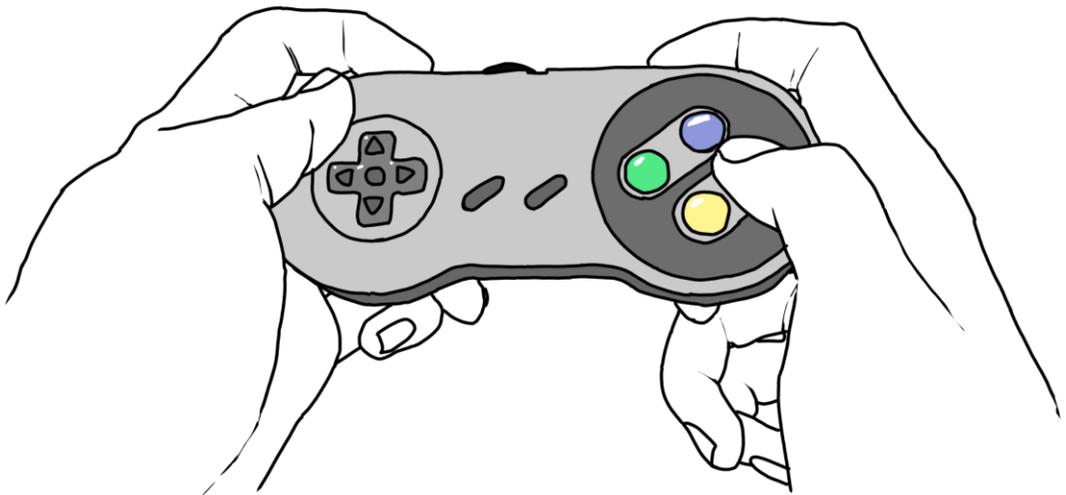


東京大学ゲーム研究会

入会すれば 世界の半分を
おまえにやろう。

- ・どんなサークル? ・現会員(東大生)のゲーム事情
- ・おすすめのゲーム ・自己紹介



この会誌には東大ゲーム研究会の活動や
会員による様々なゲームの紹介、考察記事が掲載されています。
どうぞご覧ください。

会誌第 120 号 目次

TGA へようこそ！	4
TGA(東大ゲーム研究会)の生態	6
GeoGuessr で遊ぼう！	11
図書館司書のすすめ	16
[バルダーズ・ゲート市民]君は善いやつ？ 悪いやつ？	25

TGA ようこそ！

文責：ばんちっちゃん

新入生のみなさん、合格おめでとうございます。ようこそ東京大学へ！

さて、この度は私たち東京大学ゲーム研究会（TGA）の会誌を手にとっていただき、ありがとうございます。ここでは私たちのサークル、TGAについて簡単な説明をしたいと思います。

◆サークルの情報

・基本情報

TGA は、ゲーム好きの集まる東大生のためのサークルです。昨年までは駒場に部室を持っていたため空きコマや放課後などに行き各々が好きなゲームを楽しんでいましたが、今年度は部室がないためできません。私自身部室に行ったことは一回くらいしかないので別に哀愁のかけらもないですが笑。基本的には Discord 上のオンライン部室での活動が主流になっています。会員の多くは X（旧 Twitter）を利用しており、部室以外での会員の交流も活発に行われています。

・会員について

院生を含め現在は 30 人程度の会員が所属しています。ポケモンやスマブラ等の有名ゲームを好む人もいれば、マイナーなジャンルのゲームを好む人もおり、様々な嗜好をもつ会員が集まっています。全会員に共通する事項は「何かしらのゲームが好き」くらいのもんです。

・扱うゲームについて

TGA はビデオゲーム全般を活動範囲としています。プラットフォームも Switch、プレステ、PC、スマホなど様々です。現在の TGA 内での主流は Switch でできるゲームな気もしますが、例え主流でなくとも TGA 内での布教活動により流行が変わる可能性もあります。

◆主な活動

TGA の主な活動は以下の通りです。

- ・オンライン会合
- ・休日会合
- ・会誌の制作
- ・五月祭や駒場祭での企画

・オンライン会合

Discord 上での活動です。特定のゲームを皆でオンラインプレイするほか、オンライン部室では一人用のゲームを配信したり、ゲームをせずに雑談したりと、皆が思い思いに活動しています。OB の参加も多いです。

・休日会合

概ね 2 ヶ月毎の休日に、学園祭やコミケなどのイベントに関する議題を扱う会合が行われます。その他、「スマブラ会合」や「格ゲー会合」などの会員発案のイベントが開かれることも過去にはあったようです。

・会誌の制作

TGA では年に数冊、ゲームに関する記事をまとめた会誌を作成しています。この『新歓

会誌』もその一つです。一部の会誌はコミックマーケットなどのイベントで頒布・配布されます。

・五月祭や駒場祭での企画

東大では年に 2 回学園祭が行われますが、その際に会員が日頃の研究や練習の成果を実演・発表します。企画案は誰でも提案可能であり、参加は任意です。

以上が主な活動になります。会合への参加は強制ではないので、兼サーも可能です。

◆連絡方法

会合の日程などの連絡は **Discord** を通じて行われます。会合が **Discord** 上で行われることもあります。

◆会費について

会費の徴収は原則ありません。もちろん遊ぶゲームは自費で購入する必要がありますが、ものによっては誰かに借りてみるのもありかもしれません。

以上で TGA の説明を終わります。もし不明な点があれば、メール(tgashinkan@gmail.com)や X (旧 Twitter) の DM ([@tga_official](https://twitter.com/tga_official))でお気軽にお問い合わせください。また、X ([@tga_official](https://twitter.com/tga_official))では新歓に関する情報を載せております。ぜひご参照ください。

TGA（東大ゲーム研究会）の生熊

文責：Xana-chan

1. はじめに

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。

本記事では当サークルの会員の 23 年度ゲーム歴などを紹介します。当サークルは個々人が思い思いにゲームをしつつ、機会があれば共にゲームを楽しむサークルです。そのため、会員であってもサークル内で流行のゲーム等に詳しくないことが多々あります。その認識のギャップを補填する場となるのが本記事です。

会員個々人の詳細は会誌末の「自己紹介」を見ていただくとして、以下にサークル内の意見を総合的にまとめた結果を記します。

2. 本題

2023/02/16 ~ 2023/03/09 の期間に、TGA 現役生を対象としてゲーム歴などに関するアンケートを行い、19 名からの有効回答を得ました。回答いただいた内容は以下の 3 つです。

- ① 23 年度のゲーム歴
- ② 複数人プレイ可能なゲームのプレイ状況
- ③ 24 年度の抱負など

このアンケート結果のまとめを以下に記載します。

なお、結果を閲覧するにあたって新入生の方は以下の 2 点にご留意ください。

- ・現在、TGA 現役生は 28 名居ます。この 28 名の内 19 名から回答を得ています。28 名全員の意見を反映した結果ではありませんが、特にアクティブな会員からの結果は概ね網羅しています。
- ・現在、当サークルには OB 生が 56 名居ます。実際のサークル活動においては OB 生との交流もありますが、今回のアンケートはそんな OB 生の意見を反映していません。

① 23 年度ゲーム歴

多種多様なゲーム歴を皆さん保有していました。23 年度に発売された作品はもちろんとして、発売時期からしばらく経ったものをプレイしている方もいました。以下にプレイヤーの多い順でゲームを記載します。また、私の主観でコメントを付けておきます。

「スプラトゥーン 3」10 名

発売からおよそ 1 年半ほど経過している本作ですが、昨年の五月祭や駒場祭でも企画を行ったように、TGA 内では変わらず人気があります。全員が常にやり続けているというわけではありませんが、大型アプデの度に人気が興隆しているように感じます。

ちなみに筆者は昨年秋ごろにリッターの熟練 5 バッジを手に入れた後、Online 利用券の期限と共にやる気が燃え尽きました。正確にはルビコンを燃やし尽くす方に鞍替えしました。この春から復活予定です。



「ポケットモンスター スカーレット・バイオレット」8名

本作も発売から1年以上は経過しておりますが、DLC「ゼロの秘宝」が昨年12月に配信されたこともあり、プレイヤー数は多い方でした。

とはいえ、サークル内での対人や協力が今なお流行っているかは微妙なところです。（*そこまでポケモンをガチるなら、某サークルの方が活動に適しているという背景もあります。）



「Minecraft」5名

昨年度はOB生の方が企画としてサーバーを建ててくださった事もあり、例年よりもマイクラが栄えていた印象があります。もし今年度も同様の企画が立てば、OB生も含めて多くの会員が参加することになるでしょう。



「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」4名



最後のDLCから2年以上経過しておりますが、なんだかんだプレイしている方が居る印象です。当サークルだと新歓の時期にOB生も含めてプレイヤーが一気に増えている印象があります。

「ARMORED CORE VI」4名



身体が闘争を求め続けた結果、昨年の夏についに発売された『アーモード・コア』シリーズの最新作です。

筆者以下の年代だと、旧作を実際にプレイしたことのある人間は少ないのではないかと思います。個人的にはもっと多くのプレイヤーが居てもおかしくないと思うのですが、当サークルではそんなに居ませんでした。

