

用語集/全般4（は行）

あ行の全般用語は[用語集/全般](#)へ

か行の全般用語は[用語集/全般1.5](#)へ

さ行の全般用語は[用語集/全般2](#)へ

た行の全般用語は[用語集/全般3](#)へ

な行の全般用語は[用語集/全般3.5](#)へ

ま～わ行の全般用語は[用語集/全般5](#)へ

- ▶ [バグ](#)
- ▶ [爆死](#)
- ▶ [パクリ](#)
- ▶ [ハッカー](#)
- ▶ [ハックロム](#)
- ▶ [パッチ](#)
- ▶ [パペーパー](#)
- ▶ [BGM](#)
- ▶ [引き抜き](#)
- ▶ [火消し](#)
- ▶ [人柱](#)
- ▶ [腐女子](#)
- ▶ [普通に面白い](#)
- ▶ [フライングゲット](#)
- ▶ [フリスビー](#)
- ▶ [ブログ\(blog\)](#)
- ▶ [プロデューサー](#)
- ▶ [分割販売](#)
- ▶ [ボイス](#)
- ▶ [ポジティブキャンペーン（ポジキャン）](#)
- ▶ [ボリウム](#)

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。

バグが多めでも、方法を知らないと滅多に発生せず、かつ役に立つものなら悪い扱いを受けることは少ない。プレイの上で問題となるバグは、企業側もきちんと対応しないと企業問題となるので誠意ある対応を求めたいものである。

明らかにバグと呼べる現象を「仕様です」と言いきつたり、対処法と呼べないような返答しかしなかつたり、或いは全くの回答なしなどをすればユーザーからそっぽを向かれても仕方ないだろう。なお、FC時代には「マリオ」の無限1UPやバグワールドの空中を泳ぐゲッソーなど、バグが後のシリーズの仕様になったりした場合もあった。

近年ではプログラムの複雑化に伴って開発環境も整備され、デバッグ技術も高まってきていることもあり、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。その代わりに、プログラムの複雑化が原因で、画面が停止するうえに一切のボタン操作を受け付けなくなる「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ている。

裏技と呼べるよう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）

全く役に立たないバグで有名	四八（仮）
	戦極姫 ~ 戦乱に舞う乙女達 ~
	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（PCE版）
	ファイナルファンタジーIVアドバンス
	RPGツクールDS
裏技になりうるバグで有名	ポケットモンスター 赤・緑・青
	ファイナルファンタジーVI
	F-ZERO GX
	北斗の拳 審判の双蒼星 拳豪列伝
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例 (*1)	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
	ロックマンエグゼ5 チームオブブルース・チームオブカーネル

爆死

文字通り、爆発によって死ぬこと。近年では、特撮作品やアクション漫画の悪役を筆頭とする「盛大に死ぬ」イメージからか、ゲーム・アニメ業界において作品やハードの売り上げが芳しくなく商業的に大失敗することの例えとしても用いられる。

しかし、ただ「普通のソフトが普通に売れなかった」だけでは爆死とはあまり呼ばれず、「様々な理由により、前評判が高まっていた」「制作サイドが大きくゲームを宣伝したことで注目されていた」など、所謂「目立っていた」作品が売上面で大失敗することを「爆死」と呼ぶことが多い。ただし、2chやいわゆる売りスレ・ゲハblogなどにおいてネガティブな用途で使用されることの多い言葉であるため、あまりいい言葉だとは言えない。

好きまたは嫌いなハード・ソフトがあれば売り上げが気になってくるプレイヤーも多いと思われるが、こういう言葉を頻繁に使っているようでは、ゲームに対して素直な見方ができているとはとても言えないだろう。ソフトが売れなかった原因は必ずしもそのソフトの出来の悪さによるとは限らず、良作なのに売り上げ自体は振るわなかった作品も多く存在する。

ユーザー間の無意味な煽りあいや「売れたソフト=良いソフト」という誤った認識を広める一因になっている言葉とも考えられるので、使用する場合はできればその辺りを心に留めておきたい。

