

を落札したぞ！

おい！>>1これで文句ねえだろ！！！！！！

20 : NAME OVER : 2007/03/13(火) 06:04:34 ID:???

>>18

新しい順なら最後に救いもあるし、
いいかもな。

21 : NAME OVER : 2007/03/13(火) 17:08:12 ID:???

ずっと昔の話だが、ゲーム雑誌のアンケート結果で
クソゲーをつかまされたらどうする？ってので
1位は「中古屋に売る」だったが
2位は「破壊する・捨てる」だった。
どこまで本気で答えたかが気になる。

22 : NAME OVER : 2007/03/13(火) 20:09:42 ID:???

そういう奴がゲーセンで台パンチするんだろうな
マジ萎える

23 : NAME OVER : 2007/03/13(火) 22:12:00 ID:???

>>21

中古屋買い取り明細

ゲーム名：スーパーモンキー 50円

取説無し -200円

箱無し -100円

タダならもらってあげるよw

とか言われたりしたことあるのを思い出そう

分解とか興味でしてkみたな

24 : NAME OVER : 2007/03/13(火) 22:59:47 ID:???

ゲーセンの格ゲーマーは何か脳味噌から欠けていると思う

25 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 01:07:12 ID:???

下手したらホントにクソゲは人を育てるかも分からんね。
不快感に対する抵抗力が大事かも。
俺もクソゲをやっていくよ。

26 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 10:13:52 ID:???

厨房の頃ドラクエ やって散々憤慨したからな。

名実ともに厨だった。

SFC版の ・ を遊んでえらく簡単になったもんだ、と思った。

27 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 12:51:27 ID:???

だがしかしDQ2は決してクソゲじゃない

難易度未調整なだけマシだ、調整しようとしてたんだからな
もっと糞を頼む

28 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 13:51:11 ID:???

100万\$キッド

29 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 13:54:37 ID:???

当時我慢強かった漏れでもスーパーモンキーは圧巻

他にいくつか殿堂入りがあるけど、とにかくこれには噴いた

30 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 14:07:08 ID:???

>>27

いや、すまん、DQ2を糞というわけじゃないんだ。
クソゲ以外にも忍耐ゲーがあるっつうことで...。
初代FFも今の世代からすれば途中まではかなりの忍耐ゲーかもしれん。

今の若いもんに遊ばせたい糞ゲねえ...。
糞とは言わないが、ファミコン版の光栄の三国志とかはどうかな？
今買って105とかだろうけど、当時は定価で14800だったからね。
もったいないから我慢してプレイしたくなるだろう。

31 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 14:15:57 ID:???

>>30

いやこっちこそマソ
たまに若い子でクリアできない = 糞な奴がいるからさ...

初代FFは序盤ダンジョンがキツいな
ポーション99でもレベルによっては全く足りない

32 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 15:27:27 ID:???

魔法がレベル別で最大9回しか使えないからね。
GBA版ではMPがFF4などと同じ数値方式になっていたような...

33 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 15:31:39 ID:???

リメイクFFは回数制からMP制に変更になった物もあった。
Wizのイメージが強くて馴染みがあるなー。

34 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 16:09:20 ID:???

毎回クソ長いふっかつのじゅもん打たせればいい
嫌でも忍耐力付く

35 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 16:27:05 ID:???

『じゅもんがちがいます』の返答に泣いてカセットを窓から投げ捨てるかも。

36 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 19:58:37 ID:???

(旧ファミコンで) ビデオでライン録画しようとして失敗
しまいにはデジカメで写真撮り出すかもなw

37 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 20:40:06 ID:???

リメイクFF1・2の特に2のほうの難易度低下なんて
尋常じゃないよ。別Eだよ。
甘口仕上げもいいとこだ。ビックリだよ。

38 : NAME OVER : 2007/03/14(水) 20:53:38 ID:???

2はやり方によってはただえさえヌル仕様になり得るのにねえ
攻略法なんか考えずに手一杯武器を持ってタコ殴ってたあの頃は難しかったけど...汗

39 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 14:18:57 ID:???

板違いになるが...

FF2のGBA版のヌルい点

- ・戦闘中じゃなければどこでもセーブできる(確か)
 - ・魔法の熟練度が上がりやすくなった
 - ・武器攻撃を繰り返しても知性は下らない
- つうか、下がるパラメータが存在しない気もする。
- ・魔法防御が上がりやすくなった気も...?

サンプルード手に入れる場面でマインドブラスト食らって瞬殺されなかった。

でも、しょっぱなからミシディアに行ける仕様を変更されなくて良かったw
あとはフィンで鎧兵士相手に遊ぶ(序盤は手ごわいけど)こととか
パーティアタックでマゾ鍛錬できることとか。

つうか、このゲーム、鍛錬が主眼になっててシナリオを楽しんだ覚えがない。

40 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 15:51:39 ID:???

- ・下がるパラメーターは一切無くなった
- ・10回戦闘で自動的にHP上昇
- ・FF3のように二刀流が威力を発揮
- ・裏技でマサムネ、イージス、源氏製品無限増殖可能
- ・テレポのききめが異常
- ・すべての熟練度を極めることでアルテマが9千台ダメージに
- ・敵キャラグラの大幅変更

こんな激ヌルじゃあね、そりゃ痛みの分からない子も増えますよ。
クソゲをやって歯軋りする経験をしなくちゃだめよ！

41 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 16:07:44 ID:???

ああ、テレポLv13をデカキャラ(ベヒーモスなど)や中ボスにかけると一発だった。
あれには笑いを通り越して萎えた。

あと、FF2といえばNPCを軽々しく死に追いやるので痛みの分からん子供が増えても仕方ないw

ついでに言うとDS版のFF3はどうなの？
FC版は忍耐ゲーの代表格(それは言いすぎ?)だったけど。

42 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 17:32:23 ID:???

板違いなんで詳しく書かんがFF3DSは良いデキだったぞ
だからこそ の有名コピペみたいに一部ゆとりさんには受け入れられなかったみたいだが

レビュアー： かつお君(徳島県徳島市)

オレはファイナルファンタジーは10 - 2が初プレイでしたが、
正直このFF3をやった時「これはFFじゃないだろ・・・」と思いました。

恋愛ストーリーじゃないFFなんてFFではないですね。

FF8、9、10、10 - 2 とやった中で一番おもしろくない作品でした。

12は未プレイですが、前作の10 - 2の出来がよかったので今回のスクエニさんの作品にも期待してたのですが・・・

戦闘画面はFF9に似てて気に入ったのですが敵がほとんど2匹しか出現しないのがおもしろくないし、音楽も×です。

プレイ開始7時間にして「つまらん」と思い、店に売りに行きました。

その時、店の店員さんに「こんなものがFFなんて信じられない。恋愛要素のないFFはFFじゃないですよ」と言うと、その店員さんも「そうですよね。私もそう思ってたんですよ」と言っていました。

スクエニさんの今後の作品にはこれからも注目していきたいのですが
このFF3だけは受け付けられませんでした。ほんとガッカリです;;
昔のFF(8~10-2)が好きの人にはオススメできません。

43 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 17:46:05 ID:???

>>42

こっこれは!!!

こんなことがあっていいのか!?

いかん!いかんぞ!

俺らが推奨するのと逆方向のクソゲにやられた無残な子供

じゃないか！こういう犠牲者が出る前に早く手をうたなきゃ
いかんだよ！数字も数えられない子供に育てている・・・
由々しき事態だ。
今必要なのは人を育てるクソゲなのだ。
俺はそれ初見だったが恐怖を覚えたぜ。

44 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 18:02:10 ID:???
アツイ書き込みを見つけた。
要はこういうことだな。 コンボイの謎

30 名前 : NAME OVER[sage] 投稿日 : 2006/02/21(火) 01:35:00 ID:???
当時小5で、半年分の小遣いはたいて買った。
他にソフト持ってなかったせいもあり、クリアするまで延々と
トライし続けた。コンティニューの存在も知らず、死んだら
最初からで延々とパターン構築の日々・・・
その結果、ノミで2周クリアは当たり前になった。
極めれば超パターンゲー。運の要素もない。

だって、半年だよ！5000円って！小5には大金だよ！！
うああああああん！！タカラ！てめえ！ありがとうございました！！

たぶんコイツにとってこの経験は欠かせない宝だ。
かくいう俺はジャーヴァスという試練を噛み締めたクチだ。

45 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 19:19:50 ID:???
>>42
>昔のFF(8~10-2)
FF3(ファミコン版)くらいだと大昔になってしまうね。

>>44
俺が買ったのは頭脳戦艦ガル
兄貴は「とうのうせんかん」とか大ボケかましていたけど。
こいつをなけなしの小遣いはたして買ったらずっでもない...
当時のキャッチはRPG(だったかな?)
RPGといえば分岐点があってどっちに進むかによって展開が変わる。
これはすごい、すごすぎると思ったよ。後のRPGの定義とまったく異なるね。
ところが身動きしづらいシューティングゲームですぐにぶつかって死ぬ。
だけどほうほうの体で宇宙空間に出たときは感動だった。
パーツ100個集める？
ずっでもない。無敵裏技を使ってクリアしましたよ。
その瞬間、自らの手でクソゲにしてしまいました。反省...
このゲームを極めようとしなかったことについても反省。
BGMは結構好きだったんだけどね。

46 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 19:21:35 ID:???
>こいつをなけなしの小遣いはたして買ったらずっでもない...
x : はたして
 : はたいて
すまん、落ち着いて書くべきだった。

47 : NAME OVER : 2007/03/15(木) 19:40:52 ID:???
とうのうせんかん叩w
俺はロードランナーの難しいやつで
「初心者お断り」を「おだんり」と読んでいたことを思い出す
子供の俺もヲヲ

48 : NAME OVER : 2007/03/16(金) 10:35:22 ID:???
チャンピオンシップロードランナーは買ったときに兄貴に怒られた。
ノーマルのロードランナーが売ってなくて我慢しきれずに
チャンピオンシップのほうを買ってしまった。
で、買ってすぐ兄貴が友人に貸してしまい、戻ってきたら全部解かれてた。

今の子どもってパズルゲームとか遊ぶのかな？
ゲーム脳とか言われた時期もあったけど、
パズルゲームで頭を使うのならゲーム脳とは違うはず。

49 : NAME OVER : 2007/03/16(金) 11:12:49 ID:???
チャンピオンシップナカシ
>>47
おだんりって何で俺がここにいるんだ

意地で認定カード貰いましたよ、ええ

50 : せーがー : 2007/03/17(土) 10:05:13 ID:???
私
こんなスレ
立てたっけ？

51 : せーがー : 2007/03/17(土) 10:10:36 ID:???
>>43
そんな事言ったって
FF2はモロ恋愛やストーリー重視のFFじゃん！！！！！！！！！！
スーフファミまでのFFは奇数がシステム重視
偶数がシナリオ重視のゲームにされてたから
かつお君の言ってる事もまんざらハズレではない！！！！！！！！！！

52 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 10:28:54 ID:???
娯楽に対する飢餓感が足りないんだろうな。
クソでも工夫次第で楽しめる、という楽しみ方を体でおぼえてない。
色んなものが自分の為にあらかじめ整えられていて当然、
という世界観が、忍耐力のない子供を作る。
でも、既にそういう世界観を持ってしまった子供に、
クソゲーやらせてももう無理だろうね。
子供って思ったほど純粹でも柔軟でもないし。

53 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 12:05:57 ID:???
>娯楽に対する飢餓感が足りないんだろうな
裏を返せば不快感に対する厳しい嫌悪、欲求充足への
病的なまでの短絡さの表れでもあるかと思う。
王様待遇、向こうから楽しみが来いよ、たりーよ、
という精神的怠慢の恒常化が、もはや不便・不快・理不尽
を極限まで排除する精神構造の構築をもたらすのだと思う。
よって自己の欲求を阻害するものへの寛容さを欠き、昨今の
馬鹿げた事件の温床にもなるのだと思う。
クソゲーはこの件への処方箋になるのだと思う。
バーチャルな不便・不快・理不尽の世界は、現実のそれよりは
負荷は少なく安全だ。リセットもきく。
いわば補助つき訓練場ともいえる。
子供の精神をあえてこの不快体験にさらすことは現代において
大変重要であると思われる。

54 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 12:10:08 ID:6BT1Ase5
かわいそう物語。

登場人物が当時でもしらん人多いし、次々とメインキャラたちが
にた名前も多いからなあ

55 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 12:12:51 ID:???
クソゲーとバカゲーって別桃だよな？

56 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 12:18:36 ID:???
バカゲーはクソではない、バカなんだ

57 : せーがー : 2007/03/17(土) 12:30:33 ID:???
馬鹿ゲーはシステムやセンスが狂ってる物！！！！！！！！！！
糞ゲーはシステムやバランスが腐ってる物！！！！！！！！！！

58 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 12:35:38 ID:???
せーがーはキチガイっぼいが
言ってることはけっこう的確だな

59 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 13:33:19 ID:PkNmhSfr
<http://www.youtube.com/watch?v=3Tc2u4phyE>
出だしの曲から糞ゲー臭が漂っている

60 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 13:51:46 ID:???
たけしの挑戦状を泣きながら全クリした俺には敵うまい

61 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 14:03:53 ID:cZyglcRQ
良スレのヨカーン

62 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 16:31:33 ID:???
>>59
絶対クソゲーだろうけど海賊版としては頑張ってる移植してると思うな

63 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 16:38:56 ID:???
クソゲって音がたりいのが多いな。

64 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 21:55:54 ID:Sb/WVgDn
頭脳戦艦ガルを良作認定していた俺は
周囲から異端扱いされてました

65 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 22:08:23 ID:???
>>58
せーがーはネットで異常にテンションが高いだけで、
たぶんリアルではごく普通（むしろ物静か）な常識人ではないかと妄想

66 : NAME OVER : 2007/03/17(土) 22:17:14 ID:???
p4223-ipbf201hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp

ネット上でもリアルでもキ　ガイ

67 : NAME OVER : 2007/03/18(日) 03:30:24 ID:???
クソゲーを楽しめない奴は良ゲーは一生遊べない

68 : NAME OVER : 2007/03/18(日) 04:37:33 ID:???
俺、ファミコンがどこ行っても売り切れで、お年玉はたいてSG-1000　買ったんだよねw
初めて買ったパチンコ　で、何百時間遊んだことが・・・orz

後にフリッキーやピットフォールにだいぶ救われたけどw

69 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 10:59:08 ID:hgraZLGn
今18歳の俺は何をやればいいでしょうか？

70 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 12:07:50 ID:???

>>69

とりあえずスーパーモンキー大冒険（ファミコン）を買え。
話はそれからだ。

71 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 17:07:17 ID:???

>>69

前にも書いたが、聖剣を新しいのから順にコンブ
やり遂げればかなりの成長が見込める

72 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 18:05:33 ID:???

>>71

俺もそれはいい案だとおもうんだが、やはり古典から
触れていったほうがいいようにも思うんだが

73 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 18:12:00 ID:hgraZLGn

>>70

やった事ありますが、何処に行けばいいのか分からず、途中でやめました。

>>71

2、3、新約はやりました。
最近のはやってないです。

74 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 18:15:23 ID:???

>>73

クリアするまで粘るんだ！
分からないからやめるではこのスレの趣旨に合わないだろう！

まあいい。では未来神話ジャーヴァス（ファミコン）をゲットせよ。

聖剣は新約やってりゃある程度合格だろ、このスレ的に。

75 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 19:15:50 ID:???

>>72

レトロゲームの魅力と、
クソゲーの世界の入門を一度で果たせるし、
途中で放り投げる率がだいぶ下がる

76 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 19:55:06 ID:???

たしかに最初からハード過ぎてもアレかね

77 : せーがー : 2007/03/19(月) 21:01:49 ID:???

聖剣はゲボの1が一番面白いよ思ふ。
あれは良かった・・・3回くらいクリアした！！！！！！！！！！

78 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 21:05:33 ID:???

バンゲリングベイを1面クリアが安定するまでプレイするとか

79 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 21:13:21 ID:???

>>77

その救いがあればこそ、新しい順にやれと推奨されているんだろうね

ついに届いたクソゲーセット。
カラテカ・コンボイ・スーパーモンキー・ジャーヴァス・時空の旅人・・・
怒涛のクソゲーコンボだ。生きて戻れるか分からないが。

ちょっとずつさわりだけやった。

とりあえずスーパーモンキーは頭一つ出てるな。
格が違う感じだ。小5がMSXベーシックで作りましたよ！感があるね～w
カラテカは意外とちょっと動きが面白く、変な演出があって、
んーなんか面白そうな気すらする。3人目の刺客で死んだ。
ジャーヴァス久しぶり！漂ってんな、何かが！
時空、そんなに一気にやったら死ぬから後回し。
俺は現場主義で逝くことにした。

とりあえずスーパーモンキーでレッドランプが。
これを中心に逝ってみよう。

80 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 21:23:03 ID:???
「カラテカ」は神ゲー。

81 : 69 : 2007/03/19(月) 21:44:58 ID:hgraZLGn
ジャーバスやってみました。

これは難しいというレベルじゃないですね.....これ、クリアした方いるんでしょうか？

82 : NAME OVER : 2007/03/19(月) 22:17:06 ID:???
FDSの暗黒要塞レリクスもオススメなんだが、
現在遊ぶのは困難。
PC版が以前フリー化されているのを見た記憶があるけど、
こっちはだいぶ糞度が落ちる

83 : 79 : 2007/03/19(月) 23:01:36 ID:???
>>80

なんかカラテカはねえ、いろんな発見がありそうでむしろ
期待を持ったわ。とにかくキャラの動きの滑らかさにはむしろ好感が
持てた。俺自身がレゲー探検中みたいなもんだからなあ。
ちゃんと話になってるのが分かって良かった。
まだ触りも触りのしょっぱなだから何とも言えんが。
コンボイ、お約束通りに即爆発！でもまあパターン構築
でなんとか攻略できそうな気もする。ゲームにはなってる。
時空、これはどうだ。クソゲーというよりバカゲー感が漂っていて
笑える。笑いに変えられそうだ。
ジャーヴァス、これは経験済みだから、まあ予想通り。大人になっても
同じ感想だな。

まあちょっとやってみて感じたのは多分コンボイくらいがクソゲ入門には
ちょうどいいのかなと。
スーパーモンキーはかなりクソゲー上級者向けだなって感想だな。

84 : NAME OVER : 2007/03/20(火) 00:10:23 ID:???
>>81
俺は子供の時購入 挫折 友人貸す そいつクリア
いるにはいる

>>82

ようつべで動画見た

実際にやったことはないんだが、ロード地獄以外の要素もアレなの？

85 : モナー 3 0 : 2007/03/20(火) 21:30:24 ID:efGuOvVm
クソゲーと言えば、「テニス」だな

86 : セーガー : 2007/03/20(火) 21:39:16 ID:???
テニスを糞ゲーとな！？

87 : ユーザー : 2007/03/20(火) 21:48:37 ID:NQ7kW+pL
<http://mbga.jp/AFmbb.0PDw13ed82/>
登録しよ

88 : 69 : 2007/03/20(火) 22:56:36 ID:d1jAdSsT
>>85

テニス、友達とやりました。
単純な内容でしたが、かなり、はまってやりました。
クソゲーでは無いような...

他にクソゲー無いでしょうか？

89 : セーガー : 2007/03/20(火) 23:11:27 ID:???
>>79を一通りやってみ！！！！！！！！！！
あと
ほしをみるひと！！！！！！！！！！

90 : NAME OVER : 2007/03/21(水) 00:17:55 ID:???
個人的に、若者が一度やってみるべきだと思うのは、
FCのプレミアソフトに手を出してみることだ。
値段と内容が釣り合っていないために、
多くの場合、理不尽な気持ちを抱くはず。
しかし単純に糞とも言い切れないジレンマ。
転売屋の実態も学ぶことができるし、
まさに社会勉強そのもの。

91 : 69 : 2007/03/21(水) 01:12:29 ID:eyFByFk4
>>89
一通り持っているのでやります。

>>90

高2の時に、超芋で裸の「ほしをみるひと」を2600円で買って、やってみたら.....って事はありました。2600円はかなり痛かったですorz

92 : NAME OVER : 2007/03/21(水) 04:46:40 ID:???
バグってハニーはクソゲー？

93 : NAME OVER : 2007/03/21(水) 05:07:02 ID:???
まあ、普通でしょ

94 : NAME OVER : 2007/03/21(水) 18:09:56 ID:???
>>90

「キョロちゃんランド」とかマジお勧めだよw

厳密にはクソゲーじゃないんだけど100人中99人はそれに気付く前に挫折する

95 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 02:44:27 ID:???

キョロはファミコン世代ですらクソ扱い。
ただカラテカのようにプレイヤーの絶対数が多ければ
何人かは虜になりそうなタイプだな。

96 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 03:45:05 ID:???

ゲインランドシステムを現実に建てればいい。

97 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 04:22:31 ID:???

>>96

北米ではFPSがけっこうゲインランドっぽく機能している。
あの国はヴァーチャル軍国主義だから

98 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 11:36:03 ID:???

>>82

NECのPC-9821でオリジナル版をちょっとだけ遊んだ。
FDSでのロードに耐えられなかった俺には神ゲーだった。
しかし、速過ぎてまともに動かせんかった覚えも。

>>84

たしか、ゲームプレイ中に下の領域に誤って転落しただけでも糞ロードが発生したような。
これなら氏んでやり直しになるスペランカーのほうが遊びやすい。

99 : せーがー : 2007/03/22(木) 18:59:24 ID:???

>>89

くせもの!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

100 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 19:49:59 ID:???

「暴れん坊天狗」とか、
熱いバカゲーなんだが、
たぶん今遊ぶとクソゲーと区別つかない上に高い
オススメ

101 : せーがー : 2007/03/22(木) 22:24:14 ID:???

>>99

誰がくせものじゃ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

102 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 22:39:52 ID:???

くせーもの

103 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 22:40:54 ID:???

最近の若いもんにレゲーをやらせる。
一回死ぬと発作的にカセットを抜いて壁に投げつけた。

104 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 22:43:15 ID:???

若いもんを壁に投げつけなさい

105 : NAME OVER : 2007/03/22(木) 23:09:32 ID:???

そいつの親が出て裁判沙汰に

106 : NAME OVER : 2007/03/23(金) 00:33:11 ID:???

最近の若い者はゲームとしての完成度が低い

107 : NAME OVER : 2007/03/23(金) 00:34:01 ID:???

121 : NAME OVER : 2007/03/25(日) 15:40:13 ID:???

スーパーロボット大戦って、昔からゲームとして結構つまらなかったけど、こないだ 外伝ってやつを今更ながらやってみたんだがヤバいまでにモノスゲーつまらなくてビビった。
最近のはさらに酷いと聞いたんだが、そんなのが普通にできる若人たちは結構忍耐力あるって。

122 : NAME OVER : 2007/03/25(日) 16:47:04 ID:???

読み込みの遅さもきついよな外伝。
ファミコン世代は読み込み遅いとつらく感じるって部分はあるかも？

123 : NAME OVER : 2007/03/25(日) 20:08:09 ID:???

バンゲリングベイ・・・
よ、酔う～

124 : NAME OVER : 2007/03/26(月) 00:52:05 ID:???

バンゲリングベイは、
近年ではRTSの元祖って事になってて持ち上げられつつある

125 : NAME OVER : 2007/03/26(月) 01:14:43 ID:???

早すぎた名作とか言っちゃう人いるしwww
ひっくり返った過大評価ってヤツですな。
スターラスターとか。

126 : NAME OVER : 2007/03/26(月) 09:41:10 ID:???

バンゲ操作覚えるとラジコンみたいで結構楽しめたが...
スターラスターもとっつきが悪いだけで普通に楽しいゲームだったと思う
名作だとかいう過剰評価は頂けないが、決して糞の域じゃなかった

バンゲのネタは2プレイヤーの強さが異常だとかその辺だったとか、
初プレイの奴が上手く旋回できないとかその程度だったのに
90年代ファミ通がノリにノってる頃、それを面白おかしく記事にしたら
リアルタイムじゃない奴が額面通りにとっちゃってバンゲネタが始まった気がする
まあハドソン様のソフトだったせいもあって掘り返しやすいんだろうけど

127 : NAME OVER : 2007/03/26(月) 11:27:08 ID:???

リアルタイム小学生だった俺の周囲では、
コロコロが煽ったせいで、
「騙された！」という怒りが爆発してたよ
中学や高校・大学で出会った友人も、
ほぼ共通の体験を持っていた(72生まれ)
だからあれは後からファミ通がどうのというより、
当時のコロコロ-ハドソン体制に起因する

128 : NAME OVER : 2007/03/26(月) 11:29:34 ID:???

