

ゲームプレイレポート

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
Fate/GrandOrder	android / iOS	レベル:152
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none">・CSゲームにも負けないレベルの壮大なシナリオが最大の魅力。今を生きる人間と過去の英雄、選ばれた人間と選ばれなかった人間、といった対比、重厚なテーマで読み応えが抜群。・スタミナ消費半減/0等キャンペーンの実施等、メインクエストを進行させやすい・コモンキャラも特殊な運用やレベル解放しても編成コストが低い等、確かな役割があり、育成のし甲斐がある。		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none">・現状キャラ育成がゲーム内エンドコンテンツだが、恒常的に挑戦できるチャレンジクエスト等が少ない(目標設定しにくい)。・オートやスキップ等の機能に乏しい為、周回が面倒になりがち。・キャラクターの復刻期間に極端な差がある。		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
ツイステッドワンダーランド	android / iOS	ランク:57
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none">・ディズニーヴィラン(悪役)をモチーフにした、ディズニー作品を知っているとより理解が深まり楽しめるストーリー。・プレイアブルキャラでもストーリー上の悪役になり、その構造だからこそ負の側面に真っすぐ向き合えるシナリオ構成。		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none">・バトルの戦略性が低い。<ul style="list-style-type: none">↳シナリオが読めれば良い、と割り切る分には問題無し。・オート周回はできるが時間がかかる<ul style="list-style-type: none">↳逆にスタミナ回復は早いので、律儀にやっているとオートでもかかりきりになる。・シナリオ以外のコンテンツが乏しいので周回以外にやることがあまりない。		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
アイドルマスターsideM GROWING STARS	android / iOS	ランク:66
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none">・スマホを模したテキスト表現(やり取り、プロフィール等)のリアル感が良い。・条件を満たせば音ゲー部分のオートプレイ可で、作業しながらの周回が可能。・アイドルの前職設定がキャラ立てやユニットレベルでの個性を引き立てている。		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none">・スタミナ上限に対して消費が大き目な為、コミュを読み切るとやれることが少ない。・イベント報酬カード完全回収のハードルがやや高め。		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
プリンセスコネクト！Re:Dive	android / iOS	レベル:214
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・性格・行動性に度肝を抜かれるような濃いキャラクターが多く飽きない ・基本的にオート戦闘で、編成によって大きく有利不利が分かれる為、キャラ特性を考えた編成を考えるのが楽しい。 ・コモンキャラでもアイテムを集めてレア度を上げることでレアキャラと同等以上の活躍ができる。 ↳イラストや立ち絵もレアキャラと変わらないクオリティで育成しがいがある。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラによってレア度上昇アイテムの難易度が大幅に違う(レア度に関わらず) ・キャラのレベル上限がプレイヤーレベル依存の為、上がる度に単調なレベル上げ作業がキャラの数だけ必要になる。 ・キャラ特性によっては最高に成長させないほうがいい場合があるなど、システム理解にやや煩雑な点がある。 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
エバーテイル	android / iOS	ランク:123
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行動順が常に確認でき、スキルや状態異常によって変化していく戦略性の高いバトル。 ・状態異常特攻のスキル等、キャラ同士のシナジーを考えた編成を考えるのが楽しい。 ・メインは王道なファンタジー。イベントではキャラの掘り下げの他、シチュエーションの全く違う並行世界のストーリーを展開する等、凝ったシナリオ展開をしている。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シナリオのアーカイブがない為、読み返しができない。 ・モンスターの捕獲要素あるが、戦力にあまりならない為ほぼ死に要素になっている。 ・ホーム画面のUIが分かりづらい。(似た機能に対しアイコンのみで説明がない等) 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
ウマ娘 プリティーダービー	android / iOS	TEAM RANK A1 育成回数500回以上
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リアルな実況、状況によって変わる表情や体勢等、臨場感のあるレース部分。 ・史実の競走馬に騎手のエピソードも落とし込んだ質の高いシナリオ。 ・定期的なレースイベントで育成自体の目標設定がされており、同じキャラでも方針を変えて周回するモチベが出る。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・育成の拘束時間がやや長め。要素が多い為、ながらプレイは難しい。 ・デイリー周回にあたるレースの距離に選択肢がもっと欲しい。 ・育成補助アイテムがあるとより育成に幅が出るかも。 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
スーパーロボット大戦30	PS4 / Switch / Steam	プレイ時間:20時間 (プレイ中)
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・部隊全体に影響がある育成要素やミッションの選択制等、戦略ゲーム要素の充実。 ・難易度選択が豊富でプレイスタイルの選択肢が多い。 ・時系列から逆算した作品を超えたキャラの関係性・シナリオ展開。 ・戦闘デモ中にも他のキャラとのやり取りが音声で楽しめるようになった。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・参戦作品の多さに対し出撃枠の少ない。過去に小隊システムがあった分より感じる。 ・UIが見辛い。特に戦闘フェイズ部分。 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
LOST JUDGMENT 裁かれざる記憶	PS4,5 / Xbox One, Series X/S	プレイ時間:25時間
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・技の連携等が簡単で派手な戦いを手軽に楽しめる。 ・シナリオがそれだけで成り立つレベルで練られており、積極的に先に進めたい。 ・木村拓哉さんに色々をやらせられるのはやっぱり楽しい。勿論しっかりかっこいい。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前作や龍が如くのマイナーチェンジといった印象で、ゲーム体験そのものはあまり変わらない印象。 ・尾行中に勝手に物を乗り越えるなど、想定していない動きをしてしまう箇所がある。 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE	PS4 / Xbox One / Steam	プレイ時間:40時間
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・とにかくやりごたえのある難易度。プレイスキルの成長が実感できる。 ・文字情報が少ないながらも考察の捗る世界観設定。 ・所謂死にゲーだが、その場で生き返るシステムで比較的トライ&エラーが容易。 ・同ジャンル内では成長要素・追加で取得できるアクションがかなり豊富で、動かして楽しい。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カメラワークが悪い箇所が多い為、よく動ける分だけ逆に辛い場面がある。 ・周回で自動で難易度が上がる仕様は選択制にしてほしい。 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
十三機兵防衛圏	PS4	プレイ時間:35時間
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・非常に練りこまれた構成のシナリオ。複数のキャラの視点・時間軸を行き来しながら核心に近づいていくシステムはADVゲームならではの。 ・キャラクターがとても魅力的。ハードな世界観の中でも年相応の反応が混じるなど、共感しやすいキャラ付け。 ・リアルタイム進行のSLGパートもしっかりと作りこまれていて、これだけでも楽しい。 ↳難易度変更もできる為、ADVを早く楽しみたい人、やりこみたい人どちらにも対応。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・後半になるとSLGパートが処理オチする(通常版PS4環境でプレイ) ・フラグ建てが極端にシビアな場面がある。 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
キングダムハーツIII	PS4 /XboxOne	プレイ時間:40時間
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本当にディズニー映画の中を自由に歩き回っていると思わせるレベルのワールド。うろつくだけでも楽しく、写真撮影要素ともかみ合っている。 ・バトルは簡単に派手な技が出せ、適当でもかなり楽しめる。 ・プレイヤーに有利な要素が多いので、やりこむほど楽しい。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シナリオが完全に完結せず、達成感にやや欠ける。良くも悪くも続編ありきの印象。 ・一部バトル要素の演出がやや冗長でテンポ感を削ぐ。 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
リトルウィッチノベタ (アーリーアクセス作品)	Steam	プレイ時間:10時間
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主人公やボス勿論、ザコ敵キャラまで拘られた可愛いデザイン。 ・魔法攻撃を軸にした独特のソウル系アクションで(ボス以外は)安全策も取りやすい。 		
<p>×不満・改善点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターに対してマップのビジュアルがシンプル。 ・アイテムが回復と能力上昇のみなので、もっと種類が欲しい。 		

