

メーカー（消滅）

- ▶ このページは倒産（解散）、吸収合併、ゲーム業界への事業撤退など、かつて存在した、頭文字「あ行」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。
- ▶ 名作・良作まとめ@ウィキの用語集にも[同趣向の記事](#)があります。ご参照ください。

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	
用語集/メーカー（消滅）	あ行	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）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	
用語集/メーカー（その他）		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） 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

- ▶ [アイレム株式会社（事業譲渡）](#)
- ▶ [有限会社アクシズアートアミューズ（事業撤退）](#)
- ▶ [株式会社アクティアート（消息不明）](#)
- ▶ [株式会社アスマック（合併消滅）](#)
- ▶ [アスマック・エースエンタテインメント株式会社（事業撤退）](#)
- ▶ [株式会社アドバンスコミュニケーション（消息不明）](#)
- ▶ [株式会社アトラス（合併消滅）](#)
- ▶ [株式会社アローマ（解散）](#)
- ▶ [株式会社イスコ（事業撤退）](#)
- ▶ [イマジニア株式会社（事業撤退）](#)
- ▶ [株式会社ヴィジット（事業撤退）](#)
- ▶ [株式会社ウルフチーム（合併消滅）](#)

[株式会社AQインタラクティブ（合併消滅）](#)

- ▶ [株式会社ADK（倒産）](#)
- ▶ [株式会社SNK（倒産）](#)
- ▶ [NECアベニュー株式会社（営業停止）](#)
- ▶ [NECホームエレクトロニクス（事業撤退・解散）](#)
- ▶ [株式会社エニックス（合併消滅）](#)
- ▶ [株式会社NMK（倒産）](#)
- ▶ [株式会社エポック社（事業撤退）](#)
- ▶ [株式会社エンジェル（合併消滅）](#)

[アイレム株式会社（事業譲渡）](#)

主に80～90年代初期にかけてゲーム事業で活動していたメーカー。

アーケードでは『[R-TYPE](#)』など、家庭用では『[スペランカー](#)』などの発売元として知られる。

活動時期の他メーカーのゲームと比べ、幾らか難易度を高く設定する傾向が強く、初心者には厳しいゲームが多いとされる。

アーケードでリリースされた『[イメージファイト](#)』や『[最後の忍道](#)』や『[R-TYPEII](#)』の凶悪無慈悲な難易度は、当時のゲーマーの中でも話題となり、「もはやゲームではなく修行の領域」とまで例えられる程である。

今現在は「アピエス」と改名、ゲーム事業を姉妹社であるアイレムソフトウェアエンジニアリングに譲渡し、占い機などのアミューズメントマシン関連の事業を中心に活動している。

余談だが、ゲームメーカー大手、カプコンとは創業者が同一人物である（創業者である辻本憲三氏がアイレムを立ち上げた後、独立してカプコンを立ち上げた）。

- ▶ 項目のあるソフト...[スペランカー/最後の忍道/イメージファイト/R-TYPEII/アンダーカバーコップス](#)
- ▶ 新アイレムのゲームについてはアイレムソフトウェアエンジニアリングの項参照。

[有限会社アクシズアートアミューズ（事業撤退）](#)

かつて存在したヘクトの開発一部が独立して設立されたメーカー。

FC、SFC時代はヘクトを発売元したソフトに多数関わり、PS時代はSIMPLEシリーズの多くを手がけていた。

少なくともここ最近ではゲーム事業に関わった形跡が見られない事から、恐らくは撤退したものと思われる。

ちなみにD3パブリッシャーが主催した「SIMPLEシリーズ Awards 2007」のモバイル部門にて、本メーカー製作のゲームが受賞している模様（[参照](#)）。

- ▶ 項目のあるソフト...[銀河任侠伝/エモやんの10倍プロ野球 セリーグ編/夢迷宮きぐるみ大冒険/厄 友情談疑](#)

[株式会社アクティアート（消息不明）](#)

プレイステーションにて『[ノットトレジャーハンター](#)』をリリースしたっきり、全く活動記録が確認されていない謎のメーカー。

おそらくは倒産した説が濃厚だが、詳しい事は一切不明。

ノットレで豪華キャストを起用した割には、全くといっていい程売れなかったのが会社を傾けた要因といわれている。

- ▶ 項目のあるソフト...[ノットトレジャーハンター](#)

[株式会社アスミック（合併消滅）](#)

