

## ジャンル2

- ▶ [詐欺ゲー](#)
- ▶ [賛否両論ゲー](#)
- ▶ [実用ソフト](#)
- ▶ [死にゲー](#)
- ▶ [スルメゲー\(中毒ゲーム\)](#)
- ▶ [声優ゲー](#)
- ▶ [ソーシャルゲーム](#)
- ▶ [体感ゲーム](#)
- ▶ [体験版](#)
- ▶ [脱衣ゲーム](#)
- ▶ [脱出ゲーム](#)
- ▶ [誰得ゲー](#)
- ▶ [ツール\(コンストラクション\)ソフト](#)
- ▶ [詰みゲー](#)
- ▶ [積みゲー](#)
- ▶ [DVD-PG \(ディーブイディープレイヤーズゲーム\)](#)
- ▶ [トラウマゲー](#)

- ▶ このページは、さ～た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。

|                           |      |
|---------------------------|------|
| <a href="#">用語集/ジャンル</a>  | あ～か行 |
| <a href="#">用語集/ジャンル2</a> | さ～た行 |
| <a href="#">用語集/ジャンル3</a> | な～は行 |
| <a href="#">用語集/ジャンル4</a> | ま～わ行 |
| <a href="#">用語集/ジャンル5</a> | システム |

### 詐欺ゲー

ソフトジャケットや公式サイトなどで堂々とセールスポイントをアピールされているものの、ゲーム内においてはそのポイントが全く存在していない、もしくはやたらと過剰広告であったゲーム全般の事。

文字通り、本当に詐欺なレベルに達している場合は、販売メーカーの信頼を損ねるばかりか、最悪の場合は[リアルで訴訟を起こされて敗訴](#)しても致し方無しであろう。

割と有名などころでは、[メーカー自ら「オススメ」とジャケットにシールを貼り店側が貼っているように装ったり、明らかに他のゲームより退化したシステムに対して「斬新な新システム」と誇張アピールをしたり](#)、と香ばしいメーカーのやる事は常識外れな行為に及ぶ事が多々ある模様。

### 賛否両論ゲー

その名の通り、プレイヤーによって評価が大きく分かれやすくクソゲーとも良作とも定義しきれないゲームの事を示す。

「多くのとっつきにくさ・不親切さがあるものの、それを乗り越えた先に大きな楽しみがある」「関連作の重大なシステムや世界観を消し去り従来ファンを落胆させた反面、ゲームとしての出来はこれはこれで面白い」などといった複雑な環境に置かれたゲームがこれに該当しやすい。

もちろん、適度に賛否を語り合うのは結構だが、あくまでも中立の立場で、良いところも悪いところも公平に評価するのが好ましい。

クソゲーまとめでも賛否両論判定のゲームを取り扱っているが、極端に賛否どちらかに偏った編集は余計な編集合戦を招き、場の空気を悪くしてしまうので注意が必要である。

なお、本サイトにおける賛否両論判定の水準は過去と比べて厳しくなっており、特に問題点の内容については重大な要素を抱えているゲームが多く登録されている。数あるカテゴリの中でも、比較的一覧入りの難しい判定と言えるだろう。

しかし、明らかに賛が多数の場合や否が多数の場合においても強引に賛否両論としようとするケースも少なからずあり、良作・カタログ・クソゲーの各Wiki間で勝手な移転を強行する事案がしばしば発生している。

言うまでもなく、記事のWiki移転は意見箱で冷静に議論してから行うのが基本である。

## 実用ソフト

ゲームというより生活において役立つ情報を提供する事を前提に作られたソフトの事。

主な作品としては『やわらかあたま塾シリーズ』『しゃべる!DSお料理ナビシリーズ』など、『脳トレ』系もこれに含まれる。

原則的にゲーム性は度外視されており、あくまでデータベースとしての意味合いが強く、いかに実用性が高いかがこのジャンルの良し悪しが決まるといっても過言ではないだろう。

しかし中にはゲーム性も重視し、実用性と両立させたソフトも存在しており、それらは特に評価されやすいようだ。主に情報をいつでも持ち歩けるといいう利点を持つ携帯ゲームに多いソフトであり、DS・PSP・携帯電話を中心にリリースされている事が多い模様。

