

用語集：ジャンル

- ▶ ゲームのジャンル
 - ▶ RPG(*1)
 - ▶ アクション
 - ▶ アクションRPG
 - ▶ ベルトスクロールアクション
 - ▶ アドベンチャーゲーム
 - ▶ エレメカ
 - ▶ 格闘ゲーム
 - ▶ 格闘ゲームブーム
 - ▶ 闘劇
 - ▶ シューティングゲーム
 - ▶ ガンシューティング
 - ▶ FPS
 - ▶ TRPG
 - ▶ ハウジング
 - ▶ パズルゲーム
 - ▶ ピンボール
 - ▶ 歴史ゲーム
- ▶ その他・ゲームの形式に関連する項目
 - ▶ アーケード
 - ▶ 筐体
 - ▶ エミュレーター/マジコン
 - ▶ エミュ台
 - ▶ キャラゲーはクソゲー
 - ▶ 原作クラッシャー
 - ▶ コンシューマー
 - ▶ 携帯ゲーム
 - ▶ 死にゲー
 - ▶ 対戦

ゲームのジャンル

[部分編集]

ジャンル略称

ACT、ACG	アクションゲーム	PZL、PUZ	パズルゲーム
ADV、AVG	アドベンチャーゲーム	SHT、STG	シューティングゲーム
FPS	ファーストパーソンシューティング	TPS	サードパーソンシューティング
TBL、TAB	テーブルゲーム	RPG	ロールプレイングゲーム
ARPG	アクションロールプレイング	SRPG	シミュレーションロールプレイング
TRPG	テーブルトークロールプレイング	TRPG	タクティカルロールプレイング

上記の物が一般的であるが、メーカーが勝手に謎の略字を開発して訳がわからなくなる事も。
なお、タクティカルロールプレイングとシミュレーションロールプレイングは同じジャンルである。

RPG (*1)

ボードゲームと演劇を足して2で割ったような遊び、テーブルトークロールプレイングゲームからの派生ジャンル。

テーブルトークRPGでは、ゲーム進行をつかさどるゲームマスターの監督の下、マスターが創造した世界観とシナリオに沿って、プレイヤーのアドリブの演技でゲームを進めていくため、常に先の読めない展開を楽しむことが出来る。コンピュータRPGでは、アドリブでの演技という部分を再現するのは不可能なため、ルール化された戦闘の部分を主軸に据え、モンスターとの戦闘を繰り返して経値を稼ぎ、キャラクターを強くしていくスタイルが取り入れられる。日本国内ではドラゴンクエストシリーズやFFシリーズの登場により、キャラ育成よりもシナリオを進めることが主軸となるスタイルが確立されていった。基本的にテクニックよりも戦略面等が要求されるので、アクション性の低いRPGはお年よりのプレイヤーも多いようだ。

何より重要視されるのはシナリオで、他の要素は凡庸なのにシナリオが素晴らしいために名作・良作として扱われるゲームもある。システムは二の次にされる傾向にあるが、操作性が悪い・キーレスポンスが悪いとやはりクソゲー扱いされやすい。

ライトゲーマーが多いジャンルであることとシナリオを楽しむ比重が重いためゲームバランス面では基本的に敵が弱めに設定されたほうが良評価を得やすい。(例: 幻想水滸伝シリーズ全般、[ポポロクロイス物語II](#)、[マール王国の人形姫](#)など)

しかし理不尽ではなくシステムや戦略などでプレイヤーの強さを発揮できるゲーム、戦闘システムや成長システムが練られたゲームに関しては敵が強いほうがやり応えがあるとして高い支持を得るものもある(例: 女神転生系全般、サガシリーズ全般、[Demon's Souls](#)など)。

代表的なRPGはドラゴンクエストとファイナルファンタジーを筆頭に、ポケットモンスター、女神転生、テイルズあたりが挙げられるだろうか。

▶ 外部リンク:[RPG大辞典Lv5](#)

アクション

ゲームを代表する1ジャンル。文字通り、キャラクターが飛んだり跳ねたりする。略称ACT。
まず大まかに2Dアクションと3Dアクションに分類できる。平面的な世界で描かれたのが2Dで、立体的なのが3D。

2Dアクションでは、画面に1点1点、点(ドット)を打つことでキャラクターや背景を描画し、プログラムでアニメーションさせることでキャラを動かしていたが、画面描写技術が上がると同時に製造コストが増加。使いまわしが用意に効くため比較的安価で作る事ができる3Dアクションに取って代わられるようになった。

3Dアクションは2Dアクションに比べ多彩なアクションや様々なギミックを盛り込む事ができるようになったが、カメラワークという要素が足を引っ張る事になる。

そのためコストパフォーマンスを下げると製作難度が高く、製作難度を下げるとコストが増加するACTは、かつての勢いを失いつつあったが、近年のRPGのジャンルとしての停滞、シンプルなゲーム性が再評価される風潮、任天堂の2D回帰などもあり、再び復権しつつある。ただし、横スクロールアクションのゲーム性は踏襲しつつ、コストを抑えるためドット絵グラフィックは用いず、グラフィック描画に3Dを用いた作品が据え置き機、携帯機どちらにおいても多い。

