

ジャンル4

- ▶ [マイナーゲー](#)
- ▶ [マゾゲー](#)
- ▶ [未発売ゲーム](#)
- ▶ [ムービーゲー](#)
- ▶ [無双ゲー](#)
- ▶ [無理ゲー](#)
- ▶ [有料体験版](#)
- ▶ [有料デバッグゲーム](#)
- ▶ [百合ゲー](#)
- ▶ [洋ゲー（海外ゲーム）](#)
- ▶ [ランクゲー](#)
- ▶ [良ゲー](#)
- ▶ [陵辱ゲー](#)
- ▶ [レゲー（レトロゲーム）](#)
- ▶ [連打ゲー](#)
- ▶ [ワゴンゲー](#)

- ▶ このページは、ま～わ行のジャンルを表示しております。
- ▶ 他のジャンルに関しては、以下のリスト先から観覧して下さい。

用語集/ジャンル	あ～か行
用語集/ジャンル2	さ～た行
用語集/ジャンル3	な～は行
用語集/ジャンル4	ま～わ行
用語集/ジャンル5	システム

マイナーゲー

存在自体がほとんど知られていない、地味すぎて日の目を浴びる事も叶わないようなゲーム全般の事を示す。某有名シリーズ最新作が発売されている最中にこれが登場してしまうと、ほとんどのユーザーに見向きもされず、ひっそりと影に隠れる定めとなり、良ゲーだクソゲーだと騒がれる事もままなくなる定めにある。しかし、あまりにマイナーすぎて逆に話題となったゲームも少数だが存在する。『[オープンナ](#)』や『女番社長レナWii』といった、あまりに売れなかったソフトはネット上などで紹介され有名となる事もある。しかし、ほとんどのマイナーゲームはクソゲーであってもKOTYにすらノミネートされない（良くても選外止まり）という、最も悲しき存在となる運命に陥る可能性が高いと思われる。

マゾゲー

ゲームバランスが常軌を逸して高難易度で、マゾヒストしか喜べないであろうとさえ思えるゲームのこと。操作性が劣悪など、プレイに苦痛を感じるゲームも含むことがある。対義語はサドゲー...ではなくヌルゲー。マゾと称されるだけあって大抵の人間はギブアップするが、一線を越えてハマった人は普通のゲームでもやらないようなやり込みを始めたりする。ただ自分にとって難しいというだけでもマゾゲーと主張する手合いもいるが、ちゃんと客観的に判断しよう。

未発売ゲーム

稼働・発売が中止になるなどして世に出る事の無かったゲームを指す。

企画や開発がそこそこ進み、チラシ頒布や画面写真公開で事前情報がある程度出回ったとしても、発売中止になる時は容赦なく中止になる。

その理由は、企画倒れ、前作の不振、ロケテスト時のインカム事情、倒産・その他の会社都合など様々であり、ゲーム業界の悲喜交々が赤裸々に現れるとも言える。

また、ゲームや会社側の問題ではなく、社会的影響に配慮して発売中止となるゲームもある（参考:用語集「不謹慎ゲーム」）。

基本的にはそういった止むを得ない事情に由るケースが多いものの、ごく一部に「出す出す詐欺の常習犯」という困った業界関係者がいるらしい。

有名どころとしては『モンスターメーカー』シリーズの新作に関わったプロデューサーが、開発宣言と発売延期でファンに期待を持たせつつ未発売に終わらせる事を何度も繰り返して悪評を買った。

逆に、一度は発売中止となった後に、何らかの形で日の目を見る機会に恵まれる場合もある。

昔のお蔵入り作品をベースに作られた『プレイカーズ』、海外では発売された『クラッシュバンディクー』シリーズの続編（5より後）など。

エンディングや雑誌のスタッフインタビューなどで続編を匂わせながら立ち消えになった...と思われていた作品も、熱心な草の根運動がいつか実る事もあるかもしれない。

なお、クソゲーまとめ及び姉妹Wikiでは、未発売ゲームの単独記事の執筆は禁止されている (*1)。

商品として発売されなかった作品は正しく評価できない事、憶測などの不正確な情報が混在しやすい事などがその理由である。

▶ 参考:ゲームカタログ [未発売ゲーム一覧](#)

