

タッチバトル戦車3D-4 ダブルコマンダー



3DS
ニンテンドー3DS
シルバースターシャボン
6月6日配信
4000円(税別) [5000円(税込)]
アクション・シューティング



全年齢対象

スライドパッドで戦車を操縦し、タッチペンで攻撃をくり出す、戦車バトルのシリーズ第4弾。新たに戦車の種類やギミックが追加されたほか、ふたり同時プレイが可能に。

メカニックファン

- 【ターゲット層】
- ▶ アクションシューティングが好きな方
- ▶ 協力プレイを楽しみたい方
- 【平均プレイ時間】
- ▶ クリアまで3~4時間
- ▶ 完全クリアを目指す時6時間以上

シリーズを重ね、地道に少しずつ進化してきたことで、1作目と比べるとだいぶ遊びやすくなっている。スライドパッドで戦車を操作し、タッチ画面で狙いをつけて撃つというシンプルなゲーム内容は、単純明快ゆえにアツくなれるし、エクストラステージの手応えもバッチリ。ノーコンティニュークリアや勳章集めなどのやり込み要素があるのと、ローカル通信での協力プレイが可能になった仕様も○。(吉田)

直感的な操作で弾を撃てるのがいいし、1ステージがサクサク終わるプレイ感も○。照準モードの切り換えで、砲撃位置を直接指定するか、自機を中心にどの方向に撃つかを選べるのもナイス。連射モードを切り換えて自動で連射ができるのもいいけれど、溜めが必要なバリアボムなどが使えなくなるので、フォローがあるとよかった。機動力重視の機体では、穴や弾を飛び越えて動けるのがおもしろいね。(芦田)

ステージ数の多さ、対戦や協力プレイができる点など、お買い得感のある作品。先へ進んでいくと敵の種類や数が増えて、難しくなっていく手応えはあるのですが、ステージ構成の変化を感じにくいデザインが惜しい。機体や攻撃の使い分けが、もう少し攻略と深く関わっていたら、もっと楽しく遊べたとも思うけれど、シンプルなゲーム性は○。極力挫折しないよう、配慮のなされた作りも好印象です。(ナム子)

タッチスクリーンで砲塔の向きを調整しつつ、物理ボタンによる武器の切り換えも行うという、操作まわりにクセがありますが、ひたすら敵機+ジェネレーターを破壊していくゲーム展開そのものは、爽快感があります。シリーズ過去作から、何かが劇的に変化したという印象はないものの、ステージ数が多く、クリア特典として対戦モードが開放されたりもするので、ジャンクに遊ぶぶんには十分です。(戸塚)

ミラズエッジ カタリスト



PS4 XBoxOne プレイステーション4/Xbox One
エレクトロニック・アーツ
6月9日発売
各7800円(税抜) [各8424円(税込)]
アクション 15歳以上対象

複合企業の一部になることを拒否した、「ランナー」と呼ばれるグループの一員である主人公フェイスを操作し、高度な身体能力を活かして街中を駆け巡り、敵と対峙していく。

メカニックファン

- 【ターゲット層】
- ▶ バルクーラが好きな方
- ▶ アクションゲームが好きな方
- 【平均プレイ時間】
- ▶ オープンワールドのゲームなので、こなすミッションにより変化しますが、8~10時間程度

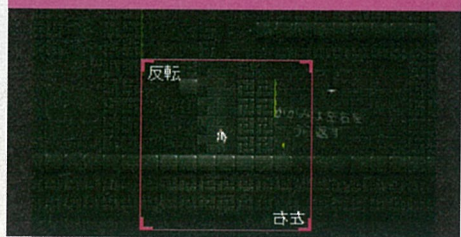
オープンワールドによる、自由度の高いフリーランの実現がすばらしい。滑らかでスピード感のあるアクションの連続は、うまくいったときに、かなりの爽快感と達成感を味わうことができる。反面、うまくいかずにミスをしてしまうと、そこから一気にテンポが崩れ、敵との戦闘に巻き込まれがちに……。リスタート時に、ロード時間でちょっと待たされるところも惜しい。即座に再開できるとよかったな。(吉田)

