

アーケードのクソゲー扱いされやすい作品のうち、「ガッカリor黒歴史ゲー」「劣化逆移植」の依頼タイトルはこちらへ。

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。

「ガッカリゲー」のカテゴリは廃止が決定しています。本ページに記載されている作品の記事を執筆する時はガッカリ判定にせず、適当な判定がないか意見箱で相談してください。

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。

ガッカリゲー（単独ではそこまで酷くはないがシリーズの前作等と比べると不満点の多いゲーム） / 黒歴史ゲー

▶ beatmaniaIIDX 10thstyle (コナミ 2005年)

- ▶ 音ゲーというジャンルを一般に知らしめたビートマニアシリーズの記念すべき10作目...であったはずが、様々な面であまりにもグダグダな結果に。
 - ▶ 稼働初日にとある人物が解析で発見した全解禁コマンドを掲示板に張り付けた事件に始まり、判定の厳しさが曲ごとによって全然違ったり、ノーツそのものが消滅するという致命的なバグなど、バグと不具合の量は前作の9thをも超える。
 - ▶ 中でも段位認定の八段の曲目が当時の十段以上(当時は十段が最高段位)の難易度の非常に高い曲目になった現象は今でも有名である。当初アップデートによる修正が望まれたが、コナミ側はそれを仕様と断じるという暴挙に出た。全国の八段プレイヤーが絶望したのは言うまでもない。
- ▶ この散々な出来に対して「10作目だからキリがいいし引退しよう」と考えたプレイヤーも多かったようであり、コナミ側も今作のあまりにもボロボロな結果の反省からか、次回作からは名称そのものを一新し、判定や解禁方法などに対して根本から改善を図るなど様々な面で大きく進化を成し遂げている。

▶ jubeat copious (KONAMI 2011年)

- ▶ 大人気音楽ゲーム"jubeat"の最新作として鳴り物入りで稼働。だが今作では著作権曲の大量削除。特に人気曲「KICK IT OUT」の削除など、ファンにはがっかりさせられる内容となっている。
- ▶ また、曲を解禁させるためのポイント制が問題となっている。解禁させるために大量のポイントが必要となり、さらに解禁も曲の難易度別になるため、一つの曲を完全に解禁させるためには3度解禁作業を繰り返す必要がある。
 - ▶ この部分が「超貢ぎゲー」として批判されることが多い(ゲーム側も2クレジットプレイを推奨?している)。
 - ▶ 更に、過去作品で隠し曲となっていたコナミオリジナル曲は自動解禁されず、おまけに解禁方法が事実上の運任せになった。新規プレイヤー涙目の仕様である。
- ▶ 現在では修正されているが、稼働当初はプレーすらままならないほどの処理落ちを起こしたり、楽曲を解禁するポイントがちゃんと増加しなかったりといった致命的なバグも多く見られた。
- ▶ beatmaniaIIDXと他機種の間で楽曲を移植するという内容のイベントが行われておりIIDX側にはjubeatの曲が3曲移植されたが、jubeat側にはなんと1曲も移植されなかった。(一応同時収録楽曲は1曲のみ存在するがIIDXに比べると雀の涙ほどのサービスである。)当然jubeatのプレイヤーは納得が行かない。ちなみにREFLEC BEATとIIDXの間でもこのイベントが行われており、こちらは相互で7曲も移植されるという大ボリュームである。

(予断ではあるが、前々作のbeatmaniaIIDXとjubeatのコラボでも1曲も移植が無かった その上同時収録曲は1曲のみ)

- ▶ 曲のレベル調整が全く行われていない。
 - ▶ 前作で追加された曲の中にレベルに反して難しかったり、簡単だったりする曲が多々存在し修正が望まれていたが、稼働前にスタッフが「一切の修正を行わない」と明言した。

- ▶ 信じられないことにスタッフがコナミオリジナルの隠し曲を稼働前に全てばらしてしまうという事態も。

▶ ギターフリークスV7&ドラムマニアV7 (KONAMI 2010年)

