

オプーナ

【おぷーナ】

ジャンル	ライフスタイルRPG（自称）	
対応機種	Wii	
発売元	コーエー	
開発元	アルテピアッツァ	
発売日	2007年11月1日	
価格	7,140円	×
分類	クソゲー扱いされやすい良ゲー判定	
ポイント	シナリオ・戦闘システム・BGMなどは高評価 しかしキャラデザで台無し スタッフのビッグマウス発言と正反対のセールス結果で一気にネタゲー扱い クソゲー言うな KOTYWikiの看板キャラでもある	

- ▶ [概要](#)
- ▶ [特徴](#)
- ▶ [ゲーム内の欠点](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [クソゲー扱いされがちな理由](#)
- ▶ [まとめ](#)
- ▶ [余談](#)

概要

始めに断っておくが、決してクソゲーではない。ファミコン時代の『[スペランカー](#)』と同様、「オプーナはクソゲーだ」と言う評判だけが一人歩きしてしまった報われない良作である。

キャッチコピーは、「もう少し、子どものままで、いいですか」「それは、愛とか、勇気とか、感動とか、忘れたものを、思い出させてくれる」。

特徴

生活パート

- ▶ 本作は、「ライフスタイルRPG」を名乗っているだけあって、戦闘以外の生活部分に力を入れている。
- ▶ ゲーム中では何をしても「ライセンス」という資格が必要となり、オプーナの出来ることを増やしたいのなら「ライセンス」の取得を目指さなくてはならない。
 - ▶ オプーナの本職は「ランドロールガード」（魔物の討伐を行う職業）だが、副業としてアイドルや占い師のライセンスを取ることも可能。
 - ▶ また、ライセンスを多数取得することでオプーナの住民ランクが上がり、新たなエリアに行けるようになる。
- ▶ 各地にはオプーナと「トモダチ」になってくれるキャラクターがあり、そのキャラの悩みを解決してあげること

で親密度を上げることが出来る。

- ▶ トモダチはクラスメートやアイドル、芸術家など様々なキャラがいる。
- ▶ また、親密度を一定まで上げることで、道を切り開いてくれたり、オプーナの能力を上げてくれたりなど、物語の終盤に力を貸してくれるようになる。
- ▶ 本筋以外の寄り道要素も多数あり、犬の散歩をしたり、高級マンションの住人になってセレブの仲間入りをしたりなど、ランドロール星の生活を満喫出来るようになっている。
- ▶ 町によって放送されているテレビ番組が違うなど、町の個性や生活感を出すために細かい作りこみがされている。

戦闘パート

- ▶ 本作の戦闘パートは「アクティブボンボンバトル」という名称がつけられている。
 - ▶ 名前だけ聞くと何やらヤバめだが、実際プレイしてみると戦略性のある作りこまれた戦闘であることが分かる。
- ▶ スティックを倒してエナジーボンボン(オプーナの頭にある球体)に力を溜め、スティックを放し敵にぶつけるのが基本となる。
 - ▶ スティックを手前・奥・右・左に傾けることで投げ方が変化する。
- ▶ ただ適当にボンボンを放てばいいのではなく、障害物である爆弾(当ててしまうと爆発して、オプーナが大ダメージを受けてしまう)を避けて敵を狙わなくてはならない場合もあるため、ある程度ボンボンのコントロール技術が求められる。
- ▶ ボンボンをカスタマイズすることで、属性や敵を貫通するなどの特殊性能をつけることも可能。
 - ▶ 貫通性能を利用することで、ボンボンの軌道上にいる敵を一気に攻撃することも可能である。
- ▶ ボンボンは力を溜めるほど威力と速度が増す。しかし、溜めた分だけ次に行動出来るまでの待機時間が長くなってしまう。
 - ▶ そのため、行動が遅くても威力の高い攻撃を狙う、威力は低い素早く行動して手数で攻める、といった戦略性が生まれている。
- ▶ オプーナを攻撃しようと飛びかかってきた敵にボンボンをぶつけ、敵の行動をキャンセルすることも可能である。
- ▶ また、戦闘にはスピーディーさが求められる。
 - ▶ 戦闘中にアイテムやフォース(魔法)を使う際にはメニューを開く必要があるが、メニューを開いている最中も時間が経過し、敵が容赦なく攻撃してくる「アクティブバトル」を採用しているため、素早く冷静な選択を求められる。
 - ▶ 戦闘には一定の制限時間があり、雑魚敵は二分以内に勝利しなければいけない(2分以上はオプーナのスタミナが持たないらしい)ため、のんびりと戦うことは出来ない。戦い慣れた敵相手でも油断できない緊張感がある。
- ▶ 戦闘に敗北しても、回復ポイントに戻されてお金が少々減るだけなので、ペナルティが少ない易しい作りになっている。