とはいえ、俺はそもそもバンゲリングベイを買わなかったし、
(友人宅での、2コンでヘリ壊しまくりプレイで楽しんだけど)
そうやって怒ってたやつは、
高橋名人逮捕説を信じるタイプが多かったような気がする。

129 : NAME OVER : 2007/03/26(月) 15:40:17 ID:???

スターラスターは臨場感があって面白いと思ってた。
GBのX(エックス)みたいな感じがして好きだ。
クソゲというのは違うように思う。
でも確かに周囲でやってる子は少ない作品ではあったと思う。

ラジコンときいてゲームってラジコンみたいだなと
急に思った、関係ないが。

130 : NAME OVER : 2007/03/26(月) 18:53:20 ID:???

>>127

俺の弟もコロコロにあおられてスターソルジャーやヘクター87信者だったよ。
ヘクター87遊んでみたが、演出が寂しい限り。
シンプルイズベストのキャッチに踊らされた小中も多かったかもね。
スターソルジャーが派手すぎた、というのもあるんだけどね。
ボンバーマンと迷宮組曲は面白かったんだけどね。
コロコロハドソン癒着末期はこんなゲーム出して誰が買うんだいっていうのもおおかった。

あ、クソゲかどうかしらんが、今すぐにでもこれらのゲームを買いに中古屋に走るべきかな？

131 : NAME OVER : 2007/03/26(月) 19:55:38 ID:???

今すぐ逝け！Bダッシュでな！

132 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 09:00:39 ID:???

>>127

コロコロのマンガでパッケージ絵の骸骨がラスボスで出現してたなw

騙されたって言うがやりこめば普通に良ゲーだと思うんだが
たしかに忍耐力の無いガキはいつの時代もどこにでもたくさん居たけど

そもそもハドソンは面白いと思ったゲームを輸入改良して出ただけだし
バンゲとかロードランナーは

133 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 09:01:38 ID:???

改良じゃなく改悪とかは無しねw

134 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 10:36:13 ID:???

改悪といえばファザ(ry

つうか、こいつに関するファミコナイズの賛否はどうなの？

135 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 10:52:08 ID:???

時代が悪かったな

PC = コア に対して比較するとファミコンは子供向けってな感覚が根強くあって
なんだか中途半端な結果になったんだと忖
やった印象も よくわかんない って感じだった

136 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 13:35:12 ID:???

>>134

ファザナドゥのことだったら問答無用でクソ認定。

137 : 136 : 2007/03/27(火) 13:38:05 ID:???

PCのやつは知らない。小学校低学年だったから。
あとあの時代PC持ってるやつはお金持ちの子しか
いないと思う。

138 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 13:49:11 ID:???

ファミコン雑誌にザナドゥの広告入っていたけど面白そうだった。
俺がPC買った頃はザナドゥは既に販売もしていなかった。
PC-98版のリバイバルザナドゥというのが発売されて真っ先に買ったけど
やり時期を逃したせいか、難しくて付いていけなかった。
(マニアからすれば攻略法が確立されているから楽勝らしいが。)
結局俺は英雄伝説(ヌルゲの代名詞？)世代ってことになるのかな。

あと、広告といえばパソコン雑誌にスクエアが盛んに募集広告出していた。
PCゲーマなら社員募集に応じやすいと判断したんだろうか？
これを見てザナドウのころを思い出してずいぶん排他的な広告だ、と思った。

139 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 13:58:14 ID:???

PCのは指くわえて見てるだけだったなあ～
あの当時のIDがとかほんっと魅力的だったけど
絶対入れない世界だったなあ
MSX2 買ってウィザードリィやるのが精一杯だったな
ザナドゥも本家のは面白そうだったしやってみたかったよ
あとイースとかな

140 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 21:51:51 ID:???

>>137
兄弟でお年玉と小遣いはたいて買ったが、平凡な家庭だったぞ。
ゲームも買う金無いから、ペーマガで懸命にプログラム打ち込んでゲームしてたよ。

141 : NAME OVER : 2007/03/27(火) 21:55:41 ID:???

>>140
のちのビルゲイツである

142 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 02:45:23 ID:1LNNemcS

ミシシッピー殺人事件は？
ドア開けるといきなりナイフ飛んで来たり
何故か船に落とし穴があったり
証言をメモ取り忘れてたらクリアー出来ない
アドベンチャーゲームの最高峰だぜ？

143 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 03:43:31 ID:0h9bmXuq

これは良スレ！
確かに糞ゲーは人間を成長させてくれるな。
子供の教育の一環として糞ゲーを使うのはどうだろう。
悪い事した子供に「じゃじゃ丸忍法帳をクリアするまで飯抜き！」
きつい場合はアルテリオスくらいでも可。

144 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 03:52:18 ID:???

当時はクソゲーも普通に楽しめてたけどなあ
別にクリアするのが目的じゃなく、ピコピコ動かしてるだけで心が躍った

145 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 04:27:51 ID:???

そういう素朴な心が今大切なのよ

146 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 11:26:17 ID:???

>144
夢がピコピコ夢がピコピコ
そしてはじけたポン はじけたポン

ピコピコ～ポンピコピコポンピコ
ピコピコ～ポンピコピコポンピコ

不思議～な島は なぜだか不思議でいっぱい
冒険しないと 冒険 冒険
冒険しないと 冒険 冒険
ピコピコ～ポンピコピコポンピコ
ピコピコ～ポンピコピコポンピコ
ピコピコピコピコピコピコポンポン ピラリー

147 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 12:09:30 ID:BaivQvfa

>>143

アルテリオス懐かしすぎる！ラスボス前のイベントでエネルギーを吸い取られるんだよな
おかげでラスダンも逃げ不可、ラスボスにはノーマル武器しかできない罠

148 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 12:28:42 ID:???

>>146

ポンキッキッ

149 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 14:08:42 ID:???

自分の子供にゲームをやらせるなら、まず闘将ラーメンマンをやらせる。

150 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 14:37:37 ID:???

クソゲーではないが、マ行体ソジャックとボンバキングをやらせれば忍耐はつくな

151 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 14:56:29 ID:2FACDOnE

ザ・シムズって面白そうだけど、やったことあるひといます？

152 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 15:00:58 ID:???

例えば少年院の子供たちに、時計仕掛けのオレンジに出てくるような
拘束して目を無理矢理あけさせる器具を取り付けて
飯とトイレと寝る以外はズーっとスペランカーをやらせていたら
シャバに出てくる頃にはきっちり真人間になってるだろうな

153 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 15:40:41 ID:6KYP/N4X

>>3

俺は二周もしたぜ

154 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 15:41:22 ID:ISzmaOQ5

シンプルシリーズがいつでもでテルやん

155 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 17:43:53 ID:???

ゲーム脳を研究した人が、今度はクソゲープレイで忍耐力をつけて
人間性の向上を図ることができるかという研究をやらんかな。
とにかく、確証が欲しい。

156 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 18:57:20 ID:???

正直大人になってからクソゲーをやり直してみたけど
本気できついわw
変な難易度の高さで延々繰り返し、なめてんのかテメエ！って
いう客を小馬鹿にしたような粗雑な作り・・・
時空の旅人とか最初は笑えてたけど、しばらくしたら殺意が
みなぎってきた。クソゲーだって分かっててあえてやってんのにこうなんだから
子供のときにお小遣いはたいて買った子は、まあと愁傷様だよなw

確かに子供の頃からやってたら相当な我慢強さが身につくって改めて忤。

157 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 19:04:48 ID:???

>>152

おいおいw

ヨダレ流してイっちゃうぞ

オレンジ的には真人間のフリか

はともかく

スペランカーは忍耐力がある程度あればどうって事ない覚え良ゲーだったねw

158 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 20:50:36 ID:???

>>156

時空の旅人はマルチエンディングってのを売りにしてて、
当時はものめずらしくて購入したんだが、エンディング数通り+ゲームオーバー
のパターンしかなくて、俺こそがご愁傷様だと思ったよ。

159 : せーがー : 2007/03/28(水) 21:57:10 ID:???

>>143忍法帳は罰になるような糞ゲーなのか！！！！

普通に買ってクリアできたぞ

ストーリーを全く覚えてないから、あんまり面白くはなかったとは思うが。

160 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 22:14:50 ID:???

スペランカーをクソゲー呼ばわりする不埒な輩が居ると聞いて飛んで来ました

161 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 22:16:49 ID:???

じゃじゃ丸忍法帳

キャンセル逃げ不可でクリアの刑に処す。

162 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 22:46:38 ID:???

罰になるようなクソゲーはマインドシーカーとかたけしみたいな理不尽系だな。
ロピットとかチョップリフターみたいなムズイ系はクリアできる頃には深みを感じて楽しくなっ
てるだろうし。

知らんけど

163 : NAME OVER : 2007/03/28(水) 23:57:12 ID:???

親友のよしやんと唯一ケンカになった原因が

奴がマインドシーカーを神ゲーだと言い張った個とだったのを思い出したよ...

164 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 00:04:33 ID:???

よしやんはエスパーだったのか

165 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 00:07:09 ID:???

「カーソルしてから寝てください」ってフレーズ

未だに印象に残ってる。

166 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 00:08:30 ID:???

中村工務店だってデマも僕なりのカーソルです

>>164

電波受信しちゃったんだろうな

167 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 00:48:24 ID:???

>>162

ミラクルロピットは無理だろう...常識的に考えて

168 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 01:04:52 ID:???

>>163

でもあの展開は確かに愕然とした

169 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 03:51:31 ID:???

ロピットは慣れれば簡単。いちいち足がめりこむのにはイライラするが。

170 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 11:15:09 ID:???

ミラクルロピットって少女がおまけになっているゲーム？

もう少し練り直せばタシー口のプリンセス路線に持っていったと思う。
つうか、俺はそのゲーム遊んでいない。
適当なことってすまん。

171 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 18:26:19 ID:???
一般でゾンビハンターが糞ゲー扱いされてるのが気に食わん
あれ結構楽しくないか？

172 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 19:09:35 ID:???
クソゲー基準ってのも曖昧だしなあ
俺も一般でクソゲー扱いされてるのに
面白いと思うものはあるし
難易度が高いだけでクソゲーとか
特に最近のゲームレビューはそういう傾向が
あるようにも見受けられる
それってどーなの？と思う

173 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 19:43:29 ID:???
ディスクシステムのリフレクトワールドが好きだった。
マイナーかもしれんが。
友人に貸したら動きがタルい、BGMが眠くなるとか散々言われた。
まあ、確かにそのとおりだったのだが、俺は敵を倒してパーツを買って
パワーアップするRPG仕様のメカゲームという発想が好きだった。

174 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 19:44:20 ID:???
補足
今の若者に遊ばせる機会は到底ないとは思うが忍耐ゲーとしては適切かもw

175 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 20:20:51 ID:???
自分もビヨンドザビヨンドは好きだけど
世間一般にはクソゲー扱いだし、わからないものです。

176 : せーがー : 2007/03/29(木) 21:32:43 ID:???
ビヨンドザビ四度はあの絵に馴染めるかどうかで決まる！！！！！！！！

177 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 22:15:31 ID:0NwRVF8D
>>173

つ【アーマードコア】

178 : NAME OVER : 2007/03/29(木) 22:58:51 ID:???
ゾンビハンターはボイスがむかつくからクソゲーとか
そんなレベルだろうな。確かにバグが多かったりはするが
コツコツレベル上げすればいつかはクリアできる。
あとこのゲームはSTG的な弾避けが面白い。

179 : NAME OVER : 2007/03/30(金) 09:44:45 ID:???
173じゃないがアーマードコアは良いね
特に対戦できる友達がいるとアツい

まあクソじゃないだろうしレトロじゃないが

180 : NAME OVER : 2007/03/30(金) 19:26:39 ID:???
ゾンビハンターはパスワード無しが致命的だったような気がする。
システム的にはテーブルトークのRPGぽくて好きだったけど。

181 : NAME OVER : 2007/04/02(月) 10:50:52 ID:???

ドルアーガの塔
スーパースターフォース
アルゴスの戦士

パスワードコンティニューすらないゲームだったけど俺には楽しめた。
ドルアーガの塔はケイブンシャの攻略本買ってまであそんだっけ。
ケイブンシャの攻略本買った後、ファミマガの欄外に攻略が載ってたのに気づいたorz

これらがクソゲーとは思えん(人それぞれだが...)が、今の若者にプレイしてもらいたいw

182 : NAME OVER : 2007/04/02(月) 16:33:52 ID:???
どうでもいいが、ケイブンシャの攻略本はクソなのが多かったよな...

183 : NAME OVER : 2007/04/02(月) 16:41:32 ID:???
小さくて分厚くて楽しい本、だったかな？
ページを開きにくかった覚えはある。

184 : NAME OVER : 2007/04/02(月) 19:18:11 ID:???
>>181
ドルアーガはゲーセンやゲーム屋での情報交換か攻略本が無いと無理だろうねw
最近だとGC版復刻ドルアーガには説明書にアイテムの出し方についてたけど

185 : せーがー : 2007/04/02(月) 21:49:14 ID:???
双葉社とケイブン社の攻略本は
隠し要素とラスボスが載ってない!!!!!!!!!!!!!!
特に隠し要素が載ってないのは致命的!!!!!!!!!!!!!!
乳首のないスーチャーパイのような物だ!!!!!!!!!!!!!!

186 : NAME OVER : 2007/04/02(月) 22:09:58 ID:???
乳首のないスーチャーパイのような物だ!!!!!!!!!!!!!!
だけ読んだ

187 : NAME OVER : 2007/04/02(月) 23:22:18 ID:???
ドルアーガに限るとケイブン社は表と裏両方出してたし、漏れはなかった

188 : NAME OVER : 2007/04/03(火) 01:13:27 ID:???
むしろケイブンシャの攻略本以外でドルアーガやったことない

189 : NAME OVER : 2007/04/03(火) 06:02:08 ID:???
プレミア付いているソフトの多くは、
クソゲーを買うのと似た効果が得られると思う
金のない若者ならなおさら。
今だとDCのボーダーダウンおすすめ
2万超えてるし

190 : NAME OVER : 2007/04/03(火) 07:50:56 ID:???
プレミアとは関係が無い事が多いから、下手な有名ゲーよりクソな場合が多い希ガス

191 : NAME OVER : 2007/04/03(火) 07:51:34 ID:???
プレミアとゲームの内容と関係が無い事が多い

だったorz

192 : NAME OVER : 2007/04/03(火) 10:49:41 ID:???
誰かが前の方に書いていたけど、今のガキの忍耐力じゃクソゲーはおろか当時の良ゲーですらできないと思う。

ログインはもっぱら愛すべき意味で使ってたが、
初期ファミ通が、
クソゲーという語を広めようと乱発して今の意味に変わってきた

203 : せーがー : 2007/04/05(木) 00:48:49 ID:???
ファミ通発の流行語はウッドボールだけで十分!!!!!!!!!!!!

204 : NAME OVER : 2007/04/05(木) 08:42:47 ID:???
>>201

クソなんて言葉はつかわなかったが
ROMのクセに読み込み時間が長くなかった?
ディスクならいくらでも読み込んで全くイライラしなかったが
なんかとにかくピットフォールだけはカンベンしてくれと思った
顔がマリオなのに弱いのも変

>>202 それでも今の糞ゲー叩き風潮よりはマシだったのにね
>>203 ウッポー

205 : NAME OVER : 2007/04/05(木) 12:54:29 ID:???
>>203ウッポーなつかしいなw

そーいやファミ通のユーザーズアイ見てると
不満点に「難易度が高い」ってのがやたら目立つな

206 : NAME OVER : 2007/04/05(木) 13:35:27 ID:???

ファミ通での要望を聞くと、
難易度低め、やりこみ要素必須、総プレイ時間を必ず気にする
っていうゲーマーが育つ
購入相談系のスレを見ればよくわかる

せめてここではそうじゃない路線を推奨しよう

207 : せーがー : 2007/04/06(金) 00:23:54 ID:???

かならずエンディング! ぜったいエキサイティング!
この言葉が示す通り、既に十年以上前からゲームの難易度は弱体化し続けている!!!!!!!!!!
せっかく買ったのに、エンディングまで辿りつけないゲームなど必要無いのである。
かと言って一日でクリア出来るようなゲームも定価で買う価値が無い!!!!!!!!!!
それゆえに難易度を抑えたら一日でクリア出来てしまい
難易度を上げると嫌がられてしまうシューティングゲームは
ソフトの高額化が進むSFC時代に廃れてしまったのであった。

カトルも言っている

その優しさが人類に必要なんだ!!!!!!!!!!
優しくなければ、ゲームなんか存在する意味はないんだよ!!!!!!!!!!と。

208 : NAME OVER : 2007/04/06(金) 02:44:01 ID:5J7WTmSX

おでかけレスターを買いーの
LOVE缶を買いーの
嫁ぎーの!!!!!!!!!!

209 : NAME OVER : 2007/04/06(金) 03:29:35 ID:CA70LxMa

駄目な意味でのクソゲーだとキャラゲーが多いよな。

210 : NAME OVER : 2007/04/06(金) 07:56:41 ID:???

清田君の事かーーー!

211 : NAME OVER : 2007/04/06(金) 11:10:55 ID:5J7WTmSX

いや違う！！FC版孔雀王の事だなー??

212 : NAME OVER : 2007/04/06(金) 12:13:03 ID:???

バンダイとタカラは
悪い意味で期待を裏切るのが旨すぎる

213 : NAME OVER : 2007/04/06(金) 13:09:54 ID:???

>>204

カセット(ROM)なのにロードするなんてファミ通付録の
ファミコンゲームタイトルカタログの寸評に載ってた。
ロード時間が長いと感じたのはそれを読んでからだった。

214 : NAME OVER : 2007/04/06(金) 13:27:58 ID:???

>>213

たしかに漏れも、親が「ロード長えな」って呟かなかっただと気づかなかったけど
あの黒画面のタイムラグは流すぎだよな
たぶん5秒弱はあった記憶

215 : せーがー : 2007/04/10(火) 00:46:59 ID:???

ROMカセットのロードでシムシティーに敵うゲーム無し！！！！！！！！

216 : p4223-ipbf201hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp : 2007/04/10(火) 00:49:22 ID:???

あれだろ、ゴキブリのエアロブラスターズ。これ最凶。
カセット叩き壊そうかと思ったもん。

217 : NAME OVER : 2007/04/10(火) 01:11:17 ID:???

PC猿人のファンタジーゾーンかな
あまりの糞音源に耳が死ぬかと思った

218 : NAME OVER : 2007/04/10(火) 01:21:34 ID:???

エンジンのファンタジーゾーン、あれヒューカードなのにロードあるぞ
電源入れて、いきなり真っ黒な画面が延々続く
それで移植度が高ければまだいいのだけど、あのザマだからな...

219 : NAME OVER : 2007/04/10(火) 01:36:07 ID:???

>>216

ネオジオCD以上に読み込み長いんだよなアレw
テンポが重要なシューティングで一分以上のロードは致命的すぎる。
しかも移植度でPCE版に負けてるしw

220 : NAME OVER : 2007/04/10(火) 01:37:07 ID:???

ゴキブリのエアロブラスターズに比べれば
シムシティーのロードなんて無いようなもんだ。

221 : NAME OVER : 2007/04/10(火) 10:29:41 ID:???

このスレID出ないな
よし、恥をしのんで告白す

222 : せーがー : 2007/04/11(水) 00:21:10 ID:???

しろよ！！！！！！！！！！

223 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 00:23:30 ID:???

PCエンジンのシティーハンターはクソゲーどころかゴミ
バンダイのキャラゲー以下で眩暈がした

224 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 01:18:10 ID:???

若者にPCエンジンやらせるのははさすがに拷問に近いだろ
可哀想orz

225 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 01:42:30 ID:hl2JhxWk
ていうかシティーハンターなんて出てたのか？
しらなかった。

226 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 03:14:24 ID:???
糞ゲーと言うべきではないかもしれないが
ドラゴンズレアをクリアすれば、根気と落ち着きは身に付くだろうな。
日本より海外で有名な超難度ゲー。
動画
<http://www.youtube.com/watch?v=yJosEn-B-Bg>

227 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 03:26:11 ID:???
wiz以外の洋ゲーはどうもなあ
クソゲー云々以前に何かが・・・

228 : p4223-ipbf201hodogaya.kanagawa.ocn.ne.jp : 2007/04/11(水) 07:54:18 ID:???
wizすら存在しない某黒便器マシン。。

229 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 12:04:10 ID:???
ここにいるオッサン`ルの一部は洋ゲーをやると発狂したりしてなw
一部の洋ゲーってなんだか重いんだよね、動作もあるけどオイシイ所まで行く前に疲れる

230 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 15:34:38 ID:???
こういう洋ゲーが日本で増え始めた頃
一般ユーザーはヌルヌルRPGにシフトしてるからな。
ファミコン全盛期の「思い出のクソゲー」とは質も違う。

231 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 16:03:14 ID:???
勝手に「オッサン`ル」の層を決めたつもりになってんじゃねえよ
ドラゴンズレアとほぼ同じ経験はレリクスでも得られた

232 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 16:47:28 ID:???
一部っつってんだろ禿

233 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 17:22:50 ID:???
煽りに「禿」ってのはガキそのものだな

234 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 19:06:54 ID:???
文章読めてない上に、ガキ相手にムキになってるオッサンが一番みっともないと思う

235 : NAME OVER : 2007/04/11(水) 19:14:42 ID:???
>>229はオッサンじゃねーの？
このテのスレは互いにオッサン呼ばわりするだろ。
されるのが嫌なら書くなよ若げ`w

236 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 00:32:08 ID:???
かかってこいやハゲ

237 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 02:14:10 ID:ck4Vswdu
つるピカハゲ丸くんはファミコンソフトがでてたような気がした。
やったことは無いが・・・

238 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 02:16:49 ID:???
>>237

妙にファミコン後期だよね？
オッサン的には年下のいところが持ってて辛うじてしってる位だわ
黒くて大きいカセットだっけ

239 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 03:33:35 ID:???

>>231

どっちもやった事は無いが
レリクスとドラゴンズレアーの糞ゲーさは異質のものだと思うんだが。
ドラゴンズレアーはプレイ動画見ても難易度高いだけで理不尽とも思わないし。

240 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 04:21:55 ID:???

泥沼化するからやってから書き込んで欲しい

241 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 04:26:04 ID:???

たまたま知ってるゲーム書き連ねただけだろとは思う

242 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 05:22:01 ID:???

こういうキレル世代にこそクソゲーですよ。
いいサンプルが採れましたね。

243 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 08:18:17 ID:???

クソゲーの種類っていっぱいあるよな。

難易度未調整系 コンボイの謎、

操作、システム不具合系 ソードオブソダン

意味不明系 鉄腕アトム、里見の謎

意味不明の上に難易度未調整 未来神話ジャーヴァス

今のガキどもにはぜひジャーヴァスをやってほしい

244 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 09:14:00 ID:???

鉄腕アトムは普通に面白いと思うけどな。俺のなかでは雰囲気以外は高評価。

245 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 10:52:31 ID:???

意見が割れるものはクソゲーというのは微妙かも・・・
俺は意外と「いっき」が悪くないと思ってしまった。
(どこらへんがクソ扱いなのかご意見いただきたい)
鉄壁のクソゲー、ジャーヴァス・スーパーモンキーなどは
自分が見た範囲では擁護意見は皆無だった。

246 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 14:36:43 ID:???

GBAの鉄腕アトムは普通に名作

247 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 15:16:53 ID:ck4Vswdu

いっきを知らないヤツにプレイさせて、
「よし、そこで『竹槍』を取るんだ！」
と言ってやる。

248 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 15:43:25 ID:???

