

## 用語集（メーカー）

- ▶ このページは現存するゲームメーカーを表示しております。
- ▶ 倒産（解散）、吸収合併、ゲーム業界への事業撤退など、かつて存在したゲームメーカーについては[用語集/メーカー（消滅）](#)をご覧ください。
- ▶ [Naughty Dog（ノーティドッグ）](#)
- ▶ [Rare（レア）](#)
- ▶ [アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社](#)
- ▶ [株式会社ガスト](#)
- ▶ [株式会社カプコン](#)
- ▶ [株式会社コーエーテクモゲームス](#)
- ▶ [株式会社コナミデジタルエンタテインメント](#)

[部分編集]

## [Naughty Dog（ノーティドッグ）](#)

カリフォルニア州サンタモニカのゲーム会社。通称は「ノーティ」「肉球」など。1996年の『クラッシュ・バンディクー』で一躍有名になり、その後も『アンチャーテッド エル・ドラドの秘宝』等の数々の名作を世に送り出してきた。そのクオリティと技術力の高さから「ノーティドッグに外れ無し」とまで言われるほど。

逆に、ノーティドッグが開発から離れたクラッシュ・バンディクーの4以降は、クソゲーもしくは賛否両論ゲーとなってしまいう位である。特に2009年に発売した『アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団』は、ゲームとしての面白さも然る事ながら、超高グラフィックでありながらインストール&ロード無しという魔法を使い、多くのユーザーとゲーム開発会社に衝撃を与えた。しかも**全てのファーストパーティに1&2の開発ソースコードを公開する**というおまけ付きである。

現在はアンチャーテッド3を開発しており、多大な期待が寄せられている。

余談だが、社内のオフィス内には犬が数匹おり、公式サイトの子員紹介のページにも社員の顔写真に混ざって犬の顔写真が載せられているとか。

- ▶ 項目のある主な開発ソフト...[クラッシュ・バンディクー レーシング/アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団](#)

## [Rare（レア）](#)

イギリスのゲーム会社。正式名称は「Rare Limited」であるが、会社名に聞こえにくいいためレア社と呼ばれる。

初期は『伝説の騎士エルロンド』『バトルロード』シリーズの開発などで高い評価を得ていたが、日本で名が知れ渡るのは任天堂にその開発力を買われてセカンドパーティとして参入してからである。参入後の第一作『[スーパードンキーコング](#)』が大ヒットし、全世界800万本もの売り上げを記録。以降も『[バンジョーとカズーイの大冒険](#)』、『ゴールデンアイ』等の名作・ヒット作を連発し、SFC～N64時代の任天堂全盛期においてなくてはならないメーカーであった。

現在はマイクロソフトに買収され、主にXbox360用のソフトを開発しているが、マイクロソフトが手をつけていない携帯機部門においては未だに任天堂ハードでソフトを生み出し続けている。

作風としては、立体感溢れる緻密なグラフィック、デイビッド・ワイズらによる生演奏にも匹敵する高クオリティかつジャンルに捉われない音楽、これでもかというほどのこだわりを見せる探索要素、絶妙なゲームバランス、メルヘンファンタジーを背景としながらも程よい毒が垣間見える世界観、などが上げられる。

上記の要素により、レア社のゲームは基本的に玄人向けでありつつも、初心者への間口も開かれているという矛盾しやすい二つの特徴が両立している稀有な作風に成立している。

世界レベルで見ても指折りの開発力を持つクリエイター集団であることは間違いない。

▶ 項目のある主な開発ソフト...[ディディーコングレーシング/ブラストドージャー](#)

## アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社

ブランド表記はirem。

古くはIPM株式会社として成立しており、1994年にゲーム事業から撤退。1997年にナナオの100%出資子会社になり、この名前になった。長い、おそらく最も有名なのは『[スベランカー](#)』だが、『R-TYPE』『絶体絶命都市』なども手がけている。

アーケードシーンにおいてアイレムの地位を不動のものとしたのがR-TYPEであり、それ以降の本社の作品は陰影の濃いドット絵、陰のある世界観、エログロなものを連想させる生物敵などを特徴とするものが多くなった。

1994年の一時撤退時に多くの開発者がSNKなどに吸収され、後の『メタルスラッグ』シリーズを生むきっかけになったといわれる。

近年では、会話をするときに主人公が選ぶ選択肢の中に普通は思いもつかないフリーダムな選択肢を導入することにより、他のゲームとは異なる自由度を持つ作品を出すことが多く、現アイレムのゲームで最も特徴的な要素のひとつとなっている。

