



【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00  
【ソフト名】 ぼくドラキュラ君 悪魔城すべしやる (FC)  
【条件】 パスワード禁止、コンテニューあり、ステージ5のボス、めがみちゃんを倒すまで  
【終了時の宣言】 6面が始まった画面で書き込み～終了  
【上限人数/途中参加】 . . . / . . .  
【メ切時間】 一位抜けてから15分、最大プレイ時間60分  
【制限時間とビリ判定】 ステージ>残機>コインの枚数  
最下位がまったく同じだった場合は主番号が若い方が罰ゲーム、同じステージ内での進行具合は考慮しません  
【開始画面】 タイトル画面  
【URL】

## 【ソフト名】 マッピー

【ジャンル】 アクション  
【クリア条件】 ハイスコア更新  
【紹介文】

マインスイーパーに飽きた方々にお勧め、超短期決戦。  
「初代かよ...」と、結構な方々ににらまれそうだが気にしない。  
ボーナスステージクリアは当然の事、一死すら時間に響く。  
パスワードを回避された時は泣いてもいいと思う。  
初期ハイスコアは20000点。  
未経験者は子ネズミにポロクソにやられると思うがガンガレ。

## SFC

### 【ソフト名】 悪魔城ドラキュラ

【紹介文】 FC版の移植かと思いきや全く別物となっています。ムチを360度振り回すことができる独特の操作性が面白いです。結構長いのと難しいので条件は城に入る5面クリア辺りがちょうどいいかもしれません。

### 【ソフト名】 あらいぐまラスカル

【ジャンル】 パズル

【紹介文】 あの日本中を泣かせた世界名作劇場の一つ「あらいぐまラスカル」をゲーム化  
ラスカルにリスといったかわいい動物たちや、終始ほのぼのとした曲が流れ癒され、  
またゲーム自体は、3つ同じブロックを消せば消えるといった解り易いもので、  
初見の方でも操作に戸惑う事は無い造りになっています。

### 【ソフト名】 Wizap! ~暗黒の王~

【ジャンル】 RPG

【紹介文】

フラグ分岐が複雑で攻略サイト無しでグッドエンドを迎えるのは至難の業だが  
マルチエンドなので只エンディングを見るだけならコツさえ掴めればそこまで時間  
はかからない。

と思いきや敵が異常に強く難易度がべらぼうに高いので無理は禁物。  
シミュレーションや転職アドベンチャー、マルチシナリオの要素を取り入れた他  
のRPGには無い独特なシステムが持ち味で、自由度は高く、条件分岐によって変化  
するイベントがほとんどなので2週目3週目でも新たに発見するイベントが多いだ  
らう。

普通のRPGの場合、物語の根幹に関わる重要なイベントは必ず通過するが、  
このゲームの場合、イベントやシナリオの進行がプレイヤーに一任されている上、  
時間経過の概念でイベントやシナリオの時機を逸してしまう場合がある為、  
プレイヤーの行動によって『下手をすれば物語の全容を全く把握できないまま終  
わってしまう』事すらあるのだ。

全てのイベントや会話、シナリオを見ようと思ったら隔々まで何度もチェックする必要がある。(調べた回数や会話の回数などでも変化するからややこしい...)

そういうやり込み要素という意味も含めて奥が深い作品と言える。

話は地続きではないがシステムのFCのダークロードは前身、またSFCのダークロウは続編と謂える。

真エンドが衝撃の結末なのはもちろん、他のエンディングやイベントも味わい深いものばかりなので是非全て見て欲しい。  
レース的には特定のシナリオクリアとかが時間的にも判りやすさ敵にも無難かもしれない。



## 【ソフト名】 海のぬし釣り

【紹介文】 名前のとおり、釣りゲーです。こういうジャンルもアリじゃないかと思いつけ等には釣りの知識が必要ですが、デフォ状態でのウキ釣りでも結構何とかなったりします。魚がヒット→釣り上げるまでの方はうって変わってシンプルで、使うのはAボタン、必要なのはタイミングだけです。また、体力やお金、襲ってくる野生動物との戦闘パートといったオマケ程度ですがRPG要素、泳いでたら潮に流され溺れ死ぬといった事もあまり単調にはならないと思います。クリア条件は釣った魚の種類を10匹にする辺りがいいかと。経験者の自分は10種釣るまで50分程でした（腕前は中の中の下くらいかな...）長々と書いてしまいましたが、興味を惹かれましたら是非

