

■ 3-1 ゲームのジャンル

ゲームはその内容によって様々なジャンルに分かれる。過去にヒットした家庭用ゲームソフトのタイトルを挙げ、各ジャンルについて説明する。タイトルには一部業務用ゲームも含めた。

ジャンル	ヒット作
アクション	スーパーマリオブラザーズ、ロックマン
アドベンチャー	逆転裁判
アクションアドベンチャー	ゼルダの伝説、バイオハザード
格闘ゲーム	ストリートファイター2、鉄拳、バーチャファイター
レース	マリオカート、リッジレーサー、グランツーリスモ(*補足)
ロールプレイング	ポケットモンスター、ドラゴンクエスト、ファイナルファンタジー
スポーツ	実況パワフルプロ野球、みんなのGOLF、ウイニングイレブン
シューティング	スペースインベーダー、グラディウス
パズル	テトリス、ぷよぷよ
音楽ゲーム	ビートマニア、ダンスダンスレボリューション

(*補足) グランツーリスモの発売元であるソニー・コンピュータエンタテインメント (現: ソニー・インタラクティブエンタテインメント) は、ジャンルをオンラインカーライフシミュレーターや、レース&カーシミュレーションとしているが、ここでは一般的なジャンル分けとしてレースゲームの1つとする。ジャンルはこのようにメーカーが独自に名称を決めることも多い。

上記外のメジャーなジャンルとしてシミュレーションがある。シミュレーションに属するゲームは幅広いシステムやルールとなっており、それらについては詳しく後述する。

他にマイナーなジャンルとして、ペット育成、テーブルゲーム、ノベルゲーム、クイズ、ガンアクションがある。パチンコとパチスロをゲーム機で再現したものはシミュレーターと呼ばれる。

DSでは、これらのジャンルに属さない「教養要素を持ったソフト」がヒットした。教養要素を持ったソフトについては下記のコラムにて補足する。

○アクション (ACT) ※ () 内はゲーム業界でよく使われる各ジャンルの略式
敵を攻撃したり障害物を避けるなど、いわゆる“反射神経の良さ”を問うルールが中心のゲーム。

○アクションアドベンチャー (AADV)
アクション要素に謎解きや物語性が加わり、ストーリーを進めていくゲーム。

○アドベンチャー (ADV/AVG)
謎解きや記憶力など、頭を使うことが中心となるゲーム。反射神経を問われることは無く、謎を解いてストーリーを進めていくゲームが多い。

○格闘ゲーム (格ゲー、カクゲーなどと略される)
キャラクターを操作し、殴ったり蹴ったり、必殺技を駆使しながら、敵のキャラクターと戦うゲーム。

コンピューター相手だけでなく、プレイヤー同士がそれぞれのキャラクターを操作して戦うことができる。

○レース（RCE）

車を操作し他の車とタイムの優劣を競うゲーム。

実際の車の動きを忠実に再現したものはカーシミュレーションと呼ばれることもある。

○ロールプレイング（RPG）

主人公や仲間のキャラクターを操作し、敵と戦って成長させながら物語を進めていくゲーム。

キャラクターの操作や戦闘にアクション性のあるルールを採用したものは「アクションロールプレイングゲーム」（ARPG）と呼ばれる。

○スポーツ（SPT）

野球、サッカー、バスケットなど、実際のスポーツをゲームにしたもの。そのスポーツのルールを忠実に再現しているものが多い。

○シューティング（STG）

戦闘機などを操作し、弾を発射して敵を撃ち落していくゲーム。

ゲーム産業の黎明期である80年代は最も人気のあるジャンルの1つであったが、現在は限られたゲームマニア向けとなっている。

○パズル（PZL）

シンプルなルールで一定の行為を繰り返し、点数を競うゲームを指す。代表作としてテトリスが挙げられる。ナンバープレースやお絵かきロジックなどの実際のパズルをゲームソフト化したものも、これに分類される。