なお、3DアクションとSTGを融合させたのがFPSであり、FPSは一般的にSTGに盛り込まれているがACTにも分類する事ができる。

アクションRPG

RPGにアクションゲームとしての特色が強く出ているものを指す。本wikiでもよく表記されるジャンル。
ここでは「戦闘に小手先のテクニックを有するRPG」「ターンなどに囚われず自由に戦略が立てられるRPG」などが

このジャンルに分類される。

一応この手の戦闘は技のコマンド入力のような煩雑な操作は要求されないことが多く、ACTGが得意でないという層からもおおむね受け入れられている。

シナリオだけではなく、戦闘のより良い楽しさを追求した際に出来上がった新しいRPGの形と言える。

この定義にまんま当てはまるのは[キングダムハーツ](#)などだが、KHは一貫して「ジャンル：RPG」としている。

また、海外では[ゼルダの伝説](#)はARPGとして捉えられているが、メーカー表記は「アクションアドベンチャー」となっている。

定義があいまいで、個人の感覚によるところもあるために、このようにメーカー・ユーザー間、ましてやユーザー同士でさえ表記がブレていることがある。

- ▶ その他、「アクションRPG」の表記があるゲーム：[NieR Replicant/Demon's Souls](#)/ロックマンエグゼシリーズ/

ベルトスクロールアクション

アクションゲームの派生ジャンル。格闘ゲームとアクションの中間点といった所か。

名前通りベルト状の奥行きのある2Dアクションで、左右へと流れるように進んで行く。

体力を犠牲にして攻撃範囲が広い緊急回避技・道中にあるオブジェを破壊して手に入れる回復アイテム等が定番システム。

80年代後半から90年代序盤にかけて、カプコン・コナミ・テクノスジャパン等が出していた。

この中でテクノスジャパンは『[熱血硬派くにおくん](#)』、『[ダブルドラゴン](#)』でこのジャンルのヒットの土台を作ったものの、後からこのジャンルに入り込んできたカプコンの勢いに押されて急激に失速。そしてカプコンも『[ファイナルファイト](#)』を皮切りに同ジャンルの良作を多く送り出してきたが、格闘ゲームブームの到来にあおられてかゲーム内容が次第に複雑化し、よくある形の先細りを招くことに。

現在、アーケード・コンシューマー・DLC含め年に1本ペースで新作が出ているが、かつての栄華は失われたとっていいだろう。

- ▶ 主なベルトゲー：[ダブルドラゴン](#) / [ファイナルファイト](#) / [ダイナマイト刑事](#) / [天地を喰らうII 赤壁の戦い](#) / [エイリアンVSプレデター](#)

アドベンチャーゲーム

直訳すると「冒険ゲーム」。こんなことを言うと世のゲームの大抵がアドベンチャーと言ってしまうのだが、語源は同タイプの始祖作のタイトルが「Adventure」であったため現在もこの名残がある。ゲームのジャンルとしては画面内にいる人物と会話したり、ある物を調べたりしてフラグを立て、次の画面へ進んでいくタイプのゲームをこう呼ぶことが多い。システムの都合上、推理モノとの相性が良い。

元来は単語を動詞+名詞の組み合わせで直接入力するタイプのゲームであり、そのシステム上、キーボードで容易に文字入力できるPCで出ることが前提だった。その後、堀井雄二のミステリー三部作のひとつ『[オホーツクに消ゆ](#)』でコマンド選択式がはじめて取り入れられた(*2) ことにより家庭用ゲーム機にも容易に出せるようになり、間口が一気に広がった。

その後、『[弟切草](#)』で有名なサウンドノベルに代表される、普段は小説のように読み進めていくが、重要な場面ではプレイヤーが選択肢を選ぶタイプのアドベンチャーも登場した(*3)。

どちらの場合もシステム面は基本的にシンプルで、シナリオが破綻するか新機軸を打ち出し損ねでもしない限りクソゲーになりにくいのが、逆に意外性がない限りゲーム自体の完成度で良作か駄作かを問うことが困難なジャンルでもある。

また解法が分かれば完全にパターン化できるので、解放を複数用意したり、その場では進めるが後半になって手詰まりになる罠などを設けて遊べる範囲を大きくした。現在では当たり前のように存在するマルチエンディングもこの派生である。従ってこのジャンルのゲーム性はシナリオや画面演出の出来に頼ることになる。当然ゲームの出来やバランス取りにもまして主観がまじりやすくなる。

- ▶ 逐一プレイヤーが行動を指示するタイプの例...[さんまの名探偵](#)、[ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者](#)

選択肢のみで介入を行うタイプの例…[かまいたちの夜](#)、[Fate/Stay night](#)

エレメカ

正式名称エレクトロメカニカルマシン。エレクトロニクスとメカニカルを掛け合わせた造語である。アーケード筐体の一種。ビデオ・メダル・ピンボールを除くアーケードゲームがこれに分類される。エレメカが本Wikiで取り扱うかどうかは特に議論された事は無いが、乗り込むタイプのレーシングゲームはエレメカに分類されるので、対象内と思われる。

