

ジャンル1

- ▶ [癒しゲー](#)
- ▶ [鬱ゲー](#)
- ▶ [運ゲー](#)
- ▶ [LDゲーム（レーザーディスクゲーム）](#)
- ▶ [エロゲー（アダルトゲーム）](#)
- ▶ [お子様ゲーム](#)
- ▶ [乙女ゲーム](#)
- ▶ [覚えゲー](#)
- ▶ [お祭りゲー](#)
- ▶ [オンゲー（オンラインゲーム）](#)
- ▶ [ガッカリゲー](#)
- ▶ [神ゲー](#)
- ▶ [企業問題ゲー](#)
- ▶ [奇ゲー](#)
- ▶ [キャラゲー](#)
- ▶ [ギャルゲー](#)
- ▶ [クソゲー](#)
- ▶ [グロゲー（残酷ゲーム）](#)
- ▶ [黒歴史ゲー](#)
- ▶ [ゴミゲー](#)
- ▶ [コンボゲー](#)

- ▶ このページは、あ～か行のジャンルを表示しております。
- ▶ 他のジャンルに関しては、以下のリスト先から観覧して下さい。

用語集/ジャンル	あ～か行
用語集/ジャンル2	さ～た行
用語集/ジャンル3	な～は行
用語集/ジャンル4	ま～わ行
用語集/ジャンル5	システム

癒しゲー

その名の通り、プレイしていく上で「癒し」「安らぎ」を得られることを前提として作られたゲーム全般のこと。代表的な作品に93年にMacで開発された『AQUAZONE』がある。

あまり多忙なゲーム性はこのジャンルには向かず、できるだけ操作できる部分を減らし、システムも複雑さを避けることが前提に置かれることが多いようだ。しかし、このジャンルにもクソゲーかそれに近いものは存在する。

あまりに難易度が高騰し、プレイすればするほどメンタルダメージを受けたり、癒される暇もないほどの操作多忙だったり、とても癒される状況にはなれないゲームは癒し系ではなく「嫌し系」と揶揄されても致し方ない。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ [ディープブルー海底神話](#)

鬱ゲー

ヒーロー・ヒロインが非業の最期を遂げる、一般人が大量に死ぬなど救いようのない展開が待ち受けており、大抵の場合それが回避できない(*1) ゲームのこと。元来はアダルトゲームの業界で「泣きゲー」との対比で生まれた言葉の模様。ゲーム全体を通しては鬱ゲーでないが、途中で悲劇的な展開があった場合は**鬱イベント**と呼ばれる。

バカゲーと同様、ゲームのできがどうというより演出の種類を指すジャンル分けであるため、1ゲームとしては高い完成度を持っているものもしばしばあり、むしろ姉妹wikiの名作・良作まとめに含まれているゲームも多い。

鬱だからといってすなわちクソゲーということにはならず、むしろユーザーの感情に訴えかけるため印象に残りやすいが、こういった展開を嫌うユーザーも決して少なくないため、鬱ゲーに対する評価は揺れることになる。

鬱展開を細かく描き込むことで陰に陽にプレイヤーの感情を揺さぶったり、後に救いのある展開へ繋げることで感動を呼び起こす、やり過ぎない範囲内で上手く作品中に結び付いていれば、演出として有効だ。しかし、プレイヤー自身の手で作品に介入するゲームという娯楽において、努力が報われなかったり結末が鬱であったりというものは、マイナス扱いされやすいようだ。

ネタとして**ゲームの出来があまりにも酷すぎてプレイヤーが鬱になってしまう(*2)**ものに対して**鬱ゲー**という言い方をすることもあるが、あくまで本来の意味と異なるネタなので間違えないよう注意。

▶ 参考:ゲームカタログ [鬱ゲー一覧](#)

運ゲー

クリアするのに運の要素が大きく絡むゲーム全般のことを示す。従来のゲームはどんなに難しいものでも、何らかの攻略法が存在するが、運ゲーはそういったものがなく、「駄目なときはどんなに頑張っても駄目、運が良ければ道が開ける」といったクリアの不安定さが目に付く。

究極の運ゲーとしては『[マインドシーカー](#)』が該当する。正確には「超能力開発ソフト」であり、「超能力を使うことによってクリアできる」とのことだが、予知能力はまだしもモニター内のできごとに念力や透視が通用するはずもなく、ほぼ100%運に左右される、クソゲーとして悪評を得てしまった。このように運任せが過ぎるゲームは、大体クソゲーかそれに近い扱いを受けるハメになる。

同系のゲームには『[ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦!](#)』があり、このゲームは「GBのマインドシーカー」という人もいる。もっとも、始めから運ゲーであることを明示し、難しいプレイ方法もない単純なゲームであれば、運ゲーもそれなりに評価される。

すごろくなどは古くからある運ゲーで、また「人生ゲーム」のように、運が結果を左右するゲームデザインに意義のある作品も存在する。

本当にタチが悪いのは、高度なプレイ技術や戦略を要求し、長時間のプレイを課すにも関わらず、肝心な部分が運だけのみのゲームであろう。

特に、運良くそのアイテムを落とすまで何度も戦闘をさせられたり、攻略の肝の部分がサイコロ勝負であったりなど、それまでの努力が運次第で台なしにされてしまうものは非常なストレスがたまる。

