

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。

- ▶ [ニンテンドーゲームキューブ](#)
- ▶ [Wii \(含Wiiウェア\)](#)

ニンテンドーゲームキューブ

- ▶ **エターナルダークネス 招かれた13人** (任天堂/シリコンナイツ)
 - ▶ クトゥルフ神話を元に作られたアドベンチャーゲーム。
 - ▶ ゲージがたまることによって幻覚を見ることができるサニティシステムがホラーな雰囲気を作る。中には勝手にテレビの電源が切れる、というユニークな幻覚も。
 - ▶ グロテスクな描写も割と容赦がない。
 - ▶ 元々N64で開発されていたゲームのため、一部(それも重要な場面)のムービーは低解像度のものがそのまま流用されている。
 - ▶ ムーブスキップが出来ない。ラスボス戦など低解像度の汚いムービーを何度も我慢して見続けなければならないのはかなり苦痛である。
- ▶ **NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦!シリーズ** (トミー タカラトミー/エイティング)
 - ▶ NARUTOの対戦格闘ゲーム。コンボをくらっても変わり身の術で抜けることが出来、その駆け引きが楽しい。
 - ▶ 計4作発売。シリーズを重ねるごとに二人 四人対戦、第二必殺技、バトル中のキャラ性能変更可能(任意であり原作再現も兼ねている)など進化した。4ではバトル前(キャラ選択画面等)のロードが少々長くなったがそれでも大して気にならない程度。
 - ▶ BGMも好評。バトルBGMは各ステージに一つずつ用意されており、特に各作品でストーリーモードでラストに使われるステージの曲は対戦が盛り上がること必至。
 - ▶ ただし、Wii以降の『EX』はクソゲーと批判されている。
 - ▶ 理由としてはキャラ激減、グラフィックの向上がほぼ無し、原作の再現性(必殺技等)がイマイチ(ほぼ全てがGC版からの使い回し)等。その他にも追加キャラまで少なかったり(EX3の追加キャラはたったの5人。そのうち3人は海外版EX2の使いまわしなので実質2人)、GC版激闘4までは好評だったBGMの劣化(使い回せばいいのにわざわざ劣化した新曲を入れている)など様々。最新作のSPはゲームバランスの大幅悪化も指摘されている。
 - ▶ どうやら4 EXの間にスタッフの大幅な変更があったようで、それが原因と言われている。
 - ▶ ちなみに3はGCで一番売れたサードのソフトだったりする。
- ▶ **ロックマンX コマンドミッション** (カプコン)
 - ▶ ロックマンXがまさかのRPGとして登場。PS2版と同時に発売される。
 - ▶ ロックマンX初のRPGとしては非常に出来の良いRPGであり、個性的でアクション要素のある戦闘システムは特に高評価。
 - ▶ エックスの声優は森久保祥太郎氏から櫻井孝宏氏に変更されたが、好評の声が多く、また「ゼロばかり厚遇しすぎ」のツッコミがあった『X4』における彼の扱いも漸く改善された。
 - ▶ GC版とPS2版では若干異なっており、前者はGBAとの連動を利用したトレジャーナビとフィギュア(特殊なコインを収集しなければ購入不可能)が、後者は『X8』の体験版が収録されている。
 - ▶ 装備のカスタマイズが豊富で、キャラクターが装備の負荷に耐えられる限りその時その状況に合わせて自由にカスタマイズすることが可能。ただし強力なものほどリスクを伴い、負荷を超えて装備すると戦闘中にランダムで悪影響となる事態が発生する。
 - ▶ 収集要素もあり、裏ボスも存在するため、やりこみ要素もある。だが、少しインパクトに欠けるという意見も…。
 - ▶ 総じてそれなりに評価の高い本作だが、本来アクションゲームであった本シリーズが急にRPGになったことによりユーザーは困惑し、購入を躊躇う者も少なくなかった。実際はなかなか面白いゲームであり続編を望む声もあるのだが、売り上げが良くなかった為か続編の話はない。
 - ▶ 余談だが、ロックマンにはDASHシリーズや今作など、「完成度は高いけど売れない」ゲームが何故が多い。

▶ 突撃!! ファミコンウォーズ (任天堂/Kuju Entertainment)

ファミコンウォーズのユニットを使った戦略ウォーアクション (TPS+ACT+RTSのようなもの)

