

「こちらはモバクソゲッター 皆様に追補の情報をお知らせいたします」



いつものことだが書き出しが難しいモバクソペーパーである。

今回はペーパーのネタが山ほどあるよ！いつものごとくホテルで執筆しているわけだが、もうどれだけの量になるか想像がつかない。

・アイドルクロニクル

12月24日に無事 Andorid 版がリリースされるが、いくつか問題を抱えることとなった。初日のサーバの混雑はまだ想定の範囲内であろう。そして「事前登録特典のリリース形態変更」これもまた最近では車なごがやらかしたというか「iOS のリリースを明確化するため」に実行したので記憶に新しいところだと思う。

この中で新しいことと言えば

- ・Android4.2 以上
- ・クアッドコア
- ・RAM2GB 以上

という対応端末が「リリース後の翌日」に発表されたことだろうか。

しかも「現在詳しい動作確認端末を調べておりますので」と言う告知がさらっと Twitter に挙げられていたのみ。この表記は素人にはわかりにくいのではなかろうか。

まあ、去年～今年発売された端末であればおおむねこの条件は満たしていると思われる。docomo の Andorid 機は 2013 年夏モデル移行であればおおむね条件を満たしていた。2013 年春モデルには 1機種のみ RAM1GB のものがあつた。

大丈夫か、と思われるのは、現用の iPhone6/6Plus の RAM が 1GB などところである。この辺は先ほどとは異なり逆に知識がある人間が心配になる仕様。もちろんプログラムの作りにもよりけりだろうが、早いとこ予定を公開して大丈夫だとアピールしてほしいところである。

・うたプリアイランド

公式サイトで「12 月下旬に配信再開」をうたったものの 12 月 28 日現在動きなし。夏なら突然 3 日目あたりに配信開始という可能性もあつたが、30 日になにかやらかすのだろうか。なおコミケの柱には広告が入っており、おそらくこの時期には最低でもなんとかなっているという目算があつたのではないかと思われる。新年早々またブロッコリーの株価が下がらないことを祈りたい。

蛇足ながらうたプリ好きの友人からいろいろと話を伺い、どこもアイドルコンテンツは世代交代というか追加キャラを入れると変わらない問題が出るんだなあ、という気分させられた。

・アイパラ！

こちらも 12 月 25 日配信を予定していたが不具合により配信を中断。今後の配信予定は未定で、公式 Twitter は 12/26 を最後に沈黙。冬休みにでも入つたのだろうか。

・御城プロジェクト

こちらは淡々と進んでいたが、クリスマス前には特にイベントが実装されず、経験値獲得量増加 & 修繕 50%OFF でガンガンレベルを上げてね！ というキャンペーンが行われていた。

クリスマス直前の12月22日から年明け1月13日まで「初詣を守れ！ 稲荷山決戦!!」というイベントが実装されることに。

御城プロジェクトとしては初のイベント実装だったが、初イベントのせいかさつが気合を入れすぎたせいか地獄のような難易度。

イベントはE-1からE-10の10マップ構成だが、E-5から難易度が急上昇。艦これでいうところの支援艦隊的な制度には課金が要求されるという地味な課金要素がボディープローのように効いてきて脱落する人がじわじわと。

その上で目玉の新城娘「春日山城」入手条件がE-3を10周→E-6を30周→E-10を50周というものだからたまらない。

なお難易度としてはE-1～E-3:比較的初心者向け E-4～E-6:ある程度育ったレア度の高い城娘が必要 E-7～E-10:高難度。相当高レベルかつ増築の整ったレア度の高い城娘が一通り必要 といったところ。艦これと違い、城娘は大破すると一旦捕虜になる→お金がないと解放できず24時間たつとロストするという仕組みになっているが、レア度の高い城娘はむろんかかるお金も高い。

ざっくり艦これに例えれば「大和を連れて去年の秋イベントE-4を50周したら武蔵が手に入る」みたいなものである。まああつちは運の要素もあるので「50周で済むなら……」と思ってしまう人がいるかもしれないが、いずれにせよ地獄なのに変わりはないと個人的には思う。