RPGや落ちゲーなど、運要素が比較的多く絡むゲームも存在するが、それらは育成や戦略と運が絶妙に絡み合うから楽しいわけで、運ばかりが中心に位置するゲームは、もはやゲームとは呼べないレベルに達している。

一方で、攻略自体には運の要素が絡まないが、スコア獲得に大きく絡みハイスコア争いが運次第になってしまうものも「運ゲー」として批判の対象になることが多い。

▶ その他の運ゲー...[ボコスカウォーズ](#)、[モンスターハンター2](#) (塵粉集めは地獄)

LDゲーム(レーザーディスクゲーム)

ゲーム機の性能が低かったころにムービー盛りだくさんのゲームを実現したもの。アーケードの筐体では中にレーザーディスク(フィルムのものもあった)が内蔵されており、アニメや実写ムービーが再生された後、特定ポイントでプレイヤーの入力を受け付ける。

それが正しければ次のムービーに進み、正しくなかったりタイミングが遅いとバッドエンドのムービーが流れてゲームオーバーになる。

基本的に「覚えゲー」であり、覚えるまでは死にまくるしかない。そのため、クソゲーとして扱われがち。

ゲーム性の低さとゲーム機性能の向上により衰退していった。むしろ、全てのLDゲームがクソゲーというわけではな

く、ただ人を選ぶ感はある。

CD-ROMが登場し、ゲームの記憶容量が向上したことで家庭用ゲーム機においてもLDゲームタイプのAVGが量産された時期がある。

また、現在もDVD/BDプレイヤーで再生するタイプのAVGが存在する（おもにアダルト）。

また、ムービー途中で特定のボタンを押させて動作をさせる、というシーンは今も多くのゲームで存在する。代表的なものとしては『シェンムー』のQTEなど。

- ▶ 紹介サイト:[LDゲーム@WIKI](#)
- ▶ 代表的LDゲーム:『[タイムギャル](#)』『サンダーストーム』『ロードブラスター』『[ドラゴンズレア](#)』も元はLDゲーム。FC版に負けず劣らず**死にゲー**。
- ▶ LDゲームによく似たゲーム:『[GUNDAM0079 The War For Earth](#)』

エロゲー（アダルトゲーム）

PC対応の、18歳以上のオトナを購買層にしたとしてもエロいゲーム全般のこと。

あまり知られていないが、このゲームも本サイトにて取り扱い可であり、クソゲー一覧やそれ以外の一覧に登録しても構わない。

ただし、本サイトはあくまでも「一般向け」であるため、性描写などの編集は避けよう。編集する際には「アダルトゲームである」といった旨の表記を添え、放送コードに触れる過激な文章は避け、誰が見ても嫌悪感を抱かないような編集を心がけてほしい。

また基本的に@Wikiにおける18禁の文章や画像はNGなので注意してほしい。

アダルトゲームから性描写などを省き、家庭用ゲームに移植されたゲームはエロゲーとは分類されず、主にギャルゲー（美少女ゲーム）として扱われやすい傾向にある。

アダルトゲームには鬱ゲーに該当するゲームが思いのほか多く、エロゲー、鬱ゲー両面で有名なゲームも存在する。

昨今のエロゲー市場では、一般的な家庭用ハード向けゲームと一線を画す低クオリティの作品が散見されることから、KOTY2009の総評で「修羅の国」と呼ばれた。

なお、国産で初めてアダルト要素のあるソフトを発売したメーカー及びアダルト要素のあるゲームを発売したのは共に光荣マイコンシステム（現:コーエーテクモゲームス）。

家庭用ゲーム機においては、80年代は「子供向けである家庭用ゲーム機で露骨な性描写を売りにした作品を売るべきではない」という自主規制からそうした作品が作られることはなかった（*3）が、1996年頃から規制が強化され「18禁X指定」「18歳以上推奨」というカテゴリが誕生するといわれる次世代機（3DO、SS、PC-FX）向けに公式にアダルトソフトが発売されるようになった。

特にSSではPC98から移植されたアダルトソフトがヒット作となっている。

しかし、セガの方針転換と3DO及びPC-FXの市場撤退により、家庭用ゲーム機向けアダルトソフトは姿を消すことになる。

- ▶ 項目のあるソフト...[ホーンテッドカジノ](#)、[魔法少女アイ参](#)

お子様ゲーム

主に低年齢層をターゲットにしたゲームのことを示す。TVアニメなどの有名キャラクターを起用したり（いわゆるキャラゲー）、子供受けが良さそうな可愛い、かっこいい絵柄で低年齢層向けをアピールしたゲームが多いのが特徴。

また、子供中心がプレイすることを考慮し、従来のゲームよりも操作や難易度を簡略化したり、画面構造をシンプルでわかりやすくしたりと、あくまでキッズに対する考慮を第一に考えるのが、このジャンルのお約束事項であろう。

しかし、スタッフの好みや制作技能などが影響し、子供はおろか大人や常連ゲーマーがプレイしても歯が立たない位難しい難易度だったり、子供でもすぐ飽きるほど内容が薄かったりすると、著しく評価が低下しクソゲー判定されることもある。

