

MULTILINGUAL VIDEO GAME GENRE TAXONOMY

MEHRSPRACHIGE VIDEOSPIELE- GENRE TAXONOMIE

多言語によるビデオゲームジャンルの 分類体系

Ellen Brigham, Thomas Disher, Hitomi Bloom, Jin Ha Lee

In collaboration with
Computerspielmuseum
&

立命館大学ゲーム研究センター / Ritsumeikan Center for Game Studies



GAMER
GAME RESEARCH GROUP



Information School
UNIVERSITY of WASHINGTON

Table of Contents/Inhaltsverzeichnis/目次

Introduction/Einleitung/序文.....	3
Purpose/Zweck/目的.....	3
Scope/Geltungsbereich/適用範囲.....	3
Size/Größe/大きさ.....	3
Structure of the Document/Dokumentstruktur/文書の構造.....	3
Formatting Standards/Formatierung Standards/書式付けの標準化.....	3
Multilingual Equivalencies/Mehrsprachige Äquivalenzen/多言語の同等性.....	4
Hierarchical Schedules/Hierarchisch Verzeichnisse/階層的なメニュー.....	4
Alphabetical Schedules/Alphabetische Verzeichnisse/アルファベット順と五十音順のメニュー.....	4
How to Use this Document/Wie man dieses Dokument benutzt/文書の使い方.....	6
Indexing/Indizierung/索引作業.....	6
Searching/Durchsuchung/検索.....	7
Update Policy/Aktualisierungsrichtlinie/更新ポリシー.....	7
Sources/Quellen/資料.....	7
Multilingual Equivalencies/Mehrsprachige Äquivalenzen/多言語の同等性.....	9
Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル.....	9
Narrative Genres/Erzälgenres/物語のジャンル.....	11
Hierarchical Schedules/Hierarchisch Verzeichnisse/階層的なメニュー.....	13
English Hierarchy/Englische Hierarchie/英語の階層.....	13
Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル.....	13
Narrative Genres/ Erzälgenres/物語のジャンル.....	14
Deutsche Hierarchie/German Hierarchy/ドイツ語の階層.....	16
Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル.....	16
Erzälgenres/Narrative Genres/物語のジャンル.....	17
日本語の階層/Japanese Hierarchy/Japanische Hierarchie.....	19
ゲームプレイのジャンル/Gameplay Genres/Gameplay Genres.....	19
物語のジャンル/Narrative Genres/Erzälgenres.....	20
Alphabetical Schedules/Alphabetische Verzeichnisse/アルファベット順と五十音順のメニュー.....	21
English Terms/Englische Begriffe/英語の用語.....	21
Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル.....	21

Narrative Genres/Erzälgenres/物語のジャンル	34
Deutsche Begriffe/German Terms/ドイツ語の用語.....	38
Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル.....	38
Erzälgenres/Narrative Genres/物語のジャンル	48
日本語の用語/Japanese Terms/Japanische Begriffe.....	51
ゲームプレイのジャンル/Gameplay Genres/Gameplay Genres	51
物語のジャンル/Narrative Genres/ Erzälgenres	61

Introduction/Einleitung/序文

Purpose/Zweck/目的

The purpose of the Multilingual Video Game Genre Taxonomy is to create an international standard for describing the genres of video games. Furthermore, this document aids in the indexing and searching of video game records designed with the Video Game Metadata Schema (VGMS) by providing a robust controlled vocabulary (CV).

Scope/Geltungsbereich/適用範囲

The Multilingual Video Game Genre Taxonomy covers the domain of video game genres. This domain is further subdivided into genres focused on gameplay elements and genres focused on narrative elements. Both subdomains are represented in this document. The languages of this document are English, German, and Japanese. The preferred spelling for English terms is American Standard English, e.g. “defense” rather than “defence.”

Size/Größe/大きさ

The Multilingual Video Game Genre Taxonomy contains a total of 361 terms. Of these terms 140 are in English, 112 are in German, and 109 are in Japanese. Of the 140 English terms, 108 are preferred terms and 32 are non-preferred terms. Of the 112 German terms, 100 are preferred terms and 12 are non-preferred terms. Of the 109 Japanese terms, 91 are preferred terms and 18 are non-preferred terms. Thus, there are a total 299 preferred terms and 62 non-preferred terms.

Structure of the Document/Dokumentstruktur/文書の構造

The Multilingual Video Game Genre Taxonomy is composed of three parts—the multilingual (National Information Standards Organization 2005) equivalencies tables, the hierarchical schedules, and the alphabetic schedules. The multilingual equivalencies tables are subdivided into gameplay genres and narrative genres. The hierarchical schedules and alphabetic schedules are subdivided into sections for English terms, German terms, and Japanese terms. Each of these sections are further subdivided into gameplay genres and narrative genres.

Formatting Standards/Formatierung Standards/書式の標準化

Formatting standards should only be applied to the language(s) for which they are applicable. For example, English capitalization standards should only be applied to the English language sections of this document.

Lowercase characters should be used for all terms, preferred and non-preferred. Exceptions are for proper names and initialisms (e.g. “RPG” rather than “rpg”).

Use of symbols and punctuation marks in terms should be minimized. Exceptions are when punctuation is part of the accepted spelling of a term (e.g. “shoot ‘em up” rather than “shoot em up”). Ampersands should not be used.

For the Alphabetical Schedule, preferred terms are in bold and non-preferred terms are in italics. Relationship indicators, such as USE, are in all capital letters.

Multilingual Equivalencies/Mehrsprachige Äquivalenzen/多言語の同等性

The multilingual equivalencies tables contain all preferred terms across all three languages organized alphabetically by the English terms¹. Each language has its own column. Terms that share a row are equivalent. Sometimes the terms for a specific genre are translations of the same word, as is the case with the Action/Action/アクション gameplay terms. However, sometimes the terms for a specific genre use words with different translations, as is the case with Tactical RPG/Strategie-Rollenspiel/シミュレーション RPG. Both forms of equivalency are treated the same as the purpose of these tables is to map genres across languages using each language's preferred term for that genre. The table for gameplay genre comes first, followed by the table for narrative genre.

Hierarchical Schedules/Hierarchisch Verzeichnisse/階層的なメニュー

The hierarchical schedules are divided up by language. It is organized by top-level terms, with narrower terms beneath their corresponding top-level term.

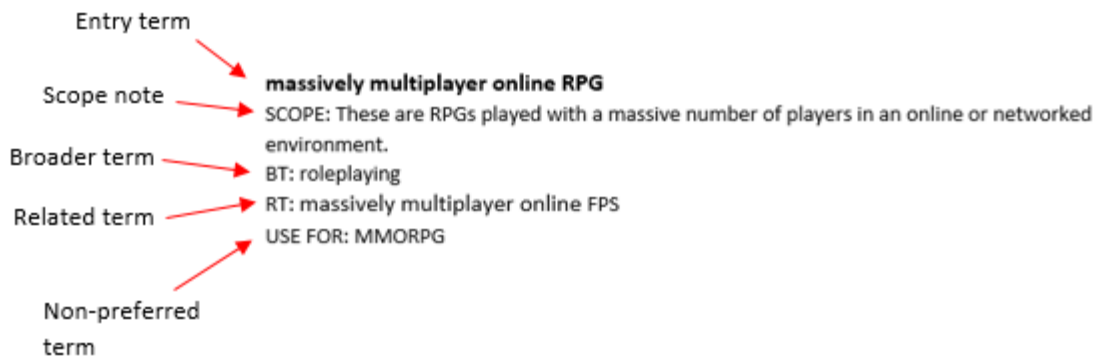
For example, Traditional is a top-level term, represented by one dash. Board Game and Card Game are both narrower terms of Traditional, represented by two dashes. Collectable Card Game is a narrower term of Card Game, represented by three dashes.

- traditional
- — board game
- — card game
- — — collectable card game

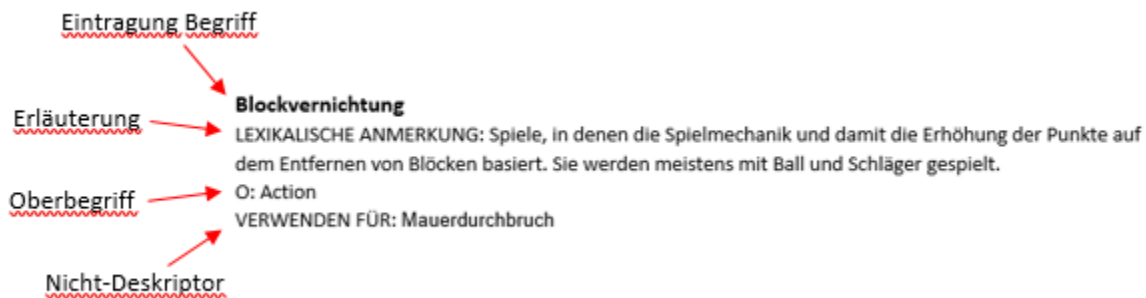
Alphabetical Schedules/Alphabetische Verzeichnisse/アルファベット順と五十音順のメニュー

The alphabetical schedules contain all terms, both preferred and non-preferred, in alphabetical order. Preferred terms are in bold, while non-preferred terms are in italics. Scope notes are indicated by "SCOPE". Broader, or parent, terms are indicated by "BT". Narrower, or child, terms are indicated by "NT". Related terms are indicated by "RT". Equivalent terms are indicated by either "USE" or "USE FOR". In the case of "USE", the user should use the indicated term rather than the entry term. "USE FOR" indicates a non-preferred term for the entry term. History notes, or changelog notes, are indicated by "HN".

¹ English is the shared language of the creators of this document, hence its use in this instance.



[German]



「五十音順のメニュー」には、五十音順にすべての用語（優先後と非優先語）がある。優先後はボールド体。非優先語はイタリック体。用語の注釈は「適用範囲」で示される。広義の用語は「上位語」で示される。狭義の用語は「下位語」で示される。援護は「関連語」で示される。等しい用語は「優先語」や「非優先語」で示される。「優先語」の場合、ユーザーは項目の用語ではなく、示された用語を使用する。使用しない用語は「非優先語」で示される。



How to Use this Document/Wie man dieses Dokument benutzt/文書の使い方

This document supports indexing, searching, and research activities. For all monolingual purposes, only the hierarchical schedule and the alphabetical schedule of the desired language should be consulted. The alphabetical schedule works well if an exact term is being searched for. The hierarchical schedule works well if the hierarchical relationships are being explored.