公式ホームページや会社パンフレット等のジョークに異様に力を入れる事でも有名なメーカーで、冗談なのか本気なのかわからない言動が多いのも特徴の一つ。

なお、旧アイレム（アピエス）は現在は占い機などのアミューズメントベンダー事業のみを行う会社として活動を続けている。

現在、主要開発メンバーが独立し株式会社グランゼーラを立ち上げた。有名なエイプリルフールネタの主要メンバーでもあった為、アイレムの特徴はそちらに受け継がれる事が期待される。

▶ 項目のあるソフト...[Xマルチプライ/R-TYPE/スーパーR-TYPE/R-TYPE LEO](#)

## 株式会社ガスト

現在はコーエーテクモゲームスの子会社。

長野県長野市南千歳にあるゲーム製作会社。愛称「ガストちゃん」。1995年にプレイステーションに参加。

元は古代ペルシャ風の戦略SLGやら3Dカートゥーンやらといったニッチ街道を突き進んでいたが、1997年の『マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~』で一躍有名に。

据え置き機のゲームに関しては、『アルトネリコシリーズ』を除き販売から開発まで一貫して自社で行っている。移植作品と携帯機の作品は開発外注、販売ガストの形態を取る。~

非常に小さな会社だが、『アトリエシリーズ』や『アルトネリコシリーズ』等のキャラクター性の高い作品で会社規模以上に知名度がある。以前は『フレスヴェルグ』を代表として3D制作も自社で行っていたが、近年は2Dも含めグラフィックは外注委託が多い。また、ガストサウンドチームによる音楽は定評がある。

また、ユーザーへのサポート、サービスが非常に手厚いことでも有名。ファンによる二次創作を支援したり(\*1)、登録は必要だがオフィシャルイラストをネット上で無料配布する、果ては自社で公式ファンサイトを運営するなど、(良い意味で)企業の度を超えている。反面、不具合の多さとそれに対するサポートの悪さにも定評があるが「ガストちゃんだから仕方ない」とネタにされる。

開発作品は、初期にはPCシミュレーションゲームの特徴が強かった。初期アトリエもその系統に入る。近年は求められるニーズも変わり、開発者の多くが世代交代した事から、キャラクター性とストーリー性の強化色が濃い。戦闘システムはかなりシンプルで、『マナケミアシリーズ』以外大して評価されていない。

上記の通り知る人ぞ知る良質メーカーであるが、看板シリーズ以外は『黒い瞳のノア』以外ほとんど売れず保守化が進んだ。また、ソフトにウィルス混入という事件が起きたDC版マリエリ、凄まじいバグで携帯版KOTY2007にノミネートした『リーズのアトリエ』(ただし製作は外注)や、これまた凄まじいバグで公式に事実上の有料デバッグ宣言を

した『ロロナのアトリエ』など、時たまやらかしてしまうので注意が必要でもある。ゲーム以外でも、『イリスのアトリエ2』の限定版において化粧箱の中にゲームを入れ忘れたり（通称・ゲーム入ってないだけど事件）、メンテナンスをするとむしろ不調になり他人の個人情報が表示される公式サイト、予定日前に発表される最新情報など、なんだかよくわからないことも多いです。

項目のあるソフト [アトリエシリーズ/アルトネリコ 世界の終わりで詩い続ける少女](#)

## 株式会社カプコン

『ストリートファイター』『魔界村』『ロックマン』『BIO HAZARD』『デビルメイクライ』『モンスターハンター』『GOD OF WAR』『大神』『ビューティフルジョー』『鬼武者』『ヴァンパイア』などアクションゲーム・格闘ゲームを代表する多くの作品を手がけてきた老舗メーカー。ジャンルに問わず硬派で奥深い、悪く言えば初心者がとつき難いゲームが多いのが特徴。

キャラゲーも多く手がけ、『エリア88』『エイリアンVSプレデター』『キャディラックス 恐竜新世紀』等、「キャラゲーはクソゲー」という法則に当てはまらない作品も多い。

.....にもかかわらず経営が思わしくない時も多く、「倒産しそうになると名作を作ってミリオンを飛ばし回避する」という妙な癖がある。

アクションのカプコン、格ゲーのカプコンという印象が強いが、プレスオブファイアシリーズ、ロックマンX コマンドミッションなどのRPGや19シリーズ、エリア88などのSTG、逆転裁判などのアドベンチャーゲームなども良作が多く、幅広いジャンルをカバーするメーカーである。かなり大手のメーカーだがシリーズ作品の出来が不安定で同シリーズでも良作wikiとクソwiki両方に縁があるケースが多い。

