

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。

- ▶ [PC\(Win以前\)](#)
- ▶ [PC \(Win\)](#)

PC(Win以前)

[部分編集]

- ▶ **MSX アニマルランド殺人事件**（エニックス）
 - ▶ 登場キャラクターが動物のみという一見ほのぼのした世界観ながら、実はとんでもなく重いストーリーが展開される推理アドベンチャー。全7章構成。
 - ▶ 人間社会顔負けの愛憎劇が判明していく様は圧巻。そしてラストにおけるここまでの世界観を根幹からひっくり返す衝撃の展開はトラウマもの。そのため、鬱ゲーとしての側面が強い。
 - ▶ 基本的に同社の『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ』などのようなコマンド選択式で進行していくが、後半に2Dのフィールドを探索するパートもある。こちらのほうはヒントが少なめでやや難度は高め。
 - ▶ とはいえゲームオーバーは存在せず、余計なコマンドを打たせないような作りになっているので遊びやすい。
 - ▶ CGもMSXであることを考えると比較的美麗。惜しむらくは本作はMSX版しか出なかったこと。
- ▶ **PC98/Win あゆみちゃん物語**（アリスソフト）<18禁>
 - ▶ 余計なものを一切省き、1人の女の子とエンドレスでHするという、後のヤリゲー・調教ゲーの始祖とも呼べる作品。
 - ▶ エンディングはゲームの性質上存在しないものの、完全にその方向に特化しただけあってHのパリエーションも非常に豊富でCGの質も高く、満足度はかなり高い。
 - ▶ 問題点としては序盤で選択を誤るとCG達成率が100%にならないことと、ヒロインが実質1人だけなので展開がどうしても限られてしまう点か。とはいえこれらの問題点も瑣末なレベルでしかない。
 - ▶ なお、後に実写版も発売されていたりする。セーブデータの兼用も可能。ちなみにこちらはあまり売れなかった模様。
- ▶ **PC98 インペリアルフォース**（システムソフト）
 - ▶ 自動生成システムを採用したSFシミュレーション。
 - ▶ 何よりシステムのわかりやすさでは群を抜いており、初心者にもやさしいシステムながら本格的な戦術・戦略を楽しめるという点ではトップクラス。
- ▶ **PC88/PC98/MSX/FM7 ウイングマン2-キータクラーの復活**（エニックス）
 - ▶ 桂正和の漫画「ウイングマン」を題材にした初期エニックスの名作キャラゲー。
 - ▶ 前作と比べてグラフィックが大幅に鮮明になっただけでなく、豊富なサービス要素やより原作らしくなった雰囲気、迫力のある戦闘シーン、すぎやまこういち氏の音楽など当時のキャラゲーとしては群を抜いた完成度を誇る。
- ▶ **PC98 英雄伝説III「白き魔女」**（日本ファルコム）
 - ▶ キャッチコピーは「詩うRPG」。物語を語ることに特化したシステムと、それに相応しい重厚なストーリーは高い評価を受けた。小説家馳星周が絶賛したという。
 - ▶ ただし戦闘ややり込み要素に期待してプレイする人にはお勧めできない。また本編は完全に一本道。
 - ▶ 町の住人一人一人にまで作られた背景設定の綿密さ、ちょっとしたイベントが起きるたびに人々の会話が変化する、など町の生活感や臨場感、NPCへの愛着の持ちようは素晴らしく高い。
 - ▶ その後の『IV「朱紅い雫」』『V「海の檻歌」』と合わせて「ガガーブトリロジー」という三部作を成している。
- ▶ **PC98 痕**（Leaf）<18禁>
 - ▶ シナリオを重視したアダルトゲームの開祖的存在で、奈須きのこや虚淵玄などの後続のシナリオライターに多大な影響を与えたとされる。前作『雫』、次回作『To Heart』とあわせて「Leafサウンドノベル三部作」と言われる。
- ▶ **PC98 幻影都市-ILLUSION CITY**（マイクロキャビン）
 - ▶ 原因不明の地殻変動とそれに伴う混乱で崩壊した近未来の香港を舞台とした「サイバーパンク超伝奇RPG