For all multilingual purposes, the multilingual equivalencies tables are essential for determining equivalence across the languages.

Indexing/Indizierung/索引作業

When using this document for indexing, it is important for the indexer to determine whether they will be using the specifications outlined in the VGMS for gameplay and narrative genres or using their own set of specifications. If following the VGMS specifications, then the indexer should select no more than three gameplay genre terms and no more than three narrative genre terms. For both gameplay and narrative genre terms, the selected terms should be the most appropriate for the game in question and should be at the most specific level possible. The VGMS further states that for games without a narrative component, such as *Tetris*, the phrase “No narrative” should be recorded in place of narrative genre terms.

Example Game Records/Beispielspieldatensätze/ゲーム記録の実例

To illustrate how games can be indexed using the Multilingual Video Game Genre Taxonomy a few example entries are provided for just the title, gameplay genre, and narrative genre fields. VGMS specifications will be followed for these examples. For each game a text-only example and a MARC 21 record example are provided. Note that while the VGMS gameplay genre and narrative genre CVs have Genre/Form source codes, they are only applicable to the English terms taken from those CVs.

Example 1

Title: Tetris [Transcribed] Gameplay Genre(s): Falling Block Puzzle Narrative Genre(s): No narrative	245	10	\$aTetris
	655	#4	\$aFalling Block Puzzle\$xgameplay
	655	#4	\$aNo narrative\$xnarrative

Example 2

Title: Total War: Shogun 2 [Transcribed] Gameplay Genre(s): Turn-Based Strategy, Tactics Narrative Genre(s): Historical	245	10	\$aTotal War :\$bShogun 2
	655	#4	\$aTurn-Based Strategy\$xgameplay
	655	#4	\$aTactics\$xgameplay
	655	#4	\$aHistorical\$xnarrative

Example 3

Title: The Night of the Rabbit [Transcribed]	245	14	\$aThe Night of the Rabbit
Gameplay Genre(s): Adventure, Point and Click	655	#4	\$aAdventure\$Xgameplay
Narrative Genre(s): Fairy Tale, Time Travel	655	#4	\$aPoint and Click\$Xgameplay
	655	#4	\$aFairy Tale\$Xnarrative
	655	#4	\$aTime Travel\$Xnarrative

Searching/Durchsuchung/検索

When using this document for searching, it is important to remember that non-preferred terms are only present in the alphabetical schedules. While non-preferred terms will not be assigned to records indexed using the Multilingual Video Game Genre Taxonomy, they are useful when searching as they provide access points to the preferred terms.

Update Policy/Aktualisierungsrichtlinie/更新ポリシー

Currently no update schedule exists for this document. However, there are plans to add in Korean and Chinese video game genre terms at some point in the future.

When deleting or modifying terms within this document a history note must be added that indicates the date of the change. This makes it easier for those using this document for indexing to know what has changed and adjust their indexing practices accordingly. For modified terms, the old form of the term must be made a non-preferred term for the new form; any old relationships between terms must also be maintained within the history note. It is advisable to maintain a separate file of any terms deleted from this document as well as the rationale for the deletion in case the decision is reconsidered. Deleted terms may be retained if marked with “for searching/retrieval purposes only” or similar text. Retaining deleted terms in this manner allows those searching for terms to still be able to find what they are looking for in systems that have records using the deleted terms. Finally, while none of the terms currently have history notes, the use of history notes for recording the date a term was added to this document should be considered.

Sources/Quellen/資料

This document derives much of its English terminology and scope information from the Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Gameplay Genre and the Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Narrative Genre. Much of the German terminology comes from a document provided by the Computerspielemuseum. Much of the Japanese terminology comes from the raw data provided by the Ritsumeikan Center for Game Studies at Ritsumeikan University, which they harvested from several Japanese sources. The Japanese raw data was then processed to filter the list of terms to all distinct terms occurring ten or more times within the data set.

Lee, J. H., Perti, A., Weaver, A., & Windleharth, T. (2014). UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Genre. Version 1.0. Retrieved from: http://gamer.ischool.uw.edu/official_release/

Lee, J. H., Perti, A., Windleharth, J., & Windleharth, T. (2015). UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Narrative Genre. Version 1.0. Retrieved from:
http://gamer.ischool.uw.edu/official_release/

National Information Standards Organization. 2005. Guidelines for the Construction, Format, and Management of Monolingual Controlled Vocabularies. Bethesda: NISO Press. Retrieved from:
https://groups.niso.org/apps/group_public/download.php/12591/z39-19-2005r2010.pdf

Multilingual Equivalencies/Mehrsprachige Äquivalenzen/多言語の同等性

Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル

English Englisch 英語	German Deutsche ドイツ語	Japanese Japanisch 日本語
4X	Globalstrategiespiel	4X
action	Action	アクション
action roleplaying	Action Rollenspiel	アクションロールプレイング
action-adventure	Action-Abenteuer	アクションアドベンチャー
adventure	Abenteuer	アドベンチャー
arcade	Arcade	アーケードゲーム
battle royale	Battle-Royale	バトルロイヤル
block breaking	Blockvernichtung	ブロック崩し
board game	Brettspiel	ボードゲーム
brawler	Prügelspiel	ベルトスクロールアクション
breeding	Züchten	育成シミュレーション
card game	Kartenspiel	カードゲーム
collectable card game	Sammelkartenspiel	カードバトル
collectathon		
construction and management simulation	Aufbau- und Managementsimulation	経営シミュレーション
cooking	Kochen	料理
courtroom battle		法廷バトル
cue sports	Billiard	ビリヤード
dancing	Tanzen	ダンスシミュレーション
educational	Lernspiel	教育・学習
exercise	Bewegungsspiel	運動
falling block puzzle		落ち物パズルゲーム
fighting	Kampfspiel	格闘
first person shooter	Egoshoooter	ファーストパーソン・シューティング
flight simulator	Flugsimulation	フライト
gambling	Glücksspiel	ギャンブル
game show	Spielshow	クイズ
god game	Göttersimulation	ゴッドゲーム
hack and slash	Hacken und Zerstückeln	ハックアンドスラッシュ

hidden object puzzle		隠し絵
incremental game	Clicker Game	放置系ゲーム
interactive movie	Interaktiver Film	インタラクティブ・ムービー
japanese RPG	Japanisches Rollenspiel	JRPG
karaoke	Karaoke	カラオケ
light gun shooter	Lichtgewehr-Schießspiel	ガンシューティングゲーム
mascot fighter	Maskottchen Kämpfer	
massively multiplayer online FPS	Massiv-Mehrspieler Online First-Person-Shooter	MMOFPS
massively multiplayer online RPG	Massiv-Mehrspieler Online Rollenspiel	MMORPG
maze	Labyrinth	
military simulator	Militärsimulation	ウォーシミュレーション
multiplayer online battle arena	Mehrspieler Online Arenakampf	MOBA
music	Musik	音楽
open word	Offene Welt	オープンワールド
other	Weiter	その他
party	Party	パーティーゲーム
physics puzzle	Physik-Geduldsspiel	物理パズル
pinball	Flipper	ピンボール
platform	Plattform	プラットフォーム
point and click	Point and Click	
programming game	Programmierspiel	
puzzle	Geduldsspiel	パズル
racing	Rennsport	レース
rail shooter	Rail Shooter	ガンシューティング
real time strategy	Echtzeit-Strategie	リアルタイムストラテジー
rhythm	Rhythmus	リズムゲーム
rogue-like	Rogue-Like	ローグライクゲーム
roleplaying	Rollenspiel	ロールプレイング
roleplaying shooter	Rollenspiel Shooter	RPGシューター
sandbox		サンドボックス
serious game	Ernsthafte Spiele	シリアスゲーム
shoot 'em up		
shooter	Shooter	シューティング
simulation	Simulation	シミュレーション
social simulator	Soziale Simulation	
sports	Sport	スポーツ
stealth	Schleichen	ステルスアクション

strategy	Strategie	戦略ゲーム
survival	Überleben	サバイバル
tactical RPG	Strategie-Rollenspiel	シミュレーション RPG
tactical shooter	Taktisches Schießspiel	
tactics	Taktik	戦術シミュレーション
text-based	Textbasiertes Spiel	
third person shooter	Third-Person-Shooter	サードパーソン・シューティング
tile matching puzzle		
tower defense	Turmverteidigung	タワーディフェンス
traditional	Traditionell	テーブルゲーム
trivia game	Ratespiel	クイズ
turn-based strategy	Rundenbasiert	ターン制ストラテジー
vehicle combat	Fahrzeugkampf	
virtual life	Virtuelles Leben	コミュニケーション
visual novel	Japanisches Adventure	ビジュアルノベル
western RPG	Westliche Rollenspiel	
word puzzle	Wörter Geduldsspiel	

Narrative Genres/Erzählgenres/物語のジャンル

English Englisch 英語	German Deutsche ドイツ語	Japanese Japanisch 日本語
action	Action	アクション
comedy	Komödie	コミカル
crime	Kriminalroman	犯罪
cyberpunk	Cyberpunk	サイバーパンク
dark fantasy	Dark Fantasy	ダーク・ファンタジー
documentary	Dokumentarisch	ドキュメンタリー
drama	Drama	ドラマ
fairytale	Märchen	童話
fantasy	Fantasie	ファンタジー
folklore	Folklore	民話
high fantasy	High Fantasy	ハイ・ファンタジー
historical	Historisch	歴史
horror	Horror	ホラー
low fantasy	Low Fantasy	ロー・ファンタジー
military	Militärisch	ミリタリー

military science fiction	Militärisch Science-Fiction	ミリタリー・SF
mystery	Mystery	ミステリー
near future	Nahe Zukunft	近未来
other	Weiter	その他
romance	Romantik	恋愛
school	Schule	学園
science fiction	Science-Fiction	SF
steampunk	Steampunk	スチームパンク
thriller	Thriller	サスペンス
time travel	Zeitreise	タイムトラベル
western	Western	西部劇
		幕末
		三国志
		戦国

