

メーカー2

- ▶ このページは現存する、頭文字「か行」のゲームメーカーを表示しております。
- ▶ 他のゲームメーカーに関しては、以下のリスト先から観覧して下さい。

用語集/メーカー	あ	事業に関わる国産ゲームメーカーのリスト
用語集/メーカー1.5	い～お	
用語集/メーカー2	か行	
用語集/メーカー3	さ行	
用語集/メーカー4	た行	
用語集/メーカー5	な行	
用語集/メーカー6	は行	
用語集/メーカー7	ま行	
用語集/メーカー8	や～わ 行	かつてゲーム事業に関わっていた国産メーカーのリスト
用語集/メーカー（消滅）	あ行	
用語集/メーカー（消滅）2	か行	
用語集/メーカー（消滅）3	さ行	
用語集/メーカー（消滅）4	た行	
用語集/メーカー（消滅）5	な行	
用語集/メーカー（消滅）6	は行	
用語集/メーカー（消滅）7	ま～わ 行	海外ゲームメーカー（現存・消滅）のリスト
用語集/メーカー（その他）		
用語集/メーカー（その他）2		シナリオ制作メーカー・周辺機器メーカーなどのリスト

- ▶ [有限会社ガイズウェア](#)
- ▶ [株式会社ガスト](#)
- ▶ [株式会社学研ホールディングス](#)
- ▶ [株式会社角川書店](#)
- ▶ [株式会社カプコン](#)
- ▶ [株式会社カルチャーブレーン](#)
- ▶ [株式会社キャトルコール](#)
- ▶ [株式会社キャメロット](#)
- ▶ [株式会社ゲームアーツ](#)
- ▶ [元気株式会社](#)
- ▶ [株式会社コーエーテクモゲームス](#)

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

- ▶
- ▶ 株式会社コンパイルハート

有限会社ガイズウェア

2006年に設立された、キャラゲー、ギャルゲー率高めの下請け開発メーカー。

主な開発ソフトはライトノベルを原作としたアニメのゲーム化作品が多く、特に『とらドラ・ポータブル!』はファンの評価が非常に高いことで有名である。

近年作である『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』も好評で、続編の制作が発表された。

一方、原作ファン激怒ものの移植として忌み嫌われているPS2版『School Days L×H』や、『魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-』（実開発:ウィッチクラフト）の開発協力を行っていた。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ School Days L×H

株式会社ガスト

長野県にあるゲーム会社。『アルトネリコシリーズ』や『マリーのアトリエ』から長年続いている『アトリエシリーズ』で有名である。

少人数の会社であるにもかかわらずゲームのクオリティは安定しており、特にBGMのクオリティの高さに定評がある。しかし、携帯機のアトリエシリーズは基本的に外注であり良作に恵まれてはならず、バグまみれの『シリーズのアトリエ』や超絶ロードの劣化移植『マナケミア+』等を排出してしまう。

現在はPS3でアトリエシリーズを発売しており、PS2でやや低迷していたシリーズの売り上げも回復してきている。

2011年12月7日にコーエーテクモホールディングスに100%子会社化されることが発表された。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ マナケミア～学園の錬金術士たち～ポータブルプラス
 - ▶ シリーズのアトリエ～オールドールの錬金術士～

株式会社学研ホールディングス

旧社名:学習研究社。学習雑誌の大御所として有名だが、アニメ情報誌の老舗『アニメディア』の発行元としても知られているように、サブカルチャー分野にも手を広げている。

ゲーム事業もそのうちの1つであり、83年には家庭用ゲーム機「TVボーイ」を発売したこともある。

80年代初期から90年代中期位までは少数のゲームの発売、及び開発も行っていたが、一旦は撤退する。

その後、ニンテンドーDSにて学習ソフト『学研DSシリーズ』にてゲーム事業に復帰、今も定期的にシリーズがリリースされている。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ Might and Magic(FC)

