

# おもしろいゲームシナリオの作り方

41の人気ゲームに学ぶ企画構成テクニック

Josiah Lebowitz, Chris Klug 著

塩川 洋介 監訳 佐藤 理絵子 訳

本書で使用するシステム名、製品名は、いずれも各社の  
商標、または登録商標です。  
なお、本文中ではTM、®、©マークは省略している場合  
もあります。

# Interactive Storytelling for Video Games

A Player-Centered Approach to Creating  
Memorable Characters and Stories

Josiah Lebowitz  
Chris Klug



AMSTERDAM • BOSTON • HEIDELBERG • LONDON  
NEW YORK • OXFORD • PARIS • SAN DIEGO  
SAN FRANCISCO • SINGAPORE • SYDNEY • TOKYO

Focal press is an imprint of Elsevier



Copyright ©2011 Elsevier Inc. All rights reserved.  
Authorized translation from English language  
edition published by Focal Press, part of Taylor &  
Francis Group LLC.

Japanese language edition published by O'Reilly  
Japan, Inc., Copyright ©2014.

Japanese translation rights arranged with Taylor  
& Francis Group, LLC. through Japan UNI Agency,  
Inc., Tokyo.

本書は株式会社オライリー・ジャパンがElsevier Inc. の  
許諾に基づき翻訳したものです。日本語版についての権  
利は株式会社オライリー・ジャパンが保有します。

日本語版の内容について、株式会社オライリー・ジャパ  
ンは最大限の努力をもって正確を期していますが、本  
書の内容に基づく運用結果については責任を負いかねま  
すので、ご了承ください。



## 賞賛の声

ジョサイアとクリスがタッグを組んで書き上げた本書は、思わず一気に読み進めてしまう素晴らしい1冊です。インタラクティブ作品制作の現場にいるプロでも十分に楽しめる内容です。ジョサイアの理論と、クリスの現場経験による裏づけ、2つの視点から、ゲームストーリーの概念に対する新たな考え方を紹介しています。新人シナリオライターにとっても経験豊かなシナリオライターにとっても、勉強になるでしょう。名作『ファイナルファンタジーVII』からビジュアルノベルゲームまで、幅広く網羅したさまざまなケーススタディを通じて、ジョサイアとクリスの考えを深く理解できる構成になっています。読者が実際にストーリーを作るときに、発想の源となるはずです。各章の終わりにある「考えてみよう」は、学んだことを自分なりに応用し、実験できる機会になっています。ゲームシナリオ学科の教材としても最適です。

— Kathleen Dunley (リオ・サラード大学英文学部教授主任)

『おもしろいゲームシナリオの作り方』は、変化し続けるゲーム業界に挑む、学生、教育者、シナリオライターといった人たちにピッタリの素晴らしい入門書です。本書には、ストーリーの分岐について、明快で細かい説明が載っています。シナリオライターやゲームデザイナーが見落としがちな、ディテールが網羅されています。奥深いゲームを作るために大事なこと、ゲームでストーリーを語る方法、プレイヤーがゲームとストーリーに最も求めているものは何かといった、重要な点を理解する助けになるでしょう。本書の内容はユニークで、調査と実務経験の組み合わせで構成されています。知的で示唆に富んだ1冊です。

— Chris Keeling (フル・セイル大学ゲームデザインコース長、IGDAゲームシナリオ分科会実行委員)

本書のウリは、科学的データと個人的意見の組み合わせです。入門書の焼き直しなどではなく、確固たる調査と分析を基に築き上げられていて、とても新鮮です。

— Michael M. Eilers (アドバンシング・テクノロジー大学准教授)

## 著者について

### Josiah Lebowitz (ジョサイア・レボウィッツ)

インディーゲーム開発者。IGDA(International Game Developers Association : 国際ゲーム開発者協会) ゲームシナリオ分科会のアクティブメンバー。米アドバンシング・テクノロジー大学でゲームデザイン学士、ゲーム制作修士を取得。専門は、ゲームのストーリー構成とインタラクティブ性。

### Chris Klug (クリス・クルーク)

カーネギーメロン大学エンタテインメントテクノロジーセンター (Entertainment Technology Center : ETC) と美術学校で教鞭をとっている。西部全米脚本家組合 (Writers Guild of America, West : WGAW) <sup>\*1</sup> のメンバーでもある。ETC で教える前は、Victory Games で RPG 部門を率いていた。Victory Games ではゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作『James Bond 007 RPG』のゲームデザインおよび『Bond』シリーズ全体の監督を務めた。

---

\*1 訳注 : WGAW — ハリウッドや南カリフォルニアを拠点とする映画・テレビ脚本家の組合。

## 謝辞

本書の提案と準備に協力してくれたFocal Press社のLaura LewinとAnais Wheelerの両氏、共著者として素晴らしい貢献をしたクリス、本書の編集を担当したBeth Millett氏に心から感謝します。

僕にあらゆることを教えてくれた、アドバンシング・テクノロジー大学の教授陣にも感謝します。課題のための調査をいろいろと助けてもらい、それが最終的に『おもしろいゲームシナリオの作り方』の基礎となりました。Michael Eilers氏、Ken Adams氏、Derric Clark氏の3名からは、ゲームデザインに関する知識と助言をたくさんもらいました。Sharon Boleman氏は特に、ストーリー構成、ステレオタイプ、キャラクター類型に関する情報を提供してくれました。アンケート調査を手伝ってくれたKathleen Dunley氏は、僕に新しい種類のインタラクティブなストーリーを紹介し、完璧な副題<sup>\*1</sup>まで考えてくれました。

多くの開発会社のライセンス、宣伝、法務関連のスタッフ陣に協力いただいたおかげで、素晴らしいスクリーンショットの数々を本書に掲載できました。特に、Don Bluth Games、日本一ソフトウェア、XSeed、ゲームアーツ、コナミ、スクウェア・エニックスの各社の方々には、期待以上のご助力をいただきました。

最後に、僕のアンケート調査に参加してくれた皆さま、ありがとうございました。そしてもちろん、本書で紹介した素晴らしいゲームを作られた、シナリオライター、ゲームデザイナー、アーティスト、プログラマーの皆さま、素晴らしい作品をありがとうございました！

ジョサイア・レボウィッツ

---

\*1 訳注：原書の副題は『A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories』。

## 監訳者まえがき

ゲームをおもしろくするシナリオの作り方を、ご存知でしょうか？

ゲームシナリオ技法を題材とした書籍は数多く存在しますが、そういったもののほとんどは、「**おもしろいゲームシナリオを書くための本**」です。本書は、そうした既存の書籍とは根本的に異なります。なぜなら、「**ゲームをおもしろくするシナリオを作るための本**」だからです。ゲームをおもしろくするシナリオを作る鍵は、シナリオを実際に書き始める前工程である「ストーリーの企画構成」部分にあります。「企画構成」とは、「作ろうとしているゲームに最適なストーリーは、どういったタイプのものか?」「ストーリーには分岐があった方がいいのか?」「どんなエンディングがいいか?」というより、そもそもエンディングは必要か?といった、ストーリー全体の方向性を定める作業を指します。

本書ではこうした斬新なテーマを、41 作品にも及び人気ゲームのケーススタディ（実例）を通して学んでいきます。ケーススタディには、『ファイナルファンタジー』シリーズや『メタルギア』シリーズ、『ドンキーコング』『どうぶつ森+』『ひぐらしのなく頃に』『Fate/stay night』『World of Warcraft』『グランド・セフト・オートIV』など、時代もジャンルも異なる、多種多様なゲームがずらりと登場します。しかも、ほとんどが日本のゲームです。お馴染みのゲームを題材に、「ゲームをおもしろくするために、ストーリーがどう構成されているか?」を学べるため、とても理解しやすい作りになっています。また、人気ゲームの分析は、ゲームクリエイターに役立つだけでなく、ゲームファンの読み物としても楽しめるでしょう。

ケーススタディを通じて学べる内容は、まさに実践的です。「マルチエンディング型ストーリー」「マルチシナリオ型ストーリー」「オープンワールド型ストーリー」といった、さまざまなストーリーフォーマットの解説を通じて、ゲームをおもしろくするためのテクニックや陥りがちな落とし穴を学んでいきます。さらには、キャラクターの作り方、感情移入のさせ方、ストーリーテーマのリスト、制作コストの注意点といった、企画構成の過程で役立つテクニックを網羅しています。こうした重要なポイントの数々は、シナリオライターはもちろんのこと、プランナーやディレクターだけでなく、キャラクターや世界観などを通じてストーリー的要素に携わるアーティストにとっても、押さえておくべき点と言えるでしょう。

本書は、若手インディーゲーム開発者と、テーブルトークRPGからMMORPGまで幅広いゲームに携わってきたベテラン開発者の2人による共著という、ユニークな作りになっています。立場がまったく異なる2人の視点から検証された本書の内容は、時代の変化に影響を受けづらい普遍的な要素で構成されています。また、著者自ら、北米ゲーマーを対象に「素晴らしいストーリーだと感じたゲームは?」「一本道のストーリーと分岐するストーリー、どっちが好き?」といったアンケートを二度にわたって実施しており、本書はその客観的事実に基づいた検証まで踏まえた内容となっています。

「ゲーム購入時に最も重視する要素は何か?」という質問で、最も得票数が多かったのは、

「ジャンル」や「ゲームプレイ」ではなく、「ストーリー」でした。「ストーリー目当てでゲームを購入したことがありますか？」という質問に対して、「はい」と答えた人が実に9割を超えています。アンケート結果は、ゲーマーにとってストーリーがいかに重要な要素であるかを物語っています。

**ゲームをおもしろくするシナリオの作り方。**

その鍵となる「企画構成テクニック」を、本書でぜひ学んでください。

2014年3月14日  
SQUARE ENIX, INC.  
クリエイティブディレクター  
塩川 洋介

## 意見と質問

本書（日本語翻訳版）の内容については、最大限の努力をもって検証および確認していますが、誤りや不正確な点、誤解や混乱を招くような表現、単純な誤植などに気がつくこともあるかもしれません。本書を読んでいて気づいたことは、今後の版で改善できるように知らせてください。将来の改訂に関する提案なども歓迎します。連絡先を以下に示します。

株式会社オライリー・ジャパン

〒160-0002 東京都新宿区坂町 26 番地 27 インテリジェントプラザビル 1F

電話 03-3356-5227

FAX 03-3356-5261

電子メール [japan@oreilly.co.jp](mailto:japan@oreilly.co.jp)

本書についての正誤表や追加情報などは、次のサイトを参照してください。

<http://www.oreilly.co.jp/books/9784873116822/>

<http://www.focalpress.com/books/details/9780240817170/>（原書）

<http://storytellingforgames.com/>（著者）

オライリーに関するその他の情報については、次のオライリーのWebサイトを参照してください。

<http://www.oreilly.co.jp/>

<http://www.oreilly.com/>（英語）

# 目次

賞賛の声	v	
著者について	vi	
謝辞	vii	
監訳者まえがき	viii	
意見と質問	x	
<b>1 章</b>	<b>ゲームストーリー、インタラクティブ性、そしてプレイヤーが求めるもの</b>	<b>1</b>
1.1	ストーリーの重要性	2
1.2	テレビゲームにおけるストーリー	7
1.3	究極の論争：古典的なストーリー vs. インタラクティブなストーリー	12
1.4	まとめ	15
<b>2 章</b>	<b>ゲームストーリーの歴史</b>	<b>17</b>
2.1	ゲームストーリーの始まり	18
2.2	テキストアドベンチャーの登場	21
2.3	ゲームストーリーの台頭	25
2.4	カットシーンの進化	31
2.5	ゲームストーリーの最新動向	36
2.6	ゲームストーリーの限界	47
2.7	まとめ	50
<b>3 章</b>	<b>ヒーローズ・ジャーニーとゲームストーリー</b>	<b>53</b>
3.1	ゲームに適したストーリーとは？	55
3.1.1	ゲームと相性のよいストーリー	59
3.1.2	ゲームと相性の悪いストーリー	61

3.2	ヒーローズ・ジャーニー	62
3.2.1	ヒーローズ・ジャーニーとは?	62
3.2.2	ヒーローズ・ジャーニーの構成	64
3.2.3	ヒーローズ・ジャーニーを活用する	76
3.3	ベタなテーマとステレオタイプ	83
3.3.1	ゲームストーリーのステレオタイプ	83
3.3.2	ステレオタイプが使われる理由	88
3.3.3	ステレオタイプ使用時のルール	89
3.4	まとめ	91
4章	ストーリーとキャラクター	93
4.1	ストーリーの流れ	94
4.2	適切な流れとペース配分の重要性	94
4.3	ディテールの重要性	98
4.4	プレイヤーのヤル気を保つ	100
4.4.1	ペース配分「べし&べからず」リスト	102
4.5	キャラクター設定	106
4.5.1	キャラクター類型	106
4.5.2	キャラクター類型の利点	110
4.5.3	キャラクター類型の欠点	111
4.5.4	ビリーバブルなキャラクターを作ろう	115
4.5.5	キャラクターの行動と意思決定	116
4.6	プレイヤーに伝えるべき情報	123
4.7	バックストーリーの重要性	125
4.8	バックストーリーの伝え方	126



4.9	伝えるべきバックストーリー	128
4.10	あえて謎を残す	132
4.11	まとめ	137
5章	感情移入できるストーリーを作る	139
5.1	キャラクターとのつながり	140
5.2	ドラマとメロドラマの境界	143
5.3	プレイヤーを泣かせる	145
5.4	まとめ	150
6章	「インタラクティブなストーリー」と「プレイヤーが主導するストーリー」	153
6.1	インタラクティブなストーリーとは?	154
6.2	プレイヤーが主導するストーリーとは?	156
6.3	分布図で見たストーリーフォーマット	156
6.3.1	完全一本道型ストーリー	158
6.3.2	インタラクティブ一本道型ストーリー	158
6.3.3	マルチエンディング型ストーリー	159
6.3.4	マルチシナリオ型ストーリー	159
6.3.5	オープンワールド型ストーリー	159
6.3.6	完全プレイヤー主導型ストーリー	160
6.3.7	ストーリーフォーマットの分類方法	160
6.4	ストーリーのないゲーム	161
6.5	まとめ	161

<b>7章</b>	<b>完全一本道型ストーリーとインタラクティブ一本道型ストーリー</b>	<b>163</b>
7.1	完全一本道型ストーリー	164
7.1.1	ゲームとの相性の悪さ	166
7.2	インタラクティブ一本道型ストーリー	170
7.3	インタラクティブ一本道型ストーリーの作り方	175
7.3.1	インタラクティブ一本道型ストーリーの強み	183
7.3.2	インタラクティブ一本道型ストーリーの弱み	187
7.4	まとめ	191
<b>8章</b>	<b>マルチエンディング型ストーリー</b>	<b>193</b>
8.1	マルチエンディング型ストーリーの作り方	196
8.1.1	必要なエンディングの種類	196
8.1.2	エンディングのタイミング	201
8.1.3	エンディングの数	205
8.1.4	エンディングの選び方	211
8.1.5	マルチエンディング型ストーリーの続編の作り方	214
8.2	マルチエンディング型ストーリーの強み	221
8.3	マルチエンディング型ストーリーの弱み	225
8.4	まとめ	230
<b>9章</b>	<b>マルチシナリオ型ストーリー</b>	<b>233</b>
9.1	マルチシナリオ型ストーリーの作り方	238
9.1.1	分岐の種類	239
9.1.2	分岐の配置場所	245
9.1.3	分岐の数	247

9.2	ビジュアルノベルゲーム	248
9.3	マルチシナリオ型ストーリーの強み	254
9.4	マルチシナリオ型ストーリーの弱み	257
9.5	まとめ	261
<b>10章</b>	<b>オープンワールド型ストーリー</b>	<b>263</b>
10.1	オープンワールド型ストーリーの作り方	269
10.1.1	オープンワールド型ストーリーにおけるメインプロット	272
10.1.2	分岐ルート	272
10.1.3	寄り道	273
10.2	オープンワールド型ストーリーの強み	279
10.3	オープンワールド型ストーリーの弱み	282
10.4	まとめ	287
<b>11章</b>	<b>完全プレイヤー主導型ストーリー</b>	<b>289</b>
11.1	完全プレイヤー主導型ストーリーの作り方	295
11.1.1	世界観作り	295
11.1.2	インタラクションのルール作り	296
11.2	完全プレイヤー主導型ストーリーを作る上での問題点	299
11.3	MMO	303
11.4	完全プレイヤー主導型ストーリーの強み	309
11.5	完全プレイヤー主導型ストーリーの弱み	311
11.6	まとめ	312

12章 「プレイヤーが主導するストーリー」をオススメする理由	315
12.1 進化した芸術形式	316
12.2 シナリオライターに与えられる高い自由度	318
12.3 プレイヤーとキャラクターの絆の強化	319
12.4 プレイヤーが求めるものを提供できる	320
12.5 まとめ	323
13章 「プレイヤーが主導するストーリー」をオススメしない理由	325
13.1 ストーリーは繊細な芸術	326
13.2 時間とお金と、プレイヤーの興味	328
13.2.1 追加で必要になる時間とお金	328
13.2.2 追加によって削られる要素	329
13.2.3 全部見るプレイヤーはいるのか?	330
13.3 プレイヤーの興味を引き続ける	330
13.3.1 何が「正しい」選択なのか?	331
13.3.2 選択の確率	332
13.3.3 ミスを修正する	334
13.4 衝撃が失われる	336
13.5 「コントロールしている」という錯覚	337
13.6 プレイヤーが求めるものを提供できる	339
13.7 まとめ	339
14章 最も重要な問題 — プレイヤーが求めるものは何か	341
14.1 プレイヤーは自分が本当に求めるものを、知っているのか?	345

14.2	北米市場アンケート調査	345
14.2.1	プレイヤーにとってのストーリーの重要度	346
14.2.2	プレイヤーが好きなゲームジャンル	347
14.2.3	プレイヤーが好きなストーリーフォーマット	348
14.2.4	プレイヤーが本当に求めるものは何か?	349
14.2.5	さらなる分析	352
14.2.6	ストーリーはゲームの購入理由になるのか?	353
14.3	まとめ	359
15章	ゲームストーリーの未来	361
15.1	ゲームストーリーの過去と現在	362
15.2	未来を解く鍵	362
15.3	プレイヤーが求めるもの	363
15.4	未来を見よう	364
15.5	いちばん人気のストーリーフォーマット	364
15.6	それぞれの未来	368
	情報源	373
	北米市場アンケート調査データ	375
	参考文献と資料	389
	用語集	397
	索引	399

