

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。

- ▶ [ゲームボーイ \(含カラー\)](#)
- ▶ [ゲームボーイアドバンス](#)

## ゲームボーイ (含カラー)

- ▶ **がんばれゴエモン さらわれたエビス丸** (コナミ)
  - ▶ GB初のがんばれゴエモンシリーズ。
  - ▶ からくり道中やFC版2同様の見下ろし型アクションだが、完成度は最も高い。
  - ▶ エビス丸を求めながら、道中で人助けをするシナリオは、ゴエモンが義賊と言う設定を理解している。
  - ▶ オリジナルキャラクターを操作して、ゴエモンを助けると言うシチュエーションも用意されている。
  - ▶ 難点はラストステージの前のステージが、即死地帯だらけで理不尽に難しい事。ラストステージよりも難関。
- ▶ **ゴッドメディスン ファンタジー世界の誕生** (コナミ)
  - ▶ とあるゲーム会社のビルに雷が落ちたことにより発生したRPGゲームの世界を小学生3人が本来の勇者3人の代わりに冒険していくRPG。
  - ▶ ストーリーは当時のゲームボーイの作品でありながら、環境問題を主軸とした深みのあるものとなり、ドラマ性は結構高い。
  - ▶ 元々評価が良かったのか、後にスーパーGB対応&シナリオボリュームがある程度アップした復刻版が出ている。
  - ▶ 中盤から魔封システムが使用可能になり戦略やプレイスタイルが広がる。
  - ▶ がんばれゴエモン2~奇天烈將軍マッグネス~にモブキャラとして登場している。
- ▶ **スーパーマリオランド3 ワリオランド** (任天堂)
  - ▶ スーパーマリオランドシリーズの3作目であり、ワリオランドシリーズの1作目。ワリオの初主役作品でもある。
  - ▶ 「体当たり」、「敵を投げつける」といったワリオならではの豪快なアクションが特徴。
  - ▶ お宝を集めて大金持ちを目指すという、分かりやすく痛快なストーリーもまた新鮮味がある。何気にマルチエンド方式。当然金の総額が多い方がハッピーエンドである。
- ▶ **地球解放軍ジ・アース** (T&Eソフト)
  - ▶ 多重スクロール・多彩なギミック等メーカーの技術力の高さが光るSTG。ゲームボーイのSTGの中でも最高傑作との呼び声が高い。
- ▶ **チョコQ ハイパーカスタムブルGB** (タカラ)
  - ▶ 本作は他のチョコQのゲームによくあるようなレースゲームではなく、ゴルフゲームのようにゼンマイ (作中ではエンジン) の強さと動かす方向を決めて、対戦相手とターン制でコース上を動かしていくといった流れでレースを行ない、現実のチョコQをそのままゲーム上で再現したような内容になっている。
    - ▶ 対戦相手のチョコQにぶつけて妨害する、ローラーをあえて使わず、壁にぶつかった際に方向転換するなど、単純ながら意外と戦略性がある。
  - ▶ ストーリーモードも存在し、父残したチョコQを手に、世界を回って行方不明の父を探すというホビーを用いた少年漫画の王道ストーリーになっている。
- ▶ **トレード&バトルカードヒーロー** (任天堂/インテリジェントシステムズ)
  - ▶ 遊戯王やポケモンカードが流行り始めたころ、満を持して発売された任天堂オリジナルのカードゲーム。
  - ▶ しっかりと一から作られたゲームルールと、ストーリーを進めれば自然と理解できるようになっているチュートリアルにより、カードゲーム初心者から上級者まで納得の出来に仕上がっている。
  - ▶ 難点はプレイヤーキャラやモンスターカードの絵柄がショボイというか...ダサイというか...個性的というか...。あとCPUの思考時間が長いのも問題。
    - ▶ だがCPUの思考自体は良くできている。
  - ▶ また、速攻デッキが強い。そのため対人戦の際にお互いが速攻デッキだと、どっちが先攻をとるか (=どっちがじゃんけんに勝つか) に勝敗が大きく左右されてしまう。
    - ▶ もちろん対戦を楽しみたいのなら速攻デッキ (あるいはカード) の使用を控えればいい話だが、

