

海外作品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。

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。

## クソゲー

- ▶ **NORTH & SOUTH** (Infogrames 90/6/28)
  - ▶ 世にも珍しい南北戦争を扱ったウォーゲーム。
  - ▶ 多対多のリアルタイム戦闘という唯一誉める点があるが、その戦闘での操作性が最悪という欠点一つで台無しに。
  - ▶ 大規模な戦争なのに、ひとつの軍が動員できる兵力は10数人程度。
  - ▶ シナリオによっては、2ターンで全クリできる。
  - ▶ 日本語版のタイトルは『NORTH & SOUTH わくわく南北戦争』。不謹慎すぎる。
- ▶ **CONTRA LEGACY OF WAR** (コナミ/アパルーサ)
  - ▶ 魂斗羅シリーズのPS進出作で初の完全な外注作。付属しているメガネで3Dゲームとしても楽しめる...はずだったのだが。
  - ▶ しかし肝心の3Dアクションの部分がお粗末な出来で、まったく面白くない。
  - ▶ 演出周りも過去のシリーズの劣化パクリと言われても過言ではないシーンばかり。
  - ▶ 本作はシリーズ初の完全な外注作であるが、過去のシリーズに関わっていないスタッフが制作したからこうなったと言われている。
  - ▶ ちなみに続編の『C: The Contra Adventure』も同じ外注の作品だが、前作よりもマシとは言えそれでも微妙な作品となっている。
  - ▶ そういう事から本作は続編共々シリーズのブランドを一時期地に落とした戦犯として扱われている。国内で発売されなくて良かった。
  - ▶ 結果シリーズは2002年の『真魂斗羅』の発売まで長い冬眠期間を過ごす羽目に。
- ▶ **Death Race** (不明 1976年)
  - ▶ 制限時間内に規定量の人を轢くというドットイート型アクション。
  - ▶ ビープ音だが、人を轢くとちゃんと悲鳴をあげるというギミックを搭載。不謹慎にも程がある。
  - ▶ メチャクチャな設定だが、ゲームとしては成り立っている.....ように見せかけて、実は轢いた人に車が乗り上げると身動きが取れなくなり、轢いた人に挟まれると進退できず、ランダムに動き回る人が自分から車に出来ない限り轢ける人が増えないと言うとんでも仕様。
  - ▶ おそらく同年公開の映画『デス・レース2000年』のゲーム版と思われる。アメリカではその暴力的な内容故に相当話題になり、ゲームと教育に関する議論がされるようになった。
  - ▶ にもかかわらずNES版も出ている。今度は車に銃器が搭載され、轢くだけでなく撃ち殺せるようになった。
  - ▶ アメリカではカルト的な人気を誇る。大人が与えられない物と子供が求める物の差を実感すると同時に、民族性の違いと言うのを実感させられる。
- ▶ **R-TYPE** (アイレム/RAYLIGHT STUDIO)
  - ▶ SFCで発売され名作との誉れ高いR-TYPE をGBAに移植したが...
  - ▶ デカイ当たり判定、大量のバグ、原曲を留めていないBGM等山積みの問題点。
  - ▶ そして止めに開発元が **非公式エミュ** を使って移植しており、もはや企業問題じゃ済まされないレベルのクソゲーに。
  - ▶ 一番の救いは国内で発売されなかった事が...

## クソゲー扱いされやすいゲーム

- ▶ **ACE COMBAT ADVANCE** (NAMCO)
  - ▶ 海外版GBAにおける **黒歴史** ゲーム。早すぎた携帯機版『エースコンバット』。

- ▶ 『エーコン』を縦シューにしたらこんななっちゃいました。
  - ▶ 従来のフライトシューティングではなく『メタルホーク』のような高度の概念があるトップビューシューティングになっている。GBAの性質上仕方ないのかもしれないが、平面でもいいからフライトシューティングを再現できなかったものか？
  - ▶ 北米市場でのみ発売され日本では発売されていない。寧ろ発売しなくて良かった。
    - ▶ が、輸入店などで購入できる事がある。一応言っておくと日本のGBAでもそのままプレイする事が可能。
- ▶ **Assasin's Creed** (UBISOFT 2009年)
  - ▶ アサシンクリードシリーズ第一作目
  - ▶ **不安定** か **賛否両論**。後続の『2』や『BrotherHood』は間違いなく良作や名作にカテゴリーされてもおかしくない。
  - ▶ 暗殺者(アサシン)としてのアクションを家庭用機でも簡単に遊べるのを目指したがコンセプト事態は悪くないのだがうまく生かしきれてない。
  - ▶ 戦闘がカウンターしてるだけで余裕で勝てる。
  - ▶ 街でのフリーランは楽しいのだが、ミッション以外で変化もなくアイテム集めだけで飽きてしまう。
  - ▶ ボスキャラにあたるキャラを殺害する手段が大抵チャンバラになってしまう。ステルスキルがマップや構成上ほぼできない。後続作品ではある程度柔軟性がある。