

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。

- ▶ [ファミリーコンピュータ（含ディスクシステム）](#)
- ▶ [スーパーファミコン](#)
- ▶ [ニンテンドウ64（含64DD）](#)

## ファミリーコンピュータ（含ディスクシステム）

- ▶ **ウルトラマン倶楽部（バンダイ）**
- ▶ **影の伝説（タイトー）**
  - ▶ 忍者「影」が、さらわれた姫を救出するために敵忍者一味に戦いを挑むというスピード感あふれるアクションゲーム。
  - ▶ 操作系は8方向レバーと2ボタン。レバーでジャンプ・左右移動・しゃがみ動作を行い、2ボタンでそれぞれレバー入力方向に投擲可能な手裏剣と、敵の投げた手裏剣を切り落とせる刀による攻撃を行う。
  - ▶ 今では地味な存在になっているが、発売当時かなり人気があった。OGRこと小倉久佳氏によるBGMも好評。
  - ▶ スーパーマリオと発売時期が近い。この時期のアクションゲームはマリオの影に隠れてクソゲー呼ばわりされているゲームが多いが、このゲームに限っては今でも傑作扱いされている。
- ▶ **キングオブキングス（ナムコ/アトラス）**
  - ▶ 『大戦略』タイプのファンタジーシミュレーション。
  - ▶ ユニットの相性やレベルアップによるクラスチェンジなどが魅力。
- ▶ **ソルスティス 三次元迷宮の狂獣（エピック・ソニーレコード）**
  - ▶ 最早説明不要の8Bit最高と名高いメインテーマを有したゲーム。3次元マップで構成された迷宮でアイテムを探す探索型だが、グラフィック・ゲーム性も高く、ゲーム本編の知名度は低いが実は良作。難易度はやや高いが。
- ▶ **スクウェアのトムソーヤ（スクウェア）**
  - ▶ トムソーヤの冒険をモチーフにしたRPG。既に先にセタからトムソーヤのゲームが発売されていたのでタイトルに「スクウェアの」がついている。
  - ▶ 高いエンカウント率、見た目に反して高い難易度、やや遅いレスポンス、シンプルすぎる戦闘システムなど粗が目立つ。
  - ▶ しかしこの時代としては高レベルなグラフィック、丁寧で小憎い演出、古き良きアメリカを表現した世界観、シンプルながらも爽快感溢れるストーリー、植松伸夫による印象深い音楽に魅せられた者は少なくない。
  - ▶ 経験者からはハロウィーンというモンスターが異様に恐れられている。なんとこの敵リセットボタンを押す、という攻撃をしてくるからだ。(タイトルに強制的に戻される)
- ▶ **独眼竜政宗（ナムコ）**
  - ▶ 大河ドラマ便乗ゲームと思われながら、簡略化されたシステム、季節や年月の経過により変化するグラフィックなどが好評を得ている戦略シミュレーション。
    - ▶ 続編は結局出なかったが、携帯アプリで出た同じく大河ドラマ便乗ゲーム『義勇伝~直江兼続~』はこのゲームのシステムが元になっている。
  - ▶ ゲームオーバー時の演出がスポーツ新聞、大名のコメントがプロレスラー風など、歴史ゲームの割りにどこかしらコミカルで笑える。
    - ▶ ゲーム中にも役に立たない母親や鬼（凶作）、果てはかかし（豊作）・バグ・中村（雅哉）社長などが出てきたり、突然他国の大名がイヤミを言ってきたりと芸が細かい。
- ▶ **忍者じゃじゃ丸くん（ジャレコ）**
  - ▶ 『忍者くん』のファミコン移植をジャレコが担当した際、弟の「じゃじゃ丸くん」を新たに設定した末に出来たゲーム。
  - ▶ ゲーム自体は忍者くんのシステムを発展させたもので、ステージ開始時に「（敵の名前）登場」と縦書きの特殊フォントで表示される演出が目玉。
- ▶ **信長の野望・武将風雲録（光荣）**
  - ▶ PC等で出ていた同名タイトルのFC移植作。数多くの移植の中でこのFC版がもっとも完成度が高い。
  - ▶ 前作までの不備を解消して非常にプレイしやすくなった。特に前作で使いにくかった忍者武将が特殊能力持ちで非常に使いやすくなった。

配下武将が登場するシリーズで初めて全国をカバーした。伊達政宗や最上義光といった東北武将、立花道雪

- ▶ や鍋島直茂、島津義弘といった九州武将も初登場し、以降のシリーズの常連武将が一通り揃った。
- ▶ 家宝や海戦、鉄甲船といった後のシリーズに受け継がれる要素も初登場した。
- ▶ 国単位の戦略シミュレーションの決定版とも言える内容で、この作品を最後に次回作からは城単位の構成に変化する。
- ▶ 前田慶次が初めて登場するのも特徴。因みに他の移植作では登場しない作品も多い。
- ▶ 戦場マップが正方形でPC版より広い。PCは横長の8×20、FC版は14×11。正方形だけでフィールドはPCのが若干広いです。
- ▶ 大名を秀逸な2行文で紹介するシリーズ屈指の傑作OP。SFC版など次世代機に比べると見劣りするかもしれないが、クオリティが高い。

