

メーカー1.5

- ▶ このページは現存する、頭文字「い～お」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。

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		シナリオ製作メーカー・周辺機器メーカーなどのリスト

- ▶ [株式会社イメージエポック](#)
- ▶ [株式会社インターハート](#)
- ▶ [株式会社インティ・クリエイツ](#)
- ▶ [株式会社インディソフトウェア](#)
- ▶ [株式会社インテリジェントシステムズ](#)
- ▶ [ヴァンテアンシステムズ株式会社](#)
- ▶ [株式会社ウィッチクラフト](#)
- ▶ [株式会社ウィル](#)
- ▶ [株式会社ウィンキーソフト](#)
- ▶ [株式会社ヴェューズ](#)
- ▶ [株式会社エーアイ](#)

株式会社エイティング

- ▶ 株式会社エクサム
- ▶ 株式会社エコールソフトウェア
- ▶ 株式会社SNKプレイモア
- ▶ 株式会社エピックス
- ▶ エム・ティー・オー株式会社
- ▶ エレクトロニック・アーツ株式会社（日本）
- ▶ 株式会社エンターブレイン
- ▶ 有限会社オーバー
- ▶ 株式会社オーパス
- ▶ 有限会社大宮ソフト
- ▶ 株式会社オフィスクリエイト

株式会社イメージボックス

主にRPGを中心とした開発を行うメーカー。創業が2004年と会社としての歴史は浅く、これからの発展が期待されるメーカーである。

Wii向けに発売された『アークライズファンタジア』はロードの速さなどが高く評価されたが、グラフィックの質の低さなど残念な部分も目立つ作品となった。

また、プレイヤーによる好き嫌いがはっきりと分かれるRPGとして賛否を呼んだ『セブンスドラゴン』の開発元として知られる。

これまではディベロッパー専業であったが、パブリッシャー事業にも参入することを発表した。

余談だが、2009年以降の作品には他社の下請けとして開発した作品には良作が多いものの、何故か自社販売作品には評価の芳しくない作品が多いというジンクスを持つ。

株式会社インターハート

インターハートの公式HPのみをリンクしています

きゃんでいそふとなどのブランド公式HPは成人向けのコンテンツがメインなので、ここではリンク先を表示しません

神奈川県横浜市に本社を置くアダルトゲームメーカー。「きゃんでいそふと（旧:キャンディソフト）」ほか複数のアダルトゲームブランドを抱える企業。

社名と同じ「INTERHEART」ブランドでたちあげられたが現在はきゃんでいそふとがメイン。元々存在したハート電子産業から分化した。

源流が同じメーカーとしては3D物の老舗ILLUSION（株式会社アイワン）がある。

その中でもきゃんでいそふとが『姉、ちゃんとしようよっ!』と『つよきす』をヒットさせ有名になったが、両作品に関わったライターの高橋ヒロ、原画家の白猫参謀の独立後はヒット作に恵まれていない。

その原因はおそらく09年に襲い掛かった二つの不幸である。

最初の不幸が「レイプレイ事件」による規制強化だろう。

もともと会社の中核を担っていたブランドである「INTERHEART」は、『姉、ちゃんとしようよっ!』『つよきす』のヒット以前より所謂「陵辱ゲー」を主力とし、コアなユーザーより支持を受けており(*1)、「きゃんでいそふと」はそのサブであった。

が、「レイプレイ事件」の余波による規制強化により主力商品であった「陵辱ゲー」を失ってしまう(*2)。

二つ目の不幸が、長年「INTERHEART」を支えていた原画絵師である新田健司氏の急逝である。

これらの要因より「INTERHEART」は甚大なダメージを受け、「きゃんでいそふと」との力関係が完全に逆転してしまう(*3)。

が、09年以前に「きゃんでいそふと」の主力スタッフであった白猫参謀と高橋ヒロは独立しておりブランドとしては弱体化済み。

「INTERHEART」の作風は「きゃんでいそふと」のそれとは真逆であるため「INTERHEART」側のスタッフにはソフトな作風の作品を作るノウハウを持っていないという二重苦である。

