

携帯機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」「劣化移植」の依頼タイトルはこちらへ。

「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該当作品の記事を執筆する時はガッカリ判定にせず、適当な判定を意見箱で相談してください。

ソートはカテゴリ・ハード別に五十音順で、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をご遠慮ください。

- ▶ [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](#)
- ▶ [劣化移植・微妙な出来のリメイク](#)

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

- ▶ **GB うちゅう人田中太郎でRPGツクールGB2（エンターブレイン/空想科学）**
 - ▶ 携帯機版RPGツクールの2作目、サンプルゲームが2つ収録され、チュートリアルを搭載、BGMの一部変更や顔グラフィックの追加されたが、何故か『うちゅう人 田中太郎』のキャラクターを採用したせいでガッカリ化。
 - ▶ 隠し素材は「うちゅう人 田中太郎」関連ばかりで不評である。
 - ▶ システムは前作と同じ為、普通のRPGも制作可能である。
- ▶ **WS はたらくチョコボ（スクウェア）**
 - ▶ FFシリーズで乗り物でもマスコットのにも人気のあるチョコボにライトを当てた作品。開拓の資源をチョコボを働かせて手に入れる。
 - ▶ 野生のチョコボを捕まえたり、連れて来たチョコボを働かせて資源を得るのだが、全く会話が無い。会話らしい物は自分の働いているチョコボに「よしよし、がんばってな。」と声をかける程度。
 - ▶ 登場キャラクターは白魔道士やモンクなどFFのジョブがいるものの自分以外全てライバルなのでやっぱり会話が無い。シド（開拓の指導者）もいるが直接的な会話はやはり無くオークションの司会や優秀者の発表くらいしかしない。
 - ▶ 資源は木、水、鉱石、野菜の4つしかなく各9個までしか持てない為開拓をしているのか自給生活を送っているだけなのかわからない。
- ▶ **GBA アドバンスガーディアンヒーローズ（セガ/トレジャー）**
 - ▶ かつてセガサターンで発売された名作格闘RPGの続編...なのだが、今作はベルトスクロール系に近いゲームシステムに変わり、以下の問題点も相まって、終始SS版からの違和感に襲われる出来となっている。
 - ▶ まずストーリーが冒頭から極端な超展開の連発すぎで、正直、空回っている。また、純正ファンタジー的な世界観を保っていた前作とは一変して、高性能な移動メカや巨大な移動要塞が跋扈する作風になっている。むしろそれは同社の『ガンスターヒーローズ』や『レイディアントシルバーガン』でやるべきでは？
 - ▶ HPが無くなったときのその場コンティニューがデメリットしか起こらない「不死身の体」に変更されてしまったことも大きな問題点。事実上、ゲームオーバーの選択肢を選ぶしかない。
 - ▶ 最初に使用できるプレイヤーキャラは新規キャラ3人なのだが、それぞれが属性と初期能力が違うだけのコンパチキャラ。極めつけは、ボイスが『ラクガキショータイム』（以前にエニックスから発売されたトレジャー製作のPSソフト)の流用。企業問題レベルな声優詐欺である。
 - ▶ 前作からの続投キャラも、グラフィックが縮小流用がされている。やや聞き取りにくいボイスまでSS版のものをそのまま流用。
 - ▶ 「(MPを消費するリスクもあるが)ガード連打が最強」という、格闘系のゲームとしてはあってはならないゲームバランス。一応ベルトスクロールの体裁も保っているのでメガクラッシュの一種に近いとも見て取れるのだが、今作にも対人戦が可能な対戦モードがある事がさらに問題に拍車をかけかねない。
 - ▶ チート性能の魔導士カノン、縮小比率を間違え身長が4m近くある前作主人公・ハーン、主人公を追加キャラにしてプレイした際の追加演出が皆無など、堅実なゲームを制作するはずのトレジャー作品としては、やる気に疑問が生じられるという声も。
 - ▶ 一応、あのガーヒーの続編。という色眼鏡を外してプレイすれば、素早い操作性と豪快なエフェクトを誇るべ

ルトスクロールライクな格ゲーとして遊べる作品ではある。

- ▶ やり込み要素として、性能が貧弱すぎるザコ兵士やザコモンスターまでプレイヤーキャラとして使用できるので、それらのキャラで歯ごたえのありすぎるストーリーモードに挑戦してみるのも一興である。

