

このページを利用する前に、[執筆依頼](#)ページの『執筆依頼ページでの注意点』をご一読下さい。

- ▶ [プレイステーション](#)
- ▶ [プレイステーション2](#)

プレイステーション

- ▶ **アインハンダー**（スクウェア）
 - ▶ 当時はRPGの印象が強かったスクウェアのオリジナルSTG。当時は独特なシステム、当たり判定の大きさなどから高い評価はされなかったが、今はレイストーム、R-TYPE などと並んでシューターから評価されている。
 - ▶ 主に評価されているのは、ガンポッドを使った戦略性、練りこまれたステージ構成、細部まで凝られた演出、重厚な世界観。
- ▶ **アランドラ**（SCE/マトリックス）
 - ▶ 『ゼルダの伝説』タイプのアクションRPG、ダンジョンの謎解きの難易度がとても高く、非常に歯ごたえのあるプレイをさせてくれる。
 - ▶ その他シリアス一徹のハードなストーリー、快適な操作性(ただし視点固定なので見づらい所あり)、田中公平氏によるBGMの評価も高い。
- ▶ **エースコンバット2**（ナムコ）
 - ▶ それまでPCゲームのマニア的な位置づけだったフライトシミュレーションゲームを、一般的な知名度に押し上げたフライトシューティングシリーズ2作目。描写や動きも含めリアリティが増している。
 - ▶ 秀逸なBGMだがサントラ化されていない。また前作のように単純にCDプレイヤーで聞く事もできない。まるで聞けない訳ではないが。
- ▶ **ガメラ2000**（ヴァージンインタラクティブ/デジタルフロンティア 97/4/25）
 - ▶ 平成ガメラをモチーフにした3DSTG。
 - ▶ パンツァードラグーンのパクリと批判されがちだが、実はそれに負けず劣らず面白かったりする。
 - ▶ 3Dグラフィックは1997年の作品とは思えないほど品質が高く、サウンドはZUNTATAが担当しただけあって超絶クオリティ。
 - ▶ 本作のサントラは希少価値が高く、プレミア化している。
- ▶ **クラッシュバンディクー2**（SCE/ノーティドッグ）
 - ▶ PSとノーティドッグの評価を押し上げた、SCEのPS1時代の代表作の2作目。
 - ▶ 多数のアクションが追加され進化を遂げて帰ってきた。
 - ▶ テーマ曲「クラッシュ万事休す」やクラッシュ君着ぐるみといった、広報も含めた丁寧なローカライズがヒットの下地となった。
- ▶ **SIMPLE1500シリーズ Vol.59 THE推理 ~IT探偵:18の事件簿~**（D3パブリッシャー/トムキャットシステム 01/4/26）
 - ▶ SIMPLEシリーズアドベンチャーの代表作。複数の続編や『THE 鑑識官』などのスピノフ的作品も発売されている。
 - ▶ 現在の数年後を舞台に、猫・女の人の『擬人』と共に事件を解決する推理アドベンチャー。殆どの場合現場に赴かずパソコンなどで情報を集め、安楽椅子探偵的に事件を解決するのもシナリオ面の特徴。
 - ▶ 1話10分前後で終わる一話完結の短編集のような構成が売り。緊張感に欠ける構成だが、小さな暇にのんびりとプレイするゲームを目的としているのだろう。
 - ▶ グラフィックが多く、表情豊かな相棒のジニー・賢作を中心とした多数のキャラクターも魅力。
 - ▶ システム上、シナリオ上の粗も目につくが、前者については移植でかなり改善されている。
- ▶ **黒い瞳のノア Cielgris Fantasm**（ガスト 99/7/1）
 - ▶ 『アトリエシリーズ』や『マナケミア』などで有名なガストが生んだRPG。
 - ▶ 田舎の村に住む少女ノアがいつものように幼馴染の少年ディスティーンと遊んでいたら、村外れの洞窟に封印されていた魔神が復活してしまう。復活した魔神によって石像にされたディスティーンを助けるために女神ニルから魔法の力を授かり度に出るというお話。3年以内に魔神を倒すのが目的。
 - ▶ 今作一番の特徴が「カレンダーシステム」。フィールドを移動するたびに日付が経過し、様々なイベントが起こっていく。

