

アーケード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。

「異色作」「企業問題」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）

▶ クイズ&ドラゴンズ (カプコン)

- ▶ カプコンお得意の双六クイズゲー。『クイズカプコンワールド2』のシステムを発展させたレベルアップシステム・ファンタジー世界の怪物をモチーフにした敵などRPGらしいクイズゲーム。
 - ▶ 同社『ぷにっくいず』の曲を流用していると思われがちだが、実際のところは本作の海外版が『ぷにっくいず』より前に出ているため事実上は正反対。ちなみに海外版の仕様は大きく違っており、レベルアップシステムが日本版で追加されたものの海外版で使われたBGMのほとんどがボツになっている。ついでに『ぷにっくいず』ではさらにその中の一部しかゲームで使われず、サウンドテストのBGMは軒並み未使用曲。
 - ▶ この頃になると様々なメーカーからクイズゲームが乱発される状況であり、依然として続いた格ゲーブームに押された結果老舗のカプコンでもクイズゲームをヒットさせるのは厳しいものがあつた。そういうわけでクイズゲームには大胆な発想・要素が求められ、『クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡』や『子育てクイズマイエンジェル』のような意表を突いたクイズゲームの登場を待たねばならなかったといえる。

▶ ダブルドラゴンII The Revenge (テクノスジャパン)

- ▶ オープニングで「前作で助けたヒロインが前作ラスボスに射殺される」といういきなりな展開。
- ▶ 前作で強すぎた後ろ肘うちは調整されたが、代わりにバックキックが強くなりすぎている。
- ▶ ステージ構成に使い回しが目立つことや唐突に出て来る人間離れした敵など変な要素が多く、『III』ほどではないがハードルの高さが強いものとなった。
- ▶ ただ、肘打ちのみでクリアできてしまうぶっ壊れゲームバランスは修正された。

▶ DDRMAX DanceDanceRevolution 6thMIX (コナミ 2001年)

- ▶ それまでのシリーズから雰囲気を一変させたバージョン。いわばテコ入れ。
- ▶ 収録曲は総入れ替えとなり、前作『5thMIX』の122曲 42曲と大幅に減少。『Butterfly』『PARANOIA』も当然消滅。また、それまで背景で踊っていたキャラクターが居なくなり、背景のムービーの中に偶に出てくる程度になった。
- ▶ 譜面の難易度も、一番簡単なBASIC（楽）が（経験者にとっては）異様なまでに簡単となり、ビギナーにとってはDIFFICULT（踊）の難易度が相対的に上がることに。
- ▶ しかし『フリーズアロー』の導入や、初めてBPM300を超えたボス曲『MAX300』の登場など、評価すべき要素はある。収録曲の問題は、次回作『MAX2』とシリーズ一時休止前の最終作『EXTREME』で一応は解決された。
- ▶ 当時DDRを全国的に大量稼働させていた『ラウンドワン』では、全店舗で本作と次回作『MAX2』を入荷せずに『5thMIX』のままで稼働を続け、『EXTREME』で漸くバージョンアップした経緯がある。

▶ バーチャファイターキッズ (セガ・エンタープライゼス)

- ▶ SD版バーチャ。

▶ メタルスラッグ6 (SNKプレイモア)

- ▶ AC版メタスラシリーズ通算7作目にして現時点でのAC最終作。また本作は最初で最後のATOMISWAVE基板で発売した作品であり同基板の最後のソフトでもある。
- ▶ 本作では『怒』シリーズやKOFでお馴染みのラルフとクラークが初参戦かつ久しぶりのSTG復帰作品でもある。ちなみに本作以降ラルフとクラークはシリーズのレギュラーキャラとなった。