同時期に稼働した『XG』の開発があったという理由を入れてもあまりにも酷い手抜きっぷり。明らかにXG

- ▶ シリーズへと移行させたいKONAMI側の魂胆が見え見え。
 - ▶ そのXGもKONAMI側から「1プレイ200円」に統一されているため下手に何回も遊べないし、筐体がデカイ&高額のせいで設置店舗も限られており、今までのギタドラとは操作性が違うというのにいきなりファン全員をそちらへ移行させるなど無茶な話である。
- ▶ 例えばXGシリーズでは通常で選曲出来る曲がV7だと時限解禁や解禁条件を満たさないとプレイできない物はおろか、どうやってもプレイできない楽曲が半分近くある始末。(ちなみにXGでも前作のエンディング曲「sky」はどうやってもプレイできない)
- ▶ また新シリーズには必ず2,3曲あったLONG新曲も今作には存在しない(とはいえ、前作V6LONG新曲2曲も他音ゲーから移植という手抜きだが)。
- ▶ 他にも以前のシリーズはバトルモードのイベントやスコアアタックのイベントを行っていたが今作のイベントは「EXTRA RUSH」イベントのみ。
 - ▶ (XGではスコアアタック大会である「X-Trial」や旧曲&隠し曲を解禁できるJukebox等が存在する)
- ▶ ムービーは制作に忙しくて手が回らなかったのか汎用ムービーが多い(XGも同じく汎用が多い)、システム画像が「XG」とほぼ同じ等、映像面でも粗雑さが目立つ。
 - ▶ (beatmaniaIIDXシリーズやDDRシリーズも汎用は多数存在するが、ギタドラは外注が多いながらもほぼ全て専用ムービーであった)
 - ▶ (余談であるが、現在稼働中のXG2では汎用ムービーが1種類だけな上に、コナミオリジナル曲&カバー曲に一切専用ムービーが搭載されていないという大改悪を行った)
- ▶ 曲別のレベル調整もあまりにも適当。
 - ▶ (前作までは旧曲の難易度修正が見られたが、今作ではまったく修正が無い)
 - ▶ なお、XGは更に別の楽曲が解禁できるようになっている。
- ▶ ただこの作品で評価できるのは削除曲が1曲(「砂浜」歌:RIZE)のみという所である。(前のバージョンアップで30曲以上が削除された理由もあるが)
- ▶ そして、『XG』の次回作である『XG2 Groove to Live』をロケテストしているがほぼ同時期に発売する『V8』はまったくロケテストの情報が無い。
 - ▶ そして公式から「Vシリーズ最終章」を迎えるとのことらしく「XGでしか遊べなかった楽曲が収録される」と同時に今まで10年以上続いた旧ギタドラに終止符を打つこととなった。「やはりXGに移行させたかったのか…」と古くからのファンはただ絶望するだけであった。
 - ▶ そしてその稼働したV8もムービーがほぼ汎用、BGM使いまわしというもはや手抜きとしかいえない出来であり、ファンからは稼働早々オワコン扱いされるハメであった。

▶ 侍魂 ~SAMURAI SPIRITS~ (SNK 1997年)

- ▶ 通称「ポリサム」。ハイパーネオジオ64のデビュー作の1つ。
- ▶ シリーズ初の3D作品...であったが、スピード感皆無のもっさりモーションと満足に技が出せない劣悪なキーレスポンスで、限りなくクソゲーに近いガッカリゲー評価。
- ▶ 唯一の功績は新キャラ「色」を生み出した事のみとも言われる。
- ▶ ハイパーネオジオ自体が元々は2Dベースのハードで、時代背景的にもMVSの寿命を危惧しての開発であることは容易に察する事はできたが、上層部が必要以上に周りを意識しすぎたため、サポート機能である3Dを使っただけの格闘ゲームになってしまったらしい、処理が重いのも3Dがガンだったので、ソフトウェア側で調整しているものと思われる。

▶ サムライスピリッツ閃 (SNKプレイモア/K2スタジオ 2008年)

- ▶ シリーズファンを落胆させるのは十分な内容。
 - ▶ 2008年作品(それもハイデフ仕様)とは思えないポリゴンモデリングのしょぼさ。
 - ▶ 初代ポリサムから殆ど進歩していない操作性の悪さ(寧ろ技の出難さは更に悪化している)。
 - ▶ 個性が薄く殆ど印象に残らない新キャラ勢。ほとんどの新キャラクターが無個性。人気があるのは鈴姫だけである。
 - ▶ 制作がラクとはいえ、「2Dを終了させてまでして出したのがコレか…」と侍魂ファンを落胆させた。