G」。当時はXakシリーズと並んで人気が高かったマイクロキャピンの名作。

- ▶ 現在でも珍しい東洋を舞台とした近未来的な世界観。当時最高レベルのグラフィックや音楽も手伝ってかなり作り込みは深い。
 - ▶ 特に操演システムによる縦横無尽にドット絵キャラが動くイベントシーンは当時は衝撃的だった。
- ▶ 麻薬や賭博、ドロドロとした男女関係をはじめとしたアウトローな要素、ディストピア的な描写は人を選ぶがハマる人はどっぷりとハマれる。
- ▶ そうした設定の数々を軸に展開されるシナリオも完成度が高く、終盤になるにつれて熱くなっていく。
- ▶ ただしゲームバランスはなかなかきつい。(といっても当時のRPGはだいたい似たり寄ったりの問題を抱えてはいる)

▶ PC88/PC98 ザ・スクリーマー (マジカル・ズウ)

- ▶ RPGがほぼファンタジーもので固められていた80年代当時としては異色のSFバイオホラーRPG。プレイヤーは第三次世界大戦のさなかに廃棄され荒廃してしまった遺伝子工学研究所BIASに潜入し、ハンターとして賞金を稼ぎつつ謎を解いてゆくのが目的。
- ▶ とにかく世界観の構築が秀逸。「マッドマックス」や「北斗の拳」のようなハードな雰囲気、各所の施設の絶妙な胡散臭さ、登場人物のスラングたっぷりの軽口などが作り上げる物語には脱帽。
 - ▶ BIASに潜入する際にディスクの交換が必要になるが、その際にBIASの警備兵が許可証として該当データディスクを要求するという細かい演出も光る。
- ▶ また同業者NPCとの情報・アイテム交換要素があるのも特徴。どのNPCもひとくせもふたくせもある人物ばかりで一筋縄ではいかない。
- ▶ 難点は戦闘システムが異常なまでにしょぼいことと、プレイヤーが死亡するとキャラデータが容赦なく削除されてしまうこと(こちらはディスクにライトプロテクトを掛けることで回避可能だが)。またエンディングも救いのない展開のため、鬱ゲーとしての側面も強い。
- ▶ とはいえプレイヤーをゲームの世界に引きずり込むという点ではかなりレベルが高いので、やって損はない作品。
- ▶ リメイクの声も根強く、一時期「ザ・スクリーマー リボーンズ」として開発が進んでいたようだが頓挫している模様。

▶ PC88 ザ・ブラックオニキス (BPS)

- ▶ 初の国産RPG。作中最大の謎「イロイッカイズツ」に悩まされた人も多い。

▶ PC98 獣神ローガス (ランダムハウス/アーテック)

- ▶ PC98の名作ロボットアクションの一つ。プレイヤーは新型機動兵器RHザガードを操り、惑星サゴスを占拠した反乱部隊を殲滅することが目的。
- ▶ ただ力押しでベースを攻略していくだけでは勝利は望めず、敵ベースの防衛力によっては侵攻を何度かに分けて戦力をそぎ落としつつ戦うことも必要な局面もあり、また敵の補給線を絶ったり、敵の侵攻からの防衛を行うための戦力配分が必要になるなど戦略・戦術性の高さは随一。
- ▶ アクションとしての完成度も高く、地形を利用した弾よけはもちろん、敵や施設の誘爆で敵にダメージを与えることができる(当然、自分が巻き込まれてもダメージ)。武装も最初は貧弱なバルカンしかなく移動手段も歩行のみしかできないが、レベルが上がるにつれて様々な武装が追加(特にミサイルの派手さは必見)、バックパック強化による飛行や装甲の強化などで、格段に強くなるのを実感できる。
- ▶ 初期の見た目が地味故にあまり目立たないが、かなりの名作なのでやって損はない逸品。

▶ PC98 三国志V (光荣)

- ▶ 三国志シリーズ最高傑作といわれる名作。それまでのシリーズで登場した要素の集大成となっている。
- ▶ 難易度的にも遊びやすく、システムも複雑すぎず簡単すぎない程度でバランスが良い。
- ▶ 新要素としては名声によるコマンド総数の増減と、戦争における陣形の導入がある。
- ▶ 服部隆之による音楽も秀逸で、通常戦争時の「竜戦」、対蜀戦BGM「華龍進軍」はシリーズ屈指の名曲とされている。

▶ PC98/TOWNS/X68k ダンジョンマスター (FTL Games/ビクター音楽産業)

- ▶ コマンド選択方式のRPGにおいて、初めてリアルタイムの時間経過の概念を本格的に取り入れたRPG。本作が後のRPGに与えた影響は非常に大きい。
- ▶ 勇者達は腹も減れば喉も渇く。ダンジョンの中を生き抜く感じが非常によく出ており、リアリティがある。