ゲーム性が低いものが大半を占めるので、クソゲーとも良ゲーとも判別するのは難しい。

データ内容が極小或いは操作性が劣悪、と余程の不満や異色度が無い限りは本サイトで紹介される事自体が困難なジャンルであろう。

なお、光栄マイコンシステム(現:コーエーテクモゲームス)初のアダルトソフトと言われる『ナイトライフ』もいわゆるエロゲーではなく、このジャンルに近い内容である。

### ▶ 項目のある実用ソフト

#### ▶ [ナノノート](#)

## 死にゲー

主人公が非常に死に易いゲームを指す。主人公が異常に弱かったり、ゲームバランスが悪くて敵が強すぎたり、選択肢を間違えると即死する仕様だったりとその要因は様々。

いずれにしてもストレスが溜まりやすいゲームである。

『[スぺランカー](#)』や『女神転生』シリーズがその代名詞だが、それを補って余りある魅力や回避方法が用意されている場合もあるので、必ずしも「死にゲー=クソゲー」というわけではない。

一方で、選択肢くらいしかプレイヤーの意思が反映されないテキストアドベンチャーが死にゲーだと、クソゲーかバカゲーのどちらかにほぼ確定する。

中にはその死に易さ故にネタゲーとして評価されているものまである。

### ▶ 主な死にゲー

#### ▶ [AKIRA](#)

#### ▶ [ケツイ～絆地獄たち～](#)

#### ▶ [シャドウゲイト](#)

#### ▶ [GUNDAM0079 The War For Earth](#)

#### ▶ [トランスフォーマー コンボイの謎](#)

#### ▶ [ファイナルファンタジーIV \(DS\)](#)

## スルメゲー(中毒ゲーム)

やればやるほど味が出る、危険な中毒性を持つゲームを示す。

従来のゲームはどんなに面白くても、何度もプレイしていくうちに、いつかはマンネリ気味になってしまいやすい。

しかし、やり込む事により「従来では見えてこなかった楽しみ」「ゲーム内のキャラやプレイヤー自身が育成していく楽しみ」「ゲームを中断する機会を見失う程画面に釘付けになってしまう楽しみ」を持つ特殊なゲームが稀に存在

する...それがスルメゲーである。

この手のゲームは最初のうちは「ルールが複雑すぎて訳がわからない」「あまり面白くない」と、いきなり楽しみを見出せる内容は少なく、プレイヤーにとっては序盤から挫折する可能性があるハードルの高さを持つ事が多い。しかし、波に乗ってしまうと後から楽しみが押し寄せる爆発力を持ち、その結果、止めるに止められない位の禁断症状にも似た魅力を堪能する結果に陥るのである。

ダンジョン探索型RPGや戦略シミュレーションに多いカテゴリーである。有名どころのシリーズとしては『不思議のダンジョン』『勇者のくせになまいきだ。』『シヴィライゼーション』などが該当する(\*1)。

また、弾幕STGはほとんどがスルメゲーとも言える。

## 声優ゲー

広義には、あるいは一般的には『テイルズオブシリーズ』のような声優が豪華なゲームを指し、狭義にはSIMPLEシリーズの面汚しや三銃士の一つのような声優だけのゲームを指す。

PSやSSの発売から大容量を扱えるようになると容量をアイディアで節約していた昔を忘れたかのように、やれムービーだ、やれCGだ、やれボイスだと奔走しまくった。

だが人気声優ともなるとギャラが半端なく高いので、彼らのギャラが費用の多くを占めることは珍しくなかったようだ。

当然、まともな開発費が残らないため、内容は極薄、どうしようもないクソゲー作品(良くても駄作)が巷に溢れたが、これらの作品は、揃いも揃って声優しか自慢できることが無い「豪華声優陣起用」とか「物語を彩る声優」といった売り文句を前面に広告していた。

ここから「声優を前面に出していたらクソゲー」という1つの教訓が生れている。

もっとも、あくまでも「そうである割合が高い」だけなので、声優ゲー=クソゲーには直結しないだろう。また、人気、実力がある声優を起用するのはゲームをより良くするためには必要である。

余談だが、90年代中期までは、声優ゲーと言えば声優そのものがテーマの作品を指していた。そのため、必然的に声優が豪華になり得たのだが、その多くが実写で声優が出演する作品で、出来は総じて芳しくなく、中には帝王を下回る魔人すら存在した。やはりこの定義においても「声優ゲーはクソゲー」という法則が定着している(ほんの一部に例外あり)。

