

## 用語集/全般3(た行)

あ行の全般用語は[用語集/全般](#)へ

か行の全般用語は[用語集/全般1.5](#)へ

さ行の全般用語は[用語集/全般2](#)へ

な行の全般用語は[用語集/全般3.5](#)へ

は行の全般用語は[用語集/全般4](#)へ

ま～わ行の全般用語は[用語集/全般5](#)へ

- ▶ [DLC \(ダウンロードコンテンツ\)](#)
- ▶ [DL \(ダウンロード\) ゲーム](#)
- ▶ [誰得](#)
- ▶ [チート](#)
- ▶ [中古](#)
- ▶ [中二病\(中二、厨二病\)](#)
- ▶ [著作権](#)
- ▶ [超展開](#)
- ▶ [詰み\(ハマリ\)](#)
- ▶ [強くてニューゲーム](#)
- ▶ [ディスクレス\(起動\)](#)
- ▶ [ディレクター](#)
- ▶ [デバッグ](#)
- ▶ [デベロッパー / パブリッシャー](#)
- ▶ [電波](#)
- ▶ [動画評論家](#)
- ▶ [倒産](#)
- ▶ [DQN](#)
- ▶ [鳥避け](#)

## DLC (ダウンロードコンテンツ)

詳しくは [クリック](#)。

## DL (ダウンロード) ゲーム

ダウンロード形式で販売・専売されているゲームで、新作(PSP等)と旧世代ハード作品に分けられる。たまにDLCと一纏めにして扱われる事があるが、大抵は区別する事が多い。出回りが多かったりする物や値崩れが酷い物がよく誰得扱いされる事があるが、実際には流通状態が極端に悪い場所や海外などからでも利用できるため完全な意味での誰得にはなりえない。

不良在庫を抱えないことや中古市場に流れないことがメーカーにとっての利点といえる他、昨今の高性能化したハードでは作りにくい規模の小さな小品的作品や、パッケージ販売では採算が取れなさそうな実験作などもリリースしやすいという利点があり、未来のゲーム業界の新たな市場として注目されつつある。

PSPソフトにおいては、DL版のほうがUMD版よりロードの速さで有利な事が多く、UMD版より評価が上がるケースも多い。

日本の旧ハードにおけるダウンロード販売の起源はDCの「ゲーム図書館」であり、現在運用中の物としてはWii、3DSの「バーチャルコンソール(VC)」、PS3及びPSPの「ゲームアーカイブス(GA)」、Winの「プロジェクトEGG」などが

ある。またアダルトゲーム関係においては複数のダウンロード販売形式が存在する。

ソフトのDL販売は古いハードの過去のゲーム作品(VCやアーカイブス等)が中心だが、DL販売専用の新作(WiiWare等)も増え始めた。

希少だったり中古価格が高かったりする過去のゲームにも手を出しやすくなったり、店頭販売に比べて低価格かつ手軽に買えるメリットがある為、今後の発展が期待される。

- ▶ 例えばVCの『スーパーマリオブラザーズ』(500円)。旧来の市場価格(裸でも600円以上はする)に比べ安価で楽しめるし、旧ハードがなくても大丈夫。
- ▶ SS版の中古価格が数万円単位に高騰していた『レイディアントシルバーガン』のXBLA配信(2011年9月14日配信開始)発表は大きな反響を呼んだ。

しかし過去の名作に混じって伝説級のクソゲーが配信されたり (\*1)、DL専用の新作ソフトにも『人生ゲーム(Wiiware版)』のようなクソゲーが出現するなど、利点ばかりではない。

ダウンロードしたのがクソゲーだったとしてもDLC同様機種にもよるが返品・売却・削除はできない。新作の場合は開けてみるまで分からないという、ギャブル性が高いのが難点か。また、アイレムのように場合によっては**配信を終了してしまう事もある**。

DL販売限定のクソゲー	<a href="#">人生ゲーム(Wiiware版)(配信終了)</a>
VCで配信されたクソゲー	<a href="#">トランスフォーマー コンボイの謎</a>
	<a href="#">たけしの挑戦状</a>
	<a href="#">燃える!!プロ野球</a>
GAで配信されたクソゲー	<a href="#">センチメンタルグラフティ</a>

