

各ゲームタイトルの下には、ちょっとしたデータを載せています。略称などもありますから、ここでどういう意味なのかを説明しておきます。

### 機種

私が購入した機種が入っています。ですから、それ以外の機種でも発売されていることはあります。出来るだけそういうものは本文に書くようにしていますが、完全なデータではない可能性もあるので、あしからず。

以下の略号で機種は表されています。ちなみにこれが私の持っているゲーム機一覧でもあります。それから以下は家庭用ゲーム機ですが、アーケードゲームについては「AC」と略していません。

略号	機種名	備考
任天堂		
	ファミリーコンピュータ	ディスクシステムは無し
	スーパーファミコン	今は妹に譲渡
	ニンテンドー 64	残念ながら埃被り中
	ゲームキューブ	ゲームボーイコネクタは買った
	Wii	GC 互換性あり
	ゲームボーイ	初代ではなくポケット
	ゲームボーイカラー専用	無論 GB 互換あり
	ゲームボーイアドバンス	GB 互換あり
	ニンテンドー DS	GBA 互換あり
セガ		
	メガドライブ	買ったのは MD2
	メガ CD	買ったのは MD2 用 (下に乗せない)
	スーパー 32X	勢いに任せた
	セガサターン	初期型の黒サターン
	ドリームキャスト	初期型 (発売日に購入)
ソニー		
	プレイステーション	なにげに PS one も購入
	プレイステーション 2	初期型 (発売日に購入)
マイクロソフト		
	Xbox	-
バンダイ		
	ワンダースワン	-

	ワンダースワンカラー専用	-
--	--------------	---

つまり、以下の機種は持っていないということになります。

- ・PSP (プレイステーションポータブル)
- ・PS3 (プレイステーション3)
- ・360 (Xbox360)
- ・PCE (PCエンジン)
- ・FX (PC-FX)

このうち、Xbox360だけは買おうかなあ、と今も思っています (残る問題は財布の中身というわけ・・・)。

## ジャンル

ゲームのジャンルというものを分類するのは非常に難しいものです。なので本文では「ジャンルめいたもの」という妙な書き方をしています。ただ、どんなゲームなのかを説明するのに一番分かりやすいものでもあるので、以下の基準でジャンルを記述しています。あくまで私の主観が入った分類であることを忘れずに。

### § 基本ジャンル

大体これぐらいのジャンル分けで説明できるものが多いと思っています。ただ、複数組み合わせることも多いです。ジャンルの分け方などを議論すると、千日手になりますので、あんまり拘らない方がよいとは思いますが・・・。

略号	名称	説明
	アドベンチャーゲーム	一般的には「一枚絵を見せながらテキストを読む形式」とされますが、本ページではさらに「謎解き要素が強いもの」も含めています。
	ロールプレイングゲーム	一般的には「何らかの形で主人公が能力的な成長を遂げつつ戦っていくゲーム」とされています。本ページでは、さらに「キャラクター能力を利用した戦闘の要素が強いもの」という考え方にしています。
	シミュレーションゲーム	すべからくゲームは何かを「シミュレート」しています。で、本ページでは一般的な意味で「戦略を整えつつ、戦術マップ上でユニットを動かす形式のもの」と考えています。

	恋愛シミュレーション	いわゆる「ギャルゲー」といってしまえば、その通りのような気もしますね。またそのゲーム形式だけを見るなら「ADV」ともいえます。が、恋愛要素を大きな主体としたものは、別に分けたほうがよいと思うのです。
	カードゲーム	多数のカードから規定の枚数を選んでデッキを組み、それで他者と戦うという形式のものを、特にここではカードゲームとして分類します。いわゆるトランプを使うようなゲームは「テーブルゲーム」と区別しています。
	テーブルゲーム	実際にも存在するゲームをベースにしたもの。例えばすごろくなどのゲーム盤上でプレイをするものや、トランプなど実在のテーブルゲームも、ここに含まれるものとしします。
	アクションゲーム	「プレイヤーの反射神経が大きくゲームに影響するタイプ」のゲームです。かなり幅広いジャンルになるといえばなりますけどね。そのほかのジャンルと組み合わせられることも多いです。
	ドライブゲーム	一般にはレーシングゲームとも言いますか？自分が乗った車を自在に操って、コースを駆け抜けるタイプのアクションゲームは、特にこうして別に分けておこうと思います。
	シューティングゲーム	これは間違いようが無く「自機が発射する弾で敵を撃ち落とすゲーム」です。アクションゲームといってもよいのですが、一ジャンルと考えた方がよいですよ。