## ソーシャルゲーム

ソーシャルネットワークサービス(SNS)上でプレーできるゲーム。

大手ではディー・エヌ・エー(以下、DeNA)が運営する『Mobage(旧名モバゲータウン)』やGREEが運営する『GREE(\*2)』、他にもmixiモバイルや大集合NEO、menueがある。

ゲーム自体の運営はゲーム制作会社が担当している。ゲームとしての形はブラウザゲームがほとんどである。

現在はソーシャルゲーム全盛期ともいわれる。その魅力はSNSのID1つで全ゲームがプレーできること、携帯でどこでもできること、気軽に他のプレイヤーと協力・対戦できること、少ない時間で少しずつプレーできること(\*3)などがあるが、最大のポイントは「基本プレー料金が無料」であり、多くのCMが無料を謳っている。

当然のことながら完全無料では会社は運営していけない。そこで登場するのが「課金アイテム」である。通常プレーでは到底及ばないような性能を誇るアイテムや効率よくゲームを進められるアイテムを有料販売して、収益を稼いでいる。

このアイテム販売利益によってDeNAやGREEは急成長しており、DeNAに至ってはなんと横浜ベイスターズを買収し「横浜DeNAベイスターズ」にしてしまった。

しかし、急成長した分野のため数多くの問題点も露呈している。

代表的なものは、プレイヤー同士でのアイテム取引要素を悪用した詐欺の横行や、知らず知らずの間に課金しすぎて巨額の請求が来るなど、オンラインでお金をやり取りする商売に付き物の問題(\*4)。また、コンシューマーゲーマーからは、課金アイテムを積極的に使わせる期間限定イベントや限定アイテムガチャなどを頻繁に行う拝金主義の姿勢、有料アイテム1個1,500円(しかも使っている内に壊れる)などといった金銭感覚、「無料」とCMで謳っているながら実際にはお金を取ること(\*5)、最近ではCMの多さ・ウザさ(\*6)を批判されている。

こういったソーシャルゲームや、同様に「お手軽」「無料」といった特徴を持つ携帯アプリ・iPodアプリのゲームなどを総称して「もしもしゲーム」という蔑称で揶揄する人も多い。

この他にも、人気作品にあやかったパクリゲーを配信(しかも社長公認)したり、GREEの退会が面倒(ゲームが面白くない場合や、機種変更が理由の場合は退会できない)だったり、DeNAが開発子会社に圧力をかけて独占禁止法違反

による検索が入ったりと、黒い噂は絶えない。DeNAとグリーの間でも、お互いを取引妨害で民事告訴するなどの潰し合いが発生している。

更にはソーシャルゲームを批判している側も流れの変化についていけないとは言えず、ゲームのルールを把握せず的を外れたことを批判している未経験者も多い(\*7)(\*8)。

現在はセガやカプコン、スクエニなど大手ゲーム会社が、ガンダムや『サクラ大戦』、『真・女神転生』、『サガ』といった人気タイトルをベースに続々と参入している。「作品を汚した」「オワコン認定」などとも言われているが、KONAMIはソーシャルゲームで多額の利益を生み出しており、中小ゲーム会社でも1億円を超える稼ぎを叩き出している。

無論課金がものを言うようなゲームばかりではなく、非課金ユーザーでも研究を重ねれば課金ユーザーと十分渡り合えるようなゲームも一部に存在している。ソーシャルゲームだからといって頭ごなしに否定するのはあまり良くないことだろう。

このソーシャルバブルが続くかはじけるかは、今後の企業努力次第といえる。

## 体感ゲーム

体を動かして操作する入力装置を用いたコンピュータゲームのジャンルの事。

コンピュータゲームの多くは手（指先）を主に動かしてプレイするが、体感ゲームではそれ以外の部位も大きく使って遊ばせようというデザインのゲームが中心となっている。

かつてはアーケードゲームの得意分野であり、測定器を直接殴って衝撃力を競うパンチングマシンや、搭乗部を模した大型筐体実際に乗り込んで操作するレースゲームといった、およそゲームセンターでしか遊べないような業務用ゲームが多く取り揃えられている。特にセガはパイオニア的存在であり、『スペースハリアー』や『アフターバーナー』など数多くの傑作ゲームを世に送り出してきた。

