

# ゲームバランスがかなり不安定なゲーム一覧

ほとんどの作品に攻略法はあるが、難易度設定が非常に厳しい(或いはヌルい)ゲームの一覧。

ゲームそのものは爽快だけど敵の配置などが極悪無比、プレイヤーに不利過ぎてまともに遊ぶのが困難、逆にプレイヤー有利過ぎて遊んでる気にならない、など理由は様々である。

あくまでここは難易度が非常に高い(低い)作品を指す所であり**ゲームの出来は関係ない**ので、良作からクソゲー二歩手前まで様々な作品がある事に注意。

また、必ずしも「難易度が非常に高い=クソゲー」ではない事も忘れないでほしい。

なお対戦ゲームの場合、難易度やハードルの高さというよりは「強キャラと弱キャラの格差が極端」「一部の対戦カードがあまりにも一方に有利すぎる」「比較的再現性の高いハメ技もしくは無限コンボが横行」などの理由でまともな対戦にならない、としてここに掲載されていることが多い。

- ▶ [対戦アクション\(対戦格闘\)](#)
- ▶ [ベルトスクロールアクション](#)
- ▶ [横スクロールアクション](#)
- ▶ [アクションシューティング](#)
- ▶ [その他アクション](#)
- ▶ [縦スクロールシューティング](#)
- ▶ [横スクロールシューティング](#)
- ▶ [ガンシューティング](#)
- ▶ [その他シューティング](#)
- ▶ [RPG](#)
- ▶ [SRPG](#)
- ▶ [レースゲーム](#)
- ▶ [その他ジャンル](#)

## 対戦アクション(対戦格闘)

- ▶ [カイザーナックル](#) - 「ゲームの身でクリアさせないとは、感心しませんな。近頃の尖兵はやんちゃで困る。」
- ▶ [機動戦士ガンダム ガンダムvsガンダム](#) - フリーダムは名の如く自由すぎ、着地硬直すら意味をなさない、vsシリーズの世紀末。
- ▶ [魁!男塾 冥凰島決戦](#) - 攻撃手段がすべてという、あまりに男らしすぎるゲームバランス。いやぁこの根性、男塾だね!
- ▶ [ザ・キング・オブ・ファイターズ'97](#) - ストーリーが盛り上がったオロチ編最終章は技が暴発しやすく隠しキャラによってバランスも崩壊。
- ▶ [ザ・キング・オブ・ファイターズ2000](#) - [キング・オブ・ストライカーズ](#)、旧SNKに止めを刺してしまった。
- ▶ [ザ・キング・オブ・ファイターズ2003](#) - キャラとシステムが明らかに調整不足。凶悪なDDコンビの前には他のキャラなど雑魚同然...
- ▶ [サムライスピリッツ斬紅郎無双剣](#) - 敵に背中を見せることは死を意味する。10年早すぎた世紀末ゲー。
- ▶ [戦国BASARA X](#) - 「AC北斗の再来」「[戦国陸上](#)」BASARAが格ゲー化すると、初心者お断りの代物になった。
- ▶ [DEAD OR ALIVE 4](#) - 美しさの頂点と同時にCPUの強さも頂点に達してしまった。
- ▶ [Fate/unlimited codes](#) - ゲームセンターに出現した、聖杯戦争という名の第二の世紀末。
- ▶ [北斗の拳\(AC\)](#) - [世紀末到来](#)。基本的には致命的にバランスの悪いクソゲーだが、その世紀末を生きる、人知を超えた戦いを繰り広げる修羅が存在する事も事実...
- ▶ [北斗の拳 凄絶十番勝負](#) - あの日から、彼は世紀末小パン王だった...
- ▶ [MARVEL SUPER HEROES](#) - ミュータントの世界で甦る「千本パンチ」。格ゲー界屈指のお手軽永久ゲー、ここにあり。
- ▶ [MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW AGE OF HEROES](#) - ミュータントの世界に対戦バランスなんて言葉は存在しない。