クソゲーとはいかないまでも、忍耐が必要なゲーム。

- ・グラディウス
- ・ドラッケン

- ・侍魂のRPG
- ・初代スト ザンギエフでガイル、ダルシムと対戦

249 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 18:59:27 ID:lm7SW1ZA
ジャーバスの擁護意見の一例

『敵がお金を持ってない点がリアル』

他は思い浮かばない

250 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 19:17:35 ID:???
>>249
確かに
ただ「持ってない」だけならmotherとか有名どこもそうw

251 : せが子 : 2007/04/12(木) 22:06:28 ID:???
老害よね！！！！！！！！

252 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 22:16:28 ID:???
ジャーバスの目指したもの(システム)は、なんとなく先見性はあったような気はする。
ただ、完成度が著しく低すぎ、中身について恐ろしく説明不足なのも腹が立つ。

253 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 22:25:04 ID:???
「未来神話」という響きというか語感は悪くない。
なにかこう惹かれる感じがある。
だからこそリサーチ不足で餌食に・・・

254 : せーがー : 2007/04/12(木) 22:31:09 ID:???
「リヨン伝説」も悪く無い響きだ！！！！！！！！！！

255 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 22:38:41 ID:???
ところでせが子のスリーサイズはいくつよ？

256 : せが子 : 2007/04/12(木) 22:42:39 ID:???
>>255
バスト 129.3cm
ウエスト 129.3cm
ヒップ 129.3cm

257 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 22:44:54 ID:???
ドラクエ2に忍耐力なんて必要ねーだろww
ドラクエのせいでRPGがヌルくなっちゃったんだ

反省しろ

258 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 22:45:47 ID:???
ウルティマやって忍耐力鍛えるから、許せ

259 : NAME OVER : 2007/04/12(木) 22:46:18 ID:???
そうか

260 : NAME OVER : 2007/04/13(金) 03:42:43 ID:???
ジャーバス面白かったじゃん。
DQ1~4やマリオ3などの良作をいろいろやった後に遊んだのにスゲー面白かったよ。
どっかでハマって、どこにも行けなくなった状態でセーブされて
泣く泣くクリアを断念したが、弟と一緒に夢中になってやったぞ。
ゲーム内容は忘れたけど面白かった事だけは覚えてる。

261 : NAME OVER : 2007/04/13(金) 14:47:27 ID:???
おもしろくねーよw

262 : NAME OVER : 2007/04/13(金) 14:48:08 ID:???
PCエンジンをやるとキモヲタになるから気をつけなさい

263 : NAME OVER : 2007/04/13(金) 15:00:38 ID:???
ジャーバス = 驚異の2メガ
それ以上でもそれ以下でもない

264 : NAME OVER : 2007/04/13(金) 21:08:10 ID:???
せめて初のバックアップ機能付、て言えたらよかったのにな

265 : NAME OVER : 2007/04/13(金) 21:15:26 ID:???
子供のときに何メガとかいわれても正直
何のことかサッパリ分からなかった・・・
ゴエモンあたりでも言われてたような気が。
まゝ容量が多くてもクソゲはクソゲと。
今でもそうだな。

266 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 01:53:58 ID:???
不動明王伝だな

267 : GAME OVER : 2007/04/14(土) 01:54:02 ID:???
そうだそうだ、アトランチスとかなあ。因みにオレは無敵ナシで
5回に1回位の割合で行ける。

268 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 12:45:25 ID:???
アトランチス無敵無しクリアまでパターン覚えてなおクソゲー言うなら勝手に

269 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 12:58:17 ID:???
ただ無敵ナシ言いたいだけだろ
昔沸いてなかった？コイツ

270 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 18:47:04 ID:???
おやおや相当酷いトラウマを抱えてるようだね。
お前はどうぞダメだろうが出来るまでアトランチス無敵ナシでやってみろ

271 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 19:20:20 ID:???
あれは何回もやれば誰でもできるんだけどな
そこにひっかかるお前がよっぽど気にしすぎ
100面まで行ける奴ならそこまでの難関じゃないだろ

クソゲーってのは入り口から出口まで苦痛なゲームだと思う

272 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 19:32:17 ID:???
だからこういうスレは当時やった奴だけ来いと(ry

ジャーバスは我慢すると光明が見えてくる気がするぞ？

273 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 19:46:27 ID:???
光明・・・
おい、何か越えちゃいけない領域に入っちゃったんじゃないか？
いや、その境地に逝ってこそか。
まだ初心者には理解不能な世界だな。

274 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 20:16:10 ID:???

この未完成ながらもシステムは新しいんじゃないか?とか
世界観の構築はなかなかのもんだとか
現実が辛いと脳がフォロー汁出すんだなorz

275 : NAME OVER : 2007/04/14(土) 20:55:28 ID:???

評価できる点を拾い出して見る事ができるのは尊敬。
ただ俺程度では無理だった・・・

276 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 01:51:40 ID:???

オマイラ大人だな
10以上下の親戚の子はバイナリーランドでキレたぞ
なまじ途中まで案外ラクに行けるのが、プライド×怒りに火を付けたらしい...

277 : せーがー : 2007/04/15(日) 06:26:37 ID:???

日高のり子撲殺ゲームの良さを教えて下さい!!!!!!!!!!!!!!

278 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 08:41:38 ID:???

某日、レトロゲー板に「スーファミのおもすれーアクションゲームおしえて!」というスレが立つ。
しかしスレは「1」と名乗るものによって最初から荒らされ大変なことに・・・

しかし荒らしはメガドラ信者の「せーがー」であることがバレバレw
他機種に対するすさまじい嫉妬から、いつもの如く
気持ちよくスレを荒らすゴキブリであったが
423らにやっと「せーがー」であることを指摘されると突如豹変。

恥ずかしいログを流すべく、「1」「91」「423」など名乗り
怒涛のレスでスレを埋めていくのであったw
この日をさかいにものすごい勢いでスレは進行するが、
ゴキブリ「せーがー」の恥ずかしい過去は消えるのだろうか・・・

```

  三三三三三
  川川 :::::  \
  川川 ::::: - - - ) /
  ..川 ( 6 | ::::: ( . . ) ) <   メガドラ最強w
  川川 :::::  / 3 /  \ _____
  / \ _____ / ゲブッ
  ( * \ --' \ )
  ( ; ) ° ハ ° ) : )           メガドラ信者 せーがー
  (: . ) -- ' --' , _ ) .       36歳
  ( ____ ) - 二 三 三 二 - )     レゲ板の荒らし (3年目に突入)
  ( - ' \ ) .                   無職
  'l . . /x /                   中卒
  \ / ~ /                       童貞
  ( ____ ) ) ) ) ) ) _ ) ) ) ) )   好きな字『猿』

```

279 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 12:00:37 ID:???

>>257
作者がどつぼにはまらんようにいろいろ調整したらしいからね。
はじめは1回の戦闘でスライム3匹までしか登場させないとか。

280 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 12:10:25 ID:???

うーん>>257は難易度云々よりもDQのシステム自体に不満があるのかもしれない
全滅しても、金が半分になる程度の罰則だとかその辺

281 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 18:43:39 ID:???

>>276

その子にすかさずコンボイをくれてやるんだ。
忍耐強い子に育つか、成人式で大暴れするような不良品に
成り下がるか、大事なところだ。
獅子の子落とし的な愛情も必要。

282 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 19:18:57 ID:???

「弾が見づれーよゴルァァァァァくぁwせdrftgyふじこlp;@:!!!!」

283 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 19:33:40 ID:???

いまさらだけど、ジャーバスは街の人間のセリフをもっと実用的なものにすれば
いくらかマシになった気がする。

284 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 20:06:24 ID:???

ジャーヴァスは主人公のグラがマシなら頑張れた気がする。
なんか顔とかどれがどうなってんのか分かんない。

285 : NAME OVER : 2007/04/15(日) 23:59:11 ID:???

もう受験だよ.....
スーパーモンキーもレリクスもいったん打ちやめ

286 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 00:01:24 ID:aoPz4flb

え.....いっきってクソゲーなの？
なんで？

287 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 01:47:07 ID:???

ジャーバスがなぜここまで叩かれてるのか素でわからん。
どうせ糞ゲー言ってるのはやった事無い奴だろ。
あの世界の広さは子供心に凄いと思ったよ。
ワープにワープを繰り返してちゃってどう戻っていいかわかんない時の、「旅」感はドキドキした。
武器を買ってパワーアップとかもあの当時のARPGでは割と斬新だったし。
2が出ていたら名作と呼ばれただろうに・・・惜しい。

288 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 10:21:21 ID:???

続編が出るのは前作の評判がよいから。

289 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 13:53:30 ID:???

>>287
そりゃ、定価で新品買ってもらってしかも初ARPGだったら仕方ないけどな
ワルキューレとかゼルダとかハイドライドとかの後なんだぜ？

290 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 14:16:14 ID:???

ドルアーガはARPGとして微妙か、ファミコン限定なら本当にそんなもん。
逆にそのラインナップの中敢えてジャーバスならそれもありだが、、
糞扱いする奴の気持ちもわかってやろうw

291 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 14:41:24 ID:???

月風魔伝と迷ってジャーヴァス掴んだ者の身にもなってくれ・・・

292 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 14:43:30 ID:???

月風は面白いと思うよ
クソ扱いは無いな

293 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 14:45:55 ID:???

>>292
ジャーバスの方を掴んだんだぞ、良く読め。

294 : 291 : 2007/04/16(月) 14:46:48 ID:???

>>292

違うそういう意味じゃない
月風魔伝ほどの超名作(俺の中では)を買えるだけの小遣いを
ジャーヴァスにつっこんじやった悲劇ってことよね

295 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 14:47:38 ID:???

>>294

双入...

296 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 15:05:13 ID:???

じゃあ、ジャーバスとミシシッピ殺人事件ならどっちが悲劇?

297 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 16:57:19 ID:???

俺はフラッピーを買うかドアドアを買うか迷ったことがある。
結局フラッピーを買ったのだが、ほとんど解けなかった。
ドアドアは友人から借りて遊んだけど動きが遅すぎてすぐ飽きた。

.....今の若者のことをとやかく言えた義理じゃないlorz

298 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 17:02:46 ID:???

パズルなら、バベルの塔・ソロモンの鍵あたりが正解なのかな...
でも、バベルの8面ごとの妙な謎解きは意味不明だったな。

299 : せーがー : 2007/04/16(月) 20:56:29 ID:???

ミシシッピ殺人事件!!!!!!

300 : NAME OVER : 2007/04/16(月) 23:12:44 ID:???

バベル面白いかあれ?

ソロモンと同列はないだろ。

301 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 03:41:14 ID:???

フラッピーは先へ行くほどアクション要素が強くなるんだよな。ザコがうざくてイライラしていた
記憶がある。

302 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 07:57:02 ID:???

フラッピーそこそこ良作だと思う

後半、1~3日で5面くらいのペースで解いて最後まで行ったよ
途中作業間は否めなかったが、クソ要素は少ないな

303 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 10:50:24 ID:hvpOuFux

>>269~>>272!君たちはファミコンなめとる。

アトランチス下手で断念する人もいっぱいいるのに....。

オレはそれでも1面から地道にやってった。当然のことながら最初1面も
行けんかった。ああ攻略本もネットも全てナシで55, 59, 84と
52~91ルート、69~86スクワットルート以外無敵ナシも含めて
解いたわい。昔沸いてたわって、沸いてたよ去年の6~9月までな。

10月にパソコンぶっ壊れた。んで買って復活したんだよ。

また皆いじメタル。

304 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 10:52:26 ID:???

>>303.君も苦労してんだな。オレも同じだ。

1面の最後があったとき、そして2面から閉まってたときは
衝撃的だったな。それにしてもあの扉カッコええな。

305 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 10:53:15 ID:???

そのへんの作品はクソゲーとは言いがたいので、

できれば自重求む

306 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 10:54:32 ID:???
>>270!なんて失礼な、オレは1回でノーマスできるで。

307 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 10:55:43 ID:???
>>303
下手で断念する?ファミコン舐めてる?
は?意味がわかりません

当時小学生ならではなんだけど
親がゲームに金をかけて甘やかすって文化がなかった
金持ちだろうが貧乏人だろうが、まともな親ならカンケーない
買ってもらった=遊びつくさなくてはいけない、だったんだよ

当時の一部の小学生達が主に最終的に無敵無しクリアしたからこそ、
今に伝わってるんだぞ?

お前が小学生よりゲーム下手だけど頑張ってエミュでクリアしたなんて話なんて知らん

308 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 11:03:29 ID:???
>>303-304を解説すると、昔出現した名無しで
100面の無敵クリアをして以来、それを自慢できる相手を探しレゲ板を徘徊、
一度該当すると思うスレに勝手に目をつけると>>303-304のような自演を繰り返す。
他のゲームにもものめり込んでみたいだが、レスの特徴からすぐに判別が付く。
無視が一番の対策。

309 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 12:48:46 ID:hvpOuFux
おおそいうかい、じゃあ消えてやるよ。でもここからだけな。
まだ他で暴れたる。君たちフュージョン聞きな。

310 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 12:54:29 ID:???
きもっ

311 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 14:01:17 ID:???
忍者ハットリくんにかんして、このスレ住人の評価を
伺いたい

312 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 14:07:23 ID:???
>>311
結構良ゲー
ファミコン番組でガンガンプレイ画面を流されたり、レベル設定ありだったり
漫画原作だから買ったのに...ってモンク言う奴も周りにはいなかったな

313 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 14:43:40 ID:???
>>312
さんくす!参考になりました

314 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 16:36:29 ID:???
>>300
面倒くさいが、各種小技や法則を覚えてしまおうとなかなか爽快なんだぞ

315 : NAME OVER : 2007/04/17(火) 21:50:04 ID:???
表はともかく裏は積み上げるだけの面倒ゲー
難易度の意味合いを履き違えてる。

316 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 01:28:18 ID:???

ソロモンは神ゲーだからスレ違いもいいところ
実はバベルは味わい深いクソゲーと言える

317 : せーがー : 2007/04/18(水) 01:55:35 ID:???
ちゃっくんぼっぴが嫌いだった!!!!!!

318 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 02:27:23 ID:???
確かにちゃっくんは味のあるクソ寸前ゲーな気がする
だがしかし本クソとは一線を画すと思いたい
どうだろう?

319 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 08:57:16 ID:???
バベルか...ナムコがちょっと低価格路線で発売した奴だね。
当時の雑誌では安くてよいゲームとか紹介していた。
なかなか面白かったけどね。
弟が友人から借りてきて遊んでいたのだが、中途半端に遊んでいるうちに返された。

320 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 10:37:33 ID:???
ちゃっくんは移植での劣化が手抜きっぽく感じられる以外は悪くないと思うけどな・・・
でもスレの趣旨的にはクソゲーに入ってしまうのかも

321 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 13:29:03 ID:???
バブルポブルを初めてやったとき、
これでようやくちゃっくんが成仏した、と感じた

322 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 14:50:01 ID:???
<http://www.youtube.com/watch?v=2zB9gtE86pg>

323 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 19:51:41 ID:???
俺と弟がジャーバスに、すでにスーファミが出ていて、神トラもやってたのに
スゲーハマってやりまくってたんだから、スーパーモンキーを楽しめる小学生もきつといたはず!

ドンキーコング3とかも、7、8面までしか行けなかったのにやりまくったなあ・・・
6面くらいから、どこまで行けるかドキドキしながらやってたよw
開けポンキッキ全クリとかもやったな。簡単過ぎ系の糞ゲーだった。

そういえば、関係ないけど昔「全クリ」派と「全面」派がいたよな?
RPGとかアクション以外のジャンルが増えて面形式じゃなくなって
全面は廃れていったなあ・・・俺は全面にこだわってたけど
「ドラクエは面ないじゃん! 全面じゃないじゃん!」って言われて全クリ派になった。

324 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 20:27:50 ID:???
ドンキー3は20面くらいまで行ったが、面が進むにつれグロい虫が登場して
どんどん不快になってくるんだよな。

325 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 21:54:12 ID:???
初心者
FF8 ゼノサーガ2
まずはヒットした糞ゲー部門から

初級者
たけしの挑戦状 コンボイの謎 タッチ パリダカールラリースペシャル
キテレツ大百科
知名度の高いキャラクターゲームから

中級者
里見の謎 スーパーモンキー大冒険 デスクリムゾン 時の旅人

シャーロックホームズ令嬢誘拐事件
カルトの領域へ

上級者
星を見るひと マインドシーカー
あんたはえらい

326 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 22:05:00 ID:???
意味がサッパリ・・・
ダメランクをつけるスレじゃないでしょ

327 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 22:06:21 ID:???
FF8とゼノサーガ2は年代的にも、糞さの方向性もかなり違うような気がするので、
初心者にはむしろお薦めできないと思うんだが...

328 : NAME OVER : 2007/04/18(水) 22:14:54 ID:???
クソと云われているゲームで面白かったのは
マカマカ

329 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 09:00:21 ID:???
>>325は後付レトロ知識に見える
もしそうならこのスレでひけらかしても素で「え？」って感じだよ

330 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 12:15:16 ID:???
>>328
あれは馬鹿ゲーだから。

>>325
プレイしてない動画すら見てないゲームは書かない方がいいよ。
レビューはわざと面白おかしく書いてる奴が多いし。
ドラクエ2を糞ゲーっぽくレビューしてる奴見た事あるくらい。
それに、時"空"の旅人、コンボイ、キテレツは糞ゲーじゃないし。
大体スーパーモンキーをトップにしてない時点で信憑性ゼロだから。

331 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 14:54:06 ID:???
>>325
俺としてはヒットした糞ゲーを君なりにもっとたくさん挙げて欲しかった。

332 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 16:14:04 ID:???
糞さにもいろいろあるよな。
一応アイデアは一生懸命考えたが、その完成度が異様に低いパターンとか
出来は一見普通っぽいけど、1、2時間で終わる程データ量に乏しいとか
難易度やらシステムに致命的な欠陥が発見されてしまうとか、
そもそも初めから納期に追われやっつけ仕事の部分がモロ見えなものとか、

個人的に少データのと、やっつけ仕事のものは残念度が高いな。

333 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 16:46:38 ID:???
尺が短いのはクソゲーだと思わない。
金払う側としては怒り爆発になりやすいけど、
へんなやりこみゲームより全然マシ。

334 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 16:52:23 ID:???
そのヘンは色々だねえ
長い上につまらないとか楽しむ間もなくエンディングとか
やっぱり適度な長さでどこが面白いかわからなかったけど何度も遊んでるとやっぱり面白くなかった、なんてのが理想的かな

335 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 19:07:51 ID:???
>そもそも初めから納期に追われやっつけ仕事の部分がモロ見え
これはGBA版FF4(E3)が該当するな

336 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 19:20:29 ID:???
>>335
kwsk

337 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 19:31:37 ID:???
あれですよ。GBAに移植されたFF4の初期版のこと。
バグ満載でロクにゲームになってない部分が散見されます。
まゝ元は名作なのでクソゲーというのは違うかもしれませんが、
名作をクソゲーに墮したという言い方ならクソゲーなのです。
のちにE4版が出て多少直されたようですが、スクエニは一切
E3版バグを認めていないという姿勢を貫いて、(一部データ飛びのだけ公式に認めたのみ)
交換などには応じていないとのこと。
当時FF4スレでリアルタイムに2chデバッガー達が惨状を明らかにしていました。

338 : NAME OVER : 2007/04/19(木) 19:54:04 ID:???
>FF4
あれは悲惨なバグが多発してたねw
ゲーム自体のフレームが歪んでないからおk
たぶん>>332の指してるのは、くどく書くと
ファミコンソフト出せば儲かるバブル直後の
2~3番目のどじょうを狙った上からの無茶苦茶な命令×突貫やっつけ仕事
のゴールデンコラボじゃないかな

339 : せーがー : 2007/04/20(金) 00:33:17 ID:???
本体自体がマイナーな為に話題には挙がらないが
マスターシステムまでのSEGAソフトはFCより糞ゲー率が高い!!!!!!!!!!!!!!
星を.....

340 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 00:40:32 ID:???
マリオもどき
ドラクエもどき
ストツーもどき
バーチャもどき
ときメモもどき

341 : せーがー : 2007/04/20(金) 00:45:35 ID:???
もどきじゃNee!!!!!!!!!!!!!!
ルパン三世をみる!!!!!!!!!!
本家のルパンより有名じゃないか!!!!!!!!!!!!!!
日本でルパンと言ったら日本人の過半数が本家より先に三世を思い浮かべるだろう
が!!!!!!!!!!

342 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 01:45:13 ID:???
アクションゲームといえばスーパーピットフォールを思い出し
RPGといえば星をみるひとを思い出し
モンキーパンチといえばGUN道...

343 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 08:21:19 ID:???
中山美穂のトキメキハイスクールもどき

344 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 21:50:02 ID:???
>>341

すでに他のどの国でもルパン三世の方が知名度高いから。
本家のフランスですらそう。

345 : せーがー : 2007/04/20(金) 22:01:12 ID:???

>>343

リサの陽性伝説か？

346 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 22:09:20 ID:6B9on9kK

モンキーパンチ と聞くと ジャッキー・チェンを連想する私は 御呼びでない状態か？

347 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 22:13:39 ID:???

原作もの糞ゲー

美味しんぼ、タッチ、コンボイの謎、バツ&テリー
おもいっきり探偵団覇悪怒組、じゃあまん探偵団魔隣組
仮面ライダーBLACK、ウルトラマン2 出撃科特隊
グーニーズ2、光GENJIローラーパニック、リサの妖精伝説
子猫物語、小公子セディ、ドラゴンボールZ 3 列戦人造人間

おすすめはじゃあまん探偵団魔隣組

さんまの名探偵の犯人追跡をシビアにしたような感じが独特。

348 : せが子 : 2007/04/20(金) 22:14:08 ID:???

ジャッキー・チェンと聞くとスパルタンXしか思い出せない
気の毒な人達の集まる板です！！！！

349 : せーがー : 2007/04/20(金) 22:15:38 ID:???

リサの妖精伝説は電話が生きてる頃にさえ遊べば
割と楽しかったぞ！！！！！！！！

350 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 22:19:10 ID:???

よく考えたら美味しんぼは別に糞じゃなかったな。
あれはあれで面白い。

351 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 23:34:03 ID:???

ていうか、美味しんぼのゲームてどんな？w

352 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 23:43:57 ID:???

じゃあまんマリン組、はあど組もあつたらしいが・・・
やったことないけどパケ写だけでただごとじゃないのは分かる
かなりキてる感じがしたよ、見ただけだが
原作物、キャラゲー、芸能人系・・・
でも同じキャラゲーでもゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境は
面白かった
分からんもんだ

353 : NAME OVER : 2007/04/20(金) 23:52:32 ID:GAeD7+QN

>>347

コンボイの謎はスタート時に強烈な赤と青のフラッシュが発生するが
あのフラッシュは致死量に達していないか？

354 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 00:03:25 ID:???

グーニーズ2 は、前作と比較してちょっと...ていうだけで、出来は普通じゃないの？

355 : せーがー : 2007/04/21(土) 00:07:48 ID:???

>>351

原作強要ゲーム!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

356 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 00:15:32 ID:???
>>347

Z3より外伝のほうが遥かにクソ。
終盤の戦闘はもはや苦行。

357 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 01:52:01 ID:???
live in power ball と デーモン閣下のやつ

358 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 01:53:33 ID:???
>>354

やったこと無いんだろうね
ゲーニーズ1をやった事無くなおかつ当時のコナミ厨の一部では神ゲー扱いだよ
漏れも普通ゲーだと思う

359 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 02:02:09 ID:???
俺的には神クラス。

360 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 02:03:43 ID:???
そか、悪いって意味で普通と書いたんじゃないので気を悪くしないでくれ

361 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 02:05:39 ID:???
いえいえ全然そんな・・・
どう低く見てもクソはないとは思う

362 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 02:48:27 ID:???
新しく取り入れたADV要素が滑ってるのが悲しい。
アクションとかアイテム増やしただけにすれば良かった。

363 : せーがー : 2007/04/21(土) 03:05:19 ID:???
でも2って持ってても遊んだ覚えがない!!!!!!!!!!!!

