

ソフトウェア・ネットワーク / 素材学 追加課題

白石先生

『4年後の社会を想像する』

# これからのゲームについて

本光 美里

11827040

## 序論：はじめに

今回の『4年後の社会を想像する』というテーマについて、私は将来ゲームがどうなっていくのかについてを考えることにした。

近頃は様々なハードが開発され、グラフィックなどが大幅に強化されたゲームが増えつつある。『Assassin's Creed Origins』や『METAL GEAR SOLID V』などの美しいグラフィックで表現された世界を自由に探索・攻略できるオープンワールドのゲームもかなり増えてきたように思う。

そこで今回はこのオープンワールドゲームなど、自由度の高いゲームに着眼して話を進めていきたいと思う。

## 本論：自由度の高いゲームについて

自由度の高いゲームといっても色々あるが、序論でも述べたようなオープンワールドゲームが最もわかりやすい例であろう。こういったゲームはシナリオに沿って決められた手順で進む、所謂一本道のプレイではなく、プレイヤーが舞台となる世界を自由に探索し、攻略することができる。ストーリーを進めることを求められることも多くあるが、原則何をするかはプレイヤーの自由なのである。

序論で例にあげた『Assassin's Creed Origins』などがそれに当てはまるであろう。このゲームは2017年にユービーアイソフトから発売されたゲームで、プトレマイオス朝末期の古代エジプトを舞台としている。

このゲームの特筆すべき点は、マップが一切ローディングを挟まない完全シームレスであることであろう。ストーリーの進行度によって侵入制限がある程度設けられているものの、原則どのタイミングでどこへ行くかは全てプレイヤーの自由である。敵の拠点に侵入するタイミングも自由であるし、どういうルートで侵入するか、あるいは隠れずに正面から突破するのも全て自由に選べる。戦闘を避けたいのであれば、ストーリーに支障のない拠点は全て無視することも可能である。ストーリーを一旦放置してサブクエストをすることもできるし、緻密に再現された広大なエジプトを歩き回って観光することもできる。兎に角、プレイヤーは自分なりの遊び方で自由に行動することが可能なのである。

自由度で言えば、マップのローディングは挟むもののスクエア・エニックスがサービスを展開している『FINAL FANTASY XIV』も例としてあげられるであろう。

このゲームはMMORPGであるが、それ故にゲーム内で可能な行動は多岐にわたる。作り込まれたメインストーリーやサブストーリーを楽しむことは勿論可能であるし、ダンジョンに他のプレイヤーと共に挑んで行くことも可能である。物足りなければメインストーリーのクリア後にエンドコンテンツと呼ばれる高難易度の戦闘と、それに見合った強力な装備も用意されている。勿論ストーリーによる侵入制限や、レベルの制限も存在はするが、戦闘が苦

手であるのならばゲーム内のアイテムをクラフトできる職業になってマーケットボードと呼ばれるシステムを利用して他のプレイヤーに対してゲーム内アイテムを売ることも可能だし、ファンタジーの要素に溢れた世界を冒険して景色を楽しむことも勿論できる。装備の組み合わせでファッションを楽しむことも、全てプレイヤーの望むままにできるのである。

また、ストーリーの進行度による制限すらないゲームも増えている。Mojangが発売している『Minecraft』はその一例である。これはサンドボックスと呼ばれるジャンルのゲームで、ゲーム内の主に立方体で表現されたブロックを破壊したり設置したりすることができる。

このゲームにはダンジョンやボス、エンディングは存在するもののそれによる制限が殆どと言っていいレベルで存在しない。戦いたくなければ敵が存在しないゲームモードに変えることが可能であるし、素材を集めるのが面倒で建築だけしてきたいのであればどの素材でも自由に無限に使えるゲームモードにすればいい。それでも物足りなければ、非公式にはなるもののMODを導入して新しいアイテムや敵、ゲームシステムを追加することも可能である。このゲームも、何をどうするか、どういう遊び方をするかは自由なのである。

今までにあげた例とは少し異なるが、アトラスが販売している『世界樹の迷宮』シリーズも自由度の高いゲームと言えるであろう。

基本的にこのゲームに決められた主人公はいない。プレイヤーが作成する冒険者たちがダンジョンを冒険していくスタイルのゲームである。故にナレーションはゲームブックのような形式になる。君は～してもいいし、しなくてもいいという語りはこのゲームの定番であろう。

更にこのゲームには特筆すべき点がある。このゲームはDS、3DSで発売されているが、下画面のタッチパネルに自分で迷宮の地図を書き記していくことができるのである。こういったダンジョンを探索するRPGは、地図が踏破状況に応じて自動で更新されるオートマッピングのものが多く、それに対し、世界樹の迷宮シリーズでは方眼紙のような画面に自分で床と壁を書き記していく必要があるのである。アイコンは用意されてはいるが、ダメージを受ける床を何色で書くのか、ダンジョン内のイベントがあればそれをどうメモするのか、強敵のいる場所や行動範囲はどう記録しておくのか。あるいはそれを全て記録せず、床と壁だけが書かれたシンプルな地図にするのか。これは全てプレイヤーの自由である。そのプレイヤーならではの、冒険の地図を作成することが可能なのである。

こういった自由度が高いゲームというのは、全て自分ならではの遊びができることが特徴である。自分ならではの遊び方ができる、自分ならではの遊び方を作るということは、言い換えれば自分の個性を反映する『ものづくり』をすることに近いのではないかと思う。自分ならではの遊び方を作る、自分ならではの建物や街を作る、自分ならではの地図を作る。自分の手で何かを作るといった行為を、空想の世界の中で行なっていることと同義ではないかと考えた。

## 結論：4年後のゲームについて

本論で述べた通り、自由度の高いゲームは自分の個性を反映するものづくりをしているようなものだとは私は考えた。このようなゲームの人気が出るということは、そういったことをゲームを通して体験したい人が増えているということではないだろうか。

私は、ゲームはそれならではの特別な体験ができるものだと思っている。であれば、勇者になり決められたストーリーに沿って魔法などの特別な力を使いファンタジーの世界を冒険する、といったものはもう既に誰もが慣れきっているのかもしれない。

だからこそ、ゲームの中だからこそ成立するものづくりを楽しむというゲームスタイルが今後増えていくのではないか。ゲームの中で自分なりのゲームを構築する、ある種の『ものづくり』が増えるのではないかと推測する。

4年後にはVRも今より手に入れやすくなり、ある程度普及している頃であろう。バーチャルのゲームの世界の中で、現実では作ることのできない架空のものを自分の手で作り上げる、といったことが実現している可能性もあるとは私は思った。

## 参考

『日本人とオープンワールドの歴史 初代ドラクエからBotWまで』  
<https://jp.ign.com/dragon-quest-11/12706/feature/botw>

