

XBLAショットガンレビュー

元ネタ：N+の開発者がblogに書いたものの転載

<http://www.neogaf.com/forum/showpost.php?p=10375441&postcount=271>

<http://www.neogaf.com/forum/showpost.php?p=10375470&postcount=272>

一年前くらいにやろうかといいつつ、やらなかったものだ。まあ、仕事をさぼってパートナーネットで遊んでしまうことへの言い訳でもあるわけだが。

レビューは記憶が元だが、必要に応じて数回遊びなおした

(ゲームリストはWikipediaから。不完全だが、まあいいだろう)

Aegis Wing：試した中では一番地味な3Dキャラの2Dシューティング。悲しいことに、俺はSFC時代から大のシューティングファンってわけじゃない。最高のシューティング(斑鳩やバンガイオー)なら話は別だが、それ以外のシューティングの存在に意味はあるのか？

Alien Hominid HD：素晴らしいゲーム(ゲームキューブ版は持ってるが、PDAとミニゲームだけでも元がとれる)。ハイデフ表示もいい。ただ、まだゲームキューブ版もクリアしてない。

Arkadian Warriors：ナイスな地味でクリーンで、ロードが短いタイトル。アイデアはまあよいが、より早く、スムーズで、カジュアル向けの余計な親切さがないEgobooの方がいい。

Assault Heroes：「ローグサイボーグが破壊され、世界は平和になったかに思えた」というセリフは皮肉じゃないようだ!少しは違うものを作ろうとしているが、斑鳩やバンガイオーやEveryday Shooter、Parsec47にNoiz2saといった以外のシューティングは必要なのか？

Battlestar Galactica：あのダメなWing Commanderの別バージョンなんて必要なのか？それにつまらない版權ゲーとして?...まあでも、俺はスターウォーズファンだ...というか、過去にファンだった。新三部作まではな。ジョージに感謝!

Bomberman Live：買う価値がまだある方のレトロ・リメイクの一つ。「まったく意味がない3Dを使った2Dゲー」というありがちな落とし穴の犠牲者。シルバーアカウントだけだとそんなに楽しくない。

Boom Boom Rocket：アイデアはクールだが、結果は「うーむ」。Boom Boom Boring(ブーンブーン退屈)?ビート・タイミング判定が狂ってるように思う。俺はタイミング合わせて押してるんだぞ!

Cloning Clyde：自分の好みではないが、新しい、違った面白いことをしようとはしている。それは褒めてもいい。ただ、これは「3Dの2D」というか「2Dの3D」に近いような?結局同じように見える。

Doom：ようやく4人プレイでDoomが遊べるぜ!!俺のアカウントがシルバーじゃなかったらな。うがあああああ!!!!Doom2の方がよかったと思う。Doom2はでるのか？

Every Extend Extra Extreme：理解できないほどダメなゲーム。ひどいというか、すごいゲームになるべきだったのにダメになっている。理解しがたい。基本的にこれはランダムなサイコロ振り(つまり「ランダムにでてくるポイントアイテムを取る間生き残れるだけのシールドを落とす敵がでてくるか?」)と、その合間の5分のパーティクル大乱交パーティだ。けばけばしいIEEEよりさらにひどく「ダメな90年代早期のデザイン」だ。EEは驚異的で、EEEは結構良ゲーで、EEEEは基本的に「自殺してゲームを終わらせるまでどのくらい長くテレビの前に座ってられるか」だ。自分にとっては5、6時間というところかな。終わらないから、やめることでとても安心する。ルミネスもそうだが、数時間も続くかもしれない。セーブシステムが必要だ。水口のせいで俺の一日がつぶれた。最初の30分間は素晴らしい。Omegaはあまり気にいってないようだ。それも仕方ない。

Feeding Frenzy : 認めたくないが、面白い。悲しいことに、このリストにある多くのゲーム同様、俺が個人的に憎んでいるPopCap製のゲームだ。(なぜ憎んでいるかはそのうちblogで説明する。今はこれだけ言っておくか...カジュアルゲームめ。)