## CASE STUDY

---



#01 ドンキーコング..... 19



#02 Colossal Cave Adventure..... 23



#03 ファイナルファンタジー IV..... 29



#04 メタルギアソリッド..... 34



#05 すばらしきこのせかい It's a Wonderful World..... 41



#06 LUNAR ～ハーモニー オブ シルバースター～..... 77



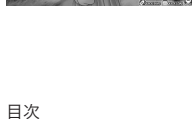
#07 アーク ザ ラッド..... 90



#08 ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]..... 103



#09 キングダム ハーツII..... 112



#10 ファイナルファンタジー XIII..... 120

#11 ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争..... 129

#12 ワンダと巨像..... 133

#13 Braid..... 135

#14 メタルギアソリッド 3 スネークイーター..... 141

#15 クライシスコア -ファイナルファンタジー VII-..... 147

#16 ひぐらしのなく頃に..... 167

#17 ファイナルファンタジー X..... 172

#18 メタルギアソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット..... 180

#19 ファイナルファンタジー VII..... 184

#20 アーク ザ ラッド II..... 189

#21 ケイン・ザ・バンパイア..... 195

#22	悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架	198
#23	クロノ・トリガー	202
#24	スターオーシャン 2 Second Evolution	207
#25	グローランサー II	212
#26	『マスエフェクト』シリーズ	216
#27	魔界戦記ディスガイア PORTABLE	221
#28	BioShock	227
#29	書籍『きみならどうする?』シリーズ	236
#30	front mission 3	242
#31	Fate/stay night	251
#32	HEAVY RAIN 一心の軌むとき	254
#33	バウンサー	259
#34	Fallout 3	266
#35	Fable II	274
#36	グランド・セフト・オートIV	280
#37	The Elder Scrolls III: Morrowind	284
#38	シムピープル	292
#39	オリジナル・ダンジョンズ&ドラゴンズ	300
#40	World of Warcraft	304
#41	どうぶつの森+	309







## 1 章

---

# ゲームストーリー、インタラクティブ性、 そしてプレイヤーが求めるもの

## 1.1 ストーリーの重要性

有史以来、人々はストーリーを生み出し続けてきました。狩猟の体験談や未知の土地を探索する先祖の話に始まり、神話や伝説といったストーリーが登場するにいたりました。ストーリーは時に人々に何かを教え、時に警鐘を鳴らします。世界の謎の解明を試みるストーリーがある一方で、単なる娯楽として存在するものもあります。いつの時代も、世界のいたるところでストーリーが生み出され、語り継がれてきました。言語や生活様式を問わず、あらゆる人種、文化、種族においてです。静かに忘れ去られていくストーリーがある一方で、何世紀にもわたって語り継がれるストーリーもあります。ストーリーは、思想、宗教、哲学といった、世界の根幹を形成してきました。

歴史を振り返ってみても、ストーリーほど文明や人類の進化に影響を与えたものはありません。ストーリーは僕らを駆り立てます。探検へ、戦いへ、希望へ、夢見ることへ。芸術や音楽、技術の発展、そしてもちろん、さらなるストーリーを生み出すひらめきの素になります。現代人は、印刷技術の発達と、テレビやインターネットの恩恵を受けています。あらゆるテーマとジャンルのストーリーが、無限に供給されています。どんな分野に興味がある人でも、自分にピッタリのストーリーが見つかるはずですよ——しかも、何百何千と。

膨大な数のストーリーを手にした人々は、選り好みするようになりました。ストーリーを読むのも、観るのも、演じるのにも、それなりに時間がかかります。おもしろくないストーリーや、自分好みではないキャラクターやシチュエーションをウリにしたストーリーに、貴重な時間を費やす必要はありませんよね？ 世の中には、無数のストーリーがあるわけですから。ストーリーが過剰供給されている状況の中、シナリオライターたちは消費者を惹きつけるために多大な努力をしています。多くのシナリオライターは、既存の人気作品を細かく分析し、設定やプロット、キャラクターを、人々の好みに合うよう手直ししています。完璧な文章を書くために、言葉のニュアンス、ペース配分、キャラクター設定などを身につけようと、必死に努力する人もいます。単に自分が楽しいと思うものを書き、誰かしら気に入ってくれる人がいればいいかと願う人もいます。一方、新しいメディアや新しいアイデアを使って、まったく新しい種類のストーリーやストーリー手法を生み出そうとする人もいます。「ストーリー」の概念を根幹から覆そうと挑戦する、勇敢な少数派です。どれが「いちばんのやり方」(もしあるとするなら)なのかは、時の経過が答えを教えてくれるでしょう。そもそも「いちばんのやり方」なんて、ないのかもしれませんが。大事なことは、シナリオライターが創作を楽しみ、消費者が(人数の大小はさておき)作品を楽しんでくれること

ですよ？

ところで、自己紹介を忘れていました。僕は、ジョサイアといいます。皆さんと同じで、小さい頃からたくさんのお話に触れてきました。子供の頃、おとぎ話や神話、歴史といったストーリーから刺激を受け、自分でもストーリーを作りたいと思うようになりました。人里離れた田舎に住んでいたため、普通の子供のように、他の子供と遊ぶ機会があまりありませんでした。ひとりぼっちだった僕は、ストーリーに没頭しました。ストーリーを読み、役になりきって演じ、新しい話を考え出してきました。長年の間に書き溜めたストーリーは、何百という数になります。その多くは、探索や冒険に出かける壮大な物語でした。こんな遊び自体は、珍しくないかもしれませんが、でも — 宇宙飛行士や消防士に憧れる普通の子供たちと違って — 僕は将来作家になりたいとまで思っていました。

その後、大人へと成長していく過程で、他人のことやさまざまな場所、物事を学ぶにつれ、ストーリーに対する願望は強くなったり弱くなったりしました。でも、関心を失うことは一度もありませんでした。いつも最終的に、文章を書くことに興味が戻ってきました。今の僕という人間の形成に、大きな影響を与えたものが2つあります。1つは昔読んだ、ある本です。思い返してみると、ストーリーが他と取り立てて違ったわけでもないし、ワクワクするものでもありませんでした。本自体も、いつの間にか手元からなくなっていました。でも、その本の存在を忘れたことはなく、いつも感謝しています。文章を書く上で大事なことを、教えてくれたからです。それは、どんでん返しです。今の僕が、その本のシンプルなどんでん返しを読んでも、「なるほどね」と1回うなずくか、「まあ、予想していたよ」くらいの反応しか見せないでしょう。でも当時の僕は、その本をいったん脇に置いた後、しばらく動けなくなるくらいの衝撃を受けました。どんでん返し以前の部分を振り返りながら、今起きた1つの出来事が、それまでのすべてを変えてしまった衝撃について、考えにふけりました。以来、いろいろなストーリーで無数のどんでん返しを見てきましたし、自分のストーリーにもどんでん返しを入れてきました。いつの間にか、どんでん返しが起こりそうな場所を、ストーリーの初期段階から予想できるようにもなっていました。幾多のどんでん返しを見てきたわけですが、最初に体験したあのシンプルなどんでん返しこそが、僕にとってすべての始まりでした。

その後、衝撃的などんでん返しを味わえるストーリーを求めた僕は、ミステリーやファンタジー小説に惹かれていきました。と同時に、他の作品で魅力に感じた要素を、自分の作品にも取り入れていきました。それとは別に、ゲームにも興味を持つようになりました。任天堂の『スーパーマリオブラザーズ』が、あまりにも独創的でおも

しよかったからです。ゲームは、ずっと好きだったストーリーとはまったく別の存在ですが、それでも惹かれていきました。夢をふくらませ、自分オリジナルのプラットフォーム\*1の企画書まで書き始めたくらいです。それから間を置かずして、今までまったく離れた場所にあった2つの要素——ゲームとストーリー——が、衝撃の出会いを果たしたのです。それまで遊んだどんなゲームとも違う、あるゲームによって。そう、『ファイナルファンタジーVII』です。



図 1-1 僕の人生を変えたゲーム、『ファイナルファンタジーVII』。©Square Enix Co., Ltd. All rights reserved.



### ゲームデザイナーとしての人生

私、クリス・クルークは1981年からずっと、ゲーム業界でシナリオライター/ゲームデザイナーとして働いてきました。私がこれまで作ったストーリーは、ゲームファンに受け入れられてきました。この仕事を始めた頃、私は自分のことをシナリオライターだとは思っていませんでした。ゲームデザインの一部として、たまたまストーリーを使うようになっただけで、自分をゲームデザイナーだと思っていたのです。

時代の風潮もあって、私は長い間、ファンタジーロールプレイングキャ

\*1 訳注：プラットフォーム——ゲームジャンルの1つ。ジャンプする(もしくは跳ねたり、弾んだりする)プレイヤーキャラクターを操作して、「土台(プラットフォーム)型」のマップを攻略するのが特徴。射撃や格闘を含む場合もある。任天堂の『マリオ』シリーズが有名。

ンペーン\*1 のゲームマスター (Game Master : GM\*2) をしていました。最初にゲームの仕事をするようになったのも、キャンペーンを主催していたことがきっかけでした。当時の私はニューヨークの劇場で照明デザイナーとして生計を立てていたので、ゲームビジネスに携わるつもりはまったくありませんでした。でも、ゲームに対する情熱は持っていて、特にファンタジーロールプレイングキャンペーンが大好きでした。即興劇と似ていたからです。私は当時、ファンタジーロールプレイングキャンペーンで遊ぶゲームを、別のものに乗換えたばかりでした。Simulations Publications, Inc. (SPI) というニューヨークのゲーム会社が発売した、『DragonQuest』\*3 というゲームです。ある金曜の夜、私はニューヨークに行きました。毎週金曜の夜に、Simulations Publications, Inc. が一般向けの試遊会を開催していたからです。席に着いた私は、あるゲーム(南北戦争のニューマーケットの戦いを題材にしたもの)を遊んでいたのですが、試遊会の終わり頃、そのゲームの開発者が感想を聞くため、私のところへやって来ました。「えっと……」。ゲームの開発者、Eric Lee Smithは私に切り出しました。「……どうだった？」

私は、よいと思った点、悪いと思った点、その両方を答えました。ゲームデザインの知識が豊富だったわけではありませんが、私が話せば話すほどEricは感銘していきました。やりとりを通じて、ゲームデザインに関する私の見識が伝わったのだと思います。もしくは、私が他の参加者よりも博識な大人だと感じたのかもしれません。あるいは単に、忙しい1週間を終えたばかりのEricが、ただ疲れていた可能性もあります。まあ今となっては、ホントのところはわかりません。

ボサボサの赤毛のEricは、眉を寄せ、私に「いつもどんなゲームで遊んでる？」と尋ねてきました。私はちょうど最近『DragonQuest』を遊び始めたところだと答えました。なぜ気に入ったのかと、自分が主催するロール

---

\*1 訳注：キャンペーン — テーブルトークRPG用語。関連性のある内容で行われる複数回のプレイ(セッション)のまとまり。同じプレイヤーキャラクターを使って遊ぶことが多い。キャンペーンで遊ぶことを前提に作られたテーブルトークRPGもある。

\*2 訳注：GM — テーブルトークRPG用語。ゲームの進行を取り仕切る人物。オンラインゲームのゲームマスターとは役割が異なる。

\*3 訳注：『DragonQuest』 — SPI社が1980年に発行したファンタジーロールプレイングゲーム(テーブルトークRPG)。日本では翻訳、販売されていない。日本で有名なRPG『ドラゴンクエスト』シリーズとは無関係。

プレイングキャンペーンで遊ぶゲームを『AD&D』\*1 から乗り換えた理由も伝えました。

「そうなんだ。君は本当に『DragonQuest』が好きなんだね」。私は「もちろん!」と力強く返事をしました。そして、『DragonQuest』のゲームデザイナーが今オフィスにいるかどうかEricに尋ねました。ゲームを作ったクリエイターと、少しでも話ができれば嬉しいなと思ったからです。

「そりゃ、いい質問だ。実は彼……ちょうど今週会社を辞めたんだ。それで今、後任を探しているところなんだよ」。私は驚きを隠せませんでした。そのゲームデザイナーは当時とても有名で、彼がSPIで作ったゲームは大ヒットしていたからです。

「君、ゲームに詳しいんだね。僕らは今、アドベンチャー\*2 が書ける人を探しているんだけど、『DragonQuest』の仕事に興味ある?」。再び、驚きを隠せませんでした。私がSPIに行ったのはそのときが初めてで、SPIに知り合いもないし、Ericとも当然面識がありませんでした。それなのに、いきなり仕事の依頼をもらってしまったのです。Ericには「興味あります!」と伝え、翌週にEricの上司であるDavid Ritchieに会うことになりました。そして私は正式に、『DragonQuest』のアドベンチャーシナリオライターの仕事、フリーランスとして請け負うことになったのです。

当時、自分のことをシナリオライターだなんて、微塵も思っていませんでした。私のロールプレイングキャンペーンに参加していた友人に、Bob Kernというシナリオライターがいて、彼にこの仕事への協力を頼みました。Bobと私は、アドベンチャーを書き始めました(ストーリー構成を私が考え、Bobが文章を書きました)。やがて原稿をSPIに提出し、私の名前は共著者としてクレジットに載りました。

すべてが初めての体験でした。私は、すっかり魅了されました。

その後、私はSPIのゲームデザイナーチームに加わって、新作SFゲームの世界観構築を手伝いました。また、『DragonQuest』も第2版として再設計しました。それからさらに多数のアドベンチャーを手がけました

---

\*1 訳注：『AD&D』—— テーブルトークRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』シリーズのルールバージョン『アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズ(Advanced Dungeons & Dragons)』の略称。日本でも株式会社新和によって翻訳、販売された。

\*2 訳注：アドベンチャー—— テーブルトークRPG用語で、シナリオのこと。冒険の舞台によって、「ダンジョンアドベンチャー」「ウィルダネスアドベンチャー」「シティアドベンチャー」といった種類に分けられる。

(このときは私 1 人で)。しばらくして、Victory Gamesという新しい会社に移りました。そこで作ったロールプレイングゲームとロールプレイングアドベンチャー — すべてストーリーが中心のゲーム — で、いくつも賞を獲得しました。

それ以来、ゲームのストーリーを書き続けています。多くの作品でリードライターを務め、クリエイティブディレクターとして多人数同時参加型オンライン (Massively Multiplayer Online : MMO) ゲームも 2 つ作りしました。どれもストーリーが中心のゲームです。ゲーム業界では、ストーリーを重視するゲームデザイナーとして通っています。心を奪うような奥深いストーリーのゲームを作りたいときは、クリス・クルークをぜひよしく!

そして現在、前述した最初の仕事と似た流れで、ジョサイアとこの本を共同執筆することになりました。ジョサイアの考える理論を、実際にゲームストーリーを書くときにどう活用できるかを、現場経験に基づいて補足していきたいと思っています。私が開発に携わったゲームを例として使う場合もあるかもしれません。ストーリーがゴチャゴチャになって失敗するのはどういう時なのかを、お伝えする場合があります。満足できるクオリティのストーリーを生み出した希少な例を紹介して、その手法も公開したいと思います。項目によっては、ジョサイアと私の意見が合わないこともあるでしょう。でも、私たちが議論を交わすことで、よいストーリーを作るためにどうすればいいか、皆さんが理解を深めるきっかけになれば嬉しいです。シナリオライターが唯一気にするのは、読んでくれた読者に何かを感じてもらうことですから。

## 1.2 テレビゲームにおけるストーリー

成熟したメディアである本や映画と違って、テレビゲームは比較的新しいメディアです。1970 年代初頭に最初のアークードマシンが登場して以来、今も成長を続けていて、あらゆる方向に進化しています。新しい家庭用ゲーム機も数年おきに発売されてきました。よりリアルなグラフィックス、より高品質のサウンド、多彩な新機能と共に。PC 業界の変化の速度はさらに速いです。より新しくてより高性能なハードウェアが数か月おきに発売されています。

変化しているのはハードウェアだけではありません。ゲームそのものも進化してい

ます。操作方法やゲームプレイ、ゲームジャンルなど、新しいものがどんどん登場しています。同様に、ゲームストーリーも絶えず変化しています。お姫様が誘拐される『ドンキーコング』のような単純なプロットから、小説のように長く複雑な現代RPGのストーリーまで、進化を続けてきました。ゲームならではの特徴は、プレイヤーがストーリーをコントロールして影響を与えられることです。この特徴によって、既存のメディアとはまったく異なる新しいタイプのストーリーが生み出されてきました。ゲームならではのストーリーを他メディアで描くのは、まったく不可能ではないとしても、かなり難しいでしょう。

ゲームは、さまざまなタイプのストーリーに適した、とても優れたメディアです。ゲームの持つインタラクティブ性が、ゲームを本や映画といった従来のメディアとは違う、独自の存在にしています。一方、ストーリーにインタラクティブ性があることで、一筋縄ではいかない独特の問題もたくさん出てきます。古典のようなストーリーでは、絶対に起こらない問題です。本書では、こうした話題も取り上げていきます。ゲームのシナリオライターには、他にも考えるべきことがたくさんあります。例えば、ストーリーとゲームプレイをどう組み合わせるべきか、ストーリー進行をプレイヤーに委ねるゲームで適切なベース配分を維持するにはどうしたらいいか（これは第4章で紹介します）、といったことです。



### 古いメディアと新しいメディア

ゲームのインタラクティブ性は、ストーリーの新しい芸術形式を生み出しました。しかし、ゲームストーリーが（映画やテレビ番組、演劇などと同じ）演劇的なストーリーを踏襲していると理解することも大切です。演劇的なストーリーは、私がフィクションと呼んでいる、短編小説や長編小説とはまったく別の存在です。フィクションのストーリーは、すべて虚構です。表現方法はさまざまですが、とにかく消費されるためだけに存在しています。一方、演劇的なストーリーは、聴衆のために演じられるものです。フィクションは、ただの読み物です。演劇＝パフォーマンス、フィクション＝読み物という違いがあります。インタラクティブ性がゲームを他のメディアから浮いた存在にしているとはいえ、プレイヤーの脳は、映画やテレビ番組、演劇に近い形でゲームストーリーを受け取っています。フィクションとは違う受け取り方です。本書後半で、もう少し詳しくお話ししますので、ひとまずはこの違いを心にとめておいてください。人は、演劇と小説を、それぞれどういう体験としてとらえるのでしょうか？ 違い



