

この電子書籍は、私春昼がブログで発表したゲーム批評の自作選です。ドラクエⅣから始まって、メタルギアシリーズ、FFシリーズ、コール・オブ・デューティー、グランド・セフト・オート、フォールアウト3、オブリビオン、テイルズ・オブ・ヴェスペリア、ラブプラスなどのソフトを批評しています。最後はPSMoveとキネクトで終わってます。ここ数年の主に据え置きハードのゲーム発展の歴史をたどれるようになっていきます。ブログではゲーム批評を書き続けています。この本とは別にキネクト以降という形で、次のゲーム批評集を電子出版予定です（それくらいキネクトの登場は衝撃的でした）。

内容を更新した時にはこのトップページに更新履歴を書いています。

[ブログ「7代後の孫への話」のリンクはこちらです。](#)

表紙画像はジョン・ウィリアム・ウォーターハウス（1849-1917）「金色の箱を開けようとするプシュケ」（1903）です。楽しみにしていたゲームソフトをはじめてあけてみるみたいな感覚ですね。

<最近の更新履歴>

2010年12月5日：文字ばかりで寂しかったので、批評対象ソフトの画像を追加しました。商品画像は、アマゾンの商品リンクを利用しています。

スクエニ『ドラゴンクエストIV～導かれし者たち』（PS）



[アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIV 導かれし者たち](#)
スクウェア・エニックス 2010-03-04



by [G-Tools](#), 2010/12/05

（2008年1月13日ブログにて発表）

最近プレイステーション版ドラゴンクエストIVをやっている。友人たちが最近発売されたDS版ドラクエIVをやり出したのが原因だ。DSは持っていないし、買うつもりもないから、PS版をやり始めた。

さて、ドラゴンクエストIVでは家族の愛情や人間の絆の大切さが繰り返し説かれる。例えば第三章商人トルネコの物語。武器商人のトルネコには妻のネネと息子がいる。美人の妻はトルネコのことを愛している。夫のためにお弁当を作り、トルネコが家に戻ってくればお弁当を作り変えてくれる。トルネコが自分の店を持った時は、旅を続けるトルネコの代わりにネネが店番をする。本当は傍にいて欲しいけれど、あなたは旅が好きなのはわかっているし、私はそんな貴方が好きなのとネネが言う。ドラクエには毎回ネネのように魅力的な人物がたくさん登場する。それは男の側から描かれた理想的女性像なのだが、素直な気持ちで見ていると、優しさと愛情がゲーム内に溢れかえっている。

ドラクエには悲劇も含まれる。5章「導かれし者たち」のオープニングは勇者が住む村から始まる。勇者は自分が世界を救う勇者となることを知らない。勇者は親や村人たちと一緒に毎日修行をしている。勇者にはシンシアという幼馴染の女性がいる。シンシアはモシャスという呪文を唱えて、勇者そっくりの姿になって勇者を驚かす。

修行を終えて、村の広場に出ると、勇者は花畑に寝そべっているシンシアを見つける。シンシアはこの村に暮らしていてとっても幸せだし、勇者のことも大好きだし、勇者とずっとこの村で暮らして生きたいと言う（これが後に大きなドラマを生む伏線となる）。

よそ者を誰も寄せ付けなかった村に、詩人が迷いこんできた。宿屋の主人は誰でもいいからか誰か泊めたかったため、詩人を宿に泊めた。宿屋の二階にあがった勇者の姿を見て、詩人はこんな村にも子どもがいるのですなと意味ありげにつぶやく。しばらくして、魔物の大群が村を取り囲む。みんなが勇者に隠れなさいと言う。勇者の父親は、こんな時に言うのもなんだが実は私とお母さんはお前の親ではない、お前は世界を救う勇者として生まれ てきたのだ、魔物の大群は私たちに任せて、お前は倉庫の奥に隠れていなさいという。

勇者は倉庫の奥に隠れる。プレイヤーには真っ暗な画面に映る倉庫の部屋と勇者の姿しか見えないけれど、村なのに戦闘の音楽が流れ、村人と魔物が戦っている効果音が聞こえてくる。

ついに魔物が倉庫の中にまで舞い込んでくる。勇者は身構える。すると扉が開いて、シンシアが入ってくる。あなたと過ごした日々は楽しかったと言った後、大丈夫、あなたを死なせはしないと行って、シンシアはモシャスの呪文を唱え、扉の向こうに走っていく。激しい戦闘の音が聞こえた後、「ピサロ様、ついに勇者を殺しました」という魔物の声が勇者の耳に届いてくる...

勇者殺害という目的を終えて、魔物が退散する。プレイヤーの脳裏には、勇者の姿に変身して勇者を驚かしたシンシアの姿、花畑でくつろぎながら、いつまでもあなたとここで暮らしたいと言っていたシンシアの姿が浮かぶ。

小学生の頃遊んだ時は、僕は勇者の性別をおんなにしていたせいもあってか、シンシアのこのエピソードにとりわけ感動しなかったけれど、大人となった今、プレイ中泣きそうだった。シンシアは、勇者が死をかけた闘いに向かう運命にあることを教わっていただろうし、呪文で勇者の姿になるよう訓練を受けていたのだろう。シンシアは、もしも魔物が若い勇者を殺しに来た時、勇者の身代わりになるよう村人から諭されていたはずだ。いざという時、世界を救う勇者の身代わりになって、闘うために生きるシンシアは、勇者とともに村で過ごすうち、勇者に対して愛着の念を膨らませていったのだろう。

勇者にとってデスピサロはシンシアと村人を殺した敵だ。しかし、ドラクエIVはそれほど単純な物語ではない。ピサロはピサロで、恋人の妖精ロザリーを、金目当ての人間たちに殺されている（ロザリーとピサロの物語にも哀しい伏線がある...）。

勇者の村のすぐ近くに、きこりの家がぽつんと立っている。立ち寄ると、いけすかない小僧だ、早くここから立ち去れと、年老いたきこりに一喝されてしまう。近所の城に寄った時、勇者はこんな話を聞く。山に天女が舞い降りて、きこりの息子と恋におちた。きこりと天女の間には、子どもが生まれたが、天女はすぐに姿を消し、きこりの息子も雷に打たれて死んでしまった。天女ときこりの息子の間にできた子どもがどうなったかはわからないが、息子を亡くしたきこりの親は、村人とも交流せず一人暮らしているという.....きこりの老人は、きっと勇者のおじいさんなのだ、きこりの息子は、勇者の命を狙う魔物に狙われて殺されたのではないか、とこの話を聞いて僕は思った。

ドラクエIVは一つ一つのエピソードが人情的でドラマチックだ。小学生の頃はドラクエIIIの方が面白かったし、ドラクエIVを買う前にやったファイナルファンタジーIIIの方が面白かったと思っていた。ドラクエはIVからつまらなくなり出したというのが僕の印象だったが、大人になってから再会したドラクエIVは、エピソードがとってもせつなくて、面白い。

(2008年1月14日ブログにて発表～信じる心について)

ドラゴンクエストⅣ第5章「導かれし者たち」、冒険を始めたばかりの勇者一行（勇者、ミネア、マーニャ）は、砂漠を渡って船があるという港町に行こうとする。砂漠を渡るためには馬車が必要なのだが、砂漠手前にある馬車乗り場では、馬車を貸し出してくれない。白馬パトリシアの飼い主が、人間嫌いになっているのだ。

飼い主の父親の話によると、パトリシアと友人と一緒に洞窟に行った息子は、パトリシアと共に血だらけになって洞窟から帰ってきたのだという。それから息子は性格が変わったようになってしまい、馬車を貸し出さなくなったという。

勇者一行は、裏切りの洞窟に向かう。裏切りの洞窟に入ると、勇者とミネアたちははぐれてしまう。洞窟の奥で再会するのだが、再会したとたん、ミネアとマーニャは魔物になって勇者に襲いかかってくる。魔物を倒した後、洞窟の奥で勇者は、魔物に襲われているミネアとマーニャを見つける。これで再会したと思ったも束の間、ミネアとマーニャはまた魔物になり、勇者に襲いかかってくる。魔物たちを倒した勇者が洞窟の奥に向かうと、ミネアとマーニャとまた出会う。今度はミネアの方がまたどうせ偽物でしょ、と勇者に襲いかかってこようとするが、マーニャが妹を制して、勇者にしかわからない質問をなげかける。こうして疑念は解けて、勇者たちは再び仲間で行動するようになる。

裏切りの洞窟の最深部には「信じる心」という宝物があった。勇者たちは信じる心をパトリシアの飼い主に届ける。飼い主は信じる心を受け取り、あんな裏切りに満ちた洞窟に信じる心があるなんて、と驚く。自分が仲間を信頼していなかったのが悪かったんですね、自分が仲間のことを信頼していたら、裏切ることもなかったでしょう、これからは人を信じることにします、まずは手始めにあなたたちを信頼しましょう、と飼い主が言う。彼はパトリシアと馬車と共に、勇者たちと冒険の旅に出る。

小学生の頃ドラクエⅣをやっていた時は、このエピソードにそんな感銘はしなかったけれど、大人になった今、信じる心を受け取った後の、友人を裏切った飼い主の言葉を聞くと、胸が打たれる。ドラゴンクエストのシナリオは味わい深い。国民的ゲームの所以だろうか、一つ一つのエピソードに大人の胸を打つ人情話がある。テレビゲームの子どもの教育に対する悪影響を懸念する人には、ドラゴンクエストのシナリオが書けないだろう。子どもたちはドラゴンクエストの冒険を通して、他人を信じる心の大切さを疑似経験する。

(2008年2月2日ブログにて発表～お笑い芸人パノンのエピソード)

ドラゴンクエストⅣ第5章から、攻略本にはのらないようなエピソードを一つ紹介。

スタンシアラの王様は、面白い芸をして自分を笑わせた芸人に、天空のかぶとを授けようとしていた。勇者たちは王様を笑わせようとするが、王様は笑わない。勇者たちは、かつて踊り子マーニャが出演していたモンバーバラの劇場に行き、世界一のお笑い芸人と言われるパノンに、スタンシアラの王様を笑わせて欲しいと依頼する。

パノンを仲間にした勇者一行は、スタンシアラの城に戻る。芸人よ、さあ私を笑わせてみろ、と王様がパノンに言う。劇場で見せているような駄洒落を始めるかと思いきや、私は芸をしません、私の後ろにいる勇者たちの芸を見て下さいとパノンが言う。

彼らは魔物を退治することで、不安に陥っている世界中の人々に笑いと幸せをもたらそうとしています。彼らこそ真の芸人です。王様、どうか彼らに天空のかぶとをお与え下さい。娘から父は道下になったと言われた王様は、パノンよ、よくぞ私の真意を読み取ってくれたと答える。王様から勇者たちへ、天から落ちてきた男が残していったという天空のかぶとが授けられる。

攻略本には、パノンを仲間にしてつれてくれば、天空のかぶとがもらえるとしか書いていない箇所だが、大人が聞いても感動するこんな素晴らしいサブエピソードもあったのかと、約20年ぶりにドラクエⅣをやった僕はびっくりした。これこそ他のどんなファミコンソフトも到達できなかったドラクエのシナリオである。子どもの頃の僕は、テレビに出るようなお笑い芸人か、歌手になりたいとずっと思っていたのだが、人々が笑ったり歌ったりできる社会を作ること、これこそ真の芸人や詩人の仕事ではないだろうか。

(2008年2月5日ブログにて発表～移民の町のエピソード)

プレイステーション版ドラゴンクエストIVには移民の町というのがある。「裏切りの洞窟」で友人に裏切られたパトリシアの飼い主ホフマンは、勇者たちから「信じる心」を贈られて、どんな裏切りにあったとしても、人を信じる心の大切さを知る。ホフマンは勇者たちに馬車と愛馬パトリシアを与えて、しばらく一緒に旅をする。大商人がいる街ミントスにたどりつくと、ホフマンは商人として成功するために商いの勉強に励む。後日、ホフマンは砂漠にあったバザールの跡地に自分の町を起こすことにする。これが「移民の町」である。

勇者たちは訪れた街や村で、行き場のない人、どこか他の町で暮らしたいという人に出会ったら、ホフマンがおこした移民の町に行くよう誘う。すると人々は喜び勇んですぐ移民の町に向かう。こうした人々の行動の早さを見ているうちに、自分も今いる環境が嫌だったら、即刻飛び立った方がいいと思った。他の場所に移り住むなり、生活を変えるには、お金がたくさんかかると思っていたけれど、何も持たず自由の町に向けて、すぐさま旅に出ればいいのだ。

とある町の教会に二人神父がいた。僕は教会をおこしたいんだけど、この町にはもう教会があるし、どこかいい場所はないですかね、と一人の神父がいう。勇者は彼に移民の町があることを教える。彼はそこで自分の教会を持とうと、すぐに移民の町に向かう。後日、勇者たちが移民の町に立ち寄ると、彼は家の奥でうずくまっている。この町の人たちは誰も僕の説教を聞いてくれないんです。僕の言葉が人に届かないのでしょうか、と彼は悩んでいる。

モンバーバラの町で勇者はとあるシスターに出会う。彼女は修道女の格好をしているけれど、本当は踊り子たちみたいに遊んで暮らしたいのだというので、勇者は移民の町に行くよう誘う。移民の町にたどりついた彼女は、破目を外したいんだけど、みんな私に神の教えを聞きにくるの、これじゃ遊べないわ、と愚痴を言う。一方は説教を広めたい夢を実現できず、もう一方は説教などしたくない夢を実現できず...

そのうち移民の町のはずれに小さな祭壇ができる。その場にいる神父は、人が集まれば自然と信仰が生まれるもの、と言って、他の町的神父たちと同じように教会の勤めを果たしていた。教会を持ちたいと言っていた神父はどこに行ったのかと探しに行ったら、彼はまだ家の奥で、言葉が人に届かないと愚痴を言っていた。せっかく教会のない新しい町に着たのに、彼はまた夢を他人に奪われたのだ。彼は努力が足りなかったのだろうか。能力不足だったのだろうか。夢に本気ではなかったのだろうか。運がなかっただけだろうか。彼や遊び人になりたいのになれずにいるシスターの姿を見ていると、自分自身の人生が反省される。

(2007年12月24日ブログにて発表～デスピサロのエピソードについて)

(ネタバレあり)ダイヤモンドの『銃・病原菌・鉄』という本を読んでいて、ドラクエIVのラストボスであるデスピサロは、インカ帝国の征服者ピサロと関係していると想いました。この仮説を打ち立てたのはおそらく私が世界初、トンデモ仮説です。

・ 歴史実在のピサロ...スペインから派遣されて新大陸に遠征。インカ帝国を滅亡させた軍団の長。ピサロたちは最初、インカの皇帝一行を自陣地内に招待した。皇帝にはまず基督教の宣教師が話しかけた。宣教師が聖書を渡したら、文字が読めなかった皇帝は聖書を投げ捨てた。宣教師がこいつは神を恐れぬ者だと言うのを合図に、スペイン軍が一気に急襲をかけた。馬と鉄器と銃を操るスペイン軍は、一気にインカ軍を倒し、皇帝は捕虜とされた。宣教師は征服活動の建前役になっていた。

・ ドラクエIVのピサロ... (以下は5年ほど前大学時代に書いた文章)

ドラクエIVの中でロールプレイングゲーム史上に残るエピソードといえば、ラストボス魔王デスピサロに関する一連の物語だろう。主人公がまだ勇者になっていない存在として最初現れたように、デスピサロも将来魔族の王になるだろう存在である魔族の青年ピサロとして登場する。ピサロは長髪で、マントをはおっている気障なやつで、それまでの魔王と違い、妙にかっこよかった。

この美青年ピサロには「ロザリーヒル」という妖精の村に住んでいる美しい妖精ロザリーという恋人までいるのだから、ますますかっこいい。本当に魔王になるのかおまえ、と思っていたら、ロザリーヒルは、金目当てで妖精狩りにきた人間たちによって破壊され、ロザリーも殺されてしまう。恋人を人間によって殺された怒りと憎しみによってピサロは理性をなくし、ただの怪物たる大魔王デスピサロへと変身する。かわいそう。勇者も魔物に村を破壊されているだけに、ピサロへの同情心がくすぐられる。深いなドラクエ。

しかし、こんなことで感動している場合ではない、実は裏の事情があった。デスピサロを倒す前に、デスピサロの周囲東西南北にいる4匹のボスクラスの魔物を倒さなければいけない。このうちの一人、エビルプリーストを倒すと、死ぬ前の最後の捨て台詞として、エビルプリーストが衝撃の事実を勇者たちに語る。

ピサロ様は大魔王になる決心がつきかねていたので、魔王になるために邪魔な存在だったロザリーを殺すことによって、大魔王になってもらったのだ、人間たちをロザリーヒルに仕向けたのは私なのだ、とエビルプリーストは語る。なんてずる賢いやつなんだ。ピサロもロザリーもかわいそう。勇者もプレイヤーも、複雑な思いを抱きながら怪物に変わりはてたデスピサロと戦ったことだろう、パルプンテを連発しながら。パルプンテでも唱えなければこんな深いドラマが奥に秘められた戦いなどやっつけられるわけがない。あるいは、そんな事情を聞いてしまったからには、デスピサロを倒す気になどなれるはずもなく、エビルプリーストを倒すことでゲームの終わりとしてしまった善良なプレイヤーがどこかにいたかもしれない。そうであれば美しい。

.....さて、歴史上の征服者ピサロと大魔王となったピサロの共通点は、周りに聖職者がいることだ。エビルプリーストは、明らかにキリスト教の神父っぽい格好をしている。インカ制服でも、ドラクエIVでも、聖職者が悪巧み及び悲劇の原因となっている。

堀井雄二はデスピサロの物語にインカ征服の悲劇を重ねたかったのではないだろうか。ピサロという名前の周囲に聖職者がいるというのが、この仮説の唯一の根拠だ。論理的に証明はできない。けれど、僕の心の中では、征服者ピサロと大魔王デスピサロの悲劇がつながった。人間の心の中にしか魔物はいない。征服欲という魔物が世界史を創ってきた。

(2008年2月9日ブログにて発表～エンディングについて)

第5章、勇者たちは魔界で大魔王に進化したデスピサロを倒す。魔界が崩壊しそうになった時、マスタードラゴンが現れ、勇者たちを天空城まで運ぶ。勝利を讃えた後、マスタードラゴンは勇者に、天空で暮らさないかと諭す。天空人と木こりのハーフである勇者は、7人の仲間とともに地上に戻ると答える。エンディングの音楽が流れる中、勇者一行は気球で平和になった世界をめぐる。

長い冒険の旅が終わった導かれし者たちは、それぞれの故郷に帰っていく。エンディング中、会話文は一切出てこないけれど、勇者たちが交わしているだろう別れの言葉、家族や愛する人に迎えられ、再会を喜んでいる彼らの言葉が聞こえてくるようである。王女アリーナは父王に迎えられる。戦士ライアンはバトランド城総出で歓迎される。商人トルネコは妻のネネと幼い息子と再会して喜ぶ。勇者は仲間たちが故郷に帰って喜ばれる姿を見送る。

気球はデスピサロの恋人、妖精ロザリーが住んでいたロザリーヒルにも立ち寄る。ロザリーは金目当ての人間たちによって殺された。ピサロ様は間違った方向に進んでいます、あなたたちの力で止めてください、と生前言っていたロザリーの墓に勇者は祈りを捧げる。大魔王の恋人ロザリーの墓で祈る勇者の姿は印象的だった。

モンバーバラの町に向かう前に、気球は占い師ミネアと踊り子マーニャの故郷の村にも立ち寄る。姉妹と勇者は、進化の秘法を見つけてしまったために殺された姉妹の父親の墓にも祈りを捧げる。

仲間全員を送った勇者は、気球で一人、故郷の村に向かう。村は勇者を殺しに来た魔物の襲撃にあって、今や廃墟となっている。勇者は草むらに寝っ転がる。そこは襲撃の日、幼馴染のシンシアが寝ていた場所だ。この村であなたとどこまでも一緒に暮らせたなら幸せだなと言っていたシンシア。彼女は世界を救う勇者の命を守るため、モシャスの呪文を唱え、勇者そっくりの姿に変身して、魔物に向かっていき、殺された。勇者の息の根を止めたと勘違いした魔物たちは、村を後にした。

勇者がかつてシンシアが寝ていたのと同じ場所に横になると、光が降り注ぎ始める。毒の沼地だった周りに花が咲き始める。起き上がった勇者の目の前に、シンシアが立っている。気づけば村の入り口には、故郷に見送られたはずの7人の仲間が揃っている。彼らは家族も、故郷の村も失い、導かれし仲間たちとも別れた勇者のことが心配になって、駆けつけたのだろう。7人の仲間が見守る中、勇者とシンシアは抱き合っ、ドラゴンクエストIVは終わる。

テレビゲームは子どもの教育によくないのだろうか。家族や友人との絆を育む時間を奪うのだろうか。人が生きていく上で大切なこととは縁のない、消費文化の落とし子なのだろうか。少なくともドラゴンクエストには物語がある。仇の恋人の死を弔い、仲間の父の墓に祈りを捧げる勇者の姿には、現代人が失いかけた良心がある。

(2008年2月10日ブログにて発表～攻略におけるネット情報の活用について)

プレイステーション版ドラゴンクエストIV、クリア後のデータですすめることができる第6章を楽しんだ。ラストボス、デスピサロが仲間になるという隠れステージ、第6章。ピサロが仲間になってどうなるのだろうと思ったが、実際始めてみれば、すんなりといく内容だった。ドラゴンクエストIVはシナリオが悲劇的だ。魔物の側にも悲しみや葛藤があることが描かれる。人間とエルフの対立も描かれる。クリア後にも残るそうしたもろもろの葛藤が、真に解決する第6章だった。

敵とボスが強くて苦戦した。ネット上の攻略サイトをグーグルで検索して、活用させてもらった。レベル50で非常に苦戦したボスがいた。目標到達レベル35とそのサイトには書いてある。こっちは目標レベルより15も上のレベル50なのに、なぜあかも苦戦したのだろう。よくよく攻略サイトを見てみると、隠しアイテム「賢者の石」があれば、戦闘がだいぶ楽になることがわかった。「賢者の石」を見つけた結果、楽々とクリアできた。インターネットの情報に助けられた。

普通にプレイしていたら、どうすればいいかわからず、苦しんでいたろう。ネット上にある先行情報を手にするすることで、自分で見つけ出すという楽しみ、喜びは減るけれど、かわりにやすやすとことを運ぶことができるようになる。ドラゴンクエストを通して、インターネット上の情報の有用さをあらためて認識した。

意志決定には情報が必要だ。行動するには情報が必要だ。目標を達成するためにも情報が必要だ。インターネットには膨大な情報がある。グーグルが先行知識への最短ルートを用意してくれる。クリア後、天空の城の図書館員は、人間と魔族が協力して大魔王を倒したことを急いで記録しないと、と言っていた。天空城の図書館長は、勇者よ、あなたたちの活躍は歴史に永遠に記録されるでしょうと言っていた。インターネットにも大量の執筆者がいる。グーグルはすぐさま新情報をキャッチして、図書目録に登録する。過去の歴史から多くを学べるように、ネット上に保存された情報からも、たくさんの知識を引き出すことができる。