#### ▶ バベルの塔（ナムコ）

- ▶ 隠れたアクションパズルの名作。コロンスの卵的発想を求められるFLOOR1を乗り越えてから広がる独特のパズル世界に魅了されたファンは少なくない。上級者にも嬉しい裏バベルの存在も話題になった。

#### ▶ 飛龍の拳II ドラゴンの翼（カルチャーブレーン）

- ▶ 評判の高い心眼システムはそのままに、ゲームの世界観を大幅にグレードアップ。グラフィックも大幅に進化。
- ▶ 五人の龍戦士の設定が追加され、変身・法力などといった要素も追加。少年漫画らしい熱い展開もてんこ盛りで、以降のシリーズの方向性を決定付けた。
- ▶ アクションが苦手な人向けにRPGモードも用意されているなど、初心者向けの配慮も充実。
- ▶ 難易度は初心者向けのチビッコモードと高難易度のマニアモードが追加。真のエンディングはマニアモードでないと思われぬ。
- ▶ BGMはFC屈指の名曲揃いと誉れ高い。特にメインテーマは神曲と評される。

#### ▶ プロ野球ファミリースタジアム（ナムコ）

- ▶ ナムコが制作した野球ゲームのパイオニア。
- ▶ これまで画一的な能力しかなかった選手達を個性化した初の野球ゲーム。ホームランを打った時の満足感、フォークで三振をとった時の爽快感などをFCで再現。
- ▶ 守備のマヌケさ(特に外野)や「フェンスをすり抜けてホームラン」など実はバグも多いが、それを補って余りあるほどの対戦時の熱さ。

#### ▶ ミネルバトンサーガ ラゴンの復活（タイトー/アーテック）

- ▶ DQやFFの影に隠れやすいが、完成度の高い隠れた名作のRPG。バッテリーバックアップ対応。
- ▶ 戦闘形式は体当たりと魔法・飛び道具でダメージを与えていくという2DアクションRPG系の単純なものだが、多少のアクション性がありレベルが低くてもプレイヤーの技量である程度カバーが可能。
  - ▶ システム的な特徴としては傭兵システムがある。これは戦闘中にのみ主人公パーティーの代わりに最大3人まで呼び寄せて自動で戦闘を行わせるシステムで、傭兵も敵を倒していくことで成長していくため、傭兵の育成に熱を上げるプレイヤーも多かった。  
なお、傭兵は自分で操作ができないうえに死亡した場合は生き返らせることができないため、傭兵のレベルを最高ランクまで上げるのはなかなか難しい。
  - ▶ 主人公のパーティーは魔法タイプと射手タイプの2人の仲間が加わる。新しい仲間を見つけた場合は同じタイプの仲間は同行せず新しい仲間に更新される。  
仲間に関してもそれぞれのストーリーがあり、その目的のために主人公のパーティーに同行していく形。  
仲間のキャラクターには経験値の概念はなく成長は一切しないが、装備に関しては継続されるので仲間交代時の装備変更の手間がないのも特徴。
  - ▶ 戦闘に関してはボスキャラであろうが100%逃亡可能。これは現在でも珍しいシステム。
- ▶ 世界観の構築も当時としては非常に素晴らしい。街の住人の台詞内容もストーリー進行に合わせて変化していき、その完成度も高いのでゲームへの感情移入度を上げやすい構成になっている。  
ちなみに宿賃は全ての街で一律。
- ▶ ボリュームもこの時期のRPGとしてはフィールドやダンジョンの広さを差し引いても壮大でグラフィックも美麗。BGMも名曲ぞろい。
- ▶ 難点としては後半のダンジョンが恐ろしいまでに難易度が高いこと。特に終盤のラバン城・ゴルゴダの迷宮はその構造の複雑さとあまりの広さに挫折者が続出していた。
  - ▶ 移動や戦闘のテンポがやや遅め(それでも当時としては比較的機敏なほうではあるが)なことも挫折者

の増加に拍車をかけた。

- ▶ また、逃亡成功率が100%であるとはいえ、後半のダンジョンは固定敵が多いうえにエンカウント率も高く、そこでもテンポが阻害された形。
- ▶ とはいえ神秘的な世界観の構築や新機軸を多数取り入れた意欲作でもあるので、比較適どの層にもお勧めできる良作。
- ▶ なお、本作の続編として『シルヴァ・サーガ』シリーズ(セタ/アーテック)、関連作品・派生作品として『暗黒城』(エニックス)・『リグラス』(ランダムハウス)・『ディガンの魔石』(アーテック)・『ガデュリン』(セタ/アーテック)が存在している。
- ▶ **ルパン三世 パンドラの遺産** (ナムコ/トーセ)
  - ▶ 映画『カリオストロの城』の後日談的な内容。
  - ▶ ボスよりも厄介なのは、銭形警部でしかも無敵なので、かなりしぶとい。しかし銭形が出現すると他の敵は一切出てこないの、ある意味賭けである。
  - ▶ 欠点は次元と五右衛門には使えるアイテムが限られ、トランシーバーでしか使えない。
- ▶ **レッキングクルー** (任天堂)
  - ▶ 解体屋のバイトを始めた異色のマリオ、もっさりした操作感を打ち消す爽快な破壊アクションに、求められる駆け引きやパズル要素のバランスが秀逸、エディット機能もあり、長く遊べる名作。