+ 世間一般で「爆死」とされる作品

パクリ

「盗み」の意。他の作品のシステムやキャラ設定などを模倣すること。表現の大元を支える「アイデア」の部分は、法律による保護がない(*4)。そのため、既存作品の持つ優れた技術やアイデアを後発作品が取り入れること自体は、あらゆる分野で今も昔も連続と続いている。問題視されるパクリとは、元の言葉のニュアンス通り「悪質なもの」を指す。

ゲームソフトが創作物である以上、パクリ問題も常に付いて回る。他作品との類似を指摘された作品の評価が揺れることは多い。しかし、その許容範囲は人それぞれであり、単に「パクリがある」というだけでは絶対的な評価基準にはならず、あくまでも作品の評価を決めるのは全体的な出来である。パクリはその中の一要素に過ぎない。

パクリが大きく取り沙汰された例としては、スタッフ自ら盗作であると宣言した『[戦国BASARAシリーズ](#)』や、他社の著作物との関連性を仄めかした『[ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記](#)』などが挙げられる。ただし、前者はキャラクター人気の高さ、後者はゲーム自体の完成度が優れていたことなどから、「1つの作品」としてそれぞれ認められている。作品を評価する際に重要なのは、**他から取り入れた要素をうまく料理して自作のオリジナリティに昇華させているか・その作品ならではのセールスポイントを開拓する気構えが見られるか**、と言えるだろう。逆に、オリジナリティに欠けている場合は致命的である。よそのアイデアのいいところ取りをして詰め込んだだけでは、「劣化コピー」「パクリゲー」の謗りを免れない。

この言葉を最も象徴している人物と言えやはり「ゾルゲール哲」であろう。今世紀史上最悪のパクリエイターであり、その手がけたゲームは殆どオリジナリティが無くツギハギゲーとすら呼ばれ、かつての名作シリーズを地に墜としたと専らの評判である。詳しくは[ゾルゲこと岡野の項目](#)を参照。

近年では動画サイトなどで中途半端な知識を得た輩も多く、そういった連中に限ってパロディとパクリの区別がつけられない上に法律に関してもまったくの無知であることがほとんどで、しかも権利者に報告([著作権侵害は親告罪](#) (*5)なので対応としてはそれが正しい)といったことを一切せず無用に騒ぎ立てるといった問題もある。

意図せずアイデアが被る事は創作において大いにあり得るし、キャラの設定や性格、ストーリーが似通っている程度では本来何の問題もない。素人ではパクリか否かの線引きを判断するのは難しいので、浅慮に「は××のパクリ!」などと煽るのは自重するべきだろう(*6)。

もっとも、プライドのかけらもない盗作行為に走る人間が、一部とはいえ現実に存在するのが辛いところである。

ハッカー

簡単に言えば、コンピュータや電気回路全般に対して常人より深い技術的知識を持ち、その知識を利用して技術的な課題に対して最小限の手間で最大の効果を生み出す人々の事。

...なのだが、近年では『コンピュータやインターネットを用いて不正な行為をしている人達の総称』を指す場合が多い。

▶ ハッカー

- ▶ 様々なコンピュータ技術に通じる人々の総称。ソフトウェア設定やプログラミングなど他の分野で高い知識を有している人達の事もハッカーと呼ぶ。
- ▶ 後述するクラッカーの誤用で用いられる事が多いが、ハッカーとクラッカーはまた別なので注意。

▶ クラッカー・アタッカー

- ▶ 情報の破壊・不当な複製・アクセス制御の突破など、不正な利用を行う者に対する総称。ウイルスやPSPのCFW等、不正行為を目的とするアプリケーションを作成する者もクラッカーに含まれる。
- ▶ アクセス制限の突破や、その制御機能の破壊を特に好むクラッカーの事はアタッカーと呼ぶ。なお、話題になっているAnonymousと呼ばれる集団はこの両方に該当する。
- ▶ 近年、クラッカー・アタッカー達の行為が悪化の一途を辿っており、多大な被害を被っているという由々しき事態にある。特にSCEとMSの被害は深刻で、**ネットワークへの不正アクセス・ウェブマネーの不正発行・個人情報の流出・DoS攻撃・ソフトの違法起動**といった様々な被害に遭っている。
- ▶ このような悪事を働く連中は、ファースト・サード・ユーザー全てに大損害を与える**犯罪者**である。

