに内蔵されているセンサーを使います。つまり、自分自身がクルクルと回る必要があるのですねwそういう意味でも、片づいた部屋で立ってやるのがいいです。

そして戦闘ではどうしてもコードが邪魔になるので、しっかりと充電した本体でコードを外してやるのがいいでしょう。これまで画面ないのキャラが経験していた動きを、実際に自分がやるとどれくらい大変なのか、追体験しているようでなかなか面白いです(笑)。

中には、実際に動くのが面倒だという人もいるでしょうけど、このソフトの場合は3DSの機能をフルに活かすことを考えられていたと思いますから、携帯機のソフトとして従来の零シリーズとの差別化をは

かるにも、カズイさんの的にはよい選択だったと思います。

ストーリーそのものは、いかにも零らしい残酷な儀式もしっかりとありましたし(笑)、短いながらも楽しめました。またこういった手軽に遊べるソフトが出ると嬉しいです。がっつりと骨太なだけがいいソフトではないと思うので。

そんなわけで、ホラーが苦手でない人で、3DSをまだあまり活用していない人にはおすすめのソフトです。まずは部屋を片づけて(笑)、ぜひプレイしてみてください。

感想まとめ

2012.08.25 Sat



ちょっと間があいてしまいましたが、レビューです。今回は「**極限脱出ADV 善人シボウデス (3DS)**」について書きます。**若干のネタバレがあるかも**。お気をつけて。

いつものように前情報。カズイさんは前作の999もプレイ済みです。だからこそやりたいと思って購入しました。

実際にプレイしてみた感想は、ゲームとしての仕組みを物語に組みこんでいるところは非常に評価できるし面白いのですが、シナリオの末端で色々腑に落ちない点があるのが残念でした。

それと、このゲーム自体が単体だけでは全部を楽しめるようになっていないのがいちばんの問題だと思います。公式で説明していた以上に明らかに前作との繋がりが濃いですし、最終的には謎がまだ描かれていない（これから発売される？）部分に持ち越しのようになってしまいましたwこれでは投げっぱなしと言われても仕方ありません。

逆に、最初から3部作と言ってしまうと、その真ん中にあたる2作目の今作は、文句のない良作と言われたんじゃないかと思います。前作の黒幕のその後をしっかりと書いた上で、新たな（とても気になる）謎をしっかりと提示できていますからね。しかもそれが未来の話ではなく過去の話になるわけで、ますます期待が高まるわけです。

おそらく前作が出た時点では、新作のADVということで売り上げがまったく予想できず、はじめから○部作と言うことはできなかったと思いますが、すでに続編の構想自体があったのは確かだと思うのですよ。でなければあんなに紛らわしくアリスを登場させたりはしなかったでしょうし(笑)。

(余談ですが、前作でもこのアリスの登場シーンが非常に問題になっていて、ある意味これのせいだけで投げっぱなしと言われていた印象が。制作側がどういう意図で入れたのかはわかりませんが、ユーザーから見ると完全に逆効果だったと思います。で、それよりも酷いことを今回のラストでやってしまったので、さらに投げっぱなしと言われているわけですw)

でも、前作が好評だったからこそその第2弾なのですから、ここまで続編を意識したラストにするならば、やっぱり「3部作です」と言ってしまうほうがユーザー側も受けとめやすかったのではないかと。ゲイ

ム内の謎はひとまず解決しているのですが、ラストの展開のせいで新たな謎が発生してしまっていて、本当に未完のように見えちゃうんですね・・・。

まあそれ以外にも、シナリオ中にかなり強引な（それこそ都合主義的な）ところがいくつかあるので、細部を語りはじめたら多分矛盾がいっぱいあるのでしょうけど（笑）、表面的に遊ぶだけなら次々と事件が起こったり、アンビデックスゲームに一喜一憂したりと面白かったです。

正直私はファイがあまり好きなタイプのヒロインではなかったので、その点では残念でしたがw、かわりにルナがいい味出していましたからね。ルナファンはかなり多いと思いますよ（笑）。

あ、肝心の脱出ゲーム自体も楽しめました。実際にパスワードをメモする必要があるのも面白かったですね。ほんと、仕掛けや仕組みは面白いのに、それが乗っかっているシナリオが中途半端なところが本当に惜しいです・・・。ただ、もし次が出るのなら、3作通して1つの名作（笑）になる可能性も十分に秘めていますから、前作をプレイした人はプレイしておいて損はないと思います。

2012.08.25 Sat



実は心霊カメラより前にプレイしたのですが、ちょっと書く順番を飛ばしてしまいました。「戦律のストラタス (PSP)」のレビューです。結構酷評気味なので、好きな人は読まないほうがいいかと。久々にがっかりしたゲームでした……。ネタバレありです。

いつものように、前情報。正直言って、自分でもどうしてこのゲームを買おうと思ったのかわかりません(笑)。なんとなく買うことに決めてからは、情報断ちをしていたので、ゲームのジャンルがアクションだということも、プレイしはじめてから知ったありさまです(笑)。

これだけ期待値が低い状態で始めているのだから、余程のことがなければ「結構面白いかも」でおさまると思うのですが、残念ながら余程のことがあってしまったのですよ……。

まず、始めて間もなく、アクションゲームのわりにアクションがじっくりこないなあと感じました。なんていうか、ずいぶん大味だな、と(笑)。カズイさんはそもそもアクションゲームが苦手なので、あまりやらないのですが、たまにやるゲームはもっとサクサク動いていたような。

でも、先の気になるシナリオだったので、苦戦しつつも先に進めていったら……なんと2話にして仲間の大半が死亡しました(笑)。なんかもう、笑いしかこみあげてこなかったです。やりたかったことは理解するけど、手法としては大失敗だな、と。

そもそもどんなストーリーなのかといえば、簡単にいうと初号機しかないエヴァみたいなもの(笑)。冒頭で、前パイロットでヒロイン・禊の想い人がかっこよく出て行ったわりに、あっさり負けて廃人同然となり、急遽主人公・征四郎が連れてこられて新しいパイロットになります。で、1話での初戦で、無事に成功して英雄っぽく祭りあげられ、軍の仲間たちとも少しずつ打ち解けはじめるわけですが――

