

THE iDOL M@STER

悪くは無いが、リリースまでの障害が多すぎるのかもしれない。

期待度

秋葉度

ヲ芸度

(メインモニタ前で打とう)

何年か前のショーに参考出展されて以来、個人的に注目し続けているこの作品、ついにロケテストまでたどり着いたのは感無量です。まるでデビュー前のアイドルを密かに追いつづけているようなこの感覚、すでに私はハマってしまっているのかもしれない。ゲームとしてはタービオーナーズクラブもどきの単なる育成ゲームで、今更アーケードで大枚はたいてプレイする物なのかは非常に疑問ですが、ナムコが何故か力を入れている「トゥーンレンダリング描写のギャルゲー」としての完成度は高く、人気声優によるフルボイスやタッチパネルを利用した、ちょっと恥ずかしくなるようなイベントなど、気が付くとあっという間に散在してしまいそうな魅力をもった、典型的な萌えゲーと言えます。

何故にアーケードなのか？

このゲームを知れば知るほどに深まる「なんでアーケードなの」という疑問。素直にPS2のオンライン対応ゲームとしてリリースすれば、それはそれでエポックメイクな気もするのですが、大人の事情として「ドラゴンクロニクル」のCVT用ゲームとしての運命を背負ったゲームでもあります。最近多数リリースされるマスサテライトゲームはWCCF以降、たいしたヒット作が無い状態が続いており、オペレーターに筐体を新規購入してもらう為にも、事前にCVT案を提示しておく必要があるとナムコは考えたのでしょう。しかしながら「ドラゴンクロニクル」の評判は悪くなく、現在もマイナーアップデートを続け、インカムもそこそこ安定している状況となっており、オペレーターにとっての保険であった「THE iDOL M@STER」は正式リリースの予定も発表されていないのは皮肉な状況と言えます。

暖かいファンに囲まれた幸せなゲーム

ロケテストが行われたプラボ中野は、さながら新人アイドルのコンサート会場と化していたのは印象的でした。開発チームが総出でロケテストを仕切り、順番待ちの呼び出しからユーザーとの交流まで行っており、チーフプロデューサーまでが常駐して「ファン」一人一人の声に答えている姿は、新人アイドルを必死で売り出す芸能プロダクションそのものでした。とても浪花節なゲームですが、とりあえず正式リリースの発表をしませんか？

2005年3月加筆

既に正式リリースが発表され、受注も締め切っております。