- ▶ 基本的な内容は各ミッションで司令官の出す目標 (例 マップ上の目印に行け 敵戦車軍団を撃破せよ など) をクリアしていくというもの。
 - ▶ プレイヤーは歩兵、軽戦車といったユニットを操作しつつ他のユニットに攻撃指示を出したり、拠点を占領させたりなど部隊長として指示を出し目標を達成していく。
 - ▶ ミッション終了後に「テクニック (損害率)」、「パワー (破壊したユニット数)」、「スピード (クリアまでかかった時間)」で評価される
- ▶ タイトルの様にただ突撃すればよいという物ではなくユニットごとの相性を考えて敵の弱点を突く攻撃を行うといったRTS要素が強く、考えて指示を出さねばならない。
 - ▶ 例えば、歩兵はバズーカ兵に強く戦車に弱い、バズーカ兵は戦車に強く歩兵に弱いことから戦車が来たら歩兵を下げバズーカ兵で迎え撃つなど
- ▶ これらのシステムにより各ミッションごとに何通りもの攻略方法があり、新たな攻略方法を考えるという楽しみがある
- ▶ グラフィックもどのユニットも細部まで描かれておりステージもしっかりと作られており評価されている。
- ▶ またプレイヤーの腕を上げれば相性によらずなんとか撃破できるというランボーの様なプレイもできる。
- ▶ 賛否両論点として難易度は投げ出しかねないほど非常に難しい (例:6面など)
 - ▶ 正確には難易度がいきなり上がっていくというのが正しいが、失敗しつつも自分なりの攻略法を考えて勝利した時の達成感の事を重視したのかもかもしれない。
- ▶ 欠点としてストーリーモードのみにかかわらず最高24面と少ない、若干操作性が悪い、海軍が出てこないことである。

Wii (含Wiiウェア)

▶ エキサイトトラック (任天堂/MONSTER GAMES)

- ▶ 従来のボタンやスティック操作ではなく、リモコンを傾けて自機を操作するレースゲーム。
- ▶ 元々GCで開発中だった作品をWiiに移植させたものでグラフィックはGCクオリティだが、Wii専用ソフトと比較しても見劣りしないレベルではある。
- ▶ コースレコードを更新することが目標だが、「如何に派手にクラッシュするか」もこのゲームの大きな楽しみの一つとなっている。レースゲームとしてはかなり爽快感がある。
- ▶ ローディングが遅いのは大きな欠点か。
- ▶ 海外では続編も発売されており、日本でも『エキサイト猛マシン』というタイトルでクラブニンテンドーポイント交換で手に入れることができるが、1000ポイントと非常に高いため入手はかなり困難 (新作Wiiソフト1本で60ポイント)。非合法だが、一部マニアックなゲームショップでは販売されていることもある。

▶ 王様物語 (マーベラスエンターテイメント/Cing、タウンファクトリー)

- ▶ 国民を従えてあちこち歩き回り、7人の王様を倒すことが目的のアクション(?)RPG。レベル上げの必要がないので作業ゲーになりにくい。
- ▶ 箱庭の雰囲気がよく出た綺麗なグラフィック、クラシックをアレンジした格調高いBGM、結構多いやり込み要素...と、なかなかクオリティが高い。
- ▶ 子供向けのグラフィックだが、難易度と一部小ネタはどう見ても子供向けではない、頑張ればクリア出来るレベルなので良調整と言えば良調整。
- ▶ 購買層を引かせるような発売元のプロデューサーの公式ブログでの発言 (失言)、微妙にズレた販促など、ゲーム以外の部分もったいないゲーム。
 - ▶ 上記の経緯もあり結局セールスも芳しくなかったことから続編は絶望的かと見られていたが、PSVitaにてまさかのリメイクが決定。発売元がコナミに変わり、キャラデザやストーリーも大幅刷新される模様。
- ▶ ただ、ゲーム的には『ピクミン』『THE 原始人』を想起させる、そんなに真新しいシステムではないという評価もある。

▶ オブーナ (コーエー/アルテピアッツァ)

- ▶ 発売前からの発売元のビッグマウスやなんともいえないキャラデザイン、漂う地雷臭に発売後の散々な売り上げからクソゲー扱い、ネタゲー扱いされることとなった不遇の作品。
- ▶ しかしどことなくゆるく魅力的な世界観とシナリオ、崎元仁らによる音楽、Wiiの特性を生かした画期的なア

