

たことと、綺麗な静止画の魅力が相まって、アドベンチャーゲームは1980年代後半に絶頂期を迎え、「ジーザス」「アンジェラス」(ともにエニックス)、「道化師殺人事件」(シンキングラビット)など、名作が多数生まれました。

しかし、「コマンドを全部選んでいけば簡単にエンディングまで行ける」ことから、ゲームのプレイ時間が不足することが問題となりました。謎解きや探検といった要素はRPGと共通していることもあって、ユーザーはじっくり遊べるRPGに流れてしまいました。そのため、1990年代に入ると、アドベンチャーゲームの発売タイトルは減少し、静止画そのものが売りとなる美少女系を除くと、探偵ものくらいしか発売されない状況は現在まで続いています。

ノベルゲーム

旧来の形式のアドベンチャーゲームは停滞したままですが、ノベルゲームは、より長編のシナリオを「読ませる」メディアとして復活します。ゲームのインタラクティブ性を生かし、複数の結末を持つ(マルチエンディングな)小説、とも言える作品が生み出されるようになりました。

小説的なアドベンチャーを最初に手がけたのはPCゲームメーカーのシステムサムコムで、ノベルウェアシリーズと題して、長編小説をアドベンチャーゲームとして発売しました。ノベルウェア第1作の「DOME」は夏樹静子の原作小説をゲーム化したものですが、その後は「ソフトでハードな物語」「38万年の虚空」といったオリジナルシナリオの作品でシリーズ化していきます。ノベルウェアはグラフィックスやテキストをマルチウィンドウ形式で表示しており、旧来型のアドベンチャーゲームに長編のシナリオを載せた形式でした。

画面全体に表示されたグラフィックス画面に被さる形でテキストが表示されるサウンドノベルは、コンシューマーゲームとして発売された「^{おとぎりそう}弟切草」「^{かまいたちの夜}かまいたちの夜」(ともにチュンソフト)を始祖として広まりました。画面の一部のウィンドウのみに表示していた従来型のアドベンチャーゲームと比較したとき、画面内に表示される文字数が多いため、長編のシナリオを読ませるのに適しています。同手法は「^{しずく きざあと}雫」「痕」(ともにLeaf)といったPC美少女ゲームで採用された結果、PCゲームで一般的な手法となり、現在の美少女ゲームの大半はサウンドノベルになっています。

RPG

WizardryとUltima

日本でRPGが定着する以前から、米国で2大RPGとして熱狂的なファンの支持を集めていたのがWizardry(ウィザードリー)とUltima(ウルティマ)の2シリーズです。両方ともシリーズ第1作のプラットフォームは、当時のアメリカ家庭に一番普及していたPCであるAPPLE IIです。

Wizardryは3Dダンジョン形式の元祖で、日本の多くのRPGで採用されているコマンド入力式のターン型戦闘システムはこれを元にしています。種族や職業はTRPGでおなじみのものに加えて、制作者の洒落っ気でサムライとニンジャが加わっています。日本でもRPGで「東洋の異国から放浪してきた者」として、中世ファンタジー世界にサムライやニンジャが頻繁に登場するのは、ここに影響を受けています。システム面での充実ぶりに比べるとシナリオ面はかなり単純で、キャラクターを育成してダンジョンを巡り、強い敵を倒すことにゲームの重心が置かれています。

一方のUltimaは、2Dフィールド型RPGの元祖とされています。広大な世界をプレイヤーが歩き回れるのが魅力的です。Ultimaではフィールドは2Dですが、世界のあちこちにあるダンジョンは一転して3Dに変わります。戦闘システムはシリーズによって変化しますが(Wizardryと同じ形式はありません)、Ultima 3ではタクティカルバトルと呼ばれる、フィールド画面を敵味方のキャラクターが移動して戦う現在のSRPGとよく似たシステムが採用されています。Ultima 4で行われた、ゲーム開始時にタロットカードによる性格決定を行う演出は、さまざまに形式を変えて日本のRPGにも取り入れられています。

日本でのRPG受容(1) — ARPG

日本にRPGが紹介されたのは1980年代前半です。一部の熱狂的なファンは、当時は秋葉原の一部ショップくらいでしか扱っていなかったWizardryやUltimaを手に入れ、APPLE IIで遊んでいました。しかし、「覚えることが多すぎてややこしそう」「好きにしたいと言われても何をしたいのかわからない」と、一般ユーザーは尻込みしていました。

そこで、すでになじみのあるアクションゲームに「新しい装備を手に入れることで強くなる」「敵を倒すと経験値が入り、閾値を超えるとレベルアップする」「さまざまなアイテムを駆使して冒険する」といったRPGのシステム面での特徴を取り入れた作