ハックロム

市販ソフトの画像やキャラクターを、一部改変したもの。知っている人は、オールナイトニッポン版のスーパーマリオブラザーズを思い出してもらえると解りやすいだろう。あれの非公式版だ。

基本的には時事ネタ扱いで作成され、出オチとなる場合が多い。動画サイトなどにプレイ動画が公開されることもあるので、そこで知る人も多いただろう。もちろん著作権的にはアレなのだが、作製自体や動画公開に関しては「ファンの悪ふざけ」程度として黙認されることがほとんどである。ただし、ハックロムを配布したりすると訴えられるケースもある。パッチファイルなら合法らしい。

有名なものとしては、全ポケモンを美少女化した「萌えっ娘もんすたぁ」やゲーム全編を改変した超力作「ドラゴンモエスト」などがある。なお、海外の不正ユーザーの中にはネットで落としたロムイメージを改変し「これはオリジナル作品」と言い張って"販売"する不届きものもいるそう。

パッチ

ソフトに存在する不具合を修正したり、新しいプログラムを追加したりするデータのこと。

PCゲーム(主に18禁)ではオンライン環境が早くからあったこともあり、パッチを配布することは珍しくも無いが、据え置き機や携帯機の場合は、パッチ単体を当てるということは出来ず、修正版と交換という形で対処していることが多かった。しかし現在ではPS3や360などオンライン接続可でHDD式のハードが登場し、オンラインでパッチを配布することができるようになった。

パッチが無いとクソゲーと言われるようなものでも、パッチを当てることによって改善する(というより改善しない方がおかしい)ため、パッチが配布されている場合は極力全部当ててからゲームをプレイするようにしよう。言うまでもないが、修正パッチは本来は無いほうが良い。

「適当に完成させて後でパッチ当てればいいや」の考えではなく、始めから不具合のない、少しでも完璧に近いものを作る努力をして欲しいものである。

パッチがキーワードになっている 主なゲーム	<u>KOTYにノミネートされるも、パッチのおかげでクソゲー判定を免れたもの</u>
	<u>パッチを当てたら悪い方向に進化したもの</u>
	<u>前代未聞の11回パッチ配布をしたもの</u>
	<u>やはり前代未聞のギガパッチが配布されたもの</u>
パッチを当ててもあまり変わらなかったもの	<u>その1</u>
	<u>その2(あまり×全く)</u>

パペパパー

ゲームBGMのアレンジ曲の中でも酷い出来の物に与えられる蔑称。原曲レイプとも。主にスーパーファミコンのゲームでこの言葉が使われやすい。

SFCは音源チップとしてPCM音源しか搭載しておらず、しかもそのメモリが非常に小さかったため、技術力の乏しい開発者が作ると非常にしょぼいサウンドに仕上がってしまうことが多かったのである。

元ネタはSFC版『イースIII』の「バレストイン城」のイントロが「パペパパー」と聞こえてしまう事から、某動画サイトから広まった。

- ▶ パペパパーな曲が多いゲーム
 - ▶ サンダースピリッツ
 - ▶ 餓狼伝説 宿命の闘い (SFC版)

BGM

バック・グラウンド・ミュージックの略で、つまりゲーム中流れている音楽のこと。ゲームに限らずアニメやドラマ、果てはニュースなどにも欠かせないものである。必ずしも名曲である必要は無いが、悪ければゲームの雰囲気や台無しにしてしまい、だからと言って音楽が良くてもグラフィックや他の要素をフォローできると言うわけでもない独特の役割を持つ。

その一歩引いた立ち位置のせいなのか、クソゲーで何か褒められる点がひとつあった場合、それはBGMであるケースが多い。例えば『[星をみるひと](#)』であったり、『[アトランチスの謎](#)』であったり、『[ジークル博士の彷徨が刻](#)』であったり、『[摩訶摩訶](#)』であったり、『[メジャーWii パーフェクトクローザー](#)』であったり。

当然、音楽も何もかもダメなクソゲーも多く存在するが、ズブの素人が作りさえしなければ一定のクオリティを保ち易い点では、クソゲー達の最後の砦と言える。原作どころかBGMまでレイプしたことが決定打となってクソゲー認定された『[グライアスR](#)』がいい例かもしれない。