ムービーゲー

ゲーム機の性能向上に伴い、記憶媒体であるCD-ROMやROMチップの大容量化が進み、ゲームの音や画質にこだわった作品が登場するようになった。

というのも、単にそれまでと同じ要領で記憶媒体の容量に合わせたものを作ってしまうと「**ダンジョンが従来比100倍**」などという開発もクリアも困難なものになってしまうからでもある。

そして、ゲーム内のムービーにこだわったゲームも登場するようになる。セガサターンのように、高画質ムービー再生用の拡張機器のあるゲーム機すら存在した。

ただしムービーにこだわるあまり、肝心のゲーム性がおろそかになってしまったゲームも多い。そういったゲームはムービーゲーと揶揄される。

LDゲームは初期のムービーゲーの一種である。選択肢が正しくなければ一発死、というシビアなゲームが多かった。

なおゲーム中のムービーは主に2種類あり、ゲーム会社であらかじめ制作されてゲーム内では動画ファイルが再生される形となるプリレンダムービー(通称プリレンダ)と

ゲーム内で直接キャラクタや背景を生成して再生されるリアルタイムレンダリングムービーとに分かれる。

ゲーム機の性能が低かったころは前者の方が画質が良く、今でもOPムービーはプリレンダが主流である。

そのためOPムービーとゲーム内容がかみ合わない(ゲーム中で不可能な動作や出てこないキャラが登場する)ことも多く、「OP詐欺」「プリレンダ詐欺」という言い方がされる。

これには、ムービーを作成するCG会社とゲームの中身を制作するゲーム会社が違うことが影響している場合が多い。(ただし、世の中には自社でゲームもムービーも作ったうえで、両方の質を持ってOPムービーとゲームの違いをプレイヤーに納得させてしまう **変態企業** が存在する)

一方でゲーム中での装備変更や傷跡などが反映されるリアルタイムレンダリングムービーの使用例もゲーム機の性能向上とともに増えてきた。

この場合、真面目なムービーなのに装備のせいで笑えるシーンになってしまうこともあり、人によってはバカゲー扱いされることもある。

▶ 主なムービーゲー

[GUNDAM0079 The War For Earth](#)



[メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット](#)



[ファイナルファンタジーXIII](#)

無双ゲー

[真・三國無双](#)に代表される[無双シリーズ](#)、あるいは真・三國無双のヒット後に登場した亜流のこと。

簡単に説明すると「超ハイスペックなプレイヤーキャラを操り群がる雑魚を鎧袖一触で薙ぎ払いながら戦場を突き進むアクションゲーム」である。

対義語...というものは存在しないが「一体一体では非常に貧弱な生き物が力を合わせて目的を達成する」[ピクミンシリーズ](#)なんかは真逆のコンセプトと言えるかもしれない。

この手のゲームで最も重要になるのが「爽快感」。できるだけ大量の敵キャラを処理しなければならないためか大手以外ではこのジャンルはあまりみられない。

そして最大の敵となるのがハードスペックの問題も絡んでくることも多い「処理落ち」・(通称)「ステルス(*2)」。もっさりした動作では爽快感など望むべくもないし、攻撃対象の敵がちょくちょく消えてしまったり、周りの敵を吹っ飛ばしたと思ったらどこからともなく敵がまた湧いてきたというのではストレスになってしまうからである。

前述の通り大手が開発していることが多いためかクソゲーと言えるほど酷い作品はあまりなくせいぜいが凡作止まりといったところである。

しかし[戦国無双](#)は完全にバランス調整に失敗したことでクソゲー扱いされているし、無双のストーカーなどと揶揄される[戦国BASARAシリーズ](#)もゲームの出来はともかくその企業態度とファンの異常行動から評価が高いとは言えない。

また基本的に処理落ちなどが目立つものは[真・三國無双4 猛将伝](#)のように評価を落とすことになる(*3)が、もっさりしたアクションに逆に魅力を感じる人も存在する[ドラッグ オン ドラグーン](#)のような怪作も存在する。