- ▶ 基本ノアは非力だが、戦闘中にモンスターを捕まえたり、モンスターとアイテムを合成して更に強力なモンスターを作ったり、街で魔法を購入することにより戦力を補うことができる。魔法やモンスターの種類も多いため、様々な戦略を組むことも可能。
- ▶ アトリエシリーズのような柔らかな世界観と、それを演出する阿知波大輔氏のサウンドが印象的。
- ▶ EDが9種類と多い。そのうちのほとんどが実質バッドエンドなのだが・・・
- ▶ アトリエシリーズに比べると、やり込み要素も少なく難易度は低いが、そのぶん世界観やサブイベント、ミニゲームなどを楽しんだり、気軽に楽しむのに向いているタイトルと言えよう。
- ▶ バグの類は少ないが、とあるモンスターのエンカウント率が0になっているため実質モンスターコンプリートができなくなってしまう。
- ▶ **Zill O'll (コーエー)**
 - ▶ 冒険の目的や組むパーティー、発生させるイベントなどのほとんどが自由に選べるフリーシナリオRPG。
 - ▶ 高い自由度だけでなく末弥純の手による美しいキャラクター、重厚で作り込まれた世界観、美しい音楽、豊富なイベントと大勢のキャラクターによって織りなす群像劇などに魅せられるプレイヤーが続出した。
 - ▶ 同じイベントでもプレイヤーが選ぶ選択肢や加担する勢力によってその内容や結果が全く変わってしまうなど運命を自分で切り開いていく感が物凄い。
 - ▶ ただし物語の性質上NPCの死亡イベントが多いため鬱要素も多い。だがやろうと思えば一人も仲間に死亡者を出さずにエンディングを迎えることもできる。
 - ▶ 複数あるエンディングや仲間への好感度の存在など周回プレイに堪えうる仕様であり、ハマる人はどっぷりと没頭できる。
 - ▶ 敵より味方が少しでも弱いと大苦戦、少しでも強いと圧勝という極端な戦闘バランスであり、バグも少々ある。また自由度が高すぎて序盤から強力なモンスターが徘徊する場所にもいけるため事故死が多い。
 - ▶ しかしどこでもセーブができることと進行のテンポがスムーズであるためプレイ中のストレスはあまりない。
- ▶ **奏(騒) 楽都市OSAKA (キングレコード/テンキー)**
 - ▶ 架空の未来世界「都市世界」に存在する都市、大阪を舞台に、世界中に己の声を届けさせる事が出来る電波塔・BABELの初使用权を巡って学生間マスコミ情報戦争が開始される……と言うストーリーのSLG。主人公は文字媒体部門にエントリーする事になり、新聞を作成する事で戦っていく。
 - ▶ 仲間への的確な指示を出す事で特ダネを取得する、取得した記事を編集する事で能力を上げる等、独特のシステムが特徴。ガセネタの作成や敵組織を攻撃する事も可能。全ての記事に文章が用意されており、記事をコレクションする楽しみもある。
 - ▶ 最大の特徴は、文庫本にして17冊にも及ぶシナリオのボリューム。エンディングが存在するキャラクターは8人で、それぞれに膨大な数のイベントが存在する。ギャグもシリアスも燃え展開も恋愛要素もあり。
 - ▶ 世界観や用語がかなり複雑で説明も少なめ。これは、この作品が企画者・監督でもあるシナリオライター、川上稔氏が執筆する小説「都市シリーズ」の作品の一つ、と言う位置付けであるためである。小説版のキャラクターは直接登場はしないが、ファンならばニヤリとさせられる場面やセリフも。その分、小説を未読のプレイヤーにとってはストーリーがやや分かりにくい。
- ▶ **蒼天の白き神の座 GREAT PEAK (SCE/パンドラボックス 98/7/16)**
 - ▶ 登山シミュレーションゲームの傑作。現実と同様の高標高登山の非情さを再現したゲーム性が人気を博した。
- ▶ **チョコQ3 (タカラ/タムソフト)**
 - ▶ 開発はタムソフト。シリーズのボリュームが売り。シリーズ最高傑作とも。
 - ▶ 具体的にはイベントやパーツ、ボディーなど。ミニゲームも満載。
 - ▶ 梅垣ルナ氏担当のBGMはほぼハズレ曲無しといわれる。サントラも発売された。
- ▶ **だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～ (講談社/キノトロープ)**
 - ▶ ウィザードリィのようなダンジョン探索型RPGの世界観で主人公が道具屋兼魔女っ子、というありそうでなかった観点のゲーム。発売元が講談社だったせいなのか出回りが悪く、値段が上がり気味になっている。
 - ▶ ファンシーに見えて意外と毒のある内容で、根強いファンもいる隠れた意欲作。
 - ▶ 1階から敵が群れで出てきたり1つ先の階に行ったら敵の強さが跳ね上がったり、と戦闘バランスには疑問が残る。
 - ▶ 2011年10月26日にガンホーよりPSアーカイブス版が配信された。
- ▶ **テイルコンチェルト (バンダイ/サイバーコネクト)**
 - ▶ 犬のおまわりさんがポリスロボにまたがって、悪事を働く黒猫団の子猫達を捕まえて回る3Dアクション

ゲーム、NARUTO -ナルト- ナルティメットヒーローシリーズのサイバーコネク(現サイバーコネクトツー)が開発し、今なお根強いファンを持つ名作。

- ▶ 同社の設立15周年を記念した新作『Soratorobo (ソラトロボ) ~それからCodaへ~』にてゲスト出演が決定。

▶ DXモノポリー (タカラ)

- ▶ SFCで好評だった「ザ・モノポリーゲーム2」の正当後継者といえる作品。世界大会優勝経験者の百田郁夫氏も引き続き監修。
- ▶ 特に「ザ・モノポリーゲーム2」の当該記事で問題点に挙げられていた、「仮破産と救済交渉」が実装され、人によってはこちらが「モノポリーのゲームソフト最高傑作」という者もいる。
- ▶ 同様に問題点で挙げられていた、初心者お断りの作風もしっかり受け継がれている。また操作性やゲームテンポの悪さも同様。
- ▶ SFC版同様、こちらもゲームアーカイブスでの配信は絶望的。モノポリーのゲームソフトは現在EAが製造・販売を独占契約している上、現タカラトミーはゲームアーカイブス事業に参入していないため。

▶ ときどきボヤッチオ (キングレコード)