- ▶ 数年の時を経てDSでの新作が発売。絵柄を万人向けに変更、新カードの追加、新規ルール追加、CPUの思考時間短縮、Wi-Fiでの通信対戦など、基本的にはGB版のバージョンアップとなっている。

ただCPUの思考がかなりお粗末なものになっているため、歯ごたえがなく物足りないという声も多

い。

- ▶ 3DSのみではあるが、バーチャルコンソールでダウンロードが開始。

#### ▶ ポケットキング（ナムコ）

- ▶ ガッカリゲーと評価されている『サモナーズリネージ』の前作、否、実の父親である。
- ▶ 基本システムは変わらないがバランスがめちゃくちゃだったサモリネと比べると、驚くほどバランスがとれている。
- ▶ 今作を遊べば『サモリネ』に何を望み、何に裏切られたか痛いほどわかる。

#### ▶ モグラニャ（任天堂）

- ▶ アクションパズルゲーム。プレイヤーはモグラとなり、障害物だらけの地上と、地上の制約をほぼ無視できる地下を行き来しながら鉄球を地下に落とさないように運び、それをぶつけてゴールを塞ぐブロックを破壊することで面クリアとなる。
- ▶ 完成度の高いステージ構成、動かし方一つで助けにも邪魔にもなるという駆け引き上等で豊富なギミック、個性豊かな敵キャラクター、充実した救済要素やシステム周りなどによりクリア時の爽快感と熱中度が非常に高い。

## ゲームボーイアドバンス

#### ▶ カルチョピット（任天堂/パリティピット）

- ▶ サッカーを題材にした育成シミュレーションゲーム。監督としてサッカークラブを率いてより強いチームに育てるのが目的。実在のサッカークラブや実名のサッカー選手（およびそれを匂わせる架空選手）は一切登場しない。
- ▶ 試合でランダムに得られる「特訓カード」を組み合わせて選手に与えることで作られる「スペシャルメニュー」という特殊な練習により選手を特訓できるのが特徴。
- ▶ 選手の育成の成果が見られる試合画面はとてもチープ。それだけに試合中の選手の動きは各種パラメータが如実に反映され、育てれば育てるほど動きは洗練されていく。そんな成長を楽しむのが本作の魅力である。
- ▶ 3DSで続編の発売が発表された。

#### ▶ クラッシュバンディクーアドバンス2 ぐるぐるさいみん大パニック!?（コナミ/バイカリアス・ビジョンズ）

- ▶ クラッシュアドバンス第二弾、ノーティ・ドッグ以外のクラッシュで、過去の作品やその伝統を守りつつ、オリジナリティを加えた作品といえる。
- ▶ 携帯機だからだろうが、ロードがろくに無く、さくさく遊べる。
- ▶ チュートリアルがあるため、初心者でも遊べる。
- ▶ ストーリーも新鮮。ネオ・コルテックスが出てこず（アド1と通信してからの通信対戦のみ）、クラッシュ3で初登場したエヌ・トロピーが黒幕。
  - ▶ 敵はなんとココやクランチ、さらにまさかのニセクラッシュがいる。そして、そんな彼らに催眠術をかけた新キャラ「エヌ・トランス」と黒幕「エヌ・トロピー」である。
  - ▶ エヌ・トランスの登場はどこか都合が良すぎることもあるが...
- ▶ カラーダイヤがかげらになっていて、それを探す要素もある。タイムアタックだってある。だが...
  - ▶ タイムトロフィーがゴールド以上でないという意味が無い。サファイアの価値はあるのか。
- ▶ 他にも問題点はある。スーパージャンプとスピードダッシュを共通のLボタンで操作するため、暴発する。タイムアタックでこれは痛い。また、プレステ（本家）のクラッシュと違い、鉄ワク箱が頭の上に来たらアウト。
- ▶ 『4』で初登場したCRカプセルが今作にもある。気に入る人は気に入るだろうが、面倒くさくてそこまで面白い乗り物とは言いがたい。
- ▶ 通信対戦は2つのソフトが無いと遊べず、残念な感じである。