364 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 05:53:40 ID:???
ゲーニーズはどっちも神だなー
おかん、俺、姉でよく遊んでたよ。
2の方が簡単だったな。時間制限なかったし、無限コンテニューの上にパスワードがあった。
1は即死とジャンプと時間がシビアでクリア出来なかった。

365 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 07:56:25 ID:???
>>356

それはない
外伝は2日はプレイできたし
ベジータの技を揃えるのが楽しいし。

>>358
よくわかったな君。
おれはほとんどプレイしていない。
1は好きだがな。

366 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 08:39:57 ID:???
二日しかプレイできない癖に高い金とられた少年少女からすれば糞と呼ぶのに充分過ぎる

367 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 15:37:09 ID:???
>>366

いや外伝面白いし。ラスボスのDRライチャーに必殺技でしかダメージあたらんのも
技をちゃんと集めてないと難易度上がるシステムを面白くするのに貢献してた。

爆光拳体気光とかの超必的技よりピッコロの爆光爆光爆光爆光で出る
魔光砲魔光砲魔光砲魔光砲の方が強いのはどうかと思ったけどさ。
Z3はシステムも変わってないしシナリオ以外は糞じゃないな。

ここまでに挙げられたファミコンのゲームで、まあ糞かなと言えるのは
スーパーモンキーぐらいだな。
FCの頃は中古で200~1000円で買ったソフトがほとんどだったから、糞ゲーと思ったソフトなん
か無いし。
定価で買えばこのスレのソフトはほとんど糞ゲーに該当するが。

368 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 16:03:16 ID:???
クソゲーっていうのは憎悪が憤怒するクラスじゃなくて
ネタになる程度のウィットが必要だと思うんだけどどうだろ

369 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 16:23:11 ID:???
俺的には笑いも凍りつく位がクソゲーと思ってたが。
あーでもクソゲーを超えるものもあるからなあ
新約聖剣とかな
あれだとクソゲーというにはクソゲーに失礼みたいとこあるしね
そういうのは何ゲーなんだろう？

370 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 16:29:23 ID:???
糞 かな
ゲームとして成立して無いのなら

レトロ板的にはある程度やりこんだ上で、
「もうカンベンしろこのヴォケ」って言葉が出た人のレスは楽しい
何が主張したいんだかわからないけど、当時を知らないのに
ネットで聞きかじったイメージでクソクソというのは構わないけどレスとしてどうもいただけない

371 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 19:48:05 ID:???
忍耐系クソゲー...果てしなくつまらない上同じ作業の繰り返し
ゴーストバスターズ、ハットリ君、クロスハンター

372 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 21:48:15 ID:???
ソフトの価格と糞さというのは関係が無いと思うんだが...。
高かろうが安かろうが、クソゲーはクソゲーだよな。
ただ、経済的に許せるか許せないかの問題であって。

373 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 21:51:12 ID:???
忍者ハットリ君は、当時にしては健闘してる作品だろ。
これで駄目なら横スクロールアクションは半数はクソゲーになるな。

374 : せーがー : 2007/04/21(土) 22:24:33 ID:???
>>363
糞ゲーとは！！！！！！！！！！
神ゲーの対極なり！！！！！！！！！！
白の対極が黒であるように、完璧に対極の物は
同時に限りなく近い物でもあるのだ！！！！！！！！
血の涙を流すほどつまらないが故に、決して記憶から忘却される事のない
強烈な思い出を与えてくれるゲームなのだ！！！！！！
買ってその日に売りに出すようなゲームは、ただの駄ゲー！！！！！！！！！！

375 : NAME OVER : 2007/04/21(土) 23:27:46 ID:???
せーがーが立てたスレのくせに結構伸びてるな

376 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 00:29:59 ID:???

GBA関連のスレを見ても安パイの続編やリメイクしか拳がらないんだよな
まさにぬるま湯世代

377 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 00:45:41 ID:???
>>374

神ゲーが印象に残るものの対極なら印象に残らないよね
数学ニガテだったでしょ
逆とかウラとか対偶とか細分化する事は文系において寧ろ最も必要とする
あ、国語もニガテだったでしょ

378 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:00:39 ID:PzCe+DBJ
クソゲーってのは
だれにおしえられたものでもなく自然にうまれたよな
なんかのゲーム雑誌でクソゲーは 氏がいいだしたとか、書いてあったな
むしろ俺がいいだしたといたいくらいだった

379 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:09:21 ID:???
みうらじゅんがスペランカーを指してクソゲーとか言ったのが起源ニダとかぬかしてるらしいね
その前からゲーム屋では言葉があったと思う
クソゲーという言葉を使わなくても「クリアした(寸前まで行った)けど面白くなかった
よ!」って
純粋な感想を友達に伝えた
それがクソゲーじゃないか?

380 : せーがー : 2007/04/22(日) 02:23:09 ID:???
>>377
それは違う!!!! この場合、何を対象にして対極を測っているかの違いだ。

黒と白は対極だが 両方共、色を示している文字に変わりはない。
磁極の+と-は対極だが、どちらも【鉄を引き寄せる】
これを、【鉄を引き寄せない】という点を対象にして測り、>>377に当てはめると
片側は【鉄を引き寄せない】でなければならなくなる。
北極と南極は対極だが、どちらもとても【寒い】
だが、これを【寒い】という点を対象にして測り、>>377に当てはめると
片側は【熱い・暑い】でなければならなくなる。

>>374の場合の対象とは【印象の有無】ではない!!!!!!
>>374の対象とはクソゲーの名が示し、文中にも書いてある通り、「血の涙を流すほどつまら
ない」なのである!!!!!!
神ゲー(名作)とクソゲーの本質である【面白さ・つまらなさ】を対象にしてるからこそその対極
なのである!!!!!!
どちらも同じゲームソフトであり、同じように鮮烈な印象として残る。
そう!!!!!!
+の印象か、-の印象かの違いなのだ!!!!!!

381 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:26:14 ID:???
>>380

対極
ちがわねーんだよ馬鹿
極論を述べようとしてるならばそれなりの経過説明が必要なんだよ
ウラ、逆、対偶ってのは複雑な環境も作り出せる
南極とか北極とか極論じゃなく、寒いという状況に
夏だけど寒い、冬だけどいつもより寒い等さまざまなシチュエーションを作り出せるんだよ
恥ずかしい理解力だね

382 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:31:36 ID:???

>>380

それは対極じゃなくて1軸の違いですね。
ゲームを愛するて気持ちを軸に、娯楽性が+-反転してるんですね。
たかがそれだけじゃないですか？何を長々とレスしてるんですか？

>>379

ちょっと違う

383 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:32:27 ID:???

>>367

ラスボス相手に必殺技しか当たらんのが難易度上昇に貢献？笑わせやがる。
カード配布は完全にランダム。必殺技の組み合わせが出なかった場合はオート戦闘でスルー。
ダメージが当たらないバトルシーンを延々見ないといけない。
倒しても生き返って長い戦闘延々繰り返し。それ以前にラスボスダンジョンの敵もアホみたいにしつこい。
そして相手の攻撃は弱い上に、こっちは5人で攻撃分散。やられる心配は全くない...どこが難易度高いんだか？

384 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:34:40 ID:???

安全圏からハラハラさせる子供向けゲーも結構手法としてはすばらしいと思う

385 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:38:23 ID:???

>>375

むしろすげー良スレ

386 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:42:49 ID:???

>ダメージが当たらないバトルシーンを延々見ないといけない。
こんなの一昔前なら当たり前だろ？
むしろご丁寧にスキップしてくれるゲームの方が稀だ。

387 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 02:56:38 ID:IjO4R+XM

良スレ。

今日中古屋のワゴン見て来ようと思うけど

だれか、このスレを総合してクソゲーリスト作ってくれない？

388 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 03:04:17 ID:???

うーんクソ良含めて思い入れだからな
リアルタイムがクソだと思う作品と新規プレイヤーが思うのは違う
つつか事情がわからない新規プレイヤーには全部が苦痛でクソゲだろ
クリア簡単だったよとかレスについても(.>`)y---そう な感じだし

389 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 03:22:09 ID:???

>>386

15分から20分は見ないとダメだぜこれは。
そして復活するから複数回だ。
他に具体的に例を挙げてくれ。
当たり前というのならなるべくたくさん頼むわ。
やったことないんだろどうせ。

390 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 04:39:57 ID:oBm+6UGt

沖縄県の方へ(命に関わる注意事項です)

沖縄県での選挙ですが、どうか民主党だけは避けてください。県民の生命に関わる可能性があります。

民主党の最大の公約は一国二制度()ですが、一度「一国二制度 沖縄 三千万」等で検索をお願いします。

この際、民主党のHPで調べても良いです。以下の注釈 と矛盾することは書いてないはずですか

ら...

一国二制度

簡単に言えば沖縄を中国と日本の共有物にし、そこに3000万人の中国人を入植させます。

(つまり沖縄人口の96%を中国人にして、実質、沖縄を中国人の居住地とします。)

さらに「自主」の名の下、沖縄で有事が起きて自衛隊は干渉できません。

3000万人の中国人が、少数派となった130万人の日本人に何をしても、です。

そして反日教育を受けた中国人の反日感情の強さは、ほとんどの日本人の理解を超えるものです。

今回の選挙で民主党が勝った場合、「自主」「発展」を連呼しつつ段階的に進めていくことになり
ます。

自主と言っても、自主を認めるのが「住人の96%が中国人となった」後だということに気をつけて
ください。

発展と言っても、新沖縄の少数派となった「少数民族日本人」の発展ではないことに気をつけてく
ださい。

391 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 04:49:37 ID:???

外伝は当時に買って苦もなく遊べたけどな

最近の厨房はこの程度で糞扱いなのか？

392 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 05:42:30 ID:???

>>383

オート戦闘じゃ細かい技も全然出してくれない。

ダメージ当たらない戦闘を見せられるって、それ大技ばかり狙ってるからだろ。

ちゃんと技を増やして進めてれば小技の組み合わせすらない事なんて稀だし。

難易度高いとも書いてないし、キャラゲーの楽しみ方も履き違えてる。

大体難易度の話をするれば、Zに入ってから全部簡単じゃん。

それに外伝は攻略サイトを見て進めるゲームじゃないからな。

外伝の戦闘は経験とか稼ぐためじゃなく、技を見るためにあるんだからな。

あくまでキャラゲーなんだから、外伝特有のスピード感溢れる戦闘を楽しむのが常道。

愛でベジータの技を全部出せ。

393 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 07:37:54 ID:???

思い入れ補正が強くなると説得力がなくなる

394 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 08:42:15 ID:???

キャラゲーはもちろんの事ゲームの大半は思い入れで決まる。

だが思い入れでもカバーしきれないのが糞ゲーなんじゃないの？

>>366>>383の脳内だとスパロボ辺りは全部クソになる。

二日しかプレイ出来ないから糞ゲー???

笑わせんなよwww

FC~PC/MD時代のADVは全て糞ってか？www

395 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 10:45:08 ID:???

ドラゴンボール馬鹿にされたのがそんなに悔しかったのか？

相当な思い入れがあるんだらうなwwいや悪かった悪かったw

396 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 13:10:17 ID:FtJYh6aJ

今は個人個人で感じるつまらなさがクソゲーかどうかの分け目になっているということだよな。

397 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 13:35:55 ID:???

昔はだれもが認めるくらいのクソゲーが量産されてたってことさ

398 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 14:21:15 ID:???

その誰かが認めるクソゲーを10代に推薦し、日本を再建

するのです

399 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 14:52:12 ID:???
ベジータへの愛が足りないからクソゲー認定はダメですかww
そうですかww

小技だってキャラ飛ばし出来ないからカード入れ替わって使えないことも多々あるんだがな。
これをバランス悪いということも許されないんだよなww
すばるぼとかやったことないけど、くそなんだろうね。君みたいなのばかりが楽しんでんでしょ。

400 : せーがー : 2007/04/22(日) 18:22:01 ID:???
クソゲーの定義は人によって変わってしまう
だからこそクソゲーとは、神ゲーの対極なのだよ！！！！！！
その者が最も面白いと思った心に残った神ゲーの思い出に匹敵する程の
つまらなく苦痛に満ち溢れた思い出を持つゲーム
それがクソゲーなのです！！！！！！！！
ドラゴンボール外伝の糞度が、
自分が神ゲー認定しているゲームの面白さに匹敵するならば
そおれはその人にとってのクソゲーなのです！！！！！！

つまり！！！！個人のゲーム経験年数、神ゲーの数、好きなジャンルなどによって
クソゲーの難易度も変わるのです！！！！！！！！
ドラゴンボール外伝が糞に感じない人は、自分が認めた神ゲーに対を成せる糞ゲーではないからな
のです！！！！

401 : せーがー : 2007/04/22(日) 18:26:36 ID:???
特にプレイ年数と、プレイしたゲームの数と、プレイするジャンルの広さは
クソゲー判定の重要な要素になってくる！！！！！！！！

402 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 18:35:48 ID:???
>>401
カンケーねーよ

プレイ年数とプレイしたゲームの数と、ジャンルの広さが同じだからって
世代の違い、もっと言えば世代が同じでもファミコン派、MSX派、他PC派アケ派でも
それぞれ全く違う
！！！！連打したいならドラゴンボールのスレにでも行ってこい

403 : せーがー : 2007/04/22(日) 18:50:32 ID:???
世代の違いによる価値観の違いはプレイ年数の違いだ！！！！！！！！！！！！！！！！
経験がクソゲーの判定を変えてしまう。
極端な話、2つしかゲームをやってないなら
その者にとってのクソゲー基準は、その2つで測られる事になる。

404 : せーがー : 2007/04/22(日) 19:03:16 ID:???
時の流れる速さや、思い出の印象も経験によって変わってしまう。
小学生の6年間と、成人後の6年間では
時の速さや、印象が全然違うのは、その者の年齢に対する経験年数が原因である！！！！！！

つまり！！！！！！
ゲームのプレイ経験数が短い幼少期にプレイしたゲームほど
鮮烈な印象として記憶に残り、糞もしくは神認定しやすいのである！！！！！！！！！！

405 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 19:05:14 ID:???
学校行ってたらゲームの話聞いたりするし
友達の家でやったり、人の感想を聞いたりするし

これでだいぶ変わる

同じゲームでも触れた時期が1年でも違えば大きく印象が違うし
そんな単純図式で図れる山奥に隔離された人間の話は良い

406 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 19:10:21 ID:???

大きく？

どうやったらこんなヘンな変換できるんだorz

407 : 367=392 : 2007/04/22(日) 19:21:10 ID:???

せーがーお前、自分の立てたスレの流れ止めたくなけりゃレスすんなよ。
このスレが止まってる時は、大抵お前のレスかお前のレスに対するウゼーってレスでなんだが、

>>399

キャラ飛ばし出来ないのはしょうがないでしょ。

カードを一人一人に全部使わせるところから見ても、狙って出せないようにするつもりでそうした
んだろうし。

技を増やせば大抵の手札で技が出せるようになってるから、技探しをゲーム性の一つに据えてると
見た方がいい。

スパロボについてはそのとおりだと思うよ。

あれは好きなキャラで俺ツエーするのを楽しむゲームだから。

SLGとしては難易度が低すぎて楽しめない。

好きなキャラがない人にとってはかなりの糞ゲーだよ。

つーかさ、外伝エミュでやったんじゃないの？

普通DBのゲームをバランス目的で買わないだろ。

なんかエミュ厨が適当に選んでプレイしたゲームを糞認定してるような匂いがするんだが、

まあもう外伝の話はいいよ。十分に反証が出せる時点で糞じゃないしここ外伝のスレじゃないし。

408 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 19:24:45 ID:???

>>407

エミュじゃなくて友達に借りた場合っていうケースもあるじゃん

結構感想かわったりするよね

欲しい！と思ってドキドキしながら金もって売り場行って購入してきたのと、

友達が飽きて話題性も薄くなった頃にプレイするのとじゃ違う

でも、貸し借りはメジャーな文化だったし邪道じゃないと思うんだ

でもエミュだったらどうしよう...

409 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 21:42:06 ID:???

この勝手な決めつけ怖いな・・・。

ラスボスまでやって感想書いているのに

他の人のレスくっつけて二日しかやってないみたいにされるわ、実機でやってないとかいわれるわ

技を開発してないに違いないとか決め付けられるし

(実際、オールかどうかはわからないけどどのキャラもほとんど揃えたし)

大魔王復活や悟空伝、超サイヤ伝説とバランスで嫌になることもなかったんだけど。

そんなにクソという言葉が怖いのか？博愛主義もいいけど押し付けなくてくれ

十分な反証ってベジータ愛？もういいよ・・・

410 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 21:47:44 ID:???

カードDBは

売れ行きは普通の売れたソフト程度だけど

何か熱狂的な奴が稀にいる

すごくファンだっていうなら良いけど、

スーフAMI世代なら現絶対やった筈だとか言う奴を見て嫌になった事はある

もちろん>>407に投射してるわけじゃないからね
そういうキチガイも居たよって話

411 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 21:58:40 ID:???
やっぱ熱狂的すぎるヤツってのは何にしてもキモいなw

412 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 22:05:07 ID:???
クソゲーっていいたいヤツがいるならいるで放っておきゃあいいじゃん
分類スレじゃないし

413 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 22:19:21 ID:???
むしろドラゴンボールの話がスレを脱線気味にさせてるような。
そろそろ個別のスレで議論して欲しい。

414 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 22:41:08 ID:???
書きたい事があったら議論中だろうが煽り合いだろうが、別の事へキで書き込もうとは思う

415 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 22:41:10 ID:???
そーいや俺のFC全盛当時の友人は変に目が肥えてて
名作ばかりやってたが、ワガママでちょっと嫌なやつだった。
FF2でイエローソウルが炎攻撃連発してるだけで半泣き
になってFC本体に当り散らして喚いてたな。
高校くらいになっても堪え性がなくてガキみたいだった。
今どんな大人か知らんが、多分あんま大した人物には
なっていないさそうだ。
クソゲーゼロがもたらす悲劇の一端ですよ。

416 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 22:44:58 ID:???
>>415
そりゃキツいな...
目が肥えてると言っても、
少ない小遣いで必死にクソゲー掴まないようにやりくりしてる子は相当数いたし
ファミコン雑誌を購読、ファミマガとファミ通と交換して読むなんてのもしてた
まあ、そこにEQ(古いかw)が必要だとも思えないけどね

417 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 23:02:30 ID:???
>>415
このスレの趣旨に関係ないが、
オレもイエローソウル炎連発はうざいなぁと思ったよ
さすがに半泣きはしないが...

418 : 415 : 2007/04/22(日) 23:17:11 ID:???
>>416
そいつは親にねだれば何でも買ってもらえるという環境のやつで
(そっちのほうの影響大か?)小遣いとか思いのままだった。
で、ゲームプレイでもせいぜいイエローソウルくらいのストレスしか
経験しておらず、FF4のレア魔法(ゴブリン・コカトリス・マインドF)
とかは弟にやらせるというクソやろうで、まあ忍耐する経験が少なかった。
プチ王様だったよ。まあもう目も当てられないほど態度は悪くて、
横柄で、ちょっとでも気に入らないとすぐに当り散らすわ、騒ぐわで
何で友達だったのか今では思い出せない。
今はこういう子が多いのだろうか?
>>417
そのときのエピソードは小学校高学年くらいなんだが、ほんとにちょっと
泣いてた。隣で俺は凍り付いてた。一回カセット引っこ抜いてカベに
投げつけてた。どーすりゃいいんだと思ってた。

419 : NAME OVER : 2007/04/22(日) 23:48:58 ID:???
子供の頃は金持ちに取り入ったほうが色々なゲームが出来るからw

420 : NAME OVER : 2007/04/23(月) 00:45:50 ID:???
でもソイツはそれほど腹立ててんののにゲームはやめないんだな(笑

421 : NAME OVER : 2007/04/23(月) 01:40:00 ID:???
つまり結構ハマってると

422 : NAME OVER : 2007/04/23(月) 11:40:24 ID:???
>>418
クソゲ同様クソ友達も必要なんだよw
味もあるし、良い経験したな

423 : NAME OVER : 2007/04/23(月) 13:10:50 ID:???
すげえなこれ

http://www.smilevideo.jp/view?video_id=168032

424 : NAME OVER : 2007/04/23(月) 14:36:56 ID:???
>>422
うまいなw㊄㊄w

425 : NAME OVER : 2007/04/24(火) 19:28:05 ID:???
いまいるクソ同僚も無駄では無いんだね

426 : NAME OVER : 2007/04/24(火) 23:18:06 ID:???
会社にとっては無駄

427 : NAME OVER : 2007/04/26(木) 03:56:15 ID:???
>>425
我慢しなくて良くなるといいな
一刻も早く

というか2ちゃんの楽しさでも教えろ
たまに馬鹿中の馬鹿だと一気に潰れて自爆してくれる
学歴関係ない、おヌメ

428 : NAME OVER : 2007/04/26(木) 15:48:06 ID:???
名作をやりつくしたとき、そこにクソゲという
泉を発見する。
妙な味がするが、珍味でもある。

429 : NAME OVER : 2007/04/26(木) 16:24:22 ID:???
それはずいぶん恵まれた話だな

430 : NAME OVER : 2007/04/26(木) 23:53:17 ID:???
>>427は甘いな・・・
社の先輩に2chネラーの馬鹿中の馬鹿がいたけど
自爆してくれる前に、周りが爆死するぞ。
お前・・・30前後の奴が、毎日リアルで「逝ってヨシ！」とか「オマエモナー」とか連発してる
んだぞ？
耐えられるか？

431 : NAME OVER : 2007/04/27(金) 01:18:51 ID:???
>>430

楽しそうw

432 : NAME OVER : 2007/04/27(金) 03:05:20 ID:???
クソゲーに耐えるよりはラクなような

433 : NAME OVER : 2007/04/27(金) 08:07:00 ID:???
>>430
それは薦める方が先輩で、自爆しそうなのがオマイだったんだろ
逆だ、察するぞ

434 : NAME OVER : 2007/04/30(月) 00:44:14 ID:???
サマーカーニバル'92烈火とか、
やりようによってはクソゲーそのもの
無駄に高いし
レアゲーは結果的に糞率が高いと思う

435 : NAME OVER : 2007/04/30(月) 00:55:38 ID:???
杓とか見るとたまにえれー高いのあるよなぁ
意外と世間でクソゲー扱いのものが高値付けてたり・・・

みんな意外とクソゲーって食いつくんだよなぁ
出品すると分かる

436 : NAME OVER : 2007/04/30(月) 02:50:24 ID:???
ゲームの出来と、その価格は全然関係ないものと思われ。
レアなのはその意味どおり稀少で単に流通してない、て理由が全てじゃないの？

437 : NAME OVER : 2007/04/30(月) 14:15:36 ID:???
烈火は一応技術的にも評価が高い
PGがバトルガレックも作ったから、シューティング好きは興味を持つはず
でもなんかクソゲー臭が漂う
レアゲー集めている友人が持ってて、
やらせてもらったんだが、
正直暴れん坊天狗の方が面白かった

438 : NAME OVER : 2007/04/30(月) 23:27:18 ID:???
技術とゲームの面白さは関係ないしなぁ

439 : NAME OVER : 2007/05/01(火) 07:48:46 ID:???
クソゲーにするとしても烈火はこのスレ向きのとんがったソフトだな

440 : NAME OVER : 2007/05/03(木) 06:26:40 ID:???
影の伝説ってこのスレ的にはどうなんだろ？

441 : NAME OVER : 2007/05/03(木) 10:07:55 ID:???
>>440
当時のラインナップの中では良かったと思うよ
望まれた移植だったと思うし、それなりのクオリティも保った

当時の良く出来た普通～良ゲーにありがちなんだけど
他にやるモンが無いからって、嫌気がさすまでやりこんだりして
冗談っぽくクソ認定に近いスタンスで語られる事はあるね、特にリアル会話で。

442 : NAME OVER : 2007/05/03(木) 10:19:17 ID:???
なるほど。

ピーチ姫を超える凶悪な姫はいい味だしてますよね。

443 : NAME OVER : 2007/05/03(木) 12:25:02 ID:???
ああ、あのさらわれっぷりは凄いよな
近所の駄菓子屋ゲーセンのAC版でも、
もっぱらその話題だった。

444 : NAME OVER : 2007/05/03(木) 16:12:56 ID:???
ああいうあざとい女はムカツク
どんだけ悲劇のヒロイン気取りだと

445 : NAME OVER : 2007/05/03(木) 21:06:14 ID:???
子供ながらにみんな色々と悟っていた
それでもリアルである類に引かかった奴多し

446 : NAME OVER : 2007/05/03(木) 22:39:37 ID:???
アーケードからファミコンへの移植は微妙なの多いな...

筆頭はやっぱり、エグゼトエグゼスかな。ソソソソもいまいち...

447 : NAME OVER : 2007/05/04(金) 06:57:16 ID:???
時間経ちすぎな奴も辛かった
インベダーはともかく、5年前のゲームを出されても...
当時子供だった俺にはちょっと古臭くてキツかった

448 : セーガー : 2007/05/04(金) 16:58:35 ID:???
ソソソソはかなり頑張ってたぞ！！！！！！！！！！
エグゼドもソソソソも発売日購入だったがソソソソはかなり遊べたぞ！！！！！！！！

449 : NAME OVER : 2007/05/04(金) 17:03:07 ID:???
当時は劣化しても移植されるだけで嬉しかった、ハズだが・・・

450 : NAME OVER : 2007/05/04(金) 17:07:13 ID:PvxAB4Mz
元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険 を忘れるな。

451 : セーガー : 2007/05/04(金) 17:09:55 ID:???
>>449
エグゼドと源平は全然嬉しくなかった！！！！！！！！
むしろ殺意すら覚えた！！！！！！！！
あとイーアルカンフーとパックランドもショックだったが
別ゲームと考えれば遊べた。

452 : NAME OVER : 2007/05/04(金) 17:19:53 ID:???
>>449
ファミコンから入った子もいるんだろう
そんな漏れも85年の移植ラッシュは神がかって見えたが、
せいぜい半分弱だろうと思ってたら、実は2 / 3近くが大半だなんて何年も後で知ったよorz
そんな無知もいるんだぜ

453 : NAME OVER : 2007/05/04(金) 17:20:50 ID:???
× 実は2 / 3近くが大半
実は2/3近くが移植だなんて

酷い間違いだ...われながら唾然

454 : 449 : 2007/05/04(金) 17:24:47 ID:???