操作面

- ▶ 本作では基本的な操作はほとんどヌンチャクにあてられており、片手で操作をすることが可能になっている。
 - ▶ 公式名称「親指らくらくプレイ」。
- ▶ クラシックコントローラにも対応している。

ゲーム内の欠点

- ▶ カメラワークが悪い。
 - ▶ カメラの視点が低く酔いやすかったり、フィールドではカメラが固定されていてトレジャーシェル(宝箱)を見落としやすかったりする。
 - ▶ 視点を変えて辺りを見回すことはできるが、逆にカメラの自動移動が甘く、場面が入れ替わった際など、自分

でボタンを押して背後に視点を回す(C+Z)必要があり、慣れないと自分の見ている視点が混乱する。プレーを始めたばかりの人間は出てきたドアにもう一度間違っ入ってしまうということがよくある。

- ▶ オープナに低評価を付ける人はカメラワークを挙げる事が多く、地味ながら本作最大の欠点だったりする。
- ▶ 最初の町が複雑すぎる。
 - ▶ やけに広大なマップは非常に迷いやすい。「寮に戻って回復したいのに寮が見つからない」「外で敵と戦いたいのに出口が分からない」という事態になりやすい。
 - ▶ なぜか終盤の町の方が、マップはシンプル。「出す順番間違えてるだろ」と批判されている。
- ▶ 移動が中心となるのにエリア間の移動が面倒。
 - ▶ 他のドームや拠点に行くには移動用のポッドに乗らなくてはならないが、乗り場に行かないとポッドに乗ることは出来ない。前述したマップの複雑さもあり、少々面倒。
 - ▶ ワープアイテムも存在しているが、使用するには屋外か広い場所にいないと出来ないため、まず町の中で使用することは出来ない。
 - ▶ エレベーターが各階ごとに設置されているが、階を指定して一気に移動することが不可能。例えば1階から5階まで行くとしたら全ての階を通らなくてはならない。
- ▶ ライセンスの取得が事務的。
 - ▶ ライセンスを発行する場所に行って依頼を受ける ノルマをこなすために目的地へ行く 依頼をこなしたら、ライセンスの発行手続きを受けるためにライセンスを発行する場所へ行く...という流れを行うが、移動は全て徒歩。発行所や依頼主のいる場所にパッと行けたりはしない。
 - ▶ また、町によって発行可能なライセンスの種類が異なるため、今いる町に欲しいライセンスがなければ他の町にポッドで移動しなくてはならない。
- ▶ 一部のライセンスの取得が面倒。
 - ▶ 「ボンボン占い師」のライセンスを取得するには占いのミニゲームをクリアしなくてはならないが、ほぼ運ゲー。
 - ▶ 「ウクレレ奏者」は、1日1回ウクレレの練習をして規定の回数練習すればライセンス取得となるが、目標の回数が多い。
- ▶ 全てのライセンスを取得しなくても、本編に影響がないのが救いか。
- ▶ 金稼ぎやレベルアップが格段に容易になる抜け道が存在している。
 - ▶ いくつかのドームには寝た場合に朝食券が配布され、その朝食券はとある場所ではアイテムとの交換ができる。
 - ▶ それを利用し、ひたすら寝て起きて朝食券を集めると.....?
- ▶ 寄り道は豊富だが、本筋自体のボリュームはやや不足気味。
 - ▶ クリアには、ライセンス取得による住民ランクの上昇や親密度の高いトモダチの存在が必要となるため、寄り道せずにサクサク進めたいプレイヤーからは「面倒くさい」と批判されている。