- ▶ 海外版では首が飛んだり腕を切り落とされてもがいたり残酷表現が生々しくなっており、悪い意味でちょっとした話題になった。
家庭用もこれの話題が（一部で）盛んだったが、日本版はCERO:Bだがそんな残酷描写はないとのこと。
▶ と。海外版は相変わらず自重していない。

▶ 式神の城III (タイトー/アルファ・システム、スコーネック 2006年)

- ▶ アーケードSTGとしては難易度が低くキャラクター人気もあって幅広いユーザー層にプレイされていた前作に比べ、異常な難易度上昇でライトユーザーお断り状態。
- ▶ フリーズバグがあったり、ボタン同時押しのハイテンションモードの同時押しがシビアすぎて発動しないなど、お粗末な点が目立つ(これらについては後に修正版が配布された)。
- ▶ 初代からの皆勤キャラクターが数名交替（うち1名は式神として登場）し、ボムを犠牲にして稼ぐことができるハイテンションマックスシステムという新要素が加えられた以外には特に目新しい要素はなし。前作以上にゲームそのものよりストーリーやゲーム間デモを楽しむ作品となってしまう。何故かタイムギャルのネタも。
- ▶ 少年探偵、魔女、巫女などマニアックな属性ながらも硬派な雰囲気を帯びたキャラや、独特なオカルト的世界観、ノリのいいBGMを備えていた初代と比べると、全体的な雰囲気やキャラの見た目もめっきり軟派な感じになってしまった。なお、アルファ・システムお馴染みのスターシステム（他作品との繋がりがある）は健在。
- ▶ 開発は『サイヴァリア2』『HOMURA』のスコーネック。道理で...

▶ 新・豪血寺一族 闘婚 ~Matrimelée~ (アトラス/ノイズファクトリー 2003年)

- ▶ 『グルーヴオンファイト』以来久々となる豪血寺シリーズの新作であったがあらう事かシリーズの肝である「変身」をオミット。結果豪血寺の皮を着せただけの凡格ゲーとなった。
▶ 変身要素は後にPS2移植版である『新豪血寺一族 ~煩惱開放~』で復活している。
- ▶ 隠しキャラも豪血寺と全く関係ない『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』からのゲスト参戦と言う謎チョイス（単に開発元が同じと言うだけの繋がり）
- ▶ BGMは『豪血寺一族2』のノリを再現したシュールな歌モノ。一時は「レッツゴー!陰陽師」が家庭用移植版のおマケムービーと共にとある動画サイトで大ブームを起こした。

▶ ストリートファイターIII NEW GENERATION (カプコン 1997年)

- ▶ リュウ・ケン以外のキャラを一新した大ヒット作『ストリートファイターII』の正当な続編。敵の攻撃を捌く「ブロック」和新型基板「CPシステムIII」を生かした滑らかなキャラクターアニメーションが特徴。
- ▶ しかし、新キャラは地味でことごとく人気が出ず、内容も完成度が低いものに、早い段階で調整版である『2nd IMPACT』が出たが、そちらもまだまだバランスが悪かった。
▶ （語弊はあるが）手を抜いて作られたストリートファイターZEROシリーズのほうが人気を得る始末に。
- ▶ 後のムックのインタビューで「ストリートファイターIIキャラクターはIIIに出す予定ではなかった」のはずが、「最初に何をやれば良いのか解らないプレイヤーの為に」リュウ&ケンを復活。この復活により本来の主人公のアレックスが空気。それ以外ではムックの投稿等で「温泉ステージにいる春麗が使いたい」などのファンも出てしまった。
- ▶ 2ndまでにラスボス含めキャラは15人いるのだが、そのうち1/3の5人は首から下を別のキャラから流用しているコンパチ。滑らかなアニメの代償は大きかったようだ。
- ▶ 対CPU戦のラスボスにいたっては、ブロックを使わないとクリアが難しい。
- ▶ 1999年に発売された『3rd STRIKE』ではカプコン自身も「2D格ゲーは3rdで作りきった」と言わしめるほどの完成度を誇り、コアなファンから熱狂的な支持を得て評判が広がりメジャーな存在に。
- ▶ その後インタビューなどで判明した事実として、新しいシリーズを作るのだから、リュウとケンを削除して作っていたという事(岡本吉起氏から「リュウとケンが居ないとストリートファイターじゃない」という説得で復活)。チーム内が前作のプレッシャーに押されていたため開発リミットが過ぎてしまい、上層部や岡本氏らから「絶対出せ、今のままだとまた5年10年かかるぞ」と説得されしぶしぶ出したらしい。
- ▶ 開発スタッフ自体は方向性も絞り切れておらず、チームそのものも混沌としていたため、見切り発車と言う結果になった。

