

- ▶ [再評価](#)
- ▶ [実績\(Xbox360\)/トロフィー\(PS3\)](#)
- ▶ [審査機関](#)
- ▶ [爽快感](#)
- ▶ [ソフ倫](#)
- ▶ [ダウンロード販売](#)
- ▶ [チート/升/改造コード](#)
- ▶ [ディップスイッチ](#)
- ▶ [東京ゲームショー](#)
- ▶ [得点](#)
- ▶ [ドット](#)
- ▶ [難易度](#)
- ▶ [バグ](#)
- ▶ [ハード世代](#)
- ▶ [ハード略称](#)
- ▶ [バブル](#)
- ▶ [ボイス](#)
- ▶ [ボム](#)
- ▶ [北米版](#)
- ▶ [みんなで決めるゲーム音楽ベスト100](#)
- ▶ [名作/良作](#)
- ▶ [ライトゲーマー](#)
- ▶ [レビュー](#)
- ▶ [連打](#)
- ▶ [ローンチタイトル \(Launch-title\)](#)
- ▶ [ヲタク](#)

再評価

時期が立ったことにより既に評価が定まっていたものが改めて評価し直されること。多くはかつては悪く見られていたものが評価されるようになることを指す。

ゲームの場合はシステムなどが時代を先取りしすぎて当時のプレイヤーに理解されなかったり、シリーズの前作や似たタイプのゲームと比較されてゲーム単体としての評価がされなかったり、売上が少なすぎて知名度が低く評価する人間がいなかったり、続編の出来が酷すぎたゲームに対して起こり得る。

こうして再評価されることで、場合によってはそのゲームの続編が作られたり中古価格が高騰したり、同じメーカーのゲームにそのゲームのキャラクターが出演したりすることもある。

ただし稀に良作だと思われていたゲームが再評価されることで評価を落とすこともある。この場合はそのゲームの表面上は良いものであったが深い部分がいい加減であったり、企業態度面での粗が出てきたことにプレイヤーが気づきだすことが主な要因である。

- ▶ 再評価されたことで名作・良作となったゲーム
 - ▶ [サガフロンティア2/チョコボの不思議なダンジョン/ドラゴンクエストV 天空の花嫁/餓狼 MARK OF THE WOLVES/テイルズ オブ レジェンディア/サンダーフォースV/ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡](#)

実績(Xbox360)/トロフィー(PS3)

それぞれXbox360全ゲーム、及びPS3ある時期以降に発売されたゲーム全てに設定された、一定の条件がそろって解放されるモノ。

ゲームプレイ中に「ポコン」あるいは「チロリン」と音になって「実績 /トロフィー××が解放されました」と表示される。実績には一つ一つ数字が設定されており、オンライン等でユーザーデータと共に今まで獲得した実績の累計

数値が表示される。

実績解放条件はゲームによってマチマチで、高いところから飛び降りるだけだったり、数ヶ月かかったりと様々。PS3のトロフィーはブロンズ/シルバー/ゴールド/プラチナの4種でプラチナは大抵他トロフィー全解放で得られることが多い。またブロンズは簡単に手に入るがゴールドは入手が難しい場合が多い。

実績やトロフィーを解放して何があるかはゲーム任せだが、基本的には何も無い。しかし解放されるとなんか嬉しい。

▶ 外部リンク [実績解除スレまとめ@wiki](#) / [PS3トロフィーまとめwiki](#)

審査機関

主要先進国にあるゲームの対象年齢を審査する機関のこと。日本ではCEROが担当している。

地域によっては国が直轄しているものもある。

基準に従っていないと不認可（地域によっては**発禁同然**）になる。

CEROの規制が厳しいと批判されることがあるがCEROはまだかわいい方であり、ドイツのUSKと豪州・NGのOFLCの方が**厳しい規制を行っている**。

タチが悪いことにどちらも**法的拘束力を持つ**（CEROは法的拘束力を持たない）。

ドイツのUSKは対象年齢に達しない者にゲームを提供を禁止しており**違反すれば懲役**になることもありうる。

豪州・NGのOFLCによる審査はCEROでAと判定されたゲームソフトでも「M/15+」（15歳以上対象）と判定される、**国内で発売されているソフトに発禁処分を下される**など、各国の審査機関では最も厳しいものとなっている。

