

携帯機のクソゲー扱いされやすい作品のうち、「スルメゲー」「不安定」の依頼タイトルはこちらへ。ソートはカテゴリ・ハード別に五十音順で、タイトルと共にコメントなどで推薦理由も添えておくと思います。

「微妙ゲー(評価点もあるが良作ともいえないゲーム)」のカテゴリーは廃止が決定しています。そこに依頼されておりましたゲームで他のカテゴリーに引っかかる部分がある場合は、お手数ですがその執筆依頼の項目へ再度依頼してください。

執筆した方はここから該当タイトルを消してください。

注:あくまで依頼用ページなのでここからのリンクはご遠慮ください。

- ▶ [スルメゲー\(初プレイ時からはつまらなそうに感じるが、やりこんでいけば面白く感じるゲーム\)](#)
- ▶ [ゲームバランスがかなり不安定なゲーム](#)

スルメゲー(初プレイ時からはつまらなそうに感じるが、やりこんでいけば面白く感じるゲーム)

- ▶ **DS ナイツ・イン・ザ・ナイトメア(スティング)**
 - ▶ プレイヤーに対してのハードルの高さは前作『ユグドラ・ユニオン』をも軽く凌駕する。ハマればとことん楽しめるスルメゲーである点も共通。
 - ▶ システムは平たく言うと「SRPG+弾幕シューティング+パズル」。このいずれかのジャンルが苦手な人は苦戦必至、得意な人でも画面内の凄まじい情報量に圧倒されるほど。開発側も難しさを理解していたのか、本編とは独立したチュートリアルモードが(発売を延期してまで)用意されており、シナリオの進行度に関わらず何時でも確認可能なのが救い。
 - ▶ シナリオはマップクリア前後に見られるザッピング形式のイベントをプレイヤーが脳内で繋ぎ合わせなければならず、登場キャラクター数がべらぼうに多いこととも相まって理解するのが難しい(一応擁護しておく、「主人公の設定上こうせざるを得なかった」という開発側の苦肉の策なのだが)。
 - ▶ 登場人物の大半が既に死亡済。各マップ上で地縛霊状態になってるユニットにキーアイテムを与える事で仲間に加える事が出来る。
 - ▶ あまりのハードルの高さに、本スレでは購入を考えている人に向けられたテンプレートまで作られている。

ゲームバランスがかなり不安定なゲーム

- ▶ **GB トゥイティー世界一周 80匹のネコをさがせ!(ケムコ)**
 - ▶ 世界を回りネコの足形を集めるのが目的だが、足形を集めるにはアイテムを使用しネコを気絶させなければならない。
 - ▶ 1度取ったネコからは足形を回収出来ないが、回収済みを表示する機能はなくプレイヤーが記憶するしかない。
 - ▶ ステージにいる全てのネコの足形を回収しない限り、次のステージに進めない。
 - ▶ 攻撃アイテムはステージ内に落ちているが回数制限がある。またネコ以外の敵キャラクターも多い。
 - ▶ コンティニュー制限はないものの、敵の多さの割にライフが3つしか無いという、回復出来る場所が少ない。
 - ▶ セーブデータが1つしか保存出来ないのだが、ゲーム開始時に誤って「さいしょから」を選んでしまうと自動的にセーブデータが破棄されてしまう。警告は一切ない。
 - ▶ チュートリアルがあり、ゲームを進めるうえで一定の操作方法は解説してくれる。また、ネコの配置を覚えればそこまで難しくはなくなるが、やはりライフに不安は残る。
- ▶ **PSP 絶対ヒーロー改造計画(日本一ソフトウェア)**
 - ▶ 不思議のダンジョンシリーズ+日本一のRPG=絶対ヒーロー改造計画。だけど明らかに調整不足。
 - ▶ 満腹度の減りが早い、5ターンに1減り、スキルは満腹度で使用。加えて満腹度増加のアイテムはダンジョン内限定という酷さ。
 - ▶ 施設効果で、嫁に弁当を持ってきてもらうことは出来る。腐ったりはしないので、低難度のダンジョンで何回も呼んで弁当をストックしておき、長丁場のダンジョンに行く際に携帯袋に入れていくというやり方がデフォルトである。
 - ▶ 特定の敵がアイテムの上を通過すると、そのアイテムが「食べ残し」という満腹度回復アイテムに変