評価点

RPGとして突出した良点はないが目立ったバグもなく、全体的な作りが丁寧であるため、プレイヤーからの評価は高い。

- ▶ キャッチコピーの通りあたたかみのある世界観と、しかし所々に皮肉も交えたセリフ回し。
- ▶ 世界観や生活感に浸れる豊富な寄り道ポイント。
 - ▶ 町にいるモブキャラのセリフも物語の進行に合わせてこまめに变化する。生活感が感じられるものや、実は伏線になっているものまで種類は様々。
- ▶ モンスター図鑑などの収集要素も豊富で、町やフィールドを探索する楽しみが用意されている。
 - ▶ 町の中には「ひみつのキー」が隠されており、たくさん見つけることでアイテムと交換することが出来る。
 - ▶ 町やフィールドのいたるところに「レゾネ」という芸術作品が展示されており、これを探すのも本作の楽しみ方の一つとなっている。

「ひとことボックス」という寝言を記録できるアイテムがあるが、寝言の内容が逐一シュールで笑える。

- ▶ 強力な隠しボスもいる。
- ▶ グラフィックのレベルが高く、室内のインテリアやフィールドは非常に美しく作られている。
 - ▶ 赤い花びらが舞うアルティエラ周辺の花の泉、青い海と白い砂浜が開放的な印象を与えるパラディソ、幻想的な妖精の森など、エリアごとの特徴がはっきりしている。
- ▶ 作曲家・崎元仁氏（代表作：『FFタクティクス』『FFXII』など）による音楽は、どれも良曲でファンから非常に高く評価されている。
 - ▶ メインテーマのアレンジが多いが、場所場所に上手にマッチし、落ち着いた雰囲気や曲や壮大な曲、コミカルな曲まで実に多彩である。
- ▶ 移動や戦闘の際にも間を感じさせない快適なロード。
- ▶ 先述のシンプルでテンポが良く、戦略性のある戦闘。

上記のような良いポイントが多数あり、「クソゲーとして話題になっているからネタで買ったら、ファンになってしまった」なんてプレイヤーもいるという。

なお発売後はゲーム界でも稀に見るジワ売れだったらしく、1年後には8000本以上を販売したという（大抵のゲームは初週の売り上げ本数が1年の7割は占めると言われる）。

クソゲー扱いされがちな理由

では、なぜクソゲー扱いを受けてしまったのか。原因を挙げると大きく分けて2つ、「キャラクターデザインの特異性」と、「発売前に盛り上げすぎた割にそんなに売れなかった」事が主とされている。

キャラクターデザイン

- ▶ まるで一世を風靡した人気アーケード作品『ガンバレット』のキャラを無理やり可愛くしたような微妙な外見。初見ならば一体何の意味があるのか分からない、後頭部に浮いた赤い球体（エネルギーボンボン）が奇妙さを引き立てている。
- ▶ ファンシーなのに妙に人間味のある表情をしていることが受け、2chでは発売3ヶ月前からAAキャラ・やる夫との合体改造による「やるオープンナ」があらゆる板を席捲した。オープンナというゲームがある事も知らないまま、やるオープンナが襖を開けるAAを見た人は多かっただろう。
 - ▶ それ以来、ゲーム板以外では「クソゲーの象徴」として扱われてしまっており、クソゲーを語るスレが立つものなら情報を聞きかじっただけの未プレイヤーが「オープンナは?」と書き込むなど、非常にかわいそうな待遇を受けている。
- ▶ オープンナの外見は、実際にプレイした人からは「見慣れるとかわいく見えてくる」と評価されている。
 - ▶ リアクションも喜ぶ、落ち込む、踊るなど多彩。「かわいい」と感じるかは人による。
 - ▶ 実際パッケージを見ずにあのやるオープンナが実際のゲームキャラだと思っていたり…。