株式会社角川書店

大手出版社の一角だが、ここでは当然ながらゲーム事業としての角川書店を示す。

ゲーム分野では、自社雑誌のタイトルやそのアニメ化を題材としたゲーム、アダルトゲームの家庭用移植などをメインとして、ソフトリリースをしている。

本サイトでは『らき すた』関連のゲームが登録されており、色々物議を醸したのが記憶に新しいところ。

関連会社にファミ通のエンターブレインならびに電撃シリーズのアスキー・メディアワークスがあり、ファミ通レビューにおいては角川書店の関係する作品に甘い評価がつくとしばしば指摘されている。

ギャルゲーのみPSP版が存在するが、それ以外は任天堂ハード専業である。

2011年4月にグループの組織再編に伴い、角川グループ内のゲームソフト販売事業を角川ゲームス名義に一本化した(旧来存在した角川書店、アスキー・メディアワークス、エンターブレイン等のブランドのもの)。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [らき すた ネットアイドル・マイスター/魔法学園LUNAR!/Sorcerous Stabber ORPHEN 魔術士オーフェン](#)

株式会社カプコン

アイレムの社長だった辻本憲三が退職した後に立ち上げた大手ゲーム会社の1つ。

硬派なゲームの第一人者として知られる老舗のゲーム開発会社、通称「カプコン」。

コンシューマー業界では『[ロックマン](#)』シリーズ、業務用では『[魔界村](#)』シリーズと、コミカルさを備えながら高い難易度を持ったアクションゲームを制作してその名を轟かせる。

それ以後もベルトスクロールアクションの決定版として大ヒットを飛ばした『ファイナルファイト』、対戦格闘ブームを呼んだ革命的な存在『[ストリートファイターII](#)』、ホラーゲームブームを引き起こした『[バイオハザード](#)』などをリリースし、ゲーム業界に大きく貢献してきた。

ただこの会社の作品、グラフィックの描き込みやゲームシステムといった技術面では文句なしの評価を戴くことが多いのだが、難易度調整の面ではやたらに難しくする傾向があるため渋い意見が出されがちである。

また多くのタイトルにおいて、申し合わせたように「ステージ2ボス」が群を抜いて異常に強いため(*1)、2面殺しのカプコンの異名が知られている。

出来が雑と言いつけるものではないが「死んで覚える」的な突き放す物が多く、「死んでも覚えられないならさらに頑張れ」な物や、稀に無茶すぎる物もある。

ライトユーザーにも媚びていない、と言い換えることも出来るが、一方で操作性の悪い作品(*2)も散見され、動作の面も合わせて難易度が劇的に上昇し、上級者プレイヤーからも「この挙動では敵の攻撃の回避が不可能」等、ダメ出しを食らう作品も見られる。

格闘ゲームブームの沈静化と『ロックマンX』シリーズの凋落、『バイオハザード』シリーズ及びその亜流の乱発などで一時は昔日の勢いを失ったものの、『バイオハザード』シリーズの復活、『[逆転裁判](#)』シリーズのスマッシュヒットと『[モンスターハンター](#)』シリーズの大ヒットなどにより復権を果たす。

シリーズを通して設定に整合性を持たせることを伝統的に苦手としており、『バイオハザード』の行き当たりばったりなシナリオ、『ロックマンX』におけるシナリオの矛盾の数々、『逆転裁判』におけるキャラの崩壊などの点が指摘される。

近年は小林裕幸Pを筆頭とする『[戦国BASARA](#)』シリーズのスタッフの常識外れ極まりない悪態(*3)や、モンハン3のプラットフォームを巡る騒動(*4)、モンハンP3のHD.Verにおけるアドホック関連の不具合(*5)など企業態度の面で不満が述べられることが多くなっている。

また今は亡きヒューマンからシリーズの版權を引き継いだサンソフトと共同で開発した『クロックタワー3』の出来は従来のシリーズから全く異なっており、作中に出てきた人物名や用語も単に名前を借りただけなので「全然クロックタワーじゃない」と酷評が多い。

過去にも、ヒットはしたものの初期の『マーベルコミック関連対戦格闘ゲーム』においてマーベル社とは関係無いキャラクター(*6)を出した事で版權会社とよく揉めたが、これまたシラを切って振り切っている。