Hierarchical Schedules/Hierarchisch Verzeichnisse/階層的なメニュー

English Hierarchy/Englische Hierarchie/英語の階層

Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル

- action
- — arcade
- — block breaking
- — brawler
- — collectathon
- — fighting
 - — — mascot fighter
- — hack and slash
- — multiplayer online battle arena
- — music
 - — — dancing
 - — — karaoke
 - — — rhythm
- — party
- — platform
- — stealth
- — survival
- — vehicle combat
- action-adventure
- action roleplaying
- adventure
 - — point and click
- incremental game
- other
 - — text-based
- puzzle
 - — falling block puzzle
 - — hidden object puzzle
 - — physics puzzle
 - — tile matching puzzle
 - — word puzzle
- roleplaying
 - — Japanese RPG
 - — rogue-like
 - — massively multiplayer online RPG
 - — tactical RPG
 - — western RPG
- serious game
 - — educational
 - — exercise

- shooter
 - battle royale
 - first person shooter
 - light gun shooter
 - massively multiplayer online FPS
 - rail shooter
 - RPG shooter
 - shoot 'em up
 - tactical shooter
 - third person shooter
- simulation
 - breeding
 - construction and management simulation
 - cooking
 - courtroom battle
 - flight simulator
 - god game
 - interactive movie
 - programming game
 - open world
 - sandbox
- social simulator
- sports
 - cue sports
 - racing
- virtual life
- strategy
 - 4X
 - military simulator
 - real time strategy
 - tactics
 - tower defense
 - turn-based strategy
- traditional
 - board game
 - card game
 - collectable card game
 - gambling
 - game show
 - maze
 - pinball
 - trivia game
- visual novel

Narrative Genres/ Erzälgenres/物語のジャンル

- action
- comedy

- drama
- fantasy
 - dark fantasy
 - fairy tale
 - high fantasy
 - low fantasy
- folklore
- historical
 - documentary
- horror
- military
- mystery
 - crime
- other
- romance

- school
- science fiction
 - cyberpunk
 - military science fiction
 - near future
 - steampunk
 - time travel
- thriller
- western

Deutsche Hierarchie/German Hierarchy/ドイツ語の階層

Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル

- Action
 - Arcade
 - Blockvernichtung
 - Fahrzeugkampf
 - Hacken und Zerstückeln
 - Kampfspiel
 - Maskottchen Kämpfer
 - Mehrspieler Online Arenakampf
 - Musik
 - Karaoke
 - Rhythmus
 - Tanzen
 - Party
 - Plattform
 - Prügelspiel
 - Schleichen
 - Überleben
 - Collectathon
- Action-Abenteuer
- Action Rollenspiel
- Abenteuer
 - Point and Click
- Clicker Game
- Ernsthafte Spiel
 - Lernspiel
 - Bewegungsspiel
- Geduldsspiel
 - Wörter Geduldsspiel
 - Physik-Geduldsspiel
 - [Tile matching Puzzle]
 - [Hidden Object Puzzle]
 - [Falling Block Puzzle]
- Japanisches Adventure
- Rollenspiel
 - Japanisches Rollenspiel
 - Massiv-Mehrspieler Online Rollenspiel
 - Rogue-Like
 - Strategie-Rollenspiel
 - Westliche Rollenspiel
- Shooter
 - Battle-Royale
 - Egoshooter
 - Lichtgewehr-Schießspiel
 - Massiv-Mehrspieler Online First-Person-Shooter

- — Rail Shooter
- — Rollenspiel Shooter
- — Shoot 'Em Up
- — Taktisches Schießspiel
- — Third-Person-Shooter
- Simulation
- — Aufbau- und
Managementsimulation
- — Flugsimulation
- — Göttersimulation
- — Interaktiver Film
- — Kochen
- — Offene Welt
- — Programmierspiel
- — Soziale Simulation
- — Sport
- — — Billiard
- — — Rennsport
- — Virtuelles Leben
- — Züchten
- — [Sandbox]
- — [Courtroom Battle]
- Strategie
- — Echtzeit-Strategie
- — Globalstrategiespiel
- — Militärsimulation
- — Rundenbasiert
- — Taktik
- — Turmverteidigung
- Traditionell
- — Brettspiel
- — Flipper
- — Glücksspiel
- — Kartenspiel
- — — Sammelkartenspiel
- — Labyrinth
- — Ratespiel
- — Spielshow
- Weiter
- — Textbasiertes Spiel

Erzälgenres/Narrative Genres/物語のジャンル

- Action
- Drama
- Fantasie
- — Dark Fantasy
- — High Fantasy
- — Low Fantasy
- — Märchen
- Folklore

- Historisch
- — Dokumentarisch
- Horror
- Komödie
- Militärisch
- Mystery
- — Kriminalroman
- Romantik
- Schule
- Science-Fiction
- — Cyberpunk
- — Militärisch Science-Fiction
- — Nahe Zukunft
- — Steampunk
- — Zeitreise
- Thriller
- Weiter
- Western

日本語の階層/Japanese Hierarchy/Japanische Hierarchie

ゲームプレイのジャンル/Gameplay Genres/Gameplay Genres

- アクション
 - アクションアドベンチャー
 - 音楽
 - ダンスシミュレーション
 - ダンスシミュレーション
 - カラオケ
 - ハックアンドスラッシュ
 - パーティーゲーム
 - ブロック崩し
 - ベストスクロールアクション
 - ステルスアクション
 - サバイバル
 - 格闘
- アクションロールプレイング
- シューティング
 - ファーストパーソン・シューティング
 - サードパーソン・シューティング
 - RPGシューター
 - ガンシューティングゲーム
- シミュレーション
 - 育成シミュレーション
 - 経営シミュレーション
 - フライト
 - オープンワールド
 - スポーツ
 - ビリヤード
 - レース
 - 料理
 - 法廷バトル
 - コミュニケーション
- シリアスゲーム
 - 教育・学習
 - 健康
- 戦略ゲーム
 - ウォーシミュレーション
 - リアルタイムストラテジー
 - ターン制ストラテジー
 - タクティカル
 - タワーディフェンス
- その他
 - テーブルゲーム
 - ボードゲーム

- カードゲーム
- カードバトル
- ギャンブル
- ピンボール
- クイズ
- 放置系ゲーム

- パズル
- 隠し絵
- 落ち物パズルゲーム
- ビジュアルノベル
- ロールプレイング
- MMORPG
- シミュレーション RPG

物語のジャンル/Narrative Genres/Erzälgenres

- アクション
- 学園
- コミカル
- SF
 - 近未来
 - サイバーパンク
 - スチームパンク
 - タイムトラベル
 - ミリタリー・SF
- サスペンス
- 西部劇
- その他
- ドラマ
- ファンタジー
 - ダーク・ファンタジー
 - 童話
 - ハイ・ファンタジー
 - ロー・ファンタジー
 - ホラー
 - ミステリー
 - ミリタリー
 - 民話
 - 歴史
 - 三国志
 - 戦国
 - 幕末
 - 恋愛

Alphabetical Schedules/Alphabetische Verzeichnisse/アルファベット順と五十音順のメニュー

English Terms/Englische Begriffe/英語の用語

BT: Broader Term
NT: Narrower Term
RT: Related Term
USE: Preferred Term
USE FOR: Lead-in Term

Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル

4X

SCOPE: 4X stands for 'explore, expand, exploit and exterminate.' They revolve around the creation of an empire through diplomacy and conquest.

BT: strategy

action

SCOPE: Games that revolve around a fast-paced experience. These games often emphasize reaction-based challenges in terms of how the player interacts with the game world.

NT: action-adventure, arcade, block breaking, brawler, collectathon, dancing, fighting, hack and slash, karaoke, mascot fighter, multiplayer online battle arena, music, party, platform, rhythm, stealth, survival, vehicle combat

action-adventure

SCOPE: Games that combine the reaction-based challenges and fast pace of an action game with the puzzle-solving elements of an adventure game.

BT: action

RT: adventure

action roleplaying

SCOPE: Games that combine the fast-paced/reaction-based environment of an action game with the character customization and levelling found in a role-playing game.

RT: action

RT: roleplaying

adventure

SCOPE: Games which focus more on a sense of adventure than fast paced conflict, often with a focus on solving riddles or overcoming challenges to progress.

NT: point and click

RT: puzzle

arcade

SCOPE: Games that either were released in a classic arcade setting, or have their artistic roots in that aesthetic. These games often have simple graphics and gameplay with a focus on attaining a high score of points.

BT: action

aviation simulator

USE: flight simulator

battle royale

SCOPE: Games that combine survival, exploration, and scavenging with last-man-standing style gameplay. These often take place on a constantly shrinking map as the number of players dwindles.

BT: shooter

beat 'em up

USE: brawler

billiards

USE: cue sports

block breaking

SCOPE: Games where the primary mechanic for advancement and scoring is the breaking of blocks, often with a ball controlled by a paddle.

BT: action

board game

SCOPE: These games have their origin or creative roots in table-top board games. They often are adaptations of existing board games. For board games, assign both the term Board Game as well as the name of the board game being represented. Use information associated with the item being described (e.g. the packaging) to provide the board game name and spelling when possible. If there is no related information available, use the most common spelling of that board game for the region that the record is being created for (for example American English spellings for records being created for use in the United States).

BT: traditional

brawler

SCOPE: These games have a focus on physical hand to hand combat, sometimes allowing players to use parts of the environment as weapons. Characters often must engage with multiple enemies at one time to fight their way through levels.

BT: action

RT: hack and slash

USE FOR: beat 'em up

breeding

SCOPE: These games emphasize the breeding and development or raising of animals or other entities.

BT: simulation

bullet hell

USE: shoot 'em up

car combat

USE: vehicle combat

card battle

USE: collectable card game

card game

SCOPE: These games have their origin or creative roots in table-top card games. They often are adaptations of existing card games.

BT: traditional

NT: collectable card game

character action

USE: hack and slash

city building

USE: construction and management simulation

clicker game

USE: incremental game

collectable card game

SCOPE: These card games involve players acquiring cards into a personal collection that are then used to build decks to challenge other players with.

BT: traditional, card game

collectathon

SCOPE: Games that require the collection of specific items in order to complete the game (as opposed to being optional collectables).