## 誰得

だれとく。「誰が得するのか」を略したインターネットスラング。読んで字のごとく「これはいったい誰が得をするのか?」といったモノ・事象に対して使用される。

ブレイク当初(2005年)は否定的な言葉として扱われ、今でもそのような風潮はあるものの、現在ではジョーク的な意味合いのほうが強い。

対義語は「俺得」「皆得」。前者は「俺が得するから誰得ではない」、後者は「みんな得している」という意味。ゲーム業界ではこのスラングをもじり、誰が得するのか理解出来ないゲームのことを「誰得ゲー」と呼ぶ。

このWikiに掲載されてる作品で例を挙げるならばGBAトップクラスのクソゲーを(クソな点全部含めて)ほぼ完全移植した、需要も売れる気もあつたのかかわからない『[高校野球育成アクションゲーム めざせ!甲子園](#)』だろうか。

## チート

cheat。「ズル」という意味の言葉で、その名の通りカンニング等のインチキ行為を指す英語。ゲーム的には、主に内部データを改造して無敵状態・いきなりLv99などゲーム内容をプレイヤーに極めて有利にする行為のこと。

ズルではあるので初回プレイから使うと本来のゲームの味を損なう危険性大だが、プレイし終わったプレイヤーがその時点では手に入らない最強武器を手に入れてみたり、強制負けイベントで勝ってみたりといったいわゆる「遊び」プレイにも使われている場合がある。この場合は納得する人も多い。

オフラインゲームでやる分には個人の自由であるため、あまり大声で文句を言うべきではない。問題なのは「オンラインで」チートを使うことである。

- ▶ 転じて、普通にゲームをプレイして正規に使えるにも関わらず、ゲームバランスを崩壊させるような強キャラ・便利アイテムなどを「(公式)チート」とネットスラングで呼ぶことがある。要は「バランスプレイヤー」と同義である。
  - ▶ あくまでユーザー間での感想や解析によるところが大きい為、対戦などで自分が気に入らないからという理由で相手が使っているキャラなどを「それチート級だから禁止な」等という所謂「俺ルール」を押しつけ

るのはやめた方がいい。無駄な論争になる可能性もあり、チャット機能のついたゲームの場合他人を不愉快にする可能性もある。大人なら黙ってスルー。

- ▶ ただ、中には実際に公の場で禁止になってしまったような超性能キャラも存在した。格闘ゲームで言うと、[ペットショップ](#)や[フォクシー](#)と言った辺りである。ただしこれらは本当に特例である。
- ▶ 『CoD:MW2』の「ワンマンデクログレ」「マラライコマンドー」など、明らかにゲーム性を否定するような戦法等はえてして嫌われる。この場合、確かに先述の通り「正規にプレイして使える」ものではあるが、ゲーム性を否定している為ゲームそのものの評価を下げがちである。
- ▶ カードゲームだと良くありがち。しかし何度も言うようだがそういった禁止カード設定は公式認定であり、俺ルールを押し付けるのは余計なトラブルの元なので控えよう。
- ▶ また、公式チートのもう一つの意味合いとして「ゲーム終了後や特定の条件で解禁される強力なアイテム・オプション」などを指すこともある。
  - ▶ アーマードコアシリーズの『強化人間』や『INTENSIFY』(\*2)、バイオハザードシリーズの『無限武器』(\*3)、『[スーパーロボット大戦J](#)』の「グレートゼオライマー」はその代表例。
- ▶ オフラインとは異なり、オンラインゲームのチート行為は自分のみならずデータクラッシュやゲームバランスの崩壊を起こす大迷惑行為となる。実際に犯罪行為として処罰されたケースもあるので、**絶対にオンラインではチートを使わないように!**  
稀に、「チーターを駆逐するためチートを使う」という義賊を気取る人が存在するが、結局この人もチートを使っているのと同じ穴の貉である。