数字に関しても胡散臭く、『戦国BASARA3』の広告にシリーズ累計を功績として載せていたが、[わき](#)の方に小さく出荷数と書いていたり、ワゴンゲーとして知られる同『クロニクルヒーローズ』では「概ね予定通り」と我関せずと言わんばかりの宣言を行ったりしている。

極めつけは『モンスターハンター3G』で、現在「3DS初のミリオン突破の快挙」という発表が流布しているが、100万本突破したのは出荷数であって売り上げではない(その時の実際の売上は20万強だった)。

大なり小なり他のコンテンツを模倣ないし下敷きとしたゲームが少なくない(*7)が、会長や要職にある人物が「全て100%オリジナルのゲームです」と発言(*8)するなど創作者としての企業の姿勢が大きく批判されている。

また、「2ちゃんねるにてカプコンドメインが規制される(*9)」「wikiやブログで解析にかけたらアクセスした形跡が見つかった」等ネット上での不審な動向がたびたび指摘されている。

2005年以降はXbox360偏重のソフト戦略を貫いていたが、その元凶である稲船敬二氏の退社により経営方針がどう変わるか今後が見物である。

2011年5月27日のNHK教育テレビ『実践!英語でしゃべらナイト』において海外市場の為に英語を学んだ専務・一井克彦が出演した時に、全世界の日本製ソフトが2割落ちになっていると述べていた。

更に、日本市場が東日本大震災による電力不足で冷え込んでいるために、ますます海外市場に力を入れる可能性が高く

なっている。

アーケード	
対戦格闘	<u>MARVEL SUPER HEROES</u>
	<u>MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW AGE OF HEROES</u>
	<u>Fate/unlimited codes</u>
	<u>戦国BASARA X</u>
シューティング	<u>1943改 ミッドウェイ海戦</u>
	<u>1944 THE LOOP MASTER</u>
	<u>グレート魔法大作戦</u>
	<u>プロギアの嵐</u>
アクション	<u>キャディラックス 恐竜新世紀</u>
	<u>機動戦士ガンダム ガンダムvsガンダム</u>
家庭用	
ロックマン	<u>ロックマンX6</u>
	<u>ロックマンX7</u>
	<u>ロックマン (PSリメイクシリーズ)</u>
	<u>ロックマンゼクス アドベント</u>
ストリートファイター	<u>ストリートファイターII (GB)</u>
	<u>ストリートファイター リアルバトル オン フィルム</u>
バイオハザード	<u>BIOHAZARD GAIDEN</u>
	<u>バイオハザード5</u>
戦国BASARA	<u>戦国BASARAシリーズ(全般)</u>
	<u>戦国BASARA3</u>
他シリーズ	<u>クロックタワー3</u>
	<u>デビルメイクライ2</u>
	<u>逆転裁判4</u>
	<u>ブレスオブファイアV ドラゴンクォーター</u>
その他	<u>ふしぎ刑事</u>
	<u>グランド・セフト・オート・サンアンドレアス</u>
	<u>クリムゾンティアーズ</u>

株式会社カルチャーブレン

東京都葛飾区に本社を置くメーカー。かつては「日本ゲーム」という社名だった（1987年に改名）。

代表作は『飛龍の拳シリーズ』『スーパーチャイニーズシリーズ』など。特に初代『飛龍の拳』は対戦格闘ブーム以前に、様々な格ゲー要素を取り入れた意欲作として評価されている。

活動初期の頃は手堅い作りのゲームを定期的にリリースしていたが、いつの間に見るからにうさんくさい外見のゲームや、どこかで見たようなシステムをパクリ...もといリスペクトした模倣ゲームを乱立するようになり、香ばしいゲームメーカーの代表格とまで揶揄されるまでに至る。

これまで倒産したという噂があったがいろいろな手を使って生き延びていた模様。広告が非常に胡散臭いのも特徴。家庭用ソフトに関してはほぼ任天堂ハード筋のゲーム制作をしており、今はニンテンドーDSのみで細々とソフトをリリースしている。

