

間違ったテレビゲーム進化 1 / 2

—遊び概念からの説明—

Video Game Development Going in the Wrong Direction 1/2

—From the Perspect of Play Concept—

小川純生

はじめに

1. 情報負荷と遊び概念
2. 取り上げるテレビゲーム機とゲームソフト
3. ファミコンの時代
 - (1) スーパーマリオブラザーズ
 - (2) ドラゴンクエスト
 - (3) ファイナルファンタジー
4. スーパーファミコンの時代
5. プレイステーションの時代
6. プレイステーション2の時代
7. Wiiの時代

本論文

「間違ったテレビゲーム進化 1 / 2」

8. テレビゲーム機のコントローラの比較
9. 上記テレビゲーム機ソフトの相対的・世代的比較
10. 間違ったテレビゲーム進化
 - (1) 最適情報負荷視点
 - (2) 遊び概念視点

次論文

「間違ったテレビゲーム進化 2 / 2」

おわりに

【注】、【参考文献】

はじめに

1983年、任天堂がテレビゲーム機 **【注1】**「ファミコン」を市場に導入した。「図表1 テレビゲーム機の国内出荷台数(数値)」と「図表2 テレビゲーム機の国内出荷台数(グラフ)」に、1983年以降のテレビゲーム機の出荷台数の変動を示してある。その「図表1」に、「据え置き型」と「携帯型」ゲーム機の出荷台数、そしてそれら両ゲーム機の合計の累計出荷台数が年度ごとに示してある。本論文では、据え置き型テレビゲーム機を研究対象としている。したがって、テレビゲーム機と記した場合それは据え置き型テレビゲーム機を意味する。この据え置き型テレビゲーム機の出荷台数の変動を追ってみると次のようになる。1983年度の45万台から、次年度その約4倍の165万台、さらに1985年度374万台へ伸ばした。1987年度から90年度までは200~300万台の出荷台数で若干停滞したが、1991年度には632万台へと急増した。その後、1992年度から95年度までの間は500万台で推移し、1996年度に918万台を記録したのであ

た。しかし、それ以降は微妙に減少し、1997年度708万台、1998年度606万台、1999年度547万台、2000年度507万台と推移した。そして、それ以降一時的に2001年度771万台、2002年度598万台と持ち直したが、基本的には、減少の一途をたどって2006年度には、出荷台数は243万台となってしまった。1996年度最絶頂期918万台の約1/4にまで落ち込んでいる。そして、2007年度、Wii の出現により550万台と若干復活したが、次年度2008年度には432万台と早くもまた減少傾向が見えている。

日の出の勢いでその出荷台数を伸ばしてきた据え置き型テレビゲーム機が、なぜいまその出荷台数を減少させているのか？ 巷では、ゲーム人口の減少などと言われているが、なぜゲーム人口が減っているのか？ 本論では、この減少理由を「遊び概念」を使用して説明してみる。

図表 1 テレビゲーム機の国内出荷台数(数値)

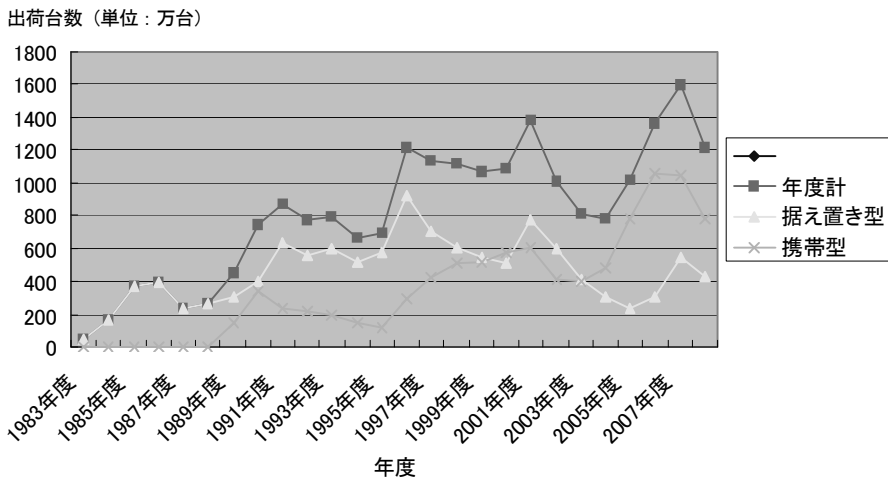
図表 1 ゲーム機の国内出荷台数(数値)

年度	注1)																											
	1983年度	1984年度	1985年度	1986年度	1987年度	1988年度	1989年度	1990年度	1991年度	1992年度	1993年度	1994年度	1995年度	1996年度	1997年度	1998年度	1999年度	2000年度	2001年度	2002年度	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度	2007年度	2008年度	2009年度	
年度計	45	165	374	380	238	262	452	739	866	771	791	663	697	1214	1130	1119	1085	1089	1379	1008	811	780	1017	1359	1583	1216		
据え置き型	45	165	374	380	238	262	304	399	632	555	592	514	579	918	708	606	547	507	771	588	406	302	231	304	550	432		
携帯型	0	0	0	0	0	0	148	340	234	216	199	149	118	296	422	513	518	582	608	410	405	478	786	1055	1043	784		

注1) 任天堂のゲーム累計は、1月から翌年の3月までの15か月分、92年までは1~12月で発表、93年度より4~翌年3月累計のため。
 注2) ゲーム機-771万台を含む。
 注3) 2000年7月発売のプレイステーションの小型版の据え置き型家庭用ゲーム機PSone(ピーエスワン)を含む。
 注4) ワグナー-771、ワグナー-771を含む。2002年発売のワグナー-771は含まず。
 注5) ワグナー-771のみ。
 注6) ゲーム機-771万台、ゲーム機-771万台SPを含む。
 注7) ゲーム機-771万台SP、ゲーム機-771万台を含む。
 注8) コナミ-DG、コナミ-DGLineを含む。

(単位:万台)

図表 2 テレビゲーム機の国内出荷台数(グラフ)



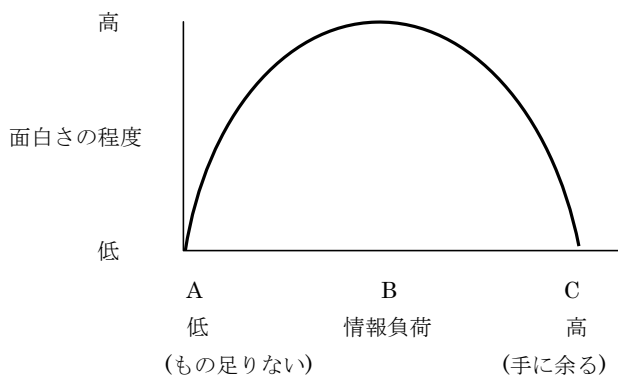
出所：電通総研編『情報メディア白書1999~2009』ダイヤモンド社

1. 情報負荷と遊び概念

本論文の主張は下記のようになる。テレビゲーム機出荷台数の減少理由は「ゲーム機器の高性能化、そして、それを生かせなかったゲームソフトにある」というものである。ゲーム機器の高性能化は、高画質化、高音質化とともに、ゲーム操作の複雑化、ゲーム内容の複雑化、ゲームの長時間化へと一方向的に向けられてきた。それは結果的に、使う側の情報負荷を加速度的に増やしてしまった。この使う側の情報負荷の増大が、消費者のテレビゲーム離れをもたらした。ここにテレビゲーム機の出荷台数減少の理由がある。この情報負荷増大の視点に立ちながら、「遊び概念」を使用して、テレビゲーム機の出荷台数減少の根拠・理由を提示し、記述しようというのが本論文の目的である。

