

CRPG ソフトの製品開発戦略

安 田 晶 彦

1. はじめに
2. ゲーム製品における CRPG の位置付け
3. CRPG 製品の開発要素
4. CRPG 製品の開発戦略
5. 結びに代えて

1. はじめに

コンピュータ技術が確立した 1940 年代以降、コンピュータはもっぱら科学技術計算と事務計算に用いられてきたが、現代ではその用途が広がり、ユーザーの趣味や生活においても活用されるようになった。エンターテインメント用途のソフトは、特にゲーム専用機の分野で大きな市場をなすに至っている。

ビジネス・ソフト製品やプログラム開発ソフト製品の場合には、先端的な情報技術を取り入れた上で、機能の充実や操作性の向上を図ることが製品開発の主たる課題となってきた。エンターテインメント・ソフト製品の場合もこれらの要素は重要であるが、エンターテインメント・ソフトはビジネス・ソフトなどと異なり、能率 (efficiency)¹⁾ を製品開発の主たるコンセプトとはしていない。エンターテインメント・ソフトは「製品」(product) であるとともに「作品」(work of art) でもあり、「面白さ」(amusement) を主たるコンセプトとしているところに特徴がある。従って、エンターテインメント・ソフト

の製品開発戦略は、ビジネス・ソフトのそれとは大きく異なったものにならないを得ない。

ビジネス・ソフトやプログラム開発ソフトなど他の分野のコンピュータ・ソフト製品が、コンピュータを用いて何らかのデータやプログラムを作成する「ツール」としての役割を持っているのに対し、エンターテインメント・ソフト製品は、データやプログラムの作成自体を主目的とせず、それらを作品として楽しむ目的で使用される。エンターテインメント・ソフトのほか、算数の計算練習ソフトなどの教育ソフトも、データやプログラムを作成するツールではないという点でエンターテインメント・ソフトと共通の特徴²⁾を持つ。

プログラム開発ソフトは、新たなツールや作品として利用可能なソフトの開発を目的とするツールであり、ビジネス・ソフトは計算や記録とコミュニケーションのツールである³⁾。あるソフトがツールであるか作品であるかの違い⁴⁾は、ソフト製品の開発・販売の戦略に大きく関わってくる。

なお、作品という意味で言えば、エンターテインメント・ソフトは音楽CDやビデオ・ソフトなどと共通点を持ち、製品戦略の面においても類似点が多いと言えよう。

エンターテインメント・ソフトは、コンピュータを利用して作品を鑑賞するソフトであるが、その中においては、ユーザーが特定の目標を達成したり勝敗を競ったりすることを目的としたゲーム・ソフトが、発売点数の面でも販売本数の面でも非常に有力な勢力となっている。

ゲーム・ソフトは、日本が海外に輸出できるソフト製品として注目されており、産業としても有望な地位を占めている。日本で使用されているPC用のビジネス・ソフト製品の多くがアメリカなど外国製のソフトの日本語版であるのに対し、家庭用ゲーム機メーカーである任天堂、ソニー、セガが輸出に力を入れていることもあって、コンシューマー（家庭用）ゲーム機のゲーム・

ソフトは多数の製品が輸出されているのである。

しかし、アメリカでは先進的な情報技術を応用したユニークな PC 用ゲーム・ソフトが開発されており、日本のゲーム産業も情報技術の応用を怠ることはできない状況にある。

従って、ゲーム・ソフトを開発する際に必要となる情報技術を明らかにし、製品開発における競争戦略のあり方について探ることは、コンピュータ・ソフト製品戦略の研究において重要な位置を占めていると言えよう。

本稿では、ゲーム・ソフト製品の中でも、特にコンピュータ・ロール・プレイング・ゲーム (以下 CRPG と言う) に焦点を当てて、製品戦略論の視点からその開発方法を分析していくことにする。