待ってよ、私は>>447の時代感覚に疑問を持ったっただけで

455 : NAME OVER : 2007/05/04(金) 17:27:16 ID:???

最近はむしろ名作は移植してくれるな
と思うようにすらなってきた。

456 : 452 : 2007/05/04(金) 17:37:53 ID:???

ああなんかｽﾝ

>>447はファミコンr中心でアーケードゲーに触れてないのと
作れば売れるで糞ソフト乱発時期に引っかかったんだらうか？
とか書きたかっただけなんだ452

457 : NAME OVER : 2007/05/04(金) 19:13:48 ID:???

アーケードゲーマーはFC移植に手厳しい

458 : NAME OVER : 2007/05/04(金) 23:28:31 ID:???

アーケードゲーマーはコアなせいか性格のねじまがった人も多いし
ファミコンクソゲー世代の方が大人といえる

459 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 00:12:43 ID:???

つまりあんたはアーケードゲーマーってことか

460 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 00:27:43 ID:???

そうきたか！まいった

461 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 20:46:32 ID:???

>>455

ちょっと違うかもしれないけど。

以前アマゾンで、なにかのゲームのリメイクのレビューに

「リメイクなのに追加要素が少なくて残念」

みたいな評価があってどうかと思った。

名作を現代機でプレイできる機会を与えてくれるためこそそのリメイクだと思うのに。
チラシの裏すいません。

462 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 20:52:33 ID:???

移植に追加要素なんてありえないけど

リメイクだと追加要素を期待するなあ

オリジナルverを付けてくれると神！とか思っちゃうけど

463 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 22:36:51 ID:???

ここは人によって大きく違ってくるだろうけど

追加要素が元の良さを損なう場合がある

のも事実だと思う

それがなきゃやり直す気にならないってのも事実

ながら、大抵追加要素 = 強力な武器 バランス変化

これはGBCwizなんかで顕著だった

(俺はEXダンジョン攻略後、EX封印プレイでやり直した)

確かにオリジナルと二本立てならいーんだけどな

ニューカ-のジャッジも仰ぎやすくなるし

WSのS a G aなんかそーだったらしいが

G B A F Fなんかは4の追加要素はなんとも俺主観ではお粗末だったし

良作の質の変化が悪いほうへ逝きがちな気もする

オリジナルに軸足置いてるとそう思ってしまうな～

464 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 23:01:43 ID:???

いや、リメイクって作り直して事だろ

移植とは違うし、最近逆にアケゲーのまんま移植とかもPS2でも出てる
過去ラインナップのネット配信も行われてるし、
過去ハードだって動かないわけじゃないものも少なくない
追加要素が少ないってのは、追加要素がショボかったって事だろうし
そもそも、最初は移植の話に関してだったし、急にリメイクの話が出たが
2つを明確にしないままの展開はおかしいと思うぞ

465 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 23:05:58 ID:???
んー完全移植計画って書いて追加要素あるのもあるしね

466 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 23:08:34 ID:???
「完全移植計画」(固有名詞) = リメイク

467 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 23:13:06 ID:???
要は、両方考え方があんなら、どちらにも対応できるようすればいいわけだな。
追加要素ありバージョンも準備しつつ、オリジナルも楽しめるようにしておけばいいんじゃない？
ナムコミュージアムだったかは、そういう作り方をしたあんな。

468 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 23:15:24 ID:???
>>467
熱く禿同

469 : NAME OVER : 2007/05/05(土) 23:16:41 ID:???
>>467
それサイコー
最近では完全移植が好まれるというコンセプトが出始めたみたいだし
>>463もそれを言ってると思う

リメイクはリメイクでよかったりするよ
パックマニアとか思い出があるぜ！

470 : NAME OVER : 2007/05/06(日) 21:19:26 ID:???
>>467
お前のナムコミュージアムって・・・すげえな

471 : NAME OVER : 2007/05/06(日) 21:28:09 ID:???
ナムコットの方だとしてももうちょっと前向きなレスしてもよかないか
仲間だろ、基本的に

472 : NAME OVER : 2007/05/07(月) 10:43:19 ID:???
俺、ゲーセンのゲームはほとんど遊んだことが無いのだが唯一ディグダグは遊んだ。
温泉のゲームコーナーにおいてあって小遣い使いすぎて親に叱られた。
ファミコンに移植されて買って遊んだけど遜色なかったとかんじた。
他のゲームでは移植の出来が違ったかもしれんが。

473 : NAME OVER : 2007/05/07(月) 11:17:52 ID:???
ドラゴンバスターのFC版、俺は好きなんだが
大抵のアーケードゲーマーは許していない感じがする

474 : NAME OVER : 2007/05/07(月) 22:34:10 ID:3EmXgyZn
俺、今年25になるけどファミコン買ってもらえなくてデビューがスーフami初期からなんだよね。
ただ年に何回も買ってもらえるわけでもなく慎重にチョイスした結果、結構名作ぞろいでそこまで
ひどいくソゲは掴まなかったな。
ただ、ファミコンのレトロさは昔親戚や友達のうちでやってて忘れられない味で、一人暮らしする
ようになったらいつか購入しようと思ってた。
んで、いざこう入手すると当時の名作でもそんなに感動しなかったりする。昔友達と遊んだのとかは

480 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 09:11:24 ID:???

>>474

クソゲー不足だ
はやく買って鯉
キレル子になっちゃうぞ

481 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 09:17:42 ID:???

説明書に親切に攻略本を買わなくても頑張れるよって書いたのに仇になるとはw
当時の3Dゲーはマッピングが楽しいってマゾが買ってたようなモンだし、
ライト向けを示唆せずにそんな事したらヲタからの批判が凄かったような...。
当時小学生の漏れや友達は、そんな事情も知らずに全部覚えてクリアしてたけど。
あとマップって魔法や雑誌や攻略本友達情報等でのフォローは多々入ってたけどな。
後々やる方がキツイな、ある程度の難易度があればどんなゲームでも。

482 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 10:38:59 ID:???

メガテンなんかはラスト近辺はワープとか落とし穴とかあるからマッピングするけど
中盤~終盤くらいまではマップ暗記出来るもんだけどな。
やろうと思えば の人みたいに全部出来る筈。

483 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 10:42:47 ID:???

マッピングは楽しいよ
マップ機能がないから攻略本頼りじゃあ、まあわからないだろうけれども

484 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 10:50:29 ID:???

メガテンだと、小学生がたまに見せる異常な執念の前には微妙だな
効率よく部分マッピングする奴も居れば、馬鹿みたいに全部覚える奴もいるけど、
全マッピング派は見なかった
Wizならわかるんだけど

485 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 11:46:08 ID:???

むかしのwizは何回も往復して脳内に回路形成
みたいにしておかした。
今はオートマッピングがあるからねえ~

486 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 11:50:43 ID:???

昔のwizって方眼紙ついてきたんじゃないの？
それとFC版はわからんがPC版だとしたら、普通記憶でなんとかなるモンなのか？
(普通じゃなかったらスリだけど)

487 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 12:02:50 ID:???

なんとかなるよ
つーかなんとかなった

488 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 12:42:44 ID:???

回転ワープ床を踏んでも画面エフェクト無いから無いから毎回座標確認して...
マッピングしたくなるけど、やる人はやるんだなって感じ
あとただWizというと、シリーズ全体を指す外、#1だけを指す場合もある
その場合そこまで凶悪じゃない鴨

489 : NAME OVER : 2007/05/08(火) 23:26:35 ID:???

>>483

マッピングなしで攻略本みて進めると迷路の感じが非常につかみづらくなる。

490 : NAME OVER : 2007/05/09(水) 22:41:21 ID:???

話し切ってスマンがちょっと気がついたので言わせてもらう。
最近のゲームはクソゲーというより駄ゲーだな。一応遊べるシステムではあるので。

ただ昔のクソゲーは後日話題や笑いの種になる要素があったのに、今日の駄ゲーは怒りがこみ上げてくるのみでマジつまらん。
そうやって考えると、品質的には昔のゲームのほうが劣ってはいるかもしれないが、凶悪さにかけては遥かに今のほうが上のような気がしてならない。
だからなのか、最近の子供はコエーよ

491 : NAME OVER : 2007/05/09(水) 22:52:54 ID:???
たとえば?
なんてゲーム?

492 : NAME OVER : 2007/05/10(木) 00:53:38 ID:???
時代でバツサリの単純二元論はどうでもいいよ

493 : NAME OVER : 2007/05/10(木) 01:26:22 ID:???
FF10はFF1のモンスターが3Dでうねんうねんしてくれただけでご飯3杯はいけたよ
今だって昔のゲームで遊べるんだし、モノは捉えようだと思うんだけどなあ...

494 : NAME OVER : 2007/05/10(木) 09:50:09 ID:???
>>490
たぶん、昔のゲームは軽く遊べたから馬鹿ゲーでもクソゲーでも笑って許せる余裕があったものかと。
今のゲームは大作主義なのか重厚主義なのか知らんけど軽く遊べるものが少ないから、すぐに評価できるのは昔のゲームのほう。

495 : NAME OVER : 2007/05/10(木) 19:15:19 ID:???
早い話ガキ共が俺達の時代のクソゲーをむりやりやらせればいじめも学級崩壊も解消する訳だ

496 : NAME OVER : 2007/05/10(木) 19:25:27 ID:???
ワタ
そんな夢ツールじゃないだろ、糞ゲーってw

497 : NAME OVER : 2007/05/10(木) 19:52:46 ID:???
たぶん慎重さは身につくかも。
それを使っちゃったらしばらくは支給されないお小遣いを一気に悪夢に喰われればね。

498 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 10:10:59 ID:???
今の子どもはお小遣いは潤沢なのかね?
俺の甥を見ているとゲーム本体、ソフト、ガイドブック、雑誌と買うものに困っていない様子。
中古屋で賢く買うという選択肢もあるけどね。

499 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 12:34:22 ID:???
おい
そりゃ今も昔も個人格差があるでしょうに
昔(15年くらい前)学校で月5万小遣い貰う子がいた

500 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 13:08:48 ID:???
俺の兄(つまり甥の父)は薄給でとても小遣いをたくさん与えられる状況じゃないけどね。
しかも子どもは3人。

501 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 16:23:11 ID:???
>>500
おまえの親戚を悪く言うつもりはないが・・・その子はお家からお金くすねてないか?
もしくはカツアゲしてたりとかさあorz

昔俺の友達でとてもゲーム機本体を何台も買えるような状況のお家に見えないのに、

ファミコン、PCエンジン、PCエンジンCD-ROM2、ゲームボーイ、ネオジオ（しかもROM）と買ってるやつがいた。

ファミコンは買ってもらったそうなのだが・・・あとはご両親に聞いてもご存知なかった。「（友人の名前）は新聞配達のアルバイトしてるからねえ。自分のお金は自分で管理させるようにしてるから、買物して来ても本人の責任だから、あまりうるさく言わないことにしてるのよ」と、彼のお母さんが言ったとき、俺はなんとも言えない悲しい気持ちになった。だって、厨房の新聞配達バイトでPCエンジンCD-ROM2とかネオジオ本体とバカ高いカセット数本とか買えないよ。そいつは高校卒業後、「ゲームデザイナーになる」と言って何故か福岡へ行き、何があったのかは知らんが今は地元でニートしてます。

一応、甥御さんの将来の為にも、それとなく観察というか、見守ってあげた方がよくないか？

502 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 17:24:21 ID:???

ちょっと心配(?)されたようなので
ゲーム機本体は父親に買ってもらったと思う。
結構あまいんだな、これが。
GBA、GAMECUBE、DS、Wii。
任天堂マンセーらしい。
DSは3人とも持っていたりする。喧嘩するからって買わされたらしい。
1台壊れた。少しは物を大切にしたいんだが。

503 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 20:41:16 ID:???

我慢や忍耐を教えることって大事だよな

504 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 21:26:15 ID:???

大事だが、基本的にゲームはやはり面白くないとな。

505 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 21:36:12 ID:???

良作とクソゲーを程よく混ぜて与えるのだ。

506 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 21:52:34 ID:???

>>497

なんか昔を思い出す発言で懐かしかった。
そういえば昔のカセット高かったもんなー。一本平均9800円。クロノトリガーなんて12000円近くしてたぞ。
あの頃はカセット選ぶだけで相当リスクだったからなあ、慎重さを要したよ。
今なんてディスクシステムだからコストも抑えられてあの価格だが、昔のような相場だったらやっぱり現代の駄ゲーは淘汰されること間違いなし。

507 : NAME OVER : 2007/05/14(月) 22:49:09 ID:???

昔5,6千円もするソフト買ってたんだもんなあ
今レゲー漁りしてると300もしないで買える
そりゃリアルタイム直撃クソゲーは文字通り笑い事じゃない
今でこそ笑い話に出来るが

508 : 501 : 2007/05/15(火) 01:57:36 ID:???

>>502

よかった・・・親御さんの了解を得ているんだよな？ホッとした。
いや、昔の友人がそういうやつだったから、ちょっと心配になってなw
気分の悪い事を聞いてすまんかったm()m

509 : NAME OVER : 2007/05/15(火) 02:57:46 ID:???

スーフami世代でクソゲを掴むかどうかは死活問題じゃない気がする...
問題は中古屋も大して無かったFC初期時代じゃねえの？
買ってもし売れない、中古で買うって感覚もないし、
都内だとPCショップ崩れでいつまでも7割以上の値段で売ってた

85年ごろにはちょこちょこファミコンショップが出来て
86年ごろには、中古価格も寧ろレロゲーブームを経由してない分、今よりボッコボコに下がって
くれてたけど

510 : NAME OVER : 2007/05/15(火) 03:21:25 ID:???

>>509

レロゲーってなんですか？初心者につき教えて下さいm (____) m

511 : NAME OVER : 2007/05/15(火) 03:24:38 ID:???

ミスタイプだと思って煽ったんじゃないマジレス

レトロゲーをトロゲーとかレロゲーとか、妙な略し方をした地区ルールがあってそのまま使ったっ
す

512 : NAME OVER : 2007/05/15(火) 03:34:50 ID:???

>>511

ありがとうございました！個人的にはトロゲーの方が好きです！

513 : NAME OVER : 2007/05/15(火) 11:56:31 ID:???

じゃあ、これからは「トロゲー」ということで、よござんすね？

514 : NAME OVER : 2007/05/15(火) 13:39:37 ID:f70NZ56D

【政治】副市長に羽柴氏起用へ...北海道・夕張市

<http://news22.2ch.net/test/read.cgi/newsplus/1179199907/>

515 : NAME OVER : 2007/05/16(水) 11:11:19 ID:???

トロゲーって言うと、もっさりしているとか待たされるとかそんな感じがする。

516 : NAME OVER : 2007/05/16(水) 11:54:42 ID:???

変な白いネコのゲームみたいでいやだ

517 : NAME OVER : 2007/05/16(水) 12:08:13 ID:???

レロとかトロとか言う前にレゲーで世の中には浸透してるだろ

ファミカセの端子でもレロレロしてる

518 : NAME OVER : 2007/05/16(水) 22:04:52 ID:???

まあ、しょせん方言だでな

519 : NAME OVER : 2007/05/16(水) 22:18:50 ID:???

ほんの前までレゲー？ジャマイカ的なこと？

とってたのは実話です

520 : NAME OVER : 2007/05/16(水) 23:37:15 ID:W3HLEV16

アストロウォリアーってクソゲーになるのかな？

何の変哲もないシューティングでやっている時はサクサク進めて、そこそこ楽しいけれど

3面までしかなくて5分でクリア。何事もなかったように1面にZAPされる。ああ無情。

当時高校生だった俺は金もったいなさ過ぎて泣いたね。

521 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 07:46:09 ID:A/WsWbj1

>>517

花京院乙

522 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 08:08:47 ID:???

昔は>>519みたいなマジレスやネタレスを避けるためのトロゲーレロゲーだった

523 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 11:49:30 ID:casGyl9K

クソゲーじゃないけど

サンドラの大冒険はどうか

524 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 11:55:57 ID:???
クソゲーをやっていたら今回の悲惨な事件も起こらなかった

525 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 13:39:30 ID:???
諸兄にとって人生を変えられた、と思えるゲームはあるのですか？

526 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 13:48:40 ID:OGa2nZ8s
とりあえずスペランカーやれ

527 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 15:02:40 ID:???
スペランカーは慎重に操作する集中力さえあれば別に何とも...

528 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 17:59:30 ID:w1pZL9bS
スペランカーは良作じゃないか。

529 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 18:02:19 ID:???
たけしの挑戦状やれ

530 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 18:13:52 ID:???
アルカノイドを十字キーであそぶんだ。

531 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 19:32:45 ID:???
Wizは最高に面白いクソゲー

532 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 19:51:57 ID:???
>>531
ちょっと待て
真意を訊こうじゃないか

533 : NAME OVER : 2007/05/17(木) 22:16:27 ID:???
昔のクソゲーは難しくて投げる
今のクソゲーはつまらなすぎて投げる
ゆとり世代でも苦労してるんだなあ

534 : NAME OVER : 2007/05/18(金) 00:52:13 ID:???
高橋名人やロックマンみたいなちょむずゲーがなくなったな

535 : NAME OVER : 2007/05/18(金) 01:12:03 ID:???
高橋名人は何か納得が行かなかった
敵が出なくて踏み台が無くてシボンに表れたりするように、作り込み具合に疑問が出て
ロックマンは頭と指と両方覚えれば進める感じが好きだった
逆の奴もたくさんいるだろうけどね

536 : NAME OVER : 2007/05/18(金) 22:40:19 ID:???
いや、でも俺ここ十年近くアクションやらなくて久しぶりに2年ほど前にデビルメイクライ買って
見たのよ。
なんか難しくて昔を思い出したなー。
これって離れてたから腕が落ちてハイレベルに感じたのかな？
ちなみに最初に抱いた感想が、最近のアクションてムズクなったんだなー、だった。
実際どうなん？今ゲーはユルゲーばっか？

537 : NAME OVER : 2007/05/19(土) 01:20:26 ID:???
昔の難易度の高さは、容量の少なさから同じ場所を何度も試行せざるを得ない所とか
ヒント不足で何を頑張っても良いかわからない部分が理不尽に思える場合があった所
今のゲームは、ここは弾を避け 攻撃のコツを掴むんだとか、無茶強だけど弱点を探すんだと

か

1度2度対峙すれば、頑張る方向がある程度見抜けるから攻略のしようがある
大量量が許されてる故、同じボスと20回戦わないとクリアできないなんて足止め行為はそこまで無いと思う

538 : NAME OVER : 2007/05/19(土) 05:06:55 ID:???

縛りをかけるとか最近になってから聞くようになったから
やっぱ今の方が又ルいんじゃないかな？
昔そんなの普通は聞かなかった。マニアは知らんが。

539 : NAME OVER : 2007/05/19(土) 06:58:22 ID:???

昔の方が縛りやすいが、縛りって用語でまとめられたのはネットあたり
自分と主義が違う人間がそうしてたんだろなって想像くらいはつかねーか？

540 : NAME OVER : 2007/05/20(日) 22:07:43 ID:???

ムカッときたらハイ くそゲー

541 : NAME OVER : 2007/05/21(月) 00:01:34 ID:???

もっとムカッとくんだろww

542 : NAME OVER : 2007/05/21(月) 00:05:04 ID:???

くそゲーでストレス増大

543 : NAME OVER : 2007/05/21(月) 00:18:22 ID:???

そこを突き抜けて忍耐力up

544 : NAME OVER : 2007/05/21(月) 22:11:54 ID:???

失敗すると発狂。
もちろんコンティニューはできないよ、ヒヒヒ・・・。

545 : NAME OVER : 2007/05/21(月) 22:32:57 ID:???

糞ゲーで苛立つと作った会社をまじで恨むよな

546 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 00:22:05 ID:???

きいてくれ
俺は遠い遠いむか～し買い物中にママが気まぐれで買ってくれる
っていったから¥5000くらいだしてFCダンジョン&マジック(ナツメ)って
のを買ったのだよ
・・・攻略本なんてなかったの自力で解こうともがいて結局なんとも
ならずサヨウナラでした
後日友達(FC師匠)に「ば～か変なの買ってんじゃないやねえ～よ、何で買う前に俺に相談しね～
の？」
と言われたときは後の祭りでした

547 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 00:41:03 ID:???

ダンジョン&マジックは面白かったね。
敵の攻撃速度の速さだけは何とかして欲しかったけど、魔法の組み合わせとか色々あって楽しかった。
昔やってつまんないと思ったなら、今やって見るといいよ。
スゲー面白いから、売っちゃったのかも知れないけど、あるならぜひやって欲しい。
まあ、俺も途中で詰まったんだけどねw

548 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 02:05:23 ID:???

>>547
言わんとすることはわかったけど反論されても起こるなよw

549 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 05:53:29 ID:???

FCマクロスのやる気の無さは異常

550 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 06:09:08 ID:???

>>549

あれもまあまあおもろいよ

551 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 06:33:37 ID:???

何でもアリかよw

552 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 09:09:23 ID:???

>>548

まあまあ、ちゃんと>>547は空気読んで書いていると思う。

>>550

なんか、点がすごく入るゲームだったような。

最低1000点だったかな？

553 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 20:17:56 ID:???

マクロスか、あれはひどかったな。

やる気が無いというよりやる気の方向性を間違ったゲームじゃなかったっけ？

人の家でやったら、常に背景で小さな爆発が起こってて死ぬほど弾が見つらくてやめた記憶ある。

まあマクロスが自分で買ったゲームなら絶対面白さを見つけてた自信はあるけどね。

ジャーバスもダンジョン&マジックもたけ挑も自分の金で買っただけに楽しめた。

元を取ろうとしてやってるうちに、クリア以外の面白ポイントがいろいろ見つかるんだよなー。

そう考えると、エミュでやってる人って可哀相だな。

554 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 21:37:03 ID:???

マクロスはねえ、あの背景の爆発演出はアニメ観てると多少は理解

できるんだが、何か敵の動きも自機の動きも単調でなあ

あと面毎に音楽かわりゃいいのにず〜っとシャオパイロンだかんなあ

俺は最近たけしの挑戦状やってるんだが、何か昭和の街並みみたいのを

歩いてるだけで変な感慨が沸くw

まあ子供の時なら見向きもしないだろーけど

555 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 22:07:10 ID:???

>>554

同感。黒いゴミ袋、「ホッピー」の張り紙等、見るだけでこみあげてくるものがあるね。

556 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 22:09:12 ID:???

>>555

俺は本屋の店内の雰囲気が好きだ。

そーそーこんなんだった・・・みたいなね。

557 : NAME OVER : 2007/05/22(火) 22:15:12 ID:???

たけしっばい世界観だよな

いきなり警官とかヤクザが殴ってくるし

558 : NAME OVER : 2007/05/27(日) 22:56:33 ID:JzGY3hQe

まずはガキにファミコンゲーを押し付ける事から始めようぜ

10秒で投げる姿をみては「フッ俺らの世代はな、俺らの世代はなアアア!!!」と悦に浸るんだ

559 : せーがー : 2007/05/27(日) 23:11:34 ID:???

>>555

それは飲み過ぎで食べ過ぎ!!!!!!!!!!!!!!

- ・あやしいゲームは人に勧める（口が上手くなる）
- ・本命以外は他人から借りる（世渡りが上手くなる）
- ・可能なら本体ごと借りる（押しが強くなる）
- ・借りた物は飽きるまで返さない（粘り強くなる）
- ・他人のデータは容赦無く消す（度胸がつく）
- ・又貸しをした者は社会的に殺す（仁義を覚える）
- ・自分と同じハードを買うまで宣伝し続ける（連帯感が身に付く）

570 : NAME OVER : 2007/05/29(火) 01:25:36 ID:???
 せーがー居たのかww
 大体そんなところだろうけど、ちょっとひどくないかww

571 : NAME OVER : 2007/05/29(火) 07:53:50 ID:???
 >>565
 おまえ、たまにはまともなこと言うんだな

572 : NAME OVER : 2007/05/29(火) 09:00:07 ID:SzTVqy5P
 同意が得られないと思うが
 ソーサリアン（MSX版）だな。
 TAKERUでけっこうな金出して買ったのに
 動き遅すぎ！

573 : NAME OVER : 2007/05/29(火) 09:26:40 ID:???
 MSX自体が忍耐マシンだから。

574 : NAME OVER : 2007/05/29(火) 09:30:44 ID:???
 ファミコンのグーニーズをやった後、msxのグーニーズをプレイしたら固まった
 逆もあるんだけどねスネー!!

