

RPGと剣についての一考

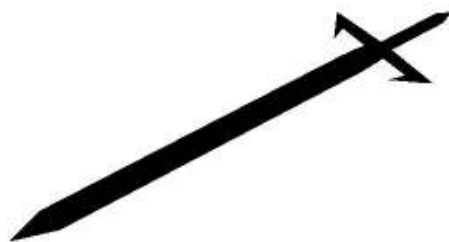
2年J科 小川 卓人

余程未来的な世界観をもったRPGでもない限り、そのゲームには剣が登場しているだろう。(と、思う)ここではその「剣」について考察してみようと思う。ただし、最新のゲームには詳しくないのでその点は大目に見てもらいたい。

中世的世界観(例としてドラゴンクエスト)の場合。この場合は純粋に戦闘用の武器として存在している。主人公たちの装備品であったり、旅の剣士が持っていたり、伝説級のアイテムであったりしている。また種類が豊富であるのも特徴と言えるかもしれない。しかし、よく城で見かける兵士たちは槍ばかりもっている。無論、実は剣を持っているのかもしれないが槍一辺倒なのはいかがなものだろうか。そこで王様たちに提言「城下にいい性能の剣売ってたら買って装備させてあげて」最強装備の武器が鉄の槍ではしょうがないでしょう。

近代的世界観(例としてファイナルファンタジー7)の場合。この場合は世界的に銃器や機械兵器が普及していて、剣を使うことのアドバンテージが皆無もしくはほとんどない状態である。現代でも剣道は存在しているが、だからといって日本刀を持って戦場に出ようとする者はいない。それくらい剣で銃器に立ち向かうのは無謀なのだが、主人公はそれに勝利しているのである。なぜ勝てるのだろうか? もちろん、相手も生身の人間であるなら近寄って一撃決めれば勝ちであるのでどうやって近寄るかが問題になる。相手の射撃が下手ならかわしきれるかもしれないが、相手が複数だったらどうだろうか? 多方向から銃弾が襲い掛かってきて避けることも不可能だ。「主人公たちは超人だから避けられる」という考え方もあるだろう。しかし、そうだとするとその身体能力で敵に直接格闘戦を挑んだほうが早いということになるし、剣はデッドウェイトにしかならない。ということで何の為にあるのかいまいちわからないという結論になってしまった。

ともかく、今後のゲームにはこんなツッコミを入れられるような設定はなくして欲しいと思う。下の絵はオマケで作った3Dのよくイメージされる剣の絵です。本来はカラーだったんですが紙面の都合上白黒になってしまいました。



っていうか去年に引き続き駄文であることをお詫びします。