▶ **GBA 沈黙の遺跡 エストポリス外伝**（タイトー/アトリエドゥーブル）

- ▶ 前作までの開発元であるネバーランドカンパニーが制作に関わっていないというだけでエストポリス伝記ファンはクソゲー認定。エストポリス伝記III問題でただでさえ溝の深かったユーザーとメーカーの関係がさらに悪化する事になった。
- ▶ ゲーム単独でも戦闘のテンポの悪さ、システムの不親切さ、ウリとしている仲間モンスターシステムが微妙、ダンジョンの仕様が複数プレイを前提としている事など問題が多い。

▶ **GBA 遊 戯 王デュエルモンスターズ エキスパート3**（コナミ/KCEジャパン）

- ▶ EXシリーズ3作目で世界大会公認ソフト第2弾、収録カードは新たな支配者までだが、何故か歯抜けで収録されている。
- ▶ ストーリーが取っ払っており、ただデュエルするだけでショボく感じる。
- ▶ キャラクターとパックの出現条件が酷く、勝率やパックの収集率50%以上、特定のカードの所持やキャラを連勝しなければならず、エンディングの条件が全キャラを出すという骨の折れる作業である。
 - ▶ ただデュエルしてデッキを強化してただでは出てこないキャラも数名。
- ▶ また、殆どの相手のデッキに制限カード3枚積みを入れている。
- ▶ デュエルのスピードが遅すぎる。
 - ▶ 一応、裏技で早くすることもできるがそれでも遅い。
- ▶ 強いモンスターを生贄に弱いモンスターを出すというお馬鹿なCPU。
 - ▶ 前作まではそんなことはしてこなかった。劣化しとる。
- ▶ BGMが11曲ぐらいしかない。少ない。（タイトル時、デュエル時のBGM（6レベルまでで6曲）、デッキ編集時、キャラ（相手）選択時、スタッフロール、パック選択時）
- ▶ カードを発動出来る時に、「～が～しました。カードを発動しますか?」といちいち聞いてくる。
 - ▶ 遅いデュエルをさらに遅くしてテンポ悪め。
- ▶ デッキからもってくるカードでもってくるカードが違うことが多い。
 - ▶ ひどすぎるのが、エクゾディア・デッキ使い手のキャラ。クリッターで黒き森を持ってきたりする。逆もある。中には雑魚を持ってきたりするときも。
 - ▶ トマトでエクゾディア（手札に5種類のパーツを集めることで勝てる特殊勝利カード）の本体を出してきたら笑うしかない。
 - ▶ もちろんこちらも前作まではしてくることはなかった。
 - ▶ これでもエクゾディアデッキ使い手で強いキャラもいる。というか、強すぎ。

▶ **DS エコリス ~青い海と動く島~**（ガンホー・ワークス/ヘッドロック、ライトウェア）

- ▶ 後半から、精霊そっちのけでマナツリー破壊（破壊されるとゲームオーバー）一直線の敵キャラが多くなる。十時キーとタッチパネルの両方を操作しなければならない難しさもあって、ゲームを進めるのは非常に困難である。

▶ **DS 大神伝 ~小さき太陽~**（カプコン）

- ▶ メディア文化大賞他、国内外の様々な賞を受賞した『大神』の続編。
- ▶ 神谷他、メインスタッフのほぼ全員がカプコンから去っているために全く関わりのないスタッフによって作られた。
 - ▶ ブログ等で「大神大好き」と言いほすものの、公式サイトでの放置ぶりや、発売前にも拘らず「貢げ」と言わんばかりのグッズ商法という言動と行動の不一致ぶりに不安の声が上がっていた。
 - ▶ ゲームや限定版の特典として付属する小説で『幸魂をくれる妖怪』や『世界の誕生の頃より存在する妖怪』などを登場させ、前作の基本スタンスである神と人間=善、妖怪=悪の構図を完全に崩した。
- ▶ 旧筆神のリストラ及び、可愛さだけを重視し、民俗伝承や神話を全く無視した新筆神の選出。特に新筆神『極神』の存在は前作の設定とも大きく矛盾している。
 - ▶ 物語も日本神話や民話にリスペクトに溢れた「王道」から、かの名作古典『源氏物語』の主人公を『女たらしの最低男』として『作者の手』で抹消させる等、古典作品を馬鹿にしたものへ。
- ▶ 前作のストーリーに介入し、手柄を新キャラたちに横取りさせる前作レイプ。
- ▶ 前面に出された相棒システムは使わない方がプレイも評価も上がるという無意味ぶりで、相棒そのものもストーリー的に殆ど意味がない。