1. 著作権法第20条:著作者人格権(同一性保持権)侵害 5年以下の懲役または500万円以下の罰金
2. 刑法第234条:威力業務妨害罪 3年以下の懲役又は50万円以下の罰金
  1. 同条第2項:電子計算機損壊等業務妨害罪 5年以下の懲役又は100万以下の罰金
3. 電波法第100条第1項による規定の違反:1年以下の懲役又は100万円以下の罰金
4. 不正アクセス行為の禁止等に関する法律第3条第1項による規定に違反:1年以下の懲役又は50万円以下の罰金

## 中古

消費者によって二次的に売却された商品。クソゲー、及び、悪徳な商法をする企業への対抗手段の1つ。中古ゲームの利益は小売店の物になりメーカーの利益にならない為2000年代初頭に「中古販売を違法」と主張するゲームメーカーと中古販売店との間で訴訟騒ぎに発展した。

特にSCE・セガは中古取扱い店に商品を卸さない様にして干し上げるという対策をとってもいた。しかし著作者の頒布権は1度のみでの為、裁判は[中古販売店側の完全勝訴](#)となった。

問題の時期に出たゲームのパッケージ裏に「NO RESALE」などと書かれているのはこういった背景の名残である。またKTゲームス・日本ファルコムなどは未だに中古ショップの買取を認めていない。勿論法的な強制力は全くない。この訴訟は業界全体を巻き込む騒動になったが、消費者の意見が不在のまま事態が進行・収束した事に対し不満の声も多かった。

メーカー側も中古対策を模索しており、オンライン認証を取り入れているメーカーもある。

中には最初オンラインプレイ不可などの制約を設け、パッケージに記載されているパスワードをゲーム内で入力する事で制約を解除する仕組みをとっているメーカーもある。この場合、中古ソフトでの制約解除の為にメーカーからパスワードを購入する必要があり、結果としてメーカーは中古ソフトからも利益を貪る事が可能になった。

余談だが、近年では新発売してまもなく中古で出ているケースも多く、クソゲーを乱発or悪徳な商法をする企業への対策として、あえてそちらを買う(メーカーに金を入れない為)者や、基本的に新品を買うが特定のソフトに限っては全て中古で買う者もいる。

最近ではスラングとして「処女でない女性」を指す蔑称の意味も持つ。漫画・アニメ・ゲーム業界で間よく使用され、特にギャルゲーなどでは「ヒロインが中古であるか否か」で大きく評価が分かれてしまう事もある。

時にはそれを巡って大騒動に発展する事もあり、その例としてエルフのエロゲー『[下級生2](#)』のヒロイン・柴門たまきや、コミックREXで連載していた武梨えり氏の漫画作品『[かんなぎ](#)』のヒロイン、ナギ(\*4)などが挙げられる。

さらにこうした業界では、**作中の(主人公以外の)男性キャラに一方向的に好意を寄せただけで(肉体関係になどなっていない)**「中古」扱いされヒロイン(およびその作品)が人気を落とすケースが例に挙げた作品に限らず多い。

## 中二病(中二、厨二病)

語源はラジオ番組『伊集院光 深夜の馬鹿力』の過去の投稿コーナー「かかったかなと思ったら中二病」。放送当時は「中二の時によくやった事・いい年なのに思春期のような気分を感じる時(もう30半ばなのに未だエロ本を買う時に物凄くドキドキする、等)」というあるあるネタの事だったが、今では「カッコつけようとして中学生レベルになってやんの」という侮蔑の意味になってしまった。

まるで中学生の妄想のように、強すぎる主要キャラ、設定がムダに凝っている、その割りに活かされず説明文ばかりの文章...などなど、かなりイタイ設定・文章を書いてしまうことを指す。例えば、ハーフエルフである事等本人にはどうしようもない理由による迫害、そのキャラしか使えないチート級の特異能力等、「[Mary Sue](#)テスト」と結構被る。伊集院自身は中二病という言葉について「もう僕の定義から外れて別の意味の言葉になってしまったのでどうでもいい(笑)」と発言している。