ゲーム的にアレな内容が多いが、意外とKOTYでゲームがノミネートされた事は（今現在）全く無い。

これはカルブレ作のリリース期が他メーカーに比べ遅く（約1年に1作ペース）目につきにくいのと、ここ最近のKOTYエントリー作のクオリティが、カルブレ作の比にならない程の香ばしさを誇るのが要因だと思われる。

かつてカルチャーブレンおもしろまとめWikiが存在したのだが、カルチャーブレンの社長である「阿迦手観屋夢之助（ゆめのすけ）(*10)」の圧力によってアカウントが凍結され見られなくなっている。

2ちゃんねるのゲーム・ハード板の誹謗中傷相手にマジになって怒るなどなかなか香ばしい会社である。屈指のブラック企業としても有名らしい。

▶ 項目のあるソフト

▶ バーチャル飛龍の拳

株式会社キャトルコール

東京都中野区にある開発会社。データイーストの開発チームが独立して設立された。

『アークザラッド』シリーズの開発に関わったが、出来の悪さから「キャトルコールに作らせるな」と言われてしまった。

あの『オープンナ』のプログラミングにも関わっていたりする。最近ではメタルマックス3・2リロードの開発を担当しているがこちらは概ね好評である。

▶ 項目のあるソフト

▶ 宇宙刑事魂

株式会社キャメロット

前身はかつてメガドライブにて『シャイニング』シリーズを開発していた株式会社ソニック。

94年に他ハード会社のソフトを開発する目的で、ソニック社長の弟で高橋秀五氏によってキャメロットが設立された。ソニックは後に『シャイニング・フォースIII』の開発を機にキャメロットと合併し消滅、ソニックの社長だった兄の高橋宏之氏はキャメロット社長に、弟の高橋秀五氏は副社長に就任した。

プレイステーション生誕1年後に発売されたデビュー作『ビヨンド・ザ・ビヨンド』をリリースするが、売りである連打システムがめんどくさい上に、ゲームバランスもよろしくないとして、発売後間もなくしてワゴンの主の常連になってしまうという散々な結果を迎えてしまった。

しかし、プレイステーションで2作目にリリースした『みんなのGOLF』はゴルフゲームとしては異例の大ヒットを飛ばし、ビヨビヨの汚名を返上する事に成功、その後も『マリオゴルフシリーズ』『マリオテニスシリーズ』といった良作をリリースし続ける事になる。

▶ 項目のあるソフト

▶ ビヨンド・ザ・ビヨンド 遙かなるカナンへ/黄金の太陽 漆黒なる夜明け

株式会社ゲームアーツ

東京都豊島区に本社を置くメーカー。主な制作ゲームは『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『グランディア』『LUNAR』の各シリーズなど。

ゲームメーカーとしては比較的古株の部類に入り、会社創業後の80年代中期からパソコン向けゲームを意欲的にリリースし、PC88SRで発売された『テグザー』『シルフィード』などのヒットで技術者集団としての評価を高めた。90年代に入るとメガドライブ・セガサターン・ドリームキャストといったいわゆるセガハードに重心を置いた制作活動を行う。

メガCDで発売された『シルフィード』はセガマニアから非常に高く評価され、ゲームアーツはセガハードファンから一目置かれる存在となった(*11)。

セガハード衰退後はディベロッパーとしてPS系や任天堂ハードにおいての制作にも参加、最近では任天堂の重鎮・宮本茂の紹介でWiiの超ヒット作『大乱闘スマッシュブラザーズX』の制作に関わるが、その仕事ぶりは今ひとつ評価されているとはいえない。

初代『グランディア』はRPG界屈指の名作だったが、PS2にてリリースされた『グランディアIII』はKOTY2005にてノミネートされるほど不評だったり、スマブラXに至ってもボリューム面では評価されている半面、ゲームバランスが破綻しているという批判が殺到したり、と評価されている部分もあれば、非難されている部分も少なくない、作りにクセが強いメーカーである模様。

2005年10月17日よりガンホー・オンライン・エンターテイメントの連結子会社となり、創業者のひとりである宮路洋一氏も同社を離れた。ゲームアーツという会社は事実上この時点で全くの別物になったと言うべきなのかも知れない。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ HARAKIRI
 - ▶ 魔法学園LUNAR!
 - ▶ グランディアIII