クティブボンボンバトル、といった内容により実際にはかなりの良作である。

▶ ネットで買ったファンになってしまったというプレイヤーもいるほど。

▶ **カドゥケウスNEW BLOOD**（アトラス）

▶ 『カドゥケウスZ2つの超執刀』のシステムをベースに作られた完全新作。海外で好評を博した影響でか、世界観が海外ドラマ風に、舞台もアメリカに移った。

▶ しかし、時間軸では初代及びZから10年後という設定になっている。初代及びZの主人公である月森、ヒロインのアンジュの二人もとある場面で登場する。

▶ 前作のシステム、操作性をベースに二人同時プレイ、プレイヤーセレクトの新要素を追加。

▶ ギルスに偏っていた初代DS版、Zの反省からステージのバリエーションも強化され、多彩な手術が楽しめるようになった。

▶ フルボイスとなったことで、オペ中の臨場感も大幅にアップ。声優陣も小山力也、大塚芳忠、飯塚昭三とやたら豪華。

▶ 海外市場を意識して作られた為か、難易度はZよりも高め。最低難易度イージーが標準難易度と言ってもおかしくないほど厳しい調整になっている。

▶ ただ、イージーに限れば初代DS版よりは楽な方である。

▶ **ゲーの惑星**（任天堂/2D BOY）

▶ 不思議な生き物の「ゲー」をつかんで、パイプまでの道を組み立てて導く、Wiiウェアで配信中の面クリア型アクションパズルゲーム。

▶ ゲーには粘性があり、それを利用しゴールを目指していく。

▶ 物理演算を利用した特徴的なギミックが用意され、最後まで飽きさせない。

▶ 組み立てた塔のリアリティのあるグラグラ感、崩れそうときのドキドキ感が高いレベルで味わえる。

▶ ゲーは色によって特性が異なり、それぞれの利点を活かす必要がある。

▶ 海外作品のローカライズで、洋ゲーらしいグラフィックは好みが分かれる。

▶ だが、内容は日本人にも直感的に親しめる良質な作品である。

▶ **コロリンパ**（ハドソン）

▶ リモコンを盤面に見立てた玉転がしゲーム。

▶ **スカイ・クロライノセン・テイセス**（バンダイナムコゲームス/アクセスゲームズ）

▶ 森博嗣著の小説「スカイ・クロラ」の世界観を舞台に、エースコンバットシリーズのスタッフ(プロジェクトACES)が開発したフライトシューティングゲーム。

▶ 原作の森博嗣氏と世界的アニメ映画監督の押井守氏(スカイ・クロラ映画版の監督)が監修している。

▶ コントローラーを戦闘機の操縦桿に見立てた操作がフライトゲームと非常に相性がよく、直感的な操作で浮遊感・疾走感を得ることができる。

▶ Aボタンとスティックを組み合わせた操作でマヌーヴァと呼ばれる特殊なアクションを起こせる。これを利用すれば敵の背後を取ったり敵の攻撃を緊急回避したりでき初心者の救済に一役買っている。

▶ エースコンバットシリーズとは違い操作する戦闘機はレシプロ機。そのためミサイルは存在せず機銃が主要な攻撃手段となる。

▶ それゆえに終始接戦のドッグファイトを楽しむことができ、射撃の腕が上がっていく爽快感も高い。

▶ 音楽も本家エースコンバットシリーズに引けをとらない。特にラストバトルのBGMは非常に熱い。

▶ グラフィックもwiiの中ではレベルが高い。空や地上の遠景は雄大で美しく、戦闘機の描写もよくできている。ただしデザインは好みが分かれる。

▶ 初心者でも遊べるように全体の難易度は低め。ただしミッション6など難関といわれるミッションもある。

▶ またラスボスはプロジェクトACES最強ともいわれるほど強い。理由としてはプレイヤーが機体を強化するほど能力が強化され、マヌーヴァを使えば使うほど超人的な機動と回避行動を行ってくるため。

▶ 世界観やストーリーも評価されている。

▶ ただし味方の裏切りや戦いを望んでいない敵との戦闘、無茶な作戦により僚機が撃墜される、命令違反した味方を撃墜するなど重い展開が多い。その分これらの原因となった黒幕の存在感は抜群。

▶ 映画の公開時期と発売時期がずれてしまっていたり、宣伝をロクにしなかったなどの理由で売り上げは芳しくなかった。しかし現在ではプレミアがついており隠れた名作扱いされている。mkIIでも高評価である。