それ以外にももぐらたたきや10円ゲーム、パンチングマシーンやポップコーンメーカーもエレメカに分類される。ビデオゲーム開発メーカーがエレメカに転進する事はそう珍しくない。しかし成功するかどうかは別問題である。あまり注目を浴びる事の無い存在だが、熱烈なマニアがいるコアなジャンルのゲームである。

格闘ゲーム

[ストリートファイターII](#)を皮切りに、アーケード界隈に一気に広まったアクションゲームの1ジャンル。~ 基本的に1対1でパンチ・蹴り等の通常技や必殺技を繰り出して相手のライフを0にするか、時間内に多くライフを削れば勝ちとなる。余計な事は考えず殴りあうという要素・プレイヤーの腕が直結するゲームシステム等で人気を呼んだ。個性豊かなキャラクターを選択する事ができ、選んだキャラクターによって戦略が異なるのも共通の魅力の一つだろう。

90年代に一大ブームを巻き起こし、無数の格闘ゲームが世に放たれたが、徐々にシステムが複雑化し難易度が激化。初心者と上級者の差が覆せないほど広がりを見せるようになり、現在はある程度沈静化している。格闘ゲームはグラフィックやサウンドよりもゲームバランス、特にキャラクターバランスが重要視される傾向にあり、どのキャラクターでも勝機が見出せる事が前提条件となっている。必殺技や通常技の組み合わせによるコンボは、製作メーカーが想定していなかった物をプレイヤー達が開発するので、バランス調整は他のものよりも難しくなっている。このコンボ開発は『研究』と呼ばれ、研究が進む事により[クソゲーからある意味名作](#)に化けるなんて事もあるようだ。おそらく、良・凡・糞の評価を分けるのが最も難しいジャンルの一つだろう。

格闘ゲームブーム

1991年からアーケードゲーム界隈で広がった一大ブームの事。この間、多くのメーカーが格闘ゲームを出していた。厳密には対戦格闘ブームであり、[対戦でない格闘ゲーム](#)は軽視される傾向にあった。1991年はバブルがはじけた頃なので、どのメーカーも社運を賭けたゲームをこの頃に発表している。

だが、ゲームセンター内における筐体の数は当然決まっており、格闘ゲーム以外はいいとこ**[ぶよぶよ](#)**くらいしか置くスペースが無く、それら手塩をかけたゲームが日の目に晒される事は殆ど無かった。

この傾向は店舗数は多くとも敷地の狭い都内に強く、場所によっては格闘ゲーム以外何も無いゲームセンターすらあった。

そのため、この年代のゲーマーは地域によって触れる事の出来たゲームに大きな差が生じている。

このブームは[beatmania](#)を皮切りとした音ゲーブームまで続く事となり、かねてから高難易度化が懸念されていたシューティングゲームなどはなりを潜める事になった。

闘劇

エンターブレイン主催の格闘ゲーム大会。国内最大規模のビデオゲーム大会でもある。

一年に一回開催され、その年（前年）最も熱かった格闘ゲームを数タイトル選出しチャンピオンを決める。

日本全国のゲームセンターから予告店舗を募り、トーナメント形式で予選を行い、人気タイトルは地区大会で本戦へのキップを競う事になる。

当日枠や海外枠等も存在するが敗者復活は無いという、格闘ゲームらしい熱い形式の大会である。

優勝賞金は微々たるものだが、何よりも変えがたい最強の称号を手に入れる事ができる。

選出されるゲームは『話題性』を重視しており、基本的にはゲームのクオリティは重視され無いが、クオリティが低いゲームは話題に上らないので選出はされない。

闘劇に選出されたタイトルがすべて良ゲーかと言うとそうではないが、格闘ゲームの性質上、プレイ人口=ゲームの面白さに繋がるので重要なファクターと言えるだろう。

残念ながら、アーケードゲーム市場の衰退と「参加費用は全て自己負担」というルールにより、地方では店舗予選を行っても「参加1チーム 試合を行わずして地区大会進出」なんて惨状も珍しくない。

▶ 外部リンク:[闘劇](#)

シューティングゲーム

リアルタイムな射撃/砲撃などによって敵を倒していくことを主目的とするゲーム全般を指す。略称STG/SHT。欧米ではFPSと区別する為にShoot 'em up (Shmup)など。

このジャンルを愛する人々はシューターと呼ばれる。

最も最初に一般に広まったゲーム『スペースウォー』も、日本ゲーム史上最初に記録を樹立した『インベーダー』もこのジャンルである。

その歴史は古く、その分基本システムが完成されており演出やグラフィック、サウンドに力が入ったゲームが多い。アーケードから家庭用へ移植される際にはハードの性能面で十分な再現が出来ないことがあり、難易度も下げられて別ゲーム化する場合も多々ある。こういった移植度に関する論争が生まれる事もしばしばある。