先に書いたとおり、やっぱりあっさりみんな死んじゃうんですね。しかも敵が基地に侵入してきて殺されるというお粗末な理由でw多分絶望的な状況を作り出したのだろうけど、これから仲良くなろうって相手をまとめて殺されても、正直そこまで心は動かない。ここでヒロインだけが死ぬとかだったら、ま

だわかるんだけど。とにかく展開がいかにもわざとらしくてどうにも・・・。

しかも、壊滅状態になった軍はじゃあ3話でどうなるのかと思ったら、あっさり本部を移転。さらにずいぶん簡単に仲間を補充(笑)。ますますなんのために味方を殺したのかがわからん・・・やるならせめて、もうちょっとエピソードを重ねて仲良くなってからがよかったのに・・・。

実は2周目には、そこで死ぬキャラ2人を生かせるルートがあるのですが、もしかしてそれがやりたいがために殺したのかと邪推したくなるレベルですw

この時点でもう、もしかしてシナリオ的にかなりやばいんじゃないか?と予想はしていたのですが、終盤にいくにつれ、本当にやばいってことがだんだんわかってきました(笑)。そもそもの設定に無理がありすぎるのはまあ目をつむるとしても、それを面白く見せることは可能なはずなのに、最初からそれを放棄しているように見えたのです。

具体的にいうと、物語の根幹に関わる大事な部分を、老人の口ひとつで語らせて終わってしまった点。そして征四郎もあっさりとそれを信じて受け入れ、葛藤らしきものはほとんど見られなかった。そこに至るまでの仲間や禊とのやり取りを見ていてわかっていたことだけれど、どのキャラもものすごく薄っぺらくて見ていられなかったです。

でも、ゲームの中の彼らは、勝手に熱くなって超展開の中に飛びこんでいっちゃうので、プレイヤーとの乖離が凄い(笑)。なんとなく、デスクリムゾンを最後までプレイした後のような感覚になりましたwある意味では他の人にも経験してみしてほしいですがw、おいそれとは進められません・・・。

他、売りにしていたらしいアニメパートも、確かにきれいではあったけれど、挿入箇所は思っていたほどではなく、しかも製作者のよくわからないこだわり(ピンタ)に使用されていたりして、なんだかなあと。

人口が画面上に表示されているのは面白いと思ったのですが、増減する条件は確か説明書にも書いていなくて。そしたらツイッターの方で、プレイヤーが攻撃を受けると減ると呟いていたんですよ。そこは、時間経過で減ると思う人が多そうだから、最初からしっかり説明しておいてほしかったです。急いで進めて装備品とか充分に買えずに行ってしまう人もいそうでw

まーこれ以上あれこれ書いても仕方がないので、これで終わりにしますが・・・最後にひとつ、どうしても書いておきたいことが。それは、ジャンプアクションがイマイチすぎるということです(笑)。一応アクションゲームなのだから、ジャンプはきちんと練り込んでおいてほしかった・・・。

といっても、多分ジャンプ自体に問題があるわけではなくて、奥行きのわかりづらい画面が問題なのかも。画面奥にいる敵の場所も掴みづらくて、よく空振りするのはカズイさんだけの問題ではないと思うw奥と手前の表現が下手で、足もとに影も出ないので、ジャンプ地帯でしょっちゅう下に落ちてしまうんです。

しかも、落ちるとその時使用していたキャラが即死したうえ、エリアの最初からリスタートなので、かなりきつい。奥行きが下手なら画面といちばん奥と手前は寄りすぎても落ちないように処理してくれていれ

ばいいのに、そんなこともなく(笑)、画面の向こう側に落ちることも結構ありました。ファミコン時代のゲームでももうちょっと奥行きがわかりやすかったと思うんですが・・・

しかもこういうゲームに限って、ものすごく狭い足場のジャンプ地帯があるんですよね！w完全に嫌がらせです。せめて落ちてもキャラが死なず、ダメージを受ける程度ならいいのですが・・・そういう意味でもキャラの死を軽く考えすぎな気がしますw

そんなわけで、もともとアクションゲームが得意でないせいもありますが、カズイさん的には全体的に楽しめないゲームでした・・・。ただ、好きな人は好きかも。

感想まとめ

2012.09.01 Sat



今回のレビューは「風ノ旅ビト (PS3)」(注釈:現在はPS4版もあります)です。カズイさんは正直信者なので(笑)、ほとんど褒め言葉しか出てこないかと思いますが・・・一応書いておきます。

前情報。このゲームはPS3専用で、しかもオンライン専売のDLソフトです。ボリュームははっきり言って控えめ(1周2時間程度で終わる)ですが、その分価格も控えめです(1,200円)。過去に『fIOW』か『Flowery』を購入していれば1,000円になります。

カズイさんは発売後わりとすぐに購入しましたが、きっかけは、ICOやワンダを作った上田文人さんも注目しているらしいと聞いたからです(笑)。もともと上田さんの信者なので、上田さんが注目するならきっと上田さんが目指しているものと同じような空気感があるに違いないと思い、買ってみました。

これが大正解でしたね。今まで、同じソフトを何回も遊んだのは、ICOがいちばん多かったのですが、その回数をうっかり上回ってしまいました(笑)。購入した直後は、1日1回ワイフワークのように必ず1周していましたからね・・・最近は大いぶ落ちついていますが、暇ができるとまたやりたくなります。

ICOの場合は1年に1回くらいのペースでやってましたが、風ノ旅ビトの場合は道中で出会うパートナーによって自らの行動にも変化が生まれるので、連続してやっても充分楽しめるのです。ヨルダではやはりそうもいかない(笑)、ICOの場合は謎解きの内容を忘れた頃にやると特に楽しめるんですよ。

このゲームをプレイして改めて思ったことは、ボリュームの多さが善し悪しのすべてではない、ということです。ソラの桜井さんがコラムで書いていましたが、たとえばスマブラの場合、1戦の時間はかなり短い(数分)ですが、それなのにオンラインではいちばん長時間遊ばれているソフトなのだそうで。