第3章 ゲームとゲーム産業の歴史

品が作られました。

アクションゲームに最も早くRPG的要素を取り込んだ作品に、アーケードゲームの「ドルアーガの塔」(ナムコ、1984年)があります。ドルアーガの塔では、主人公ギルが最上階である60階に囚われた巫女カイを救うために塔の各フロアをクリアしていきますが、各階に隠された宝箱からアイテムを手に入れてパワーアップしていかないと、59階に待ち受けるドルアーガを倒せないようになっています。各階の宝箱の出し方は特定の色のスライムを倒すとか、画面内の所定の場所を通るとかさまざま、プレイヤーたちはその謎解きに没頭しました。

PCでは1984年に「ハイドライド」(T&Eソフト)が発売され、アクションゲームに経験値によるレベルアップ要素とアイテムを用いた謎解き要素を加えた、ARPG(アクションRPG)のゲームスタイルを確立させました。ハイドライドでは、プレイヤーはフィールドを自由に動き回れますが、場所に入るために必要なアイテムや配置された敵の強さの分布などによって、プレイヤーが次にどこに行けばいいのか、何をすればいいのかかわかるようになっています。これは「何をしたいのかわからない」状況に陥りやすいことを避けた工夫で、日本におけるRPGの基本的な様式は、ここでほぼ完成しています。

ARPGには他にも、敵を倒して強くなり、巨大なボス敵を倒す楽しさを追求した「XANADU」(日本ファルコム、1985年)や、理不尽な謎を廃して誰でもクリアできることを目指した「イース」(日本ファルコム、1987年)など、多彩な作品がPCで展開されます。特に「イース」では登場人物のキャラクター性が強調され、ヒロインの1枚絵も登場するなど、後にJRPGと呼ばれる日本のRPGにある要素をほとんど持ち合わせています。

一方、コンシューマーのARPGの始祖となったのが「ゼルダの伝説」(任天堂、1986年)です。ゼルダの伝説では経験値によるレベルアップではなく、地下迷宮のボス敵を倒したときに手に入る大きなハートを取ることで体力がアップする仕組みを採用しています。

日本でのRPG受容(2)——JRPGの誕生

その後、国産PC向けにいくつかRPGが発売されるようになります。1980年代にPCで発売されたRPGには「ザ・ブラックオニキス」(BPS)や「夢幻の心臓」(クリスタルソフト)などのヒット作もありましたが、全体として見ると、まだ一部の熱狂的なフ

ァンだけが遊ぶゲームジャンルでした。

ファミコンでの「ドラゴンクエスト(DQ)」(1986年、エニックス)の発売を1つのきっかけとして、一般のプレイヤーにRPGが定着します。ドラゴンクエストは2Dフィールドを冒険するスタイルをUltimaから(地下迷宮も2Dで表現)、コマンド入力式のターン制バトルをWizardryからと、当時のアメリカの2大RPGから人々が親しみやすい部分を上手く抽出してゲームシステムに取り入れました。結果として、DQのシステムが日本で発売されるRPGの事実上の標準システムとなりました。

DQシリーズは、システム面では日本のRPGの標準となりましたが、ゲームの進め方や演出面では逆に独自性(もしくは保守性)が際立っています。DQシリーズの演出は、「自分が主人公になりきって想像する」ことを重視します。そのため、最近の作品でも主人公が具体的なセリフを話すことはありません。他のRPGと比べると、仲間キャラクターとの関わり合いも弱いです。プレイヤーがいろいろな試行錯誤を楽しめるようにゲームの進め方にある程度自由度がある点(ストーリーの要所を超えるためにいくつかのアイテムを集める必要があるが、集める順番は自由)も含めて、当時の米国のRPGの雰囲気をもそのまま引き継いでいます。

DQ以外の最近のRPGではストーリー性とキャラクター性が重視され、多くの場合それを生かす演出がなされています。ストーリー性を重視するため、プレイヤーが次に進める場所が限定されたほぼ1本道の形式であることも珍しくありません。主人公も含めた全キャラクターが音声つきでよくしゃべり、ステータス画面ではアニメ風の絵でキャラクターの全体像が描かれます。ストーリーの要所では美しいビジュアルシーンが入ります。ストーリー中では仲間キャラクターの隠された過去や意外な因縁が明らかになったりします。主人公とヒロインの恋愛も重要な要素です。プレイヤーは主人公を経由してゲーム世界の出来事に介入し、変化を鑑賞します。このような「主人公を含むキャラクターたちの群像劇」を描く、さながらアニメ映画の世界をゲームとして旅しているようなタイプのRPGは、海外ではJRPG(Japanese RPG)と呼ばれています。