住友商事、講談社、アスクの3社が共同で設立したメーカー。

1998年にてエース・ピクチャーズと本メーカーが合併しアスミック・エース エンタテインメントとなっている。

主にスーパーファミコン～プレイステーション時代にて幾つかのゲームをリリースしているが、独特の作風で内容的

にクセのあるものが多い気がする。
なおパブリッシャーなのでゲームは基本的に外注開発である。

- ▶ 項目のあるソフト...[おでかけレスターれれれのれ\(^;\)](#)

アスミック・エース エンタテインメント株式会社（事業撤退）

上記のアスミックがエース・ピクチャーズと合併したメーカー。実質的なアスミックの後継ぎメーカーでもある (*1)。かのゲーム事業最大クラスの賛否両論作『LSD』や、KOTYにノミネートされた事もある『転生学園シリーズ』の発売元として知られる (*2)。

今も公式サイトではゲームリリースのページは存在するものの、ここ最近では活動した記録が確認できない事から事実上ゲーム事業は撤退していると思われる。

こちらアスミック同様ゲームは基本的に外注開発だったが、タイクーンという子会社開発部を持っている時期もあった。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ (転生学園シリーズ)...[転生学園幻蒼録/転生学園月光録](#)
 - ▶ (その他)...[LSD/神代学園幻光録](#) [クル・ヌ・ギ・ア](#)(監修)

株式会社アドバンスコミュニケーション（消息不明）

ここ最近名の上がるようになった?メーカー。

古くは『彷徨が刻』のオープニングにクレジットされていたのだが、ゲームがゲームだけにあまり知名度には貢献しなかったようだ。

ちなみに後発の海外版は日本での評判が悪かったためかクレジットが消えている。

主な下請け元はトンキンハウス、東宝、ビクター音楽産業、バンダイ、タカラなど。

各タイトルやスタッフロールから察するにソロモンの鍵などで有名な蓮谷道治氏、イラストレーターのはけたれいこ氏などが在籍していたと思われる。ファミコンタイトルのサウンドにその独特な音色が色濃く残っている。

ここが手がけたゲームは『彷徨が刻』しかり『ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦!』しかりなぜかやたらバランスやテンポの悪い苦行ゲーと化しているものが多い。

SFCでのRPGゲーに至っては某レビューサイトの9栄神に2本も入り込んでいる。かのパペパプーもここ。

かと思いきやFC版イースシリーズも手掛けておりなぜタイトルによってここまで差が出るのか謎である。

またその知名度からネット上に情報がほとんどなく、BCNの数十年前のPCニュースの一記事にちっちゃく名前が載っているだけや、[ここ\(GDRI\)](#)くらいしか情報がない。

そのため消息も不明だが、SFCの『超ゴジラ』と『サンサーラナーガ2』を最後に情報が途絶えている&全く同名の株式会社1997年に設立されているところをみるとその前後に解散していると思われる。

一部スタッフはその後コナミに移ったようだ。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ (RPG)...[イースIII ~ワンダラーズ フロム イース~ \(SFC\) \(*3\)](#) /[ライトファンタジー/惑星ウッドストック](#) /[ファンキーホラーバンド](#)
 - ▶ (その他)...[ジークル博士の彷徨が刻](#)//[燃える!お兄さん/人生ゲーム伝説/ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦!](#)