CRPG は、コンシューマー・ゲーム機用のゲーム・ソフトの中で、最もメジャーなジャンルをなしている。2000 年の夏に、スクウェア『ファイナル・ファンタジー IX』(7月7日発売) とエニックス『ドラゴン・クエスト VII』(8月26日発売) の販売競争が大いに話題になり、新聞や TV で広く紹介されたことから、その注目度が並みでないことがよく分かるであろう。

2. ゲーム製品における CRPG の位置付け

伝統的なゲームをそのままコンピュータ化したものは数多い。乱数や AI (人工知能) を使うことによって、相手がいなければできないゲームを一人でも楽しめるようにしたところに、コンピュータ化のメリットが見いだされる。実際のところ、コンピュータ・ゲームのほとんどの題材は、コンピュータを使わないゲームから取られている。しかし、コンピュータ・ゲームの場合はグラフィックスやサウンドを活用することにより、それまでのコンピュータを使わないゲームに比べてはるかに臨場感のある仮想世界を作り出せること

ろに大きな特色を持っている。

コンピュータ・ゲームにはアーケード・ゲーム（ゲーム・センターなど娯楽施設のゲーム機用ゲーム）とコンシューマー・ゲーム（家庭用ゲーム機と PC 用のゲーム）があるが、CRPG はコンシューマー・ゲームに属している。

アーケード・ゲームは、カーニバルや縁日などで催されてきた余興に原点を持っている。射的（矢投げや輪投げ）、（日本では）金魚すくいなどが、代表的な余興である。機械製のゲーム機を揃えたゲーム・センターは、コンピュータがゲームの分野で普及する以前から存在した。そこでは基本的に手先の器用さを試すゲームが中心であり、ピンボール・ゲームや射的といったアクション性の高いゲームが中心であった。家庭で購入するには高価すぎる大掛かりな装置を使ってプレイヤーを魅了するゲームは、アーケード・ゲームに特有のものである。

コンシューマー・ゲームは、家庭でのテーブル・ゲームに起源を持っているが、ダイス（サイコロ）、カード（トランプ）や麻雀、チェスや将棋といった伝統的なテーブル・ゲームがコンピュータ化されただけでなく、1950年代にアメリカで登場し⁵⁾、1960～70年代に普及した新しいタイプのテーブル・ゲームにもとづく独特のゲームが、1980年代以降はコンピュータ・ゲームとして数多く開発された。

カードや麻雀、チェスや将棋は、何らかの具体的なことからを抽象的な形にデザインし直したゲーム用具であり、カードや麻雀牌の模様、そしてチェスや将棋のコマの形が持つ意味は、今日ではほとんど失われ、そのルールもゲームとして純粋化、形式化されたものになっている。

1960～70年代に普及した新しいタイプのテーブル・ゲームは、これらの伝統的なゲームとは対照的に具体的な事象をできるだけ忠実に再現しようと努めたところに特色を持っていた。すなわち「シミュレーション」をコンセプトとしていたのである。

新しいテーブル・ゲームは、軍隊の作戦研究に用いられていた机上演習をもとにしたもので、シミュレーション・ウォー・ゲームと呼ばれるものが主流であった。シミュレーション・ウォー・ゲームとしては、第二次世界大戦の陸戦を扱った Avalon Hill “*Squad Leader*” および “*Advanced Squad Leader*” シリーズがその規模の巨大さにおいて最も有名であった。このゲームで使われた厚紙のコマは、各国陸軍の分隊を表しており、そのほかに機銃などのコマ、分隊の状態を表すためのコマなどがあった。戦車や車両のコマに関しては第二次世界大戦に使用されたほとんどの車種を網羅しており、これらのコマは総数 1 万 3000 個にのぼった。また、ゲーム用の地図盤も 40 枚以上が制作された。

しかし、シミュレーションをコンセプトとしたゲーム製品は、戦争を題材にしたものにとどまらず、アメリカン・フットボールなどスポーツを題材にしたものへと広がっていった。