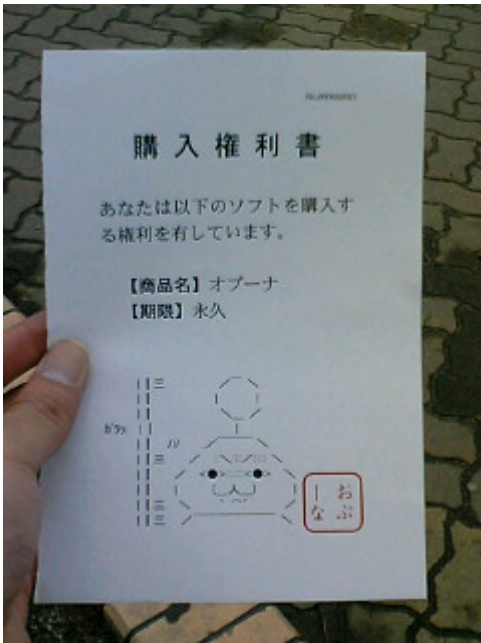
発売前の宣伝とその後の悲劇

- ▶ 上述のように、ポテンシャル自体はそう悪くないもので、可能性を秘めたソフトであった。だが発売時期が悪すぎた。
 - ▶ 本作は元々2007年夏に発売する予定だったが、諸事情により製作が遅れ、11月まで発売を延期した。しかし同年9月14日、新作マリオである『スーパーマリオギャラクシー』をよりもよってこの日(11月1日)に発売すると任天堂が発表してしまったため、発売前から爆死確定という悲観的な予測が多かった。
- ▶ にも関わらず発売元のコーエーは大言壮語を発していた。要約すると、「このソフトをして打倒『ドラクエ』『FF』、100万本のセールスを目指す」というものであった。
 - ▶ しかし大言壮語を発した後はただそれだけで、具体的な内容・魅力についての宣伝は大してされなかった。メーカー側が内容をしっかり把握しておらず、適当な宣伝で済ませたという経緯がある。

- ▶ そして結果は初週販売数3200本。……あのローグですらこうはならなかった。
- ▶ 直前のインタビューなどから、コーエーの現会長夫人がこのゲームをいたく気に入り、わざわざ周囲の反対を押し切ってコーエーで販売することにした...という経緯がある。
 - ▶ オプーナは先述の通り大爆死した。この作品の開発費は一説には七億円と言われており、開発費を負担したコーエーは物凄い損失を負うことになった。その結果様々な部門の首を切る羽目になり、長らく続いていたある歴史SLG製作チームが消えることになった。
 - ▶ Macユーザーに愛されてきたEGWORD、EGBRIDGEの開発元であるエルゴソフト（コーエーの子会社）が解体に追い込まれたのもその一環であろう。
 - ▶ そのせいでオプーナネタを不快に思う層すらいる。

まとめ

とは言えまずは実際にプレイして評価してほしいところのだが、少ない売り上げながらプレイヤーの満足度は高く、2007年のRPGの中でもBest10には入るのではないかとも言われている。この売り上げと顧客満足度の関係は、KOTYスレにて「日本ミシュランタイヤ」になぞらえて語られた。
ちなみに、本作は権利書がないと買えません（嘘）。



余談

なお、2010年12月22日に本作のサントラが発売された。こういった動きがあるのも同作のポテンシャルを証明するものであろう。

- ▶ 3枚組62曲の大ボリューム。ジャケット絵にはメインキャラクター達が不在である(涙)。

発売元URL (http://www.basiscape.com/store_opoona.html)



- ▶ コーエーとテクモが合併した記念として無双やネオロマンスを差し置いてDOA最新作にオープンナコスチュームが登場することが決定した。
- ▶ 権利書が必要、等とネタにしていたら本当に店頭で入手するのが困難になってしまった。