#### ▶ デ・ジ・キャラット でじこコミュニケーション（ブロッコリー/M2）

- ▶ ブロッコリーのキャラクター「デ・ジ・キャラット（でじこ）」を起用したキャラクターゲーム。イラストレーターに渡辺明夫、BGM担当に並木学を起用している。
- ▶ 同アニメ版OP曲『PARTY NIGHT』がフルコーラスで入っている・ボイス多数イベント豊富とキャラゲーとしての完成度は高いが、何より経営シミュレーションとしてのゲーム部分の完成度が骨太で、『ゲー

マーズ』の名に恥じない出来になっている。

#### ▶ 伝説のスタフィー2 (任天堂/トーセ)

- ▶ スタフィーシリーズ第2弾で以降のシリーズの定番となる様々な要素が初登場した作品。
- ▶ 本作のストーリーはオーグラにさらわれた母親を救うために冒険をするストーリーになっている。
- ▶ 前作では1ワールドにつき1つのステージが舞台となっていたが、本作で1ワールドに複数のステージが存在する方式に変更。これにより前作より大幅にボリュームアップ。
- ▶ スタフィーのアクションも「だっしゅすべり」、「だぶるじゃんぷ」、「りゅうせいあたっく」と地上で出来るアクションが増加。そのため前作よりも地上面が増加。
- ▶ 更に本作からサブ画面のスタフィーの着せ替えをする事ができるお遊び要素と、集めたしんじゅ消費してアイテムを買う事ができる買い物要素も追加。
- ▶ 欠点は敵キャラや仕掛けに前作の使い回しが多い事か。

#### ▶ トイロボフォース (グローバル・A・エンタテインメント)

- ▶ アドベンチャーゲームとシューティングゲームを合体させた、アドベンチャーシューティング。
- ▶ 無茶苦茶な組み合わせだが意外に完成度は高く、斬新なゲーム性を打ち出している。
- ▶ 弾数制限の概念を取り入れたシューティングパートも、数あるGBAのシューティングゲームの中では突出した完成度を誇っており、シューターから高く評価されている。
- ▶ キャラクターデザインはNHK教育テレビの名作アニメ、YAT安心!宇宙旅行の原案者・西川伸司、同作のヒロイン、天上院桂やカネア・マリーゴールドにそっくりなキャラクターも登場する。

#### ▶ ナポレオン (任天堂/元気)

- ▶ リアルタイムで攻防が繰り返され、かつプレイヤーが直接動かせるのは主人公ナポレオンのみ、他の仲間は指示で動かす。というRTS。
- ▶ 低難易度ながらも戦略性があり、敷居が高いRTSというジャンルにあって子供でもRTSの魅力に簡単に触れることができる。
- ▶ 芝居がかったセリフ回しや、歴史上の人物を用いてトンデモな方向につっぱしっていくシナリオ(にもかかわらずストーリー上の整合性がとれている)などは見ていて面白い。
  - ▶ 敵は最初こそウェリントンやネルソン提督など実際にナポレオンと戦った敵で言動も比較的まともであるが、シナリオを進めるとボクっ娘のジャンヌ・ダルク、テレポーテーションで味方を攪乱するノストラダムス、対策せずに触れると即死するアレキサンダー大王など時代考証どころか全方面においてやりたい放題に。さらには魔物まで登場する。
- ▶ 中古価格が投げ売りレベルなので入手の敷居も低い。
- ▶ 欠点は本編のボリュームのなさ(おまけは充実)、ファイアーエムブレムなどの比較的難易度の高いシミュレーションに慣れているプレイヤーにとっては簡単すぎる事など。