BT: action

combat shooter

USE: tactical shooter

construction and management simulation

SCOPE: These games revolve around the creation of structures, cities or other built objects. They often emphasize resource management.

BT: simulation

USE FOR: city building, tycoon

cooking

SCOPE: These games involve the player following and creating recipes to cook food.

BT: simulation

courtroom battle

SCOPE: These games revolve around prosecuting or defending a defendant of a crime.

BT: simulation

cover shooter

USE: tactical shooter

cue sports

SCOPE: These are games which are simulations of various games played with a cue stick and billiard balls.

BT: simulation, sports

USE FOR: billiards, pool

dancing

SCOPE: These games revolve around the player interacting with the game by moving, or dancing, on an external peripheral.

BT: action, music

educational

SCOPE: Games that are purposefully designed to fulfill educational goals or possess secondary educational value.

BT: serious games

exercise

SCOPE: These games involve a player interacting with the game with movement using an external peripheral for the purpose of physical exercise.

BT: serious games

falling block puzzle

SCOPE: These games require the player to organize falling blocks in a specific way.

BT: puzzle

fighting

SCOPE: These games involve the player controlling a character or team of characters at a time and engaging in physical combat with another character(s). They employ rounds with the winner of a majority of rounds deciding the winner of the match. They often feature a variety of characters representing unique and diverse fighting and visual styles.

BT: action

NT: mascot fighter

first person shooter

SCOPE: These games have a focus on the mechanic of shooting and are played from a first-person perspective.

BT: shooter

USE FOR: FPS

flight simulator

SCOPE: These games are designed to simulate flight, usually of aircraft. Some strive for high amounts of realism, while others are more action oriented.

BT: simulation

USE FOR: aviation simulator

FPS

USE: first person shooter

gambling

SCOPE: These games have their origins in and are often adaptations of traditional gambling and casino games.

BT: traditional

game show

SCOPE: These games are modelled after (and often are adaptations of) television game shows.

BT: traditional

RT: trivia game

god game

SCOPE: These games allow the player to interact with a world in the position of an all-powerful entity.

BT: simulation

hack and slash

SCOPE: These games focus on fast paced gameplay involving melee weapons. Often the player character(s) will have to fight multiple enemies at the same time to advance across levels.

BT: action

RT: brawler

USE FOR: character action

hidden object puzzle

SCOPE: These games require the player to find hidden objects.

BT: puzzle

idle game

USE: incremental game

incremental game

SCOPE: These games involve the player repeatedly performing a simple action to increase a resource which is then used to increase the rate of resource acquisition.

USE FOR: clicker game, idle game

interactive movie

SCOPE: These games involve little action on the part of the player and are more of a series of movies that the player controls through decisions.

BT: simulation

japanese RPG

SCOPE: These games are RPGs (often designed in Japan) that place a heavy focus on visual style and story elements. Themes frequently involve romance and dramatic personal histories. Characters often show an anime influence in their design.

BT: roleplaying

karaoke

SCOPE: These games involve the player singing along with songs as they would in a karaoke parlor.

BT: action, music

life simulation game

USE: social simulator

light gun shooter

SCOPE: These games are played using an external gun controller that is aimed at the playing screen to shoot objects or enemies.

BT: shooter

mascot fighter

SCOPE: These games feature mascot characters, often from game or media franchises, that engage in combat in the manner of a fighting game. Often there are more than two characters fighting at one time in a free-for-all type environment.

BT: action, fighting

massively multiplayer online FPS

SCOPE: These games revolve around a shooting mechanic from the first-person perspective and are played in an online or networked environment that can have a massive number of players at one time.

BT: shooter

RT: massively multiplayer online RPG

massively multiplayer online RPG

SCOPE: These are RPGs played with a massive number of players in an online or networked environment.

BT: roleplaying

RT: massively multiplayer online FPS

USE FOR: MMORPG

maze

SCOPE: These games revolve around the navigation of a maze.

BT: traditional

metroidvania

USE: platform

military simulator

SCOPE: These games are strategy games that focus on simulating realistic militaries or historical military events.

BT: strategy

NT: wargame

minigame collection

USE: party

MMORPG

USE: massively multiplayer online RPG

MOBA

USE: multiplayer online battle arena

multiplayer online battle arena

SCOPE: These games focus on a third person perspective with players controlling a single character in an online or networked environment. They often feature two or more teams competing against each other to achieve goals or domination.

BT: action

USE FOR: MOBA

music

SCOPE: These games revolve around music, beats and or rhythm as a core part of their experience. Some feature the control of simulated instruments such as guitars and drums.

BT: action

NT: dancing, karaoke, rhythm

other

SCOPE: These are games that do not fit neatly into any existing categories. Also includes genres that could fit under multiple top-level genre terms.

NT: text-based

open world

SCOPE: These games involve open environments where the player is encouraged to explore and act freely.

BT: simulation

NT: sandbox

party

SCOPE: These games are a collection of smaller games, or 'mini games', often meant to be played with a group of players in a casual competitive context.

BT: action

USE FOR: minigame collection

parser-based

USE: text-based

physics puzzle

SCOPE: These games require the player to interact with the game's physics engine to complete puzzles.

BT: puzzle

pinball

SCOPE: These games are simulations of pinball machines.

BT: traditional

platform

SCOPE: These games have a focus on jumping or otherwise moving between different platforms and successfully navigating terrain and obstacles. They often emphasize hand eye coordination.

BT: action

USE FOR: platformer

programming game

SCOPE: These games revolve around some sort of programming, often computer code, as their core mechanic.

BT: simulation

platformer

USE: platform

point and click

SCOPE: These games use a pointing device, such as a mouse, to control the game. Typically, the term is used as a sub-genre of adventure games.

BT: adventure

pool

USE: cue sports

puzzle

SCOPE: These games emphasize the solving of puzzles and/or the organization of pieces.

NT: word puzzle, tile matching puzzle, physics puzzle, hidden object puzzle, falling block puzzle

quiz game

USE: trivia game

racing

SCOPE: These games revolve around racing as their core mechanic. They often involve the racing of vehicles around a course.

BT: simulation, sports

RT: vehicle combat

rail shooter

SCOPE: Rail shooters are games that revolve around a shooting mechanic where players do not control their movement through a level but rather are propelled along on a set course or 'rail.'

BT: shooter

real time strategy

SCOPE: These games are strategy games that unfold in real-time (as opposed to utilizing a turn mechanic).

BT: strategy

rhythm

SCOPE: These games involve the player inputting commands or completing actions while synchronizing to a rhythm.

BT: action, music

rogue-like

SCOPE: These are RPGs where the player explores a series of usually randomly generated environments. They often place a large focus on the discovery of items and treasure, and the permanence death of characters.

BT: roleplaying

roleplaying

SCOPE: These games are related to table-top roleplaying games and involve a heavy focus on statistical advancement (such as “leveling up”) of a character or group of characters in combination with the exploration of a game world.

NT: japanese RPG, rogue-like, massively multiplayer online RPG, western RPG, tactical RPG

USE FOR: RPG

roleplaying shooter

SCOPE: These games combine the shooting mechanic of a shooter with the character customization and levelling found in a role-playing game.

BT: shooter

RT: roleplaying

RPG

USE: roleplaying

run and gun

USE: shoot ‘em up

sandbox

SCOPE: These games expand upon the mechanics of Open World games and allow the player to freely create within the game.

BT: simulation, open world

serious game

SCOPE: Games designed for a primary purpose other than pure entertainment.

NT: educational, exercise

simulation

SCOPE: Games that are designed to simulate actions or situations from either an existing or a fictional reality.

NT: breeding, construction and management simulation, cooking, flight simulator, god game, interactive movie, courtroom battle, programming game, open world, sandbox, social simulator, sports, racing, virtual life

shmup

USE: shoot 'em up

shoot 'em up

SCOPE: Games which revolve around a shooting mechanic where players move on either a horizontal or vertical plane.

BT: shooter

USE FOR: bullet hell, shmup, run and gun

shooter

SCOPE: These games revolve around a shooting mechanic where players target and shoot objects or enemies in order to progress through the game.

NT: battle royale, first person shooter, light gun shooter, massively multiplayer online FPS, rail shooter, RPG shooter, shoot 'em up, tactical shooter, third person shooter

social simulator

SCOPE: These games revolve around the simulation of social life, situations and interaction.

BT: simulation

USE FOR: life simulation game

sports

SCOPE: These games revolve around playing a sport. For sports games, assign both the term sports as well as the name of the sport being represented. Use information associated with the item being described (e.g. the packaging) to provide the sport name and spelling when possible. If there is no related information available, use the most common spelling of that sport for the region that the record is being created for (for example American English spellings for records being created for use in the United States).

BT: simulation

NT: cue sports, racing

stealth

SCOPE: These games have an emphasis on stealth and avoiding detection.

BT: action

strategy

SCOPE: Games that revolve around strategic or tactical planning. These games often involve building, resource management and exploration components.

NT: 4X, military simulator, real time strategy, tactics, tower defense, turn-based strategy

survival

SCOPE: These games have a focus on surviving difficult situations, often with an emphasis on the management of limited resources (such as health and ammunition) as well as overwhelming opposition.

BT: action

USE FOR: survival horror

survival horror

USE: horror, survival

tactical shooter

SCOPE: Games which revolve around a shooting mechanic and are focused on simulating a tactical or military environment.

BT: shooter

USE FOR: combat shooter, cover shooter

tactical RPG

SCOPE: Genre that combines elements from both tactics and role-playing games.

BT: roleplaying

tactics

SCOPE: These games focus on small scale conflicts and often involve the player positioning and controlling a predetermined number of units.

BT: strategy

text-based

SCOPE: These games use text as the sole display method for the game.

BT: other

USE FOR: parser-based

third person shooter

SCOPE: These games focus on the mechanic of shooting and are played from a third person perspective.

BT: shooter

tile matching puzzle

SCOPE: These games require the player to select or line up matching tiles.

BT: puzzle

tower defense

SCOPE: These games focus on the defense of a location against an onslaught of enemies. Often the player must place and control a limited number of units and weapons.

BT: strategy

traditional

SCOPE: These are based on games with mechanics that exist in the real world and can be played in a physical setting.