そして、1970 年代にはさらに新しいタイプのテーブル・ゲームが登場する。シミュレーションのコンセプトをベースにしたロール・プレイング・ゲームがそれである。

ロール・プレイング・ゲームの代表作には、イギリスの文学者である J.R.R. トールキン (J.R.R. Tolkien) のファンタジー小説を題材にした作品である TSR “*Dungeons and Dragons*” (『地下牢と竜』、D&D と略される) および “*Advanced Dungeons and Dragons*” (AD&D と略される) シリーズがある。この製品群の内容はほとんどがルールやデータで、ゲームをプレイするにはプレイヤー用の “*Player's Handbook*” とゲーム・マスター用の “*Dungeon Master Guide*”, そしてモンスターのデータ・ブックが最低限必要になる。さらに多数のシナリオ集が発売され、今日に至っている。

コンピュータを使用しない、もともとのロール・プレイング・ゲームは、テー

ブル・トーク・ロール・プレイング・ゲーム（以下TRPGと言う）と呼ばれてきたものである。パーティーなどで集まった人々がテーブルを囲み、騎士や魔法使いなどの役をそれぞれ演じて即興の冒険物語を作り上げるという遊びなのだが、TRPG製品の元祖と言われるD&Dにおいて、詳細なルール、データ、そして舞台設定が提供されたことによりアメリカで爆発的にヒットし、1970年代における最もメジャーなテーブル・ゲームとして注目されるようになった。

D&Dでは、トールキンの書いたファンタジー小説“*The Lord of the Rings*”（『指輪物語』）などから題材を取っている。この小説は1954年から1955年にかけてイギリスやアメリカで出版され、特にアメリカでベストセラーになった。

19世紀後半から20世紀前半にかけて、エンターテインメントとしての小説は人々の間で非常に高い人気があり、コナン・ドイル（Sir Arthur Conan Doyle）の『シャーロック・ホームズ』シリーズをはじめ、この時代に出版されて、現代でも親しまれている作品は数多くにのぼっている。そして、さまざまな推理小説や怪奇小説、冒険小説が生み出されていった中には、ロバートE. ハワード（Robert Erwin Howard）の『コナン』シリーズを始めとするヒロイック・ファンタジー小説も含まれ、数多くの読者に愛好されていた。

ヒロイック・ファンタジー小説は、要するに古代の神話や英雄伝説、例えばヘラクレスの冒険物語の近代版であり、そこでは筋肉隆々たるヒーローが凶悪なモンスターを退治する話がメインに据えられている。単純明快な性格を持つ主人公がモンスターや悪い魔法使いを相手に剣を振るうという非現実的な設定ではあったが、それだからこそ、読者は痛快無比な気持ちに浸ることができた。

D&D以外のTRPG製品においては、こうしたヒロイック・ファンタジー小説を題材とするものが数多く見られた。

また、スペース・ファンタジーを題材とする TRPG も発売されている。

このように、CRPG の源流は TRPG に求められるのだが、TRPG はその題材をファンタジー小説に求めている。そして、ファンタジー小説の素材は、古代の神話や英雄伝説に求められている。CRPG の「面白さ」の源流は非常に古いところにあり、「面白さ」は古代から根源的に変わっていないと言うことも可能であるし、何らの素材もなしにまったく新しい「面白さ」を生み出すことが非常に困難であると言うこともできるであろう。

ファンタジー小説の素材となっているのは、ギリシア神話、ゲルマン（北欧）神話、ケルト人の伝説など、いずれも古い物語だが、これらにおいて、読者を楽しませるポイントはすでに踏まえられていたと言える。

このようにして、1960～70 年代にかけてアメリカを中心に新しいゲームが発達した。シミュレーション・ウォー・ゲームとロール・プレイング・ゲームがその代表であり、さらにプロ・スポーツ、あるいは飛行機やレーシング・カーの操縦も、シミュレーションの題材として取り上げられて商品化された。これらのゲームは伝統的なゲームにはない詳細なルールと膨大なデータから成り立っていた。さらに重要なことは、チェスやカードのように抽象化されたデザインの道具を使い、様式化されたルールを持つ伝統ゲームに対して、新しいゲーム群は具体的なデザインの地図盤やコマ、事実にもとづいたルールを持っていた。つまり、コンピュータがない段階で「シミュレーション」をコンセプトとし、バーチャル・リアリティの土台を追求していたのである。