るのが面倒だった。

▶ 誰得なオンラインモードをクリアすることが入手条件になっているレアな服もある。

▶ 災害脱出ゲームなのによけいな恋愛要素が濃い。

▶ 女主人公にするとあらかじめ百合を意識した会話選択肢が毎回登場する。

▶ 余談だが、2011年3月に起こった東日本大震災の影響で絶体絶命都市シリーズ全作品が絶版(開発中だった『4』も打ち切り)になってしまった。

▶ PSP .hack//link (バンダイナムコゲームス/サイバーコネクトツー)

▶ アクションRPGの名作、.hackシリーズの最新作。2年ぶりの新作ということで、ファンを期待させたが...

▶ お祭りゲーム的な側面を持つが、それにしても人選が偏り過ぎとの声多数。また、多数のキャラクターが登場するにも関わらず、主人公と共に連れて行ける仲間は一人、など不可解な点も多い。

▶ ちなみに最終章と広告しているが、全クリしても、どの辺りが最終章なのか不明。シリーズ全体のストーリーそのものへの終止符は確実に打っていない。

▶ 戦闘システムが単純作業でアクションRPGとして致命的。大雑把に言うと劣化移植した『OZ』。

▶ 敵はブレイクゲージと呼ばれる鋼体を持っており、それを0にした後に殴り飛ばす 仲間が追撃し打ち返す タイミングを合わせて主人公が打ち返す 仲間が (ry 主人公が (ry...という攻撃システム「ユニゾンコンボ」が主な攻撃手段になる。

▶ しかし、吹っ飛ばす際に「地形に引っかかる」「仲間に引っかかる」「タイミングを示すマーカーの位置が実質ランダムで、異常にシビアだったりMISS確定の位置にある」という事があり、どんなケースだろうと失敗すれば再びブレイクゲージが回復して最初から削り直しになる為、たまにイライラする。

▶ 操作性が悪い。通常は複数出現する内の敵一体を補足するのだが、唐突に狙いを別の敵に変更 攻撃を後から捕捉した敵にオートで合わせようとする。その結果、一箇所に敵が集まると攻撃が分散したり、当たらなかつたりする。ボス戦でも子機が出るような戦いは同じ理由で攻撃しづらい。

▶ 仲間が相当な馬鹿。攻撃はロクに行わない、行ってもブレイクゲージは殆ど減らない。常に棒立ちで回避行動は絶対しない、敵の前に立ち止まって攻撃を食らい続けるのが普通(ちなみに、主人公より仲間を優先して攻撃する敵もいる)。当然、仲間が倒されたり、吹っ飛んでいる最中はユニゾンコンボが出不来ないので、プレイヤーは足を引っ張りまくる仲間のフォローに回り続ける羽目になる。

▶ キャラクリエイト要素は実質無し。武器だとか防具だとかを装備して攻撃力や防御力を上げる機能が一切存在せず、見た目が多少変わるだけで、能力の「の」の字も上がらない装飾品があるだけ。

▶ 装飾品には武器の外見を変更する物もあるが、唯一の操作キャラである主人公には装備させる事が出来ない。

▶ 一応、ユニゾンコンボが自動で成功するアイテム等が役立つ「装備」かも知れないが、あろうと無かろうと大差ない性能な上に異常な値段。(本編中に買うのは相当苦労するレベル)

▶ 強くなる程に仲間の成長が苦痛になっていく仕様。

▶ レベルアップでHPやSPIは上がるものの、能力値は「クロスレンジキ」という必殺技を発動する事で手に入るウィルスコアでジョブを強化しなければならない。

▶ だが、クロスレンジキは敵を沢山攻撃してゲージを溜めないといけない為、強くなると敵を倒しやすくなるので発動回数が減っていく。ウィルスコアの収集が難しくなり、複数の仲間を育てて使う気が失せる。