そのため、数少ない前例である『姉、ちゃんとしようよっ!』及び『つよきす』の焼き直ししか作れない、というのが本当のところだろう。

ただし『2学期』に関して言えば発売時期の関係上、その言い訳は通用しなかったりする(*4)。それでも09年に3Dエロゲー専門ブランドとして立ち上げた「REAL」から発売した『いたずら～極悪～』がユーザーから高い評価を受けたあたり、やはりこの会社の得意分野は陵辱ゲーなのだということを再認識させられる(*5)。新作も出してはいるが、上記代表作のタイトルや設定流用作品が悪い意味で話題になっている状況である。「貧すれば鈍す」の典型例にハマり込んでおり、先の未来が不安である。

▶ 項目のあるソフト...[つよきす2学期](#)

株式会社インティ・クリエイツ

元カプコンのスタッフが設立したメーカー。創立当初は有限会社だったが、2003年に株式化した。通称「淫帝」。初期は3Dのロボアクション等を開発していたものの、あまり評価されていなかったが、『[ロックマンゼロ](#)』シリーズを開発して一気に脚光を浴びた。

以後、『[ロックマンゼクス](#)』シリーズや『[ロックマン9/10](#)』、クレヨンしんちゃんを筆頭としたキャラゲー類等、もっぱら2Dアクションの開発に力を注いでいる。

ゲーム自体は名作・良作と言えるものを多く開発している一方、ゼクスアドVENTでは急な主人公変更がたたってシナリオが崩壊したりと、設定・ストーリー面ではやや迷走気味な所も目立っている。

最近では美少女を昇天させていくガンシューティング『[ぎゃる がん](#)』の開発を担当し「名実共に淫帝になった」と色々な意味で話題となった。その後はソーシャルゲームにも進出している。

▶ 項目のあるソフト...[ロックマンゼクスアドVENT](#)

株式会社インディソフトウェア

JR秋葉原駅から徒歩5分程に本社がある開発メーカー。『[街ingメーカーシリーズ](#)』といった箱庭型開発シミュレーションが代表作となっている。

コンシューマーソフト以外では、携帯電話やPCブラウザソフトの開発がメイン事業な模様。

株式会社インテリジェントシステムズ

通称「IS」（イズ）。任天堂と深い縁があるメーカーの1つで、開発するソフトのほとんどは任天堂が発売を行っている事で知られる。

代表作は『[ファイアーエムブレム（以下FE）シリーズ](#)』、『[スーパーメトロイド](#)』、『[ファミコンウォーズシリーズ](#)』、『[パネルでポンシリーズ](#)』など。

ファミコン時代から今まで影で任天堂を支えてきた古株セカンドパーティーであり、任天堂ハードの開発支援ツールや、意外な有名どころのゲーム制作に多く関わっているが、意外にも任天堂との資本関係は一切ない。

FEシリーズのように、システムが複雑でライトゲーマーには入り込み辛いディープものから、『[メイド イン ワリオ](#)』シリーズのように短時間でプレイでき、すぐに入り込めるカジュアルものまで、ありとあらゆる系統のゲーム制作を得意とする。

今まで数多くの良作を大量輩出してきた優良メーカーではあるが、ここ最近のFE関連の作り込みの甘さが本サイトなどで指摘されており、幾らか問題視されている部分も見られる。

ファイアーエムブレム	ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣
	ファイアーエムブレム 暁の女神
	ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣
その他	ワリオの森
	ヨッシーのパネポン(GB)
	動物番長

