

据え置き機のクソゲー扱いされやすい作品のうち、「賛否両論」の 依頼タイトルはこちらへ。

商品仕様や企業態度に問題のあるゲーム一覧のカテゴリーは廃止が決定しています、そこに依頼されておりましたゲームで他のカテゴリーに引っかかる部分がある場合は、お手数ですがその執筆依頼の項目へ再度依頼してください。

ソートはカテゴリ別に五十音順で、タイトルと共にコメントなどで推薦理由も添えておくと良いと思います。

執筆した方はここから該当タイトルを消してください。

注:あくまで依頼用ページなのでここからのリンクはご遠慮ください。

賛否両論に分かれるゲーム（システムが独特、ハードルが高く人を選ぶゲーム等）

- ▶ **PCE ブラウニング** (日本テレネット)
 - ▶ 任意横スクロールのロボットシューティングの本作。メカデザインも格好良く、テレネットのゲームらしくビジュアルシーンとCD-DAを用いたBGMは秀逸。
 - ▶ 歩行速度は遅いが、ダッシュやホバリングも出来るためこういうゲーム性なのだ、むしろロボットらしいと受け入れられる。
 - ▶ しかし問題なのは処理落ちの異常な激しさ。異常に硬く直接自機を殺しに来る飛行物体が多数いるのだが、これらが画面に集まった状態でボス戦になると操作がままならなくなってしまふ。
 - ▶ テレネットにしては「遊べる」出来ただただに処理落ちが起こらないように敵キャラを減らすとかそういう配慮が欲しかった。
- ▶ **SFC バトルロード・イン・バトルマニアク** (TRADWEST/レア) 日本版の発売元はメサイヤ
 - ▶ 様々なハードで発売されたバトルロードシリーズの一つ。
 - ▶ 1面はベルトアクションとなっており、非常に爽快感があるのだが...
 - ▶ 2面以降難易度が急上昇。特にバイクを操作する4面の難易度が異常に高く、ニコニコ動画においては『スーパーファミ史上最難』のタグがつけられている。
 - ▶ だが、ステージの内容を覚え、慣れさえすればクリアは決して不可能ではない。
 - ▶ シリーズを通して難易度が高いゲームではあるのだが、今作は特に難易度が高い。
 - ▶ レア社の作品であるためグラフィックが凝っており、良BGMも多い。しかしゲーム自体の難易度が非常に高いため、人を選ぶ作品となってしまっている。
 - ▶ なお、2人同時プレイ可能。その際はプレイヤー同士で同士討ちをすることもできる。
 - ▶ しかし4面以降は片方がミスをするると先に進めないため、2人同時プレイでクリアするのは1人プレイでクリアするよりも遥かに難しい。
- ▶ **SFC ラッシングビート修羅** (ジャレコ)
 - ▶ シリーズ第三弾。各面の開始時やボス戦でストーリーデモが展開され、攻略するルートの分岐や加えた仲間によって変化するエンディングなど物語を重視した作品となった。
 - ▶ シナリオは全体的に暗いが、分岐やプレイヤーの行動次第でグッドエンドに導くことが可能。
 - ▶ 前作『ラッシングビート乱』のキャラが意外な形で登場。上記の要素に深く関わってくる。
 - ▶ 反面、肝心のアクションの難易度は低下。ガードの採用。敵の掴みはボタン同時押しで掴み返すことが可能。便利すぎる特殊能力、画面全体攻撃のターミネイトスキル完備とかなりの親切設計。もちろん怒りモードも健在。
 - ▶ 雑魚から受けるダメージも前作に比べ減っている。ボスも前述のシステムを使えば一部をのぞき楽勝。
 - ▶ ストーリーが重い。バッドエンドは特に後味が悪いので2人同時プレイでこれになると最悪である。
 - ▶ 主人公ディックの隠し特殊能力がまんまスーパーサ ヤ人。
 - ▶ 前作の最強キャラ華斬の扱いが色々酷い(本編、エンディング未登場、説明書の紹介が最小の二行など)。
- ▶ **PS TIZ -Tokyo Insect Zoo-** (ゼネラル・エンタテインメント)
 - ▶ 「リョウのかぶとむし旅行」という絵本を基にして製作されたリアルタイム主観視点3DCGアドベンチャー。
 - ▶ シナリオが強烈な電波。
 - ▶ ゲームスタート直後にシャボン玉のようなサイケデリックな色のボール状の何かを変形させるよう言われる。ボタンを押すと形状が色々変化したりするのだが、既に意味がわからない。これが終わると、主