これは極端な例ですが、ボリュームが控えめだと気軽に周回できるため、自然と遊ぶ回数が増え、結果的にただ長いだけのソフトより実際に遊ぶ時間が長くなる、ということですよね。ボリュームが控えめであれば、それだけ開発コストも抑えられるのではないかと思いますので、作る側にもメリットがあるし、ユーザーも長く楽しめるから嬉しい。

ただ、そもそも何度も遊びたくなるようなゲームでなければ、どんなに短くてもユーザーは周回しません。ただボリュームのない残念ゲー的な扱いを受けるだけだと思います(笑)。その、何度も遊びたくなる仕掛けをどのように入れるか、そこが今後のゲームの課題になってくるのではないかとカズイさんは勝手

に思っています。

たとえば、今のゲームで多いのが、2周目に真エンドを見られるだとか、2周しないとコンプリートできないものがあるだとか、そういうやりこみ要素です。ですが、そういうゲームに限って1周にかかる時間がかかなり長く、正直2周目にいくためにはかなりの決意が必要なのです(笑)。

朧村正くらいのボリューム(6時間*2で12時間くらい)ならまだやる気がするのですが、これがRPGになると1周80時間くらいかかるものもありますからね。個人的には、1周が長いゲームであればあるほど、頑張れば1周だけですべて遊び尽くせるような内容の方が喜ばれると思うのですが・・・(2周目にいくのではなく、クリア後も遊べるタイプのやつ)。

じゃあ逆に風ノ旅ビトはどうかというと、実は何周してもステージやエンディングは変わりません。せいぜい服の模様が増えるくらいですwそれなのに何周もやりたくなくなってしまうのは、上の方でも少し書きましたが、出会う相棒によって違う楽しみがあるから。この仕組みを考えた人は本当に天才だと思います(笑)。

もちろん1人の時は1人で、風景をじっくり観察できるし、シンボル探しを自力でしてみたり、裏世界(テクスチャの境目から裏側に入っていく)を探索してみたりと、短いながらもいろんな遊び方をできるのが楽しいです。また、操作も簡単で直感だけでできるのに、ちゃんと浮遊感が味わえるのが素晴らしい。

グラフィックも、最初の砂の1粒1粒が見えるような描写から、もう感動してしまいましたwそれともうひとつ、音楽自体も素晴らしいのは当然ながら、旅ビトの行動との同期の仕方も素晴らしいので、プレイしていて気持ちがかかなり盛りあがります。

一言で言うなら、どこも手を抜かずに全力で作ってきた、そんなゲームなのではないかと思います。内容に詳しく触れていないのは、ちょっと語るだけでもネタバレになりそうなのと、実際にプレイしてみたいほしいからです。体験版もありますので、ぜひどうぞ！物語の解釈の仕方も人それぞれなので、他の人のそれを見るのも楽しいですよ(笑)。

感想まとめ

2012.09.09 Sun



今回のレビューは「DATURA (PS3)」です。偶然DL専売が2つ続いてしまいました。他意はまったくありません(笑)。あと若干**ネタバレあり**(でも解き方ではないです。結果的なこと)です。

いつものように、前情報。カズイさんはこのゲーム、風ノ旅ビトと同じサンタモニカスタジオ制作だったのと、PVを見て意味不明なところが気になったので買いました(笑)。意味不明というのは、意味深と捉えてもらってもいいのですが、そういうわけのわからないゲームが好きなので。

でも実際にプレイしてみた感想は、期待していた方向性とは結構違った意味不明さでした(笑)。ある程度わかる部分があるうえでの意味不明さを期待したのですが、なんかもう最初から全体的に意味不明でw

ストーリー的には、まず自分が救急車で運ばれている描写から始まり、その後いきなり森に放り出され、さあ好きなように動きなさい、という感じです。いきなり森で目覚めるのは、宣伝で紹介していたので知っていましたが、これほど何をしたらいいのか示しが無いまま始まるとは(笑)。

基本的には、気になるオブジェクトに近づいて行って、何らかのアクションをするという感じですね。白い木に触れると(なでると?)付近のマップが手に入るのですが、この白い木というのも結構わかりづらいうえに、なでる動作がものすごくしづらくて、苦労しました。

そうそう、このゲームは3D立体視とMOVE対応ですが、カズイさんはどっちもなしで、普通のモニター & 普通のコントローラーでやりました。操作しづらかったのはそのせいもあるかと思いますが、大抵の人が操作感が悪すぎると書いているようなので、よほど器用で勘のいい人でなければイラっとすると思いますw

自慢じゃないですが、コントローラーを手もとで何周も回した(スティックじゃなくて本体をですよ!w)のはこのゲームが初めてですよ・・・いきなり始まるレースゲームも、ニュートラルポジションが何故かコントローラー逆構えで、それに気づかない間ずっと曲がって走っていましたw

ちゃんとコントローラーを置いた状態で始めているし、他の部分はセンサーがちゃんとまっすぐに反応していたので(それでも操作しづらいわけですが・・・)、そういうものなのかなあ?ちなみに指示は、文字ではなく絵で表現され、その動きがまたわかりづらい!w

特にボールの動かし方がかなり難しく、そこで1時間ほどつまりましたwやり方はわかっているのに、思ったとおりに画面上のボールを動かすのが大変で・・・しかも画面がかなり酔いやすいので、くじけそうになりましたね(笑)。

ゲームを進めていくと、いくつかのポイントで善か悪かの選択を行動によって迫られているのかな、と感じました。成功すると白、失敗すると黒でマーカーがつくみたい。で、その結果により、最後に訪れる病院内の様子が変わるのだとか。

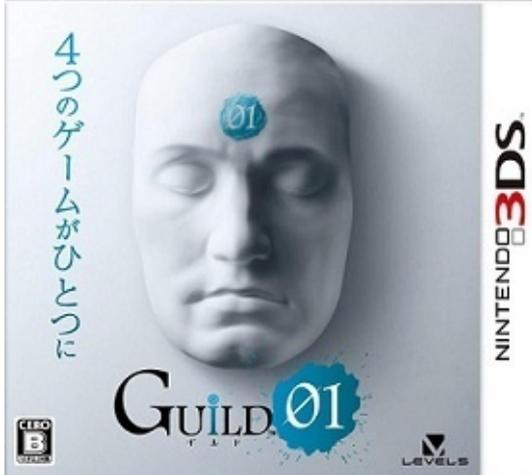
HP表示とかないので、どんなに死んでもゲームオーバーということはなさそうですが、悪い結果ばかり続くと多分最後の病院にほとんど人がいないのではないかと推測できます(笑)。カズイさんは1周しかしていないのでなんとも言えませんが。黒が2つの状態で終わりました。全部白にしても、エンディングそのものに変化はないようです。