また、完成されているジャンルが故に新しいゲーム性が生まれづらく、未だにスコアアタックを主とした旧来のスタイルから脱却できないのが現状である。

シューティングを主に製作しているメーカーではタイトー・アイレム・東亜プラン・ケイブ等が有名。内殆どのメーカーは難易度を高く設定する傾向にある。

難易度を高くする理由としては格闘ゲーム同様にゲームセンターなどのアーケードスタイルでの収入が主流である為である。

カプコンのSTGは比較的難易度が低めなのだが、肝心のソフト数が少ない。

難易度設定が出来ないのが当たり前の世界の為、初心者にとってこのジャンルのハードルは高い。

しかしひとたびその世界に足を踏み入れてしまえば、どんなジャンルにも引けを取らない中毒性がある事もまた事実である。

STGには固定・縦・横・斜め・奥・全方位の6種類がある。言うまでも無く、縦横斜めはスクロール方向である。

全方位は自機の進行方向にあわせて自機の向きも変わり、弾の発射位置も変わるという物。戦車STG等がコレに該当する。

往々にして全方位STGは「敵の攻撃を回避しながら攻撃する」事ができないので難易度は高め。

なお、全方位STGとACTの境界線は今一はっきりしていない。例えば[ワルキューレの伝説](#)等はACTだがSTGとも言える。

近年では「弾幕型」と呼ばれる画面上に大量に敵弾が登場する自機の回避をメインとしたSTGが多い。

この系統のSTGは敵弾の速度は通常のSTGに比べて遅い、敵弾と自機の当たり判定が非常に小さいことが主に当てはまる。

これら弾幕系STGは総じて難易度は高いとされ、欧米ではマニアックシューターとも呼ばれる。

縦画面にスクロールする作品が多く、横スクロール作品は少ない。これは人間の目が横の動きに弱く、弾幕と横STGは調整が難しいという理由がある。

画面上に大量に敵弾が表示されるものが一般的に弾幕系と呼ばれるが、ライデンファイターズやガンバード、バトルガレックなどの速い弾を連続して発射する作品は違うジャンルとされることもある。

本Wikiにも多数のSTGが掲載されているが、アーケード用のみで家庭用への移植がされていない物も多い。

この要因としては「アーケードはテレビ画面を縦方向にした作品が多い」ため、縦STGは家庭用にそのまま移植することが困難なことなどが挙げられる。

そうなるとゲームセンターでプレイするかアーケード基板を購入するかと選択肢が大幅に狭まる事になる。

基板は値段が高く、極端に人を選んでしまうので、ゲームセンターをさ迷い歩く事になるが、有志によって纏められたwikiを参照する事で、その手間をぐっと短縮する事ができる。

シューターの中にはアーケード至上主義者も多く、家庭用のものを「STGエミュ」などと呼び無条件に黙殺する者も少なくない。

その主な理由としてはシューティングゲームの楽しみ方となるメイン要素がスコアを他人と比較して楽しむという競争意識と性質上の為に、

アーケード基板と処理落ちや敵弾のパターン、あらゆる部分の動きといったゲームスピードやスコアの稼ぎ方が違うという僅かな差異によっても上級者からの評価が大幅に上下する。

▶ 外部リンク [STGのできるゲーセン集@ウィキ](#)

ガンシューティング

銃型の特殊コントローラーを使ったシューティングゲーム。狩猟やスポーツ射撃をそのまま進化させたゲームである。鳩の人形を撃つ[シーバークレイオーライト](#)（外部リンク）から始まったとされている。広義ではエレメカに分類され、ビデオゲームとしては扱われない。

やがてワイルドガンマンやダックハントのように画面内を撃つゲームになり、今ではそのタイプ以外のガンシューティングは殆ど残っていない。

大きく分けると銃が台座で固定されXY軸の向きで射撃方向が決定されるものと走査線を読みとったり2点の赤外線の出発地点から射撃位置を測定する非固定型とある。前者は「オペレーションウルフ」「ガンブレードNY」など、後者は「リーサルエンフォーサーズ」「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」などがある。

人気のあるジャンルで、ビデオゲーム主流の流行からアーケードゲーム暗黒期とされる時代になってもコンスタントに新作が誕生し続けている。

一方で筐体の値段が高い・メンテナンスが大変とオペレーター泣かせでも有名なので、大手ゲームセンターでなければ見かける事は稀である。

余談ではあるが、この非固定式銃型のコントローラーは、アーケードコンシューマー問わず、その殆どがモニターの走査線を読み込んで照準を認識している。

そのため、銃口を画面外に動かす必要があるゲームの場合、銃口のセンサー部分を指で抑えると画面外に逸らしたと認識される。攻略は楽になるがセンサーがより壊れやすくなるし、ゲームバランスも崩れてしまう。

また、スーパースコープ・バーチャガン・ドリキヤスガンなどはブラウン管テレビでしか使用できない。

最近では液晶テレビなどのデジタルテレビが普及し始めており、現在旧作のガンシューティングを遊ぼうと思えば、ブラウン管テレビも手に入れる必要がある。

最近のガンシューティングの仕組みは、筐体画面の周囲に複数の赤外線ランプが仕込まれており、その光の配置を銃口が読み取る事で照準を認識する仕組みになっている。

Wiiリモコンの仕組みもこれとほぼ同様で、現にアーケードガンシューティング『ゴースト・スカッド』の移植や、『バイオハザード』シリーズにおいても本編のストーリーを辿りながらガンシューティングとして展開された『アンブレラ・クロニクルズ』『ダークサイド・クロニクルズ』が発売されている。