Geometry Wars: Retro Evolved : 素晴らしい！が、俺が70万のハイスコアを出した時にオフィスのインターネットが落ちてたのは残念だ。あとでオンラインになったらスコアが更新されると思ったのに。駄目だった。楽しさの標準をうちたてたはずが、これをこえる水準のゲームがほとんど出てないという事態だ。

Geon: Emotions : いいアイデアだが、プリンセスピーチとほぼおなじくらいへりくだった「ファミリー向け」デザインのせいで台無しだ。「感情」なんて余分なものはまったく必要なかった。きっとマーケティングの奴らがそのほうがファミリー向けになると思って決定したんだろう。

Heavy Weapon : XBLAの中で一番醜いメニュー画面。全体的に言えば、うむむ。低予算のクリップアートのようなグラフィックにパーティクル。Eetsと比べても、それよりひどい。しかも、PopCapだ。即座に嫌う理由になる。さらに、またシューティングだ。

Marble Blast Ultra : 楽しい。が、もう「巨大ボールが転がる物理ゲーム」ジャンルに飽き飽きしてしまう前、5年前くらいにでてほしかった。対戦は楽しいんだが、...シルバーアカウントなんだよな。

Marathon: Durandal : 友人のいとこの職場のLANで遊んだあのころに比べて楽しくない。自分はPC育ちだから、DOOMほどほしいとも思わない。

Mutant Storm Empire : 本当に楽しい。スタイルもいい。半分以上遊んだ。これよりSpace Tripperの方をXBLAに持ってきてほしかったが！

Mutant Storm Reloaded : **Mutant Storm Empire** ほど好きになれなかった。なんでパワーアップをなくしてしまったんだ？！

N+ : そうだ、好きだ。ただ、みんなが誤解しているように「N+がXBLAで一番！」と思ってるわけじゃない。

Omega Five : またシューティング。プロダクションバリューはとても高い。悲しいことに、Aegis Wingのような控え目な3Dではなくて、ド派手な3Dスタイルで、結局はスプライトやParsec47のスタイルほどシューティングに合っていない。ビスチェにストッキングの女性キャラは古典的で、このキャラを使ってるのを見られても恥ずかしくもなんでもないね。

Pac-Man Championship Edition : おそらくXBLAで一番のゲーム。MSパックマンのいいところをとって、無茶苦茶に倍率をかける。悲しいのは、XBLAのあと2つのパックマンをまったく無用にするとところだ。あと、このゲームは、360の方向パッドが馬鹿げたことにPSPのアナログパッドに匹敵するほどダメじゃなかったらもっとよかった。本当に奴らは方向パッドのテストをしたのか？

RoboBlitz : なんでUnreal Engine3を使ったゲームがインディゲームの祭典のIGFに入れるのか誰か俺に説明してくれよ。物理エンジン使ってたロボットゲームでもっとXBLAやIGFにぴったりなのを知ってるか？ Mobiloidだ！

Screwjumper! : つまらん。一番の問題は、どんな移動速度、入力でもキャラクタのアニメーションが変わらないということだ。本当に馬鹿げて見える。

Small Arms : 面白い、が、もっとマップが8倍に大きくて、ズームアウトしていて、キャラクタが小さくて、グラフィックがすっきりしてるとよかった。俺がほしかったのはSoldatだ。

Space Giraffe : 「テンペストではありません」宣言が嘘だと思ったりしなければもっと楽しめたかもしれない。確かにそのままテンペストじゃないが、Space Giraffeに1番似ている既存のゲームを上げるとしたら、テンペストだからな！それでも、このXBLAの他の95%のゲームよりはるかに多くのハートと、人格と、魂がこもっている。だが、俺の網膜は焼け、耳から血が噴き出す。それでも、

Jon Blowは気に入っていた。奴は賢い人間だ。

Switchball : 素晴らしい。パズルと物理はいつでもいい組み合わせだ。

TotemBall : 試してない。あの360のEyetoynアレは持ってないから。

Undertow : Soldatに3年間はまってなければ好きになったかもしれない。これは、派手で、うるさくて、物理が少なく、ラグドールが少なく、そんなに面白くないSoldatにすぎない。