## ベルトスクロールアクション

- ▶ クライムファイターズ - バランス崩壊、恐怖のボス全員襲撃ステージの存在。しかし評価は悪くない。
- ▶ キング・オブ・ザ・モンスターズ2 - 飛び道具ハメが半ば必須という絶望的なバランス。まともにぶつかれば死ぬ。
- ▶ T.M.N.T. スーパー亀忍者 - タートルズ達の性能がこのゲームを難しくさせてしまった。
- ▶ ニンジャコンバット - 実質的に一撃死ゲー化している。まさにニンジャの世界は刹那の道...なのか?
- ▶ コンバットライブス - 選んだキャラによっては無理、そうでなくても難しすぎる。
- ▶ ライオットシティ/クレスト・オブ・ウルフ - ファイナルファイト越えは出来なかった。改題したPCE移植版も、原作の問題点はほとんど改善されず。
- ▶ D.D.クルー - おい、遊園地の話はどこへ行った?
- ▶ (カ)ルナーク - 敵が嫌というほど出てくる。こうなったら鞭に頼らざるを得ない。
- ▶ ロボアーミー

## 横スクロールアクション

- ▶ 悪魔城ドラキュラ(AC) - 婚約者をさらわれたシモンが膝に爆弾を抱えたレスラーの様に歩き、懐中時計と剣を振り回す。
- ▶ カトちゃんケンちゃん - カトちゃんケンちゃんの顔芸・おちゃらけ世界観と裏腹に、PCエンジン版高橋名人と例えられる凶悪難易度。
- ▶ クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児 - 子供でも楽なアクション部分と大人でも辛いミニゲーム部分の落差。雰囲気はいいのに...
- ▶ 最後の忍道 - 良くも悪くも旧アイレムらしさが凝縮された1本。ランダム大量敵忍地獄の先に忍者が見たものとは...
- ▶ 魁!!男塾 疾風一号生 - 己の身体一つで挑まなければならない難儀なバランス。田沢・松尾でなくとも猛烈に嫌な予感がしてくる。
- ▶ スーパープリンセスピーチ - 「お姫様はお体を大事になさってください!無理はいけません!」
- ▶ 高橋名人の冒険島 - ゲームは一日一時間。つまりこれは規格外である。
- ▶ 鉄腕アトム(FC) - 10万馬力をもってしても序盤から油断はできない難易度。
- ▶ ドラキュラ伝説 - 完成度はなかなかだが、携帯機離れた超シビアなジャンプが凄まじく足を引っ張ってしまった。
- ▶ 星のカービィ 参上! ドロッチェ団 - フラグの遺作。ヌルゲーを超えた手抜きゲーは決して許されんゾイ!
- ▶ ヨッシーアイランドDS - おぞましい難易度を引っかけ、12年ぶりのヨッシーアイランドの正統続編。

## アクションシューティング

- ▶ 機動戦士SDガンダム サイコサラマンダーの脅威 - 「マグネットコーティング」がないとクリア困難とは...愚かな!!!
- ▶ ニンジャコマンドー - 外国人の考えるニンジャ + 日本人の考えるコマンドー = これ。
- ▶ バトルフィールド - 呪われし「怒」の系譜。中ボスの体当たりと、ノックバックならぬノックフロントに俺たちの怒りは頂点に達した。
- ▶ ヘビーバレル(AC/FC) - 呪われし「怒」の系譜。ゲーセンでは最凶すぎる赤へり、お茶の間では最強すぎる赤手榴弾。
- ▶ マンハッタン24分署 - 言及されなくても予想は付く。舞台はハーレム地区だろう。
- ▶ メタルスラッグ5 - 至近距離から撃たないでください。回避不能な攻撃出さないでください。で、ストーリーの内容は?