株式会社アトラス（合併消滅）

『真・女神転生』シリーズや『ペルソナ』シリーズ、『世界樹の迷宮』などを製作・販売しているメーカー。

終末的でハードコアな作風・鬼畜な難易度などでコアゲーマーからの高い支持を得ていた。

基本的にゲームの質は安定しており、(内容面で)壊滅的なクソゲーが出ることはないのだが、前述の高難度や雰囲気からややハードルが高いゲームが多い。

反面、バグが多めなこと(PS版『真・女神転生II』など凶悪なバグの存在でクソゲーになったものもある)や出荷数絞りによる入手しづらさは批判されていた。

コアゲーマー向けの商品ばかり出しているイメージがあるが、実は90年代後半に大ヒットしたプリクラの元祖「プリント倶楽部」を生み出している。

また、かつては下請けとして活躍する事が多く、PCエンジンで名作とされるゲームの多くを手がけるなど制作能力は非常に高かった。

主にファミコンではナムコ、LJN(北米メーカー、通称死の虹)、イマジニアなど、PCエンジンではハドソンなどのソフト開発に関わっていた事もあった。

平成22年10月1日、親会社の株式会社インデックス・ホールディングス(後に旧社名であった[株式会社インデックス](#)に社名変更)に吸収合併された。

ちなみに[アトラスブランド](#)は存続している。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ (女神転生)...[RONDE ~輪舞曲~/ペルソナ2 罪?/真・女神転生II\(PS\)](#)
- ▶ (クソゲー判定)...[南方珀堂登場/サウザンドアームズ/くにおくん 熱血コレクションシリーズ/ステラデウス](#)
- ▶ (クソゲー扱い良作判定)...[えりかとさとの夢冒険/バイオ戦士DAN/魔境伝説](#)
- ▶ (その他)...[ぐわんげ/デュエルマスターズ2 切札勝舞ver/新世紀勇者大戦](#)

株式会社アローマ (解散)

かつて大阪に存在したメーカー。プレイステーションを中心に、麻雀ゲーム製作を得意としていたとされる。

1999年に、主要スタッフがあまりにも豪華すぎた伝説の怪作『70年代風ロボットアニメ ゲップ-X』をリリースし、大方の予想通りに豪快に会社は散ってしまったのであった...

▶ 項目のあるソフト...[70年代風ロボットアニメ ゲップ-X](#)

株式会社イスコ (事業撤退)

現在はアミューズメント関連中心に事業を行うメーカー。

かつてはゲーム制作も定期的に行っていたが、冬のソナタDSのコーディネート以降ゲーム関連で活動している形跡が確認できない事から、事実上ゲーム業界から撤退をしたと思われる。事業紹介でも遊戯機がパチンコ、パチスロとしか表記されていない。

あの伝説のクソゲー『トランスフォーマー コンボイの謎』に関わったとして有名だが、その他にもハードを問わずPS2時代まではそこそこのゲームを制作していた模様。

なおタイトルも開発というよりは企画・プロデュース・コーディネート等の制作業が主なようでプログラムなどはさらなる孫請けが開発していたようだ。

ファミコンタイトル他の開発元が気になるところである。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ (ファミコン)...[デビルマン/トランスフォーマー コンボイの謎/バリ・ダカール ラリー・スペシャル/所さんのまもるもせめるも](#)
- ▶ (その他)...[NHKおかあさんといっしょ にこにこぼん/SDガンダム サイコサラマンダーの脅威](#)

イマジニア株式会社 (事業撤退)

1986年に設立されたメーカー。現在は携帯電話関連の事業がメインだが、かつてはゲーム事業に深く関わっていた時期があった。

活動当時はパソコンソフトの家庭用移植や『[メダロットシリーズ](#)』『[合格ボーイシリーズ](#)』などの発売が主だった模様で、多種多様なソフトを供給し続けていた。

ロケットカンパニーは本メーカーの子会社であり、メダロットの新作はこのメーカーからリリースされ続けられている。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ (メダロット)...[メダロットR/メダロットBRAVE/真型メダロット](#)
- ▶ (その他)...[シムシティ2000\(SFC\)/FIST/サンリオタイムネット](#)

株式会社ヴィジット（事業撤退）

大阪に存在するメーカーで、97年～00年にPS用ノベル系ソフトを8本世に出している（うち4本は『ヴィジットハイパーノベル』というブランドに属している）。

どれもグラフィックはCGがメインであり、その質は高い。一方シナリオの本数や分岐は乏しく、隠し要素などもあまり無い為、ボリュームには欠けていた（『閉鎖病院』のみ例外）。

8本のうち4本は、作家の「大迫純一」（故人）が何らかの形で関わっている。

自社のソフトの多くを廉価版として再販したり、ボイスシナリオのみをCD化して販売したりといったこともしていたが、特に希少価値があったわけでもない『最終電車』をPS2にベタ移植するという不可解な行動も取っていた。

その移植版を最後にソフトを作らなくなり、2010年現在はオンライン関係の代理店となっているようだ。

因みにノベルゲー以外では『京都舞妓物語』というソフトも出しているが、これも評価は高くない。

- ▶ 項目のあるソフト...[あかずの間/稲川淳二 恐怖の屋敷/最終電車 \(PS2\)](#)

