

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DS \(含DSiウェア\)](#)
- ▶ [ニンテンドー3DS \(3DSダウンロードソフト、内蔵ソフト含む\)](#)

ニンテンドーDS (含DSiウェア)

- ▶ **アイアンフェザー (コナミ)**
 - ▶ ゼルダタイプのアクションRPG。
 - ▶ 王道で熱いストーリー、細やかに描かれたグラフィック、外れのないキャラクター、快適なインターフェース、良質な音楽、サクサクと進む展開、難しすぎず簡単すぎない絶妙なゲームバランス、多くのやり込み要素と隙のないゲーム。
 - ▶ DSの隠れた名作といえるが、割とワゴン価格で手が出しやすい。
 - ▶ どの要素も総じてレベルが高いがシナリオにひねりがなくオーソドックスすぎて逆にインパクトに欠けるかもしれない。
- ▶ **いつでもボンバーマン「DSiウェア」 (ハドソン)**
 - ▶ 対戦に特化した安価なツールとして真っ先に入れるべきと評価される旧ハドソン名義での事実上の最終作
- ▶ **クイズマジックアカデミーDS ~二つの時空石~ (KONAMI)**
 - ▶ 『QMA』のDS版第二弾。前作より改善されている部分が多く、遊びの幅が広がった点で評価されている。
 - ▶ 前作のストーリーモードはアーケード版の本戦同様のトーナメント形式を繰り返していく事で進行していったのだが、それ以外に魔法石(経験値)を溜める手段が殆ど無かった為に階級を高めるのにどうしても手間がかかった。本作は前作のWi-Fiクエストにあったようなモンスター討伐が主軸のストーリー展開と仕様が変わっており、そのモンスター討伐やフリーの検定クイズでも魔法石が手に入るようになった為、前作よりも、魔法石集めに関する作業感は幾分か減ったと言える。
 - ▶ 当時は『VII』だったのアーケード版QMAと通信する機能「QMAリンク」に関しては、全国でも設置場所がかなり少ない「e-AMUSEMENT SPOT」以外からでも、DSステーション等を介するWi-Fi接続で可能。
 - ▶ しかし、キャラクターダウンロード不可(「VII」は例によって、このDS2でも活躍している皆勤キャラが大量リストラされた為?)、QMAリンク用ダンジョンのボスが無駄に体力が多すぎるなど、前作のリンクよりもありがたみが殆ど無い。
 - ▶ ダンジョン探索でのモンスター討伐が本作のメイン要素になっているのは前述の通りだが、一部の装備アイテムに攻撃力が付加されているため、ダンジョン攻略モードではそのアイテムがあったほうが有利になってしまうことも問題。本作のウリの一つである、ミニキャラ外見のカスタマイズ要素を少し犠牲にってしまう事になる。(あえて前述のアイテム装備を封印する手もあるのだが、ダンジョン攻略モードは結構時間がかかるので...))
 - ▶ 前作の様々な(『FFIVアドバンス』よろしくな、「フリーズバグ等の不都合が多数発覚した後にこっそり修正版を発売」といった)問題が絡んだためか、本作の売り上げは散々な結果であった。しかしそれが幸いして場所によっては1000円以下だったりな投げ売り価格で売られている為、入手は簡単で価格はリーズナブルになっている。
- ▶ **くりきん ナノアイランドストーリー (任天堂)**
 - ▶ ミクロの世界に生息する100種類以上の「キン」を集め育ててバトルする、アドベンチャーRPG。採取した「キン」を他の「キン」と戦わせるバトルで「キン」は成長していく。
 - ▶ タッチペンを使ってキンを操りシャーレの上でバトルしていくという一風変わった内容。
 - ▶ キンの属性や、アルカリ性・酸性・中性、温度によって菌の増え方などが違うためそれを考えながら戦うのが楽しい。
 - ▶ キン同士のバトルに勝つと相手のキンと自分のキンの組み合わせによって新種のキンが誕生する。これを利用してキンを集めていく。
 - ▶ 残念なのは種類は豊富だが実際には一部の強いキンしか使わなくてもクリアできる、クリア後のやり込み要素があまりないこと。
- ▶ **SIMPLE DSシリーズ Vol.18 THE 装甲機兵ガングラウンド (D3パブリッシャー/ライドオン)**
 - ▶ MD『重装機兵レイノス』やSFC『重装機兵ヴァルケン』、『フロントミッションシリーズ ガンハザード』のエッセンスを引き継ぐアクション。
 - ▶ SIMPLEシリーズだけあってボリュームは多くはないが、やり込み要素や豊富なMAパーツ、アクション性の高