## スーパーファミコン

- ▶ **アンジェリック** (光栄)
  - ▶ 女性向け恋愛シミュレーションというジャンルを開拓した作品。開発陣は女性だけでメンバー構成されたチーム、ルビー・パーティー。それだけあってターゲット層たる女性のツボをついた魅力的なキャラクター・演出が光る。
    - ▶ 様々な女性向け作品が登場してもなお根強い人気を誇る女性向け作品の金字塔とも呼べる作品。今でも同人イベントが開催され続けているほど。
- ▶ **エナジーブレイカー** (タイトー)
  - ▶ SFC末期に発売された、クォータービュー型のシミュレーションRPG。
  - ▶ 町やダンジョンなどに用意されているオブジェを調べると、何かしらのコメントが表示されるので楽しい。
- ▶ **迦楼羅王** (エピック・ソニーレコード/浮世亭)
  - ▶ " かるらおう " と読む。
  - ▶ オーソドックスなアクションゲーム。ボスを倒す事で必殺技を習得していくなど、ややロックマンに似たところがある。
  - ▶ 突出した売りは無いが、操作性、ゲームバランス共に高水準で、正統派のアクションゲームとしては申し分の無い面白さ、完成度を誇る。
  - ▶ ディレクターは何と、グランツーリスモシリーズ生みの親にして株式会社ポリフォニー・デジタル代表取締役の山内一典。実は氏の処女作でもある。
- ▶ **魂斗羅スピリッツ** (コナミ)
  - ▶ アーケードから続く魂斗羅シリーズのスーパーファミ版。ド派手かついい意味で頭の悪い演出が次から次へと襲い来る、爽快感抜群のデストロイアクション。
- ▶ **サンサーラ・ナーガ2** (ビクターエンタテインメント/アドバンスコミュニケーション)
  - ▶ 世界的映画監督の押井守が監修・脚本、川井憲次が音楽、キャラクターデザインを桜玉吉手がけたRPG。
  - ▶ 突如仲間達を裏切って逃亡した天才竜使いアマリタを追って冒険を繰り広げる内容。桜玉吉の可愛らしいキャラクターと一見するとオーソドックスなRPGに思えるのだが、ハイクオリティな音楽や終盤に明かされるせつなく衝撃的な事実とエンディングは感動もの。
  - ▶ 武器・防具が戦闘終了と同時に壊れたり、倒したモンスターを竜の餌にするか換金するかで悩んだりする。
  - ▶ 反面、ゲームシステムやバランスは良いとはいえない。
    - ▶ ストウパにお金を入れて功德をつんでいかないと、受けるダメージが大きくなる。
    - ▶ ラスポスが通常攻撃無効という情報を知らない、後で泣くことに.....。
  - ▶ GBAにサンサーラ・ナーガと一緒に移植された。タイトルは『サンサーラ・ナーガ1×2』
    - ▶ こちらでは武器・防具が壊れないために、金が余りまくる。お陰で功德が積み放題。簡単にその階層での最強武器が買ってしまう&武器防具破損の緊張感が無くなってしまい、ヌルゲーとなった。