元気株式会社

1990年に設立されたメーカー。レースゲームに絶大な定評があり、その筋のファンにとっては外せない会社であろう。主な制作ソフトはレースゲームでは『首都高バトルシリーズ』『街道バトルシリーズ』など、それ以外のジャンルでは『剣豪シリーズ』『玉蘭物語』などが知られる。

かのクソゲー『FIST』（イマジニア発売）の開発も実はここだったりする。

その社名とは裏腹に、近年では営業難続きであり、会社の存続が危ぶまれている。倒産は回避して欲しいところだが...

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ FIST
 - ▶ 斬・歌舞伎

株式会社コーエーテクモゲームス

2010年4月にコーエーがテクモを吸収合併してできた会社。

コーエーは、1978年に染物問屋「光栄」として創業後、1980年にパソコンゲームに『川中島の戦い』で参入し、そのままゲーム会社に転換。

テクモについてはこちらを参照。

『信長の野望』や『三國志』といった歴史シミュレーションゲームで有名。

また、国産初のアダルトソフト『ナイトライフ』、国産初のアダルトゲームソフト『団地妻の誘惑』、国産初の乙女ゲー『アンジェリーク』などを製作したという意外な功績もある。

社員のトップクラスが親族で固まっているのも他のゲーム会社に無い特徴。

総じてクソゲーと断言されるような代物は殆ど無いものの、微妙・ガッカリクラスのものがかなり多め。

大手の割に大ヒットの域まで進んだ作品は少なく、数少ないミリオン達成作が三國無双シリーズであるため、近年は無双シリーズを乱発しそれゆえの問題が目立つ。

当サイトでも無双がらみの記事が多い。

そして、それ以上に企業倫理の面でのトラブルが多い。

例えば、「コーエー商法」と揶揄されるパワーアップキット（追加版）の販売、ソフトや関連発行品の価格設定とその理由にまつわる問題(*12)、一時期非常に厳しかった割れ対策(*13)、バグ対応の要求を社員の自作自演で拒否、オンラインゲーム評価サイトでの工作問題、声優の塩沢兼人氏が死去した時の追悼セール騒動等。

これは、社名がコーエーに変わり、社長が初代社長である襟川陽一（通称:シブサワ・コウ）氏からその妻に変わったあたりからさらに悪化したとされる。

しかし先日、襟川氏が復帰することが発表され、懐古ファンからは幾許かの期待が寄せられている。
なお、昔からカプコンとコーエーの間でタイトルをパロったり内容を真似たりした作品の応酬が行われており不仲のように見える (*14)。

そしてつい最近に、会社の正門にスプレーで「クソゲー」「天誅」などと大きく落書きされる事件が起こった。

光栄時代	水滸伝・天導一〇八星(SS/PS)
無双シリーズ	戦国無双/同 猛将伝
	真・三國無双5 Special
三国志	三國志曹操伝
	三國志11
その他	太閤立志伝III
	オプーナ
	ジルオール ~インフィニット プラス~

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

大手ゲーム会社の1つ。

会社元々は親会社であるコナミ株式会社(以下親コナミ)がゲーム事業に専念してきたが、2006年に持株子会社として設立された本メーカーがゲームなどのデジタル関連事業を引き継ぐ事になるという経緯がある。

少々ややこしいが、厳密に言うと親コナミとは別の子会社である。

『[グラディウス](#)』や実況パワフルプロ野球・ウイニングイレブンをはじめとする各種スポーツゲー、アーケードの音ゲー、『[ラブプラス](#)』・『[ときめきメモリアル](#)』などのギャルゲー・乙女ゲーなど様々なゲームジャンルに取り組んでおり最近では『遊 戯 王』を始めとするトレーディングカードゲーム、玩具の分野にも力を入れている。

親コナミ時代は『メタルギアソリッド』・『幻想水滸伝』のような名作がある反面、クソゲーも多くゲームの出来にムラがある。乱立していた開発チームの差に一因があるものと思われる。