このころに開発された新しいテーブル・ゲームのノウハウが、コンピュータ・ゲーム、特にコンシューマー・ゲームの開発に大きな影響を与えている。

新しいタイプのテーブル・ゲームに見られる詳細なルールと膨大なデータの処理は、コンピュータの得意分野であった。従って、マイクロ・コン

ピュータの登場とともに、新しいテーブル・ゲーム群がコンピュータ・ゲームに変貌していくのは時間の問題であった。

そして、TRPGの詳細なルール、データに注目したのが、ゲームを愛好するコンピュータ・プログラマーたちであった。彼らは、RPGのルールやデータの処理をコンピュータに任せ、プレイヤーが役を演じること（ロール・プレイング）に熱中できればと考えたのである。

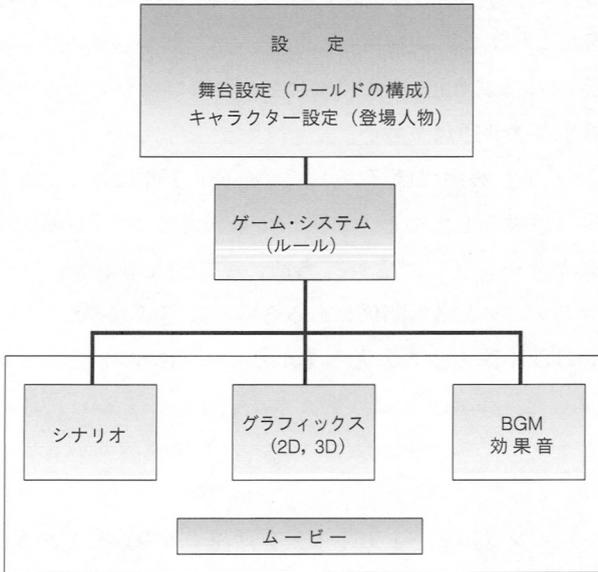
1980年代の初めにCRPGが登場した時点では、PC自体のネットワーク対応が進んでいなかったことにより、一人でプレイするCRPGがほとんどであった。シングル・プレイのRPGでは、プレイヤーは演技をするよりも、単に意志決定をするだけであって、TRPGの持っていた面白さが欠けてしまう結果となった。その代わりに、（プレイヤーではなく）キャラクターが演技をするCRPGも登場し、一定のファンを獲得していった。

3. CRPG製品の開発要素

CRPGに限らずコンピュータ・ゲーム製品は、作品としての性格も持っているため、映画やTV番組に似た開発体制を取る。従って、開発チームはプロデューサーとディレクターのもとに編成されることが多い。

コンピュータ・ゲームを成り立たせている要素は、設定、システム、そしてマルチメディアに大別される。

設定においては、作品の舞台設定と、登場するキャラクターの設定が行われる。ゲーム・システムにおいては、ゲームのルールをコンピュータで扱う方法が問題とされる。マルチメディアは脚本⁶⁾、画像データ、音声データなどの要素であり、ゲームの設定にもとづいて専門のスタッフが開発し、ゲームに統合される。



(ア) 設 定

ここではまず、古典的なファンタジー作品の舞台設定を見てみることにする。

トールキンは、自らが著した小説“*The Hobbit*” (『ホビット』) や『指輪物語』⁷⁾の中で、ミドル・アース (Middle Earth) と呼ばれるファンタジー世界を創造し、妖精、小人、鬼といったファンタジー世界の住人を生き生きと描いた。