遊びの面白さは、個人にとっての情報負荷と密接に関係している。「面白さ」は、情報負荷の関数である。この関係を下記に示してみる。ここで、情報負荷とは、個人が実際に処理している情報、処理しなければならない情報、あるいは処理しようと思っている情報によってもたらせられる精神的、身体的負担をさす。面白さと情報負荷の関係が、「図表3 面白さと情報負荷の関係」に示されている。

図表3 面白さと情報負荷の関係



情報負荷が個人にとって「低（もの足りない）」水準のとき（A点）、面白さの程度は「低」である。情報負荷が個人にとって、「適度のとき」、すなわち、図において「低（もの足りない）」水準と「高（手に余る）」水準の間するとき（B点）、面白さの程度は「高」である。そして、情報負荷が個人にとって、「高（手に余る）」水準のとき（C点）、面白さの程度は「低」である。ここにおいて、もの足りないでもなく手に余るでもない「中間」程度のいわゆる最適な情報負荷の状態は、個人にとって面白さ、楽しさ、快感を感じる時である。この面白さ、楽しさ、快感をもたらす最適な情報負荷は、遊びの持っている状況・条件設定、ルール等によってうまく達成される。最適な情報負荷を得るには、シンプル化と複雑化の2つの方向（方法）がある。個人のそのときの情報負荷の状態に依存して、情報負荷を減らす方向（方法）と情報負荷を増やす方向（方法）である。個人の情報負荷状態が、最適な情報負荷よりも手に余る「高」の状態にあるとき、個人は、処理しなければならない情報の量と質（種）を限定する

ことによって、すなわちシンプル化することによって情報負荷を減らす (O.E. Klapp (クラップ)、1988年)。個人の情報負荷状態が、最適な情報負荷よりももの足りない「低」の状態にあるとき、個人は、処理しなければならない情報の量と質(種)を豊富化することによって、あるいは複雑化することによって情報負荷を増やす (D.O.Hebb、1996年)。この情報負荷のシンプル化と複雑化により、個人は、個人の最適情報負荷を求めることになる。

このような面白さと情報負荷の逆U字型の関係において、前述したようにテレビゲーム機は使う側にたいして、常に情報負荷を増やし続けてきたのであった。この使う側の情報負荷の増大に対して、それを最適なレベルにする方法がある。それは、さまざまな方法が考えられるが、ひとつの有力な方法が「遊び」概念の中に含まれている。

通常、遊びは「面白い」とされる。この遊びの「面白さ」は、どのような工夫によって生じているのか。どのような時、どのような条件が満たされたときに、より強く感じることができるのか。それは、遊びそのものの持つ特性が強く関係している。このことは、遊びの定義という視点から見ると分かりやすい。遊び研究の古典であるホイジンガとカイヨワの遊びの定義を見てみよう。両者の定義を集約すると、下記の6つに要約される (ホイジンガ、1973年、29～42頁。カイヨワ、1990年、40～41頁)。

①自由な活動である。②隔離された活動である。③未確定の活動である。④非生産的の活動である。⑤固有の規則がある。⑥虚構の活動である。

以上の6つことが守られるものが遊びである。これらが満たされることによって、遊びを遊びとして成立させ、遊びを面白くさせるという。これら遊びを成立させている条件は、最適情報負荷という視点に立つと、まさに情報負荷の増減に密接に関係しているのである。それは情報負荷を状況に応じて、増やしたりあるいは逆に減らしたりという両方向の機能を持っているのである (注2)。

2. 取り上げるテレビゲーム機とゲームソフト

テレビゲーム機の出荷台数の推移が、「図表1 テレビゲーム機の国内出荷台数(数値)」に示されている。1983年に任天堂が、テレビゲーム機ファミコンを市場に導入したのであるが、それ以前、その当時にも、多数のテレビゲーム機は市場に存在していた。しかし、価格、機能(性能)、そしてゲームソフトの豊富さ等により、ファミコンが当時の市場を占有したのであった (小川、2011年、1～17頁)。その後、多くのメーカーがテレビゲーム機市場に参入し、熾烈な市場争いが繰り返された。任天堂はファミコン、スーパーファミコン、NITENDO64、ゲームキューブ、そしてWii、セガ・エンタープライゼス (以降「セガ」と記述) はメガドライブ、メガCD、セガサターン、そしてドリームキャスト、日電HEはPCエンジン、PC-FX、ソニー・コンピュータエンターテインメント (以降「SCE」と記述) はプレイステーション、プレイステーション2、プレイステーション3、松下電工 (現 Panasonic) は3DOリアル、マイクロソフトはXbox、Xbox360等々を発売してきた。これら多くのテレビゲーム機の戦いの中で、それぞれのテレビゲーム機世代において市場を幅広く占有したテレビゲーム機があった。1983年から1990年代初頭までにおける8ビット機のファミコン、1990年代前半の16ビット機のスーパーファミコン、1990年代中盤以降のプレイステア

ション、2000年代前半のプレイステーション2、そして2000年代後半のWiiが、それぞれの時代のテレビゲーム機の主流を勝ち得た。

本論では、全ての機種を検討するのではなく、それぞれのテレビゲーム機世代において主流となった上記のテレビゲーム機とそのゲームソフトを取り上げ検討する。それは字数の大幅な増加、莫大な手間ひま、そして全ての機種、全てのソフトを取り上げることによる複雑・混乱を避けるという意図がある。

3. ファミコンの時代

ファミコンのゲームソフトは、1983年の発売時から1,000種類以上も市場に出回った。その中で本節では、売り上げ数の多い中で最も有名なスーパーマリオブラザーズ、ファミコンその他の後継テレビゲーム機に移植されテレビゲーム機市場を今も牽引しているドラゴンクエスト、そしてファイナルファンタジーの3つゲームソフトを取り上げる。

(1) スーパーマリオブラザーズ

(ゲーム内容・全体構成)

任天堂の作品であるスーパーマリオブラザーズは、1985年に発売され、ソフト価格は4,900円、メディアはロムカセットである(以下、全て「図表4 任天堂ファミコン(8ビット)・ソフト」を参照)。ゲームの種類は、そのゲーム解説書によるとファンタスティックアドベンチャーゲームである。画像は2次元動画である。ゲーム展開は、8ワールド、その各々のワールドの中に4つのエリアがあり、都合(8ワールド×4エリア)=32エリアとなっている。32エリアをクリアすると最終的なゴールとなり、ゲーム完了となる。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1人で、敵の種類は大魔王クッパ1、その他敵12である。主人公は、8ワールド32エリアに設定された障害を避けながら、飛び越えながら、敵を倒しつつ、最終ゴールの大魔王クッパを倒し、さらわれたお姫様のピーチ姫を救い出すことが最終使命であり、ゴールとなる。その最終使命を果たすために主人公は、歩く、走る、ジャンプする、泳ぐ、ファイアボール投げ、レンガの破壊、スライディングなどの動作を行うことができる。ゲーム進行上の道具の種類は、約11種類で、攻撃の種類4、ゲーム進行上のアイテム5種類、ボーナスアイテム2種類からなっている。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