を生み出す要素が何かを考えてみると、とても役立ちますよ。

ぜひ、正しい道を歩んでほしいです。初心者だろうと経験豊かなシナリオライターだろうと、ゲームストーリーを書くのはとても難しく、一筋縄ではいかない作業です。でも、苦勞の結果は必ず報われます。新人シナリオライターは、本書でたくさんの基礎が学べるでしょう。適切なストーリー構成、ストーリーフォーマットの種類、ストーリーを作るときに直面しやすい問題などが学べます。経験豊かなシナリオライターにとっては、さまざまなゲームストーリー分析が、次の仕事でストーリーを作る際の助けになるでしょう。どんな種類のストーリーを作るか、以前よりも明確に定義しやすくなるはずです。また、本書後半で紹介する、インタラクティブ性の高いストーリーの強みや弱み、ゲーマーが好きなストーリーといった情報は、今後の創作活動における発想の手がかりとなるでしょう。



### シナリオライター＝感情の建築家

本書では、「プレイヤーが求めるものは何か?」という話題にも焦点を当てていきます。その前にまず、シナリオライター／ゲームデザイナーの役割を、忘れないでおきましょう。私たちの役割は、ゲーマーの願望を満たすことです。消費者は、何らかの感情を得るために、作品にお金を払います。どんなエンタテインメントでも同じです。もちろん消費者(特にゲーマー)は、自分がお金を払った上で、感情を誘導されていると認めるのを嫌がりますが、事実は事実です。シナリオライター／ゲームデザイナーにとっての最悪な状況は、プレイヤーの感情に何ら影響を与えないものを作ってしまうことです。平たく言うと、退屈なものを作るということです。何の影響も与えない作品を作るくらいなら、プレイヤーを怒らせた方がまだマシです。少なくとも、怒っているプレイヤーは、あなたの作品について人に話すでしょう。ストーリーから何かを得ようと、気にかけてくれていた証拠です。デヴィット・チェイス\*1 が作った『ザ・ソプラノズ 哀愁のマフィア』の、物語の途中でぶった切ったような最終回に対する、世間の反応を考えましょう — 唐突なエンディングに不満が続出し、ケーブルテレビ会社のカスタマーサービスの電話がパンクしました。エンディ

\*1 訳注：デヴィット・チェイス — アメリカのテレビ番組制作に携わる脚本家、ディレクター、プロデューサー。『ザ・ソプラノズ 哀愁のマフィア』では30話分の脚本を書いた、主要脚本家の1人。第1話と最終話も書いている。エミー賞を現在までに7回受賞。

ングが気に入ったかどうかはさておき、次の日は番組の終わり方の話題で一色でした。デヴィットは、脚本家としての仕事をしたのです。エンタテインメント作品を作る人々は、ユーザーに何かを感じさせることで、お金を稼いでいます。これこそが、私がシナリオライターとして達成したい基本的な目標です。これが私たちの仕事です。そして、私たちの任務です。

まず第2章では、ゲームにおけるストーリーの歴史から始めます。さまざまなフォーマットのゲームストーリーが、どう登場し、成長し、進化してきたかを考察します。各年代のゲームをいくつか分析しているので、フォーマットの定義を理解する助けになるでしょう。また、各年代のゲームが現在のゲームストーリーに与えた影響にも触れていきます。

第3章、第4章、第5章では、ストーリー構成とキャラクター設定について掘り下げていきます。良質なストーリーに不可欠な、基本の要素です。よくあるストーリーのテーマ、適切なペース配分や流れを維持する方法、魅力的なキャラクターの作り方、といった重要な話題が登場します。3つの章を通して、さまざまなゲームを取り上げていきます。各要素が実際のゲームでどう使われているかや、ゲームごとの違いなどを通じて、理解を深められるでしょう。この3つの章には、ストーリー作りを始めたばかりの新人にとって、注意深く読み込むべき内容が書いてあります。初心者が陥りやすい多くのミスを回避できるようになるでしょう。経験豊かなシナリオライター（ゲームでも、他のどんなメディア向けでも）の方は、この3つの章は補習のようなつもりで読んでください。すでによく知っている要素が、各ゲームで実際にどう使われているか再確認できます。



### シナリオライターに対する私の考え

ゲームストーリーの基本は、演劇と同じです。演劇のキモは、第1に構成、第2にキャラクターです。これが意味することがわかりますか？ 外部のシナリオライターに仕事を依頼するとき、ゲームの中で発生する出来事やその構成まで、別途お金を払って書いてもらわない限り、あなたが手にするシナリオは、ゲームシナリオライターが本来できる仕事の一部分だけということになってしまいます。シナリオライターが本領を発揮するのは、構成や結末、逆転やサプライズを作り出すこと——ロバート・

マッキー\*1の言葉を借りれば、「期待と結果の溝(ギャップ)」のデザインです。

第6章は、それまでの章の内容に基づいて、インタラクティブな/プレイヤーが主導する——経験豊かなシナリオライターでも、違いをきちんと定義するのが難しい用語です——ストーリーを作る鍵となる要素が何かを説明していきます。他には、さまざまなストーリーフォーマットの種類と構成に関する概要も掲載します。これは、本書後半で扱う項目のヒントになります。



### 両立は可能

プレイヤーが主導するストーリーで、プレイヤーを誘導して感情を動かす。一見矛盾したようにも聞こえるストーリー構成をどう作ればいいのか？ その解決策についても、本書後半で扱います。

ストーリー作りの基礎を把握し、さまざまな種類のインタラクティブなストーリーについて知ったら、次は実際にストーリーの作り方を学ぶ時間です。第7章から第11章までの各章では、ゲームストーリーのフォーマットを1つずつ、詳しく分析していきます。ストーリーの計画の立て方、構成方法を説明します。また、フォーマットそれぞれの強みと弱み、予想される難問や障害なども解説します。ここでも、各ストーリーフォーマットを採用しているゲームを実例として取り上げ、分析していきます。ゲームの実例は、ストーリー作りのさまざまなやり方を教えてくれます。また、うまくいった要素といかなかった要素が理解できれば、今後の作品作りに役立つはずですよ。

本書で取り上げるほとんどのゲームは、皆さんもよく知っている作品でしょう。一部のゲームは、名前を聞いたことすらないかもしれませんが、本書の論点に合わせて説明するために、プロットのさまざまな箇所を要約して紹介します。どんでん返しやエンディングも含むことがありますので、あらかじめご了承ください。もちろん、各ゲームのストーリーに精通するいちばんの方法は、自分自身で遊ぶことです。また、作品の欠陥や問題点を指摘することもあります。しかし、本書で取り上げるゲームは

---

\*1 訳注：ロバート・マッキー (Robert McKee) —— アメリカのシナリオ講師。「ストーリー・セミナー」と呼ばれる、シナリオに関する講習で知られている。著書“*Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*”(ReganBooks刊)は、「脚本家の聖書」とも呼ばれている。

どれも非常に優れた作品です。時間があるなら、ぜひ遊んでみてください。また、説明の都合上、ゲームの一部をネタバレせざるを得ない場合もあります。でも、各ゲームには、さらに多くのサプライズと秘密が隠されています。ですから、あるゲームについて本書で読んだとしても、あなた自身の手で遊ぶ価値はまだ十分にあります。たとえ普段遊ばないジャンルのゲームでも、騙されたと思って遊んでみてください。それまで敬遠していたゲームが、想像していたよりずっとおもしろかったということもありますから。

前述のとおり、ゲームストーリーとは進化する芸術です。そして、他の芸術形式と同様に、さまざまな意見があります。どのフォーマットや手法がベストで、何を避けるべきでしょうか？これが、本書で扱う最後の話題になります。

### 1.3 究極の論争：古典的なストーリー vs. インタラクティブなストーリー

ゲームストーリーに関する大きな議論といえば、昔から「そもそもゲームにストーリーは必要か？」というのがあります。この議論も、今は終局を迎えたと言えます。答えは何か？「はい」であり、「いいえ」でもあります。結局のところ、この問いに対する答えは、ゲーム内容で決まるからです。例えば、スポーツゲームやパズルゲームでは、ゲームプレイに焦点が当てられます。ゲームプレイさえおもしろければ、ストーリーは必要ないでしょう。反対に、RPGやアドベンチャーゲームにおいて、ストーリーは大きな存在です。ゲームプレイが楽しかったとしても、このゲームジャンルのファンは、おもしろいキャラクターと奥深いストーリーがなければ興味を示しません。結論を言えば、ゲームにストーリーは「必須」ではありません。ゲームがおもしろければ、人々が遊んでくれるからです。しかし、よいストーリーがあれば、どんなゲームも——たいていの場合には劇的に——よりよいものになります。ここまで来るのに時間はかかりましたが、ゲーム業界の大部分が、このことを認識してきたようです。シンプルなストーリーで十分と思われていたゲームジャンル（例えば、アクションゲームやファーストパーソンシューター（FPS）や、そもそもストーリーはまったく不要だと思われていたゲームジャンル（パズルゲームなど）の変化が、その証拠です。これらのゲームジャンルでも、ストーリーに焦点を当てた名作が数多く登場しています。



#### どんなゲームにもストーリーは存在する

世界に意味を見いだそうとするのは、人間の自然な本能です。この本能は、とても強力です。もし、ゲームデザイナーが開発者としての責任を放

棄し、ストーリーのまったくないゲームを作っても、プレイヤーは何かしらのストーリーをゲームに見いだしていくでしょう。その解釈が、ゲームデザイナーの意図したものかどうかはさておき。ですので、ゲームデザイナーは常にストーリーを意識した決断を下していく必要があります(例えば、レベルに配置するオブジェクトの見た目をどうするかとか、BGMをどんな雰囲気にするかといった部分に対してもです)。ゲーム中のあらゆる要素に適用できる、首尾一貫したゲーム世界を構築する必要があります。正しい決定を下すには、プレイヤーがストーリーをどう受け止めているかを理解する必要があります。

ストーリーの必要性に関する論争が片づく、それに取って代わるように、新たな議論が巻き起こりました。それぞれのゲームに合うストーリーが必要だと判明した今、論点は「どんなタイプのストーリーがベストか？」へと移りました。本やテレビ、映画などのメディアと違って、ゲームでは、ストーリーにおける能動的な役割をプレイヤーに持たせることもできます。プレイヤーは、単一の主人公にも、複数の主人公にも、人々を導く目に見えない存在にもなれます。最初期のゲームでは、ストーリー中のプレイヤーの役割といえば、主人公を成功に導くための存在でした。モンスターと戦い、パズルを解き、トゲトゲの落とし穴を飛び越えさせ……といった役割です。主人公をA地点からB地点に導くことに成功すると、あらかじめ設定された次のストーリーが展開します。これだけです。それから時を待たずして、シナリオライター／ゲームデザイナーたちが、新しい実験を始めました。プレイヤーにより大きな権限を与えたのです。プレイヤーは、バトルや探索、パズルだけでなく、ストーリーがどう展開するかもコントロールできるようになりました。例えば、王女が城に閉じ込められ、助けを待っているとします。現実の世界では、主人公がどんなに勇敢でも、王女を救い出す義務はありません。救出を試みる必要さえありません。むしろ、主人公は家に籠もって酒を飲み、王女の妹とイチャイチャするかもしれません。あるいは、王を裏切り、誘拐犯である凶悪な高官(凶悪という形容詞は不要かもしれませんがね——高官は悪人だというのが、ゲーム業界のお決まりですから)と手を組むかもしれません。この種のインタラクティブ性を本や映画で作り出すのは、ものすごく大変です。一方、ゲームというメディアは、インタラクティブ性とプレイヤーによる選択を前提に作られています。ストーリー構成を考えるときの技術的な制限は、ほとんど消し去ることが可能です(とはいえ、いくつかの問題は残ります。これについては第7章から第14章にわたって解説していきます)。シナリオライターとゲームデザイ

ナーが用意した複数の道筋から、プレイヤーが好きなものを選択できるようになりました。

時が経つにつれ、より多くの選択とより多くのコントロールがあるゲームストーリーを作った方がよいという風潮が強くなっていきます。そうしたゲームの一部は、それなりに成功しました。逆に言えば、一部を除いて成功しませんでした。多くのゲーム業界人が、インタラクティブ性が高く、プレイヤーが進行を主導するようなストーリーを支持しています。ゲームストーリーの最終進化形とも考えられています。ゲームをエンタテインメントメディアや芸術形式として成長させ、進化させ続けさせるために、業界全体が目指すべき方向だと主張する人もいます。一方で、逆の主張をする人もいます。プレイヤーにコントロールを与えすぎるのは間違いで、古典的なストーリーこそがいちばんだと。どれだけ多くの自由を与えても、プレイヤーが経験するストーリーは1つだけです。結局は古典的な一本道のストーリー展開のように感じるからというのが、その論拠です（プレイヤーがどの道へ進むか選択できたとしてもです）。

この複雑な議論に、終わりはまだ見えていません。どちらの支持者も、自分たちの側が優れていると証明するため、さまざまな要素を持ち出して議論を繰り広げています。この議論の理解を深めるため、第12章では、プレイヤーが主導するストーリーの支持派の意見を分析していきます。核となる論拠をひも解き、インタラクティブ性がストーリーを向上させる理由を考えます。

逆に第13章では、古典的なストーリーの支持者側の主張を紹介し、主な論拠を細かく分析していきます。今までこの議論を本格的に調べたことがない人でも、2つの章を通じて、両者の視点の要点がつかめるでしょう。そして、あなた自身の考えや意見をまとめる助けになるはずですよ。もしあなたの意見がすでにどちらかの立場なら、少し視野を広げて、両方の章を読んでみてください。そして、自分の立場だけでなく、逆の立場の意見も考察してみてください。もしかしたら、今までとは逆の意見に惹かれるかもしれませんよ。

シナリオライター／ゲームデザイナーコミュニティの意見を知ることはもちろん大事です。ただ、それと同じくらい——もしかしたら、もっと——大事なものがあります。プレイヤーの意見です。ゲームは、普通のゲーマーのために作られ、ゲーマーによって支えられています。ですから、プレイヤーの意見を考慮する必要があります。業界で働くプロの多くが、「自分は、プレイヤーが何を求めているかわかっている」と考えています。その自信は、どこから来るのでしょうか？ この問題に真剣に取り組んだ調査や研究を、見かけたことがありません。そこで僕は、自分の任務として取り組む

ことを決意しました。プレイヤーがゲームストーリーに求めるものが何かを深く掘り下げるため、北米でアンケート調査を実施したのです。プレイヤーは、ストーリーが自分の思いどおりに進められるような自由度を求めているのでしょうか？ それとも、ガチガチに固められたストーリーの方が好まれているのでしょうか？ そもそも、「そんなことはどうでもいい」と思う人もいるかもしれませんね？ また、ゲームストーリーに関する好みは、ゲームの購入理由に影響しているのでしょうか？ 僕が実施したアンケート調査の結果は、第 14 章に載っています。こうした質問に対する答えがわかるでしょう。調査を通じて得た僕の発見が、件の議論に終止符を打つかどうかは、あなたの判断にお任せします。でも、あなたがどちらの立場であっても、興味のそそられる内容が載っていると自信を持って言えます。今後ゲームストーリーを作る上で、考慮すべき要素がわかるはずですよ。

最後の第 15 章では、本書で解説してきたすべての内容を振り返り、復習します。本書の内容をどう生かしていくべきかにも触れていきます。ゲームストーリーが、今後どう進化するかを予測するために必要なことです。本書で紹介する理論が正しいかどうかを教えてくれるのは、時間だけです。真実が何であろうと、本書を通してゲームストーリーの未来を考えるのは楽しいはずですよ。あなたがゲームストーリーを作るプロだろうと、ただゲームを遊びたいゲーマーだろうと、議論のどちらの支持者だろうと、ゲームストーリーを楽しむすべての人にとって、ワクワクする時間になるでしょう。

## 1.4 まとめ

本で読むにしても、映画で観るにしても、ゲームで遊ぶにしても、誰かから聞くにしても、ストーリーを噛み砕いて消化することは、人生においてとても重要です。ストーリーは人々にインスピレーションを与え、行動や考え方の形成にもつながります。有史以来ずっとそうでしたし、これからもそうでしょう。ゲームはストーリー業界の新顔で、異端児と言える存在かもしれません。でも、ゲームストーリーが重要であることに変わりはありません。

ゲームストーリーを作るのは、簡単なことではありません。他のメディアのシナリオライターならまったく意識する必要がない、数多くの問題や障害に直面することになります。高いインタラクティブ性の実現は、多くの難問を伴います。しかし同時に、そこが魅力でもあります。プレイヤーに、ストーリーにおける能動的な役割と、ストーリーの進行や結末を選択する機会を提供できます。とはいえ、多くの自由を与えることの賛否は複雑な問題で、業界内でも頻繁に議論されています。シナリオライ



ターの仕事は楽しいですが、たくさんの難題がつきまといます。ですので、そろそろ始めましょう！

### 考えてみよう

1. 人類の歴史において、ストーリーの影響を受けて発生した、歴史的出来事がありますか？
2. あなたの人生は、ストーリーからどんな影響を受けましたか？ いちばん影響を受けたストーリーは何ですか？
3. 本や映画脚本を書くことに比べ、ゲームストーリー作りを難しくしている要因は何ですか？
4. プレイヤーによるゲームストーリーのコントロールを、どの程度まで許すべきだと思いますか？ その理由は何ですか？ この答えを書き留めておいてください。そして、本書を読み終わった後にどう感じるか、比べてみてください。



4 章

---

# ストーリーとキャラクター

## 4.1 ストーリーの流れ

ストーリーのアイデアや構成を事前に完璧に計画できれば、素晴らしい出発点になります。でも、ゲームやその他のメディアにおいて、実際に素晴らしいストーリーを生み出すのは、土台となるアイデアや構成ではありません——ディテールです。ムラのないペース配分と、魅力的で現実味のある顔ぶれのキャラクターを作ることができれば、退屈に思える普通のアイデアでも、素晴らしいストーリーに仕上がります。残念なことに、その逆もまた然りです。退屈なキャラクターや、プレイヤーが感情移入できないキャラクターでは、どんなに素晴らしいアイデアがあっても台無しです。また、ストーリーやキャラクターがどんなに素晴らしくても、ペース配分が悪いと、ゲームの大部分が退屈な単純作業に感じられます。もちろん、残りの全ゲーム要素がうまく実装されていれば、ストーリーがぶち壊しになることはないでしょう。でも、キャラクターとペース配分のどちらか 1 つでも失敗すると、「歴史に残る素晴らしいストーリー」が、ただの「よいストーリー」で終わってしまう可能性があります。ストーリー全体から見れば、キャラクターとペース配分は一部の要素でしかありません。ストーリー自体もゲーム全体を構成する 1 つの要素です。しかし、1 つの要素における失敗が、「真の傑作」になるはずだった作品を、ただの「よいゲーム」に変えてしまうことがあります。一流のシナリオライターを目指すなら、すべての要素を適切な形にする必要があります。どんな小さな要素でも、見逃してはいけません。