▶ デスマイルズII 魔界のメリークリスマス (ケイブ 2009年)

- ▶ オフラインゲームとしては異例の定期アップデートを備えたとして話題になったが、そのせいか稼動当初は

明らかに未完成なのでは?という完成度の低さだった。

- ▶ このアップデート、オンラインやパスワード方式ではなくメーカー側が直接やってきて基板を交換したらしい。
 - ▶ デフォルトでは操作キャラが販促ポスターに描かれた4人中2人で、ステージが4面しかなく、クリアすると「俺たちの戦いはこれからだ!」なエンド。
 - ▶ フリーズやボス戦が終わらないなどのバグも多発。
 - ▶ ボス戦で数十分にわたるループ稼ぎが発覚するなど、システム面に様々な甘い点があることが指摘された。
 - ▶ キャラデザ担当の井上淳哉氏から稼動時期を驚かれていた点から推測するに、相当の前倒し稼動であった模様。現在はアップデートにより最終面が追加され、操作キャラが4人に増えるなど様々な点で改修が加わっている。
 - ▶ ただ上記の問題点を差し引いてもグラフィック面におけるケイブのお家芸だった美しい2Dからのっぺりした3Dポリゴンへの変更、ナンバリングを冠するにはこじんまりしたストーリー内容などにより前作のファンからは「コレジャナイ」の烙印を押されている。
 - ▶ 前作では「萌え系に走ったのか」という批判があったが、異世界にはぐれた少女が仲間とともに困難に立ち向かい、自分の新しい居場所を見つけるという単なる萌え系とは程遠い、筋のあるストーリーとして好評を得ている。しかし2はご都合主義・更に自重しなくなった萌え要素(どちらかというキャラを性的な方面で軽々しく扱っている)という点でマイナスイメージを与えている。
 - ▶ 完全版と銘打ったXb360版が発表。「やはりアーケード版はベータ版だったのか…」とファンを失望させた。
- ▶ **鉄拳4** (ナムコ 2001年)
- ▶ 人気3D格闘ゲーム『鉄拳』シリーズの大5弾。ナンバリングがズレているのは『鉄拳タッグトーナメント』を挟むため。
 - ▶ 前作にあたる『鉄拳タッグ』が大ヒットしたことと、同時期に同じく3D格闘ゲームの老舗である『バーチャファイター4』が発表されたため、「バーチャファイターvs鉄拳」とお互いを対比する構図で各種メディアも盛り上がったこともあり、期待されたのだが……。
 - ▶ 新要素として「アンジュレーション(高低差)」と「壁」の導入、それに伴う各種基本操作の仕様変更はプレイヤーを戸惑わせ、またこれによってシリーズの売りである爽快感のある「空中コンボ」が不確定要素の存在により難しくなったことなどから爽快感が薄れファンからは不評だった。
 - ▶ 前作の『鉄拳タッグ』の34名から20名へと大幅にキャラクター数が減った。これについてはそもそも前作がキャラクター2人を選んでの対戦が前提であること、また前作まで多数存在した基本技などのモーションを流用したいいわゆる「コンパチキャラ」の削除という狙いがあったという事情もある。後者については特に、全キャラクターの基本技のモーションが一新されていることや、キャラクターの1人「風間 仁」の技構成そのものが大きく変わっていることから伺える。とはいえ、設定上の弟子も存在しながら、性能はほかのキャラにはない個性的なものであった「ペク・トーサン」や、シリーズでもおなじみだったロボット「ジャックシリーズ」などが削除されている割に、元々コンパチキャラであった上に近作でもそれほど差別化されていない「マーシャル・ロウ」と「リー・チャオラン」が双方ともに登場するなど、キャラクター選出についてはやや疑問が残る。また、ほかの3D格闘ゲームにはほぼ無い要素であった「人外キャラクター」も「クマ&パンダ」を残すのみとなり、ファンからは物足りないという声も上がった。
 - ▶ また、この作品から登場したキャラクターの一人「クリスティ・モンティロ」は、前作まで登場していたカポエラ使いの「エディ・ゴールド」の差し替えという形で登場したキャラクター。なぜ前作までのエディを削除してまで新キャラとして登場させたのか、という疑問の声が上がることになるのだが、これについてはスタッフが「元々カポエラでイメージするのはこういう女性キャラクターだった」という発言をしている。しかし、エディはエディでキャラクター性能抜きにしても個性的なキャラクターであり、ファンもそれなりにいたことから不満の声が上がったため、後の家庭用及び続編の鉄拳5では「クリスティの3Pカラー」という形で復活、その後別のキャラクターとして復活することとなる。しかし、これは本当に「別のキャラクターである」というだけで性能は通常投げのモーションや体格の差くらいで、同キャラも同然という状況となった。これに加え、元々難解な技を多く持つキャラクターであったために対策が面倒であり「カポエラうぜえ」という声もちらほらと聞かれるようになった。とはいえ、エディもクリスティも今ではそれなりに人気のあるキャラクターであり、どちらかを削除すれば不満の声は免れないであろうことは確実であるために、後に引くに引けない状況であることも確か。

