



考

第三十七回『アウター・ワールド』と

妄想の「ドラゴンボールGO」



弦楽器イルカ  友人

今回のゲームの話って、いつも以上にどこにもつながらないから書かないでおいただけど、「ドラゴンボールGO」のネタを思いついたから、この3回シリーズでさっさとリリースします。まずは恒例の長～い前フリから。

人は記憶の生き物だ。記憶が全くなければ経験の蓄積も学習もない。たぶん植物と同じで、今生きてると実感することもないはずだ。

映画版『攻殻機動隊』で、「個人のアイデンティティとその身体は密接に結びついている」って主旨のセリフがあって、「人の体験した記憶」が「自分の身体を使ってしか得られない」からだと言は理解した。

『アメトーク！』とか『なんでも鑑定団』って番組が人を惹きつける理由の一つは、人の記憶に訴えかける番組だからだと思う。あの時はこうだった、その時どう思ったという思い出話は、記憶の生き物である人間にとって非常に重要な共感行為だからだ。

クイズ番組がテレビから消えない理由も、視聴者が一緒に参加できて各々の記憶を刺激するからだろう。

ただし、現在のメディアが扱う情報の多くは、新しい事物に対する宣伝紹介ばかりだったりする。

それこそ『攻殻機動隊』の押井監督がよく、「新作映画を宣伝するばかりで、上映が終わったらすぐ忘れ去る、振り返りがない時代」って主旨の発言をしてるけど、確かに淀川さんや水野さんがテレビで映画を放送してた頃は、過去の名画に対して振り返りの言及があった。

結局レンタルやネットが普及したことで、振り返りは個人で勝手にやってくれ、という時代になったんだろう。社会的な事件でさえ、震災や原発事故も含め、大した検証もされずに忘れ去られる時代だ。

それを踏まえて考えた時、「振り返る」という行為を自覚的にしている有名人の一人が、ラジオの伊集院光だと思う。ツタヤ協賛でゲストお勧めのDVDを紹介する番組や、大切な思い出と共に自分にとっては五つ星の飲食店を紹介しみんなで探すコーナー、フリマで身元が分かりそうな名前入りの物をわざわざ買い、元の持ち主に勝手に返しに行く変質的な趣味とか、あと高学歴でもないのにクイズに強いのも記憶に関してフェチ的側面があるのかもしれない。

ちなみにおこがましいけど、そういう伊集院に俺がDVD勧めるとしたら、是枝監督『ワンダフルライフ』だね。

番組に倣って「三つのここ観てポイント」を挙げるなら、

- ① 「物語が割とチープで安心」
- ② 「役者も、奥菜恵っぽいヒロインと、稲垣吾郎っぽい主人公（昔のARATA）の、何とも言えない二番煎じ感がチープで安心」

③ 「映像を撮る・観るという行為に対して、一つの答えがある」

たぶんこの映画はもうちょっと振り返られていいと思うし、こういう記憶を映像化する行為は、うっかりビジネスになるんじゃないかな、とも思う。

さて、長い前フリは大体このくらいかな。

『アウター・ワールド』ってゲームの話は昔Uとよくしたけど、今でも俺にとっては生涯NO.1だ。昔はスーフファミでやったけど、今やキンドルアプリになっててとりあえず買ってみた。でもレトロゲームの需要もずっとあるし、新作ゲームの紹介だけじゃなく振り返りだっているんなビジネスの可能性はあるんじゃないかな。

ゲームの歴史を振り返ると、はじめは棒が左右に動いてボールを弾くだけのゲームに、大人でさえ夢中になってた。プレイヤーの望む方向に主人公が動くだけで驚いた時代もあった。

そこからボタンも増えて、グラフィックもリアルになり、音楽もダイナミックに、全てが複雑化したけど、結局未だに『スーパーマリオメーカー』が売れるってことは、人間にとって面白いと感じるゲームには、むしろ複雑なシステムなんていらんって話だろう。

その限定されたゲーム世界の中で、プレイヤーが「こうしたい」と思ってボタンを押すと、同時に画面の中の主人公がその通りに動く。プレイヤーに「操作させたい」と思わせるゲーム世界をどれだけ画面上に展開できるか。それがゲームの魅力であり、プレイヤーの指示とぴったり連動している主人公のゲームに感じるリアルさは、とても強固なはずだ。