スーパーマリオブラザーズのゲーム取り扱い説明書は、縦6.4×横10.5センチの17ページである。そして、攻略本は、縦17.0×横11.0センチの72ページである。攻略本というのは、ゲームの取扱説明書を補うための解説書であり、ゲーム進行のためのより詳細な情報、「コツ」、「裏ワザ」などが書かれているものである。この攻略本は、テレビゲーム機性能が向上するにつれ、そしてゲームソフトが進化するにつれて、ゲーム遊戯者にとって、ますます必須的な要素となってくる。そして、後の記述でわかるように、次第にその分量(ページ数)を多くしていく。

(クリアに要した時間)

最終ゴール、クリアまでに要した時間は、62時間35分であった。最終ゴール、クリアまでに要したゲーム数は、991回であった。

(2) ドラゴンクエスト

(ゲーム内容・全体構成)

スクウェア・エニックス (旧エニックス) は1986年にゲームソフト、ドラゴンクエストを発売した。ソフト価格は5,500円、メディアはロムカセットである。ゲームの種類は、ロールプレイングゲーム (注3) である。画像は2次元動画である。ゲーム構成は、14のエリアからなっている。それぞれのエリアを最終的には全て巡る必要がある。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1人で、その最終なゴールを果たすために主人公は、歩く、ワープする (空間の瞬間移動)、話す (文字により)、呪文を唱える (攻撃あるいは守りの一種)、そして攻撃と逃げることができる。最終的なゴールは、「竜王」と呼ばれる怪物を倒すことが目的となる。その「竜王」に到達するまでに、その他40種類のモンスターと戦わなければならない。その戦いにおいて、勝利を得ることによって主人公の経験値を上げることができ、戦う能力を高めることができるし、高めていく必要がある。ゲーム進行上、関わってくる道具の種類は、約45種類である。武器7、防具10、道具6、重要イベントアイテム9、呪いのアイテム3、ゲーム進行上のアイテム5種類からなっている。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

ドラゴンクエストのゲーム取り扱い説明書は、縦10.5×横6.8センチの44頁である。そして、攻略本は、縦18.0×横13.0センチの96頁である。

(クリアに要した時間)

最終ゴール、クリアまでに要した時間は34時間35分であった。最終ゴールまでに主人公が死んだ回数は14回であった。

(3) ファイナルファンタジー

(ゲーム内容・全体構成)

スクウェア・エニックス (旧スクウェア) は、1987年にファイナルファンタジーを発売した。ソフトの価格は5,900円、メディアはロムカセットである。ゲームの種類は、ロールプレイングゲームである。画像は2次元動画である。約29エリア (町、洞窟、城、砂漠、神殿等) であり、要所ポイントを必ず通過しなければならない。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は4人で、6人のキャラクターから4人を選択する。敵の種類は、最終目標の「カオス」1、ボスモンスター14、その他モンスター114種類である。ゲーム目的は、「カオス」を倒すことである。ドラクエに比較して、主人公の数、敵の種類が増えている。このゲームにおいてもドラクエと同様にモンスターと戦い、経験値を高める必要がある。主人公は、歩く、ワープする、話す (文字により)、船・カヌー・飛行船・潜水艦に乗る、呪文を唱える、そして攻撃と逃げるということができる。ゲーム

において使用される道具の種類は約170種類である。その内訳は、武器40、防具40、魔法64、回復アイテム5、イベントアイテム16、船1、カヌー1、飛行船1、そして潜水艦1である。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

ファイナルファンタジーのゲーム取り扱い説明書は、縦10.5×横6.8センチの44頁であ、偶然に、ドラゴンクエストと同じ分量である。そして、攻略本は、縦17.5×横10.5センチの63頁である。

(クリアに要した時間)

最終目標の「カオス」を倒すまでに要した時間は、114時間25分であった。最終目標までに、主人公4人全員が死んだ回数は22回であった。

図表4 任天堂ファミコン(8ビット)・ソフト 1983年7月(14,800円)

ソフト名	スーパーマリオブラザーズ	ドラゴンクエスト	ファイナルファンタジー
ソフトメーカー	任天堂	スクウェア・エニックス(旧エニックス)	スクウェア・エニックス(旧スクウェア)
発売年	1985年9月	1986年5月	1987年12月
ソフトの価格	4,900円	5,500円	5,900円
ソフトのメディア	ロムカセット、縦7.0×横11.0センチ、	ロムカセット、縦7.0×横11.0センチ、	ロムカセット、縦7.0×横11.0センチ、
ゲーム分野・内容	ファンタスティックアドベンチャーゲーム	ロールプレイングゲーム	ロールプレイングゲーム
画像	2次元動画	2次元動画	2次元動画
ゲーム構成	8ワールド(4エリア)=32エリア展開	約14エリア	約29エリア(町、洞窟、城、砂漠、神殿等)
ゲーム目的	大魔王「クッパ」を倒してピーチ姫の救出	「竜王」を倒し、姫を救出	「カオス」を倒す
主人公の数	主人公1人	主人公1人	主人公4人(6つのキャラクターから4人を選択)
敵の数・種類	大魔王「クッパ」1、その他敵12	「竜王」1、その他モンスター40	「カオス」1、その他ボスモンスター14、他のモンスター114
できること	変身、歩く、走る、ダッシュする、ジャンプする、踏む、レンガブロックを下からパンチする・破壊する、しゃがむ、泳ぐ、ファイアボール投げ、スライディング等	歩く、ワープ、話す(文字により)、呪文、攻撃と逃げ(攻撃、逃げるという意味上の機能)、買う、売る、泊まる	歩く、ワープ、話す(文字により)、呪文、攻撃と逃げ(攻撃、逃げるという意味上の機能)、船・カヌー・飛空船・潜水艦に乗る、買う、売る、泊まる

道具の種類	約11種類「攻撃4(ふみつけ、パンチ、キック、ファイアボール)、ゲーム進行上のアイテム5種類(スーパーキノコ、コイン等)、ボーナスアイテム2(ワープ、ボーナスステージ)」	約45種類「武器7、防具(鎧と盾)10、道具6(薬草等)、重要イベントアイテム9(光の玉等)、呪いのアイテム3、呪文(魔法)10」	約170種類(武器40、防具40、魔法64、回復6、イベントアイテム16、船1、カヌー1、飛空船1、潜水艦1)
ゲーム取扱説明書	縦6.4×横10.5センチ、17頁	縦10.5×横6.8センチ、44頁	縦10.5×横6.8センチ、44頁(左と同じ)
攻略本	縦17.0×横11.0センチ、72頁(二見書房編、昭和60年=1985年)	縦18.0×横13.0センチ、96頁(エニックス編、1988年)	縦17.5×横10.5センチ、63頁(ファミリーコンピュータMagazine編集部編、1988年)
最終ゴール、クリアまでに要した時間(注4)	62時間35分	34時間55分	114時間25分
最終ゴール、クリアまでに要したゲームオーバー数	991ゲーム回	死んだ回数14回	全員死んだ回数22回
平均ゲーム時間	2.119分	2時間13分(34時間55分/14回)	5時間12分(114時間25分/22回)
面白さの種類	マリオのコントロール(ジャンプ、歩きと走り、ファイアボール投げ)、レンガの破壊(創造)、フィールドバック即時性 創造(裏技の発見、製作者の意図しない遊び方・使い方)	レベルの上昇(ゲーム設定上の主人公の能力向上)、ゲーム進行を効率的にするための情報収集、知的戦い、自分を投影	レベルの上昇(ゲーム設定上の主人公の能力向上)、ゲーム進行を効率的にするための情報収集、知的戦い、自分を投影、複雑な戦い(主人公、武器、魔法の組合せ)、
つまらなさの種類	なかなか思うようにゲームが進行しない。反射神経と学習を結構なレベルで要求される(過度な負荷)。	ゲーム進行上必要なレベル上げのための単純な作業・時間浪費。ゲーム製作者の世界を超えられない。	ゲーム進行上必要なレベル上げのための単純な作業・時間浪費。ポーション購入の効率の悪い操作、ゲーム製作者の世界を超えられない。
備考	1-1→1-2w→3-1(無限増殖)→3-2→3-3→3-4→4-1→4-2w→8-1→8-2→8-3→8-4	レベル20でかろうじて竜王を倒す	レベル35~38でカオスを倒す