Wik and the Fable of Souls : アイデアは素晴らしい...が結果はそれほどでもない。カジュアル層向けの簡単操作じゃなくて、自由に操作できたらよかったんだが。つまり俺がいいたいのは、海腹川背はもっともっとうまいゲームだった、ってことだ。それに、なんで単純な2Dゲームに必要以上に壮大な物語が必要なんだ？この物語ひっかけ症候群が広がっているのは本当に本当に嫌なものだ。もっと質素なスタイルとストーリーなら製作費も半分で済んだだろうに。

Wing Commander Arena : 2DのWing Commanderだって？俺は楽しみにしていたんだ！！もっと良作になれたはずなのに...そうじゃなかった。一体なぜなぜなぜ最近の2Dゲームは3Dを使おうとするんだ？ツール・エンジンパイプラインに縛られてるわけでもないだろうに3Dだけだ。メニューを超次世代にするのに時間をかけたみたいだ。アニメーション、シェーダつき3D。そしてゲーム自体がSubspace/Star Control 2/Battleships Forever/Transcendenceといったものほど面白くないことに気付かなかったみたいだ。それに、D.I.R.T.のメニューのほうが数億倍も次世代だ。

Bankshot Billiards 2 : この世界にまた別のビリヤードゲームなんて必要なのか？俺はそうは思わない。(注意：俺はアルカノイドクローンに対してもそう思っていたが、BreakQuestが出て気が変わった。だから考えが変わる可能性もある。ただ、まだそんなことは起こっていない)

Pinball FX : とてもよくできた、見栄えのするゲームだ。ただ上の説明と同様で、「ビリヤード」のかわりに「ピンボール」をいれてみてくれ。それに「ギャングスター」面がかっこ悪い。名前が恥ずかしい。"Extreme Pinball 3000, to the MAXX Yo!"にでもすればいいのに。

Carcassonne : 素晴らしいゲーム。ボードゲーム版を持っているが、ボードゲームはインターネットが落ちていても遊べるという点でXBLA版よりいい。(赤ランプx2と馬鹿げたDRM制限のせいだ！)シルバーアカウントだと、意味がない。それでも、無料だった。

Catan : **Carcassonne** を参照。

Chessmaster Live : ううむ、Chessmasterは好きだ。だが、もうDS版がある。同じくらいの出来で、どこでも遊べる。たとえば通勤みたいにつまらないときに、それにBankshot Billiardsの説明の「ビリヤード」を「チェス」に置き換えてくれ。さらに、なんで「2つ」もチェスタイトルが必要なんだ？もう1個のやつにはマンカラとかもついてきてたぞ。

Hardwood Backgammon : バーチャルボードゲーム、カードゲームほどXBLAスロットの無駄遣いで、ビデオゲームへのアンチテーゼはあるだろうか？

Hardwood Hearts : 同上

Hardwood Spades : 同上

Soltrio Solitaire : 同上

Spyglass Board Games : 同上

Texas Hold'em : 同上。それに追加して「ポーカーはかっこいいし、マーケットに使える」という風潮にうんざりだ。

UNO : 同上の954320億倍

Asteroids/Asteroids Deluxe : こうしたレトロアーケードタイトルには1行で十分だ。失望した。グラフィックリメイクがどんなにダメでいい加減になりがちか説明する気にもならない。

Centipede/Millipede : 同上

Contra : スーパーファミコン版を遊んでしまったから、昔には戻れない。

Cyberball 2072 : ううむ。

Defender : 上の一般的レトロレビューと同じ。

Dig Dug : 同上

Discs of Tron : 同上

Double Dragon : 1番がっかりしたレトロリメイク。昔アーケードでもPCでもよく遊んだが、今ではつまらない。20年間のジャンルの進化で、もうこれは時代遅れでどこちなく不満で退屈なタイトルになった。Double Dragonシリーズの詰め合わせならよかったのに。