## その他アクション

- ▶ Another Century's Episode:R - 最強の敵はラスボスか? 鳥の人か? バジユラを支配したグレイスか? いいえ、

ムービーです。

- ▶ [クロスソード](#) - ネオジオ初期作の中ではまだ、まともな難易度の後方視点ACG。
- ▶ [ケロケロ7](#) - まともに操作するためには腕が3本必要。Lボタンが使いさえすれば、こうはならなかった。
- ▶ [ゴルゴ13 第一章神々の黄昏](#) - もはやスナイパーとしての自覚も忘れてしまったゴルゴ13の迷活躍劇。
- ▶ [戦国無双](#) - 低レベル制限プレイが半ば必須のゲームバランス。これからプレイするなら『猛将伝』とセットで。
- ▶ [デビルマン](#) - もっさりした操作性と複雑なダンジョンが足をひっぱるが、漫画版ベースでアニメ版・小説版の要素をうまく取り込んだシナリオは原作ファンも納得の出来。
- ▶ [ドラゴンボール 神龍の謎](#) - クリリアン?クリリンのことか...クリリンのことかー!!!!
- ▶ [爆ボンバーマン](#) - 普通の人間にとって、爆弾を足場とするのはあまりにも無理があった。
- ▶ [爆ボンバーマン2](#) - N64最強のラスボス「[聖邪の天使](#)」。理不尽難易度の極み。ゲームそのものは良作。
- ▶ [バックピクス](#) - 厳しい1周目。胃に厳しい2周目。人類に厳しい2周目最終面。難しすぎていつまでも凶鑑が埋まらない。

## 縦スクロールシューティング

- ▶ [アーガス](#) - 事実上は日本マイコン開発 (NMK) の処女作。...なのにいきなりこの難易度。
- ▶ [アクウギャレット](#) - 当たり判定の大きさに比べ弾の量が多すぎ、遊べなくはない。
- ▶ [イメージファイト](#) - ひたすら連打の訓練。訓練で敵を90%殲滅できなければ「補習」という名の粛清が待っている。
- ▶ [1944 THE LOOP MASTER](#) - 外注による19最終作。欲張って色々な要素を詰め込みすぎて消化不良。
- ▶ [ガンバード2](#) - 彩京弾に弾幕を足した結果がこれだよ!
- ▶ [ガンフロンティア](#) - タイトーシュー中興への序章。だが地味に難易度がやたら高い。
- ▶ [グレート魔法大作戦](#) - 難易度の鬼畜さとシステムの意地悪さは確かにグレート。もはや大作戦どころではない。
- ▶ [ゴーストパイロット](#) - デカくて遅くて狭い。シューティングの地味な不便さが地味に凝縮された地味なゲーム。
- ▶ [ストライカーズ1999](#) - X-36ゲー。難度もとっつきにくさもまさに「最強」シューティング。
- ▶ [達人王](#) - シューティングゲーム史上、屈指の高難易度の先に待つのは、最高の称号。君は達人を超えて王となるか!?
- ▶ [怒首領蜂大往生](#) - ケイブが送りつけてきた、全世界のシューターへの最凶の挑戦状。それでもプレイしますか?
- ▶ [ドラゴンブレイズ](#) - 彩京シューティングの最強難易度の極み。
- ▶ [ネビュラスレイ](#) - 敵はニュータイプ、自分はオールドタイプと例えられた。
- ▶ (良)[バトルガレガ](#) - 絶望的なランク設定と突拍子のない攻略方法。10年以上も遊び継がれると同時に永遠に賛否両論なSTG。
- ▶ [ピンクスイーツ ~ 鎗薔薇それから ~](#) - クセがありすぎ、お色気ゲーの皮を被ったドMゲー。バグによってはDSゲーにも。