FPS

正式名称ファーストパーソンシューター(シューティングは誤り)。名前通り、シューティングの一派である。1秒間にどれだけの表現をするかというfps（フレームパーセカンド）と区別するためすべて大文字で使われる。（例：このFPSは60fpsで動いているので滑らかだ）

ガンシューティングやフライトシューティングにアクションを付与した物で、シンプルな画面構成が特徴。

条件としては、重力に縛られ・主人公視点で・前後左右の移動ができる事であり、別に剣や鈍器で殴ってもFPSに分類される。

日本国内での人気は今一だが、海外、特に北米での人気は相当な物。銃を撃つのが大好きなお国柄もあるのだろう。操作方法は往々にして複雑。必要とされるキーの数が多いため、据え置きハードよりもパソコン主体のジャンルである。3D描写が必要なので、遊ぶ為には高い性能のパソコンが必要。オンライン対戦するならば回線も強化したい。そのため、他ジャンルと比較するとハードルは非常に高く、とっつき難い事も国内人気は今一な原因だろう。また、使用している武器が武器なためFPSのシステムを使用しているゲームのシナリオはほぼ全部戦争もの(それもミリタリー調)になるという法則がある。

因みに主人公の後姿が常に表示される、背後霊視点のFPSはTPS、サードパーソンシューターと呼ばれる。

TRPG

テーブルトーク・ロールプレイングゲームの略称。遊んでいる時の姿が、役を演じているようであったために『Role(役割を) Playing(演じて) Game(遊ぶ)』と呼ばれるようになった。テーブルトークはコンピューターRPGと区別するためにつけられた言葉である。

但し、テーブルトーク・RPGは日本の造語である。

一言で言えば、コンピューターRPGの前身にあたる『アナログでの遊び』。

キャラクター作成から武器防具の設定、攻撃・防御・調査・発見のルールなどを取り決めた冊子・書籍を用いる。この冊子は『システム』や『ルールブック』と呼ばれている。

一つのキャラクターに一人のプレイヤーが付き、シナリオとルールを管理するゲームマスター(GM)と呼ばれる人にプレイヤーはその場の判断によるアドリブ演技でキャラクターの行動や台詞を伝え、GMはルールに基づいてキャラクターの行動の結果を判定により導き出す。判定には、サイコロ(ダイス)が使われる。

アナログゲームであるこの遊びの最大の特徴は、システムごとに大きな目標はあるが、基本的に決まったシナリオがなくGMがシナリオを自由に作ることが出来ること、同一のシナリオでも参加するプレイヤーやGMによって、内容や結果が大きく変化するところにある。さらに、やり直しがきかないことやキャラクターが死亡すると基本的に蘇生しないことも、この遊びの特徴である。

他に、プレイヤーがやりたいと思った行動の多くがゲーム内で出来る。しかし余程荒廃した世界設定でもない限り、自治が存在している。そのためコンピューターRPGからTRPGに入ったプレイヤーがキャラクターに『ダンスを(ry』などをさせると宣言し、GMによって牢屋に放り込まれるということが偶にあるらしい。

ほかに実際あったといわれる混同事例は、PCが王族や伝説の勇者であるという主張、食べ物でHPが回復するなど。日本ではコンピューターRPGが先に広がったため、『RPG』と言えばコンピューターRPGを指すが、海外ではTRPGを指す。

この遊びでもっとも面倒なのは、ダイスを振ったあとに行われる攻撃・防御の成否判定やダメージ算出の計算であった。それを少しでも楽にしようと、パソコンでその算出プログラムが作られたという経緯がある。なので、いきなり全てがアナログからデジタルに転向したというわけではない。

そのゲームがウィザードリィとも言われている。

またTRPGは、コンピューターRPGがマルチストーリーであることを強調するために、例えとして時々持ち出されていた。

かつては非常に説明が難しい遊びであったが、昨今では『MMORPGをアナログで遊ぶようなもの』で通じるようになり、実に便利である。RPGのスタイルの中でも最新のものが、一周して最古のスタイルの説明に使われるというのもなんとなく面白い話ではある。

- ▶ TRPGが原作のゲーム ウィザードリィ/ダンジョンズ&ドラゴンズ(D&D)/ソードワールドPC/ソードワールドSFC/ロードス島戦記

ハウジング

仮想住居に家具調度を設置することを楽しむゲームないし要素。

SFCソフト『メタルマックス2』が最古と思われ、特化した物ではPSソフト『マイホームドリーム』、有名になった物では『どうぶつの森』が最古と思われる。

近年、オンラインゲームの発達により、仮想住居に他者を招くことが容易となり、ひとつのジャンルを形成している。

パズルゲーム

頭を使ったゲームの一種で、落ち物と非・落ち物に分類される。

「落ち物」は、大抵「同じ色を何個か並べると消える」という基本ルールに乗っ取り、連鎖などのフィーチャーによるボーナス・対戦という要素が基本となる。中には「ぐっすんおよよ」「ジョイジョイキッド」のように、落ち物パズルのルールを(一応)使ってはいるものの目的が別のところにあるゲームも存在する。

