

ZOIDS黙示録

[ZOIDS黙示録](#)

[データ](#)

[概要](#)

[他作品との関連](#)

データ

タカラトミー：2009年01月13日配信

トミー：1990年12月21日発売

ジャンル：SLG + ACT

プレイ人数：1人～2人

コントローラ：リモコン・GC・クラコン

使用ブロック数：15

[紹介ページ](#)

[VC公式](#)

[ゾイド徒然草](#)

概要

トミー(現：タカラトミー)の販売している玩具『ZOIDS(ゾイド)』を題材にしたシミュレーションゲーム。舞台は第一次大陸間戦争の終盤(近年の作品では「ゾイドリバースセンチュリー」のあたり)に相当し「惑星Zi大異変」直後における共和国(ヘリック共和国)と暗黒軍(ガイロス帝国)の闘いを描いている。ゲームシステムはバンダイからリリースされた「SDガンダム ガチャポン戦士」シリーズの初期作品に酷似している。通常は戦術シミュレーションゲームとして進行し、戦闘シーンがアクションゲームになるという点も同じ。時折見せるコミカルな台詞回しも似ていると感じさせるに充分である。

後述するいくつかのシステムを考慮するとGBの「SD戦国伝 国盗り物語」がベースだと思われる。

目新しい(?)要素の一つに、ゲーム開始時に「ターン制」と「リアルタイム制」を選択することができるというものがある。ターン制(コウタイ)の場合は自軍フェイズで2回行動を行い、相手のフェイズとなるが、リアルタイム制(リアル)の場合は行動制限が無い代わりに敵もどンドン行動をとってくる。どのユニットも移動距離が1マスで、正直リアルタイムにする意味をあまり感じられないのだが、テンポよく進むという意味では悪くない。

最終面であるマップ16は強制的に「リアル」となる。

また、マップ上には野性ゾイドが点在しており、それらを捕獲する事で自軍に引き入れる事ができる。本作には『生産』が存在しないので、特にリアルタイムでは迅速に野性ゾイドを捕獲していく事が要求される。

更にもう一つ「地殻変動」なるギミックも存在する。数ターンごとに地殻変動が起き、マップそのものが変化してしまうのだ!今まで行けなかった基地に侵攻できたりするというメリットもあるが、まれに孤島に取り残されるという悲劇が発生したりもするw

戦闘は俯瞰視点のアクションシューティングで行われる。

通常武器はミサイルしか無く、接近すると双方がダメージを受ける素敵仕様。そのため直接戦闘は大抵ガクガクな結果で終わる。

しかも敵CPUの攻撃は何故か正確無比で、正攻法ではまず勝ち目は無いと思っていい。

各ユニットはマップ上にある強化アイテムを取る事で「マークII」という改良型になる事ができ、その際には3マス先までの相手を一方的に攻撃する事ができる。

この間接攻撃でいかにして敵にダメージを与えていくかが本作の戦闘の肝となる。

ゲームバランス的にあまり練られているとはいいい難く、キャラゲーとしてもゾイド毎の特色はあまり見られない。ただ設定的にはちょうど旧ゾイドからアニメ版までの間のミッシングリンクを描いており、その辺を意識して楽しめばなんとかなる...なるんじゃないかな...

ゲームオリジナル(厳密には違うが)ゾイドとして『デスパーン』が登場する。ギルベイダーをベースに敵味方関係なく武器をゴテゴテくっつけた厨機体であるw

他作品との関連

VCで配信が期待されるソフト

ゾイド 中央大陸の戦い(FC)

ゾイド 中央大陸の戦い(MSX版)(MSX)

ゾイド2 ゼネバスの逆襲(FC)

現在入手可能なゾイド関連ソフト

[ZOIDS VS.\(GC\)](#)

[ZOIDS VS.II\(GC\)](#)

[ZOIDS VS.III\(GC\)](#)

[ゾイドインフィニティEX NEO\(Xbox360\)](#)

[ゾイドオルタナティブ\(Xbox360\)](#)

[ゾイドフルメタルクラッシュ\(GC\)](#)

[ゾイドサーガDS\(DS\)](#)

[ゾイドダッシュ\(DS\)](#)

[ゾイドバトルコロシウム\(DS\)](#)

関連するアーケード作品

[ゾイドインフィニティEX PLUS\(AC\)](#)

オンライン機能は3月いっぱい終了。

ゾイドカードコロシウム(AC：稼動終了)