その逆に、子供はもちろん、大人がプレイしてもハマる脅威の完成度を持つゲームもあり、結局はスタッフ次第で良し悪しが決まる。このジャンルになると、ゲームのできが若干悪くても「子供向けだから」という理由でKOTYなどの話題に上がることはほとんどない。

しかし、子供向けの皮を被ったようなクソゲーやその他カテゴリーゲームも、本サイトでじゃんじゃん紹介してもらっても構わない。

ただし、内容の判定にあたってはよく考慮したほうがいい局面も存在する。元作品がらみの細かなネタ要素などは当然子供と大人では判定が変わるのが当たり前だからだ。

- ▶ お子様ゲームの皮を被った主なクソゲー
 - ▶ [ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦!](#)
 - ▶ [ひとりのできるもん! ~クッキング伝説~](#)

乙女ゲーム

主に女性層をターゲットにした、主人公が女性で男性キャラと恋愛を楽しむゲームのこと。基本的にアドベンチャータイプ（俗にいう紙芝居ゲーム）の物が多いが、ときメモGSのようなシミュレーションタイプの物も存在する。老舗のアンジェリークですら90年代半ばから始まっており、比較的歴史の浅いジャンルであるが、安定した人気を持つゲームとして、多くのゲームショップなどで専用コーナーが置かれていることが多々ある模様。

乙女ゲームにも18禁は存在するが、その数は一般向けよりも少ないのがギャルゲーとは大きく違う特徴。一般向けにも「微エロ」がある乙女ゲームもあるが、賛否両論。

よく勘違いされるが乙女ゲーマー=「腐女子」ではない。腐女子とは男性同士の恋愛創作（ボーイズラブ）を好む女性のことを指す。メーカーですら勘違いすることが多く、ボーイズラブを匂わせる描写がある乙女ゲームは批判の対象になることが多い。ただし乙女ゲーマーから腐女子に変態をとげた名残で守備範囲が両方にまたがっている場合もある。「声オタ」と言われる熱心な声優ファンが多くいるのも乙女ゲームの特徴。多くの乙女ゲームの売りは「声優」と「絵」。

ライターが複数いたり非公開が多く、ライターでゲームを選びにくいジャンルでもあるため、プレイするまでシナリオの良し悪しはわからない。このジャンル（18禁除く）専門のKOTYも存在する。

しかし乙女ゲームのKOTYは「IDが出ない板なので自演し放題」「アンチスレに近い」性質なため、KOTYとしての信頼性はほとんどない。

毎年必ずと言っていいほど某メーカーが受賞するという特徴を持つ。

- ▶ 主な乙女ゲー
 - ▶ [ラブルートゼロ Kisskiss ラビリンス](#)

覚えゲー

クリアしていく上で攻略パターンを「記憶」する事を要するゲームのこと。意味合いとしては「死にゲー」と似た部分があるが、死にゲーはどう頑張っても死んでしまい、なかなかクリアさせてくれない（パターン云々以前の問題でシビア過ぎたりする）ことが多いのに対し、覚えゲーは攻略パターンさえ熟知していれば、道のりの障害が少なく安定したクリアが可能なのが相違点。

例えば、シューティングで一見すると回避不可能な弾を垂れ流すボスと戦う場合、死にゲーだったら気分で弾を避けるしか攻略方法がないが、覚えゲーだとある戦法を用いて戦況を楽にしたり、安全地帯を利用してミスするリスクを減らすことが可能。

要は、常に死にやすいゲームだが、パターンを覚えることで無駄死を避けることが可能なゲームがこれだ。パターン化が最重視され、腕前に関係なくアドリブがほとんど効かないゲームの場合、「自由度が低い」「同じ腕前の持ち主でも、パターン化の有無によりプレイ結果に天地の差が出てしまう」といった批判が出てしまい、例えゲーム自体の完成度が高くても、賛否が大きく分かれる結果に陥りやすい(*4)。

お祭りゲー

複数の作品、あるいはタイトルが複数出ているシリーズにおいてそれぞれのタイトルのキャラクターがタイトルの垣根を越えて一堂に会するゲーム、さながらお祭りのような雰囲気になるのでお祭りゲーム、あるいはクロスオーバーなどとも呼ばれる。

人選に関してはメディア容量の問題などがあり、どうしてもあちらが立てばこちらが立たない状態になってしまうので、これだけを理由にクソゲーだなんだと論ずるべきではない。

だが、あまりにも特定タイトルの優遇・冷遇が過ぎていたり（登場作品によってキャラが偏っているなど、最悪特定の作品からしか出てこないものもある）、また、登場キャラクターが増えれば調整するのは難しくなるとはいえ、ゲームバランスが崩壊しているようなゲームはクソとして見られやすく、場合によってはここに載ることもなかりかねない。

その場合、この手のゲームに付き物の「なぜ が出てこないんだ!」という意見とは逆に、「何で を出すんだよ!」と当該キャラクターのファンから言われてしまうような不思議な事態が起こる。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ [テイルズ オブ バーサス](#)
 - ▶ [サンデーVSマガジン 集結!頂上大決戦](#)
 - ▶ [MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW AGE OF HEROES](#)
 - ▶ こちらはどちらかというクロスオーバーと呼ばれることが多い