株式会社ウルフチーム（合併消滅）

元々はかつて存在した日本テレネットの社内チームであり、テレネット発売の『夢幻戦士ヴァリス』などを開発を担当していた。

後に独立して自社ブランドを立ち上げたが、その期間は短く、再び日本テレネットの子会社となった。

日本テレネットはPCE市場衰退後自社ブランドをウルフチームに統一し、SFC市場のみで活動するようになった。

本メーカーが関わった主な作品は『斬シリーズ』『アークスシリーズ』『グラナダ』などがあるが、全体的にクセがかなり強い作風故に、はっきりと好みが分かれるものがほとんどであった模様(*4)。

本メーカーは独立組が非常に多い事で有名で、ネバーランドカンパニーやトライエースなども元はこのスタッフが立ち上げたメーカーである。

また、テイルズオブシリーズでお馴染みのゲームミュージック作曲家である桜庭統氏もかつては本メーカーの所属であった。

2003年、ナムコ（現:バンダイナムコゲームス）と日本テレネットの共同出資で設立されたナムコ・テイルズスタジオに開発者が移籍し、日本テレネットはコンシューマ事業から完全撤退する。

これに伴い、ウルフチームは消滅した。

株式会社AQインタラクティブ（合併消滅）

元セガの中山隼雄氏らが設立したキャビアが母体となって誕生した。

子会社の1つにサークスシリーズなどで有名なマイクロキャビンがあったが、2011年1月にパチンコ・パチスロ大手のフィールズに売却された。

2011年10月、マーベラスエンターテイメント及びライブウェアと合併し「マーベラスAQL」となった。

- ▶ 項目のあるソフト...[すごい!アルカナハート2 \(PS2\)](#)

株式会社ADK（倒産）

かつてSNKと共にネオジオソフト開発を行っていた事で知られるメーカー。旧名「アルファ電子」。

末期にはPSソフト限定で「未来ソフト」と名乗っていた事もある。

活動初期はアーケードにて将棋や麻雀といったテーブルゲームをリリースし業界に新旋風を巻き起こした。

当時はまだアーケードのテーブルゲームといったジャンルが確立されていない時代であり、本メーカーが残した功績は思いのほか大きい。

その後も中堅メーカーを発売元として様々なゲームを開発、縁の深かったSNKと親密な仲となり、それがきっかけでネオジオに深く関わる事となった。

『ワールドヒーローズシリーズ』『ニンジャコンバット』『ニンジャコマンドー』など、何故か忍者が登場するゲームの割合が多く、ファンからは「忍者のADK」とまで呼ばれていた程。

対戦格闘ブームに乗ってリリースしたワールドヒーローズが中ヒットした事をきっかけに、SNK同様対戦格闘を中心とした活動が目立つようになる。

ワーヒー初期頃はゲームバランスが崩壊気味で、強いキャラと弱いキャラの差が極端に開いていたが、製作に慣れてい

くうちにバランスが取れた格ゲーを製作できるまでに成長した。

しかし、SNKのかねてからの契約であった「ネオジオ関係以外のハードでのソフト開発を禁止する」という条則をこっそり破り、「未来ソフト」としてオリジナルゲームを製作、発売してしまった。

その事がSNKにばれ、一気に関係が悪化、その後の経営に行き詰まり、2003年（推定）に倒産した。

皮肉にもかつての盟友だったSNKも既に倒産（2001年）していた。

その独特の作風で一部のプレイヤーには定評があり、なんと専属の[ファンサイト](#)が存在する。

現在ではSNKの後釜であるSNKプレイモアが知的財産を受け継いでおり、ADK作のリメイク・移植作を販売していることも。

ちなみに任天堂ハードの限界に挑戦した意欲作『どきどき!魔女神判』シリーズの絵師・藤ノ宮美森氏も元々はこの専属であった。

平成仮面ライダーなどの製作元で知られる会社「アサツー ディー・ケー（広告代理店の旭通信社と第一企画が1999年に合併したもの）」が、本メーカーの倒産後にADKという略名を使うようになったが、両者の関係は一切無い。

▶ 項目のあるソフト

▶ (忍者ゲー)...[ニンジャコンバット/ニンジャコマンドー](#)

▶ (その他)...[バトルフィールド/クロスソード/ビーストバスターズ セカンドナイトメア](#)

