大きな災害で壊滅していく都市からの脱出をテーマとするゲーム・・・のはずでした。

～ 絶体絶命都市

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年
	+		2002

人工的に作られて海上に浮かぶように作られた都市で起きた地震災害でのサバイバルを題材にしたゲームです。大きな地震でその基盤となる構造体がダメージを受け、都市は時間が経過するにつれて崩れていくので、そこから脱出しなければなりません。

もうのっけから大変です。ゲームは大きな橋の上(もちろん崩れかけ)で、今に落ちそうなバスから脱出することから始まるのですから。その後も崩れ落ちていく建物に巻き込まれないように注意しながら、地上を地下を駆け抜けなければなりません。フィールド内で発見できるアイテムを巧く使って、障害を排除し脱出できる場所を探しましょう。

主人公はフリーのジャーナリストです。戦闘訓練を受けているわけでも、超能力を持っているわけでもありません。高いところから落ちれば死にますし、倒壊するビルの下敷きになれば、それまでです。腹も空けば喉も渴きます。このゲームでは、死に至るようなことが起きた場合、主人公の悲鳴と共に画面は暗転して終了になります。・・・もっとも、すぐにコンティニューは出来るので、今度は気をつければいだけ・・・ではあります。

ゲームとしては、水の確保が重要なことになっています。ただ、意外と水の補給は出来るので、よほど無茶をしない限り、これは心配しなくても良さそうです。セーブポイントもそれなりにあるので、プレイヤーが眠くなっても安心です。

それより泣けるのは、脆弱な人間である宿命か・・・災害現場では命を落とす危険がいくらでも存在する・・・ということです。まあ、一発で切り抜けるのはまず不可能ですから、突然死しても気にせず次は気をつけましょう。・・・災害で生き残るってということがいかに難しいことなのか、それだけは嫌というほど痛感できますよ。

パートナーと共に

ゲーム途中で、主人公は二人の女性と出会います。最終的にそのどちらかと二人で脱出することを目指すこととなります。無論、パートナーも普通の人間・・・しかも非力な女性ですから、力仕事や体力勝負になれば主人公が頑張らなければなりません。

途中の会話などにより女の子と仲良くなることも可能で、そうすればエンディングも変わるようになっています。・・・ただ、まあ、個人的には仲良くなることで見られるエンディングが、本当に満足できるものかどうかは微妙なんですけどね。

途中、雨が降ったりすることもあります。傘を持っていれば雨はしのげますが、この傘、パートナーに渡すことも可能です。そうすると自分は濡れっぱなしということにはなるのですが、近寄ると傘を差し伸べてくれたりします。この辺の細かい描写が、プレイヤーをちょっと嬉しくさせてくれます。

まあ、いつ死ぬのか分からない・・・という状況ではありますが、多少は楽しい気持ちにでもならないと、モチベーションは上がらないというものですしねえ。しかし、女性プレイヤーは、何と言うか微妙な空気に包まれそうな気がします・・・。

雲行きが変わっていく・・・

ゲームを進めていくにつれて、なーにーやーらー様子が怪しくなってきます。刻一刻と崩れていく海上都市。しかし、その割には余裕をぶちかました連中がいるからです。何が気に入らないのか分からないのですが、拳銃やら迫撃砲やら攻撃ヘリやらで主人公たちは狙われる羽目に陥ります。・・・それをどうやって撃退するのは、ゲームを見てのお楽しみということにしておきますが、いくらなんでもおかしい。

ゲームは終盤。ようやく脱出の糸口を見つけた主人公たちは、崩れ行く都市から避難できるポイントを目指しつつ、この大災害の核心へと迫っていくことになります。ジャーナリストの端くれ、ボイスレコーダーのことはいつも注意を払っててください。

何が起きたのか・・・それが知った主人公たち。しかし、沈み行く都市の中で、流れ込んでくる海水が間近に迫ってきます。果たして、彼らは無事に生還できるのでしょうか？

本当はランク 2 にしたかった

このゲーム、最初のコンセプトが非常に斬新でした。

地震が起きた都市の中で人が直面し得る危険・・・それをこれほど味わえるものは滅多にありません。・・・まあ、主人公は少々危ない橋を渡り過ぎのような気はしますが、大きな災害の前に、人がいかに無力なのかを思い知ることでしょう。

折りしも、ここ何年か「日本沈没」「彼女を救う 51 の方法」「アニマータ」など、地震災害を題材にし、その危険に警鐘を鳴らすコミックが増えています。また、各地で地震災害が起き、命の危険という意味では冗談で済まされないことが現実起きています。

そんな中、こういうゲームがちょっと注目を集めるようなことがあってもおかしくは無かったです。そのままでいければ、この Wiki でのランキングは悪くても「2」・・・へたをすれば「1」として記録する可能性すらありました（難易度的にアクションが苦手だと投げ出しかねないところはありますけどね）。

・・・が、惜しい！ とにかく惜しい！

話が進むにつれて、この「災害からのサバイバル」という側面がかなり弱くなってしまいます。それはそれですつまらないということは無いのですが、サバイバルを全面に押し出していることを期待してプレイしていると、裏切られた気持ちになってしまうのです。

その辺のシナリオの「ぶれ」みたいなものが、どこにあったのかなあ・・・と考えるとかなりあります。脱出ゲーム・・・というと、私は SFC の隠れた名作で、沈没する豪華客船からの脱出を目指す「セプテントリオン」というのを嫌でも思い出してしまいます。ただ「絶体絶命都市」を企画した段階では、この「脱出」っていうのは第一の目的じゃなかったのかなあ・・・と推測しています。要するに、都市崩壊の真相を探るのが目的・・・みたいな。

ところが、これを突き詰めていくうちに、真相が明らかになる前の状況を客観的に見ると、実に「災害サバイバル」なつくりになっていった。これも大いにあることだろうと思うのです。・・・で、これを本当に「災害サバイバル」として売り出さざるを得なかったのかなあ、と。ゲームの真相が発売前の紹介記事の段階から分かってしまっただけは意味が無いから、そのことを表立って言うわけにもいかなかったのかなあ、とも。

かくして「災害サバイバル」を期待した私にとっては、どんどん首を捻るような展開が続いて

しまうような結果になったのではないか？・・・まあ、考えすぎでしょうね。ただ、最初から「災害サバイバル」でいくつもりだったのなら、それに徹して欲しかったなあ・・・と思わずにはいられないのです。

とはいえ「崩れゆく都市からの脱出」が最初からの目的であり、最後の目的でもあるので、その意味ではゲームとしては成立している・・・のかもしれませんが。ただ"絶体絶命"なのは都市というより、主人公の方であることが個人的には残念です。

とにかく、惜しい！と思うんですよねえ。

ちなみに続編というかシリーズ作の「2」も出ています。こちらは地震ではなく洪水のようですが、果てさてどんな展開なのでしょう？最初から、様々な立場の主人公が紹介されていますし、やっぱり一筋縄ではいかない展開なのかなあ。・・・残念ながら「1」を見てしまったら「2」を買おうって意欲がちと・・・。