- ▶ **新・熱血硬派・くにおたちの挽歌**（テクノスジャパン/アルマニック）
  - ▶ また、パスワードや特定のコントローラーを使うことにより、隠し要素もある。
- ▶ **スヌーピーコンサート**（三井不動産・電通/任天堂、パックスソフトニカ）
  - ▶ スーパーファミコンでは指折りのキャラクターゲームの名作。任天堂が実開発を担当。
  - ▶ 謎解きアドベンチャー、アクション、パズル、レースの全4ジャンルが楽しめる贅沢な内容、ピーナッツの世界観を見事に再現した美し過ぎるグラフィック、ジャズ風の音楽と、いずれもキャラクターゲームの範疇を超えた（超え過ぎた）クオリティを誇る。
  - ▶ ディレクターはF-ZERO生みの親の清水一伸、音楽はMOTHER2の田中宏和、スーパーメトロイドの濱野美奈子とかなり豪華。戸高一生（とたけけ）、故・横井軍平も開発協力として参加している。
- ▶ **スレイヤーズ**（バンプレスト/ベック）
  - ▶ 原作者の神坂一氏がシナリオを作っており、なんと原作が終わった後の世界を舞台にしている。そのため当時現在進行形で連載していた原作はこのゲームの話に続くように伏線を張っている（ただしわずかに矛盾がみられる）。システムはオーソドックスだが、RPGであることを最大限に利用した意外性の高いシナリオは単体でも楽しめる出来である。良作キャラゲーの見本。
- ▶ **ソウルブレイダー**（エニックス/クインテット）
  - ▶ クインテットが開発した「ソウル三部作」の名前の由来にして第1弾。
    - ▶ ゲームの舞台は魔物によって命あるもの達の魂がすべて封じられ、荒廃した世界である。七つのエリアに分かれており、そのエリアに存在する魔物の巣を封印することで、ダンジョンの道が開かれたり、魔物に奪われた魂が解放されて本来の姿を取り戻すといったパズル要素も多い。何もない空っぽの世界が、ストーリーを進め、魔物から魂を解放していくにつれて盛大に賑わいを取り戻していく様はプレイヤーの使命感を奮い立たせてくれる。
  - ▶ ファンタジーの王道的な世界観だが、ストーリーはさり気なくかなり重い。そもそも魔物によって魂が封じられ、世界が荒廃したのもその世界にある国を治める王が欲に駆られて取引に乗ったからである。
    - ▶ また、後半では助けることができた命が、欲望に駆られた結果として死んでしまうという重い展開が待ち構えている。
  - ▶ 世界に生きる命は人間や動植物だけではなく、魂を手に入れた無機物や人間以外の人種も含まれる。
  - ▶ 上記のように展開は非常に重いものの、後発の2作とは違って明確な勧善懲悪であり、「様々な命の在り方」というメッセージ性にあふれたテーマを貫徹した、骨太なストーリーに魅了されたプレイヤーは多い。
  - ▶ 主人公は作中世界の神様の弟子、つまりはいずれは神になるべき立場。師匠にあたる神様は実体を持たず、天界で台詞だけが出てくる。基本的に厳かなのだが、エンディングの本当にオチの部分で中々お茶目かつ粋な計らいを見せてくれる。
- ▶ **大貝獣物語**（ハドソン）
  - ▶ 良質のグラ、BGM、泣かせるEDが印象的なストーリー。
  - ▶ 各キャラ全てにサイドストーリーがありプレイを楽しくさせる。
  - ▶ 鬱ダンジョン「バイオベース」で有名になってしまった感があるが桃太郎伝説や天外と並びハドソンの名作RPGと言える。
  - ▶ 難点はポヨンの発見がノーヒントであることと、高エンカウントから来るラスダンの難易度上昇。
- ▶ **T.M.N.T タートルズ・イン・タイム**（コナミ）
  - ▶ 高難易度でユーザーに優しくなく、クソゲーのレッテルを貼られた前作のAC版から一転、いろいろ改善されて遊びやすくなった。
  - ▶ ストーリーはシュレッダーに過去の世界に飛ばされたタートルズが元の世界に戻るためにシュレッダーを倒しに行くという物。
  - ▶ 実は本作は、国内のACでお蔵入り(海外では正式稼働している)した作品の移植版。
  - ▶ ACとの違いは主にステージ及びボスの追加等。例えば原作の3面と4面の間に新ステージが追加されている事など。
  - ▶ できればMDのアレンジ移植『リターン・オブ・シュレッダー』及び360のリメイク版の記述も併せて執筆希望。
- ▶ **であえ殿様あっぱれ一番**（サンソフト）
  - ▶ 間違い切った世界観に基く大江戸マッスル宇宙大戦。馬鹿殿とバカ王子が、日本を含む各国の文化を、国辱スレスレ極限まで曲解したステキワールドを練り歩く。題材が狂ってるのに、ドット絵が異様に上手いせいで、病的な説得力が発生しておりもう大変。
  - ▶ そのくせゲームバランスは基本良好。TGRパワー（殿様グレートの略）を突っ込んで殴ると、大概のボスが

一発で死ぬのはご愛嬌。

▶ **デモンズブレイゾン 魔界村紋章編**（カプコン）

- ▶ 赤き魔物レッドアーマーの死闘。ロックマンとゼルダを足して割ったような内容。
- ▶ 魔界村のスピノフ作品最高傑作と呼んでも過言でない。

▶ **伝説のオウガバトル**（クエスト）

- ▶ 全8部にも及ぶ『オウガバトルサーガ』の第一作にして第5部、というやたらに壮大な構想の上に作られたゲーム(現に、未だ未完である)。
- ▶ 日本ではあまり馴染みのない時間制シミュレーションゲームだが、最大の特徴は民衆の支持率を表すカオスフレームの存在である。  
このため、従来のRPGのように主人公のレベルを上げてバリバリ敵を倒して行くとどんどん民衆に嫌われる、というジレンマを味わわせてくる。
- ▶ カオスフレームを高めるには民衆に汚いところを見せず、強大な圧政者に立ち向かう英雄としての自己演出が必要となる。

▶ **ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION**（バンダイ/トーセ）

- ▶ SFC末期に発売された、ドラゴンボールZの2D格闘ゲーム。
- ▶ 高品質なグラフィック。特にOPデモやキャラクターセレクト画面の各キャラの顔のドットの書き込みは逸品。
- ▶ ガードキャンセル、空中コンボ、小ジャンプ、ライン移動攻撃などシステムが充実しており、格闘ゲームとしての完成度は高い。
- ▶ 気絶連続技が多数存在する等、作りこみの甘い部分も、またアニメーションのコマ数が少なく、全体的に動きがモッサリ。
- ▶ 上記の通りSFC末期に発売されたため総生産数が少なく、売り上げも伸びなかったため、ややマイナーな作品なのが悲しいところ。