○音楽ゲーム（音ゲーと略されたり、リズムアクションと呼ばれることもある）

曲に合わせてレバーやボタンを操作し、正しく入力できるかを競うゲーム。

○シミュレーション (SLG)

シミュレーションは他のジャンルに比べ、より幅広いゲーム内容が存在する。

主なシミュレーションに以下のようなものがある。

タイプ	概要	ヒット作
育成シミュレーション	キャラクターを成長させ、ゲーム内の目標を達成していく	プリンセスメーカー
恋愛シミュレーション	恋愛を疑似体験する	ときめきメモリアル
戦略シミュレーション	軍隊を指揮し、戦争に勝ち抜く	ファイアーエムブレム
操縦系シミュレーション	電車や飛行機の操作操縦を疑似体験する	電車でGO!
運営シミュレーション	町、農場、遊園地、会社などを運営する	シムシティ

戦争を題材にしたシミュレーションゲームを「ウォーシミュレーション」と呼んだり、戦略的要素の強いものは「ストラテジー」と呼ぶこともある。

次にマイナーなジャンルについて説明する。

○ペット育成

犬や猫などのペットを育てるゲーム。ペット育成はシミュレーションゲームに分類されることも多い。

○テーブルゲーム (TBL)

将棋、チェス、囲碁、麻雀、リバーシ、トランプ、花札など、実際に世の中に存在するゲームを再現したもの。

「人生ゲーム」や「モノポリー」などの卓上ゲームをコンピューターゲーム化したものも、このジャンルに属するが、それらを「ボードゲーム」と呼んで将棋やリバーシと区別することもある。

○ノベルゲーム

文章を読み進めていくタイプのゲーム。グラフィックやサウンドの演出がある。物語の途中に選択肢がありストーリーが変化し、エンディング（結末）が複数用意されているところが、印刷物の小説（本）と異なる。

○クイズ

文字通りクイズを行うゲームで、画面に問題と複数の答えが表示され、正解を選び、正解率や点数を競う。家庭用ゲームより業務用ゲームで普及したジャンルである。

クイズゲームは単にクイズの正解数を競うのではなく、クイズに正解することでキャラクターを成長させたり物語を進めるタイプが多い（クイズ+シミュレーション）

○ガンアクション

銃で敵を撃ち倒していくゲーム。画面に自分のキャラクターが描かれない一人称視点のゲームはFPSと呼ばれる。家庭用ゲームより業務用ゲームで普及している。

○シミュレーター

90年代にハードが高性能化し、実際に存在するパチスロ、パチンコ機の動作を忠実に再現できるようになった。それらをシミュレーターと呼ぶ。

グランツーリスモで補足したように、ジャンルを何とするかはメーカーによってまちまちなところがある。もう1つ例を挙げると、大ヒットした「どうぶつの森」は、任天堂はコミュニケーションというジャンルで呼んでいるが、一般的なジャンル分けではシミュレーションゲームに属する。

ジャンルには「対戦」「収集」「育成」などの言葉が付くことがある。ジャンルを補足するこのような言葉は、各ゲームメーカーが独自に考案し「○○ゲーム」と銘打つことが多い。例えばモンスターを集めて育てるタイプのロールプレイングゲームは「モンスター収集育成RPG」という。こういったジャンルの呼び方には、ゲーム内容を判りやすく消費者に伝え、購買意欲を高める意味が込められている。

コラム「教育知育ゲーム」

教育知育を題材にした家庭用ゲーム機のソフトは80年代から存在したが、それらの商品は社会的認知度を得るほどヒットすることは無く、ゲーム業界ではとてもマイナーな商品と考えられていた。それが2000年代、DSで教養要素を持ったソフトが大ヒットし、脚光を浴びた時期がある。具体的には任天堂が発売した「脳を鍛える大人のDSトレーニング」が1作目、2作目合わせ1000万本近いセールを記録した。多くのゲームメーカーがこのジャンルに参入し、英語や漢字を学ぶソフトや新入社員の心得を学ぶソフトなど様々な内容のゲームが、雨後のたけのこのように（失礼）発売された。