内容の捉え方は本当に人それぞれと思うので、ここでは特に書きません。ただカズイさんの的には、この内容だったらもっと皮肉たっぷりの要素があってもよかったなと感じました。黒が多かったらその分苦しんで主人公が死ぬとかw

あと、グラフィックが期待したほどでなかったのも残念。確かにきれいなんだけど、テクスチャの粗が結構見えていたので。でもこれは3Dで見たらもっときれいに見えるのかも？インタラクティブアートと呼ぶなら、もう少し細部までこだわってほしかったです。

結果的に、1000円はちょっと高いかなあと思いましたが、変なソフトで遊んでみたい人、予想もつかない世界を歩いてみたい人にはいいかも。MYSTとか好きな人とか。ただし結構短いです。トロコンは楽だと思います。

2012.09.15 Sat



今回は「GUILD 01 (ギルドゼロワン) (3DS)」のレビューです。苦手ジャンルもありましたが、カズイさんは結構気に入りました。ゲームひとつずつ感想を書きます。(注釈：現在はDLでゲームごとに買えます)

いつものとおり前情報。カズイさんは知ってのとおり須田さん信者なので(笑) 最初から買うと決めており、これまたいつものとおり情報はなるべくシャットアウトした状態で遊びました。てっきりもう少し子ども向けなのかと思いきや、売り方はミニゲーム集みたいな感じだったわりに、中身は結構な歯ごたえで完全に大人向けだと思いましたね。

まず、「[解放少女](#)」。女子高生が大統領というだけでもう、須田臭ぷんぷんでおいしいのですが(笑)、テキスト自体はそれほど多くなかったです。むしろおまけで見られる設定集の方が本領発揮かな？(注釈：解放少女は、のちにテキストAVGとしてPS3版、PS Vita版が出ています)

ジャンルはカズイさんが大の苦手であるシューティングなので、正直イージーでもクリアできないかと思いましたが、狙いをつけるのがタッチペンだったため、結構やりやすかったです。見るのは上画面で操作が下画面というのは、慣れるまでちょっと違和感がありましたが、そのうち上画面だけ見て遊べるようになりました。

基本的には敵の周りをぐるぐる周りながら攻撃・・・というチキンプレイでしたが(笑)、それでも結構楽しめました。ボスも戦い方を考えないとダメージを与えられないのですが、須田ゲーはわりとあからさまな弱点を用意しておいてくれるのが多いので、下手でも頑張ればなんとかなるのです。ありがたいw

緑化や敵を倒した数、プレイ時間など、いろんなやりこみ要素があるので、ストーリー自体は短いですがちまちま長く遊べると思います。まあうまい人はそれでもすぐ終わってしまうのかもしれないですが・・・(笑)。シューティング苦手な人にも敬遠しないで触れてみて欲しいと思いました。

続いて「[レンタル武器屋 de オマッセ](#)」。アメザリの平井さんが考えたゲームです。これがまたなかなか

の出来で、面白かったのですが、自分のペースで進められないのがちょっと残念だったかな。

ゲーム内容的には、タイトルにもあるとおり主人公はレンタル武器屋さんで、依頼人に合った武器を作って貸し出すのが仕事です。貸し出される武器にはツイッター的な機械がついていて、使用者がどのように使っているのかがリアルタイムで上画面に表示されます。

このリアルタイムというのが結構ミソでして・・・お客様の都合にこちらがすべて合わせねばならないので、プレイヤーが自分の計画どおりに物事を運ぶことが難しいのです(笑)。何せお客様は急に来て、武器を依頼して、好きなタイミングで取りにくるわけですからね。

うっかり武器作りにはまってしまうと、お客様の都合にかなり左右されることがちょっと苦痛になってきます。まだ出来ていないのに取りに来られたりすると・・・wまあその辺の駆け引きも楽しんでほしいのかもしれませんが、作れる武器の種類が多だけに、色んな種類を作ろうとするとかなり忙しくて大変でした。正直ドナイッターを見ている暇はあまりなかった・・・。

リアルタイムさを出すには仕方がなかったのかもしれないけれど、武器が出来たらお客様を呼んで渡せるようなシステムだったら、もっと自分なりの武器作りが出来たのではなかとと思う。もちろん制限時間はありでいいので(何日の何時まで作って渡して、みたいな)。

まーそんなことを思うのは、武器作りそのものが結構楽しめたからなのですが、武器作りにも一つ大きな罠がありましてね・・・。実はカズイさん、途中でまったく進めなくなったのです(笑)。言われたとおり、ちゃんと武器の型の上を打つようにしているのに、どうしてもなまくらしか出来なくて。

そのままでは仕方ないので、攻略サイトを見にいったら、武器を作る時には型の上を叩かない方がいいと書いてあって、完全に目から鱗でしたwだって最初のチュートリアルで、型の上を叩けばはっきり言われるんですもん。

じゃあなんで外側を叩いた方がいいかというと、叩いた回数分だけ武器のパロメーターがあがる確率が高いからなんですね。いっぱい叩けばそれだけ強くなるけれど、型の上から叩くとすぐに完成してしまい、叩ける回数自体が少なくなるから駄目、ということでした。

そのアドバイスどおりにやったら確かに業物が出まくり(笑)、ストーリーも先に進めましたよ・・・。カズイさんは叩く回数を増やすことより、早く完成させることの方を優先していたので、まったく思い浮かばないことでした。でもあのチュートリアルじゃ、外側を叩いた方がいいとは気づきにくいと思います。

せめて、ある程度レベルが上がった段階で、師匠から「外側から叩いて強度を上げていくという手もあるぞ」的な話があればよかったかなあ。まあそんなところで困るのはカズイさんくらいかもしれませんが(笑)。各キャラのストーリーなどはさすが面白かったですし、地味な作業が好きな人にはおすすめですw

