

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。

- ▶ [Xbox](#)
- ▶ [Xbox360](#)

## Xbox

- ▶ **鉄騎** (カプコン)
  - ▶ 巨大な鋼鉄製専用コントローラーで、豪華さでは他の追随を許さないロボットゲーム。脱出専用ボタンがあり、ミッション失敗時に脱出しないとデータが失われると言うシビアさも話題に。

## Xbox360

- ▶ **ilomilo** (SouthEnd Interactive)
  - ▶ XBLA配信タイトル。かわいい世界観が売りのパズルゲーム。
  - ▶ iloとmiloの2人を出会わせるのが目的で、2人の操作を切替ながらステージを攻略していく。見た目に反して難易度はちょっと高め。
  - ▶ ステージは四角の立方体で構成されているが、文字通り捻った形になっているステージや面と面を行き来できる絨毯、移動用のアイテムなど仕掛けも多彩。しっかり考えなければクリアは困難だが、特に制限はないのでじっくり攻略できる。
  - ▶ 独特の世界観を美しいグラフィックで演出しており、ロード中に表示されるメッセージなどからも不思議な世界を読み取ることができる。音楽もグラフィックに合わせた曲になっており雰囲気盛り上げてくれる。
  - ▶ ストーリーモードである条件を満たすと「ilomiloシャッフル」というゲームもプレイできる。本編とはまた違ったシステムになっている。
  - ▶ 協力プレイモードもあるが、残念ながら評判はよくない。
- ▶ **Castle Crashers** (The Behemoth)
  - ▶ XBLA配信タイトル。かわいい2頭身キャラが大暴れするベルトアクションタイプのゲーム。多彩な使用キャラや豊富な武器が目玉。
  - ▶ 簡単な操作で、連続攻撃、空中コンボ、投げハメなど爽快なアクションが出せるのが魅力。ステージや演出も巨大敵に追いかけるシーン、急流下り、果てはバレーボール対決と多彩で、プレイヤーを楽しませてくれる。
  - ▶ 協力したり助け合ったり時には対戦したりと多人数プレイが楽しい。1人プレイでもそこそこ面白いが、複数プレイだとより一層楽しくなるゲームといえる。
  - ▶ キャラクター、武器は多いが魔法以外のアクションはみんな一緒なのが難点。また、かわいい見た目に反し、敵の首が飛んだり、糞尿を撒き散らしたりとえげつない表現が多いのも特徴。
  - ▶ 2010年には、PS3のPSNでも配信が開始された。
- ▶ **CHAOS;HEAD NOAH - カオスヘッド ノア** (5pb/ニトロプラス)
  - ▶ 5pb.とニトロプラスのコラボレーション企画「科学アドベンチャーシリーズ」の第1弾。本作はPC版に追加要素を加えたコンシューマー版である。
    - ▶ なお、追加ルートの過激すぎる犯罪描写のせいでレーティングが「(CSAの審査による)15歳以上推奨」だったPC版から一気に「CERO:Z(18歳未満禁止)」に跳ね上がったという異例の事態になった。
  - ▶ 強烈過ぎる主人公・科学的な要素・独特な分岐システム・ギャルゲーらしかぬ雰囲気などは次作『Steins;Gate』と共通。
    - ▶ 特に主人公・西條拓巳のあまりにもリアルなキモヲタ振りは声優の怪演も併せて一見の価値はある。言うまでもなく要素としては賛否両論であるが。
    - ▶ ただし、『Steins;Gate』と比較するとストーリー展開・伏線回収・システム周辺などに関して詰めの甘い部分が散見される(PC版も同様)。
  - ▶ ファンディスクのはっちゃけぶりがすごい。どうしてこうなった。
- ▶ **BULLET WITCH** (AQインタラクティブ/キャビア 06/7/27)
  - ▶ 大魔法で敵がゴミの様だ!発生した瓦礫で即死する自分もゴミの様だ!
  - ▶ 追加コスチューム&チャレンジが多くDLC配信されたが全て無料。