親時代も今現在もゲームメーカーとしての実力は確かに高い部類には入り、ナムコとは違いクソゲーも減り、既存シリーズに頼らない新規作品も多く出しているのだが、既存シリーズばかりに広告費を集中的に割く悪癖が有り (*15)、致命的なバグ・不具合のチェックが甘く対応も悪いことで有名で、不具合が発覚する度に過去の自社音楽ゲームでの誤字から「コンマイ」という蔑称で揶揄される事が多い。

最近では「beatmaniaIIDX 18」での解禁騒動や隠し曲バレ騒動が記憶に新しいだろうか。

あとはIIDX18で実装されたデラー制度や他BEMANI音ゲーのプレイヤーを曲解禁を盾にして無理矢理別ゲーに引っ張るためのイベントと揶揄される「Lincle Link」などが挙げられる。

企業として大規模の割には(一部の人間からは)黒い話題が絶えない。例えば同じく大手の1つであるナムコ(現バンダイナムコゲームス)とは仲が悪いと見られている。

理由として、ナムコから発売されたアーケードゲーム『源平討魔伝』に酷似したゲーム『月風魔伝』(*16)をコナミが発売して以来、何回か訴訟合戦を行っており、これまで任天堂、カプコン、SCEなどの他会社とのコラボレーションを行っているが、ナムコとは1度も行っていない。

またセガの『Answer x Answer』が作られた理由も、『[QMA?](#)』をセガ(とナムコ)のゲーセンに卸してもらえなかった為と噂されている。

著作権に対して厳しいのも有名で、『ときメモ』に関する数々の裁判で知られている。

これだけならコンテンツ企業として当たり前だが、某アニメ会社並みにファン活動にまで著作権を振りかざして威圧的な対応を取るため、スクリーンショットの使用に厳しい制限が課された『[ときメモonline](#)』ではファンに愛想を付かされる結果となってしまった。

さらには他社の商標であるべきものを商標登録する所謂「商標ゴロ(*17)」じみた行為の為、ブラック企業そのものとも言われる事も。

ただし実際は商標ゴロと言うよりは市場独占が営業妨害が目的のようである。かつてプロ野球選手の実名使用权の独占契約を結んだ時には、「他社にプロ野球ゲームを作らせない気か」と大いに批判された。

実際、就職板では度々ブラックとして挙げられる。その平均勤続年数はわずか2年。業界でも群を抜いた短さで、任天堂の7分の1である。

2011年1月にハドソンを完全子会社化することを発表した(発表前の段階で約54%の株を保有)。同時にデジタルゴルフを完全子会社化することも発表している。

親コナミ時代のソフトはここでは省略	
遊戯王DMGX	遊 戯 王デュエルモンスターズGX Card ALMANAC
	遊 戯 王デュエルモンスターズGX TAG FORCE EVOLUTION
BEMANI	ポップンミュージック(Wii)
	GuitarFreaksV8&DrumManiaV8
サンデーVSマガジン	サンデーVSマガジン 集結!頂上大決戦
	少年サンデー&少年マガジン WHITE COMIC
その他	麻雀格闘倶楽部Wii Wi-Fi対応
	トメナサンナーWii

株式会社コンパイルハート

アイディアファクトリーの関連子会社。

かつて存在したメーカーであるコンパイルとは、かつてのコンパイル社長とあるゲームにて関わりを持った事はあるものの、特に事業としての関連性は無い。

やはり親会社があのIFというのもあるのか、全体的にあまりゲームとしての評価は芳しくなく、KOTYにも何度が選考作がエントリーされている。

残念な事に、IFと匹敵する低質メーカーとして揶揄されているのが現状である。

なお、2010年10月にD4エンタープライズから旧コンパイルの営業権を取得したことにより「旧コンパイルとは無関係でありながら、旧コンパイルっぽい社名を名乗り、旧コンパイルの営業権を持つ」よく分からない会社となった。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [ONI零~戦国乱世百花繚乱](#)
- ▶ [ダンジョン オブ ウィンダリア](#)
- ▶ [逆境無頼カイジ Death or Survival,](#)