人公リョウと友人の女の子シオリが遊んでいるうちにボールを何処かに飛ばしてしまう、というアニメが流れ物語が始まる。

- ▶ ゲーム冒頭の話をもとに『ボールを探したりしてるうちに謎の女の子に出会って何故か主人公がカプトムシになってしまった』というもので唐突の極み。ちなみにこのカプトムシになるまでは移動する場所によってパターンが幾つかあり、見れるアニメーションが変わるのだがどのパターンでも唐突さは変わらない。
- ▶ 余談だが、この際行ける場所に廃ビルのような場所があるのだが、この場所がそこのホラーゲーム並に怖い（人の気配が全く無い上に雫の落ちる音や電話のベル音などが聞こえてくる）
- ▶ 設定などはそれなりに作りこまれているようで攻略本等でそれを垣間見れる。（現在ならWikipediaである程度把握できる）設定や作中の伏線などを知って評価する人もいるため満場一致のクソゲーと言うわけでもない。とは言えゲーム単体では説明不足な点も多く電波と評されても仕方がないだろうが、
- ▶ アニメによる会話パートの会話内容はそれだけを聞いただけでは間違いなく電波としか思えない代物。その上「会話のドッチボール」と言われるくらい互いの会話が噛み合わない。
- ▶ 基本的に3Dマップを移動してイベントが発生するポイントを探す、ということ繰り返すゲームなのだが、この3Dマップパートが非常に面倒。
 - ▶ 操作性の悪さに加えて、同じような見た目の場所だらけで何処へ向かっているのかもわからなくなる、その上にミニマップなどの位置確認手段もない。大抵の場合、適当にフラフラするしかなくなる。3Dが苦手な人は酔う可能性も高い。
 - ▶ 特に一部の場所から行ける換気ダクトの中を移動する場所では見た目も変わらずイベントも無いため単調。ただ、ここからしか行けない場所もある。
- ▶ 声優がやたらと豪華。大御所や芸人などが名を連ねている。
- ▶ 制作スタッフの中に設定担当として『浦沢義雄』の名がある。「人造昆虫カプトボーグV×V」の脚本や「激走戦隊カーレンジャー」メインライターと言えば知る人も多いだろう。そしてこの作品の電波さに納得させられる人も...
- ▶ **PS プラネットライカ** (エニックス/クインテット、是空)
 - ▶ サイコドラマRPGを謳っており、所謂「電波」な内容。当然人を選ぶ作品。
 - ▶ 戦闘がプレステのゲームとは思えない代物。
- ▶ **PS Moon** (アスキー/ラブデリック)
 - ▶ 「リミックス・RPG・アドベンチャー」と題し、「もう、勇者しない」という挑発的なキャッチコピーとともに世に送り出された作品。
 - ▶ 戦闘らしきものが存在せず、むしろ殺された生き物の魂を救うことで成長するシステムや、勇者の所業を一般人に近い視点から見つめる筋立てなど、王道RPGとは全く異なる道を歩んでいる1本。
- ▶ **PS リアルバウト 餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND** (SNK 98/6/25)
 - ▶ NG版RB餓狼SPをベースに、PS専用で作られた新作。
 - ▶ ルールがほぼ変更されているので、同ゲームのベタ移植ではなく別ゲームとなっている。
 - ▶ 新キャラが追加されている。
 - ▶ コンビネーションアーツが激減し、キャラによっては廃止されている。
 - ▶ 餓狼とくればライン移動を駆使した戦いが繰り返されるが、今作ではカット。
 - ▶ しかし、この要素をカットしたことで、ロードが「SNKの移植ものにしては」早い。
 - ▶ 代わり(?)にガードしつつ前進できるクイックアプローチ、ファイナルインパクト（俗に言うスーパーキャンセル）が追加されている。
 - ▶ 最終ボスのしかけは多くの人がかかる。
- ▶ **DC ロードス島戦記 邪神降臨** (角川書店、ESP/ネバーランドカンパニー 00/6/?) 名作・良作まとめに項目あり
 - ▶ ドリームキャストで発売されたアクションRPG。ディアプロタイプのARPGであるが育成の自由度が高く、ゲームとしての評価は非常に高い。
 - ▶ しかし『ロードス島戦記』のゲームとして見た場合、完全に原作無視の超展開が多数存在する。
 - ▶ ある人物に憑依している敵キャラクターとその憑依元の人物が同時に別人物として存在、原作の魔法体系完全無視、重要キャラクターが進行次第であっさり死ぬ、死んでもフォロー一切なし...など。
 - ▶ その割にエンディングは原作を読んでいないと意味不明だったり、異常に詳しいキャラ名鑑モードが存在したりする。
 - ▶ 「ゲームとしては良ゲーだが、キャラゲーとして見るとクソゲー」という、珍しいゲームである。