本作のモードはハンドガンの代わりにヘビーマシンガンがデフォルト武器の「EASY」と所詮いつものメ

- ▶ タスラというべきモードの「HARD」の2つから選びゲームを始める。
- ▶ 本作でようやくプレイヤーキャラに完全なキャラ性能が追加された。レギュラーメンバーのマルコ達はハンドガンが強い、ボムの所持数が多い等の性能が付加されており、また『怒』からの2人はKOFでお馴染みのバルカンパンチやスーパーアルゼンチンバックブリーカー(以下SAB)等の必殺技を使用可能となっている。
- ▶ 本作の新システムとして打ち込んだ回数によってスコアが変動する「ラッシュブラスターシステム」と某熱き魂のゲリラ部隊のシステムを彷彿とさせる複数の強化武器を所持することができる「ウェポンストックシステム」が追加。
- ▶ 本作では従来の隠し捕虜の他にも特定のポイントで一定条件を満たすと高得点のチャンスを得ることが出来る隠しフィーチャーも追加されている。中でもワラワラと現れるザコ兵士をSABで次々と投げっていく**100人投げ**は圧巻。
- ▶ 本作では上記のシステムを絡めた稼ぎプレイが非常に熱く、これがきっかけでコアなファンを生み出した。
- ▶ とはいえ本作をいきなり「HARD」モードをプレイすると従来作以上の難易度が襲い掛かるので本作は「EASY」モードで慣らしてからのプレイが理想的。
- ▶ ちなみに本作ではモ던軍と再び手を組んだマーズピープルが悪役と思いきや別の「エイリアン」が真の悪役という実にメタスラしいストーリーとなっている。
- ▶ 本作の好き嫌いが分かれやすいポイントは上述の難易度と背景とエイリアンのデザイン、となっている。
- ▶ 本作の敵で登場するエイリアンのデザインは、コミカルなマーズピープルとは違ってグロテスクな外観となっており、魂斗罗風味で世界観に合わないという意見が多い。また背景は基盤をフル活用したCGで書かれたものとなっており、職人芸を生かした書き込みからCGに置き換わり、結果違和感を覚えてしまうファンも多い。

▶ ライデンファイターズシリーズ (セイブ開発)

- ▶ 名作シューティングとして名高い雷電シリーズの外伝的作品。本家と負けず劣らずの、地味ながら完成度が非常に高く、難解ながら楽しい稼ぎが楽しい作品。
- ▶ ...なのだが、見辛い敵弾が肉眼で追えないほどの弾速で多量に飛んでくる、自機の種類が多いが欠点による特徴付けにより「攻撃力が低すぎる機体」「移動が遅すぎる機体」「操作が困難なほど移動が速すぎる機体」「ボムが少ない機体」「敵弾が隠れてしまうほど攻撃が派手すぎ弾避けが困難な機体」「性能に文句は無いがオプションと全く同じ見た目で事故りやすい隠し機体」といった機体しかないなどの高い壁を乗り越える必要がある。
- ▶ 続編に『ライデンファイターズ2』『ライデンファイターズJET』があり、こちらのクセも1同様強い。(ただし2はシリーズ中最も難易度が低く遊びやすい。)
- ▶ 最終作JETの真のラスボス「XTB-1」の攻撃がまともに避けられるように作られていない為、ボム押しでしか勝てないほど強い点が問題視されている。
- ▶ 元々雷電シリーズとは全く違うタイトル『GUNDOGS』でリリースする予定だったものを、セールスの関係で雷電の名前を冠した(雷電シリーズは特に海外で人気が高く、『雷電DX』の基板は中古市場から海外に出る数が多かった)という経緯がある。時代設定は『雷電』以前となっており『雷電』の敵側で起きた外伝的ストーリーになっている。

▶ REFLEC BEAT (KONAMI)

- ▶ 現BEMANIシリーズ最新作。
- ▶ BEMANI史上最も賛否の分かれる音ゲーとして音ゲーマーの中ではいろんな意味で有名である。
- ▶ まずこれは従来のような楽器をモチーフにしたシミュレーションゲームではなくスポーツの「ホッケー」をモチーフにしたものであり、オブジェを打ち返すことが目的となる。打ち返すには自分の指を液晶タッチパネルにタッチして打ちかえすという斬新すぎる操作方式。
- ▶ 要は音楽のリズムに合わせてオブジェクトを打ち返す対戦型音楽ゲームである。他の音ゲーと根本的に違うところは、「演奏中は常に対戦である」ということ。
- ▶ 画面を見ながらできるという点では『jubeat』と同じだが、あちらと違い初心者への配慮もほとんどない。一応あるにはあるのだが電子マネーが必要であり対応していない店舗ではそれすら使用できないということも。
- ▶ 一応、オフラインプレイなら全曲保障があるにはあるが...。のちのアップデートで初心者プレイヤーのみ、オンラインでもプレイ保証が追加された。
 - ▶ そのため、従来のような楽器のシミュレーションゲームを期待していたファンからは「コレジャナイ」「2日で飽きた」「演奏してる感じが全然しない」など稼働当初から散々な評価。