JRPG的な表現は、DQ後に乱立したRPGの中でゲーム開発者たちが他のRPGと差別化を図ろうとした中で生まれてきました。その中で頭1つ抜け出し、大ヒットシリーズとなったのが2大RPGのもう一方である「ファイナルファンタジー(FF)」シリーズです。FF2では冒頭のイベントで一緒に旅する仲間の1人が行方不明になるという劇的なシーンで始まり、FF7ではヒロインが亡くなるシーンがビジュ

ルシーンで表現されます。FF8では、中国の歌手フェイ・ウォンによる主題歌「Eyes On Me」が話題となりました。FF以外の現役シリーズとしては、「テイルズ」シリーズ（バンダイナムコゲームス）や「女神転生」「ペルソナ」シリーズ（アトラス）などがあります。

その他：SRPGとローグタイプRPG

ここまでの議論で出てきていないRPGに関連したゲームとして、SRPGとローグタイプRPGがあります。

SRPG（シミュレーションRPG）はキャンペーン型の戦争シミュレーションゲームであるとともに、キャラクター同士の群像劇を描くJRPGの強い影響の元で成立したジャンルです。個々に名前を持つキャラクターが敵にダメージを与えることで経験値を溜め、レベルアップやクラスチェンジするシステムは、SRPGの元祖である「ファイアーエムブレム」（任天堂、1990年）でほぼ完成しています。ファイアーエムブレム以外の有名なシリーズとしては、「スーパーロボット大戦」シリーズ（バンダイナムコゲームス）や「デイスガイア」シリーズ（日本一ソフトウェア）が挙げられます。

ローグタイプRPGは、もともとはUNIX上で遊ばれていたゲームが元になって発展したジャンルです。プレイヤーは1人で地下迷宮に潜り、敵の攻撃やさまざまな仕掛けをかいくぐって一番奥にあるターゲットを取って地上までを目指します。迷宮の内部構造はプレイヤーが新しく迷宮に入るたびにランダムに構築されます。プレイヤーのレベルも1に戻るので、プレイヤーは毎回、新しい局面での判断力を試されます。現役シリーズとしては「不思議のダンジョン」シリーズ（チュンソフト）が有名です。

アクションゲーム

アクションゲームは、近年あまり元気がないジャンルの1つです。アクションゲームの基本は昔のアーケードゲームによくあった「1コインで自機を3機与えられてハイスコアを目指す」タイプでしたが、そもそもスコア表示があるゲームが減っています。ARPGやRTSのように、正確かつ素早い操作が求められるアクション性は数多くのゲームジャンルに採り入れられていますが、純粋なアクションゲームそのものは減少しているのが現状です。

もともと、アクションゲームは1プレイの時間を短く設定することが可能なので、ゲ

ームセンターで発達してきたジャンルです。最初期に登場したアクションゲームの中には、アイデアが出尽くしたからか、ほとんど同ジャンルのゲームが出なくなったものもあります。いわゆるブロック崩し系（タイトーから1986年に発表された「アルカノイド」ですら、リバイバルを唱っていました）や「パックマン」（ナムコ）に代表されるドットイート、「QIX」（タイトー）に代表される陣取りゲームなどがそうです。また、ゲームのグラフィックスが3D化したことで開発されなくなったジャンルもあります。「スーパーマリオブラザーズ」に代表される横スクロールアクション（スーパーマリオはDSとWiiで2Dゲームとして新作が出ましたが、それ以外ではほとんど見かけません）、「ファイナルファイト」（カプコン）、「ダブルドラゴン」（テクノスジャパン）などの、画面に上下方向の奥行きを与えることで空間を表現したベルトスクロール、「ちゃっくんぼっぶ」「バブルボブル」などの固定画面アクションゲームなどは、商業ベースに乗らないため、新作が出ることはほとんどありません。

商品ジャンルとしてのアクションゲームを難しくしているのは、「熱心にプレイする（＝お金を使ってくる）マニアに合わせて難易度を上げることで初心者が離れ、マニアがゲームを卒業したことでジャンルごと廃れてしまう」という現象が起きてしまうことです。代表的な例は対戦格闘とシューティングです。

レースゲーム/ドライブゲーム

自動車を運転して他車を抜き去るレースゲームやドライブゲームは、コンピュータゲームとなる前のエレメカ時代からある、ゲームセンターの定番ジャンルでした。図3.2の左側は、当時のエレメカである「ミニドライブ」です。ミニドライブは上から見下ろした形のドライブゲームで、コンピュータでは画面をスクロールさせる部分は、道路が印刷された布ベルトを機械的に回転させることで実現させています。プレイヤーはハンドルコントローラーを操作してケース内のミニカーを左右に移動させ、道を外れないようにドライブします。また、視点が自車の後ろにある、現在で言うところの三人称視点のドライブゲームも存在します（図3.2右側の「インディ500」）。現在とはスピードに大きな差があるものの、この当時から敵車をかわして少しでも速く先に進むというゲーム性は変化していません。