

「Orcs Must Die! Deathtrap」レビュー ↗

ゲームの概要

基本情報

タイトル: 「Orcs Must Die! Deathtrap」

ジャンル: アクション・タワーディフェンス・ローグライト

日本語対応: 字幕あり

価格: ¥3,400 (Steam参考)

配信プラットフォーム: PC (Steam/Epic Gamesストア/Microsoft Store) /Xbox Series X|S

開発・パブリッシャー: Robot Entertainment

新要素

4人協力プレイの導入

ローグライト体験

パラエティに富んだランダム性が高いビルド

スキルツリーによる育成

ゲームの目的と基本構造

戦略的なタワーディフェンス要素と軽快なTPSアクションの融合

ウェーブ形式で襲来するオークの軍勢からリフトを守る

準備フェーズ中にトラップの設置とバリケードによる進行経路の設計

協力プレイ重視設計と育成要素・戦術要素について

協力プレイが主体

協力プレイに合わせマップが大型化

チームプレイを強化する要素が随所にみられる

役割分担による体験の深化を狙った設計

スキルツリーと成長システム

スキルツリーを初採用

成長率が高めに調整され、育成のモチベ維持に貢献

バリケードとトラップの運用

バリケードが固定装備扱いに

バリケードは配置可能な個数に限りがある

タワーディフェンス部分の存在感が大きくなつた

シリーズ初心者への課題とアップデート継続の姿勢

ゲームの評価と魅力

シリーズ未経験のプレイヤーがいきなりこの作品に触れると舌戦する可能性

ベースを学ぶ機会がほとんど与えられないまま、複雑な戦場に放り込まれる

トラップの有効性、経路設計、敵のタイプごとの対策などの理解が必要

ビデオチュートリアルはあるが、土台を築くには心許ない

要素を小出しにし、段階的に体験させる仕組みが必要

序盤に学習機会を提供することで、初心者のハードルを下げる提案

リリース当初の不満点はアップデートで改善済み

継続的なアップデートによりコンテンツ追加とQOLの改良が図られている

総評と今後の展望

シリーズの新たな方向性

ローグライト要素との相性が良好で、いろんなキャラでビルトを試したくなる

筆者はシリーズ中もっとも楽しかった

初心者には厳しい面があるが、シリーズファンにとっては大いに歓迎していいスピンオフ作品

タワーディフェンス×アクションの面白さを継承しつつ、ローグライトに挑戦

毎回異なる戦場に異なるビルトで挑む新たな刺激を得る

今後のアップデートにも期待