「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」3名

昨年の5月に発売された『ゼルダの伝説』シリーズの最新作です。

私は購入していませんが、ボリュームがとてつもないことは知っています。昨年度のTGA代表がずっとプレイしていました。

本作に限った話ではありませんが、大ボリュームのソロプレイゲームが発売されると、当サークルのDiscord上における交流が明らかに減少します。



「スーパーマリオブラザーズ ワンダー」3名



昨年10月に発売された『マリオ』シリーズの最新作。こちらでもTGA内での立ち位置はゼルダと同様です。流石にゼルダよりはボリュームが少なかったこともあって、比較的早くに流行は収まったように思えます。

「Apex Legends」3名



当サークルはFPSプレイヤーが少ないです。個人的にはFPSプレイヤーがもっと増えて欲しいところです。（*そもそも東大にはコンシューマーゲームをプレイしている人数が少ないです。）

以下、2名以下しか回答の無かったタイトルを列挙。（タイトルは適宜省略）

- ・ VALORANT ・ ウマ娘 ・ Elden Ring ・ Overcooked 2 ・ Coffee inc 2 ・ 逆転裁判 ・ 原神 ・ コンパス
- ・ Civ6 ・ Cities: Skylines ・ Simutrans ・ Shadowverse ・ JEDI Faleen Order ・ GeoGuessr
- ・ シュタゲ ・ SUPERHOT ・ Slay the Spire ・ SEKIRO ・ 7 Days to Die ・ ダンロン ・ DBD
- ・ 信長の野望 ・ Hoi4 ・ Palworld ・ バイオ ・ パワプロ ・ ピクミン4 ・ Human Fall Flat ・ FE ・ FF7R
- ・ FF16 ・ ペルソナ5 ・ 崩壊 ・ ポケモンカードゲーム ・ マリオRPG ・ マリカ 8dx
- ・ やまぐち健幸アプリ ・ Library Of Ruina ・ Limbus Company ・ 流星のロックマン
- ・ Lobotomy Corporation

その他、音ゲーやパズルゲー、放置ゲー、美少女ゲー等

② 複数人プレイ可能なゲームのプレイ状況

新歓の時期はサークル内の交流を深めるため、複数人でのプレイが可能なゲーム企画がよく行われます。そんな時に企画を建てやすくするため、現在の TGA 会員のゲーム保有状況を以下にまとめます。基本的に TGA 現役生の方から企画を建てる人が多いとは思いますが、新入生の方も是非参考にしてください。自主的に企画を建てるのも大歓迎です！

*ゲーム歴とゲーム保有状況は若干異なるので、①と人数に差異があることもあります。

(保有者の多い順に記載)

- ・スプラトゥーン 3 : 10 人
- ・マリカ 8dx : 6 人
- ・スマブラ sp : 6 人
- ・ポケモン SV : 3 人
- ・マイクラ : 3 人

以下、プレイヤーが 1~2 名のタイトルを列挙。(タイトルは適宜省略)

- ・アソビ大全・AC6・Among Us・VALORANT・Overcooked 2・Survival Quiz CITY・GeoGuessr
- ・Civ6・Simutrans・DBD・テトリス・Hoi4・Palworld・Baldur's Gate 3・Human Fall Flat
- ・ぷよぷよ・モンハン・R6S

③ 24 年度の抱負など

アンケートの最後に、TGA 会員の今年度の抱負や、開発企業への期待を述べていただきました。その回答の一部を以下に記載します。どのような会員が居るのか、また、東大でのゲーム生活の参考にしてください。

(以下、原文ママ)

「月姫 R 続編待ってます」

「セメスター中は引き続き忙しくなる可能性が高いので、長期休暇は活発にゲームをしたいと思っています。」

「GeoGuessr の世界マップをやる。」

「Project Moon は当分の間楽しみたいです。」

研究室の予定が不明ですが、適当に合間をぬいしつつ、今年も 1 本くらい RTA を走れるくらいまで練習したいです。

新規ゲームは、お財布を圧迫しすぎない程度に買い揃えたいです。」

「スマブラの新作発表を期待してます。」

「スプラ 3DLC のサイドオーダーが楽しみです」

「pogo stuck と仁王を終わらせたいです。」

「Simutrans を布教したいです」

「スマブラとスプラの上達。」

ゲームと自分の関わり合いについて探求する。

あと、ポケモン BW リメイク出てほしいですね〜〜。出たら確定で買います。」

「そろそろウルデラ Beat RotK に蹴りをつけますか。」

「もう少し交流を持たらなあというのが 4 回目の抱負です。」

楽しみにしているのはイナズマイレブンのゲームとアークナイツエンドフィールド。」

「任天堂さん、Switch 2 はまだですか？」

「学祭の企画にできることゲームをやりたい」

「自作 PC 変えたので FF7 リバースを Steam で出してください」

「ドラゴンズドグマ 2 か rise of ronin のどちらか、あるいは両方ですね

- ・ sprite VS. MAGES.
- ・ サイレントヒル 2 と外山の新作(出なそう)
- ・ ultraman fighting evolution 新作(出る！)

「ありがとう。FromSoftware.」

3. おわりに

上記のアンケート結果を見て貰えば想像つくかと思いますが、当サークルの会員は癖の強めなゲーマーが多い傾向にあります。あと、有名なニンテンドー系の所持率は比較的高いですが、PS や Steam の方になると、各人の趣味によって保有ゲームは大きく異なります。また、ソシャゲの話はあまり出てこないことが多いです。筆者は最近専らソシャゲに時間を費やしていますが。

東大という環境では、対戦や協力プレイを試みたいときになかなか相手を見つけることができません。（*学部依る部分はあるかもしれませんが。）故に、TGA などのサークルで同好の士を見つけていただければと思います。また、仮に現状ではプレイヤーが居なかったとしても、当サークルはいつでも他者に布教できる環境でもあるので、どしどし布教していきましょう。

もし当サークルに興味を持たれたなら、ぜひ入会を検討してみてください。我々としても、共にゲームをプレイできる会員を積極的に求めています！個人的には、スプラ / マリカ / DBD / R6S / エルデ / AC6 / ウマ娘などのプレイヤーを募集しています！よろしくお願ひします！



GeoGuessr で遊ぼう！

文責：たも

◆ はじめに

新入生の皆さま、はじめまして！ ゲーム研究会に興味を持ち、この会誌を手にとっていただけて嬉しい限りです。ゲーム研究会にはマリオやFF、Minecraftといった世界的にメジャーなタイトルから誰も知らないようなマイナーなゲームまで、様々なゲームの愛好者が集っています。このような多様性・自由さがゲーム研究会の魅力である一方、誰がどんなゲームをしているのかが分かりづらく、仲間を探しづらいという問題が生じており、昨今の悩みの種となっています。ではどうするか、自分の好きなゲームを積極的に布教すればよいのです！ というわけで、本記事は私が最近ハマっている『GeoGuessr』というゲームの布教記事になります。どうか最後までお付き合いください。

◆ GeoGuessr ってどんなゲーム？

『GeoGuessr』は、地図上からランダムに選ばれた地点の Google ストリートビューから、風景や植生、言語や標識を頼りに現在地点を予測するシンプルなゲームです。PC やスマートフォンのブラウザから無料でプレイできる（→今年の2月から、基本的に課金しないと遊べなくなりました。許すまじ。）ので、気軽に遊ぶことができます。

ゲーム画面は下のようになっていて、プレイヤーは通常のストリートビューと同様に移動したり、周囲を見回したり、見たい場所を拡大して表示したりすることができます。これらの操作はそれぞれ設定で無効にすることができ、特に移動禁止ルールは上級者に好んで遊ばれます。ストリートビューから必要な情報を集め、それらを基に現在地点を推測したら、右下の地図にピンをさして「Guess」します。推測した地点が正解の地点に近ければ近いほど高い得点を得ることができます。

基本的に出題範囲は世界中（ストリートビューが存在しない地域を除く）ですが、日本のみから出題されるものや世界遺産周辺の地点から出題されるものなど、初心者でも楽しく遊べるよう



図1. ゲーム画面

に様々なマップが用意されています。自分で出題範囲を選び独自のマップを作って遊ぶこともできますし、他人が作成したマップで遊ぶこともできます。コミュニティには空中からのストリートビューのみ選んだマップや、世界中のマクドナルドから出題されるマップなど、ユニークなマップがたくさん公開されています。

さらに、『GeoGuessr』はマルチプレイにも対応しており、得点制の対戦や体力制の対戦、得点が最も低い人から順に脱落していくバトルロイヤルなど、様々なルールで遊ぶことができます。しかも、ホスト役の1人さえ課金していれば、他の人は無料でいくらでも遊べます！

◆ 国当てのヒント

ここからは、実際にプレイする上でどのような点に注目すればいいかを解説します。まずは、国の特定につながるポイントから。

・言語

言語は最も重要かつわかりやすい手がかりであり、日本語や韓国語のような特徴的な言語は言わずもがな、チェコ語とスロバキア語のようにほぼ区別のつかない言語（互いの話者の間で会話が可能らしい）であっても、その言語に固有の文字を覚えておけば言語を特定して国を当てることができます。ちなみに、Ě があればチェコ語、Ľ があればスロバキア語です。南米なんかはほぼスペイン語なので、言語が分かったところでどうしようもないですが……