- ▶ アクティブコミュニケーションゲームという独特のジャンルのゲーム。RPGの一種だが内容は恋愛ゲームに近い。
- ▶ 夏休みのおよそ1ヶ月間、主人公の少年がパン屋の手伝いをしながら村人たちとコミュニケーションを取っていくという内容。
- ▶ 舞台となるプエルコルダン村には主人公のほかに25人の村人が登場し、そのすべてがスケジュールにのってリアルタイムでマップ上を移動・行動する。
- ▶ 自由度が高い上に村やキャラクターはかなり作り込まれており、パン屋の配達ノルマを守りさえすればあとはどのように行動してもよい。
- ▶ 村人に対する好感度を上下させることによってイベントが発生し、それらの結果によってマルチエンディングになる。その総数は約1000と非常に多く内容も単調ではない。プレイするたびに新たな感動に出会える。
- ▶ 6人いるヒロインをはじめ村人のキャラクターも好感が持てるものばかりで、ついつい何度も繰り返してしまいうスローライフゲーム。
- ▶ 携帯ゲームとの相性がよいと思われるゲーム性であるためPSPでプレイしたいという声も多く、ゲームアーカイブスでの配信を待ち望まれる。

▶ 猫侍 (ヒューマン)

- ▶ 主要な登場人物は全て猫(猫又)、という時代劇ADV。(一部人間は存在する)
- ▶ 一見して誰得ゲー、あるいはバカゲーに見えるが実際は世界観、キャラクター、シナリオ全てにおいて媚びがない。
 - ▶ 舞台は徳川幕府が治める華の江戸。こんなコンセプトなんだから時代考証はいい加減・・・ではなく、きわめて正確である。
- ▶ グラフィックは地味だが、人物の表情や小道具などが凝られており手抜かりは全くない。
- ▶ 何よりストーリーは下手な時代劇を凌ぐほど完成度が高い。時代劇のお約束も守られており、時代劇ファンが見ても太鼓判を押す出来。
- ▶ CD3枚組の大ボリュームだけあってシナリオの選択肢は非常に多く、プラスにおいてもマイナスにおいても自由度がかなり高いのも特徴。
- ▶ 最大の欠点が何かと問われれば「猫と時代劇とゲームが好き」という人でもないとなかなか手にとってもらえないことだろう。

▶ ベルデセルバ戦記 (SCE)

- ▶ SCE製の隠れた名作フライトSTG。現実世界のそれとはかけ離れた、飛行船のロマン溢れる造型と、プレイ中の独特の浮遊感がプレイヤーをひきつける。
- ▶ 惑星ベルデセルバを舞台に異星人である主人公を軸として、軍人編と空賊編に分岐しつつもベルデセルバ全土を賭けた壮大な戦いが描かれている。

▶ moon (アスキー/ラブデリック)

- ▶ その独特な雰囲気魅せられたファンは多い、アンチRPGタイプのゲーム。

▶ 信長秘録 下天の夢 (アテナ)

- ▶ 信長が主人公のサウンドノベル。

- ▶ 人物表を埋めていく要素があり飽きにくい仕組みになっている。
 - その人物表には光秀・秀吉・家康などのメジャーな人物はもちろんマイナーな人物、外国人、さらには
 - ▶ なぜか李自成まで入っている。
 - ▶ ただ肝心な部分が誤字になっているのが難点。
- ▶ **るぶぶキューブルブ さらだ**（データム・ポリスター）
 - ▶ 竹本泉の同名漫画が原作の良作パズル。
 - ▶ シンプルなルールと操作性、アクション性ゼロで時間制限やリトライ回数に制限はないため、じっくり考えられる。リトライした回数分だけ手順を示してくれるヒント機能もあるため、誰でもエンディングに辿り着ける親切設計。
 - ▶ しかし、ストーリーモードでエンディングを見たあとに出現する裏ワールドではノーヒントでのプレイとなる。歯ごたえのある難解な問題を楽しめる。ステージ総数は表裏あわせて200ステージとなかなかのボリューム。
 - ▶ そして、このゲーム最大の特徴がステージ攻略中に流れるボーカル曲である。ワールドごと、全10曲が用意されており、非常におぼえやすく耳に残る曲ばかり。OFFにしたりすることもできるので気に入らない人でも安心。
 - ▶ PSのソフトとしてはロードも早く、セーブなどの動作も早いいためサクサク遊べるのも良い所。
 - ▶ パズルゲーではあるがアンドゥ機能がないため、間違えたら最初からやりなおしになってしまうのが欠点。ステージによっては一手間違えるだけで詰むこともあるため、欲しかったところ。
 - ▶ PSPとDSでリメイク版が発売されており、2010年9月22日からはゲームアーカイブスで配信も始まった。