575 : NAME OVER : 2007/05/29(火) 20:28:35 ID:???
 ドラキュラとキングコング2はMSX版が好き

576 : 高句麗 OIZKOUKURI : 2007/06/01(金) 18:59:43 ID:???
 俺はゲームに金さえ出したくないときがある

577 : NAME OVER : 2007/06/02(土) 18:36:59 ID:pLtMnP77
 とことんやり込みがいのあるゲームを100も200も与えられながら
 「あれがダメ、これもダメ、なにをやってもつまらない
 もうシューティングはおしまいだ！お前らもろともおしまいだー！」
 という批評家病にかかっているシューティング板にクソゲー分が足りないと感じた。

なにやらせるといい？バトルコマンダー？

578 : NAME OVER : 2007/06/02(土) 19:11:46 ID:???
 バトルつながりでバトルス

579 : NAME OVER : 2007/06/02(土) 19:26:05 ID:???
 ハード制約の少ない良作で甘やかされてきたからなAC信者は、
 FCの太陽の勇者ファイバードで目覚めさせるといい。

このスレの趣旨的にはニューカマーに薦めたい作品だ。

589 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 01:07:20 ID:???
でも、今からやるとどれも別に腹が立つてことはないだろうな
どうせ、無料でちょっとやるだけだろうし

仕事とか学校の課題とかでなければ、
精神修養にはならんだろうな

590 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 02:25:57 ID:???
俺の親父はよくSFC買って来てくれたけど
クソゲーがほとんどなかったのには感動。

スーマリ、アクトレイザー、スターフォックス、パロディウスだ！
ファイナルファイト、ヨッシーアイランドとか・・・
親父はどこから情報を仕入れてきたんだろ

エルファリアとロケッティアでイカれかけたけど
エルファリアはまだストーリーが面白かったからマシだわ。

591 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 03:33:50 ID:???
情報もなにも、
全部メイン系のゲームじゃん・・・

592 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 08:05:28 ID:???
父親が自発的にゲーム買ってきてくれるとは・・・
なんと恵まれているんだ
しかも当たり作品ばかりか
ただ下手するとクソゲ分が不足してるかもしれないから
そこだけ注意して欲しい

593 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 12:13:03 ID:???
>>585
シューティングゲームなのに弾の節約をしなければいけないなんて...
Byファミ通付録のファミコンゲームカタログ456より。

弾切れすると体当たりで弾数を稼いだ覚えも。
ファミコン版のウォルガート2は好きだったけどね。BGMがかっこいい。
友人がそいつを買ったからって、俺は頭脳戦艦ガルを買ってしまった...

あと、ゲームの途中経過の記録が楽な今時にファミコン版の破邪の封印のプレイで発狂してもらいたい。
俺らの時代では発狂なんてしないが今の若者なら発狂...その前に投げ出すか。
16進コードで80桁くらいメモしていた覚えが。

594 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 12:31:41 ID:???
写メで平気な感じも

595 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 12:46:56 ID:???
80桁入力するのが平気なのか

596 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 13:05:04 ID:???
映し間違えた悲しみを知らないタイプだな

597 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 15:27:42 ID:???
ネクロマンサーのパスワードも相当なものだったな...

いまだに疑問なんだが、なぜパスワード確認機能がガーディック外伝だけにしかついていないのか...

特許でもとったわけではあるまいに、アレがあれば多くのクソゲーも少なくともパスマスで挫折する危険がなくなったものを...

598 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 15:39:44 ID:???

それでも「お~い、登ってこれるか~？」な世界。

599 : NAME OVER : 2007/06/04(月) 23:48:15 ID:???

>>597

あれって、しかも記号がパスワードに入ってたような...

600 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 02:42:40 ID:???

>>593

DQ1でふっかつのじゅもん解析(失敗)

DQ2でふっかつのじゅもんを大半暗記(一応録読みテレコ録音した漏れでも)

破邪の封印にはキレた

なんか気分が乗らないとブンなげる小学生クオリティ

601 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 04:40:02 ID:/jL85yXI

トランスフォーマーコンボイの謎

602 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 05:01:56 ID:???

DQ2のふっかつのじゅもんは

打ち込む時の忍耐力

文字を間違いなく書き写す慎重さと正確さ

間違えて書き写したときに間違いを探す想像力と推理力および根気

これら全てを一度に鍛えてくれる完璧な教育システムでした

603 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 13:50:00 ID:???

糞ゲーになるか分からないけど、小さい頃、ファミコンのスーパーモンキー大冒険、シェラザード、ゾイド2...etc、

ゲームボーイだと、ドクターフランケン、ウルティマ2、あやかしの城...etcをプレイして育った、今年成人式を迎えた私は先輩方から見て、まだまだ甘いですか？

ちなみに、親が買ってきてくれたゲームは、ほとんど難しかったゲームだらけでした。

604 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 13:52:47 ID:???

>>603

期待の新人登場ですね

605 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 13:52:49 ID:???

難しいゲームとクソゲーとは意味が違う

606 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 17:39:52 ID:???

>>590

初代パロディウスのアーケード版はマゾもいとこだけだな。

長靴をはいた猫世界一周も捨てがたい。

アイテムがプラスかマイナスか瞬時に判断、ステージごとに変わる操作性、

迫り来るタイムリミット、ある意味敵出現ポイントを覚えておくとダメージ、

忍耐力より利口さや器用さが問われるゲームだけど。

607 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 17:42:12 ID:???

>>603

ドクターフランケンの時点で軽く自慢できるレベル

608 : せーがー : 2007/06/05(火) 19:56:16 ID:???

学校で7月中盤にFC版ドラゴンクエスト2(中古・裸・説コピー)と偽ファミコンを生徒に配る各自にその場で油性マジックでクラスと名前を書かせる。

家に持ちかえらせローレシアの王子を必ず自分の名前にさせる(女子も強制)

ロンダルキアまで辿りついた復活の呪文(自筆のみ)と、エンディングまでの感想文(作文用紙3枚以上)を提出させる。

これを夏休みの宿題として出せば良い!!!!!!!!!!!!!!

六年生には社会の厳しさと挫折を学ばせる為、強制星をみるひと

609 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 20:00:09 ID:sZu974Fc

夏休みはたけし解くまで外出禁止

610 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 20:06:34 ID:???

プールの授業とかラジオ体操行けないじゃん

611 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 20:08:43 ID:???

DQ2はシビアだが面白いからなあ。

むしろいつも夏休みはそんなだった。俺は。

612 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 21:03:58 ID:???

>>608

消防の頃それあったらマジやりてえw

宿題なら親にも怒られん

613 : NAME OVER : 2007/06/05(火) 23:20:26 ID:???

>>608

六年はウルティマだろ

614 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 00:51:09 ID:???

じゃあ、中3でPC版wiz4あたり

615 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 00:55:08 ID:???

>>614

Wiz4はマゾすぎるだろ!

ちゃいるずクエストあたりで我慢しろ。

616 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 00:59:02 ID:???

チャイルズはゲームとしてはそこまで辛くない

アトモスフィアが痛いだけw

617 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 00:59:14 ID:???

中3でWIZ5を攻略情報なしで

くらいがちょうどいいかも。

WIZ5は決してクソゲーではないが、

これを自力で解くのは結構理不尽さもあり

結構キツイ。

618 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 01:04:39 ID:???

>>617

何がちょうど良いんだか良くわからん

大人になってからじゃ手遅れなんですよ?w

619 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 01:17:43 ID:???
クソゲーではないけど、
WIZ5を攻略本を見ながら解くくらいはけっこういい塩梅かと思う
でもマップだけは自分で書かせて

620 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 01:18:55 ID:???
クソゲースレでWIZ5は可哀相だと思います
難易度だってそこまでじゃないと思います

621 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 01:23:14 ID:???
クソゲーではないが、謎の村雨城をやってほしいな。

- ・頭では避けなきゃ！とわかっていても避けられない鷹丸の運動性。
- ・白印籠の場所が分からないと軽く死ぬる。
- ・連射アイテムの選択、派手さに騙されてはいけない。
- ・時には接近して斬りにいく勇氣。

風車剣と十分な数の巻物があれば、けして理不尽ではないけど。
同時期のバルテナ以上にシビア、メトロイド以上に考えさせられる。
いい経験になると思う。

「接近戦ではオートで近接攻撃」はメタルスラッグにパクられたな。

622 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 01:29:55 ID:???
メトロイドは積極的な思考が反映できたね、
最短ルートを自分なりに考えて組み立てて進むのが楽しかった
バルテナはあのバランス割り振りは不思議だった、後半の方がラクって...w
村雨城はとっつきは悪いけど、ああいうシステムだってわかると辛さも半減だろうけどね

ここにでてくるクソに比べたら

623 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 02:35:34 ID:???
とりあえず小学一年生は光の戦士フォトンで3Dに慣れさせる。

624 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 19:42:50 ID:???
ドナルドダックを銅メダルとれるまでさせるべきだな。

625 : NAME OVER : 2007/06/06(水) 20:23:22 ID:???
ツインゴッデスにかなうギャルゲーはいまだに無いな。

626 : NAME OVER : 2007/06/07(木) 00:22:12 ID:???
六年生になったら、性教育と保健体育の一環としてビキニカラテを必修とする。

627 : NAME OVER : 2007/06/07(木) 18:02:16 ID:???
性教育にはマドゥーラの翼で。
クソでは無いが。

628 : NAME OVER : 2007/06/08(金) 18:41:04 ID:???
性教育にしては刺激が強すぎるのでここはアイドル雀士スーチーパイ・スペシャル(ss)

629 : NAME OVER : 2007/06/08(金) 23:07:55 ID:???
アイドル八犬伝で

630 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 06:26:07 ID:???
伝説のクソゲーなどとネットでもてはやされてるファミコンゲームを
プレミアム価格で買ってる小学生とかどう思うよ？

631 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 07:52:12 ID:???
あいしたい

632 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 12:35:40 ID:???
今を生きてほしい

633 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 13:21:21 ID:???
それはそれでちょっと心配

634 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 14:59:30 ID:???
ヴァーチャルボーイにはまるぐらい硬派になって欲しい

635 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 17:10:11 ID:???
一流私立中学を狙う子供の学習セット
・リンクス
・シュウォッチ
・ターボファイル

636 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 20:23:05 ID:???
いや、全然ダメだろ。
このスレ的にクソゲーの教育的用途は
・どんなにつまらなくても自分でおもしろさを発見する
・発見できなかつたら(そもそも存在してなかつたら)いっそ創造する
ということだろ？

それに対してプレミア価格の有名クソゲーを買ってる時点で
他人が発見したおもしろさに労せず乗っかる気まんまんじゃないか。
ヘタすりゃそのままレビューサイトまで始めて他人の人まねで
「一歩下がると死にます！！」とか巨大フォントでカラテカレビューしかねない。

そこには孤独と絶望のなかで一閃の光明のように見出された希望がない。
そこにあるのは甘えと裕福さだけだ。人を成長させない。

637 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 20:35:10 ID:???
>>636
おもしろさなど存在しないことが前提
君は寛容すぎる
味気も面白みも達成感のかけらもない
クリアできてもだから何？と画面に突っ込んでしまう
それがクソゲー道だ
その無味乾燥な砂漠を水筒なしで骨になりかけても
歩み続ける
そこで鍛えられる精神の獲得が目標なのだ

638 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 20:49:33 ID:???
わけがわからん
さすがセーガースレ

639 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 20:55:03 ID:???
>>634
リアルタイムで知ってる人にはゲームより商業的大コケで悪い印象を持たれてるから
知らない世代の方が先入観の無い分すんなりはまりそう

640 : NAME OVER : 2007/06/09(土) 22:59:54 ID:???
若者にはプレミアのアクレイムゲーがおすすめだぞ。
このへんコレクター魂を燃やしたマニアは数多いが
ゲーム内容の制覇にまで踏み込んだ狂人はきわめて稀。君達、名声を上げるチャンスだぞ

641 : せーがー : 2007/06/10(日) 05:57:31 ID:???

網走刑務所は、受刑者の皆さんに、ニポポ人形や桐箆笥などを作らせるよりもファミコンのゲームを作らせるべきだ！！！！！！！！！！

今の時代、出所後の職を考えるなら、箆笥やニポポ人形の作り方を覚えるよりPCに慣れさせた方が雇用率が高い。

同じ伝統工芸を目指すなら、箆笥職人よりドット職人！！！！！！！！

是非、大脱走、逃亡者、俺たちに明日はない、とか小洒落の効いたゲームを作って欲しい。

それを少年院に贈り、更正の一環としてプレイさせ続ける。

評判が良いようなら受刑者製作ソフトとして、コナミに販売させ

クソゲー度が高いようなら、そのまま忍耐の教育として少年院で利用する。

642 : NAME OVER : 2007/06/10(日) 06:35:56 ID:???

PC版のオホーツクは味があって良かったな

堀井雄二がPC60ユーザーだったと聞いて、俺もPC60とセットでオホーツクを買った
そう考えると俺は>>630で言っている小学生の気持ちが分かる気がするぜ

643 : NAME OVER : 2007/06/10(日) 11:28:26 ID:???

カラテカ

644 : NAME OVER : 2007/06/10(日) 14:24:14 ID:???

>>640

アクレイムはなー、アレはすごいわ。アレこそまさに現代のアメリカの狂気を体現してる。

俺も結構持ってたが中でもお気に入りにはロックンロール・レーシングとエアロスミスのレボリューションXってやつ。

前者のほうはミサイルとか地雷とか搭載した変な車が攻撃しかけながらレースする奴。

BGMはパープルとかサバスとか結構選曲はいい。

後者はバーチャコップみたいな視点でのシューティング。さらわれたエアロスミスのメンバーを助けるといういかれたストーリー。

基本はマシンガンだがサブ・ショットは段数制限アリだが強い。なぜかCDを発射する。

まあ、どちらも結構楽しめるんでクソゲーとはいえないかもしれんが・・・。

645 : NAME OVER : 2007/06/10(日) 17:04:11 ID:???

俺としてはボンバーキングだな。

爆弾暴発の恐怖に脅えながら、重要アイテムのありかを探しつつ進むスリルを

今のヌルゲー慣れした子供にも味わってほしい。

慣れれば効率よくアイテム収集（地下をロウソクなしで突っ込んだり、泉とか）できたり、ミサイルやスピードアップ、サンダー、メガトンをうまく使ってサクッと難関を越えたり。

世界観とかカラオケとか世間で嘲笑われてるが、当時はあの歌詞とカッコイイメロディを本気でカッコいいと思って

何回も何回も見たよ。（特にイントロ・Aメロ・Bメロ、あと傷ついた制御コンピューター）

設定も武器がビームガンでもビームライフルでもなく、デカイビームバズーカな所も

カッコ良かったし、それがまた激弱な所、最強武器のメガトンやミサイルをアイテム画面で

セットアップ 発射な点もリアルでカッコ良かった。

646 : NAME OVER : 2007/06/10(日) 19:47:13 ID:???

>>637

キミは求道的しすぎないか。それもまた道（外）だが。

俺はその水のない砂漠で水を創り出す錬金術を学んで欲しいと思う。

そうした努力を経ることによって、一見何もなさそうなところに

人々が長い時間をかけ育んできたものの尊さに目を開けるようになる。

それが彼らを取り囲んでいる豊かさのかけがえのなさを教えてくれるはずだ。

662 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 02:09:38 ID:???
キャプテン翼の序章はかなりクソ。GBA版はもっとひどい

俺たちのテクモを返せ！！

663 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 18:13:36 ID:???
アルゴスでもやって元気だせよ。

664 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 18:36:33 ID:???
俺はスーパースターフォースが好きだった。
けど、これをクソゲーと思う奴もいるかもしれんが。

665 : NAME OVER : 2007/06/13(水) 19:51:49 ID:???
クソゲウムは弱毒性なのでただ漫然と摂取しているとまずいことになる。
レゲウム分解酵素がクソゲウムの毒性に化学変化を起こさせるが
クソゲウムは決してリョウゲウムには変化しないので何が起るかわからない。
エヴォリューション！！

今からSpin Dizzy Worldをやってくる。

666 : NAME OVER : 2007/06/14(木) 00:46:44 ID:???
スピディジーいいね！
クソゲーだが洋ゲーらしく異様に凝ってやりこみがいありすぎ。
わしはもう年なので遠慮させていただく。

667 : せーがー : 2007/06/14(木) 21:28:10 ID:???
クソゲーの取り過ぎで死者が出た場合
朝のワイドショーにはクソゲー評論家として、みうらじゅん辺りが出演するのだろうか？

668 : NAME OVER : 2007/06/14(木) 21:29:32 ID:???
面白くない投稿をして自省してるだろうから無視してさしあげる

669 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 01:04:59 ID:???
みうらじゅん違うだろ

出るなら渋谷洋一だよ

670 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 05:30:58 ID:???
とりあえずたけしは毎回出て、たけ挑の全貌を明かす義務があるな

671 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 21:46:06 ID:???
コンボイって、難易度緩くして敵配置をかなり減らしたり、
ライフ制にしたりするとあまりに簡単になりそうで怖いな。

俺は従兄弟に懇願して貸してもらったけど、七面を越えられなかった。

672 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 21:55:06 ID:???
何当然のこと書いてんの？

673 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 22:03:32 ID:???
ドラキュラ君は難易度が高いだけでクソゲーじゃないよな？携帯のヤツなら俺でもクリアできたし

674 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 22:32:50 ID:???
当時の子供ならドラキュラくんの後半ステージくらい楽々耐えられた
楽々クリアではない

675 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 22:54:04 ID:???
そうだな、大事なものは忍耐だ

676 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 22:57:35 ID:???
今の子はゲームをクリアするってことに興味ないのかもな
エンディングなんて概念がないようなゲームの方が受けてるし

677 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 23:13:52 ID:???
そもそも昔のゲームはエンディングなんか無かったけどな

678 : NAME OVER : 2007/06/15(金) 23:47:40 ID:???
今から見ると昔のハイスコアとか、何か忘れてる感覚

679 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 00:25:04 ID:???
そもそも歳食ってきて関心がなくなってきたってのが一番大きいが、
レゲーのクソゲー、というかムズゲーは買っても越してやろうって気が起きない。
なんというか、あーはいはい以上って感じ

680 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 00:33:04 ID:xqA8g6Wx
星を見る人がやっぱ最強だ!!!
戦闘でキャンセルできねえし、逃げるの不可だし
レベル1から2にするのに20回は全滅するし、終盤HP2万で敵の
攻撃ダメージ10から20だし、カリウで死ぬし、最初の村が見えないし
違う村に入っても、そこから出たら最初の村に戻されるし...でもうゲーム
とはいえない凄まじさだぞ。
これと比べたらジャーヴァスもモンキーも全然ヌルイ

681 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 00:49:19 ID:???
ちゃんと攻略したことないだろ

682 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 01:03:23 ID:???
なあ、クソゲーだろうが良ゲーだろうが
頭痛くなるくらいやり続けたって点において
ファミコン初期の頃のガキって同じようなモンじゃないか?
死んだ魚のような目をして、暗い部屋で(良ゲーだと思う)スペランカーを何週もやりつづけたさ

683 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 01:04:44 ID:???
何周もだった
酷い間違いだorz

684 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 01:52:36 ID:???
エミ なしで星をみるひとクリアした人間は多分、日本に一人もいないだろうね

685 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 01:53:56 ID:???
なんで星をみるひとってヤフオクで高いんだろ

686 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 01:59:59 ID:???
<http://page10.auctions.yahoo.co.jp/jp/auction/m24018613>

687 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 02:05:10 ID:???
中古でも高いし

688 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 02:32:42 ID:???
ほしみるをネットとかの情報なしでクリアするなら、プログラム解析
して、普通にクリアできるゲームにつくり直すほうがよほど早くできる
...とコンピュータ素人の俺が言ってみる。

689 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 02:34:07 ID:???

それなら当時やってた人を知ってる

エミュは使っていないが...

自慢してたけど、今なら絶対にサイトを作ってるな

偉くなっちゃったからそんなことできないだろうけど

690 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 04:09:25 ID:???

パワプロもクソゲー化したな

ガンダム PS(シューティング)のってクソゲーなのかな?俺ガウやドップが出まくるところで終わった...ドラキュラ君は文句言いながらクリアしたのになあ。とげの所の方がボスの何倍も難しいじゃんとかステージ4無理だろとか言ってたのは俺だけか...

691 : せーがー : 2007/06/16(土) 04:35:49 ID:???

>>685

ネットの影響!!!!!!

あそこまで神がかった酷さのゲームは早々お目にかかれないから!!!!!!

なんの記念日でもないのに拙者が親戚の子にタダでくれてやったゲームも

あれくらいなものだ。

おかげで逢う度に、「とんでもないクソゲーをくれてありがとう」と言われる。

ただでやったのに!!!!!!

692 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 04:37:45 ID:???

たぶん中学生が見ても虚言としか取れない

無職でもニートでも良いんだけど、たまには部屋からでて会話をしようぜ

693 : NAME OVER : 2007/06/16(土) 17:59:12 ID:???

いや、日々まじめに働いてる人のネットならではのハイテンションな気がする。

俺は好きだ。

しかし親戚って絶妙なチョイスのゲームくれるよな。

小学生にバトルコマンダーをどうもありがとう。

694 : NAME OVER : 2007/06/17(日) 01:43:46 ID:???

ここはここでせーがーの自演が酷いな

695 : NAME OVER : 2007/06/17(日) 01:53:01 ID:???

まァ7割がた俺の自演でお送りしてるけどな

696 : NAME OVER : 2007/06/17(日) 09:53:29 ID:???

あなたのレスも実は俺の自演かもしれない...!

697 : NAME OVER : 2007/06/17(日) 19:31:59 ID:???

お婆ちゃんが買ってくれた長靴を吐いた猫80日世界一周、

ヘタレな孫はいまだにクリアできませんorz

698 : NAME OVER : 2007/06/19(火) 02:06:41 ID:???

>>693

そのゲームでSに目覚めた。

逃亡兵をつかまえてお仕置きしたり。

699 : NAME OVER : 2007/06/20(水) 23:09:22 ID:???

漏れの小学生の頃は兄貴の和英辞典電気屋に持って行って

PCのコロニーオデッセイとかやってたな...あの情熱は何だったんだろう。

700 : せが子 : 2007/06/21(木) 01:26:37 ID:???

そういう話はあるよ
みうらは語をどっかで拾ってきただけだってね
浸透する前は、草の根あたりで既に使ってたと言ってる奴がいたりした

715 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 01:59:29 ID:???
だから草の根じゃ語源になんないでしょう
残念ながらマスコミ的にはそう扱ってるし深く調べるような話題でもないからどうしようもない

716 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 02:09:08 ID:???
まあネット上のウワサね
リアルで聞いたけど
と思ってwiki調べたら同じ事書いてあんのw
こんな偶然、余計怪しいから信憑性はゼロに近いにしても
まあ諸説はあるみたいだな

717 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 10:39:32 ID:???
意見が割れてる段階で諸説ありそうだ

718 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 20:21:39 ID:iDKUlnV7
クソゲー検定はじめました
クソゲーの知識を問います
<http://mykentei.to/138>
君はクソゲー検定に合格できるか!?

719 : NAME OVER : 2007/06/29(金) 22:20:10 ID:???
ものごとの起源はつねに複数。記録されない歴史はいくらでもあるしね。
そこで限られた記録から起源を一本化しようとするると論争になるので
「クソゲーの起源はみうらじゅん」じゃなくて
「クソゲーという言葉の普及に貢献したのはみうらじゅん」程度に抑えるのがホントは適切。

w i k i p e d i aはここ数年のネット上のトレンドをソースに
主観的評価も客観的評価として書いちゃうのでいろいろ問題はあるね。

しかしクリアできんな、Spin Dizzy World...

720 : NAME OVER : 2007/06/30(土) 01:34:41 ID:???
カラテカクリアできそう
すごい面白かった

721 : NAME OVER : 2007/06/30(土) 07:13:10 ID:???
>>572
MSXのソーサリアンはMSXで出たこと自体に夢があったのさ....