▶ **ドラッキーの草やきう**（イマジニア/ズーム）

- ▶ ズームのマスコットキャラクターを主役にしたコミカルな野球ゲーム。また、コカ・コーラがスポンサーを務めておりスポンサー制度は当時としては画期的であった。
- ▶ チームは隠しを含めて9チームであり当時発売されたコカ・コーラの商品を冠したチーム名となっている。
  - ▶ また、7回に入るとその商品をキャラクターが飲むイベントが発生する。
- ▶ 9チームは個性豊かでそれぞれ違った特徴や演出を持つ。
- ▶ 空振りなどでゲージが上がりゲージが満タンになると必ずホームランになる「だほう」と、ピッチャーが強力な球を投げる「まきう」の二種類がある。
  - ▶ 「だほう」と「まきう」を同時に使うと背景が炎に包まれる演出がある。
- ▶ 守備側にも2段ジャンプによるファインプレーができるため是非使いこなしておきたい。
- ▶ ストーリーモードである「勝抜RPGドラマ草やきう」は1チームを選び他7チームと順番に対戦、最後に「エンパイア・ヘルサンダー・デストロイヤーズ（前述の隠しチーム）」と対戦する。
  - ▶ 一度クリアしても再び最初から遊べるが、相手チームのステータスは一回クリアするごとに一段階ずつ上昇している。そのため「特訓」モードでステータスを上げていく必要がありやりこみ要素が強いゲームとなっている。
- ▶ 「特訓」は打力を上げる「バットイングセンター」と守備力を上げる「ノック」の二種類がある。この二つの特訓は隠し要素もありそれを狙えばチームの更なる強化になる。
- ▶ 選んだ球場によって様々なアクシデントが起こることもある。
- ▶ セレクトボタンで審判に抗議ができたりするなど細かい演出も多数あり。
- ▶ 回の間の実況の「サクライさん」と解説「スティーブ」による掛け合いがありこれもバリエーションが多い。
- ▶ 演出面や独自のシステムを記述したが、本作の完成度はプロ野球を題材にしたゲームに引けを取らず高い人気を集めた。
  - ▶ その人気により本作発売の翌年にはサッカーゲームとなった「ドラッキーのAリーグサッカー」が発売された。

## ▶ 南国少年パプワくん (エニックス/DAFT)

- ▶ 「月刊少年ガンガン」で連載、後にアニメ化され原作漫画・アニメ双方で人気を博した柴田亜美による同名漫画のゲーム化。原作の準主役であるシンタローが主役となり、「宝」を巡ってガンマ団の刺客達と戦うオリジナルストーリーでのアクションゲームになっている。
  - ▶ 原作でも都道府県ネタを駆使した「忍者トットリ」「東北ミヤギ」などのガンマ団の刺客は1つのステージのボスとなり、ボスの支配するステージではその都道府県にちなんだ地形・名物・敵キャラが続々登場する。
- ▶ オリジナルストーリーではあるが原作漫画・アニメのネタがゲームの至る所で十二分に活かされており、原作ゲーとしては申し分のない作りになっている。特に名脇役であるタンノ、イトウ、ウミギシが登場するシーンは原作ファンなら必見である。
  - ▶ あわせて、都道府県ネタに合わせた敵キャラデザインを柴田自身が手掛けていることもあり、これまた見事にステージに調和している。BGMも各シーンに見事に合った良曲が多く、使い回しが殆どないのも好感が持てる。
- ▶ 多彩なアクション、ギミック、一筋縄では行かないボス達...と、アクションゲームとしても侮れない作りになっており、「キャラゲー=駄作」の図式がこのゲームでは否定されている。
- ▶ ゲームバランス的に荒削りな部分が目立つのと、ゲームオーバーもしくはパスワードコンティニューで最弱の状態に戻ってしまうのが難点。特に後者は非常に厳しく、慣れないうちはクリア済みの面での経験値稼ぎプレイが要求されがちである(このゲームではアクションRPGのように経験値を溜めて最大体力・攻撃範囲を強化させるシステムになっている)。

## ▶ バイキングの大迷惑 (T&Eソフト/インタープレイ)

- ▶ 宇宙人に拉致された三人の海賊が故郷に戻る為に奮闘する、イカれた設定のパズルアクション。洋ゲー。
- ▶ しかしその完成度は、当時の洋ゲーとは思えぬ高さを誇る。
- ▶ 能力の異なる三人のキャラクターを仕掛けや状況に応じて使い分けるゲーム性、パズルとアクションが絶妙のバランスで絡み合ったステージの構成など、何処を取ってもクオリティが高い。
- ▶ 序盤に丁寧なチュートリアルがあるなど、時代を先取りしているかのようなところもある。また、ステージごとにパスワードが表示される為、好きな時に中断・再開ができるのも良心的である。
- ▶ なお、当時のファミコン通信(現ファミ通)のクロスレビューでは無名の洋ゲータイトルでありながら、32点(8789)もの高得点を叩き出していた。
- ▶ 海外では続編も出たが、国内では未発売。また、ゲームボーイアドバンスにも移植されたが、これも(ry
  - ▶ まあ、これは洋ゲーにありがちなことなのだが。