## 横スクロールシューティング

- ▶ [R-TYPEII](#) - つきぬける最凶。時代に翻弄された悲運の「R」。
- ▶ [グラディウスIII -伝説から神話へ-](#) - 強大な難度。(当たり判定的な意味でもキューブ的な意味でも)立方体の悪魔が微笑む世界。
- ▶ [グラディウスIV -復活-](#) - 復活と書いて「ゾンビ」と読む。過去作品の継ぎ接ぎで作られた運ゲー。
- ▶ [原始島/プレヒストリックアイル2 原始島](#) - 1は恐ろしく難しい。2はえらくヌルい。あまりに両極端な難易度のシリーズ。
- ▶ [セクシーパロディウス](#) - ステージギミック、ランク変動ともに自重しない有様。見栄えは良かったのだが。
- ▶ [P-47 ACES](#) - 割と平凡だった前作から一転、地獄のような理不尽難易度に...
- ▶ [ピストル大名の冒険](#) - 見た目は馬鹿っぽさ全開。難易度も馬鹿げた鬼畜っぷり全開。
- ▶ [プロギアの嵐](#) - RETRY:01 RETRY:02 RETRY:03 ... 少年少女とシューターの前に立ちはだかる。2周目のリトライの嵐。

## ガンシューティング

- ▶ [ガンブレードN.Y.](#) - ヘリ操縦手のアクロバット飛行に振り回される、ヘリ機銃手の悲哀。
- ▶ [ゴルゴ13シリーズ\(AC\)](#) - ゴルゴの神業を追体験できる。あなた自身がゴルゴ並みの神業の持ち主であれば、の話だが。
- ▶ [ザ・警察官 新宿24時/全国大追跡スペシャル](#) - 足が疲労したらそこでお終いだよ…。
- ▶ [The House of the Dead III](#) - 己の武器となる銃が、ゾンビに次ぐ第二の敵になろうとは…。
- ▶ [ターミネーター サルベーション](#) - 人類軍の窮状をゲームに再現した結果、凡人どころかガンシューターでさえ匙を投げる難易度に。
- ▶ [ビーストバスターズ セカンドナイトメア](#) - ハウスオブザデッドに埋もれた名作。しかしこれは流石に…。
- ▶ [RANBO](#) - 一面二面でクリアできず、プレイヤーはランボーのごとく悲しみを背負う。
- ▶ [レールチェイス/2](#) - 1コインクリアが絶対不可能な1、1人ではまだ不可能かも知れない2。見てる分には楽しい。
- ▶ [ロストワールド・ジュラシックパーク](#) - 恐竜たちの世界を生き抜くには弾数が足りない…。

## その他シューティング

- ▶ [ACE COMBAT X2 JOINT ASSAULT](#) - 4人でアンタレス隊、1人ぼっちでもアンタレス隊。
- ▶ [ギャラクティックストーム](#) - ZUNTATAの音楽の為に作られた、ゲームはそのおまけと言われている。その問題点は自機の弱さ。
- ▶ [グロブダー](#) - 反射神経ではどうしようもない過酷な戦車バトル。攻略法を研究して全99面を戦いぬけ。
- ▶ [ヘクター'87](#) - シリーズ異色にして、クリアするのも困難を極める鬼畜キャラバンシューティング。連射機能付きコントローラは必携です。