戦闘は大味のTPSで相手に攻撃がヒットしても無反応で反撃する事が多いので爽快感は薄いかも。

▶ **BLUE DRAGON** (マイクロソフト/ミストウォーカー)

- ▶ 坂口博信氏監修のRPG。
- ▶ ゲームとしては「古き良きRPG」としての面が強く、システムは非常にオーソドックスなものとなっている。
- ▶ システム面での特筆は「影」。主人公たちはそれぞれ様々な姿の「影」をもっており、能力を自由にカスタマイズすることが可能。
- ▶ 簡単に言えば、FFVのジョブシステムを発展させた感じで、「カテゴリー」を選択して戦闘を重ねることで様々なスキルを習得していく。このスキルをスキルスロットに設定することで各種魔法や特殊能力を使えるようになる。
  - ▶ このシステムを特徴づけているのが「コンビネーション」というカテゴリー。このカテゴリーを育てると「スキル+」というスキルを入手できるのだが、これをセットすることでスキルスロットの数を増やすことができるのである。最大で初期スロット+8個ものスキルを設定できるため自由度が高くなっている。
- ▶ もう一つの特徴が「バリバリア」というスキル。このスキルはフィールド上で発動することで一度戦った敵をMP消費と引き換えに戦闘を飛ばして倒すことができるようになる。これによりいちいち戦闘をする手間が省け、軽快なプレイが可能となっている。
  - ▶ しかし、あまりに便利すぎるためバランス崩壊の要因になっているという意見もある。
- ▶ エンカウントサークルというシステムも特徴的。フィールドでRトリガーを引くと、画面が静止して一定範囲にサークルが広がる。このサークル内に入っている敵と自由に戦闘することが可能で、全ての敵と一斉に戦うこともできる。
  - ▶ 全ての敵と戦う場合は連続バトルとなり、次のバトルの前に味方が有利となるトランスボーナスを得ることが出来るようになっている。
- ▶ 鳥山明の世界を表現したグラフィックの評価も高い。鳥山氏の漫画である『Dr.スランプ』でよく登場していた「ウンチ」がモンスターとして登場したり、本人の自画像が「トリッポー」というお助けキャラとして登場したりするネタ要素もある。
- ▶ 植松氏が手がけた音楽面での評価も高い。
- ▶ ありとあらゆる場所を調べることができるようになっているが、ストレスに感じるという意見も多い。
  - ▶ 何も無い場合「Nothing」と表示されるだけなのだが、これをいくつ出したかでアイテムがもらえるので調べまくった人も多いと思われる。

▶ **Gears of war2** (マイクロソフト/epicgames)

- ▶ 世界中のプレイヤーから好評だったgears of warの続編。
- ▶ 武器が増加し前作でやや強かったスナイパーなどが調整された。
- ▶ キャンペーン(ストーリー)に重視を置いており思わず引き込まれる。グラフィックも据え置き機屈指の良さ。
- ▶ ただ一人プレイは相変わらず高難易度。

▶ **Geometry Wars:Retro Evolved 2** (アクティビジョン/Bizarre Creations)

- ▶ 単純な図形で構成された機体と多彩な音と光で彩られる、多方向スクロールシューティングの傑作。
- ▶ 6種のゲームモードが用意され、内容もタイムアタックから面クリア型まで様々、操作方法も単純でわかりやすい。
- ▶ ハイスコア欄には自分の記録だけではなく、フレンドのスコアも表示される。
- ▶ 特徴的なグラフィックは、海外で多数のフォロワーを生み出した。

▶ **Shadow Complex** (CHAIR Entertainment/Epic Games)