## ▶ バットマン・リターンズ (コナミ)

- ▶ コナミ製の同名映画原作のベルトアクション。ちなみに海外ではNES版も発売されている。
- ▶ 基本的にベルトアクションで進行していくが、途中で横スクロールアクションや3Dシューティングに変化するの、プレイヤーを飽きさせない工夫が見られる。
- ▶ コナミ製ベルトアクションは基本ACが中心だが、数少ないコンシューマオリジナルの作品となっている。
- ▶ 同時期にMDで同タイトルのゲームが発売されたが、そちらは普通のアクションゲームとなっている。

## ▶ ぱにっくボンバーW (ハドソン)

- ▶ ボンバーマンシリーズのキャラを使った落ち物対戦パズルのスーパーファミコン版。この手の落ち物パズルは連鎖が組めないと不利な事が多いがこのゲームは連鎖を組むのが特に難しく、下手に連鎖を組むより普通に消して爆弾を溜めた方が楽なのである。そのため落ち物パズルとしてはシステムに穴があるが連鎖が苦手な人でも特に問題なくプレイできるのである意味幸運である。
- ▶ ストーリーモードのボス戦のBGMはクオリティが高いのが揃っている。全ボスに固有のBGMがあり個性も強い。ラウンド5のボスのBGM「演歌」は一際異彩を放っている。
- ▶ 対戦も可能。同時に4人まで対戦できる。3人以上でやると画面が小さくなってしまいが...

## ▶ ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙 (データイースト)

- ▶ ギリシャ神話をモチーフにした、少々バランスが悪い普通のドラクエ風RPG.....かと思いきや、終盤の怒涛のストーリー展開に多くの方が感銘を受けた(あまりにも素晴らしいために、ネタバレは厳禁である)。
- ▶ そのシナリオを担当したのは、野島一成氏。そう、後にあのファイナルファンタジーVIIのシナリオを書いた人物である。
  - ▶ 続編の『ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物』も中々の良作であり、特にシステム面の快適さはSFCのRPG随一である。しかし本編が15時間程度で終わってしまう上、エンディング後も隠しダンジョンのボスを延々40体倒し続けるだけと、評価は前作の方が高い。

- ▶ 一方で、本作は「移動速度が遅い」「快適とはいえないコマンド表示・選択」「グラフィックの質が低い」などとシステム面でのストレス要素が大きいというネックを抱えている。続編よりプレイ時間が長くなりがちな”悪い意味での要因”と言えなくもない。(携帯アプリ版ではこれらの不満点がかかり解消されているが、今度は容量等の都合によりダンジョンやイベントがかなり端折られており、しかもあっという間にレベルが上がってボスも簡単に倒せるヌルゲーと化してしまっている)

#### ▶ 魔導物語～はなまる大幼稚園児～ (徳間書店インターメディア)

- ▶ 『ぶよぶよ』のルーツとなったRPGのSFC版。アルルの幼稚園時代、卒園試験の様子を描く。
- ▶ BボタンダッシュやLR連打による戦闘スキップなど、サクサク進められるシステムが備えられている。
- ▶ そこそこボリュームがある。ダンジョンは似たようなマップが多いが、あまりそれを感じさせない。難易度は高め。
- ▶ HPやMPを数値ではなく表情やアニメーションで表現したり、魔法一覧が全て絵だったり、視覚的に分かりやすく構成されている。

#### ▶ ミッキーのマジカルアドベンチャー (カプコン)

- ▶ キャラクターゲームでありながらやや手ごたえのある難易度とディズニー監修の元制作されたディズニーキャラの滑らかで作りこまれたアニメーションとグラフィック、BGMから人気を博した。
- ▶ 続編として2、3も発売。システムはほぼそのまま、二人同時プレイが可能となっている。
- ▶ ゲームボーイアドバンスで全作リメイクされた事は意外に知られていない。

#### ▶ 無人島物語 (KSS/メディアミュージズ)

- ▶ ジャンルは「サバイバルライフ・シミュレーション」
- ▶ PC-98x1版よりSFCに移植。多数あったバグの大部分が改善、操作性も格段によくなっている。
- ▶ 一方で規制によりヌードイベントや飲酒イベントのボリュームはダウンしている。
- ▶ 本作の目標は飛行機事故に巻き込まれた6人の男女が無人島(後に現地住民がいることが判明)を脱出すること。
- ▶ 練りこまれたシステム・魅力的なキャラクター・意外性のあるシナリオ。
- ▶ 技術の上がり方がご都合主義ではあるが割とリアル。
  - ▶ 例えば木材を加工する道具はのこぎり かんな ワイヤソー チェーンソー 木工せん盤。
  - ▶ 燃料加工の最高レベルに至っては石油精製技術を獲得する異常さ。
- ▶ 続編として恋愛描写を強化した無人島物語R、アダルトゲームとなった無人島物語Xなどある。

