

北米のゲーム事情

—— 北米のタイトルってもの凄くスタッフが少ないんですよね。

プランナー1 (以下ブラ1) 少ない少ない。FPSを主に作ってる所が多いからなんだろうけどプログラマがちょっと多いかな。殆どプログラマで、あとはオペレーションを担当する人がいて、元々のエンジンでマップを作ったり、恐らくFPSに関してはそういう作りになってるんじゃないかな。で、エンジンを使って何か作って回収するっていうビジネスモデルになってるんだけど、それだと全部同じ見た目になるんだよね。

—— 似たようなタイトルばかりになっちゃう。

ディレクター (以下ディレ) もう『Unreal Engine』^(※1) 使ったら全部一緒になっちゃうよ。

ブラ1 グラフィックの差別化がなくなるんだよ。だから『大神』みたいなタイトル^(※2) っていう作り方からは絶対に出てこない。「日本の開発は効率が悪い」ってのはよく言われるんだけど、効率は悪くても毎回ワンオフで作ってるからこそ、独特なゲームが出るんだよね。あと日本の開発者ってそういう作り方をしたがるんだよ。同じようなゲームを作る場合はツール化すると効率上がるってのは分かってるんだけど。

デザイナー (以下デザ) うんうん。やだなって思う。

ブラ1 日本のゲームって、明らかに人数的にも期間的にも開発不可能なタイトルが結構出てるんだけど、それは開発者の良心に頼ってる部分が大きくあって。良心って言っても無理矢理動かされている訳ではなくてね。

デザ そうそう、やりたいから率先してやってる(笑)。

ブラ1 「俺らがやりたいからやってんだ！」って開発してるのが海外と日本の大きな差だと思う。もちろん良いか悪いかは別として。けど、他所にはない独自の物を出していくってところが大事だと思うから。

—— だから規模としては北米とかの方が大きくて、タイトル数も多いけど、ゲームの独特性で言えば、日本のタイトルはまだまだ負けてないよ。

ブラ1 そこはまだ負けてないと思う。あと日本の

ゲームが世界一って言う人達がいるんだけど、別に俺らが世界のトップクラスを走ってるなんてことはこれっぽっちも思っていないだよ。

プランナー2 (以下ブラ2) ないよね。

ブラ1 だってやりたいことやってるだけだしね。海外の現場で働いたことはないんだけど、聞きかじった感じで比較すると日本の開発は開発者の裁量が大きいと思う。大きいからこそ勝手に出来るから、限界まで働けば恐ろしいクオリティで作ることも出来る。

ディレ どこまでつつこむかはもう自分次第だからね。

ブラ1 でもみんななぜか頑張るんだよね。

ブラ2 謎の頑張りを見せるよね。

一同 (笑)

ディレ 想像だけど、多分アメリカ人はそういう意味では頑張らないんじゃないかな。

デザ 頑張らないよ。うちの会社も外国人のスタッフ増えたけど、みんな7時とか8時には帰ってるから。

ディレ それで完成するスケジュールで活動してるんだらうね。

ブラ1 でもそういう風になると、そういうレベルの物しか出来ないんだよね。結局オーバークオリティな物を作る為に必要な物事って、やっぱり人の善意しかないんだよ。

ディレ 間違いない。「読み込みを一秒でも減らすぜ」とかね、そういうのはまさに良心だと思う(笑)。

ブラ1 そうそう。プログラマ的には一秒でも減らしたいし。気の配り方はやっぱり日本と海外では違うと思う。常時ディスクの読み込みをしてる物よくあるけど、それって一回でもディスクアクセスをミスるとフリーズしたりするわけで、なんか美しくないんだよね。

ブラ2 あとインタフェースとかがなー。

ブラ1 北米タイトルのインタフェースはホントひどいよね(笑)。

ブラ2 『オブリビオン』とかホントひどかったもん。

ブラ1 何度やっても覚ええないんだよ。「えっとしてー…、なんだっけ…」とか毎回なる(笑)。インタフェースの洗練度は日本の方が凄いいよね。ぶっちゃけ慣れればどんなインタフェースでもいいんだけど、それってユーザが頑張らなきゃいけないところもあるから、ユーザーフレンドリーって意味では日本のモノの方が

優れてる。あとチュートリアルもそうだけど、やって慣れるみたいなゲームが海外では多かったりして。最近改善されつつあるけど。

デザ 基本的にいきなりほっぽり出されるからね。

ブラ2 なんかに適当に動かしてみても、なんとなく分かるよね？ってゲームが多いよね。あとはマニュアルを参照って感じで。日本のゲームは自然なインタフェースになってるから、割とマニュアル見なくても出来るりするタイトルが多いんだけど。

