


# モンスターハンターポータブル

【もんすたーはんたーぽーたぶる】

ジャンル	ハンティングアクション	
対応機種	プレイステーション・ポータブル	
発売元・開発元	カプコン	
発売日	2005年12月1日	
定価	5,040円（税込）	
<a href="#">モンスターハンターシリーズリンク</a>		

## 概要

主にPS2で展開していたモンスターハンター。その2作目である『モンスターハンターG』を元に移植した作品。科学の発達していない原始的な自然が溢れる世界を舞台に、「狩り」を生業とするハンターが一人、時には仲間と共に強大なモンスターを倒す3Dアクション。PSPタイトルでは初のミリオンを達成し、以降のシリーズも含めてPSPの代表作となった。

## ストーリー

かつて凄腕のハンターだった村長が興したココット村。主人公はこの村の新米ハンター。最初は簡単な依頼しか任されないが、経験を積んで成長してゆき、やがては村長と因縁のある凶暴な大型モンスターと相まみえることになる。ハンターとしての生き様はプレイヤー次第。新たな武器や防具を求めてモンスターに挑む者もあれば、ただただ純粋に己の力を磨くために戦う者、仲間と共に戦うことに喜びを見出す者もいる。また今日も彼らは知恵と勇気を振り絞り、強大なモンスターに立ち向かってゆく。

## 特徴

- ▶ ハンターが使う武器は6種類（大剣・片手剣・双剣・ランス・ハンマー・ライトボウガン・ヘビィボウガン）。いずれも一長一短があり、プレイヤーの戦術や敵との相性、好みに応じて使い分ける必要がある。
- ▶ モンスターは世界征服を企む悪の存在などではなく、弱肉強食の自然界を生きる「生きもの」。
  - ▶ 倒したモンスターから素材を剥ぎ取り、それを元に武器や防具を強化。更なる強大なモンスターに挑んでゆく。
  - ▶ 武器や防具は外見にも反映されるため、実用性のみでなく見た目にこだわる楽しみも出来る。
- ▶ 森丘・密林から砂漠や火山まで、美しいグラフィックのフィールドを箱庭感覚で探索できる。
- ▶ 最大の魅力は**仲間と共に強大な敵に挑む**こと。回復アイテムによる支援や役割分担による協力プレイが熱い。
- ▶ プレイヤーに与えられた明確な目的はない
  - ▶ 本シリーズの特徴でもあるが、プレイヤーは主体的に「この装備が作りたい、あのモンスターを倒したい」といった目的を設定する必要がある。近年のRPGなどとは真逆のスタイルといえる。

## 追加・変更要素

- ▶ リペイントモンスター関係の変更
  - ▶ 『モンスターハンターG』ではオンラインで無いと戦うことの出来なかった一部のリペイントモンスターがオフラインでも楽しめるようになった。今まではモンスター討伐を受注した際にランダムで代わりにリペ

イントモンスターが現れるというものだったが、リペイントモンスター専用のクエストが用意された。リペイントモンスター出現条件もビッグサイズ討伐という運の絡むものから、基本モンスター討伐とかなり手軽な条件になった。

- ▶ 農場システムの追加
  - ▶ クエストをクリアするごとに採集・採掘・釣り・栽培などが出来る。クエストを進めれば施設を拡張することも可能。
- ▶ 採取ツアーの追加
  - ▶ 今までのシリーズは採取などが目的でフィールドに行きたくても、討伐などのクエスト目標を達成しなければならなかった。今作からフィールドを自由に行き来できる採取ツアーが追加され、快適にプレイできるようになった。
- ▶ ギルドカードの追加
  - ▶ プレイヤーのプレイ履歴などが記録されるギルドカードが追加された。プレイヤーがどれだけゲームを遊んだかが一目で分かるようになった。ギルドカードは名刺のようにプレイヤー同士で交換することが出来る。コメントを書いたり、ゲームを進めていくと入手できる「称号」を付け替えることで自己紹介が出来る他、交換したプレイヤー同士でクエストをこなすと『友情度』と言うポイントが蓄積されプレイヤー同士のマッチング頻度が分かる。また、ポイントをある程度溜めることで有用なアイテムと交換できる。
- ▶ アイルーキッチンの追加
  - ▶ オフラインでは利用できなかった食事がアイルーキッチンというシステムとして利用できるようになった。ただ食事をするだけでなく雇ったアイルーによって得意食材や発動スキルが異なるなど新たな要素が加わった。また一部の強力な武器の中にはアイルーキッチンをある程度利用していないと作れないものがある。
- ▶ トレジャーハンターの追加
  - ▶ 採取や討伐によってフィールドに隠された財宝を探す2人限定のクエストが追加された。獲得した財宝はスコアに換算され、ハイスコアや一部のレアリティの高い財宝はギルドカードに記録される。高スコアを出せば報酬も非常に良い。
- ▶ 狩人情報誌追加
  - ▶ ゲーム進行に合わせてヒントとなるような狩人情報誌が追加された。初心者に対する配慮だと思われる。
- ▶ 新武器・防具追加
  - ▶ 新たな武器・防具系統が追加された。防具の中には使うことで前作MHGでは発動できなかったスキルの組み合わせも実現する。
- ▶ 新モンスター追加
  - ▶ イャンガルルガという新モンスターが追加された
- ▶ 武器・スキルのバランス改善
  - ▶ 事実上の前作に当たる『モンスターハンターG』の問題であった極端に強い一部の武器やスキル、逆に弱すぎた武器に調整が入った。切れ味ゲージのダメージ倍率などシステムも見直され、スキル選択の幅も広がった。ゲームバランスは後続のシリーズを含めて比較しても特に良い。
- ▶ 一部のモンスターの挙動の変更
  - ▶ ゲームのテンポを悪くしていると不評だったリオレウスの飛行、フルフルの張り付きなど、極端に時間のかかる攻撃の頻度や時間が調整され、大幅に改善された。

## 問題点

- ▶ ロードが長く、頻発
- ▶ カメラワークの悪さ
  - ▶ 狭い場所や壁際は非常にづらい。森丘の例の場所には苦しめられたプレイヤーは多いはず。狭い場所や壁際では戦わないのも戦略の一つ、意図してそのような構造になっているようなフィールドも存在する。
- ▶ 農場ポイントの使い道の少なさ
  - ▶ 農場を完全に発展させると農場を拡張する農場ポイントの使い道がなくなってしまう。アイテムの売買だけで発生するので、かなりもったいない。
- ▶ 双剣の問題
  - ▶ ゲーム中に登場するあるモンスターは双剣の「封龍剣-超絶一門-」と言う武器を使用しないと討伐不可能とまではいかないが、他の武器では討伐が非常に時間がかかり困難。逆に双剣はこのモンスター以外に対し

て著しく弱い。

## 総評

従来の高難易度の概念を「より気軽に、奥深く」というコンセプトのもとに練り直し、やりがいのある作品に仕上げた。

PSPのアドホック機能を用いた協力プレイと相性がよく、本作をシリーズの特徴を纏め上げた『原点』とみなすファンは多い。