もし購入予定のゲームの評判を調べていて、誰もが真っ先に「BGMが良かった」とレビューしていたなら、少し考え直したほうが良い...かもしれない。

これが悪くて雰囲気が台無しになってしまったものとして『[グラディウスジェネレーション](#)』のボス戦が、曲そのものはいいのだが使いどころを間違えたせいで台無しになったものとして『[スーパードンキーコング3\(GBA\)](#)』や『[天外魔境III NAMIDA](#)』などが挙げられる。

余談だが、『[ドラゴンクエスト](#)』シリーズの作曲家として名高いすぎやまこういちが「初めて『ちゃんとした音楽がついている』と思った」と評価したゲームは『[マッピー](#)』である。

引き抜き

別名「ヘッドハンティング」。要は、他社からの優秀な社員を自社に引き入れる事。レトロゲームのスタッフロールが本名ではなくニックネームで載っているのは、有能なスタッフを引き抜かれないようにするためである。

最も大きい引き抜きをしたと言われているのは、(旧)スクウェアである。代表的なところで『[鉄拳](#)』『[バーチャファイター](#)』などの開発者も、果ては『[ストリートファイターZERO2](#)』のスタッフも引き抜いたらしい(*7)。

かつてクエストでオウガシリーズを製作した松野泰己、吉田明彦がスクウェアに移籍した際も、当初は引き抜きだとしてスクウェアがオウガファンから叩かれまくったが、これについては松野氏が引き抜きを明確に否定している。

『[ゲーム批評](#)』で飯野賢治が紙面で、開発途中のスタッフを引き抜いた事に対して、異常に怒っていたのは言うまでも無い。しかし、引き抜かれた開発者のその後は...あまり良い方向に行っていないようである。

火消し

一般的には、火災などの消火を目的に火を消すことを指す。また、江戸時代には消防を担う組織としての「火消」が存在し、この2つの意味から「物事の解決・收拾に乗り出す人」というスラング的な用法もある。

しかし、近年でネットスラングとしての「炎上」に対応する言葉として広まっている。不謹慎な発言やカキコミによって荒れてしまったブログ・サイトの「炎上」状態を鎮めることを指す用語であり、多くの場合は仲裁や、炎上の原因となった側の擁護に回るコメント・発言のことを「火消し」と呼ぶ。

だが、多くの場合はこの「火消し」発言は炎上させている側をヒートアップさせたり、逆に「(原因側の)自演乙」「火消しさんチーッス」など嘲笑の対象になることがほとんどで、本当に「火消し」の役割を果たすことは稀である。ゲーム業界でも多く存在し、不出来で叩かれている作品に対して「終わったことを言うな」などと、あからさまな擁護意見を指して「信者か社員が火消しを始めたか」などと揶揄する時などに使われる。

例えば、当Wikiや姉妹Wikiの良作まとめだと、自社の商品や特定の人物に対する批判意見を全部消して、賞賛する部分だけを残したり、批判する人間に対して「その会社は粘着されているかわいそうなところだ」などと編集するあからさまな例も存在する。とはいえ逆に正当な用語や行き過ぎへの批判を「火消しだ」「工作だ」と排除するのもまた問題であり、なかなか難しい側面もある。

当然人前だけでなく、ネット上であっても軽々しく使っていない言葉ではない。人間とは時間が経てば興味が薄れていく生き物。下手に触らなければ、自然と鎮火していく。実際の火事は水や消火液をかけてなるべく早く鎮火させるのが最善だが、こちらは逆に「何も手を施さない」のが最速かつ安全な方法。いわゆる擁護意見等は、油でしかないのだ。類義語に「[工作員](#)」「[見えない敵](#)」「[自演](#)」が存在。

人柱

かつて日本に存在した人身御供の1つ、いわゆる「いけにえ」である。人木主様ではない、2chなどのコミュニティーサイト内で、評価が確定していないものの、クソゲーかもしれないと疑われる作品を購入して出来を報告するボランティア行為を行う人々の通称。見えている地雷の場合は「勇者」と呼ばれる。

彼らの犠牲があってこそ、我々はゲームの正当な評価を下すことができ、また、クソゲーを回避することができるのだ。しかしそこには「個人の観点」が付きまとうことを忘れてはならない。