株式会社SNK（倒産）

かつて大阪府吹田市に本社を置いていた会社。

SNKとは創業時の社名である「新日本企画（Sin Nihon Kikaku）」の略。

変更後の社名表記は規則の関係から「株式会社エス・エヌ・ケー」とカタカナ表記にしていたが1999年にアルファベットに変更した。

80年代から主にアーケード作として、『[ASO](#)』『アテナ』『怒シリーズ』などの独創性のあるゲームをリリースし、地味ながらも一定の評価を得ていた。

▶ 『怒シリーズ』ではループレバーを採用。

▶ 「元祖（かどうかは知らないが）歌うゲーム」としておなじみの『サイコソルジャー』

しかしほとんどの作品は難易度が高く設定されていたためライトユーザーにはとっつきにくかった。

1990年にゲーム業界に新風を巻き起こす事になるハード、ネオジオを発売、ネオジオにて翌年の91年にリリースされた『[餓狼伝説](#)』がヒットした事を皮切りに、『[龍虎の拳](#)』『[サムライスピリッツ](#)』『[ザ・キング・オブ・ファイターズ '94](#)』といった格闘ゲームを立て続けにリリース&ヒットさせ、すでにストIIの成功により頂点に立っていたカプコンと並び、格ゲー界の大御所として開花する事になる。

しかし、格ゲーのヒットを受けて舞台先を伸ばそうと登場させたハイパーネオジオ64やネオジオポケットといった新ハードや、都心部に建設された大型テーマパーク営業といった事業経営がごとごとく失敗してしまう。

さらに追い討ちをかけるが如く、安定だと思われた格ゲーブームが下降した事を受けて、強みであったネオジオ格ゲー人気も大幅に勢いを失い、一気に経営悪化の道を進んでしまう。

経営再建にパチスロ最大手であるメーカー、アルゼ（現:ユニバーサル・エンターテインメント）の子会社となるが、再建は適わず2001年に倒産。

多くのネオジオ格ゲーファンからは惜しみ声が聞かれ、ゲームスト時代からネオジオ格ゲーの記事を組んでいた後継誌、月刊アルカディアでも特集を組まれる程であった。

SNKの事業は今現在、プレイモア（現:SNKプレイモア）に受け継がれ、旧SNK時代の関連作が今も定期的にリリースされ続けている。

▶ 項目のあるソフト

▶ (ザ・キング・オブ・ファイターズ)...[KOF97/KOF2000](#)

▶ (対戦格闘)...[餓狼伝説3 遥かなる闘い/サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣\(AC/PS\)/風雲黙示録](#)

▶ (アクション)...[バーニングファイト/ロボアーミー/キング・オブ・ザ・モンスターズ2](#)

▶ (シューティング)...[バトルフィールド/原始島/ゴーストパイロット/ビーストバスターズ セカンドナイトメア](#)

▶ (その他)...[みなさんのおかげさます! 大スゴロク大会/クイズ迷探偵NEO&GEO クイズ大捜査線パート2/真説サムライスピリッツ 武士道烈伝](#)

▶ 関連企業...SNKプレイモア（知的財産権譲渡）

NECアベニュー株式会社（営業停止）

1987年に創業し、ゲームのほかにレコード関係などの事業も行っていたメーカー。

ゲーム事業ではグループ会社のハードであるPCエンジン向けのソフトを多くリリースし続けた事で知られ、その総ソフトタイトルは、同じくPCエンジン開発に縁のあったハドソンに続いて2番目の規模を誇っていた。

あくまで自社開発はしないパブリッシャー専門メーカーであったため、作品の出来不出来はディベロッパーの実力に左右されてしまう傾向が強く、『[スーパーダライアス](#)』のような傑作が多数を占める一方、ごく一部酷評するより他ないどうしようもない作品も発売してしまった会社でもある。

1995年、同じNEC系列のメーカーであるNECインターチャネル（現:インターチャネル）が創立され、ゲーム事業はそちら側へ譲渡、NECアベニュー自身は1998年に営業停止した。

当時NECアベニューのプロデューサーを担当していた多部田俊雄氏（後にNECインターチャネルに移行、現在はプロトタイプ代表）は、発売予定されていたゲームをことごとく発売中止、もしくは大幅な発売延期を行う人物として知られ、「プログラマー殺し」「延期（中止）の多部田」という揶揄的な通り名で呼ばれていた。

アベニュー時代に氏が関わり不備を起したゲームとしては『ワードナの森』『スペースファンタジーゾーン』（共に発売中止）『スーパーダライアスII』『ストライダー飛竜』（共に発売大延期&超劣化移植）『モンスターメーカー 闇の竜騎士』（発売大延期&バグまみれ）などろくな目に合っていないゲームが多く、ユーザーからは大きな不満を漏らしていた程であった。

