

レーザービームバトルシステム

「Blaser」を
試してみよう

「Blaser」(プレーザー)は二足歩行ロボットキットに装着する、低出力レーザー光線を使ったシューティングゲームシステムだ。その「Blaser」を、開発元のHotproceedと販売元のクラフトハウスの協力を得て解説する。

おおばやし げんじ
大林 憲司



1 Blaserとは?

Blaserは一言でいうと、KHR-1HVなど二足歩行ロボットキットに装着し、レーザー光線で撃ちあうゲームシステムだ(ロボットキットだけでなく、自作ロボットにも装着可能)。

開発したのは福岡市にあるHotproceed。このHotproceedはプレステ用コントローラーで二足歩行ロボットを操縦できるようにする「TEC」システムを製作していることでも知られている。

Blaserは、手に装着した銃から低出力のレーザー光線を発射し、相手チームのロボットや「ベース」と呼ばれる基地に着けられたレーザー受光部に命中させて遊ぶものだ。

Blaserのレーザー光線には信号が書き込まれていて、銃から発射されたレーザー光線が敵ロボットの胸に付けられた受光部に命中すると、音を発しながら倒れ、5秒ほど戦闘不能になるが、また起き上がってゲームに参加できる(なお、レーザー光線は目に入っても問題のない低出力のものを使用)。



Blaserの大会の様子。レーザー光線が見えるように、照明を落としてスモークを焚いた状態で行う。

ロボットはライフポイントを最大で9ポイント(調整可能。ただし、9ポイントは超えられない)持っており、レーザー光線が命中する度、1ポイントずつ減っていく。その9ポイントを失うと、倒れたまま戦闘不能となり、ゲーム終了まで動けなくなる。



レーザー光線が受光部に命中すると、写真のようにゆっくり倒れる。

Blaserの試合は、複数のロボットでチームを組んで行われる。これは1対1だと、レーザー光線に当たらないように物陰に隠れたまままでこう着状態になってしまう危険があるからだ(2台以上のチーム戦だと、物陰に隠れていても別の機体が回りこんで攻撃することが可能となる)。

試合用にはBlaserBASEという基地があり、このBASEにもレーザー光線受光部がついており、レーザー光線が当たるとBASEのライフポイント(その場で調整可能)が減っていく。BASEのライフポイントは10点刻みで減っていくため、試合では敵BASEを狙って攻撃していくことが基本戦略となる。もちろん、自分のBASEを撃たれないように守る必要もあ

り、どの機体を攻撃と守備に振り分けるのか、チームとしての戦術も重要になってくる。



BlaserBASE前での攻防

現行のルールでは試合は5分間となっており、最終的にBASEとチーム各機体の残りライフポイントが多い方が勝ちとなる。

サーボモーターのパワーの差がもの言うロボットバトルとは違い、Blaserは非力なマシンであっても、パワーのあるロボットを相手にして互角にゲームを楽しむことができる。

もともとHotproceedの湯前氏は「市販ベースの二足歩行ロボットとハイトルク機が互角に楽しめる新しいゲームシステム」として開発したとのことである。

2008年4月20日には、福岡市のクラフトハウスで初のBlaser大会が行われ、東京のKONDO ROBOSPOTや大阪のロボットフォースでもBlaserのデモが行われている。変わったところでは、8月24日に大阪府岸和田市で行われた日本SF大会「DAICON7」の会場で、Blaserのデモが行われた。