わる(5%しか回復出来ないが)、飢え死にを緊急回避するために、装備を捨てることも。

- ▶ 装備品のスキルで「アイテムを食う」「敵を倒すと満腹度が1%だけ回復する」というのが存在する。あまり役に立たないが。
- ▶ 装備品の耐久度の減りが早い。敵を1匹倒すと大体3%減る。防具はダメージを受けた量で変動するが通常だとやはり2~3%減る。このため装備品は使い捨てる物という認識さえ生まれた。
 - ▶ 片手に遠距離武器、もう片方に接近用武器を装備している状態で遠距離攻撃すると、何故か使っていないはずの接近用武器の耐久度まで減ってしまうという理不尽さ。
 - ▶ 施設効果で修理してもらうことも出来るが、「一回につき直せるのはひとつだけ」「回数の上限が9回」なため焼け石に水。
- ▶ 罠が部屋の入り口にも容赦なく設置されるため状況によっては詰みやすい。部屋の入り口に大型地雷なんてあった日には泣くしかない。
 - ▶ 階層移動して、最初の部屋が「ヒーロー撃退基地」だったりすることもしばしば。そうになると、よほどレベルと装備がしっかりしていない限りはフルボッコにされて強制送還となる。
- ▶ 階層ワープの類がないため、地道に一階ずつ降りていくしかない。地下100階とか150階のエクストラダンジョンでさえも。
 - ▶ 一応、下の階に落とされる「落とし穴」は存在する。が、一階下に落ちるだけなので意味がない。階段と同じフロアに出ることも……。
- ▶ 日本一作品の通例といってもいい「能力値の異常なインフレ」は健在。レベル数千、ダメージ十何万というのも珍しくない。
 - ▶ それが敵にも当てあまるから始末が悪い。
- ▶ バグ・フリーズも多い。発売から数ヶ月立ってるにも関わらず少しづつ新しいバグやフリーズが報告されつつある。
 - ▶ 洒落にならない物のひとつに「ダンジョン内のキャラバンでセーブして電源を切って再開した際に、「途中で電源を切って終わった」とみなされてアジトに戻されることがある」というものがある。毎回起こるわけではないが…。
 - ▶ 当然アイテムも装備品も没収。苦労が水の泡と消える瞬間だ。
- ▶ 電撃文庫とのコラボレーション企画として発表されていたが、本編には電撃キャラは一切出ない。
 - ▶ 装備品はかなりの数があるが、キャラ自体は電撃チケットで開放されるダンジョンのボスとしてしか現れない。
 - ▶ また、登場する電撃キャラは某主役になりたい人の変装だということが後に明らかになる。単なるコスプレ?
- ▶ 周回プレイ時に開放される隠し要素があまりにもショボい。
 - ▶ 各話にあるラスボス(田中デスダーク)との戦闘で勝利することが出来るようになる…というか、ピンチになるとクリティカルヒットが出て確実に勝つようになる。
 - ▶ ただし勝利した場合はバッドエンドになり、オートセーブ後タイトルに戻られる。話を進めるためには「にげる」を選んで自滅しなければならない。
- ▶ **PSP ロードオブアルカナ (スクウェア・エニックス/アクセスゲームズ)**
 - ▶ アーケードゲーム『ロード・オブ・ヴァーミリオン(以下LOV)』のスピノフ作。PSOやモンハンのようないわゆる「狩りゲー」であり、キャッチコピーでもモンハンを意識した文言が使用されている。
 - ▶ 弱った敵にロックオンすると画面がナナメる、状態異常が極悪、敵との戦闘がシンボルエンカウント、装備作成が面倒くさい、など開発陣称する「ゴリゴリのアクション」というには微妙な要素が満載。
 - ▶ 体験版を配布してアイテムを取得する、初回購入特典がLOVのカードの抽選権利など意地汚い部分も。
 - ▶ 大半がLOVからの使いまわしとはいえ、一流イラストレーターによるモンスターデザインや植松伸夫と崎元仁によるBGMなどは評価されている。
 - ▶ あまり良い評価をされていなかったLOVの関連作であることや体験版の出来の悪さ、本スレのテンプレとして貼られている衝撃的な回答が並んだQ&Aなどからやや悪評が先行しすぎた感があるが、一部では「そこまでひどくはない」とする擁護意見もある。