因みに、この手のゲームでは敵が棒立ちになってしまうことも少なくなく、それ故に批判的なものからは「草刈りゲー」と揶揄されてしまうことも少なくない。

無理ゲー

マゾゲー、覚えゲー、死にゲー、運ゲーよりもさらにクリアが困難なゲームの事。

もうこの辺になると、パターンを覚えようが、死にまくろうが、運に頼ろうが、クリアは困難に陥る理不尽さであり、多くのプレイヤーから放置されてしまう、究極のDSジャンルである。

こうなってしまった最大の要因としては、「スタッフがテストプレイを全くしないまま、そのまま完成させた」「テストプレイをやり過ぎて高難易度に慣れてしまった」「販売会社などが『好きに作れ』と指示した結果、本当にフリーダムに作ってしまった」「プロデューサーによるテストプレイで20倍に遅くして100回に1回の割合で避けられたから採用(*4)」「人類に挑戦してみようかと...」といった、よほど特別な理由でこうなってしまったとしか考えられないだろう。

どんな高難易度でもいずれかはクリアさせてくれるのがゲームというものであり、それが出来ないというのは、もはやゲーム(遊び)として疑わしい次元に達しているといえる。

しかしその苦行を乗り越え、勝利を掴んだ変態猛者は英雄として称えられる、ある意味夢のあるジャンルである。

▶ ほとんどの場所は普通だがボス戦などが無理ゲーのゲーム

▶ [カイザーナックル](#)

▶ [怒首領蜂大往生](#)

▶ 全体が無理ゲー

▶ [遊 戯 王 真デュエルモンスターズ ~封印されし記憶~](#)

有料体験版

あまりにも商品として成り立っていないお粗末なソフト全般の事を揶揄をこめてこう呼ぶ、

前世紀のゲームは、購買意欲をかき立てる目的で、おまけとして体験版を収録する事があったが、それはあくまでも正規の体験版であり、メーカー側もそれを値段分として加算する事は無かった。

しかし、完成品として発売されたにも関わらず、その完成度が無料体験版並みかそれ以下というクオリティのソフトがここ最近増えてきており、こういうものはほぼ間違いなくクソゲー判定される（下手をすると、ゲームとして認められない）。

近年は低価格のダウンロードコンテンツなのをいい事に、「安いから誰も文句言わんだろう」として販売してきたり、「ファンだったらパッケージ見ただけで買ってくれるだろう」と安直な思想で発売を強行したりと、もはやプロの意識も何もない低俗なソフトがちらほらと見られる。

もちろんこんなソフトを発売するとユーザー側はもちろんの事、その損害のしわ寄せが数倍になってメーカー側に降りかかってくる事は想像に容易いだろう。

金を取る以上は、それ相応の満足度を提供する...こんな当たり前の常識を持ち合わせていない輩が少なからず存在するのが、今のゲーム業界の実情である。

余談だが、開発期間の異常な長期化のお陰で、皮肉や批判的な意味ではない「リアル有料体験版」とでも言うべきものを出さねばならなくなったエロゲメーカーがある。

- ▶ 主な悪質な有料体験版
 - ▶ [人生ゲーム\(Wiiware版\)](#)
 - ▶ [魔法少女アイ参](#)
 - ▶ [ファンタシースターユニバース](#)
 - ▶ [ノーモア ヒーローズ 英雄たちの楽園](#)
 - ▶ 天下一 戦国LOVERS DS

有料デバッグゲーム

れっきとした商品なのに、数ヶ月後に海外版や後発の他機種版などで、元ゲームから大幅に要素の追加やバランスの補正などの改良が行われたゲームの事。

中には、後発のゲームで良作になったものもあるが、初期版を買った人にとっては納得がいかないのも実情である。

『テイルズ オブ ヴェスペリア (Xbox360版)』、『ファイアーエムブレム 暁の女神』では、前者はワイドショーの映像、後者は「電撃DS&Wii Style デンゲキニンテンドーDS5月号増刊」のスタッフのインタビューにおいて「遊びたくてもハードが入手出来ないユーザの意見があった」と言う証言込みでも、ハードと同時に買っている人もいるから、出費も半端じゃない。