## 【ソフト名】 クロックタワー

【ジャンル】 ホラー

【紹介文】

謎の殺人鬼が潜む洋館に引き取られた少女ジェニファーを操り洋館から脱出するのが目的のホラーアドベンチャー、夏の夜にぴったりの一品です。判定は生存END>地下まで到達>西館到達>エンディングランク>到達END数くらいかと。シザーマンを侮るなかれ

## 【ソフト】 スーパースターウォーズ帝国の逆襲

【紹介文】 某有名映画のエピソード5のゲーム化、と聞こえはただのキャラゲーと思いがちだが中身は超絶難度アクションゲームである。特にジェダイモードはスペースエースを超えSFC史上最高難度アクションとの評価も一部で挙がっている(<http://nitta.u-me.jp/nanido/nanido.index.html>)

添付画像の序盤のボスを通常難度(それでも並みのゲームと比べれば高難度だが)で倒すまでのテンプレ



【参加者募集予定（募集は開始レス後）】

【ソフト名】 スーパースターウォーズ帝国の逆襲 (SFC 北米SNES)

【条件】 Braveモードでワンパビースト(3面ボス)を倒す

【終了時の宣言】 ステージクリア画面瞬間で書き込み～終了

【上限人数/途中参加】 12/開始前まで

【制限時間】 1時間 (TOP後 15分で終了)

【ビリ判定】 ボスに遭ったかどうか>到達面>残機>コンテ回数>コンテ切れやり直し回数

【開始画面】 タイトル画面

【備考】

【URL】

なお、SFC版より北米SNES版の方がヨーダやダースベイダーのボイスが入っていたり、エンディングのバグが無かったりとお特なのでそちらをプレイするのを進める

## 【ソフト名】 Space Ace

【紹介文】 SFCアクションゲームの中で三本の指に数えられる難ゲーです。初見でも到達できそうで、区切りが分かりやすいところを設定したテンプレを作ってみました

【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00

【ソフト名】 Space Ace

【条件】 宇宙ジェット機に乗り込むまで

【終了時の宣言】 宇宙面が始まった瞬間で書き込み～終了

【上限人数/途中参加】 . . . / . . .

【締切時間】 一位抜けてから15分、上限45分

【制限時間とビリ判定】 残機>スコア(スコアは生き延びていけば上がっていきます)

終了時間にR押しながらスタートボタン押しして、残機と途中経過が分かるようにしてください

もしも終了時間と同時にゲームオーバーとなってしまった人が2人以上いる場合は、若い番号の主が罰1です

【開始画面】 タイトル画面

【URL】

スコアと残機はRを押すと画面上方からウィンドウが降りてきて確認できます。このウィンドウが出ている状態でポーズをすると、ウィンドウ表示が残るので終了時間がきたらこれを心がけて下さい



【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00

【ソフト名(機種)】 星のカービィSDX(SFC)

【クリア条件】 黄金のマリオ像がサムス像を出す

【終了時の宣言】 目的の像が出る状態で書き込み

【上限人数/途中参加】 12/あり

【制限時間】 25分/TOPクリア時点で終了

【ビリ判定】

TOP確定後、TOPの人がフリーセルを開始し、出た問題の番号の下2桁で罰主が決定  
10回ほどスタートを繰り返すことになると思います、一桁の番号が出た場合も有効  
自分の主番号が出た場合は無効

例: #2011 11主 #34405 5主 #7 7主 #1992 やり直し

誰もクリアできなかった場合は勇者2主がフリーセルで罰を決める

この場合は自分の主番号が出て無効にはならない

【開始画面】 クリア条件を満たしていなければ、どの状態でもOK(ストーン確保した状態が望ましい)