次は「[エアロポーター](#)」。すみません、このゲームだけはクリアできませんでした(笑)。だって根性でな

んとかなるレベルじゃないのですよ・・・orz

パズル自体は結構得意ジャンルですが、アクションパズルは話が別で・・・どんくさいカズイさんにはとても無理なゲームでした。でも、こういうのが好きな人がいるというのはよくわかるし、実際遊びやすいゲームであったとは思いますが。

内容的には、ひたすら荷物の仕分けをするゲーム。主にRLボタンを使います。その時点で個人的にはちょっとやりづらいw使い慣れないボタンってどうも押しにくいのですよ・・・しかも結構反射神経の必要なゲームで、地味に考えることも多いので、要領のいい人でないと出来ないかもしれませんね(笑)。

そんなわけで、このゲームに関しては得意な人のレビューを見た方がよいと思いますw

最後に、「[クリームゾンシュラウド](#)」。このゲーム、なかなか手強くて、これは面白いぞ!と認めるまでに1周かかりました(笑)。とにかく癖があって難しいのです。

ジャンルの的にはRPGですが、テキストを読んで進んでいきますし、移動も場所を選ぶと自動で移りますし、戦闘以外はアドベンチャー寄りだと思いました。ストーリーもシンプルですし、RPG的な楽しさはほぼ戦闘だけといっても過言ではないですが、その戦闘が楽しいので個人的にはアリでした。

一見すると普通のコマンド式戦闘のようですが、実はすごくたくさんの要素が詰まっています。多分、普通のRPGのつもりでやっていると、即死にますよ(笑)。最初は回復アイテムもなかなか手に入りませんし・・・そういう意味は、アークライズ・ファンタジアの戦闘に近いのかな、と勝手に思いました(要素的には全然違いますけど)。

じゃあどこが難しいのかというと、語ると長くなるのでなるべく簡単に書きますが、まず、戦闘を繰り返したからといって強くはなれないこと(笑)。これはレベル制ではないためです。強くなるには強い装備が必要で、強い魔法を使うためにも強い魔法がついた装備が必要です。

装備品は戦うか宝箱から拾うかなので、結局戦闘は必要なのですが、アイテムはランダムですからね。それに、装備品の属性しだいでは、敵にまったくダメージを与えられない場合もあるので、注意が必要ですw

他、キャラ依存のスキルもあるのですが、このスキルもまた、戦闘終了後にランダムで出る候補の中から選ぶので、運と自分の戦略が必要(笑)。どういうふうに戦いたいかのプランがないと、有効なスキルを選べないと思います。

そしてもう一つ、戦闘開始時にMPが0というのも、大きなポイントです。前の戦闘でMPが残っていれば別ですが、基本的には0スタートで、攻撃をしたりダメージを受けることで増えます。また、MP回復スキルもあります。MPがないと魔法もスキルも使えないため、MPの回復が最優先事項とも言えます。

システム的にはこんな感じで、この時点でもうオーソドックスなRPGと結構違うわけですが、もう一

つ決定的に違うのが、敵と味方の圧倒的な火力差です(笑)。ボス相手になくとも、結構な火力差があるうえ、こちらのHPはあまり多くないので、実はMPを確保する以上に、いかに受けるダメージをおさえるのが重要になってくるのです。(このあたりもアークライズに似ていると思うんですよ・・・あれは「防御の大切さを思い知るRPG」なので(笑))。

そのあたりは当然製作者側もわかっている、チュートリアルではまず杖キャラにプロテクション(物理防御UP)の魔法をかけろと言われます(笑)。基本動作が防御行動で、合間合間で攻撃という感じなので、爽快感はないし時間もかかるのだけれど、ある仕掛けがあるので退屈はしません。

その仕掛けというのは、攻撃の命中率、与えるであろうダメージ値を、あらかじめ表示してあるということです。普通のRPGでは隠している部分を、あえてオープンにして、プレイヤーに選択の幅を持たせる、考えさせる仕組みが素晴らしいと思うのです。属性違いで効かない攻撃をうっかり使うこともないですしね(笑)。

さらに、その確率をプレイヤー自身の運で変更できるというのがまた、面白い仕掛けだと思います。このゲームでは要所要所でダイスロールが入るのです。画面上のサイコロを振るんですね。その結果しだいで、命中率を変えたりできます。

それも結局は運なので、結果的にはプログラムが自動でやっていることとあまり変わりはないのですが、プレイヤー自身にダイスを振らせることによって、ある種の説得力が生まれている感じがするんですよね。失敗して1が出ても、「自分が振ったんだから仕方ないよな・・・」と諦めがつくというか(笑)。

このダイスを使う仕組みが、いろんな場面で有効に生きていて、面白いなと思いました。でもやっぱり、最後まで歯ごたえが凄かったです(笑)。難しかった。でも面白かった！戦闘で下唇を噛みたい人におすすめかもしれませんw

まあただちょっと気になったこともあって。回復魔法のことなのですが、回復するたびに回復量が違うのでなんでかなあと考えていたら、魔法を使うキャラのMPの残量に依存しているようなのですよ。MPがたくさん残っていると、それだけ回復量が増える仕組み。

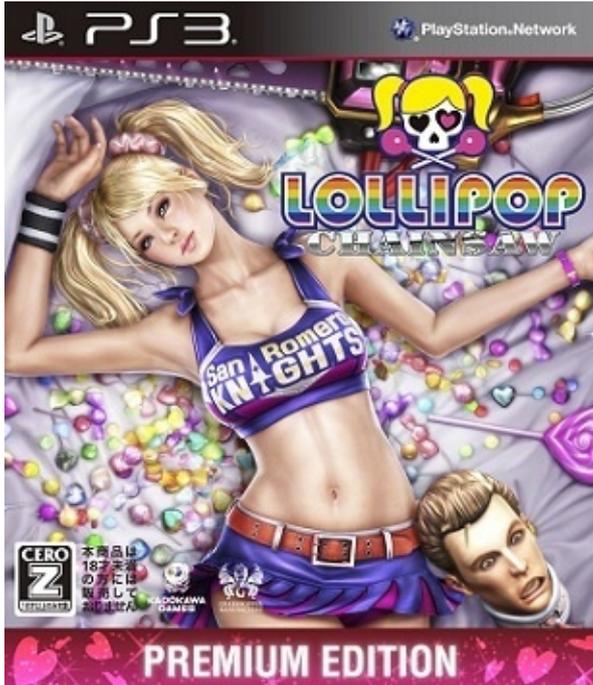
カズイさんは最初それに気づかないでやっていたので、回復量が毎回少なくてかなり大変な思いをしましたが、MP残が多い方がいいと最初からわかっていたら、なるべく残量をキープするように出来たと思うので、そういう説明はあってもよかったかなあと。知らないときっとクリアできないと思います(笑)。回復に関しては本当にシビア・・・。