大袈裟に言うと、当wikiや名作・良作wiki、ないしはゲームカタログ(仮)の存在意義であるとも言える。

腐女子

『ふじょし』と読む。男同士のカップル設定への固執が強い女性層の呼び名である。ちなみに少数だが男性にも存在する(まんま腐男子という)。

この腐女子が好む同性カップリングのことは『BL』『やおい』と呼び、一般的な『同性愛』とは若干違っている(*8)。一般ファンとは大きくかけ離れた嗜好を持っているため、基本的には住み分けを図られている(*9)。

基本的な方向性は男性のオタクと変わりなく興味の対象は異性キャラクターに向けられる……わけで、当然男性のオタクと変わりなくその度合いが問題となることがある。単純に考えれば信者に通じるものがあるが、彼女達もまた現実での行動力は大きく同好の者による組織票で製作側にまで影響を及ぼしたりすることもあるのだ(*10)。

公の場で「 と××(どっちも男)って最高よね〜」と、場を弁えない発言をするならまだ可愛い方で、酷いものになると、自分の価値観を他者に平然と押し付け、思い通りにならないと恐喝まがいの事をする輩も少数だがいるようである。このような経緯があるため『腐女子』(あるいは一言で『腐』)には蔑称としての意が少なからず含まれている。とはいえ極端になると「女性向けゲームが好き」「格闘ゲームなどで美男子使った」「ヒロインを非難した」という事でこのレッテルを貼る連中がいて、これは軽率の極みであり他人の趣味趣向事情を無視する無礼極まりない偏見である。

実際2ちゃんねるの該当板や専用コミュニティでは荒らしを回避するためにも頻繁に検索避けが用いられている。何にせよ、こういった傾向の人間を意識したクリエイターも目立つようになってきており一般ファンとの軋轢が生じてきている。

男のオタクに関しては女キャラクターが男キャラクターとくっつく(ただし主人公に限る)事に批判的な意見をする事はあまり無かったが、近年はゲーム中の男キャラ全体に対する嫉妬や排除の声が増加し「女性キャラのみが登場する、ないし主要キャラが女性ばかりで固まる作品」を好む者が増加傾向にある。そのため男のオタクの間でも腐女子同様の行為を行う同性カップル(所謂『百合』)好きが発言力を増しており、作品内容に伴わない嗜好の押し付けや過剰な男性キャラ排斥を行う層に対しては百合厨、百合豚などの蔑称が用いられている。

なお、言葉の起源に触れておくと「腐向け作品(当時はまだジャンル呼称としては「やおい」)を愛好する自分自身を自嘲気味に『腐』った趣味を持った婦女子=腐女子と称した」ことから発祥した言葉である。このため「腐女子=女オタク」というのは全くの誤用なので、女性オタクを指して腐女子と言うことはあらぬ誤解を生かせる原因になるため絶対に避けよう。腐向け作品を嫌悪する女性オタクも多いので、なおのこと気をつけるべきである。

全くの余談だが、上位に『汚超腐人』なる言葉も、無論元ネタは『エースをねらえ』の『御蝶婦人』。

戦国BASARAシリーズ	ゲーム自体は問題ないがそれとあまり関係ないキャラグッズ連発などが問題になっている
テイルズ オブ ヴェスペリア	関係者自ら堂々と相思相愛発言している

普通に面白い

ゲームの評価の1つ。状況・文脈によって2つの意味を持っており、1つは「消極的な賞賛」としての意味。あまり期待していなかったゲームが予想外にそこそこ楽しめた時や、名作には及ばないものの問題なく楽しめる内容を表現する場合に使われることが多い。

もう1つはいわゆる「ポジキャン」として使われる場合で、ゲームの信者が「何処が良いのか」と具体的な評価点を挙げずに作品を擁護する場合に多く見られる。この場合、「普通」は「相当」「かなり」などのポジティブな表現に置き換えられることが多い。

しかし大抵の場合は信者自身もゲームに褒めるべきところがないことを自覚しているのか、はたまた文章力が弱いのか、最後まで確たる評価点を挙げる事が出来ず、ゲハ系アンチが遊んでもいないゲームに対し「クソゲ」を連発するのと同次元の幼稚な印象操作にしかならないことがほとんど。