Fatal Fury Special : 上の一般的レトロレビューと同じ。

Frogger : 同上

Galaga : 同上

Gauntlet : 同上

Golden Axe : 同上

Gyruss : 同上

Jetpac Refuelled : なぜみんながこのゲームを好きなのかわからない。もっとリメイクすべき4色時代のゲームがあるだろう。Sopwithだ。すごいことになるはずだ。それに比べたら、こうしたレトロタイトルはスロットの無駄だ。

Joust : 同上

Metal Slug 3 : まあいい。でもなぜアンソロジーじゃないんだ？ 毎作品5ドル払って買えと？

Missile Command : 上の一般的レトロレビューと同じ

Ms. Pac-Man : まだ買う価値のある、今でもいいレトロタイトルだった。Pac-Man CEが出るまでは、それに、CEを含めたパックマンは、ひどい方向パッドに苦しめられている。

New Rally-X : 上の一般的レトロレビューと同じ

Pac-Man : Ms. Pac-Manがあるのになぜこれを買う？ ! Pac-Man CEよりこっちのほうがはるかに売れてるという事実は人類に対する犯罪だ。

Paperboy : 一般的レトロレビューと同じ。Bionic Commando Rearmedみたいにいいリメイクになれたかもしれないのにな。もちろん平凡な3Dじゃなくかわいい2Dドット絵で。(ExtrajetztのTag Der Arbeitみたいな感じで)

Robotron: 2084 : 一般的レトロレビューと同じ

Root Beer Tapper : 一般的レトロレビューと同じ。しかも、これはあのひどいカジュアルゲームのDiner-Dashの先祖だ。だから誰か時間旅行をしてこのゲームの存在を抹消してきてほしい。

Rush 'n Attack : 一般的レトロレビューと同じ

Scramble : 一般的レトロレビューと同じ

Smash TV : 一般的レトロレビューと同じ。これとRobotronの両方が必要なのか？ Pac-Man/Ms. Pac-Manが冗長みたいなものだ!しかもGeometry Warsはこの種のゲームのPac-Man CEみたいなものだ。

Street Fighter II: Hyper Fighting : 当時スト2はとても好きだった。もう移植はうんざりだ。まあHDは別かもしれないが、多分、奴らを呪いたい!

Super Contra : 上のContra レビューを参照。

Teenage Mutant Ninja Turtles : アーケードでよく遊んだ。もしかしたら、XBLAにあってもいいかもしれない唯一のタイトルかもしれない。

Tempest : 一般的レトロレビューと同じ。しかもSpace GiraffeがPac-Man/Pac-Man-CEのような冗長な関係にある。

Time Pilot : 一般的レトロレビューと同じ。Kenta-Cho化するリメイクならよかったのに。俺はここにKenta-Cho化というコンセプトの著作権を主張する。

Track & Field : 一般的レトロレビューと同じ。しかも元からダメなゲームだった。

Tron : 一般的レトロレビューと同じ。ただ、ライトサイクルは好きだったんだ...

Ultimate Mortal Kombat 3 : 一般的レトロレビューと同じ。さらにモータルコンバットは、最も醜く、遊びにくいシリーズだ。このゲームを確実に抹消するために2体の時間旅行サイボーグを送りこみたい。

Xevious : 一般的レトロレビューと同じ

Yie Ar Kung-Fu : 一般的レトロレビューと同じ。時代遅れになってしまったゲームの一例。いいリメイクを作れそうなものなのに。(スムーズな動作など)Ikikiならできただろうに!

Castlevania: Symphony of the Night : 素晴らしいゲーム。DSの続編の方が好きだが。

Ecco the Dolphin : これは何だ?バーチャルコンソールのゴミか?!発売された時はよさそうに思えた、実際に遊ぶまでは。

Prince of Persia Classic : レトロタイトルではましたが、それでもまだ魅力がたりない。レトロPCタイトルならFlashback/Out of this Worldが86426倍ました。XBLAのFlashbackならすごいだらう。

Sonic the Hedgehog : 俺はいままでソニックのゲームを楽しめたことがない。なぜこの速く走って何が来るかわからんでいろいろ取り損ねるゲームをマリオより好む人間がいるのか、理解できない。