・ナンバープレート

自動車のナンバープレートは国によって形状や色が異なるので、国の特定に使うことができます。たとえば、EU 加盟国のナンバープレートは横に細長く、左端に青色の帯があるため、このような特徴のプレートを見かけたらヨーロッパだとわかります（イスラエルなども似たような見た目なので注意が必要ですが）。さらに、EU のほとんどの国は図 2 上のように白地のプレートを使っていますが、オランダやルクセンブルクでは図 2 中央のように黄色地のプレートを使っており、イタリアやアルバニア、フランスでは図 2 下のように両端に青い帯のあるものを使っています。このように、一部の国はプレートだけで判別することができるので強力な手がかりとなりますが、ストリートビューではナンバープレートにモザイクがかかっているので、実際に特徴を見分けるのはそれなりに難しいです。



図 2. ヨーロッパのナンバープレート
©Willtron 2021 CC BY-SA 3.0 DEED

・ドメイン

ウェブサイトの URL の末尾についている ccTLD (.jp や.us のような 2 文字のドメイン) は国ごとに一意に割り振られているため、これを見れば一発で国が分かります。しかし、そもそも街中でウェブサイトの URL を見かけることが少ないうえ、仮に見つけたとしても .com や .net といった何も嬉しくないドメインであることも少なくないので、出番は少ないです。

・道路標識

道路標識も国によって見た目が異なるので、特定の材料として使うことができます。とくに有名なのがヨーロッパの横断歩道の標識で、青地に白い三角、黒い横断歩道と歩行者という大まかな意匠は各国で共通しているながら、何故か横断歩道の線の本数が異なるという違いがあります。大抵の国では図3左上の5本線のものを使っていますが、ロシアやウクライナといった東欧の国では図3右上の3本線のものを使っています。これらは多くの国で見かけますが、図3左下の8本線のものにはスペインとアンドラ、図3右下の水平な実線のものにはポーランドでのみ使われているので、よりピンポイントに国を当てることができます。

この他にも、イギリスとアイルランド、アメリカとカナダ、オーストラリアとニュージーランドといった区別しづらい国を区別する際に道路標識が役立つことが少なくないです。



図3. ヨーロッパの横断歩道の標識

・ボラード

ボラードというとあまり聞き馴染みがないかもしれませんが、道端に立っている反射板がついたアレのことです。ボラードは世界各国にあるうえ、国によってデザインが大きく異なるので強力な手が必要になります。とにかく種類が膨大なので覚えるのが大変ですが、上級者を目指すなら暗記は必須です(悲しいことに、私は全然覚えていません)。



図4. さまざまなボラード

・電柱

一部の国の電柱は特徴的で、たとえばメキシコには八角形の電柱(図5左)があり、ブラジルには溝の間に仕切りがある、はしごのような電柱(図5中央)が存在します。インドには、上部の構造が特殊な電柱(図5右)があります。

国によっては、電柱についているプレートなどから地域が特定できる場合があります。(日本もそうです。詳細は後述。)



図5. 電柱

・カバレッジ

ストリートビューが存在する範囲のことをカバレッジと呼びます。カバレッジがない国はそもそも出題されることがないですし、カバレッジがあっても一部地域に偏っている国もあるので、カバレッジを把握しておくことは非常に重要です。

・カーメタ

ストリートビューは基本的に車の上部に搭載されたカメラによって撮影されていますが、普通この車は写真を合成することで見えないようになっています。しかし一部のストリートビューでは車が見ることがあり、その車の特徴から地域を推測することができます。これをカーメタと呼び、代表例としてケニアの車についた「シュノーケル」が挙げられます。



図6. ケニアの車

カーメタ以外にも、車に取り付けられたカメラの高低や、ストリートビューの画質の良さ（≒カメラの世代）といったメタが存在し、重要な手がかりの一つとなっています。

◆ リージョンゲスのヒント：日本編

国を特定してから更に地域を絞り込むことをリージョンゲスといいます。リージョンゲスに使える手がかりは国によってバラバラなので、ここでは一例として日本で使えるポイントを紹介しようと思います。（というより、私が弱すぎて日本以外ではまともにリージョンゲスできません）

・市外局番

固定電話の市外局番の割り振りにはある程度の規則性があり、2桁目の番号が北海道では1、九州では9という風に、北から南へ行くにつれて大きくなっています。さらに3桁目まで覚えれば都道府県まで絞り込むことができます。4桁目で市区町村まで絞り込めますが、暗記に使う労力ほどリターンは大きくないので現実的には3桁目まで覚えれば十分だと思います（私も3桁目までしか覚えていませんし、多分4桁覚えている人はいません）。なお、私はフリーダイヤルの0120を見て何を思ったか北海道に刺したことがあります。皆さんは気を付けましょう。

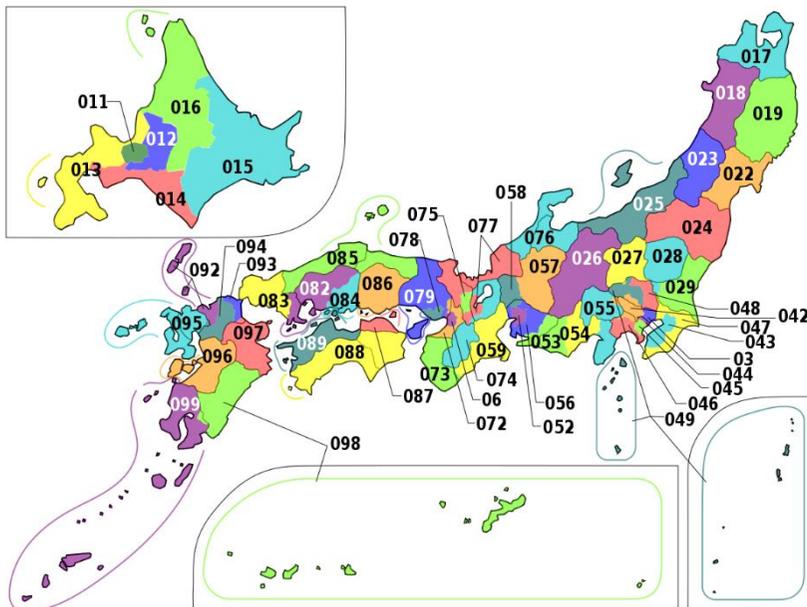


図7. 3桁目までの市外局番

・電柱のプレート

日本の電柱には、電柱を管理する電力会社によってプレートが取り付けられています。このプレートが電力会社によって異なるため地域を特定することが可能です。たとえば、九州電力のプレート（図8左）にはカタカナ1文字と数字が書かれており、中部電力のプレート（図8中央）は楕円形のような形をしています。



図8. 電柱のプレート

北陸電力のプレート（図8右）には4桁の番号が2つ書かれていますが、この番号からさらに地域を絞ることができます。北海道電力のプレートも同様に地域を絞り込めるほか、東京電力や東北電力のプレートも特徴的でわかりやすいです。

・電柱の支線

日本の電柱には、電柱が倒れないように支線が取り付けられていることがありますが、この支線のカバーも地域によって異なります。九州電力のもの（図9左）や中部電力のもの（図9中央）などが特徴的です。図9右の支線も特徴的で北日本によく見られますが、四国でも同じものが使われているという罫があります。そのため、基本的にはプレートを見た方が安全ですが、支線は遠くからでも視認しやすいため移動禁止ルールで特に役立ちます。



図9. 電柱の支線

・菱形の道路標示

「前方に横断歩道または自転車横断帯あり」を示す菱形の道路標示ですが、実は切り込みの入り方が都道府県によって異なります。パターンが多いうえ、市外局番のような規則性もないので覚えるのは大変ですが、特徴的なものだけでも覚えておけばそれなりに役に立ちます。なお、「止まれ」の標示も都道府県によって異なるようですが、こちらは見分けるのが大変なうえ、全国で統一しようという動きがあるらしいので私は覚えていません。

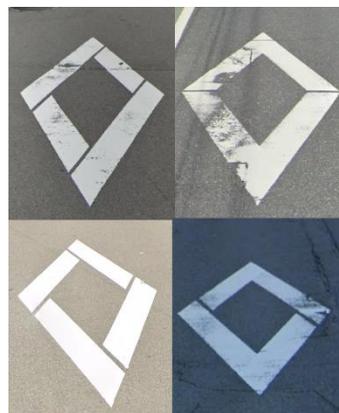


図10. 菱形の道路標示

◆ おわりに

ここまで読めばわかる通り、はっきり言って『GeoGuessr』は暗記ゲーです。しかし、（東大に入ってくるような人達なら理解してくれると思いますが）何の役にも立たない知識でマウントを取り合うほど愉快なことはありませんし、努力すればするだけ際限なく実力が伸びるという点で他のゲームより遥かに良心的です。私もまだまだ修行中ですので、ぜひ共に切磋琢磨し、ムダ知識で殴り合しましょう！皆さまの入会をお待ちしております。

図書館司書のすすめ

文責：ヤタガラス

新入生の皆様、ご入学おめでとうございます。TGA 4年目のヤタガラスです。学業に追われてあたふたしているうちに、いつの間にか年長枠になりつつあります……。皆様はぼーっとしたまま年を重ねるだけの状態にならないように、実りのある大学生活を送りましょう。もちろん、学業の方も忘れずに。