	スポーツゲーム	何らかのスポーツをゲームにしたものについても別ジャンルに分けておきます。その実態は基本的にアクションゲームとなります。最近ではスポーツチームを経営するタイプのものもありますが、それはSLGになると考えます。
	格闘ゲーム	これも一時代を築きましたね。キャラクターが素手もしくは武器で戦って相手を倒す、というタイプです。いわゆる対戦格闘だけでなく、そうした要素のアクションゲームを全て内包するものとして扱います。
	リズムアクションゲーム	音楽に合わせてタイミングよくボタンなどを押す・・・という形式で、美しい曲を奏でるというゲームです。あまりゲームをやらない人でも楽しめるのが特徴ですね。
	パズルゲーム	思考をめぐらせて様々な問題を解いていく形式とでも言うのでしょうか。アクション要素が強い場合は、ACT+PZLというように組み合わせられることとなります。
	クイズゲーム	これは出題されるクイズに回答していくものですね。一時期、やたらと流行って様々なタイトルが発売された時期がありました。

#### \$ 構成形式による装飾

基本ジャンルの前につけて、もう少し細かいゲーム内容を説明できるようにしてみます。まあ、以下を見れば意味はお分かりになるかと。幾つか当てはまるものがある場合、特徴を表しているものを選び出して記述します。

名称	説明
	キャラクターの移動が2Dタイプのもの
	キャラクターの移動が3Dタイプのもの
	サイドビューでフィールドが描かれるもの

	トップビューでフィールドが描かれるもの
	クォータービューでフィールドが描かれるもの
	ファーストパーソンビュー（一人称視点）でフィールドが描かれているもの・・・ですが、更に拡大して常に主人公の背中を見ながらプレイするものも含めます
	複数での同時対戦がメインとなるもの

幾つか解説をしておきましょう。いずれも必ず付加されるものではないことに御注意ください。

まず移動タイプがゲームに大きな影響を及ぼすもの（主にアクションゲームですね）については、2Dか3Dかを明記することとしています。ただし、特にそれを問題にする必要がない（ゲーム的に問題にならない）と判断した時は省略しています。

次に視点ですが、大きく4種類を挙げています。これも、移動タイプと同様、ゲームに大きな影響を及ぼすと判断した場合にのみ付与しています。これはカッコ付で記述していることが多いです。

最後に対戦の要素がメインのゲームについては「VS」を付加しています。ただし、これが無いものでも対戦ができるものが含まれている可能性はあります。

### 難易度

これは私が感じた難易度を5段階で表したものです。おおむね以下の基準でつけています。

難易度表記	意味合い
	何も苦労することなくクリアできた
	僅かにつまづいた記憶もあるが、特に苦労なくクリアできた
	慣れもしくは戦略戦術が無ければクリアできなかった
	かなり手こずったが、なんとかクリアできた
	力及ばず自力ではクリアできなかった・・・

あくまで私の技量です。御自分が分かるゲームで私がつけた難易度評価を見て、私の腕がどの程度のものか御判断ください。

この場合の「クリア」とは「ゲームの目的を果たし、スタッフスクロールが流れるのを見た」ということを表します。複数のエンディングが存在するものについては、少なくともその中の一つは見た、ということを表します。残念ながら、全てをコンプリートするほど自由な時間というのは、なかなか取れないのが現状です・・・。

なお、プレイする時間がなかなか取れないなどの理由で、結果として最後までプレイできてい

ないものについては、そのプレイしていた時の印象で難易度評価をしていますが、参考情報であることを表すため、  
 ではなく、  
 を使った表記としました。その場合の見方の目安は、い  
 うなれば 以下のような形です。

難易度表記	意味合い
	特にクリアに苦勞することは無いだろうと思われ れる
	今後つまずくところはあるかもしれないが、ク リアは出来ると思われる
	ある程度 要領を覚えなければ、クリアは出来な さそう
	相当に時間をかけるなどすれば、クリアは出来 る・・・かもしれない
	これはどんなに頑張ってもクリアは出来なさそ う・・・

まあ「  
 」が付くことは無いと思います。これをつけるぐらいなら、普通にクリアし  
 ていると思いますので(笑)。しかし、本当にプレイする時間が無いまま放置せざるを得なかつた  
 ものもあるため、それより上の難易度評定はしているタイトルが少なからずあることを御了承承  
 ださい。