類義語に「有料テストプレイゲーム」「有料ベータテストゲーム」「有料テスター」「製品版がベータ版」「海外差異ゲーム」「国内冷遇」「 (ハード名)で完全版」。

より度が増すと「有料アルファ版」「未完成のa版」などがある。

ちなみに他機種で出す場合、プログラムを大幅に変えなければならないため、全くデバッグにはなっていない=実態とは関係ない蔑称だということに留意。

なお、メーカー対応の如何にかかわらず、あまりにもバグがひどい有料のゲームをあえてプレイすることを有料デバッグと呼ぶことがある。昨今は有志がネット上で情報を交換しさらにそこから検証を重ねて全容を解明しようとする一種のコミュニティが形成されることもある。

- ▶ 主な有料デバッグゲーム (有料デバッグ後の物が国内で出ている物)
 - ▶ [ポケモンスタジアム](#)
 - ▶ [テイルズ オブ シンフォニア](#)
 - ▶ [テイルズ オブ ヴェスペリア](#)
 - ▶ [テイルズ オブ グレイセス](#)
 - ▶ [ラストレムナント\(Xbox360\)](#)
 - ▶ [戦極姫](#)
 - ▶ [ダージュオブケルベロス ファイナルファンタジーVII](#)
 - ▶ [ジャンライン](#)

[ファイナルファンタジーXII](#)



[カルドセプトサーガ](#)



[ギルティギアXX Accent Core](#)

- ▶ 海外版の有料デバッグ（有料デバッグ後の物が国内で出ていない（一部出てるが区別のつかない上に交換に応じてないもの含む）物）



[ファイアーエムブレム 暁の女神](#)



[ファイナルファンタジーIVアドバンス](#)



[ファイナルファンタジータクティクスアドバンス](#)



[テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー](#)

百合ゲー

主に女性同士の恋愛や濃い友情を描いた作品を指す。

男性同士の恋愛表現であるBL（ボーイズ・ラブ）に比べ、百合の流行史は浅く文化の成熟が待たれるところ。

「百合」という言葉自体は、男性同士の恋愛の隠語「薔薇」から生まれた派生語である。

BLとの対比であればGLとでも言うべきなのだが、こちらが使われることはまずない。

名付け親は「薔薇族」の編集長（当時、現在は退社）である。

絶対数的にはBLに比べると少なめである。

そのせいか、女性キャラが主人公で周りにも女性が多い作品を百合物扱いしようとする風潮がある。

その系統の趣味がない人に迷惑をかけないように注意が必要である。



[ストロベリーパニック!](#)

洋ゲー（海外ゲーム）

読んで字のごとし、海外製ゲームのことである。ただ、洋ゲーといった場合アジアを含むかは人による。

洋ゲーがクソゲー扱いされるのにはいくつか理由がある。

- ▶ **センスが理解できない**

これは当然のことである。異文化交流の一環だと思ってそこは生温かく見守ってあげてほしい。

『バンジョーとカズーイの大冒険』の様な全年齢向けでも容赦なくブラックジョークやメタ発言を入れたりするあたり、お国柄の違いが見て取れる。

また日本人としては到底受け入れられないような**血まみれドバドバな残虐表現**を非常によく好み、一部のゲームではCEROの規制により残虐表現が変更されたりクエストが削除されたりすることもある。

代表的なものとしては『[Fallout3](#)』の核起爆や人肉食表現の削除、『ゴッド・オブ・ウォー』のミニゲーム(女性と「遊んで」体力回復)など。

当然だが、日本的なセンスが海外で理解されないこともある。例をあげると元気のXbox用格闘ゲーム『[斬・歌舞伎](#)』は日本でもあまり評価されていないゲームだが、

米国で先に『Kabuki Warriors』として出た際、米レビュー雑誌で「10点中1.4点~0.5点（他のレビューと平均しても3.3点）」を付けられ「2001年最悪のゲーム」と言われた。