だいたいインターネットの情報には制限というものがない。攻略本なら書ける範囲というものがあろうが、ネットには何を書くのも自由だ。誰もが、何でも書くことができる。

インターネットの誕生によって、ドラゴンクエストに関する情報も爆発的に増えたことだろう。僕がゲーム攻略にネット情報を利用したように、就学、就職、転職、結婚、葬式など人生の様々なイベントの意志決定において、ネット上の情報が利用されている。就職情報を探れば、ネットがない時代では、とてもわからなかったような会社の裏の裏、ゴシップの数々を入手することができる。ネットには無制限にプラスマイナス両方の情報が流れている。どの情報をキャッチして意志決定に利用するかは、冒険者の自由だ。情報を発信する側にも当然倫理が求められるけれど、利用する側の方にも責任、規律が求められる。責任、規律のない自由は、快樂と混沌ではない。

コナミ『悪魔城ドラキュラ』（SFC）



[悪魔城ドラキュラ](#)
コナミ 1993-02-05

by [G-Tools](#), 2010/12/05

（2008年4月12日ブログにて発表）

今日放送のブロードキャスターで、マンガの特集があった。子どもたちは携帯ゲームするより、マンガ読んでくれた方がよっぽどいいんですけどね、などという意見も出ていた。こうした意見はよく耳にする。これから、テレビ番組やゲームに対する、教育的見地から下される批判に抵抗するような文章を書いていくつもりである。

今回取り上げる「悪魔城ドラキュラ」SFC版は、僕が中学生時代の作品。ドラキュラシリーズが好きだっただけに、発売日に買ってやりまくってクリアした。ずっと、もう一度やりたいなと思っていた。Wiiのバーチャルコンソールにあったので、ダウンロードして現在4ステージ挑戦中。古いゲームだけれど、今やっても面白い。ゲームとしての完成度が高いと思う。

バーチャルコンソールで昔のゲームをやっていて気づいたのだが、今のゲームと昔のゲームは面白さの質というか、作品構造が根本的に異なっている。それは当時の日本文化と、現在の日本文化、世界の経済・教育事情の変遷とリンクするものだろう。ゲームは日本文化の一部であり、他の同時代の社会現象とリンクしている。社会が変わればゲームの特徴も変わってくるし、ゲームが変われば、それを遊んで育つ子どもの感性が変わってくる。社会とゲームは渾然一体としてあり、双方に影響を及ぼしあっている。どちらがどう原因になっていると断定できるものでもない。そうした問題を今後数回にわたって検証していく。

例えばドラキュラ。難しいゲームといわれる。難解だけれど、敵の動きのパターンは決まっている。何回死んでも、あきらめずに挑戦し続ければ、攻略ポイントを把握して、クリアしていくことができる。敵の出現、行動パターンの暗記が攻略のこつだと気づいた時、当時のゲームは、受験勉強と似ているなと気づいた。

日本の大学受験の問題は、予備校的勉強で解法を暗記すれば、問題を解くことができた。問題には一定のパターンがあり、パターンを覚えれば、一度間違った問題でも、解くことができるようになる。なんだ、あの頃は学校の勉強がつまらないから、家でゲームして遊んで楽しんでいただけ、実は、受験勉強と当時のゲームは、クリアの仕方が同じだったのだ。僕はゲームをして、受験勉強に役立つパターン暗記という世渡り技術を身につけていたのではないかな。

当然現代社会は変わったし、ゲームの質も変わった。ゲームも社会も、攻略方法が変わった。次回以降のレビューではこうした問題の迷宮に分け入っていこう。

スクエニ『ファイナルファンタジーVII』（PS）



[アルティメット ヒッツ ファイナルファンタジーVII インターナショナル](#)
スクウェア・エニックス 2006-07-20



by [G-Tools](#), 2010/12/05

（2008年5月7日ブログにて発表）

プレイステーション用ソフト「ファイナルファンタジーVII」（略称F F VII）をつい先程クリアした。F F V I I は発売から既に10年以上経っており、ゲーム史に巨大な足跡を残す記念碑的作品になっている。僕も発売当時プレイしたが、10時間くらいでつまらなくなって、やめていた。30歳になる今年、僕はファイナルファンタジー全シリーズを、巡礼のごとくクリアしようと試みている。F F シリーズの中でも、V I I はユーザーの評価が極めて高いことを知り、まず始めにV I I から手をつけることにした。

ゲームがハイビジョン画質で作られるようになった現代から見ても、背景画像、ムービーなどに、芸術的と言っていい美麗CGが散りばめられている。F F V I I は発売当時から映像の美しさが話題になっていたが、ユーザーの印象に強く残ったもう一つの大きな要因として、ストーリー展開があげられるだろう。F F シリーズはドラクエと並ぶ国内R P G ゲームの代表作と位置づけられているが、本作ではオーソドックスな流れからすれば、異例のストーリーが繰り広げられる。

まず、プレイヤーパーティーの一員であり、主人公クラウドと恋愛関係にもあるヒロイン、エリ阿斯が、ゲーム中のイベントで宿敵セフィロスに殺されてしまう。ユーザーが操作し、成長させていた主要登場人物がゲーム中で殺されるというのは、今までにないストーリー展開だった。イベント発生後、エリ阿斯は使用不可となる。エリ阿斯死亡直後のボス戦B G Mが、いつもみたいなアップテンポのロック調でなく、荘厳な雰囲気癒し系音楽だったことが、個人的に印象深かった。

もう一つ、FFVIIのストーリーで特筆すべきなのは、主人公クラウドの過去をめぐる物語である。クラウドが故郷ニブルヘイムで過ごした少年時代、ソルジャーになって故郷に帰ってきた時の様子などが、過去回想イベントとして何度も再現される。実はこの回想された過去が、偽の記憶かもしれないと、ゲーム途中で告げられる。

少年時代の思い出のシーンや、帰郷の回想シーンにおいて、ユーザー自身がクラウドを操作するし、幼馴染のティファも、クラウドとの楽しい思い出話を語っているにも関わらず、それらが全部捏造された記憶だというのだ。主人公は、自分はロボットであり、幼馴染だと思っていたティファという女性の心の中にいる、クラウドという少年の思い出を演じているだけではないのかと煩悶する。ゆくゆくは精神崩壊を起こして、心身喪失、冒険離脱の状態にまで行くのだが、誰が語る思い出話が真実なのかははっきりするのは、終盤になる。

FFVIIは真実と虚構、記憶と証言をめぐる現代サスペンスになっており、操作している主人公は一体誰なのか、主人公の過去に何があったのか、そもそもこの主人公に過去はあるのだろうか、ユーザー自身煩悶しながら、ゲームを進めることになる。同時代のヒットアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』と同様、自己の探求が世界の謎を探る物語と重なり、自己の救済が世界の救済と直結している。FFVIIは映像技術が進化しても評価され、愛される、正統かつ革新的なRPGの名作だろう。

コナミ『メタルギアソリッド』（PS）



[メタルギアソリッド](#)

コナミ 1998-09-03



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2008年5月11日ブログにて発表)

ツタヤレンタル半額キャンペーンでも大々的に取り上げられてる、6月発売予定プレステ3ソフト「メタルギアソリッド4」の発売前に、メタルギアソリッドシリーズを1から3まで全クリアする巡礼の旅を昨日から開始した。

僕はメタルギアソリッド2を少しやったくらい。当シリーズクリエイターであり、ゲーマーの間では全世界レベルでリスペクトされているコナミ小島監督の作品は、PCエンジンの「スナッチャー」と、サタンの「ポリスノーツ」をやったくらいだった。「スナッチャー」も「ポリスノーツ」もストーリーが深く面白く、メタルギアソリッドだってきっと最高だと思っていたけれど、いざやってみたら、なんで発売当時にやっていなかったんだと激しく後悔した。

プレステソフトの「メタルギアソリッド」を始めた当初は、プレステ3のブルーレイ映像と比べて、なんと粗いグラフィックかと最初は萎えたのだけれど、次第に登場人物たちの味のある台詞の数々と、ストーリーに引き込まれていった。映画みたいなゲーム作りを昨今のゲームクリエイターは目指しているけれど、この点について小島監督にかなうものはいないだろう。小島監督は古い時代から、映画と小説が大好きなんだと思う。台詞や物語展開の完成度が古典的、正統派レベルで高い。主人公のスネークが吐くハードボイルドな台詞の数々に、完全に気持ちをつかまれた。

ゲームの表現はどんどんリアルになり、過激な内容が子どもの教育によくないといわれる。メタルギアソリッドも戦いをテーマにしているが、テーマが持つ深さの水準は、良質の戦争映画の基準に達している。戦争の矛盾、問題点、戦いで傷つく人々、人類の歴史のむごさ、裏切り、欲、愛情、名誉、自由、これら戦争を描くならおさえるべき基本的テーマが全て、正統的に描かれている。ストーリーが持つテーマの深さは、映像技術の進歩に関係ない。ゲームが持つテーマは画面に現れず、ユーザーの心に刻まれる。

メタルギアソリッド4への期待が高まった。戦争ゲームが子どもの教育に悪影響を与えている大人はぜひ、メタルギアソリッドをプレイしてから発言してほしい。このゲームの中には、ステレオタイプではくれないものが存在している。

(名言回想)

プレステ3で、特殊部隊の一員になって戦うアクションシューティングゲーム「コール・オブ・デューティー」をプレイした。リアルで映画よりも美しい戦争の映像。銃で撃てば血が出る。次世代機の戦闘ゲームをするのに倫理的葛藤があった。このリアルゲーム体験が、未成年の人格形成にどういう影響を与えるのだろうか。

ゲームプレイ中に殺人することに対する怯えは、ゲーム開始後の訓練場でも続いたが、いざ、第一ステージの戦場になると、殺人に対する恐怖、不安、恐れ、倫理的戸惑いは消えた。撃たなければ、自分が殺されてしまうからである。訓練中は恐怖があるが、戦闘中は恐怖が消える。ゲームなのに、こんな部分までリアルだった。

戦争ゲームに倫理的戸惑いを覚えていた僕は、「メタルギアソリッド」をプレイして、自分が感じていた葛藤を、主人公のスネークにうまく表現してもらえた。ゲーム途中、スネークに憧れる新米兵のメリルが現れる。スネークは、メリルが構えた銃の先端が震えているのを見ただけで、メリルに実戦経験、すなわち人を殺した経験がないことを気づく。ためらいがあったらお前が撃たれるぞ、戦場で他のことを考えていたら死ぬ、とスネークは言う。これは僕がまさにプレステ3のリアルな戦闘ゲームに参加して、感じたことだった。

メリルは百戦錬磨のスネークを英雄だと言う。するとスネークは、戦争に英雄はいない、みんな死んだか刑務所行きだとニヒルに答える。戦場に勝利者はいない、勝利するのは民衆だけだ、と言うスネークの言葉も印象的だった。スネークは戦闘を賛美しているわけではない。人間の冷酷さを知りつくしているのだ。

「メタルギアソリッド」では戦争、戦場、殺し合いをめぐる様々な哲学的言葉、ストーリーが語られる。それは人間という存在の愚かさを見つめる物語になる。完璧な殺人兵器、メタルギアにも急所があると開発者が指摘したのを聞いて、スネークは、メタルギアにも弱点があるのかとぼやく。開発者は、弱点じゃない、弱みだよ、機械も人間も弱みがないと、可愛げがないじゃないかと答える。「メタルギアソリッド」はただ人を殺すだけのアクションゲームと違って、戦闘の背後にある人間の弱さ、もろさをも描いている。

人間についての哲学的な会話は、セーブのやり取りにも現れる。何気なく、セーブ担当の女性メイ・リンに無線を飛ばしたら、スネークとメイ・リンの間で、こんなやり取りが始まった。（以下は筆者の思い出によるものなので、実際の台詞とは異なります）

「思い出は記録（セーブ）できない。行間にあるもの、それが思い出だ」

「なんでもセーブできるわ」

「じゃあ、俺が今思っていることを記録（セーブ）できるか？」

「できないわ。言葉に出してもらわないと」

「それが思い出だ」

「わからないわ……」

「いくら情報傍受技術が発達しようと、人の思い出は記録できない」

「科学が発達すればいつかできるようになるわ」

「まず人の気持ちを理解することが先だ」

「理解？ どうしたらいいの？」

「誰かを好きになることだ」

セーブしようと思って無線を飛ばしたら、いきなりこんなミニドラマが始まったので、驚き、この作品がますます好きになった。

英雄とは誰だろう。最も敵を殺した人間だろうか。スネークに撃たれたスナイパー、ウルフという女性は、生まれた時から戦場で暮らしていた。「スネーク、あなたは英雄よ、私を解放してくれた」と、最後にウルフは言って死んでいった。スネークは、自分は英雄じゃないと言っていたが、英雄とは、人々を解放するものなのだろう。

コナミ『メタルギアソリッド2』（PS2）



[メタルギアソリッド2 サンズ オブリバティアー PlayStation 2 the Best](#)
コナミデジタルエンタテインメント 2007-11-29



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2008年5月18日ブログにて発表)

トム・クルーズに小島監督の作品に出演したいと言わしめたクリエイター小島秀夫制作による「メタルギアソリッド2」。PS3の第4作発売を前にシリーズ巡礼の旅を開始した僕は、今日MGS2をクリアした。アクションゲームでこんな複雑で現代政治的なシナリオにしているのかと言うほど、シナリオが複雑でこみいっていた。メタルギアは明らかに戦争映画、しかもたくさん撃ってヒーロー大活躍みたいな単純アクションモノでなく、視聴者に考えさせる類の戦争映画のゲーム化を目指している。戦争の背後にある政治対立や駆引き、政治と戦争に振り回される個人の悲しみ、やるせなさも描いており秀逸だった。

自由の女神の実写で終わりを迎える当作品は、個人の自由と権利と意志を守ろうとするのがテーマ。現代の世界に問題があれば、それを告発するのが僕らの役目だと登場人物の一人も言っている。何故戦うのか。戦いが好きだからじゃない。未来を創るために戦う。

過去を語るのは、未来を創ることと同じという、ソリッドスネークの台詞が印象的だった。そのような強い意志のもと、作品の登場人物たちは戦っているけれど、ゲームを創っているコナミ小島監督のグループも、何故ゲームを創るかと言われれば、子どもたちの未来のためにと言うはずだ。

ゲーム中で語られる擬似恋愛批判について（ネタバレあるため注意）。

当ゲーム中超重要人物には、恋人の女性がいる。無線を介した会話中、恋人が、あなたと会ったのは偶然じゃない、私はあなたを調査するために近づいたのと告白してくる。

仕事としての擬似恋愛。ゲーム中の超重要人物は、体も重ねたのに全部嘘だったのかと憤慨するが、恋人の女性は、仕事を離れてあなたを好きになったと言ってくる。このエピソードの最中、擬似恋愛批判と読める言葉がたくさん出てくる。まるでコナミの人気ゲーム「ときめきメモリアル」を中心とした恋愛シミュレーションゲーム批判ではないかと深読みしたくなるほど、意味深な対話が繰り返される。

恋愛ゲームとこのエピソードで異なるのは、恋人の女性が、擬似恋愛を通して、妊娠したことだ。最初は任務の恋愛偽装だったのに、相手のことが気になり、妊娠までにいたった恋愛。結局最後はハッピーエンドとなるのだが、このエピソードを見ていて、現実社会も擬似恋愛だらけだと想えた。自己の生活、利益を確保するため、自己満足や名誉のため、あるいは家族や周囲の都合で相手に近づいたのに、いつの間にか深い仲になって、計算も何もなく、愛し合ってしまうこと。現実の方が計算高くて欲得まみれで、敗者も非常に多いから、現実よりもシンプルな恋愛ゲームに、人は平和を見出すのだろうか。

メタルギアソリッド2はもちろんゲームとしての完成度が異常なまでに高いけれど、この他にも、テレビゲーム的になった現代社会に対する批判の言葉が、たくさん散りばめられている。普通のゲームには満足できないファンにとってはたまらない。

ゲーム途中、プレイヤーの操作キャラクターが、メタルギアシリーズ通しての主演、ソリッド・スネークから、新米の戦闘員、雷電に切り替わる。戦場でハードボイルドな台詞を連発するスネークに心酔してきたオールドファンは、まだ若い雷電からは、ハードボイルドな台詞が聞けないだろうと落胆する。しかし、死んだはずのスネークが、変装して再登場する。実戦慣れしていない雷電に、戦いの厳しさを伝えるスネークが、とても格好よく見える。

前作プレイ時から、スネークの台詞のハードボイルドさはシャア・アズナブルと似ているなど思っていたけれど、変装して主人公の前に現れ、力強い先輩役として主人公を導くあたりなんて、ゼータガンダムにおけるシャア・アズナブルの振る舞いそっくりで、にやりとした。

雷電「あなたの行動は語り継がれる。正当化される」

スネーク「人殺しが正当化される事などない。正当化される時代もない。俺達は自分の功績を残そうとしているんじゃない」

雷電「なら、あんたやオタクは何のために戦っている？」

スネーク「俺は未来のために銃を握っている。いいか、つまらん殺戮に手を貸すのは、これで終わりにしろ」

雷電「俺は...どうすればいいんだ？」

スネーク「信じるものは自分で探せ。そして、次の世代に伝えるんだ」

振り返れば歴戦の勇士スネークは、毎回新米兵士に戦争の厳しさを教えてきた。メタルギアソリッド1ではメリルに対して、2では雷電に対して、3ではオスロットに対して。プレイステーション3で近日発売されるメタルギアソリッド4の、実写映像よりも美しいハイビジョンCGによるデモ映像でも、銃を持って震える兵士を「お前新米だな」と見抜くスネークの勇姿が描かれていた。組織にたとえ属していたとしても、敵地に一人で潜入し、孤高に行動する、戦争の悲惨と厳しさを、現代政治史の欲望と不正を知り抜いたスネークの言葉は、ゲームだとしても、美しい。

コナミ『メタルギアソリッド3』（PS3）



[メタルギアソリッド3 スネークイーター コナミ殿堂コレクション](#)
コナミデジタルエンタテインメント 2009-11-05



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2008年5月25日ブログにて発表)

メタルギアソリッドシリーズ第3作。当作品はエンディングが泣けると評判。半信半疑だったけれど、いざやってみたら、本当にエンディングのどんでん返しには、涙がにじんできた。アクションゲームというかゲームのエンディングで、こんなに感動したというか、伏線はりめぐらしの素晴らしさに驚嘆したのは初めてだった。

主人公ネイキッド・スネークの育ての親、特殊部隊の母と呼ばれる第二次世界大戦影の英雄、ザ・ボスがかっこよすぎる。ゲーム冒頭、最後の弟子であるスネークに対して、冷たい声で戦場の厳しさを教えるボスのハードボイルドっぷりにまずしびれる。スネークの目的は、合衆国を裏切ったザ・ボスを倒すことになるのだけれど、物語のところどころで披露される、ザ・ボスの振る舞いが気高くてかっこよい。そして最後のどんでん返し。歴史の表には決して出てこない、みんなから裏切り者と呼ばれ続けるだろうザ・ボスの真実に心打たれます。人間の生き様を見せられた。

EVA「ザ・ボスとはどんな関係だったの？」

スネーク「俺の親であり、師匠だった」

EVA「恋人でもあった？」

スネーク「.....それ以上の存在だ」

EVA「それ以上？」

スネーク「俺の半分は、ザ・ボスのものだ」

ザ・ボス「いい、兵士はいつも同じ側とは限らない。戦闘相手は政治によって決まる。軍人は政治の道具に過ぎない」

スネーク「俺は、成果をあげるために持てる力を使う。政治的なものは意識しない。

ザ・ボス「東洋では、忠を尽くすという言葉がある」

スネーク「主君への、愛国心」

ザ・ボス「国への献身」

スネーク「俺も大統領や軍のトップに従う。その為に死ねる覚悟だ」

ザ・ボス「任務は人が下している物じゃない」

スネーク「では誰が!？」

ザ・ボス「時代よ。時の流れは人の価値観を変える。国の指導者も変わる。だから絶対敵なんてものは無い。私達は時代の中で、絶えず変化する相対敵と戦っている。昨日の正義は今日の悪かもしれない。忠を尽くしている限り、私達に信じていいものはない。例えそれが愛した相手でも。ただ一つ、絶対に信じられるのは……任務だけよ！」

ザ・ボスが峻厳としていて、魅力的。エンディングの大どんでん返しはゲーム史に残る涙ものの展開だった。

アクション『コール・オブ・デューティ4』（PS3）



[コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア](#)
スクウェア・エニックス 2009-09-10



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2008年7月5日ブログにて発表)

『コール・オブ・デューティ4』は海外で人気の高い1人称視点のシューティングゲーム。今までは第二次世界大戦など過去の戦争を舞台にしていたが、4の時代設定は特殊部隊が活躍する現代である。プレイステーション3のレビュー系サイトでやたら評価が高かったので購入した。オンラインでの対人戦闘ができて、映像がリアル。というか、超美麗なCGは時に現実の風景よりも微細で芸術的だ。

戦場の描写があまりにリアルなので、若者がこうしたゲームに取り組むのは教育上よくないのではないかという批判がよくされる。僕もゲームを開始した当初は、そうした批判意見に同調していた。ゲーム開始、特殊部隊訓練場で訓練している最中まで、そうしたネガティブな感情が続いていたけれど、いざ戦場に出てみたら、撃たなければ殺されるので、知識人的批判意識は消えた。ただ自分が生き残るためだけに敵を撃つ。自分が精一杯実力を出さなければ、仲間の命も危うい。実際の新兵も、いざ戦場に出るまでは不安と恐怖に支配されているだろうけれど、戦闘の最中、迷いは消えてしまうだろうと思えた。

最初は教育上よくないと思っていたけれど、やっている最中、ゲームと現実を混同することはなかった。ステージを進めていくと、攻略パターンのようなものが見えてくる。所詮これはゲームで、現実で殺人しているわけではないと思えてくる。敵はみな似たような顔をしていて、人間には見えない。慣れから来る麻痺かもしれないけれど、戦場で殺す敵と、街を歩く人々は違うと思えた。実際の兵士も、同じような感情を持っているのかもしれないが。

スクエニ『ドラゴンクエストV～天空の花嫁』（DS）

[アルティメットヒッツ ドラゴンクエストV 天空の花嫁](#)

スクウェア・エニックス 2010-03-04



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2008年8月24日ブログにて発表)