フライングゲット

ゲームソフト等をメーカー側の指定する正規の発売日より早く購入する事、「フラゲ」等と略される場合もある。店舗側からの観点としての「フライング販売」という表現もある。

基本的にゲームソフトは発売日（通常は木曜日）に店頭で並ぶよう、その数日前（大体は3日前）にメーカーから小売店に卸されるが、その日から発売日までの間に、店員がプライベートで付き合いのある客に対して個人的に、または店自体の方針として公然の秘密として販売するケースなどが挙げられる。また、メーカー直営のオンラインショッピングで購入した場合に、発売日の前日に到着させるなどのメーカー公認のケースもある。

小売店から発売日前に購入しても、基本的に双方の正当な商取引と判断されるため、直ちに訴えられるようなことのない（小売店のフライング販売については、発覚後メーカー側から以降自社ソフトを発売日当日に卸す 発売日開店時に店舗に並べることができなくなる 等のペナルティが課せられる場合もある）が、発売日前にゲーム内容をネット上にアップするなどの行為については告訴の対象になることもある。

なお「[魔法少女アイ参](#)」のように、鉾山のカナリアの如くクソゲーの可能性が高いソフトをフライングゲットして内容を吟味する者も存在する。

フリスビー

もしかして:鳥よけ

擁護不可能なクソゲーに対して与えられる1種の称号。ゲームディスクをフリスビーに見立てたもの。ゲームそのものに長所を見出すことができない場合、「フリスビーとして使える」などと揶揄されてしまう。以下、用例。

「クソゲーすぎる、いいところあんのこのゲーム？」
「何言ってるんだよ、フリスビーとして使えるじゃないかw」

SFCやGBなど、ゲームソフトがディスク状でないものは一般的にフリスビーとは呼ばれない。

余談だが、フリスビーは商標登録されている商品名である為、該当品以外はフライングディスクと呼ぶ方が正しい(*11)。

注意

間違っても本当にCD等でフリスビー遊びをしてはいけない。CD等はフチが鋭く、人や動物に当たるとケガをさせてしまう可能性が高い。

どうしてもやりたいというのなら、人気のない場所で、十分周囲の安全を確認してからやろう。そんなことをする物好きはいないだろうが...

ブログ(blog)

日記感覚で主に文章コンテンツを公開できるインターネットサービス。商品公式サイトに組み込まれて手軽な広報媒体として使われることが多く、ほかに製作者が個人的にブログを公開していることもある。

しかし、その手軽さゆえに不用意な一言を掲載してしまい、大問題に発展することも少なくない。このような問題はmixiなどのSNSやTwitterでもよく発生している。

プロデューサー

製作物の商品としての経済的な責任を負う立場の者のことで、ゲームの製作現場においては予算調達及びその管理、スタッフの人事などをつかさどり、製作全体を統括する職務が主。プロジェクトの立ち上げや予算調達が主となる仕事であるため、会社の上層部と折衷していることも多く、細かい部分は開発現場のディレクターに任せていることも多い。

そのため現場をあまりチェックしていなかったら現場ではディレクターが暴走しており、気づいたときには手遅れだったということもあるとかないとか、ただしプロジェクトの最終決定権を持っているため、そういったものを水際で食い止められなかったときは大きく批判されることになる。

ただ最終決定権を持っているがゆえに作品全体の方向性も自由に指示できるため、自分の作りたいものを優先しだすとそれを止めることは非常に困難である。またメディアへの露出も多く、そこで問題発言をする人物も少なくない。ちなみに、スクウェア・エニックスの田口浩司は以下のように述べている。

プロデューサーは制作費を集めなければならないため、すべてのものを金・数字に換算して計算するクセをつけ、伝えたいもの・それを作る信念を持つことが必要で、そのためには色々な本・映画・アニメを見たり読んだりすることが、プロデューサーに必要な資質である

分割販売

前後編など、1本のストーリーを複数のソフトに分割して販売する事。『[.hack](#)』、『ベルソナ2 罪/罰』などがこれにあたる。

基本的には後編だけ購入してもプレイできる仕様になっているため、「前編を持っていない人への何らかの処置」がなされている事が多いが、それ故割高になったり、内容が無駄に引き伸ばされていたりといった事もある。