大抵の場合、本人は書いていて楽しいが周りから見ると痛すぎて見れるものではない、というレベルの作品になる(そして書いた本人も、数年後にそれを見て、恥ずかしさのあまり悶絶する事が殆どである)。ただし、突き詰めるとゲームも映画も漫画も、最初の中二のような妄想から作品が作られるようなもので、それをうまく肉付けして、中二臭さを消していくものなのである。

もちろん中二臭さなどは全て消しきれものではないので、どうしてもその残り香などは残ってしまう。これを神経質なまでに嗅ぎ付け、ヒステリックなまでに批判するような輩は逆に「**高二病**(中二病をガキ臭いととにかく否定したがる症状)」と呼ばれている。

逆に中二臭さをわざと残すどころか全開にし、面白く魅せる作家も存在する。『月姫』『Fate/Stay night』等では有名なTYPE-MOONの奈須きのこ氏などはその代表例である。

どんな作品であろうと安易に「中二だから」と切り捨てるのは非常にもったいないことである。『BLAZBLUE』の場合、ぶるらじのゲストに来た中村悠一に突っ込まれているがスタッフも自覚している。もちろん、中二要素を積み重ねただけでオリジナリティが無い場合や中二要素を処理できずにただの電波になっている場合は批判されてしかるべきだが。

また、この手の作品で人気が出た作家は安易な信者を生みやすいのでちゃんと作品ごとの評価をすべきではある。なお、中二的題材として使われるものは元が漫画やアニメにあることが多い、有名なコピペネタに使われる「邪気眼」は漫画『幽遊白書』の邪眼を元にしてるとされることは有名で、ゲームからもこの手のネタ元が生まれていくことが今後出てくるだろう。

余談だが、この中二病(に似た症状)へ回帰した状態を「**大二病**」と呼ぶ。

- ▶ くれぐれも人に向かって「お前中二病だなwww」等とは言わないようにしましょう。言われた方はこの上なく不愉快になるだろうし、場合によっては喧嘩に発展する可能性もある。  
また、やたらと中二病と騒ぐ人も中(高/大)二病扱いされることがあるので注意しよう。

## 著作権

創作物を無断コピーや翻案から守るための権利。詳細は[こちら](#)を参照。

## 超展開

ストーリー上において、誰も予想しなかった(と言うか予想できる方がおかしい)無茶苦茶な展開の事。ギャグ要素が強い作品などにおいて「いい意味で予想を裏切ってくれた」という褒め言葉として使われる場合も少なくないが、手抜きや配慮の無さによってシナリオの一部または全部を破綻させたような場合にもこう呼ばれる。

それまでの基本設定を完全無視したり、善人であるはずのキャラが唐突に悪人になったり(或いはその逆)、呆れるほど都合主義だったりと言った所。また、ひたすら奈落に一直線というような救いようのない展開も(スタッフへの皮肉もこめて)そう呼ばれる。

基本的には「いい意味で予想を裏切る」「見方や状況が一変するが前後の繋がりが自然である」いわゆる『どんでん返し』等とは区別される。RPGやアドベンチャーなど、ストーリー重視のゲームでこれが起こると他の部分がどんなに良くても基本駄作と呼ばれる。

単なる読解力の無さや、読書慣れしていないプレイヤーがちょっと凝ったストーリーに対して使ってしまう場合もある。

- ▶ 主な超展開ゲーム
  - ▶ [ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦](#)
  - ▶ [宇宙刑事魂](#)
  - ▶ [ラビッシュブレイズン](#)
  - ▶ [小公子セディ](#)
  - ▶ [ドラッグ オン ドラグーン](#)
  - ▶ [聖剣伝説4](#)
  - ▶ [セガガガ](#)
  - ▶ [グランディアIII](#)
  - ▶ [ファイアーエムブレム 烈火の剣](#)
  - ▶ [ファイアーエムブレム 暁の女神](#)
  - ▶ [星のカービィ 参上! ドロッチェ団](#)
  - ▶ [ファイナルファンタジーXIII](#)
  - ▶ [奈落の城 一柳和、2度目の受難](#)
  - ▶ [STAR OCEAN Till the End of Time](#)
  - ▶ [アイドルマスター2](#)