「非・落ち物」はバリエーションが幅広く、「上海」や「四川省」のようにフィールドから物体を取り去るタイプ、「倉庫番」「きね子」のようにフィールドの物体を決められた配置に並び替えるタイプ、「パズルボーイ」のように様々な物体を動かしつつ出口まで向かうタイプ、などと列挙すればキリがない。「ロードランナー」や「フラッピー」のようにアクションゲームとしての要素が強いタイプも少なくない。近年は圧倒的に「落ち物」に押されており、目立った作品も無いため存続が危ぶまれる。

当初「女性やお年寄りでも出来る」地味なジャンルと見られる傾向にあったが、格闘ゲームブーム前後にアーケードで小規模に流行した。これはパズルゲームの対戦要素が「対戦をしたいけど格闘ゲームが苦手」なプレイヤーにマッチしたためと考えられる。

また「女性やお年寄りでも出来る」為にアーケード、家庭用のどちらでも幅広い層に支持されるジャンルである。

シンプルなルールで奥深く、プレイヤーに必要とされる能力は単純な反射神経と状況判断能力の場合が殆ど。簡単そうに見えるのがツボである。

ピンボール

ビデオゲームよりも古いゲームジャンルの一つ。

実は一般的にピンボールと呼ばれている物は正式名称『フリッパーピンボール』通称『フリッパー』であり、ピンボールとは別物だったりする。が、本項ではフリッパーをピンボールとして説明。

ピンボールの歴史は、「ゲームとギャンブルの関係」の歴史も内包しているため、カジノゲーミングやアーケードゲームに関わるならば嚙っておいて損はない。

金属のボールを打ち込んで得点を稼ぐゲームで、様々なギミックが特定の場所にボールを弾く事で動くようセッティングされている。

かつてはカプコンやデータイーストも手を出していたが、現在はビデオゲームが主流となり、アメリカのスターンピンボール社しか残っていない。

ピンボールのビデオゲーム（ピンボールエミュ）も多くあり、単純なシステムで老若男女楽しめるゲームジャンルとなっている一方で、旧来どおりのスコアアタックしか楽しみ方がなく、遊びの幅（自由度）はほとんど無い。

日本国内での評価は高くないが、海外では熱狂的なファンがあり、特にラスベガスにあるピンボールの殿堂の物量は圧倒的である。

残念ながら、現在日本国内にはメーカーも正規代理店も存在しないため、新作を遊ぶ(または設置運営する)には個人輸入以外に入手方法はないが、様々な法的規制により素人には手が出せない。また重量が非常に重い、メンテナンスの良しあしがゲーム性に直結する、故障しても部品を取り寄せようがないなどごく一部を除きオペレーター側としても最早手が出せない領域となっている。

しかしながらピンボールを設置しているゲームセンターは日本でも少ないながらも存在している。

というかむしろ地方の温泉街なんかの方がよく見かけたりする辺り、流石は対象を選ばないゲームと言える。

ちなみに、日本のパチンコはピンボールとルーツを同じくしながら全く異なる進化形態を辿ったゲームである。

▶ 外部リンク：[Las Vegas Pinball Hall of Fame](#) / [INTERNET PINBALL DATABASE](#)

歴史ゲーム

織田信長や豊臣秀吉、関ヶ原の戦いといった、歴史上の人物や出来事などを題材としたゲーム。

ある題材をイメージしただけのゲーム(例を挙げるならば百年戦争と薔薇戦争をモチーフに取り入れた[ファイナルファンタジータクティクス](#)など)はこの内に含まれない。

戦国時代、三国志を題材としたものが最も主流であり、次点で幕末や源平合戦、第二次世界大戦などがモチーフとされやすい。

ジャンルとしてはシミュレーションや無双系のアクションゲームが多く見られる。

メーカーでいえばコーエーが得意とするジャンルである。

▶ 例:[天下統一](#) / [太閤立志伝V](#) / [大航海時代II](#) / [三国志大戦](#)

その他・ゲームの形式に関連する項目

アーケード

アーケードゲームの略称。業務用ゲームの事で、ゲームセンター等で見かける筐体全般の総称。

風俗営業法という法律でその定義や制限はいろいろややこしいのだが、コインを入れてクレジットが入るゲームだと思えばいい。

基本的にアーケード基板と呼ばれる機械基板にゲームが収録されており、それを対応筐体に接続する事で起動する。考えようによってはゲームハードの一つと見る事も出来ないわけではない。筐体を個人で購入して家庭で稼働させている人もいる。