デザ 見ないことを前提に作ってるからね。

—— 逆にその辺に気を配ってる海外のゲームってすごい面白かったりしますよね。

ブラ1 うん。けどあんまりないなあ。まあ最近はそのような日本のノウハウみたいなものを吸収してるゲームってちょくちょく出て、『God of War』とかそうかな。

ディレ あれは良い出来だよー。

ブラ1 ぶっちゃけ『デビルメイクライ』を多分にインスパイアしてると思うんだけどね(笑)。ただ『God of War』もそうなんだけど、やっぱレベルデザインのところでもちょっと甘い気がする。爽快感みたいなのはあるんだけど、いきなり大ざっぱになったり。

ディレ そうそう(笑)。

ブラ1 あと『バイオショック』なんかもそうかな。海外のメディアは『バイオショック』を絶賛してんだけど個人的にはそんなに…。水に電撃を撃って感電させたりとか、そういうギミックがいっぱいあるんだけど、どれもこれも趣味で使う感じなんだよね。

ディレ そうだね、別の武器でも全然倒せるし。スバナ^(※3)で殴れば大抵解決する(笑)。

—— スバナ強いですね、『バイオショック』(笑)。

ブラ1 日本のタイトルの場合ってさ、ギミックは自然に使えるようにするか、もしくはバッサリカトするんだよね。使わない物は入れない。例えばWiiの、『ガンダムハンマー』^(※4)だっけ。

ブラ2 ああ、『スカハン』ね。

ブラ1 『スカハン』とか他に武器があったと思うんだけど、ハンマーが面白いからハンマー以外は入れてないんだよね。多分海外だとア

レコ入れちゃうと思う。

—— 「あった方がいい」と思うか「ない方がいい」と思うかの違いでしょうか。

ブラ1 そう。「あった方がいい」で作っちゃうと大味になるんだよね。誰でも用意されたシステムがあるとりあえず使うんだけど、使ってみて思ったより使えなかったとき、最初の武器に戻るのってストレスになるんだと思う。

ディレ まあでもそれは日本人の考え方なんだよ。制限ある中で遊ぶってのはね。北米の場合はいっぱいあるからお前ら好きな選べよ、っていうのが基本だよ。RPGなんかもほっぽり出されて、何してもいいっていう具合で。

ブラ2 でも『オブリビオン』のいつの間にか盗みをしてた感とかひどいと思う(笑)。

ブラ1 ふざけんなって思うよね(笑)。うっかり流れ弾に当たってロードが殺しに来るとかさ(笑)。

一同(爆笑)

ブラ2 多分日本人が作ったらロードには当たらないようにするだろうね。もしくは斬りつけない限りは攻撃したことにならないとか。

デザ 明示的な自分の意志でもってなにかをするってのが絶対条件だと思う。

—— 北米のタイトルって偶発的要素を重視しますよね。プレイヤーが世界の全てに触れるようになってるから、偶発的に何かが起こるのは面白いことって向こうの人は考えるんだと思うんですけど。

ブラ1 でも日本人の場合は、無意味に登れていい場所に登っても何もないから行かないし、そもそも行かせないようにする。行動の先に意味がないとダメだと思うんだよね。

(※1) Unraid Engine
北米のゲーム会社Epic Gamesによって開発されたゲームエンジン。1998年『Unreal』で初め実装され、その後バージョンを3まで重ね、現在に至るまで多くのタイトルで採用されている。国内ではスクウェアエニックスが『ロストオデッセイ』、『ラストレムナント』で使用している。

(※2) 大神、みたないタイトル
水巻画のようなグラフィックが「大神」最大の特徴。当座ういつなグラフィックの表現は「大神」独特のものであり、他社製ゲームエンジンなどを利用することで得られない表現であると言えらる。

(※3) スバナ
スバナで殴れば大抵のことは解決するよね。

(※4) 『ガンダムハンマー』
『SDガンダムスカッドハンマーズ』の事。Wii本体と同時に発売され、SDのコミカルなキャラクター、ガンダムなのにハンマーしか使わないというマニアックなゲーム性などで話題を呼んだ名作。筆者主観ではかなりモコンを振り回すのでWii開発のタイトルの中では一番筋肉痛を誘発したのではないかと想像している。

