

ゲームの自由度について

M2 surari

はじめに

プレイヤーはゲームを面白いかどうか評価するときグラフィックや難易度、キャラクターなどをみて判断する。その中にはゲームに対する自由度も含まれる。「ストーリー通りの展開しかできない」「移動できる範囲が少ない」という意見のように、プレイヤーがゲームに自由度を求めることは非常に多い。しかし、自由度が不必要に高ければ良いとは考えづらく、自由度がない場合の利点も存在する。そこで、ここでは自由度別にゲームを分類し、その特徴と利点を述べる。

1. 完全自由型ゲーム

このカテゴリのゲームはストーリーや目的などはなく、全てプレイヤーの自由にできるゲームである。例として Mine craft や Terraria などが上げられる。プレイヤーはゲーム中でできることなら何でもできるため、プレイヤーの考えによってゲームの方向性が変わってくる。また、「まさかこのゲームでこんなことを！」と言うような意外性に富んだ使い方も出てくる。

2. 準自由形ゲーム

このカテゴリでは、基本的には完全自由型ゲームと同様にゲームはプレイヤーの自由にできる。相違点としては、ゲーム側がミッションやイベントなどを用意しているところである。例としては一般的なネットゲームが例に挙げられる。ゲームプレイ自体はプレイヤーの自由にできる上、ゲーム側からも楽しむ明確な目標を与えられる。そのため、プレイヤーがゲーム内でやることを迷った場合でも、その行動指針が立つようになる。

3. ストーリー有り自由形ゲーム

このカテゴリから、ゲームにストーリーという概念が存在してくる。このカテゴリに相当するゲーム例として Grand Theft Auto シリーズ やチョコQ HG シリーズを挙げる。ストーリーは一本存在しているが、そこに至る過程においてかなりプレイヤーの自由にすることができる。一般的に言う自由度の高いゲームとはこの種類に該当すると考えられる。やりこみ要素やサブミッションといったものが存在しており、普通にゲームをクリアするほかに楽しめる要素が用意されている。

4. ストーリー有り準自由形ゲーム

前カテゴリよりさらに自由度が狭まったカテゴリである。大体のRPGはこのカテゴリに属する。プレイヤーはストーリーに沿ってゲームを進めることになる。その過程でレベル上げや軽い遊び要素などでストーリーから離れることはできるが、遊んでいくためにはストーリーが必須となる。言い換えるとプレイヤーがストーリーに縛られているとも言える。

5. ストーリー有り不自由型ゲーム

このカテゴリまでくると、もはやRPGというよりはノベルゲームのほうが連想しやすいだろう。ストーリーなどの合間にRPG要素が含まれるといったカテゴリである。プレイヤーのやることが少ない分、ゲーム側から提供される要素が多いため、そのゲームの出来に楽しさが左右されるだろう。

考察

以上のようにゲームをジャンル分けすると、ゲームのストーリーと自由度の関係が浮かび上がる。ゲーム側がより内容をプレイヤーに伝えようとするほど、プレイヤーのゲームでのやることは制限される。それはプレイヤーにできるだけ制作側の意図した行動をしてほしいと願うからだと考えられる。プレイヤーの行動はその人によって様々であり、ランダム性を含んでいる。このため制作側が意図しない行動を取られると制作側はゲームの面白さを十分に発揮できないと考えてしまい、プレイヤーに制限をかける。しかしカテゴリ3のようなゲームの場合、プレイヤーが極力自由に行動しても、面白さを伝えられるようなゲーム内容となっている。

ゲーム側が提供する面白さの他にプレイヤー自身が独自に生み出す面白さがある。それは制作側が面白さ自体を提供するのではなく、面白さを生み出せる土壌を提供しているのである。このようなストーリーがあるから多くの人に伝えたいというゲームの考えとは立場が違って、こういことが出来るゲームであると伝えたい考えがそういうゲームに含まれている。カテゴリ3のようなゲームは、この二つの考えを絶妙なバランスで含んでいるため、自由度の高くておもしろいと言われるのだ。もちろん、プレイヤーの中には小説を読むように、ストーリーに浸りながらゲームをやっていきたいという人もいるだろう。そういう人はきっとカテゴリ1のようなプレイヤーの行動に任せるゲームよりはもっとやる事が決まっている(制限されている)ゲームの方が面白いと思うだろう。

まとめると、ゲームの目的によって、適切な自由度も変化するということである。またプレイヤーのやりたいことによっても適切なゲーム自由度が存在するということだ。