- オプションで消すことは出来るのだが、オブジェを打つたびに「カッ」「コッ」という効果音が入ってしまうのが演奏感がしない理由の一つだと思われる。
- ▶ 音ゲーをプレイしたことのない新規の取り込みに対しても受け入れやすいように突き放すような仕様ばかりである。一応低難易度の譜面も用意されておりある程度初心者への窓口が開かれている...かと思いきや全体的に判定枠が非常に厳しかったり版權曲が少なめだったり、音ゲー初心者にも窓口があるとはとても言えない。ここも賛否両論を巻き起こしている一因である。
 - ▶ 全93曲中、版權曲は34曲(うち2曲はなんと隠し楽曲)。出荷時点で全70曲、たび重なるアップデートを経て計23曲のオリジナル・移植曲が追加された。版權曲とオリジナル曲の比率を言うなら、『pop'n music』に近いといえる。
 - ▶ 「心と指と財布がbroken」と揶揄されまくっている隠し曲の存在も悪い意味で有名。それどころか、最近のアップデートでさらに凶悪な隠し曲が追加され、色んな意味でプレイヤーは開発側に踊らされ続けている。
 - ▶ また、『beatmaniaIIDX』との連動も、IIDX側で過去・最新シリーズの曲(1つのフォルダとしてまとめられている)を全てクリアしないとリフレク側で出ない。
 - ▶ 音ゲーをやりこんでいる人ならともかく本作が始めての音ゲープレイヤーにとって苦行以外の何者でもない。現行の音ゲーの中で初心者が一番ひっつきにくいといわれているIIDXでやれというのだから尚更である。
 - ▶ 逆のリフレク IIDXも最後のほうに出る隠し曲をこれでもかと詰め込んでいる上、それらを解禁しないとIIDXで遊べないという貢がせる気満々の仕様。
 - ▶ IIDXの次回作「Lincle」でのメインイベント「Lincle LINK」第1弾だが、今回は先行扱いで始まっている。よって、次回作でも継続して行われるイベントなので、待っていても解禁しないと思われる。
 - ▶ 初期解禁楽曲に移植が多い&後半にIIDXのコンポーサーが多いとはいえあんまりな仕様である。
 - ▶ その一方でそのありそうでなかった斬新なゲーム性にハマってしまった者も決して少なくはない。ファン曰く「あの打ち返す感じが癖になる」との事。また対戦が前提となっているため、人によってはモチベーションがあまり下がらないことも(他シリーズにも対戦機能はあるが、ここまで対戦寄りに考えられているのは本作くらい)。
 - ▶ 操作性を一通り理解したころから面白くなってくる、所謂スルメゲー。最近の音ゲーとしては厳しめの判定も、絶妙なバランスに感じてくる。
 - ▶ 上記イベントの連動曲目当てでやり始めた多くのIIDXプレイヤーが、全曲解禁してもこちらで遊び続ける、逆にこちらがメインになった、など。
 - ▶ 上記のように初心者や新規などの一見さんお断りの仕様であり、インカムが少ないためか、大規模なゲームセンターでなければ設置されていない。
 - ▶ それを踏まえて、最新作『REFLEC BEAT limelight』では楽曲の増加だけでなく判定の見直し、ルールの調整、オブジェクトの大きさ変更など、かなり大がかりな調整が入れられた。ライトユーザーにも受け入れやすいように、イメージカラーをポップで明るいライムカラーに変更したりガイドキャラクター(可愛いねずみ)を取り入れたりと、ハードルはかなり下がった。
 - ▶ 今では大人気ゲームである『jubeat』も、初代では非常に曲数も少なく且つサイバー感が漂う異質なゲームシステムだったため、そこまで人気ということでは無かった。前例の無い音楽ゲームの第一作目では仕方のないことなのかもしれない