

激しい専用コントローラが話題を呼んだ怪作。でも意外にちゃんと遊べましたよ？

～ 鉄騎

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年
		▲ ▲ ▲ ▲	2002

2足歩行型の機動兵器 VT(Vertical Tunk) を操縦して戦場を駆け抜ける・・・というゲームなのですが、なんとと言っても専用コントローラが話題を振りまいた怪作です。見た目のゴツさを別にすれば、「バーチャロン」とか「アーマードコア」とかに近い作りということになります。

■ 重量感溢れる機体操縦

その操作体型からしても、パッドでのプレイは不可能。必ず専用コントローラを組み立てる必要があります。

・・・組み立てる？

そう、このゲームの専用コントローラは幅が1メートル以上の3分割されたパネル(運動操作用のスロットルレバー周り・メインコンソール・各種スイッチ等)を組み立てたものと、フットペダルから成るのです。それはロボットを操作するためのコックピットを再現したものとなっていました。

そのこだわりはゲームを開始してからも同様です。VT の起動すらオペレーティングマニュアルを見なければ、絶対に不可能なはずです。大まかに言うなら・・・

1. コックピットハッチをクローズ
2. 各種システム起動(モニタ上でシステムごとのエネルギー供給ゲージが上がっていく)
3. システムへのエネルギー供給が満ちたらイグニッション！

・・・てな感じです。あとはスロットルレバーとフットペダルを使ってVTを移動させ、必要に応じて装備兵装を起動させる・・・という風になります。「本格的な機動兵器を操縦してみたい」・・・そんな子供の夢を ずばり適えたといっても過言ではありません。

重量感たっぷりのVTのコックピットの中で、自在にそれを操る楽しさは、ちょっと他のゲームでは味わえないかもしれません。今をもってしても、ここまで本格的な家庭用ゲームは出ていないですね(商業的に成功しづらいから・・・という現実的な問題が大きいのでしょうか・・・)。

はっきり言って、ちょっと動かただけで満足できるかもです。

■ 主人公は一介の兵士

さらに印象的なのはコントローラ右側に設置されたセキュリティロック付きのボタンです。それは「緊急脱出」のボタンです。このゲームでプレイヤーは一介の兵士として戦場に赴きます。激しく被弾したり危険なエリアに落ちてしまった時など、最終的にこのままでは生き残れないと判断したら、一刻も早く気体から脱出しなければならないのです。もし脱出が間に合わなければ、機体と運命を共にしてゲームオーバーになってしまいます。

脱出に成功すれば、その時の資金から新たな機体を買inaおして、再び戦場に立ち向かえます。・・・まあ、資金が無いなら結局最初からやり直す結果になりますが・・・。

ゲームオーバーになった＝戦死した兵士の一覧は、延々とデータとして残ることに成るため、たまにそのリストを見ると なかなか物悲しい気分になれます(笑)

ゲームとしての難易度は概して高めです。ミッションも最初の頃は良いのですが、先に進むにつれて困難なものになっていきます。私も、もう少しプレイしている人たちの声などを調べて、情報を集めれば良かったのですが、なかなかそのチャンスが得られないまま時間が過ぎてしまい、結局放置されてしまいました・・・。

ただ、攻略の取っ掛かりさえあれば、ちゃんと先に勧めるものにはなっていたようです。本稿を書くために調べた時に知ったのですが、プロデューサーは その後「大神」の開発に携わることになる稲葉敦志氏でした。

トータルの価格は2万円。かなり高い玩具であったといえは その通りですが、ハードウェア性能その他もろもろ 非常に尖った最先端を見ることが出来たので、特に損をした・・・という気はしていません。

ついでに言うと、決してゲームとして駄目だったわけではありません。その後、ネットワーク対戦が可能な「鉄騎大戦」というのが発売され、最初の頃はメーカーが主催するキャンペーンが繰り広げられていました。そしてキャンペーンが終了した後も、ネットを介した対戦で熱い戦いが繰り広げられていると聞きます。