そこで現在までリアルさを演出するための新しいシステムがどんどん開発されてるけど、未だに俺が『アウター・ワールド』のリアルさを称えるのには理由がある。

『アウター・ワールド』は、プレイヤーの望みを叶えるために「選択肢の限定」という解で答えた。

例えば、主人公を部屋の中に閉じ込め、目の前には赤いボタンが一つ。他に逃げ場がなければ、主人公はこの部屋を一生ウロウロする以外に、ボタンを押すか押さないか、の二択しかない。

映画のようなストーリーの中で、主人公が遭遇する様々なピンチに、プレイヤーは救いを求めてボタン押す。限定された選択肢を前にして、プレイヤーがこうしてほしいと願う通りに主人公が動くリアルさに、俺は衝撃を受けた。

では現在、「ポケモンGO」などネットを使ったゲームのリアルさはどこにあるか。

昔は「ゲーム画面の中の主人公が、現実のプレイヤーと同一化する」ゲームがリアルだった。現在のネットゲームは逆に、「現実の世界にゲームが入り込んでくる」リアルさが売りになっている。

「ポケモンGO」で言うなら、あのポケモンワールドが現実となって、あなたがサトシとなって現実の中でピカチュウを探すリアルさが売りってことだ。ネットゲームでチャットするリアルさも、現実の中にゲーム世界が入り込んで来るって体験だろう。

だったら、スマホをドラゴンレーダーにして現実世界でドラゴンボールを探せたら、ポケモン

と同じかそれ以上にリアルな気がする。

というワケで今回の「はみだしさん」は、妄想の「ドラゴンボールGO」コーナーです。



「はみだしウマシカさん その12」

ドラゴンボールはこの世にたった七つしかない。だから「世界中に散らばったドラゴンボールが本当に七つ全部集まるのか、実際にゲームを公開して実験したい気持ちもありました」って、俺の妄想の中のバンダイナムコの人が言ってるよ。

自キャラはやっぱ、ドラゴンボール初期から後期まで好きなキャラクターを選べるのがいいな。

主なゲーム性は、すれ違ったプレイヤーとの対戦だけど、「ポケモンGO」のジム戦と一緒に、相手のキャラクターを借りるだけでCPとの対戦がいいと思う。そこで勝つと相手のアイテムから一つ、好きな物を奪うことができる。だからもしドラゴンボールを持っている人が負けたらもちろん、それを奪われる可能性は高い。すると、ドラゴンボールがプレイヤーの手から手に渡って世界中を移動する可能性がある。

対戦はジャン拳じゃないけど、できれば課金に左右されない三すくみくらいがいいなあ。例えば、気合弾はキックに勝つ。キックはパンチに勝つ。パンチは気合弾を跳ね飛ばして勝つ。くらいのね。

んじゃ、どこで課金するのかっていうと、主に道具を入れる袋だね。とにかく破れやすい袋だから、何重にもしておかないと道具がすぐ落ちちゃう。特にドラゴンボールを入れると1分くらいで破けちゃうから、最大で100枚くらい袋を重ねたりしてね。さらに予備の袋を入れるための大きな袋も課金にしたりね。

あと、現実的な落としどころとしては、ドラゴンボールが七つ集まって神龍が出てきたら、叶う望みは5択くらいから選ぶのがいいかなあ。

「一度でもドラゴンボールを手にしたプレイヤー全員」に、「課金アイテムをプレゼント」とか「レベル上げる」とか「パフパフ画像を送る」とか、そのくらいの温度にすることでゲーム性を調整したい。

つまり、「俺がドラゴンボールを七つ集めてやる！」ってゲーム性じゃなくて、「誰か少しでも世界を飛び回りそうな人にボールを託して、七つ集めてもらう」って、みんなで協力するゲームがいいんじゃないかな。

もちろん過去に誰が何個ボールを集めたか、ボールがどういうルートで七つ集まったかって、履歴は振り返れたほうが面白いと思う。

でもやっぱ一番はじめにドラゴンボールがある場所は、チョモランマの頂上とか、深海に住む巨大イカの腹中であってほしい気はする。まあそれは現実的じゃないだろうけど。

今回はなんかこんな感じ。

とりあえずお蔵入り分は出し切ったと思うから、次回はちょっと違うことがしたいなあ。
どうかな？



考えるウマシカ～第三十七回 『アウターワールド』と「ドラゴンボールGO」

～

<http://p.booklog.jp/book/108906>

著者：弦楽器イルカ

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/gengakkiiruka/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/108906>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/108906>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社ブックログ