

DS ローンチタイトルにして怪作。DS のハード的ポテンシャルを理解できます。

～きみのためなら死ねる

| 機種 | ジャンルめいたもの | 難易度 | 発売年 |
|----|-----------|-----|------|
| | | | 2004 |

DS が発売される前、ローンチタイトルの一つだったこのゲームの公式サイトが一部でかなり話題になりました。このゲームのテーマ曲が延々と流れる・・・というだけだったのですが、そのあまりに怪しげな雰囲気によってそれを見た人は「何か」を感じ取ったのかもしれませんが。

つか、どんなゲームなのか、なかなか紹介されなかったため、色々と憶測を多く読んだだけなのかもしれませんが(笑)。

又又ネネ又又ネノ、又又ネネ又又ネノ・・・

別に狂ったわけではありません。怪しげな男たちの歌声が響くタイトルバックが流れるこのゲーム、蓋を開けてみると、いわゆるミニゲーム集のようなものでした。もちろん、DS ならではのミニゲームばかりとなっていて、それがかなり真新しい感を醸し出しています。

基本ラインは、一目ぼれした女性の気を引くために、過激な(という言葉ではちと足りない気がします・・・)パフォーマンス集団に仲間入りして、激しい技を見せる・・・というものになります。各ミニゲームの前に、どういう経緯なのかを示すコミック形式のストーリー紹介がありますが、この時点でかなり「キてる」ことが分かります。

ミニゲームは、ペン入力や、音声入力を巧みに使ったものとなっています。というか、それらの入力方法でなければ成立しないものばかりです。逆に言えば、DS ならではのゲームといえますね。

中には「画面に息を吹きかけろ」とかいうものもあります。これ、その息の音を音声として拾って、それをゲームに反映させているのですが、思った以上にこちらの感覚と同じような反応を示します。そのチューニングの妙がなかなか良いのです。

話が先に進むにつれて、パフォーマンス集団の芸は、激しくヒートアップしていき、それに比例するように「あの娘」との仲もヒートアップしていきます。しかし、それを良く思わないライバルが現れ、話は急展開。パフォーマンスどころじゃない命がけのバトルへと発展していきます・・・とまあ、そんなわけで画面内で起こる事件の数々にただただ笑うしかないという状況になっていくことでしょう。

隠し要素も DS ならではの

ミニゲームの冒頭に入る、状況説明の寸劇。ここにも、実は仕掛けが隠されています。画面内のどこかをペンでタッチすることにより、隠しオブジェクトの「ラビット」が現れます。これを発見した数に応じて、ゲーム内の隠し要素がオープンになっていきます。

「画面のどこか」といっても、もちろん荒唐無稽なポイントを探すわけではなく、「明らかにそれポイントだろ?」とか「おいおい、そこ、何やってるの?」と突っ込みを入れたいようなポイントをペンでタッチすれば、大体反応してくれます(笑)。

これにより「あの娘」の服が色々と発見されたりするなど、お楽しみ要素が用意されています。

一度クリアしたミニゲームは何度でも再チャレンジできますので、ゲームの前のラビット探しも俄然熱くなります。

好評を博したのか、同じコンセプトを踏襲した続編とも言うべきタイトルとして、「赤ちゃんはどこからくるの?」というのも出ています。なんと言うか、狙っているタイトルのような気はしますね(笑)。タイトルはともかくとしても、こちらも奇天烈な展開と共に怒涛のミニゲームが襲い掛かる作りに変わりはなさそうです。