一方で家庭用ゲーム機にも、特殊な周辺機器を併用する形でリリースされてきた。踏んで使用するマット型コントローラを用いたFC『ファミリートレーナー』、家庭用周辺機器としては異例の大型専用コントローラが話題となったXbox『鉄騎』など。

最近ではWiiの標準付属品である「Wiiリモコン」やXbox360の周辺機器「Kinect」といった、ボタン押下以外の入力を検知するセンサーを用いた汎用性のある入力デバイスが登場し、家庭用でもダンスゲームなどを始めとする体感ゲームはメジャーな存在となりつつある。

現時点での本サイトにおける体感ゲームは、奇抜なゲームデザインと突飛な入力形態によるバカゲー判定の作品が多い。

アーケードの大型筐体ゲームが中心だった頃は、開発・生産・維持ともに費用が嵩むからか、おいそれとクソゲーは出ないものだったようだが、ジャンルの普及と共にこれからの健闘(?)が期待される。

体感ゲームの一種として、バンダイやエポック社などが手掛ける「ハード・ソフトウェア一体型のTV接続式体感ゲーム玩具」もある(\*9)が、この系統のTVゲームは本サイトでは執筆対象外となっている。

▶ 項目のある体感ゲーム

▶ [つっこみ養成ギブス ナイスツッコミ/ソニックプラストマン](#)

## 体験版

読んで字のごとく、ゲーム宣伝のために無料配布・雑誌添付・他ゲームに添付される機能限定版ゲームのこと。

CD-ROMがゲームの媒体になったことで安価に大量のデータを配布することが可能になり、体験版などを収録したCD-ROMを同梱した雑誌・ムック（代表例『PCエンジンCD-ROMカプセル』『エメラルドドラゴン体験版』）が発刊され、人気を博した。

単なる体験版のみでなく、開発者インタビューが収録されるなどコレクターズアイテムとしての付加価値も持っていた。

現在ではネット上で配信される体験版が主流。近年では製品版にセーブデータを引き継げたり特典が入手できる体験版も多い。

ゴッドイーターやFF零式のように体験版に寄せられた意見をスタッフが参考にし、製品版に反映させることも、何故か活かさない場合も有るが。

プレイ時間制限やシナリオ数など、どこまで遊べるかはメーカーによる。中には製品版ではボツになったシナリオやアイテムが入っていることがある。

また、有料であるかわりに限定アイテムなどが手に入り、後発の本編にデータを流用できる体験版もかつては存在した。

世の中には有名ゲームの体験版が添付されるということで売れたがその後は投げ売られてしまった悲しいゲームもある。

また比喩表現で中身がないゲームのことを「有料体験版」と言ったりもする。とくに最近悪名高いのが[人生ゲーム \(Wiiware版\)](#)。

「無料で配布される体験版」だったらここまで批判されることはなかったはずなのだが。

## 脱衣ゲーム

ゲーム内の対象キャラを何かしらの要因で脱がしてしまうゲーム全般の事。

おそらく最も有名なのが80~90年代にて、アーケード業界において常に安定した人気を持っていた脱衣麻雀(花札、パズルなど)であろう。

『スーパーリアル麻雀シリーズ』や『アイドル雀士スーチーパイシリーズ』など、単に相手を脱がすだけでは留まらず、登場キャラの魅力によって多くのファンを獲得した時期があったのは、今となってはいい思い出だろう。

業界の自主規制・インカムの低迷によりアーケード脱衣ゲーが衰退してからは、主にPCのアダルトゲームにおける脱衣ものが増えている。

厳密にはエロゲーなのでどのゲームも脱ぐのは当たり前なのだが、麻雀などを通して脱がすというパターンは旧世代のエロゲーには意外と少ないシチュエーションであり(\*10)、エロゲーの路線に新風を巻き起こしている。

家庭用ゲームはさすがにおおびらに脱がせるものは少ないが、家庭用の限界を超えるエロスに挑戦しているゲームは幾らか存在する。

『お掃除戦隊クリーンキーパー』などのぎりぎり脱衣が挿めるゲームがリリースされ一部話題となった事は記憶に新しい。

最近では『アルトネリコIII』の脱がせてキャラを強化するシステムが注目されている様である。

また、過去には『電脳学園』『エヴァと愉快な仲間たち 脱衣補完計画!』(ガイナックス)のように本来は非エロに属するゲーム・キャラクターを脱がせる手法もあった。

とにかくキャラを脱衣させれば脱衣ゲームになるという理論が通用するならば『龍虎の拳シリーズ』や『[仮面ライダーカブト](#)』などは該当するのだろうか? 筆者にはわからない(\*11)(\*12)。