722 : NAME OVER : 2007/07/02(月) 09:56:22 ID:???
>>721
プリンセスメーカーはMSX2で出たときに泣きそうになった。
買って遊んでみたが声が出ることを知ってまた泣きそうになった。
一々ディスクにアクセスするからさらに泣きそうになった。

723 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 12:04:39 ID:???
話の流れをブツ切ってw i z 信者の私がやってきましたよ

今の若い人にF C 版w i z をプレイして人間は些細な事で簡単に死んでしまうんだよって言うこ
とを学ばせたい
最近切ったり焼いたりしてもなかなか死なない超人的なキャラが溢れていて人の脆さを知らない

子供が増えているような気がして仕方がない、と言ってみる

w i z がクソゲーかどうかは人によって意見が大きく分かれると思うのでスルーする方向で頼む

724 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 12:13:17 ID:???

>>723

いいたいことはすごく良く分かる。
簡単に死ぬ上、消滅したら二度と会えないという現実も。

だが世界になだたる名作の中の名作タイトルを出されると正直違和感がある。

725 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 12:47:11 ID:???

そこでwizardlyじゃない方のMSX版WIZが

726 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 13:38:04 ID:???

パーティのうち、一人でも死んだらゲームオーバーになるRPGあったと思うが、
エメラルドドラゴンだっけ？
クソゲの分際でそこら辺はリアルなんだな。

727 : 723 : 2007/07/03(火) 20:11:23 ID:???

>>724

少々言い訳がましくなるが
私の周りではウィザードリィの話になるといつも面白いと言う人とつまらないという人との間で
口論になるものだから、私の中では『w i z =プレイする人によって大きく評価が変わるゲーム』
という認識があっただけで決してw i z がクソゲーだと言いたかった訳では無い
私の言葉が足りなかったばかりに不愉快な思いをさせて申し訳ない

ちなみに私はw i z を名作だと思ってる
初めてプレイしたFC版『狂王の試練場』のカートリッジは今でも私の宝物だ

728 : せーがー : 2007/07/03(火) 23:31:06 ID:???

まだWIZなど一度もやった事なかったあの頃
友人がFC版のWIZを買ったので、貸してくれとせがんだら
「このゲームは貸せないゲームなんだよ」と言われた！！！！！！！！！！
そんなケチくさい事言わず貸せよゴラと迫ったが、これは貸せないの一点張り。
このケチ助めが！！！！！！ってな勢いで喧嘩した思いであります！！！！！！！！
あの頃の愛らしい拙者に言ってやりたい
FC版のWIZを貸せるかポケエ！！！！！！！！！！！！！！！！！！

729 : NAME OVER : 2007/07/03(火) 23:33:21 ID:???

わかる
貸してもらってカシナートを消費しまくって返すときに躊躇しまくった私としては切実に

730 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 00:41:45 ID:rejtog50

これはwizがやりたくなる良い所ですね。

731 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 00:49:31 ID:???

>>728

たしかにあれは貸せない。
そりゃそうだ。
あの一本に自分だけの世界が詰まってるんだから。

732 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 01:20:58 ID:???

>>723

じゃあ、代わりにブラックオニキスにしとくか...

733 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 02:55:42 ID:???
いや、ここはひとつボコスカウオーズで

734 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 03:17:37 ID:???
パスワードの話なんだろうから話を繋ぐなら覇邪の封印だろうよ

735 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 03:25:45 ID:???
ターボファイルがあるから却下

736 : せーがー : 2007/07/04(水) 20:53:24 ID:???
面白いと言う人とつまらないという人との間で口論になるもの

ひぐらしのなく頃に!!!!!!!!!!!!!!

障害事件になるほどハッキリ分かります!!!!!!!!!!!!!!

737 : NAME OVER : 2007/07/04(水) 21:16:35 ID:???
堂々と板違いですか...

738 : NAME OVER : 2007/07/05(木) 10:39:18 ID:???
せーがーはおどる宝石(かしこさ5)みたいなものだから仕方ない

739 : NAME OVER : 2007/07/05(木) 10:41:57 ID:???
でもおどる宝石ってのは実はおどる宝石袋だよな

740 : NAME OVER : 2007/07/05(木) 10:43:23 ID:???
顔の書いてある袋がオマケだと思えば良いのです

741 : NAME OVER : 2007/07/06(金) 03:16:23 ID:???
ターボファイル無しなら、邪聖剣ネクロマンサーが一番ガチかな。

742 : NAME OVER : 2007/07/06(金) 03:17:02 ID:???
いや、ターボファイルありなら、かw

743 : NAME OVER : 2007/07/06(金) 09:59:30 ID:???
>>741
夜、一人で遊ばないでください、とか言う宣伝文句のゲームだっけ？
俺は其のゲーム遊んだこと無いけど、夜遊ぶと怖いゲームの被害にあったことがある。

744 : NAME OVER : 2007/07/06(金) 12:10:06 ID:???
なに？スウィートホーム？

745 : NAME OVER : 2007/07/06(金) 14:11:06 ID:???
いや、ファミコン探偵倶楽部。
終盤の怖い場面のプレイ中に後ろから親に注意されたときに
しょんべんちみりそうになった。
のほうか夜遊ぶと怖いかモナ。

746 : NAME OVER : 2007/07/06(金) 18:04:03 ID:???
ファミコンミニだとCERO15歳表示がくっついてるらしいね
やったことないけど

747 : NAME OVER : 2007/07/07(土) 19:34:06 ID:???
>>743
おどろおどろしいグラフィックではあったけど、内容は普通だった記憶しかないな。
あれはパスワードの文字列が長い小さいは記号あるはで、難パスワードRPG
としての印象が8割占めてる。

748 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 04:07:30 ID:???
RAID ON

BUNGELING

BAY

GAME A
GAME B
2 PLAY

COPYRIGHT (C) 1984 HUDSON SOFT
WITH PERMISSION OF
BRODERBUND SOFTWARE INC

749 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 04:29:36 ID:???
バンゲリングベイをクソゲー呼ばわりするヒトとは永遠にわかりあえない感じがする

750 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 10:37:44 ID:???
ロマサガ2、3だけを持ち上げて1を黙殺するヒトとは永遠にわかりあえない感じがする

751 : せーがー : 2007/07/08(日) 22:33:00 ID:???
1はエンカウントがうざい!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

752 : せーがー : 2007/07/08(日) 22:33:59 ID:???
見えてたってあんなの避けられるかああ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

753 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 22:50:36 ID:???
むしろ今時はクソゲーしか売ってねえ

754 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 22:55:43 ID:???
レトロクソゲーはある意味エリートだと思う。
いつまでも誰からも記憶され続ける。
レトロ板では頻繁にクソゲー話題にぶつかる。
一方、名作でもなくクソゲーとも呼ばれず、誰の記憶にも残っていない
無名レゲーが一番加々入なのだ。

755 : NAME OVER : 2007/07/08(日) 23:51:42 ID:???
ソフトが全部入ったものが出回ってる昨今だと、
今から光が当たる地味ゲーもあるかもしれん・・・

756 : NAME OVER : 2007/07/09(月) 05:32:46 ID:???
レゲーマーは頭が保守的だからなかなか難しいっすよそういうの

757 : せが子 : 2007/07/10(火) 22:14:53 ID:???
>>756
老害よね!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

758 : ガチゴチレゲーマー : 2007/07/10(火) 23:00:35 ID:???
ほんと頭固いの困るわ
話先進まないもん
ほんと保守的とか迷惑

759 : NAME OVER : 2007/07/11(水) 09:17:57 ID:???

板が板だからしょうがない。

760 : NAME OVER : 2007/07/11(水) 20:26:08 ID:???
じゃ、頭のやわらかいレゲーの嗜み方を示してくれ

「**は名作っていわれてるけど今やるとクソゲー」みたいな
評価の置き換えはけっして「頭やわらかい」とはいえないぞ

761 : NAME OVER : 2007/07/11(水) 20:39:25 ID:???
保守的態度を拒む革新という名の保守的態度もいかなもんだ？

762 : セーガー : 2007/07/11(水) 22:10:40 ID:???
難しい話は止めて
ひぐらしのなく頃にをやろう！！！！！！！！！！
最近ハマっとります

763 : NAME OVER : 2007/07/11(水) 23:21:38 ID:???
最近のゲームは中身が無いからな。こんな感じ

764 : セーガー : 2007/07/11(水) 23:46:45 ID:???
最近アタリだったゲーム！！！！！！！！
ペルソナ3
ひぐらし祭

765 : NAME OVER : 2007/07/11(水) 23:50:49 ID:???
ペルソナ3は長かった
最初は面白かったけど、後半は早くこのゲームから開放されたくてやってた

766 : セーガー : 2007/07/11(水) 23:59:45 ID:???
P3は打倒エレベーターガールを始めた時
初めて真の面白さが見えてくる！！！！！！
あの根気こそレゲーのやりこみ魂に通じるのではなからうか？

767 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 00:11:23 ID:???
根気をウリにするはずだったレゲーマーも
今ゲーで詰まるととたんにゲームのせいだと責任転嫁するからなあ
信用ならん

768 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 00:52:16 ID:???
ていうか、最近ゲームしてないなw
責任転嫁したくなるほどの情熱が沸いてこない感じ。
でもふと、スーパーカセットビジョンのドラゴンスレイヤー
なんとなくやってみたら、えらいハマっちゃったw 面白えな、これ。

769 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 18:35:10 ID:PlpGmPEZ
もうこのスレ自体を否定しちゃうけど、純正の糞ゲーなんて無いんじゃないか？
俺糞ゲーと呼ばれてるのもかなりやってるけど、有名無名問わず500円以内で買えば絶対に元は取れる。
まあ、>>1からして遊び心の足りない人間だからしょうがないかもしれないが、

なんつっても、ロマサガ1で敵を避けられないからクソだからな・・・
あえて敵が沢山いるダンジョン行って皆殺しして、悠々歩き回ったりした事も無いのかよ・・・。
敵が多い＝とりあえず皆殺ししてみるとか、とりあえず引き連れて魔界塔士気取るのは基本だろ。
有名なたけしの挑戦状も、笑い要素を友達と堪能した後は
通行人倒しまくって金を貯めてアフリカに行こうとしてテロにあって絶望したり
設定を読んで、たけしのイメージする浅草はこうかと感慨にふけったり、色々楽しみ方があるだろ
が！

ジャーバスだの星をみる人だの、アホか。
普通に進められるゲームを糞ゲーって、頭沸いてるぜホント。

770 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 19:41:31 ID:???
>有名無名問わず500円以内で買えば絶対に元は取れる。

この前提がおかしい。出発点が違う。
幼い日の¥5000からのクソゲーゲット、しかも既にクソゲーと判明する以前の段階で掴んでしまったのと、(クソゲーという言葉すらなかった時代に幼い子供がワクワクしてウチに着いて絶望し、必死に自己弁護、葛藤、自己暗示でプレイ)たしなみとしてあえて、分かっているクソゲーでは意味合いが全く異なる。様々な解釈でフォローしたり切り口を変えて楽しむ「大人」の感覚と単純に目の前に映るものを直感的に受け入れる「小学生の段階」でのクソゲーを混同して考えるのはスレの出発点とズレている。むろん究極的にはクソゲーと断定できるものは無いかも知れないが、ある程度の数の人間の間で嫌悪感を共有できるゲームの仮称としては使っている言葉だと思ふ。

771 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 20:39:42 ID:???
アトランチスとかたけ挑とか口マサガはクソゲーってよりカルトゲーかな
スーパーモンキーはクソだけど

772 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 20:47:10 ID:???
>>796
少なくともこのスレではたけしの挑戦状は好意的に解釈されてるぞ。
ちゃんと読んだのか？

773 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 20:48:50 ID:???
>>796 x
>>769

失礼

774 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 21:00:31 ID:???
そもそも、たけ挑にしるスペランカーにしる、やったこと無いくせにクソクソ言う奴が多すぎ

775 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 21:01:12 ID:???
作った人が無かったことにしたいと思ってるようなクソゲーが多々あるわけだから、
純粋なクソゲーはあると思うなあw

776 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 23:41:57 ID:???
でもなんつーかな、
今は面白いゲームがあふれてるんだから、
コントローラーで画面の中のキャラを操作できるだけでちょっと嬉しかった当時とは単純な比較はできないと思うな
それでもスペランカーなんかを「すぐ死んだ。だからクソ」とかのために養成所とか作って、
2周するくらいまではやめるな、って言いたくはなる

777 : NAME OVER : 2007/07/12(木) 23:54:48 ID:???
ダウボーイって、クソゲーだと思うけど...
良くも悪くも話題に上がらなくて可哀想...

778 : 769 : 2007/07/13(金) 00:11:18 ID:???
>>770
いや、最近では昔のゲームを探してまでやったりはしない。ていうか、子供の頃でもなきや
>通行人倒しまくって金を貯めてアフリカに行こうとしてテロにあって絶望したり
なんてヒマないよ...

値段に関しては、自分がファミコンやってた頃は、既に中古市場出来てて二千元でも高いという状態。

安くて面白そうなのを選んで買ってたから5000円なんて言われても困る。
5000円とかで買ってたのは超初期の話か、デパートで買う金持ちだけじゃね？

>>772

>>770さんじゃないけど、その頃たけし = 糞ゲーなんて知ってる子供いなかったよ。
子供の頃は攻略法も当然知られてなかったし、ただビートたけしのゲームで安かったから買っただけ。

まあたけしの頭の中に壮大な設定があったというのを知ったのは後になってからだけど、
でも、それ無しでも十分すぎるくらい楽しませてもらったよ。

後さ、ちょっと話変わるけど、ゲームを楽しむのに友達って大事だよな。
友達が、これクリア出来たら一万円やる！って言って持ってきたスーパーモンキー。
確かにどうすれば進めるのか全く分からなかったけど、そうやって貸し借りして
みんなで攻略しようとしたのは楽しかったよ。
だからスーパーモンキーを糞ゲーと言うのもなんか抵抗がある。
ありえないくらい難しいゲームとか、ありえないくらい意味が分からんゲームは
逆に攻略の楽しさが凄いしね。

779 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 01:59:41 ID:???

なんだか、全然話が噛み合っていないなw

俺も定価で子供のころ、たけし挑買ったが、お世辞にも面白いとは思わなかったな。
謎解きもまともに考えて理解できるようなものでないし、アクション部分も他ゲーに劣ってる。
小学生段階であれを理解しろと言うのは無理だと思うし、だが大人になってそのゲームの背景
が理解できると、ああいう理不尽の楽しみ方がある事も覚えたな。

つまり、当時自分にとってはクソゲーだったが、後日そうではなくなる、というのはあり得ると。

780 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 02:15:55 ID:???

ゲームの遊び方の方向性であると思うんだな。

友達同士で遊ぶのはもちろん楽しいが、オンラインRPGと一般のRPGが同列で語れない
ものがあるように、友達と遊んだら楽しいからクソゲーではない、というのは評価の視点が
少しずれているような気がする。

...書きながら思ったが、クソゲーって理不尽な点が多いな。
クソゲー見極めのポイントじゃなからうか、とふと思った。

781 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 02:17:33 ID:???

自分はたけしの挑戦状は面白いと思っていたよ。

ただ、何をするゲームなのかは分かっていたけど。
そもそも「クリア」なんてものが無いものだと思っていた。
今で言う所のシムピープルとか、適当にいじって遊ぶ環境ソフトなのかなって。

日本人って、ゲームの「過程を楽しむ」事をしないんだよね。
「クリアする」事を中心に考えているのね。発売日と同時に攻略本がいきなり売れまくる。

PCの洋ゲーなんかやっていたら分かるけど、「クリアできないのが当たり前」だった。
何がプレイヤーにとっての満足感かって、プレイしている事が面白いかどうかなんだよ。

Wizardry 4 も Might & Magic II も PHANTASIE III もクリアできなかったけど、
ゲームをプレイしてその過程が楽しかった記憶しか残っていないよ。

はっきり言って、「クリアしてなんぼ」のゲーマー層は腐りきっていると思う。

782 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 03:27:05 ID:???

例に拳がってる洋ゲーは過程を楽しむだけのクオリティーがあると思うが、
たけしの挑戦状にそのクオリティーがあるとは、到底思えないんだがw

アクション部分も、謎解きも、シューティング部分（個人的には一番マシな部分w）
も完成度が著しく低いのに、それを楽しめないゲーマーに対して批判をする傾向
があるのは、それは違いうだろう、とやはり言っておきたい。

783 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 03:43:07 ID:???

>>782

> たけしの挑戦状にそのクオリティーがあるとは、到底思えないんだがw

確かにまあ、言われてみるとそうなんだけどもw

ロマンシアはまだクリアがありそうだったから良いけど、
たけしはクリアがあるのか無いのかも、当時は不明瞭だったからね。
そんな中、それなりに楽しかったかなーみたいな。

784 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 07:12:23 ID:???

>>783

クリアできるのか不明瞭だけど楽しむってのはすごく分かる。
そもそもエンディングの無いソフトの方が多かったしね、初期は。
たけしもひたすらやくざと戦うゲームだと思ってたから、つまらないとか全然
思わなかったな。何人倒せるかを友達と競ってた。

785 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 07:52:03 ID:???

つまりクソゲーに接するっていうのは
「楽しさを自分で見つけることを覚える」
ことにつながる、ってことかな

786 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 08:54:39 ID:???

>>779

あり得るといえるか、結構よくあることだと思います。逆も合わせてね。
ただ、小学生の頃にたけしを楽しむのは難しい訳ではないと言いたかった。

>>782

いや、たけしを楽しめない人間が悪い、とまで言う気はないです。
でも、楽しめるのが異常のような事まで言われたらそれは違うと言いたいだけ。

>>785

同意。面白くないゲームはやる側で面白くすればいいんですよ。

787 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 11:22:00 ID:???

スーパーモンキーまでクソゲーじゃないなんて言われたら
まともなゲーム作ってる人間が馬鹿みたいだな

788 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 11:34:07 ID:???

それは違うでしょう
つまらないゲームの評価を上げようって話じゃなくて、
つまらないゲームを買っても楽しく遊ぼうとした気持ちが大切だ、って話なんだから

789 : 787に同意 : 2007/07/13(金) 11:42:59 ID:???

正直スーパーモンキー擁護はいただけない。
まっ言いたいことは分からなくもないけど。
要は自分の側で楽しめるように工夫しろよ、と言いたい訳でしょ。
でもやっぱね、メーカー側の怠慢っていうか、やっつけっていうか
そういうのは絶対にある。
時空の旅人みたいに映画に乗っかってみました、みたいなのも。

本気で作りこんでる作品と比較すりゃ一目瞭然だ。
それをキャラ被せて分かってない子供を釣ってるわけで、かる～い詐欺商法
みたいなもんよ。
それを批判する、つまり消費者の権利擁護の意味合いも「クソゲー」って言葉には
あると思う。

790 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 11:52:54 ID:???

だからそれこそが話の重要な点で、
私だってそりゃぁ面白いゲームだけならそれはそれでいいと思うさ
でも間違っつたらつまらないゲームを高い金でつかんだときに、
それを楽しもうと思うか、クソゲー呼ばわりしてバカにして終わるか
そういう話だと思ったから

791 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 12:15:28 ID:???

まあのスレ的にはそうか

792 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 12:17:14 ID:???

ゲームに限らず、つまらない作品を楽しめるのが一步上の行為みたいに考えてる奴いるけど、それ
はやっぱ倒錯してるよ
出来の悪いものは徹底的に淘汰されるのが健全な状態であって、出来の悪さそのものがあり難がら
れる様になったら、
それこそクオリティの高い作品作ろうとしてるクリエイターが報われない

793 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 12:32:56 ID:???

つまり、大衆文化の発展に責任を負ってるのは消費者なんだから、
出来の悪い作品に対しては、消費者がダメだししなきゃってこと
それを、斜に構えた消費者が、明らかに出来の悪い作品にまで寛容になったら、
結局はメディア全体の発展のプラスにはならない
出来の悪い作品に対しての、まともな消費者の反応は徹底的に叩くってことだよ

794 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 16:54:10 ID:???

言ってることはわかるけどゲーム批評はもうおなかいっぱい

2chで主流の目に付くものすべてを罵倒の対象にする叩きは言わずもがな
“文法”や“ゲーム性”なんかのいかにも客観的な言葉を使っただけの批評ももう十分です

消費者の声による低クオリティ化へのけん制もネットフォーラムのひとつの可能性だけど
楽しさを語り合うことでゲームのおもしろさを発見していくのも大切なネットの可能性です。

ここ数年で2chは叩きが正義みたいな批評家病にかかって後者がほとんど見られなくなった。
昔からそうなんだよイヤなら来んな、みたいに思った人は5年くらいまえの過去スレでも覗いてく
ださい。

ゲームのおもしろさがゲームを取り囲むコミュニティ（メディア、ネット、友人との会話などな
ど）と深く関わっているんだから
ゲームをそこから切り離してみても「ほらこんなにつまらない」という視点は一面では事実だけど
他人に押し付けるものではないです。

795 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 17:02:58 ID:???

>まあ、>>1からして遊び心の足りない人間だからしょうがないかもしれないが、

>普通に進められるゲームを糞ゲーって、頭沸いてるぜホント。

こういうのって罵倒とは言わないんだ
フーン

796 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 17:05:01 ID:???

まあここに来てる人たちはクソゲーのことを熟知してて
しかもリアルタイムにやられてる人が大半だろうから
警鐘は無意味だろうね
分かりきってるから
その上でどう楽しもうかってところだろうし

797 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 17:06:19 ID:???
罵倒の対象が違います
ヒトか、ゲームか
ちゃんと切り分けて考えることもできないのか

798 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 17:08:10 ID:???
>>769のコメントの矛盾点は言ってることの大半がこのスレに
合致しているにもかかわらず書き出しと締めが挑発的なところだ
多分ちゃんと読んでない
読めばむしろ>>769自身が大いに納得する内容だと思うよ

799 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 17:25:32 ID:???
まあ、奇を衒ってスーパーモンキーをクソじゃないなんて書いたんだろうけど
それは流石に無理があるな
友達で突っ込みながら遊ぶのが楽しいのは、その糞っぷりによるものなんだから
ゲーム自体はどうしたってクソゲー
プレイヤーの姿勢と作品自体の優劣は無関係
変態プレイヤーが強引に擁護してもクソゲーはクソゲー

800 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 17:31:20 ID:???
有野のもしも大作戦を見てると言いたいことは良く分かるけど
あの光景はちょっと楽しそうだったしね

801 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 17:34:39 ID:???
そもそもクソゲーは黙殺するに限る
無駄に叩くとその叩きに反発したがる歪んだ擁護派が生まれるからな

802 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 17:38:44 ID:???
しかしまたそれが面白い
色んな意見が聞けるのは貴重
だから俺はこのスレが好きなのだ

803 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 20:33:35 ID:???
>>798

804 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 20:49:41 ID:???
途中書き込みしてしまってすいません。
>>798
いや、全部読んでますよ、書き込みも初めてじゃないですし。
せーがーを叩こうとしたのと、変に人目を引き付けようとして挑発的に書いてしまった。
>>795さんにも言っておきます、ゴメン。

>>790さんと基本的に同意です。
もちろんゲームには優劣があるし、多くの人から評価されないゲームは存在します。
だけど、クソゲーという単語を軽く使う人の言葉から
クソゲーである事が絶対的な評価であると思っっているように感じたので
今まで評価されたのを聞いたことがなく、自分では楽しめたスーパーモンキーを挙げました。
それがかえって悪く出たようですね。

805 : NAME OVER : 2007/07/13(金) 20:55:38 ID:???
おまいらのゲーム愛はアツいな

806 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 09:09:25 ID:???

なんというか、クソゲーを楽しめるほど寛容で自由な精神は大いに結構なんだけど、それとは別に、ある程度客観的にゲームの良し悪しを判断できる目は必要だと思うな。

807 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 11:10:34 ID:???

うむ。むきになると主張が極端になるな。

808 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 19:46:09 ID:???

せーがーがこないとさびしいな
ペルソナ3の話してくれよ

809 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 21:31:02 ID:???

共に家ゲーRPGあたりに移住せよ。

810 : せーがー : 2007/07/16(月) 00:25:39 ID:???

>>804

ピンポイント攻撃か!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

811 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 09:52:46 ID:???

ゆとりだがシャーロックホームズには参った
意味がわからん

812 : NAME OVER : 2007/07/17(火) 22:50:46 ID:???

小公女セディもそんな感じだな

813 : NAME OVER : 2007/07/20(金) 21:52:29 ID:???

しかし、正直ここ10数年はクソゲーとか掴んでないな。
最後に買ったクソゲーってなんだったか...
明確に覚えているのは、PSのツインゴッデスだな

814 : NAME OVER : 2007/07/21(土) 18:02:34 ID:???