## 4.2 適切な流れとペース配分の重要性

ストーリーのペース配分とは、川の流れのようなものです。大きなどんでん返しやワクワクする出来事は、急流や滝のような流れの速い水域と言えます。逆に、キャラクターが休息をとったり、あまり重要でない行動をしている部分は、緩慢で穏やかな水域と考えられます。適切なペース配分には、両方の水域が必要です。速い水域ではプレイヤーをワクワクさせてストーリーに興味を持ってもらい、遅い水域ではキャラクター設定の描写に集中して、プレイヤーにくつろぐ機会を与えます。ゲームデザイナーがゲームプレイのペース配分を考えるのとまったく同じです。常に速くて激しいペースが続くと、延々と流れ込む大量の情報によって、プレイヤーの精神がすり減らされます。情報を消化し、呼吸を整える時間がとれません。シナリオライターも、キャラクター設定や世界観を伝えるための時間が十分にとれないでしょう。しかし、遅いペースが長い時間続くと、プレイヤーは退屈し、いつおもしろくなるのかと疑問を持ち始めます。ペース配分が遅すぎたり速すぎたりしないように、バランス感覚が必要です。完璧なペース配分を作るのはとても難しいですが、ストーリーへ興味を持

ち続けてもらうには、適切なペース配分が必要不可欠です。



### 関心曲線

シナリオライターは「幕休憩」「緊張を増やす」「クライマックス」といった用語が大好きです。でも、覚えておいてください。ストーリーは、観客の感情的な反応の連続した流れによって進んでいきます（もちろん、観客が反応してくれると期待しています……よね?）。シナリオライターがその感情的反応を設計しているということも、忘れがちです。一瞬ごとに、シーンごとに、シーケンスごとに、幕ごとにです。1つの作品は、一瞬一瞬がまとまり合わさった大きな宇宙のような存在です。すべての瞬間が、感情的反応を起こすのに貢献すべきです。ジョサイアが説明している「ペース」とは、対照的な一瞬一瞬を行ったり来たりすることです。Jesse Schellは著書「*The Art of Game Design*」で、ゲームデザイン（実際はエンタテインメントデザイン）で用いられる用語「関心曲線」について解説しています。この用語は、ゲームで発生する一瞬一瞬の出来事をゲームデザインする際に使われることがあります。プレイヤーは対比する2つの状況を行ったり来たりすることになります。例えば、賑やかさと静けさ、大興奮と思慮深さ、怒りの瞬間と愛の瞬間を交互にです。興味深いのは、ゲームで素晴らしいペースを作り出す手法が、シナリオライターが古典的ストーリーを構築するのに使う手法とまったく同じことです。素晴らしいストーリーを書くには、ゲームデザインと同じスキルが必要となります。これは紛れもない事実です。本書を読んでも、この事実を頻繁に目にするでしょう。

私は、Milan Stittという素晴らしい先生のもとで、脚本家になるための勉強をしました。先生は、古典的なストーリー構成を、五幕構成による感情的な旅行だと説明しています。第一幕はご想像のとおりで、まず観客をストーリーの中へと送り込み、メジャードラマチッククエスト（Major Dramatic Question : MDQ）を心に植え付けます。MDQが何かを観客が明瞭に感じられるようになった瞬間が、第一幕の終わりだと説明しています。第二幕の終わりから、第三幕、第四幕では、徐々に難易度が増えていく複雑な出来事が起こり続け、主人公が困難な状況に陥ります。その結果、主人公は自分の計画を変更しなければいけません。例えば、『レイダース 失われたアーク《聖櫃》』で、インディは聖

櫃を発見しますが、(それまでのMDQは「ナチスより先に、インディアが聖櫃を見つけられるか?」でした) 即座にペロックに奪われてしまいます。第二幕から第三幕への移行と共に、MDQは「どうやってインディアは聖櫃を取り戻すだろうか?」に切り替わります。五幕構成におけるこうした複雑な出来事は、緊張感を生み出し、主人公の目標達成を難しくします。五幕構成を図にしたものが、**図 4-1** です。

この図は、ストーリーの関心曲線を表しています。この構成に従うべきなのは、ストーリー全体だけではなく、すべてのシーン、すべての幕、すべてのシーケンスに対して、この構成を取り入れるべきです。これは、ストーリー作りにおいて、頻繁に言われている考え方の1つです。この構成を理解することは、すごく重要です。どれだけ重要か強調しても足りないくらいです。1シーンの中にも、攻撃、複雑化、危機、解決が必要です。事前に決めておいた場面設定と、その場面で発生する葛藤(または問題/障害/衝突)に応じて、内容を決めていきます。

ちなみに、関心曲線は映画撮影技術でも活用されます。興味のある人には、Bruce Blockの著書“*Visual Story*”<sup>\*1</sup> がオススメです。素晴らしいビジュアル付きの解説が載っています。

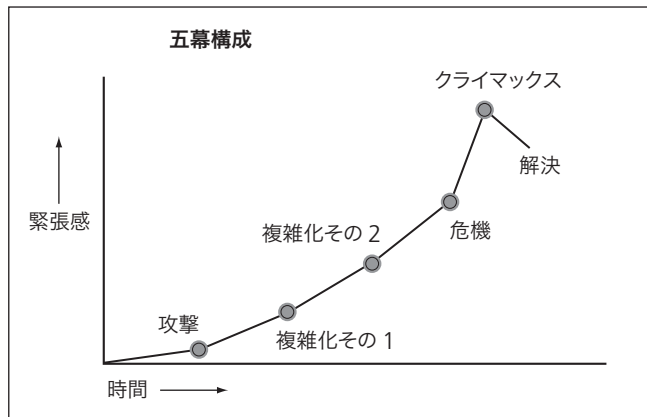


図 4-1 五幕構成のストーリー

\*1 訳注：“*Visual Story*” — Bruce Block著“*The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV and New Media*”(Focal Press刊、2001年)、新版“*The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*”(Focal Press刊、2007年)

素晴らしいペース配分を作るのは、エンディングと同様で、芸術のようなものです。誰かに手取り足取り教えてもらえるものではありません。もし本章を最後まで読んでも、よいペース配分の作り方がまったくわからない場合は、お気に入りの小説や映画、ゲームのストーリーを見てみてください。大きな出来事と小さく緩やかな出来事との間をどうつなげているか、分析してみましょう。ダラダラと長引かせている部分があったら、メモしておいてください。この練習を続ければ、ストーリーのペース配分を決めるための、基本的な考え方がつかめるはずです。



### ストーリーを解体して学ぶ

構成という考え方に戸惑った場合（最初は十中八九戸惑います。俳優を目で追いかけ、セリフを聞き続けるように、観客として訓練されてきたからです。キャラクターを通じて、出来事が発生する順番どおりにストーリーを受け取ります）、次の方法で構成を学ぶのがいちばんです。まず、あなたが心から尊敬する作品を作ったシナリオライターを選んでください。一発屋ではなく、繰り返し何度もそれなりのものが書けると証明している人を選びましょう。そのシナリオライターの作品を手し、研究します。テレビ番組のシナリオライターなら、DVDを探しましょう。リモコン片手に、少なくとも3エピソードくらいは通して観てください。観るときは、そのエピソードを書いたシナリオライターの存在を意識してみましょう。プロットをよく理解するために、各エピソードを終わりまでしっかり観て、その後もう一度、各エピソードを再生してください。各シーンが終わるたびにDVDを止めて、出来事を要約してみましょう。シーンの長さにも注意してください。テレビ番組のように、時間に縛りがあるメディアでは、最終編集版におけるシーンの長さは、会話の内容と同じくらい重要です。とても巧みに調整されています。注意深く観ていけば、各シーンに盛り込まれた葛藤と、その解決方法にも気づくはず。エピソードが終わる頃には、ストーリーの青写真を手にしていることでしょう。次は、先ほどの図4-1を参考に、ストーリーの図を手で描いてみてください。高い地点と低い地点がどこかに注意しましょう。この頭の体操を、3エピソード分はしてください。シナリオライターがストーリーをどう考えていて、どうやってどんでん返しを作り出しているのかなど、たくさんのが学べます。シナリオライターの「銃」に必要な「弾丸」のリストを手にするでしょう。この頭の体操を行えば、自分が観客としてストーリーにど

う反応しているかを理解できると同時に、シナリオライターが観客をどう操っているかも理解できます。

## 4.3 ディテールの重要性

ストーリーを書いていると、大きな見せ場から別の大きな見せ場へと間髪入れずに急展開させたい欲求に駆られます。ストーリーの特定の部分に興奮し、こだわってしまうのは、シナリオライターによくあることです。そういうときこそ、慎重になるべきです。

簡単な例を挙げてみます。現代を舞台にした、犯罪が題材のゲームストーリーを作っているとしましょう。ストーリーの構成はすでに作り終わっていて、書き始める準備は万端です。ストーリーを大きな見せ場から始めます。小さな犯罪の失敗が引き起こした、壮大なカーチェイスシーンです。他に、大興奮のクライマックスも計画済みです。ラスベガスのカジノで起こる、複雑な強盗事件です。この2つの事件の間に、ウリとなりそうな他の事件も入れたいと考えています。博物館への巧妙な潜入、別のカーチェイス(カーチェイスはいくらあってもいいというのがハリウッドの教えですから)、主人公とFBIによるオフィスビルでの緊張感あふれるいたちごっこです。このような鍵となるシーンを中心に、ストーリー全体を構築する必要があります。それぞれの見せ場に素晴らしいアイデアがあり、プレイヤーも絶対に楽しんでくれるだろうと確信しています。ここまでは問題がなさそうです。しかし、壮大で夢がある犯罪のアイデアを前にすると、徐々に、ペースを落としたいと思いはじめます。犯罪の計画作り、調査、組織のための新人スカウトといった細かい描写を、大きな見せ場の間に挟むのが嫌になってきます。こういうときに、問題が起こります。

確かに、犯罪のシーンはかっこよく、ワクワクします。でも、ストーリーは、アクションシーンの背景ではありません。プレイヤーにストーリーを気にかけてもらうには、もっと多くのものが必要です。キャラクターが誰で、どんな性格で、なぜ上記の場所で犯罪を起こそうと決めたのかを伝える必要があります。もしかしたら、誠実な人生を送ってきた警官で、謎の組織に娘を誘拐され、犯罪を強制されているのかもしれない。要約して伝えるなら、こんな1～2行の文章でも十分ですが、主人公に心から感情移入してもらうには不十分です。心に刺さるストーリーにしたいなら、詳細を語る必要があります。例えば、誘拐される前の娘と主人公の様子を、フラッシュバックで伝えることもできます。



## フラッシュバックの問題点

フラッシュバックの利用には、慎重な検討が必要です。ストーリーは前に進め続けることが重要だからです。設定を伝えるためのだけのフラッシュバック(=本来ならストーリーに溶け込ませた方がうまくいく情報)では、元のストーリーに戻った際に、時間を無駄にしたと感じる可能性があります。でも、ストーリーの障害を乗り越えるのに不可欠な情報が盛り込まれた巧妙なフラッシュバックなら、うまくいきます(プロドが指輪を破壊するには滅びの山へ行く必要があります。指輪が作られた場所だからです。ですから、指輪が作られたときのフラッシュバックは無駄ではありません——重要な情報の塊です)。以下に、バックストーリーを伝える上手な方法の例を紹介します(会話の内容は要約です)。

ドラマ『ザ・ホワイトハウス』の第1話で、ジョシュの立場がなぜ危ういかを知るシーンがあります。保守的なキリスト教団体のメンバーに対し、全国ネットのテレビ番組で安っぽい冗談を言ってしまったのです。問題の発言をした瞬間のビデオを何度も繰り返し観ているジョシュと共にシーンが始まります。ジョシュのアシスタントのドナ・モスが、1杯のコーヒーを手に、オフィスに入ってきます。これが第1話であることを、思い出してくださいね。番組のシナリオライターであるアーロン・ソーキンが、ストーリーを語るだけでなく、登場人物の経歴などを伝えるために、主要登場人物全員を紹介する必要があります。

ドナはコーヒーの入ったコップを手に、部屋に入ってきました。日常的に感じますね? ところがどっこい、そうではないのです。

ドナのコーヒーを見て、「それ何?」とジョシュが問います。「コーヒーよ」と、ドナが答えます。「やっぱり」と、ため息をつくジョシュ。ドナは「持ってきたの」と返します。それに対するジョシュの反応はこうです。「ドナ、僕の秘書になって何年?」「1年半」「今までにコーヒーを持ってきたことあったっけ?」。ドナは手元のコーヒーへ目をやり、どもります。ジョシュは、強調します。「ないだろ?」。ドナは動揺したように震えています。「一度だってないんだよ」と、ジョシュは続けます。「僕がクビになると思ってるんだろ?」

1つの小道具で複数の効果を出す Sorkin は、さすがプロです。まず、ドナが心からジョシュを心配していることを伝えていきます。次に、とても自然な方法で、2人のこれまでの関係性を語っています。「昔、私たちが選

拳活動を一緒にしていた頃は……」といった味気ない会話を始めたりはしません。そして、ジョシュの状況がどれだけひどいかを伝え、ストーリーを前進させています。

もしかしたら娘が反抗期で、親子関係が気まずい状態だったかもしれません。たとえ娘を愛していて、最善を尽くしていたとしても。もしかしたら、激しい喧嘩の直後に娘が誘拐され、謝罪できなかったことで心が張り裂けそうかもしれません。犯罪の計画を立てて準備する様子を見せることで、主人公や仲間たちの性格を細かく伝えることもできるでしょう。善良な警官だった主人公にとって、犯罪に手に染めるという状況は、自分を否定するようなことです。それまでの自分の人生と信条を疑うこととなります。他人とのかかわり方も、変わってくるはずで、プレイヤーをストーリーに引き込みたいなら、こういった情報を伝えるべきです。ストーリーの舞台がどんなにおもしろい場所や世界だったとしても、関係ありません。大きな見せ場から大きな見せ場へ飛び移るように移動していただくだけでは、探索したり、文化や歴史について学んだりする機会を、プレイヤーに提供できません。もちろん、見せ場となるシーンは重要です。でも、こうしたディテールこそが、ストーリーを特別な存在に変えます。

## 4.4 プレイヤーのヤル気を保つ

前述のとおり、よいペース配分によって、プレイヤーの興味を維持するのは重要なことです。そのためには、世界観やキャラクターを知って好きになってくれるように、ある程度の時間をかけてディテールを描写するべきです。一方で、本当におもしろい要素——どんでん返しや秘密の暴露など——が、ゲーム全体を通して定期的に配置されているかも確認する必要があります。興奮する壮大なシーンを1時間おきに配置する必要はありませんが、そうした要素が何もないまま数時間も遊ばせるべきではありません（ここでは、プレイヤーがメインストーリーを遊び進めていると仮定しています。任意のモンスターを殺したり、トランプを遊んだり、必須以外のクエストで立ち止まったりしている状況ではありません）。ストーリーに興味を持ち続けてもらうためには、ストーリーを動かし続ける必要があります。すべてのシーンでメインストーリーを進めなければいけないわけではありませんが、少なくとも、おもしろい／楽しいものである必要があります。たとえば、世界に関する細かな雑学や、キャラクターの人間関係を伝えるだけでも。





## 今日もまた、同じ質問

ストーリーを動かし続けるための伝統的な手法の1つに、ストーリー進行に応じてMDQを変えていくやり方があります。うまくやれば、ストーリーの唐突な変化ではなく、自然な進化のように見えます。例を挙げましょう。『レイダース 失われたアーク《聖櫃》』では、インディが聖櫃を探すために出発するところで、第一幕が終わり、第二幕に進みます。その時点でのMDQは、「インディは、ナチスより先に聖櫃を見つけられるだろうか？」です。第二幕のストーリーを引っ張り続ける緊張感は、すべてこの質問に関連しています。ナチスは、インディよりも多くの情報を知っているのか？ どうやって情報を手に入れたのだろうか？ インディはメダリオンを持ってるのに！ ちょっと待て！ ナチスは間違った場所を掘っているって？ こんな感じで進んでいきます。そしてついに、インディは聖櫃を発見します。しかし、ベロックに奪われます。これぞ「複雑化」です！ MDQが進化し、「インディはどうやって聖櫃を取り戻すのか？」となりました。追跡開始です。インディが取り戻した！？ と思ったら、潜水艦に乗ったドイツ人たちが、また奪って行きます。第三幕（別の複雑化）が終わり、第四幕の始まりです。インディが潜水艦に乗っています！ やった！ 今度は何をやるんだろう？ ナチスは聖櫃を島まで運びました。島で儀式をするつもりです。なんてこった！ これから、インディはどうするだろう？ 儀式の場所へ向かうナチスを待ち伏せします。どうやって取り返すんだろう？ ああ、なるほど、バズーカか。降伏するように脅すんだね。なんだって？ インディが降伏しちゃったよ。ああ、まったく！ 第四幕（危機）の終わりと、第五幕の始まりです。第五幕で、ストーリーに答えが出ます。ナチスが、インディより先に聖櫃を開けました。でも、それは問題になりませんでした。聖櫃がナチスを殺してしまったからです（どんでん返し）。MDQを進化させるたびに、自然な形でストーリーを変化させ、前進させていきます。

プレイステーション2用ゲーム『マグナカルタ』は、ストーリーを広げすぎないやり方を教えてくれる好例です。ゲームプレイに少し問題がある『マグナカルタ』ですが、ストーリーはとてもおもしろいです。ヤソンと呼ばれる種族と人間の間に起こった巨大な戦争と、戦争に巻き込まれた傭兵部隊を描いています。特に、ストーリー開始場面が印象的です。戦争、主人公カリンツの神秘的な過去に関するヒント、記

憶喪失の少女リースとの対決といった、興味深い要素が描かれます。残念なことに、ゲーム開始から数時間でストーリーがぐらつき始めます。カリンツには、軍事力強化に必要なアイテムを集めるための長いおつかいクエストが連続で与えられます。かなり長い間、国中を走り回ることになります。この期間中(ざっと15～20時間はかかります)、メインプロットはほとんど停滞したままです。戦争、カリンツの過去、リースの正体、その他ゲーム開始時に抱くどんな疑問に対しても、新しい情報が一切明かされません。これは確かに問題ですが、もし興味深いキャラクターがいれば、プレイヤーを楽しませてやる気を持続させてくれたかもしれません。設定不足のプロットも補ってくれたことでしょう。残念なことに、このゲームはそうではありませんでした。おつかいクエストが続く間、主人公と他のキャラクターの絡みは簡素で短く、性格や魅力があまり見えてきません。特に記憶に残る(人によっては、多分記憶に残っていない)やりとりがあります。カリンツは、チームを集めて大きな会議を開きました。次の任務で向かうことになる火山の洞窟が、おそらくとても熱いだろうというためだけに。ストーリーは最後の数時間でどうにか改善に向かいます。意外な事実が次々と明らかになり、どんでん返しとキャラクター間のおもしろいやりとりがあり、強力なエンディングへとつながっていきます。ゲームの最後の部分はとてもよいのですが、それを見るのは一部のプレイヤーだけです。つまり、長く退屈な中間地点をひたすら耐え抜いた、忍耐強いプレイヤーです。