▶ レベルアップに必要な経験値は(レベルが低い時を除いて)1000ポイント固定でレベルアップするが、幻想水滸伝のように「敵のレベルが高いと貰える経験値が激増する」という仕様ではない。なのでレベルの低い仲間を強い敵の出るダンジョンで育てるといった手段が通用せず、主人公は常時戦うので仲間とは簡単にレベル差がつく。キャラゲーとしての側面もある本作では問題。

▶ 更に主人公のレベルが高いと敵が逃げる。逃げようとする敵は攻撃しても仰け反らずに逃げ回るので攻撃が当てづらく、クロスレンジキ発動のゲージも溜まりにくくなってしまふ。

▶ 時代を越えて様々なキャラが仲間になるので、「中の人(リアルで生活している人物)」が同一のキャラも複数存在するが、それらの絡みが一切無い。

▶ しかも作品内の時間で10年以上も過去から加わった仲間すらいるのに、中の中は当時のものだったりする。主人公ら現代の人間は特殊な装置で時間を越えられるが、装置の存在しなかった時代の人物はどうやって時間を越えて戦いに参加できるのか? その辺りの説明が一切無い。

▶ 楽曲は好評。既存の曲を戦闘用にアレンジしたものや、新規追加分も良曲。

- ▶ **PSP 零・超兄貴**（ガンホー・ワークス/エクストリーム）
超兄貴シリーズ初の携帯機作品にして『聖なるプロテイン伝説』以来の新作。原点回帰路線なのか、PCエンジン版の超兄貴（初代）の雰囲気や踏襲している。
- ▶ 別段酷い出来でも無いが、不自然に難しい難易度、ゲームとしてのボリューム不足、といった古臭さが大きく目に付いてしまう出来と非難される。

劣化移植・微妙な出来のリメイク

- ▶ **GBA ダウンタウン熱血物語ex**（アトラス、ミリオン）
 - ▶ ファミコン版ダウンタウン熱血物語のリメイク作品。基本的なストーリーはそのままに必殺技やキャラが追加されている。
 - ▶ その最大の特徴は操作性がまるで変わってしまった点。なぜか攻撃はボタンを離して発動に、（要するに全て溜め攻撃になっている）グラフィック等は原作とほとんど変わらないだけに、思ったように攻撃が出なくてイライラする。
 - ▶ 溜め段階で攻撃が変わるため無駄に攻撃アクションのパターンは多い。しかしそれぞれモーションのフレーム数も当たり判定の広さも違うため、ここぞというところで攻撃が届かなかったり、隙が大きい技が出てしまって反撃を食らったりする。さらに左手右手と出す腕や足が交互に入れ替わり、これもそれぞれに攻撃の性能が違うため、次にどんな技が出るか把握するのは非常に困難で思い通りにキャラを動かせない。
 - ▶ 特にダッシュ攻撃やダッシュジャンプ攻撃をしようとする溜めに入ると動きが止まってしまうため、スピーディーなアクションが出来ない。
 - ▶ 溜め状態では身動き出来ない、遠隔攻撃が出来るわけではないので、最大溜め攻撃など出す前に反撃されるか逃げられてしまうので使えない。
 - ▶ 必殺技も特定の溜め段階でしか出ない。しかも溜め段階は数フレーム単位で変化するシビアなものの上、変化が見た目で分からない。
 - ▶ そのくせなぜか武器攻撃は原作そのままの押しで発動である。
 - ▶ 好感度というシステムがあり、これが低いと敵が仲間にならない。これを上げようと思うと、ひたすら壁に衝突してダウンを繰り返すという不毛なことせねばならず、さらに倒れている敵を攻撃するだけで下がってしまうため爽快感がさらに制限される。
 - ▶ 必要性の感じられない縦スクロールがある。ジャンプするだけでスクロールが発生し、地面にいる敵が見えなくなったりするので厄介。
 - ▶ キャラがカラフルになったのはいいが、原作で黒髪だったキャラが金髪になったりと一部ファンには納得出来ない改変がある。
 - ▶ お店の品揃えがランダムに変化。欲しい商品が出るまで何度も入り直すことに。
 - ▶ バランスを壊す強すぎる必殺技がある。
 - ▶ 「ミラクルキッズ」でこれらの問題点を改選されたパッチを出せたが、GBAはPS3や360とは違ってパッチ機能がない為、エミュやマジコンといった不法的な方法でしか遊べない。何でこんな方法を選んだのかわからない。
 - ▶ 「ミラクルキッズ」はくにおくんシリーズを作った開発者の一部で作られたチームであるが、こんなパッチより新作を作るほうが良かったんじゃないかと思う。（企業態度に問題があるゲーム？）
- ▶ **DS/PSP ちゅーかな雀士 てんぼー牌娘Remix**（ジャレコ/シーズブラッシュ）
 - ▶ 共にPS2からの移植だがDS版はタッチによるおさわり脱衣をアピールしながらタッチ後の差分CGが1枚あるだけ（無論アニメーション無し）、PSP版はPS2と同じ仕様でアニメーションは大幅削減という、双方手抜き移植状態。
- ▶ **PSP Kanon**（プロトタイプ）
 - ▶ 泣きゲーというジャンルを構築した偉大な作品、のPSP移植版。
 - ▶ パートボイスと呼ばれる、序盤と終盤のみボイス付き、中盤はボイス無しという意味不明な仕様。
 - ▶ ちなみに『AIR』『CLANNAD』のPSP版はしっかりとフルボイスである（DC・PS2版準拠で変更無し）。だったら最初からそうしろや！
 - ▶ キャストが京アニ版準拠の為、主人公を含む一部のキャラの声優がDC・PS2版から変更されている（1人は事実上引退しているので仕方ないが）。
- ▶ **PSP パーストエラー イブ・ザ・ファースト**（角川書店）
 - ▶ PC98時代からの人気シリーズ『EVE』の第一作目をPSPでリメイク。PS2に続き、ソニーハードでは二度目