ディレ ユーザの行動を制御しようとするよね。

ブラ1 なんでも触れる面白さっていうのは、すぐに劣化しちゃうと思う。『オブリビオン』もそうなんだけど、例えば犯罪にならないように物盗んだりとか出来るし、アイテムも膨大な種類があるんだけど、別に必要ないからやらなくなる。

北米のゲーマー達

—— アイテムの数で言えば『モンハン』も負けてないと思うんですけど、向こうじゃ全く流行ってないみたいですね。

ブラ1 アメリカで『モンハン』が売れない理由の一つは人が集まらないからだと思う。

ディレ そもそも家同士が遠いからね。

デザ アメリカ人の開発者に「なんでモンハンやらないの？」って訊いたことあるんだけど、「あんなたるいゲームできねーよ」って言った。モーションが遅いとか。「絶対あんなゲームやってたらPSPを窓からぶん投げる」って（笑）。

一同（爆笑）

ブラ1 あとはね、爽快感だと思うよ。

ディレ そうそう。始まってすぐ爽快感がないのが辛いんじゃないかな。

—— 向こうのゲーマってDSが多い気がしますね（笑）。

デザ ハードに対しても容赦ないよね。ぶち切れたらコントローラ叩き付けるから（笑）。

ブラ2 向こうのゲームセンターってさ、ナスレバー（※5）なんですよ。

—— ああ、ナスレバー（笑）。

ブラ2 あれって、調べたら折らないようにする為の形状らしくて（笑）。

一同（爆笑）

ブラ2 アメリカ人ってゲーセンでゲームやっていると「ガンッ！」ってレバー折っちゃうらしいんだよね（笑）。だからぶっとくてニュートラルに強い反動で戻るようになってるらしい。

—— 本気になり過ぎ（笑）。

ブラ1 なんのゲームだったか忘れちゃったけど、アメリカ人とネットでゲームして一番凄かったのが、戦場で無視されたこと（笑）。FPSとかで戦場に

行くじゃないですか。そしたら敵がジープに乗って襲いかかってきて、「うわ轢かれる！」と思ったら俺を無視して別の味方のところにドーンって突っ込んでいったんだよね。

一同（爆笑）

ブラ1 それを俺は後ろで見ていて（笑）。なんか大きな乗り物に乗って移動するときか、俺が走って近づいてるのに味方すら無視して行っちゃうんだよ。意味がわかんないよ普通に（笑）。

—— あり得ない（笑）。

ブラ1 思想の違いなんかもあると思うんだけど、使えないヤツを容赦なく無視する。すぐやらなくなったよ（笑）。一瞬で殺されるより全然辛い（笑）。

一同（爆笑）

ブラ1 まあそのゲームは称号みたいなのが見えていて、低ランクプレイヤーってのが分かるからだと思うんだけど。

—— 対戦ゲームで無視されるって凄い（笑）。

ブラ1 凄いやね。殺してくれよ（笑）。なんかゲームを面白くしようってあんまり考えてないんじゃないかな。勝つこと自体が面白って考えなんだと思う。雑魚なんか相手にしてもしようがないっていう。

デザ そうね、『ソウルキャリバー』とかもレベルが違うと対戦そのものをしてくれなくなる。完全にランダムマッチングとか必ずはじかれるし。

ブラ1 容赦なくバグ技も使うしね（笑）。勝つためには何でもする感じがする。

ブラ2 格ゲーなんてまさにそうで、まずキャラ勝ちするしね（笑）。

—— キャラ勝ち（笑）。

ブラ1 弱いキャラでがんばるっていうのがたぶん理解不能なんだと思う。

ディレ キャラに愛を持ってそいつでがんばるとかたぶんそういうのがないんだね。

ブラ1 日本ってさ、闘劇（※6）とかある程度キャラがばらける事が多いじゃないですか。海外のEVO（※7）とかさ、キャラが同じなんだよね。『スト3』とか春麗とケンしかいないんだよ（笑）。

ブラ2 一番最近のEVOは、決勝までの5人ぐらいが春麗とかだったはず（笑）。

ティレ FPSもそうだよ。装備みんな一緒だもん。俺はずっとサポートに徹していようとかそういうヤツがいない(笑)。

ブラ1 『フロントミッションオンライン』だったかな?あれもさ、アメリカ人って全員で突入しちゃうの。戦術とかないんだよ。「ウオー!」ってみんな行っちゃう(笑)。メカニックとかいなくて、全員で殺しに行く。アホなんじゃないかと思った(笑)。