## 詰み(ハマリ)

その時点でどうやってもゲームオーバー確定、或いは先に進めなくなってしまう状況の事。特にゲームオーバーで途中復帰が出来ないものや、ゲームオーバーすらできない状況でセーブしてしまうと最悪。

そのデータを消して最初からやり直すしか手は無いため、それまでの苦労もプレイ時間も全てパーとなる。

- ▶ 主な例
  - ▶ ストーリー進行上必要なアイテムが、進め方によって手に入らない。
  - ▶ ストーリー進行上必要なアイテムを、何故か捨てたり売ったりできる(そして2度と手に入らない)。
  - ▶ 普通に進めていたのに、地形にはまって脱出不可能。

バグ・不具合関連の中でもトップクラスに悪質な現象である。一概にバグと言ってしまってもいいものかどうかは分からないが、少なくともプレイヤーにとっては害悪でしかない現象だろう。

バグによって起こるもののほかにも、アクション・RPGなどで強い敵と戦う前にセーブを行った際、「敵が強すぎてどうしても倒せない、戻ってキャラクターを育て直そうにもセーブをしてしまったから戻れない」という詰みや、アドベンチャーゲームやRPGなどで「先へ進むためには立て忘れたあるフラグを立てねばならないが、もうそのフラグを立てることが出来なくなってるので先へ進めない」という詰みもある(\*5)。

類似するものとして、1度画面がバグったらそのデータでは一生そのままという『[四八\(仮\)?](#)』という例もある。

一方、不正コピー防止のために「不正コピーしたゲームだと意図的に、必須アイテムを出さない、フラグを立たせない等にして詰み状態にする」と言うゲームもあり、とあるゲームで「バグなのにメーカーが対応しない」と騒いで恥を晒した馬鹿も少なくない>(\*6) ちなみにこの時は不正防止策を知られない為か、メーカーはだんまりを決め込んでいた。不正コピーの癖にメーカーに補償させようとする図々しさもアレだが。

- ▶ 詰みが起こり得るソフト
  - ▶ [真・聖刻](#)
  - ▶ [シャドウゲイト](#)
  - ▶ [ルナーク](#)
  - ▶ [ライトファンタジー](#)
  - ▶ [テイルズ オブ グレイセス](#)
  - ▶ [アルナムの牙 獣族十二神徒伝説](#)
  - ▶ [3×3EYES 聖魔降臨伝](#)

## 強くてニューゲーム

SFCの名作RPG『クロノ・トリガー』に搭載されていたオマケ機能。ゲームをクリアすると解禁され、そのクリアデータのLv・イベント以外の装備・イベント以外のアイテムを丸々引き継いで新しくゲームを始められるというもの。このゲームは1周目は必然的に1番良いエンドに辿り着けるよう調整されているが、2周目以降はラスボスの元へワープできるポイントが増設され(一番早いのは最初のイベント直後)、どのポイントでラスボスを倒すかによってエンドが変わるという特殊なマルチエンド形態を採っていた為、それを想定しての機能である。

- ▶ 現在は「2周目スタート時にLvや装備等が引き継ぎ出来る機能」の代名詞として使われることも多い。これが無い=クソゲーでは決していないが、あると非常に快適。

逆に、マルチエンドやアイテムコンプ等の2周目前提のゲーム内容でこれが無いと初期状態からの再スタートとなってしまう為、いささかユーザーに不親切であると言える。

ゲーム序盤でLv上げや装備を揃えたり等に非常に時間がかかるにもかかわらず搭載されていない場合や、難易度が滅法高いのに搭載されていない場合は批判的に上がる事もある(例:『ゴッドハンド』)。

## ディスクレス(起動)

PCにインストールしたゲームにおいて、起動時にインストールに用いた**オリジナル**のディスクメディアを必要としないものこと。「ディスクレス可能」などの言い方をされることが多いようだ。