4. スーパーファミコンの時代

この節で取り上げるゲームソフトは、スーパーマリオカート、ファイナルファンタジーVI、そしてドラゴンクエストVIの3つゲームソフトを取り上げる。売上げの多いゲームソフト、次の時代との比較ということを考えて、以上の3つのゲームソフトを取り上げた。

(1) スーパーマリオカート

(ゲーム内容・全体構成)

任天堂のスーパーマリオカートは1992年に発売された(以下、全て「図表-5 任天堂スーパーファミコン(16ビット)・ソフト」を参照)。ソフト価格は8,600円、メディアはロムカセットである。ゲームの種類は、スーパーアクションレーシングゲームとそのゲーム解説書に書いてある。普通のカーレースに障害とか攻撃という要素が加わっている。画像は2次元動画である。ゲーム構成は、基本7種類のアーケードが元となっており、4つグランプリレースシリーズ全てを制覇するとゲームクリアとなる。1つのグランプリレースシリーズは、この基本となる7種類のコースが微妙にアレンジされて、5コースの組み合わせとして設定されているのである。したがって、4グランプリ×5コース=20コースということで、延べ20コースのゲーム展開となる。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1人で、8つのキャラクターから1つ(人)を選択する。敵の種類は、選択したキャラクター以外の7人が、レースを戦う相手となる。ゲーム目的は、スーパーマリオカートグランプリで優勝することである。主人公は、レースカーで走ること、ドリフト、スピン、ダッシュ、ジャンプ、攻撃などができる。ゲームで使用される道具は約21種類である。ゲーム進行上のアイテム9種類(ミドリ甲羅、バナナの皮等)、妨害アイテム6種類(火の玉、毒キノコ等)、オジャマ敵キャラ6種類(土管等)である。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

スーパーマリオカートのゲーム取り扱い説明書は、縦12.5×横8.5センチの32頁である。そして、攻略本は、縦20.6×横18.0センチの160頁である。

(クリアに要した時間)

最終ゴール、クリアまでに要した時間は、1時間7分(・マリオカート3年の経験)であった。

(2) ファイナルファンタジーVI

(ゲーム内容・全体構成)

スクウェア・エニックス(旧スクウェア)は、1994年、ファイナルファンタジーVIを発売した。第一作ファイナルファンタジーの1987年の発表から、毎年のようにシリーズが加えられた結果である。ソフトの価格は11,400円、メディアはロムカセットである。ゲームの種類は、ロールプレイングゲームである。画像は2次元動画である。ゲーム構成は、約74エリア(崩壊前の世界44、崩壊後の世界30)からなっている。

(主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1人で、それに加えて14人のキャラクターから3人を選択し、4人のグループを構成して敵に立ち向かう。臨時的に3人のキャラクターのうち1人が加わることもある。最終目標の大ボス「ケフカ」を倒すことが目的となる。その過程における敵の種類は、その他ボスモンスター68種類、他のモンスター268種類である。主人公は、歩く、ワープする、話す（文字により）、乗る（チョコボ、飛行艇）、呪文を唱える、そして攻撃と逃げるということができる。ゲームにおいて使用される道具の種類は約327種類である。その内訳は、幻獣・魔石27、魔法54、武器90、防具64、道具24、アクセサリ55、機械8、巻物5である。

（ゲーム取り扱い説明書、攻略本）

ファイナルファンタジーVIのゲーム取り扱い説明書は、縦15.0×横8.5センチの47頁である。そして、攻略本は、縦21.0×横18.3センチの347頁である。

（クリアに要した時間）

最終目標の大ボス「ケフカ」を倒すまでに要した時間は、33時間38分であった。それを達成するまでに、主人公グループ4人全員が死んだ回数は3回であった。

(3) ドラゴンクエストVI

（ゲーム内容・全体構成）

スクウェア・エニックス（旧エニックス）は、1995年、ドラゴンクエストシリーズの6番目ドラゴンクエストVIを発売した。ソフト価格は11,400円、メディアはロムカセットである。ゲームの種類は、ロールプレイングゲームである。画像は2次元動画である。ゲーム構成は、約56のエリアからなっている。

（ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類）

主人公は1人＋8人で、ゲーム進行の過程で8人のキャラクターが加わる。戦いはそのうち主人公を含めて4人を選抜して戦う。主人公は、歩く、話す（文字により）、呪文、しらべる、道具を使う、攻撃と逃げ（攻撃、逃げるという意味上の機能）、乗る（馬車、ひょうたん島、あわあわ船、ペガサス、船、空飛ぶベッド、魔法のじゅうたん）ことができる。

最終的なゴールは、「大魔王」と呼ばれる怪物を倒すことが目的となる。大魔王に関わる敵のボスモンスターは25種類、その他モンスターは201種類である。また、最初は敵であるが、戦い後に味方となる仲間モンスターは18種類である。ゲーム進行上、関わってくる道具の種類は約387種類である。職業18、呪文60、特技93、武器・防具・道具その他重要アイテム216からなっている。

（ゲーム取り扱い説明書、攻略本）

ドラゴンクエストVIのゲーム取り扱い説明書は、縦15.0×横8.5センチの59頁である。そして、攻略本は、縦18.0×横13.0センチの上巻207頁、下巻255頁である。

（クリアに要した時間）

最終ゴール「大魔王」を倒すまでに要した時間は42時間36分であった。

図表 5 任天堂スーパーファミコン (16ビット)・ソフト 1990年11月 (25,000円)