16年前、僕が中学二年生の頃発売されたゲームのリメイク作。DS本体と一緒に購入した。発売当時やった時は、そんなに面白くないと思った。ドラクエはIIIが最高に面白く、IV、Vとつまらなくなってきたと感じた。また、当時ライバル作だったファイナルファンタジーはシリーズを重ねる毎にどんどん面白く、グラフィックや演出もよくなっていたので、ドラクエはもう終わったなと思っていた。しかし、30歳になってやってみたら、素晴らしいゲームだと思えた。同時に購入したDSのゲームの中で、16年前に発売されたはずのドラクエVが一番面白かった。システム、シナリオ、ゲームバランスの完成度が高い。スーパーファミコンの時代にこんな面白いゲームがあったんだと評価できる。

何せ主人公が体験する苦勞は、全RPGゲームの中で最高だ。幼くして、目の前で父を殺され、その後魔物に捕まり、10年間の奴隷生活。奴隷解放後、結婚するが、花嫁と一緒に石像にされ、珍品オークションで売り飛ばされてしまう。10年間石像として過ごした後、自分の子どもに助けられる始末。中学生の頃は、それ以前のドラクエのヒーローたちに比べて、弱くて情けないと思っていたけれど、今にしてみると、全RPGゲームの中で、最もたくましいヒーローだと思い直した。どんな苦難にもめげず、20年の歳月にわたって戦い続ける主人公。

さらに、子どもの時には気づかなかった、親子の絆の物語に、何度も泣きそうになった。幼年時代、街を歩いていると、お父さんを大事にしろよと兵士が言う。その兵士の言葉を聞いただけで、老いた父親を大事にせず過ごしてきた自分の16年間の思い出が想起されて、泣きそうになった。近所でこういうことを言ってくれるおじさんが街にいなくなったなあと思いつつ、ドラクエVを再体験する喜び。

(2008年8月24日ブログにて発表～花嫁選びイベントについて)

『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』では主人公の結婚イベントがある。プレイヤーは主人公の結婚相手として、幼馴染のビアンカか、お金持ちの娘フローラかのどちらかを選ぶことになる。シナリオの伏線の張り方からして、他にも相手がいるフローラより、天涯孤独で身寄りのないビアンカを選ぶプレイヤーの方が多いが、DS版では二人に加えて、三人目の花嫁候補としてフローラの妹、デボラが加わっている。名前からしていかついデボラは、わがままで言葉づかいもきつく、共同体からはみでた厄介者の娘、いわゆる強い現代女性の象徴として喜劇的に描かれている。

プレイヤーは三人のうちから必ず一人を選び、結婚して、家族を作ることになる。昭和30年代的家族やコミュニティーの絆をいたるところで醸し出すドラクエならではのシナリオ展開だが、自由度が高い海外RPGなら、多分選択肢がもっとたくさんあるだろうと思う。何より、必ず結婚できるというのが男性の結婚願望を叶えるファンタジーっぽくていただけない。三人ともに見放されて結婚できないシナリオがあってもいいのではないか。もちろんプレイによって結婚せずに済ますことはできるけれど、その場合シナリオは全く先に進まず、エンディングも見ることができない。

誰とも結婚できず、独身を貫くしかないシナリオパターンはないだろうか。あるいは、結婚して籍は入れないけど、人生のパートナーとして共に生きていくとか。フローラのおヤジが持っている天空の盾を手に入れるため、フローラと形式的に籍は入れるけれど、実際はビアンカとパートナーになるとか。あるいはビアンカ、フローラ、デボラ三人と一緒に仲良く生きていくことにするか。自由度の高い海外製RPGなら、シナリオの選択肢がもっとたくさんあるだろうと想像される。

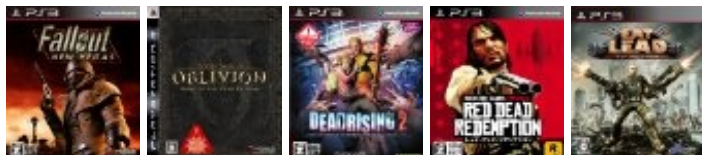
ドラクエは街の人との会話が人情的で、実に泣かされるエピソードも多いのだが、そうした古きよき日本社会が滲み出ている長所もまた、海外で評価されない要因となっているのではないだろうか。母性的優しさに満ちているドラクエは、ドラクエ同様一本道のシナリオながら、ジョブやアビリティなどシステムの自由度が高いファイナルファンタジーに比べて、海外の評価が低い。

ベセスダ・ソフトウェアス『フォールアウト3』 (PS3)



[Fallout 3\(フォールアウト 3\): Game of the Year Edition \[CEROレーティング「Z」\]](#)

ベセスダ・ソフトウェアス 2009-12-03



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年1月27日ブログにて発表)

『フォールアウト3』は、全世界で数百万本売れたという、アメリカ産のRPG。全面核戦争後、核物質で汚染され、廃墟となった未来のアメリカが舞台。ゲームの売りは、圧倒的な自由度。メインのシナリオがあるにはあるが、プレイヤーは自由にゲームを進めることができる。この自由度っぷりにアメリカ社会の価値観を感じる、日本ではこんなに自由に進展するゲームは作れないから。

自由度よりも圧巻なのは、リアルさ。冒頭、核シェルターに住む主人公の父親が、シェルターから脱走する。重罪にあたる脱走をした父を追って、主人公もシェルターを脱走しようとする。途中、シェルターの監督官と出会う。警棒で襲われて死にそうになったので、殺すつもりなどなかったのに、銃で監督官を撃ち殺してしまった。ああ、やってしまったと後悔してすぐ、幼馴染だった監督官の娘が現れ、「なんでお父さん殺したの」と泣き始めた。ごめん、やりたくてやったわけじゃないんだ、殺人犯ってこんな複雑な気持ちで人を殺してしまうものなのかなと思いながら、その場から黙って逃げた。

その後、追っ手に撃たれて主人公の僕は死ぬわけだが、ここまで全部、プレイヤーである僕の選択の結果である。何万個もある選択肢の中から、自分で選んでしまったストーリー展開だから、やたら独自性、迫真性、すなわちリアル感が生まれるわけで、こうしたゲームができるなんて、幸せな時代だと思えた。日本では有名でもないし、売れていないが、海外のゲーム市場から日本が追いつかれる感じが、ものすごいする。

(2009年2月15日ブログにて発表)

『フォールアウト3』の攻略サイトを見て、監督官を銃で撃ち殺すゲーム展開は、メインシナリオの一部らしいことがわかった。核シェルターから脱出するため、監督官オフィスの鍵を取るのがメインシナリオの目的だ。プレイヤーは監督官を撃ち殺さなくてもいいらしい。撃ち殺さない場合は、奥にある部屋で、監督官オフィスの鍵が見つかる。殺人にいたる展開は、メインシナリオの一部だが、監督官を殺すかどうか選択するのは、個人の自由と言える。

監督官を殺した後、追っ手の兵士に銃殺された僕は、2回目の核シェルター脱出に挑んだ。2回目のプレイでは、重武装して、ライフも満タンにして、監督官のいる部屋に向かった。以前は部屋に飛びこんで、向こうから先制攻撃を受けたから、慌てて警棒で反撃したけれど、今回は最初から銃を構え、しのび足で、部屋の入り口に立った。監督官も、一緒にいる警備員もこちらに気づいていない。まず武装した警備員の背中を銃で撃つ。続いて、核シェルター脱走者の娘が部屋に来たことに気づいて、慌てて反撃してきた監督官を、落ち着いて銃で対処した。

プレイ中の自分は至極冷静で、映画に出てくるプロの殺し屋のようだった。最初のプレイの時は、親友の父である監督官と戦いたくないと思っていたから、いやいや撃って、とても哀しい気持ちになった。本当に人を殺してしまったような後悔と、罪悪感の気持ちがわき起こっていた。2度目のプレイでは、人を殺したという感覚はなかった。ゲームを先に進めるため、冷静に障害物に対処した気持ちだ。しかし、現実にいる殺しのプロも、こんな冷静な気持ちで、人を撃ち殺しているのではないかと思えた。

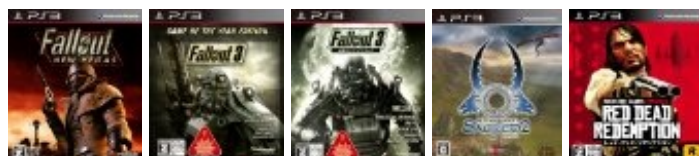
とにかく、リアルなRPGゲームをプレイするのは初めてなので、すこぶる面白くて、刺激がある。面白いのは、いろんなことを考えさせてくれるからだ。

ベセスダ・ソフトウェアス『オブリビオン』（PS3）



[The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition](#)

ベセスダ・ソフトウェアス 2010-04-22



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年1月28日ブログにて発表)

『The Elder Scrolls IV: オブリビオン』はアメリカ産のRPGで、全世界で人気の作品。プレステ3のユーザーレビューサイトで、日本のビッグタイトルが散々酷評されてる中、「オブリビオン」が絶賛されていたので購入。海外メーカーのRPGは初めてだったが、ユーザーの評価に嘘はなく、新鮮な驚きがいっぱいだった。ファンタジーRPGだが、自由度が高く、プレイの選択肢が広い。メインシナリオに関係なく、自由に仮想世界を冒険できる。何より驚いたのは、街の人を攻撃できること。明らかに味方サイドの人物でも、攻撃ボタンを押せば殴ることができたので、新鮮だった。

また、敵にとどめをさすと、その場に敵が倒れこむ。倒れた敵のアイテムや服をとることができる。良心に基づき盗みたくなければ、盗まなければよい。アメリカ的な選択の自由を感じた。こういう何でもありの世界ってアンモラルだなと思っていたが、よく考えると、日本のRPGの方がアンモラルだ。

ドラクエもFFも、人の家のタンスやツボを勝手に漁って、小さなメダルやポーションを集めることができる。勇者だから許されるのか、住民から何のクレームもない。ドラクエのノリで、武器屋の二階に上がろうとした。店の奥にある階段手前まで来た後、店の人に悪いからやめておこうと思って、振り返ったら、店の人が目の前に二人立っていた。「そちらは私たちの住まいですが何か御用ですか？」と尋ねられた。ここでやろうと思えば、店の人を攻撃し、武器屋のアイテムや家財を全て盗むこともできる。ただし、街中で悪さをすると、帝国軍の兵士に追いかけられ、身包みはがされ、牢屋にぶちこまれる。

『オブリビオン』の世界の仕組みの方が、リアルで現実的だと思った。『オブリビオン』は、日本のRPGに慣れ親しんで育ち、不況社会の真っ只中に投げ出されたロストジェネレーションの人にこそプレイして欲しい、アメリカン・カルチャーを感じる事ができるファンタジーRPGで

ある。

スクエニ『スターオーシャン4』 (Xbox360)



[スターオーシャン4-THE LAST HOPE-\(特典なし\)](#)

スクウェア・エニックス 2009-02-19



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年5月10日ブログにて発表)

このゲームができただけでも、Xbox360を買ってよかったと思えた。もう日本のRPGは楽しめない体になったのかなと思ったけれど、『スターオーシャン4』は外国製のゲームにまけないリアルで美しい3Dグラフィックで、最初からこれは最後まで楽しめそうだった。

とりあえずオタク受けしそうな美少女キャラ満載なんだけれど、ストーリーも負けていない。SFの古典に忠実な本格的、哲学的なストーリー展開だった。(ここからネタバレ)主人公は最初超ポジティブキャラで、正直そこまでなんでもポジティブに考えることはできないと思っていたけれど、中盤で主人公が突然超ネガティブキャラに変身する。主人公がよかれと思って成した選択によって、惑星一つ滅んでしまったのが原因だ。自分が他の惑星の人と関わることで、他の惑星の人に大きな影響を与えてしまう。自分は他の惑星の人とめぐりあっても、何も干渉しない方がいいのではないだろうか主人公は悩み続け、ひきこもりの超ネガティブキャラに変身する。

SFは宇宙で異星人との接触を語りながら、その実象徴的に、異文化接触の問題を表現するものである。ヨーロッパはアフリカ、アジア、アメリカ、オーストラリア大陸の文化に接触して、彼らの文化、社会を決定的に変えてしまった。支配、占領、植民地化、独立、独立後も続く文化的な支配。SFは現代社会で起きている問題を考える材料になる。

「スターオーシャン4」の主人公は、自分よりも進んでいない文明の星の人たちに関わることに、手にあまる技術を彼らに伝えることは、間違いではないかと悩むが、超Sキャラの預言者女性に「うぬぼれるな小僧」と説教されて、ようやくネガティブキャラから脱却する。預言者の女性いわく、お前一人の行動、選択で、惑星一つの運命が決まると思っているのか。お前一人の行動なんて、実にちっぽけな影響力しかないんだぞ。運命を決めるのは、お前と関わる人たちの方だ。うじうじ悩んでないで、自分の使命を果たせ小僧。

ここから主人公は回復する。主人公がおちいった八方塞の状況がどう改善されるのか、楽しみだったが、「うぬぼれるな小僧」という台詞が、とってもよかった。

SFの物語ではこれでいいのだけれど、現代社会状況においては、果たしてそれでいいのだろうかという問題が残る。ヨーロッパがアジア、アフリカ、アメリカ、オーストラリアと接触して、現地の文化、社会は激変した。世界征服に乗り出していたルネッサンス以後のヨーロッパの人たちが悪いわけではない、ヨーロッパの文明を受容したのは、現地の人たちの決定だと言い切れるだろうか。武力、技術力の差が決定的原因だったのではないか。自分たちを他の文化からの侵略から守るためには、やはり技術力と武力が必要なのだろうか。武力でなく、言葉の力だけで、平和を維持することはできないのだろうか。

「うぬぼれるな小僧」。僕一人の言葉の力は微々たるものだけれど、世界の平和に貢献したい。大作RPGの主人公は、最終的に世界の存続をかけた戦いに向かう。「スターオーシャン4」の場合は、宇宙生命全体の存続をかけた戦いに向かうわけだけれど、僕自身も自分の微力さを意識しつつ、精一杯世界の存続のため、平和的な手段で戦っていきたいと思った。

セガ『428～封鎖された渋谷で』（Wii）



[428～封鎖された渋谷で~\(特典無し\)](#)

セガ 2008-12-04



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年6月15日ブログにて発表)

第一にネットのユーザー評価が高く、第二にファミ通のレビューで高得点かつファミ通でプッシュしまくり、以上二つの条件を満たしつつ、第三にソフト売上ランキングで上位に入っていない（かつ中古価格で値崩れしていない）。これら三つの条件を全て満たしたソフトは、ゲームファンにとって宝となるソフトだ。『428～封鎖された渋谷で』は、そうした至宝級のソフトだ。

サウンドノベルというジャンルは、チュンソフトくらいしか作っていない。実写サウンドノベルの前作『街』は、セガサタンのソフトだけど、今でもファミ通の読者が選ぶソフト人気ランキングベスト20に入り続けている。僕がプレイしたサウンドノベルは、スーパーファミコンで出た『弟切草』だけ。『弟切草』は、そんなに楽しめなかったから、『428』はずっと買わずにいたけれど、『428』をシブヤと読むのだと知って、買うことにした。

『弟切草』に比べてずっと進化している。『弟切草』はシナリオ1本ですぐ終わったけど、『428』は、海外ドラマみたいに、複数の人物のシナリオが同時進行する。小説中の選択肢によって、別の人物の物語が変化したりする。バッドエンドにならないよう、別の人物の選択肢をかえてみて、他の人物の人生を変える。人間社会の再現みたいでやたらめったら面白い。

インターネットが普及したら、ハイパーテキストが一般化するだろうと予言されていた。小説や映画の中に何個も選択肢があり、読者と視聴者が主体的に物語の進行を決定できるハイパーテキストの世界は、しかし実験で終わった。DVDについでマルチ・アングル機能はあまり利用されないし、ケータイ小説もシナリオが分岐するようなものはない。クリエイターはいまだに自分中心の一本道のシナリオ作りに没頭している。『428』こそ、きたるべき小説、ドラマ、映画の形、ハイパーテキストの理想的実現だと思えた。

『428』のアイデアを活かした面白い作品がたくさん出てくることを願うけれど、サウンドノベルを作っているのは、僕が知っている限りチュンソフトだけ。これはもったいない。しかし、だからこそ、ゲームユーザーに末永く愛される。あらゆるジャンルのクリエイターに体験してもらいたいゲームソフトだった。

台詞の中で心に残ったのは、「人生にゲームオーバーはない」。ファミコン世代＝ロスジェネ世代の若者は、人生をリセットするなんて批判されているけど、ファミコン世代が夢中になった『ドラゴンクエスト』のプログラムを作っていたチュンソフトから放たれるメッセージが、「人生にゲームオーバーはない」。

コナミ『ラブプラス』（DS）



ラブプラス

コナミデジタルエンタテインメント 2009-09-03



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年9月7日ブログにて発表)

『ラブプラス』はコナミが『ときめきメモリアル』以来本腰入れて開発したと噂のNINTENDO・DS用の恋愛シミュレーションゲーム完全新作。絵柄が興味なかったけど、ネット上で異常高評価なので買ってみた（近所のゲーム屋はみんな売り切れ、新宿のヨドバシも売り切れだったので、急ぎ秋葉原へ。秋葉原各店でも売り切れだったけど、駅から遠い中古ゲームショップで新品未開封をようやくゲットすることができた）。

『ラブプラス』自身は、新感覚コミュニケーションゲームだとうたっている。パッケージには、他のギャルゲーみたく、美少女キャラの絵は載ってない。シンプルなデザインに「国民的G・F（ガール・フレンド）デビュー」と書かれている。コナミが一部オタク層だけでなく、ライトユーザー層もターゲットにしている、本気でヒットを狙っていると、パッケージデザインからも読み取れる。

他の恋愛ゲームと何が違うのか。多くの恋愛ゲームは、彼女と付き合うことができれば、ハッピーエンディングになる。『ラブプラス』は交際開始がエンディングじゃない。「恋人」として、ゲームが続いていくのである。

転校後、三人の女の子と出会った主人公が、100日以内にいずれかの女の子と付き合うことを目指す友達パートをクリアすれば、そこから恋人パートに突入する。恋人パートは永遠に続けることができるそうだ。さらに、リアルタイムモードを選択すれば、現実の時間とゲーム内の時間進展が同じになるという。

朝ゲーム内の彼女にメールして、夜は電話してデートの約束とりつけて、休日にはデートに行く。恋人モードでの彼女は、プレイヤーの好みに応じて、髪型変えたり、性格も変わったり。説明書では、タッチペンを利用したキスの仕方まで書かれている。説明書を読んでいるだけで「このゲームは、今までのゲームにない、新しい何かを世界にもたらそうとしている」と感じ取ることができた。

なんらかの目標を目指すことから、ゲーム内でのコミュニケーションを目指す方向へ……これはNINTENDO・DSやWiiが作り出した新しいゲームの形である。『ラブプラス』は現代のゲーム形態にあわせた新しいゲームだ。ゲームの中で恋愛に熱中するなんて、なんか気持ち悪い……その嫌悪感、違和感は至極真っ当なものだが、よくよく考えてみると、小説も映画もテレビドラマもマンガも、恋愛もので溢れ返っている。恋愛小説の方が、『ラブプラス』よりいろいろ過激な表現に溢れている。ゲームはまだまだ恋愛表現の幅が狭い。『ラブプラス』が、新しい表現の幅をゲームにもたらしてくれるだろう。

ちなみに僕自身は現在50日目突入。皆口裕子が声をしているお姉さんキャラの姉ヶ崎寧々といい具合に進展中。彼女とうまくいかない時用に、他の二人にも保険をかけている。当初は冷たい対応だったお嬢様キャラの高嶺さんも、仲がよくなってくると、可愛い一面が見えてきて、迷ってしまう。けれど、寧々さんはこっちに好意を抱いてくれているようだし、やっぱり寧々さんと付き合うことにしようかなと、ゲーム内の出来事なのに真剣に迷っているところ。女の子からちょっとそっけない扱いを受けても、ゲーム内の主人公は、めげずに彼女たちに声をかけていく。こいつは打たれ強いと思った。

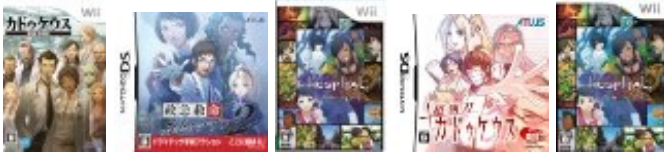
気持ち悪いという批判者には、映画や小説やテレビドラマに、恋愛ゲーム以上に過激で暴力的で妄想的な性表現が溢れていることを突きつけるとよいだろう。ゲームは、まだまだなのだ。

アトラス『カドケウスZ 2つの超執刀』（Wii）



[カドケウスZ2つの超執刀](#)

アトラス 2006-12-02



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年9月9日ブログにて発表)

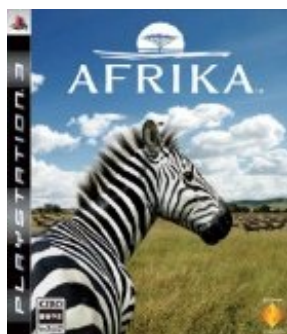
ドラクエ9にははまれなかったけど、『カドケウス』には、はまれた。『カドケウス』のメーカー宣伝文句は「ドラマティック手術アクション」。Wiiリモコンとヌンチャクを使用して、外科手術を楽しむメディカル・アクションゲームである。

最初のうちは、人の体にメスを入れるのにも、Wiiリモコンを握る手がぶるぶる震えてしまい、手術がおぼつかなかった。針で傷口を縫うのもおそろおそろだし、ピンセットでガラス片を抜くのも怖い。けれど次第に、メスですぱっと切れるようになる。傷口縫いもうまくなる。ガラス片など気軽に心臓から抜けるようになる。

いつもおじいさんおばあさんばかりの手術で、たまには若い女の子の手術がしたいなど、非常に下品に、よこしまに妄想していたら、十代の女性が救急車に運ばれてやってきた。手術を急がなければ、彼女の命が危ない。メス（というかWiiリモコン）を握る僕の手は真剣そのもの。若い女の子のオペを担当したいという当初の下品な妄想はどこへやら、いざ思いが現実化したら、人命救助のために、ひたすら手術に集中する外科医になっていたのだった。

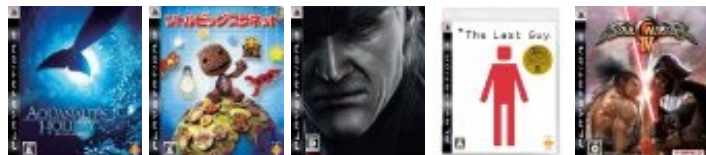
人を殺すゲームはたくさんある。人を救うゲームが同じくらいたくさんあっていいと思った。外科手術をテレビゲームでやることになるなんて思っていなかったので、ドラクエ9などより、はるかに驚きと発見に満ちたゲーム体験ができた。

SCE『アフリカ』（PS3）



[AFRIKA](#)

ソニー・コンピュータエンタテインメント 2008-08-28



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年9月23日ブログにて発表)