言うまでも無いが、元々ダウンロード販売で入手したゲームにはディスクメディアがない(=ディスクレスで起動が出来て当たり前)ため、あくまでパッケージ販売されている物に対して用いられる。

かつてはほとんどのゲームにおいてディスクレスで起動が出来ていたが、「割れ」の問題が大きくなった現在ではディスクレスで起動出来ないゲームが多く見かけられるようになった。

この仕組みは「割れ」に対するメーカー側の対抗手段であるとも言え、ディスクレス起動が出来ないゲームを起動する時はコピーされたディスクやイメージ化してマウントされたディスクデータではないオリジナルのディスクメディアの読み込みを行わせる必要がある。

少し逸れるが、ディスクレス起動出来るゲームにしても条件が付くものもあり、「**規定回数起動するごとにディスクを必要とする**」といったものもあれば、「**ディスクレスで起動は出来るがインストール時に固有のシリアルナンバーなどの入力を要求される**」と言うものもある。

またオンラインでアクティベーションを要するものも最近では良く見受けられるようになったが、少し前には「**オンラインゲームではないのに常時インターネット認証を行う**」と言うゲームもあった。

オンラインでアクティベーションやユーザー認証を行うタイプのものの場合、**そのディスクとユーザー(アカウント)がひも付けされてしまうため、ソフトを売ろうにも買い取って貰えない**と言うこともままあり、ユーザーからの反発を招いている面もある。

だが、海外のサイトなどを見れば、本来は起動時にディスクを必要とするゲームをディスクレスで起動出来るようにするパッチや既にディスクレスで起動出来るように弄られた実行ファイルがアップロードされていたりと、正規ユーザーにとっては単純に不便を一方的に強いられてしまっている状況であるのが現状である。

## ディレクター

製作物の作品としての質に責任を負う立場の者のことで、ゲームの製作現場においては現場監督としての仕事为主。基本的にプロデューサーは仕事の関係上、現場の細かいところまでチェックする余裕がないため、実質的に作品製作の指揮を執る立場の人間であり、作品に触れている時間も長く作品の出来はディレクターの手腕に左右される面も大きい。その分出来の悪いゲームができると真っ先に叩かれる立場の人間でもある。質に責任を負う立場なので当然といえば当然なのだが。

現場全体を指揮することになり監督能力が必須になってくるため、単純に実績のあるスタッフを内部昇格させたら必ず成功するというものではない(\*7)。

そのため、監督適性のない人間がディレクターに就くと高確率で大打撃を被ることが多く、当Wikiの人物覧に記述がある人物の中には、一スタッフとしての能力は高くても不慣れな人事のせいと評価を落とした人間は少なくない。また直

接作品に関わる以上、ユーザーのニーズにきちんと応えられるかという面も求められており、「自分の作りたいものよりもユーザーが求めているものをきちんと優先できるか」という部分もディレクター職をする上で必須になってくる。

そのため、ユーザーと接する機会が少ない技術畑の人間にはディレクター職は不向きと一般的には言われている。インタビューなどでメディアに露出する機会も多く、不用意な発言でアンチを作ってしまうことも多々。

作ったゲームの出来が今一つだったときほど不用意な発言がクローズアップされることが多い。沈黙は金とはよく言ったものである。ただそんなゲームの出来や発言などでユーザーからの評価が落ちて(\*8)もなかなか更迭されず(\*9)、会社自体の評価を落す結果にも繋がってくることも、

そういった人物をどう処理するかも会社の評価に大きく関わるのである。

## デバッグ

デバッグ(debug)とはプログラミング用語であり、バグを発見、修正する作業のことである。語源は「de("除去"を意味する接頭語)+bug(欠陥)」。似たニュアンスの言葉としてテストプレイがあり、しばしば混同されるが、こちらは難易度や操作性などを含むゲーム全体の評価を行う作業のことで、デバッグとは別物である(ただし、その作業中にバグの発見も含まれる)。