オンゲー（オンラインゲーム）

ネットゲームもしくはネットゲとも呼ばれる。他プレイヤーとの対戦や協力を、インターネット環境の利用を前提（必須）として制作・運営されるゲームのこと。

これと比較する形で、旧来のネットに繋がらないゲームを「オフゲー」（オフラインゲーム）と呼ぶ。なお、アクティベーション (*5) やパッチ、DLCはオンゲー要素に含まない。あくまでも他のプレイヤーとの対戦や協力が重要。一種の仮想現実を提供する作品が多く、のめりこんで廃人化してしまうプレイヤーも多いため、社会問題にもなっている。

一部「音ゲー」を指す人もいる模様。

ガッカリゲー

他のシリーズ作品に比べて不満点が多いゲームのこと。

「対応ハードが代わり、スタッフが制作に慣れていなかった」「スタッフが一新され、以前と作風が変わった」「スタッフのチームワークが悪く、作品の方向性が定まらないままゲームが完成した」「新しいことに挑戦して滑った」など、作品がガッカリ化する理由は様々。

単にできが悪いゲームなら失笑程度で済むことがあるが、良作シリーズの関連作がガッカリゲーだった場合、そのショックは単体のクソゲーを掴むよりも大きく、ファンにとっては「クソゲー未満」「[黒歴史](#)」「シリーズ面汚し」と大きく罵られる傾向が強い。

例えば、香ばしいできの「[THUNDER FORCE VI](#)」は、某ゲーム雑誌の読者ランキングにてランク最下位を独走しており、ファンの怒りの凄まじさを伺わせる。

また、対象のゲーム自体は十分完成度が高いのに、関連シリーズの他のゲームがそれを凌駕する完成度だった場合、ガッカリゲーとみなされてしまうことがある。良作シリーズに関わるスタッフのプレッシャーは思いのほか大きいはずだ。

シリーズものなどはどうしても前作までと比べられてしまうため、実際はガッカリゲーに属する程度のできであってもクソゲーの烙印を押されやすい。特に、長いこと続いているシリーズものはそれが顕著。

前評判が高いゲームはそれだけ購入者が多く、必然的に批判の絶対数も増える。ガッカリゲーにおいて実際の内容以上に悪評が広まりやすいのは、そこかしこで批判の声が大きく聞こえて非常に目立つせいだろう。続編に関する評価が前作までとの比較などの形で辛口になるのは、大手レビューサイトでもよく見かけられる。

しかし、ファンにとってはクソゲーであっても、ゲーム単体で見ればクソまでは行かないというケースも往々にしてあるので、作品を評価する際は可能な限り、ファン心理・前作までとの比較・個人的な好みといった要素を省くべきであろう。

ちなみに、作品の前評判の高さのわりに実際の製品がしょぼいと、「1作目にしてガッカリゲー」という珍事が発生する。

- ▶ 1作目にしてガッカリゲーの例
 - ▶ [センチメンタルグラフィティ](#)

神ゲー

主に2つの意味を持つ。1つは良ゲーをも超える、究極の完成度を誇るゲームのことを示す。ちょっとやそっと評価された程度のゲームではこの部類には入れないだろう。

もう1つは主に一部のカルトゲーマーの中で絶賛される、クソゲーと紙一重の偏執ゲームのことを示す。

底抜けに笑えるバカゲー・心に響く鬱ゲー・攻略中毒者を出す無理ゲー...など、ここまで来るとむしろ一般人にはク

ソゲー認定されやすい。

もちろん両者の意味合いは大分違うが、驚異的な存在感を誇るカリスマ性という意味では大方共通している。

また当たり前のことだが、こうした判断は実際に自分でプレイして評価するのが重要だ。

なお『ポピュラス』『[アクトレイザー](#)』など、プレイヤーが神となって民衆を導くタイプのゲームを指してこの用語を用いる場合もあるが、これは「神ゲーム」という言葉で表現した方がよい。

企業問題ゲー

かつてクソゲーまとめ@ウィキにカテゴリとして存在していた、「商品仕様や企業態度に問題のあるゲーム」のこと。

バグを含む商品不具合、コンテンツの無断盗用、社会的に不適切な表現、悪質な販売戦略など、ゲーム内容を論ずる以前の重大な欠陥があるとされるものを指す。また、それらへのメーカー対応が不誠実であった場合も該当する。中には、表現や権利関係の問題がこじれて裁判沙汰になったゲームも存在した。その他、各メディアにおける新作発売時等でのスタッフインタビューの発言なども問題とされる。

ゲーム内容以前の問題点を扱うという性質により、該当作そのものの評価を見るとクソゲーから良作まで幅広く同居しうる、玉石混合の分類基準だ。

しかし、メーカーの販売戦略や情報発信メディアの多様化した時代において、商法やスタッフ発言の問題は増加の一途をたどった。それに伴ってゲーム記事中に、特定個人・企業の糾弾を助長するような記述が増えていく。ここから「記事はソフト評価を主体とし、評価はゲームの中身で判断するべき」との気運が高まった。