さて、冗長になりすぎる前に挨拶は切り上げて、本題に入りましょう。少し前までは、何か笑いを誘えそうな面白おかしい記事を書きたいな～と思っていたのですが、折良く素敵な話題が飛び込んでくれたので、面白枠は他の皆様に譲って、今回は軽い布教記事を書かせていただきます。当方、昨年の夏コミにて『Lobotomy Corporation』の攻略記事、アドベントカレンダーにて『Limbus Company』の紹介記事を執筆しましたが、今回はこの2本と同じく、韓国のゲームスタジオ「ProjectMoon」が作成した『Library of Ruina』というゲームのお話をさせていただきます。高難易度ゲームに頭を捻りながら挑戦してみたい方、陰鬱で素敵なストーリーを楽しみたい方は、ぜひぜひ最後までお付き合いください。

1. Library of Ruina ってどんなゲーム？

先述の通り、『Library of Ruina』は「ProjectMoon」が公開している「都市」を舞台としたゲームシリーズの中の1作にして、『Lobotomy Corporation』に続く2作品目となります。2020年5月に早期配信開始、翌年8月にXbox One、PCなどに向けてリリースされたこの作品ですが、同スタジオの他作品の例にもれず、複雑なゲームシステムと独特の世界観が特徴のゲームとなっています。高度なゴア表現や癖の強いゲーム性故、万人受けする作品とは言えませんが、一部の熱狂的なファンから根強い人気を誇り、Steamでも全期間を通して高い評価を得ています。

さて、ここで冒頭の「素敵な話題」についてですが、先日アークシステムワークス株式会社によって、Nintendo SwitchとPlayStation 4へ移植されることが発表されました。ハード拡張による新規プレイヤー参入と同時に、原作にはなかった日本語フルボイス実装とのことで、古参のファンが大歓喜する内容ですね。ちなみに、アークシステムワークスの公式ページにてゲームジャンルが「図書館バトルシミュレーション」となっているんですが、これをゲームジャンルとして確立するのは聊か無理がある気がします……。

2. ストーリーについて

ここからですが、少しだけゲームの内容に踏み込んだ紹介をしていきます。最低限には押さえますが、都合上チュートリアル範囲を中心に若干のネタバレを含みますので、ご了承ください。

まずは世界観について。本来ならゲームプレイの中で徐々に掴んでいくものですが、この作品を支える魅力の一つとして、基盤となる部分だけお話しします。同スタジオの作品群で共通した舞台となる「都市」は、様々な技術革新が起こった末のディストピア的な環境です。「都市」は複数の「区」に分割されて、各区は「特異点」と呼ばれる特殊な技術を保有する会社、「翼」によって管理されます。特異点の内容は多様で、分かりやすいところでは「時間を逆行する技術」、「離れた場所に一瞬で転移する技術」など、少し変わったところでは、1作目『Lobotomy Corporation』の舞台となったL社が保有していた「無尽蔵のエネルギーを獲得する技術」などがあります。そんなオーバーテクノロジーがはびこる環境で倫理観なんてあったものではなく、区の中でも煌び

やかな「巢」と呼ばれる地域では人体改造をはじめとする技術の乱用、底から外れた文字通りの「裏路地」と呼ばれる地域では日夜窃盗や暴行が繰り返されています。ちなみに、都市の外側は「外郭」と呼ばれている環境が広がっていて、こちらはそもそも人が住むことが想定されていないような環境です。色々と関係がごちゃついているのでまとめると、「都市」とその外の「外郭」に分けられた世界で、「都市」は「翼」が保有する「区」に分割されます。「区」には、比較的平穏できれいな「巢」とスラム街の最終形態にあたる「裏路地」という2つの環境がありますが、どちらも確なものではありません。筆者は詳しく知りませんが、有識者曰く『ブレードランナー』の世界観に近いとのこと。個人的には、あさのあつこの『NO.6』のイメージに近いかと思います。

既にややこしくなってきましたが、もう少しだけ続きます。治安が崩壊した「都市」の環境だけに、武力を持つ団体の影響力が大きい世界とも言えます。それ故、都市全域を統率する「頭」であるA社や、小間使いから戦争まで依頼に応じて何でもこなす便利屋の「フィクサー」、いずれにも属さず、独自の規律をもって活動する「指」と呼ばれる組織など、多くの勢力が登場します。中でも「フィクサー」は多様性に富み、実力に応じた1~9級までの階級分けの他、戦争や暗殺といった専門分野ごとの「協会」が存在するなど、一概に「便利屋」とも言い難い役回りになっています。

さて、ようやく本編のストーリーですが、前作のエンディングの後に出現した「図書館」を中心に進みます。図書館は「招待状」を受け取ることで訪れることができ、「接待」に勝利すれば貴重な本が手に入る代わりに、敗北すると訪問者が本になってしまいます。プレイヤーは、この図書館の謎を解く……わけではなく、**運営側**としてゲストたちを次々と本に変えてしまいます。前作のL社管理AIから転職して図書館長となったアンジェラ、突如図書館に迷い込んで何故か手伝わされることになった9級フィクサーのローランと共に、貴重な本を撒き餌にして招待状を送り、ゲストを本に変えて、その本で次の招待状を送って……と続けて、「たった1つの完璧な本」にたどり着くのが目標です。

改めて文字に起こすと、中々情報量が多いですね。ちなみに、これは「2作品目だから」というわけではありません。というより、『Lobotomy Corporation』時点では各種単語と断片的な情報以外、世界観や背景について詳しくは明かされていませんでした。そのため、この作品はその続編にして、ちょっとした答え合わせや世界観の紹介を兼ねているような面も見られます。実際のプレイでは、L社に箱詰めで世間知らずなアンジェラに、元フィクサーのローランが「都市」のことを教える体でプレイヤー向けの説明が入るので、2作目からの参入は十分に可能だと思います。もちろん、個人的には1作目からガッツリやりこんでいただけるのが一番うれしいですが……。

余談ですが、メタ的な視点で見た世界観の特徴として、かなり多様な文化を取り込んでいる面が見られます。例えば、先に挙げた「フィクサーの協会」は後続の『Limbus Company』まで含めて10カ所挙げられていますが、それぞれの名前は以下の通りです。

- ・ハナ協会……韓国語で「1」
- ・ツヴァイ協会……ドイツ語で「2」
- ・トレス協会……スペイン語で「3」
- ・シ協会……日本語で「4」
- ・センク協会……フランス語で「5」
- ・リウ協会……中国語で「6」

- ・セブン協会..... 英語で「7」
- ・エイト協会..... 英語で「8」
- ・ヂェーヴィチ協会..... ロシア語で「9」
- ・ディエーチ協会..... イタリア語で「10」

英語が2つ入っていますが、『Limbus Company』の内容からして、イギリス英語とアメリカ英語として分割して入れているものと思われます。この他、キャラクターの名前に西欧人名、日本人名含めて様々採用されていたり、過去作に引き続いて西欧の童話や中国の伝承がゲーム内に盛り込まれていたりと、拘り抜かれている様子が窺えます。

3. ゲームシステム

ゲームを進める上で最も重要なゲームシステムの話です。1作目の『Lobotomy Corporation』は、奇妙な怪物を管理して施設を運営するシミュレーションゲームで、ジャンルとしてはリアルタイムストラテジーにあたるものでしたが、『Library of Ruina』では大幅に変更されています。先述した通り、ゲームジャンルは「図書館バトルシミュレーション」となっていますが..... 良く分かりませんね。型に当てはめて分類するなら「同時ターン制カードバトル」といったところかと思いますが、性質上は『ドラゴンクエスト』シリーズのようなパーティ制のコマンドバトルに、カードゲームのリソース管理とTRPGのダイスバトルを組み合わせたようなキメラ様式になっています。

◆ゲーム進行

ゲームを進めるためには、プレイヤーは手持ちの「本」を利用して敵 NPC、「ゲスト」を招待します。招待に使う「本」は3種類指定することができ、組み合わせによってストーリーが進行したり、ストーリーと関係のないゲストを招待したりできます。招待したゲストと戦闘を行い、勝利することで新たな「本」を獲得できますが、敗北すると招待に利用した「本」を失ってしまいます。

このゲームの戦闘は「接待」と表現され、後述しますが、実際に文字通りの意味で「接待」した方がお得な場面もあります。接待は単数、または複数の「舞台」で構成され、これが1つの区切りとなります。1つの舞台には、敵となるゲストとプレイヤーが操作するキャラクター（司書／司書補）が、各1~5名ずつ参加します。各舞台は、さらにキャラクターの行動の基準となる「幕」によって区切られ、この中で各キャラクターが互いに攻撃し合います。敵全員の体力を削り切って撃破することで「舞台」を突破することができ、全ての舞台に勝利することが「接待」のクリア条件となります。ややこしいですが、「接待」は一連の戦闘イベント、「舞台」は実際の1回の戦闘、「幕」は戦闘におけるターン、「ゲスト」は敵 NPC、「司書／司書補」が味方 PC です。



図1 ゲストの招待画面

左：本の選択画面、右：招待するゲストの概要
新規の場合、招待するまでゲストが明かされない。

以降、基本的には一般的なゲーム用語で表現させていただきます。

◆バトルページ／コアページ

戦闘の流れの前に、カードゲームの「カード」にあたる「ページ」に関してお話しておきます。

「ページ」の中には、戦闘中のコマンドとして利用する「バトルページ」と事前に装備する「コアページ」が存在します。前者は比較的分かりやすく、一般的なカードゲームで想像するカードにあたります。左上にある数値のコストを PC が消費することで、指定した敵に対して、ページに記載された数値での攻撃／防御を行います。ページの右側に記載された赤色マークが攻撃、青色マークが防御です。それぞれの効果については、後程「マッチ」に関する説明と合わせてお話しします。