タイトル	プラットフォーム	プレイ時間 / 達成レベル等
The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3,4/Xbox360,One/Switch/Steam	プレイ時間:120時間
<p>○感想/評価ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・膨大な量のクエスト。メイン進行前に100時間を超えてプレイ出来る程、自由度が高い ・武器・魔法以外にも豊富なスキルで様々なプレイスタイルが可能 ・シリーズ自体の世界観、歴史がしっかりと作りこまれており、世界への没入感が高い。 		

×不満・改善点

- ・PC版に限らず進行できなくなるバグが多い為、こまめにセーブする癖が必要になる。
- ・スキル間のバランスが悪い。効率を求めると取得スキルが限られていきがち。

ゲームのいい部分・必要だと思うこと

○シナリオ

- ・一貫するテーマがある(描きたいこと,伝えたいことがハッキリしている)
- ・主人公一人で完結させない(人とのつながりを描く)
- ・出来事を通してキャラクターが成長・変化する
- ・先に進みたいと思わせる(ゲーム自体へのモチベーションにもなる)

○世界観

- ・ゲームの理解を妨げるほど設定が複雑ではない
- ・キャラクターが生きていることが実感できる(生活感が感じられること)
- ・行ってみたい! 過ごしてみたい! と思わせる(魅力的であること)

○キャラクター

- ・人格を構成する芯がしっかりしている(常にブレないものがある)
- ・デザイン面から内面がわかる(髪型や身に着けているものから性格やこだわりが感じられる)
- ・シナリオ上の役割を持たせる
- ・明確に他のキャラクターと差別化ができています

○システム

- ・やっていて楽しい、もっとやりたいと思わせる
- ・最低限の理解でも楽しめる(理解が進むとより楽しくなる)
- ・利益(リターン)が労力(リスク)に見合うものにする
- ・飽きないスパンで進行する(テンポ感がいい)
- ・ストレスを感じさせない
- ・成長が実感できる(レベルやスコア等の数字で表れる)

○UI

- ・分かりやすいこと(他と区別がハッキリつく)
- ・関係性のあるものと関連付ける(一括変更できる項目をまとめる、関連事項へすぐ飛べる等)
- ・機能性>デザイン

○その他

- ・達成感を得られる(映画や漫画にはできないことだと思う)
- ・感動を共有できる(マルチプレイやゲーム内コミュニティ等)
- ・楽しみ方がある程度自分で決められる。(シナリオを読み込む、数字を増やす、やりこみ等)