プレイステーション2

- ▶ **アナザーセンチュリーズエピソード2**（バンプレスト/フロム・ソフトウェア）
 - ▶ 『アーマード・コア』のフロム・ソフトウェアと『スーパーロボット大戦』のバンプレストによるエースロボットアクションの第2弾。
 - ▶ 『1』からシステムを大幅改良、ボリュームアップして登場した続編。ただしシナリオ面での繋がりはない。
 - ▶ キャラクターやロボットなどに本作オリジナルの設定も登場。これらを軸に展開するシナリオは評判がよく、シナリオゲーとしても楽しめるようになった。
 - ▶ 出撃する際に僚機を2機まで連れて行けるようになった。また、敵味方のパイロットらによる掛け合い(音声有)など、演出面も大幅に強化された。
 - ▶ ミッションのシークレットクリアや機体チューンの新要素「リミッター解除」など、やりこみの楽しみも多い。が...
 - ▶ フロムの悪癖か、知らなければクリア不可能なシークレット条件がある。また、機体チューンなどに必要なエースポイント（要はお金）稼ぎの面倒くささがモチベーションを奪っていく。
 - ▶ 翌年には『3』と同じく、戦闘音楽がボーカル付き主題歌になった『スペシャル ヴォーカルバージョン』が発売された。セーブデータもそのまま使える。
- ▶ **ヴィオラートのアトリエ グラムナートの錬金術士2**（ガスト）
 - ▶ アトリエシリーズ5作目。今回は錬金術によるアイテム調合だけでなく、お店を経営して調合したアイテムをお客さんに売るという要素を導入している。
 - ▶ 前作ユードーのアトリエはシステムが複雑になりすぎてハードルが高くなっていたがこの作品ではシステムを整理し直し、より洗練されている。
 - ▶ 調合とお店経営、この二つの要素の相性は抜群によく、作ったアイテムが買い取られ、お店の評判が人を呼び町が発展していく様を見るのはとても達成感がありプレイヤーのモチベーションを引き上げる。
 - ▶ 隠しボスやサブイベントなどのやり込み要素も充実しており、コアなプレイヤーは多数いる。
 - ▶ しかしお店経営や各種イベント、ダンジョン探索に上記のやりこみとやることはたくさんあるのに従来作品通りエンディングまで至るまでの期間が決まっており、素材が腐る仕様などもあいまって慣れるまでは大変忙しいため根気よくプレイする必要がある。
- ▶ **オーディンスフィア**（アトラス/ヴァニラウェア）
 - ▶ プリンセスクラウンのスタッフが開発しており、そのグラフィックは素晴らしいの一言。キャラのモーションも良く、物を食べたり飲んだりしたとき口をぬぐうなど細かい。
 - ▶ 崎元仁らベイシスケイプのBGMが秀逸で本作の雰囲気非常にマッチしている。

- ▶ シナリオは、北欧神話をモチーフにしている。流としては5人の主人公がおり、一人をクリアしたら次の主人公になるという流になっている。キャラの掛け合いはラブストーリーが多く、世界観からなのかポエマーがおおい。
 - ▶ それゆえ、臭い台詞が多く人によっては抵抗がある
- ▶ 問題は高い難易度で適当につっこんでるとポンポン死ぬ（ただしゲームオーバー時のマイナス要素は一切無し）。また、ナパームというアイテムが入手が容易な割りにかなりのチート性能なのでこれがあればほとんどの場面がどうとでもなる（救済ともいわれている）。また、ロードが長く結構頻繁に発生する。そして処理落ちもひどい。
 - ▶ とはいえ上記のグラフィックに加えて、次々に明かされていくストーリーにドブプリハマったファンは多い。
- ▶ 後にWiiで発売された、ヴァニラウェア開発の『朧村正』もセールこそそれほど振るわなかったが、Wiiアクションゲームの傑作と推す人も多い。
- ▶ **風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～**（ナムコ）
 - ▶ シリーズ二作目。グラフィックは3Dで描かれているが、マリオ64に始まる箱庭アクションではなく、基本は左右に進む2Dアクション。
 - ▶ 風だまで敵を捕まえ、踏み台にしたり、対象に投げつけるといった基本的な要素は前作と同じ。
 - ▶ 全体的に和やかな雰囲気と「クロノフィルター」と呼ばれるトゥーンレンダリングに似たグラフィックの相性が良い。
 - ▶ アクションゲームの中でも難易度はかなり抑え目。使用ボタンも3つだけで（「十字ボタン（移動）」「ボタン（風だま発射）」「xボタン（ジャンプ）」）難しい操作もいらないのでゲーム初心者のプレイヤーでもクリアしやすい。反面ギミックが豊富でステージ自体は楽しいものに仕上がっている。
 - ▶ 音楽の評価も前作同様かなり高く、特にスノーボードステージの曲「STEPPING WIND」は全編ファンタムイル語(クロノアの世界の言葉)の歌詞で熱唱されるため非常に強いインパクトを持つ。リズムのノリも爽やかで、この曲を聞きながら雪原を疾走するのはなかなかの快感。
- ▶ **キャッスルヴァニア**（コナミ/KCE東京）
 - ▶ 悪魔城シリーズ初のPS2タイトル。悪魔上黙示録外伝と同様の3D探索型アクション。また本作は本家スタッフが制作した最後のキャッスルヴァニア名義のタイトルである。
 - ▶ 時系列では最も過去に当たる作品で、ドラキュラ誕生の秘密といかにしてベルモンド家がヴァンパイアハンターとなったか、そして一族に伝わる鞭の出生秘話に迫る。
 - ▶ 絵面こそ3Dだが、アクションは過去のシリーズに恥じない出来。スキルやサブウェポンとオーブの組み合わせで多彩な攻撃を繰り出せる。なお、カメラは固定されている。
 - ▶ 最初に5つのダンジョンを攻略しなければならないが、どこから攻略してもよく、各ステージに落ちているアイテムを取り尽してからボスに挑むことも出来る。
 - ▶ 「月下の夜想曲」のように装備の概念はあるがレベルの概念はないため、能力値の向上はHPアップなどのアイテムか、アクセサリや魔導器に依存する。後者は敵しか落とさないものもあるため、敵を殲滅してアイテムを探す意義もある。
 - ▶ クリアすれば隠しモードでのニューゲームができるようになる。また、僅かながらアイテムも追加される。
 - ▶ クレイジーモードももちろん搭載。ノーマルでは最後のダンジョンで出るはずの敵が序盤でいきなり登場したり、仕掛けがシビアになっているなど、往年のタイトルを髣髴とさせる難易度で簡単にクリアさせてはくれない。
 - ▶ 別キャラを操作するモードでは、あるボスキャラを操作することになる。この他にも別キャラはもう1種類ある。
 - ▶ 音声およびプレイ画面の言語は日本語/英語と切り替えることが出来る。ただし、ゲームを始める前に設定しておかねばならない。
 - ▶ 悪魔城シリーズは本作をもってキャッスルヴァニア名義を使用するのを止めたのだが、後にコジプロ制作の「Castlevania: Lords of Shadow」でキャッスルヴァニア名義が復活した。
 - ▶ 本作の海外版にはシリーズ名称との区別のために「Lament of Innocence(真実の嘆き)」のサブタイトルが付けられている。また現在、公式(悪魔城名義)で本作のストーリーについて触れる際には海外版のサブタイトルが必ず付けられる。
- ▶ **Grand Theft Auto III**（Rockstar Games/カプコン）
 - ▶ グランド・セフト・オートの3作目。1及び2は国内未発売だが、Rockstar Gamesのサイトから無料ダウンロードが可能になっている。