現在はカテゴリ廃止、ゲーム内容と直接関係のない企業問題の記述は縮小する方針となっている。

奇ゲー

常人には理解不能、もはやバカを通り越してあさっての方向に突き進んでいるゲームのこと。そっち系のディープなマニアが好むジャンルであり、一般的にはマイナーで意味不明、とてもプレイする気も起きないようなゲームにこの称号が付けられる模様。

本サイトではバカゲー位は豊富に紹介されているが、このジャンルになると、存在を知っている人が少ない為か、紹介されることは少ない傾向にある。

もし該当するゲームがあるならば、ネタ的に是非紹介して欲しい逸材なので、知ってる人はぜひ編集を願いたい。

▶ 主な奇ゲー

- ▶ [Tomak ~save the earth~Love Story](#)
- ▶ [LSD](#)
- ▶ [GERMS 狙われた街](#)

キャラゲー

漫画・アニメなどを起用した「キャラクターゲーム」の略だが、その意味は長年の間に変化している。

1. TV番組、漫画、小説などで先に生み出された、既存のキャラを使用した作品（特に登場作品というものが無いマスコットキャラもあるが）。キャラがTVタレントなど実在の人物の場合、タレントゲーム、タレゲーとも。
2. ゲームならではの面白さより、登場人物の格好良さや可愛さを作品のセールスポイントにした作品。

まずは当初の意味であった1.について説明する。

その歴史は非常に古く、家庭用ゲーム機やパソコンが市場に出回ったころから存在している。

開発の上で、キャラゲーには普通の作品にはないメリット、デメリットが存在する。

▶ メリット

- ▶ キャラの知名度、人気がそのままゲームへの注目に繋がる。またターゲットを絞りやすく、一定数の売り上げが見込める。
- ▶ 「原作ファンが楽しめれば合格」「難易度に問題はあっても、原作ファンがニヤリとできるネタが多ければ良い」など、独自の評価基準が形成されやすい。

▶ デメリット

- ▶ 原作が作品として旬の時期に発売する（在京キー局の都合だけに合わせる）方が理想的なため、完結を待たずに急いで開発される。
-- 「地上波によるテレビアニメの放送されていない地域」の店舗でも販売される、不可解な事象も発生する。

これにより、納期が厳しく設定され開発期間は短いものになり、延期も許されない。自然アイデアを練ったり丁寧にデバッグしたりはしてはもらえない。

そして原作が予定している結末を先どりして描くことは当然無理なので「開発スタッフがひねり出した強引な結末になる」「原作が今進んでいるあたりまでで終わりにする」といった方法が取られる。

- ▶ 原作に対する理解と愛が高いレベルで要求される。
基本的に原作ファン向けの作品になるのであるから、そのファンを納得させるためにはこれが必須になる。これができていないといわゆる原作レイブ作品になってしまう。
上述の原作がまだ完結していないこととも関係するかも知れないが、原作の筋も設定も全て無視し、ゲーム性だけ見ても酷かった『[タッチ](#)』なんて例も存在する。
- ▶ 原作の設定という縛りがある。
ゲームを成立させるため、著作権元（原作者）が許可または監修すれば多少の改変が許されることはあるが、著作権元が許可しない場合もやはりある。また著作権元が許しても原作ファンが許さない場合もある。
- ▶ 原作者やタレントに（知名度に比例して額の上がる）著作権料＝ロイヤリティを払う必要があるため、開発予算の圧迫に繋がる。
 - ▶ アニメの曲（アニソン）も使用する場合、ほとんどを日本音楽著作権協会（JASRAC、通称カスラックズ）が牛耳っているため、同協会にも著作権料を支払う必要がある。
- ▶ 原作によっては、特定のメーカーでしか発売されない（開発は他社に丸投げすることが多い）。
 - ▶ 代表例として、ガンダムのゲームはバンダイ（後にバンダイナムコゲームス）でしか発売されない（[*6](#)）
- ▶ キャラの知名度、人気そのままでゲームへの注目に繋がる。
メリットであり、デメリットでもある。ハナから期待も注目もされなかった作品がクソゲーだった場合より、期待と注目を集めておきながらクソゲーだった場合の方が何かと傷が深い。また原作人気である程度売れてしまうことが、スタッフやメーカーの甘えに繋がるかも知れない。メリットがあるからこそ企画されるが、見ての通りデメリットも多数ある。
これらの理由のせいだけとは言えないが、キャラゲーには多数のクソゲーが生まれ、良作の少なさとそのわりに高い注目度ゆえに「キャラゲーに名作なし」という言葉も生まれた。
...が、これは実際にはFCの頃でも『[火の鳥](#)』や姉妹wikiに説明のある『[グーニーズ](#)』などが存在したわけで、「ない」と言ってしまうのはそれらの作品にいささか失礼ではある。さらに時代が下ると『[ウルトラマン Fighting Evolution3](#)』（2004年、PS2）や『[仮面ライダーカブト](#)』（2006年、PS2）など、ゲーム単体として非常に評価の高い例もあり、結局は料理次第のようだ。
ちなみに、原作そのものがマイナーである上にパッケージに原作の記述がなく、そもそもキャラゲーだと気付いてさえもらえない『[真・聖刻](#)』という変り種もある。