さが評価された。

▶ キャラクターデザインは藤沢孝(Wii『機動戦士ガンダム MS戦線0079』など)氏が担当。こちらも好評。

▶ 真・らき すた 萌えドリル~旅立ち~ (角川書店/ブリッジ)

▶ 良質なキャラゲー。

▶ 数陣タイセン (任天堂)

▶ パズルゲームとボードゲームが上手く合わさったゲーム。

▶ 盤上に1~5までの数が記された札を繋げて得点を稼ぐ。各札には上下左右に1~4個の接合部がある。

▶ 得点方法は4つあり、1,2,3,4,5...または5,4,3,2,1...と繋げる「数列」、同じ数を繋げる「同数」、囲いを作る「包囲」、接合部を全て閉じる「完全」がある。指定の点を相手より早く稼げれば勝ち。

▶ DSiウェアで「ちょっと数陣タイセン」という本作の簡易版が配信されている。

▶ スペースインベーダーエクストリーム

スペースインベーダーエクストリーム2 (共にタイトー)

▶ 音とプレイが連動しているシステムが、Rezやルミネス等と同じように評価されている。

▶ スペースパズルポブル (タイトー/ランカース)

▶ 有名なパズルゲームだが、今までありそうでなかったボス戦が初登場。DSの2画面をフルに使うそのバトルは斬新だった。

▶ BGMは良質。パブルポブルのテーマのアレンジ曲も。

▶ 過去のパズルポブルや[奇々怪界](#)のキャラクターたちがゲスト出演している。

▶ チョコボと魔法の絵本 (スクウェア・エニックス/ハ・ン・ド)

▶ DSのタッチペンを活用したミニゲーム集。

▶ 暫く音沙汰のなかったチョコボシリーズが下請け会社ハ・ン・ドを中心に復活。

▶ 「一定以上の成績を出すとカードが貰える」というシステムと、そのカードを利用したおまけの対戦カードゲーム(Wi-Fi対応)が人気を博した。

▶ FFシリーズ作品のアレンジBGMの評価も高かった。

▶ 発売前の冷めた評価を裏切り良好な売り上げを達成したことで、停滞状態だったチョコボシリーズは再興を見せた。

▶ デビルサバイバー2 (アトラス)

▶ ポップなキャラにダークな世界観が好評を博した『女神異聞録デビルサバイバー』の続編。

▶ 発売前PVなどでは伊藤氏×ヤスダ氏×鬼頭氏×ペルソナシリーズスタッフの豪華布陣が大きく取り上げられた。

▶ 悪魔や仲間、EDルート、行動可能になる範囲の増加でボリュームが大幅にアップした。

▶ コミュニシステムの簡易版とも言える「縁(えにし)」システムはP3・4でやり過ぎて『ギャルゲー』とまで言われたせいか恋愛描写が控えめになっている。

▶ 今作は主人公たちが序盤から物資などに恵まれた地点にいるため、前作で描かれた限界状況における人々の描写が減り、「サバイバー」感がかなり薄れた。

▶ とはいえ予告された仲間の死や侵略者との戦いなど、絶望的な危機に直面することばかりである。

▶ 前作が「極限状態での生存」なら、今作は「異常な能力を持つ侵略者との生存権をかけた争い」であり、方向性は違えど「サバイバー」には間違いはない。

▶ 出てくる侵略者を倒していくという作風においては鬼頭氏の代表作『エヴァンゲリオン』や『ぼくらの』に似たところがある。

▶ 物理攻撃が終盤までかなり強い。ちなみに「千烈突き」などはバランスプレイヤーとしてよく挙げられる。

▶ ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 (スクウェア・エニックス/トーセ)