- ▶ また、後のシリーズではプレイヤーの使えないボスキャラクターを除きすべてのキャラクターが削除されずにシリーズに続投することとなり、最新作の『鉄拳6BR』では実に40名以上のキャラクターが登場することとなったのだが、これが逆に「キャラ多すぎ」「キャラごとの技が多いからキャラ対策が面倒」といった不満を生み出すことになったのも事実。この点については一概に批判できるものではない。
- ▶ これらの要素により、これまでのシリーズの魅力でもあった「荒唐無稽さ」が薄れ、変にリアル路線に変更したこともファンにとっては不評であった。特に、後に登場する家庭用でもこれまたシリーズの売りでもあったエンディングムービーがこれまでのような「本気の技術力でバカなことをやる」というノリが薄れ、どうにも真面目な内容ばかりでファンをガッカリさせてしまうこととなった。
- ▶ 肝心の対戦バランスは崩壊とまでは言わずともあまり良いとは言えなかった。特に前述の通りキャラクター性能が一新された「風間 仁」は「発生が早い」「中段(しゃがんでかわせない)」そしてなにより「ガード不能」という凶悪な性能を持つ「羅刹門」を筆頭に高性能な技が揃っており非常に凶悪なキャラクターであった。次点としては「ガードされても五分(お互い同時に動き出すことができる)」「ヒット・ガードを問わず相手をしゃがませる」という強力な性能を誇る「アイボリーカッター」を持つ「ニーナ・ウィリアムズ」などが挙げられる。
- ▶ 以上のように全体的に見てこれまでのシリーズファンからすればガッカリな内容であった今作だが、この作品から登場した「壁」という要素は後の作品でも受け継がれ、対戦での重要な要素としてきっちりと役割を果たしている。また、上記のクリスティ以外の新キャラクターは非常に個性的な性能で、後のシリーズでも人気キャラとしてしっかりとした立ち位置にいる。後のシリーズでは再び「荒唐無稽さ」と「爽快感」を重視する路線に立ち戻った点についても、今作の反省を踏まえてのことであるとも取れる。(ただし、この作品の次に出た『鉄拳5』では、爽快感を重視しすぎたために今作以上に対戦バランスが悪くなったという事実もある)このため、良くも悪くもこれ以降のシリーズに多大な影響を与えた作品であったことは間違いない。
- ▶ **ファイナルスターフォース (テクモ)**
 - ▶ 格ゲーブームの最中に突然登場した(アーケードでの)スターフォースシリーズの続編。だが時代の流れか、味も素っ気もないよくある『雷電』タイプの2人プレイ同時可能ボンバー型シューティングと化してしまった。スターフォースを特徴付けた凝ったボーナスシステムも本作には一切無い。一部の背景・敵キャラや前作BGMのアレンジに前作の面影が見られる程度である。
 - ▶ 最大の問題としてパワーアップして撃ちまくるだけで簡単に処理落ちしてしまうことだ。パワーアップさえしていればただ撃ってるだけでほとんど何とかなってしまう難易度なんだが何らかのミスで一度死んでしまうと装備と共に処理落ちも解除、その場復活のため一斉に敵が襲ってきて連続ミスになりゲームオーバーになってしまうことがある。
 - ▶ またそのパワーアップもパーサー(パワーアップ)を獲得後一定時間を経過することにより自動的にパワーアップする仕組みである。これはいいとしてもパワーアップと同時にボムが補給されるシステムである。このためノーミスで進んでいくとボムが自動補給されなくなり、同色のパーサーアイテムを取らないと補給できない。ミスしてもボム数は維持されるため変なところでやられると詰む。
 - ▶ あるボスが後ろから出現する。このとき後ろに攻撃できるC装備ならいいのだがそうでないとある程度砲台が現れるまで耐え忍ばなければならない(シューティングの基本戦法「弾封じ」が通用しないため)。
 - ▶ 一応マルチエンディングである。最終面前に登場する「地球破壊爆弾」を破壊出来たか否で変わる。余程の事が無い限りは破壊できるがミスして装備が無かったり装備レベルが下がり過ぎるとバッドエンドの可能性がある。
- ▶ **ファイナルファイトリベンジ (カプコン)**
 - ▶ ファイナルファイトシリーズの続編であるが、格ゲーブームに安易に乗っ掛かった対戦格闘ゲームに、格ゲーとしての作りも非常に適当でシリーズの晩節を汚す事に。
 - ▶ 国外版ではPS2にて続編が登場したが、国内では未発売なので日本にとっては今作が最終作ということになる。
 - ▶ DCが発売されていた頃にも関わらずSS互換基板「ST-V」を使用した為、グラフィックがショボイ上にスーパームーブ(超必殺技)を使用した時のカメラワークが変で見づらかったりと演出が全体的に地味。
 - ▶ 後にSSに移植されたが、出回った数が少ないこともあり現在はプレミアが付いている。
 - ▶ 日本版では主人公のコーディーがストZERO3で墮落した経緯がエンディングで語られていることで話題になった。ただ、ZERO3の設定と矛盾している。