ヴァンテアンシステムズ株式会社

主にSIMPLEシリーズや乙女ゲームの開発をメインとする、大阪出身メーカー。

『セツァ』『カフー』こと『THE 戦車』『THE カンフー』を生み出し、SIMPLEシリーズのクソゲー輩出に一役買った功績を持つ。

ただ、ちゃんと遊べるSIMPLEシリーズもそこそこリリースしているので、本メーカーが関わるゲームがすべてセツァ、カフー並みのクオリティというわけではない模様。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [SIMPLE2000シリーズ Vol.19 THE 恋愛シミュレーション 私におまカフェ](#)
- ▶ [SIMPLE2000シリーズ Vol.32 THE 戦車](#)
- ▶ [SIMPLE2000シリーズ Vol.82 THE カンフー](#)

株式会社ウィッチクラフト

ワイルドアームズシリーズの開発で知られるメディア・ビジョンエンタテインメント（現:メディア・ビジョン）から独立した下請け開発メーカー。

開発ソフトはまだまだ少ないが、本メーカーが開発を担当したPSPソフト『魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE』のあんまりな出来に、現評判はあまり良くない模様。

これからどう出るのが気になるところだが...

▶ 項目のあるソフト...[魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-](#)

株式会社ウィル

1988年創業、埼玉県さいたま市に本社を構える開発メーカー。家庭用ゲームの初開発ソフトはPCエンジンの『銀河お嬢様伝説ユナ』（ハドソン発売）。これ以外にもハドソン系タイトルに多く関わっていた。

キャラゲー率が高めでゲーム的にアレなものも存在する反面、『無限回廊シリーズ』などの良作にも関わっており、どうも当たり外れが大きいメーカーな気がする。

多数のアダルトゲームブランドを抱える同名のゲーム会社とは無関係(*6)。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ ク: [I.Q Mania/ゾイド邪神復活~ジェノブレイカー編~/大刀\(GB\)/賭博黙示録カイジ/マリオパーティ8\(開発協力\)](#)
- ▶ カ: [雨月奇譚/やるドラ ポータブル BLOOD THE LAST VAMPIRE](#)
- ▶ 良: [ZOIDS 帝国VS共和国 メカ生体の遺伝子/ダブルキャスト\(PSP\)/銀河お嬢様伝説ユナ3 LIGHTNING ANGEL](#)

株式会社ウィンキーソフト

大阪に存在するゲームソフトメーカー。

元々はパソコンゲームの開発で知られていたが、90年代にバンプレストの元で『[スーパーロボット大戦](#)』シリーズの開発を担当するようになった。

オリジナルキャラ及びメカ『[魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL](#)』の設定構築にも大きく貢献している。

スタッフにアニメ「聖戦士ダンバイン」のトッド・ギネスという敵キャラのファンがいるらしく、露骨に扱いを優遇していた。

しかしPSソフト『[スーパーロボット大戦コンプリートボックス](#)』を最後にバンプレストとの提携を解消していた。その後『[魔装機神](#)』のキャラやメカ自体は出さないものの、その世界観をベースにしたWeb小説やゲームソフト『[聖霊機ライブレード](#)』を世に出している。

一方バンプレは『[魔装機神](#)』のキャラやメカを自社のソフトに引き続き登場させてはいるものの、ゲストキャラの様な小さな扱いであり、しかもその世界観については殆ど触れなくなった。

この事から『[魔装機神](#)』のキャラ・メカの権利はバンプレが、世界観の権利はウィンキーが分割して持っているのではないかと推測されていた。

提携解消の真相を含めて本当の所は明かされていなかったのだが...魔装機神がリメイクされることが決まり、スパロボOGの冠がついたうえで製作を担当した。

タカラの元で『トランスフォーマー』（PS2）も開発したが、こちらはシナリオはともかくゲーム的にはクソゲーだった。

その他、同じくタカラの元で『ライブレード』のシステムをそのまま使いまわした勇者シリーズ版スパロボ『新世紀勇者大戦』（PS2）、KONAMIの元で少年サンデー・少年マガジンのオールスターRPG『WHITE COMIC』（DS）などキャラゲーを主に開発。