- ▶ XBLA配信タイトル。Unreal Engine 3を使用した2Dアクション。
- ▶ アイテムを集めながら謎の施設を探索する、一言で言えばメトロイドのようなゲーム。
  - ▶ 各地に隠されたアイテムを探す要素は勿論、最低限のアイテムだけを取ってクリアするやりこみなども用意されている。
- ▶ グラフィックは現在でも見劣りしないほど美麗。これで配信タイトルかと疑うほど。
  - ▶ そのうえ丁寧なローカライズが行われており、ゲーム中のセリフはすべて日本語で再生される。
- ▶ 右スティックによるエイムシステムを採用しているが、画面奥にいる敵へのエイムに若干難がある。

▶ **Shadowrun** (マイクロソフト/FASA studio)

- ▶ 同名テーブルトークRPGの世界観上で展開される、魔法とSF技術を融合させたチーム対戦型のFPS。

テレポートや死者蘇生に誤射防止機能付オートエイム等の一見チート級の能力ばかりだが、複数装備しても

- ▶ ゲームバランスが崩れない様に調整されている。
- ▶ 右も左も分からない初心者でも能力で役割分担すれば簡単に貢献できる様になっている。

#### ▶ THE IDOLM@STER (バンダイナムコゲームス)

- ▶ ギャルゲーの歴史を、そして国内におけるXbox360のあり方を一変させた、言わずと知れた有名人。
- ▶ 極めて過酷な対戦ゲームであったアーケード版を元に、その本質的な魅力は損なわずに、万人に愛されるギャルゲーとして再構築した。

#### ▶ テイルズ オブ ヴェスペリア (バンダイナムコゲームス/ナムコ・テイルズスタジオ)

- ▶ テイルズの3D戦闘の正統進化。目立ったバグもなくファンから好評。

#### ▶ ゴッドファーザー (EA)

- ▶ 傑作映画、ゴッドファーザーを見事にゲーム化。
- ▶ システムとしてはシェンムー、龍が如く、GTOなどに近い。自由に動きまわり、コルレオーネファミリーのために数々のミッションをこなす。
- ▶ プレイヤーはファミリーの下っ端というオリジナルキャラの設定だが、映画のエピソードの絡め方がうまく原作ファンは納得。もちろん、原作を知らなくても問題はない。

#### ▶ スーパーストリートファイターIV (カプコン)

- ▶ 前作『ストリートファイターIV』からバランスを大幅に調整、完全新規キャラクター2名を含む大量のキャラクター追加、ウルトラコンボセレクトなど新要素を数多く搭載した作品。
- ▶ 格闘ゲームブーム再来の火付け役。

#### ▶ マスエフェクトシリーズ (BioWARE)

- ▶ 広大な宇宙を舞台としたSFRPG。
- ▶ プレイヤーは連合軍のシェパード少佐となり、宇宙船ノルマンディー号と共に銀河中の星々を冒険することが出来る。
- ▶ 宇宙はいくつかのクラスターと、そのクラスターの中に星系があり、その中に星が存在する。このため非常に広大。その惑星の一つ一つに詳細なデータが存在する。
- ▶ 世界観について非常に詳細な設定が作られており、人類が宇宙へ進出した歴史から科学技術、種族、戦争などデータ量が半端ではない。
- ▶ 会話の選択肢が非常に膨大で、プレイヤーごとに全く違った会話を楽しむことが可能。イベントによっては結果も変わってくる。
- ▶ 全3部作の予定。現在2まで発売されている。1から2へデータ引継ぎも可能で、その内容も前作の選択が大きく影響する。

#### ▶ アランウェイク (Remedy entertainment)

- ▶ アメリカのベストセラー作家が様々な怪奇現象に巻き込まれていくアクションアドベンチャー
- ▶ TPSの形式を取り、主人公は光を武器にして戦う。
- ▶ スティーブン・キングへのオマージュが存分に含まれており、作中でも指摘される。
- ▶ 海外ドラマを意識した構成で、章の終わりにはED曲が流れ、章の初めには前章のあらすじが流れる。
- ▶ 光を武器にする着眼点やストーリーの見せ方のセンスが良い。