## 株式会社コーエーテクモゲームス

2009年にテクモとコーエーがコーエーテクモホールディングスを設立し、翌年にコーエーがテクモを吸収合併する形で設立された。コーエー（更に以前の旧社名表記は「光荣」）は信長の野望シリーズ、三国志シリーズ、無双シリーズなどの歴史ゲームを得意とし、歴ゲー業界では非常に大きなシェアを誇る。

パワーアップキットや猛将伝をはじめとした所謂「コーエー商法」で悪名高く、ユーザー軽視の面も否めないのだが、反面「国内で初めてアダルトソフトを作った」「歴史ゲームというジャンルを確立」「国内で初めて乙女ゲーを作った」「一騎当千型ゲームを流行させた」などの業績も持つ。

一方のテクモは、80年代に名作キャラゲー『キャプテン翼』シリーズや『ソロモンの鍵』、90～2000年代は『モンスターファーム』シリーズ、『刻命館』シリーズ、『DEAD OR ALIVE』シリーズといったヒット作を多数リリースした。しかし一時期『DOA』の製作中心人物にまつわる諸問題も話題に上った。

- ▶ 項目のあるソフト（旧コーエー）... [太閤立志伝V/真・三国無双2?/戦国無双2/戦国無双2 Empires/蒼き狼と白き牝鹿～ジンギスカン/水滸伝～天命の誓い～/大航海時代 ?/提督の決断](#)
- ▶ 項目のあるソフト（旧テクモ）... [影牢 ～刻命館 真章～/キャプテン翼/同MCD版/モンスターファーム/同2](#)

## 株式会社コナミデジタルエンタテインメント

大手ゲーム会社の1つであったコナミ株式会社が2006年4月より持株会社に改組し、事業分割によりそれまでのデジタル関連事業を継承した会社。ブランド表記はKONAMI。

ゲーム業界におけるその歴史は古く（1978年に最初のゲームを開発）、業界最大規模の老舗である。STGやACT、RPGと様々なジャンルを手がけ、多くの名作・珍作を製作してきたが、一貫してBGMに異様に力を入れるメーカーであり、ファミコンロムに音楽専用チップを入れると言った事までやっている。

一方で、任天堂と同様に、非常に厳しい著作権保護の姿勢を持ち、自社作品のファンサイトでさえも躊躇無く潰したり、その割りに他社製品に酷似したゲームを作ったり、他社が持っている商標を勝手に商標登録して非難を浴びたり、独占禁止法で訴えられたり、果ては内部告発的な噂（特に音楽チームの新人には物騒な罵倒が浴びせられたり.....いや、これもあくまで伝聞なので、本気にしないように）まで立つブラック企業としても有名。また、近年では結構重要なとこ

るで誤植をやらすことでも知られる（『KONMAI』のスペルミスなど）。

とは言うものの、30年以上の実績は伊達ではなく、手がけるゲームは凡作以上の仕上がりである事が多く、名作も数多く世に出している。

傾向として旧作を大事に、悪く言うと無理やりにでも続ける癖があり、代表作『悪魔城シリーズ』『ビートマニアシリーズ』『メタルギアシリーズ』などの人気作に連作が多い。

意外なことに家庭用移植に対しては消極的で、老舗メーカーの割にはアーケード専用タイトルと言うのが良凡糞全て含めて非常に多い。また折からのゲーセン不況も手伝ってか、人気シリーズにも関わらず据え置き機での家庭用移植が近年になって途絶えてしまったタイトルもある。

以前は日本の主要都市（三大都市圏が中心）に家庭用ゲームを開発する子会社（「KCEジャパン」「KCE東京」「KCE大阪」など）が点在していたが、2005年頃にコナミデジタルエンタテインメント本体に吸収される。

近年のコナミを語る上で外せないのがe-AMUSEMENTカードである。カードの中にパスが搭載されており、e-AMUSEMENT対応アーケードゲーム筐体に挿入、または触れる事でオンラインに繋がり、ユーザーのゲームデータをロードする事ができる。これにより、アーケードでもボリュームのあるゲームを気軽に継続プレイできるようになった。カードを駆使したネットワーク対応ゲームメーカーとしてはおそらく最も積極的かつ多角的である。

- ▶ 項目のあるソフト（コナミ）...[悪魔城ドラキュラX](#)/[月下の夜想曲/OZ-オズ](#)/[クイズマジックアカデミー](#)/[グラディウスII](#)（FC版）/[グラディウスV](#)/[幻想水滸伝/同II?](#)/[ときめきメモリアル/同2](#)/[メタルギアアシッド](#)
- ▶ 項目のあるソフト（KONAMI）...[幻想水滸伝ティアクライス](#)/[魂斗羅 Dual Spirits](#)