▶ 荒削りだった前作に比べ、グラフィック・音楽・操作性の質が向上。

▶ ノーラと刻の工房 霧の森の魔女 (アトラス)

▶ 初期アトリエシリーズスタッフと世界樹の迷宮の開発チーム、サクセスの「ようこそ ひつじ村」開発チームがタッグを組んで作ったRPG。

▶ 主人公ノーラはアイテムの時間を操作し、状態を変化させる「導刻術」を駆使して様々なものを作る見習い導刻師。

▶ 3年という決まった期間に街の人と交流を深め、一人前の導刻師になることが目的でおおよその流れやシステム、雰囲気は初期アトリエシリーズそのもの。

▶ 一周クリアするだけなら6~10時間で終わってしまうが、サブイベントが非常に多く、エンディングの分岐も幅広いため周回を繰り返して遊ぶことが前提。

周回をクリアするたびにアイテム作成や町の人との交流度を効率よく上げる方法がだんだんわかってくるた

- ▶ め中毒性が高い。
- ▶ 日向悠二氏によるキャラクターデザインやなるけみちこ氏による音楽の評価も高い。
- ▶ アトラス製のゲームらしく見た目に反して難易度は決して低くない。効率を重視したプレイをしないと様々な点で不利になるため実は硬派なプレイヤー向け。
- ▶ バッドエンドにあたる「魔女狩り」はとてもショッキングな内容であるため猶更である。そのためか発売後にCEROが変更された珍しい作品である。

▶ **ピンキーストリート キラキラ ミュージックアワー**（ディンプル/ヒューネックス）

- ▶ VANCE PROJECTによるドールフィギュア、ピンキーストリートの音ゲー。
- ▶ プレイヤーは主人公のプッチとなって舞台となるレインボーシティのナンバーワンを目指す。
- ▶ DSを横に持ち、リズムに合わせてマーカーをタッチするだけのシンプルなルール。マーカーはタッチ、スライド、スクラッチの3種類しかなく、難易度「簡単」にすればタッチのみにできる。
- ▶ だからといって簡単かということでもなく、難易度を上げれば歯ごたえのある譜面になる。また、フリーダンスを狙わなければ高ランクの評価は得られない。
- ▶ ロック、ポップス、ヒップホップなど、楽曲も様々なジャンルのもものが揃っている。曲数も30曲以上と決して少なくはない。
- ▶ フィギュアを使ったゲームのため、着せ替え要素が非常に充実している。パーツの種類も多く、パッケージ裏の宣伝文句によると組み合わせは45億以上。
- ▶ 快適な操作性と質の高い音楽、高ランクやり込み要素などでコアユーザーからも評価された、キャラクターゲームの秀作。
- ▶ ただ、一部パーツがやたら出現しにくい、パーツの使いまわしが見られるなどの不満点もある。

▶ **ピンキーストリート キラキラ ミュージックナイト**（ディンプル/ヒューネックス）

- ▶ ミュージックアワーの続編。前作とは異なり、ファミ通でシルバー殿堂の評価を得た。だがその影響で過剰な出荷をしたせいか、値崩れした。
- ▶ 内容は前作と一緒にだが、操作性が向上しており、文字が見やすくなったり、リトライ機能を新たに設けるなど、システム面の完成度が向上している。
- ▶ 主人公は前作のライバルキャラクターだったイービル。今回は夜のレインボーシティのナンバーワンを目指すのが目的。
- ▶ ストーリーは前作の続きだが、別に前作をやっていなくても全く問題ない。
- ▶ パーツが一新されており、コーディネート幅が広がった。
- ▶ 音楽は全て新曲で、前作からの流用は無い、全36曲。
- ▶ 但し、続編であるにもかかわらず、前作のミュージックアワーとの通信ができないのが欠点か。