トールキンの描いた妖精はエルフ (Elf) と呼ばれ、古代ゲルマン神話でアールヴヘイム (Alfheimr) に住むと言われていた妖精がその語源となっている。エルフは森に住み、身が軽やかで、容姿端麗、そして長命であり、人間よりも古い種族で高い文化を持っているという設定であった。

小人はドワーフ (Dwarf) と呼ばれ、ドヴェルグ (Dvergr) というゲルマンの小人が語源になっている。特徴は、短身、髭をはやしている、鉱山で鉱石を掘る、工芸 (特に金属加工) 技術に優れているといったところで、やはりゲルマン神話の小人と共通点が多い。

鬼は、『ホビット』の中ではゴブリン (Goblin) と呼ばれていたが、この地下に住む小鬼は悪役としての迫力に欠けていたようで、『指輪物語』では古英語に見られたオーク (Orc) という名前に呼びかえられた。オークは獐猛で、エルフやドワーフと敵対関係にあるという設定であった。

トールキンは、小説の主人公としてホビット (Hobbit) というオリジナルの種族を考案した。ホビットは人間より小柄で、穴を掘って住居にしている。食べることとおしゃべりが大好きで、性格は忍耐強いといった設定になっている。

また、トールキンはホビットの主人公を補佐する役として、人間の魔法使いであるガンダルフという人物を登場させている。この魔法使いはブリトン人の「アーサー王伝説」に登場する予言者兼魔法使いのマーリンがモデルとなっているようだ。マーリンはアーサー王の補佐役であり、ガンダルフの役回りは明らかにマーリンと共通するものがある。

D&Dをはじめとする TRPG は、中世風のファンタジー世界を舞台とするゲームとして人気を得たが、このことはトールキンの小説がアメリカでベストセラーになったことと無関係ではない。長い歴史も神話も持たないアメリカにおいて、中世のイギリスからさらに古代のゲルマンへとさかのぼる長大な歴史は読書家が憧れるテーマであったろうから、それらを題材としたファンタジー小説がアメリカの読者を喜ばせたのは当然のことと言えるだろう。

D&D の改訂版である AD&D によれば⁸⁾、AD&D のプレイヤーは、6 種類の種族から好みの種族を選んでキャラクターを作成できることになってい

る。ドワーフ (Dwarf), エルフ (Elf), ノーム (Gnome), ハーフ-エルフ (Half-Elf), ハーフリング (Halfling), 人間 (Human) が、選べる6種類の種族である。このうち、ノームだけはトルキンの『ホビット』『指輪物語』に登場していない。ハーフリングは名前こそ違え、その特徴はトルキンのホビットのそれを踏襲している。それ以外の種族は『指輪物語』に登場して活躍する種族となっている。

なお、プレイヤーがキャラクターに設定できるクラスは Warrior (武闘家), Wizard (魔法使い), Priest (僧侶), Rogue (ログ) に大別されている。善悪に関してはアラインメント (Alignment, 直訳すれば「提携」だが「誰と仲間になりやすいか」という意味で使われている) という項目があり、プレイヤー・キャラクターは正義の味方にも悪役にもなることができる。従って、悪党同士でパーティーを組み、城から財宝を盗み出すという話も演じることができる。

すぐれたファンタジー小説では、架空世界の種族、文化、社会制度などに関する描写をストーリー展開の中に巧みに織り交ぜて、読者が架空世界の様子を容易に想像できるように配慮している。RPG の場合も、架空世界の詳細な設定はきわめて重要であり、ゲーム・プレイヤーが架空世界の様子を容易に理解し、架空世界にふさわしい行動様式をプレイヤーのキャラクターに演じさせることができないなければならない。

小説と RPG が異なる点は、主人公の扱いにある。

小説の主人公は、作者が描くとおりに行動し、ストーリーを展開させていくのであるが、RPG の主人公はゲーム・プレイヤー自身が演じているため、プレイヤーが思うとおりの行動をする。RPG におけるシナリオはプレイヤーに明確な目的を持たせるための前提ではあるが、プレイヤーの意志とは無関係にストーリーを進めていくためのものでは必ずしもない。