一方で、『ファイナルファンタジー XIII』(本章の後半で扱います)では、各ストーリーシーンの合間が、20分以上になることがめったにありません。全部のシーンが派手な出来事やプロット上重要というわけでもありません。キャラクターの性格や感情にも言及していて、ゲームの舞台となる世界観について効果的にプレイヤーに伝えていきます。『マグナカルタ』の乏しいペース配分と比較すると、ずいぶん対照的です。

#### 4.4.1 ペース配分「べし&べからず」リスト

- どんでん返し、キャラクターの大きな変化、アクションシーンなど、見せ場となるシーンは、ストーリー全体を通して均一になるよう、間を空けて配置してください。次のおもしろい見せ場に辿り着くまで、長い時間待ち続けずに済みます。
- 激しい見せ場と見せ場の間に、穏やかなシーンも入れてください。ここで、キャラクターや舞台の詳細設定、バックストーリーなどを集中的に伝えましょう。
- 人気があるストーリーのペース配分を分析して、ガイドラインにしましょう。人気があるストーリーのペース配分がすべて完璧だという意味ではありません。人気作

品の成功部分だけでなく、失敗部分からも学ぶことが重要なのです。

- 四六時中アクションシーンが続くストーリーは作らないでください。定期的な休憩が必要です。どれだけ激しく大きな見せ場でも、それだけが続けば飽きます。
- 気分を変える大きな出来事や意外な事件が起きないまま、穏やかなシーンだけを長く続けすぎないように気をつけてください。
- 無意味なおしゃべりや時間つぶしに満ちたシーンは作らないでください。穏やかなストーリー部分でも、興味を引く／楽しめる状態が続くよう最善を尽くすべきです。
- 意外な事実の発覚や謎に対する答えといった、人々が期待する要素のすべてを、1箇所に集めてはいけません。ストーリーを前進させ続け、プレイヤーの興味を引き続けるために、あちこちに散らばせましょう。
- ペース配分のバランスをとるためだけや、なんとなくという理由で、アクションシーンや穏やかなシーンを不必要に加えないでください。無理矢理付け足した感が出たり、必要性を感じない場合、ストーリーの助けとなるどころか逆効果になります。

## CASE STUDY #08 ゼノサーガ エピソード II [ 善悪の彼岸 ]

開発会社	モノリスソフト
販売会社	ナムコ
シナリオライター	高橋哲哉、嵯峨空哉
対象ハード	プレイステーション 2
発売日	2004年6月24日
ゲームジャンル	RPG

『ゼノサーガ』シリーズは、プレイステーション 2 用 SF-RPG 三部作です。ディレクターの高橋哲哉氏は、プレイステーションでヒットした名作『ゼノギアス』(ゲーム史上最高のストーリーと考える人も多いです)のクリエイターの1人です。『ゼノサーガ』三部作は、遠い未来、人類が広大な宇宙で生活している時代のお話です。ある日、人類の惑星と植民地が、グノーシスと呼ばれるエイリアンの種族から攻撃を受けます。グノーシスに対し、通常兵器のほとんどが無効でした。そこで、シオン・ウヅキを含む科学者チームが、KOS-MOSを開発します。人類に似た革新的なAIを持つ、対グノーシス戦闘用アンドロイドです。しかし、グノーシスの脅威は、宇宙全体が直面している複数の問題の1つにすぎません。さまざまなカルト、宗教、強力な組織が、力を得ようと企み、危険な計画を押し進めています。この舞台裏で、不吉な影で表現される謎の集団が、何らかの

目的のためにすべてを操っているようにも見えます。シオンとKOS-MOS、数人の仲間たちが、宇宙規模の紛争の中心に巻き込まれていきます。生き残るために力を合わせて戦う中で、徐々に真実が明らかになっていきます。『ゼノサーガ』シリーズの奥深く練り込まれたプロットは、多くのファンを獲得しました。難解な箇所もありますが、ゲーム史上類を見ない、素晴らしいストーリーの1つです。



図 4-2 『ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]』の主人公たち

エピソードIとIIIは、長すぎるカットシーンのせいで酷評を受けることもあります。しかし全体的には、好意的なレビューが多いです。地上戦と巨大なロボット戦による絶妙なバランスのバトル、記憶に残るキャラクター、素晴らしいストーリーによって、高評価につながっています。エピソードIIはおおむね好意的なレビューが多いです。ただ、シリーズで最も目立たない作品とも言われています。ストーリーは秀逸ですが、グラフィックやゲームプレイにおける多くの変更点に対するファンの反応はまちまちです。残念なことに、ペース配分にも問題がありました。エピソードIIは、アクションが詰まったスピード感あるシーンと、ストーリーに焦点を合わせた穏やかなシーンの両方をうまく使い分けています。間隔をあけて、ゲーム全体にバランスよく配置されています。しかし、多くのシーンが長すぎるため、だれてしまう傾向にあります。また、数時間も続くダンジョンが頻繁にあります。その間、ストーリーが進むことはほとんどありません。逆に、バトルやその他のインタラクションがほとんどない状態で、カットシーンや会話は何時間も続くこともあります。カットシーンや会話のクオリティ自体は、素晴らしい

ものでした。優れたボイスアクティングがウリで、ストーリー全体のプロットに貢献しています。ただ、(特にゲーム前半部分で)明らかになる情報の多くは——おもしろいですが——メインストーリーと関係ないものでした。任意の会話やクエストで表現されていたら、もっとよかったと思います。それに、もう少し早くプレイヤーをゲームプレイに戻せたはずです。別の問題点——多分これは不可避ですが——は、エピソードIIが三部作の真ん中だったことです。エピソードIに比べて、新しいキャラクターや謎が登場する機会が、ずっと少なかったです。一方、ストーリーの終わりでもないため、重要な謎の解明はエピソードIIIまで持ち越されてしまいました。



図 4-3 『ゼノサーガ』の世界では巨大なロボットも日常風景

幸いにも、モノリスソフトは過去の失敗から学んだようです。エピソードIIIでは、多数のゲームプレイが改善され、ペース配分も素晴らしいものになっています。長いダンジョンをゆっくり進んでいる間でも、ストーリーシーンが頻繁に発生します。技術的なチュートリアルやそこまで重要でない情報の大部分は、任意の会話とゲーム内の情報データベースに配置されました。ゲーム中、好きなときに確認できます。アクションの見せ場や重要なストーリーシーンと、穏やかなシーンとが、素晴らしい配分で混ざり合っています。ゲーム全体を通してプレイヤーは高いモチベーションを維持できます。そして、シリーズ全体で提示してきた多くの謎の答えが、明らかになっていきます。エンディングは、複雑なストーリーをまとめ上げることに成功し、満足感があります。もっと遊びたかったなあという、

ワクワクした気持ちの中でゲームが終了します。エピソードIIのペース配分には問題がありますが、『ゼノサーガ』三部作は、ゲームストーリーに興味がある人なら必ず遊んでほしい作品です。素晴らしいストーリープロットを学べますし、各作品を通してシリーズ全体がどう進化してきたか見ることができます。ゲームプレイとストーリーを改善するために、モノリスソフトが絶えず努力を続けてきたのがわかります。

## 4.5 キャラクター設定

ゲームを含む数多くのストーリーを見てきた人なら気づくと思いますが、さまざまな作品で、似たような性格や役割を持ったキャラクターが登場します。前章でキャラクターのステレオタイプについて説明したときにも少し触れました。メンター、記憶喪失の主人公、神秘的な少女といったステレオタイプのキャラクターの種類はすべて—— 極端ではありますが —— キャラクタータイプの例です。キャラクタータイプとは、簡単に言えば、普遍的なキャラクターのテンプレートのようなものです。カスタマイズや個性づけによって、どんなストーリーにも合わせられます。ゲーム用語でいえば、キャラクタークラスのようなものです。例えば、あるキャラクターを、騎士やモンクではなく、盗賊にするとしましょう。すると自動的に盗賊に見合った特徴がキャラクターに割り当てられます。典型的な盗賊は、動きがすばやく機敏で、騎士のような防御スキルやモンクのような素手攻撃の能力はありません。だからといって、すべての盗賊がまったく同じになるわけではありません。あなたが作る盗賊に対して、弓やナイフ、罠の設置やピッキングといった得意技をつけることもできます。明るくて役に立つロビンフッド風の人物にしてもよいですし、容赦のない冷血な殺人鬼にもできます。無限の選択肢があります。キャラクタータイプの選択は、ストーリー構成と同様、ただのスタート地点にすぎません。

### 4.5.1 キャラクター類型

ストーリーで利用可能なキャラクター類型は、何百という種類があります。しかし、よく利用されるものと、そうでないものがあります。複数を組み合わせて1つの類型が作り出されることもあります。あなたの好み次第です。何百とあるキャラクター類型と、それぞれの使い方を完璧に説明しようと思ったら、1冊の本を書けるほどの分量になるでしょう。本書では、よく使われる10種類だけを紹介したいと思い



ます。男女どちらかの例に言及するかもしれませんが、どちらの性別でも使えます。

## 青少年の主人公

青少年の主人公の場合、年齢はたいてい 12 ~ 25 歳くらいです。冒険する、ビジネスで成功する、困難なタスクを達成するといった行動によって、自分の存在が認められることを切望しています。元気がよく、熱心で、楽観的で、困っている人々を助けたいと思っている傾向があります。

ティーダ (『ファイナルファンタジー X』)、ソラ (『キングダム ハーツ』) と Guybrush (『The Secret of Monkey Island』) が代表例です。

## 消極的な主人公

青少年の主人公とは、さまざまな点で正反対な存在です。どんな仕事や冒険に対しても、関心を抱いたことがありません。どうしようもない状況に追いやられ、行動開始を強いられます。主人公の目的は、行動をやめる方法を探すことですが、それが叶わなくなると、今度はできるだけ早く仕事を終わらせようとします。加えて、たいていの場合、他者を助けるなど、自分の負担が増えそうなことを避けようとします。大きな利益を得られそうな場合は別ですが。ストーリー開始時点では好感を抱きづらいですが、旅を通して成長し、行動が変化していく場合が多いです。

ケイン (『ケイン・ザ・バンパイア』)、ネク (『すばらしきこのせかい It's a Wonderful World』) と ラハール (『魔界戦記ディスガイア』) が代表例です。

## 親友

主人公の親友や兄弟で、決して主人公の元を去りません。熱心だったり気が進まなかったりして、主人公との対比でバランスを提供します。主人公に行動させるために背中を押ししたり、主人公の行動を慎重に分析して、ペースを落とすよう説得したりします。主人公と血縁関係がない異性の場合は、たいてい主人公と恋愛関係に発展します。

Max (『Sam & Max: The Devil's Playhouse』)、ルッカ (『クロノ・トリガー』)、草間亮五 (『front mission 3』) が代表例です。

## 特別な存在

特別な力や能力を持つ、世界で唯一の存在です。多くの人々が、その力を利用しようと企んでいます。主人公側のときも、悪役側のときも、そのどちらでもないとき

もあります。非常に若く(主人公より年上のことはめったにありません)、少し謎めいています。用心深く行動し、たいていは人の目から隠れて生きることを強いられています。困難な人生を送ってきたために、性格は、明るく陽気さを維持して、未来は切り開けると強く信じているか、逆に自分の殻に閉じこもってよそよそしく、近づきたいかのどちらかです。

リース(『マグナカルタ』)、エアリス(『ファイナルファンタジーVII』)、ルーナ(『LUNAR ～ハーモニー オブ シルバースター～』)が代表例です。

## メンター

主人公より賢くて経験豊か(そして通常はずっと年上)です。主人公を自分の元にいざない、来るべき事態に備えて、主人公にさまざまなことを教え込もうとします。メンター自身がかつて英雄だった場合も多いです。自分ができなかった重要な仕事を、次世代の英雄が達成してくれることを望んでいます。主人公のことを心から信じていて、どんな犠牲もいとわないです。主人公の成功のためには、自分の命すら捧げます。

アンジール(『クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-』)、アーロン(『ファイナルファンタジーX』)、ザ・ボス(『メタルギアソリッド3 スネークウィーター』)が代表例です。

## ベテラン戦士

多くの戦いを生き延びてきた百戦錬磨の戦士です。強靱で経験豊かで、任務の完了と生き残ることに集中しています。ベテラン戦士自身が主人公でない場合には、主人公を助けて知恵を貸す疑似メンターの存在になります。いつ死んでもおかしくないほど困難で危険な人生を過ごしてきた結果、ぶっきらぼうで孤立した性格か、おおらかで今を楽しむことに重きを置く性格のどちらかになる傾向があります。

スネーク(『メタルギアソリッド』)、シェパード(『マスエフェクト』)、ジギー(『ゼノサーガ』)が代表例です。

## ギャンプラー

ギャンプラーにとって、すべてがゲームです。そして、ギャンプラーにとって最も大きく最もリスクなゲームは、自身の人生です。スリルとやりがいのために仕事を請け負います。自分にとって最もおもしろいと思える人物の側につきま。能力ももちろんだ大事ですが、最終的にはすべて確率で勝負が決まると信じています——そして、



今まで幸運の女神がギャンブラーを裏切ったことはありません。気分次第で、主人公側についたり、悪役側についたり、どちらの味方にもならなかったりします。勝利する側につくために、仲間を裏切って相手側につく場合もあります。

魅音（『ひぐらしのなく頃に』）、セツァー（『ファイナルファンタジー VI』）とヨシユア（『すばらしきこのせかい It's a Wonderful World』）が代表例です。

## 誘惑する女

誘惑する女は、美しく自信家で強欲なご都合主義でもあります。欲しいものを得るためなら、いつでも外見と色香を使う気でいます。すさまじく嫉妬深く、自分の野心への脅威になりそうな存在に対しては無情です。愛情や思いやりといったものは、しょせんはお芝居だと考えています。ですから、本来の意味での愛情や思いやりは、彼女には効果がありません。彼女の心に入り込むのは難しいことです。でも、心の奥底には本来の姿が隠れています。誘惑する女の正体は、冷徹な悪者か、誰かに必死に愛されたいと願っている——見た目ではなく、本当の彼女を愛してほしいと願っている——無防備な少女のどちらかです。

EVA（『メタルギアソリッド3 スネークイーター』）、キャスター（『Fate/stay night』）とエキドナ（『バウンサー』）が代表例です。

## 札付きの悪

都市の貧しい最下層部に精通していて、適正価格さえ払えばどんな品物の調達や仕事だろうと引き受けてくれます。自分の仕事を楽しむ札付きの悪もいます。困難な仕事を達成するやりがいと、その仕事もたらす報酬を楽しみにしています。一方、ただ必要なお金を得るためだけに仕事している場合もあります。ただ単に、他に金を稼ぐ方法を知らないのかもしれませんが。ぶっきらぼうな外見に似合わない、純粋な心が潜んでいる場合もあります。単純に、狡猾なご都合主義者である場合も多いです。自分にとって好都合だと思った瞬間に、誰の仲間にもなりません。

キリー（『LUNAR ～ハーモニー オブ シルバースター～』）、ニコ（『グランド・セフト・オートIV』）、ジャック（『マスエフェクト 2』）が代表例です。

## 冷徹で計算高い悪役

集中力が高く、知的で、非常に冷酷な悪役です。ある目標を達成するために努力していて、邪魔な存在を減ぼすことに一切躊躇しません。目標はたいがい壮大で複雑で、長年の計画と準備を必要とします。最終的に目的が達成されるのであれば、

忍耐をいとわないです。悪役が気に入ることは、成功できるかどうかだけです。欲しているものが力や富、復讐、何らかの貴重な宝だろうと同じです。自分自身を悪だと思っていない場合もあります。逆に自分を英雄だと考え、より素晴らしい成果のために、多くの罪無き人々を生け贄として捧げたりします。自分が招いた人々の死を嘆くことさえしますが、成功に人々の犠牲はつきものだと信じています。むしろ、理想の実現のために命を捧げられる素晴らしい機会を得たことに対して、死んだ人々も自分に感謝すべきだと考えています。

ヴィルヘルム(『ゼノサーガ』)、ガレンス・ダイスリー(『ファイナルファンタジーXIII』)、リキッド・オセロット(『メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット』)が代表例です。

## 4.5.2 キャラクター類型の利点

キャラクター類型をもとにキャラクターの基礎を構築することは、キャラクターの思考や性格、行動を「あるべき」形にする助けとなる有効な方法です。これは、リアルで真実味のあるビリーバブルな(これについてはすぐに説明します)キャラクターを作る上で重要な要素です。あるキャラクターがストーリーに合うかどうか不安な場合、キャラクター類型は出発点として使えます。ストーリー構成の使い方と似ています。プレイヤーは典型的なキャラクター類型に対し、親しみや心地よさを感じます。この点は、ステレオタイプの効果によく似ています。キャラクター類型の役割に忠実なキャラクターを作った場合、会話やバックストーリーをたくさん用意しなくても、プレイヤーは性格や目的をすばやく感じ取ります。

ステレオタイプと違い、キャラクター類型は無限にカスタマイズ可能です。前述した型の説明に必ずしも合わせる必要はありません。また、ストーリー全体を通して1つのキャラクター類型に縛り続ける必要はありません。『ファイナルファンタジーXIII』(後で詳細に扱います)で、ホープは気が進まない主人公として歩み始めます。自分の運命を呪い、戦うことを拒否しています。他に選択がなかったためパーティメンバーと行動を共にしただけです。しかし、ゲームが進行するにつれ、人として学習し成長します。もっと強くなって、自分の苦境を作り出した相手に復讐したいと、誰よりも強く望むようになります。徐々に自分の役割を受け入れ、パーティの中でも特に前向きでヒーローの性格になっていきます。このように、複数のキャラクター類型を混ぜ合わせることで、深く絶妙なキャラクターが作り出せます。平均点のストーリーを、素晴らしい傑作に変える手段として有効です。

### 4.5.3 キャラクター類型の欠点

本書で紹介したような普遍的なキャラクター類型は、あまりに広く認知されているので、プレイヤーは簡単に見抜いてしまいます。土台となるキャラクター類型に忠実すぎると、意外性に欠け、陳腐にすら見えるリスクがあります。よいキャラクターを作れないわけではありませんが、全体的な魅力は確実に低下します。