ソフト名	スーパーマリオカート	ファイナルファンタジーVI	ドラゴンクエストVI 幻の大地
ソフトメーカー	任天堂	スクウェア・エニックス(旧スクウェア)	スクウェア・エニックス(旧エニックス)
発売年	1992年8月	1994年4月	1995年12月
ソフトの価格	8,600円(税別)	11,400円(税別)	11,400円(税別)
ソフトのメディア	ロムカセット、縦8.8×横12.8センチ	ロムカセット、縦8.8×横12.8センチ	ロムカセット、縦8.8×横12.8センチ
ゲーム分野・内容	スーパーアクションレーシングゲーム	ロールプレイングゲーム	ロールプレイングゲーム
画像	2次元動画	2次元動画	2次元動画
ゲーム構成	キノコカップレース5、フラワーカップレース5、スターカップレース5、スペシャルカップ(バトルゲーム?) レース4	約74エリア(崩壊前の世界44、崩壊後の世界30)	約56エリア(前半20、後半36。町、洞窟、城、洞窟、神殿等)
ゲーム目的	マリオカートグランプリで勝利	大ボス「ケフカ」を倒す	大魔王「デスタムア」を倒す
主人公の数	1(8つのキャラクターから1つを選択)	1+3(14人から選抜)+3(一時的パーティ参加メンバー)	1+8(ゲーム進行の中で8人のキャラクターが加わる)。戦いは4人。
敵の数・種類	選んだキャラクター以外の他の7人	大ボス「ケフカ」1、その他ボスモンスター68、他のモンスター268	仲間モンスター18、大魔王「デスタムア」1、ボスモンスター25、その他の敵モンスター201
できること	走る、ドリフト、スピン、ダッシュ、ジャンプ、攻撃	歩く、話す(文字により)、呪文、攻撃と逃げ(攻撃、逃げるという意味上の機能)、乗る(チョコボ、飛行艇)、買う、売る、泊まる	歩く、話す(文字により)、呪文、しらべる、道具を使う、攻撃と逃げ(攻撃、逃げるという意味上の機能)、乗る(馬車、ひょうたん島、あわあわ船、ペガサス、船、空飛ぶベッド、魔法のじゅうたん)、買う、売る、泊まる
道具の種類	約21種類「ゲーム進行上のアイテム9種類(ミドリ甲羅、バナナの皮等)、妨害アイテム6種類(火の玉、毒キノコ等)、オジャマ敵キャラ6種類	約327種類「幻獣・魔石27、魔法54、武器90、防具64、道具24、アクセサリ55、機械8、巻物5」	約387種類「職業18、呪文60、特技93、武器・防具・道具その他重要アイテム216」

	(土管等)」		
ゲーム取扱説明書	縦12.5×横8.5センチ、32頁	縦15.0×横8.5センチ、47頁	縦15.0×横8.5センチ、59頁
攻略本	縦20.6×横18.0センチ、160頁（エイフ小学館編、1992年）	縦21.0×横18.3センチ、347頁（スクウェアソフト編、1994年） (注5)	縦18.0×横13.0センチ、上巻207頁、下巻255頁（エニックス編、1996年）
最終ゴール、クリアまでに要した時間 (注6)	1時間7分	33時間38分	42時間36分
最終ゴール、クリアまでに要したゲームオーバー数	2ゲーム回	全員死んだ回数3回	全員死んだ回数0回
ゲーム時間	34分	11時間13分(33時間38分/3回)	42時間36分
面白さの種類	長年親しいんでいるゲームゆえに、カーンを自由自在にコントロールする快感、気持ち良さ。	ゲームオーバーの達成感。レベル上げの目安が分かるのでやりやすい。	時間が掛かった分、達成感は大きかった。
つまらなさの種類	慣れ過ぎてているゆえに、ゲームレベルのもの足りなさ、少々飽き。	ゲーム進行上必要なレベル上げのための単純な作業が苦痛。	ゲーム進行上必要な主人公のレベル上げと同時に職業のレベル上げが大変だった。
備考	マリオカート3年の経験あるために、ゲームを完全に熟知済み		

6. プレイステーションの時代

(1) グランツーリスモ

(ゲーム内容・全体構成)

グランツーリスモは1992年に、ソニーコンピュータ・エンターテインメント(以降、SCEと表記)から発売された。ソフト価格は6,090円、メディアはCD-ROM 1枚である(以下、全て「図表6 SCEプレイステーション・ソフト」を参照)。ゲームの種類は、リアルなレーシングゲームである。現実のカーレースの全ての面において近似させようというゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム構成は、基本11種類のレースコースがあり、ゲームモードとして、クイックアーケードモード、グランツーリスモモード、そしてオプション・モードの3つが設定されている。メインはグランツーリスモモードである。このモードは、まず所持金100万Cr(クレジット=お金の単位)でスタートする。そのお金で車を購入し、レースに出場して賞金を稼ぎ、次なる車を購入したりチューニングをしたりと、まさに実際のモータースポーツとほぼ同じプロセスを楽しむことができる。グランプリレースシリーズ全てを制覇するとゲームクリアとなる。1つのグランプリレースシリーズは、この基本となる7種類の

コースが微妙にアレンジされて、5コースの組み合わせとして設定されているのである。したがって、4グランプリ×5コース=20コースということで、延べ20コースのゲーム展開となる。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は自分自身で、現実に存在している100車種146グレードから1車種を選択する。それが、ゲームをする人の操作する車種となる。ゲーム目的は、レースで勝利することである。そこにおいて、車種を選択から、エンジン、タイヤ、サスペンション等の選択は全てリアルなレースの手続きを踏襲することを課している。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

グランツーリスモのゲーム取り扱い説明書は、縦12.0×横12.0センチの96頁と53頁の2つである。攻略本は、縦21.0×横15.0センチの319頁である。

(クリアに要した時間)

ゲーム実行者が、このゲームに適応できずゲームを中断したために、クリアまでに要した時間は未記録である。

(2) ファイナルファンタジーⅧ

(ゲーム内容・全体構成)

スクウェア・エニックス(旧スクウェア)は、1999年、ファイナルファンタジーⅧを発売した(以下、全て図表6 SCE ソニープレイステーション・ソフトを参照)。ソフトの価格は7,800円、メディアはCD-ROM4枚である。ゲームの種類は、ロールプレイングゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム構成は、約34エリアからなっている。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1人+2で、5人のキャラクターから2人を選択する。敵の種類は、ボス「アルティミシア」1、その他ボスモンスター60、その他モンスター64種類である。ゲーム目的は、ボス「アルティミシア」を倒すことである。主人公は、歩く、話す(文字により)、呪文、しらべる、攻撃と逃げ、貰う、捨てる、買う、売る、作り出す、魔法のドロー(吸収)、ぶんどる、乗る(車、高速上陸艇、チョコボ、鉄道、モノレール、飛行艇)とすることができる。ゲームにおいて使用される道具の種類は約517種類である。その内訳は、魔法51、特殊技6、G.F.23、アビリティ107、アイテム198、武器28、カード110からなっている。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

ファイナルファンタジーⅧのゲーム取り扱い説明書は、縦12.0×横12.0センチの25頁である。そして、攻略本は、縦21.0×横15.0センチの473頁である。

(クリアに要した時間)

最終目標のボス「アルティミシア」を倒すまでに要した時間は、162時間48分であった。最終目標までに、主人公3人全員が死んだ回数は8回であった。

(3) ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち

(ゲーム内容・全体構成)

スクウェア・エニックス（旧エニックス）は、1995年、ドラゴンクエストシリーズの7番目「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」を発売した。ソフト価格は7,800円、メディアはCD-ROM 2枚である。ゲームの種類は、ロールプレイングゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム構成は、約47のエリアからなっている。

（ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類）

主人公は1人+仲間3人（4人一組で戦う）で、その他に5人の登場人物がいる。主人公は、歩く、話す（文字により）、呪文、探索する、道具を使う、攻撃と逃げ、乗る（船、イカダ、魔法のじゅうたん、飛空石、巨大船）とすることができる。最終的なゴールは、大魔王「オルゴ・デミーラ」を倒すことである。大魔王に関わる敵モンスターは282種類、要注意敵モンスターは38種類である。ゲーム進行上、関わってくる道具の種類は約573種類である。職業20、モンスター職34、呪文・特技193、武器・防具・道具その他重要アイテム326からなっている。

（ゲーム取り扱い説明書、攻略本）

ドラゴンクエストVIIのゲーム取り扱い説明書は、縦12.0×横12.0センチの54ページである。そして、攻略本は、縦21.0×横15.0センチの上巻271ページと下巻335ページである。