いずれも評価は芳しくない。

スパロボ大戦	スーパーロボット大戦F/同 完結編
	全スーパーロボット大戦テレビ大百科
	スーパーロボット大戦コンプリートボックス
その他	ジョジョの奇妙な冒険(SFC)
	ゴーストチェイサー電精
	トランスフォーマー(PS2)
	新世紀勇者大戦
	少年サンデー&少年マガジン WHITE COMIC

株式会社ヴューズ

主に「イエティ」ブランドでPCゲームの移植作をリリースするメーカー。

やっている事自体は角川書店や、今は亡きガンホー・ワークスなどの二番煎じ的な感が漂う(*7)。

近年では2008年から移植権を獲得して製作をしていた『車輪の国、向日葵の少女』の移植を中止し5pb.に委譲した事（[参考](#)）で、ゲームメーカーとして当たり前の事である「自社が受けた仕事に責任を持つ」ことも守れない体質に批判が集まっている。

まあ、それ以前に2年以上も仕事の進捗状況を報告せずにいた事で無責任極まりないのだが。

その後はさらにPSPで3分割で販売したソフトを1本にまとめ何故かPS2で販売の上、[どう見ても誰得気味な定価で売る](#)という販売方法も問題となった。

[自社オリジナル作品の第2弾が東日本大震災に伴う原発事故のため情報公開の停止](#)（最悪の場合そのままお蔵入りの危険も）と言う事には同情はできるが...

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ [Dear My Friend ~ Love like powdery snow ~](#)
 - ▶ [戦極姫 ~戦乱に舞う乙女達~](#) (販売)

株式会社エーアイ

東京都町田市に本社を置く下請けメーカー。意外と古株の下請けであり、90年代初期から多彩なゲームの開発に関わってきた実績を持つ。

近年の[スパロボシリーズ](#)（主に携帯機作品）の開発元として知られるが、『スーパーロボット大戦A』や『[スーパーロボット大戦W](#)』といった良作を生み出す一方、『スーパーロボット大戦K』や『スパロボ学園』などは作りの甘さが本サイトなどで指摘されている。

ただし、近年のスパロボは主にシナリオで評価される傾向にありエーアイの責任ではない場合もあるので注意。

携帯機最新作『スーパーロボット大戦L』は重度のバグはあったものの、シナリオ面では前作『K』の悪評を吹き飛ばし、[売上はさておき](#)一定の信頼は取り戻した。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ [スーパーロボット大戦K](#)

株式会社エイティング

東京都品川区に存在するゲームソフト開発会社。コンパイルから独立したスタッフによって立ち上げられた。ゲーム内では「8ing」と表記される事が多い。

かつて姉妹会社として存在した「ライジング」と共に、『魔法大作戦シリーズ』『[バトルガレツガ](#)』『[蒼穹紅蓮隊](#)』などの通好みなシューティングを中心に関わってきたが、2000年をもってライジングと合併、単独会社として活躍する事になる。

しかし現状では、ファミ通のクロスレビューにて初のオール3（実質上の0点）を出し、KOTY2008の七英雄の一角として話題となってしまった『プロゴルファー猿』や、原作再現度もゲーム性も微妙としてファンから批判の声が上がった『仮面ライダー クライマックスヒーローズ』『同W』を生み出してしまうなど、評判は芳しくない。

ただし『BLEACH ~ヒート・ザ・ソウル~シリーズ』『タツノコ VS. CAPCOMシリーズ』などの無難に遊べる制作ゲームも多い。

ゲームの質に当たり外れが激しい傾向が強いものの、筋金入りのクソゲーメーカーという訳ではない模様。ゲームバランスはともかくとして。

過去には『ブラッディロア2』などの名作も生み出していた(*8)。

ちなみにプロ猿などは公式サイトに何故だか載っていない。これが単なるミスではないなら、猿が実質タムソフトなように未掲載は孫請け製なのかもしれない。

対戦格闘	Fate/unlimited codes
	仮面ライダー クライマックスヒーローズ
	仮面ライダー クライマックスヒーローズW
シューティング	1944 THE LOOP MASTER
	グレート魔法大作戦
	ゴルゴ13シリーズ(AC)
その他	はねるのトびらWii ギリギリッス
	プロゴルファー猿