実際問題、キャラクターを作るたびに、全キャラクターを類型にはめ込もうとしたり、アイデアを求めてキャラクター類型のリストを眺めたりするのは、時間の無駄です。アイデアも制限されてしまいます。キャラクター類型のリストは、チェックリストとして使うものではありません。場合によっては、本書に記載した10種類のキャラクター類型すべてを必要とするストーリーがあるかもしれないし、2～3種類だけで満足できるかもしれないし、まったく使わず素晴らしいストーリーになることだってあります。自分のキャラクターがどのキャラクター類型と一致しているか試してみたくなったり、キャラクターの行動が適切か照らし合わせてみたくなることもあるでしょう。それも問題です。例えば、冷徹で計算高い悪者が、主人公に有利となる行動をとっていたら、奇妙に映るかもしれません。でも、その悪者の性格や思考法、バックストーリー次第では、適切な行動になりえます。例えば、『HEAVY RAIN 一心の軋むときー』のあるキャラクター(第9章の『HEAVY RAIN 一心の軋むときー』のケーススタディを参照してください)は、ゲームの大部分でヒーローのような行動をとっています。しかし最後に、冷徹で計算高い悪者だったことが判明します。こうした場合でも、そのキャラクターの過去や性格を踏まえて考えると、正反対のキャラクター類型の組み合わせがピリッパブルで意味のあるものになっています。

どんなシナリオライターにも、自分のやり方というものがあります。キャラクター類型を忘れ、自分が作りたいキャラクターがどんな人物かを純粋に考えることこそが、最良の結果を生み出します。少なくとも、僕の経験ではそうです。特定のキャラクター類型を使うことで訴求できるとわかりきっている、特定の消費者層向けの作品でない限りは。あなたはキャラクターに、どんな行動をとってほしいですか？ その行動をとる理由は何ですか？ 子供の頃、どう育てられましたか？ 過去にどんな重要な出来事があったのでしょうか？ その出来事はキャラクターにどんな影響を与えましたか？ そのキャラクターがストーリーにもたらすものは何ですか？ こういった質問を自分自身に投げかけてみましょう——「まだストーリーに入れていないキャラクター類型はどれだけ？」ではいけません。



## キャラクター類型を使う

どのキャラクター類型を使うか、上手に選ぶ必要があります。当然といえば当然ですが、キャンベルが選んだキャラクター類型は、暗闇から悟りへの旅という、キャンベルのストーリー構成と密接に結びついています。キャンベルのヒーローズ・ジャーニーでは、主人公が正しい軌道を進むため、目的地に行ったことがあるメンターが必須です。しかし、シェイクスピアの『オセロ』を書いている場合はどうでしょう。主人公の旅はうまくいかず、代わりにデズデモーナの悲劇の死で終わっています。この場合、メンターの代わりに必要となる重要な役割は「詐欺師」です。『オセロ』ではイアーゴーにあたります。

## CASE STUDY #09 キングダム ハーツII

開発会社	スクウェア・エニックス
販売会社	スクウェア・エニックス
シナリオライター	野島一成
対象ハード	プレイステーション2
発売日	2005年12月22日
ゲームジャンル	RPG



図4-4 『キングダム ハーツII』でハートレスと戦うために協力するスクウェア・エニックスとディズニーのキャラクター。©Square Enix, Co., Ltd. All rights reserved.

『ファイナルファンタジー』や『クロノ・トリガー』のような大人気RPGで有名なスクウェア・エニックスと、ディズニーという非常に意外な組み合わせが発表されたとき、ファンの間で大騒ぎになりました。最初の反応はこうでした。不釣合いに見える会社同士がコラボレーションしたところで、よい作品が生まれるわけがないだろう、と。ほとんどのファンがそう決めつけていました。しかし、すぐに自分たちの認識がどれだけ間違っていたかを理解することになります。ディズニー映画と『ファイナルファンタジー』シリーズの幅広いキャラクターをウリにした『キングダム ハーツ』の1作目は、両方のファンの心を驚つかみにしました。アクションが凝縮された世界を飛び歩く冒険が楽しめるこの作品は、高いレビューと業界からの称賛を獲得し、商業的成功を収めました。そして、スクウェア・エニックスの中でも人気の高いシリーズとなりました。『キングダム ハーツII』は、シリーズの3作目です。『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』(『キングダム ハーツ』のエンディングと『キングダム ハーツII』のオープニングの間の空白を埋めるために作られたサイドストーリー)の後に発売されました。しかし、『キングダム ハーツII』こそ、1作目のコンセプトとゲームプレイを受け継ぎつつもあらゆる点が改善された、1作目の真の後継者といえます。



図 4-5 ゲーム全体を通して、有名なディズニーキャラクターが大勢登場する。©Square Enix, Co., Ltd. All rights reserved.

『キングダム ハーツ』シリーズのストーリーは、ソラという少年を中心に進みます。ある晩目覚めると、親友が行方不明になっていて、故郷はハートレスと呼ばれる影のような生物に侵食されていました。謎のキープレードの力を借りても、ソラは世界の破壊を止められません。気がつくソラは不思議な町にいて、ドナルドダックとグーフィーに出会います。そこでソラは、自分のいた世界が、たくさんある世界のうちの1つだと知ります(ほとんどの世界は、ディズニー映画に基づいています)。すべての世界が、ハートレスの脅威にさらされていました。キープレードの使い手となったソラは、行方不明の王様(ミッキー)を探すドナルドとグーフィーと仲間になります。友達を探して、ハートレスを止めるためです。『キングダム ハーツII』は、1作目から約1年後(そして『キングダム ハーツ チェインオブメモリーズ』からあまり時間が経っていない)という設定です。ソラと友人たちは、ノーバディとXIII機関という新しい脅威に直面しています。



図4-6 ソラは標準的な主人公のキャラクター類型にぴったりはまるが、印象に残るビリーバブルなキャラクターだ。©Square Enix, Co., Ltd. All rights reserved.

ディズニーは、おとぎ話や古典文学を土台にしてほとんどの映画を作ってきたので、普遍的なキャラクター類型を元にしたキャラクター作りに関して、長い歴史があります。例えば王女、英雄、冷徹で計算高い悪者といったキャラクター類型です。数あるディズニー映画の作品それぞれを観てみてください。標準的な



キャラクター類型から大きく外れたキャラクターが、ほとんどいないことにすぐ気づくはず。ディズニーのキャラクターたちの人気は、長い時を経ても色あせません。それは、強力な長所と独創性を備えている証です。キャラクター類型に完全に従っていて意外性に欠ける面もありますが、ディズニーキャラクターは、見ていて楽しく、性格がしっかり確立されています。アリエルのとどまらない好奇心や、アラジンの機知と自信などがよい例です。みんな、強力でビリーバブルな感情を表現します。置かれた状況に対する反応は、それぞれの性格を完璧に表しています。子供向けアニメのキャラクターだからといって、本物の愛や怒りや絶望を表現できないわけではありません。置かれた状況に適した感情を表します。標準的なキャラクター類型であろうとなかろうと、ディズニーキャラクターはみな、驚くほど人間的で(人間以外のキャラクターさえも)。

『キングダム ハーツII』は、この方向性を守っています。ディズニーキャラクターを正確に描写するだけでなく、シリーズのオリジナルキャラクターにも同じスタイルと魅力を染み込ませました。明るく冒険好きで、いつでも前に進んでいくソラは、標準的な主人公のキャラクター類型にあてはまります。しかし、それだけではありません。ときには、仲間の運命を心配して感じる孤独や絶望を乗り越えていきます。

『キングダム ハーツII』の主要敵キャラクターであるゼムナスも、おもしろいキャラクターです。ゼムナスは、冷徹で計算高い悪者の完璧な例です。複雑で壮大な計画を持ち、周囲の人間を巧みに操り、最終目標だけに焦点を当て、他のものには目もくれません。しかし、真の目的が明らかになると、深みがあり、同情に値する人物だとわかります。

僕の個人的な考えとして、キャラクター類型はキャラクター作りの補助的要素として考える程度の存在だと思っています。とはいえ、ステレオタイプなキャラクター類型から、多種多様のおもしろいキャラクターを作り出す方法が知りたければ、『キングダム ハーツII』が何より参考になります。

#### 4.5.4 ビリーバブルなキャラクターを作ろう

キャラクターにかっこいい見た目や興味深いバックストーリーと性格を用意してあげることは、どれも大事です。しかし、どんなによいキャラクターでも、「リアル」ではない行動をとったら大問題です。プレイヤーが感情移入する障害になります。もちろん

ん、ゲームのキャラクターなので、非現実的なことをします。火の玉を投げたり、20フィートもジャンプしたり、たった1本の剣で悪魔の大群を蹴散らします。でも、ここでいう「リアル」とは、キャラクターの特殊能力や超人的強さや機敏さについてではありません。話し方や行動内容、さまざまな状況に対する反応の仕方についてです。つまり、魔法や超人的能力や悪魔の軍隊といった要素はすべて、別の世界では日常生活の一部になりえます。しかし、どれだけ場所や時代が変わったところで、人間の行動は変わらないのです。キャラクターの信念や性格によって、多種多様な選択肢がありますが、特定の人物のことをある程度知れば、さまざまな状況に対して、どんな意見を持ち、どう反応するか、プレイヤーは予測できるようになります(極端に変わった、予測不能な状況やキャラクターの場合を除き)。もしキャラクターの反応が予測にそぐわなかった場合、それが感情移入の障害になります。



### 大論争理論

舞台演劇(主に対話形式のもの)は、「大論争(Grand Argument)」と表現されることがあります。特定の意見を考察するために劇を書く、というような意味です。例を挙げましょう。『真夏の夜の夢』は、愛の本質を延々と論じます。複数のキャラクターや状況が登場しますが、すべては愛に関する異なる意見を述べるために設計されています。大論争形式のストーリーでは、ヒーローズ・ジャーニーは使いません。代わりに、主題に対して異なる立場の姿勢を示し、意見を述べるために、キャラクターを作り出します。観客はストーリーの結末を通して、主題に関する著者の意見を感じ取ります。ストーリーの解決方法が明らかになる際に、それが伝えられます。

このようなストーリー構成では、キャラクターの役割は、議論において対立している意見を伝えることです。芝居を通して議論を展開できるからです。

ヒーローズ・ジャーニーが、すべての種類のストーリーでうまくいくわけではないということです。

## 4.5.5 キャラクターの行動と意思決定

キャラクターがどんな行動を選択し、状況に対してどのように反応するかで、そのキャラクターの人となり伝えることができます。夕飯にピザを食べに行くかどうか



どの簡単な選択に対しては簡素な反応でもかまいませんが、もっと真面目な問題に直面した場合は、より多くの要素を考慮する必要があります。プレイステーション3のヒット作『HEAVY RAIN 一心の軋むとき』のキャラクターの1人、イーサン・マーズは、息子ショーンを誘拐された父親です。手遅れになる前に息子を見つけるため、危険な任務に必死で挑みます。ショーンの誘拐犯は、イーサンに次々と難しい試練を与えます。やがて、ある男を殺害することまで強要していきます。危険を感じたその男は、ショットガンでイーサンを攻撃します。緊迫した追跡シーンへとつながり、最終的にイーサンが男の頭に銃を向け、男が慈悲を乞う状況にいたります。

『HEAVY RAIN 一心の軋むとき』では、イーサンが引き金を引くかどうかを、プレイヤーに選択させています。その瞬間のイーサンの思考がどうなっているかを考えてみましょう。イーサンが決断を下すまでたった数秒の間かもしれませんが、舞台裏ではたくさんのことが起きています。最初に浮かぶのは、息子を救いたいというイーサンの願いです。誘拐犯の試練に失敗した場合、誘拐犯がイーサンに次のチャンスを与えるかどうか、わかりません。もしかしたらショーンを永遠に失うことになるかもしれません。そのうえ、目の前の男は、イーサンが今までに一度もかかわったことがない人物です。ドラックの売人で、ほんの少し前まではショットガンを片手にイーサンを嬉しそうに追いかけてきていました。これらはすべて、男を撃ってもよいという動機づけになりえます。しかし、考えるべきことはそれだけではありません。イーサンの倫理や宗教的信条を掘り下げて説明する場面はありませんが、殺人が許されるべきことかどうか、強い意見を持っているかもしれません。殺人に伴う影響も考えるべきです。もし警察に見つかれば、イーサンは残りの人生を刑務所で過ごすことになるかもしれません。ショーンを救う前に、逮捕される可能性さえあります。その場合、殺人を含む「試練」をこなしてきた、すべての努力が無駄になります。しかも極めつけは、感情的な要素です。男は娘の写真を見せて、見逃してくれとイーサンに嘆願します。再び娘に会いたいと訴えてきます。当然ですが、イーサンにも覚えのある感情です。ここで挙げたような問題は、ゲーム中では説明されません。でも、銃を手に立っている間、イーサンの頭の中でグルグルと回っているはず。要するに、どちらを選択するかは非常に難しい状況なのです。どちらを選択してもイーサンの人物像にじっくりくわ内容になっていますが、それはシナリオライターの実力と、この出来事以前で行われてきたイーサンというキャラクターの描写によるところが大きいです。

一方で、イーサンのその他の行動や選択肢は、少しお粗末です。例えば、ゲームの前半でショーンが誘拐される前に、イーサンにはショーンと過ごす機会が数回与えられます。息子想いの愛情あふれる父親になるか、完全にショーンを無視して自分

の好きなことをするかは、プレイヤーの行動次第です。もしも、プレイヤーの選択によってイーサンが利己的で薄情な父親として描写された場合、ストーリーの後半で描写されるショーンを救いたいという決意と必死さがちぐはぐになってしまいます。ビリーバブルなキャラクターとはいえなくなるのです。

別の例を挙げてみましょう。あえてゲーム名は挙げませんが、帰宅して家族が殺されているのを見つけた主人公の反応がどちらかというと無感情でビリーバブルさに欠けるゲームを、これまでたくさん見てきました。たいてい、こんなセリフを言います。「ああ、なんてひどい。これから僕は、家族の仇を討ちに行くべきだ」(主人公の態度と行動の大雑把な要約です。実際のセリフの引用ではない点に注意してください)。主人公が家族を心から嫌っていた場合を除き、家族を殺されるというのは、ものすごい精神的トラウマを引き起こしうる出来事です。もちろん、主人公の性格によっては、復讐をしたいと思うかもしれません。しかし、精神的にボロボロになる可能性の方が高いでしょう。怒りと絶望の縁を行ったり来たりするはずで、悲しみで完全に無力になったり、自殺を考える場合もあるかもしれません。落ちていて即座に反応する様子は、ビリーバブルなキャラクター像を一気に壊します。

そこまで極端ではない例も挙げてみましょう。主人公が誠実で善良な人間として描写されていたとします。ゲーム後半で「銀行強盗をするか?」という選択肢が与えられたとしても、するべきではありません。少なくとも主人公にとって、銀行強盗をすることがとても難しい決断であるべきです。ストーリー的に都合がよいからとか、プレイヤーが銀行強盗をしたいからとかいった理由で、誠実な主人公が突如犯罪に加担するのは納得いかないでしょう。主人公の信条と明らかに反する行動をさせる場合は、とても深刻な状況が必要です(例えば恋人が人質にされたなど)。こうした事情から、プレイヤーに複数の対立する行動を頻繁に選択させるゲームの多くが、次のどちらかの方法をとっています。1つは、プレイヤーが1つのルートにとどまりたくないよう、わかりやすい好条件を設定することです(それによってキャラクターの行動をかなり首尾一貫させられます)。『マスエフェクト』が、この例です。2つめは、主人公を無名でまっさらな存在にすることです。前提となる信念や信条を持たず、無個性で、バックストーリーがない状態です。こうすれば、行動の一貫性はあまり重視されません(とはいえ、おもしろくて記憶に残る主人公を作る機会を失うことになりません)。

キャラクターの性格を変化させるのはいいのですが、必ず時間をかけて徐々に変えていくべきです。たまにいつもと違う行動を選択させるのもよいですが、それが許されるのは何かしらの特殊な理由があったり、脅迫されてどうしようもない状態にいる

ようなときだけです。予定されたストーリーの一部であろうと、プレイヤーの選択の結果であろうと、キャラクターが性格に合わない行動をとるたびに、ビリーバブル度合いが下がっていきます。感情移入がどんどん難しくなっていくでしょう。

## キャラクターの話し方

キャラクターの話し方を一貫させることも重要です。話し方とは、性格、躰、社会的地位、性別、出身地など多くの要素の影響を受けて決まるものです。たとえどちらも英語を話していたとしても、ニューヨークのストリート育ちの孤児と、日本人ビジネスマンでは、まったく異なる話し方になります。孤児の話し方は、おそらく早口で荒っぽくなるでしょう。たくさんの略語やスラング、でたらめな文法を使います。対照的に、日本人ビジネスマンはとても正しい文章でゆっくりと礼儀正しく話すはずです。スラングやアメリカ的表現は避けるでしょう(完全には理解できていない可能性もあります)。

話し方が、経歴や性格に対してかしまりすぎたり、くだけすぎたりしていると、ビリーバブルではないです。キャラクターが本来なら知りえない専門用語やことわざを使ったりしても、ビリーバブル度合いは下がっていきます。例えば、普通の日本人が「a penny saved is a penny earned(一銭の節約は一銭のもうけ=ちりも積もれば山となる)」という表現を使ったら、奇妙です。アメリカ的表現ですし、日本にはペニー(1セント硬貨)が存在しませんから。当然、ファンタジー世界のキャラクターがこの表現を使ったら、さらに奇妙です。

セリフを書くときは、キャラクター全員があなたとまったく同じ話し方をするわけではないと覚えておいてください。ほとんどのキャラクターは、あなたと違う話し方ですから。会話は声に出して読むのがよいです。聞こえ方が不自然ではないか、自分がそのキャラクターならどう表現するか考えてみてください。少なくとも、会話が自然に流れているかどうかと、奇妙に聞こえていたり堅苦しく聞こえていないかを確認できます。

## CASE STUDY #10 ファイナルファンタジー XIII

開発会社	スクウェア・エニックス
販売会社	スクウェア・エニックス
シナリオライター	鳥山求、渡辺大介、野島一成、平野幸江、酒見治徳
対象ハード	プレイステーション3、Xbox 360
発売日	2009年12月17日(プレイステーション3)、2010年12月16日(Xbox 360)
ゲームジャンル	RPG



図4-7 ライトニング、スノウ、ヴァニラの性格はまったく異なるが、みんなビリーバブルなキャラクターだ。©Square Enix, Co., Ltd. All rights reserved.