この「バトルページ」を 9 枚セットしたものが 1 人分の「デッキ」となり、各 PC に対して個別で「デッキ」を組むことができます。同ページの使用は 1 デッキ 3 枚まで、一部の強力なページ（背景が金色の「金ページ」）に限っては 1 デッキ 1 枚までとなります。

「コアページ」についてですが、単純な防具や装備品というよりは、PC のステータスの決定要因となります。各コアページには、体力、混乱抵抗値、耐性、パッシブ、速度が設定されていて、装備したコアページのこれらのステータスが、そっくりそのまま PC のステータスとなります。体力・耐性はそのまま、PC の体力と各攻撃に対する耐性です。混乱抵抗値は、攻撃を受けた時に体力と一緒に削られる数値で、0 になると「混乱」してしまいます。混乱時は 1 ターン行動不能になり、この間全ての耐性が「脆弱 (=被ダメージ 2 倍)」に変更されてしまいます。パッシブはページによりさまざまですが、攻撃時の体力回復や行動回数の増加など、非常に強力なものが多いです。速度は戦闘時の行動順を示すものですが、各コアページで幅があり、指定された範囲の数値がランダムに決定されます。

なお、これら「ページ」は初期配布分を除けば、それぞれ敵から手に入れた「本」を燃やす（通称「焚書」）ことで手に入ります。つまるところ、このゲームにおける「本」はゲストをおびき寄せるための「餌」とであると同時に、本のもとになった敵のページが詰め込まれた「拡張パック」にあたるわけです。この仕様ゆえに、レアページを回収しようとしてありったけの本を燃やした結果、ストーリーを進行するための本がなくなり、ストーリーを遡る羽目になる事



図2 バトルページの例：「軽い防御」
ダイスアイコンは上から順に「回避」
「守備」「斬撃」



図3 コアページの例：初期コアページ
コアページ未編集の場合、全員これになる。

態が頻繁に発生します。

ページ周りの仕様は敵に関しても概ね同様ですが、「コアページ」にあたるステータスが初期から設定されており、「バトルページ」に関する制限が取り払われています。ちなみに、戦闘開始前に敵のステータスとデッキを確認することができますが、何故かここで表示されていないページを戦闘中に突如使ってくるバンデット・キース擬きがたまにいます。

◆戦闘の進行

各ターンは、①ターン開始時の判定、②速度の決定、③各 PC のバトルページ選択、④戦闘処理、⑤ターン終了時の判定、以上の 5 フェーズで進行します。②の速度決定に関して、速度はキャラクターごとではなく、行動権を示す「速度ダイス」ごとに決定されます。先述した通り、キャラクターはパッシブなどの影響で 1 ターンに複数回の行動権を得ることがありますが、例えば速度が 1~4 のキャラクターの場合、それぞれの行動権が「4」と「2」のように別々で算出されます。

戦闘の中心になるバトルページの選択では、このようにして提示された速度ダイス一つ一つに対してバトルページを割り当てることができます。逆に、バトルページの対象となるのもキャラクター個人ではなく、速度ダイスとなります。厄介な仕様ですが、非常に重要なポイントです。



図 4 舞台上のキャラ駒パッシブで行動回数が増えていたため、上に 2 つの「速度ダイス」が表示されている。



図 5 舞台上の配置

左側の敵駒の速度ダイスから出ている矢印が、攻撃先を示している。

敵の行動は速度の決定時点で確定し、バトルページの選択時点で開示されているため、これを参考にプレイヤーは行動を選択していきます。この際のルールは以下の通りです。

1. バトルページの合計消費コストは、現在の自身の「光」（いわゆる「マナ」や「エネルギー」）

を超えられない。

2. 相手の「速度ダイス」を、より高い出目の「速度ダイス」にセットしたバトルページの対象に取る場合、相手のバトルページの指定先が自分に移る。相手の「速度ダイス」以下の速度でバトルページの対象に取った場合、攻撃先の変更は発生しない。複数回重ねた場合、最後の1回が有効になる。
3. 敵味方の「速度ダイス」が、相互にバトルページの対象となっている場合、それらの間で「マッチ」が発生する。それ以外のバトルページは、「一方攻撃」となる。

この原則にしたがって、プレイヤーは各バトルページをセットして、ターンを進行します。

戦闘処理が開始されると、盤面中の各「速度ダイス」の数値が大きい順にバトルページが処理されます。ここで「マッチ」が発生する場合は、両者のバトルページの間でダイスバトルが発生します。各自のページのダイスを上から順に1つずつ振って出目を比較し、「攻撃ダイス」が勝てば相手に威力分の攻撃を行います。「守備ダイス」の場合には「防御」と「回避」の2種がありますが、「防御」の場合、負けても数値分だけ相手の攻撃の威力を減らします。「防御ダイス」が勝った場合、相手にカウンターで混乱抵抗値へのダメージを与えます。「回避ダイス」は負けた場合攻撃をそのまま受けてしまいますが、勝った場合は出目の値だけ混乱抵抗値を回復し、さらに「回避ダイス」を再利用することができます。一方攻撃の場合はより単純で、攻撃ダイスがあればそのままの威力で相手に攻撃、守備ダイスはストックして、相手からの一方攻撃の際に自動でマッチ処理として利用されます。一方攻撃の場合は単純で、攻撃ダイスがあればそれを振って、出目に応じた威力の攻撃を行います。防御ダイスが含まれるページの場合、そのダイスはストックされて、同ターン中の敵からの一方攻撃に対して使用されます。

全バトルページの処理が完了するか、あるいは何らかの理由（対象が死亡した、使用者が死亡／混乱したなど）で残ったバトルページが無効になった場合、ターンが終了して次のターンに移行します。ターン終了時には各キャラが利用したバトルページを含む捨て札が山札に再装填され、ターン開始時に山札から1枚ドローし、光が1点回復します。以降、この手順を繰り返して、敵全員を倒せば舞台攻略です。次の舞台が残っている場合は体力状況を保存したまま次の舞台へと移行し、残っていなければそこで接待は完了です。

文字に起こすとかなり複雑なルールですが、この辺りまでは、とにかくやってみると感覚的になじみやすいかと思います。



図7 戦闘中の画面右下のステータスバー
キャラアイコンに隣接するローマ数字が「感情
レベル」を示し、黄色い数字がレベルになる。

図6 バトルページセット後の舞台

「マッチ」は両矢印 (↔)、「一方攻撃」は片矢印 (→) で表現される。

◆感情

既 に かなり の ボリューム になっ て 執筆 時点 で 驚愕 している 次第 ですが、まだ 重要な 要素 が 残っ て います。この ゲーム には 「感情 レベル」 という ステータス が 各キャラクター に 与えられ、戦闘 中の 様々な 要素 に 関与 して きます。感情 レベル は、各 接待 で レベル 0 から スタート し、最大 で 5 まで 上昇 します。レベル 上昇 時の 恩恵 は 以下の 通り です。

- ・全レベルにおいて、感情レベルが1上昇するごとに「光」の最大値が1増加し、「光」が全回復する。
- ・感情レベルが4になると、速度ダイスが1つ増加する。
- ・感情レベルが5になると、ターン中にバトルページを2枚以上消費した際に、ターン開始時に1枚追加ドロウする。

中でも「光」全回復が重要で、自然回復が1ターン1点の都合上、上手く利用しないと早々にばててしまいます。バトルページの中には、「光」を回復したり追加ドロウしたりする「リソース札」もいくらかありますが、いずれも回復量は小さく、出目が小さいためマッチ等での利用は期待できません。程よく強力なページで相手の攻撃を凌ぎながらリソースを維持するため、意識的に感情レベルの上昇を狙う必要があります。

感情レベルは、戦闘中に「エモーションコイン」を所定の数集めることで、ターン終了時に上昇します。エモーションコインの獲得条件も様々ありますが、メジャーなのは以下の通りです。

- ・マッチで勝利/敗北する (ダイス1つにつき1点獲得)

- ・マッチで攻撃ダイスを使って引き分ける（同上）
- ・ダイスで最大値／最小値を出す（同上、重複可能）
- ・敵を撃破する（とどめを刺したキャラクターのみ、3点獲得）
- ・味方が死亡する（味方全員、3点獲得）

感情レベルの上昇に必要なエモーションコインはレベルによって異なり、レベル0~1では3点、2で5点、3で7点、4では9点獲得する必要があります。レベルごとにエモーションコインの獲得は区別されているため、仮にレベル0の状態でもエモーションコインを20点獲得しても、感情レベルが一気に4になることはありません。

また、感情レベルは敵NPCにも適応されます。レベル上昇の条件と恩恵は概ね同じですが、敵の感情レベルが高いほど接待完了時にドロップする本が増加するという仕様があります。これが「接待」の「接待」たる所以です。このゲームで報酬をたくさん手に入れようと思った場合、上手く相手の攻撃とマッチを行って、程よく戦闘を引き延ばしながら接戦を演出して、感情レベルが上がり切ったときに敵を倒すという「接待プレイ」が求められるわけです。「味方死亡時」のエモーションコイン獲得が敵に適応されることを利用して、真綿で首を絞めるように一人ずつ、じわじわと撃破していくプレイングも求められます。