▶ PC98 D'Ark (姫屋ソフト)

- ▶ 主人公が闇の勢力のリーダーという当時としてはかなり斬新なRPG。
- ▶ 今でこそこういった悪役主人公も珍しくはないものの、それでも主人公ダルディークの悪の美学を全編通し

てぶれずに実践していく様はなかなか評価が高い。

- ▶ イベントグラフィックもアダルトゲームメーカーということもあり高水準。一応年齢制限は入ってはいないが現在でいうところのR-15程度の描写はある。
- ▶ 異端なストーリーとは裏腹にシステム面では非常に簡素化されており遊びやすさはなかなかで、アイテムの概念はなく呪文も攻撃魔法・回復魔法・脱出魔法がそれぞれ1つずつあるのみ（消費MPも全て1）。また戦闘エンカウントのオン/オフも設定可能で、戦闘が面倒になればエンカウントをオフにして探索に臨むことも可能。
 - ▶ 反面、アイテム収集の概念がなく展開も一本道のため探索や戦闘が単なる作業になってしまう面もあるにはあるが。
- ▶ 本編とは別に外伝作品も発売されている。主人公が光の勢力のリーダーのフェルナスとダルディークの部下のザーシュの2本のシナリオが収録されている。
 - ▶ こちらは戦闘システムで新たに防御魔法が追加されており、またレベルアップのシステムが物理系・魔法系で別々の系統になったため多少作業感は緩和されている。
- ▶ **PC98 テイル・ナ・ノーグ**（システムソフト）
 - ▶ ローグライクなゲームとしては異例のシナリオ自動生成システムを採用しているRPG。この系統のRPGとしては出色の出来。シナリオコードを使って同じシナリオを再プレイすることも可能だが、同じシナリオだからといって展開が全く同じになるとは限らないのがミソ。
 - ▶ パーティのPCに対しては簡単な指示を送って自動で行動させるシステムだが、種族によつての性格付け（臆病ですぐに防御や逃亡に変化したり、危機状況になると自分が覚えている固有呪文を連発したりするなど）がうまくなされていることもありいろいろと想像力を働かせるRPGとしては屈指。
 - ▶ 自動生成システムの弱点である「変な固有名詞」「似たようなシチュエーションのシナリオが連発しやすい」「シナリオによっては詰む危険性がある」を抱えているものの、キャラの心理描写を自分でいくらでも補完できる人にとっては長く楽しめる。
 - ▶ 基本は「ダンジョンに潜って鍵アイテムを取る」ことの繰り返しのため、その過程に変化はあっても飽きやすいという欠点もある。
- ▶ **PC98 同級生**（エルフ）<18禁>
 - ▶ フラグ消化型恋愛アドベンチャーという形を生み、恋愛ゲームの祖とされている。アダルトゲーム初の10万本超の売り上げを誇る。
 - ▶ Windows移植版はストーリー性を増強しておりリメイクに近い。DMM独占でのダウンロード販売はPC98準拠のものとWin準拠のものとの二通りで行われている。
- ▶ **PC98/Win 闘神都市**（アリスソフト）<18禁>
 - ▶ アダルト系RPGの基本形のひとつとなった作品。
 - ▶ 闘神都市と呼ばれる城塞都市で毎年行われる「闘神大会」で優勝を目指す。
 - ▶ なお、世界観は同社作品の『ランス』シリーズと同一だが、直接のストーリー上の接点を示唆しているのは本作のみ。
 - ▶ 大会で出場する相手は初戦以外力押しでは絶対に勝利できない、優勝後もストーリーが続くといったシリーズの基本は確立している。
 - ▶ CGのボリュームもFD7枚組の構成だけあって十分で、ゲームバランスも優秀。この時期から欠点らしい欠点の存在しない良作として名を上げている。
- ▶ **PC98/Win 闘神都市II**（アリスソフト）<18禁>
 - ▶ アダルト系のRPGとしては一つの完成形となった作品。
 - ▶ 本作よりHDD専用となったことによりシナリオ・CGのボリュームも格段にアップ。やりこみ要素も充実しており、クリアしてもアイテム収集やCG・イベントコンプの要素が非常に多く、今に至ってもボリュームは現在の作品に決して引けを取らない。ゲームバランスも非常に優れている。
 - ▶ シナリオの完成度も非常に高く、キャラクターも男女ともに魅力的なキャラがそろっている。
 - ▶ 後に後日談のビジュアルノベルである「闘神都市 ~そして、それから~」が出ている。なお、こちらは全年齢対象の作品となっている。
- ▶ **PC98/X68K/MEGA-CD/TOWNS ノスタルジア1907**（シュール・ド・ウェーブ）
 - ▶ 1907年の大西洋上の豪華客船ノスタルジア号にて爆破事件が発生、その爆破事件に利用された爆弾が日本製であったことから容疑者にされた乗客唯一の日本人、ヤマダカスケとなって自分の潔白と事件の解決に奔走するADV。
 - ▶ 特徴は相手との会話の際に自分の感情を指定して会話を行うことで相手のさまざまな反応を見ることが出