大抵BGMやキャラグラフィック(立ち絵含む)、ダンジョンマップなどが使い回されていることが多い。事前に前後編であることが書かれておらず、買ったプレイヤーから怒りを買う例もある。

故に「いらぬ所を削るか2枚組にするかして1度で売れ!」という突っ込みが大体入る。中には『シェンムー』や『[モンスターメーカー 闇の竜騎士](#)』の様に、全編発売される前に打ち切られてしまう例もある。

- ▶ 項目があるソフト
 - ▶ [ガンパレードオーケストラ](#)
 - ▶ [スーパーロボット大戦F \(F完結編\)](#)

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、劇団員(*12)が担当していたりした。そのため、「ロストワールド」「天地を喰らう」など独特の棒読み具合が度々ネタになった。

日本で一番最初にボイスがついたビデオゲームは「スピーク&レスキュー(サン電子)」とされる。80年代は容量も少なかったため「しゃべるゲーム」と言う売り文句が使われたことがあった。本格的にゲームに導入されるようになったのはCD-ROMやPCM音源が一般化ようになってからである。それ以前はサンプリングレートが低すぎたり音声再生に適さない音源で無理やり発声させていたため「わては怪物ランド」などの空耳や判別不能な音声も存在した。

よく「フルボイスじゃないと納得がいかない」「フルボイスじゃないからクソゲー」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(*13)。

それによる給料の詳細は解っていないが、サイバポツSS版限定版のシークレットファイルで有名声優を呼んだら、スタッフのコメントで明細で法外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。

ポジティブキャンペーン(ポジキャン)

ネガティブキャンペーンの対義語。意味もほぼ正反対で、ある作品が誰がどう見ても問題点を抱えているのに、評判が悪いと気分が良くないため、その作品を必死に持ち上げる事。

当たり前だが、こういった行為を行うのは大抵特定のゲームを妄信的に信仰している人間(いわゆる信者)である。これもネガキャンと同様、まず惑わされない心を持ち、自分でプレイした上で判断しよう。

これが酷い人間は「悪評が広まると困る人間 ゲームを作った会社の社員」と考えられ、そのまま「社員」と呼ばれる。

- ▶ ポジキャンが激しいゲーム
 - ▶ [四八\(仮\)](#) (党首による中身の無い過剰擁護)

ボリューム

ゲームの内容の量のこと。昔はゲームソフトの容量が非常に小さかったためにクリアまでのプレイ時間が短く、何度も繰り返しプレイすることが前提の作りになっているものが多かった。

しかしソフトが大容量化するにしたがってクリアまで長い時間がかかる「大作ゲーム」が増加、それらが「長く遊べる」「やり込める」と好評だったこともあり、ボリュームが多いゲームはどんどん増えていった。

最近ではボリュームが少ないとクソゲー扱いされることが多くなったため、メーカーもサブクエストやクリア後の追加ダンジョンなどの「やり込み要素」で長く遊べることをアピールすることが多い。しかしお使いばかりの投げやりなクエストや、既存のものからコピペしただけのダンジョンなど、あからさまなプレイ時間の水増しとしか思えないような場合は批判の対象になることもある。

例えば『[大乱闘スマッシュブラザーズX](#)』に収録された「亜空の使者」の場合、やることが少ないのにボリュームだけは多くてつまらないと批判されている。

逆にボリュームが少なくても比較的難易度が低かったりゲーム展開や演出のテンポが良かったり等の傾向がある場合、ダラダラした引き延ばしなどが嫌いなライトユーザーや社会人ゲーマー層からは好意的に迎えられているようであるが、あまりにも少なすぎる場合、それは満場一致でクソゲー判定(というより商品失格)されることにもなるので要注意すべきであろう。

ボリュームの少ないゲーム	テイルズ オブ ザ テンペスト
	星のカービィ 参上! ドロッチェ団
ボリュームが無いに等しいゲーム	ゾイドオルタナティブ
	ラストバレット
	世界ふしぎ発見DS 伝説のヒトシ君人形を探せ
	超名作推理アドベンチャーDS レイモンド・チャンドラー原作 さらば愛しき女よ
	魔法少女アイ参
	リッジレーサー(PS Vita)