4. 幻想体戦

最後の項目ですが、深入りするとどうしてもネタバレのオンパレードになってしまうため、さっくりと説明して終わろうかと思えます。

前作の『Lobotomy Corporation』は、「アブノーマリティ」と呼ばれる怪物を管理してエネルギーを抽出するゲームでしたが、この愛すべき怪物たちは、本作品でも「幻想体」として続投しています。過去にL社で猛威を振るった幻想体、及びL社の元職員の力を借りるべく挑む「幻想体戦」ですが、基本的には通常の接待と同じ流れで進行する一方で、感情レベルやリソースの概念が基本的になく、多くは独自の行動ルーチンが組まれている点は通常のゲストと異なります。どの幻想体も固有のバッシュや特殊なページを持っており、パズルの様相を呈するギミック戦が展開されます。ギミックの中には単純なごり押しを完封してくるものも多く、デッキ編成を工夫する必要があるだけでなく、場合によってはプレイヤーへの直接攻撃に悩まされることもあります。

幻想体に勝利すると、以降の接待／幻想体戦にて利用できる「幻想体ページ」が手に入ります。パーティ全体の感情レベルの増加時に発動される「幻想体ページ」は、ほとんどがバトルページとはかけ離れた癖の強い効果を持つため、戦略の幅がより一層広がります。

5. 最後に

簡単な紹介にとどめるつもりが、思いの外長くなってしまいました。それほどにボリュームで奥が深いゲームだということは主張しておきます。実際に、ゲームが進むにつれて手持ちのページ数が増える一方で、敵のスペックにも一切容赦がなくなり、後半では1度の戦闘で1時間以上もかかった挙句、最後の最後で敗北することがざらにあります。合わせてストーリーも後半にかけてぎっしりと詰まっていて、ソロプレイ&ストーリー進行のカードゲームながら、エンディングまでの総プレイ時間は100時間を超える場合がほとんどです。

前作と合わせて、ストーリーとプレイングの双方で精神を削られる素敵なマゾゲーですが、「変わったゲームをやってみよう！」「重ための世界観を楽しみたい！」「アクションゲームは苦手だけど、高難易度ゲームに挑戦してみよう！」という粋な心意気をお持ちの方は、ぜひプレイして

みてください。あるいは、少しでも興味がある方は、ネット上に掲載されている外伝作品の『ねじれ探偵』や後続作品の『Limbus Company』は無料でお楽しみいただけるので、そちらからどうぞ。

[バルダース・ゲート市民]君は善いやつ？悪いやつ？

文責：ホドウ

もし わしの みかたになれば せかいの はんぶんを おまえ にやろう。

どうじゃ？ わしの みかたに なるか？

上記の台詞は、初代『ドラゴンクエスト』のラスボス竜王が、自らの居城に乗り込んできた勇者に対して放った言葉である。魔物たちを率い、光の玉を奪い、姫をさらって、世界を意のままにせんとした悪の権化たる竜王。その討伐を誓い、喉元まで迫った勇者に、ここにきて選択肢が与えられるのである。勇者を自らの分身として操作してきたプレイヤーは「はい」「いいえ」の単純な二択ながらも、この選択を担うことになる。正義の名の元に、竜王の誘惑を跳ねのけて、初志を貫徹するのか？あるいは世界の半分という大きな報酬を前に、既に手にある使命を放棄し竜王の軍門に下るのか？

ロールをプレイングするゲーム

答えを先取りしてしまうが、この竜王の選択には正解がある。「はい」を選ぶとそこで冒険は終わり、勇者は全てを失ってしまう。竜王は勇者を謀ったのだ。竜王の片腕として世界の半分を手にした快感がプレイヤーの元に届けられることは決して無い。「いいえ」を選び、竜王を下して初めてエンディングを迎えることができるのである。決して悪の誘惑に負けて竜王に味方してはいけないのだ。

だがおそらく多くのプレイヤーがちゃんと「いいえ」を選んで戦いに挑んだことは想像に難くない。この理由のひとつには『ドラゴンクエスト』のジャンルがRPG（ロールプレイングゲーム）であることが考えられるだろう。すなわちキャラクターのロール（役割）の振る舞いを楽しむのがRPGの楽しみ方である。プレイヤーが振る舞うのは「勇者」。王、姫、街の人たちの期待を背負って、平和を取り戻す正義の使者として振る舞うのが相応しいキャラクターだ。そして当然、竜王までたどり着いたプレイヤーは、勇者としての振る舞いを楽しんでこられたから、そこにいるのだ。最後の敵を目の前に、その甘言をもってしてもその正義が揺らぐことは無いだろう。なぜなら、プレイヤーが楽しむ勇者のロールは、悪の誘惑を断ち切るものだからだ。

なんだか子供のお人形遊び、おままごと、なりきり遊びやこましゃくれたブンドドと似ているところがある。子供と一緒に遊ぶ大人が、人形を動かしながら適当に「食べちゃうぞー！」なんて言うと、子供が「オブティマスはそんなこと言わないの！」と苦言を呈す。ここでの子供たちはロールのプレイを楽しんでいるのだから、遊び場を共有する大人にもオブティマスのロールに相応しい言動をしてくれないと、それは全く正しい遊びではないのだ。すなわち、『ドラゴンクエスト』のプレイヤーにしてみれば、「勇者はそんなこと言わないの！」というわけである。

ここからRPGというジャンルの源流に至る。RPGの始まりとは、電子機械の中や画面の上ではなく、テーブルの上である。テーブルを囲んで複数人が集まり、紙とペンだけを使って遊ぶ、今の日本では一般にTRPG（テーブルトークRPG）と呼ばれるのが最初のRPGである。最も初期に最も普及した『ダンジョンズ&ドラゴンズ』がエポックメイキングだ。プレイヤーは、紙の上で能力や生まれや種族や信条などを決めたキャラクターを作り上げていく。テーブルにひとりのゲームマスターの先導の元で、プレイヤーたちはそのキャラクターになり切って会話と選択とダイスで物語を進めていくのだ。作ったキャラクターが「豪胆なウォリアー」であれば、そのプレイ

ヤーは閉じられた扉の前に「腕力でどうにかできないか試す」と言った選択を取るのが場に相応しく、またゆえに面白いのである。

勿論のことながら、テーブルの上か画面の中か、コンピュータの中かゲームマスターとの会話かという点で、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』と『ドラゴンクエスト』は同じゲーム体験にはなり得ない。RPGが『ダンジョンズ&ドラゴンズ』から『ドラゴンクエスト』へと辿った歴史の変遷はさておいて、もっと単純な違いについて考えてみよう。

コンピュータとゲームマスター

最も重大な差は、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』ではゲームマスターが担っていた役割を、『ドラゴンクエスト』ではコンピュータが担っているところである。例えば扉の前にして、前者にあつてはゲームマスターに対して「扉を調べよう」と言い、ダイスを回し、罫をどうするか、鍵をどうするかなどを話していたところ、後者にあつては「しらべる」コマンドを選択する。もうわかることだが、コンピュータはゲームマスターとしては三流も良いところだ。TRPGではゲームマスターの機転と融通、コミュニケーションによって展開は多様に広がり得る。コンピュータは正解か不正解の存在だ。扉に鍵がかかっていたら、鍵を持っていなければ扉は開かないし、それ以外に開ける方法はない。ゲームマスターとの対話の中で自分の正解を試すことができるのが『ダンジョンズ&ドラゴンズ』とすれば、『ドラゴンクエスト』は物言わぬコンピュータの隠した正解を暴いていくゲームである。ここでの要点は、プレイヤーの意思がゲームの進行に反映されるか否かである。コンピュータでは、ゲームマスターのようにプレイヤーの意思に答えることはできず、プレイヤーは自分の意思で選択をした感覚を欠くことになってしまう。もっと言ってしまえば「やらされてる感」を感じる人もいるだろう。

それでも『ドラゴンクエスト』は考えられたゲームであったとは言わねばならない。時代を少し前に戻そう。TRPGのゲームマスターの役割をコンピュータに任せられないかを考え、歴史に名を残したゲームに『コロッサル・ケープ・アドベンチャー』である。これはADV（アドベンチャーゲーム）と呼ばれるゲームジャンルの始祖だ。『コロッサル・ケープ・アドベンチャー』は文字のみで構成されるゲームであり、プレイヤーがコンピュータの出した文章に対して文章を入力することで進行する。例えば画面に「建物がある」と表示され、プレイヤーが「ハイル」と入力すると、続いて「そこには食料がある」と表示される、という具合に進んでいく。プレイヤーが思いついた行動をそのまま入力することができるために、プレイヤーはより自分の意思で進んでいると感ずることができるだろう。しかし、これもまた問題含みのゲームではあった。例えば「カギヲツカウ」と入れると進むところで「トビラヲコワス」と入れても受け付けられない。コンピュータの融通の利かなさはここでもまた立ちふさがる。結局このゲームもコンピュータが隠している正解を見つけることに他ならないからである。仮に、仮にの話である。コンピュータが二つの選択肢、すなわち「カギヲツカウ」と「トビラヲコワス」のどちらも扉を突破できるよう正解を用意したとしてみよう。それでも「トビラヲモヤス」と考えたプレイヤーには、すげない返事を返すばかりなのだ。コンピュータは結局予想外のことは全く対応することができない、しょうがないヤツというわけなのである。