来るナビゲーションディスプレイシステムが特徴。時には積極的に糾弾し、またあるときは無関心を装って相手の反応をうかがうなど。

- ▶ また、爆弾の解体シーンもあり、独特の緊張感を持って挑める。
- ▶ 世界設定も1900年代前半の暗部を凝縮した要素が詰め込まれており、全編セピア調のグラフィックということもあいまって非常に渋い雰囲気。音楽も極上。
- ▶ 前述のナビゲーションディスプレイシステムが序盤は選択できる個数が少なく終盤にならないとすべての感情が開放されない上、結局総当りで解けてしまうのがゲーム的に惜しいところではあるが、シナリオは絶品なのでこの雰囲気が大好きな人であればお勧め。

▶ PC88 BURAI 上巻

PC98 BURAI 下巻 完結編（共にリバーヒルソフト）

- ▶ シナリオ:飯島健男（多紀哉）、キャラクターデザイン:荒木伸吾のRPG。神々の戦いに個人の確執、タイムスリップに歴史の矛盾と複雑なシナリオは非常に優秀。後編に至っては元クリスタルキングのメンバー、今給黎博美が手がけた音楽も大いに盛上げてくれる。

▶ PC98 ハーレムブレイド（戯画）<18禁>

- ▶ 恋愛AVGとRPGを組み合わせたもの。RPGとしては丁度いいゲームバランスでテンポよくプレイできるが恋愛AVGとしては善悪のステータス調整という特性もありやや難易度が高い。
- ▶ グラフィックレベルも高め。キャラクターデザインはアニメ『勇者王ガオガイガー』や『コードギアス 反逆のルルーシュ』で知られる木村貴宏。
- ▶ 同作後に経営陣との対立で制作スタッフがすべて退社、製作を外注任せにするようになった戯画はエロゲー界を代表する地雷メーカーへと転落していく。

▶ PC98 プリンセスメーカー（ガイナックス）

- ▶ 育成SLGの走りにして、ときめきメモリアルが参考にしたためギャルゲーの源流のひとつとされる作品。

▶ PC60 ポートピア連続殺人事件（エニックス）

- ▶ 堀井雄二がシナリオ・ゲームデザイン・プログラム等を一人でこなしたAVG。
- ▶ 後にFCに移植され、ブームを巻き起こすこととなった。

▶ PC88 夢幻の心臓（クリスタルソフト）

- ▶ 国産RPG黎明期の名作シリーズ。ドラゴンクエストや桃太郎伝説などに大きな影響を与えた。

▶ リバーヒルソフト推理アドベンチャーシリーズ（以下全作共リバーヒルソフト）

▶ PC98 殺人倶楽部

- ▶ J・B・ハロルドシリーズ一作目。マードークラブと読む。全体的に地味だったリバーヒルソフトの名を一気に高めた推理アドベンチャー一作目。意地の悪い引っ掛けの無い、単純かつストレートにプレイヤーの推理力を試す本格派アドベンチャー。

▶ PC98 マンハッタンレイクエム

- ▶ J・B・ハロルドシリーズ二作目。前作同様ストレートな推理物だが、本作から嘘をついていた事件に直接関係の無い人物を自白させると登場しなくなるようになった。

▶ PC98 殺意の接吻

- ▶ J・B・ハロルドシリーズ三作目。前作マンハッタンレイクエムのパラレルストーリー。本作から総当りでゲームをクリアする事が出来なくなる「犯人からの質問」が登場。この質問は「現時点の証拠で正解してはいけない」と言う、まさにプレイヤーの現在状況推理力を試す物であった。

