


# モンスターハンターポータブル2ndG

【もんすたーはんたーぼーたぶるせかんどじー】

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	2008年3月27日	
定価	4,800円	
レーティング	CERO:C(15歳以上対象)	
<a href="#">モンスターハンターシリーズリンク</a>		

## 概要

『[モンスターハンターポータブル2nd](#)』（以下MHP2）に追加要素を加えたアップグレード版。

『MHP2』までに登場したすべての装備やモンスターを実装している。

武器・防具・アイテムは『MHP2』から引き継ぎ可能。ただし、一部引き継げないものや、能力に調整の入った装備もある。

## 『MHP2』からの追加点・改善点など

- ▶ 「快適さ」の面での多くの改善
  - ▶ 『MHP2』で採用されたBGロードに加えて、メディアインストール(\*1)機能を併用する事で、読み込み時間がかなり短縮されている。
  - ▶ 農場やアイルーキッチンといった、快適な狩り生活をサポートする施設は本作でも健在。シリーズの中では比較的親切設計であり、初心者でも遊びやすい。
  - ▶ 倉庫関連の利便性が大幅に向上。倉庫の容量の増加はもちろん、村内での取得アイテムが直接倉庫に送ることができる。
- ▶ G級クエスト(\*2)の追加
  - ▶ これに伴い、G級モンスターの素材から作成できる、より強力な武器と防具（Xシリーズ、Zシリーズ）を追加。
    - ▶ Xシリーズ、Zシリーズ防具は一部カラーをカスタマイズできる。
- ▶ 新フィールドの追加
  - ▶ 『モンスターハンターフロンティア』（以下MHF）から「樹海」マップを採用。
  - ▶ 『MHP』に登場した「旧フィールド」(\*3)が復活。
- ▶ 新モンスターの追加
  - ▶ 完全新規の2種（ナルガクルガ、ウカムルバス）
  - ▶ 既存モンスターの亜種（ババコンガ亜種、ダイミョウザザミ亜種、ショウゲンギザミ亜種、ドドブランゴ亜種）
  - ▶ 『MHF』に登場した2種（ヒプノック、ヴォルガノス）
  - ▶ 『MH2』における問題点を大幅に改善して再登場となったヤマツカミ
- ▶ ほぼすべてのモンスターの攻撃方法の追加、調整
  - ▶ 例えば、ラージャンには通常の怒り状態よりも更に激しく怒った「激昂」状態が追加されている。
- ▶ アイルーという猫のようなキャラクターを狩りに連れて行ける「オトモアイルー」システムの追加
  - ▶ 武器や爆弾による攻撃、罠によるサポート、採取などを行ってくれる。
  - ▶ モンスターの攻撃対象が分散されるのが最大の利点。特にモンスターの間隙を狙って攻撃するのが基本のガンナーには重宝される。

...といいつつも、基本的な働きは「癒し」。殺伐とした狩場でアイルーのかわいらしい挙動に癒されるプレ

- ▶ イヤーが続出した。
- ▶ 多くのコラボレーションや催し
  - ▶ 各メディアとのコラボクエストや装備品を用意し、発売後約半年間にわたってクエスト配信を行った。他にも公式大会やオフ会・SNS設置など、ユーザーと連結した催しを長期間にわたり行った点が長い人気を支えた。
- ▶ みんなで楽しめるタイプのゲームに長く遊べる仕組みが用意されていたのは嬉しい配慮である。

## 問題点

- ▶ 『モンスターハンター2』から引き継がれてしまった、マップ構成の難点や武器バランスの悪さ
  - ▶ ベースとなった『MH2』は不評要素の多い作品。改善を施したとはいえ、ある程度引き継がれてしまっている。
- ▶ カメラワークの悪さ
  - ▶ 『MHP2』からの改善は特になし。特に木や茂みの多いマップでは、携帯機の画面の小ささも合いまってモンスターの視認が厳しい。
- ▶ 装備の性能、モンスターの動き、敵の配置など全般的に渡る調整結果への疑問の声
  - ▶ 雑魚モンスターの配置や無限湧き設定などが変わった事で、高台などの安全地帯の利用価値が下がった。ボウガンをメイン武器として使っていたユーザからは不満の声が挙がった。
  - ▶ 追加された新行動には、付け入る隙のないものが多い。G級モンスターは一撃のダメージが大きいので緊張感がプラスされるともいえるが、ひたすら耐え忍ぶだけで反撃に転じる事のできない展開に、冗長さを感じる人は多い。
- ▶ G級訓練の評判がいまひとつ
  - ▶ 一言でいえば、難しすぎる。従来より敵モンスターが強いG級訓練は「難行」「苦行」「精神修行」などと揶揄された。
  - ▶ 一応報酬もあるが、正直入手できるほどのプレイヤーならいくらでも代用策がとれるのが悲しい。
- ▶ 「ソロがキツ過ぎて、マルチがヌル過ぎる」という極端なバランス
  - ▶ 追加クエストではほぼ多人数前提の高難度クエストは配信されているが、ソロ向けのものはあまり用意されていない。
  - ▶ もっとも、初心者救済措置としての意味合いも持つため、「仕方が無い」、「ソロもマルチも同難易度である方が、仲間の心強さを一番実感できる」という意見もある。
- ▶ スティックな面があるため、もともと人を選ぶゲームであること
  - ▶ 倒されても倒されても立ち向かって弱点を探し出し、地道に攻撃を叩き込む戦闘や、同じモンスターを繰り返し倒したりマメに採取したりといった積み重ねが必要。
  - ▶ マルチプレイのできる狩り友達がいる場合はこれらの問題をある程度緩和できるが、ソロプレイでは逆に先鋭化。合わない人には徹底的に合わない。

## 総評

遊びやすさを重視してシリーズの持つハードルを大幅に下げると同時にローディングのストレスを最大限に削ぎ落とし、「協力して強敵を倒す楽しさ」をより多くのユーザーが共有できる作りとなった。

携帯機というプラットフォームとの相性も非常に良く、約400万本（BEST版含む）という記録的なセールスをたたき出した。

大きな魅力の一つであった大型モンスターのグラフィックは、PSPの小さな画面でも迫力満点であり、緊張感のあるゲームシステムを効果的に演出している。

もともとボリュームのあったソフトをベースとしている上、追加要素も盛りだくさんであり、既存タイトルのアップグレード版ソフトとしては異例のヒットを飛ばした。

ファンからは「シリーズ最高傑作」の声が多い。すでに続編である『MHP3』が発売されているが、ボリュームややり込み面では現在でもPシリーズ中最高である。

## その他

- ▶ 好評だった事もあり、製作者はカプコン上層部に挑戦権を提示し、次回作『[モンスターハンターポータブル3rd](#)』の開発許可を得た。  
同時に発売日を告知してユーザーの期待感を煽り、同時期に発売されるゲームは隅に追いやられることとなった。
- ▶ 口コミによって新聞や週刊誌も巻き込み、ゲームとは縁遠い社会人や女性もPSPに手を伸ばす大ヒットになったが、マナーの悪いユーザーによる騒動 (\*4) も存在した。