## RPG

- ▶ [SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産](#) - 「アムロ、逝きませぬ!」
- ▶ [SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団](#) - F90「わたしは こうみえても れきせんのゆうし」
- ▶ [ガデュリン](#) - 国産RPGとしてはスーパーファミ初作品だったが、その代償が調整不足が目立つ。
- ▶ [サンリオタイムネット 過去編・未来編](#) - 敵のレベル高すぎ。凄まじい崩壊っぷりを見せるバランス。
- ▶ [邪聖剣ネクロマンサー](#) - 当Wikiは、夜中で一人でプレイしても一切関与致しません。幻の続編も存在している。
- ▶ [大貝獣物語II](#) - エンカウント率、一部シーンの難易度は高いものの良演出やPLGS等の意欲的なシステムが光る貝獣物語本編最終作。
- ▶ [ドラゴンボール3 悟空伝](#) - 結局必要なのはスピードなのかパワーなのか、オラこの成長システムよくわかんねえぞ?
- ▶ [ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説](#) - オレはバグったぞー!! フリーザーーッ!!
- ▶ [ノスタルジオの風](#) - 空を一層越えると敵が異様に強くなるのは何故なんだ。
- ▶ [美少女戦士セーラームーン ANOTHER STORY](#) - 美少女戦士セーラームーンじゃない、美少女戦死戦乱ムーンだ!
- ▶ [ファンタシースターポータル2 インフィニティ](#) - インフィニティに遊べるが、インフレーションに耐えられるか?
- ▶ [ブレスオブファイアV ドラゴンクォーター](#) - 以前作のイメージをほぼ払拭したゲーム性と、唐突なゲームバランスが物議を醸した。
- ▶ [ポポロクロイス 月の掟の冒険](#) - 前作と比べ難易度が大上昇、難点もあまり改善されず。
- ▶ [Might and Magic\(FC\)](#) - 誇張抜きで"1年遊べる"RPG。その難易度は他の追随を許さない。
- ▶ [メダロットDS](#) - 5年越しの新作に燃えたメダロットを待ち構えていた、非情な「力こそ全て」のロボット環境。
- ▶ [ロマンシング サ・ガ](#) - バグだらけ、荒削り、没ネタ多数、と酷評されたが、熱狂的な信者を獲得したことも確か。
- ▶ [ロマンシング サ・ガ2](#) - 戦うほど強くなる敵、癖の強すぎるシステム、信用できないステータス、ワグナス!このゲームすごく難しい!

## SRPG

- ▶ [SIMPLE2000シリーズ Vol.21 THE 美少女シミュレーションRPG MoonLightTale](#) - ストレス度120%です。ラァァアイ!!
- ▶ [スーパーロボット大戦F/完結編](#) - 後半の敵の強さが異常にインフレしており、前編ユニットの多くがスタメン落ちの怪事に。
- ▶ [スーパーロボット大戦コンプリートボックス](#) - 『スパロボF』以上の難易度を誇る据え置きスパロボ屈指の問題作。
- ▶ [ファイアーエムブレム 暁の女神](#) - 数々のバランスブレイカー登場で、終盤の妙なゲームバランスはもはや擁護不可能。

## レースゲーム

- ▶ [スター・ウォーズ エピソード1 レーサー](#) - 人間を超えた反射神経を手に入れ、プレイヤーはアナキンを超えられるか?
- ▶ [ミニ四駆GB Let's&Go!](#) - TRFビクトリーズの苦勞を味わえる一作。グランドスラムへの道は険しい。
- ▶ [湾岸MidnightClub StreetRacing\(GBA\)](#) - PS2のレースゲームを強引に移植。しかも非常に難易度が高くなっている。

## その他ジャンル

- ▶ [あんみつ姫](#) - ノーヒントのアドベンチャーシーンと一発死のアクションシーン。さらに制限時間付き。
- ▶ [SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS](#) - バランスなんて蚊帳の外。GAME \ (^o^ ) / OVERなカードゲーム。
- ▶ [エネミー・ゼロ](#) - 飯野賢治の問題作のひとつ。内容は独創的ではあるが、設定や世界観は.....[この設定](#)、どこかで...
- ▶ [ゴミ箱 -GOMIBAKO-](#) - 誰でも遊べる超簡単操作の、超激ムズ理不尽パズルゲーム。
- ▶ [せがた三四郎 真剣遊戯](#) - 修行のためのゲーム。指が折れるまで、セガサターンシロ!!!
- ▶ [ダークシード](#) - 説明書に完全攻略記載で攻略本いらす! 「**頭が痛い!!!**」
- ▶ [たまごっちのアップレ!にじべんちゃー](#) - 子供向けなのに、基本的にノーヒント+クリア必須の難しいミニゲーム。
- ▶ [ドラゴンスクロール蘇りし魔竜](#) - ヒントが少なすぎて攻略本がないとほぼクリア不可能。
- ▶ [賭博黙示録カイジ](#) - 敗北 = 死っ...! 誰も信用は置けないっ...! それが闇賭博っ...!
- ▶ [水戸黄門II 世界漫遊記](#) - 人生楽ありゃ苦もあるさ...って苦ばっかで楽なんかねえよ!!!