（クリアに要した時間）

最終ゴール、クリアまでに要した時間は162時間48分であった。最終ゴールまでに主人公が死んだ回数は8回であった。

図表6 SCE プレイステーション・ソフト 1994年12月 (39,800円)

ソフト名	グランツーリスモ	ファイナルファンタジーVIII	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
ソフトメーカー	ソニーコンピュータ・エンターテインメント	スクウェア・エニックス(旧スクウェア)	スクウェア・エニックス(旧エニックス)
発売年	1997年12月	1999年2月	2000年8月
ソフトの価格	6,090円(税込)	7,800円(税別)	7,800円(税別)
ソフトのメディア	CD-ROM 1枚	CD-ROM 4枚	CD-ROM 2枚
ゲーム分野・内容	レーシングゲーム	ロールプレイングゲーム	ロールプレイングゲーム
画像	3次元動画	3次元動画	3次元動画
ゲーム構成	11コース(22レース) グランツーリスモモード、クイックアーケードモード、オプションモードの3つのゲームモード	約34エリア	約47エリア
ゲーム目的	レースで勝利する	ボス「アルティミシア」を倒す	石版を集め未知の世界を冒険する、大魔王「オルゴ・デミーラ」を倒す
主人公の数	1 (100車種146グレードから1車種を選択)	主人公1 + 5 + 8 (3人1組)	主人公1 + 仲間5 (4人1組で戦う) + その他登場人物5

			人
敵の数・種類	他のレースカー	ボス「アルティミシア」1、その他ボスマンスター60、モンスター64	大魔王「オルゴ・デミーラ」1、敵モンスター282、要注意敵モンスター38
できること	走る、曲がる、止まる、ドリフト、スピ ン	歩く、話す(文字により)、呪文、しらべる、攻撃と逃げ、貰う、拾う、作り出す、魔法のドロー(吸収)、ぶんどる、乗る(車、高速上陸艇、チョコボ、鉄道、モノレール、飛行艇) 買う、売る、泊まる	歩く、話す(文字により)、呪文、探索する、道具を使う、攻撃と逃げ、乗る(船、イカダ、魔法のじゅうたん、飛空石、巨大船)、買う、売る、泊まる
道具の種類		約517種類「魔法51、特殊技6、G.F.23、アビリティ107、アイテム198、武器28、カード110」	約573種類「職業20、モンスター職34、呪文・特技193、武器・防具・道具その他重要アイテム約326」
ゲーム取扱説明書	縦12.0×横12.0センチ、96頁と53頁の2つ	縦12.0×横12.0センチ、25頁	縦12.0×横12.0センチ、54頁
攻略本	縦21.0×横15.0センチ、319頁(ファミ通編、1998年)	縦21.0×横15.0センチ、473頁(デジキューブ編、1999年)(注8)	縦21.0×横15.0センチ、上巻271頁、下巻335頁(スクウェア・エニックス編、2000年)
最終ゴール、クリアまでに要した時間(注7)	—	162時間48分	154時間1分
最終ゴール、クリアまでに要したゲームオーバー数	—	死んだ回数8回	全員死んだ回数2回
平均ゲーム時間	—	20時間21分(162時間48分/8回)	77時間1分(154時間1分/2回)
面白さの種類	リアルなカーレース。現実に存在する車種を選択できる。車種が豊富にある。	グラフィックがリアル。ムービーシーンが綺麗。敵モンスターが味方の戦闘レベルに合わせて強くなるので常に伯仲した戦い。長時間のゲーム時間による達成感。	過去と現代を行き来するという壮大な世界観。ストーリーから離れた部分のボリウムもあり、やりこみ要素が多いのも魅力の一つ。ゲーム中盤の乗り物入手後は動き回れる範囲が増え、探索する楽しさが増える。
つまらなさの種類	リアルさゆえに、チ	面白い点と相反する	一方、ストーリー進

	ューニングとセッティングの難しさ、煩わしさ。	が、常に伯仲した戦いが少々疲れる。長時間のゲーム時間による疲労感。	行のために石版というアイテム、その他必須アイテムを集める必要があり、それを探るのが大変。
備考	途中で挫折		

6. プレイステーション2の時代

(1) グランツーリスモ3・A-spec

(ゲーム内容・全体構成)

グランツーリスモ3・A-specは2001年に、SCEから発売された(以下、全て図表7 SCE ソニープレイステーション2・ソフトを参照)。ソフト価格は6,800円、メディアはDVD-ROM 1枚である。ゲームの種類は、前作グランツーリスモと同様、リアルなレーシングゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム構成は、基本19種類のコースがあり、逆方向のレースを含めて38種類のレースコースとも言える。ゲームモードはアーケードモードとグランツーリスモモードの2つである。グランツーリスモモードの中に5つのリーグ、103種類のレースがある。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は自分自身で、現実に存在している約140車種以上から1~200台(200台収容のガレージを所有)を選択する。それら所有車種全てが、ゲームをする人の操作する車種となる。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

グランツーリスモ3のゲーム取り扱い説明書は縦18.4×横11.5センチの40頁、そしてレファレンスガイドが縦19.0×横13.5センチの179頁である。攻略本は、縦21.0×横15.0センチの191頁である。

(クリアに要した時間)

30数時間ゲーム遂行中であるが、いまだ途中まで。

(2) ファイナルファンタジーX

(ゲーム内容・全体構成)

スクウェア・エニックス(旧スクウェア)は、2001年、ファイナルファンタジーXを発売した。ソフトの価格は8,800円、メディアはDVD-ROM 2枚である。ゲームの種類は、ロールプレイングゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム構成は、約24エリアからなっている。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1+6人で、6人のキャラクターから2人を選択し戦闘は3人一組で行なう。その他グローバルアクターが32人いる。敵の種類は、最終目標のボス「シン」1、その他ボスモンスター39、その他モンスター193種類である。ゲーム目的はボス「シン」を倒し、スピラに平和を取り戻すことである。主人公は、歩く、話す(音声)、感情の表現、呪文、攻撃と逃げ、調合(魔法、技等)、乗る(連絡線、シパーフ、チョコボ、機械の船、空飛ぶ船)ということができる。ゲームにおいて使用される道具の種

類は、約1392種類である。その内訳は、魔法41、特殊技21、召喚獣8、アビリティ138、オーバードライブ17、アイテム1167(装備=武器・防具1029、消費アイテム112、だいたいなもの26)である。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

ファイナルファンタジーXのゲーム取り扱い説明書は、縦18.4×横11.5センチの17頁である。そして、攻略本は、縦21.0×横15.0センチの443頁の2巻本である。

(クリアに要した時間)

最終目標のボス「シン」を倒すまでに要した時間は、26時間00分であった。最終目標までに、主人公3人全員が死んだ回数は1回であった。

(3) ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

(ゲーム内容・全体構成)

スクウェア・エニックスは、2004年、ドラゴンクエストシリーズの8番目ドラゴンクエストⅧを発売した。ソフト価格は8,800円、メディアはDVD-ROM 1枚である。ゲームの種類は、ロールプレイングゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム構成は、約60(×2;昼夜)のエリアからなっている。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1人+3人(+1)で、4人一組で戦う。主人公とともに戦闘に加わる仲間のその他登場人物キャラクターは5人で、その中から戦闘に加わる3人を選択する。また、味方として戦うチームモンスターという仲間モンスターが創られ、その種類が68種ある。最終的なゲーム目的は、「暗黒神ラブソーン」を倒すことである。暗黒神ラブソーンに関わる敵モンスターは276種類、ボス級モンスターは11種類である。