▶ PC98 黄金の羅針盤

- ▶ 1920シリーズ2作目。事件そのものの内容こそ「前作を超えられなかった」との評価が強いが、人間関係等の評価が高く、実在した大正の豪華客船をモデルにしており、小物なども綿密に描かれており全体から放たれるノスタルジーな雰囲気はすさまじい。そのため、前作を差し置いて今なお推理アドベンチャー最高傑作とも誉れ高い。

▶ PC98 レヴァリィ ~いざないの魔水晶~（ライトスタッフ）

- ▶ キャッチコピーは「客観的視点のオブジェクティブRPG」。主人公は背後霊となって自分の娘を導いていく。
- ▶ このシステムを採用しているために「娘や登場人物や敵の考えていることがほぼ気付かれずに読める」「娘を休ませている間に周囲の偵察ができる」といった芸当ができる。
- ▶ また、娘は主人公が導いているということは知っているものの、あまり娘の意向を無視してばかりだと信頼度が低下してしまい、最悪こちらの指示を聞かなくなるというフューチャーまで存在（そこまで低下することは意図的にやらない限りほぼないのだが）。登場人物の考えていることが分かる設定も相まって一筋縄で

はいかないのがミソ。

- ▶ ストーリーは基本シリアスではあるものの、登場する人物は一癖も二癖もある人物ばかりで息抜きのイベントもそれなりに多く飽きさせない作り。またライトスタッフのゲームらしく要所所でアニメーションが入るのも特徴。
- ▶ フルマウスオペレーションということもあってか操作の癖がやや強く慣れるまでが少々きついのが難点か。
- ▶ **PC98/MSX2 ロボクラッシュ** (システムソフト)
 - ▶ パソコンゲーム専門雑誌月刊コンプティークにて行われていた読者参加ゲームを元にしたロボットを製作し対戦させるゲーム。
 - ▶ 規定の資金から一体のロボを組み上げるがどの部分にお金をかけるか、単純に武器を強くするのかそれとも基礎性能を高めにするか迷い所。
 - ▶ また、禁止パーツの存在もあり、性能は値段比で正規パーツを大きく上回るがばれれば没収されて一気に不利になるため博打的な存在。
 - ▶ 様々なロボ物ゲームに影響を与えた代物である。2まで出ている。
- ▶ **UNIX Rogue** (Michael Toy, Glenn Wichman)
 - ▶ すべてのローグライクゲームの原点。
- ▶ **DOS/PC98/TOWNS アローン・イン・ザ・ダーク** (Infogrames)
 - ▶ ホラーADVの元祖にして名作。

PC (Win)

[部分編集]

- ▶ **Assault Armoroid Angelio 完全版** (OUTGROW) <18禁>
 - ▶ ロボット物縦STG。スコアに応じてエロCGが表示されると言う物だが、描写が殆どなくそのシーンの台詞も短く、エロゲーなのに「このゲームをやっている人間にエロ目的なんていない」と言われる始末。
 - ▶ 元はアダルトゲーム専門雑誌『テックジャイアン』にて連載されていたオリジナルSTG。
 - ▶ STG部分の出来が大変良く、掴み・投げによる連爆。弾消し効果と敵ふっとばしで連爆を起せる近接攻撃。メインショットを任意選択できる兵装システム。溜め撃ち溜めボムと、スコアと稼ぎや攻略方法の要素等が非常に多彩。
 - ▶ 更にロボデザインやキャラクターデザイン、世界観やストーリーにBGMも人気がある。最早エロゲーである意味が無い。
 - ▶ しかし完全版はインストールの仕方を間違えるとHDDが完全消去されるという恐ろしいバグが.....。
 - ▶ 使用する武器は3種類に絞られ、イベント進行でのみ入手できるが、その代わり装備した武器によって使える技や魔法が変化する。
- ▶ **ウィザードリィ外伝 五つの試練** (IRI-CT)
 - ▶ ウィザードリィの末裔にあたるゲームは様々に発売されているが、どれも「ウィザードリィをもとにしたゲーム」「ウィザードリィを今風に作り直したゲーム」になっている。しかし、五つの試練は驚くほどに「古き良きウィザードリィ」。システムは#1と#5を組み合わせたものになっている。
 - ▶ モンスターの原画は末弥純が手がけており、BGMはオリジナルだが差し替えが可能で羽田健太郎の楽曲でプレイも可能。呪文の名前は「ヒール」「ファイア」などの素っ気ないものだがこれも差し替え可能。プレイヤーのお好みに合わせてマラーでもマロールでもOK。「ホビット」の種族名は存続.....などなど、こだわりを持つ古いファンほど喜ぶ仕様。コンフィグも「迷宮が線画表示」「BGMなし」「英語表記」などはもちろん、宝箱の罫を解除する場面でキーボード操作(「TELEPORTER」など罫名を入力)まで選ぶ事ができる。
 - ▶ 呪文名やBGMの差し替えは、古いものを復活させるばかりでなく、全く新しい気分でゲームを遊ぶことも可能にしている。
 - ▶ 非常に軽快なキーレスポンス。あらゆる動作が機敏かつ迅速に進んでいき、ハック&スラッシュの快適さは非常に高い。
 - ▶ シナリオエディタの存在。RPGツクールのようにシナリオを自作可能。これまでのウィザードリィの不満点を解消したもの、インフレ度合いをさらに高めたもの、これまでになかったストーリー要素やパズル要素を重視したもの等、多種多様なウィザードリィを生み出す事ができる。
 - ▶ 現在、80作品以上のシナリオが公式サイトから無料ダウンロードできる。商業作品に見劣りしない出来映えのものも多い。