さらに氏はインターチャネル時代でも『[センチメンタルグラフィティ](#)』という大罪をやらかしてしまうなど、何かとトラブルまみれな人物であった模様。

- ▶ 項目のあるソフト...[姐（あねさん）/スーパーダライアスII/モンスターメーカー 闇の竜騎士](#)

NECホームエレクトロニクス（事業撤退・解散）

[日本電気ホームエレクトロニクス株式会社](#)を参照。

株式会社エニックス（合併消滅）

[こちら](#)を参照。

株式会社NMK（倒産）

1989年に創立され、主にジャレコなどを販売元として、アーケードシューティングを中心とした下請け開発をメインに活動していたメーカー。

NMKとは本メーカーの前身であった「日本マイコン企画（Nihon Mycom Kikaku）」を略称である。

本メーカーの作風は、非常に東亜プランのそれと似ている。

理不尽ともとれるような非常に難易度が高いゲームが多く、熟練ゲーマーには支持されていた反面、それ以外のプレイヤー層にはとっつきにくかったのだ。

そういう作風だった事と、90年代半ばはすでに対戦格闘ブームでシューティングの旬が過ぎ去っていた環境も影響し、資金難に陥って1999年に倒産してしまった。

今もシューティング中心に様々なゲームミュージックにて活躍している並木学氏は、本メーカーの作品に深く関わっている事で有名である。

- ▶ 項目のあるソフト...[アーガス/ぶたさん/P-47 ACES](#)

[株式会社エポック社](#)（事業撤退）

大手おもちゃメーカーの一つで、かつてはTVゲーム産業にも関わっていた。

ファミコン生誕前に発売され、当時としては最大級の売り上げを誇っていたハード「カセットビジョン」の生みの親としても知られる。

84年にはFCに対抗する新ハード「スーパーカセットビジョン（*5）」を投入するがシェアを獲得できず、ハード事業からは撤退した。

エポック社がファミコン以降にリリースしたソフトは、主にドラえもんなどのキャラゲーが大半を占め、バンダイ（現

バンダイナムコゲームス)、タカラ(現タカラトミー)と並び、キャラゲー大量輩出メーカーとして知れ渡っている。やはりキャラゲーメインである為か、クソゲー率が高いというマイナスイメージの浸透している感はあるが、実際のところはそこまで酷いゲームは少なく、それなりのクオリティは持っていた。

「ドラえもんゲー=クソゲー」という悪印象は、バンダイ、タカラの駄ゲーと混合してしまっただけにすぎず、実際は普通に遊べるものの割合が多かった模様(もちろんクソゲー並みのものもあるが)。

歴代のドラえもんゲーの中でも、FCソフト『[ドラえもん ギガゾンビの逆襲](#)』は、未だに名作として名高く、ユーザーからの評価が高い。

現在は一切のTVゲーム事業に触れていないが、TV接続タイプの玩具製品を今も一部手掛けている。

本サイトで扱っているゲームとは性格の異なる商品である(記事の執筆も認められていない)が、そういう意味では現役メーカーであるとも言える。

ちなみに、エレメカであれば、野球盤のアーケード版も存在(販売はホープ社)する。主にダーツバーなど、ゲーセン以外の施設で一定の人気を得ているようだ。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ (ドラえもん)...[GAME BOYであそぼうよデラックス10/ドラえもんメモリーズ](#)
- ▶ (バーコードバトラー)...[バーコードワールド/バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ!](#)
- ▶ (その他)...[キテレツ大百科](#)

株式会社エンジェル (合併消滅)

かつてゲーム事業に関わっていたバンダイ傘下のメーカー。バンダイ同様、キャラゲー発売率が非常に高いのが特徴。FCやSFCは年間に発売できる本数に制限があったため、バンダイ本体だけではなくグループ会社からもキャラゲーを発売したのである。

同様の例に新正工業やユタカ(*6)がある。

1997年に同じバンダイ傘下である科学技研(後のメガハウス)と吸収合併し消滅した。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ (セーラームーン)...[美少女戦士セーラームーン\(SFC\)/美少女戦士セーラームーン ANOTHER STORY](#)
- ▶ (その他)...[SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産](#)