▶ PS2 サイドワインダーF (アスミック・エース)

サイドワインダーMAXの続編で、サイドワインダーVの前作。近未来、地球環境破壊で経済地盤を持つ国と持

- ▶ たざる国が現れてしまった世界で主人公は反世界連合陣営破壊を目指す。
 - ▶ マップも水没したニューヨーク、砂漠化した廃墟の東京、メガフロート都市等未来的な場所が多い。
 - ▶ 近未来という設定のせいかF-4、MiG-21といった古い戦闘機は登場しない...が、退役済みのF-14は何故か登場する。フェニックスが使えないなどを考えるとイラン軍のものか? (ただしホークミサイルも使えない。)
 - ▶ 基本的に登場するのは第4世代ジェット戦闘機以降である。...が、MiG-31は登場しない。フランカーシリーズはSu-27だけ。
 - ▶ 時々空母から飛び立つミッションがあるが『エースコンバット』以下『エスコン』と違い空軍機でも出撃できる。
- ▶ 『エスコン』のようにミサイルが1機につき数十発搭載、対空だろうが対地だろうが対艦だろうが何が相手でも発射できるシステムとは違い、現実のようにサイドワインダー、アムラーム、マーヴェリック (ただし架空のクラスター爆弾のごとく散乱する多弾頭ミサイルや、対空対地対艦何でもおまかせの万能ミサイルが混じっている) など、ミサイルの種類を細かく選択する (爆弾系はない)。そして、ミサイルは大体現実と同じくらいの搭載数で機体によるが搭載数は10発前後。
- ▶ 前作までとの大きな違いと言うと、『エスコン』を意識したのか架空の大型兵器「M兵器」が登場する事。爆撃機かそれ以上のサイズはある攻撃ヘリコプター、砂漠を走る地上軍艦、歩行戦車、メガフロートなど、**まるで平面のシューティングに出て来るボスメカ**である。如何にもSFチックな兵器が沢山登場するが『エスコン』に比べ実感があまりしない。
 - ▶ ...で、あまりにも理不尽な強さ (当たり判定が狭すぎるなど) や、その外見から戦闘機ゲームらしさが失われてしまい、賛否両論になる。
 - ▶ 但し全ミッション架空兵器が敵というわけではなく国際会議が行われている都市を襲撃する敵機から都市を防衛するといったミッションもある。
 - ▶ ミッションもレーダー網から避ける為に谷の下をくぐるなど『エスコン』を意識したようなミッションがある。
- ▶ また、補給が一切できない (空中給油を行うミッションはある) ので、ミサイルを使い切ると機銃だけで挑まなければならない。

▶ PS2 サイドワインダーV (アスミック・エース)