株式会社エクサム

悠紀エンタープライズの格闘ゲームを担当した部署が独立したメーカー。

悠紀時代からキャラセンスがぶっ飛んでいることで有名で、サムスピシリーズで最も賛否を呼んだキャラ「いろは」はこの会社が生み出したキャラクターである。

エクサムになってからは女の子しかいない格闘ゲーム『アルカナハート』を開発するなどますますそのセンスは加速している。

アルカナハートシリーズはその見た目に反して対戦バランスがよく面白いと評価されている一方で、同社開発の『デモンブライド』はあまりにも面白みに欠けるシステムや地味すぎる演出で、近年出た格闘ゲームの中で全くと言っていいほど話題にならなかった。

また、家庭用開発のノウハウが蓄積されておらず家庭用版についてはほぼ外注開発である。

その結果、下記のエコールソフトウェアが関わったPS2版『[すっごい!!アルカナハート2](#)』が大幅な劣化移植となってしまった。

そんなことがあったためか、PS3/Xbox360版『アルカナハート3』ではアークシステムワークスとの共同制作という形ではあるものの、エクサム自身も開発に大きく関与している。

近年稼動した、アクアプラス作品キャラのクロスオーバー格ゲー『アクアパッツァ』の開発元でもある。

株式会社エコーソフトウェア

1989年発足。当時はCADソフトウェアを製作していたが、1995年にゲーム業界に参入。翌年発売したご存じ我が『デスクリムゾン』によって不動の地位を築く。

デスクリムゾンなくしてこの会社は語れない。同ゲームの記事も参照のこと。

エコー名義のほかエロゲーブランド「レインディア」、ホモゲーブランド「ギズモ」を保有。

近年人気同人ゲーム『MELTY BLOOD』シリーズの家庭用移植を担当し、同作のファンを中心にクソゲーメーカーとしての顔を知らない者も増えた。

最も、『ムサピのチョコマーカ』やAC版デスクリムゾンの『デスクリムゾンOX』のように一定の評価を得たソフトもあるので、開発したゲームすべてがクソゲーというわけではない。

だが、PS2ソフト『すごい!!アルカナハート2』において凄まじいまでの劣化移植をやらかした為、ユーザーからは多くの不評を買った。

この件に対しては、同時期に出たメルブラシリーズの移植具合が同じPS2ソフトにもかかわらず完璧と言っても言いすぎでなかった事も含めて余計な大パッシングを食らうことになってしまった。

でも定期的にデスクリムゾンのイベントを行う辺り、なんだかんだ言ってファンを大事にする会社だったりする。

現在はWin版デスクリムゾンを製作中である。こちらは上記アルカナ2の移植具合を反省しているのか、なんとバグまで完全再現しようと必死で努力しているようだ。

この会社がデスクリムゾン時代から今までしれっと生き延びている事は、たびたびゲーム業界の不思議事象として扱われる。

普通ならここまでド級のクソゲーを出しておいて会社を続けられるはずがないのだが…。まさにゴキブリも裸足で逃げ出す生命力である。

デスクリムゾン	デスクリムゾン
	デスクリムゾン2 メラニートの祭壇
その他	ぱっぱらぱおーん
	せがた三四郎 真剣遊戯
	すごい!!アルカナハート2 (PS2)

株式会社SNKプレイモア

かつてネオジオ対戦格闘の雄として活躍していた会社であるSNK（以下旧SNK）の知的財産権を取得したメーカーで、旧名はプレイモア。

もともとはパチスロ関連の会社であり、いうなれば旧SNKの最後の砦であった。

元SNK会長の川崎英吉氏に会長になってくださいと現社長に頼まれたが断られ、その代りSNKのブランドを名乗ることが許され、よりSNKブランドを強調する為に今の社名へと改名した。