#### ▶ ボクらの太陽シリーズ (コナミ)

- ▶ メタルギアシリーズお馴染みの小島秀夫氏がプロデュースした(そのためか「スニーキング」の要素もある)『太陽アクションRPG』
- ▶ 本シリーズ最大の特徴はカートリッジに内蔵された、太陽センサーである。
- ▶ このセンサーに実際の太陽光を当てることでゲームを有利に進めることができる(ただし一概にはいえず、太陽を当てないほうが良い場面もある)
- ▶ 例えば主人公の使用する、太陽銃という武器は撃つたびにエネルギーを消費するのだが、このエネルギーを回復するのに太陽光を使うと言った具合である。
- ▶ ただしエネルギーはアイテムなどでも回復できるほか、2作目からはエネルギーを使わない近接武器があるのであまり困ることはない。
- ▶ また西部劇とファンタジーを合わせたようなストーリーやキャラクター、音楽も良い出来であり、特に主人公の兄でありライバルである「サバタ」は根強い人気を誇る。
- ▶ 2作目以降は『ロックマンエグゼ』が、3作目は氷菓『ガリガリ君』のコラボも実現している。
- ▶ 欠点としては太陽光がないとボスを倒すことができない、一部のパズル要素が難しいなどが挙げられる。
- ▶ またDSで出た4作目は設定やデザインが大きく変更されており(ハードの構造上仕方ない面もあるとはいえ)太陽センサーが廃止されたので古くからのファンの評価はイマイチである。

#### ▶ マーメイドメロディーびちびちピッチ びちびちっどライブスタート! (コナミ/KCEジャパン)

- ▶ 流れてくるボタンをタイミング良く押すよくある音ゲー。

- ▶ 特筆すべきは収録されている曲。なんとボーカル曲が14曲も収録されている。GBAの性能でこれは驚異としか言いようが無い。

しかもミスをするとう音が外れるというこだわりよう（原作は、主人公たちの音痴ぶりで妙な人気が出たという怪作）。

- ▶ 曲以外にも美しいビジュアル、アニメの流れを再現するモードなどスタッフの愛が感じられる良質なキャラクターであると同時に音ゲーの本家であるコナミ（と『beatmania』『beatmaniaIIDX』の家庭用版を手がけたKCEジャパン）の製作だけあって音ゲーとしても非常に良い出来。
- ▶ かれん（仲間）の背景がもんじゃ焼き（彼女の好物）、ブラックビューティーシスターズ（敵）の背景がチョウチンアンコウ（これが彼女らの正体）、るちあ（主人公）が結婚式場でゴンドラに乗って登場するなど、ファンに大受けしたネタが随所に盛り込まれている。
- ▶ なにげにレビューサイトのGBAmk2において全ジャンル最高スコアを叩き出している。
- ▶ いかんせん女兒向けアニメが原作なので手に取るには抵抗があるかもしれない。
- ▶ また、2期でスポンサーを降りたこと、決算の関係か、ストーリーモードが中途半端なところで終わるといふ実に残念な部分がある。

#### ▶ **ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔**

##### **ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還**（共にEA）

- ▶ 同名映画をdiablo風のハック&スラッシュとしてゲーム化。
- ▶ システムはdiablo2ほぼそのままだが、うまく携帯向けにアレンジされている。

#### ▶ **ロックマンエグゼシリーズ**（カプコン）

- ▶ 恐らく今の10代にとって最もなじみが深いロックマンシリーズの一つ。
  - ▶ アニメ（全3作+）と映画化、他にも関連商品がかなり多く、コロコロ誌上で漫画も長期にわたり掲載されていた。
- ▶ 主人公はロックマンとそのオペレーター光熱斗で、それぞれ電脳世界と現実世界を舞台にストーリーが展開される。
  - ▶ 基本的には悪の組織との戦いが中心となり、ストーリーも『1』～『6』で繋がっているがどこから始めてもストーリーで混乱することは無い。
- ▶ 戦闘は電脳世界にいるウィルスや悪の組織のネットナビとの戦いで、「バトルチップ」と『2』以降追加された「バスター」が攻撃手段となる。
  - ▶ バトルチップのデッキをどう回すかが戦略の一つになる。3×3の自陣でどのように動き、チップを使うかが勝敗の分かれ道となる。そのため対人戦も公式で大会が開催されるなど人気が高かった。
- ▶ オリジナルキャラも多く、ちなみに敵キャラはカットマン、ドリルマン、スラッシュマン...などどこかで見たことがあるヤツらが多い。
- ▶ 4以降は完全にターゲットをコロコロの読者層（つまり子供）に向け、シリーズを重ねる毎にラスボスが弱体化している。
- ▶ 流星シリーズやゼロシリーズ、デュエル・マスターズとのコラボ、『4』以降は「ボクらの太陽」シリーズとの競演も果たした。