▶ **BLEACH DS 蒼天に駆ける運命**（セガ/トレジャー）

- ▶ 魔強統一戦の直系とも言えるトレジャー謹製2ラインマルチ対戦格闘ゲーム。
- ▶ タッチ1つで必殺技が出せるなど格ゲー初心者への配慮も万全で現在もってDS最高の格闘ゲームと評される。

▶ **ぶよぶよ! Puyopuyo 15th Anniversary**（セガ）

- ▶ 言わずと知れたパズルゲームの名作。コンパイル時代のキャラが何人が復活している。
- ▶ フィーバーと通、両方のルールがWi-Fi対戦に対応しており、昔からのぶよらーも新しく始めたぶよらーも楽しむことが出来る。

▶ **RIZ-ZOAWD**（D3パブリッシャー/メディアビジョン）

- ▶ 「オズの魔法使い」をテーマにしたRPG。開発元はワイルドアームズで知られるメディアビジョン。
- ▶ 見た目に反して厳しめ、しかし全力で戦えばどうにか勝てる絶妙なバランス。崎元仁、なるけみちこの音楽などが好評を得た。

▶ **流星のロックマン3 ブラックエース/レッドジョーカー**（カプコン）

- ▶ ロックマン20周年記念タイトルとして製作された「流星」シリーズの三作目。
- ▶ スタッフが「もう一度何がしたかったのか振り返った」と発言しているとおり、システム、世界観共に大きな見直しが見られている。
- ▶ ロックマンのデザインも変更され、よりシャープな印象に。
- ▶ 下画面には携帯端末の画面が表示され、そこに表示されるポップアップをタッチすることで来たメールをメニューを開くことなく読めたり、進むのに必要なアイテムを一発で使えたりと、快適かつ軽快な操作が出来る。
- ▶ 戦闘システムもカード選択の自由度が増し、概ね好評。

新変身システム「ノイズチェンジ」は（特殊な変身であるファイナライズを除いて）どちらのバージョンで

- ▶ も全ての変身が使える。これは、「エグゼ」から通してみても珍しい事である。
- ▶ イリーガルカードの追加により雑魚戦でもあきにくい
 - ▶ それに伴い、カード集めがやや大変。コンプには関係ないが目的のカードを出すにはやや運ゲーになる。
- ▶ BGMも高評価。メインテーマ「Shooting Star」やラストバトルなどは特に人気が高い。
- ▶ 対戦システムも暗転カードより非暗転カードメインとなりエグゼとの差別化ができた。これにより対戦も好評
- ▶ ストーリー的には完結したが、今作の出来の良さから続編を望む声も多い。

▶ ルミナスアーク3 アイズ（マーベラスエンターテイメント/イメージエポック）

- ▶ シナリオ・システム共に大幅改善。
 - ▶ シナリオ担当は小峰ではない。
- ▶ 相変わらず豪華な声優陣。
- ▶ 前作までと違い、いわゆる「学園もの」の要素を取り入れており、アクティブターン制によるバトルを行う「戦闘パート」と、学院内を自由に行動し、仲間と交流を深めるなどのイベントをこなす「学院パート」で構成されたシステムとなっている。
- ▶ いい意味で極端になったキャラクターとそれを支える成長システム。
 - ▶ キャラクターがレベルアップする度に、“バランス”と“ユニーク”のうちどちらかを選ぶことが出来、バランスを選択するとそのキャラが特化した部分を中心に成長し、ユニークを選ぶとそのキャラが特化した部分が主に成長する。
- ▶ 過去二作では、戦闘中に次が誰のターンなのか、メニューを開いて確認しなければならなかったが、今作では常に上画面に行動順位がキャラごとに振られていて、右から左に流れ、左端に着いたら行動、行動終了したら右に戻される形になっている。これにより、どの行動をすると次はいつ行動出来るかがリアルタイムで把握でき、戦略を練るために大いに役立つ。
- ▶ キャラクターの性能バランスが良く、極端に強いキャラや使えないキャラがない。
- ▶ 個別エンディングの大幅追加。
 - ▶ 『1』では一通り、『2』では二通りしかなかったエンディングだが、今作ではなんと仲間になるキャラ全員とのエンディングが用意されている。その数11+隠しキャラ1の合計12パターン。これは素晴らしい進歩と言えるだろう。
- ▶ 音楽は『クロノ・トリガー』『ゼノギアス』で有名な光田康典氏が手掛けている。
 - ▶ ただしゲーム内で聞く数がそんなに多くないのが残念なところ。