よく誤解されがちだが、旧SNK自体は2001年に倒産しており本メーカーとは同一ではなく、あくまで旧SNKを受け継いだ別会社である (*9)。

後に会開発会社を担当していたプレッツァソフト、販売関係を担当していたサン・アミューズメントを吸収合併し、旧SNKのような状態に戻った。

今も旧SNK同様、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』などの対戦格闘ゲーム中心にソフトをリリースしている。

だいたいの場合「芋屋」と呼ばれる (*10)

旧SNKキャラの設定変更などで、旧SNKファンの中には現在のSNKプレイモアを嫌うファンも居る。

最近では家庭用ゲームのエロ描写の限界に挑んだ事で一躍有名になった『どきどき魔女神判シリーズ』など、もっぱら格ゲー以外の分野で注目をされやすい傾向にあり、旧SNKに比べ、幾分かゲームの作風に変化が生じているとの声もある。

また、旧SNKのかつての盟友だったメーカー、ADKの知的財産も所得しており、ADKキャラが参戦している『[ネオジオ バトルコロシアム](#)』や新作PS2版『ティンクルスターズプライツ』の販売も行ってた。

余談だが、パチスロメーカーであるユニバーサル・エンターテインメント（旧アルゼ）とは、知的財産権とパチスロに

よるトラブルが原因により、裁判沙汰になった事がある。

今も両社の仲は険悪で、予断を許さない状況が続いている。またサムスピ零SP騒動や社員の変な発言などで従来のSNKファンからはあまり好まれていない (*11)。

KOF	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
	ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
	ザ・キング・オブ・ファイターズ NEOWAVE
メタルスラッグ	メタルスラッグ4
	メタルスラッグ5
その他	SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS
	どきどき魔女神判!

株式会社エピックス

主にPS関係やDSソフトの開発に関わっている開発会社。

前身はSCE傘下のセカンドパーティーである「ジアーティスツ」で、セカンドパーティー離脱の際に現社名となった。

ジアーティスツ時代は『ポポロクロイス物語シリーズ』や『I.Qシリーズ』といった名作をリリースしてきたが、絶望的バグでユーザーの不振を買ったPSP版『ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険』をリリースしてしまう問題を起こすなど、ここ最近の本メーカーの評判は不調な事が多い。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険\(PSP\)](#)

エム・ティー・オー株式会社

英字表記だと「MTO」。

ニンテンドーDSやWiiといった、任天堂ハード中心に制作・販売を行うメーカーで、主に可愛いキャラクターや人気アニメを題材とした、お子様層をメインターゲットとしたゲームが多いのが特徴。

何気に良作・佳作を多く生み出す優良メーカーであり、ここ最近の販売ゲームは週間ファミ通のクロスレビューにて殿堂入り、もしくはそれに近い点数を付けられた事がある程。

しかし斬新すぎて作り込みが追いついていないゲームや、ボリューム面で物足りないゲームもいくつかあり、その辺は若干批判されている様だ。

存在が地味であり話題にならないが、子供だましにもなってないような駄目なお子様ゲームが少ない中、このメーカーの残した実績は決して低くはないだろう。

ちなみに、最近は見かけなくなったが『GTシリーズ』などの大人層向けなレースゲームもいくつかリリースしている。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [ダンシングソード ~閃光~](#)

エレクトロニック・アーツ株式会社(日本)

通称「EA」。アメリカ・カリフォルニアに本拠地を置くゲーム会社で、日本国内では日本支部が営業を行っている。スポーツゲームを中心に世界中でゲームソフトを多くリリースし、世界範囲では、任天堂、アクティビジョンブリザードと並ぶ世界最大級のゲームメーカーである。

日本では『ジーコサッカー』での悪名や高いワゴン率 (*12) により洋クソゲーメーカーとしての知名度が高いが、世界全体ではスポーツシリーズが好評のためそれほど評価は落ちていない。

