

メーカー（その他）

- ▶ このページは海外出身のゲームメーカー（現存・消滅）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	
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

- ▶ [Acclaim Entertainment（アクレイム・エンタテインメント）（倒産）](#)
- ▶ [ATARI（アタリ）（事業分割）](#)
- ▶ [Factor 5（ファクター5）](#)
- ▶ [Microsoft（マイクロソフト）](#)
- ▶ [Nintendo Software Technology Corporation（NST）](#)
- ▶ [REAKOSYS（リコシス）（事業撤退）](#)
- ▶ [The Walt Disney Company（ウォルト・ディズニー・カンパニー）](#)

Acclaim Entertainment (アクレイム・エンタテインメント) (倒産)

海外のファミコン (NES) サードパーティーとして名を馳せたメーカー。
映画やNBA、WWF等のタイアップゲームも出しており、一代メーカーの一つと数えられる時期すらあった。
全体的につくりが雑な点以外、あまり特筆すべきメーカーでは無いのだが、日本に移植するアクレイムジャパンは、モータルコンバットやライズオブザロボット等の格闘ゲームを移植する際、必要最低限の事すら説明書に明記しないと言う手抜きを繰り返していた。

洋ゲー = 極悪難易度のイメージを作り上げたのは、8割方この手抜き移植の所為であろう。

『バーンアウト』等の移植も手がけてきたが、21世紀になってもヒット作に恵まれず2004年に従業員全員を解雇して倒産。

現在投資会社がアクレイムの名を買い取り、アクレイムゲームスとしてMMORPGなどを開発している。

▶ 項目のあるソフト...[Mortal Kombat II/ライズオブザロボット2](#)

ATARI (アタリ) (事業分割)

アーケードゲームを史上初めて生み出したノーラン・ブッシュネルが創設した史上初のゲーム機&ゲームソフト専門メーカー。

社名は囲碁好きのブッシュネルが囲碁用語からとり、マークも富士山を模したものである。

ガレージで始めた創業当初は自転車操業だったが「ボン」の大ヒットで急成長。

その後「ブレイクアウト」(いわゆるブロック崩し)などのヒット作を生み出し、1977年には家庭用カートリッジ交換式ゲーム機「ATARI2600」(VCS)を生み出すなどした。

このころのちのタイム・ワーナーに買われる。

ところがガレージ起業で自由な社風の旧アタリ社員と経営一筋厳格なワーナー社員はそりが合わず結局創業者ブッシュネルら初期社員は退社する形となった。

ワーナー出身者の会長によるテコ入れは時間がかかったものの「スペースインベーダー」などの移植でAtari2600はようやく売れ始め、アタリは家庭用ゲーム機をリードする存在となった。

しかしこれは「どんなものもゲームにすれば売れる」という誤解を生みこれが市場へのクソゲーの氾濫を生む。

技術もないメーカーがゲーム業界に参入し、キャラクタを適当に変えただけのゲームや『[Custer's Revenge](#)』のような意味不明の誰得ゲーを大量に作っていた。

さらにアタリ自身も糞移植『パックマン』、クソキャラゲー『E.T.』を作ってしまった。しかも **バカ売れすると見込んで大量出荷して大赤字を出した。**

1982年クリスマス前から83年にかけて家庭用ゲーム機の値段が急激に下がり始め、売り上げが急激に低下するといういわゆる「アタリショック」が発生する。

現在もなお、アメリカの経済学歴史を語る本には必ずといっていいほど載っているくらいの大事件であり、社会現象であった。

消費者はゲーム機を欲しがらなくなり、店舗もゲーム機を置かなくなり、ゲーム会社には在庫があふれた。

これには前述のクソゲーの氾濫に大きな原因があるとされるが、これにはまだ議論がある (*1)。

83年に会長が交代するが、新会長の初仕事は「社内の無駄減らし、『E.T.』のカセットの大量処分、そして社員のリストラ」というありさまだった。

Atariはその間も新機種投入や新業種への参入などをしてきたが結局85年にゲーム機部門 (アタリゲームズ) とパソコン部門 (アタリ コーポレーション) に分割される。

かのテンゲンもアタリゲームズの子会社である。

しかし、近年Test Drive UnlimitedやBioshock等を作って名誉挽回を果たしてる。2011年2月にTest Drive Unlimited2が発売された(日本版は4月発売)。ちなみに、大阪にあるアタリ (ナツメの関連会社で、ゲーム制作などの下請けを行っている) は本項目の米アタリ社とは何の関係もない。

▶ 項目のあるソフト...[Pac-man\(ATARI2800\)/E.T. The Extra-Terrestrial](#)

Factor 5 (ファクター5)

1987年に設立されたドイツ出身のメーカー。

代表作はアクションシューティング『TURRICAN (タリカン) シリーズ』、日本では『スーパータリカン』のみがスーパーファミコンにてリリースされている。

コナミ原作のゲームボーイ版『魂斗羅スピリッツ』の移植を担当するも、その出来はハードスペックを考慮しても満足できるような代物ではなかった。

現在はSCEのパートナーの1社として活躍し、プレイステーション3用ソフトを開発中との事。

- ▶ 項目のあるソフト...[魂斗羅スピリッツ\(GB\)](#)