次に2.の意味の説明だが、こちらはある意味でハードの進歩が可能にした作品。

色数や解像度、その他の技術も向上した現在では人物の魅力（特に色気）を表現するのもそう難しくないが、黎明期のハードではそれは容易ではなかった。スーパーファミコンの時代になってようやく、という感じであろう。...まあ、それより後の時代でもグラフィッカーの腕の都合で設定上でだけ美人というキャラは時々いたが。

1.の意味で使う時ですら多少けなし言葉の面があるのだが、2.の意味で使う場合「所詮はキャラゲー」であるとか、かなり揶揄的に使われることも多い。

ただし、かの名作『パックマン』は世界最初のゲームキャラクター（魅力あるキャラクター）を名乗っている。

ちなみにそのゲームの魅力を担うキャラが女性ばかりである場合、それは次項で説明する「ギャルゲー」と呼ばれる。

ギャルゲー

美少女・美女キャラの存在を前面に押し出したゲーム全般のこと、『[ときめきメモリアル](#)』や『[サクラ大戦](#)』などが代表作。

基本的に、アダルト要素のないコンシューマー機用のゲームに使う言葉で、PC用のいわゆる「[エロゲー](#)」とは区別される。

ただし、PC用エロゲーから性的描写（ゲームによっては過度な残酷描写なども含む）を削除なり変更なりして家庭用ゲーム機に移植した作品や、PC用ゲームでも最初からアダルト要素のないソフト（CLANNAD、Rewriteなど）は、ギャルゲーとして扱われる。

女の子の可愛さ・華やかさが第一のジャンルなので、キャラクターデザインや起用される女性声優を、ファンメーカーも重視しがちな傾向にある。

それゆえに、可愛い女の子が出るという"設定"以外はどうしてもない駄作[FIST](#)や、美少女キャラという要素が先鋭化されすぎた怪作[センチメンタルグラフィティ](#)があったりする。

ギャルゲーの中でも特筆すべきが、PCエンジンで発売された初代『ときめきメモリアル』。

AVG的なフラグ管理と育成SLG的なパラメーター管理を両立させ、「恋愛SLG」というジャンルを打ち立てるほどの高いゲーム性を獲得した、ギャルゲー界の金字塔だ。

それだけなら普通の傑作で済むが、このゲームのPS移植版は「オマケつきの限定版が通常版と同時発売される」「マニアが限定版を複数買う」「限定版の中古がプレミアム価格で取引される」といった現象が起こり、限定版商法の元祖と呼べる存在になってしまった。

ほかに、『出たな!!ツインビー』が雛形となった、メディアミックスやキャラ萌え路線を大々的に展開。

その結果、「女性キャラのバーチャルアイドル化」「関連グッズやCDの大量発売」「人気キャラを主人公に据えたスピンオフ作品の製作」のような、コアなファン相手に過剰なサービスを行なうビジネスモデルを確立したゲームとしても、歴史に名を残すこととなる。

なお、このジャンルを「美少女ゲーム」と呼ぶ人がいるが、8ビットパソコン時代に「エロゲー」の呼称としても使われていた言葉で、エロゲーとの混同を避けるためにあまり使わないほうがいい、というかエロゲーの公式表記は今でも「美少女ゲーム」を使うことが多い(*7)。

クソゲー

読んで字のごとく「クソ」なゲームのこと。一般的にはイラストレーターのみうらじゅんが「[いっき](#)」を指して言ったことが初出とされており、みうらじゅん本人も自認している。

いっき発売から約1年後には「ファミコン通信（現・ファミ通）」にて「くそゲー」との表記があったが、みうらじゅん起源説の他に有力な説はない。

なお一般的にはバカゲー（アホらしい演出のあるゲーム）、ガッカリゲー（期待よりつまらなかったゲーム）もクソゲーにカテゴライズされる場合があるが、当Wikiでは現在、ゲーム単品として見て特につまらないもののみをクソゲーとし、バカゲーでもガッカリゲーでもそれなりに楽しく遊べればクソではないという分類がなされている。

クソゲー判定を受けたゲームであれどその性格はピンキリであり、その出来の悪さがかえってネタとして面白かったり微笑ましかったり、ともすれば別の意味で傑作と言われるほど人々の心を掴んでしまうものもあれば、あまりの有様に怒りも呆れも通り越して怒りに戻ってくるような物もある。

クソゲーオブザイヤーを獲るような代物は往々にして「**あまりの有様に怒りも呆れも通り越して怒りに戻ってくるような物**」となりやすい。

KOTY2007における『[エルヴァンディアストーリー](#)』と『[四八\(仮\)](#)』との一騎打ちは、その真理をよく表現しているものである。

「なんとか元を取ってやろうと無理矢理楽しみ方を見付けだすのだ。だがそんなの、実はちっとも楽しくないのだ。面白くないから、クソゲーだ。クソゲーは事故だ。だからクソゲーなんて楽しみようがないのだよ。」（飯島健男・著「ゲーム業界白書」より）