スムーズな移動を追及するゲーム性は、若干のどつきにくさはあるけれど、流れるような動きができるようになると快感。タイムの短縮を追及するのも、奥深さがあって楽しめる。前作から引き続き、バルクーラのアクションを体験できる作品としては最高峰のデキ。前作よりもバトルの要素が強くなった点や、アンロック式が採用されたスキルなどは、シリーズのファンは好みに分かれそうなところか。(芦田)

絶えず動き続けることで状況を打開していく、独特のゲーム性に感心。疾走感、そこまで突き抜けたものではありませんが、コントローラビリティが計算され、主人公の身体能力がリアルに感じられるスピードです。難しい局面で、何度もミスしがちなだけに、復帰に時間がかかるのはじれったかった。クリア条件がシビアすぎると感じるミッションもありましたが、成功時の感激もひとしおです。(ナム子)

一人称視点でのバルクーラは、思った以上に爽快。オープンワールドを走り回る疾走感こそがこのゲームの最大の魅力であり、同時にすべてと言える。各種バトルは、極力テンポが悪くならないよう設計されている印象。メインストーリーやミッションにとらわれず、自由に走り回っているときに最高に楽しいけど、そのためにはミッションをこなしてスキルをアンロックしなければ……というジレンマも。(ブンブン丸)

RETSNOM



PS4 プレイステーション4
クロスファンクション
6月15日配信
499円(税抜) [539円(税込)]
パズル・アクション 12歳以上対象

ゾンビウイルスに感染した娘を救うため、治療薬を求めて未来を冒険するパズルアクション。鏡の力を使ってマップを反転させながら、さまざまなギミックを解いていく。

メカニックファン

- 【ターゲット層】
- ▶ パズルゲームが好きな方
- ▶ レトロな雰囲気好きな方
- 【平均プレイ時間】
- ▶ クリアまで8時間
- ▶ やり込み要素を含めると15時間

マップ(地形)の一部を、「ミラー」の能力によって左右を反転させ、道を作り出すというアイデアが秀逸。一見、単純なようだが、2重、3重に反転させると意外な結果につながる事が多く、奥深いパズルアクションが楽しめる。重力の切り換えが加わると、さらに歯応えが増す。ゾンビウイルスに感染した娘を助ける、という物語のバックボーンもユニーク。まさにインディーズらしい仕上がりゲームですね。(吉田)

鏡の力で自分の周囲を反転させ、ステージの構造を変えて進んでいくというシステムが斬新。反転させた部分を、さらに違う部分を軸にして反転させるなど、手順が増えていくと頭がこんがらがってくるが、歯応えのあるパズルに悩まされるのは楽しい。パズル主体ではあるが、落下中に反転させるなど、アクションの要素も意外とあり、ちょっとシビアな部分も。ミステリアスな物語は先が気になります。(芦田)

マップの反転を重ねてルートを開拓するアイデアが秀逸。頭で考えつつ、実際にあれこれ試すことで解法がひらめき、ゴールに近づいていく過程がおもしろい。反転とジャンプのタイミングを合わせるなどのアクション要素は、いいスパイスであると同時に、正解がわかっているのにすんなり進めないもどかしさも。重苦しいピアノ曲が響く陰鬱な迷宮に悲壮な一般人、といった独特の雰囲気は魅力的。(ナム子)

ミラーを使って「入れ換える」という発想がさまざまな場所で求められる。そのシチュエーションの豊富さや独自のロジックは、じつによく脳みそを刺激してくれる。アクションながら、パズルゲームとしてのアイデアもかなり濃く盛り込まれているので、両方のジャンルが好きな人なら問題なく楽しめるかと。うまく進めたときの達成感もいいですね。ボリュームなども、価格で見れば十分というところ。(ブンブン丸)

3DS

ZERO ESCAPE 刻のジレンマ
(ダウンロード版)
スクウェア・エニックス 5220円(税抜) [5638円(税込)]

Vita

ウォーキング・デッド シーズン2
(ダウンロード版)
スクウェア・エニックス 3800円(税抜) [4104円(税込)]

ZERO ESCAPE 刻のジレンマ
(ダウンロード版)
スクウェア・エニックス 5220円(税抜) [5638円(税込)]

絶対階級学園(ダウンロード版)
プロトタイプ 5278円(税抜) [5700円(税込)]

PS4

ウォーキング・デッド シーズン2
(ダウンロード版)
スクウェア・エニックス 4800円(税抜) [5184円(税込)]