NT: board game, card game, collectable card game, gambling, game show, maze, pinball, trivia game

trivia game

SCOPE: These games involve the answering of questions, often based on obscure knowledge.

BT: traditional

RT: game show

USE FOR: quiz game

turn-based strategy

SCOPE: Turn based strategy games utilize alternating turns as the central mechanic (as opposed to controlling the game in real-time).

BT: strategy

tycoon

USE: construction and management simulation

vehicle combat

SCOPE: These games focus on combat between vehicles as one of their key mechanics.

BT: action

USE FOR: car combat

virtual life

SCOPE: These games involve the creation of an in-game avatar that the player controls in a virtual world living a simulated life. They often are played online and involve the interaction between player avatars.

BT: simulation

visual novel

SCOPE: These games involve a player-directed branching narrative presented via images and text (and sometimes music, sound, animation, or movies).

wargame

USE: military simulator

western RPG

SCOPE: These are RPGs that place a focus on character customization and development. They often employ realistic visual styles and have vast open worlds.

BT: roleplaying

word puzzle

SCOPE: These games require the player to identify or complete words.

BT: puzzle

Narrative Genres/Erzählgenres/物語のジャンル

action

SCOPE: The narrative is focused on characters fighting, racing, and engaging in intense physical activities. Often minimizes plot and character development in favor of faster paced activities on screen.

comedy

SCOPE: Games which are intended to be humorous or amusing.

crime

SCOPE: A sub-genre of mystery where the story centers on solving crimes.

BT: mystery

cyberpunk

SCOPE: The major themes and plot devices of these stories utilize futuristic developments in computers, internet, data transfer, robotics, and human-computer interaction.

BT: science fiction

dark fantasy

SCOPE: These stories are set in a fantasy world, but also prominently feature elements of the horror genre as well as dark, gritty, and gothic themes and elements.

BT: fantasy

documentary

SCOPE: A retelling of events from historical or factual perspective.

BT: historical

drama

SCOPE: Games where the narrative is intended to be more serious in tone.

epic fantasy

USE: high fantasy

fairy tale

SCOPE: The narrative has a basis in traditional folklore and folkloric elements. Generally contains mythological being such as fairies and other mythical creatures, talking animals, invented creatures, and magic.

BT: fantasy

RT: folklore

fantasy

SCOPE: The story of these games is set in a world that contains magical elements, such as sorcery, and mythological creatures, such as dragons.

NT: dark fantasy, fairy tale, high fantasy, low fantasy

folklore

SCOPE: These stories are based on traditional cultural stories, indigenous tales, and local legends.

RT: fairy tale

high fantasy

SCOPE: The plot of these games features larger than life struggles against colossal foes, set within a fantasy world. There is little to no moral ambiguity in the actions of the characters and plot, good and evil characters and actions are clear, and the story centers on virtuous heroes that set out to deal with the major antagonist.

BT: fantasy

historical

SCOPE: The story of the game takes place in the past and the narrative emphasizes representing concepts present in specific historical times and places.

NT: documentary

horror

SCOPE: Horror games present a story that makes use of frightening, spooky, and supernatural phenomena as elements central to the plot.

USE FOR: survival horror

low fantasy

SCOPE: The fantasy world in which the story takes place features little to no magic use and relies on other fantastical elements to drive the narrative forward. Fantastical elements in these stories tend to be few and far between.

BT: fantasy

military

SCOPE: The narrative takes place within the context of armed conflict and emphasizes plot elements that occur within the context of operations by armed forces.

military science fiction

SCOPE: The world and major plot elements of these games fall within a science fiction setting, while the major emphasis and narrative centers on armed conflict in this world.

BT: science fiction

RT: military

mystery

SCOPE: The plot and narrative primarily center on solving a mystery or puzzle based on exploration, clue seeking, interrogation, and other investigation techniques.

NT: crime

near future

SCOPE: The narrative of the game is set not too far into the future and often takes place on earth.

BT: science fiction

other

SCOPE: Games with narratives that don't fit neatly into existing categories. These are games that don't fit neatly into any existing categories. Also includes genres that could fit under multiple top-level genre terms.

romance

SCOPE: The game's story primarily unfolds romantic and intimate relationships, dating, partner seeking, and related interactions. The narrative is preoccupied with devices that develop romantic relationships and themes.

school

SCOPE: The game's story takes place primarily in a school setting and tends to employ student protagonists.

science fiction

SCOPE: The story takes place in a world of science and conjecture, typically featuring advanced technology and futuristic elements. The story uses these plot elements to drive the plot forward and develop the speculative world using devices such as advanced biotechnology and physics, space travel, and aliens.

NT: cyberpunk, military science fiction, near future, steampunk, time travel

speculative fiction

USE: science fiction

steampunk

SCOPE: The major themes and plot devices of these stories utilize engineering concepts and aesthetics present in the Victorian and Edwardian historical periods. The technology in Steampunk worlds is an advanced form of technology extant during these time periods, sometimes featuring complex mechanical objects, steam powered robots, and inventive contraptions.

BT: science fiction

suspense

USE: thriller

thriller

SCOPE: The narrative of the game is intended to create anticipation of events to happen while maintaining uncertainty in the exact details of how the events will play out.

USE FOR: suspense

time travel

SCOPE: The story takes place within multiple time periods and time travel or time manipulation is a major plot device.

BT: science fiction

western

SCOPE: Games set in the Western United States in the post-Civil War era with cowboys, horses, and law enforcement.

Deutsche Begriffe/German Terms/ドイツ語の用語

O: Oberbegriff

U: Unterbegriff

VB: Verwandter Begriff

VERWENDUNG: Vorbezeichnung

VERWENDEN FÜR: Nicht-Deskriptor

Gameplay Genres/Gameplay Genres/ゲームプレイのジャンル

4X

VERWENDUNG: Globalstrategiespiel

Abenteuer

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

U: Point and Click

Action

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die eine Erfahrung auf Basis rascher Interaktion bieten. Diese Spiele betonen oft die reaktionsbasierte Anforderungen des Spieles in der Spielwelt.

U: Action-Abenteuer, Arcade, Blockvernichtung, Fahrzeugkampf, Kampfspiel, Maskottchen Kämpfer, Musik, Prügelspiel, Hacken und Zerstückeln, Party, Plattform, Prügelspiel, Rhythmus, Schleichen, Tanzen, Überleben

Action-Abenteuer

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die - im Abgrenzung zu Action - sich stärker auf die Hervorhebung des narrativen Elementes als des schnellen Konfliktes konzentrieren, oft mit Fokus auf das Lösen von Rätseln, die den Spielfortschritt bestimmen.

O: Action

Action Rollenspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Arcade

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die entweder einen klassischen Arcade-Automaten nachbilden oder deren gestalterisches Konzept seine Wurzeln in deren ästhetischen Qualitäten derselben haben. Diese Spiele haben oft einfache Grafiken und Gamemechanik mit Fokus auf der Erreichung hoher Punktzahlen.

O: Action

Aufbau- und Managementsimulation

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die die Schaffung von Strukturen, Städten oder anderen Baulichkeiten thematisieren. Sie betonen oft das Ressourcenmanagement.

O: Simulation

VERWENDEN FÜR: Stadtaubausimulation

Aufzucht

VERWENDUNG: Züchten

Autokampf

VERWENDUNG: Fahrzeugkampf

Battle-Royale

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Shooter

Bewegungsspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die durch Nutzung externer Geräte zum Zweck der Interaktion durch körperliche Bewegung gekennzeichnet sind.

O: Traditionell

Billiard

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Sport

Blockvernichtung

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, in denen die Spielmechanik und damit die Erhöhung der Punkte auf dem Entfernen von Blöcken basiert. Sie werden meistens mit Ball und Schläger gespielt.

O: Action

VERWENDEN FÜR: Mauerdurchbruch

Brettspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, deren kreative Wurzeln in Brettspielen liegen und oft Anpassungen oder Variationen derselben sind.

O: Traditionell

Clicker Game

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Echtzeit-Strategie

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Strategiespiele, die sich in Echtzeit geführt werden (im Gegensatz rundenbasierten Spielen)

O: Strategie

Egoshooter

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele mit Fokus auf der Benutzung von Schusswaffen. Sie werden in der Ich-Perspektive gespielt.

O: Shooter

Fahrzeugkampf

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, in denen der Kampf zwischen Fahrzeugen die Spielmechanik bestimmt.

O: Action

VERWENDEN FÜR: Autokampf

Flipper

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die Flipperautomaten nachbilden.

O: Traditionell

Flugsimulation

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die das Fliegen simulieren - in der Regel von Flugzeugen. Einige streben nach hohem Realismus, während andere eher aktionsbasiert sind.

O: Simulation

Geduldsspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Diese Spiele betonen die Lösung von Rätseln und/oder die Organisation oder Platzierung von Objekten.

U: Wörter Geduldsspiel, Physik-Geduldsspiel, [Tile matching Puzzle], [Hidden Object Puzzle], [Falling Block Puzzle]

Globalstrategiespiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: In diesen Spielen geht um die Schaffung eines Reiches durch Diplomatie und Eroberung.

O: Strategie

VERWENDEN FÜR: 4X

Glücksspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die ihren Ursprung in traditionellen Glücks- oder Casino-Spielen haben und an die digitale Welt angepasst sind.

O: Traditionell

Göttersimulation

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die es dem Spieler erlauben in Welt in der Position einer allmächtigen Entität zu agieren.

O: Simulation

Hacken und Zerstückeln

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die ein reaktionsbasiertes Gameplay mit Nahkampfwaffen besitzen. Oft wird der Spieler mit seinem Charakter mehrere Feinde gleichzeitig bekämpfen müssen, um die Cross-Levels zu erhöhen.

O: Action

Interaktiver Film

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die meist wenig Interaktion des Spielers bedürfen und eher eine Abfolge von Filmsequenzen sind, die der Spieler durch seine Entscheidungen kontrolliert.

O: Simulation

Japanisches Adventure

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Japanisches Rollenspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Rollenspiele (oft in Japan entwickelt) mit Schwerpunkt auf visueller Gestaltung und Story-Elementen. Als Themen werden häufig individuelle romantische oder dramatische Geschichten verwendet. Die Gestaltung der Spielcharaktere verweisen oft auf Animes.