とはいうものの、実際は上記の通りこの論法が当てはまらない、楽しめることは楽しめるクソゲーもある。

なお、飯島健男は今や加害者側（それも常習犯、どこか指名手配レベル）だ。これを著した時点では本人だってこんな運命が待っているとは思わなかったろうが。

余談であるが、クソゲーという言葉に否定的な者は「作った人に失礼」「スタッフの気持ちを考える」「せっかく

作ってもらったの感謝もせずに罵倒とは」などと擁護することがあるが、こういった輩は料理屋で高い金払ってマズイ飯を出されても文句も垂れずにむしろ感謝しながら食うとでも言うのだろうか？

むしろ、しっかりと「クソだ」と言ってやらないと、そのメーカーはクソゲーを量産し続ける。メーカー側はどこが悪かったのかが分かりづらいためだ。糞をクソだと言ってやるのは、メーカーに対する一種の薬であるといえよう。良ゲーを生み出すには我々消費者の協力も必要だから。

グロゲー（残酷ゲーム）

目を覆いたくなるような残酷でグロテスクなシーンが満載なゲームの事。

アメリカのApple II用として世に出た手術ゲーム『LIFE & DEATH』が、PC-9801などに移植されたあたりから、日本のゲーム業界でも残酷表現が話題にのぼるようになる。

有名どころでは『バイオハザードシリーズ』『モータルコンバットシリーズ』『モンスターハンターシリーズ』などがこれに該当する（ただしこれらのグロ指数は同列ではない）。

中には「サムライスピリッツシリーズ」「グランド・セフト・オートシリーズ」のように特定の裏技で残酷表現が可能になったり、また家庭用では一部削除された表現にされる作品もある。バイオレンス、サスペンス、ホラー系統の作品に発生しやすい、またいわゆる洋ゲーにも多数存在する。

これ系のゲームは、ジャケットや説明書などに「このゲームはグロテスクな描写が含まれている」旨の注意書きがされているのが通例であり、内容を知らずにプレイしてしまい、不快な気分させる状況を避ける配慮がなされているのが業界での常識になっている（*8）。

残酷描写の度合いはゲームによってまちまちだが、あまりにも過激な描写が多いと成人指定（18禁）にされる事があり、ゲームショップなどの販売側も専用コーナーを設けて未成年の立ち入りを規制している場合がほとんどだ。

なお、成人指定の残酷ゲームはアダルトものとも言えなくもないのだが、日本ゲーム業界でのアダルトゲームは性的描写のあるエロゲーのことを示し、残酷ゲームをアダルトゲーム扱いすることは「GTA」や「ポータル」など発売している所がパッケージで自主的に表記している以外はまずない。

例外としてはエロ要素もあるグロゲー『沙耶の唄』『マヴラブオルタネイティブ』などが。

なお、国産パソゲーにおけるグロゲーはその原点が嘗てのエロゲー規制論争から派生したものであるため、話の上で微妙な要素がある。

推理物（猟奇殺人）エロゲーだった「狂った果実」の反響が大きかったことから同系統の作品が同時期いくつか作られた。

そこから派生したホラー系グロゲー『デッド・オブ・ザ・ブレイン』は、後に続編とのカップリングでPCEに移植されている（*9）。

残酷描写に対する規制が基本的に緩い海外（特に欧米）では、アクションゲームにおける残酷描写はもはやお家芸といった感があるが、それゆえに日本におけるローカライズで問題になることもしばしば。

『Dead Space』（PS3/360）は海外では絶賛されたサバイバルホラーだがその残酷描写から「まず審査が通らない」ということで発売されていない。

また、残酷描写に対して血の色を黒くする/人間は切断できないといった規制を加える場合もある。

▶ 主なグロゲー

▶ [Chiller](#)

▶ [THUNDER FORCE VI](#)

黒歴史ゲー

クソゲーまとめ@ウィキのカテゴリの1つ「特定ファンにとって**黒歴史**のゲーム」のこと。かつてクソゲー扱いされやすいゲームの一ジャンルとして存在していた「ガッカリゲー判定」の後を継ぐ形で新設された。

元々ガッカリゲーは、ガッカリ呼ばわりは適当でないものをクソゲー扱いしてしまう、該当するゲームの本数が非常に多い、といった問題を抱えるカテゴリであり、本Wikiの取扱いタイトルを絞込む方針に従い廃止された。そこで、「単体ではクソゲーとは言えないものの、作品のプラス評価を損なって余りあるマイナス評価を持つとするゲーム」の内、問題の重要性を正確に知るにはシリーズの過去作品を経験する必要のあるものを黒歴史ゲーに分類する事となる。その性質上、単発作品はほぼ該当しない。

新規ユーザーの目線からではクソゲー足りえないが、実際にはクソゲー扱いされてしまいやすい...その理由は、作品によって様々。シリーズの持つ肝心要の魅力が失われていたり、ベースのときはそこそこでも劣化・悪化点ばかりが目

立っていたり、余計な要素が邪魔をしていたり。そこを解説するため、ゲーム記事は自然と文章が長くなりがちで、ファン感情も混じりやすい。記事を読む際は、どの視点から何を伝えようと書かれたものかに留意されたい。