前作までの見降ろし型2D(シムシティみたいなもの)からグラを一新。なんと完全3D化。おかげで、臨場感が

- ▶ 大幅にアップ。
- ▶ 日本語版も、欠損描写が無くなったぐらいでありあまり大幅な改編がされていない。

▶ 幻想水滸伝V (コナミ)

- ▶ 幻想水滸伝シリーズの5作目。
- ▶ 舞台は大河の国ファレナ女王国。クーデターの勃発により父母を殺され都を追われた王子である主人公が、国や家族を奪還するために戦いの道に身を投じる、というストーリー。
- ▶ シナリオライターは同社のOZやセガのエターナルアルカディアなどで実績のある津川一吉氏。『家族』をテーマにしたシナリオは、悲壮な戦乱の中でのキャラクターの心情描写が巧みで、プレイヤーを時に笑顔に、時に涙を誘う。
- ▶ シリーズの陰の主役ともいえる軍師も前作と違って持ち前の智謀を發揮できており、戦記物としての骨組みもちゃんとしている。
 - ▶ しかしあまりにも智謀を發揮したため、却って「敵が間抜けに見える」といった批判に繋がるという思いがけないデメリットにもなった。
- ▶ ただしテーマがテーマであるだけに味方側の描写を好意的に描きすぎており、「特定の味方キャラが優遇されすぎている」「敵が小物に見える」などといった批判がある。
- ▶ またロードがいちいち入り、全体的に操作性ももっさり気味。致命的とまではいかないが気になるレベル。
- ▶ とはいえあんまりな出来であった前作の汚名を返上するには十分なものであり、要所要所で感動できる作品である。

▶ 実況パワフルプロ野球11

実況パワフルプロ野球11超決定版 (共にコナミ/コナミSTUDIO)

- ▶ 2004年度発売のパワプロシリーズ。
- ▶ パワプロも含めたそれまでの野球ゲームは逆方向に強い打球が打てず、打撃の醍醐味である「流し打ち」がし難かった。今作は、流し方向の打球が調整されたこともあり、それが容易にやすくなった。
- ▶ 自打球や、バット折れ、セーフティバントにバスター等、演出面も大幅に強化された。
- ▶ サクセスもライバルが猪狩から友沢に変わったが、システムや育成バランスは良好で無難な作りで、一時間～一時間半程度で終わるためサクサクと進める。
 - ▶ 帝王大学編は条件を満たせば「真・帝王大学編」へと分岐する。
 - ▶ これまでチュートリアル的なパワフル大学でも弱小～強豪に分離され、強い選手も腕と運で作成可能。(ただし難易度は上がるが)
- ▶ 「マイライフ」はイベントが充実した本格的なものとなった。ただし監督の采配が意味不明だったり、球団方針がおかしかったりという欠点もある。
- ▶ 何かと粗が目立つ13以降に比べると全体的にバランスの取れた、まとまった出来である。
- ▶ 但し、上記の流し打ちの強化に加え、超決定版は開幕版よりかはまだマシであるもののミート打ちが異常に強く、打高投低である。
- ▶ また、「大阪近鉄バファローズ」、「福岡ダイエーホークス」、「オリックス・ブルーウェーブ」が使用できる最後のパワプロである。

▶ シャドウ・オブ・メモリーズ (コナミ/KCE東京 01/2/22)

- ▶ タイムトラベルを題材にしたアドベンチャーゲーム。プロローグと8つのチャプターで構成される。舞台はドイツにあるという設定の架空の町「レーベンスバウム」。
- ▶ 謎の人物「ホムンクルス」から自分が強力な死の運命に囚われていることを告げられた主人公、ホムンクルスからタイムマシンを貰った主人公は、自分の運命に関係する時代に行くことで歴史を変え、自身の死の運命を回避する。
- ▶ 各チャプターの冒頭で主人公は様々な手段で殺害される。その後、ホムンクルスによって殺害時刻より過去に蘇り、そのチャプターでの死の原因を取り除くために過去を変える。具体的な例を挙げると、木の陰に隠れていた犯人に刺殺されるチャプターでは、木が植えられた時代に行って植えられるのを阻止する。回避方法が複数あるチャプターでは選んだ方法によってムービーも変化する。
- ▶ 基本的に主人公は自分の死を回避するためだけに行動しているのだが、関わった人々の運命も間接的に変化させている。行動次第では過去で殺害された人物を救出することも可能。成功すると、老いたその人物が現代で登場する。
- ▶ 途中に2度ある選択肢と、主人公の行動によってエンディングが分岐。全てのエンディングを見ることで初めてゲームの全貌が分かるようになっている。