また、ゲームではないが**あるソフト**に下された**発禁処分決定に対し**

OFLCに異議申し立てが行われたが徒労に終わった。つまり融通が一切利かない。

もっとも殆どの国が、たとえ絵でも**女の子のビキニ姿は年齢制限対象**（OFLCに発禁処分を下されたソフトも含まれる）となるのが当たり前なので、日本とのギャップは激しい。下記の北米版も参照。

日本 CERO	教育・データベース	A	B	C	D	Z
北米 ESRB	eC	E E10+	T		M	AO
豪州 OFLC	G	PG	M	MA15+		
ドイツを除く欧州 PEGI	3	7	12	16	18	
ドイツ USK	0	6	12	16	18	

ちなみに、CEROは一部の一般PCゲーム・アダルトゲーム（ソフ倫、映像倫などが担当）やアーケードゲーム（JAMMA、AOUが担当）は審査しない。

爽快感

気分がいい事を爽快と呼ぶが、ゲームでは破壊欲を満足させるゲームを爽快感があると呼ぶ。

人間に限らず動物は往々にして壊す・殺す事にある程度の快楽を感じるように**シムシティ**においても、作った町をセーブして、地震や竜巻で壊す遊びは皆一度はやるようだ。

とはいえ何もそれだけで爽快感を感じられるわけではない。それを言ったらひたすら豆腐を破壊するだけのゲームが爽快感に溢れる事になる。

適度に硬い物を派手なエフェクトで破壊すると爽快感が生まれるわけだ。

シューティングにおいては敵が固すぎず脆すぎず・攻撃範囲が広く連射が効くと、アクションではゲームには直接関係無い物も壊せると爽快感があると言えるだろう。

プレイに対する意気込みや中毒性に繋がるので、コレが無い事で名作とは言えず秀作に収まるゲームも少なくは無い。

ソフ倫

正式名称コンピュータソフトウェア倫理機構。アダルトゲームを中心とした、ゲームの倫理問題の規制及び審査を行う機関。

法的拘束力は無いが、流通業者がソフ倫の審査を通過していない物を扱わず、都道府県の半数が都市条例で義務付けているため、事実上アダルト商業ゲームはソフ倫を通さなければ販売できない。

元々アダルトゲーム業界はかなり自由なところで、無修正や、裏技でモザイクが外れる事をウリとしているメーカーもあったほどだった。

1991年に(当時)中学生が『沙織-美少女たちの館-』(フェアリーテール)と言うアダルトゲームを万引きした事が切欠で起きた沙織事件が切欠で設立した(詳細はクソゲーまとめ用語集の「沙織事件」を参照)。