O: Rollenspiel

Jump and Run

VERWENDUNG: Plattform

Kampfspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die dem Spieler ermöglichen, eine Charakter oder eine Gruppe von Charakteren gleichzeitig zu kontrollieren und physische Kämpfe mit anderen Charakteren auszuführen. Sie sind rundenbasiert und wer die meisten Runden für sich entscheidet, gewinnt. Sie bieten oft eine Vielzahl von Charakteren mit individuellen Kampf- und Persönlichkeitsaspekten.

O: Action

U: Maskottchen Kämpfer

Karaoke

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Action, Musik

Kartenspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, deren kreative Wurzeln in Kartenspielen liegen und oft Anpassungen oder Variationen derselben sind.

O: Traditionell

U: Sammelkartenspiel

Kriegsspiel

VERWENDUNG: Militärsimulation

Kochen

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Simulation

Labyrinth

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die die Navigation in Labyrinthen nachbilden.

O: Traditionell

Lebenssimulation

VERWENDUNG: Soziale Simulation

Lernspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Ernsthafte Spiel

Lichtgewehr-Schießspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die mittels externen Pistolen- oder Gewehrcontroller gespielt werden. Dabei wird der Controller auf den Bildschirm gerichtet, um Objekte oder Feinde zu treffen.

O: Shooter

Maskottchen Kämpfer

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die über Figuren aus Spielen oder anderen Medien verfügen. Sie müssen sich in Art eines Kampfspiels engagieren. Oft gibt es mehr als zwei Charaktere, die sich zu einem Zeitpunkt in einer frei zugänglichen Umgebung befinden.

O: Action, Kampfspiel

Massiv-Mehrspieler Online First-Person-Shooter

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, mit Fokus auf Schusswaffengebrauch aus der Ich-Perspektive. Sie werden im Internet oder anderen vernetzten Umgebungen gespielt und sind durch eine große Anzahl an Teilnehmern gekennzeichnet.

O: Shooter, Egoshooter

Massiv-Mehrspieler Online Rollenspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Rollenspiele, die mit einer riesigen Anzahl von Spielern in einer Onlinewelt oder einer vernetzten Umgebung gespielt werden.

O: Rollenspiel

Mauerdurchbruch

VERWENDUNG: Blockvernichtung

Mehrspieler Online Arenakampf

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die sich auf die dritte-Person-Perspektive konzentrieren. Die Spieler kontrollieren oftmals einen einzigen Charakter in einer Onlinewelt oder einer vernetzten Umgebung. Es

gibt oft zwei oder mehr Mannschaften, die miteinander konkurrieren, um bestimmte Ziele oder die Herrschaft zu erlangen.

O: Action

Militärsimulation

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Strategiespiele, die die Simulation realistischer oder historischer Kriegsszenarien bieten.

O: Strategie

VERWENDEN FÜR: Kriegsspiel

Minispiel-Sammlung

VERWENDUNG: Party

Musik

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die sich vor allem mit Musik, Takt und Rhythmus Kern der Spielerfahrung sind. Einige bieten Kontrolle über simulierter Instrumente, wie Gitarren oder Trommeln.

O: Action

U: Karaoke, Rhythmus, Tanzen

Offene Welt

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die offene Welten bieten, in denen die Spieler frei erforschen, handeln und gestalten können. Oft können sie je nach Stimmung des Spielers auf vielfältige Weise gespielt werden.

O: Simulation

Party

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Sammlung von kleineren Spielen oder Mini-Spielen, die oft in einer Gruppe von Spielern in zwangloser Atmosphäre gespielt werden sollen.

O: Action

VERWENDEN FÜR: Minispiel-Sammlung

Physik-Geduldsspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Geduldsspiel

Plattform

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele mit Fokus auf der Bewegung zwischen Plattformen durch Springen, Hüpfen oder anderer Bewegungsformen, um Geländeformationen und Hindernisse zu überwinden. Sie betonen vor allem die Hand-Auge-Koordination.

O: Action

VERWENDEN FÜR: Jump and Run

Point and Click

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Abenteuer

Programmierspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die sich auf unterschiedliche Weisen mit dem Thema Programmierung, meistens Computer Code, befassen.

O: Simulation

Prügelspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, deren Fokus auf physischem Duell liegt. Manchmal können die Spieler Elemente der Spielwelt als Waffen verwenden. Oft müssen die Charaktere es mit mehreren Feinden zugleich aufnehmen, um ihren Weg durch die Level fortzusetzen.

O: Action

Quizspiel

VERWENDUNG: Ratespiel

Rail Shooter

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die sich um Schusswaffengebrauch drehen, wobei der Spieler die Richtung der Fortbewegung nicht direkt kontrollieren kann sondern vielmehr einem vorgegebenen Kurs folgen muss.

O: Shooter

Ratespiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die auf der Beantwortung von Fragen basieren, oftmals auf speziellen Kenntnissen basierend.

O: Traditionell

VERWENDEN FÜR: Quizspiel

Rennsport

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die verschiedene Arten von Rennsport simulieren. Sie beinhalten oft das Rennen von Fahrzeugen in einem vorgegebenen Kurs.

O: Simulation, Sport

Rhythmus

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, in denen der Spieler Befehle oder Aktionen ausführt, die mit einem vorgegebenen Rhythmus synchronisiert werden müssen.

O: Action, Musik

Rogue-Like

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Rollenspiele, die mit einer riesigen Anzahl von Spielern in einer Onlinewelt oder einer vernetzten Umgebung gespielt werden.

O: Rollenspiel

VERWENDEN FÜR: Rogue-Like Rollenspiel

Rogue-Like Rollenspiel

VERWENDUNG: Rogue-Like

Rollenspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Diese Spiele beziehen sich auf klassische Rollenspiele und ihr Schwerpunkt liegt auf statistisch messbarem Fortschritt (wie das Erreichen höherer Spiellevel) eines Charakters oder einer Gruppe von Charakteren in Kombination mit der Erforschung der Spielwelt.

U: Japanisches Rollenspiel, Massiv-Mehrspieler Online Rollenspiel, Rogue-Like, Westliche Rollenspiel

RPG

VERWENDUNG: Rollenspiel

Rundenbasiert

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Rundenbasierte Strategiespiele, die durch die Abwechselnden Züge der Beteiligten bestimmt wird (im Gegensatz zur Kontrolle im Echtzeitspiel).

O: Strategie

Sammelkartenspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Traditionell, Kartenspiel

Schleichen

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele mit Schwerpunkt auf schleichender Bewegung, um zu vermeiden, entdeckt zu werden.

O: Action

Shooter

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, mit dezidiertem Schussmechanik, in dem der Spieler auf Gegenstände oder Feinde zielt und schießt, um im Spiel voranzukommen.

U: Egoshooter, Lichtgewehr-Schießspiel, Massiv-Mehrspieler Online First-Person-Shooter, Rail Shooter, Taktisches Schießspiel

Simulation

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Diese Spiele beziehen sich auf klassische Rollenspiele und ihr Schwerpunkt liegt auf statistisch messbarem Fortschritt (wie das Erreichen höherer Spiellevel) eines Charakters oder einer Gruppe von Charakteren in Kombination mit der Erforschung der Spielwelt.

U: Aufbau- und Managementsimulation, Flugsimulation, Göttersimulation, Interaktiver Film, Programmierspiel, Offene Welt, Soziale Simulation, Sport, Rennsport, Virtuelles Leben, Züchten

Soziale Simulation

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die soziales Leben inklusive verschiedener Situation und Interaktionsmöglichkeiten simulieren.

O: Simulation

VERWENDEN FÜR: Lebenssimulation

Spielshow

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die Fernsehshows nachgebildet wurden.

O: Traditionell

Sport

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Simulation

U: Billiard, Rennsport

Stadtaufbausimulation

VERWENDUNG: Aufbau- und Managementsimulation

Strategie

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die strategische oder taktische Planung erfordern. Sie beinhalten oft Gebäude- und Ressourcenmanagement sowie Erforschungskomponenten.

U: Echtzeit-Strategie, Globalstrategiespiel, Militärsimulation, Rundenbasiert, Taktik, Turmverteidigung

Strategie-Rollenspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Rollenspiel

Taktik

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die sich auf kleinräumige Konflikte konzentrieren. Sie basieren meist auf der Platzierung und der Steuerung einer vorbestimmten Menge an Einheiten durch den Spieler.

O: Strategie

Taktisches Schießspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die durch Schusswaffengebrauch in einer taktischen oder militärischen Umgebung gekennzeichnet ist.

O: Shooter

Tanzen

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, in denen der Spieler durch Bewegung oder Tanz auf ein Peripheriegerät mit dem Spiel interagiert.

O: Action, Musik

Textbasiertes Spiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Weiter

Third-Person-Shooter

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Shooter

Traditionell

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die auf Spielkonzepten der realen Welt basieren und in einer virtuellen Realität gespielt werden können.

U: Bewegungsspiel, Brettspiel, Flipper, Glücksspiel, Kartenspiel, Labyrinth, Ratespiel, Spielshow

Turmverteidigung

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die sich auf die Verteidigung eines Ortes gegen den Angriff von Feinden konzentrieren. Oft muss der Spieler eine begrenzte Menge an Einheiten und Waffen platzieren und kontrollieren.

O: Strategie

Überleben

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, deren Schwerpunkt auf dem Überleben in schwierigen Situationen besteht. Oft ist dabei das Ressourcenmanagement (wie Gesundheit und Munition) sowie zu überwältigende Gegner Teil des Spielprinzips.

O: Action

Virtuelles Leben

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, in denen das Leben eines individuell erstellten Avatars in einer virtuellen Welt simuliert und durch den Spieler kontrolliert wird. Sie werden oft online gespielt und beinhalten die Interaktion zwischen den Avataren der Spieler.

O: Simulation

Weiter

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

U: Point and Click, Textbasiertes Spiel

Westliche Rollenspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Rollenspiele mit Schwerpunkt auf der Anpassung der Charaktere und deren Entwicklung. Sie verwenden meist einen realistischen, visuellen Stil und haben große, offene Welten.

O: Rollenspiel

Wörter Geduldsspiel

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Geduldsspiel

Züchten

LEXIKALISCHE ANMERKUNG: Spiele, die die Aufzucht, Entwicklung oder Erhöhung von Tierbeständen oder anderer Lebewesen zum Thema haben.