さて今現在の日本でADVと言うと、背景にキャラクターの立ち絵が表示され、画面の下部のウィンドウに台詞と地の文が書かれるようなゲームを想像するだろう。ビジュアルノベルとも呼称されることがあるこれらの作品は『コロッサル・ケープ・アドベンチャー』からどのような形でADVの遺伝子を継いでいるだろうか。一見文字ベースで話が進むという点で似通ってはいるが、最も大事なところが変わってしまった。表示された文字に対してプレイヤーがすることである。既に述べたように『コロッサル・ケープ・アドベンチャー』では、文章の入力に応じて次の文章

が表示されていた。しかし今のADVはボタンを押すだけで次の文章が表示される。これではもはやプレイヤーはコンピュータとのやりとりで自分の先を考えることすらなくて良いようだが、その代わりに「選択肢」が表示される。プレイヤーは場面に応じて、自分が選びたい選択肢を選べばよいのだ。これもまた、融通の利かないコンピュータに、なんとかゲームマスターの役割を果たしてもらおうという努力の生んだ形式だ。すでにあるいくつかの「できること」を示してもらったこのやり方においてプレイヤーは、隠された正解を探すような遊びから、自分の選択によってゲームの展開はどうなるだろうかという遊びに再び船を寄せることができたのだ。

『ドラゴンクエスト』もデザインの要には似たような精神がある。どこに行き、どこを「しらべる」して、誰と「はなす」するかは、コンピュータができるだけたくさん——二十文字のふっかつのじゅもんがあるくらいには——用意したもから選ぶ。それから、この場所に来てよかったのか、自分の用意したアイテムは適切だったのかが、結果として出力される。これでプレイヤーは「やっている感」が感じられるだろう。そしてもうひとつ、用意されているものが「勇者」というロールである。コンピュータは最初にプレイヤーがやりたいロールを聞くことができないので、「勇者」というロールをあらかじめ用意しているわけだ。

悪いヤツになれる？

ゲームについて「ロールを遊ぶ」という点と「プレイヤーが考えていることをどれだけ反映できるか」という点の二点に注目した。わたくし流にまとめてみると、ゲームの楽しみのひとつには、プレイヤーが現実ではできないようなふるまいをロールにのせて好きなように試すことがあり、コンピュータはゲームマスターとして、プレイヤーに気持ちよく試行させて、応じた結果を投げてやるところにある、とこの通りである。ここで話を竜王の玉座に戻そう。というのも私が問題にしたいのは、扉をどうやって開けるのかという些末な試行の選択よりもむしろ、もっとロールを遊ぶ上で重要な選択だからだ。それは、プレイヤーが演じるロールに付与された属性についてである。とは言ってもダメダメゲームマスターであるコンピュータでは『ダンジョンズ&ドラゴンズ』のキャラクターシートのような複雑なパーソナリティを表現できない。『ドラゴンクエスト』の選択は「はい」「いいえ」の二者択一で、それを表現せざるを得なかった。それはすなわち「善」と「悪」の二者択一だ。

プレイヤーは竜王に寝返る「悪」なる勇者としてか、人の世を守る「善」なる勇者としてかの二択を選んでいるのだ。プレイヤーが遊んできた勇者というロールは善のロールなので、多くのプレイヤーが竜王と戦う、と言うように説明を加えることができるだろう。今まで善なふるまいをしてきたのにいきなり悪になったらおかしい話だし興奮めだ。こうして『ドラゴンクエスト』は、最後に選択の一つまみ入れることで、プレイヤーが自分で選択した気分を演出した、巧みなゲームなのである。

RPGの元祖たる『ドラゴンクエスト』に思いを馳せたところで、ある疑問が頭を過る。自分はプレイヤーとして悪の道を選択したことがあっただろうか。これは何も自分の善なる心に酔いしているわけではない。今まで遊んできた数々のゲームの中に、果たしてプレイヤーに悪いヤツにならせてくれるような作品があっただろうか、という問いである。勇者はずっと善い者だった。人助けにモンスター退治。仮に姫を助けなくとも、物語の中で薄情な悪と断じられることは無い。いよいよ悪を選べるところに来て、いざ選ぶと、因果応報のゲームオーバーを迎えるのだから、結局ゲームの中にはずっと善い勇者しかいない。そしてこれは『ドラゴンクエスト』に限った話ではない。

ゲームの主人公はみんないいやつだ。姫を助け国民を救うために元凶たるクッパ大王を倒すマリオを使っても、魔盗賊の邪な願いを阻止せんとするリンクを使っても、プレイヤーは善い振る

舞いを続けることになる。彼らのゲームのゲームマスターたるコンピュータは、悪の振る舞いもその結果も用意していない。この善なるキャラクターたちのロールは常に善であり、プレイヤーはそのロールを楽しむのだから、特に問題はないが、悪いことはできない。『スーパーマリオギャラクシー』でキノピオを踏んづけたり、『ゼルダの伝説ティアーズオブザキングダム』でコログをお手製の拷問器具にかけたりするのを悪と呼ぶのは違うだろう。確かに、キノピオやコログが困った様子を見せるが、ゲームの中の物語で有機的に関係し合いはしない。すなわち彼らの困ったリアクションは、マリオやリンクの物語の中で彼らを傷つける悪であるというキャラクターのパーソナリティまでを表現し得るものではないのだ。言い換えれば、悪っぽいふるまいはできても、悪となり得る結果の出力をコンピュータが用意していないことでもある。これは他の事例、例えばローラ姫の「わたしもつれていってくれますか？」という問いに対して選択肢が表示され、「いいえ」を選ぶと「そんな、ひどい… わたしもつれていってくれますか？」と返ってきて再度選択肢が表示されるという、所謂「無限ループ」の選択肢にも見られる。確かにローラ姫を悲しませたという点では悪っぽいが、勇者はその物語で姫をぞんざいに扱う卑劣漢になることはできない。行動だけでは悪のロールを遊んでいるとは言えないのだ。

ここで一度元から悪としてふるまうゲームたちの存在についても考えなくてはなるまい。『PAYDAY』や『GRAND THEFT AUTO』は、犯罪者のロールでゲームをする。奪い、殺す彼らのふるまいを悪ではないとはさすがに言えないだろう。しかし私は悪人が主人公のゲームでもなお、悪としてふるまう気持ちを大きく欠かせるゲームが多いように思われる。この理由は単純だ。彼らのロールにも一種の道理があるからだ。『GTA』シリーズの主人公たちは、皆底辺のクズと言っても良いが、彼らには頂上までのし上がるという確固たる目的を持っている。『サイバーパンク2077』の主人公Vも、人を殺し企業を襲撃するいわば悪人だが、それは必死に生き抜くためにそうなった。その環境も考慮に入れるとなお同情可能であるなど、とにかくマクベスよろしくその悪たる所以に十分に感情移入できてしまう。また、その結果に対しても、ゲーム内で殊更に糾弾されないと、ここでは先ほどのヒーローの例と裏のことが起きていると言えよう。悪としてのふるまいもその結果もゲームの中で用意されて物語にもキャラクターのパーソナリティにもつながってはいるが、キャラクターのロールが、プレイヤーが自身のふるまいを悪と断ずるには納得できすぎるとのことだ。

ではゲームにおける悪のふるまいとは何か、どんなゲームが悪としてふるまえるかという問いに、答えを出さねば不作法だろう。これまでの話に鑑みてみると、ゲームマスターたるコンピュータが用意したロールが悪らしくないということらしい。TRPGで、ゲームマスターが驚くほどの悪逆のふるまいをしているときは、悪を振るっているという感覚があるはずなので、やはりロールが「ダークヒーロー」や「反逆者」として固定されてしまっていることにひとつの原因がある。そしてそれに付随する話でもあるが、プレイヤーの意思が反映され得るかもまた大事だ。悪の道を取るしか選択肢が無ければ、それが最善であると自分を納得させがちなのが人間である。プレイヤーがもっと善く行動したくとも、コンピュータがそれを許さなければ、それは仕方がないと割り切るしかない。前述の二点に準ずると、「プレイヤーが悪のロールを悪として認識できるか」と「プレイヤーが悪の道を選んでいるのだと自分で思えるか」の二点である。

適した例を持ってきて、答えを出そう。『テイルズオブヴェスペリア』の主人公ユーリは、国の腐敗に失望し、騎士団をやめた青年である。彼はぶっきらぼうだが、正義感を持ち、困っている人を放っておけないという、いわゆる義賊的なキャラクターだ。物語の中でユーリは、民を苦しめる腐敗役人に対して、暗闇に紛れて私刑を断行する。法で裁けぬ悪を裁く……と言うダークヒーロー然とした行動だが、ユーリはその直前までその是非について葛藤している節がある。プ

プレイヤーはこのシーンでユウリの生き方、すなわちロールをもう一步踏み込んで理解するわけだ。あるいは、ユウリがした選択が最善だったのだ、と自分を納得させるだろう。しかし、ここで、腐敗役人を殺すか殺さないかの選択が、竜王の問答めいて提示されて、しかもその後のストーリーに影響を及ぼすとしたらどうだろうか。もしもプレイヤーが殺しを選択したならば、選ばなくてよかったかもしれない人殺しの道を自ら選んだことになる。仮にその後のストーリーがほとんど同じでも、プレイヤーが悪のロールを負っているのだ、という感覚を失うことは無いだろう。この例を辿ってまとめると、悪とは取らなくてもよい倫理的瑕疵を負った選択をあえてすることであり、悪として振る舞えるゲームとは、その選択を用意してかつその因果が結果としてプレイヤーに返ってくるようなゲームのことだ。そこまでさせてくれないと、中々悪の自覚を持つことはできない。