- ▶ 舞台は前作Fの数年後で、環境破壊によって様々な地域が水没したり砂漠化し、経済基盤を持つ国と持たない国が現れ始めた世界。世界を統合していこうとする自陣営側と国の独立を守ろうとする敵陣営側に世界は分かれ、世界大戦になっていく。
- ▶ 主人公は戦闘機のパイロットになり敵の超兵器を破壊していく。
- ▶ ミサイルの搭載兵器数が現実とほぼ同じ、味方も撃墜される時は撃墜されるなど、ゲームシステム自体は『エスコン』よりリアル寄りといえるが、敵がすごい。最初の任務でいきなり敵がICBMを放つのはまだ序の口で、前作に引き続きわけのわからない超巨大兵器が登場。戦車に四本脚をつけたホバータンクや、対空ミサイルを装備した超巨大爆撃機、現代戦で役に立つのかわからない超巨大航空戦艦、最終的には自陣営の拠点を燃料気化爆弾で破壊しようとする飛行衛星など。
 - ▶ こういったトンデモ兵器の存在は前作Fから登場しているのだが、かなりの賛否両論でトンデモ兵器が登場しない前作のMAXが最高傑作とする声もある。
 - ▶ 只『エスコン』にはある爆弾が一切登場しない。ミサイルとロケット弾だけである。
- ▶ 舞台は近未来の20XX年なのにもかかわらず2006年に退役済み (イランの例外を除く) のF-14が登場したり、F-15EよりF/A-18Eのほうが強かったり (ふつうは逆)、F-35に機関砲があったり (『エスコン』でも同様の現象が見られるので、システムの関係か) と、自分が操縦する戦闘機の性能も中途半端なところが多い。
- ▶ なお、VTOL機 (ハリアー、F-35など) は一定の速度より遅くなると勝手にVTOLモードを始める。なので、着艦や着陸の際タイムロスになる。
- ▶ ラスポスがなぜかX-29Zという1980年代の実験機? (Zが付いているので何か改造されているのだろうか) である。しかもF-22(F/A-22)より機動性がよい。
 - ▶ もちろんF-22やF-35、Su-47(S-37)といった最新の機体も登場し、上のミッションではX-29Zが登場する前にSu-47が登場する。
 - ▶ 他にも隠し機体としてF-5ZというF-5の発展型? が登場する。ちなみにF-4は登場しない。
 - ▶ なお、東側の機体はMiG-29 (最初から選択可能) とSu-27、Su-35 (Su-27の改良型)、Su-47 (ゲーム

の表記ではS-37)、S-47(架空機、現実のSu-47とは別物、S-37を戦闘攻撃機型に改造してVTOL能力を付けたようなものか?(それよりも変形しないVF-19と言ったほうが早いかもしれない))だけ。