- ▶ **燃える!ジャスティス学園** (カプコン)
 - ▶ 恭介の浮遊バグによる調整不足。
それ以外にも無限コンボが前作に引き続きある。
 - ▶ 恭介のバグのおかげで短命になった。
 - ▶ ただストーリーや演出部分は良い意味で前作以上に熱すぎることに、バグさえ気にしなければ人によってはバカゲーにもなり、根性カウンターやツープラトン返しを読み合っただけの純粋な格ゲーとして楽しむ人もいる。
- ▶ **翼神 GIGAWING GENERATION** (タイトー/タクミコーポレーション 2004年)
 - ▶ 前2作でキャラクターデザインを担当していた冬目景の不参加により冬目キャラ目当てだったファンが一気に離れる事に。
 - ▶ 派手なアイテム・ボルカノンが新要素として導入された前作『ギガウイング2』とは対照的に、今作はゲームシステム的にも取り立てて見るべきものは無い上使用基板 (Taito Type-X) の仕様上不具合 (フリーズもする) が多く、早々にゲームセンターから姿を消した。
- ▶ **コブラ・ザ・アーケード** (ナムコ 05/11/?)
 - ▶ 嘗て一世を風靡した漫画『コブラ』及びそのアニメ版を基にしたガンシューティング。
 - ▶ **1ステージ進む毎に100円投入しなければならないと言う外道仕様**。それ以外の要素は概ね良いが、やはり守銭奴システムが嫌われたからか早い段階でゲーセンから姿を消した。営利目的丸見え。
 - ▶ 珍しく家庭用には移植されていない。『クライシスゾーン』とは違い海外でも同様。家庭用で出すには問題ない仕様なのだが... 『ビッグ3ガンシューティング』に『タイムクライシス4アーケードモード』の代わりに『クラゾー』か本作を入れれば... (*1)。
 - ▶ 連続コイン投入仕様が全てをぶち壊してくれている為、そう言う意味では間違い無くガッカリゲーである (どちらかと言うと、企業問題ゲーの側面がかなり強いが)。

劣化逆移植・微妙な出来のリメイク

- ▶ **ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH** (SNKプレイモア 2008年)
 - ▶ 名作と誉れ高いKOF'98のリメイク作だがの一部追加キャラが異常に強く、シリーズの中では比較的安定していたキャラバランスが一気に崩壊。ゲームバランス面においては明らかに改悪といって良い。