PS3『アフリカ』購入。いろんな批判意見あったし、自分自身そんな面白くなさそうと思って手をつけていなかったけど、いざやってみたら、もっと早くプレイしておけばよかったと激しく後悔した。小学生の頃みたく時間を忘れてゲームに熱中できた。

カメラ撮影なんて現実でも興味ないし、つまんなそうと思ってたけど、これがめちゃくちゃ面白い。動物に気づかれないよう接近して気配を殺して撮影。動物相手じゃなかったら、ただの盗撮じゃないかと思える。動物に気付かれないように、動物に近づく。直接コミュニケーションしないようにしながら、コミュニケーションするというコミュニケーションを体験できて面白い。

『アフリカ』とかいってアフリカで起きている武力抗争とか、飢餓の問題全然出てこないサファリパーク目線なんですよとっていたけど、いざプレイしてみたら、もう楽しくてしょうがない。動物に対する崇敬のまなざしが芽生えた。ナショナルジオグラフィックの写真がおまけで見れる。オスはどれも高貴で気高く、メスはどれも美人で魅力的。なんで動物たちはみんな、あんな輝く瞳を持っているんだろうと崇敬。スーパーで鶏肉を買う気がおきなくなった。『アフリカ』を批判している僕の私生活の方が、よっぽど社会問題的だ。

チータが狩をする場面を撮影した時、僕は肉を食べなくていいと思った。肉を食べるほどの働きをしているだろうか。穀物で十分だ。チータくらい勇猛になったら、生きていくのに必要な分だけ肉を食べようと思った。

ゲーム最初の仕事は、飲料メーカーの依頼でキリンが水を飲んでるシーンを撮影するというもの。巨大飲料メーカーの依頼なんかで仕事してたまるかと反骨精神で思っていたものの、いざキリンの撮影にいったら、キリンとの心理戦に集中して、そんなこと丸忘れ。撮影依頼メールが苦痛じゃない、作業じゃない。撮影そのもの、動物たちとの接触がめちゃくちゃ楽しい。ゲームを進めるのが苦痛じゃない没頭体験は小学生の頃以来だった。

(アフリカ雑感)

肉食動物に狙われた草食動物が、必ずしも毎回食べられるわけではない。草食動物側が集団で威嚇したり、気の強そうな奴がにらみつけると、形勢不利と思った肉食動物は逃げてゆく。サバナのテレビ映像など見ていると、こんな光景はなく、毎回草食動物は食べられていたので、そうじゃないんだとゲームを通して気づいた。

動物を探して、写真撮影するだけで楽しい。エコゲーム？ 単純に敵を倒すゲームをするのが馬鹿らしくなってきた。

草食動物も怒れば怖い。キリンも首を使ってけんかする。

敵があらわれたら、逃げるが勝ち。逃げ足が速くなければ、食べられる。

ハイエナも、強いライオンやチータがいなくなってから、残りものを食べるわけじゃない。チータが獲物をしとめた瞬間に、ハイエナの集団があらわれて、チータを威嚇する。怖気づいたチータが獲物を残して去っていく。ハイエナがチータの獲物を横取り。ハイエナの生き様見直し。

ライオンは集団で、チームプレイで狩をする。百獣の王といわれるライオンが食物連鎖の頂点に立って、圧倒的に強いわけじゃない。チータも豹もサイもゾウも強い。それぞれがそれぞれの縄張りを守って、生きている。食べ過ぎたりもしない。必要な分だけで生きていく。

カプコン『グランド・セフト・オートIV』（PS3）



[グランド・セフト・オートIV \[CEROレーティング「Z」\]](#)
カプコン 2008-10-30



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2009年10月24日ブログにて発表)

『グランド・セフト・オートIV』は、アメリカのロックスター社が開発したオープンスペース系クライムアクションゲームである。プレステ3、xbox360で発売されたシリーズ最新作の当時は、ギネス記録を更新するほどの世界的売上が記録したというが、当然のごとく日本では一般的に認知されていない。しかし、ゲームファンおよびゲーム雑誌ではすこぶる高評価である。

さて、プレーを開始してみたものの、あいかわらず操作が難しいので、一通り街で暴れまわった後、中古に売ってしまった。世界的不況のせい、民主党政権になったせい、残業時間が昨年の半分程度になったので、『グランド・セフト・オートIV』など昔遊ぶ時間がなくて売り払っていたゲームを買い戻して遊んでみた。

時間があれば、すこぶる楽しい。最初はゲームのとてつもない自由度、暴力性、アンモラルなところばかりが目につくが、慣れてくると、このゲームは、自分一人しか体験していない物語を紡いでいるのだとわかってくる。

例えば、仲間の麻薬密売に用心棒として立ち会うミッション。麻薬密売の交渉相手三人が、金だけとって麻薬を渡さず逃げた。三人とも殺してくれと仲間に頼まれる。逃げる三人を追いかけて、始末しに行く。プレイ1回目は、二人を銃で倒したが、最後の一人を追いかけている間に、銃声を聞きつけて集まった警官にばんばん撃たれてしまい、病院送りになった。

プレイ2回目は、乗っている車で突っ込めば、銃撃戦にならずとも始末できると思って、逃げる三人に車で突っ込んだ。見事二人を引き倒したが、残り一人は銃を撃ちつつ、逃げていった。

プレイ3回目は、自動車で猛スピードで突っ込み一人撃退、遠くに逃げた一人を銃でしとめた後、自動車付近でうずくまっていたもう一人を銃で倒した。これで三人全員倒したと思いきや、遠くに逃げた一人が、まだ生きていたと後でわかった。走って追うが、追いつかない。途中自動車を盗難し、追跡するも、どうも道路を逃げていないようだ気づく。

自動車を乗り捨てて、海岸沿いの自然公園を走る。冬空の霧雨、家族連れをよけつつ、負傷をおった密売人を追いかける。ターゲットは、観光用に舗装された有料自動車道を逃走しているとわかったので、別の車を盗難、銃撃せずに自動車で轢き倒そうと思った。

観光自動車道を盗難車に乗って、猛スピードで爆走し、林にたたずむ逃亡者に突っ込んだが、木にぶち当たってしまった。車を降りた後、銃を撃ってくる手負いの逃亡者に銃撃して、最後の一人をようやく倒すことに成功した。しかし、暴走車発見の通報を聞いてか、警察の車が大量してきたので、慌てて走り逃げる。容赦なく銃を撃たれるわ、何台ものパトカーに囲まれるわで、行楽地の道路が大混乱に陥ったが、身を伏せつつ、静かな駐車場に潜入、普通自動車に乗り込み逃走した。3回目の挑戦で、無事このミッションをクリアすることができた。

何故こうなるのか。ゲームの自由度が高いからだ。プレイヤー以外の人物たちが、自由に街中で生きている。プレイヤーの選択と行動によって、何個ものクライムノベル、クライム映画が生まれる。ニューヨークによく似た街で、東欧からやってきたギャングの若者として生きるもうひとつの人生が始まった。

アメリカのゲームは暴力的で、青少年の教育によくないと思っていた。グランド・セフト・シリーズは暴力表現過激ものの頂点だと思っていたが、良質の犯罪小説、ギャング映画と同じく、アメリカ社会の裏側にある悲しい現実をつきつけてくれた。

共産主義政権崩壊後、元兵士だった東欧出身の若者が、アメリカン・ドリームを夢見て、資本主義の国アメリカにやってくる。しかし、そこで待ち受けているのは、最底辺のギャングとしての生活である。やりたくもないのに、暴力的で女たらしのボスの命令に従い、ミカジメ料の取立てにまわる。

アジア系の労働者の店にレンガのブロックを投げこんで、金を払えとおどす。ロシア出身のコインランドリーの店長を自動車で追いかけて回し、金を持って来ないと店をつぶすぞとおどす。店長は、「アメリカのやり方はこうなのか。ロシアじゃ違ってたのに」と落胆しつつ、ギャングの要求を呑む。主人公のガールフレンドは、両親との付き合いもなく、他にボーイフレンドもない黒髪の寂しい女。主人公の東欧なまりを笑いつつ、場末のさびれたボーリング場でデートする。荒廃したアメリカ社会の現実を、東欧出身のギャングとして生き抜いていく、プレイヤーだけのクライムノベル。それが『グランド・セフト・オートIV』だ。

ミッション紹介

<麻薬密売人を尾行し、取引現場で、全員抹殺を命じられたミッション>

歩道で、麻薬の密売人を発見した。彼に気づかれないように、歩いてついていく。街中の路地を歩き回った後、廃屋のようなマンションへ。階段を上る。途中、ホームレスが、金をくれと手を差し出してくる。薬物中毒者のような、パーカーを着た若者もいる。最上階付近では、高校生のカップルが、抱き合っている。ゴミと落書きだらけのこうした廃屋、アメリカの街中にありそうだ。密売取引の部屋に潜入、プレイ1回目は銃をかまえていなかったため、三人からばんばん打たれて即死だったが、プレイ2回目は防弾チョッキを着込み、銃をかまえて部屋に突入、簡単に全員倒すことができた。やはり人間、準備を万全に整えて、慌てず事に当たる必要があるだと思ってみたり。

続いて、<なんか偉そうなオヤジを始末しに行くミッション>

駅のホームでターゲットのオヤジを発見する。オヤジの部下がマシンガンでばんばん撃ってくる。ホームの向こう側に逃げたオヤジを走って追跡。車に乗って逃げたオヤジを盗難車に乗ってさらに追跡。海上に架かる有料道路を猛スピードで爆走しつつ、オヤジの車めがけて運転中に発砲を繰り返す。料金所の手前で、オヤジは車を降りて、走って逃げ出した。メガネをかけてインテリヤクザとなった僕は、律儀に料金を払ってからオヤジを追跡した。パトカーが集まってくる。車を降りて、走る親父を追走。林の中に隠れたオヤジを探しているうちに警官に捕まり、逮捕されてしまった。

オヤジミッション二回目、駅のホームについた時、先程警察に捕まったせいで、武器を何も持っていないことに気づく。しかし、もうオヤジの部下はマシンガンを乱射している。血まみれになりつつオヤジの部下を殴り飛ばす。自動車に乗って逃げるオヤジの追跡を開始。オヤジの車に後ろから何度も車体を当てて、車を破壊しようとしてみる。オヤジの車は煙をあげつつ、逃走を続ける。交差点あたりでどうにか事故にできないかと努力してみるも、オヤジはしぶとい。十回以上車体をぶつけたが、アジトに逃げ切られてしまい、追走劇終了。

ミッション三回目。まず武器屋にピストルを買いに行ってみる。武器屋に向かう途中、道端で警官に偶然体がぶつかって、追跡されたりするハプニングもあったが、ピストルを購入して駅のホームに到着。マシンガンを撃ってくるオヤジの部下を速攻で倒した後、ホームに落ちたマシンガンも拾ってから、オヤジの自動車追跡開始。自動車を運転しつつ、海上の高速道路で銃を連射するも、オヤジになかなか当たらない。料金所でオヤジがまたもたつく。オヤジの車を後ろからつきあげてみたら、オヤジの車が橋の下に落下した。パトカーのサイレンが鳴り響いているが、僕は律儀に料金を支払ってから、橋の下に向かう。オヤジの車は、川の土手をいったりきたりしていた。車から降りて、銃を持って親父の元に向かう。パトカーは来ない。運転席にいるパニック中の親父を撃って、ミッション終了。サイレンは鳴り響いているが、警察の姿は見えない。

ミッションの依頼主に電話で報告する。もう大丈夫だろうと思い、無人の車の前で携帯で話していたら、黄色い車が突然突っ込んできた。スローモーションになって、視界が白くなる。車と車の間にはさまれて、即死状態となった。

あの車はなんだったのか。料金所前の道路が混乱していたから、間違えてハンドルを切ったのか。凶悪犯の主人公を殺そうと思って、警察が黄色い車で突っ込んできたのか、よくわからない（このゲームをプレイしていると、アメリカの警察は貧困層に対して非人間的な対応ばかりする困った連中だと思えてくる）。病院から奇跡の生還を果たしてプレイ再開したら、偉そうなオヤジ抹殺のミッションは終了していたので、次のミッションに進むことにした。

<警察にマークされている人物を始末するミッション>

仕事のため、パトカーを探す。交差点で発見。歩いて近寄り、停車中のパトカーに銃を向ける。警察官が僕に銃を構えながらも、パトカーを降りる。パトカーに乗り込むと、警察官に発砲される。サイレンが鳴り響いて、複数のパトカーに追跡されるが、なんとか逃げ切り、暗い路地裏に停車。依頼主に電話をかける。パトカーにある警察の端末にアクセスして、目的の人物を探し出せと依頼される。

グーグルで人名検索するみたいな感じで、ターゲットの所在情報を入手する。彼が現在いる建物にパトカーで向かう。古びたマンションだ。銃を持ちつつ、ターゲットに話しかける。ターゲットが窓を割って逃げ出したので、追跡することにする。盗難したパトカーに乗って追跡した方がドラマチックかと思ったが、パトカーの停車位置を見失ったので、近くの停車中の車に乗り込み、追跡開始。自動車から銃を連射しても、なかなか運転手に当たらない。十分以上車で逃げるターゲットの後を追う。

何回か車体をぶち当てていたら、交差点でターゲットの車が一般車両と激突、ターゲットが運転席から降りて走り出した。僕も車から降りて、拳銃をかまえて追跡する。後はターゲットの体を狙って連射。路上で悲鳴が起きる。ターゲットは銃撃をあびて、歩道を転びまわりつつも、何回か立ち上がって、抵抗の意志をみせる。防弾チョッキでも着ているのだろうか。道路に近隣住民の悲鳴とパトカーのサイレンが鳴り響く。歩道に倒れこむターゲットの脇に立って、拳銃を連射、ようやく目標を倒すことに成功。まだ警察は現場にかけつけていない。急いで近くの停車車両に乗りこみ、逃走。サイレンは鳴っているが、警察は僕の姿を見失ったようだ。

<ネットカフェのミッション>

友人に紹介してもらったネットカフェにより、出会い系サイトにアクセス、一番美人だった黒人のポールダンサーと、二番目にきれいなオタク趣味のある女性をメールでデートに誘う。しかし、返事は来ない。やはり相手がきれい過ぎただろうか。彼女たちはサクラだろうか。出会い系サイトにある他の女性たちは、あまり好みの顔でない。メールボックスには、ギャングのオヤジ仲間からしかメールが来ていない。まあもう少し待ってみて、駄目なら別の不幸そうな顔つきの女性にメールを出してみようと思いつつ、ゲーム内のネットカフェを出た。

数日後、ネットカフェのメールをチェックしたら、二人からデートの誘いを断られたというメール通知が来ていた。その一方で、徐々に彼女のミシェルから電話がかかってきたので、デートに行くことにした。

タクシーでミ歇尔の家まで行く。「車が必要ね」と言われたので、ミ歇尔の家の前を通りがかった自動車を盗難、運転手を無理矢理外に出して、車に乗る。車に乗ったミ歇尔は「素敵なズボンはいてるじゃない」なんて、盗難を気にせず言う。ああ、俺たちはアメリカ社会最底辺のカップルなんだなと悲観しながら、盗難車を運転する。

目的地のファストフード店に着く。最初は「素敵なお店ね」なんて言っていたけど、デートを終えたら、「あんなジャンクフード食べるとは思わなかったわ」などと言われた。まあミッションを進めるのに集中して、メインストーリーに関係ないミ歇尔とのデートをさぼっていたから何も言えない。それに、ネットカフェで別のガールフレンドを探そうとしていたし。こうした日常を打破するには、リバティーシティで成功することが必要だろうか。アメリカン・ドリームは本当に必要だろうか。

UBIソフト『アサシンクリードII』（PS3）



[アサシンクリードII \[CEROレーティング「Z」\]](#)
ユービーアイソフト 2009-12-03



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年1月22日ブログにて発表)

最初はそれほどでもなかったけれど、最終的には、過去やってきたゲームの中でも傑作の部類に入ると思った。1作目は単純作業の繰り返し、かつ演出の薄い部分が散見されたけど、本作では、1作目の問題点が綺麗に解消された。グラフィックは緻密で美しく、かつゲームとしても飽きない面白さ。ゲームの未来的可能性は、『アサシンクリードII』の中につまっている。このゲームを若い時に遊んだ人たちが（日本では残酷表現故に18禁だけど）、ゲームを開発したら、どれだけすごいゲームができるのか、想像するだけで楽しくなる。

ルネッサンス期のイタリア諸都市が舞台となる。主人公は暗殺者である。近代以前のヨーロッパ諸都市では、人命尊重の概念が現在に比べて希薄だから、暗殺は政治の一選択肢として採用されていた。作中に当時の政治権力者のうんちくのエピソードが披露されるが、政敵の妻を横取りしたり、毒をもったり、昔の政治はきたなかった。

作中一番印象深い登場人物は、ヴェネチアに出てくるとある娼婦の女性だった。彼女は元々修道士だったが、より多くの人を救うために教会を飛び出して、娼館を建ちあげた。ゲーム中の蘊蓄によると、ルネッサンス当時の女性の仕事と言えば、貴族の家での召使か、家事労働か、娼婦くらいだったとのこと。確かにゲームの街中にある鍛冶屋、道具屋、医者は全員男性だった。

プレイヤーは娼婦の彼女に助けられて、物語を進めるのだが、ゲーム中の蘊蓄によると、彼女が建てた娼館は、教会か街の権力者の陰謀で放火されて、彼女自身も罰せられたとのこと。グーグルやウィキペディアで検索すれば、ルネッサンスのヴェネチアで活躍した、現代でいえば社会活動家のような彼女が、実在の人物かどうか簡単に確かめられるのだろうけど、彼女と出会えただけで、本当に奥深いゲームをできたなと思えた。

スクエニ『ファイナルファンタジーXIII』 (PS3)

PS3

[ファイナルファンタジーXIII](#)

スクウェア・エニックス 2009-12-17



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年1月2日ブログにて発表)

PS3ソフト『ファイナルファンタジーXIII』(以下FF13と記述)を複数回にわたって批評する。連載第1回は、「ドラクエとFFシリーズの違い」と題して、ドラクエとは異なるFFシリーズの特性に焦点を当てる。

FFのライバルソフト、ドラゴンクエストシリーズにおいては、世界秩序を担保する権力者と勇者すなわちプレイヤーは、一体である。対してFFシリーズでは、世界秩序の権力者とプレイヤーは、対決する場合が多い。ドラクエはたいてい、王の使命を受けた勇者が人間社会を脅かす悪を排除する冒険の旅に出るが、FFシリーズの主人公は、帝国に対する反乱軍であったり、帝国軍の裏切り者であったりする。この点ドラクエはゲーム業界の保守本流、FFはフランス革命的、全共闘的、自由と開放の革新派と呼ぶことができるだろう。

ドラクエはゲームシステムやグラフィックがほとんど変わらないが、FFはシステムもグラフィックも、シリーズ開始当初は想像もつかない方向に進化した。ドラクエはシナリオ堀井雄二、キャラクターデザイン鳥山明、音楽すぎやまこういち以外では成立しがたいと思えるが、FF13にはシリーズ当初のプロデューサー坂口博信、キャラクターデザイン天野喜孝、音楽の植松信夫の誰も関わっていない(天野氏が数点イメージイラストを提供しているのみ)。個人に頼るドラクエは保守であり、個人を離れても進化し続けるFFはやはり革新である。

ドラクエでは、世界の権力者、王や天空のドラゴンは善であり、正義だと確信されているが、FFは世界の権力者が悪である場合が多い。そのFF13でも、主人公たちは、社会の権力者に対抗するレジスタンスとして登場する。FF13もまた、FF2、FF6、FF7等と同じように<帝国>的秩序に対する反乱の物語なのである。

(FF13批評：第3回「物語の現代的意味」)

※第2回は掲載カットします。

第3回は、「物語の現代的意味」と題して、FF13の物語に焦点を当てる。

ネット上では、物語のネタバレ厳禁で、攻略法を記したサイトが人気だが、当サイトではあえてネタバレを解禁し、物語の分析に取り組む所存である。何故なら、FF13の物語は、現代社会に能動的にコミットする姿勢を含んでいるからである。

FF13の主人公たちは、人間社会の秩序に抵抗するレジスタンス的存在として、登場する。ただし、9.11以後のアニメ、ゲーム、小説、映画が抱える構造的宿命として、FF13でも正義を真正直に語ることは、禁じ手とされる。

正義の味方を名乗るスノウは、多くの人を救おうとするが、救えない人も出てくる。人間は万能の神でも機械でもない。スノウに救ってもらえず、死んでしまった人の親類にとって、スノウは正義の味方でなく、偽善者だと映る。あいつはみんなを救うと言っておきながら、母さんを見殺しにした、母さんは偽善者の戦いに巻き込まれて死んだんだという、正義に対する批判が出てくる。

正義とは、万人に公平であることが期待される概念である。不公平が発覚した途端、正義は偽善になる。情報が膨大になり、権利関係が複雑化した現代社会にあって、正義は成り立つのかという問題を、FF13の物語は内包している。

主人公たちは物語の途中で、世界を破壊する使命を負わされたルシという存在になる。ルシとなった主人公たちは、政府軍から追われ、一般市民からも忌み嫌われ、社会から孤立した存在になる。ルシとしての使命を果たさなければ死骸になるし、使命を果たせばクリスタルになってしまう。神的存在から強制的に使命を渡された主人公たちは、使命を与えた存在を打倒する道を選ぶ。使命に単純に従うのでもなく、使命から逃げて死骸になるのでもなく、提示されたYES、NOの二択から外れた想定外の回答、使命を与えた神的権力者そのものを打倒することが、冒険の目的となる。

権力者なり上部組織から与えられた仕事を全うすれば、多くの人を傷つけることになる場合、嫌々ながら、生活のためとわりきって仕事を実行するのか、それともその仕事から逃げ出すのか。あるいは、上部組織そのものに立ち向かうのか。上部組織に立ち向かう選択をとることは、格好いいが、すこぶる難しい選択であるし、命の危険を伴う決行だ。ナチスドイツでヒトラーの暗殺計画を練ったり、太平洋戦争終結期のアメリカで原爆投下はいけないと反対するような、孤立した仕事になるのが必然だ。

FF13の主人公たちは、冒険の旅を続け、最終的に自分たちをルシにした神的存在を見つけ出すのだが、現代日本ではどうだろう？ そのようなはっきりしたラストボスの存在を見つけられないのではないだろうか。

現代では敵が不明確であり、正義と悪の境界も曖昧である。自民党政権が倒れたところで社会がよくなるように思えてこないし、鳩山政権が倒れたところで何も変わらないかもしれない。結局何も変わらないと現実社会に絶望した結果、ゲームやアニメの世界に逃げる。あるいはネット上で匿名のネガティブ批判を繰り返す。

このような、自分の力では何も変えられないという絶望感、虚無感、アイロニーを、FF13はラスト直前のムービーで批判する。FF13におけるラストボス、オーファンは、世界の最高権力者でも、神でもなんでもなく、ネガティブなオタクの集合的イメージであると、筆者は解釈した。