一同 (爆笑)

ティレ いやーアホだよな、基本的に(笑)。

ブラ1 それによって結局死んでるしね(笑)。だから『連ジ系』(※8)のゲームの面白さって彼らには伝わらないんだと思う。二人ともガンダムとかで出撃して(※9) すぐ殺されて終わるじゃん。

一同 (笑)

ブラ2 陸戦型ジムとかでサポートに徹する人の気持ちなんか理解できないんだと思う。

デザ うん、理解出来ないと思う(笑)。

ブラ1 あれは日本的だよな。片方が高コストのヤツを選んだりすると、もう片方は自重して安いを選ぶじゃん。で、弱い方が困って、強いヤツが倒すみたいなのが割と戦術として固定されてるから。

ブラ2 暗黙の了解でどっちが先に倒されるとか決まってるもんね。最初に高コストのやつを復活させるために、高コストのヤツが前に来て、低コストの方は後ろからチクチク撃っていく。で、一番最初に前の方に墜ちてもらって、今度は前後が入れ替わるみたいな、割と野良でやってもそこら辺の戦術はだいたい成立するんだよな。

ブラ1 全くの初心者じゃ無い限りね。何にもやったこと無い人でいきなりガンダムとか選ぶってのはあるけど、ちょっとやつ

てる人だったら、ゲーム的に勝つためにどうするかは何となく判る。

ブラ2 それぐらいのセオリーはすぐ判るよね。

ブラ1 やっぱり最

最終的に勝てばいいわけだから、戦術を駆使するのが正しいんじゃないかな。

—— 協力して勝つって感覚がないんだろうなあ。

ブラ1 無いよね。資本主義が行き過ぎちゃってる(笑)。

一同 (笑)

—— それってでも北米だけなんですかね。ヨーロッパとかどうなんだろう。

デザ ヨーロッパとかそもそもネットで繋がらないんだよな。

ブラ1 まあそうだろうね。距離もあるし。でも個人的には北米に顕著な傾向だと思う。結果的にゲームが面白ければ負けてもいいっていう発想がないんだと思う。日本人は割と面白かったらそれでよくて、名勝負になると「負けたけど面白かった」ってなるよね。

ティレ たぶんアメリカ人は負けたらコントローラを叩きつける(笑)。異常に負けず嫌いだよね。

デザ ボイスチャットをオンにするとすごいよね。

ブラ1 凄い勢いで罵倒してくる(笑)。あと『リッジレーサー』とかでボイスチャットをオンにしていると絶叫してくるよね。「ふおー!」とか(笑)。

一同 (爆笑)

デザ 相手の声を聴いてるだけで面白い。すごいブツ言いながらやってる人とかいるし(笑)。

ブラ1 スピンして怒り狂ってるとかね。そんなテンションの高さは無理だなーって(笑)。N

番外編はここまで。

[N i] STAGE 2での本編もお楽しみに!

聞き手・テキスト=ヤマタケ

(※5) ナスレバー
正式名称は「ナスビ型レバーボール」らしい。ナスビなのにボールとは。レバーなどを販売している三和電子公式ホームページを見ると「シジャフ」などがたくさんあって、強さが増してあります」と書いてあったりする。

(※6) 劇團
対戦格闘ゲーム大会の一つ。主催はアーケードゲームの雑誌『月刊アルカディア』を発行しているエンターブレイン。2003年3月に第一回が開催され、以降2008年まで計六回が開催されている。毎回6~9タイトルの格闘ゲームでそれぞれ試合が行われている。

(※7) EVO
アメリカで年一回行われている対戦格闘ゲーム大会「EVOLUTION」のこと。アーケードの対戦格闘ゲームの他、大乱闘スマッシュブラザーズ™の対戦も行われている。2004年大会「ストリートファイター3」でのウメハラ氏の逆転劇は有名すぎるほど有名。

(※8) 連ジ系
「機動戦士ガンダム 連邦vsジオ」よりこのシリーズのゲームを総じて連ジ系などと呼ぶ。余談だがシリーズがついて「ガンダムvsガンダム」まで行つてしまし、筆者はアーケードで初めて見つけて大変驚いた。あんなのいいのか?!

(※9) 二人ともガンダムとかで出撃して
機体にはそれぞれコストが設定されており、撃墜されたときそのコストが総コストから減算される。最終的にコストがゼロになると負け。ガンダム二機だとそれぞれ一回ずつ墜したらそこで終了になるので、ソレいプレイを強いられる。