回復といえば、味方がかかる状態異常の効果が異様に長いのも気になりましたw普通のRPGだったら3~4ターンくらいで切れると思いますが、このゲームは平気で10ターンくらい継続していたと思う・・・ただでさえ時間がかかる戦闘で、しかもアイテムはショップで買えるわけではなく、入手が運任せなので(笑)、これはちょっとどうかと。。そのせいで余計に難易度があがっていた気がしました。それもわざとなのでしょうけど、若干やりすぎ感が一。

こんな感じで、どのゲームもそれぞれの楽しみ方があってよかったです。エアロポーターはクリアしていないのでわかりませんが、解放少女は1周2時間~2時間半くらい、オマッセでも8時間くらい、クリムゾンシュラウドは2周で8時間くらいで出来たので、短時間でいろんなソフトを遊びたい人には特におすすめです。ボリュームは少なくとも、濃いゲームが揃っていますし、何より安いですからね(笑)。値段分以上は遊べるのではないかと思います。

感想まとめ

2012.09.22 Sat



今回のレビューは「LOLLIPOP CHAINSAW (PS3)」。(注釈：360版もあります) カズイさんが買ったのはPREMIUM EDITION版です。おバカノリが最高に楽しかったですw

正直に言いますと、あまり期待はしていませんでした(笑)。須田ゲーだから応援のために買うけれど、最悪ダムのように楽しめなくても仕方ないなと思っていました。なにせアクションゲーですし。クリアできるかどうかあやしいですからねw

でも蓋を開けてみたら、これがまた結構楽しい。アクションゲーとしてはどうなのかはよくわからないけれど(もちろんイージー進行ですしw)、毎度ながら画面構成が他のゲームと全然違うし、アメコミチックな感じが作品とよく合っていました。

話も冒頭からカッ飛んでいる(笑)。恋人のニック、いい子なのに、いろいろと不憫すぎて笑えましたw あとカズイさんの的には主人公・ジュリエットの妹・ロザリンドの存在がかなり大きくて・・・姉ちゃんが霞むほどロザリンド暴走しすぎだろうと(笑)。あんなに清々しく狂ったキャラは久々に見ましたよ。さらに本人にはまるで悪気がないので余計にたちが悪いというw

いっそロザリンドを觀賞するだけでも、プレイする価値はあるのではないかと思います。もちろんジュリエットもかわいいですし、アクションゲーとしてもコンボを覚えていくと結構楽しめるようですが、カズイさんの的にはロザリンドだけで充分でしたw

あと、おバカなノリで進んでいきながらも、最後にしっかりほろっとさせるところが、笑えるんだけど切なくてよかったです。演出は相変わらずうまいなあと思いました。全体的に高いレベルで上手くまとまったな、という印象。これだったら誰にでも勧められます(笑)。

ただちょっと、売り方が若干セクシー方面(笑)に力が入っていた気がする(貝殻のビキニとかある

から仕方ないけど)、引いてしまった女性もいるのではないかと勝手に心配していますw内容自体は女性でも全然楽しめると思いますし、ハートとか飛び交っていて見た目もかわいいので、思いきって遊んでほしいなと思いました。

一応ゾンビものですがそこまでグロいのは出てこないし、モードを変えなければマイルドな表現で遊べますしね。正直敵のゾンビよりロザリンドの方が怖いですよ！w

カズイさんはまだ全然やりこめていないので、ボイス変更してもう1周くらいはしてみたいと思っています。時間さえあれば……。しかしこれでKIDがますます楽しみになりました！次は須田さんらしい皮肉たっぷりのゲームがやりたいです。

感想まとめ

2012.09.29 Sat



今回のレビューは、「ドットハックセカイの向こうに + Versus Hybrid Pack (P S 3)」です。えーと・・・一応映画とゲームの両方分書きます(笑)。ですが、当ブログはゲームブログなので、便宜上カテゴリ表示は、今までの.hackシリーズのタイトルを踏襲してみましたのでご了承ください。

いつものように前情報。カズイさんは.hackシリーズを初期段階から追っています。が、小説と漫画は一部読んでいないものもあります。ゲームとアニメは、うででん以外は見ている、かな(笑)。そんな感じで、シリーズ自体のコンセプトが結構好きであります。

で、まず映画ですが。ファンからも賛否両論あったようなので、ちょっと心配しながら見ましたが、カズイさんの的には全然ありでした。結構楽しめましたよ。田中メガネの地味さが好きです(笑)。あと三角関係とか大好物なのでw P Cとリアルを混同するネタも、うまく使えていると思いました。

1つ難を言うなら、やはりそらのカイトですね。前々から、顔が変だと言われていましたが、やっぱり違和感がありました。まあアニメを見ているうちにそれなりに慣れるんですけど、やっぱり変なものは変です(笑)。作ってる人らが変だと思わないのが不思議・・・。他のキャラは普通なのになあ。

他、バグの表現や、飛行船を使った戦闘なども結構迫力ありましたし、3Dで見たら楽しそう。あ、でも、アウラに台詞が欲しかったなあと思いました。もしかして声優の節約なのかと思ってしまいましたよ・・・台詞ないのが不自然に見えたので。

まあしかしながら思ったよりもよかったです。タナトスレポートにも関係していますし、ファンなら見ておいて損はないかと。

で、格ゲーの方ですが・・・カズイさんはそもそも格ゲーが大の苦手なので、このレビュー自体の信憑性はかなりあやしいです(笑)。が、素人目に見てもちょっと酷いなーと思ったのは、技のコンボ中に簡単に