長い開発期間を経て登場した『ファイナルファンタジー XIII』は、それまでの『ファイナルファンタジー』シリーズにひけをとらない最高品質のグラフィックスと音楽、ストーリーを備えています。同時に、さまざまな独自のゲームプレイ要素に挑戦しています。それらの一部は受け入れられ、一部は批判されました。独特でテンポの速いバトルシステムは、世界中で称賛されました。しかし、過去の『ファイナルファンタジー』シリーズのほとんど(そして、一般的なRPGの多く)にはあった、広がりのある街と手の込んだミニゲームを削るというスクウェア・エニックスの選択に対する世の中の反応は、まちまちでした。賢い選択だったかどうかは、ファンの間で長年議論されることでしょう。しかし、本書で焦点を当てるのはストーリー部分です——そして意外にも、街や探索が制限されたことは、

ストーリーにとってもよい効果を生み出しました。

『ファイナルファンタジー XIII』の物語は、コクーンと呼ばれる場所から始まります。パルスと呼ばれる世界のはるか上に浮いている、小惑星のような場所です。何世紀にもわたり、2つの世界は戦争を続けてきました。最後の大きな戦いは数百年前の話ですが、コクーンの人々は今でもパルスを心から恐れています。コクーンとパルスには、人類だけでなく、ファルシという存在もいます。ファルシとは、人類の支配者、保護者、補佐役といった存在です。ファルシが望めば、人間を召使にすらできます。ファルシに選ばれた人間は、ルシと呼ばれています。ルシにはある使命が与えられ、使命を果たすために強力な力と魔法が使えるようになります。使命を果たせば、その報酬として、ルシは永遠の命を与えられると言われています。しかし、失敗した場合は、絶望によって心が閉ざされ、周囲のすべてをやみくもに破壊することしかできないシ骸と呼ばれるモンスターになります。ゲームの序盤、主人公ら5人——ライトニング（以前はコクーンの聖府軍の軍人だった）、サッズ（中年のパイロット）、ホープ（若い男の子）、ヴァニラ（陽気で暢気な少女）、スノウ（ヒーローと自負している、ライトニングの妹セラの婚約者）——は、パルスのファルシと接触し、ルシの烙印を押されてしまいます。主人公たちは、理解できない使命を与えられ、コクーンのすべての人々に追われています（コクーンの人々は、パルスのルシが世界にとっての脅威だと考えています。これが、主人公たちが街や店を自由に歩き回れない理由となっています）。成功の見込みの薄い主人公たちは、呪われた運命から逃れる方法を探するために苦戦することとなります。

コクーンとパルス、そしてファルシの物語は、それ自体が十分に興味深いものです。そこからさらにストーリーを際立たせているのが、キャラクターの存在です。ライトニング、サッズ、ホープ、ヴァニラ、スノウと、後で仲間になるファンクは、複雑な感情を持つビリーバブルなキャラクターとして、ゲーム史の中でも上位に入ることでしょう。ゲーム開始時の彼らは、ありきたりなキャラクター類型のようにも見えます。でも、冒険を通して成長し変わっていく様子は、このゲームの見所の1つです。ライトニングは、事務的な軍人タイプで感情を出さず、敵を探して倒すことだけに集中したキャラクターとして始まります。しかし、時が経つにつれ、その強靭さは表面的なものだとわかります。両親の死後、妹を守り、自身と妹を養うために働かなければいけない困難さに対処するためでした。硬い殻の内側では、他のメンバーと同じように恐怖や混乱を感じていたので

す。何と戦うべきなのかも、はっきりとわかっていませんでした。



図 4-8 ルシの烙印は素晴らしい力を与える。しかしその代償は大きい。©Square Enix, Co., Ltd. All rights reserved.

ホープは最初、自分では何もせずに他人を非難し、運命を嘆いているだけでした。強くなるにつれて、スノウ(母親の死の間接的な原因を作った人物)に復讐したいという願望に取り憑かれていきます。やがてゆっくりと、自分の行動に責任を持つようになり、大事な人を守るために立ち上がることを学んでいきます。最終的には、主人公たちの中でも前向きで献身的なキャラクターになります。

ゲーム開始時には極端にうすっぺらく見えた、一年中明るいヴァニラや自信満々なヒーロー気取りのスノウも、深刻な問題を抱えていることがわかります。表面に取り繕った自信のある様子からは想像ができないほど、自分の行動や目的に自信を持っていませんでした。同様に、主要な敵キャラクターもおもしろいのです。主人公たちとは相容れない立場にいますが、ある立場でのヒーロー的存在といえる敵もいます。ルシやその他の脅威からコクーンを守るために苦戦しています——そして、(自分の計画を成し遂げるために、とてつもない規模の大量虐殺の実行を望んでいる) 真の敵でさえ、自分の計画こそが、世界を腐敗と破壊から救うと信じているのです。

仲間同士の人間関係も、世界の人々とのかかわり方も、上手に表現されています。たいていのRPGにおいて、仲間たちは出会った瞬間から、悪と戦うために



諸手を挙げて参加しますが、『ファイナルファンタジー XIII』のパーティメンバーは違いました。ゲーム開始時は、別の目標や動機を持っており、ゲームの大半を、ルシとしての運命や仲間との関係性から逃げようと試みることに費やします。その後、さまざまな出来事を通して、仲間として団結していきます。コクーン市民からの憎悪や恐怖にも直面します。また、世界を救うためには、親しみ愛してきた故郷を破壊する必要があるかもしれないという現実も受け入れなければいけません。

さらには、キャラクターの抱える問題やジレンマ、不安といった要素が、『ファイナルファンタジー XIII』のキャラクターを非常にリアルでビリーバブルな存在にしています。プレイヤーを冒険へと引き込み、キャラクターの混乱や不幸、勝利といった感情への共感を促します。『ファイナルファンタジー XIII』は、深くで複雑でビリーバブルなキャラクター作りの例を示してくれています。歴代シリーズ作品に目を向けたように、『ファイナルファンタジー XIII』にも目を向けて、自分のゲームで使えそうな要素を探してみてください。

## 4.6 プレイヤーに伝えるべき情報

ストーリーを書く上で、ゲーム内で実際に起こる出来事以外にも、考えるべきことはたくさんあります。キャラクターたちは、ストーリー開始の瞬間、急に魔法のように生まれるわけではありませんよね。それぞれに生活、歴史、家族、数年から数十年に及ぶ人生と経験があるはずで、これらの時系列は、メインストーリーが始まる前になります。他にも世界観設定が必要です。キャラクターの中には、数十年から数世紀にわたる人生を送ってきた者もいるでしょう。でも、ストーリーの舞台となる世界は、さらに長い歴史があるはずで、数千年に及ぶこともあるでしょう。中にはメインストーリーにとって重要な情報もあると思います。それらも含め、あなたは望みどおりに作り出し、言及し、利用できます。

では、どれくらいの情報が必要になるかを、どう判断すべきでしょうか？ 主人公の祖国の政治史を完璧に書き上げるのは楽しい時間でしょうし、一部のプレイヤーは確実に興味を示してくれます。でも、あなたの時間の使い方として最適でしょうか？ 代わりに主要登場人物の経歴を詳細に書き出した方が、よいはずで、場合によっては、すべての設定を無視し、メインプロットだけに集中するべきかもしれません。どんな情報を作るか、その作業に適切な時間を配分し、プレイヤーに伝える

べき内容を決め、伝え方を考えることは、ゲームストーリー作りで直面する挑戦の1つです。



### バックストーリーは必要か？

脚本家アーロン・ソーキン\*1(『ザ・ホワイトハウス』『Sports Night』『ア・フュー・グッドメン』『チャーリー・ウィルソンズ・ウォー』)は、キャラクターにあまりバックストーリーを用意しないことで有名(悪名高い、と言う人もいます)です。もちろん、この手法を誰もが効果的に使えるわけではありません。ソーキンは、必要になった場合のみキャラクターの経歴を考え出します。なぜそんなやり方をするのか聞かれたソーキンは、選択肢を広げておきたいからだと答えました。つまり、俳優が役になりきるのを見て、役者の演技からストーリーを広げていくそうです。設定に縛られたくないとも言っていました。

この手法をよく表したエピソードがあります。『ザ・ホワイトハウス』の最初の頃、大統領(マーティン・シーン)と大統領夫人(ストックカード・チャニング)が登場する政府公式の舞踏会のシーンがありました。当初の予定では、一緒に階段を降りて会場に入ることになっていました。これは、2人が一緒に演技をする初めてのシーンでした。階段の最上段で出番の合図を待っていたマーティンとストックカードは、互いのキャラクターについて情報交換を始めました。マーティンはパイロット版\*2(第一話)にも出演しましたが、ストックカードは製作開始後に配役されました。

「私たちの子供は、何人かしら？」ストックカードが尋ねました。

「ええと、パイロット版で子供について言及はしていたから、少なくとも1人はいるよ」と、マーティンが答えます。

「知らないの？」ストックカードは驚きます。

マーティンは笑って言いました。「全然知らないよ」

「まあ、じゃあアーロンに聞いておくわ」と、ストックカードが言いました。

すると、「その必要ないよ」と、マーティンが止めました。「アーロンだって知らないんだから」

\*1 訳注：アーロン・ソーキン — アメリカの劇作家、脚本家、テレビプロデューサー。

\*2 訳注：パイロット版 — 主に映画やテレビドラマなどの映像作品で、公表予定の作品に先んじて試験的に製作されるエピソードのこと。パイロット版のみで製作を終了し、本編やシリーズが製作されないこともある。また、シリーズ製作時にパイロット版とは異なる第1話が作られることもある。



このドラマシリーズでは、バートレット(大統領)家の娘が重要な役を担っています(なんと、パイロット版で言及された子供とは、別の子供です)。驚くべきことに、ソーキンは、ストーリーを書き進めながら重要人物の娘を考え出したのです。

## 4.7 バックストーリーの重要性

バックストーリーは、メインストーリーの開始前に起こった出来事とも言えますが、これには2つの用途があります。1つは、メインストーリーを助ける設定や詳細情報を伝えることです。例えば、「主人公はなぜ炎が嫌いなのか?」といった設定です。こういった場合は、ゲーム内のどこかで、設定を説明するための時間を費やすことになります。主人公が炎を嫌いになった理由を描写するのです。世界にある2つの国が、50年前の出来事のために戦争状態にある場合は、その戦争がどうして始まったかを説明するシーンや文書をゲーム内に用意する必要があります。当然ですが、バックストーリーの要素が、メインプロットに対して重要な内容であればあるほど、説明が不可欠になっていきます。主人公が炎を怖がる描写がゲーム中1~2回しか起きないような些細なことであれば、説明の必要はないかもしれません。でもそれが、ストーリー上で大きな役割を担う場合は、プレイヤーは説明を望みます。現在展開しているストーリーに対し、バックストーリーが大きな影響を与えている場合は、バックストーリーの説明をしないと辻褄が合わなくなることさえあります。例えば、『LUNAR ~ハーモニー オブ シルバースター~』では、メインプロット上の多くの要素が——ガレオンの英雄から悪者への変化や、ルーナの真の姿など——ゲーム開始時点よりずっと昔の、世界を救った四英雄の行動に関係しています。もし『LUNAR』が四英雄の活躍や、四英雄がその後どうなったかを説明していなかったら、ストーリーを理解するのが(不可能ではなくても)とても難しくなります。

2つめの用途は、お気に入りの世界観やキャラクターについてもっと学びたいと望む、一部のファンの好奇心を満たすことです。メインプロットにはほとんど関係がないバックストーリーでもいいのです。ストーリーが素晴らしければ、特定のキャラクター、場所、歴史的出来事の詳細を知りたいと思うファンが必ずいます。バックストーリー要素を多く盛り込めれば、そういったファンに確実に喜んでもらえます——ただし、ファンの中でも少数派だと覚えておいてください。あなたがまず焦点を当てるべきは、メインプロットです。もちろん、無関心なプレイヤーに過剰な情報を押しつけてもいけませんよ。

## 4.8 バックストーリーの伝え方

バックストーリーを伝える際には、インタラクティブなメディアであるという、ゲームの恩恵が受けられます。ストーリー進行の停滞や、無関心なプレイヤーを退屈させる可能性を心配することなく、ディテールを伝える方法が無数にあります。メインプロットにとって特に重要な要素なら、会話やカットシーン、フラッシュバックなどの方法で伝えるべきでしょう。でも、そこまで重要でないなら、プレイヤーの任意選択に委ねるやり方もいろいろあります。

例えば、ゲーム内の本(や巻物やデータディスク、世界観に合った何かしらの情報伝達手段)を通して伝えることができます。主人公がゲーム全体を通してさまざまな街を訪れる場合、街ごとに図書館を配置すれば、世界や歴史に関する記録や雑学を学べる本が置けます。図書館を訪ねるような機会がないゲームの場合は、宝箱や敵から本を入手させるのも可能です。別の方法としては、世界中に散らばっているNPCとの会話やサイドクエストを通して、バックストーリーを明かすこともできます。主要なNPCからは、特定の人物や出来事に関するディテールを伝えることができます。会話選択肢に、バックストーリーの詳細について尋ねるか、それらは飛ばして重要な情報のみを尋ねるか用意して、プレイヤーに自由を与えましょう。

バックストーリーや補足情報へのアクセスを容易なものにしたいなら、メインメニューから選択可能なデータベースやログも有効です。これは最近よく見かけるゲームデザインです。データベースは、どんな情報も提供可能にします。キャラクターやロケーション、アイテムに関する情報といったものが一般的で、概略から詳細まで自由に掲載できます。図書館やNPCとの任意会話同様の詳細情報が提供できるし、読むのも無視するのもプレイヤー次第という自由度を持っています。すべての情報がメニュー画面にあるため、ゲーム中いつでも簡単に参照できます。本やNPCを探し回るより便利です。その一方で、世界中を探索する動機を与えたい場合や、ゲーム開始時の段階から必要以上に情報を与えたくない場合もあるでしょう。その場合は、データベース機能に制限をかけるとよいでしょう。プレイヤーがある程度ゲームを進めた後や、特定の条件を満たした場合にだけ、情報を開示していくようにするやり方です。



## MMOゲーム：『Earth & Beyond』\*1

ここで挙げたバックストーリーの提示方法に関する問題を解決するために、『Earth & Beyond』で私たちがとった、独特で有用な実例を紹介します。素晴らしい才能を持ったリードライター、Angela Ferrioloが発明したやり方です。『Earth & Beyond』は、エレクトロニック・アーツが2002年に発売したMMOです。数百年後の未来に、地球を飛び出して太陽系にコロニーを作った人類の物語です。人類が生活している宇宙の一部が、エイリアンによって侵入されたという設定でした。プレイヤーには、次のような謎が提示されました。最初にエイリアンが到来したとき、エイリアンの宇宙船は人類の貿易航路をただ前後に飛び交うだけで、何もしていませんでした。攻撃もせず、プレイヤーに理解できる情報の通信もありません——何もなかったのです。プレイヤーには、エイリアンの行動に関する判断材料がありません。エイリアンの宇宙船は、プレイヤーの宇宙船の近くまで飛んできて、チンプンカンプンなメッセージを送信していきます。

それとは別に、プレイヤーは暴れる宇宙船(敵のグループ)を倒し、戦利品(「fragments(カケラ)」と呼ばれます)を手に入れます。カケラは、何かの在庫目録のように見えます。長い文書の一部だと思われそうですが、価値があるようには見えません。ゲーム中NPCが、このカケラについて言及することは一切ありません。ですから、大部分のプレイヤーは、ガラクタだと思って売り払ってしまいます。その後、あるプレイヤーが、カケラを集め始めました(各カケラには数字が振ってあります)。カケラの数は、1人のプレイヤーが持てるアイテム在庫の容量を超えていました。カケラを集め始めたプレイヤーは、すべてのカケラを集めるために、他のプレイヤーに協力を仰ぎました。

さて、エイリアンの話に戻ります。あるプレイヤーが、面白半分で、エイリアンが送信したチンプンカンプンなメッセージを翻訳しようと考えました。すると、エイリアンが簡単な換字式暗号で話していたことがわかります。プレイヤーは、メッセージの解読を始めました。エイリアンは20種類以上の異なる複雑な暗号メッセージを送信していたため、翻訳を進めるた

\*1 訳注：『Earth & Beyond』——アメリカで発売されていたSFテーマのMMORPG。サービス期間は2002年～2004年。日本では発売されていない。

めにプレイヤーたちは団結するようになりました。

カケラが集められていく中で、この2種類の謎の解明に取り組んでいたプレイヤーたちは、カケラに書かれた内容とエイリアンのメッセージに関連性があることを発見します。ゲーム外の現実世界で、プレイヤーコミュニティがWebサイトを立ち上げ、2種類のメッセージ群をまとめていきます。カケラとエイリアンのメッセージは、銀河の古代史に関する情報でした。そこからは、エイリアンの目的も読み取ることができました。新たなコンテンツの配信と共にストーリーが進行すると、謎が解明されると同時に、すべてのメッセージとカケラが消えてしまいました。そして、再び(新しい暗号で書かれた)エイリアンの新たなメッセージと、カケラが出現しました。そこからエイリアンによる侵略が開始したのです。

## 4.9 伝えるべきバックストーリー

前述のように、たいていのストーリーには、メインプロットと強く結びつくバックストーリーが何かしらあります。経験則として言えるのですが、ある特定の情報が、メインストーリーを完全に理解するのに重要ならば、それはメインストーリーに含めるべきです。メインストーリーに必須な情報ではないけれど、重要な出来事や世界観、キャラクターを詳しく説明してくれるものならば、やはりそれも含めるべきです(任意で選択する形になるとは思いますが)。見つけやすく、アクセスしやすいやり方が理想です。最後に、メインストーリーとあまり関係なく、詳細設定を伝えるだけの情報ならば、任意選択可能な形で提供するのがよいでしょう。とはいえ、あなたがそうした任意の詳細設定に作業時間を費やすのは、重要なストーリー要素を作り上げた後にしてくださいね。

他のルールと同様に、ルールを破って対処すべきときもあることを忘れないください。特定のゲームジャンル——例えばMMO——で、プレイヤーは大量のバックストーリーと補足的要素を期待します。他には、情報がどれだけ重要かに関係なく、メインプロットの一部は意図的に明かさない方がよい場合もあります。本書でも、いくつかその例を紹介します。

## CASE STUDY #11 ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

開発会社	スクウェア・エニックス
販売会社	スクウェア・エニックス
シナリオライター	松野泰己
対象ハード	プレイステーション・ポータブル
発売日	2007年5月10日
ゲームジャンル	シミュレーションRPG
主な他のバージョン	『ファイナルファンタジータクティクス』（プレイステーション、1997年）

『ファイナルファンタジー』シリーズは、ナンバリング作品に加えて数多くのスピンオフ作品を発売しています。ナンバリング『ファイナルファンタジー』作品の直接的な続編や前日譚などもありますが、スピンオフ作品のほとんどは新しい独自の世界観とストーリーを構築しています。『ファイナルファンタジータクティクス』は、最も人気の高いスピンオフの1つです。もともとはプレイステーション用の作品でした（後に、プレイステーションネットワークでも配信）。名作としてヒットし、そこからスピンオフシリーズ（『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』）が登場するにいたりしました。『ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争』は、オリジナル版『ファイナルファンタジータクティクス』を大幅に改善した、プレイステーション・ポータブル用移植作品です。新しいカットシーン、クエスト、マルチプレイヤー要素などが追加されています。英語版も、非常に優れた翻訳に一新されました。『ファイナルファンタジータクティクス』が、ナンバリングの『ファイナルファンタジー』シリーズと大きく違う点は、バトルシステムです。シミュレーションゲームと昔ながらの『ファイナルファンタジー』シリーズを組み合わせたようなシステムです。マップは大きな方眼のような構造になっていて、勝利のためには慎重な戦略と計画が不可欠です。よくある普通のRPGとは異なり、プレイヤーは地形、移動範囲と攻撃範囲、呪文や特殊攻撃に必要なチャージ時間といったさまざまな要素を考慮する必要があります。『ファイナルファンタジータクティクス』の優れたキャラクターとパーティ編成も、ウリの1つです。カスタマイズの自由度が高く、奥深いジョブシステムによって実現しています。オリジナル版の登場から10年以上経った今でも、シミュレーションRPGファンの多くが、ジャンルで最高水準のゲームプレイとキャラクター設定を備えた作品だと考えています。

『ファイナルファンタジータクティクス』は、素晴らしいゲームプレイの他に、複雑で奥深いストーリーでも有名です。ストーリーは、イヴァリースという国の歴史学者アラズラム・デュライと共に始まります。数百年前に起こった獅子戦争に

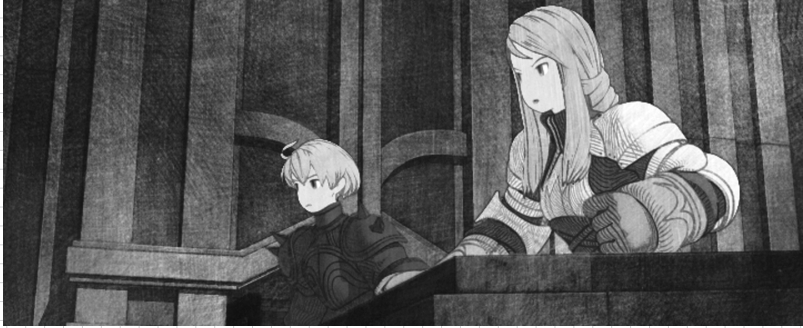


図 4-9 歴史上、異端者とみなされていたラムザとアグリアス。彼らの真実の物語は人々から忘れ去られていた。©Square Enix, Co., Ltd. All rights reserved.