のリメイクとなる。

- ▶ が、あまりに大幅に改編され、古参ユーザーを困惑させる出来に。
 - ▶ コマンド制が廃止され、テキストを読み進める形式に変更。
 - ▶ 各種設定なども大きく変更。まりなの銃がベレッタ1919でなくなったり、ホテルの名前がなくなったり。
 - ▶ それだけならまだしも、プリン暗示設定や真弥子のインシュリン注射など、本編に大きくかかわる部分も変更。
 - ▶ 図書館の松野さんも存在せず、別キャラにさしかえ。悦楽の学園?何それ

▶ PSP 乙女的革命 ラブレボ!! ポータブル (オトメイト)

- ▶ 元々はインターチャネルが2006年に出したPS2ソフト。ダイエットシミュレーション乙女ゲームで根強い人気を持つ。
- ▶ 2008にガンホー・ワークスがDSに移植した。その際はボイスが無い、画面が小さいという不満があったが、2010年のPSPでは更なる劣化移植となった。
- ▶ オトメイト (母体はアイディアファクトリー) がPSPに追加要素有で移植したが、結果は惨憺たる物。
 - ▶ ロード時間が異常に遅く、読み込む場面が多いためにストレスがたまる。周回プレイが苦行でしかない。
 - ▶ PSPのくせに解像度が悪く、色が薄く見える。
 - ▶ 追加要素のシナリオは、元のライターとは違うため整合性が取れていない。キャラクターが追加部分だけ別人になってしまっている。
 - ▶ ミニゲームの改悪。
- ▶ 良い所はボイスがある点、だったら最初からPS2をプレイした方が良いと言われるぐらい、萌えよりストレスが溜まる残念仕様。

▶ PSP マナケミア2 ~おちた学園と錬金術士たち~ PORTABLE+ (ガスト/アイディアファクトリー)

- ▶ 2008年にガストより発売されたPS2ソフト『マナケミア2 ~おちた学園と錬金術士たち~』のPSP移植版。
- ▶ 操作中に何の前触れもなく数秒のロードが発生する (通称「プチフリーズ」)。
- ▶ セリフとボイスにズレがある。酷いときは、セリフが表示されてからボイスが流れるまでに5秒程度かかる。
- ▶ 文字の小ささやキャラの立ち絵などは前作 (1のPSP移植版) から全く変わっていない。
- ▶ 追加要素として、1からの人気キャラであるグンナルと戦えるようになった。
 - ▶ だが上記の有様の為、追加要素にたどり着く前に挫折するプレイヤーが続出。特にPS2プレイ済みの人にとってはもはや苦行。
- ▶ 1の時のような、リセットせざるを得ないフリーズはなくなった。
- ▶ 元のゲームが良作なので、シナリオやキャラクター・音楽は好評。