中断させられる仕組みがあること。

まあカズイさんのように下手な人にとっては、ありがたいことではあるのですが、コンボのたびに中断させられるのはストレスたまりますし、お互い大ダメージを与えられないまま地味な戦いになりがちだと思いますw

あとキャラごとの性能差も結構大きいようで、オンラインではみんな同じキャラで同じ戦法だったという噂も(笑)。全キャラを同じ強さにするのは無理でも、もう少しやりようがあったのではないかと思いますね。

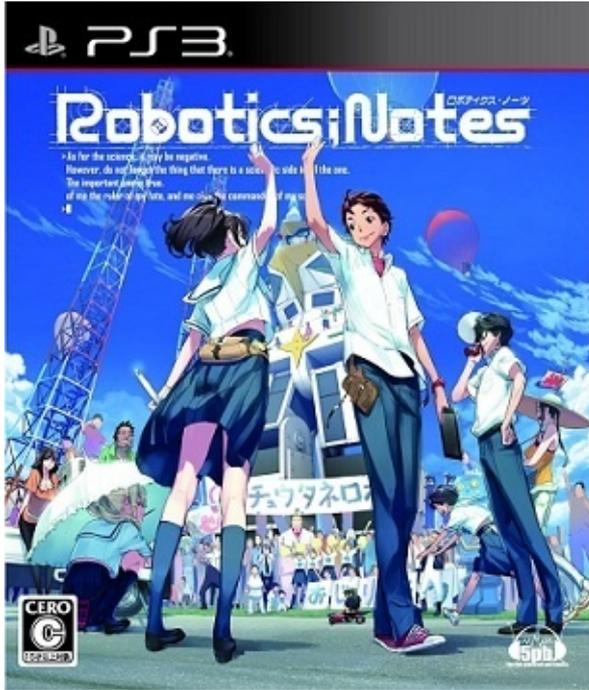
特にブラックローズの投げは、掴める範囲がかなり広くて、カズイさんの的にはボス戦で重宝しましたが、正直強すぎだと思います(笑)。あと格ゲー苦手な人でもできるように、イージーモードが欲しかったです……。

他には、もっと引いた画面で全体的に見たかったなと思いましたね。リプレイ見ないとアイテムをもらえないというよくわからない仕様も気になりましたがw全体的にいろいろと惜しいゲームでした。3Dにしなくていいから、もっとたくさんのキャラを使えればなあ。

ゲームのクリア後に見られるタナトレポートは、これまでの.hackの流れのラストを飾るものらしいのですが、また謎が増えた部分もあり(笑)、結局まだ続くのではないかと期待していますが……もし次があるのなら、普通にアクションRPGにしてほしいところです。

感想まとめ

2012.10.06 Sat



今回のレビューは「**ROBOTICS;NOTES (PS3)**」です。(注釈:360版、V i t a版もあります)わりと辛口なので、好きな人はブラウザバックお願いしますw個人的には、面白かったんだけど、うーん・・・という感じ。ネタバレありなのでご注意を。

いつものように前情報。カズイさんは、シュタゲはプレイ済みですが、カオへはやってません。今度やってみたいと思っていますが・・・。ロボノを買おうと思ったのは、シュタゲが面白かったので期待して、と、テーマがロボットだったので面白そうだな、と思ったからでした。

プレイしはじめて、最初に思ったことは、主人公2人の好感度があまりにも低すぎるということ(笑)。あとでインタビューを読んだら、わざとそうしたとのことでしたが、明らかにこれはやりすぎだと思います。

ロボがメインの話なのに、ロボにまったく興味がなく、キルバラというゲームとあきちゃんだけが命のカイ。常に上から目線で、人にもものを頼まれても、キルバラで負けない限りは従わない。これで徐々にみんなと打ち解けて、最後にはロボが好きになる展開ならまだしも、最後までまったく変わらない(笑)。

正直成長のない主人公って、いちばん駄目なパターンだと思うのですが・・・カイがもうちょっとまともなキャラだったら、もっと楽しめただろうなと思うだけに残念です。結局は最後までミサ姉と勝負したい欲の方が勝ってましたしね・・・。

そして、本来ならそのカイの低い好感度を補う役を務めなければならない、ヒロインのアキちゃん。ですが、こちらもちまた酷い性格で(笑)、カイとは正反対にロボ命。そうじゃないと話が進まないのはよくわかるんですが、こちらもち酷すぎるw本当にロボのことしか考えていないので、周囲の人々は自分がロボをつくるためだけに存在しているかのように見えます。

序盤でいちばん酷かったのは、トイレを我慢しているジュンちゃんに対し、無理やりスーパーリンペイ

をやらせたことwあとジュンちゃんがあんなに嫌がってるのに、ドクにお願いさせようとしたり、自分の目的のためならばどんな手も使うところが気持ち悪い。後半どんなに仲間と仲良くなったふうに見せても、結局はロボ作りを手伝ってくれるから仲良くしているんでしょ？と見えてしまうくらい酷いw

序盤はほぼこの2人だけで話が進み、ずっとだらだらとロボワンという大会が始まるまで進んでいくので、本当に退屈で仕方ありませんでした・・・日常系の話が好きな人にはいいのかもしれないけれど、本当にだらだらすごしているだけなんだもの。しかも性格的に難のある2人がね・・・(笑)。

さすがに大会に入ってから、勝負なのでそれだけで面白いのですが、どうせだったらタネガシマシン3の勝負をアニメーションで見たいなあと思ってしまいました。正直どういう戦いになっているのか、文章と中途半端な演出だけでは、よくわからなかったw

まあでも、大会後に昴とこなちゃんが登場したことで、話に動きが出てきてちょっとずつ面白くなってきます。アイリと君島レポートが登場すると、さらに面白さが加速する・・・かと思いきや、そうでもなく(笑)。だってあんなに面白そうなギミックなのに、カイはなかなか君島レポート探しを始めないんですよ。