- ▶ **難易度が高い**

アメリカなどではコンシューマーゲームのレンタル商売が成立している。そのため、難易度は最初から比較的高めに作られていることが多い。

レンタル期間中に全クリされてしまってソフトは購入されず、利益が上がらないためである。

よく言われるのが「日本のHARD = 外国のNORMAL」である。

『バイオハザード』や『メタルギアソリッド』の高難易度モードのようにあっちのコアゲーマー向けに用意されたものもある。

もちろんゲーム性の問題で理不尽な難易度に達しているゲームも多々あるが、このへんは日本と成立要因は同じ。

- ▶ **リアルタイム性が強い**

全体的にアクションゲームが多く、RPGはほとんど、戦略SLGもその多くがリアルタイム進行である。

- ▶ **翻訳がおかしい**

誰だって自国語以外は苦手なものである。日本人の翻訳だって外国人には変に取られる場合がある (*5)。

「コインいっこいれる」「残虐行為手当」といった **独特の翻訳** で知られるテンゲンのようなメーカーもあった。

中にはキャラも台詞も付け替えて別のゲームにしたり、ゲームはそのまま「超訳」や「独自の日本語台詞」をつけて雰囲気を変えてしまったゲームもある (*6)。

吹き替えがやる気なかったりするせいで評価が下がることもある (*7) EAの一部のゲームではパッケージに「ゲーム内の表記は全て英語です」と完全にローカライズを放棄しているものもある（さすがに説明書の操作説明は日本語）。だからと言ってゲーム性が損なわれているわけではなく、むしろ全く翻訳していない完全英語版のほうが妙訳連発の日本語版より分かりやすいという本末転倒な事態も発生する。

家庭用ゲーム機の多くはリージョン(地域コード制限)が設定されていて、海外製ゲームをプレイできない (*8)。入手方法もひと昔前は大都市のごく一部の店舗や個人的に取りよせるしかなく敷居が高かったが、近年ではインターネット通販やダウンロード販売など比較的容易に入手できるようになっている。

また現在では情報の巡りが早いせいも、本国でクソゲーだと分かっているゲームはそもそもローカライズ(日本語版が制作)されないことが多い。

クソゲー愛好家としては少し残念かもしれない。逆に名作がローカライズされないがゆえにプレイできないのも歯がゆいものである。

PC一般ゲーム市場では、国産は洋ゲーに駆逐されてしまっている。ネットゲームでは、韓国や台湾の勢力も強い。

日本人にはセンスが理解しがたい洋ゲー	ソード・オブ・ソダン
	シャドウゲイト
難易度が高い・操作性に問題のある洋ゲー	BODY HAZARD
	RED STEEL
翻訳がおかしい・ローカライズに問題のある洋ゲー	Mortal Kombat II
	Call of Duty Modern Warfare2?

ランクゲー

通常のオプションなどで設定される難易度のほかに、プレイ内容や進行に応じて変化する難易度（ランク）が存在し、なおかつその上下が露骨であったり、意識してそれを制御することが問われたりするゲームのこと。

ランクの仕組みが理解できていないといつの間にか無理ゲー化しかねないため、どうしても人を選ぶゲームである。そして仕組みが理解できたならできたでランクを上げないようにおっかなびっくりプレイする必要があるため、難易度が高い物が多い。

またランクの抑制がゲーム性の一環として機能している作品も、あまり多くはなかったりする。

何故か「普通にプレイすると普通、意識すれば楽々クリア」ではなく、「普通にプレイすると無理ゲー、意識しないとプレイもままならない」が多い。

よく似たタイプとしてRPGなどに見かけられる「自分のレベルに対応して敵の強さが決まる」というものもある。たいていはレベル以外の成長システムや装備品などによって対策をすることが可能だが、『[戦国無双](#)』のように一歩踏み違えるとレベルをあげればあげるほど自分の首をしめる難易度になってしまいがちである。

- ▶ ランクの存在が取りざたされるゲームの一例
 - ▶ [ガンフロンティア](#)（連射装置対策のためか、無駄弾を撃つと上がるといわれる）
 - ▶ [スーパー亀忍者](#)（プレイヤーが長く生存しているとザコ増殖+ボスが堅くなる）
 - ▶ [セクシーパロディウス](#)（パワーアップすると酷い目に遭うが、パワーアップしないと普通に押し負ける板ばさみ）
 - ▶ [ロマンシング サ・ガ2](#)（ただでさえ敵が強い上に、逃げていると敵だけ強くなっていく）
 - ▶ [ピンクスイーツ ~ 铸薔薇それから ~](#)（何をしても上がり、ろくに下げられない）