- ・参加表明はゲーム画面が配信されている状態をお願いします

【備考】 マリオ像とサムス像は与ダメが成立している場面でのみ出現とのこと

- 空撃ちでは出現しない、出現確率はともに1/256(1/251説もあり)

【URL】

空撃ちでは出現しないというのはWeb情報

- ロケハンしてみた所、空撃ちで500発ほど数えてみたが出現せず

- ストーンで敵を殺しまくっていた45分ほどでマリオ像が出ました

- 情報が本当に正しいかどうかは確認が取れていません

## 【ソフト名】 摩訶摩訶

【ジャンル】 RPG

【紹介文】 笑い有り！感動有り！それ以上に不具合が有り！日本をにぎわせた名作RPGです。  
(某スレで過去に仮想全人類が見るほどの人気でした。)

## PC-Engine

### 【ソフト名】 魔導王グランゾート

【紹介文】 アニメが原作のアクションゲーム。  
全体攻撃・飛行・バリアの能力を持つ3種の機体を自由に切り替え可能。  
各所に1UPが置かれており、残機が増えやすい。  
ゲームの完成度のわりに認知度がひくいいため、最初は3面クリアまでを条件とした方が無難かと。

【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00

【ソフト名】 魔導王グランゾート

【条件】 3面をクリアする

【終了時の宣言】 4面が始まった瞬間に書き込み~終了

【上限人数/途中参加】 12/開始前まで

【制限時間】 30分(TOP後15分で終了)

【ビリ判定】 到達面>スコア>残機

【開始画面】 タイトル画面

【備考】 操作方法や残機増殖箇所は下記参照

<http://www6.otwiki.jp/issei-game/pages/44.html#granzort>

【URL】



[操作方法]

機体の切り替えはスタート・ポーズはセレクトボタン、  
こちらの攻撃で敵の通常弾を消すことができる。

赤: + 攻撃ボタンを押し続けると全体攻撃、

青: 攻撃ボタンを押し続けるとバリア、

緑: ジャンプボタンを押し続けると飛行、

[残機増殖ポイント]

1面：高所から落ちるところで左に飛ぶと6UP・2つ目の高所から落ちるところで左上に飛ぶと4UP  
2面：左右のガイコツの壁画の上でそれぞれ5UP、4UP

## 【ソフト名】 源平討魔伝 (PCE,AC)

【紹介文】 純和風アクションゲーム、当時グラフィックとサウンドの美しさが絶賛された。クリアには三種の神器が必要だが、ルートを知っていれば問題なく入手できる。攻略ルートは[こちらを参照](#)。



【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00  
【ソフト名】 源平討魔伝 (PCE,AC)  
【条件】 クリアまで  
【終了時の宣言】 EDが始まった瞬間に書き込み～終了  
【上限人数/途中参加】 12/開始前まで  
【制限時間】 TOP後 15分で終了  
【ビリ判定】 スコア > 体力  
【開始画面】 タイトル画面  
【備考】 攻略ルートは下記参照。  
<http://www14.atwiki.jp/arcadethread/pages/30.html>  
ハンデをつけたい人は別ルートを攻略のこと。  
【URL】

## 【ソフト名】 激写ボーイ (PCE)

【紹介文】 一風変わったスクープカメラマンが主人公のアクションゲーム、町に溢れる衝撃的な場面を写真に納めるのが目的。シンプルなルールで気軽に楽しめるのが特徴。



【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00  
【ソフト名】 激写ボーイ (PCE)  
【条件】 3面クリアまで  
【終了時の宣言】 4面が始まった瞬間に書き込み～終了  
【上限人数/途中参加】 12/開始前まで  
【制限時間】 TOP後 15分で終了  
【ビリ判定】 ステージ > スコア > フィルム枚数  
【開始画面】 タイトル画面  
【備考】  
【URL】

## MEGA-DRIVE

### 【ソフト名】 ドラゴンズレア(MCD)

【紹介文】 アーケードからの移植で、LDゲームというジャンルに属する。ファミコン版が高難易度アクションとして有名だが、その元となった作品。下手をすれば1面さえ越えられないこのゲームは、罰ゲスレに混沌をもたらすだろう。