- ▶ ストーリーに直接関係しないイベントでも、過去で起こした行動は現代に影響する。例えば新発売のお菓子を過去で女の子にあげた場合、そのお菓子は女の子の名前が付けられた街の伝統お菓子となる。時間制限はあるものの自由度は高い。
 - ▶ 各チャプターには「達成率」というものがあり、すべてのイベントを見ることで100%になる。一度見たムービーはスキップ可能なのでストレスは軽微。全てのチャプターで100%を達成するとスタート画面が変化する。
 - ▶ 主人公を含めた主要登場人物には何らかの謎を持っている人物が多い。この謎はストーリーを進める中で徐々に明かされていく。エンディングの一つでは主人公の意外すぎる事実が判明するが、ゲーム中をよく見るとちゃんと伏線が張られている。
 - ▶ 細かいことを言えば、ドイツが舞台なのにキャラクターは英語で話していることが人によっては不満点になるかもしれない。
- ▶ **SIMPLE2000シリーズ Vol.104 THE ロボットつくろっぜっ!** (D3パブリッシャー/ヒューネックス)
- ▶ ロボットシミュレーションだがギャルゲー要素も多分に含まれている。各部位のパーツを選んで組み立てるリモコン式ロボットの拳動は本物さながらで、必殺技を開発することもできる。日曜朝のアニメを髣髴とさせるOPムービーやロボットデザイン、CEROのハートマークに恥じない主人公のスケベで都合の良いすぎる夢(ご褒美CG)などがストーリーを盛り上げる。
- ▶ **SkyGunner** (SCE)
- ▶ ジブリ作品的な暖かな雰囲気の世界観を舞台に、大空を飛び敵を撃墜する爽快感をつきつめたシューティングゲーム。
 - ▶ 視点などの関係でエースコンバットのようなフライトシューティングゲームとは若干操作性が異なる。
 - ▶ 衝突安全装置、墜落回避システム、敵ナビシステムなどを搭載しており、シューティング初心者、フライトゲーム初心者でもすぐに空を飛ぶ爽快感を堪能できる。
 - ▶ グラフィックや音楽も素晴らしく、オープニングテーマ「遥かな空へ」をはじめ盛り上がる名曲が揃っている。
- ▶ **タイムスプリッター ~時空の侵略者~** (アイドス・インタラクティブ/Free Radical Design)
- ▶ 海外で発売されたFPSゲーム「TIME SPLITTERS 2 (タイムスプリッター2)」の移植作品。
 - ▶ N64の名作『ゴールドアイ007』、『パーフェクトダーク』のスタッフが製作していることもあり、インターフェイスなどに面影が見られる。
 - ▶ やり込み要素が豊富で対戦モードも充実している為、シングルプレイでもマルチプレイでも遊べる。
 - ▶ キャラクターは、海外特有の癖のあるデザインで、日本人には馴染みにくいといえる。
- ▶ **ダーククロニクル** (SCE/レベルファイブ)
- ▶ レベルファイブがかつて世に送り出した名作。ダーククラウドの続編。
 - ▶ ストーリー・武器デザインその他諸々はいい加減。しかしそんなことを気にさせないほど、美しいビジュアルで構成された自由度の高いジオラマモードが非常に評価が高い。制限こそあるものの自分の好きなように街を作り出せるシステムは相当に熱中できる。
 - ▶ 武器カスタム、釣りなどやりこみ要素も充実している。中でも特筆すべきはゴルフチックなミニゲームであるスフィード。規定打数の中で玉を壁や地面に反射させて色を変えながらゴールである時空の歪に打ち込むというもので、完成度が高い。
- ▶ **デジタルデビルサーガ アバタールチューナー**
デジタルデビルサーガ アバタールチューナー2 (共にアトラス)
- ▶ 同社の人気RPG、真女神転生シリーズの流れを汲む作品。
 - ▶ インド神話をモチーフとしたダークな世界観と、その中で生きる人物が織り成すストーリーは必見。
- ▶ **ときめきメモリアル Girl's Side** (KCE東京)
- ▶ 『ときメモ』シリーズの女性向けバージョン。乙女ゲーのはしりとも称される。
 - ▶ 男性向け(本家)シリーズではまだ知名度の高くなかった声優を起用していたが、GSでは緑川光をはじめとした有名声優の起用と、OP・EDテーマに「B'z」の楽曲を使用するなど、今までにない布陣を敷いている。
 - ▶ PS2の大容量を活かして全編フルボイス。クリア特典として声優のフリートークも収録。2と3にも搭載されたEVSもパワーアップ。より自然な音声を楽しめる。
 - ▶ 本家にあった要素のオミットもあるがパラメーターの統廃合により、ゲームとしては全般的にとっつきやすくなっている。
 - ▶ 男性キャラだけでなく、主人公の友人(ライバル)たる女性キャラにもEDが存在する(デートに誘えるのはもちろん男性キャラのみ)。

女性向けだけあって、ファッションにも力が入っている。服ごとに「属性」が存在し、豊富な品揃えを見せてくれる。

- ▶ 2007年3月15日に追加要素を収録したDS版『1st Love』が発売される。こちらは容量の問題でボイスの無い箇所がある他、権利関係の問題からかテーマソングが収録されていない。
 - ▶ さらに2009年3月12日にはフルボイス版『1st Love Plus』が発売された。権利関係をクリアしたのか、テーマソングも収録されている。