英語で「孤児」を意味するオーファンは、逃げ続ける存在、世界に絶望した存在、繭にこもった存在だと表現される。オーファンは、自分自身では行動せず、腐敗した社会を突き放して見ていると主人公達によって指摘される。ラストバトル直前ムービーでの、主人公ライトニングとオーファンの会話を精読してほしい。

オーファン「（高笑い）できるものか」

ライトニング「ああ、お前にはできない」

オーファン「何だと？」

ライトニング「できると信じないからだ。お前は生まれた時からあきらめ、繭にこもって全てを呪い、人に滅ぼされるのを待った！ 破滅が救いと思うお前は、死んでこの世を逃げたいだけだ。望みどおりに一人で逃げろ。でも私たちは違うんだ。世界に希望がないのなら、見つけ出すまで一緒に探す。救いが失せたコクーン（繭）だろうと、守ってここで生きていく。それが私たちの、人間の使命だ！」

FF13のラストバトルにおいて明らかになるのは、私たちの敵は最高権力者でもなく、絶対的な悪でもなく、不明確で曖昧な見えない敵でもなく、世界に絶望してニヒルな批判を繰り返すばかりのネットオタク的振る舞いを好む、私たち自身なのである。

敵がいないと叫ぶアイロニックな姿勢、あるいは誰を倒しても何も変わらないというニヒリズムは、過去のものとなり、倒すべき敵は、さめきったアイロニーの概念となる。

プレイヤーは、FF13が提示する行動の要請をどう受け止めるのか。議論は、次回「バトルシステムの現代的意味」に続く。

(FF13批評：第4回「バトルシステムの現代的意味」)

第4回は、「バトルシステムの現代的意味」と題して、ネット上でたいして面白くもないし、難しいと批判されているバトルシステムに焦点をあてる。

何故多くの人がFF13のバトルを難しいと感じるのか。それは多くのプレイヤーが今から20年ほど前、ドラクエIII発売前後に確立されたRPGの戦略・戦術で、2010年の現在も戦っているためである。勇者、戦士、魔法使い、僧侶と、役割の異なるメンバーを揃えて、攻守にバランス良い布陣で戦う。これでは、FF13では勝てないのである。FF13はバトル戦術の固定観念の破壊を求める。以下その理由を説明しよう。

FF13では連続攻撃をつなげると、チェーンゲージがたまる仕組みになっている。チェーンゲージがたまると、ブレイクという状態になり、敵に大ダメージを与えられるようになる。物語後半、はっきりいって、チェーンゲージをためて、ブレイクしないと倒せない敵ばかりになる。チェーンゲージをためるには、複数のキャラで集中攻撃するしかない。

3人のバトルメンバーを戦闘型、戦闘型、回復型にするのが、バランスいいと思えるのだが、これではチェーンゲージをためるのに時間がかかってしまい、戦闘が苦痛になる。FF13では戦闘中にメンバー交代はできないが、メンバーの役割は一瞬で変更可能である。3人全員攻撃型で戦闘を始め、ある程度ダメージを受けた時のみ、3人全員回復型にする。早ければ3秒くらいでメンバー全員のHPが全快するので、またすぐ3人全員攻撃型にする。全員攻撃、全員守備、そして再び全員攻撃。このように戦うと、5分以上かかって辛かった戦闘が、あっという間に終わる。

固定観念を捨てることが必要だ。ドラクエⅢ発売から20年以上経っているのに、勇者、戦士、魔法使い、僧侶の組み合わせがベストのはずがない。全員攻撃、全員守備で、攻守の切り替えを早くする戦法は、ドラクエⅢで言うと、4人全員戦士で賢者みたいなものである。攻撃と守備両方できる高能力のプレイヤーが、チームとして有機的に戦う。FF13で有効な戦術は、現代サッカーの戦術ともよく似ているし、現代企業論にも当てはまるだろう。何らかの専門的な能力を一つ持っているだけでは、グローバル大競争時代では最早使えないのだ。最低3つは別個の高度な専門技術を持ち、チームの要請に従って、すぐさま自分の役割を変更できる人材を、グローバル企業は求めている。

さて、このような時代状況にあって、能力のない人間はどうなるのか。大企業は、戦士と僧侶と魔法使いの3つの能力を併せ持つスペシャルな人材をかき集める。優秀な人材を集めて市場に出ないと、ディフェンスの固い敵をまともに倒すこともできないのだ。ならば、能力のない人間は、労働市場からあぶれるしかない。FF13は、すこぶる現代的な問題をプレイヤーに提示しているだろう。

続く連載第5回ではバトルシステム以外のゲームシステムを解析することにより、さらに問題の核心に迫ろう。

(FF13批評：第5回「ゲームのアーキテクチャ解析」)

第5回は、「ゲームのアーキテクチャ解析」と題して、前回記述したバトルシステム以外のゲームシステムについて分析する。

FF13のゲームシステムはとがっている。今までのRPGのゲーム設計からすると、違和感のある点をざっとあげると、戦闘終了後HPが全快する、戦闘終了後お金が入らない、宿屋がない、街の人と○ボタンを押して会話できない、買い物は全部ネットショップである点などがあげられる。以下順を追って、これらの珍しいゲーム設計がプレイヤーに何を示しているのか、分析していこう。

FF13では戦闘終了後、HPが全快する、またMPの概念がないので、魔法をたくさん使っても、MPの回復が不要である。ポーションなど回復アイテムを使うのは戦闘中のみに限られるし、必然的に世界から宿屋がなくなった。というか、世界からお店の存在感がなくなったのだ。

フィールドのいたるところに情報端末がある。情報端末にタッチすると、セーブを行ったり、FF13世界内のネットショップにアクセスして、アイテムを売買できるようになる。ネットショップには、お店ごとに名前がついているが、買い物中に店員と話すことはない。極めて機械的に買い物が行われる。

そもそも街の人々と話すことができない設計になっている。人の近くを通ると、話し声が聞こえてくるだけ。メッセージ表示をオンにしていれば、話し声がメッセージとして画面下にも表示されるが、通りすがりの人に、こちらから話しかけることはできない設計になっている。

ストーリーの要所では、○ボタンを押して人と話すことができるのだが、50時間近いプレイ中、○ボタンを押して街の人と話したのは、5、6回程度だった。敵を倒すために戦闘中何万回と○ボタンを連打したのに比べて、本当に人と話す機会はなかった。通りすがりに、ひとりごとや、住民同士の会話が耳に入ってくるのみ。この今までのRPGからすれば物足りないゲーム設計は、何を意味するのか。

よくよく考えてみると、現実でも街を歩いていて、街の人と会話することなんてほとんどない。通りがかりに会話が耳に入ってくるくらいだ。店に入っても、店員はマニュアル的な受け答えしかない。現代社会において、一緒に行動をとともにする仲間以外との会話は、絶滅したのである。FF13はこうした社会の構造転換をゲーム内に複写しているかのようだ。

FF13には宿屋がないから、街で一晩泊って睡眠することもない。ストーリーの要所で、仲間同士でキャンプするシーンなどあるが、街中では寝れない。

同じ場所で眠りをとむにすることは、自分を完全に無防備な状態に解き放つということである。眠っている時、周りに存在している人への信頼がなければ、人は眠ることができない。街において眠る機会が排除されたFF13は、周囲の環境世界からの個人の孤立を暗示している。だいたい主人公たちは、社会を破壊する使命を負わされたテロリスト的存在として、街の人から忌み嫌われている。物語の中で出会う街の人々は、主人公たち＝テロリストの襲撃にあって逃げまどう人々である。

ストーリー後半、主人公たちは、パルスと呼ばれる下界に降り立つ。物語の始まりの地、英語で「繭」を意味するコクーンは、情報技術が発達した現代社会のようだが、パルスは、昔の古き良きファンタジー世界そのもの。しかし、パルスに人間は一人もいない。

大草原にはモンスターと、かつて人間であった存在の死骸ばかり。人間が住んでいた街に行っても、そこにはモンスターしかない。FF13は徹底的に人間が不在なのだ。人間と会話する機会が意図的にはく奪されている。ムービーシーンで仲間同士で語り合うシーンは頻繁にあるが、仲間以外の存在は、常に敵であり、怪物である。

この異様なゲーム設計は、RPGなら珍しく奇妙だと思えるが、アクションゲームではよく見られる伝統的なものだ。FF13はRPGでなく3Dアクションアドベンチャーゲームであるとすれば、このゲーム設計も納得いくものだが、それでも違和感はある。げんにネット上ではユーザーによるバッシングが噴出している（今日現在では、海外メディアもバッシングしている）。

続く連載最終回では、日本の雑誌メディア上の絶賛意見と、ネット上の意見は、何故ここまでかい離しているのか、FF13をめぐるメディア言説のいかん離れ症状に焦点を当ててみよう。

(FF13批評・最終回「日本のゲーム雑誌は批評能力を失っている」)

連載最終回では、「日本のゲーム雑誌は批評能力を失っている」と題して、日本の雑誌メディアと大手ソフト会社との癒着問題について検討する。

FF13は発売前も発売後も、ゲーム雑誌では絶賛の嵐であり、批判する意見がほとんど出なかった。対して、ネット上では発売日初日からアマゾン、複数のゲームレビューサイトで猛烈なバッシングが展開された。FF12、ドラクエ9発売時も同様の現象が見られたが、さすがにここまで雑誌とネットユーザーで意見が異なると、異常としか思えない。

日本のゲーム雑誌とネットユーザー、どちらの意見が異常なのか。ネットに意見を書かない一般消費者の意向はゲーム雑誌に近い、ネットユーザーは批評眼が厳しすぎるし、匿名のためバッシングが行き過ぎるとよく批判されるが、逆に考えると、何故これほど発売直後にネットで批判されるにもかかわらず、雑誌は問題点を追及しなかったのだろうか。

グラフィックやムービーは世界最高クラスだが、ストーリーが一本道過ぎて、プレイヤーの自由がなく、最早ゲームと言えない。多く的人是シナリオが一本道だけでなく、マップまで一本道で全く自由に移動できない束縛を嘆いた。この一本道束縛は、20時間以上続く。これを批判しないで、何がゲーム雑誌だろうか。

スクウェアエニックス以外の小さな会社の作品なら、雑誌も結構酷評する。しかしスクエニなど大手のソフトとなると、日本の雑誌メディアは評価が上乘せであがる。これはゲーム雑誌を買っている誰もが感じる事だろう。例えばファミ通では、スクエニソフトの点数が普通よりはねあがる。FF13は40満点中39点、発売後クソゲーと非難されまくったFF12は40点満点だった。クロスレビュー初の40点満点をとったのも、思えばスクエニのたいして売れてないソフトだった。

個人的にファミ通のスクエニソフトレビューは全く信頼していない。アマゾンのレビューを待たないと、スクエニのソフトは買うことができない哀しい状況だ。

何故こうなるのか。スクエニが大量の広告をゲーム雑誌に出しているから、ゲーム雑誌はスクエニを批判できないのだろう。PS3のソフトでは当時珍しく、FF13のCMは大量投入されたし、書店やツタヤやヨドバシカメラも、発売前はFF13の宣伝一色だった。これだけ広告費をもらえば、批判などおこがましくてできなくなるだろう。

検察特捜部は、小沢や鳩山のところにばかり行ってないで、エンターブレインやメディアワークスの編集部に突撃したらどうだろうか。もしもスクエニとの癒着を示す証拠資料が大量に出てきて、ニュースになったら、日本のゲーム雑誌も変わるのではないだろうか。

広告宣伝媒体と化して批評機能を失ったゲーム雑誌の怠慢を、ネットのユーザーレビューが補完しているのが、現代社会状況である。ただし、ネットで見られる発売直後スクエニソフト猛バッシングにも、問題はある。

FF、ドラクエ、バイオハザード、メタルギアといった大作シリーズ新作の場合、発売後、日が経過すると、以前書き込まれた批判コメントに対する反論が台頭してきて、評価がプラスに転じる現象がよく見られる。こうした評価の平準化現象は、売れたゲームのベスト廉価版発売後にもよくみられる。

例えば、FF12は発売後こんなクソゲーFFじゃないなどと猛烈に批判されつつ、世界で好調な売上を築いたのだが、ベスト版のレビューには、批判意見も多い作品ですが、私にとっては名作ですという好意的意見ばかりつくことになった。

評価は、複数人間が下せば下すほど、適正なところに落ち着くというのが、集合知的な考え方である。FF13に対する、普段ゲームをやらない一般ユーザーの評価はまだ少ないが、そのうち雑誌メディアとも、発売直後のネットメディアとも異なる、適正なところに評価が落ち着くだろう。

6回に渡って連載してきたFF13に関する批評も、これで終焉となる。筆者的には『アサシンクリード2』が2009年の最高傑作なわけだが、FF13はゲームに関心のない人も魅了するブランドを発揮し、PS3に祭り状態をもたらした。PS3の高性能とゲームの未来的可能性が日本社会に受容されることを願いつつ、この連載を終える。

5pb. 『シュタインズ・ゲート』 (Xbox360)



[Steins;Gate\(シュタインズ・ゲート\)\(通常版\)](#)

5pb. 2009-10-15



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年2月3日ブログにて発表)

『シュタインズ・ゲート』はxbox360で発売された日本製テキスト・アドベンチャーゲーム。萌え系文化に、現代物理学、宇宙論、タイムトラベル理論等ハードSF要素をかけあわせた物語展開になっている。

物語の舞台となるのは秋葉原であり、ソフマップ、猫耳メイド喫茶、コスプレ、カードバトル、コミケ、2ちゃんねるそのままの巨大ネット掲示板「@ちゃんねる」等が出てくる。語り手は厨二病のオタク男子大学生。他にデブオタ、妹系、ツンデレ、外見美少女の男の子、妄想爆発美少女、目の前に本人がいるのに、携帯でメールを送り続ける女などが出てくる。

作中に2ちゃんねるのネットスラングが頻出する。「リア充」、「だが断る」、「スイーツ」など最初は言葉遣いに嫌悪感があったけれど、最後には日常生活でも使いたくなった。現代アキバカルチャーについて研究している人、及び現代日本社会に渦巻いている2ちゃん的、厨二的現存在について解釈学的了解を行いたいと思っている人がいたら（まあこのブログくらいしかそんなことしてないだろうが）、『シュタインズ・ゲート』は必須の解釈対象である。

プレイ開始当初は頻出する2ちゃんスラングと、語り手の少年の理解不能なオタク的言動の数々に辟易することしきりだが、6章くらいから、物語の展開が、他のどんな小説、映画、ゲームで見たこともないような斬新で衝撃的な展開になる。

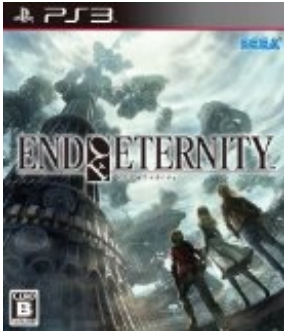
詳細はネタバレになるので書かないが、何度も美少女が死ぬ。死んでも死んでも、語り手の少年は彼女の命を助けるために、タイムリープをする。もういい加減やめてくれというくらい、しつこいループを繰り返して絶望的になった後、ようやく希望のようなものが見えてくる。一体自分は何回同じ体験を繰り返したのだろうか、周りにいるみんなは自分が体験した過去の経験、記憶を共有しているのだろうか、話せば理解してくれるのだろうか、などとだんだん時間論とアイデンティティーの根幹に関わるお話になってくる。TRUE ENDルート of 終盤大どんでん返し連続状態に至っては、物語の時間軸って、こんなにひっくり返せるものなのかと感動しきりだった。

2ちゃん的な自我の了解についても、『シュタインズゲート』は格好の題材となる。作中、誰かが詩的なメールを送ったり、深く内省する独白が始まると、「ポエムが始まったのか」とツッコミが入る。自分の内面の奥深くについて語るロマン主義的内的独白こそ、近代的自己意識、近代社会を形成する中心要素だった。2ちゃんねる的な匿名のコミュニケーションは、近代的自意識の表出をポエムとして即刻否定する。自我が否定された先に出てくるのは、合理的で極めて冷徹な自己意識のようだが、一方その匿名的自己意識は、シモネタ大好きで下世話なキモい自意識である。

個人の内面の独白を行うことは、キモいし、成立しえない。近代小説の原理とも言える自己意識の表出を否定した2ちゃん的現代世界において、いかにすれば、小説・物語を語ることは可能なのか？

そうした挑戦を『シュタインズ・ゲート』は行っている。だいたい、語り手の少年は発言が厨房だし、妄想設定爆発だし、語り手に全く共感できない状態から、物語が始まる。自己の深い内面を共感しあうことの否定から書き始められる『シュタインズ・ゲート』の物語を最後まで体験せずして、現代世界を語ることは不可能だろう。

セガ『エンド・オブ・エタニティ』（PS3）



[End of Eternity \(エンド オブ エタニティ\)](#)

セガ 2010-01-28



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年2月21日ブログにて発表)

『エンド・オブ・エタニティ』（以下EOEと表記）はセガがPS3、xbox360で同時発売した次世代機完全新作RPG。制作は『スターオーシャン』シリーズ、『ヴァルキリープロファイル』シリーズなどの制作で知られるトライエースである。FF13発売時は総バッシングしていたネットユーザーたちだが、EOE発売時は、FF13より断然面白いとEOEを絶賛した。僕自身今までやってきた歴代RPGに比べても面白かった。ゲームのプレイ時間が70時間を超えたのは初めてだし、クリアしたのにまだまだ面白い。

最初はシステムが斬新かつ複雑でわかりにくい。システムのわかりやすさという点では、EOEの対極にある『WiiFit』を同時にやり始めたので、システム面のとっつきにくさが腹立たしかった。ネットユーザーはこういう小難しいゲームが好きかと最初は嫌々やっていたが、6時間過ぎくらいから突然面白くなった。毎日やっていたWiiFitも放棄して、以後ひたすら没入である。

特に戦闘が面白い。EOEの戦闘は将棋みたいだと言われている。コマの配置、誰にどの役割を当てるか、どこからどこまで進めるか、いつ攻撃するか、どの角度から弾を当てるか、戦闘中に考える楽しさがあり、ボタン連打するのみの某単調ゲームがむなしく思えてくる。戦略戦術が重要なんだけど、じっくり考えこむタイプの地味なゲームでもない。動き出したら、スピーディーなアクション映画ばりの戦闘シーンが始まる。戦闘中、動きを止めれば時間も止まるので、また考えることができる。派手さと熟考のバランスが絶妙。

モンスターを倒して集めた素材を合成してパーツを作れば、武器を改造できる。このシステムは、『モンスターハンター』に似ている。戦闘と素材集め、成長が楽しいから、物語は二の次になる。ゲーム内の仮想現実世界で生き抜いていくことが楽しくなる。制作者が提供した物語は最早不要となった。プレイヤーが自分自身の生活、独自の物語をゲームの中に構築することが可能な時代になった。

倒せない敵が出てくるとする。何度も死ぬ。どうすれば倒せるのかわからなくて詰まる。けれど、武器をかえたり、銃弾をかえれば、それまでの苦戦が嘘みたく簡単に倒せる。武器やパーツの選択肢、組み合わせが多様で、攻略方法はプレイヤーの自由。故に攻略サイトの情報が重要になってくる。

これは現代社会の写し絵みたいだ。選択肢と情報が多種多様な社会でも、絶対に乗り越えられないと思える強大な障害が出てくる場合がある。実は道具や方法を少し変えるだけで、あっさりと障害は崩せるものなのだ。障害を乗り越えるためには、自分の知恵と、何より先人の情報が必要だ。情報がなければ、苦しみが永続する。ゲームの攻略サイトは全て無料で利用可能。もう攻略本なんて売れない。

SCE『ヘビーレイン』（PS3）



[HEAVY RAIN\(ヘビーレイン\)-心の軋むとき-](#)

ソニー・コンピュータエンタテインメント 2010-02-18



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年2月22日ブログにて発表)

『エンド・オブ・エタニティ』を昨日クリアして、さて何をしようか、EOE2周目突入しようかと迷っていたが、ネットで高評価続出の『ヘビーレイン』を初めてみたら、すごすぎた。PS3は最初の開発思想からして、おそらく『ヘビーレイン』みたいなゲームを作ろうとしていたのではないか。ゲームの歴史が『ヘビーレイン』から代わると思った。全く新しいゲーム体験というか世界の原初体験を享受できた。

ソニーは『ヘビーレイン』の宣伝方法を間違えていると思うし、もっと大々的に宣伝していいと思う。ミステリーとかサスペンスに興味なかったけれど、始めてみたら没入感がすごい。画面には無駄な要素が一切ない。上質のサスペンス映画の中に、プレイヤーが入りこむような感覚。

ゲームスタートは、プレイヤーキャラクターの家で起床するところから始まる。ボクサーグローブ一枚で起床、シャワールームまで歩いて行くだけで楽しい。シャワーを浴びるのも楽しい。シャワーが終わって着替えて、子どもの部屋に入って、おてだまをするのがこれまた楽しい。おてだまがこんなに面白いとは思わなかった。

この操作することから生じる喜びは、初めて『WiiFit』をやった時と同じくらいの新しさだ。妻に頼まれて食器皿を取り出すのも楽しいし、庭で子ども二人と遊ぶのも楽しい。生きていることが全て楽しい。

子どもの頃は生きていることそれ自体が楽しかった。『ヘビーレイン』は、生きて、いろいろ行動することそれ自体に無上の喜びがあることを思い出させてくれる。新しいゲーム体験を提供してくれる良質の作品。推奨。

(2010年2月28日ブログにて発表)

PS3ソフト『HEAVY RAIN(ヘビーレイン)-心の軋むとき-』は、販売SCE、制作はフランスのソフト会社。『ツインピークス』風のサイコサスペンスが展開されるアドベンチャーゲーム。旧来のテキストを読んでいくアドベンチャーゲームとは異なる。3Dの映画セットみたいなフィールドを移動しながら、コントローラーを操作していくことで、物語が展開する。プレイヤーが映画の中にそのまま入り込むような没入感がある。

プレイ中のフリーズや誤動作が多数報告されている。修正パッチが配信されているが、パッチを当ててもフリーズが発生する。僕自身こんなにプレイ中バグが多発するゲームは初めてだったが、致命的不具合を補って余りあるほどゲーム体験が新鮮で、面白かった。ゲームの未来を見せてもらった。

超美麗グラフィックでムービーシーンをずっと見せ続けるゲームは、ゲームとしてつまらない。映画にもなっていない。ゲームは、プレイヤーが操作することで成立する。画面の中で展開される物語に、プレイヤーの操作、意志決定が介入することで、物語の展開が変わるメディアこそ、ゲームである。

制作者が提供する物語を見るのではなく、メディアの需要者側自らが物語に参加する喜びを、ゲームは与える。ゲームにおいて制作者と需要者の古典的關係は逆転する。ゲームとは、プレイヤーの意志決定と行動によって展開していく映画なのだ。