良ゲー

クソゲーとは正反対の意味を持つゲームの事。

「純粋にゲームの完成度が高い」「定価並かそれ以上の価値を持つ」「未永く楽しめる」ゲーム全般を示す。

本サイトとはあまり縁のなさそうなジャンルだが、良ゲーがクソゲー扱いされるという例は意外と多く、良ゲーと関連のあるカテゴリ（判定）がいくつか存在する。

バカゲー	出来の云々よりもネタ要素が前面に押し出されやすいもの。個人サイトや書籍・雑誌特集などで取り上げられる機会も多い。
スルメゲー	文字通り「味が出てくる」までに時間がかかるため、その前にクソゲー扱いされてしまうもの。
賛否両論ゲー	極端な評価がなされているが、ゲームとしての作り自体は上質（良作）であるものなど。
クソゲー扱いされやすい良作・名作	その他の様々な理由により、作品の本質と異なる評判が一人歩きしてしまったもの。

このように、本サイトのゲーム一覧の中には、作品の質以外の側面に一際目立つものを持っているゲームが少なからず混ざっている。

しかし、それらは必ずしも否定的な意味で分類されているとは限らない点に注意が必要。

「クソゲーまとめ」というタイトルとは裏腹に良作が紹介されているという矛盾を孕んでいるが、あまり気にしない方向でお願いしたい。

もし、「純粋に良ゲーを紹介したい」と思うのなら、姉妹（兄弟とも）サイトである[名作・良作まとめ](#)で編集した方が無難だろう。

陵辱ゲー

エロゲーのジャンルのひとつで、主に女性へのレイプを描いた作品のこと。

レイプだけならまだマシなほうでハードなものになると強烈なグロ表現も多用されている。

そのため、エロゲーの中でもよりアブノーマルなジャンルであり、そうと判っている人間しか買わず、レイプや陵辱といったことを想起させるタイトルがつけられることも多い。

犯罪行為を扱うという性質上、メディアや政治家から目の敵にされやすく、犯罪を犯した人間が陵辱ゲーを持っていたときなどは

「こういうゲームの存在が犯罪に繋がった」という報道をされるのが常である。

直接的な性犯罪というわけではないがレイプレイ事件の報道がそのいい例である。

しかしながらメディアが言う「陵辱ゲーのユーザー=犯罪者予備軍」というのは大きな誤りである (*9)。

彼等に「時代劇好きな年寄は人を斬りたがっている」「昼メロ好きな女性は不倫をしている、もしくは他人を貶めようとしている (*10)」と言ったら認めるだろうか？

多くの陵辱ゲーユーザーはそういうことを現実ではできないことときちんと理解しており、せめてゲームの中でならそういうことをしたいという欲求により愛好されるものである。

また個人の性癖の問題もあるので、「性犯罪者が陵辱ゲーを持っていたから陵辱ゲーは悪だ」と簡単に決め付けてしまうのは

絶対にしてはいけないことである。

レゲー（レトロゲーム）

今からかなり前に誕生した、昔懐かしいゲーム全般の事。

具体的にどの時期のゲームあたりがレゲーに該当するのかは人によって感じ方が違うと思われるが、ファミコンなどの80年代以前に登場したゲームは間違いなくレゲーであろう。

今となつては、当時主流だったゲーム機やソフトを入手するのは困難を極めるが、バーチャルコンソールでファミコンなどの、ゲームアーカイブスでPS1などのレゲーがいくらか配信されているので、実機を持たなくとも今もある程度の数ならプレイ事は容易である。また、ジャケットソフトとしては、ナムコミュージアムシリーズやタイトーメモリーズシリーズといったレトロゲーム詰め合わせ集が発売されているので、それらを手に入れて思う存分レトロ気分になるのも一興だ。オリジナルのゲームを昔風に再現したゲームの場合は、レゲー風であつて、正式なレゲーとは扱われないので注意が必要である。公開されている資料が少ないのも特徴である。