しかしコントロールボックスという家庭のテレビで動く機械(ハード)に基板を接続するのが一般的かつ安上がりである。

家庭用と異なり1ゲーム有料計算だが、巨大なモニター・家庭用では出来ないゲームができる・それほどやり込まなければ買うより安上がり等の利点がある。

格闘やSTGなどの「上級者の要望を聞いていたら難易度がインフレした」ジャンルが多く、「不良の溜まり場」の偏見が取れた頃にはゲームの方が新規客を寄せ付けなくなってしまった。

コンシューマー層やライト層からは「楽しくなるまでの100円を貯めた方がいい」との見方をされており、結果現在の暗黒期に至る。

なお、家庭用とは審査機関が異なりJAMMA(社団法人日本アミューズメントマシン工業協会)やAOU(社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会)が行なっている。

筐体

「きょうたい」と読む。アーケード筐体とも。アーケードゲームをプレイするためのかきゲーム機と考えれば間違いない。

一般的にはデカイ画面の下に、コントローラーとコイン投入口がつけられたビデオゲーム筐体、アップライト筐体を筐体と略して呼ぶ。

それ以外の、例えば椅子にギミックを仕掛けておいたり、銃型のコントローラーとペダルがあったりすると大型筐体と呼ばれる。

大型筐体の場合、大抵ゲームと筐体は二つで一つだが、ビデオゲーム筐体は基板を差し替える事でゲームを入れ替えられるようになっている。

エミュレーター/マジコン

エミュレーターとは、大雑把に言うならば機械を擬似的に動かす偽者の機械の事。本来はコンピュータのプログラム上でハードウェアの動作を再現するため回路を全てコンピュータ内でシミュレートしていることで、コンピュータ有史と共にある言葉だった。

狭義、というかゲーム関連ではコンシューマー用ゲーム機用のソフトをパソコン上で動かすソフトのことを指す。

割とよく誤解されがちだが、エミュレーター=違法という訳では無く、その境界線は非常に複雑。例えば権利上の関係で古いゲームが移植されず、ハードも劣化してろくに起動しなくなった上に生産終了したゲームの場合、やむなくエミュレーターに頼ると言うケースがある。ゲームハードのエミュレーターはハードを解析してデータをコピーしなければ違法ではない。

ROMデータ、つまりソフトデータも、ソフトからデータを抽出して作成する事も違法ではない。アップロードしたりダウンロードすると違法となる。

つまり、例えば動画サイトでゲームのプレイ動画をアップする時、エミュレーターをダウンロードするのはいいが、エミュレーターで起動するRomデータは自分で吸い出し、自分で吸い出したROMデータを使わなければいけないわけである。

プレイ動画自体の著作権はどうなんだと突っ込まれると、また別問題になり話は長くややこしくなるので割愛。

マジコンとは、吸い出したROMデータをゲーム機に入れて動かす「空のソフト」だと思えば良い。

マジコン自体は現時点では違法ではないが[マジコンの販売は違法判決が確定している](#)。

一方で、ゲームメーカーが自社の過去作品の復刻版を出す際に、過去の実機のエミュレーターを使用している例も少なくない。

エミュ台

アーケード筐体の一種……と言うか、その基板の入った台。及びそのゲームの事。
機械技術の上昇により、古いレアなゲームを大量に1枚の基板に詰め込めるようになった事で誕生した。
100in1や1000in1等、百を超えるゲームが一枚の基板に収まっており、珍しい物でも手軽に遊べる画期的なゲームである。ゲームセンターとしてはこれがあれば「来たはいいけどやる物がないお客」を減らす事が出来る。

が、言うまでも無く勝手に掻き集めて勝手に収録して勝手に売り出している海賊版である。ゲームメーカー直轄のゲームセンターではゲームメーカーのモラルを問われるためこの台が置かれることはまずない。いくら技術が進歩したからとは言え性能がついてこないゲームも多く、特にサウンドが正常に動作しない事が多い。場合によっては理不尽なボタン配置である作品もあり面白さが変わってしまう。

本物とはどうしても違うところが出てくるので、これを遊んでやった気にはならないように。

キャラゲーはクソゲー

いつ頃からか言われている、ゲーム業界暗黙の法則。

古くはETから始まり、ゴーストバスターズ、トランスフォーマーコンボイの謎、メジャーWii パーフェクトクローザーと、その伝統は今もなお受け継がれている。

一方で、クソゲーでないキャラゲーは良ゲーの割合が多く、おかげでファンは新作が出るたびに爆弾か花束かヒヤヒヤさせられる運命にある。

なお「ディズニー（特にミッキーマウス）のキャラゲーは良ゲー」と言う法則もある。こちらはウォルト・ディズニー・カンパニーの審査が厳しいからとの噂。

ただ一口にクソゲーといっても、その質はファンならまだ擁護しうようなクオリティから、ファンコミュが葬式状態になるような馬糞などと幅が広い。

主な理由として

- ▶ 版權使用によって出来が悪くても売り上げが見込めるため、作りが手抜き。（ディズニーなら許されない）
 - ▶ 逆に、原作ファンによって厳しい目で見られるため評価が辛くなる場合も。
- ▶ 作品の旬の兼ね合いから、開発期間が短い。（ディズニーキャラに旬の問題は無い）
- ▶ 同じ予算でも著作権料の支払いの分、開発費が少ない。
- ▶ 純オリジナル作品を作ることができないスタッフの士気の低下。
- ▶ 原作の設定に縛られる。
 - ▶ 原作のトレースになりゲームならではの要素が無く、面白みが無い。
 - ▶ オリジナル展開をしたら原作の設定と齟齬が起こり、原作レイブと批判される。
- ▶ ただただクソゲーしか作れない会社のゲームなので、せめて下駄を履かせようとしてタイアップしただけ。（ディズニーならこんな会社とタイアップしない）