VERWENDEN FÜR: Aufzucht

Erzählgenres/Narrative Genres/物語のジャンル

Action

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Cyberpunk

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Science-Fiction

Dark Fantasy

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Fantasie

Dokumentarisch

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Historisch

Drama

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Fantasie

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

U: Dark Fantasy, High Fantasy, Low Fantasy, Märchen

Folklore

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

VB: Märchen

High Fantasy

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Fantasie

Historisch

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

U: Dokumentarisch

Horror

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Komödie

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Kriminalroman

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Mystery

Low Fantasy

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Fantasie

Märchen

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Fantasy

VB: Folklore

Militärisch

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Militärisch Science-Fiction

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Science-Fiction

Mystery

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

U: Kriminalroman

Nahe Zukunft

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Science-Fiction

Romantik

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Schule

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Science-Fiction

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

U: Cyberpunk, Militärisch Science-Fiction, Nahe Zukunft, Steampunk, Zeitreise

Steampunk

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Science-Fiction

Thriller

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Weiter

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Western

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

Zeitreise

LEXIKALISCHE ANMERKUNG:

O: Science-Fiction

日本語の用語/Japanese Terms/Japanische Begriffe

ゲームプレイのジャンル/Gameplay Genres/Gameplay Genres

4X

適用範囲:4Xは「探検 (explore)、拡張 (expand)、開発 (exploit)、殲滅 (exterminate)」を意味する。外交と征服による帝国の創造を主に展開される。

上位語: 戦略ゲーム

A·AVG

優先語: アクションアドベンチャー

A·PZG

優先語: アクション, パズル

A·RPG

優先語: アクションロールプレイング

ACT

優先語: アクション

ETC

優先語: その他

FPS

優先語: ファーストパーソン・シューティング

FTG

優先語: 格闘

MMOFPS

適用範囲: これらのゲームは、一人称視点によるシューティングを中心に展開し、一度に膨大な数のプレイヤーが参加するオンライン環境またはネットワーク環境でプレイされる。

上位語: シューティング

関連語: MMORPG

MMORPG

適用範囲: オンラインもしくはネットワークにより大規模な人数のプレイヤーが参加するRPG。

上位語: ロールプレイング
関連語: MMOFPS
非優先語: オンライン RPG

PZG
優先語: パズル

PZL
優先語: パズル

RCG
優先語: レース

RPG
優先語: ロールプレイング

RPG シューター

適用範囲: これらのゲームはシューティングと RPG に見られるキャラクターカスタマイズやレベルリングが組み合わされたゲーム。

上位語: シューティング
関連語: ロールプレイング

SLG
優先語: シミュレーション

SPG
優先語: スポーツ

STG
優先語: シューティング

TBL
優先語: テーブルゲーム

TPS
優先語: サードパーソン・シューティング

アクション

適用範囲: ペースの速い体験を中心に展開するゲーム。これらのゲームは、プレイヤーがゲームの世界とどのように相互作用するかという点で、反応に基づく課題が強調される。

下位語: アクションアドベンチャー, アーケードゲーム, ブロック崩し, ベルトスクロールアクション, [Collectathon], ダンスシミュレーション, 格闘, ハックアンドスラッシュ, カラオケ, [Mascot Fighter], マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ, 音楽, パーティーゲーム, プラットフォーム, リズムゲーム, ステルスアクション, サバイバル, [Vehicle Combat]

非優先語: ACT, A・PZG

アーケードゲーム

適用範囲: 古典的なアーケード設定でリリースされたゲーム、またはその感覚に芸術的ルーツを持つゲーム。これらのゲームは、多くの場合、ポイントの高いスコアを達成することに重点を置いたシンプルなグラフィックとゲームプレイを備える。

上位語: アクション

アクションアドベンチャー

適用範囲: 反応によるチャレンジとアクションゲームの速いペースをアドベンチャーゲームのパズルを解く要素と組み合わせたゲーム。

上位語: アクション

関連語: アドベンチャー

非優先語: A・AVG

アクションロールプレイング

適用範囲: アクションゲームの速いペース/反応ベースの環境と、ロールプレイングゲームに見られるキャラクターのカスタマイズとレベリングを組み合わせたゲーム。

関連語: アクション

関連語: ロールプレイング

非優先語: A・RPG

アドベンチャー

適用範囲: おもになぞなぞを解決したり進展のためにチャレンジを解決を克服する、ペースの速い争いよりも冒険の感覚に焦点を当てたゲーム。

関連語: パズル

育成シミュレーション

適用範囲: これらのゲームは動物または他の実体の繁殖と発達または飼育を強調する。

上位語: シミュレーション

ウォーシミュレーション

適用範囲: 現実的な軍事シミュレーションや歴史的軍事イベントに焦点をあてた戦略ゲーム。

上位語: 戦略ゲーム

運動

適用範囲: これらのゲームには、身体運動の目的で外部周辺機器を使用して動きを伴うゲームと相互作用するプレイヤーが含まれる。

上位語: シリアスゲーム

落ち物パズルゲーム

適用範囲: 落下するブロックを特定の方法で整理するゲーム。

上位語: パズル

オープンワールド

適用範囲: プレイヤーがオープン環境で探索や自由な行動を奨励されるゲーム。

上位語: シミュレーション

下位語: [Sandbox]

音楽

適用範囲: これらのゲームは、音楽、ビートとリズムを体験の核とする。ギターやドラムなどのシミュレートされた楽器の制御を特徴とするものもある。

上位語: アクション

下位語: ダンスシミュレーション, カラオケ, リズムゲーム

オンラインRPG

優先語: MMORPG

隠し絵

適用範囲: 隠されたオブジェクトを探すゲーム。

上位語: パズル

格闘

適用範囲: これらのゲームでは、プレイヤーがキャラクターまたはキャラクターのチームを一度に制御し、別のキャラクターと物理的な戦闘を行う。ここでは試合の勝者を決定するラウンドの取得数により、勝敗が決定される。多くの場合、ユニークで多様な戦闘スタイルと視覚スタイルを表すさまざまなキャラクターが登場する。

上位語: アクション

下位語: [Mascot Fighter]

非優先語: FTG

カードゲーム

適用範囲: これらのゲームは、テーブルトップカードゲームに起源または創造的なルーツがある。多くの場合、既存のカードゲームの翻案である。

上位語: テーブルゲーム

下位語: カードバトル

カードバトル

適用範囲:

上位語: テーブルゲーム, カードゲーム

カラオケ

適用範囲: 楽曲にそってプレイヤーが歌うゲーム。

上位語: アクション

上位語: 音楽

ガンシューティングゲーム

適用範囲: これらのゲームは、オブジェクトや敵を撃つためにプレイ画面に向けられた外部ガンコントローラーを使用してプレイされる。

上位語: シューティング

ギャンブル

適用範囲: これらのゲームは、ギャンブルに起源を持ち、それらの多くは従来のギャンブルおよびカジノゲームの翻案である。

上位語: テーブルゲーム

教育・学習

適用範囲: 教育目標を達成するか、二次的な教育的価値を持つように意図的に設計されたゲーム。

上位語: シリアスゲーム

クイズ

適用範囲: これらのゲームはテレビのクイズ番組（としばしばその翻案）をモデルとする。

上位語: テーブルゲーム

経営シミュレーション

適用範囲: これらのゲームは、建造物、都市、またはその他の構築物の作成を中心に展開する。多くの場合、リソース管理が強調される。

上位語: シミュレーション

コミュニケーション

適用範囲: アバターの操作を介して仮想世界でシミュレートされた生活を暮らすゲーム。多くの場合、オンラインにより他のプレイヤーのアバターの相互作用が可能である。

上位語: シミュレーション

ゴッドゲーム

適用範囲: 全能的存在として世界と相互作用するゲーム。

上位語: シミュレーション

サードパーソン・シューティング

適用範囲: 3人称視点による射撃に焦点をあてたゲーム。

上位語: シューティング

非優先語: TPS

サバイバル

適用範囲: これらのゲームは、困難な状況を乗り越えることに重点を置いている。多くの場合、限られたリソース（健康や弾薬など）の管理と圧倒的な妨害に重点を置いています。

上位語: アクション

非優先語: サバイバルホラー

サバイバルホラー

優先語: サバイバル, ホラー

シミュレーション

適用範囲: 既存または架空の現実からのアクションまたは状況をシミュレートするように設計されたゲーム。

下位語: 育成シミュレーション, 経営シミュレーション, 料理, フライト, ゴッドゲーム, [Interactive Movie], 法廷バトル, [Programming Game], オープンワールド, [Sandbox], Social Simulator, スポーツ, レース, コミュニケーション

非優先語: SLG

シミュレーション RPG

適用範囲:

上位語: ロールプレイング

シューティング

適用範囲: これらのゲームは、プレイヤーがゲームを進めるためにオブジェクトや敵をターゲットにして撃つシューティングメカニックを中心に展開される。

下位語: バトルロワイアル, ファーストパーソン・シューティング, ガンシューティングゲーム, MMOFPS, [Rail Shooter RPG シューター, [Shoot 'Em Up], [Tactical Shooter], サードパーソン・シューティング

非優先語: STG

シリアスゲーム

適用範囲: 主要な目的を純粋な娯楽以外のものとしてデザインされたゲーム。

下位語: 教育・学習, 運動

ステルスアクション

上位語: アクション

スポーツ

適用範囲: これらのゲームは、スポーツを中心に展開する。スポーツゲームの場合は、スポーツという用語と、表現されるスポーツの名前の両方を割り当てる。記述されているアイテムに関連付けられている情報（パッケージなど）を使用して、可能な場合はスポーツ名とスペルを提供する。関連する情報がない場合は、レコードが作成される地域でそのスポーツの最も一般的なスペルを使用する（たとえば、米国で使用するために作成されるレコードのアメリカ英語のスペル）。