小公女はセーラだろ。

815 : NAME OVER : 2007/07/21(土) 20:11:56 ID:???

小公子セディか
ハウス名作劇場復活せよ！ww

816 : NAME OVER : 2007/07/21(土) 20:45:05 ID:???

ハウスのひとつ前がカルピスだったっけ？

817 : NAME OVER : 2007/07/22(日) 16:07:13 ID:???

何度でも繰り返すけど、
思い入れのないプレミアゲーを遊ばせるのが、
一番若者に対するクソゲー教育としてはふさわしい。
あとはうかつに「伝説」に惹かれる層も。
「サマーカーニバル'91烈火」とか「暴れん坊天狗」おすすめ。
シューティングはジャンルの特殊性ゆえか、
こういう良くも悪くも歪んだソフトが時々出てくる。

818 : NAME OVER : 2007/07/22(日) 16:10:34 ID:???

少し前に比べると、プレミア市場は沈静化したけれど、
ソフト1本に5桁の金を費やしてみれば、
500円以下の捨て値なら楽しめるとか、
そういう相対主義を言われてられなくなると思う。

846 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 16:40:54 ID:???
シングルビームをいかに貯めるかという楽しさがあるじゃないかエクセリオンは

847 : NAME OVER : 2007/08/13(月) 17:23:57 ID:???
本当に糞ならPSでワークされたりはしまい>アーガス
本当はAC版をワークして欲しかったが

848 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 00:08:06 ID:???
いや、アーガスACが好きだった小学生の俺は、
FC移植の出来に涙した

849 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 01:12:32 ID:???
ファミコンとの性能差もわからない程に子供だったんだな

850 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 02:22:34 ID:???
マリオブラザーズの時点で移植度の違いに気付いていたさ
当時のガキなめんな

851 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 10:23:01 ID:???

852 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 12:22:00 ID:???
消防四年の時点で
ドンキーとクレイジーの違い、どちらが正統品かくらい知ってたさ
当時のガキなめんな

853 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 15:15:45 ID:???
そうして US ドンキー 100 万点の偉業を達成した訳ですか。

854 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 17:18:52 ID:???
自分の最後買ったクソゲーはエ ミーゼロだった。風の グレットも
当然買った。メディアって怖いな。と思った。でも当時はなんか違和感
感じながらも買ったからにはクリアせねばという思いだけでクリアした。

まっスーパーモンキーとはレベルが違うが自分でバイトして買った分思い入れが
強い。両方ともしばらくたったら300円で売ってたのもいい思い出。
でもレゲーとはちょっとはずれるか。すまん。

855 : NAME OVER : 2007/08/14(火) 18:02:38 ID:???
>>854
エアースアドベンチャーに比べればマシだと思うけど。

エネミーゼロについては、今のおバカなゲーム量産時代を確立させた様なゲームだよ。
「ゲームは演出が良ければ良い」「ゲームはストーリーが良ければ良い」なんていう。

そうして、今日も「ゲームを勘違いした様なゲーム」が量産されてる次第。

856 : せーがー : 2007/08/15(水) 01:21:36 ID:???
>>854
だがしかし！
あの人はエ ミーゼロと風の グレットがコケたのは
雑誌が勝手に点数をつけるレビューのせいだと言ってたそうさ。
でもこの暴露もファミ通発進の物だからアテにならない！！！！！！！！

857 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 01:36:31 ID:???
某FEは点数低めでも人気シリーズになったけどね・・

858 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 01:48:42 ID:???
自分のストーリーを語りたいやつはいっぱい居るけど
実際にソレを商品として世に出すのは難しい
そんな中、ゲームってのは一番ハードルが低い部類なんだろうな

飯野がゲームがコケたの雑誌のせいとか言ってるのなら笑ってしまうな
自分はメディアを使いまくってクリエイターとしての評価を上げまくったのに
もちろんバブルで実態(実力)はたいしたこと無かったんだけどね

大口をたたいたり評論家みたいなこと言って
なんだかいつの間にかえらい人みたいになって
ゲーム界の大御所と対等に近い態度だったな
勘違いもはなはだしい

面白いゲーム作れないやつはユーザーは評価しねーよ

859 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 07:13:54 ID:???
今のDSには昔のFC、SFCみたいな現象が起きてなん d なかんた言われてるが
それでも昔のソフトに比べたら百倍マシ

860 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 11:28:06 ID:???
せーがーマジうざい
!のつけすぎマジでうざい

氏ね

861 : NAME OVER : 2007/08/16(木) 18:20:26 ID:???
このスレの中だけでは、
>>860は俺を怒らせた

862 : NAME OVER : 2007/08/17(金) 20:09:43 ID:???
ネットの評価をみて地雷を華麗に回避
ベスト待ちで名作を安くゲット
詰まっても攻略サイトで問題なし
隠し要素もレアアイテムも全部出した

・・・でも、昔よりゲームを楽しめてるのだろうか俺

863 : NAME OVER : 2007/08/17(金) 21:47:52 ID:???
作業しながら、登場人物のやりとりを眺めていたともとれる。

864 : せーがー : 2007/09/01(土) 22:37:03 ID:???
>>862
雑誌の評価がネットに変わり
中古待ちがベスト待ちに変わり
攻略本がネット検索に変わり
不正機械での吸い出し改造が改造コードに変わっただけで
お金がかからなくなった分、今の方が楽しめるのでは？

865 : NAME OVER : 2007/09/08(土) 21:19:04 ID:???
何故、仮面ライダー倶楽部が話題にならない？
アレをクリアできれば根気がつくぞ

866 : NAME OVER : 2007/09/09(日) 06:36:03 ID:il4ylQlq
皆いやいやクリアしたって書いてるけど、俺の場合は

菊地って だれ？

878 : NAME OVER : 2007/09/12(水) 11:22:38 ID:???
志穂だろ

879 : NAME OVER : 2007/09/12(水) 12:05:45 ID:???
真じゃないのか

880 : NAME OVER : 2007/09/16(日) 13:11:42 ID:cn4hMVA4
age

881 : NAME OVER : 2007/09/19(水) 00:17:12 ID:???

イ
\\
) :) : \\ \\ J
\\ \\
.
.
:
\\ \\
):)
し
://°
//
/: _____ \\
} :: II ワ i ト II i ミ / v \\) :) //
ゞ :: / イ _ | \ r 1 / ノ) : : . ((//°
}: :: > -- イ : | { ^ \ | \\ \\ \ j
ト ! :: \ 二 . , ! イ | | ノ : |
| | _____ | | / | | // : \\ \\
| | \ | ト | | / ^ \ // : \\ \\
| | | | / \ _____ 人 |
, つ と-つ

浣腸プレイで感じ過ぎたら実が出ちゃった・・・

882 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 17:28:47 ID:???
>>871
ニコ動で見たけどいろんな意味で凄いゲームだなあw

まずシャーックホームズなのにアクション。
街の奴ら全員が襲い掛かってくる。(そんなに恨まれてるのかホームズw)
それにキックで応戦する我等がホームズ。住人を蹴り殺して情報を聞きだしていく。
(しかもその情報の9割は何の役にも立たないw)
そして先のステージになると、警官っぽい奴が銃を乱射してくる。どんな町だよw

しかし、あのゲームの曲、一回聞くと耳にこびりついて離れんなあ。
正直あの音楽って気が狂いそうになるw

883 : NAME OVER : 2007/09/29(土) 21:13:37 ID:???
いちいち書かなくても有名だからみんな知ってる。

884 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 18:53:45 ID:???
age

885 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 19:08:34 ID:???
今の時代、クソゲーはWiiでダウンロードできるんじゃないのか？>>1

Wiiは イトってやつでさwww

いろいろあるなあ

ファミコン筆頭にスファミ、メガドライブ、64、PCE、メガCD など。

ファミ通にて配信中ソフト一覧を見てみたが

なかなかあるよクソゲーww

886 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 19:52:44 ID:???

wiiで出るラインナップは全体のほんの一部だろう

887 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 20:29:21 ID:???

魔界八犬伝シャダなんか配信するなってなw

888 : セーガー : 2007/11/03(土) 06:22:18 ID:???

ほしをみるひとは配信してますか？

889 : NAME OVER : 2007/11/03(土) 10:30:16 ID:???

>>888

るさい糟

890 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 12:15:27 ID:???

今の子供は無敵戦士パリスでもやって

朝から晩まで魔界をさまよいやがれ

891 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 15:22:11 ID:???

めんどくさい

今のガキは死ね

892 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 22:12:24 ID:???

コスモジェネシスは何をすればいいのか解らない。

893 : NAME OVER : 2007/11/05(月) 11:15:39 ID:???

親が何から何まで面倒を見るから面倒くさがるんだよな。

俺なんか親が早朝から野良仕事で不在だから全部すること済ませてから登校したよ。
学校が終わってもおやつなんて用意されているはずも無く、晩飯も適当。

しかし、放任主義のおかげか、ゲームは十分に楽しめたw

894 : セーガー : 2007/11/10(土) 16:10:50 ID:???

いつの頃からだろうか？

放任主義が基本だったゲームが、至れり尽せりになったのは？

895 : NAME OVER : 2007/11/10(土) 16:16:56 ID:???

ちょっとでも気に入らないとすぐ怒るんだよ

896 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 10:16:13 ID:???

ボタンを押すだけの作業ゲー

そんなプレイヤーお得意の言葉は「これってバグ？」

897 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 14:06:58 ID:???

どうでもいいから、セーガー死ね

898 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 14:18:03 ID:???

>>894

今明らかに子供に媚びてますよね

見てらんないです

899 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 17:52:13 ID:???

>>1

自分がクソハード買って、クソゲーとギャルゲーしかやらなかったからって
若者に当たるなよwww

900 : NAME OVER : 2007/11/11(日) 19:12:00 ID:???

だからといって今更チュートリアル無しには戻れないよ...

901 : NAME OVER : 2007/11/12(月) 22:46:19 ID:???

>>892

あれって今でも擁護派がないよな

902 : せーがー : 2007/11/15(木) 19:44:59 ID:???

>>899

ギャルゲーもまた文化!!!!!!!!!!!!!!

903 : NAME OVER : 2007/11/15(木) 21:34:31 ID:???

>>902

PC猿人を買ってしまった奴は負け組み人生
DUOを買ってしまったバカは生涯童貞かつ大分県引きこもり

904 : おおいたけんみん : 2007/11/15(木) 22:33:38 ID:???

なんで唐突に大分・・・orz

905 : NAME OVER : 2007/11/16(金) 06:38:09 ID:???

俺的に、クソゲーではないが、
最近のRPGユーザーには、
FCの「覇邪の封印」をやらせてみたい。

最高レベルまで上げて、ラスボスに勝てないのは、当時としても画期的w
というか、敵倒しても金おとさねー、
いや、それ以前に、はじめたら、川に流され、気づいたらHP1とか、
マップが、初期は3x3しか見えない上に、マップシンボルが見えない(町、城が見えないw)
そして、100文字以上のパスワード(ドラクエ2、ネクロマンサー以上の長さ)
と、かなり、クソゲー要素は高いw

なれたら、かなりハマるんだけどね

FF2も、地味にいいな。

もちろん、当時の状況を再現すべく、
「パーティアタックすると、HP増えるよ」、「二刀流は強いよ」、って
教えておく。
これで、クソゲー度が段違いにアップ。

俺が、FF2の回避率が重要というのを知ったのは、ネットをやってからでしたw

906 : NAME OVER : 2007/11/16(金) 07:47:34 ID:???

FF3から入った俺はFF2はとっつきにくかったな

907 : NAME OVER : 2007/11/16(金) 08:10:30 ID:???

>>905

> これで、クソゲー度が段違いにアップ。

そもそも、そういう行為(仲間攻撃) 自体を行なう事でクソゲーだと錯覚してしまう。

容易に強くなる方法があると、何故か「つまらなくても延々と繰り返してしまう」のが日本の子供。

クソゲー認定

つまらないなら普通にゲームを進めれば良いのにね。
その方がその後の戦闘も緊迫感が出て楽しめるというのに。勿体ない。
良ゲー認定

日本人には、ゲーム内での自由度を与えても上手くそれを楽しむ事ができない人が多いんだよ。
ゲームを楽しむ事より、キャラ強化の効率しか見えてない人が多い。

908 : NAME OVER : 2007/11/16(金) 12:24:25 ID:???
おまいら黙ってライトファンタジーをやってみろ
FF2や3がどうか全然次元が違うから

909 : NAME OVER : 2007/11/16(金) 12:32:50 ID:???
>>907
>日本人には、ゲーム内での自由度を与えても上手くそれを楽しむ事ができない人が多いんだよ。
>ゲームを楽しむ事より、キャラ強化の効率しか見えてない人が多い。

前しゃべり場見てたら攻略本びっちり読んで全くムダも隙もないプレイしかしないって言ってるゲーム作家志望の子がいた。
自分で解いてく面白さとか、分からなくてもがいてそれでも何とか自力でできた喜びとか知らないんだなあって思った。
効率がいいプレイじゃないと何の意味もないっていう趣旨を言ってた。
こういうやつが作るゲームって・・・って思った。
実際若い作家はこういう感覚が強いのかな？
めんどくさい面白さが好きな人間が惹かれないゲームばっかになったのはこういうことかな。一本道、お使い、難易度低下・・・

910 : NAME OVER : 2007/11/16(金) 21:51:01 ID:???
セーガスレの打率は約1割だな

911 : セーガー : 2007/11/18(日) 17:42:52 ID:???
ホームラン狙い！！！！！！！！！！

912 : NAME OVER : 2007/11/18(日) 17:56:43 ID:???
一生クソゲーばかりに当たって悔やんでろ >セーガー

913 : NAME OVER : 2007/11/19(月) 17:33:58 ID:???
腹にも当たろうよ。寒くなってきたし、体が冷える柿の季節だし

914 : NAME OVER : 2007/11/19(月) 18:10:15 ID:???
PCエロジンのクソゲーと劣化パクリゲーとロリコンゲーしかやった事のないセーガー哀れw

915 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 12:16:42 ID:???
>>905
FF2はもちろんファミコン版な。
他機種用はたぶんものすごくぬるくなっていると思う。
パーティアタックしても魔法の無駄使いで熟練度あげてもかなり時間がかかると思う。
知力と腕力が相対する成長になることも多いし。

916 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 16:43:16 ID:???
FF2にかんしてはスレの初めの方でも議論されているな

917 : セーガー : 2007/11/20(火) 21:20:23 ID:???
FF2はブラッドソード無しに皇帝が倒せん！！！！！！！！！！

あんなにアルテマ鍛えたのに！！！！！！！！

918 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 21:43:37 ID:???
>>917

せーがーさん、アルテマ鍛えちゃったんですか・・・
ブリンクとヘイスト、バーサクでなんとかなりますよ

919 : NAME OVER : 2007/11/21(水) 06:34:19 ID:???
皇帝なんざ正宗で勝てる

920 : NAME OVER : 2007/11/21(水) 07:11:59 ID:???
うぼぁー

921 : NAME OVER : 2007/11/21(水) 11:04:06 ID:???
FF2のラスボスの話だが、俺は最初のプレイのときは普通に倒したけど
2回目のときは面倒だからブラッドソード使ってしまった。

922 : NAME OVER : 2007/11/21(水) 23:02:18 ID:???
デスライダーのずっしりどつき

923 : NAME OVER : 2007/11/22(木) 11:55:33 ID:???
オレ様はあるてまを鍛えて有効活用したぞ
けっ、せーがー、ざまあ味噌汁

924 : せーがー : 2007/11/23(金) 00:13:09 ID:???
ミンウが命懸けで得た魔法だぞ！！！！！！
使わなけりゃ成仏出来ないだろ！！！！！！！！！！

925 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 00:25:12 ID:???
小学生にミンウという発音は難しかった。ミンクでいいよ

926 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 00:27:35 ID:???
>>924
せーがーさん。
どの道ミンウは善皇帝倒さないと成仏できない後付設定が
リメイクで付いたんですよ

927 : NAME OVER : 2007/11/23(金) 05:14:48 ID:???
ミンウは糞

928 : NAME OVER : 2007/11/24(土) 21:44:51 ID:???
>>917
アスピルでフルボッコにってしまった
さすがに、ブラッドソードは販促

929 : NAME OVER : 2007/11/25(日) 07:56:10 ID:???
ダンシングソードとかいうクソで有名な作品をネタで買ったんだが、
最初の苦行(リズムコンボ)さえ越えれば面白いのなんのって。
一点に秀でたレゲー魂と最近のユーザー=レビュアーの軟弱ぶりを
同時に胸に刻み込んだよ・・・

930 : NAME OVER : 2007/11/27(火) 14:11:59 ID:???
>>925
たぶん、ミンウはアルファベット表記にするとMin-UじゃなくMin-Wooだとおもう。
設定資料とかがどうなってるかは知らん。

931 : せーがー : 2007/11/27(火) 23:00:47 ID:???

Mr. Boo! みたいだ!!!!!!

932 : NAME OVER : 2007/12/04(火) 11:15:10 ID:???
良スレだった・・・
次スレは建つのかな？

933 : NAME OVER : 2007/12/05(水) 09:17:46 ID:???
>>1
馬鹿かてめえ
自分が等速PCエロジンのカスゲーしか知らないからって
若い奴らにカスゲー押しつけるな

934 : NAME OVER : 2007/12/09(日) 19:37:52 ID:???
等速PCエロジンはゲームの質が極端に低いので、
少しでもましなゲームがあるとそれが過大評価され、信者の間で神格化される傾向にある。

935 : NAME OVER : 2007/12/09(日) 20:22:53 ID:???
いい所を全く認めない信者やアンチはいらね
MDもPC-Eもいい所あるのにね

936 : NAME OVER : 2007/12/10(月) 18:25:01 ID:???
>>935
そりゃどのハードにも良ゲーやクソゲーがあるだろ
すべてのSEGA関連を認めないって言うてるキチガイ中年がすべての元凶

937 : NAME OVER : 2007/12/10(月) 18:30:21 ID:???
セガサターン買った俺はクラスで負け組扱いされた
その恨みが今でも残ってる

938 : NAME OVER : 2007/12/10(月) 22:16:21 ID:???
>>937
大分も似たようなもんなのかもなw
PCエンジン買ったせいで、キモオタ扱いされてイジメにあったとかwww

939 : NAME OVER : 2007/12/13(木) 11:08:06 ID:???
メガドラ以前のセガのゲームはかなりキツイ。メッセージはほとんど英語、コンティニューは無し、
あっても裏技使って3回までだったり。
全てのソフトが洋ゲーみたいだった。キャプテンシルバーなんかは本当に悪夢です。

940 : NAME OVER : 2007/12/13(木) 13:03:44 ID:???
中学になってからファミコンを遊んだクチなのでちょっとした英語表示なら気にならんかった。
むしろ、知らん単語があったらアニキに教えてもらったり辞書引きながら楽しんだ。
コチニって何？って聞いたらコンティニューだ！って突っ込まれたことも。

941 : NAME OVER : 2007/12/14(金) 13:07:47 ID:???
>>937-938
うちは、逆だった。
任天堂のハード買っただけで、馬鹿にされてた
N64買った奴が、ひどい馬鹿にされようだった。

みんな、ゲーオタだったってことかな？

942 : NAME OVER : 2007/12/14(金) 15:16:36 ID:???
N64はしょうがないかな

943 : NAME OVER : 2007/12/19(水) 22:00:42 ID:???
年齢的なものもあったりして？

っていうゲームはほんとに聞かない。
これもゲーム業界の進歩の結果なのだろう。

954 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 14:06:44 ID:???
>音ダメ グラダメ 操作性ダメ テンポダメ 難易度ダメ 物語ダメ
そういうのが駄目じゃなくても遊ぶ気がしなければクソゲ認定なんですよ…。

955 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 15:40:28 ID:???
昔の雑誌はそういう評価の仕方してたけど、今はそれらはよくて当たり前。
やる気を起こさせる何かがないとだめ。
こったオープニング、絶妙な説明書いらずのゲームルールの説明etc
俺は口マサガ2(3?)がしょっぱなに登場人物が何人もいっせいに自己紹介
しはじめて「把握できねー」とクソゲ認定した心の狭いガキだった。

956 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 15:54:05 ID:???
外国が舞台の推理ゲームで登場人物をちゃんと把握できなくて投げたゲームはあった。

957 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 16:26:31 ID:???
DQシリーズはそういう意味じゃうまく作ってると思う。
登場人物が少しずつ増えるから、自然にのみこめる。

そこへいくとFFは全く逆の路線で、登場人物や世界観は
自分で努力して把握していかなければならない。(とくに6以降)
いきなり盛り上がり場面をオープニングや序盤で見せることで
プレイヤーを物語に引き込む作戦なのだろうが、仕事やってるおじさん
ゲーマーはそれが強い負担となって最初の方で力尽きる。
クソゲとまでは思わないけどね。

958 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 16:35:22 ID:???
DQ7は除去しましょうw

959 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 18:22:40 ID:???
俺のダチは発売直後に買ったDQ7をつまらんと放置しておいたが
今頃になってサルのように遊んでいるよ。
何が奴のプレイ欲をかき立てたのかは不明…。

960 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 22:29:59 ID:???
>>959
ドラクエ7の味は苦く渋い!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
だからお子様には不味く感じる
でも大人の階段を昇るにつれて苦味や渋味が美味しく感じるようになる!!!!!!!!!!!!
ドラクエ7は大人のゲームよ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

961 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 22:46:15 ID:???
では何故ドラクエ7が大人の味なのだろうか?
それには理由がある。
ドラクエ7は良くも悪くも、旧世紀のRPGの集大成である。
敵の色変えだらけ、マップの使い回し、上から見上げた画面
2頭身のキャラ、長時間プレイが売り、そろそろと連なって歩く仲間
フィールドマップと町や洞窟の切り替え
これら全てが80年代から続く王道である!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
だがドラクエ7が出た時代は既にミレニアム!!!!!!!!!!!!
2000年に突入し、任天堂がムジュラの仮面のような桁外れな3DRPGを作ってる時代
新しい物に馴染めず、レトロ補正の利くレゲーマーならば受け入れられるが
今ゲーで育った世代のお子様達には
あんな古臭いシステムが受け入れられる筈もないのである!!!!!!!!!!!!
さらにドラクエ7の真の味は、その古臭さの中にあるアダルトテイストな台詞にある。

人生の詫び寂び、後悔や苦悩をテーマにした人間活劇なのである
これは過去と未来を行き来して、何度も村人達と会話して
少しずつ得られる大変面倒な味なのだ！！！！！！！！
こんな手間のかかる味をお子様が見てくれる筈もなく
見た目の地味さばかりが目立つのに、拘束時間（プレイ時間）だけは長いゲームなので
糞ゲー扱いされてしまう。
だが細かい所に目が届く年齢になってから遊ぶと
ドラクエ7の旨味が解かるようになるのだ！！！！！！！！

962 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 23:22:19 ID:???
SE-GA-さんですか？
いい病院紹介しますよ？

963 : NAME OVER : 2008/01/09(水) 23:37:49 ID:???
ドラクエ7はオレも最初投げて、しばらくしてからクリアしたな

964 : NAME OVER : 2008/01/10(木) 00:10:10 ID:???
DQ7は糞ゲーではなく駄ゲー

965 : せーがー : 2008/01/10(木) 00:14:32 ID:???
名前欄が消えてた！！！！！！！！
てへへ

966 : NAME OVER : 2008/01/13(日) 16:07:55 ID:???
DQ7は面白かった。
大仰にならない、短編のオムニバスのな軽快なノリが良い。
主人公たちがいつまで経ってもバカなのもカワイイし。
AIのアホさと頻繁なフリーズには困るけどさ。

967 : NAME OVER : 2008/01/21(月) 20:10:22 ID:???
ファザナドゥが華麗に967をげっつ！

968 : NAME OVER : 2008/01/22(火) 17:25:08 ID:???
時代は変わった
ゲームは変わるな

969 : NAME OVER : 2008/01/25(金) 22:47:35 ID:???
虐待してる若い親にバードウィークをやらせたい

970 : NAME OVER : 2008/02/01(金) 17:52:27 ID:???
アイドル目指してる奴は花のスター街道をやれ

971 : NAME OVER : 2008/02/02(土) 17:54:02 ID:???
ゆとりには東京書籍けいさんゲームシリーズだな

972 : NAME OVER : 2008/02/02(土) 19:16:58 ID:???
>>1に倣って書かせてもらうけど、ゆとり世代ってやっぱりキレやすいの？
逆にのんびりした環境で育てられたから単に覇気がないだけ、とか思ったた。
身の回りにゆとり世代がいらないからいまいちよくわからんのだ。