▶ ドラゴンボールZ Sparking! METEOR (バンダイナムコゲームス/スパイク)

- ▶ 『ドラゴンボール』を題材とした3Dアクション。Sparking!シリーズの最終作。
- ▶ 登場キャラは変身形態なども含め全161人とDBのゲームでは最多。無印のピラフ、桃白白、子供時代のチチ、ブルー將軍といった懐かしいキャラクターから、さらには『Dr.スランプ』からアラレちゃんまで登場する。
- ▶ 豊富な通常攻撃のバリエーション、自由度の高い舞空術などアクション面も非常に豊富。キャラカスタマイズによる強化も可能。登場キャラも多いながらバランスは良好。
- ▶ 原作の追体験をできる「ドラゴンストーリーモード」や、戦闘前のキャラ同士の非常に豊富な掛け合いの数々など、原作の雰囲気をも忠実に再現している。
- ▶ 下記『ナルティメットヒーローシリーズ』同様に、高い原作再現度などからファンからも非常に評価の高い作品。

▶ NARUTO-ナルト-ナルティメットヒーロー (ナルティメットヒーローシリーズ) (バンダイ バンダイナムコゲームス/サイバーコネクトツー)

- ▶ 週刊少年ジャンプに連載中の『NARUTO』の対戦アクションゲーム。
- ▶ NARUTOファンから大変評価が高いキャラゲーの鏡。原作よりも良いとまで言われることも。
 - ▶ シズネ、木ノ葉丸軍団、チヨバアなどの脇役が使用できるというのもポイントが高い。
- ▶ 更に特筆すべきは制作側の原作愛の深さ。
 - ▶ 制作であるサイバーコネクトツーによれば、「スタッフは原作が大好きで、職場には単行本全巻はもちろんのことアニメDVDも揃えてあり、ゲームはアニメ版を流しながら制作。原作を読み込みすぎて、どのキャラのどのセリフがどの場面のものかほぼ完璧に記憶してしまった。」とのこと。
 - ▶ 「キャラゲーを、その原作・アニメのマジなファンが本気で作ったらどうなるか」と言う疑問へのひとつの回答である。
 - ▶ 産み出されたものがキャラゲーの鏡なら、産み出す側はファンの鏡である。
- ▶ 第二部に突入してからは『ナルティメットアクセル』と名を改めシリーズは現在も続いている。

▶ ファントム・ブレイブ (日本一ソフトウェア)

- ▶ 魔界戦記ディスガイアで知名度を一気に広めた日本一ソフトウェアがリリースした凶悪やり込みSRPG。
- ▶ ヘックス制であったディスガイアと異なり戦闘フィールドを自由に移動できるようになった。
- ▶ また敵を投げ込むことで戦線離脱させられる「場外」の概念や戦闘フィールド上に落ちており、捨てることで武器として使ったり壊すことで経験値を入手できるオブジェクトの概念を作り上げる。システムは非常に意欲的で、完成度もかなり高い。
- ▶ キャラメイクの幅も広がり、戦闘能力は低いキャラ強化に役に立つダンジョン屋、魔導合成師、称号屋といった職業が登場。
- ▶ ユニットの主人公以外召喚することで戦闘フィールドに登場させられる。しかしそれぞれ行動可能ターン数が設定されており、それを超えると強制的に消滅してしまう。基本的に強いユニットほど行動可能なターンが少なく弱いユニットほどターンが多い。それが戦略性を高めており、SRPGでありがちなベンチウォーマーが生まれない。
- ▶ ダンジョン屋や称号師の登場でディスガイア以前よりやり込みのハードルも低くなった。日本一作品入門編としてお奨めの一作。
- ▶ 日本一おなじみの佐藤天平氏の音楽も良好。癒し系のフィールド曲から熱いバトル曲までクオリティは安定している。
- ▶ 欠点は、ステータスのうち素早さの重要度が非常に高いことと序盤の主人公に対する世間の迫害描写がひどいこと(しかし終盤、主人公たちが世界を救うキーパーソンになるにつれて掌を返したように称賛する)がよく挙げられる。

▶ FRONT MISSION 4 (スクウェア・エニックス)

- ▶ PS2最初のフロントミッション。かの名作『3』から大きなモデルチェンジを行ったほか、原点回帰をサブテーマにしている。
- ▶ のちに受け継がれる『リンクシステム』を初導入。リンクでスキルを繋いでいく快感はこの時点である程度

完成されている。

- ▶ ほか、高いクオリティのOPムービーは必見。

▶ **ベルセルク 千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章**（サミー）

- ▶ 原作の、ゴドーの坑道～霊樹の森脱出までのシナリオにオリジナルストーリーを追加したものを、アクションアドベンチャーとしてゲーム化した作品。
- ▶ 流石に蝕のシーンは修正されているが、それ以外は原作をほぼ完璧に再現しており、キャラゲーとしては屈指の完成度を誇る。
- ▶ 超絶クオリティのOPムービーはファン必見。