特にFIFAシリーズは大ヒットタイトルとなっており、海外におけるPS3普及の大きな後押しとなったのは間違いない。PESシリーズ(海外版ウイイレ)との覇権争いも決着間近か？

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ [The Immortal](#)
 - ▶ [ジーコサッカー](#)
 - ▶ [BattleField Vietnam](#)
 - ▶ [シムシティ ソサエティーズ](#)
 - ▶ [プレイグラウンド ~公園で遊ぼう!~](#)

株式会社エンターブレイン

東京都千代田区に現存する会社。もともとは株式会社アスキーの一部であった。

[ファミ通](#)やアルカディアなどの本を作っている事で有名だが、『[ティアリングサーガ](#)』や『ツクールシリーズ』などのゲームソフトも出している。

が、最近のゲーム、特に『RPGツクールDS』の出来及びそれに対する企業としての態度が最悪と断言していいレベル。また、前述のファミ通にしても、クロスレビューの得点のインフレ化傾向が異常であり、信憑性が(主に高い点数の方は)今一つ信用できないものという評判が広まっている(詳細は該当項目にて)。

しかし、ティアリングサーガは裁判騒動を除けば良作であり『キミキス』『アマガミ』といったギャルゲー群も好評、更に近年ではMMシリーズ久々の完全新作『メタルマックス3』が高い評価を得ているなど決してクソゲーばかりを出すメーカーというわけではないが、上述した要素もあってゲーマーの中での評判はあまり芳しくない。角川グループ内の再編成に伴い、ゲーム事業が角川ゲームスに一本化されたため、パブリッシャーとしてのエンターブレインブランドは消滅した。

ツクール	RPGツクール4
	RPGツクールDS
ティアリングサーガ	ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ

有限会社オーバー

公式HPは成人向けのコンテンツがメインなので、ここではリンク先を表示しません

アダルトゲームメーカーの1つ。現在は「AXL」のブランドを抱えている。

かつては宇宙麻雀と評された『いただきじゃんがりあん』を製作した「すたじおみりす」、もはや麻雀ゲームとして遊ぶことすら不可能な『おまたせ!雀バラヤ』を製作した「おれんじぺこ」のブランドを抱えていた(*13)。

余談ではあるが「すたじおみりす」のプロデューサーはコンパイル出身。

それゆえか、アダルトゲームにしては単なるアドベンチャーではないジャンルの作品が比較的多く(*14)、またアダルトゲームの声優にスポットを当てたWebラジオ「がちゅみりみり放送局」(*15)も開催するなど意欲的な側面もあったのだが、肝心のソフトに対するデバッグ能力が恐ろしく低く、脱衣麻雀なのにルールが破綻してまともな麻雀ができない、声優がよくしゃべると宣伝しておいて作中声が聞き取れないなど、どのゲームにおいても大量のバグと修正ファイルを出していた。

サポート体制も非常に杜撰であり問題だらけで、パッチが出ればまだいいほうでその大半が放置、サポートBBSに報告が溜まり荒れてくると適当な理由をつけてサポートBBSを初期化、知らぬフリという信じられないようなことを何度も繰り返していた。

BBSでみりすのサポート体制を批判した相手をプロバイダ通報したこともある。これは相手にも非があり感情的で荒らし一歩手前の文章だったとはいえ、上述のようなサポート体制であったためみりす側に批判が集中してしまう事態となった。

最終的にはサポートBBSは撤去、メールや電話でのサポートのみ受付となったのだが、それすらも「サポート担当が休暇中」「入院したので出られない」などといった小学生のような言い訳で断ったり、「パッチを出す」と言いながら結局放置していたりで実質サポートを破棄している状態に。