RPG の主人公たるプレイヤー・キャラクターは、ファンタジー世界でプレ

イヤー自身が思い描くヒーロー像にもとづいたものとなるのである。

ただ、こうしたシナリオに登場する脇役に関しては、個性豊かな人物設定を行う必要がある。TRPG の場合は、いわば「アマチュア」のゲーム・マスターが、脇役であるノン・プレイヤー・キャラクターを片手間に演じるだけだが、CRPG の場合は、プロのスタッフが脇役の性格付けを行うわけであるから、小説並みの詳細な設定が望まれることになる。

基本的には、まず TRPG を理解することが CRPG のあり方を探る第一歩と言えるが、日本ではエニックス『ドラゴン・クエスト』に代表される一人プレイの CRPG が原点となっているため、TRPG のあり方にこだわった作品が日本市場ではあまり受けない可能性はある。

しかし、TRPG からまったくかけ離れた方向で CRPG 製品を開発しても、ネットワーク RPG が台頭しつつある現在では国際的なヒットを狙いにくい。

また、中世ヨーロッパ風のワールドにこだわる必要はなく、スペース・ファンタジーでも近未来のファンタジーでも成功する可能性はある。

いずれの場合も、プレイヤーがその世界に住んでいるキャラクターを空想できる十分な設定が必要となる。

(イ) ゲーム・システム

ゲーム・システムはゲーム・プログラムと深くかかわっているが、ここではプログラミング技法一般ではなく、ゲームのルールとゲームに必要となるデータの扱いが主な問題である。

① キャラクターのプロパティ

キャラクターのプロパティには性質、能力、状態などが含まれる。この設定は CRPG の大きな特徴となるため、作品ごとに個性的な項目が設けられ

ている。

性質はキャラクターの種族、クラス (一種の職業)、アラインメント (仲間への入りやすさ) などによって決まってくる。プレイヤーがこれらの性格を自由に設定できる CRPG と、あらかじめ決まっている CRPG があり、ストーリー中心の作品では後者の方法が採られる。

能力には腕力、敏捷性、耐久力、知力などがある。そのほかに種族やクラスに特有の能力が設定されている場合も多い。これらを総括するものとしてレベルがあり、モンスターを倒すたびに得られる経験値が増えてレベルが上がると、これらの能力が全般的に上昇する。

キャラクターの状態としては、生命力と精神力 (ヒット・ポイントとマジック・ポイントなどいろいろな呼び方がある) がポピュラーであるが、AD&D のルールをもとにした Black Isle (日本語版はセガ) “Baldur’s Gate” のように、一晩に覚えられる魔法の数がキャラクターのレベルによって決まるため、精神力がなく、代わりに「眠気」が重要なプロパティとなっている作品もある。

さらに、キャラクターは戦闘によって「毒化」「麻痺」「混乱」といった状態変化を起こすことがある。

キャラクターのプロパティ設計は、CRPG 作品の成否を左右する重要なポイントであると言える。

② キャラクターのメソッド (プレイヤーによるキャラクター操作)

どの作品にも共通するようなキャラクター操作は、メイン画面では「歩く」「宝箱などのオブジェクトを調べる」「ノン・プレイヤー・キャラクターに話しかける」といったところであり、「アイテムを売買する」といった操作に関しては専用の画面やウィンドウが用いられる。

しかし、これらの操作も作品によってバリエーションが多く、設計の良し悪しは作品の評価に大きく影響する。

例えば、Blizzard “Diablo II” では、「歩く」のバリエーションとして「走

る」という行動が加わり、プロパティには「スタミナ」という状態が追加されている。このゲームはリアルタイム制であるため、プレイヤー・キャラクターは飛び道具を使うモンスターに走って近づいたり、モンスターに囲まれそうになったときに走って逃げるといったことができる。しかし、走っているとスタミナを消耗し、スタミナが切れると走れなくなるというシステムになっているのである。