バグゲーやバランス崩壊ゲーのことを「デバッグ不足」と呼ぶことがあるが、上記の通りデバッグはバグの修正作業に過ぎないため、ゲームバランスが崩壊しているものに関しては「テストプレイ不足」と呼ぶのが正しいだろう。もっとも、ゲームバランスの崩壊がバグ由来なのか、調整不足なのか、はたまた故意であるのかは制作者のみぞ知ることであり、その境界は極めて曖昧である。

どちらにせよ、それらを怠ったものの多くはクソゲーと呼ばれる運命をたどることとなる。ちなみに、あまりにもバグや不具合が多いソフト、後にバグを修正した完全版が販売された事に対し、購入金額を払ってこの作業をやらされているという意味を込めて「有料デバッグ(ゲー)」と呼ぶ事もある。

デバッグ不足だと思われるソフト	<a href="#">ファイナルファンタジーIVアドバンス</a>
	<a href="#">テイルズ オブ グレイセス</a>
テストプレイ不足だと思われるソフト	<a href="#">ファイナルファンタジーIV(DS版)</a>
	<a href="#">遊 戯 王 真デュエルモンスターズ ~封印されし記憶</a> ~
そもそもの仕様に問題がある	<a href="#">RPGツクールDS</a>
	<a href="#">海腹川背Portable</a>
	<a href="#">THUNDER FORCE VI</a>

## デベロッパー / パブリッシャー

Developer, 開発者や製作者と言う意味を持つ、いわゆる「開発元(開発会社)」である。もう1つはPublisher, 出版元や公表者と言う意味を持つ、いわゆる「発売/販売元(発売/販売会社)」である。

メーカーから資金や一部スタッフ、資料や版權を渡されてゲーム本編を製作する下請けがデベロッパーとなる。有名なデベロッパーとしてNMKやドリームファクトリー等がある。

ゲームの出来を決めるのは基本的にはこのデベロッパーであり、例えば「ストリートファイター新作のデベロッパーはドリフ」となるとお先が真っ暗になってしまうわけだ。ジャレコの社長が『[黄金の絆](#)』に関して「あのクソ開発会社が」と言っていたのはそういう事である。

じゃあ外注クソゲーの大半はデベロッパーに責任があるのかと言うとそうでも無い、『[ライズオブザロボット2](#)』のように(日本支部の同会社ではあるが)、パブリッシャーが適当だとゲームの質問わず評価は低下する。『[Call of Duty: Modern Warfare 2](#)』もまた、移植ではあるがパブリッシャーが原因で評価が下がったと言えるだろう。

ではこれらの会社を使わず全て1社で賄えばいいかという、それも違ってくる。ゲーム開発はそれぞれ役割の違う複数のスタッフによって行われているのは言うまでもないが、そうなると1つのゲームを開発する過程において「まだゲームは完成していないが、このスタッフの作業は終わっている」という事態が必ず起こる。

この「既に作業を終えたスタッフ」が外注スタッフであるならそこで報酬を払えば済む話だが、自社員であるなら話は違ってくる。企業は毎月払い続ける人件費を無駄にしないためだけに、急遽そのスタッフを別のゲームの開発に取り掛からせるのである。

こうして作られるゲームはあくまで「何もしない社員に給料を払うよりは…蓋し、ヒットする可能性もある」という目的で作られるため品質や売れ行きは期待されておらず、クソゲーや手抜きゲーになることが多い。

このようにしてそれぞれのゲームの世界観を統一しつつもタイトルの粗製乱造を続けているメーカーがあのアイディアファクトリーである。

## 電波

常軌を逸した発言をする人々、及びその言動、そしてその原因とされるもの。古くは狐付きや生霊の仕業とされた。おそらくラジオやテレビの普及により「電波」と言う言葉が一般的になってからこう呼ばれるようになったと思われる。一説には1981年に起きた通り魔殺人事件の犯人が取り調べや公判で発した内容に起因するともされる。具体的な出所として考えられているのはある事件の犯人の発言であり、『[東方見文録](#)』においてその人物に触れている。結局のところ、電波と呼ばれる人々が何を考えてその行動をしているかは不明だが、バカと天才は紙一重と言う言葉がある通り、おそらく常人には理解できない考えがあって行動しているのだろう。