18歳未満の性的描写や血縁間での描写等に規制を設けており、これにより業界は「学園」「義理兄ちゃん」と言った言葉を多用するようになった。

2003年頃、アージュの『マブラヴ』がソフ倫ではなくメディア倫理協会(*1)の審査を通して発売され、騒動になったことがあるが、

基準がソフ倫に比べて甘いということもあってか、ニトロプラスを筆頭に審査依頼を同団体へ鞍替えするメーカーも現れてきている。

ダウンロード販売

近年登場してきた販売形式。パッケージを使わずゲームの中身だけをネット経由で販売する。これだけで販売されるゲームも多く、安めであることが多い。

海外ではかなり普及しており[LEFT 4 DEAD 2](#)などでおなじみのvalve社による[steam](#)などのサイトでゲームがダウンロードできる

ちなみによくセールを行うところもあり先述のsteamではクリスマスセールや週一セールが行われ、昼飯代より安くゲームが買えたりする

形のないゲームデータのみをネット経由で供給する形態のため、ユーザーにとってはすぐに商品を手に入れられるというメリットがある他、在庫や欠品の解消につながるなどなど売り手側にとってもメリットの大きい販売形態である。また、ゲームメーカーにとっても、中古品対策になる他、昨今のハードの高性能さゆえに手がけにくいカジュアルかつ小規模な作品や、パッケージ販売では採算が見込めなさそうな実験作などもダウンロード販売を通じて世に出しやすいという利点があり、未来のゲーム業界における新たな市場としてその可能性を見込まれている。

チート/升/改造コード

チート チート 升。チートと改造コードは似て非なる物だが、基本的な扱われ方は同じなのでここで解説。

チートは外部ツールを使ってゲームを改造する物である。升はそのネットスラング。

改造コードはそのチートを扱う為の命令文章で、有志の手によって開発・公開されている。

コレを用いる事で所持金増加・経験値コストと言ったゲームバランスを崩壊させる事ができる。

言うまでも無いがこんな事をすれば良ゲーム一瞬でクソゲーになってしまう。

一回クリアした後の個人的な楽しみ方が正しい用法であり、対人戦ゲームやネットゲームでは言語道断である。

一方で洋ゲーのPCゲームには標準装備されていることが多く、文字入力モードで特定の単語を打ち込む物(AOEシリーズ)から開き直ってメニューの中に入っている事(CIVシリーズ)すらある。

ディップスイッチ

正式名称Dual In-line Package switch, 略してDIP switchと呼ばれる。

電子機器の基板に取り付けられたスイッチで、爪先などで操作する必要があるほど小さい。

ゲームの場合、アーケード基板に取り付けられたものを指し、これを操作する事で残機や難易度、音量等を操作する事ができる。

近年のアーケード基板は基板の構造を簡略化する意味もあって、取り付け後に筐体やコントロールボックスにあるテストモードボタンを押してテストモード画面で操作する事ができる。この場合、設定は基板内のEEPROMなどに保存される。

だが中にはディップスイッチをいじってテストモードに移行、そこで設定を変更するという変な基板も存在する。これのおかげでアーケード基板は説明書無しにはまともに取り扱う事ができなかつたりする。古いパソコンにも動作設定を変更するためのディップスイッチがあったが、最近はBIOS画面で設定することが多くなったため、現在のパソコンではほとんど使われることはない。

東京ゲームショー

略称TGS。1996年以降毎年東京（幕張メッセ）で行なわれる、コンシューマーゲームの祭典。新作お披露目会場として機能しており、国内では最大のゲームイベントである。ユーザーにとっては期待と不安の渦中にある新作の具合を確かめる貴重な情報源であり、意外な新作と出会う場所でもある。それ以外にも新技術紹介やゲーム専門学校学生作品、物販やライブ等様々な催しが用意されている。任天堂は東京近辺の人しかこられないと言う理由から参加をしていない。

得点

点、点数、スコアとも。ゲーム内容に応じて上下する数字の事。[ロックマン](#)のように意味無くついていたりする場合もあるが、大抵は一定以上確保する事で残機が増える。アーケードゲームの場合は残機に関係無くとも、一定以上取る事でランキングに乗る事もあって重要な要素である。得点を意識してプレイする人々をスコアラーと呼び、彼等はランダムで得点が増える事を非常に嫌う。そのため、得点ランダムが激しすぎて良ゲーに及ばないというアーケードゲームは非常に多い。それ以外にもバグの温床だったりするので、意外に見逃せない要素の一つだったりする。なお、アーケードゲームが風俗営業法に触れる存在なのは周知の事実だが、スコアが無いゲーム機は例外とされる。クレーンやブリクラ、レースゲームがこれに該当する。……だったのが、近年の規制強化で全て規制対象にされた。ちなみにクリアそのものを重視してプレイする人のことはクリアラーと呼ばれ、彼らは高得点を出すことよりもいかに困難な状況でクリアできるかという「縛りプレイ」を好む。