発売後5年が過ぎたが、現在もエディタ機能のバージョンアップが続いている。戦闘バランスの調整など細

▶ かい部分まで手を入れる事ができるようになった。

▶ 基本システムは#1+#5なのだが、「#1基準で見ると余計なものがくっついている」「#5基準で見るとNPCとの取引などができなくなって淋しい」という状態ではあった。現在バージョンアップ中のシステムでは、極限まで#1に近づけた仕様も、#5のようなNPCイベントも可能になっている。

▶ ウルティマオンライン（OSI）

▶ 初めてのヒットMMORPGとされている作品。様々な問題はあるものの現在も根強い人気を誇る。

▶ Kanon（Key）<18禁>

▶ シナリオに「感動」「泣き」の要素を取り入れた、いわゆる「泣きゲー」のジャンルを確立した作品。

▶ アドベンチャーゲームに恋愛の要素を持ち込んだ『同級生』、そしてシナリオ重視というアダルトゲームの新たな地平線を切り開いた『痕』。これらに続き、恋愛を“一つの要素”としてシナリオに組み込み、物語としての作品世界を構築した本作は、後の美少女ゲーム業界の方向性を決定づけたと言っても過言ではない。

▶ 99年発売のやや古いゲームながら、多数のコンシューマー移植や二度のアニメ化など、今なお高い人気を誇る「泣きゲー」の金字塔。

▶ AIR（Key）<18禁>

▶ Keyの評価を押し上げたゲームで、MOON.やONEやKanonといった過去のKey（と、そのスタッフの古巣であるTactics）作品から受け継がれた壮大なスケールと感動的なストーリーはシナリオ重視型ADVの隆盛の先駆けとなった。