## 脱出ゲーム

アドベンチャーゲームの一種。プレイヤーは「見知らぬ間に鍵のかかった密室に閉じ込められた」という設定で部屋の中からの脱出を目指すパターンが多い。

部屋の中にはよくアイテムが落ちており、それらを発見して使用(時には単体では役に立たないアイテムを組み合わせることも)し、新たなアイテムや鍵を手に入れていく。

また、暗号やパズルが設置されていることもあり、プレイヤーの頭の回転力を試すものもある。そういった意味では謎解きゲーの一種といえるだろう。

総当たりでポイントを探すのが基本だが、その中に即死トラップが仕掛けられていることも珍しくない。

主にFlashゲームとして作りやすいため、ネット上で手軽に楽しめるゲームとしての側面が強い。「脱出ゲーム」等で検索すればとてつもなく膨大な数のゲームが公開されている。

しかし、ゲームの骨組みがシンプルで長期戦に不向きであるためか、携帯アプリやインターネット上のフラッシュゲームでの登場が多くコンシューマではまだまだ数が少ない。

それでも『極限脱出 9時間9人9の扉』や『Theresia』など少しずつ良作ソフトが出ている。

また、『EXIT』『ダンガンロンパ』『絶体絶命都市』(\*13)『サバイバルキッズ』も厳密では脱出ゲームとは言えないが、「危機的状況に置かれている現状からの脱出」という広義の意味では脱出ゲームに入るだろう。

しかし、脱出ゲームはその特性上、初回プレイでは苦戦しながら長く遊べるが、**一度やったらもう迷うことも無いので、2回目以降はホイホイクリア出来る**という欠点を持つ(長い間やっていなければ、の話だが)。これは謎解きゲー全般に言えることだが、それはすなわち**長期プレイが難しい**ということになる。それ故、どうしても数が必要になったりするので、限られた容量があるコンシューマでは厳しい面がある。そうした欠点を補うべく、「プレイする度に暗号を変える」「謎解きにいくつかのルートを用意する」「テキストや仕掛けを変更したものを用意する」等の対策が施されることがある。

実際に再現しやすいゲーム性であるため、『リアル脱出ゲーム』として本当に脱出ゲームを行うイベントが行われたり、『密室謎解きバラエティ 脱出ゲームDERO』としてテレビでも脱出ゲームを行うなど認知度は少しずつ高まって

いる (\*14)。

また、映画界では比較的早く映像化が行われており、「CUBEシリーズ」や「SAWシリーズ」などがスマッシュヒットを叩き出している。基本的に少ないセット（CUBEの場合、舞台となるキューブ2つぶんのセットのみ製作、SAWの場合舞台となるバスルームのセットでほとんどを撮影している。）で撮影するため撮影費用が安く済み、投資額回収が容易 & 当たれば大儲けなため似た作品が多数作られた。なお、脱出ゲームの他に、[Gem.eBB](#)で配信されている解体ゲームや、[B-GROUP Productions](#)で配信されている『悪人抹殺ゲーム』などの含め、クリックして物事を進めるという意味で『クリックアドベンチャーゲーム』と総称されることもある。