ドット

モニターやブラウン管に映像を表示するために用いられる極小の四角形の事。それに伴い、色とりどりの四角形で形成された絵をドット絵と呼ぶ。一般的にドット絵技術の絶世紀はSFC全盛期から末期と言われており、特に『ファイナルファンタジーVI』や『ルドラの秘宝』と言ったスクウェアゲームの評価が高い。以降はコストパフォーマンス・開発速度、ハードの性能を生かすと言う意味においても3Dを採用するケースが多く、氷河期に突入。が、携帯ゲームブームやインターネットの普及による旧良作の再評価が進み、近年再びドット絵をふんだんに用いたゲームが多く誕生するようになった。据え置き機においても旧来のスタイルを踏襲したアクションゲームが作られることもあるが、その場合はグラフィック描画を3Dで行っているものが多くドット絵を用いられることはほとんどない。良く誤解されがちだが、3Dで無い物を全てドットというのは間違いで、画像を取り入れて色数調整を施した物はドット絵とは呼ばない。

- ▶ ドットグラフィックに定評のあるゲーム
 - ▶ [ファイナルファンタジーVI](#)/[ルドラの秘宝](#)/[タクティクスオウガ](#)/[メタルスラッグ](#)/[レイフォース](#)

難易度

難しさの事。高いと難しく低いと簡単。高さの限度を超えると不条理、低さの限度を超えるとヌルゲーと呼ばれる。難易度はやり応えと言うメリットと敷居の高さと言うデメリットに直結している。高い難易度のゲームはそれだけ長く遊ぶことができ、難関を突破した時の達成感は非常に高いため、面白いゲームとなり得る。その一方で、高難易度に付いていけないユーザーにとっては遊び難いだけのゲームになってしまい、客層を狭めることになるのである。

また、難易度には果てがなく、技量の上昇から高難度に慣れてしまったユーザーはさらなる高難易度を求める。メーカーがその需要に合わせて何度を上げ続けていった結果、敷居が高くなりすぎて、ジャンルやシリーズの衰退を招く事もある。

その傾向が顕著なのはシューティングゲームであり、現在懸念されているのが格闘ゲームと音ゲーである。

また、適正レベルの範囲でも難易度が低いゲームを「ヌルゲー」、それを好むゲーマーを「ヌルゲーマー」と貶める「ガチ厨」と呼ばれるゲーマーも少なからず存在する。

逆に、難易度が（適正レベルで）高いゲームを、その難易度一点を取って一方的にクソゲーと呼ぶゲーマーもいる。難易度選択で双方に配慮すると言うのは解決策の一つだが、初心者に配慮する事を非難するようなゲーマーもいるので難しい。

単なる好みの問題であるものの、ゲームの根本に関わるため、根深い問題と言える。

本Wikiにおいてもこの部分は論争の種である。あまりに高すぎるとゲームバランスが不安定と言ってしまうからだ。難易度の高いゲームを良作とすべきか不安定と言うべきか。明確な基準の無い物を区分するのは大変難しい。

バグ

製作側の意図しない「不具合」の事。ステータス数値の効果違いからクリア不能になるものまで、その範囲や発生頻度はピンキリだが、本来なら無いに越した事はないものである。

かつてはバグを指摘されたメーカーが「損をする裏技だ」と開き直るケースもあったが、近年では他のゲームのセーブデータをも破壊したり、1度発生すると一生直らなかつたりと言った悪質なものも増えており、当然そんな言い訳は通用しない。