Microsoft (マイクロソフト)

Xbox360のファースト。本業はコンピューターソフトウェアの会社。

360は北米と英国では高いシェアを誇るもののヨーロッパではイマイチ普及していない。日本ではコア向けというイメージが強いため微妙。XboxのDVDに傷をつける欠陥仕様・Xbox360の「竹島」の入力を拒否する仕様 (*2) が問題になっても当初十分なサポートをしなかったため (*3)、日本のゲーマーに大きな不信感を植えつけた。

360が日本で売れにくいのは独特の流通とオンラインが有料ということもあるからだろう (*4)。あとは日本人特有のブランド精神もあるだろうが。

ファーストのソフトはgears of war やトロピコなどそこそこ質も高く、ゲーム事業も黒字を保っている。なおこの会社の主力製品はWindowsだが、近年出来の落差が激しい。

主な例はMe (*5) XP (*6) Vista (*7) 7 (*8) だろうか。

評価の良いWindowsは次の評価の良いWindowsが普及するまで続いていたが、逆に悪いモデルは次が出た直後に販売が終了している。

また、検索サイトBingを提供している。

Nintendo Software Technology Corporation (NST)

アメリカ合衆国の米国任天堂敷地内に存在する任天堂の100%子会社。日本国外向けのソフトウェア開発を目的として1998年に設立された。

開発作のほとんどは旧作の移植およびリメイクであり、SNKのファミコンソフト『ゴッド・スレイヤー はるか天空のソナタ』のゲームボーイカラー移植版、カプコンのゲームボーイソフト『バイオニックコマンドー』のゲームボーイカラー新作、ナムコの『リッジレーサー』を64へ移植した『Ridge Racer 64』、さらに64をベースにDSへ移植した『Ridge Racer DS』など、任天堂以外のゲームソフトや日本では発売されていないソフトも多数ある。

2000年代の代表作として、ゲームボーイの『ドンキーコング』をアレンジしたゲームボーイアドバンスソフト『マリオVS.ドンキーコング』、機種をDSに移し誘導型パズルに転換した同『2 ミニミニ大行進!』『ミニミニ再行進!』『突撃!ミニランド』が挙げられる。

開発作に完全新作がなく自社による情報発信もないため、任天堂セカンドの中では地味な立ち位置のメーカーでもある。またリメイクの宿命ともいえるが原作のファンからは微妙な評価を受けている作品も多い。

- ▶ 項目のあるソフト...[パネルでポン\(GC\)](#)
- ▶ 参考リンク...[ウェーブレース ブルーストーム 制作スタッフインタビュー/1080°シルバーストーム 開発スタッフインタビュー](#)

REAKOSYS (リコシス) (事業撤退)

韓国出身の、主に携帯電話コンテンツを主に活躍するメーカー。

『[オレたちゲーセン族シリーズ](#)』の大半の移植開発を担当したが、そのほとんどの移植度はファンが呆れる程悪く、国内での評判はかなり悪い。

また、同社の手がけた移植タイトルには、「『熱血硬派くにおくん』の移植は海賊版がベース」「幾つかのソフトは、ゲームエミュレーターである『MAME』のソースコードの無断使用疑惑がある」などといった、ゲーム内容以外の問題点も指摘されている。

それが原因かどうかは定かではないが、今現在はゲーム製作そのものに関わった形跡が無く、おそらくは撤退したと思われる。

The Walt Disney Company (ウォルト・ディズニー・カンパニー)

1923年にウォルト・ディズニーによって創業されたアメリカのエンターテインメント会社。

著作権に非常にうるさいことで有名であり、アメリカの著作権保護期間を1928年の著作物が切れる寸前になるたびに何度も引き伸ばしたりキャラクターや音楽などの無断使用に圧力をかけていたりしている。

当サイトや姉妹サイト「名作・良作まとめ」では画像禁止というお約束（管理人は特に触れていないため自主規制に近いが）になっているのもそのためである。

ただし、この異常なまでの著作権の執着は創業者が生んだ『しあわせうさぎのオズワルド』の諸権利を製作会社に奪われてしまったトラウマから来たものだといわれている (*9)。

キャラクターのモーション1つ1つにも厳しいチェックを行うことから『ミッキーのマジカルアドベンチャー』『アラジン』『キングダム ハーツ』など出来の良いゲームも多い。

現在は「ディズニー・インタラクティブスタジオ」という自社お抱えのゲーム会社を持っている (*10)。

ちなみに日本では老舗ソフトハウスであるT&Eソフトに資本参加してディーワンダーランドという会社を展開していたが、この会社は現存はしているもののゲーム事業からは完全撤退している。

▶ [ディズニー関連の項目...魔法にかけられて](#)