当たり前のように批難ゴージャックだったが、最近高難度マップのドロップに一応春日山城が追加された模様。正月までに入手者が増えるかどうかは気がかりなところ。なお、初期の時点では手に入れたとかいうと社員疑惑がかかる恐ろしい世界になっていたという。俺タワーのイベントも結構高難度だったが、アレはそれ以前にいろいろと遊び心のあるイベントを入れていたり、その後のイベントで難易度を緩和したりとあれやこれや調整のあとがうかがえるのである。城姫も今後頑張ってもらいたいところ。

なお実装直後は艦これを抜いて1位になることもあった城プロだが、現在あのやらかしたかんばにガールズよりも人気を下なのである。絵がかわいくて出来のいいタワーディフェンスがやりたければアイギスがあるからなあDMM。

・拡散性ミリオンアーサー

その 12 月 26 日、最近「実在性ミリオンアーサー」というユニークな TV コンテンツや、新作である「乖離性ミリオンアーサー」と色々アクティブに動いていたミリオンアーサーシリーズの元祖、拡散性ミリオンアーサーの終了が発表された。ファミ通 app でその原因について記載されていたのだが

「実は配信直後にプログラマが辞めてブラックボックス化していた」

というヤケクソのようなお話。その後 1 年経って開発元の変更が行われたのは知っていたが、まさかこれが原因だったとは思わなかった。

その前に実装された騎士団システムがとんでもないクソで、言ってしまえば「毎日ランダムに騎士団が結成されるが、レベルの低いやつがアクティブに動いても高レベルの邪魔だから歩くな動くなログインするな」という代物だったので、これに業を煮やして開発変えたんだと思っていたよ。

そんな状態なので拡散性は「長くやっている人ほどクソミソに叩く」というよくあるコンテンツだったわけだが、それ故に乖離性の初動の問題については「拡散性の運営に比べれば乖離性はいいよ！」という、拡散性プレイヤーからの悪い意味での支援射撃があったとか、拡散性で稼いだお金を新作に突っ込んでますと言ってプレイヤーにめっちゃ叩かれたとかもう身も蓋もない言葉がポンポン飛び出すインタビュー。機会があればぜひ読んでいただきたい。

・新テニスの王子様 パズル&テニス

今回モバゲーテニプリサービス終了についての原稿をいただいていたが、まさかその後はこちらのサービス終了が発表されるとは思わなかった。発表は 12 月 26 日。終了は 2 月 12 日とのこと。なお 2014 年 5 月開始のゲームなので 1 年持たなかったということになる。最近コナミのソシャゲはこんな人が多いと心配だわ。秘書コレも終わっちゃうし。

・城姫クエスト

ゲームとは無関係だが、初日の企業ブース、電撃屋において戦国武将姫 MURAMASA の藤堂高虎タペストリーが売りに出された。その隣に城姫クエスト清州城のタペストリーも販売されたのだが、高虎タペストリーが売り切れている横で城姫クエストのタペストリーはしっかり売れ残っていたという。

・パズルキングダム

彗星のごとく現れた謎のゲーム。

DLした人は軒並み「パズドラのほぼ100%パクリ」と断言するレベルでデザインどころの騒ぎではないぞっくりさんだったこのゲーム。

さかのぼって見れば11/27に公式サイトが告知され、登録者にはJTB旅行券が1万円当たる、だのベンツが当たる、だの何とも言い難い広告を展開していた。そして配信開始の12/21から一週間もたたない12/26に配信を停止し、サイトの各種告知も削除。

一体なんだったのか、と思わされる。しかもいついつ終了します、とかではなく突然の終了で、インストールしていた人が立ち上げて「え!？」となる自体が続出。

開発会社のホームページもごっそり削除されており、一体何があったのか、今となってはもはや想像するしかない。

開発会社のスタッフはわずか2名。

▼社長・有家 泰士

1989年福岡生まれ。高校卒業後、タイソン株式会社の登記登録を行なうもののアメリカの大学に入学。帰国後、個人事業主としてゲームアプリやグループウェア開発を行なう。現在はメインプログラマーとしてフロント・サーバ両サイドの開発を行ないつつ、営業活動も担当している。