▶ なお、泣きゲーにして鬱ゲーである。

▶ アニメ版は京都アニメーションの出世作としても知られる。本作をはじめとして、京アニによる鍵作品のアニメ化はクオリティの高さに定評がある。

▶ かの有名な主題歌「鳥の詩」をはじめとして、音楽・BGMは恐るべきクオリティを誇る。

▶ 最後の最後は泣かなくて見る事はできない。家族愛の素晴らしさを教えてくれる一作。

▶ ただし、エピローグの解釈については様々な考え方があ

▶ Xchange（CROWD）<18禁>

▶ TS（性転換）ものとしては異例のヒット。TSものといえばCROWD、CROWDといえばTSものという、メーカーのブランドイメージを決定した一作。

▶ CLANNAD（Key）

▶ Keyの作品、通称鍵ゲーの第3弾。

▶ タイトル通り恋愛要素よりも家族を前面に押し出したシナリオであり、多くのユーザーから絶大な支持を得た。

▶ しかしながら、キャラが多い故にシナリオの出来にかなり差があり、特に「柊 勝平」のシナリオは批判的になりやすい。

▶ BGMはAIRや智代アフターほどのクオリティはないが、粒揃いで全体的な質は総じて高い。

▶ アダルトゲームブランドである「Key」名義での発売だったため勘違いされやすいが、本作は18禁作品ではない。

▶ 智代アフター-It's a Wonderful Life-（Key）<18禁>

▶ 鍵ゲーの第5弾であり、『CLANNAD』のヒロインの一人、坂上智代との後日談を描いた作品。

▶ 外伝的な作品故にややボリュームに欠けるシナリオだが、その分質は非常に高く、その結末は多くのユーザーに衝撃を与えた。

▶ その結末は発売当初こそ賛否両論が巻き起こったが、時間が経過した現在は概ね良作だという評価が定まりつつある。

▶ なお、家庭用移植版ではR18シーンが削除された代わりに、シナリオが大幅に加筆されている。また、結末もプレイヤーの判断に委ねられるものに変更された。

▶ おまけとしてシミュレーションRPGが収録されており、こちらも概ね好評価。

▶ なお、全ての鍵ゲーに言える事だが、BGMは他の追従を許さないほどの凄まじいクオリティを誇っており、数多くのアレンジアルバムが発売された。無論この作品も例外ではない。また、主題歌の評価が非常に高い。

▶ 余談だが、漫画版は黒歴史認定されている。

▶ Sid Meier's Civilizationシリーズ（初期はMicroProse、後期はFiraxis Games）

▶ 単に『Civilization』とも呼ばれる。古代から始まる文明開発競争をテーマにした戦略シミュレーションゲーム。

- ▶ 1から文明を育て上げ都市を発展させる箱庭ゲームの要素、外交技術を駆使し敵文明の技術を首尾よく盗み取る戦略ゲームの要素、敵文明から技術や土地を奪い取る戦争ゲームの要素を融合させた傑作であり、凄まじいまでの中毒性を誇っている。海外ではシヴィ中毒者の社会復帰を支援する「CivAnon」なる団体まで存在するとか。
- ▶ 歴史的建造物のチョイスが偏っていたり、ローカライズ版の日本語がどこかちぐはぐなのはご愛嬌といったところか。
- ▶ PC版のCiv4ではMOD（ユーザーがゲームを元に拡張できるシステム）があり、5年を経過した現在でもこの開発は行われている。
 - ▶ MODは非公式のバグ修正プログラムから自動で人口が変化した事を教えてくれる物、ゲームそのものを違うゲームにしてしまうものまで様々。
 - ▶ このため、日本語版Civ4が発売されているが英語版の方が開発競争が激しいため英語版Civ4を購入する者も多い。
 - ▶ MODで人気なのは原始から未来へ進むCiv本編とは全く違い、ダンジョン&ドラゴンの世界観（つまりファンタジー）を用いたFall from Heaven II（通称FfH2）である。
 - ▶ 余談だがFfH“2”なのは、以前がFfHを作りその完成度の高さを開発元が認めた上でCiv4の公式シナリオに加えたため。
- ▶ **Serious Sam（Croteam）**
 - ▶ クロアチアのCroteamによるFPS。2001年に「First Encounter」、その後2002年に続編「Second Encounter」が発売されている。
 - ▶ 敵キャラクターがコミカルで個性的。一つ目のモンスター「Gnaar」や猛スピードで突進してくる「Sirian Werebull」、脳に足がついた外見でレーザーやミサイルを撃ってくる「Bio-Mechanoid」など。特に両手に爆弾を持った首なし人間「KAMIKAZE」は雄たけびを上げながらプレイヤーに向かって突進してくるので印象に残る。
 - ▶ しかもそれらの敵キャラクターたちが大群で襲い掛かってくるためなかなか気が抜けない。ただし難易度選択があるため初心者でも入りやすくなっている。
 - ▶ 2001年発売当時としてはグラフィックが綺麗。特にレンズフレアの表現は非常に評価が高い。
 - ▶ シークレットポイントが豊富にちりばめられている。
- ▶ **スター・ウォーズ ジェダイナイト ジェダイアカデミー（ルーカスアーツ）**
 - ▶ 映画『スター・ウォーズ』を題材にした3Dアクションゲームで『ジェダイアウトキャスト』の続編。
 - ▶ プレイヤーは新米のジェダイとなってミッションをこなし、フォースを習得していく。
 - ▶ フォースは世界観に合わせてライトサイドとダークサイドの全8種がある。ゲーム内で習得できるのは最大5種類までだが、ライトサイドを全て集めて正義のジェダイになるのも、ダークサイドに堕ちるのも、またはバランスよく取得するのもプレイヤーの自由。
 - ▶ メイン武器のライトセーバーも最初は通常モデル1本しか扱えないが、ゲームを進めると二刀流やエピソード1に登場したダース・モールが使用していた双刃タイプのライトセーバーを選択できるようになる。一刀流で行くことも可能で、その場合は力強い一撃で敵のセーバー使いの姿勢を崩すストロング、威力は軽いが素早い斬撃を繰り出せるファスト、中間のミディアムの3つのスタイルを状況に応じて切り替えることができ、プレイヤーに合わせた幅広いプレイスタイルを提供している。
- ▶ **Phantom -PHANTOM OF INFERNO-（ニトロプラス）<18禁>**
 - ▶ 言わずと知れたニトロプラスのデビュー作。後にコンシューマー化、逆移植、アニメ化もされた。Xbox360によるリメイク企画も進んでいるとか...
 - ▶ 銃器の重厚なモデリング、それに負けないハードボイルドかつ切なさも感じさせられるシナリオが口コミで大ヒットし、流行にそぐわなくても出来次第で売れる事を示した作品である。
 - ▶ なお、ニトロプラスは当時18禁ゲームに関するノウハウやマーケティング戦略が皆無だったため、宣伝文句が **テキスト量は原稿用紙1000枚以上** や **銃器を3Dモデリングで再現**、さらに広告が載ったのが **ミリタリー系雑誌**等現在にも繋がる珍エピソードを残している。
- ▶ **planetarian-ちいさなほしのゆめ-（Key）**
 - ▶ 泣きゲーに定評のあるKeyが送る「キネティックノベル」シリーズ第一弾。
 - ▶ 時は世紀末。人類が大規模な戦争による代償でほぼ壊滅に陥りさらに細菌兵器などの影響で常に身体を蝕む毒の雨が降り注ぐ日本が舞台。特に危険とされるが文明の遺物や財宝が眠るとされる地区に乗り込む主人公『屑屋』と数十年もの間ほぼ無傷で現存するデパートの屋上に位置しているプラネタリウム施設を管理している旧式アンドロイド「ほしのゆめみ」の出会いと触れ合いなどを描いた物語。