発生頻度・悪質さ・種類数などが目立つゲームは、「商品未満」・「欠陥品」と呼ばれ、クソゲー以下の扱いを受ける事になる。

ただし、バグが多めでも発生方法を知らないと滅多にならずかつ役に立つものなら悪い扱いを受けることは少ない。

余談だが、近年ではプログラムが複雑化し、それに伴い開発環境も整備され、デバッグ技術も高まってきている。そのためか、変数桁あふれなどによる、いわゆる「無限増殖」などの単純なバグはほとんど確認できなくなってきている。

かわりに、画面が停止して一切のボタン操作を受け付けなくなりゲームプレイが不可能になる「フリーズ現象」や、「セーブデータ破壊」などの致命的なバグが増えてきた。

裏技と呼べるようなユーザーに有利なバグは減少傾向にあり、不快なバグは増加傾向にある。

ユーザーにとっては迷惑この上ない話である。

「ソフトハウスは、もっとちゃんとデバッグしてゲームを発売しろよ。あ、自分もそうだな」（飯島健男・著「ゲーム業界白書」より）

- ・裏技になりうるバグで有名なゲーム…[ポケットモンスター赤・緑・青・ピカチュウ/ファイナルファンタジーVI](#)
- ・全く役に立たないバグで有名なゲーム…[四八（仮）/摩訶摩訶/ロマンシング サガ/アルナムの牙 獣族十二神徒伝説/ファイナルファンタジーIVアドバンス](#)
- ・特殊な条件で販売した為、公式HPでお詫びが出るほどのバグが見つかった有名ゲーム…[ポケットモンスター ルビー](#)
- ・サファイア/ポケットモンスター ダイヤモンド・パール/ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊（全作TVアニメがリニューアルと同時に発売している）

ハード世代

数多いハードを誕生時代毎に別けた世代の事。あまり使われないが、時折当たり前のように要求される知識の一つ。当然ながら、アーケードゲーマーはこのような分類を行わないのでこの方面の知識には非常に疎い。

これに伴い、新たなハード群を次世代ハードと呼ぶわけである。

以下はその例だが、人によってまた区分が違ったりする（特にFC前後の初期世代）ので難しい。

世代名	年代	日本で有名なハード一部（全部書くと長い）
-----	----	----------------------

第一世代	1970年代	オデッセイ・ポン
第二世代	70～80序盤	Atari2600・カセットビジョン
第三世代	80前半～80中盤	ぴゅう太・MSX・FC・SG・MkIII
第四世代	80後半～90前半	PCE・MD・SFC・NG
第五世代	90中盤～90後半	3DO・SS・PS・PC-FX・N64
第六世代	90末～00中盤	DC・PS2・GC・Xb
第七世代	00～現在	360・PS3・Wii
第八世代	10～将来	3DS・PSV

因みに今現在新作が出ているハードを現行機と呼ぶが、これは世代とはあまり関係無い様子。

ハード略称

長いハードの名前を二文字から四文字の英字と数字で略した物。

360	Xbox360	AC	アーケードゲーム	DC	ドリームキャスト
DS	ニンテンドーDS	3DS	ニンテンドー3DS	FC	ファミリーコンピュータ
GB	ゲームボーイ	GBA	ゲームボーイアドバンス	GC	ニンテンドーゲームキューブ
GG	ゲームギア	MD	メガドライブ	N64	ニンテンドウ64
NG	ネオジオ	PCE	PCエンジン	PS	プレイステーション
PS2	プレイステーション2	PS3	プレイステーション3	PSP	プレイステーション・ポータブル
PSV	プレイステーション・ヴィータ	SFC	スーパーファミコン	SS	セガサターン
PC88	PC-8800シリーズ ()	PC98	PC-9800/9821シリーズ	X68(k)	X68000
Win	Microsoft Windows				

(PC88対応ゲームの大半はSR以降専用であり、略称はむしろPC88SRとするのが適切かもしれない。)