▶ ロンドニアゴシックス -迷宮のロリィタ-（メガサイバー）

- ▶ ゴスロリ萌えゲーかと思いきや完成度の高いダンジョンRPG。
- ▶ 基本はダンジョン内に設置された「邪気発生装置(ポアダムン)」を破壊しながら進行することになる。破壊前はモンスターに触れるだけでワンミス、破壊後は逆にプレイヤーが無敵という極端なバランスだがこれがよく調整されていてスリルと爽快感を両立させている。
- ▶ もう一つ忘れてならない要素が「魔法のゴスロリドレス」。モンスターを倒すことで「型紙」や「素材」を収集してドレスを作る。ドレスの種類によって使える魔法が異なり、どのドレスをどのタイミングで使用するかという判断が必要となる。デザインも多種多様で、更にイベントシーンでもその時着ているドレスが全て反映される。
- ▶ キャラクターも個性が強く評判がいい。
- ▶ グラフィックがよくいえば懐かしい、悪く言えば古臭い。ストーリー性が薄い、などといった難点はあるがパズルを解く感覚で遊ぶと面白いゲーム。

▶ ポケモン+ノブナガの野望（ポケモン/ポケモン、コーエーテクモゲームス、オメガフォース）

- ▶ このソフトはまだ発売から3ヶ月を経過していません、記事作成は6月17日以降にお願いします。
- ▶ ポケモンとコーエーテクモゲームスが共同開発で発売したコラボゲーム。
- ▶ まさかの異色のコラボであり、その発表当初は双方のシリーズファンが唖然となった。
- ▶ しかしいざ発売してみると双方の良さを上手く活かした『良作』となっており高い売り上げを見せている。

ニンテンドー3DS (3DSダウンロードソフト、内蔵ソフト含む)

▶ ゴーストリコン シャドーウォー (ユービーアイソフト)

人気があるゴーストリコンシリーズの最新作。今度は任天堂携帯機での発売となった。



▶ 今回はなんと今までのFPSから戦略シミュレーションにジャンルが変更されるという新しい試み。

▶ 6人の使用キャラがいるのだがどのキャラも性能が分かれており全員必ず活躍可能。

▶ ルールも簡単ですぐに始められる。また1ステージ30~1時間ちょっとでサクサク遊べる。

▶ ボリュームは多く、やりこみ要素を入れると60時間~80時間は人によって遊べる。

▶ 難点は全体的に地味なところや、グラフィックやムービーがそこまで綺麗ではないことか(ただし3DSの他のソフトに比べると見劣りするだけで汚くは無い)。

▶ シアトリズム ファイナルファンタジー (スクウェア・エニックス/インディーズ・ゼロ)

▶ FFシリーズ25周年記念作品。内容は歴代ナンバリングFF作品のBGMを用いたリズムゲーム。

▶ なんといっても歴代FFの名曲群をリズムゲームとして遊べるというのが最大の売り。BGMとともに各原作のムービーが流れるなど演出面も万全。

▶ リズムアクションとしてのゲーム性も良好。パーティ編成やアイテム装備、アビリティ修得などといったRPG的要素をゲームシステムに巧く絡めている。

▶ 発表当初は「シリーズ遺産の安易な食い潰し」と批判意見が大半だったが体験版配信以降徐々に評価を上げ、発売後は過去のシリーズ遺産のこれ以上ない有効活用として前評判をひっくり返す良作評価に。初回生産分は僅か数日で店頭から消えるという状態となった。

▶ ただし追加BGMの有料DLC配信には価格設定の高さなどから難色を示す向きも多い。