

3D を楽しもう～新・光神話 パルテナの鏡編～

文責：Aki-Yoshi

新入生のみなさん、寄ってくれてどうもです～。2年の Aki-Yoshi と申します。・・・2年、だよな？ まあいいや。唐突ではありますが、現在、あのゲーム会社の雄！「任天堂」さんにですね、ニンテンドー3DS に関して特許侵害だとして、莫大な賠償金支払いを命じる評決が下されてしまったのですよ！ うわあああ、やめてえええ！ということで、~~今のうちに急いで遊んでおこう~~改めて 3DS の魅力を知ってもらうため、去年東大に来て講演をしてくださったゲームクリエイター桜井さんの開発したゲーム「新・光神話 パルテナの鏡」（以下「パルテナ」）を軽く紹介します。

「パルテナ」は、2012年3月22日に発売されたシューティングゲームです。「シューティング」というジャンルのスタンダードを作るというコンセプトがあったそうで、その内容は確かに本格派のシューティングです。とはいえ、「大乱闘スマッシュブラザーズ」シリーズ（Tst 君が別ページで説明してくれていますね）の**桜井さん**ですよ！ ただのシューティングで終わるわけがないじゃないですかあ！ 個人的にこのゲームの最大の特長といえるのは、「**しゃべり**」です。主人公のピットと、彼を地上に派遣する女神パルテナを中心とした会話が楽しい楽しい。わーい。「ゼルダの伝説 時のオカリナ」ではナビィがこれに近いですけど、「パルテナ」では会話で行動を止められることがないし、ヒントも自然にくれますし、敵も強引なくらいに会話に入ってガンガン面白くしゃべるので、どこか憎めない。とはいえ、それが敵を倒すことを躊躇させることもない。本当に、絶妙なのです。

ゲーム自体はもちろん楽しい！ 3Dに見えることを意識して念入りに作られた、空中戦と地上戦という性質の異なった2ステージを一度に楽しめる25章分の物語。武器となる神器や、能力として使える奇跡を入手・カスタマイズし最強の組み合わせを模索し対戦する楽しさ。難易度調整は、画期的な「**悪魔の釜**」システムにより自動でしてくれます！ 敵キャラや武器を「おドール」としてコレクションし戦わせることができるという発展的な収集要素もあり。クリアチェッカーがあるので、目標を見失うことなく長く遊べます。敵キャラの攻撃などが画面奥から飛び出してくる様子にも驚く人はきっと多いはず！ 遊んで損は全くないタイトルです！

と、非常に短く「パルテナ」の魅力を述べました。なぜこんなに短いのかと言えば、最近のゲームは面白さを文字で表現するのがより難しくなっているからでしょうよ、そりゃ！ やっぱりゲームは見てナンボ、遊んでナンボだと思いますので、興味を持ったら、あるいは「〇〇いいですよ～」のように、ゲームについて語りたかったら、ぜひゲーム研究会に来てください。絶対に楽しい空間のはずです。ゲーム画面は見せられるからぜひ来てね！