善いやつになってる？

悪としてゲームができていくという話をした。我々が善なるロールを気持ちよく遊べがちという部分はまあ無いことも無いだろう。正義を成し遂げて称賛を浴びるとスカッとする。しかし、プレイヤーが皆ヒーローのようなメンタリティを持ち、ゲーム内ぐらいいはロールに従ってできる限りそのように振る舞いたいと思うような存在かと言われると、私はそうではないと思うのである。私が続いて主張するのは我々がそんなにいいやつじゃあないということである。

『メタルギアソリッドVファントムペイン』のキャッチコピーは「悪に墮ちる」である。主人公スネークは、復讐のために悪の道を歩むというストーリーであるが、やってみてわかるのはやはりそこまで悪に墮ちていないことである。大義はあるし、仲間思いだし、まあいいところがダークヒーローだ。とはいっても、このゲームでは一応悪いことができる。敵味方を含めて様々なインタラクシオンの仕方が用意されているからだ。敵地に潜入するのに、敵兵士を眠らせるか、殺すかなどの選択をプレイヤーは許されている。そしてこのゲームにはマスクデータとして、悪ポイントのようなものが計算されている。ここまで来るとわかると思うが、敵兵士を殺すとこのポイントは増えて、眠らせて自軍に勧誘すると減る。当然プレイヤーはロールの遊びとして自然とそちらの遊び方を目指す、というのもあるだろう。しかしこのゲームの目的のひとつには基地の人員の拡充があることを見逃してはならない。しかも兵士を勧誘すればするほどに人員の質は上がっていく。敵兵士を殺すことは有用なアイテムをみすみす取り逃し、進行度合いを自ら遅らせるようなものだ。また、野生動物の殺害や自軍兵器の破壊等でも悪ポイントは溜まるが、これらの行為は見たままでメリットがほとんどない。おまけに、悪ポイントがたまると、スネークの見た目が悪魔ようになっていき、NPCの反応も変わる。とにかく悪いことに対してゲームマスターたるコンピュータが「お前が悪いお前が悪い」と突っついてくるシステムになっているのだ。

この話のポイントは「悪いことをするメリット」だ。両方の道をとることができるが、あえて悪を選んだことでゲーム内に得られるものが少ない。あるいは、恩恵なしに難易度を上昇させる茨の道をたどることになる。『メタルギア』に限った話ではなく、「カルマ値」や「指名手配度」など、悪いことをしたことに対する因果応報がシステムに組み込まれる例は少なくない。逆に「善いことをするメリット」もまた多くのところで存在している。注目すべきなのは、多くの場合で「善いことをすると良いことがあるよ！」とプレイヤーは言われていないことだ。『メタルギア』のスネークは、途中でクワイエットという暗殺者と対峙することになる。クワイエットを無力化すると、その場でクワイエットを殺害するかどうかを選択できる。生かしておくクワイエットは後々仲間になり、フィールドでサポートに入ってくれる。一敵兵士をどうするかよりも大きな選択であり、善い選択をした場合の見返りもより大きい。別にクワイエットが仲間になると教えてくれるものは何もないし、危険な暗殺者を生かす理由など無いようだが、それでもやはり生か

した方がいいのだ。

これが勧善懲悪といった倫理的なアタリマエに従っていると考えるのは自然だが、それは自惚れである。というのもあまりに多くのゲームでこのルールは生きている。既に述べたように、ゲームでは単純な勧善懲悪とは言えない話もあるし、悪のロールにもなれることがゲームの醍醐味でもある。どちらかと言えば、物語の上でのロールのふるまいとしての悪がゲームに実装されたときに、悪には因果応報が背負わされることがアタリマエになっているのではないだろうか。例えばサブクエストなどのNPCの依頼があったとしよう。特に何も言われていなくても、願いを聞いてあげれば報酬があると思うのが自然だ。これがアタリマエだからだ。これを突き詰めると、悪のふるまい自体が、ゲーム内の物的損得だけではなく、ゲーム体験を単純に減じてくる事例に行きつくだろう。クエストを断るとそのクエストが遊べない、などというのが最もシンプルな例である。あとはNPCの殺害が最も分かりやすい。例えば『エルデンリング』のフーテンのパッチは、プレイヤーを陥れて刃を向ける非道な奴だ。パッチとの闘いで優勢に立つと、パッチは心にもない命乞いをしてくる。そしてプレイヤーには、生かしていてもろくなことにならなそうなパッチを殺す自由がある。しかし、ここでパッチを殺すと、生かしておくことで発生し得た他のNPCとも関係する一連のサブイベント群が消滅する。プレイヤーはこんなにも腹立たしいパッチであっても、善性でもって生かす選択を取るのが、ゲーム体験を減じない行為であると理解している。アタリマエだからだ。ゆえに、反対のことを言えば、アタリマエとは違う点をシステムとして理解すれば、プレイヤーは簡単に悪の行為に走る。例えばスリのデメリットを封殺できれば、店からアイテムを盗むことはキノピオを踏んづけるのと同じような行為で、またお金を節約するただの戦略に過ぎなくなる。上手く盗んでしまえば後に引きずるようなことはない、そうとわかれば良心の呵責なく「裏ワザ」を使うプレイヤーは大勢いるだろう。

悪にあこがれて

TRPGのシステムに準じ、望んだことがTRPGのように実行可能であることがウリの『バルダーズ・ゲート3』は、凄まじい数の物語の分岐を備えており、プレイヤーはNPC相手にも様々なことができる。それでも、生かしておいたり、NPCの願いをかなえたりすることで、物語が増えていくことがある。邪悪な魔女エセルおばさんは、本当に生かす価値が感じられない邪悪だが、生かしておくことで終盤に貴重なアイテムを入手できるイベントが発生する。あるいは、態度の悪いNPCメイリーナに、苦勞して手に入れた自分も装備できるアイテムを渡してやると、終盤にイベントを発生させる。敵の基地にいる悪そうなゴブリンですら、きちんと対話をして善良にふるまうと、新たなイベントを引き起こす。この点はパッチの例と変わらない。それでもなおこのゲームは悪の力に傳いて殺し奪い続けることができるし、その果てにある結果も用意されている。メリットがないように思えてもプレイヤーがそのように悪を選ぶ理由があるとすれば、それは一体何だと言うのだろうか。これが最後の問いだ。

私の考えは単純だ。プレイヤーはただ「できる」からやるのだ。既に述べたように、多くのコンピュータは悪のふるまいも結果を用意していない。悪のロールは現実世界でもゲームの世界でもふるまい辛い。そんなアタリマエに慣れたプレイヤーだからこそ、「できる」なら「やりたい」し、「やる」のである。この考えを裏付けてくれるのはあの“勇者”である。『ドラゴンクエストビルダーズ』は勇者が竜王の質問に「はい」と答えてしまった後の世界が舞台になっている。そんな世界で、最後の最後に悪の選択をしてしまった勇者はどのように思われているのか。シスターのエルは、それを「純粋な好奇心」と評する。勇者は、生まれながらに勇者として使命を帯びて、自分で自分の道を決める選択をしたことが無かった。ゆえに、竜王の質問は生まれて初めて自分の意思で選ぶ機会であった。ここで選んだらどうなるのだろう、という好奇心が勇者に最悪

の選択をさせたのだ、と。この勇者は悪の道を選ぶプレイヤーをよく表している。自分の意思での選択はほとんどできない『ドラゴンクエスト』のほとんど唯一の選択肢なのだから。そして今は、マシンのスペックが上がりゲームマスターとして成熟してきたコンピュータが、悪のルールを用意して、プレイヤーに悪の選択肢を提示するようになってきた時代だ。プレイヤーは、悪いことをしてみたくてしょうがない。

厄介なことに、この悪辣な好奇心は一度芽生えてしまうと、止められない。多くのデメリットを負わされ、ゲームが縮小していても、プレイヤーはその茨の道の先を見たいと思ってしまう。もはやマリオやリンクで遊んでいた時とは比べようもない。プレイヤーは決して悪を憎み善を尊ぶ一貫した考えを持っているわけではないのだ。だがそれで良いのだろう。ゲームの中くらい、普段はできない英雄的行為で気持ちよくなって、普段は出来ない悪辣な行為で薄暗い欲求を満たす。そのような矛盾した生き物がニンゲンではないか。……でももしかしたら、いつか。コンピュータが完全なゲームマスターになるそのいつかの日。好奇心が身を滅ぼし、サイアクな目に合うかもしれない。

会誌第 120 号 目次

TGA ようこそ！	4	図書館司書のすすめ	16
TGA（東大ゲーム研究会）の生態	6	[バルダーズ・ゲート市民]君は善いやつ？悪いやつ？	25
GeoGuessr で遊ぼう！	11		

東京大学ゲーム研究会 会誌第120号

2024年 3月24日発行

執筆 東京大学ゲーム研究会

編集・レイアウト 東京大学ゲーム研究会

印刷・製本 東京大学ゲーム研究会

内容の転載等は自由ですが、
その際には東京大学ゲーム研究会までご一報下さい。

Homepage <http://tga.squares.net/>