このようなゲームの新しい可能性、というか本来ゲームが持っていた可能性を『ヘビーレイン』はを見せてくれた。『ヘビーレイン』にゲームオーバーはない。操作ミスをすれば、物語の未来が変わる。登場人物の誰かが死んでも、そのまま物語はエンディングまで進んでいく。

多種多様な物語の可能性が、プレイヤーの意志決定によって組み替わっていく。これは現実世界そのものだ。神はこの世界から去った。人間とゲームが歴史を作る。

5pb. 『カオス・ヘッド・ノア』 (Xbox360)



[CHAOS; HEAD NOAH\(カオスヘッドノア\)\(通常版\)【CEROレーティング「Z」】](#)

5pb. 2009-02-26



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年3月6日ブログにて発表)

『CHAOS; HEAD NOAH(カオスヘッドノア)』は、xbox360で発売されたテキストリーディングタイプの妄想科学アドベンチャーゲーム。元はPC用のソフトで、アニメ化もされているし、3月には続編も発売される。名作評価確立の『シュタインズ・ゲート』と同じ制作チームの開発とあって、やってみたが、やはり『シュタインズ・ゲート』の方が面白かった。

妹の切断された右手が何度も画面に現れるし、残酷表現が多数ある。『シュタインズ・ゲート』程の感動はないと言われる当作品だが、批判されているほどつまらないわけでもない。『シュタインズ・ゲート』同様、2ちゃんねる常連で、ゲーム、アニメオタクで、リアルはまるで充実していない現代日本男性の生態を描写させたら、この制作チームが最強である。ぜひ文学部や社会学部、表象文化論などの授業で取り扱って欲しい描写のうまさ、辛辣さがある。

以下『カオスヘッドノア』の主人公、西條拓巳の特徴を列記。

- ・渋谷の私立高校に通う高校二年生。学校には週2、3回しか行かない。
- ・コンテナの中で一人暮らしをしている。コンテナ部屋に窓はない。1日中部屋の中にこもってゲームかパソコンかアニメで遊んでいる。日常会話でも2ちゃん語連発。
- ・オンラインRPGにはまっている。ネットゲの世界では最強レベルで他のプレイヤーから崇拜されている。
- ・本棚には美少女フィギュアがいっぱい。とりわけお気に入りのアニメのフィギュアはパソコンとテレビの間においている。フィギュアのパンツを見たりして、脳内彼女と妄想トークを楽しむ。
- ・リアル的女性とは全く話せず。学校ではキモオタ。できるだけ目立たないように生活している。

日本にはいろいろな小説、映画、ゲームがあるけれど、『カオスヘッドノア』、『シュタインズ

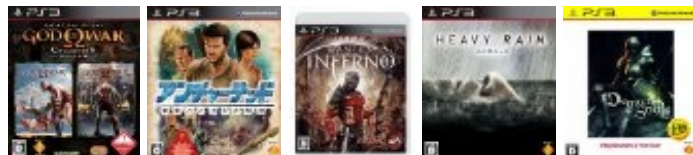
・ゲート』の製作チームくらい、2ちゃんねる文化を描写している作家はいない。貴重な物語の試みだ。

SCE『ゴッド・オブ・ウォー3』（PS3）



[ゴッド・オブ・ウォーIII \[CEROレーティング「Z」\]](#)

ソニー・コンピュータエンタテインメント 2010-03-25



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年3月29日ブログにて発表)

『ゴッド・オブ・ウォー3』をクリアした。ゲームとしては過去最高クラスの出来で、ゲームの未来を予感させる未来派的名作だった。クソゲーの誉れ高いFF13では、長々とムービーで映画のような名シーンが垂れ流されたが、『ゴッド・オブ・ウォーIII』では、映画のような名シーンをプレイヤーが操作できる。あらゆるアクション超大作映画を凌駕するような怒濤のアクションシーンを、プレイヤーの操作で楽しむことができるのは革命的だ。映画とゲームの違いは、視聴者なのかプレイヤーなのか、操作できないのかできるのかという点だ。『ゴッド・オブ・ウォーIII』の後では、超高画質のムービーシーンを垂れ流すだけのゲームは、退屈極まりないだけの駄作になるだろう。

さて、ゲームとしてはすごいのだが、とにかく残虐表現、暴力表現のオンパレードで、何故ここまでむごたらしくする必要があったのかと、嘆かれる。まあこう思うのも、僕が大人になったせいかもしれない。十代の自分なら、以下のような暴力シーンに倫理的嫌悪感を覚えることなく楽しめただろうか。

(暴力シーン例)

- ・ギリシアの神様はことごとく主人公のクレイトスに撲殺される。
- ・太陽神ヘリオスは、首をもがれる。当然血しぶき。断末魔の表情を浮かべるヘリオスの首はアイテムになる。
- ・ヘルメスは足をもがれる。もいだヘルメスの足もアイテムになる。
- ・ゼウスの妻ヘラも殺される。死体となったヘラをかついで、移動装置のおもりに使うし、もう最悪。
- ・ラストボスのゼウスはめっために殴り殺し。とにかく殴る殴るで、画面はゼウスの血で真っ赤に染まる。白髪のひげ生やしたおじいさんを殴り殺すなんて、どこまで悪趣味になれば気がすむのか。

・ 神様の他にも、当然のように途中のモンスターは、めっために撲殺される。ケンタウロスの内臓えぐりだすわ、サイクロプスの目ん玉取り出すわ、メデューサ抱きしめて体へし折るわ、もうえろぐろすぎ。

何故ここまでクレイトスは残酷なのか。クレイトスには、最愛の妻と娘をアレス神にだまされて、自分の手で殺してしまったというトラウマがある。神となった後のクレイトスは、ゼウスにだまされて地獄にたたき落とされるし、クレイトスも結構神様にだまされまくりで、悲惨な境遇にある。

物語の最後で、神も人間もここまで残虐になった原因は、あらゆる災厄をとじこめたパンドラの箱が開けられてしまったせいなのだと説明される。パンドラの箱の最後に残っていたのは、「希望」である。希望にゲームの未来を託すしかないだろう。

しかし、残虐表現溢れるゲームが、神ゲーとして世界各国で賞を受賞しているのを見ると（開発は大手のSCEアメリカだし）、ゲームの未来が不安になってくる。ゲームは暴力的だと言われてもしょうがない。これからのゲームには、イスラム教国でも発売禁止にならないような倫理性が求められるのではないだろうか。

『ゴッド・オブ・ウォーⅢ』なんてえろぐろすぎて、イスラム教国では発売できそうにないけど、どうだろうか。

セガ『龍が如く4』（PS3）



[龍が如く4 伝説を継ぐもの](#)
セガ 2010-03-18



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年4月11日ブログにて発表)

『龍が如く4』は、現代ヤクザの活躍を描く3Dアクションアドベンチャーゲーム。制作はセガ。日本社会向けに徹底的にローカライズされた『グランド・セフト・オート』といった感じ。『グランド・セフト・オート』シリーズのファンからしたら、『龍が如く』シリーズはプレイヤーの自由度が少なく、開発者に行動を制限されたゲームだと思えるが、『龍が如く』シリーズが好きという日本のゲームファンは、『グランド・セフト・オート』などの自由度が極めて高い外国製ゲームをあまり面白くないと言う。

<『グランド・セフト・オート』シリーズファンからすると『龍が如く』のこういうところが気になるというかストレスを感じる箇所>

- ・移動範囲が狭い、限定されている。車やバイクに乗って街を自由に移動できない。
- ・移動シーンと戦闘シーンが別シーン扱い。いちいち戦闘シーンに入るたびに、ロード時間がかかってストレス。
- ・ムービーシーンが10分以上ある時など長すぎて正直面食らう。
- ・戦闘シーンで戦う敵以外の一般通行人と戦えない。

などなどだが、逆にアンチ外国ゲーム、日本製ゲームの方が好きという人は、開発者によって綿密に組み立てられた（その分プレイヤーの自由度が減るのはしょうがない）『龍が如く』シリーズのゲームデザインの方が好きなのかもしれない。

今回は桐生一馬含めて4人の主人公を操作して、4人それぞれの物語を楽しむことができる。サブストーリーを全部体験しようとする、25時間くらいかかる。最近のゲームはやり込み要素が多すぎて、ユーザーの自由時間を奪いすぎているのが問題だと思えるが、それでもやはりサブストーリーを全部体験したいと思うのが悲しいところ。

キャバクラ、ホスト、ヤクザ、カラーギャング、消費者金融、多重債務者、ホームレス、アジア街で暮らす人々など、ひどくリアルな新宿の物語が展開される。キャバクラで遊んだり、街角で乱闘したりできるが、基本にあるのは、社会の最底辺で生きる人々の力強い物語であり、最終的には暴力団と警察官僚の利益関係が暴かれてゆく。

『龍が如く』シリーズと他のゲームソフトとの決定的に異なる点は、シナリオの質だ。多くの国内ゲームが10代若者、あるいは10代若者の感受性を持つ大人になったオタク層の心性にそった物語を展開するのに対して、『龍が如く』のシナリオは、大人向けの娯楽小説、娯楽映画と同等の物語を展開する。どちらがいい、優れているという価値判断はできないが、少なくとも『龍が如く』のシナリオの方向性は、ゲーム業界において孤高である。

シナリオの完成度と魅力は、立証済み。これからシリーズを重ねても、シナリオ面はあまり進化発展しないと思う。次作以降では、ぜひプレーの自由度を増してもらいたい。移動と戦闘はシームレスにして、自転車、バイク、自動車で移動できるようにする。新宿だけでなく渋谷、池袋、六本木、横浜にも繰り出せれば最高。首都高を爆走して移動できれば、すこぶる楽しそうだ。

(第1部「秋山駿」のサブエピソード紹介)

『龍が如く4』第1部「秋山駿」のサブエピソードに、こんな物語がある。

秋山は新宿の盛り場で、消費者金融を営んでいる。秋山はどんな相手にも無利息無担保で金を貸す。ただし、秋山が提案した条件をクリアしないと、希望者は金を借りることができない。

ある日、秋山のところに中年の女性がやってくる（確か子持ち）。借金返済のため、どうしても高額のコネがあるが、どこも金を貸してくれず、秋山のところにやってきたという。新宿ですぐ仕事を見つけてきたら、希望の金を貸してあげると秋山がいう（確か3時間以内）。

中年の女性は、いろいろな店をまわって雇ってくれと交渉したが、不況のせい、彼女の年齢のせい、どこも彼女を雇わなかった。ソープランドには行きましたか？と秋山が彼女に問う。仕事を見つけたら、数百万（数千万だったかも）の金を借りることができるんだ、ソープランドに行って、どんな安月給でもいいから、清掃員をやらせて下さいと頼みこみますか？と彼女に問う。

不況で仕事がない、そんなのは嘘だ。みんなえり好みしているだけだ。やろうと思えば、できる仕事はたくさんある。あなたに本当にお金を得ようという気持ちがあるかどうかですよ、と秋山が彼女に語る。自分の好きなことを仕事にしよう、好きな仕事をして人生の夢をかなえようという自己啓発書的、アメリカンドリーム的な言葉は、都合のよいまやかしだと思えるから、秋山の言葉に強く共感した。

だいたいみんなが好きな仕事を選んだら、社会は回らなくなる。誰もやりたがらないようなきつい仕事をやっている人がいるから、社会は回っている。きれい好きな人はビルの清掃員をやって、音楽が好きな人はミュージシャンになっているのだろうか。そんな都合よく社会は回らない。社会の一番下の方から、斜め上に社会を見上げる。すると、社会の真実が見えてくる。『龍が如く4』は、そんなインタラクティブ・メディア作品だった。

(第4部「桐生一馬」のサブエピソード紹介)

『龍が如く4』第4部「桐生一馬」のサブエピソードに「家族の条件」という物語がある。

伊達は元刑事で、現在は新宿のバーで働きつつ、ブン屋をしている。美容師をしている伊達の娘が、人気美容師の彼氏と同棲する許可を得るため、伊達に彼氏を紹介しようとする。

彼氏は待ち合わせの喫茶店になかなかやってこない。「時間に遅れる奴と同棲なんて許さない」と伊達が怒る。伊達の友人の桐生が、彼氏を探しに行く。彼氏は、迷子の子どもを捜す母親や、大切な物を道でなくしたおばあさんの面倒を見ていた。桐生の協力でトラブルを解決した後、彼氏がようやく喫茶店に向かう。

伊達に怒られても、彼氏は遅刻した理由を説明しない。桐生が事情を話そうとすると、「自分でやった事ですから。遅れたのは事実です」と彼氏が止めに入る。迷子になった娘を見つけてもらった母親が偶然通りかかって、彼氏に礼を言う。遅刻の理由を知った伊達は、しぶしぶ彼氏と娘の同棲を許可する。

「ただし」と伊達は言う。伊達の娘は病気の母と一緒に暮らしている、娘が家を出て行ったら、母親が一人になってしまう。「母と娘のいる家に来てくれないか」と伊達が言う。せっかく彼女と二人でラブラブな同棲生活を始めようとしているところに、お父さんそんな提案酷ですよ、だいたいお父さんは新宿で自由気ままに生きてるじゃないですか、とつつこみたくなかったが、彼氏は伊達の提案を歓迎し、母親との同居に賛成する。

「お母さんと一緒に暮らせるのは嬉しいです」という彼氏の言葉、彼氏の性格を知らなかったら、媚を売る都合のよい嘘だと思えるが、何せ彼氏は、恋人の父親との初面会よりも、道端で偶然出会った人々の助けになることを優先した人物なのだ。彼氏がもらした喜びの言葉は真実だと思えた。

以上、まさかそんな展開ありと驚いた「家族の条件」サブエピソードだったが、高齢化社会が進展しつつ、20~30代男女の賃金が下がっている現在、恋人の父親や母親と同棲する若者は、確実に増えるだろう。ルームシェアリングが一般化してもいる。核家族の生活、一人暮らしの独身生活こそ、特殊なライフスタイルとして、後世に語り継がれるだろうか。

スクエニ『ニーアレプリカント』（PS3）



[ニーアレプリカント](#)

スクウェア・エニックス 2010-04-22



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年4月25日ブログにて発表)

FF13やドラクエ9には賛否両論というか、ネット上のユーザーレビューは批判意見大多数（特にFF13）だったが、同じスクエニのRPGでも『ニーアレプリカント』には称賛レビューが多く、罵倒は極小だった（ニアの発売はスクエニでも、制作はキャビアという会社）。

プレイ開始後、しばらく「お使い」的展開が続いて、あまり面白くなかったけれど、FF13やドラクエ8をつまらないとはっきり言ってくれてたネットの良識あるユーザーたちが、これは面白いと評価しているのだから、集合知を信じて最後までやることにした。

最近の日本のゲームやらマンガやらアニメやらテレビ番組やらは、美少女とイケメンばかり出てくる。顔が不細工な人間の存在は、マスメディアでは許されないかのようだ。この外見至上主義の時代状況にあって、『ニーアレプリカント』は、人間の価値に美醜は関係ないという物語を提示してくれた。醜い外見になり果てた存在でも、仲間だと認めてくれる、前と変わらず愛してくれる優しさ、信頼感。人間は見た目じゃないという至極当たり前のことを、外見至上主義の時代でもきちんと提示してくれたのはよかった。

完全なる悪はない、魔王と呼ばれて忌み嫌われる存在にも、守るものはあるし、愛情や優しさという感情があるということも、『ニーアレプリカント』はきちんと描き出してくれる。憲法9条は大事、平和は尊いと繰り返し叫ぶことよりも、私たちが憎しみ、戦っている敵の側にも、愛し、守る存在がいるということをはっきり伝えた方がいいと思った。『ニーアレプリカント』では、特にクリア後2周目のストーリーで、敵の側の事情が丁寧に描写される。1周目では、単なる暴力的存在にすぎなかった敵の側に、悲しみ、友情、愛情、家族があることを知って、プレイヤーは煩悶することになる。

ネット上で話題になっているのが、Dエンドと呼ばれる演出だ。武器取得コンプリートで、2周目までクリアしている場合、Dエンドに入ることができる。ラストボスを倒した後の最後の選択肢で、ある答えを選ぶと、同一キャラクター名の全セーブデータが削除されるというゲーム史上初の演出である。

Cエンドまで自分でクリアした後、Dエンドはニコニコ動画で視聴した。セーブデータ完全削除前に、確認のダイアログが4回くらい表示された。まあクレームをつけられないための予防措置だろう。セーブデータ削除に了承すると、主人公のアイテムや魔法などの記録がどんどん白紙になっていく。この演出はショックが大きい。エンドロールの後、PS3標準仕様画面で、同一キャラクター名のセーブデータが次々と削除されていく。削除されたデータと同じ名前でニューゲームを始めようとする、名前が入力できませんというエラーメッセージが表示される徹底ぶり。

エヴァンゲリオンを始め、「フィクションはもうやめろ」というメッセージをクリエイターが送り出すことは数多いが、『ニーアレプリカント』も相当徹底していた。総じて、今の日本の常識に疑問を投げかける良質のゲーム作品だった。

(『ニーアレプリカント』の物語が提示する善悪の彼岸について)

ゲーム開始当初は何が面白いのかさっぱりわからなかったが、ネット集合知の高評価を信じて3周クリアした暁には、素晴らしいゲームだったとうなった『ニーアレプリカント』のストーリーについて考察します。

～～最近のゲームはグラフィックや演出がリアルになりまくっている。人が死ねば血が飛び出るし、声は出るし、死体が画面に残る。外国製のゲームは特に表現がリアルで残酷で、ファミコンのドット絵で遊んでいた世代にとっては、現代のゲームは表現力が生々しく、やばすぎると思える。

さて、ここまでゲームの表現が現実的肉迫した場合、表現者がとるべき選択として何があるのか。暴力表現好きのユーザーを満足させるためにひたすら暴力表現をつきつめていくのか、暴力表現から背を向けて、別の表現を模索するか、という二択だと思っていたが、『ニーアレプリカント』は、別の選択肢を提示してくれた。それは、プレイヤーキャラの暴力行為の対象となる敵キャラクターも、プレイヤーと同じく人間の心を持ち、悲しみ、苦しみ、愛しあう存在なのだと知らせる道である。

ゲームの表現がリアルになった。敵はもうそこらの町を歩いている人間とかわらないように見える。リアルな町のCGの中で、リアルに殺されていく人間のキャラがいるとして、ただ敵が殺されるだけでは、「ゲームは無差別暴力事件の温床だ」と無理解な大人に批判されても、仕方ないだろう。ゲームには、それ以外の未来があった。今自分たちが切り殺している敵キャラクターも、人間であり、自分たちと同じように悩み、苦しんでいるのだと知らせること。

敵の彼らが死んだ後、彼らにも嘆き悲しむ家族や恋人がいるのだと知らせること。リアルになったゲームは、物語を工夫することで、映画よりも印象的なドラマを作ることができる。お説教や政治家の演説でなく、物語として、今殺している敵にも、大切な存在がいるのだとしらしめることができる。

それは、現代人に枯渇した、見知らぬ存在への想像力を補う物語になるだろう。また、悪と思っていた敵にも善はあること、敵の善はプレイヤーキャラの善と両立するものではないかもしれないことを、プレイヤーに提示するだろう。

ゲームは、善悪の彼岸へとプレイヤーをいざなうことができる。ゲームの没入感と感情移入の強度は、小説や映画を凌駕することができるはずだ。

(『ニーアレプリカント』サントラCD視聴後の感想)

グラフィックの表現力が過剰になったため、ゲーム音楽は、印象的なメロディを押し出すのをやめて、映画音楽、環境音楽のように、控えめなものとなった。BGMなし、効果音だけでも、映像がリアルなために成り立つゲームもある。そんなメロディー敗北の時代にあって、『ニーアゲシュタルト』と『ニーアレプリカント』の音楽は、過剰なまでにメロディアスである。

FF13など多くのゲームでは、グラフィックを引き立てるために音楽が後ろにひいているが、多くのアマゾンレビューが感じたように、ニーアは音楽をひきたてるために、ゲーム全体がデザインされているように思える。印象的な音楽が、ゲームデザインの中心にあり、グラフィックや物語は、音楽のテーマを間接的に表現するために、設計されているかのようだ。

ゲームの開発技術力は格段に進歩した。ゲームは、様々な方法で開発することができる。グラフィックにばかり注力しなくていいのではないか。音楽を中心にゲームの世界を構築してもいいのではないか。

何を中心におくのか。何をそぎ落とすのか。周辺においたものは、中心においたものの魅力を最大限表現するために、あるいは中心においたものの変奏として、中心をひきたてることができる。作品の中心に音楽を。No Music,No Art. No Music,No Game.