かわりに何をしているのかというと、アキちゃんを中心に、万博に出すためのロボ作り。ガンつく1を出すか揉めたり、ガンつく2を作るに当たってもまた揉めたり、そういうことが起こっているのですが、当のカイはほら、ロボにはまったく興味がないので、終始距離を置いた状態。話に入りこめという方が無理ですw

逆にアキちゃんは、やる気がありすぎて、他のことを完全にないがしろにしているので、やはりこちらにも入りこめない。この話には、プレイヤーが自分と重ねてみられるようなキャラがないのが、いまいち入りこめないいちばんの問題なのかも。みんな極端すぎるw

色々あって完成したガンつく2のせいで、昴が怪我をした問題も、何のためにあのエピソードが必要だったのか、まったくわからなかった。それが原因で万博に行くのを取りやめるならまだしも、普通に行きましたしね(笑)。あと、ジュンちゃんが自分のせいで～と言ったときに、昴が庇う発言をしなかったのにはすごく違和感がありましたね。

万博にいったからは、クライマックスに入り色々起こるので、どんな展開になるのかと楽しんで進められましたが、さすがにインコは予想外でしたwあれほど酷い演出は久々に見ましたよ(笑)。リアルアイリはあのためだけにいたんだなあと思ったほどです・・・彼女も最後まで存在の意味がわからない1人でしたw

そして最後は、敵の高性能なロボと、改造したガンつく1との戦いになるわけですが・・・この時点で大概の人は失笑しているのではないかと思います(笑)。冷静に考えれば考えるほど、勝ち目がないですからね。島民全員で力を合わせて戦おう！という流れはすごくたぎるのですが、問題はそのやり方。

正直ロボ部の中ではアキちゃんくらいしかまともに触っていないガンつく1を、みんなで改造するぞー！となってもいまいち盛りあがらないわけですよ。どうせなら、ロボ部で力を合わせて作ったガンつく2を、さらに改良して出陣の方が、まだあの戦闘に勝つことに説得力があったと思うし、部員の気持ちも入った

のではないかと思います。

つまり、昴の怪我を理由に、万博には1を持って行って壊されればよかったんですよ(笑)。それなら昴の怪我のエピソードにもちゃんとした理由が出ますしね。1で戦うにはどう考えても無理がある……。その辺をアニメでどう料理するのか、気になるところではあります。

気になるといえば、カイのスローモーションの設定も気になりますw最後の戦闘でやたらと連発するんで、ありがたみはほとんどなくなっていましたね(笑)。途中で、スローモーション2連発だけで相当参っているシーンがあったのに、あんなに連発するとは。それだけ頑張っているんだ、すごいじゃないか、と思う人もいるかもしれないけれど、さすがにやりすぎだと白ける人もいそうです。

何故かという、そうならないためにできることはあったんですよ。それは、モノポールを物語の中でもっと効果的に使うことです。未知の物質が登場したわりに、ゲーム内で使われた結果できたことは、モーターの強化のみ(笑)。そりゃないだろーとみんな思ったと思う。しかもスライスして貼っただけってw

もしかして、変なところでリアリティを出そうとしたのかなあと思うのですが、せっかくの物質がもったいないです。どうせなら、モノポールの力を使ってミサ姉を追いつめて、最後の最後にスローモーションとかの方がずっと盛りあがったと思います。モノポール自体、敵が使おうとしていたものを勝手に使っているんだから、皮肉っぽい面も出るし。

そして最終戦後は後日談もなくあっさり終わってしまって、とても拍子抜けでした。なんだかなあ。全体的には面白いのですが、存在のわからない不要なエピソードがあって、逆にあってほしいエピソードがないという、ちぐはぐなバランスだったのが残念でしたね。

特に、カイとアキちゃんの関係性は、恋人同士や幼なじみ同士といったものをとっくに越えていると思っていたし、ストーリー内でも散々そのような内容のことをお互いにいっていたので、最終戦前にいきなりキスした時には本当にびっくりしましたwあれはいらない。キスするくらいなら、抱き合うとかの方が2人の関係性を示せると思うんだけど。あるいは、ゲーム内にもう少し恋人らしい描写がないと、ただとってつけただけの軽いエピソードになってしまう。

いろいろと「どうしてこのキャラはこんな行動をとったの？」な部分が多くて、もやもやが残ります。かといって、設定集を買うほどはまってもないので(笑)、そんなもんかととりあえず割り切っていますが……。話によると、最初から漫画・アニメ・小説等のメディアミックスが決まっていたために、それ用にエピソードが削られたのではないかと。それを聞いて納得しましたよ……。

でも本来ならば、要望があって初めて機能するメディアミックスであって、それ前提で中途半端なゲームを売られても、ユーザーとしては納得しがたい部分があります。最初から、「アニメや漫画もやります。すべて見ると1つの形になります」と言って売り出しはじめるなら問題ないのですがー。

ま、他のメディアでは、カイのあれな性格がだいぶマイルドに表現されているようなので(笑)、その点ではゲームが先行していてよかったのかもしれない。これからゲームをプレイする人は、シュタゲとは

全然別方向のベクトルの話であるということと、キャラの性格にイラッとするかもしれないことをとりあえず頭に入れてから、始めたらいいと思います。

けっして面白くないわけではないので、いろいろツッコミを入れながらやるといいかもしれません(笑)。あ、ツイぽはひたすら面倒なだけでしたね……。日をまたぐと前のを見られない、お約束の不便さがありましたw

あ、最後に1つだけ。アキちゃんはガンヴァレルというアニメが好きという設定なのですが、ゲームの中で頻繁に引用する台詞は既存のアニメのものであったので、そこにすごく違和感がありました。製作者側がただパロ使いたかっただけで、アキちゃんのガンヴァレル好きというキャラを揺らげてしまったような……(ロボもの全部好き、という設定ではあるんですけどね)。

どうせなら、ガンヴァレルキャラの台詞を(パクリでもいいから)引用してくれば、どれだけ好きなのが伝わったんじゃないかと。そんなふうに、キャラの性格付け上必要なものと、製作者が自分の趣味で入れたいものの食い合わせが悪くて、ちぐはぐは印象になってしまったところも結構多いと思う。ジュンちゃんだって、あそこまでアワアワしたキャラである必要がないですよ(笑)。あのキャラに苛つかない人はいないのでは……。