▶ **小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル**（スクウェア・エニックス）

▶ ファイナルファンタジークリスタルクロニクルの派生作。主人公レオの容姿から「ショタ王」と呼ばれることも。

▶ 王様の立場から、町に建築物を建てたり冒険者達に指示を出したり報告書を読んだり、シンプルながらなか

なか自由度があり熱中できる奥の深いシステムを採用している。

- ▶ **光と闇の姫君と世界征服の塔 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル**（スクウェア・エニックス）
 - ▶ 『小さな王様と約束の国』の続編というより対になる位置付けの作品。なお、『小さな王様』からも何名かがゲスト出演している。
 - ▶ こちらは魔王となったお姫様の立場から、塔に攻め込む冒険者達をモンスターやトラップを配置して撃退する。『ダンジョンキーパー』や『勇者のくせになまいきだ。』に似ているが、やはりシンプルながら熱中できるシステムを採用している。
- ▶ **ノーモアヒーローズ**（マーベラスエンターテイメント/グラスホッパー・マニファクチュア）
 - ▶ グラスホッパー・マニファクチュア開発のアクションゲーム。主人公が殺し屋で、その目的が【美人な女（シルヴィアという女性キャラ）と全米殺し屋ランキングで一位になったら一発やらせてもらう約束をしたため】といったぶっ飛んだストーリー。
 - ▶ 主人公であるトラヴィスも日本のアニメオタク&プロレスオタクで、初期から着ているTシャツには劇中アニメ『ビザールジェリー』のキャラクターがプリントされている。なお『ビザールジェリー』のキャラクターデザインはokama氏。
 - ▶ 加えて出てくるキャラも敵やモブを含めてみんなぶっ飛んでいる。
 - ▶ しかしアクション部分はしっかり作られており、Wiiリモコンを使っての爽快感はお手軽かつ充実している。
 - ▶ ゲーム中の全てにおいて非常にノリが良い作品。ただ下品な単語なども多いためにその手が嫌いな人はとことんダメなゲームでもある。
 - ▶ なお様々な調整が入ったPS3版と360版も出ているが間違っても買ってはいけない。（PS3版は2種類あり、PS MOVEを持っていてWii版を持っていないのなら「レッドゾーン エディション」はオススメ。しかし間違っても「英雄たちの楽園」は買ってはいけない）
 - ▶ 長らく情報だけだった続編がめでたく日本でも発売された。ただしアクション部分を除いては賛否両論となっている。
- ▶ **ブームボックス**（エレクトロニック・アーツ）
 - ▶ 『E.T.』や『ジュラシックパーク』などで知られる映画界の巨匠、スティーヴン・スピルバーグプロデュースによるアクションパズルゲーム。
 - ▶ Wiiリモコン一本で楽しめるシンプルで個性的な操作、3000円の低価格を全く思わせない圧倒的なボリューム、物理演算を最大限に活かした爽快な演出など、豊富な魅力を備えた隠れた(隠れ過ぎた)傑作。
 - ▶ 海外では続編も発売されている。
- ▶ **ポケパーク2~Beyond the World~**（ポケモン、任天堂/クリーチャーズ 2011/11/12）
 - ▶ ポケパークWiiの続編にあたるが、ストーリーの繋がりはない。基本的な部分は前作と同じだが、ゲームとして正真正にパワーアップ。
 - ▶ 後述の要素に加え、ちからくらべのバリエーション増加、アトラクションが多人数で遊べるようになった等
 - ▶ ポケモン達の可愛さは今作でも顕著。新たにフィールド上のポケモン達の会話が表示されるようになり、よりいきいきとしたポケモン達が見れる。癒しゲー。
 - ▶ 前作ではピカチュウしか操作できなかったが、今作では操作キャラが4匹に増加。性能もきちんと差別化されており、プレイの幅が広がった。
 - ▶ タイプ相性の導入。有利なポケモンで挑むもよし、あえて不利なポケモンで挑み、縛りプレイ感覚で遊ぶもよし。
 - ▶ バトルの難易度上昇などもあり、全体的な難易度は前作より上昇。特にクリア後のバトル大会はそれまでとは比べ物にならない難しさで、本編の難易度では物足りないプレイヤーでも楽しめる
 - ▶ 操作性の悪さは相変わらず。3Dアクションアドベンチャーにも関わらず十字キーで操作しなければならないため、慣れるまでに時間がかかる
 - ▶ 多人数プレイに対応した代償か、アトラクションの数が前作から大幅に減少している（14 → 4）
 - ▶ 全体的に第5世代のポケモンのプッシュが目立つ
 - ▶ この辺は新鮮さがある一方で、旧ポケ好きにとっては不満を感じる部分もあり賛否両論か