- ▶ ラスボスは前作の味方で、なぜか本作では敵陣営に寝返った。その理由は最初から最後まで明かされない。
 - ▶ 空母から飛び立つミッションがあるが、『エスコン』と違い空軍機(F-15、F-22は序の口でA-10さえも許される)も発艦・着艦が可能。着艦は空母の後ろ側ではなく真正面からも可能で、何処に着艦してもフックが引っ掛かったように止まる。上手くなればA-10で側面から着艦する事が可能。
 - ▶ グラフィックは普通だが、音楽は『エスコン』の映画風とは真逆でロック調の軽快な音楽になっており、評価が高い。
 - ▶ 後に同じ開発メーカーが『SIMPLE2000シリーズ宇宙大戦争』というゲームを出している。これは権利の都合上から機体が架空になったものの(F-15とF-22を合体させたようなデザイン、Su-27のデルタ翼化などで、決してUFOを使えるわけではない)、巨大ムカデ、UFOなどFやVをも上回るトンデモ兵器(生物?)と戦うことになる。こちらは人間同士の戦いではなく、宇宙人と戦うというコンセプトになっているため、賛否両論ではなく隠れた名作と評される。
- ▶ **Xb360/PS3 トラストイベル ショパンの夢** (バンダイナムコゲームス/トライクレッシェンド)
- ▶ 最初こそそれほど酷くはないものの、途中から急ぎ足で説明不足な展開が目立っていくシナリオ。
 - ▶ ラストのエンディングでは40分にもわたる意味不明な説教を聞かされるようにしか見えない。しかも最近のゲームではよく搭載されているイベントスキップがついていない。
 - ▶ 桜庭氏の本気とも評される音楽面やアクション性とターン性を融合させた戦闘システムとグラフィックは対称的に素晴らしい出来。
 - ▶ そのため戦闘、音楽等は良いがシナリオで評価を著しく落としている。
 - ▶ 後に「ルプリーズ」と題して完全版がPS3にて発売された。こちらではシナリオに若干の修正がはいり、マルチエンディングとなった。シナリオは後半の説明不足が減ったため物語はかなり理解しやすくなっている。
- ▶ **PS3 ガンダム無双**
Xb360 ガンダム無双インターナショナル
PS2 ガンダム無双 Special (全てバンダイナムコゲームス/コーエー)
- ▶ システムの都合上他の無双と違って戦闘が作業になりがち。
 - ▶ 一騎討ちが拍車をかける。
 - ▶ ZZ編が酷い。
 - ▶ 後に追加要素つきのスペシャルがPS2で発売。
 - ▶ シミュレーション以外でガンダムの物量ゲーがやりたかった人間には好評。
 - ▶ ちなみに、『Special』の発売は『インターナショナル』の発売から僅か二ヶ月後だった。
- ▶ **PS3 メルルのアトリエ ~アールランドの錬金術士3~** (ガスト)
- ▶ ゲームシステムは歴代のアトリエシリーズの中で最高の評価を得ているが、シナリオ担当をTOD2を担当した月光(*1)に変更したせいか、一部イベントとEDが酷いことになってしまった。
 - ▶ そのエンドのうち2つ(お茶会エンド、計画通りエンド)は不評意見が多い。
 - ▶ 人気者エンドではキャラ崩壊の指摘もある。
 - ▶ さらに旧キャラが悉く性格改変されており、続編物としてはかなり致命的な欠陥である。
 - ▶ ステルクは前作では頼れる先輩だったが、今作では頭のおかしいキャラとなってしまった。
 - ▶ ミミは前作ではトトリの友人だったが、今作では同性愛としか思えない異常に性的な描写が増えた。
 - ▶ エスティは40歳にもなって独身なのはともかく、そのことをやたら気にする痛いキャラになっている。
 - ▶ 前作でもハブられたリオネラは本作でもハブられた(*2)。同じく『ロロナ』で人気の高かったクーデリアの扱いも酷い。『トトリ』で人気だったメルヴィアも未登場。
 - ▶ なぜか一介の脇役...もとい、受付嬢でしかないエスティが仲間になるのに、メルヴィアは兎も角リオネラやクーデリアが仲間入りしない点にも不満・疑念の声が多数。
 - ▶ システムについてはソート機能の削除や戦闘で遅いキャラが使いにくくなったという劣化点もある。
 - ▶ 開拓システムも賛否の声が多々。
 - ▶ 開拓システムはヴィオラートではプレイ内容によって街が異なる発展をしたが、メルルではそんなことはない。提示された課題をどのような順番で、どれだけの量こなしたところで、発展の方向が変わることは絶対にない。

このため非常に賛否両論なゲームになってしまっており、現状でも批判と擁護のぶつかり合いが激しい状況

▶ になっている。どうしてこうなった。

- ▶ **Wii ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー** (スクウェア・エニックス 09/11/12)
 - ▶ 「ゲーム全体がテーマパーク」がコンセプトのオープンワールド型アクションADV (ジャンル名も「アトラクション・アドベンチャー」となっている)。製作総指揮はサガシリーズの河津氏。
 - ▶ 従来のFFCCとは全く雰囲気が違うことや河津氏独特のカオスな世界観に戸惑うプレイヤーも多い。
 - ▶ プレイヤーに能動的に遊び方を模索させる作りとなっているため通常のARPGのような感覚でプレイすると「何をどう楽しんで良いのか解らない」という事態に陥る。
 - ▶ シナリオやキャラクター、音楽の評価は高い。
- ▶ **Wii ポケパークWii ピカチュウの大冒険** (ポケモン、任天堂/クリーチャーズ 09/12/5)
 - ▶ 音楽やグラフィックは綺麗、しかし3D酔いしやすい。
 - ▶ 操作出来るのはピカチュウのみで、操作方法が単調。
 - ▶ 登場するポケモンは全体の1/3と少ない。
 - ▶ 友達になる条件が簡単すぎる。
 - ▶ ストーリーのクオリティーが低く、アクションアドベンチャーには付き物である謎解きが無い。上手い人なら一日足らずでクリアできる。