発表当時、キャラデザインに美少女絵師で有名な駒都えーじを採用し、シナリオライターや音楽も『

- ▶ 『Kanon』や『AIR』を作り上げたスタッフが関与したこともあり注目されていた。
 - ▶ 音楽は評価が高いものの、シナリオに若干の超展開が有り詰め込み感が漂う。一応は1365円という価格に見合うだけの価値はあるが...。初回特典やPS2版、小説版などでシナリオを補填することが出来るが、いずれも入手が困難・やや高額など手を出しづらい。
- ▶ だがこの後、今もなおライトノベルなどで展開が続く『神曲奏界ポリフォニカ』に完全に話題を持っていかれこの作品は見事に埋もれてしまった。
 - ▶ こちらも一応は楽しめる出来なので一度体験版などで遊んでみて欲しい。

▶ マブラヴオルタネイティブ（アージュ）<18禁>

- ▶ 非常に豪華な声優陣、JAM Projectによるテーマソング、途中に存在するグロテスクな描写が話題を呼んだ。
- ▶ また、ハインライン『宇宙の戦士』を彷彿とさせる重厚で硬派なSF設定と、平行世界にまで舞台が広がるワイドスクリーン・バロック的構造も人気が高い。
- ▶ アージュの出世作『君が望む永遠』や前作『マブラヴ』と世界観・登場人物を共有しているほか、過去作からのゲスト出演も。
 - ▶ 本来は『マブラヴ』と一体で発売される予定だった。なのでストーリーを理解するためには『マブラヴ』からプレイする必要がある。
- ▶ 細部まで作りこまれた世界観、リアリティを追求した兵器設定など、ロボット・ミリタリーファンや設定好きにはたまらない一品。
- ▶ しかしグロ描写に対する配慮などは一切なく（一応緩和パッチが出た）、18禁描写も2つしかない（しかもそれもグロい）など、エロを期待した人には肩透かしなものとなってしまった。
- ▶ のちに全年齢版が発売され、そちらはグロフィルターなどがちゃんと用意されている。しかし18禁描写は一部残っている（物語上必要なものだったため仕方ないが）。
 - ▶ 新規主題歌・OPの追加、一部演出の強化、チャプターモードの搭載などもあり、こだわりが無ければこちらをプレイすることをオススメする。
- ▶ いくつかの雑誌でコミカライズや外伝作品の展開が続いているほか、公式でも、即売会頒布物や新規シナリオをまとめた外伝集が発売されている。
 - ▶ また、アージュの過去作『君がいた季節』のリメイク版に、本作初登場キャラがヒロインとして出演することが決定している。