Key『リトルバスターズ！エクスタシー』（PC）



[リトルバスターズ エクスタシー 通常版](#)

KEY 2008-09-26



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年5月23日ブログにて発表)

Keyのゲーム、麻枝准企画・脚本『リトルバスターズ！エクスタシー』より、本日は追加ヒロイン朱鷺戸沙耶ルートストーリー考察をお届けする。

沙耶はとある機関から高校に派遣されたスパイだが、実際は、ゲームのキャラ恭介が想像したフィクション内の人物である。フィクションの存在である沙耶が、現実の学校にやってきたという設定になっている。沙耶は主人公理樹と二人で、罨や敵の多いダンジョンを探索する。沙耶ルート前半の物語は、よくあるギャルゲー的ストーリー展開である。沙耶ルートの真髄は、一旦ゲームオーバーを迎えた後の後半にある。ゲーム文化に対する良識派の批判にコペルニクスの転回を与える物語展開が、沙耶ルート後半で披露される。

沙耶ルート後半のダンジョン内で敵に破れると、ゲームオーバーになる。画面上に現れるコンティニューを選択すると、ヒロインだった沙耶の視点で物語が再開する。

コンティニュー後、沙耶は理樹と出会う前の過去に戻る。フィクションの世界から理樹たちがいる世界にやってきた沙耶は、ゲームキャラみたいな存在だから、一度死を迎えても、死ぬ前の記憶を保持している。理樹は沙耶と出会っても、未来でゲームオーバーになったことを知らないし、沙耶のことも知らない。死ぬ前、沙耶と理樹は恋愛関係の萌芽状態にあったのに、理樹にはもうその記憶もない。一度死んだ記憶を保持している沙耶は、今度こそ勝利するために、理樹とまた学園地下のダンジョンに向かう。

沙耶はもう一度、物語をたどりなおそうとする、ただしハッピーエンドに向けて。敵は強大であり、沙耶は何回も死ぬ。命の限りがある理樹を守るため、非実在の沙耶は、死ぬ危険を何回も背負う。理樹をかばって自分だけ死んで、ゲームオーバーになる。何回も何回もコンティニューして、過去に戻って、自分のことを知らない理樹と再開し、冒険を繰り返す・・・

沙耶ルート後半の物語は、ゲーム文化全体に対するメタファーになっている。ゲームをする若者は、現実に辛いことがあると関係をリセットするリセット世代だなどと揶揄されている。リセット世代は、嫌なことがあれば、関係をぶった切ると言われる。では、リトバスEXにおける沙耶の振る舞いはどうか。そこにはリセット世代の肯定的側面が描写されているだろう。

沙耶は自分が、ゲームの存在であると自覚している。今生きている世界の中で、自分だけが非実在青少年であり、他の存在は、愛する人も含めて、実在の人間だと認識している。ゲームオーバーになっても、自分だけは死なないから、愛する人とハッピーエンドにいたるために、沙耶は何回もコンティニューを選択する。実際コンティニューを選択しているのは、画面の向こうにいるプレイヤー自身なのだが、プレイヤーは、ゲームの仮想空間内にいる仮想空間内仮想少女、沙耶が見せる強烈な意志の力に圧倒されることになる。

沙耶ルートを終えてみて、ゲームをしない大人は、リセットの悪い面しか見ていないだろうという仮説を思いついた。リセットした後、プレイヤーはゲームをやめるわけではない。もう一度、再スタートするものだ。真のエンディングにいたるまで、プレイヤーは負けても負けても、何度でも挑戦する。プレイヤー以外の全てのゲーム内登場人物たちに、ループしていることの記憶がないとしても、プレイヤーだけは何度も挑戦している記憶を保持している。プレイヤーは記憶の違いに悲しむことなく、過酷な挑戦を続ける。

沙耶ルートのシナリオは、ゲームの肯定的側面を描写している。ゲームを愛する製作者から、ゲームを愛するユーザーに与えられた、ゲーム肯定の福音。それは決定的な自己撞着愛だろうか。そうとも言い切れないだろう。ゲームへの誹謗中傷に対する、批判の矢になるだろう。

スパイの訓練ばかりで遊びらしい遊びをしたことがない沙耶が、ゲーセンのUFOキャッチャーで「いよっっしゃー！！ 取ったあー！！」と絶叫して喜ぶシーン。ここにもゲームへの賛歌が溢れている。所詮ゲームなのだ、難しく語る必要はない。大はしゃぎできるほど、面白ければそれでいい。教育に有害とか、めくじらたてることもないだろうに。リトバスは、リフレインシナリオにおける驚愕の大どんでん返しもすばらしかったが、沙耶シナリオにも別の魅力があった。沙耶とは、ゲームを何度もコンティニューするプレイヤーそのものだ。リセット世代とは、リセット世代ではないのだ。本当のところは、ゲームオーバーしてもひるまないコンティニュー世代なのだ。

バンダイナムコゲームス『テイルズ オブ ヴェスペリア』 (PS3)



[テイルズ オブ ヴェスペリア\(特典なし\)](#)

ナムコ 2009-09-17



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年5月30日ブログにて発表)

RPGといえば、ドラクエとFFが世間一般的にも有名だが、外伝等含めてタイトル数が一番多いのは、バンダイナムコゲームス発売のテイルズオブシリーズとのこと。実際FFもドラクエも、ファミコン時代に比べればそんな面白くなくなったけれど、Xbox360とPS3で出ている『テイルズオブヴェスペリア』は面白かった。

1995年スーパーファミコンで第1作が出たテイルズシリーズは、正直あまり興味がなかった。ネットで高評価だった『ニアレプリカント』評判通り面白かったので、ニアを評価したネットレビュー者たちがそこまで面白いと言うなら、きちんと最後までやってみようと思って、過去2回挫折していた『テイルズオブヴェスペリア』を集中的にやってみた。

ゲーム序盤は、日本製RPGの特徴であるお使いの一本道のシナリオが続く。外国製ゲームの自由度に比べたら、窮屈で面白くないけれど、キャラクターが増えた途中から、心に残ってきた。クリア後は、ずっと忘れないでおこうと思えた。

テイルズシリーズはアニメ絵のキャラクター画であり、ライトノベルのファンタジーが、そのままテレビゲームになったような世界観である。男のオタクに受けているかと思いきや、女性ファンからの人気が高い。プレイしていて、それもそのはずと思った。最近のゲームによくあるような、残酷表現、暴力表現が極小だ。グラフィックがアニメ調だから、敵と戦っていても、良心の呵責に悩むこともない。何しろ最近のゲームはやたらリアルでグロテスクだから、敵を倒すたびに現実と仮想現実の区別がつかなくなって、心理的葛藤に苦しむことになるが、テイルズの場合、これはゲームだと割り切って、物語世界を楽しむことができる。

といってもグラフィックがしょぼいわけではない。アメリカやヨーロッパのゲームが突き進んだリアリズム路線とは異なる、マンガ・アニメ的表現技法の最先端をいっている。途中でセルアニメのムービーシーンが挿入されるが、ゲーム中のCGの方がきれいで滑らかだった。もう暴力と残酷表現オンパレードなゲームはこりこり。テイルズなら、小学生の子どもにも遊んで欲しいと思える。

ストーリーのテーマは、仲間の大切さ、人と人の絆の大切さをうたうもの。世の中には簡単に白黒決められない問題がたくさんある。一人で悩まず、やけにならず、みんなで考えよう。どれだけ世界にたくさん問題があっても、人間を否定するのはやめにしよう。みんなで話し合っ、よく意見を交換して、未来を決めていこうとうたう。

部屋にこもって一人で暴力的なゲームばかりやって、うちの子どもは将来大丈夫かと心配ならば、テイルズは希望の星だ。ゲームの未来の最良の可能性、暴力的でないゲームの未来は、テイルズにあると思う。

クリアまで40時間近くかかる。いつもなら体が痛いのおさえ無理してやり続けるところだけど、主人公たちみんなが「焦ってもしょうがないぜ」「慌てる必要はない。休んでいこう」「もうちょっと休みたいな」と物語の合間合間に言う。そう言われると、確かにプレイヤーの自分も疲れているから、休もうかなと思える。

ゲームが社会から受けているさまざまな批判、偏見に対して、テイルズはスマートでハートフルな回答を指し示してくれるだろう。

・キャラクターの中では、主人公のユーリの飄々として、皮肉ばかり言ってる性格が好き。ユーリは、『銀魂』の主人公にも似ている。あのようにちょっと斜め下の方から社会を眺めている感じの男は格好いい。年下のカロルのことをカロル先生と馬鹿にして、いたずらするユーリの屈折した愛情表現も好き。

・戦闘終了後ハイタッチのシーンが時々挿入される。最初はみんなぎこちないんだけど、冒険時間が長くなるにつれて、だんだんハイタッチがハイテンションでどんぴしゃになっていく。その様子を見ているだけで楽しい。世間知らずの天然ボケお嬢様だったエステルも、最後には元気にみんなとハイタッチ。プレイヤー自身も含めて、仲間達と親密になった気持ちになる。ゲームの中のパーティーにここまで感情移入できるゲームも珍しい。

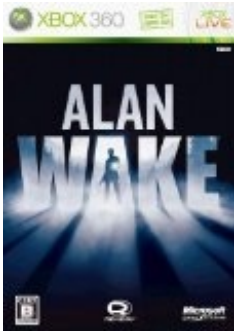
・レイブンのとぼけたおっさんキャラにもあこがれる。完全に肩の力が抜けた態度。ユーリかレイブンみたいに生きてみたいと思った。

・PS3追加キャラのパーティがまたいい味出している。独立自尊、わが道をいく海賊人生。

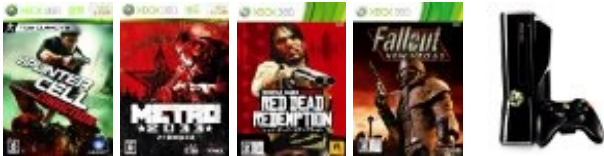
・ジュディスの組織に染まらないというか変な性格もよい。余裕と優雅さを忘れない大人の女性。

パーティーのみんなは社会からはみ出し者、変わり者ばかりだが、そうしたみんなが集まって、仲間になる。最初はぎこちなくても、最後にはばしっとハイタッチできるようになる。絆の物語。

マイクロソフト『アラン ウェイク』（Xbox360）



[Alan Wake\(アラン ウェイク\)\(通常版\)\(ゲーム追加ダウンロードカード同梱\)](#)
マイクロソフト 2010-05-27



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年6月7日ブログにて発表)

『ALAN WAKE』（アランウェイク）は、xbox360で発売された3Dアクション・アドベンチャーゲーム。販売元はマイクロソフト。スティーヴン・キングへのオマージュが作品中で表明されているサイコホラー小説仕立てのゲームである（小説仕立てのゲームというより、小説/映画の仮想世界をそのまま体験できるインタラクティブ・メディアと表現した方が的確）。SCEヨーロッパより発売されたPS3ソフト『ヘビーレイン』によく似ている。

スティーヴン・キングも、ホラーもサイコサスペンスも、個人的に趣味ではないが、前評判が異常に高かったので購入。日本国内では全く作風が異なる任天堂のWiiソフト『スーパーマリオギャラクシー2』が首位独占で、『ALAN WAKE』なんて知らない人大多数だが、わかる人はわかるもので、日本全国で売り切れ続出だった（出荷数が少ないだけか）。海外では評価が高く、早くも2010年度最高傑作という評価も出ているが、2010年と言わず、ゲーム史に残る良作だと個人的に思う。

プレイ開始直後から、ゲームはここまでできるということの証明を見せつけられた。それは同時に、ゲームはまだまだ表現を発展させられることの証明でもあった。ゲーム表現のメイン・ストリームはアメリカ、ヨーロッパに行っており、日本のゲーム産業はガラパゴス化していることも痛感した。

ゲームは小説や漫画や映画を完全に超えた。ゲームは小説、漫画、映画と異なり、メディア受容者が、メディアの主體的行動者になれる。読者でも視聴者でも鑑賞者でもない、ゲームプレイヤーは、仮想空間内で主人公となり、自由に行動することができる。これが、他のメディアにないゲーム独自の特権だ。

他のメディアにないこの特権を、ゲームは前から誇っていた。しかし今、その特権を声高に主張することを可能にする表現力をゲームは手にすることができた。『ALAN WAKE』では、現実世界で目にする自然よりも、美しいグラフィックで描画された仮想自然の中を、自由に動き回ることができる（女性キャラの顔が日本のソフトに比べていけないのは、海外ソフトのご愛嬌）。単純稚拙だったゲームシナリオも、いよいよ大人向けなものになってきた。

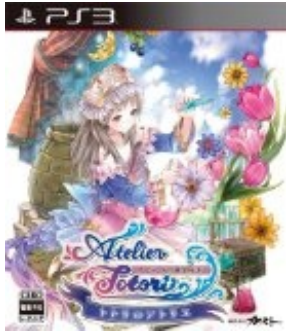
メディアとしてみた場合、文字表現の小説は、あまり発展の余地がない。映画も3D化するだろうが、インタラクティブ化（＝双方向化）することはないだろう。その点、ここ20年で最も発展したメディアであるゲームは、まだまだ発展の余地がある。

液晶画面に映る3D空間内のキャラを、コントローラーで操作することは、もうすぐ時代遅れのものになる。テレビ画面から部屋の中に投影されたバーチャル3D空間内をプレイヤーが動き回る時代がもうすぐ来る。キャラクターは全員等身大、部屋の中にアメリカの大森林が広がる未来がやってくる。研究開発は進められている。

ジャンルの深化にも期待。敵を撃ちまくるFPSは暴力的過ぎて飽き飽きだし、クリアまで40時間近くかかるRPGも、時間がない大人には不向きだ。クリアまで10数時間の3Dアクション・アドベンチャーゲームが、もっと発展して欲しい。

シナリオも、サスペンス系以外に、純文学的なものが出てくるとなお嬉しい。村上春樹の『1Q84』をゲームの3D空間で再現することは、技術的に可能だ。メディア受容者は読者としてでなく、天吾や青豆になって、月が二つある1Q84の世界を動き回ることができる（村上春樹は嫌がるだろうから、ゲーム好きな宮部みゆきのオマージュ作品なら実現可能かも）。文学的なゲームがたくさん発売される未来の到来を願う。

ガスト『トトリのアトリエ』（PS3）



[トトリのアトリエ~アーランドの錬金術士2~\(通常版\)](#)

ガスト 2010-06-24



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年6月26日ブログにて発表)

PS3『トトリのアトリエ』を秋葉原のソフマップで購入。前作『ロロナのアトリエ』がめったために批判されていたので不安だったが、『トトリのアトリエ』は発売後ネット上で高評価続出。いざ始めてみたら独特の世界観、テンポで面白い。『ゼノブレイド』の画面が粗くて不満爆発状態だったので、PS3の綺麗なグラフィックにまず満足。そして独特のゆったりテンションにも満足。無理してゲームするのがばからしくなってきた。

故にとっても面白いけど、ゲームを一旦やめて、以後はワールドカップのテレビを見て人生の喜びを満喫。

主人公のトトリが男のキャラと話す。男があんまり話聞いてないからトトリがへこむ。おしゃべりは重要。少女マンガがそのままRPGになったみたいなゆったりゆったりさ。オブリビオンやアランウェイクより面白いかも。アメリカのゲームがどんなにすごくなっても、日本はこれでいけばいいと思った。ガラパゴスでもかまわない。競争とは無縁のぬかるみ。

アトリエシリーズは初体験でしたが、RPGゲームに対する考え方自体変わった革命的体験でした。

- ・ 幼い女の子トトリが主人公。主人公なのに弱いから、パーティーのみんなに助けられる。その弱さがまた楽しい。錬金術でアイテムを調合すると、強力なアイテムができる。経験値あげてもそんな強くないから、アイテム調合が非常に重要。

- ・ 物語の展開がめちゃくちゃよい。緊迫感が増しそうな場面になると、必ずふざけた展開が入って脱力感維持。ゲーム進行がゆったりゆったり癒し系（けれど後半から時間制限があることに気づき、結構シビアなタイムマネジメント必要になるけど、それでも物語はほんわか）。自分自身の日常生活がゆったりゆったりしていないと、トトリをプレイしていて激しく思った。人生の歩み方について考え直させてくれる名作。

- ・ トトリとお姉ちゃんの関係がとってもよい。個人的に姉とうまくいっていない人にとって、この物語は涙連続です。トトリとお姉ちゃんはよくけんかするんだけど、お姉ちゃんはトトリのことをいつもとても心配しているし、とても愛している。その様子がたっぷり描かれており、なんていい家族関係なんだと涙連続。

（以下ネタバレあり）さらに後半、お姉ちゃんが実は自分の欲求を抑えて、大人の振る舞いをしていたことがわかり、お姉ちゃんの愛情に涙。死ぬ間際まで冗談を言い続けていたお母さんの生き方にも涙したし、すばらしい物語でした。（もちろん口口ナとかミミとかトトリの家族以外のみんなも愉快的な好人物ばかり。普通のRPGだとお店の人と仲良くなれないけど、お店の人全員に個性があって、仲良くなれるのもまた面白い）

- ・ トトリはしょっちゅう、「もっとお話したかったのに」とか「おしゃべりしたかったな」とつぶやきます。トトリのお母さんも、しゃべりまくります。テイルズシリーズ同様、おしゃべりの価値、重要度を伝えるゲームです。

- ・ 洋ゲーとは全然違うグラフィックだし、作り方。洋ゲーとか一般のゲームは、ハリウッド映画みたく緊張感とスピーディーな展開をつきつめていく方向にあるけれど、トトリはスローライフで癒し系でゆったりゆったり、海外ゲームの主流と全く異なる価値観を提示しています。『けいおん!!』とか萌え系アニメの脱力テンションがそのままRPGゲームになった感じ。これが日本の進む道か。アンチ効率主義。まあ最終的には攻略サイト4つくらい周って、アイテムを効率的に調合しまくっていたが。

アトラス『HOSPITAL. 6人の医師』（Wii）



[HOSPITAL. 6人の医師\(特典なし\)](#)

アトラス 2010-06-17



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年6月30日ブログにて発表)

『HOSPITAL-6人の医師-』は、外科医を主人公にした医療アクションゲーム『カドゥケウス』シリーズのスタッフが製作した医療ドラマゲーム。『カドゥケウス』との違いは、外科手術以外の様々な医療行為をゲームとして体験できること。さらに、個性的な6人の医師がおりなす海外医療ドラマ級の物語を体験することができる。

外科、救命医療、整形外科、内視鏡、診察、検視という6つの医療行為を Wiiリモコンで疑似体験できるのだが、個人的に一番面白かったのは、診察パートだった。診察医ガブリエル・カニンガムの性格がまず個人的に好みだった。エヴァの加持君、銀魂の銀時、龍が如く4の秋山さんのような、遊び人でお気楽で肩の力が抜けた男なんだけど、やる時はやるタイプのカニンガムが、患者を診察していく。症状を聞いて、診断して、病気を特定していく過程が、リアルお医者さんごっこみたいで刺激的だった。

時間をかけて、ついに患者の症状を特定。しかし、カニンガム個人の医療技術では治療不可能。同じ医局にいる神業の外科医にバトンタッチ。カニンガムが診断した患者の外科手術を行う時は、いつにもましてやる気が出た。『カドゥケウス』シリーズでは、患者と話し合う機会があまりないし、患者が個人的にどういう性格なのか、よくわからないで手術をしていた。

『HOSPITAL.』では診察をして、患者個人の日常生活の悩みを知った後で、手術に臨むことができる。やっぱり緊張度というか使命感が違う。ゲームの演出として素晴らしかった。

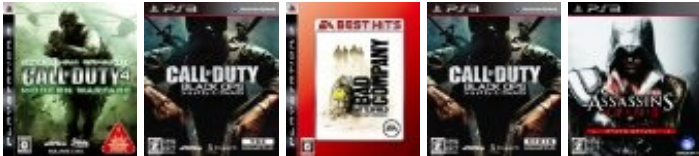
だいたい最近のゲームは表現力がものすごいから、どんなジャンルでもゲームにできる。外国ではリアルになったゲームの暴力表現が問題になっているし、日本では萌え系美少女の過剰エロ表現が問題になっている。たいてい技術というものは、軍事目的で発展した後、エロ目的で普及する。ゲームも人間社会同様、まず過激な戦闘アクションが発展した後、美少女萌えゲーで開花したようだ。

今後ゲームは『HOSPITAL』のように、暴力と性欲以外の方面で発展していくのではないか。人の命の尊さ、人を助けることの大切さを伝える倫理的にも良質のゲームが続くことを願う。ただ、変にお説教臭いゲームはつまらない。命を救って欲しくないという自殺志望の少女もいるし、テロリストなんて救助するなという市民も出てくる。『HOSPITAL』は、作品を通して命の重さを問うゲームだった。

スクエニ『コール・オブ・デューティー モダン・ウォーフェア2』（PS3）

[コールオブデューティ モダン・ウォーフェア2\(新価格版\)](#)

スクウェア・エニックス 2010-09-02



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年9月25日ブログにて発表)

『コール・オブ・デューティー モダン・ウォーフェア2』は、テロリズム溢れる現代世界の戦争を描くFPS（ファースト・パーソン・シューティング）ゲーム。発売元アクティビジョンは、日本市場から撤退した為、日本での発売はスクウェアエニックスが担当した。アンチスクエニ工作員から、翻訳文が悪い、日本語吹き替えが棒読みだの散々酷評されていたが、実際廉価版でやってみたら、そこまで批判するほどでもないと思った。スクエニが発売元の作品は、マスコミ情報もネット情報も情報バイアスがかかりすぎているので、自分で買ってリアルにやってみないと、評価できない。

テロリズムという現代的問題を描いていたことも、買うのを控えていた理由だった。チュートリアルまでは、リアルなグラフィックの仮想空間内で、特殊部隊の兵士として、敵を撃ち殺すことにためらいがあった。ただし、戦場に投げ込まれた瞬間、ためらいは全て消えた。訓練終了後、いきなり激しい銃撃戦のど真ん中に放り込まれる。撃ち合いが静まったら、アフガニスタンの市街地を戦車で進む。民家のバルコニーに立つテロリストらしい男たちから見守られながら、細い道を進んでいく。いきなりロケット砲を戦車隊にぶちこまれる。銃撃戦が再開。血まみれになりながら、建物の陰に隠れて見えない敵に向けて、銃を撃ち続ける。戦場に出てからもためらっていたら、殺されるのだ。

「世界各国から批判されながらも、アフガニスタンで戦っているアメリカ兵士は、命を失う危険をかかえながら戦っているのだ」と、アメリカのアフガン軍事戦略を肯定しそうになってしまった自分を抑えて、プレイを進める。

あるステージは、ロシア・モスクワの国際空港が舞台になる。プレイヤーは国際テロリストの中にスパイとして潜り込み、空港テロに参加する。銃を持ってエレベーターに乗る。エレベーターが開く。空港の受付にロシア人観光客がたくさんいる。一斉に銃を撃ちまくる。無抵抗の人々が次々死んでいく（日本版では民間人を撃つとNG規制が入っているため、プレイヤーは民間人を撃てない）。警官が発砲するが、プロのテロリストに勝てるはずもない。銃を撃ちまくりながら空港内の書店を進み、飛行機の滑走路に出る。そこでロシアの重装備部隊がやってくる。警察官とは異なる重武装の兵士が相手だ。プロとプロの激しい撃ち合いが始まる。ロシア兵士を蹴散らした後、逃走用の車に乗りこむ直前、プレイヤーはテロの首謀者に撃ち殺される。アメリカが派遣したスパイだとばれていたのだ。

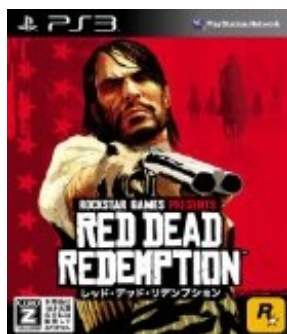
このステージは衝撃的だった。人がばたばた人形みたいに死んでいく（ゲームの中なんだけど、人がもろい存在に見えた。銃で撃ったら簡単に死んでしまうのだ）。テロ発覚後、重層部隊がすぐさま駆けつけ、銃撃戦が始まる。大規模なテロが起きたらこうなるんだろうなと思えた。倫理的、道徳的にどうかという問題を越えて、生々しすぎる。

テロリストの策略によって、アメリカとロシアが戦争を始める。アメリカ本土が戦場となる。ハリウッド映画やアメリカ製のテレビドラマで見慣れたアメリカの街並みを戦車が走る。銃撃戦でファミレスやハンバーガーショップがハチの巣状態になる。ロシアの潜水艦から核ミサイルも発射される。ホワイトハウスが、銃撃でぼろぼろになり、敵国の兵士に占拠される。映画よりも生々しく、廃墟だらけとなった戦場には、20世紀後半に流行した、悲壮感漂うミニマリズム的クラシックの旋律が流れる。

ブラジルのスラム街、カザフスタンの森林、グルジアなど世界各国に戦場が展開する。最後はアメリカ陸軍の将軍が黒幕と判明、将軍を殺害してシングルプレイモードのストーリーは終了する。イラクが舞台にならないだけでした。