3DOやWii、MSXのように略す必要が無い物は当然そのまま呼ばれる。

なお、これ以外にもXboxを「旧箱」「初代箱」「無印箱」、Xbox360を「箱」などと略すこともある。

バブル

バブル景気・バブル経済とも。資産価格が急激な高騰……要するに、日本が超金持ちになった時期の事。

ゲームと一見関係無いように思えるが、土地バブル崩壊後行き場を失った金はゲーム業界に集中してゲームバブルが起こった。それにより驚くべき手間と資金を投入したゲームが大量生産され、メーカーも把握しきれないほどに乱立した。

勿論バブルがはじけるとその多くのメーカーが消滅していったわけだが、90年代末期にアメリカで「ITバブル」と言うのが発生。

大量のIT企業が乱立し、これまたそれに伴い大量のITメーカーとオマケに相当量のゲームメーカーとゲームが誕生し、数年後のITバブル崩壊に伴い消滅していった。

このITバブルは時の総理大臣森喜朗が「IT革命」と口にしてから日本で小規模に訪れており、IT関連企業が大量乱立し、アダルト・PCゲームが90年代前半までは行かないながらも、小規模に賑わいを見せた。

バブルの時は良くも悪くも手の込んだゲームが多く作られる傾向にあり、メーカーの数も増える事により新作ゲームの本数も増加し、良クソ双方ではあるが、割合多く誕生する傾向にある。

ゲームもまた景気に左右されると言う事だ。

ボイス

声優を起用した声の事。一昔前は社員が当てていたり、劇団の人(*2)が担当していた。

良く「フルボイスじゃないと納得がいかない」「他の同機種、他社ゲームはフルボイスだったから、このゲームにもフルボイスにして欲しかった」と言うレビューを見かけるが、実は、緑川光の「ターゲット・ロックオン」において声に文字制限がある事が判明している(*3)。

それによる給料の詳細は解っていないが、カプコンのサイバーボッツのシークレットファイルのスタッフのコメントにて有名声優を呼んだら、明細で高額な価格が出た話もある。

メーカーによってはフルボイス自体が負担が大きい可能性が高い為、やたらと「フルボイス」を求めるのは間違いである。

ボム

「Bomb」爆弾の事だが、ここではゲームシステムにおける一般的な「ボム」について説明する。

いわゆる緊急回避方法で、シューティングゲームに良く搭載されている。使用回数に制限があり、攻撃と回避を同時にこなしてくれる場合が多い。

そのルーツは古く、一般的に広まった最初のゲーム『スペースウォー』にもボムが搭載されている。

ボムはスコアとも密接な関わりが多く、ゲームクリア時の残りボム数に応じてボーナススコアがもらえたり、ボムで敵を倒してもスコアがもらえなかったり、通常の方法では倒せない敵をボムを使って倒して稼いだりする。

これに似たシステムとしてベルトスクロールアクションのメガクラッシュがある。こちらは体力を減少させ、回避と攻撃を同時にこなす。

他にもレースゲームの「回数制限つきで急加速する」ターボなんかもこれに分類されるだろうし、[Pac-Man](#)のパワーエサや、格闘ゲームの超必殺技もこれを大幅に改良発展させたものと考え事ができる。

ボムのアイデア一つでゲーム性がぐっと深まるあたり、このシステムを最初に考え付いた人は相当な天才である。

北米版

文字通り北米、具体的にはアメリカやカナダで販売されたゲームの事。

家庭用ゲーム機の多くはリージョン(地域コード制限)が設定されているのと海外向けのゲーム機を日本国内へ輸入・販売する事は電気用品安全法違反のため基本的にハードルが高い。