名称はカテゴリ設立時に登録基準としてトップページに提示された文章の流用であり、仮名に近い。このWiki以外の場所ではニュアンスの異なる用語なので注意が必要だ。

例えば、何らかの理由によりメーカー公認で「無かった事」とされ、公式サイトに名前が載らないゲームがあっても、それがユーザーにとって大した問題でなければ黒歴史ゲーとしては扱わないし、その逆のケースもあり得る。また、評価は発売当時の基準で判断するため、黒歴史ゲーの存在を受けた直系後継作が出るなどして相対的な存在感が上がっても、判定には影響しない。

単体のゲーム以外の要素を考慮するカテゴリの扱いは極めて難しく、安易な黒歴史ゲー認定は慎むべきだ。ファンからの評価が著しく低いからには、新たな魅力や面白さの開拓にも失敗していて、新規からもそう高い評価は得られていないことが多い。このあたりが分類の目安になる。

ゴミゲー

言葉だけを見るとゴミのようなゲーム、あるいはゴミ同然のゲームという解釈もできるが、『クソゲー』ほど一般に浸透しておらず、おまけに定義として明確なものが無いため、非常に解釈が難しい。

どこが発祥なのかも定かではなく、おまけに前述の通り、明確な定義がある訳でもない単語なので非常にその解釈は割れやすく、この項目においても度々編集合戦に近い状態に陥っている。

「クソゲーという言葉では生ぬるい程のお粗末な出来のゲーム」に憎悪の念を込めてそう呼称する者もいれば、「クソゲーはクソゲーでも[デスクリムゾン](#)や[メジャーWii パーフェクトクローザー](#)のように突き抜けたものもなく、ネタにしようがないゲーム」に対して呼称する者もいる。

これらもまた使い方の一例にすぎず、使う者によってはこれらとはまた異なった他の意味で使われることもある。

重ねて書くが、この言葉自体に明確な定義はなく、使う者によって意味が大きく異なる曖昧な表現だ。

従って、同じ定義を共有している仲間内での話でもなければ、誤解を避けるためにも無闇に使わない方が良い言葉であろう。

なお、[ゴミ箱 -GOMIBAKO-](#)のことではない(まさしくゴミゲーではあるが)。

コンボゲー

格闘ゲームのジャンル分けのひとつ。

ほとんどの格闘ゲームに搭載されている連続攻撃、つまりコンボの要素をクローズアップし、コンボ中心のゲーム構成を重視して作られた格闘ゲームのこと。

現行のアーケードの格闘ゲームにはこのタイプのものが多く、現在格闘ゲームといえはこのタイプのものを指す場合が多い。起源はカプコンの『MARVEL VS.』シリーズ。

ちなみにコンボゲーとは逆に一撃の火力を重視する格闘ゲームは『差し合いゲー』といわれる。

基本的に「弱攻撃>中攻撃>強攻撃～」といった通常技をつないでいくシステム（いわゆる**チェーンコンボ**）や、ジャンプで攻撃をキャンセルし空中コンボへと持ち込む**ジャンプキャンセル**は当然搭載され、さらにゲームによって様々なキャンセル要素が導入される。

そのためこのようなゲームではどのキャラも必然的にコンボを狙いに行かなければダメージを取れないようになっており、プレイヤーは**基礎コンボ**を覚えて初めて土俵に立つことができる、とも言われている。

また上達すると「壁際でしか狙えないコンボ」「特殊なキャンセルで攻撃をつなぐコンボ」「ゲージを使うコンボ」などを覚えることで戦略の幅が広がる。

さらに相手の堅牢なガードを崩すための「固め」「投げ崩し」や、相手との牽制などをはじめとする駆け引きをプレイヤーは勝つために覚えていかねばならず、必然的に覚えることは多い。

コンボができないと勝負にさえならないので難易度が高いと言われがちで、初心者が入る間口が狭くなってきているものの、いまだにゲームセンターなどでは人気が高く、愛され続けているジャンルだ。

格闘ゲームそのものにも言えることだがゲームバランス調整が難しく、それまで弱キャラだったキャラでも思わぬコンボパーツや技の利用法が発見されると一躍強キャラに躍り出たり、バランスプレイヤーになり得る可能性があるなど、ゲームバランスには開発側も細心の注意を払っている。

それでも強キャラ・弱キャラが生まれる場合が多く、調整は非常に難しいジャンルだ（ユーザー側からも多少の弱強のキャラ差は容認される場合が多い）。

近年ではアーケード・家庭用問わず「ユーザーの声を聞きつつ随時バージョンをアップデートし、バランスを修正する」手法をとるメーカーも多く、かつてのように極端に破綻したゲームはだいぶ少なくなった。しかし、未だに半永久のループコンボや抜け難い固め連携など、ゲームバランスにヒビを入れるような要素が発見されるゲームは少ない。

『[GUILTY GEAR](#)』や『メルティブラッド』『BLAZBLUE』など名作を数多く生み出したジャンルでもあるが、一度調整を誤るといとも簡単にゲームバランスは崩壊し、「世紀末」と呼ばれるような不安定なゲームになってしまう。

- ▶ 世紀末になってしまったゲームたち
 - ▶ [北斗の拳 審判の双蒼星 拳豪列伝](#)
 - ▶ [Fate/unlimited codes](#)
 - ▶ [戦国BASARA X](#)----