関する真実を探求しようとする人物です。イヴァリースでは、戦争の中で起こった出来事や、戦争における英雄と悪役に関して、確固たる歴史が伝えられていました。しかし、いくつかの禁じられた文書には、戦争と主要人物に関して人々に語られる歴史とはまったく異なる表記が載っていました。「デュライ白書」という文書を通じて、デュライは真実の再構築を試みます。ゲームの大部分は、回想シーンやデュライが再構築した事実として語られます。長くて複雑な物語は、ラムザ・ベオルブという人物を中心に進行します。異端者の烙印を押され、戦争の元凶だとされるこの青年が、実は戦争の真の英雄ではないかとデュライは信じています。ストーリー全体は、戦争の原因となった出来事から、衝撃的な結末まで、数年にも及びます。重要なキャラクターやマップが数多く登場します。

圧倒的に複雑なプロットと、デュライが歴史学者という役割を担っているため、ゲームには大量のバックストーリーと詳細情報が用意されています。これらは、複数の方法で提示されます。その1つが、任意の会話です。『ファイナルファンタジータクティクス』で登場する街は、自由に探索できません。けれど、そこでとれる行動選択肢の1つとして、居酒屋で人々の噂話を聞くことができます。噂話からは、サイドクエストに関する情報が随時手に入ります。また、各地域で起こった出来事や歴史に関する情報、戦争や地元の重大事件に対する人々の反応といった情報も教えてくれます。2つめの方法は、ゲームに登場するあらゆるキャラクターの伝記と重大事件の概要を網羅した、巨大なデータベースです。デュライが書いたという設定で、プレイヤーは自由にアクセスできます。ストーリーの進行と共に、データベースの文章は最新情報を反映した内容に更新されていきま



す。便利なりファレンスになるだけでなく、キャラクターの経歴や行動理由、戦争での役割といったストーリーを補足する情報を大量に提供しています。3つめの方法は、任意クエストへのパーティメンバーの派遣です。ゲーム中、ラムザはさまざまな場所へパーティメンバーを派遣できます。その報酬として、秘境(古代遺跡)や財宝を発見する場合があります。秘境や財宝も、データベース上に固有の項目として追加されます。イヴァリースの豊かな歴史に関する情報を提供してくれるだけでなく、過去の『ファイナルファンタジー』シリーズのゲームのリファレンスにもなっています。他の方法として、イヴァリースの歴史上に存在した重要人物の伝記が読める書物があります。それを財宝などのアイテムとして獲得します。書物を読むことで、ビジュアルノベルゲームが遊べるようになっていて、古代の英雄について学べます(ビジュアルノベルゲームについての説明は、第9章を参照してください)。理由はわかりませんが、残念なことに英語版の『ファイナルファンタジータクティクス』では、わずか1冊の書物を除き、ビジュアルノベル部分は削除されています。それでも、イヴァリースの歴史を伝える、とても独特で巧みな方法でした。



図 4-10 複雑な政治的物語がゲームを通して紡がれていく。©Square Enix, Co., Ltd. All rights reserved.

英語版でビジュアルノベルが削除されたことはとても残念ですが、『ファイナルファンタジータクティクス』は、バックストーリーや詳細設定を伝えるやり方の例

をいくつも示してくれました。ゲームプレイの邪魔にならない、興味深いやり方です。イヴァリースという世界観がファンから大きな支持を得たことから(スクウェア・エニックスの他のゲームでも世界観として何度か使用されました)、学びとれることがあります。世界観やキャラクター設定を掘り下げることが、生きたゲーム世界を作り出し、プレイヤーをワクワクさせる助けになるのです。

## 4.10 あえて謎を残す

一般的には、ストーリーの鍵となる要素の大部分を説明する方がよいでしょう。しかし、時として、重要な謎の一部を明かさずに残しておくことで、より大きな衝撃や記憶に残る経験を作り出せる場合があります。このような場合、プレイヤーは自分で結論を考え出そうとします。ただし、重要な謎を残したままプレイヤーに満足してもらうことは、非常に困難な作業です。まず、謎以外の部分で、十分な量のストーリーを提供する必要があります。それは、謎の部分に関して、プレイヤーが理にかなう推測をするのに必要な判断材料を提供するために、まずストーリーで何が起きているのかを理解してもらうためです。プレイヤーの推測が必ず正しいものになる必要はありません。人によって違う結論に達しても、まったく問題ありません。ですが、推測するために十分な情報を与えることが不可欠です。十分な量の情報がないと、プレイヤーはごまかされた気分になります。あるいは、シナリオライター自身も答えを知らないのではないかと、疑い始めます。結論がないまま書き進めたのだらうと思われてしまいます。また、ゲームのクリアを認識し、達成感を得られるエンディングが絶対必要になります。どんな謎を残すにしてもです。この2つの要素がないと、明らかに未完成に見えるストーリーとなってしまい、プレイヤーに不満が残ります。最後に、ストーリーのどの部分なら隠したままでも問題がないかを学ぶ必要があります。人によって意見は分かれますが、既存のストーリーを数多く見比べていけば、謎を明かさなことでプレイヤーの怒りに触れる要素に、傾向があると気づくはずで、例えば、殺人事件を題材にしたミステリーで、殺人犯が誰かを明かさずに終わるべきではありません。でも、動機や殺害方法を謎のまま残して、プレイヤーに考えさせるのは、選択肢として考慮に値します。

説明が必要な要素と、謎のままにすべき要素を決めるのは、とても難しい問題です。「謎のままでもいいよリスト」のような、簡単な形で「はい、どうぞ」と伝えるのは無理です。また、説明されなかった要素があると、内容がなんであれ、イライラする



プレイヤーが必ずいることも理解しておくべきです。ときには、激怒する可能性すらあります。すべてのプレイヤーに喜んでもらうのは、現実問題として不可能です。謎めいた要素をウリにした既存のストーリーを分析し、そのストーリー構成と、説明すべき要素と謎のままにすべき要素について考え抜けば、登場から数か月や数年にわたってファンが推理と議論を続けるようなものが作れるかもしれません。

## CASE STUDY #12 ワンダと巨像

開発会社	ソニー・コンピュータエンタテインメント
販売会社	ソニー・コンピュータエンタテインメント
シナリオライター	上田文人
対象ハード	プレイステーション 2
発売日	2005 年 10 月 27 日
ゲームジャンル	アクションアドベンチャー

『ワンダと巨像』は、プレイステーション 2 で大人気だった名作『ICO』のクリエイター陣であるチーム ICO が開発した、2 作目のゲームです。販売本数はあまり多くありませんが、チーム ICO のゲームは、記憶に残る美しい世界観、刺激的な音楽、秀逸なパズル、繊細かつ深いストーリーで有名です。

『ワンダと巨像』では、プレイヤーはワンダという少年を操作します。ゲームは、ワンダが古代の寺院がある人里離れた谷へ旅している場面から始まります。寺院に入ったワンダは、祭壇に少女の遺体を置き、ドルミン(謎めいた超自然的存在)に、少女を甦らせてほしいと懇願します。ワンダは、このために規則を破り、禁じられた地へとやってきたのです。ドルミンは、世界に徘徊する 16 体の巨像を、ワンダが探し出し倒すことができたなら、少女を甦らせてもいいと答えます。ワンダの旅は、大部分が孤独な作業です。世界を探索して巨像を探し出し、倒すことがすべてです。巨像を探す道のりに、バトルやパズルはありません。巨像とのバトルに、すべての焦点が置かれています。巨像は独特で特徴があり、とにかく巨大です——多くの巨像が数階分の高さで空中までそびえ立っています。巨像と比べると、ワンダはネズミやアリのように見えます。とにかく巨大で強力な怪物に対し、よじ登り、倒す方法を探すバトルは、ゲーム史上で最高のボス戦だと多くの人が考える理由になっています。

ストーリーは繊細でとらえがたい内容ですが、巧みに表現されています。オープニングとエンディング、中間地点で挟まる少数の短いシーン以外で、はっきり

と何かが語られることはありません。代わりに、残りの部分は、ワンダが少女を見る目に浮かぶ心配の色と、各巨人を倒すたびにワンダの身体が暗くなり腐敗していくことを見たプレイヤーの判断に委ねられています。また、ワンダの行動が本当に正しいのかどうか、プレイヤーに疑問を感じさせるように作られています。しかし、それを確かめる術はありません。各巨像には、独特な優美さと個性があります。多くは、本当に穏やかな巨人に見えます。ワンダが剣を巨像の身体に突き立てるまで、ワンダに反撃することさえありません。禁じられた地に足を踏み入れること、死者を甦らせようとするワンダの試みは、許されないことです。それが理由で、ワンダは追われています。ワンダと少女の関係や、少女がなぜ死んだのかは、謎に包まれたままです。『ワンダと巨像』の発売後、数か月にわたり、ファンの中で、これらの謎に関する推理と活発な議論が続きました。多くの人々が、少女はワンダの姉妹か恋人だろうと考えていました。また、少女はワンダが間違えて殺してしまい、ワンダは自分の罪を償うために旅をしたと推測する人もいました。ドルミンの素性と意図、そしてエンディングさえ、漠然としていて神秘的です。多くの疑問と謎が解明されないまま、残りしました。

バックストーリーと状況設定の欠如にもかかわらず、ワンダの旅と最後の運命は、ストーリーとして完全に完結します。いくつかの謎は説明されないままですが、エンディングはワンダの行動の結果と、ワンダ、ドルミン、少女の3者の結末を提示しました。このエンディングによって、ワンダが祭壇に少女を置いたときに始まったストーリーが完結し、プレイヤーにクリアした満足感を提供しています。それと同時に、クレジット画面を見終わった後もなお長い間考え続け、語り続けられるのに十分な謎を残しています。

## CASE STUDY #13 Braid

開発会社	Number None, Inc.
販売会社	イグニッション・エンターテインメント・リミテッド (プレイステーション3)、マイクロソフト (Xbox 360)、ZOO (PC)
シナリオライター	Jonathan Blow
対象ハード	プレイステーション3、Xbox 360、PC
発売日	2010年9月9日 (プレイステーション3)、2010年5月18日 (Xbox 360)、2009年9月4日 (PC)
ゲームジャンル	パズル・プラットフォーム



図 4-11 見かけと違ってシンプルな旅

Jonathan Blowの『Braid』は、Blow自身とアーティストのDavid Hellmanだけで大部分を開発したインディーゲームです。Xbox 360で配信され、驚異的な高レビューを獲得し、商業的成功を収めました。後に、PCとプレイステーション3にも移植されました。以来、インディーゲーム業界を代表する存在となり、ゲームも芸術として認められるべきだと主張する人々から、頻繁に名前を挙げられる作品となりました。

『Braid』のストーリーは、各ワールドの開始時に見つかる本に載っている、少量のテキストを中心に伝えられます。まばらなテキストですが、暗示と比喩に満ちた豊かな物語をほのめかしています。表面的なストーリーには、時間を巻き戻す能力を持ったティムという男性が、愛するプリンセスを救い出すために旅を

する話です。プリンセスをどうやって探せばいいのかわからず、ティムは立ち止まり、見逃した手がかりを見つけたいという願いを抱き、思考や記憶を整理します。そこからティムの旅が始まります。数々の美しい景色に満ちたマップは、ティムの時間操作能力を最大限に活用した、おそろしく巧妙なパズルが詰まっています。ゲームプレイとストーリーの結びつきを強化するため、各ワールドで新たな要素が導入されます。例えば、ティムの行動を模倣する影のようなクローン、時間の流れをゆっくりにできる指輪などです。すべてはティムのストーリーと関連があり、各ワールドの開始時に語られます。結局のところ、ティムが冒険を通して遭遇する場所、生物、障害が、実際の記憶なのか、過去の出来事の比喩的表現なのか、プレイヤーに明示されることはありません。

ゲームが進むにつれ、思ったほど物事がシンプルではないことが、徐々に明らかになっていきます。ティムは単純な英雄の主人公ではありません。そして、ティムとプリンセスの関係性は、プレイヤーが最初に信じたようなものよりも、はるかに複雑でした。すべての情報が、秀逸な最終レベルへと導いていきます。最終レベルの素晴らしさは、数行の文章で語れるようなものではありません。実際に自分でプレイして経験してください。



図 4-12 ティムがプリンセスにやっと出会えたとき、明らかになることは何だろうか？

エピローグで、ティムの人生と冒険に関する詳細が明かされます。ここでも再び、得られた答えよりもずっと多くの疑問が提起されます。とはいえ、ティムが

矛盾する思考と感情を整理し、最終的に前進できたと感じるのと同じように、プレイヤーも達成感が得られます。チームはプリンセスを見つけられないかもしれませんが——そもそもプリンセスが実在するのかさえも謎です——しかし、チームと同様、プレイヤーは難しい旅を終えました。そして、何かしらを手にしました。あいまいなものかもしれませんが、何かは得たのです。テキストとゲームプレイの解釈は、プレイヤー次第です。『Braid』のストーリーは、王女を救い出そうとする主人公が登場するおとぎ話かもしれません。あるいは、人生の過程や自分の選択と格闘している現代人の物語かもしれません。妄想の危険性を示唆するホラーかもしれません。原子爆弾の発明という出来事の象徴かもしれません。もしくは、ゲームとプレイヤー自身の関係性を表した巧妙な比喩かもしれません。このすべてが正解かもしれませんし、どれも正解ではないかもしれません。開発者の Jonathan Blow が、正解を明かすことを拒否しているため、答えを知る機会が決してないのかもしれませんが——でも、答えはそれほど重要でしょうか？『Braid』は、プロットの筋道を紡ぎ合わせ、複雑な三つ編み<sup>\*1</sup>を作り上げました。編み込まれた形を解き、チームの旅が何を意味するかを決めるのは、プレイヤー自身です。プレイヤーの出した結論が「正解」か「不正解」かは関係ありません。プレイヤーにとっては正しい答えなのです。ゲームを遊んだ経験から学び、得たものを示す答えです。これは、Jonathan Blow が用意した解よりも、はるかに重要なはずで

## 4.11 まとめ

ゲームには、他のメディアと同じように——より優れているとは言わなくても——意見や感情を伝える力があります。しかし、他のメディアに劣らない品質のストーリーを伝えるためには、数多くの要素を正しく作り上げる必要があります。ストーリーの流れとベース配分は、各場面が長すぎずグダグダしないよう調整が必要です。それと同時に、世界やキャラクターを描写するための時間も必要となります。キャラクター作りにも、多くの時間をかける必要があります。人気のキャラクター類型を基にする場合もそうでない場合も、感情移入してもらうためには、リアルでビリーバブルな話し方や行動が必要です。バックストーリーを使ってキャラクターや世界の歴史

\*1 訳注：三つ編み——「Braid(三つ編み)」とかけた表現。『Braid』の作品中にも、この表現が登場する。

を説明することは、ストーリーに深い奥行きを与える重要な要素です。あなたが作るストーリーが、感情に訴える大作でも単なるお気楽ドタバタ劇でも、本書で紹介した要素を上手に使いこなせば、キャラクターや世界観を最大限に生かすことができるようになるでしょう。

### 考えてみよう

1. 今までで遊んだゲームの中で、ペース配分が悪かったと思うゲームを挙げてみてください。そして、どこが問題だったか具体的に特定してみましょう。
2. 最近遊んだゲームを1つ選んで、その中の主要登場人物がどのキャラクター類型に当てはまるか考えてみてください。各キャラクターは、ストーリー全体を通して、ずっと同じキャラクター類型のままでしたか？ それとも、途中で代わりましたか？
3. ビリーバブルじゃないと思ったゲームキャラクターを挙げてみてください。ビリーバブルに見えない理由になっている、態度や行動は何でしたか？
4. 今まで遊んだゲームの中で、いちばん独創的／おもしろいやり方でバックストーリーを伝えているゲームは何ですか？ どこが独創的／おもしろいやり方でしたか？
5. 謎がすべて解明されるゲームと、いくつか残ったままのゲーム、どちらが好きですか？ その理由は何ですか？