#### ▶ LOST ODYSSEY (マイクロソフト/ミストウォーカー、フィールプラス)

- ▶ (推薦文) かなり文句も書きましたが、坂口さんならではの美麗グラフィックと、シナリオのレベルの高さは非常に秀逸。植松さんの音楽も坂口さんの歌詞と絡まって盛り上げてくれる。そして何より、世界を探索することとキャラクターを育てることがこれほど楽しいRPGはそうはない。「昔のFFは好きだったけど、今のはなあ…」と思ってる人にオススメ。

- ▶ 坂口博信氏、井上雄彦氏、重松清氏、植松伸夫氏ら豪華スタッフで話題になったRPG。
- ▶ 現代の技術で作られた古き良き日のロープレ。
- ▶ システムの核は「不死者」不死のものは記憶を失っているが、スキルの記憶がこもったアクセサリを身につけたり、不死ではない「通常者」のスキルを観察することであらゆるスキルを身に付けたキャラに育っていく。
  - ▶ FFXの装備からアビリティを覚えていくシステムに少し近い。
- ▶ 不死者は最大30種ものスキルを身につけることができ、基本能力も高い。通常者は決まったスキルしか覚えることはできず(アクセサリのスキルを使うことは可能)能力も低い。

- ▶ バトルはまずガードコンディションシステム。前衛キャラのHPの合計で壁を作り、後衛キャラを守る。壁が万全なら後衛はほとんどダメージを受けない。
  - ▶ 壁ポイントが削られていき壁のLV(4から1までである)が下がると後衛のダメージが大きくなる。LV1では無防備。
  - ▶ 壁はHP回復手段では回復しない。専用のスキルが必要。
  - ▶ 敵も壁を使ってくる。
- ▶ 次の戦闘の肝はエイムリングシステム。物理攻撃を得意とするキャラにリングを装備させる。「たたかう」を仕掛ける時、右トリガーを押し放しにしていると、一つのリングが画面上に浮かび、もう一つのリングが収縮するので、上手くタイミング良く二つのリングが重なるように右トリガーを放せば、リングの持つ特殊効果がモンスターに襲いかかる。
  - ▶ ヒトコトで言うなら、ガンブレード。
- ▶ 井上氏のキャラクターをよくポリゴンで再現出来ているがいわゆる「不気味の谷現象」が起きている。
- ▶ 重松氏のサウンドノベル「千年の夢」の出来はいいが、ゲーム本編の話との整合性がイマイチついていないので、小説の主人公とゲームの主人公が別人のような印象をも受ける（二つの主人公がだんだん重なってくる、との声もある）。
- ▶ ラスボスの歌はいい意味で常識外れ。これに限らず坂口氏の作詞は、作詞の常識を崩したもので、それはなかなか悪くない。
- ▶ キャラクターの口パクは英語ボイスに合わせて動いているので、日本語音声で聴くと違和感アリ。
- ▶ フィールド画面上のオブジェを壊したりつついたりするのが地味に楽しい。
- ▶ 実績「宝箱アイテム全取得」は取得困難な実績として有名。
- ▶ 世界観はFFVIIに酷似。「魔導産業革命」
- ▶ パーティキャラにパロム&ポロムやシドを想起させる人がいる（「リルム」というキャラクターもいる）。
- ▶ ボス戦はちゃんと考えないと勝てない。
- ▶ 戦闘に入るロード時間がかなり長い。
- ▶ リミット技や召喚魔法にあたるものがないのは残念。しかしその分魔法は派手。
- ▶ 某キャラのアドリブが最高!
- ▶ **DREAM C CLUB ZERO** (D3 PUBLISHER)
  - ▶ 「夜のお店」を舞台にした異色の恋愛シミュレーションゲーム。前作『DREAM C CLUB』の続編。
  - ▶ 前作のシステム的な欠点を大幅に解消、ストレスのない快適なプレイ感覚を実現した。その一方で楽しさやステージシーンの魅力はパワーアップしており、十分名作と呼ぶに足る優れた作品となった。