## 誰得ゲー

ターゲット層がいまいち分からない、作った理由が思いつかない、需要がさっぱり見えないといった、まさに「誰が得するんだ」というゲーム。

とはいえ必ずしもクオリティの悪いゲームが該当するわけではなく、有名なクソゲーはネタにされるだけクソゲーファンの需要があるからマシであるといえる。

むしろ本当に誰得ゲーなのは、ワゴンに埋もれたままKOTYにも上がらないような地味なゲームだろう。

| 主な誰得ゲー                                       |   |
|--|---|
| <a href="#">キョロちゃんランド</a>                    | せっかくオリジナルより雰囲気合うキャラになったのにタイアップに走ったせいで全て台無し。   |
| <a href="#">ジキル博士の彷徨魔が刻</a>                  | 本来ゲームに向かないはずの『ジキル博士とハイド氏』をモチーフとした制作意図が見えない理不尽ゲー。  |
| <a href="#">佐賀のがばいばあちゃんDS</a>                | 本来ゲームに向かないはずの『佐賀のがばいばあちゃん』をモチーフとした制作意図が見えないゲーム。   |
| <a href="#">ハローキティと いっしょ! ブロッククラッシュ123!!</a> | 理不尽ゲーな上にイラストも使いまわし。2010年携ゲ版KOTY大賞。  |
| <a href="#">大奥記</a>                          | ドラマ『大奥』に便乗したが、発売延期を繰り返すうちにブームは過ぎ去り後味の悪さだけが残った。  |
| <a href="#">高校野球育成アクションゲーム めざせ!甲子園</a>       | 元のGBA版もクソゲーだが、なぜかDSで忠実に完全移植した。発売日に公式サイトもなく売る気があるかもわからなかった。この2点は総評でも触れられた。2008年携ゲ版KOTY大賞。                          |
| <a href="#">新・中華大仙~マイケルとメイメイの冒険~</a>         | レゲーの外側だけ今風にリファインしたようなのをフルプライスで販売。   |
| <a href="#">ジャンラインR</a>                      | 違う意味でさんざん話題を振りまいたジャンラインの名を冠したせいか、全然売れず。   |
| <a href="#">最終電車 (PS2)</a>                   | PS2にPS互換があるのにほぼベタ移植。  |
| <a href="#">女番社長レナWii</a>                    | 女性週刊誌の人気コーナーからのゲーム化というニッチすぎるネタ元のせいで現行ハードの新作としては過去最低規模の売り上げ。KOTYでもプレイした人口が極端に少なかったが、「猫が可愛いし許せる」「クソゲーではない」という意見もきた。 |

|   |  |
|---|--|
| エブリパーティ   | ハードの想定購入層を考慮しない内容と、時代遅れのキャラデザ起用によりロンチ売り上げ最低を記録。                                  |
| <a href="#">FFVIII</a> ・360版 <a href="#">TOV</a><br>・ <a href="#">PS3版ガンダム</a><br><a href="#">戦記</a> などの廉価版 | ただでさえワゴンの主なのにわざわざ再販。しかも高い。   |
| <a href="#">ゲイルレーサー</a>   | 原作自体かなりマイナーなのに新作と偽り豪華なムービーをつけて劣化移植販売。  |
| <a href="#">全スーパーロボット大戦</a><br><a href="#">テレビ大百科</a>   | 原作付きゲームでありながらメーカーのオレ設定だけをデータベース化。  |
| そよ風のハーモニー(18禁)  | ストーリーと本番に至る直前まではイラスト、本番は実写という代物。しかもストーリーは『Wind -a breath of heart-』(minori)のパクリ。 |

## ツール(コンストラクション)ソフト

平たく言えば、自分オリジナルのゲームを制作する事を目的としたソフト...要はゲームを作るゲームの事を示す。該当としては『RPGツールシリーズ(RPG制作ソフト)』『デザエモンシリーズ(STG制作ソフト)』など。あらかじめ決められた素材を組み合わせる事により、わざわざ自作でプログラムをせずともお気楽にゲームを制作できるのが強みとされる。

しかし所詮は限られた箱庭の中での制作を余儀なくされるので、従来のゲームと比べると大幅に制作自由度の面で劣るというデメリットもある。

またツールそのものがあまりにもお粗末だと、作る楽しさをも阻害され、ソフトの存在意義すら消失しクソゲー判定される事もある。

今のご時勢、ネットを検索すればよりバリエーション豊かな性能を持ち、気軽にネット上で制作ゲームを公開できるフリーゲームを作成できるPC用ツールソフトが販売・配布されているので、家庭用ゲームで発売される意義が若干薄れているのが現状だが、お手軽さを強調したツールは細々とリリースされている。

- ▶ 主なツールソフト界のクソゲー
  - ▶ [RPGツール4](#)
  - ▶ [シミュレーションRPGツール](#)
  - ▶ [RPGツールDS](#)