主人公は、歩く、話す(文字により)、呪文を唱える、しらべる、道具を使う、攻撃する、逃げる、乗る(船、キラーパンサー、鳥)とすることができる。道具の種類は約486種類である。その内訳は、呪文55、特技80、道具351(武器98、よろい55、盾26、かぶと33、装飾品36、道具68、だいたいなもの35)である。そして、ドラゴンクエストⅧで特徴的なことは、これら道具を組合せて新しいものを創り出すことができるということである。組み合わせの数で考えると、途方もない数になる。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

ドラゴンクエストⅧのゲーム取り扱い説明書は、縦18.4×横11.6センチの39頁である。そして、攻略本は、縦21.0×横15.0センチの上巻367頁と下巻495頁である。

(クリアに要した時間)

最終ゴール、クリアまでに要した時間は93時間9分であった。最終ゴールまでに主人公チームが全滅した回数は2回であった。

図表7 SCE ソニープレイステーション2・ソフト 2000年3月 (39,800円)

ソフト名	グランツーリスモ3 A-spec	ファイナルファンタ ジーX	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪わ れし姫君
ソフトメーカー	ソニーコンピュー タ・エンターテイン メント	スクウェア・エニッ クス(旧スクウェア)	スクウェア・エニッ クス
発売年	2001年4月	2001年7月	2004年11月
ソフトの価格	6,800円(税別)	8,800円(税別)	8,800円(税別)
ソフトのメディア	DVD-ROM 1枚	DVD-ROM 2枚	DVD-ROM 1枚
ゲーム分野・内容	レーシングゲーム	ロールプレイングゲ ーム	ロールプレイングゲ ーム
画像	3次元動画	3次元動画	3次元動画
ゲーム構成	19コース(逆方向も 含むと34コース)。 グランツーリスモモ ード、アーケードモ ードの2つのゲーム モード。グランツー リスモモードでは、 5つのリーグ(約103 種のレース)がある。	24エリア	約60エリア(×2; 昼夜)
ゲーム目的	レースで勝利する	ボス「シン」を倒し、 スピラに平和を取り 戻す	暗黒神「ラブソーン」 を倒し、国王と姫を 救う
主人公の数	1~200台(200台収 容のガレージを所 有)。200車種以上か ら選択	主人公1+6人(戦 闘3人)、その他グロ ーバルアクター32人	主人公1+3人(+ 1)、その他のキャラ クター5
敵の数・種類	他のレースカー	ボス「シン」1、そ の他ボスモンスター 39、その他モンス ター193	暗黒神「ラブソーン」 1、ボス級モンス ター11、敵モンス ター276、チームモンス ター68
できること	走る、ドリフト、ス ピン	歩く、話す(音声)、 感情の表現、呪文、 攻撃と逃げ、調合(魔 法、技等)、乗る(連 絡線、シパーフ、チ ョコボ、機械の船、 空飛ぶ船)、買う、売 る、泊まる	歩く、話す(文字によ り)、呪文、しらべる、 道具を使う、攻撃す る、逃げる、乗る(船、 キラーパンサー、 鳥)、買う、売る、泊 まる
道具の種類		約1392種類「魔法41、 特殊技21、召喚獣8、 アビリティ138、オー バードライブ17、ア イテム1167(装備=武 器・防具1029、消費ア	約486種類「呪文55、 特技80、道具351(武 器98、よろい55、盾 26、かぶと33、装飾 品36、道具68、だい じなもの35):これら

		アイテム112、だいじなもの26)」	道具を組合せて新しいものを創り出すことができる」
ゲーム取扱説明書	縦18.4×横11.5センチ、40頁。リファレンスガイド縦19.0×横13.5センチ、179頁	縦18.4×横11.5センチ、17頁	縦18.4×横11.5センチ、39頁
攻略本	縦21.0×横15.0センチ、191頁（キュービスト編、2001年）	縦21.0×横15.0センチ、443頁2巻（デジキューブ編、2001年） (注10)	縦21.0×横15.0センチ、上巻367頁、下巻495頁（スクウェア・エニックス編、2005年）
最終ゴール、クリアまでに要した時間 (注9)	30数時間経過、まだ途中	26時間00分（うちムービー約4時間）	93時間9分
最終ゴール、クリアまでに要したゲームオーバー数		死んだ回数1回	死んだ回数2回
平均ゲーム時間		26時間00分（26時間00分/1回）	46時間35分（93時間9分/2回）
面白さの種類	リアルなカーレース？	グラフィックが恐ろしくきれい、ストーリーと伏線が面白い。	ストーリーと関係無い寄り道が多くあり、そこに、やりこみ要素がかなりあって面白い。
つまらなさの種類		やらされてる感がありつまらなく感じることも。	ストーリーは比較的単調過ぎる。
備考			

7. Wii の時代

(1) New スーパーマリオブラザーズ Wii

(ゲーム内容・全体構成)

任天堂 New スーパーマリオブラザーズ Wii は、2009年12月に発売された。ソフト価格は5,800円(税込)、メディアは DVD-ROM1枚である（「図表8 任天堂 Wii・ソフト」を参照）。ゲームの種類は、ファンタスティックアドベンチャーゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム展開は、8ワールド(68エリア)+1ワールド(8エリア)で、合計76エリアとなっている。その76エリアをクリアすると最終的なゴールとなり、ゲーム完了となる。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1人で、敵の種類は、大魔王クッパ1、ボス敵9、その他敵81である。主人公は、9ワールド76エリアに設定された障害を避け、飛び越え、敵を倒しつつ、最終ゴールの大魔王クッパを倒し、さらわれたお姫様のピーチ姫を救い出すことが最終ゴールとなる。その最終ゴールにたどり着くために主人公は、歩く、走る、ダッシュする、ジャンプする、踏む、レンガブロックを下からパンチする・破壊する、しゃが

む、泳ぐ、ファイアボール投げ、ものを持ち上げ投げる、スライディング、ヒップドロップ、金網・壁にぶら下がる・移動する、空中を飛ぶ、ヨッシーに乗る等の動作を行うことができる。ゲーム進行上の道具の種類は、約30種類で、その内訳は、攻撃6（ふみつけ、パンチ、キック、ファイアボール、アイスボール、ヒップドロップ、腹すべり）、ゲーム進行上のアイテムとしかけ24種類（いろんなブロック6、アイテムコイン等6、持ち運べるもの6、スイッチ2、移動に使う仕掛け4）となっている。

（ゲーム取り扱い説明書、攻略本）

スーパーマリオブラザーズのゲーム取り扱い説明書は、縦18.0×横11.5センチ、40頁で、さらにクイックガイドという縦23.0×横36.0センチの1枚シートが付いている。そして、攻略本は、縦21.0×横15.0センチ、247頁である。

（クリアに要した時間）

最終ゴール、クリアまでに要した時間は、16時間50分であった。最終ゴール、クリアまでに要したゲーム数は310回であった。

(2) ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

（ゲーム内容・全体構成）

スクウェア・エニックスは、2009年、Wii用に「ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー」を発売した。ソフトの価格は7,340円（税込）、メディアはWii用12cm光ディスクである。ゲームの種類は、ロールプレイングアクションゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム構成は、約9エリアからなっている。

（ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類）

主人公は1人で、仲間が7人いる。最終目標は、ジュグランの戦艦を倒し「アマダテリオン（ヤカン頭）」を捕らえることである。敵の種類は、最終目標の「アマダテリオン」1、ジュグランの戦艦、その他モンスター43種類である。主人公は、歩く、走る、ローリング（前転）、話す（音声）、調べる、受身を取る引力を操る、買い物をする、乗る（飛空艇、チョコボ）ということができる。このWiiの「ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー」主人公の最大の特徴は、初めから強い設定で、経験値のレベル上げがないということである。ゲームにおいて使用される道具の種類は、約395種類である。その内訳は、アクセサリ139、アイテム50、ショップ28、素材30、手紙35、フリーペーパー9、新聞9、勲章95である。

（ゲーム取り扱い説明書、攻略本）

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラーのゲーム取り扱い説明書は、縦18.0×横11.5センチ、27頁である。そして、攻略本は、縦21.0×横14.5センチ、226頁である。

（クリアに要した時間）

最終目標の「アマダテリオン」を捕らえるまでに要した時間は、10時間30分であった。最終目標までに、主人公が死んだ回数は6回であった。

(3) ドラゴンクエスト ソード 仮面の女王と鏡の塔

(ゲーム内容・全体構成)

スクウェア・エニックスは、2007年、ドラゴンクエストシリーズのひとつとして Wii 用に「ドラゴンクエスト ソード 仮面の女王と鏡の塔」を発売した。ソフト価格は 6,800円(税込)、メディアは Wii 用12cm 光ディスクである。ゲームの種類は、ロールプレイングアクションゲームである。画像は3次元動画である。ゲーム構成は、8つのエリアからなっている。

(ゲーム目的、主人公、敵、できること、道具の種類)

主人公は1人で、仲間が3人、そして、その他登場人物4人である。最終的なゲーム目的は、「魔王ジェイム」を倒すことである。魔王ジェイムに関わる敵ボスモンスターは7種類、モンスターは69種類である。

主人公は、歩く、話す、探索する、剣と盾の操作、作戦を立てるということができる。道具の種類は約89種類である。その内訳は、剣24、盾11、よろい12、かぶと9、装飾品13、道具12、強化素材8である。

(ゲーム取り扱い説明書、攻略本)

ドラゴンクエスト ソード 仮面の女王と鏡の塔のゲーム取り扱い説明書は、縦18.0×横11.5センチ、39頁である。攻略本は、縦21.0×横15.0センチ、143頁である。そして、その攻略本には剣術指南 DVD が付いている。

(クリアに要した時間)

最終ゴール、クリアまでに要した時間は18時間40分であった。最終ゴールまでに主人公チームが全滅した回数は4回であった。

図表 8 任天堂 Wii・ソフト 2006年12月 (25,000円)

ソフト名	New スーパーマリオ ブラザーズ Wii	ファイナルファンタ ジー・クリスタルク ロニクル クリスタ ルベアラー	ドラゴンクエスト・ ソード 仮面の女王 と鏡の塔
ソフトメーカー	任天堂	スクウェア・エニッ クス	スクウェア・エニッ クス
発売年	2009年12月	2009年11月	2007年7月
ソフトの価格	5,800円(税込)	7,340円(税込)	6,800円(税込)
ソフトのメディア	DVD-ROM 1枚	Wii 用12cm 光ディス ク	Wii 用12cm 光ディス ク
ゲーム分野・内容	ファンタスティック アドベンチャーゲー ム	ロールプレイングア クションゲーム	ロールプレイングア クションゲーム
画像	3次元動画	3次元動画	3次元動画
ゲーム構成	8 ワールド(68エリ ア) + 1 ワールド(8 エリア) =76エリア展開	9 エリア	8 エリア
ゲーム目的	大魔王「クッパ」を 倒して、ピーチ姫を	ジュグランの戦艦を 倒し「アマダテリオ	魔王「ジェイム」を 倒して平和を取り戻

	救出する	ン) (ヤカン頭)」を捕らえる。	す
主人公の数	主人公1人 (仲間3人)	主人公1人 (仲間7人いるが戦闘は1人)	主人公1人 (仲間3人から1人選んで2人で戦う)、他に仲間4人 (戦いには加わらない)
敵の数・種類	大魔王「クッパ」、ボス敵9、その他敵81	ボス1、ジュ格蘭の戦艦1、モンスター約47	魔王「ジェイム」2形態、ボスモンスター7、モンスター69
できること	変身、歩く、走る、ダッシュする、ジャンプする、踏む、レンガブロックを下からパンチする・破壊する、しゃがむ、泳ぐ、ファイアボール投げ、ものを持ち上げ投げる、スライディング、ヒップドロップ、金網・壁にぶら下がる・移動する、空中を飛ぶ、ヨッシーに乗る等	歩く、走る、ローリング(前転)、話す(音声)、調べる、受身を取る引力を操る、買い物をする、乗る(飛空艇、チョコボ)	歩く、話す、探索する、剣と盾の操作、作戦を立てる、乗る(イカダ)
道具の種類	約30種類「攻撃6(ふみつけ、パンチ、キック、ファイアボール、アイスボール、ヒップドロップ、腹すべり)、ゲーム進行上のアイテムとしかけ24種類(いろんなブロック6、アイテムコイン等6、持ち運べるもの6、スイッチ2、移動に使う仕掛け4)」	約395種類「アクセサリ139、アイテム50、ショップ28、素材30、手紙35、フリーペーパー9、新聞9、勲章95」	約89種類「剣24、盾11、よろい12、かぶと9、装飾品13、道具12、強化素材8」
ゲーム取扱説明書	縦18.0×横11.5センチ、40頁。クイックガイド縦23.0×横36.0センチの1枚シート	縦18.0×横11.5センチ、27頁	縦18.0×横11.5センチ、39頁
攻略本	縦21.0×横15.0センチ、247頁 (ファミ通責任編集、2009年)	縦21.0×横14.5センチ、226頁 (Vジャンプ編集部、2009年)	縦21.0×横15.0センチ、143頁 (株式会社不知火プロ、2007年) 剣術指南 DVD 付き
最終ゴール、クリアまでに要した時間	16時間50分	10時間30分	18時間40分

(注11)			
最終ゴール、クリアまでに要したゲームオーバー数	310回	死んだ回数6回	死んだ回数4回(全滅)
平均ゲーム時間	約3.218分	1時間45分(10時間30分/6回)	18時間40分(6時間40分/4回)
面白さの種類	従来に比較して、動きが格段に多くなった。それらの動きに対して、Wiiコントローラを利用した操作性が格段に向上し、ゲームを堪能できた。	グラフィックがきれいで、まるで映画を見ているようであった。ストーリー性がある。レベルが存在せず、レベル上げの必要がない。Wiiコントローラならではの自由な操作と戦いができる。	Wiiコントローラの利用により、剣と盾を自由に扱え、自分が本当に戦っているように感じられる。戦略的な戦い、ストーリー性、グラフィックのきれいさも良かった。
つまらなさの種類	ステージによっては、何度チャレンジをしてもクリアできない所があり、やる気を失せさせた。	通常のファイナルファンタジーはロールプレイングゲームであるが、このWiiではアクションゲームのようであった。Wiiコントローラで腕を振るために疲れる。	従来よりも、道具、魔法、仲間等が大幅に少なくなった点。腕が疲れる。
備考		主人公が初めから強い設定で、経験値のレベル上げがない。	

*【注】、【参考文献】は、次論文「間違ったテレビゲーム進化 2/2 一遊び概念からの説明」にまとめて掲載。

(2011年8月20日受理)