このような状況でプロデューサーが居酒屋でのんきに飯の話しながら業界に物申すという連載企画にレギュラー参

加、
同業者・小売・ユーザーのあり方にいたるまで上から目線で批判を繰り返し、自社のことは自画自賛、その割に当時すでに問題になっていた自社のバグやサポート体制には触れようとしないため批判が続出。
それら批判に押し切られる形で行われた、「バグ」がテーマの回においては完全に逃げを打ち、自ブランドのバグ、サポートについては触れずゲストにほとんどおまかせという展開で失笑を受ける。
その際「バグの専門家を雇った」と言っていたのだが、直後に出した処女作のリメイク作品の売りが「当時のバグルール再現モード」などという神経を逆撫でするかのような文句、ユーザの声に対する意識の低さのよく分かる代物であり、しかも結局これも新規のバグだらけであった為、あまりの酷さに怒り心頭状態だった某大手掲示板のみりすレッドでパッシング運動が起こってしまった。
その影響が、みりすは次の作品製作中に解散宣言を出す羽目になってしまい、ひっそりとこの業界から姿を消してしまった。

株式会社オーパス

東京都新宿区に存在するゲーム開発会社。創業は1990年と比較的長い歴史を持つ中堅デベロッパー。
なお以前の社名は「オーパス・スタジオ」であった。元ガブリンサウンドから続いたサウンド制作がメインだったためだろう。
また社長の名前は"鈴木隆志"となっているが実際は"鈴木隆之"な模様。
「SIMPLEシリーズ」100本目にして最大級のクソゲーとなった『男たちの機銃砲座』や自らクソゲーを名乗った確信的バカゲー『グルーブ地獄V』の開発を手掛けた会社として知られる。
この2作のお陰でクソゲー、バカゲーメーカーのイメージが強いが、『DEPTH』『うたうたウー』『餓狼伝』シリーズといった良作、意欲作も輩出しており、近年では『勇者30』が高い評価を得ている。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ グルーブ地獄V
 - ▶ SIMPLE2000シリーズ Vol.100 THE 男たちの機銃砲座

有限会社大宮ソフト

かつて日本コンピューターシステム（NCS、メサイヤブランド）にて『重装機兵ヴァルケン（原作の方）』を制作したスタッフが独立して設立した会社。
社名である大宮ソフトは、当時の埼玉県大宮市に存在するからという安直な理由で付けられた。
しかし、現在は大宮市だった地区は周辺都市と合併し、さいたま市となっている為、「さいたまソフトに社名変更しないのか?」という突っ込みがあるが、そのような予定は無いとの事 (*16)。
ヴァルケンの発展進化系ともいえる『フロントミッションシリーズ ガンハザード』や、ボードゲーム界に衝撃を巻き起こした名作『カルドセプト』を生み出した、職人的良作輩出メーカーである。
本メーカー自体に特に落ち度はないが、かつて制作に関わった『ヴァルケン』がどこの馬の骨ともわからんような馬糞メーカーにぼろぼろなレイプリメイクをされたり、期待されていたはずのカルドセプト続編をろくにバグチェックもせずに世に送り出したメーカーが関わったせいとそのとぼっちを受けたりと、色々と可哀想な目に遭っているのが悲しいところ。
『カルドセプト』は任天堂と組んで3DSで再び製作することが決定し、今後の動向が注目される。

- ▶ 項目のあるソフト
 - ▶ カルドセプトサーガ(大宮ソフト側はゲームデザイン担当で、直接制作には関わっていない)

株式会社オフィスクリエイト

1990年にて創立された下請け中心メーカー。
代表作は『マイホームをつくろう2』『クッキングママシリーズ』などで、特にクッキングママシリーズは世界的にヒットした為、会社の看板ソフトとして大々的にアピールされている。

タイトー原作のプレイステーション版『電車でGO!シリーズ』にも何本か関わっていたが、『同 プロフェッショナル2』のバグだらけの出来にプレイヤー憤慨ものの騒ぎになったのは、ファンにとっては有名な模様。

▶ 項目のあるソフト

[電車でGO! プロフェッショナル2](#)