▶ **マーセナリーズ**（Electronic Arts/Pandemic Studio/LucasArts）

- ▶ 核超大国と化した北朝鮮を舞台としたTPSゲーム。
 - ▶ 少なくとも日本国内で発売されたゲームにおいて北朝鮮軍が登場するゲームは数あれど、（ゲームの都合上マップがデフォルメされているとはいえ）**北朝鮮国内を舞台としたゲームは本作くらいではないだろうか。**
- ▶ GTAなどと同じオープンワールド系フィールドを採用しており、非常に広大な空間の中で国連軍とクーデターを起こした北朝鮮反乱軍との戦闘が繰り広げられる。
- ▶ 本シリーズ特有の『支援要請システム』により、集中爆撃、敵地砲撃、制空権確保などを要請することにより敵勢力を一気に撃破する爽快感が魅力。
- ▶ キャラクターが敵に見つかっているか否かを示す「カモフラージュ」と「ステルス」という要素がある（前者は乗り物に搭乗している時、後者は徒歩の状態）。ステルス状態で敵に見つからずにミッションをクリアすると追加報酬が手に入る事もある。
- ▶ 本作に登場する国連軍、韓国軍、中国軍、ロシアンマフィアにはそれぞれ『友好度』が存在し、彼らの要請にどう応えていくかが攻略のカギとなる。
 - ▶ 序盤の敵は前述の北朝鮮反乱軍だけだが、後半になると反乱軍に加え終戦後の権益を巡り国連軍以外の勢力が争いを始める。例えばAの勢力に加担すればAの友好度は上がるが、当然Bの勢力の友好度は下がる（前述のステルスを駆使すれば友好度低下を抑える事も可能）。
- ▶ 北朝鮮領内に存在する「人工物」の大半を破壊する事が可能。平壤凱旋門や柳京ホテルなどの実在の建物に限らず、その気になればそこらのガードレールまで破壊できる。
- ▶ しかし、いわゆる「洋ゲー」の例に漏れず難易度が高め。特にラストミッションは敵兵器がこれでもかと襲い来る為正攻法では難しいとの声も。

▶ **籠が如く2**（セガ）

- ▶ 前作から1年後の設定。今回は1の舞台であった歌舞伎町の他に道頓堀でも暴れる乱闘劇。
 - ▶ 前作に比べて戦闘が改善、主人公が強化された。ヒートアクションの数も増え、豪快かつ極悪なものまでが登場。

▶ **リリーのアトリエ ザールブルグの錬金術師3**（ガスト）

- ▶ アトリエシリーズ第3弾。PS2に舞台を移した初めてのゲーム。
 - ▶ 新要素のラフ調合で、アイテムの効果を変更したり、まったく違うアイテムを作成したりできる。
 - ▶ 過去アトリエシリーズにハマった人は、時間を忘れるぐらいにハマる。
 - ▶ 恋愛イベントの強化については賛否両論となっている。

▶ **ワイルドアームズ The 5th Vanguard**（SCE/メディア・ビジョンエンタテインメント）

- ▶ シリーズ5作目。前作4はシナリオ・システム共に粗が多く、ガッカリゲーになってしまった。本作はその反省点を生かしており良作と呼んで差し支えない出来栄ではある。
- ▶ 大雑把だった4の戦闘システムを洗練し、より練られたゲームバランスになって汚名を雪いだ。キャラやアクセサリ、技が増えたことで戦略性も向上。しかし、ミーディアム(所謂スキルディスク)付け替えシステムによってキャラクターの個性が無くなってしまった面も。
- ▶ 音楽はシリーズおなじみのなるけみち氏ではなく上松範康氏に変わったが「荒野と口笛」のイメージを損ねておらず、なるけ氏に劣らない評価を得ている。
- ▶ シナリオは悪くない。種族の境界を乗り越えるというテーマは陳腐と思われるかもしれないが、ずば抜けて派手な演出、敵味方を問わない濃いキャラクター描写、臭いを通り越して熱い台詞、シリアス一辺倒でないネタ性、抜群のボリュームなどからWAシリーズでも評価は高めではある。
 - ▶ その一方で、幼馴染のヒロインが最後まで報われない、もう片方のメインヒロインも最後は悲しい結末を迎えるなど、後味が悪い事を指摘されやすい。
- ▶ クリア後要素も豊富で、ファンサービスのイベントや隠しダンジョンも多い。

惜しむらくはPS2末期だったために販売数が振るわずに隠れた名作扱いされている。



▶ また、『テイルズ オブ ジ アビス』並みにロードが長いのが弱点。

▶ ちなみに、皆勤賞である最強の隠しボス「ラギユ・オ・ラギユラ」は今回壮絶な攻撃力を有しており、何と通常攻撃のダメージが最大HPの上限値を超えている。

▶ **GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM-**（アーティン/娯匠）

▶ PSPのアクションゲーム『剣闘士 グラディエータービギンズ』の前身となった作品。PSPでは実現出来なかった広いフィールド、多彩なアクションがここにある。

▶ 駆け引きの熱いアクションが魅力のゲームで、アクションゲームとして良く出来た隠れた良作。

▶ 扱う武具によって多数スタイルがあり、数あるスタイルの中から自分にあうものを選んでやりこみ、自分がうまくなっているということが実感しやすい仕様となっている。その代償に、一つのスタイルを使いこなしたことを想定した難易度であるため、一般的には難易度が高いとされている。

▶ 昨今のゲームには珍しい、プレイヤースキルを磨いて強くなっていくというゲームであるため、はまる人はより一層はまる要因となり得るだろう。

▶ 豊富な武器、防具があり、プレイヤーを飽きさせないフォローはしっかりとなされているため、とてもハードルが高いという訳ではない。剣闘士の生活を体験し、有名剣闘士と闘うことが出来るというのもこのソフトの魅力の一つであろう。

▶ 2005年9月1日に **GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX** が発売されており、今作のマイナーバージョンアップ版であるが、バグや不満点などが解消されており、追加要素も楽しめるため、購入を検討されている方には是非こちらをおすすめしたい。