また、北欧(北ヨーロッパ)と似ている為か、間違えられることもある。

米国ではグロテスクな残虐表現に対しておらかで、性的表現と宗教表現に対して異様に厳しい。

例えば非戦闘員を倒したり人間を斬ると真っ二つになり内臓が飛び散るのはOKだが、[十字架](#)・[ピキニ](#)・[酒場](#)・[タバコ](#)はNGである。

後者は一部グラフィックの差し替えや販売禁止なので国内でゲームをする分にはさしたる影響は無いが、前者の場合ゲームバランスに差が出る事がある。

- ▶ 例:DEADRISING...ゾンビの四肢がちぎれないのでドリルで回転しても攻撃範囲が狭くならない
- ▶ GOD OF WAR...一般市民を攻撃して体力を回復できない

またハード・ソフトともに名称が大きく違うものもあり戸惑いやすい。中には国内のみで発売（リメイクが後に出ている場合もあるがその時点では海外未発売）された作品と同じ作品名になっているものもあり、間際らしいこの上ない、[BURNOUT](#)のように逆の場合もある。

- ▶ 例: NES=ファミリーコンピュータ、SNES = スーパーファミコン、TurboGrafx-16=PCエンジン、Genesis = メガドライブ
 - NES版Super Mario Bros. 2=[スーパーマリオUSA](#) 日本での[スーパーマリオブラザーズ2](#)
 - ▶ NES版Adventure Island=高橋名人の冒険島 日本でのアドベンチャーアイランド(モンスターワールド2の移植)
 - ▶ SNES版Final Fantasy II=[ファイナルファンタジーIV](#) 日本での[ファイナルファンタジーII](#)
 - ▶ SNES版Final Fantasy III=[ファイナルファンタジーVI](#) 日本での[ファイナルファンタジーIII](#)
 - ▶ 北米版Tales of Destiny II=[テイルズ オブ エターニア](#) 日本でのテイルズ オブ デスティニー2
 - ▶ 北米版BURNOUT 日本でのBURN OUT (SuperLite1500シリーズ)

みんなで決めるゲーム音楽ベスト100

2chゲーム音楽板の、最も良いと思ったゲーム音楽のランキングスレッド。

基本ルールは定まっていないが、個人ランキング1位～10位を投票し、位に応じて点数を分配して集計する。

年一回行われるオールジャンルランキングでは一般・成人向けゲームはもちろんこのWikiでは取り扱っていない同人ゲームも集計範囲となっている。

回を重ねる毎に知名度が上がっていき、投票数も増加する一方で組織票と思われる物が見られる等、今だ模索段階にあるランキングである。

しかし、全国満遍なく散らばった人々のランキングなので、一目の価値はあるだろう。少なくとも世間の動向と言う物を知る事が出来る。

オールジャンルは年に一回行なわれるが、ジャンル別ランキングが大抵何時も何処かしらで行なわれている。

集計は有志が手作業で行なっているので、若干の誤差は生じてしまうようだ。もし何か気づいたら現行スレで報告してあげよう。良いランキングは皆で作り上げるものです。

データ量が膨大であり現在はwikiの他動画でも纏め上げられている。こちらは各動画サイトにアップロードされている。ただしニコニコ動画版はコメント非表示を推奨する（特定同人ゲームや特定メーカーへの叩きが凄まじく見るに耐えないため）。

- ▶ 外部リンク：[みんなで決めるゲーム音楽ベスト100まとめwiki](#)

名作/良作

本Wikiで扱うゲームの品質レベル。

日本語としては、名作には優れた・名高い物という意味があり、良作には良い物というこれまた大雑把な意味がある。じゃあ名>良なのかというとそう言うわけでもなく、実質名作と良作は言い方の違いに過ぎない扱われ方をしている。

良の対義語は悪だが、対照的な品質レベルのゲームは駄作・クソゲーと呼ばれる。

つまり現状、『名・良作>秀作>凡作>駄作>クソゲー>10年に一度の怪物』と言うランク付けがされているといったところ。

なお、似た言葉に『傑作』と言うのががあるが、こちらは良作と意味合いは殆ど代わらないが、若干風格が漂う気がする。

何をもって名・良作とするのかは難しいところで、現状では言った者勝ちな雰囲気漂う。

面白さとは主観による要素が強いので、統一した見解が見出される事はきっと永遠に無いのだろう。

余談だが、「ごらんの有様だよ!」という負の迷言を生み出した18禁クソエロゲー『[魔法少女アイ参](#)』は総評内で「魔物と呼ぶのも生ぬるいもとおぞましい何か」と形容されている。