Sonic the Hedgehog 2 : ああ、直前のレビューほどソニックは悪いゲームじゃない。だが、それでも、マリオほどいいゲームではないな。早すぎるか遅すぎるか、それかランダムに跳ねまわっているかの変な感覚だ。それに2作品も必要なのか?3つか4つまとめてアンソロジーにしたら1スロットにも値するかもしれない。それでも秒殺でスーパーマリオワールドの勝ちだ。

Speedball 2: Brutal Deluxe : 一般的レトロレビューと同じ

Streets of Rage 2 : ジェネシスでは許せた。Double Dragonよりはまだ今の時代でもましたが、そ

れでもよくはない。

Shrek N' Roll : かつて映画ゲーでまともなものはあったらどうか？ X-Wing/Tie Fighterはもちろんよかったが、そういう種類のものでもない。GameboyのDucktalesはまあ合格か、やっぱり違うか。GenesisのKrusty's Super Funhouseはまともだが、最後はおバカだった。最近のシンプソンのゲームは、見た目はよかったが、実際はそんなに楽しくなかった。残念だ。シンプソンのアーケードゲームは当時は楽しかった。

SpongeBob SquarePants : Shrek N' Rollと同じ

AstroPop : XBLAに何作品PopCapのゲームがあるのか??!? あるべき数より多い。XBLAにあるべきPopCapのゲーム数は、最高に妥協しても、0だ。

Bejeweled 2 : 同上

Bliss Island : 役に立たないほど薄められた馬鹿なピンボール以上のものがあることを期待して30分ほど遊んだ。長い30分だった。

Boogie Bunnies : ああ、そうだ、これが必要なものだ...PopCapが足りないから、PopCapもどきも作ろう！ローディングが終わるのを待ちきれなかったぜ！

Eets: Chowdown : このゲームがうまく軌道に乗らなかったのは実に悲しむべきことだ。もっとIncredible Machineで、レミングス要素が少なければよかったのに。スタイリッシュで純正のもっとほめられていいXBLAゲームだ。それに2Dグラフィックを使った2Dゲームだって?!?!しかもいいアートスタイルの?!?最近珍しくなったものだ。

Exit : パズルアクションは素晴らしいものだ。これはそのなかで信じられないほど速度が遅く、ごちないもので、「キャラクタが煩わしいアニメーションを再生している間コントロールできない」だめな3Dゲームのゲームプレイを受け継いでいて、よくない。

Hexic HD : 無料タイトルなんだが、Metanetの中古360には入ってなかった。XBLAマーケットプレイスでも見つからない。まあ、無料だから、OKなタイトルなんだろう。続編と似たようなものだとして。

Hexic 2 : とても見栄えがする。だが、30もPopCapのゲームがあって、そこにPopCapもどきのゲームが何個あるんだ？まあこのゲームの方がPopCapよりましなスタイルだが。

Jewel Quest : ワオ...レトロタイトルよりもっといっぱい偽PopCapゲーがあるよ！すごいね！！

Lumines Live! : 自分たちが買った数少ないタイトルの一つ。全部まとめて\$10-15なら素晴らしかったのに。お金を払いすぎた(全部買ったから)。それに、この犯罪的にひどい360の方向パッドのせいでまともに遊べないじゃないか!!! (= Top100にははいれたがTop10に入れない)

Luxor 2 : Zuma でパズループクロンは十分じゃないのか？まあ、これは技術的にいえばパズループクロンクロンなんだろうが。

Poker Smash : カジュアルゲームとしては、とてもまとも。PopCapタイトルよりまし。ポーカー熱は不快だ。パネルでポンのほうがずっと好きだ。男性ボイスは身をよじるほど恥ずかしい。デオドラントや剃刀コマーシャルみたいだ。それに、パズルゲームにプレットタイム?!?!おいおい！

Puzzle Quest : 俺は意図的にこのタイトルを避けている。3つ合わせたら消えるカジュアルゲームのは俺の不倶戴天の敵で、中毒にはなりたくない。

Super Puzzle Fighter II Turbo : 残念なことに、このゲームのカジュアルクロンの方が好きだ。まあ、パズルとレトロの 카테고리ではましなゲームだ。それに、PopCap製じゃない。