実際「言動は電波だが天才」というキャラはそこそこ居る。それに伴い、『[りんかねーしょん 新撰組っ!](#)』のように常人の理解を超えたシナリオは「電波を受信している」として「電波シナリオ」と呼ばれる。

その大抵は多くのユーザーに嫌われるが、中には『ドラッグオンドラグーン』のように一部から熱狂的な支持を受ける電波シナリオもある。

## 動画評論家

動画投稿サイトなどのゲームプレイ動画などを見ただけでKOTYや当Wikiなどに意見する人の事。大抵的を射ていない批判や擁護ばかり述べてくるので、[大変迷惑がられている](#)。

動画からでは操作性の悪さがイマイチ伝わらないため、操作性でクソゲー評価されているゲームに対して的外れな擁護をして迷惑がられることも多い。また、クソゲーレビューの動画などで、操作性が悪い為非常に難しいのに、「この人は下手くそすぎる。俺がやった方が上手い。自分が下手なのにクソゲー扱いするな」等と非難する人もこれに分類される。

昨今は操作性などとは無縁の筈のADVにも湧く傾向が見受けられる (\*10)。

## 倒産

資金繰りが出来ず、会社がつぶれること。クソゲーを出した会社の多くがこの末路を辿る (\*11)。銀行から取引停止を食らうと自力で資金を調達しなければならないが、それが出来れば銀行から資金を借る必要も無いため、取引停止になった時点で会社自体はまだ存続しているが清算手続きを開始せざるを得ない状態を事実上の倒産という。

ただしイコール消滅ではなく、優良な事業などがあれば外部からの支援が受けられHAL研のように復活する場合もある。とはいえ、もちろんそのまま消滅する方が圧倒的で、バグだらけなのにパッチが当たりきらないなどの悲劇を生む。また倒産した会社のソフトがただのクソゲーや凡作で片付かない何かを持っており、出荷数も少ないとプレミアムソフトと化す。

## DQN

「どきゅん」と読む。語源は昔放映されたテレビ番組『目撃!ドキュン』から。当番組はいわゆるお涙頂戴番組であり、非常識な元ヤンやヒモといった人間が登場し更生したりする番組構成が得意だった。これをもじり、現在ネット上では常識外れの人々をこう呼んでいる。

電波に良く似ているが、こちらは「言いたい事は理解出来なくもないが普通ならやらない事をする」人。言い換えれば、論理はまだまともなのだが倫理観のほうがおかしくなっている人を指す。

例えば「お腹が空いたから精算する前にコンビニ店内で食べた」はDQN。「今朝方見かけた犬が可愛らしかったから精算する前にコンビニ店内で食べた」は電波。登場キャラクターがDQNだと感情移入が出来ず、むしろ殺意とストレスが蓄積されていく。それが主人公やヒロインだと目も当てられない。

製作者側がこれである場合も少なくない。俺持論による世界観改悪、バグを仕様と言い張る、PSイベントでSS移籍発表と様々。プレイヤーに実害がなければ何の問題も無いのだが、大抵の場合そのとぼっちは会社、ひいては市場全体に

降りかかり、巡り巡ってプレイヤーに周ってくるのだからたまった物ではない。  
あと、根も葉もないことで人をDQNと呼んで名誉毀損になった判例もあるらしく、使用には十分注意。というか実世界の人間には言わないようにするべきである。こちらも、言い過ぎるような人はDQN扱いされる事もあるので注意。

## 鳥避け

ゲーム類を含め、ディスクを軒下や田んぼに吊るすとカラスなどの害鳥避けになることから、ほとんど擁護不可能のゲームに対する最後の活用手段として揶揄する場合に使われる。

ちなみに、『[人生ゲーム\(Wiiware版\)](#)』はダウンロード専用でディスク媒体ではないことから、2chKOTYスレで「**鳥除けにもならない**」と皮肉られた。

類義語に「フリスビー(用語集の当該項目参照)」「コースター」「予備パッケージ」などがある。