## 詰みゲー

プレイ中に詰み(\*15)ポイントが存在するゲーム全般の事。

昔のゲームには結構多く存在し、当時のプレイヤーを絶望に陥れた事は一部有名ではあるが、今のゲームもこういったゲームは稀にはあるが存在する。

主に詰みが発生する要因として考えられるのが「スタッフがフラグ管理をまともに行わずに製品が完成した」「ゲームバランスを考えず、テストプレイもろくにしないまま完成させた」「バグの副作用」「あえて詰みを存在させる事で、ゲームに緊張感を持たせた(この場合は何かしらの救済処置があることが殆どであるが、救済措置が無くハマったら本当に詰みとなるゲームも存在する)」などが考えられる。

まだアクションなどの短時間で終われるゲームの詰みはさほどショックではないが、RPGなどの長時間プレイの詰みは日常生活に支障をきたす程のショックになりかねず、プレイヤーによってはこの上ないトラウマを植え付ける可能性が高い。

何にせよ、ゴールの見える矢先に目標が消え失せれば誰だって嫌になるのは当然であるので、スタッフ側もその位の配慮ができないとプロ失格と言われても仕方無しであろう。ただし、「正解の道筋が用意された上で、誤った道筋を辿ると詰む」タイプのゲームは必ずしもそうとは言えない一面もある。

ちなみに将棋などのいわゆる「詰め系」と呼ばれるゲームも詰めゲーと言えなくもないのだが、当然ながら上記とは全く意味が違うので注意。

▶ 詰めゲーの例

▶ ラストレムナント

▶ ただでさえロードが多くやたら時間がかかるRPGだが、前半の終了際の大ボス戦の後に詰む可能性がある。

大ボス撃破後、続いて別のボスも倒す必要があるがその間にフリーに行動できる期間がありセーブが可能である。

しかし周囲に店などはないため、回復アイテムなどを使い切った状態でセーブしているとどうやっても次のボスを倒せなくなり詰んでしまう可能性がある。

## 積みゲー

上記の「詰めゲー」と読み方は同じだが、こちらは買ったのに遊ぶ暇やモチベーションが不足しているために遊ばれずに放置されている(積み上げられた)ソフトを指す。

積まれていたゲームを遊び始めることを「積みゲーを『崩す』」などと呼ぶ。

興味本位でワゴンなどから大量のソフトを購入するプレイヤーやクソゲーハンター、暇がないのにゲーム好きの血が昂じてついついゲームを買ってしまう社会人などに多い。

## DVD-PG (ディービィプレイヤーズゲーム)

LDゲームの発展形とも言える形式のゲーム。チャプタージャンプ機能を活用し、選択にあわせてストーリーが変化する。

構造的に複雑なシステムが使えず、テキスト主体の「紙芝居」になりがち。一時期は一般作もあったが、流通したDVD-PGの大半はPC向け18禁タイトルの移植版である。

ハードルの高いPCエロゲーを手軽に楽しめると人気が出たが、それゆえに粗製乱造が続いて完全にユーザーから見放されてしまった。

## トラウマゲー

その名の通り、トラウマになりそうなシーンが満載なゲーム全般の事。鬱ゲーと近い存在とも言えるが、こちらは直接プレイヤーに恐怖を植えつける演出のあるゲームも含まれる。

例えば、まだ知名度が0に等しかった『バイオハザード』にてゾンビが死体を食らうイベントやガラスを突き破りゾンビ犬が襲ってくる場面に、今まで味わった事のない恐怖を体感したプレイヤーが多発したのはあまりにも有名である。他にも無双シリーズでの呂布(どのシリーズでも最強の強さを誇る)やピクミンシリーズのドロロ・アメボウズ・ダマゲモキャンオン(どれも大量のピクミンを一瞬にして骸にする)FE蒼炎の民家から突如出現する漆黒の騎士(最強クラスの敵キャラ)といったプレー上で苦戦した敵や桃鉄のキングボンビー系全般・スリの銀二といった一瞬で天国から地獄に叩き落される原因となるものもトラウマと称される。

しかし得てしてトラウマとは「予想しない状態で突如現れた」ことがきっかけで起こることが殆どで、前もって耳に入っていたり、その部分だけを切り取って見たりといった状態での追体験はなかなか難しいものである。

予め用意されたものだけに限らず、「長時間手塩にかけて育てたキャラが不備を起こした」「ラスト寸前まで進めたRPGのバックアップが消滅した」「プレイ中に猫が乱入してリセットボタンを押して絶望」...等々、トラウマ要素は色々な場面に潜んでいる。