- ▶ 主なレゲー…FC、SFC、PCE、GBなどの旧世代機と呼ばれるゲーム全般
- ▶ 主なレゲー風ゲーム
 - ▶ ゲームセンターCX 有野の挑戦状シリーズ
 - ▶ [珍道中!!ポールの大冒険](#)
 - ▶ ロックマン9・10
 - ▶ 勇者のくせになまいきだ。
 - ▶ ファイナルファンタジーIV THE AFTER YEARS 月の帰還

又、レースゲームを指してレゲーと略す人もいる。

連打ゲー

その名の通り、ゲームを進行させる上で、コントローラーボタンなどを連打する事が必至なゲーム全般の事。古くはコナミのハイパーオリンピックが連打ゲーの元祖と言われており、より速い連打をする為に定規やコインなどの道具を使用するプレイヤーが多発した事が原因で、コントローラーの寿命を大きく縮めてしまう現象が多発したという話は割と有名である。

80年代後半にはシューティングゲームで連射ブームが起こり、秒間16連打を行う高橋名人はちびっこのヒーローであった。他にもコントローラーのHボタンを連打する事により女の子のエロいシーンが拝める某脱衣麻雀の存在や、CPUの処理速度を上回る連打（レバー捌き）によりCPUの思考に異常を起こさせゲームを無茶苦茶な理論で攻略してしまう某ゲーム漫画の主人公（*11）、連打に関するゲームネタにはユニークなものが多い気がする。

しかし、あまりに連打ばかりが攻略の中心に立っているゲームは「大味で指が疲れてしんどいだけ」というレッテルを貼られ、クソゲーかそれに近い扱いを受けやすい模様。

パーティゲームなど連打する事が目的のミニゲームも幾らか存在するが、ゲームの大半が連打系だと確実に疲れる上に飽きてくるのは想像に容易いだろう。

また、アクションゲームなどにおいてただ一つ（複数の場合もあるが）のボタンを繰り返し押し続けていけばクリア出来るようなゲームを揶揄する意味で『連打ゲー』と称する者もいる。

発売当初の『[真・三國無双5](#)』の連舞システムなどにおいてその傾向は特に見られた（*12）。

- ▶ 主な連打ゲー
 - ▶ [ビヨンド・ザ・ビヨンド 遙かなるカナンへ](#)
 - ▶ [仮面ライダー龍騎](#)
 - ▶ [仮面ライダー555](#)
 - ▶ 維新の嵐（PC98版）
 - ▶ びっくり熱血新記録! はるかなる金メダル

ワゴンゲー

プレミアゲーとは逆の存在、ゲームショップのワゴン籠に安価にて投げ売りされている事が多いゲーム全般の事を示す。あまりにも在庫過多で売れ残ってしまった、存在が地味すぎて誰の目にも留まらなかったゲームはワゴン逝きにされる可能性が高い。

しかし、まだワゴン内で効率良く売れたソフトは良い方である。さらに悲惨になると、ワゴンに長期間留まったにも関わらず売れる気配すら無く、挙句にはさらなる価格引下げが行われほとんどタダ同然の値段で売られてしまう事がある。

ここまでくるともはや商品であるのかすら疑問に思える。

くれぐれも誤解してはならない事として、ワゴン逝きだから確実にクソゲーなんて事は断じて無く、意外と掘り出し物な良作、佳作が存在するので、あえてワゴンコーナーを探ると美味しい出会いがあるかもしれない。なかにはワゴンゲーだったものにとんでもないプレミアが付くことも。

もちろん、ワゴンとクソゲーを兼ね備えた絶望的なソフトも存在はするが...

- ▶ 項目のあるワゴンゲー
 - ▶ [燃える!!プロ野球](#)
 - ▶ [ジーコサッカー](#)
 - ▶ [ファイナルファンタジーVIII](#)
 - ▶ [アンリミテッド:サガ](#)
 - ▶ [海腹川背Portable](#)
 - ▶ [ノスタルジオの風](#)
 - ▶ [テイルズ オブ ヴェスペリア](#)
 - ▶ [テイルズ オブ バーサス](#)
- ▶ ワゴンゲーと誤解されやすいもの
 - ▶ [オプーナ](#)