Tetris Splash : Tetris DSで他のすべてのバージョンのテトリスは無用になった。俺はこれをPac-Man-Cetisと呼んでる。

Word Puzzle : Xboxの言葉探し？本気か？本気なのか？！？！新聞ゲームとして携帯機版なら、まあ許せる。かもしれない。だが据え置き機で？無用を通りこしている。きっと出てくるジャンブル、クロスワード、数独の続編が待ちきれないぜ。

Zuma : さらにPopCapの糞だ。パズループの権利者がZumaを訴えて消し去ってくれればいいのに。そうあってほしい。

GripShift : まあ悪くないレース、だとおもう。物理は変に感じる。この車にはヘリウムでも詰まっているのか？変わった3Dグラフィティのメニューアイコンはいい！ゲーム全体にこうしたレベルのスタイルがあればいいのに。昔のDOSゲーム「Stunts」のリメイクにはまったく及ばないだろう。そうしたリメイクがあればいいのに。

Mad Tracks : まったくまともなレースゲーム。クールな対戦モードに、興味深い武器(アイスブロックがお気に入り)、そしてまったく不愉快な「若者にアピールしたいとしている」全体の感触。Revolt、MicroMachines 2、GeneRallyには及ばない。

Novadrome : これはガタガタゴタゴタなTwisted Metalだ！俺はいいレースゲームがほしい。Revolt、MicroMachines 2、Crash Team RacingやMario Kartとか...

Street Trace NYC : 共同デザイン、大衆向けデザインの最悪のケース。このゲームに向けての発言を悪いとおもっている。意図してこんなゲームを作るわけない。たまたまそうなったんだろう。そうにしても、こういう結果になったのは、悲しく不満がたまるものだ。

Yaris : 無料だとしてもXBLAの最悪のゲームだ。おめでとう！MicroMachines 2はずっとずっとよかつただろうに。それに広告ゲームに、不愉快で吐き気を催すような先例を打ちたてた！やったね！

Crystal Quest : 見てごらん、これはGeometry Warsだけど家族向けフォーカスグループのお墨付きで、もっと10代の若者やPopCapゲームを遊んでるような人向けに調整したよ！やったー！！

Rez HD : 移植であるということを除けば一番のXBLAゲーム。Pac-ManCEはオリジナルタイトルで、そのことは考慮すべきだ。じゃあ引き分けってことかな？それでも、素晴らしい。俺の中のケチンボは、PS2版を買わなければよかったといってる。テクスチャがなくポリゴンだけのほうがいいのかも。ヒエログリフ、お前のことだよ！

Trigger Heart Exelica : 起動しようとするると開発機をクラッシュさせた。斑鳩でもバンガイオーでもないシューティング？必要ないよ。

3D Ultra Minigolf Adventures : スタイリッシュで単純に楽しいミニゴルフゲームなら、「別にもういらない」というピンボールとビリヤードの罪を避けられる。そうしたいいいフリーウェア、シェアウェアのミニゴルフゲームもあったが、これは、そんなによくない。

Sensible World of Soccer : まったく素晴らしいゲーム。最高なものの一つ。友人をあつめて、ポブおじさんも仲間だ！とうとうこのゲームを遊べた！こんな簡単なコントロールスタイルの深みが素晴らしく、グラフィックも豪華だ。

Band of Bugs : Undertow同様、別のゲームが気にいってなければ楽しめたかもしれないゲーム。(この場合はアドバンスウォーズとファイアエムブレム)。他のXBLAゲーム同様、ありがちな3Dよりスプライトのほうがましで特徴がでたと思う。(GBAのアドバンスウォーズとファイアエムブレムみたいに！)

Outpost Kaloki X : まともなスタイル。だが、Simciry2000建築・管理ゲームは楽しめていない。その当時だってもう飽きてきてた。

Worms : スト2同様、当時大好きだったが、もう移植で死にそう。

Rocketbowl : XBLAの断然一番のカジュアルゲーム。とても楽しい。