#### ▶ ラッシング・ビート乱複製都市 (ジャレコ)

- ▶ 『ファイナルファイト』のパクリと揶揄された『ラッシング・ビート』の続編。前作と同じくベルトアクションタイプのゲームだが、アクション性、システム、BGMなど数々の面が強化されている。
- ▶ 空中追い打ちなどの軽快なアクション、掴んだ方向や入力する方向キーにより変化する投げ技や追い打ち攻撃などの豊富な技が目玉。また、ダウン中の敵に通常攻撃やダッシュ攻撃が当たるため、ゲームテンポも早い。
- ▶ このタイプのゲームとしては珍しく、回復アイテムを持ち歩く事ができる。そのため回復アイテムを温存し、ピンチになったら使うと言った戦法も可能。
- ▶ プレイヤーキャラクターの1人である華斬は、最大3発まで当たる強力な必殺技に加え、スライディングで空中に打ち上げた敵に追い打ち、空中に打ち上げた敵を直に掴んで投げ、3段ジャンプで敵の背後に回りこんでそのまま投げ、掴みハメなど、アクションの幅が広く、そして強い。本作を象徴するキャラクターと言える。
- ▶ ジャンプ攻撃、ダッシュ攻撃の当たり判定が広く、敵をまとめてなぎ払う爽快感がある。その反面、通常攻撃は使う必要がほとんど無いため、『ファイナルファイト』などと同じ感覚でプレイするとやや戸惑う。

#### ▶ ワイルドガンズ (ナツメ)

- ▶ 所謂TPS的な、自機背後視点で照準を操作する、ガンシューティングに近い何か。自機が画面内に入っているため、照準だけでなく本体にもジャンプを含む任意移動や近接戦闘が存在する。後の『罪と罰』『銃武者羅』などが、ほぼ同様のシステムで作られている。
- ▶ 西部開拓時代ベースにSFメカが加味された世界を舞台に、ガンマン(とドレス姿のレディ)が巨大ロボや武装列車や戦闘飛行船と渡り合う。ハッタリの効いた派手な展開と、斬新なシステムに呑まれなかった良調整が高く評価されるが、新しすぎたせいか発売当時は振るわず。

#### ▶ ファミコン文庫 はじまりの森 (任天堂/パックス・ソフトニカ)

- ▶ 開発元は『新・鬼ヶ島』と同じ会社であり、「夏休みで田舎に遊びに行き不思議な体験をする」という、ありがちなストーリーながら、ノスタルジックな世界観やゲーム的な演出により良作となっている。
- ▶ 予定調和であり衝撃の展開とはいかないけれども、徹底して子どもの世界で閉じており、主人公は性格的に

オトボケで暗いところが全くなく正義感を振りかざすようなこともない、その他登場人物含めてそれぞれ不思議な魅力がある。

- ▶ 基本的にはフラグ立てのADVだが、章立てになっておりフラグも局所的化されていてストーリーに集中できる。またADV史でも稀に見る戦闘シーン（コマンドをルーレットで目押しさせる）や、随所のミニゲーム、優秀な音楽によって飽きが少ない。
- ▶ 全体的に動きがモッサリしている。行動はドット絵でアニメーションをするが、それが利点でもあるのだが、特に画面の移動は、フラグに悩んでいたり洞窟探検などは多少イライラ。
- ▶ ミニゲームは不可避だが理不尽に難しいところがある(が直前からやり直しが可能でペナルティなどはない)
- ▶ 戦闘シーンは目押しができないとキツイく、人によっては難しいと感じると思われる。
- ▶ 現在はWiiのバーチャルコンソールで購入可能である。