【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00  
【ソフト名】 ドラゴンズレア(MCD)  
【条件】 8面をクリアする  
【終了時の宣言】 9面(鉄の馬に乗る場面)が始まった瞬間に書き込み～終了  
【上限人数/途中参加】 12/あり  
【制限時間】 30分(TOP後 15分で終了)  
【ビリ判定】 到達面 > ミス数  
【開始画面】 タイトル画面  
【備考】 無限コンテのため、ビリ判定は残機数ではなくミス数の少ない順で。  
【URL】

## 【ソフト名】スペースエース(MCD)

【紹介文】ドラレアと同じくLDゲーム、ある種SFC版以上にk s g。

【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00  
【ソフト名】スペースエース(MCD)  
【条件】 2面をクリアする  
【終了時の宣言】 3面(宇宙ジェット機から降りる場面)が始まった瞬間に書き込み~終了  
【上限人数/途中参加】 12/あり  
【制限時間】 30分(TOP後 15分で終了)  
【ビリ判定】 到達面>ミス数  
【開始画面】 タイトル画面  
【備考】 無限コンテのため、ビリ判定は残機数ではなくミス数の少ない順で、  
【URL】



## 携帯ゲーム機

### 【ソフト名】カーブノア(CAVENOIRE)(GB)

【紹介文】  
トルネコやシレンのような、いわゆるローグライクゲームのひとつ、4つのクエストがあり、「敵を 匹倒す」「お金を ゴールド集める」などのミッションが提示され、それをクリアするのが目的。ローグライクなだけあってダンジョンの構造は毎回異なる。各クエストはレベル9+ まであり、序盤は初見でも数分でクリアできるほど簡単、しかしレベル4あたりからはミッションの要求度が上がり、より深く潜る必要が出てくる。たとえば足踏みによる自然回復がないため、無駄な戦闘を避けるなどの戦略が非常に重要。レベル6をクリアすると「メダル」がもらえるので、ここをクリア条件とするのがちょうどいい。不思議のダンジョンシリーズにはまった人ならぜひ一度プレイしてほしい。

### 【ソフト名】スキャンハンター ~千年怪魚を追え!~(GBA)

【ジャンル】 新感覚釣りゲーム  
【紹介文】  
「釣る」というよりも「撮る」と言った方が正しい。マシンで海に潜って文字通り魚をスキャンするのが目的のゲーム。魚の種類、サイズによって獲得ポイントが違うので、様々な罰判定を考えることが出来る。カスタマイズもチュートリアルもあるので、撮影が難しいなと思ったらどんどん利用しよう。

### 【ソフト名】スクリュブレイカー 轟震どりるれろ(GBA)

【ジャンル】 アクション  
【紹介文】  
あのポケモンで有名なゲームフリーク監修の横スクロールアクション。GBAでは多用されることの少ないL・Rボタンをメインに使用する。それなりにテクニックも必要な難易度だが、ポップなキャラクターとチュートリアルのおかげで、あまり苦にせずサクサク進めることが出来る。

### 【ソフト名】シレンモンスターズ ネットサル(GBA)

【ジャンル】 スポーツ(フットサル)  
【紹介文】  
風来のシレンの敵キャラたちがフットサルをやるよ！フットサルとは簡単に言えばサッカーの縮小版みたいなものです(適当ですまん)。どんな強豪チーム相手でもたった1本のゴールで逆転できる要素を秘めた白熱した試合を繰り広げられる。練習後や試合前後のイベントで特徴や必殺技を習得することが出来るので、より良いチームを作っていこう。是非プレイして欲しいが、ネックは1シーズン終了するまでに10ヵ月分の練習と試合をしなくてはいけない時間の長さか。しかし、やればやるほどハマっていく、とても面白いゲームです。