エンターテインメントというには、あまりにリアルな映像風景だった。FPSこそ欧米ゲームの主流であり、『コール・オブ・デューティ』シリーズは、『ヘイロー』、『ギアーズ・オブ・ウォー』と並んでFPSの代表格である。FPSゲームとアメリカ軍の関係も、問題視されている。作品を批判するには、プレイしてから批判するという態度が必要だろう。

テイクツー・インタラクティブ・ジャパン『レッド・デッド・リデンプション』（PS3）



[レッド・デッド・リデンプション \[CEROレーティング「Z」\]](#)

テイクツー・インタラクティブ・ジャパン 2010-10-07



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年11月9日ブログにて発表)

『レッド・デッド・リデンプション（RED DEAD REDEMPTION）』は、アメリカのゲーム会社ロックスター・ゲームスが制作したオープンワールド型のアクション・アドベンチャーゲーム。西部開拓時代のアメリカ、メキシコがゲームの舞台となる。欧米では発売と同時にヒットし、500万本の売上を達成したという。

ロックスター・ゲームスは、世界一売れたゲームとしてギネスブックにも載っている『グランド・セフト・オート』シリーズの制作で知られる。当作品は、『グランド・セフト・オート』の西部劇版かと思いき、西部劇は好きではないので、あまり興味がなかったが、ネット上でやたら高評価なのでプレイしてみた。

プレイ開始当初は、『グランド・セフト・オート』（以下G T Aと表記）の方が面白いと思ったが、3時間ほど経つと、G T A並みに作品世界にどっぷりはまった。G T Aは、主人公がギャングだし、ゲームシステム上、車を盗むのが当たり前だ。盗難車運転中に人をはねたり、信号無視したり、パトカーから逃げ回るのも、個人的には当たり前だった。『レッド・デッド・リデンプション』の主人公ジョン・マーストンは、元ギャングであり、ゲーム中はギャングではない。街の治安を守るため、夜警をしたり、指名手配犯を始末すると、報酬と同時に、名声や名誉というポイントが上昇する。名声や名誉があがると、街の人に挨拶されたり、ちょっとした罪を犯した時、保安官に寛容的に扱ってもらえるようになる。

名声と名誉というポイントがあるおかげか、プレイ中街中で盗みや殺しをすることはなかった。移動手段は馬だ。人通りの多い街中の道路を走るより、荒野を駆け回ることの方が多かったから、歩行者とぶつかって怪我をさせることも少なかった。よく考えると、いくらギャングでも、自動車を盗みまくっていたり、人を殺しまくっていたら、街中で噂になって、逮捕されるはずだ。G T Aのシステムは、ゲームがリアルになればなるほど、嘘っぽいものになってくると思えた。

かといって『レッド・デッド・リデンプション』が、G T Aよりお行儀よいゲームというわけではない。人命はむしろ、G T Aより、はかないものとして描かれる。街中で強盗、けんか、決闘、殺人が普通に起きる。馬車に乗って移動する人は、盗賊に襲撃されるし、街まるごと盗賊に襲撃されて住民皆殺しなんて普通にある。西部の開拓時代は、人権の概念が希薄だったんだな、G T Aの描く現代アメリカの都市や、リアルな東京都の方が、まだ平和で安全だと、ゲームを通して実感したりした。

主人公のジョン・マーストンは顔が怖いおっさんである。パッケージの絵の顔も怖いし、何でこんなむさくるしいおっさんが主役なんだと思っていたが、ゲームを進めるにつれて、マーストンの人間的魅力に惹かれていった。マーストンは、人間の生まれや教育によって差別をしない。誰の味方でもないし、誰の味方でもある、ニュートラルな立場を保つ。彼のハードボイルドで、皮肉のきいた語りを聞いているだけで、楽しくなってくる。

『レッド・デッド・リデンプション』の魅力は、ゲーム的なリアルさより、映画や小説好きの大人も魅了するシナリオにあると思う。特にメキシコに行ってからシナリオは、20世紀ラテン文学みたいだった。長くなったので、シナリオについては、日を改めてレビューする。

(シナリオの魅力)

今日は『レッド・デッド・リデンプション』のシナリオの魅力を、特に後半、メキシコ編を中心に伝える。

ゲーム前半の舞台はアメリカだが、後半、橋を渡ってメキシコに行く。プレイヤー・キャラのマーstonは、メキシコで最初、政府の味方として反乱軍の鎮圧に協力するが、次第に反乱軍との交流を深めていく。マーston本人は政治に興味がない。というか、どんな理想を述べる政治家も、権力を持てば民衆を権威によって支配するみたいな哲学を持っており、政府軍、反乱軍どちらの政治思想にも従わない。

マーstonは、ギャング時代の友人の居場所を追っているだけ。政府軍と反乱軍の指導者両方が、自分達の戦いに協力すれば、友人の居場所を教えたとマーstonに言うので、中立主義者マーstonは、両方の立場で戦いに参加することになる。

戦いの中でマーstonは、メキシコ政府上層部が腐敗している現実を見る。軍の要人アジェンデは、「志願兵です」と部下から紹介された女性を連日館に強引に招き入れて、みだらな行いにふけている。かといって、反乱軍が理想的に描かれるわけでもない。マーstonは、反乱軍の中にも、矛盾や不正を見る。

反乱軍の指導者レイエスは、ルイーザという女性と付き合っている。ルイーザは、農家の出身で、教師をしながら反乱軍に協力している。ゲームのキャラながら、自分の命をかけて革命のために活動するルイーザの真っ直ぐな生き様を見て、僕自身の人生考え直した方がいいんじゃないかと思ったほど、ルイーザは魅力的な人物だった（ただし、親兄弟や地元の村人を政府軍に皆殺しにされた後、ルイーザは目つきも言動も危なくなる。愛する人たちの死によって彼女の様相が変化する演出も素晴らしかった）。

ルイーザは自分のことを革命家レイエスの妻だと思っているが、レイエスはルイーザのことを農家の娘だと差別している。自分は将来メキシコの大統領になる男だから、農家の娘はふさわしくない、マーstonが欲しければルイーザなんてくれてやるとレイエス言う。自分はメキシコの救世主なのだから、たくさんの女とやりまくった方が歴史のためになるのだと豪語するレイエスに対して、ルイーザはお前のことを愛しているぞとマーstonは切り替える。反乱軍の英雄レイエスは笑って相手にしない。

マー斯顿の協力もあって、反乱軍は政府軍に勝利する。勝利に酔いしれる反乱軍の中で、マー斯顿は一人さめている。歓喜の輪の中心にいるレイエスに向かって、政府の権力者になっても、民衆を救済するために革命を行おうとしていた最初の意志を忘れるなよと、マー斯顿は忠告する。レイエスは、自分を英雄視しないマー斯顿の発言を聞いて、面白い顔をしない。こうしてメキシコ編は終わる。

政府軍反乱軍両方にマー斯顿が参加したことで、プレイヤーはどちらにも不正があることを知る。最近、単純で感動しやすい純粹素朴なドラマが受けているけれど、『レッド・デッド・リデンプション』は、人間の複雑で割り切れない現実を描いている。シナリオの魅力に酔いしれた。

(最終章の魅力及び全体の総括)

オープンワールド型3Dアクション・アドベンチャー・ゲーム『レッド・デッド・リデンプション』レビュー3回目。本日は、メインシナリオ最終章を取り上げる。

メインシナリオの最後で、主人公マーストンは、妻と息子が待つ自分の牧場に数年ぶりに帰還する。妻のアビゲイルは元商売女。マーストンの昔のギャング仲間の語りを信じるなら、アビゲイルは昔のギャング仲間全員と寝ていた商売女だった。アビゲイル本人は、自分の出自と過去の仕事を心よく思っていないが、マーストンは皮肉を言いながらも、アビゲイルのことを愛しているし、慈しんでいるし、尊重している。

ゲーム開始当初マーストンが命を助けられた女性、ボニー・マクファーレンからマーストンの家に手紙が届く。ボニーの牧場で災害が起きたので、食糧があったら分けて欲しいという。マーストンは一人馬車に乗って食糧を届けに行こうとするが、アビゲイルと一緒にボニーの牧場に行くという。

馬車を運転しながら、マーストンは、ボニーとの出会いをアビゲイルに語る。ボニーは大牧場主の娘でおそらく30代の独身、夫を求めているが、田舎の牧場でよい男があらわれない(ゲームの最初の頃のイベントで、ボニーは女性目当ての誘拐犯にさらわれ、全身傷だらけになったこともあった)。夫のマーストン同様皮肉好きのアビゲイルは、牧場主の娘なんて、大きな牧場が欲しいと言ってたあなたにぴったりじゃないのと言って、マーストンをからかう。

馬車が牧場につくと、頬を赤く染めたボニーが迎えに出てくる。ボニーとアビゲイルの会話が発生。アビゲイルは、夫と親密なボニーをけん制する立場で話す。二人のやり取りを聞いている最中、プレイヤーの僕はマーストンの気分になって、結構緊張した。ボニーはもっとマーストンと話したかったのだろうが、食糧を渡しただけで、馬車は出発する。ボニーは無言で道にたたずみ、去り行く馬車を見送る。土の歩道を足で何度もひっかくボニー。ボニー初登場時は、日本のゲームの美少女キャラに比べて、洋ゲーの女性はどうもごつごつし過ぎていると不満があったが、ボニーの寂しいような、我慢して気取っているような別れの表情を眺めているうちに、ボニーがとても魅力的に見えた。

マーस्टンの息子、ジョージは、十代後半の読書好きの青年で、将来は作家になりたいと言う。マーस्टンはジョージにエルク狩りを教えようとする。狩など外で遊ぶことが楽しくないジョージは、嫌々父についていく。

エルクを父子で倒し、皮をナイフで剥ぐ。父の所作に習って、ジョージも顔をしかめながら、おそるおそる死んだエルクの皮をはぐ。近くの商店に皮を持って行って、金に換える。二人と一緒に狩をしたのに、僕に報酬はないのかとジョージが父に文句を言う。マーस्टンは、お前にやる金はない、帰ったら母さんのまずい鍋が食べられるだろ、俺も農民を搾取する地方の小地主なのさ、と息子に皮肉を言う。ジョージは、僕もすぐ地主になるさと皮肉で切り返す。

メキシコで政府軍と反乱軍の戦いに参加したり、警察と協力して銃撃戦をやったりと、都会で激しいイベントをこなした後に、田舎の牧場で、妻や子どもと家族イベント。正直やっている最中は、刺激が少なくてもあんまり面白くないなと思った。ただ、十代や二十代の若い男女が主役である場合が多いテレビゲームの中で、反抗期の息子を持つ父親として振舞う経験ができたのは、新鮮だった。

父と違って息子は内向的で、なんかそりがあわない。かつては無法者だった自分が、息子に狩や牛の誘導の仕方を教育する。一度狩をしただけで、調子にのった息子が、熊を狩に山に出てしまう。息子の命を心配しながら、山に救助に向かう。山頂で熊を撃ち殺して、息子の命を助ける。一度狩に行っただけで熊を倒すことなんて無理だと息子に諭す。

反抗期の息子とつきあう父を演じるゲームというのは、ゲーム史の新しい展開だなと思って楽しかった。

(以下ラストネタバレ注意)

最終ミッションでは、牧場が襲撃される。銃撃戦の後、マーस्टンは妻と息子を馬で逃がす。一人になったマーस्टンが、納屋の扉を開けると、警察数十人が銃を構えていた。かつては捜査に協力した仲だった警察官たちが、マーस्टンを殺しにきたのだ。マーस्टンは数十人に一斉に撃たれる。牧場で起きた銃声を聞いた妻と息子は、急いで牧場に引き返す。牧場には父親マーस्टンの死体があった……

マーस्टンの死体を息子と妻が見つかるシーンは、泣けてきた。今までの物語が、全てこの悲劇にいたる伏線として存在していたと思えた。

時は飛んで数年後、プレイヤーは、いかつい顔になった息子、ジョージ・マーstonを操作して、父親の仇を討ちに行くことになる。狩なんか嫌いで小説好きだった息子が、父親そっくりの男に成長した。これぞ西部劇、数年越しの復讐の物語がラストで展開される。

さて、『レッド・デッド・リデンプション』を総括すると……

- ・暴力表現とゲームとしての自由度が話題になっているけれど、ストーリーが奥深い。単純ではない、人間同士の複雑な対立関係、利益関係が描写される。
- ・ゲーム後半、メキシコに渡ってからのストーリーはラテン文学みたいで特に好き。
- ・制作のロックスター・ゲームスは、反体制、反権力、リアリズムの徹底、皮肉と毒舌を貫いており、会社名に掲げている「ロック」の思想性を体現している。

双方向メディアであるゲームは、小説や映画を凌駕すると言われてきたけど、『レッド・デッド・リデンプション』は、まさしくその凌駕の瞬間を体感できたような作品だった。

SCE『PSMoveスターターパック』 『スポーツチャンピオン』 (PS3)

[PlayStation Move スターターパック](#)

ソニー・コンピュータエンタテインメント 2010-10-21



(PlayStation Move Starter Pack is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.)



by [G-Tools](#), 2010/12/05

(2010年10月23日ブログにて発表)

10月21日に『PlayStation Move スターターパック』が発売された。PlayStation Move モーションコントローラとPS3R用USBカメラ、PlayStation Move 専用ソフトウェア『Beat Sketch!』同梱パックで5000円以下（おまけでPlayStation Move 体験ディスクもついてきた）。同日発売された『ヴァンキッシュ』の方がテレビCMの頻度が高いようだし（実際『ヴァンキッシュ』の方が売れてるし）、みんなPlayStation Moveの存在を知らない。

PlayStation Moveとは何か。PS3がWiiになる。PlayStation Move モーションコントローラはWiiリモコンのパクリ。Wiiという先行ヒット作があるから、そんなに目新しくないけれど、PS3ファンのアンチWii派としては、以下の点がメリットとしておすすめ。

- ・WiiはHD対応していないので、画質が粗い。デジタルハイビジョンの特大テレビで遊ぶなら、画面が綺麗なPlayStation Moveの方がおすすめ。

- ・ソフトもPS3の方が大人向け。初期ラインナップはWiiのようにファミリー向けのソフトが揃っているが、今後どんどん『ヴァンキッシュ』みたいなコアなゲームが、PlayStation Moveに対応すると思われる。FPSなんかはリモコンがそのままガンになるので、ゲーム体験が変わるだろう。

- ・PS3はアップデートにより3Dに対応する。3Dテレビがあれば、3D画像で体感ゲームをプレイ可能。

- ・USBカメラが撮影する自分の部屋の映像が、テレビ画面の中に出てくる。テレビ画面の中で、自分の部屋にバーチャルリアルなペットが登場できたりする。リアルとバーチャルリアルの融合。

・モーションコントローラの先端にあるスフィアがカラフルに光る。幻想的というより、なんかエロティック。プレイ中よく振動するし。

さて、遊んでみての感想。

<体験版ディスク『ビッグガンシューティング』>

モーションコントローラをガンにして、シューティング。単純な作り、演出もちょっと前のゲーセンっぽくて、これは買わなくて正解かも。もうちょっと演出がど派手すごかったり、リアルな戦争ものだったら、楽しそう。

<『Beat Sketch!(ビートスケッチ)』>

全く期待してなかったけど、いざテレビの中にUSBカメラが撮影している自分が出てくると、新鮮味があった。テレビに映る自分の映像を背景に、モーションコントローラでお絵かき遊びできる。リアルとバーチャルリアルの融合もの。Wiiではできなかった新しい遊び。

<『スポーツチャンピオン』>

モーションコントローラ対応ソフトでは一番の期待株。海外でも高評価みたい。購入前は『Wiiスポーツ』のそのままパクりものだと思っていたが、映像はいつものPS3リアル志向だし、登場人物もリアル外国人。サンディエゴのスタジオ開発な故に洋ゲーテイストもあり。卓球がめっちゃ面白い。本当に人間とリアル卓球している気分になる。モーションコントローラを使って腕を振るので、普段ゲームのやりすぎで運動不足の体も、燃烧するかも。『スポーツチャンピオン』は、おすすめできます（自分は左利きですが、もちろん全種目左利き、右利き選択できて、満足。ビーチバレーもグラディエーターも闘争本能が刺激されてストレス発散効果大。体も動くので疲れがとれる）。

さて、全く話題になってないPlayStation Moveだけど、今後ソフトが揃ってくれば、面白いことになりそう。xbox360では、完全にコントローラなしで（というか人間の体がコントローラになる心身同一体感ゲーム）キネクトが、来月発売される。ゲームにおける現実と仮想現実の融合、身体への注目が加速するだろう。

ゲームのやりすぎで運動不足になるという問題/偏見は、Wii fitの登場で若干解消されたけど、「リアルな身体とバーチャルリアルな身体の融合」というSFチックな状況が、本格化しそうだ。

キネクト発売特集『Kinectアドベンチャー!』／『ダンスエボリューション』他（Xbox360）

[Xbox 360 Kinect センサー](#)

マイクロソフト 2010-11-20



by [G-Tools](#), 2010/12/05

（2010年11月20日ブログにて発表）

日本市場では全くシェアが少ないXbox360だが、今日キネクトセンサーと、キネクト対応ソフトが発売された。キネクトとは、自分自身の体がコントローラーになる新しい仕組み。Xbox360にキネクトセンサーをUSB接続。キネクトセンサーは、テレビの前におく。キネクトセンサーとキネクト対応ソフト『Kinectアドベンチャー!』同梱セットは、1万2000円程度。結構高いと思ったけど、遊び始めるとこの価格、安いと思う。キネクトセンサーは、上下に首をふるし、人体の動きと部屋の音声を感知する。キネクトセンサーによって、プレイヤーの体がコントローラーになる。プレイヤーは何も機械を持つ必要がない。服を着てても、裸でも、テレビの前で動き回っていれば、キネクトセンサーが感知してゲームの中のキャラが動く。

あまりに『Kinectアドベンチャー!』のゲーム体験が新鮮で面白かったので、今日同時発売の『ダンスエボリューション』、『Kinectスポーツ』、『ソニックフリーライダーズ』も買って遊んでみた。

<Kinectアドベンチャー!>

キネクト・センサー同梱ソフトということで、面白い。何も機械に触れる必要がないというのが、こんなに楽しいとは思わなかった。Wiifitたくバランスボードに乗る必要もない。部屋の中が、ディズニーランドのアトラクションになったみたい。

『Kinectアドベンチャー!』では、何種類かのアドベンチャーゲームが遊べる。ボートに乗って川を下っていく「リバーラフティング」は、ディズニーランドのスプラッシュマウンテンを連想させるゲーム。体を左右に動かせば、ボートも動く。ジャンプすると、ボートもジャンプする。滝から落下する時、大ジャンプすると大空を飛べて気持ちいい。自宅の部屋がアミューズメントパークになる感じ。他にも何種類かゲーム収録。数分やっているだけで運動になって、ここちよい疲労感がたまる。キネクト対応ソフト『体で答える新しい脳トレ』をわざわざやらなくても、心

身ともにリフレッシュする感じ。

<ダンスエボリューション>

コナミ発売。『ダンスダンスレボリューション』シリーズの後継作。自分の体がコントローラーになる新しいダンスゲームということで発売前から、2010年ゲーム対象フューチャー部門を受賞したりしている。発売前に受賞っていかがなものか、『ダンスダンスレボリューション』って元々足をコントローラーにして遊ぶゲームだったから、そんな目新しくないんじゃないかと思っていたけど、過去のシリーズ作とは全く別物。画面上で踊っている3DCGの美女にあわせて一緒に踊ると、キネクトセンサーがプレイヤーの体の動きを感知して、うまく踊れているかどうかを判定してくれる。さらに踊っている最中、自分の体がCGのキャラに混じって、画面左に表示される。現実と仮想現実が融合する感じ。これぞAR（拡張現実）。

普通にダンスするのと変わらないんじゃないの？ と思うかもしれないけど、エアロビのDVDを見てダンスするのは、全く感覚が違う。ダンスしている自分の体がテレビに映るし、仮想現実美女キャラの動きと自分の動きが一致しているか、センサーが感知し続ける。新しい体験。ゲームの未来が人類の未来。

<Kinectスポーツ>

『Wiiスポーツ』やPSMoveの『スポーツチャンピオン』と競技かぶるけれど、やっぱりコントローラーなしで動く、というか自分の体がコントローラーになるのは気持ちいい（というかよく考えるとリアルな生活とは、自分の体と頭脳をコントローラーにしてプレイするゲームではないだろうか）。

卓球は、『スポーツチャンピオン』でもあったけど、PSMoveよりキネクトセンサーの方が感度がいい。腕振っているのにカメラが感知してくれないというストレスがなかった。ボクシングは、先日発売されたPS3『肉弾』によく似ているけど、やっぱり何もコントローラー持たずに腕を振るだけで戦えるのは、気持ちいい。『肉弾』はやたら難易度が高くて、本気の格闘技やる意気込みで腕をふらないとよいパンチが当たらないけど、こちらは結構娯楽ゲームとして楽しめる。

<ソニックフリーライダーズ>

セガのソニック後継作。チュートリアルしかやってないけど、そこまで面白くなかった。『キネクトアドベンチャー』の方が面白い感じ。実際高速ステージを駆け回るようになったら、楽しめるかも。

<総合してキネクト評価>

メニューを選択する時も、コントローラーを持つ必要がないのは、SF的。手を画面にかざすだけで、メニューを選択していく。何も機械を持っていないのに、手の上下左右移動だけで画面が切り替わっていくのは、SF映画の中にいる気分。

飛び跳ねると下の階にいる人に迷惑かもと思っていたけど、それより先にフローリングの床だと足の裏が痛くなってくる。ソフトマット必要かも。あるいは靴をはくとか。部屋の中で靴をはくアメリカ向けのソフトだし。

キネクトセンサーの前にこたつやローテーブルがあると、設定で先に進めない。テレビの前に1.8m程度の距離をおいて、自分の体だけをおく必要があり。こたつやソファを移動する必要があると面倒くさいかも。テレビの前に何かテーブルおくのは普通だと思うし、都会の狭い部屋事情では、ちょっと準備煩雑。キネクトはWii以上にスペースを使う。けれど、部屋がレジャー施設に変わるのでよい。

PSMoveは、Wiiリモコンよりちょっといいかなくらいだったけど、キネクトは別物です。ゲームの未来が開けた感じ。部屋の中が仮想現実空間になり、レジャーランドになる。まだまだファミリー向けのゲームが多いけれど、キネクトで『コール・オブ・デューティー』とか『メタルギア・ソリッド』とか『グランド・セフト・オート』とか『アサシン・クリード』とか、大人向けの濃い物語とドラマを持つゲームが出てくれたら嬉しい。『グランド・セフト・オート』がキネクト対応したら、もう実社会で暴れるのと変わらないんじゃないだろうか。