などがある。

2008年は少年サンデー連載の野球漫画『MAJOR』において、3発の馬糞が立て続けに発射されファンを激怒させた。クソキャラゲーを排出されるのはまだありだとしても、**3連続**でファンと原作者に煮え湯を飲ませたのは他に例がないと思われる。

- ▶ 良かった例:[キャプテン翼](#)・[ゴジラ爆闘烈伝](#)・[ウルトラマン Fighting Evolution3](#)
- ▶ 悪かった例:[トランスフォーマーコンボイの謎](#)・[メジャーWii パーフェクトクローザー](#)・[CITY ADVENTURE タッチ MYSTERY OF TRIANGLE](#)

原作クラッシャー

ファンの支持のもとで、いい意味で大幅にストーリーなどを変えること。アニメ監督の今川泰宏氏の特技というか作

風。ゲームとはあまり関係ないのでここでは記述しない。

具体的には、人気はあるけれどもシナリオにある深い問題を抱えた作品において、それを見事に解決してみせると「原作クラッシャー」として、不満を持っていたファンが喝采することになる。また、ファンだけでなく、そのアニメ作品においてその件のキャラを演じ、酷い扱いに苦労した声優が「自分が本当に演じたかった (例のキャラ名)を演じることが出来た」などと当事者も喜ばせることもある。(酷い扱いを受ける理由は様々だが、アニメ作品のことなのでここでは触れない。)

だが、一步間違えば原作レイブになり得る事態なので、原作を深く理解していないとなせる技ではない、ある意味危ない橋である。

▶ 主な原作クラッシャー作品:エイリアンVSプレデター/水滸伝~天命の誓い~

コンシューマー

consumer。「消費者」という意味を持つが、ここでは家庭用ゲームの事をいう。対義語はアーケード。テレビに接続して遊ぶゲームを据え置き、持ち運べるハードを携帯ゲームと呼び、その二つを統括してコンシューマーと呼ぶ。

「コンシューマー移植」とはアーケードもしくはPCゲームからの移植であり、プレイヤー間で既にそのゲームの攻略ノウハウが確立している「新作」という事になる。

携帯ゲーム

1) 持ち運べる画面一体型のハードで出ているソフトの事。

かつては据え置き・アーケードとは比べ物にならないほど低スペックだったため、アイデアやシナリオ勝負の物が多かった。

画面とコントローラーが一体なので、手ブレにより精密操作が困難なので、一般的にシューティング等は向いてないとされている。

用例2の影響により、携帯ゲームという呼称は一般的ではなくなっていった。

2) 携帯電話上で遊べるゲームの事。

携帯電話のインターネット通信技術を用いてダウンロードするゲームの事。携帯電話に限らずiPodで動かすゲームも統括して扱われる。

用例1の携帯ゲームと同じ難点を抱えている上、元からゲーム専用の機械では無いので操作性は劣悪。「移植」と銘打っても全く異なるゲームが多い。特にアクションやシューティングなど、自機を精密にコントロールする必要のあるジャンルとは特に相性が悪い。

だが、携帯ゲーム機と異なり実用品のオマケ要素に過ぎないと割り切れればできる良い物も多く、そもそも普及率は携帯ゲームとは比べ物にならない為、そのシェアは馬鹿にできる物では無い。

本サイトで扱うかどうかの議論は今だされていない。玉石混合さがコンシューマーとは比べ物にならないのが理由の一つと思われる。

死にゲー

死にやすいゲーム。クソゲーと良ゲーを分ける重要なファクター。

難易度が高い・即死畏が多い・常識で考えて主人公の耐久性が異常に低いと要因はさまざま。

有名なのは良ゲーとしてマニアに愛されている『スペランカー』だが、『魔界村』『メタルスラッグ』といった他の良ゲーにも存在している。

考え方を変えるとSTGは全て死にゲーであるため、(ただし例外あり)死にゲー=クソゲーと言う訳ではない。無論、死にゲー=良ゲーというわけでもないが、間口という意味で言えば重要な要素である。

対戦

他プレイヤーと腕を競うモード、及びそういったシステム、もしくはそれに類する対NPC戦の事。
一人プレイでは凡～糞だが、誰かと対戦すると非常に熱い駆け引きが繰り広げられるので良作になる事がある。
AIが馬鹿だったり、対NPC戦では相手に妙な有利点をつけてバランス調整を取ろうとしたりするとこの傾向になり易い。

- ▶ 一人プレイ時と対戦時で評価が分かれるゲーム
 - ▶ スパイvsスパイ/ドラゴンシーズ