▼プランナー・木村 健人

1988年広島生まれ。高校卒業後アメリカに留学、大学を卒業。今は企画を立てつつ仕様書作成、デザインディレクション、対外交渉、進行管理などを行なっている。

アプリに2012-2014の表記があったところから、どこかから丸々買ってきたのではないかとと思わされる作品だったが、インタビューにて

「担当:「パズルキングダム」は、弊社が独自に企画、開発、製作したものです。元ガンホーのスタッフが、現在、また過去においても弊社に在籍したことはありませんし、企画、開発、製作のいずれにも関わったことはありません。」

と知れどと答えていたりもする。ただiOS版のみの配信でありAndroid版は出す予定はないと断言していたあたり、早々に引く予定だったのはあるのかもしれない。

そして会社のサイトが閉鎖される直前、会社概要が

資本金 500 万円 代表取締役:有家泰士

から

資本金 1 億 5000 万円 代表取締役会長:孫三憲

に変化していたのだ。

孫正義の父親と同名の代表取締役名、これが一体なんなのかさっぱりわからないのが恐ろしい。

JTB の券に当選した場合は住所を送りやがれ、ということになっているが、誰か勇気ある方、というか当たった方がいらっしやるのかはお伺いしてみたい。住所集めのためにここまでやる理由があるとも思えないのだが、いったい何のために存在したのかバズルキングダム。年越しの流れとともに忘れ去られるのかどうか気がなるところ。

なお 12/17~12/24 に「クリスマスプレゼントで中古のベンツが当たるキャンペーン」を展開していたが、25 日から 31 日までの予定で「来年はベンツに乗ろうキャンペーン」を転回していたことを書き添えておく。

ゲームとしては最短終了記録を更新しているこのゲームだが、さすがにこれは参考記録としておくにとどめたい。ドーピングありの世界新記録みたいなもんだ、こんなの。

•GF(仮)

ホテルで最終回を視聴。年末年始の風景を出来る限りキャラをわざわざ出すことで描いた後、検索ちゃんが最後に初詣で「来年もクロエちゃんと一緒にこうやってあいさつしたいな」と突然のレズアピールで終了。え、これホントに最終回なのという作品だった。

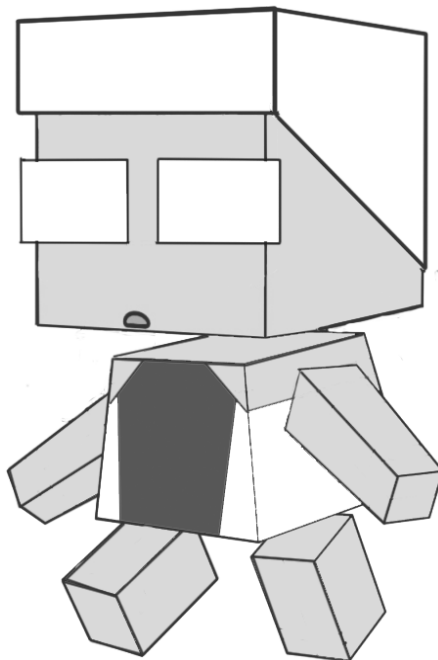
総評としてはキャラクターをひたすらかわいく描くことに尽力していたわけではなくただキャラを出して会話させて終わり、という話を終始展開していたように思う。登場キャラが多いので各キャラへ思い入れが強くなることもなく、ちょっと印象に残るキャラを見ては「ああまた出てきたなこの子」というぐらいであった。

レズ萌え、と言われても検索ちゃんとクロエ、図書館の子とカメラオタぐらいな上にそんなに強い印象を感じるわけでもない。

そういう意味では「わかる人にはわかる」ファンサービスの度合いが強かったので、ゲームほとんどやってない人間が見てどうこう言うのはどうかな、と思われる作品でもあったと思う。ただ、戦コレやドリランドのようにゲームやってなくても楽しく見られるアニメはあったわけで、そういう方面に振ってほしかった。

・最後に

もうこんな長い
ペーパー二度と作り
たくない……。



モバゲー追放 -Expelled from Mobage-Extra Edition
発行者：怪しい隣人
サークル名：それいゆ
発行日：2014/12/30
印刷所：ネットプリント
連絡先：nachbarmeister@gmail.com
TwitterID:BlackHandMaiden