## 【ソフト名】 戦闘員 山田はじめ (GBA)

【ジャンル】 アクション

【紹介文】

まずメーカー名が「KSG」。どう見ても期待できる。  
ちょっとおバカな兵器を駆使して、メインの任務を達成できればステージクリアとなる。  
ステージ内には任務とは別に指令が各所に散らばっており、それを達成することで被害総額という名の得点がもらえる。  
任務には兵器が必須な箇所もあるが、兵器は指令でのみ入手することが出来るので、急いでいてもないがしろには出来ない。  
また、一定時間を過ぎると正義の味方という名のお邪魔キャラがわんざか出てくる。  
早く任務を達成するか、兵器を使って邪魔をしてやろう。

## 【ソフト名】 ドラゴンズレア(GBC)

【紹介文】基本MCD版と同じ。

ただしチュートリアルなら数分で終了するため、時間のないときにオススメ。



## 【ソフト名】 ハチエモン (GBA)

【ジャンル】 アクション

【紹介文】

あるある大辞典捏造問題で大輝堂の関西テレビのマスコットキャラクターを題材にしたゲーム。  
えーと、動きとかキャラそのものとかいろいろキモいですw  
あの低音ボイスが聞けないのが残念なところ。

## アーケード・その他ハード

### 【ソフト名】 黄金の城 (AC)

【紹介文】当時としては珍しい巨大キャラ・1対1の対戦格闘風なシステムが売りだった剣と盾の中世ファンタジー風アクション。  
初の脱衣アクションといわれ、敵も自機も攻撃を受けると防具が取れて裸になってしまう。  
女の敵も登場し、上半身を全て脱がして倒すとトップレス姿を晒すので当時のプレイヤーは脱がす事にやっきになった...らしい。

見所の女の敵を脱がすまでのテンプレ

【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00

【ソフト名】 黄金の城 (AC)

【条件】 イレーネ(1面の女戦士)をトップレス姿にする

【終了時の宣言】 トップレス姿にした瞬間で書き込み~終了

【上限人数/途中参加】 12/開始前まで

【制限時間】 30分 (TOP後 15分で終了)

【ビリ判定】 やり直し回数 > 残機 > 自機の脱ぎ具合

【開始画面】 タイトル画面

【備考】

【URL】



## 【ソフト名】 スーパーマリオブラザーズスペシャル (PC88, X1)

【紹介文】 ハドソン版スーパーマリオブラザーズ、元となった作品の操作性やテンポの良さは失われている、罰ゲスレでの実現の可能性は低そう、



【募集予定時刻/締切時刻】 0:00/0:00  
【ソフト名】 スーパーマリオブラザーズスペシャル (PC88,X1)  
【条件】 3-4クリアまで  
【終了時の宣言】 4-1が始まった瞬間に書き込み~終了  
【上限人数/途中参加】 12/開始前まで  
【制限時間】 TOP後 15分で終了  
【ビリ判定】 スコア>ワールド>残機数  
【開始画面】 タイトル画面  
【備考】 ワープなし、コンテ & 無限増殖あり  
【URL】

## フリーゲーム・ブラウザ・FLASH・ネットゲーム

### 【ソフト名】 ダイス戦略 (フリゲ)

【ジャンル】 シミュレーション  
【紹介文】 サイコロの個数と出目だけで国を取り合うシンプルなゲームです、なのに、やり始めるとつい熱中してしまう中毒性の高いゲームです、DLは<http://www.gamedesign.jp/dl/dice.html>から、30分もあればクリアできるゲームです、気軽にやってみてください、

### 【ソフト名】 めがね (フリゲ)

【紹介文】 主人公を操作して、上手にめがねをキャッチするゲーム、ジャンプキャッチで点数追加、30点以上取ると...  
主な入手先 <http://www.vector.co.jp/soft/win95/game/se284463.html>

### 【ソフト名】 シルフェイド幻想譚 (フリゲ)

【ジャンル】 RPG  
【紹介文】 DL先は[vector](http://www.vector.co.jp/soft/win95/rpg/se284463.html)  
3種類の精霊からパートナーを選び旅をするフリーシナリオRPG、15回まで全滅可能なので初見でも詰まることはそうないと思う、ワールドマップ他アクションを起こすたびに時間が経過、基本自由な冒険ができるが、災いが起きる15日目24時になるとゲームオーバーになる、達人だとラスボスまで(リアル)1時間くらい、ビリ判定は覚えた特殊能力(フォース)の数、アイテム数やアイテム重量、訪れた町の数等が使えるか、