上位語: シミュレーション

下位語: レース, ビリヤード

非優先語: SPG

戦略ゲーム

適用範囲: 戦略的または戦術的計画を中心に展開するゲーム。これらのゲームには、多くの場合、構築、リソース管理、および探査要素が含まれる。

下位語: 4X, ウォーシミュレーション, リアルタイムストラテジー, タクティカル, タワーディフェンス, ターン制ストラテジー

その他

適用範囲: 既存のカテゴリにうまく収まらない物語のあるゲーム。これらは、既存のカテゴリにうまく収まらないゲームである。複数のトップレベルのジャンル用語に適合するジャンルも含まれる。

非優先語: ETC

ターン制ストラテジー

適用範囲: リアルタイムによるゲーム制御ではなく、交互のターンを中心機能とする戦略ゲーム。

上位語: 戦略ゲーム

タクティカル

適用範囲: これらのゲームは小規模な紛争に焦点を当てており、多くの場合、プレイヤーが所定数のユニットを配置して制御する必要がある。

上位語: 戦略ゲーム

タワーディフェンス

適用範囲: これらのゲームは、敵の猛攻撃に対する拠点の防衛に焦点を当てている。多くの場合、プレイヤーは限られた数のユニットと武器を配置して制御する必要がある。

上位語: 戦略ゲーム

ダンスシミュレーション

適用範囲: これらのゲームは、外部の周辺機器を動かしたり踊ったりすることで、ゲームと相互作用するプレイヤーを中心として展開する。

上位語: アクション

上位語: 音楽

テーブルゲーム

適用範囲: 現実の世界に存在し、物理的な設定でプレイできるメカニズムを備えたゲームに基づく。

下位語: カードゲーム, カードバトル, ギャンブル, クイズ, Maze, ピンボール, 麻雀

非優先語: TBL

ハックアンドスラッシュ

適用範囲: これらのゲームは物理的な白兵戦に重点を置いている。プレイヤーが環境の一部を武器として使用できる場合がある。多くの場合、キャラクターは一度に複数の敵と交戦する。

上位語: アクション

関連語: ベルトスクロールアクション

バトルロワイアル

適用範囲: 生き残り、探索、アイテム収集を組み合わせたゲームで、最後の一人になるまで戦うスタイルのゲーム。プレイヤーの数が減るにつれて、これらは頻繁に縮小するマップ上で行われます。

上位語: シューティング

パーティーゲーム

適用範囲: これらのゲームは、小さなゲームのコレクション、または「ミニゲーム集」であり、多くの場合、カジュアルな競争状況でプレイヤーのグループでプレイすることを目的とする。

上位語: アクション

非優先語: パーティバラエティ

パーティバラエティ

優先語: パーティーゲーム

パズル

適用範囲: これらのゲームではピースの組織化とパズルの解決が強調される。

下位語: [Word Puzzle], [Tile matching Puzzle], [Physics Puzzle], 隠し絵, 落ち物パズルゲーム

非優先語: PZG, PZL, A-PZG

ビジュアルノベル

適用範囲: プレイヤーによる物語の分岐が、画像とテキスト（または音楽と音声とアニメーションやムービー）で提示される展開するゲーム。

ビリヤード

適用範囲: キュースティックとビリヤードボールでプレイされるさまざまなゲームのシミュレーションによるゲーム。

上位語: シミュレーション、スポーツ

ピンボール

適用範囲: ピンボールマシンのシミュレーションゲーム。

上位語: テーブルゲーム

ファーストパーソン・シューティング

適用範囲: 1人称視点によりシューティングのメカニクスに焦点を当てたゲーム。

上位語: シューティング

非優先語: FPS

フライト

適用範囲: これらのゲームは、通常、航空機の飛行をシミュレートするように設計される。リアリズムを追求するものもあれば、よりアクション指向のものもある。

上位語: シミュレーション

ブロック崩し

適用範囲: 進展と得点の主なメカニズムがブロックの破壊であるゲーム。多くの場合、パドルでボールを制御する。

上位語: アクション

プラットフォーム

適用範囲: これらのゲームは、異なるプラットフォーム間をジャンプしたり移動したり、地形や障害物をうまく操作したりすることに重点を置いている。しばしば手と目の協調を強調する。

上位語: アクション

ベルトスクロールアクション

適用範囲: これらのゲームは、物理的な白兵戦に重点を置いており、プレイヤーが環境の一部を武器として使用できる場合がある。多くの場合、キャラクターは一度に複数の敵と交戦する。

上位語: アクション

関連語: ハックアンドスラッシュ

放置系ゲーム

適用範囲: これらのゲームでは、プレイヤーが単純なアクションを繰り返し実行してリソースを増やし、それを使用してリソースの取得率を上げる。

法廷バトル

適用範囲: これらのゲームは、犯罪の被告人の起訴または弁護を中心に展開する。

上位語: シミュレーション

ボードゲーム

適用範囲: これらのゲームは、卓上ボードゲームに起源または創造的なルーツがある。多くの場合、既存のボードゲームの翻案である。ボードゲームの場合は、ボードゲームという用語と、表されているボードゲームの名前の両方を割り当てます。説明されているアイテムに関連付けられている情報（パッケージなど）を使用して、可能な場合はボードゲーム名とスペルを提供する。関連する情報がない場合は、レコードが作成される地域でそのボードゲームの最も一般的なスペルを使用する（たとえば、米国で使用するために作成されるレコードのアメリカ英語のスペル）。

上位語: テーブルゲーム

リアルタイムストラテジー

適用範囲: ターンメカニックを利用するのではなくリアルタイムで展開する戦略ゲーム。

上位語: 戦略ゲーム

料理

適用範囲: 料理のためにレシピを作ったりそれを用いるゲーム。

上位語: シミュレーション

リズムゲーム

適用範囲: これらのゲームでは、プレイヤーがコマンドを入力したり、リズムに同期しながらアクションを完了したりします。

上位語: アクション

レース

適用範囲: これらのゲームは、コアメカニックとしてのレースを中心に展開する。多くの場合、車両によりコースを周回するレースである。

上位語: シミュレーション, スポーツ

非優先語: RCG

ローグライクゲーム

適用範囲: プレイヤーが（一般的には）ランダムに生成される一連の環境を探索する RPG である。それらは多くの場合、アイテムや宝物の発見、キャラクターの永続的な死に大きな重点を置いている。

上位語: ロールプレイング

ロールプレイング

適用範囲: これらのゲームは、卓上のロールプレイングゲームに関連しており、ゲームワールドの探索と組み合わせて、キャラクターまたはキャラクターのグループの統計的な進捗（「レベルアップ」など）に重点を置いている。

下位語: [Japanese RPG], ローグライクゲーム, MMORPG, [Western RPG], シミュレーション RPG

非優先語: RPG

物語のジャンル/Narrative Genres/ Erzählgenres

SF

適用範囲:

下位語: サイバーパンク, ミリタリー・SF, 近未来, スチームパンク, タイムトラベル

アクション

適用範囲: この物語は、格闘、レース、激しい身体活動に従事するキャラクターに焦点を当てている。多くの場合、画面上のペースの速いアクティビティを優先して、プロットとキャラクターの発達は最小限に抑えられる。

学園

適用範囲:

近未来

適用範囲:

上位語: SF

コミカル

適用範囲: ユーモラスであるか面白いゲームが意図される。

サイバーパンク

適用範囲: これらのストーリーの主要なテーマとプロットでは、コンピューター、インターネット、データ転送、ロボット工学、人間とコンピューターの相互作用などにより、未来の発展が描かれる。

上位語: SF

サスペンス

適用範囲:

三国志

適用範囲:

上位語: 歴史

スチームパンク

適用範囲:

上位語: SF

西部劇

適用範囲:

戦国

適用範囲:

上位語: 歴史

その他

適用範囲:

タイムトラベル

適用範囲:

上位語: SF

ダーク・ファンタジー

適用範囲: これらの物語は空想の世界に設定されていますが、ホラージャンルの要素と同様に暗い、ざらざらした、ゴシックのテーマや要素も顕著に表現される。

上位語: ファンタジー

童話

適用範囲:

上位語: ファンタジー

関連語: 民話

ドラマ

適用範囲: 物語がより深刻なトーンを意図しているゲーム。

ハイ・ファンタジー

適用範囲: これらのゲームのプロットは、ファンタジーの世界の中で設定された巨大な敵に対する人生の闘争よりも大きな特徴を備えている。キャラクターと陰謀の行動には道徳的な曖昧さはほとんどなく、善悪のキャラクターと行動は明確であり、物語は主要な敵対者に対処しようとする好意的なヒーローに焦点を当てている。

上位語: ファンタジー

幕末

適用範囲:

上位語: 歴史

ファンタジー

適用範囲: これらのゲームのストーリーは、魔術などの魔法の要素とドラゴンなどの神話上の生き物を含む世界に設定される。

下位語: ダーク・ファンタジー, 童話, ハイ・ファンタジー, ロー・ファンタジー

ホラー

適用範囲: ホラーゲームは、恐ろしい、不気味な、超自然的な現象をプロットの中心的な要素として利用するストーリーを提示する。

非優先語: サバイバルホラー

ミステリー

適用範囲: ミステリーにおけるプロットと物語は主に、探検、手がかりの探求、尋問、およびその他の調査手法に基づいて、謎やパズルを解決することに重点を置いている。

ミリタリー

適用範囲: 物語は軍事的紛争の文脈の中ですすめられ、軍事作戦の文脈の中で発生するプロット要素が強調される。

ミリタリー・SF

適用範囲: これらのゲームの世界と主要なプロット要素はサイエンスフィクションの設定内にあり、主要な強調と物語はこの世界の軍事的紛争を中心とされる。

上位語: SF

民話

適用範囲: これらの物語は伝統的文化の物語や、先住民の物語、地域の伝説に基づいている。

関連語: 童話

恋愛

適用範囲: 主にロマンチックで親密な関係、出会い、パートナー探し、および関連する相互作用が展開される。物語はロマンチックな関係とテーマを発展させる趣向に占められる。

歴史

適用範囲: ゲームの物語は過去に位置づけられ、物語は特定の歴史的な時代や場所に存在する概念を表現している。

下位語: 三国志, 戦国, 幕末

ロー・ファンタジー

適用範囲: 物語が行われるファンタジーの世界は、魔法の使用がほとんどまたはまったくないことを特徴としており、物語を前進させるために他の幻想的な要素に依存している。これらの物語の幻想的な要素は、ごくわずかである。

上位語: ファンタジー