

ブレンド×ブランド おでかけ合成 RPG

総合評価

60

点

ジャンル:RPG

2000年、トンキンハウス

クリア時間:40~50時間

難易度:☆☆☆

どんなゲーム?

プレイするためにはポケットステーションが必須という珍妙なゲームで、ポケットステーションなしではタイトル画面から先に進むことができない。ポケットステーションは中古でもそこまで安くはないうえ、ポケットステーションのみで遊ぶためにはボタン電池(CR-2032)が必要であるため、プレイするかどうかの判断は慎重にしたい。ちなみに「ブレンドブランド」ではポケットステーションをプレイステーション上で起動することができるため(ポケットステーションの画面をモニターに映すことができる、解像度はポケットステーションのままなのでシュール)、外出先でポケットステーションを遊ぶ予定がないならばボタン電池は不要である。しかしそれではポケットステーションの意味が無いことは言うまでもない。

プレイステーション上ではアイテムの合成やストーリーイベントを進行させ、ポケットステーション上ではダンジョンに潜ってボスモンスターを倒したり素材を集めたりする。ダンジョンに潜っている時間の方が長いゲームであるため、そのダンジョンがポケットステーションでしか起動できないというのはプレイステーションのゲームとしていかなるものか。せめてプレイステーション上で起動すると画面もプレイステーション仕様になるくらいは実装してほしいというのが本音である。

ポケットステーションであるという点を除けばそれなりに遊べるゲームであり、面白いと感じるわけでもないのに自然とプレイを継続してしまう不思議な魅力を持った作品と言える。ポケットステーションに壁を感じない人はプレイしてみるのも良いだろう。

ゲームしようかい

ポケットステーションのハードルの高さ

やはりポケットステーション必須というのはハードルが高い。それだけでもゲームとして大きく損しているだろう。一体どのような層に向けて作られたゲームなのだろうか。内容としては子供向けの分かりやすいストーリーとゲームシステムだが、子供にとってゲームソフトとポケットステーションをそろえるというのは簡単なことではない。余談だが、私は子供のころお小遣いが少なく、ポケットステーションを買うことができなかった思い出がある。ちなみにソフトの方はベスト版も発売されていて、こちらは2500円とお手頃価格になっている。

ポケットステーションでダンジョンに潜り素材を集めるというシステムにも抵抗を感じる。ダンジョンやモンスターは粗いドットで表現されていて、プレイするモチベーションが上がりにくい。プレイステーションに比べれば起動するハードルは低い、1つのダンジョンしかポケットステーションに保存できないため、別の素材を集めたいときはプレイステーションの方で別のダンジョンを選択しダウンロードしなおさなければならない。そのため、結局ポケットステーションでさくさくプレイできるというわけでは

ないというのが残念でならない。

面白くはない戦闘

戦闘はポケットステーションで行うため非常にシンプルなものとなっている。コマンドは攻撃、アイテム使用、逃げるしかなく、技や魔法のようなものは一切存在しない。主人公のエイミーはあくまで合成師であり、冒険者ではないという設定を反映したのだろうか。攻撃はモンスターの部位をドット単位で選択して攻撃するというもので、ボスモンスターは一部ポイントを除き1ダメージしか与えられないというとんでもない仕様となっている。まずボスモンスターのいるところまで行くことが非常に手間と時間がかかるのに、ボスモンスターの弱点を見つけられないうちはいくらやっても勝てないという仕様がプレイヤーのモチベーションを的確に下げている。とはいうものの、冒険が進み装備が強くなると相手の攻撃に対し固定ダメージのカウンターが発動するようになるため、カウンターだけでラスボスを削りきることも可能である（筆者は最後まで魔王のダメージが通るポイントを見つけられなかったが、カウンターのみで倒すことができた）。

驚きのストーリー展開

エイミーは冒険者ではないため、仲間の冒険者たちからは、「一般人を戦いに巻き込むわけにはいかない。」と邪険にされることも多いが、最終的には真の魔王を一人で倒すことになる。そして魔王や勇者といった雲の上の存在だと思われていた登場人物が悉く実は……だったりと色々ぶっ飛んだ設定である。その他にも「回復魔法は自分には使えないってルールがあるらしい。そんなことしたらMPが続く限り無敵だろ？」や「こっちがパーティーを組むとモンスターもパーティーを組むというルールがあるんだ。」など面白い発言も飛び出すほのぼのとしたストーリーとなっている。

どんなメーカーがつくったの？

東京書籍という教科書などを作っている出版社のゲーム開発事業用子会社のブランド名がトンキンハウスである。ファミコンに疎い筆者にとっては馴染みのないタイトルばかりであるが、プレイステーションでは「黒ノ十三」や「Lの季節」が同ブランドの作品である。現在トンキンハウスは存在しておらず、公式サイトも消滅している。「ブランド」の公式サイトには攻略情報が掲載されていたが、公式サイトが消滅してしまった今となってはアーカイブから断片的な情報しか得ることができない。

プレイにつき

このゲームをプレイするためだけにポケットステーションとボタン電池 10 個を購入し万全の状態挑戦。合成素材は基本的にモンスター1体を倒すと1つゲットできるというもので、モンスターの出現はランダムであるため特定の素材を多く集める際には非常に面倒な作業となってしまう。スタッフロール後にも少しだけストーリーは続くのだが、そこで〇〇の武器 20 個用意してくださいと言われた時にはさすがに電源を切らざるを得ないほどであった。結局やったけどね。通学や通勤に電車を使っているという人は電車の中での暇つぶしにいいかもしれない……がいまどきポケットステーションをやっている人はいないので、ある意味目立つということをあらかじめ忠告しておこう。