ステータスは全滅するたび強化されるので判定には使いづらいか？

### 【ソフト名】 うさバトラーFINAL (フリゲ)

【紹介文】 ウサギの戦士が悪の黒ウサを倒して進む2Dの横スクロールアクション、かわいいウサギが主人公だが、ゲージをためて変身すると八頭身の筋肉兔になる、基本的なゲームの流れ

- ・ ステージ中の敵を全て倒すと次のステージに進む
- ・ 「ダンボール」からはアイテムか「国民」が登場
- ・ 「国民」を倒すとアイテムを落とすが、ステージクリア時のボスバトル発生、
- ・ 全4ステージで、ボスは計5体

短時間で終わるゲームなので、クリア条件は難易度ノーマルかハードで全面クリアあたりで良いと思う



## 【ソフト名】 運ゲー (自作 フリゲ)

【ジャンル】 運だめし

【紹介文】 運ゲー本体 [http://birketsu.coresv.com/uploader/source/birketsu\\_nc0009.zip](http://birketsu.coresv.com/uploader/source/birketsu_nc0009.zip)

ツクール2003製 RTPが必要です。

2003RTP [http://www.famitsu.com/freegame/ftp/2003\\_np.html](http://www.famitsu.com/freegame/ftp/2003_np.html)

スレ住民である俺が作ってみた。

カービィのストーン早抜けとかより楽にできるとは思いますが需要は多分ない。

うpったのは確率1/64版です、俺罰専でもっと確率低いやつも作りました。

確率が低いブラック版は俺が罰になってうpったら載せませう。

回数確認にて回転数・確変数が見れるので、ピリ判定のときはそれを使ってください。

早抜けでやるのが面白いと思います。

8月17日正午あたり 罰になりましたのでブラック版プレイ、うpりました。

[http://birketsu.coresv.com/uploader/source/birketsu\\_nc0010.zip](http://birketsu.coresv.com/uploader/source/birketsu_nc0010.zip)

ブラック版は確率1/512です。

追記：8月20日現在デス版(1/2000)完成しました、罰になったのでうp

[http://birketsu.coresv.com/uploader/source/birketsu\\_nc0015.zip](http://birketsu.coresv.com/uploader/source/birketsu_nc0015.zip)

システムの追加が多少されています。

通常の回転の前にその回の回転のみ確変になる特殊 (1/128) と特殊でない場合のみにさらに抽選で決定される1/2あたりか確変のどちらかが引けるプレミア (1/1024

ゲーム内では表記されていません) を追加しました。

恐らくこれが運ゲーとしての集大成になるんじゃないかと。

この先作るとすれば1/10000、もうそれ以上は作らないです多分。

## 【ソフト名】 A A バトラー (ブラウザ)

【ジャンル】 育成バトル

【紹介文】

アスキーアートをコピペして戦士を作り亡霊を次々と倒していくゲームです

ステータスはそのA Aで決まって勝手に攻撃するので基本的には運ゲーです

負けた場合、その戦士が亡霊となり次の戦いの時に襲って来たりします

また現在プレイしている他の戦士達も亡霊となるので罰主の戦士と戦うなんてことも・・・

10人倒せば伝説の英雄になります

伝説の英雄は死んだ後10人目の亡霊として登録されます

つまり早抜けした主に打ち勝たないとクリアできないわけですね

同じA Aは使えないのでご注意を

<http://kaira.g.ribbon.to/battler/index.html>

## 【ソフト名】 パンヤ (ネットゲ)

【ジャンル】 ゴルフ

【紹介文】 大会とか、

SCFH必須?いろいろ特殊らしいので

—こことか参照の上—

<http://www.geocities.jp/pangya-es/capture.html>

ゲームガードの変更により普通にキャプチャできるようになりました。