ライトゲーマー

ゲーム初心者、普段ゲームをしない人々の事。

言わばゲーム業界の浮遊層であり、廃人やヘビーゲーマーの対義語だと思えばいい。

2000年代後半、次世代機競争時に任天堂がソニーを抜いたのは、Wiiがこの浮遊層を取り込む事に成功したからだと言われている。

ゲーム内容があまりにコアだと彼等を取り込めず、かといって彼等に合わせて難易度を低下させるとゲーマー離れを起し、一定のファンを確保できなくなる。

そのため、基本低難易度でやりこみ要素や、スタンダードな低難易度化、オムニバスゲームと言った様々な試みがなされ、**ライトゲーマーにとっての良ゲー**と**ゲーマーにとっての良ゲー**に二分され、完全な分離化がなされてしまう事が懸念されている。

レビュー

ゲーム雑誌をはじめ、各媒体で行われているゲーム評価記事。有名なファミ通のクロスレビュー以外にも様々なものがある。

基本的に、誌面におけるライターのスタンスというのは判断が難しいため、どの道参考程度にとになってしまうのはやむを得ないことである。それ故に、後日読者からおくられた作品評価を記載する、もしくはライター評価のそれと平均化した数値を出すというケースもある。

なお、過去に電撃プレイステーション誌上にて、あるライターがPSを代表するクソゲー、『里見の謎』に「やりやすさから85点(100点満点)」をつけて笑い物になったことがある。

しかし、他方で同誌のレビューは「本当にライターが自由につけている」として信頼性が高くなるというおかしな出来事があった。

連打

ボタンを連続で押す事。連射とも呼ばれるが、連射は『連続で射出する』の略語なので本来はSTG用語である。

スターソルジャーのように連打がゲームの基礎になる場合もあるが、連打を続けていけば疲れがたまっていく。

当然ステージが進むほど難易度も上がっていくわけだから、体力的な面でも非常に攻略が難しくなっていく。

そんなわけでコントローラーや筐体、果てはプレイヤーの指にダメージを与える連打は廃れていく事となった。

現在でもミニゲーム等で要求される場面はあるが、大抵のハードには自動で連打してくれる連射機能を搭載したコントローラーが存在する。

ただし連射コントローラーを使用した場合（人間の限界を超えた連射を感知した場合）不正扱いされるケースもある。

現在のSTGはゲームシステムとして既にボタン長押しで連射するようになっている物が殆ど。

一回押す事で何発か自動で連射してくれる物はセミオートと呼ぶ場合がある。

現実の銃器でセミオートと言うと単発発射の事（厳密には違うが）なので注意するように。

余談だが、連射機能搭載のコントローラーを最初に開発したのは16連射で有名なあの高橋名人だったりする。

ローンチタイトル（Launch-title）

ハードと同時発売のソフトの事。ローンチタイトルとも。

言わばハードの売り上げに貢献する役割を持ったソフトである。

ヲタク

マニアックな趣味を持つ人々の総称。現在は漫画・アニメ・ゲームを趣味とした人々の総称。

単に「オタク」と言うより蔑んだニュアンスを含んでいる。因みにコレとは別に卑下した呼び方で『萌え豚』という呼び方もある。

はっきり言ってしまうとゲーマーもヲタクの一種なのだが、ゲーマーの中にはヲタクを毛嫌いして業界腐敗の元凶だと決め付ける者もいる。

そのため、類する要素があるというだけで内容を評価せずに駄作と認定する所謂「硬派厨」も少なくない。