## ニンテンドウ64（含64DD）

- ▶ **悪魔城ドラキュラ黙示録外伝 LEGEND OF CORNELL**（コナミ）
  - ▶ 3D悪魔城の先駆けと言える作品。外伝とは名ばかりの完全版。
- ▶ **カスタムロボ**
- ▶ **カスタムロボV2**（共に任天堂/ノイズ）
  - ▶ 小型ロボを操って3D空間でバトルを行う対戦アクションゲーム。ロボといっても大半は人間のようなデザイン。
  - ▶ ロボ、ガン、ボム、ポッド、レッグの五種類の部位に装備するパーツを選ぶことで、多種多様なカスタマイズをすることが出来る。
  - ▶ 空中ダッシュや多段ジャンプなど空中での操作を支援するシステムがある反面、着地の隙が大きいなどデメリットもあり、結果として絶妙に空間的なバトルを行うことが出来る。
  - ▶ 一人用モードはストーリーこそホビー漫画の王道だがバトル毎にパートナー的キャラから操作に関するアドバイスをもらえるため自然と戦い方を身につけることができる。
  - ▶ 一種の公式チートともいえる「違法パーツ」の存在も特徴的。
  - ▶ その後も機種を変えてシリーズが幾つか出ているが、今なお本作を最高傑作と謳う人も多い。なおWiiのVCで配信されている。
    - ▶ カスタムできるのはガン、ポッド、ボム、レッグの4種類だが、ポッド、ボム、レッグはカスタムロボGCにおいてもV2のものがほぼそのまま流用されていることからV2の完成度が伺えるだろう。
- ▶ **ゴエモンもののけ双六**（コナミ）
  - ▶ カルドセプトシリーズの雛型となったボードゲーム。マリオパーティーシリーズの陰に隠れがちだが、もののけ札集めや細かく設定可能な対戦ルールなどやりこみ要素が豊富な良作。
  - ▶ BGMの出来もよく、過去の名曲がうまくリメイクされている。
- ▶ **実況パワフルプロ野球6**（コナミ/KCE大阪 99/3/25）
  - ▶ パワプロ最高傑作論の常連。また、64のサードパーティソフトでは、最高の売り上げを記録した。
  - ▶ 野球部分は、ストレートの体感速度が増し、従来作品に比べ、三振が多く取れるようになったのも大きい。
  - ▶ 何よりも、今作のサクセス「大学野球編」は、システム、育成バランス、イベント、ストーリー、ボリューム、あらゆる面で充実しており、シリーズでも屈指の完成度を誇る。
  - ▶ 今作は、キャラ人気も上々で、特に、仏契大学の豪月様は、そのキャラの濃さで、今でも大人気。
  - ▶ パワプロ史上最高難易度と言われるシナリオ「伏竜は奇跡を呼んだか」も収録されている。
- ▶ **爆裂無敵バンガイオー**（トレジャー）
  - ▶ プレイさせるとほぼ全員が初見で「自機ちっちゃえ!」と反応を返す。大体16ドット四方、アーケード黎明期やFC初期におけるSTGの自機のサイズである。
    - ▶ これは弾量と空間を確保するための処置であり、これを前提とした膨大な火力による物量戦が展開。数百発の誘導ミサイルが個別に敵を狙い、猛然とコンボを数えながら相殺し、激戦区では画面の七割以上が爆炎で覆われる。単に大味なわけではなく、パズル性の高いステージ構成や、後半は詰めのな戦術構成が必要になるボスも現れる。
  - ▶ 会話デモは、素っ頓狂な漫才会話に定評があるトレジャー作品の中でも屈指、不安なくらいの狂いっぷりなので、合わない人には合わないかもしれない。
    - ▶ 例、「いらっしやいませ。わたくしギムネマの訪問販売をしている者です」「危険よ兄さん!いらっ

しゃいませと訪問販売が囁み合っていないわ!」

▶ 後にドリームキャストにも移植されている。

▶ **ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ** (エニックス/トレジャー)

▶ 64最初の2Dアクションゲーム。

▶ 掴んで投げるといった基本アクションに爽快感のあるゲーム。

▶ ステージ数が多く、ボリュームもある。

▶ **ピカチュウげんきでちゅう** (任天堂/アンブレラ)

▶ 専用マイクを使ってピカチュウと交流するコミュニケーションゲーム。

▶ ピカチュウに呼びかけて友達として一緒にいろんな場所で遊びまわるのが特徴。

▶ ピカチュウの表情や反応が豊富。褒めると照れくさかったり「でんきねずみ」と言うと怒ったり細かい。

▶ ミニゲームも充実している。料理の材料集めやポケモンの子守、スイカ割りや釣りといったイベントが充実している。

▶ コレクション要素も充実。手に入れたアイテムは翌日、自宅に飾られたりしている。

▶ 基本的にピカチュウとしか一緒に行動できないが、友達として他のポケモンも大勢登場するので不満をおこすことはあまり無い。

▶ EDは存在するのだが、長く遊んでいると同じことの繰り返しになっていき、飽きる人が続出するので、まともに見たことがある人は少ないかもしれない。

▶ ポケモンの醍醐味である冒険、対戦、収集、通信といった概念にほとんど触れていないにも関わらず、約74万本の売上を成し遂げた。

▶ これにより上記の固定概念が外れ、ポケモンは決して戦わせるためだけの存在で無いことをアピール出来た作品だと言える。

▶ 最も、それはポケモンスナップにも同じことが言えるのだが...

▶ 続編に、ゲームキューブからポケモンチャンネル ~ピカチュウといっしょ!~が登場した。こちらは特典としてオリジナルアニメが見られたりする。

▶ このゲームに導入されたNINTENDO64VRS(音声認識システム)は発売当時は世界初の「音声認識ソフト」として大々的に宣伝された。

▶ しかし対応ソフトは本作以外では電車でGO!64を含めた2本だけだったりする。

▶ 金銀から初登場する当時の新ポケモン・トゲピーが、このゲームで先行登場。アニメでは既に登場していたこともあって宣伝だと思われる。

▶ **牧場物語2** (ビクター インタラクティブ ソフトウエア )

▶ 非常に膨大なテキスト量やイベント、魅力的なキャラクターなどで牧場物語シリーズ最高傑作という意見が多い。

▶ イラストの質も高く、ゲーム内の再現度もかなり高い。

▶ ゲーム内期間は3年だが、実時間で3年以上遊んでいるというプレイヤーが何人もいるほど。リメイク・移植・VC配信化の要望も強い。

▶ 欠点は多少のバグがあること。