また、プレイヤーが正義の味方も悪党も演じられるアートディンク『ルナティック・ドーン』や、“Baldur’s Gate”では、プレイヤー・キャラクターはアイテムを「盗む」ことができるが、見つかると名声が落ち、町の衛兵に追い掛け回されるようになる。

③ アイテム、魔法、スキルのプロパティ

ゲームに登場するさまざまなアイテムや、プレイヤー・キャラクターが使える魔法あるいはスキルも、ゲームの成否に大きく影響する。

魔法に関しては、キャラクターがレベル・アップすると唱えられる魔法の種類が増えるシステムと、魔法書などのアイテムを入手して読むことにより魔法を使えるようになるシステムがある。魔法の種類は、パラケルススの四大元素説に基づく魔法分類（火、水、風、土）がオーソドックスであるが、今日のCRPGにおいては、もはやこれだけではまったく不十分となっており、精霊の召還、ネクロマンシー、呪いといった魔法のバリエーションが数多くのCRPG作品で使われている。

魔法の命名法に関しては、アメリカではAD&Dに倣って普通の英単語で表す方法が主流であるが、『ウィザードリィ』では造語を用いていた。造語を用いると、うまくいけばゲームに独特の雰囲気を持たせることができるが、「魔法名を覚えるのが面倒」とプレイヤーに敬遠されるリスクもある。

日本では、『ドラゴン・クエスト』『ファイナル・ファンタジー』ともに『ウィザードリィ』のように、魔法名に独特の造語を用いている。

火の玉を放つ魔法の命名法

ゲーム製品名	魔法名
AD&D および多くのアメリカ製 CRPG	Fire Ball
Wizardry	HALITO/MAHALITO/LAHALITO
ドラゴンクエスト	メラ/メラミ/メラゾーマ
ファイナルファンタジー	ファイア/ファイラ/ファイガ

アイテムと魔法に共通して言えることは、単に種類を増やしたとしても、プレイに役立たない、あるいはプレイが引き立たないものは無意味だという点である。アイテムや魔法を使ってみて個人的な効果があれば、プレイヤーはそうしたアイテムや魔法を気に入ってくれるものである。

④ マップ

CRPG の源流と言えるゲームは、UNIX で動作する “Rogue” (ローグ) という作品であった。1975 年ころに作られたこのゲームは、@ (アットマーク) という文字で表されるプレイヤー・キャラクターに宝を手に入れさせるため、途中で遭遇するモンスターを倒しながら迷宮を探索させるという内容であった。モンスターや迷宮の壁などはすべて文字で表されていたため、いま見るとあまりにも古風だが、このゲームには迷宮の自動生成という注目すべきシステムが組み込まれていて、プレイヤーが新たなキャラクターでゲームを始めるたびに迷宮のマップが変わるため、繰り返してプレイを楽しむことができた。

しかし、ストーリー性を重視した多くの CRPG 製品では、プレイヤー・キャラクターが冒険をする世界が固定されており、ゲームを開始するたびに地理が変わるシステムは採られていない。1980 年代初頭に登場した Origin “Ultima” シリーズや、Sir-tech “Wizardry” シリーズといった PC 用の代表的な CRPG 製品においては、あらかじめ決められたマップ上で、プレイヤー・



Ultima I (Apple II エミュレータ・ソフトで再現)

四角いグラフィックをタイル状に敷き詰めてマップを表現している。モンスターとの戦闘はリアルタイム制であった。

キャラクターが行動するシステムとなっている。

これらのゲームの「ストーリー性」は、すぐれたファンタジー小説に比べるとやや粗雑なものだったが、ストーリーを進めていくのに必要となるクエストや謎解きが非常に多く、プレイ時間が長大であったため、マップを自動生成するシステムは特に採られなかった⁹⁾。

⑤ ユーザー・インターフェイス

ユーザー・インターフェイスは家庭用ゲーム機の場合、シンプルな機能のゲーム・パッドを使うため、設計の重点はもっぱら画面の構成に置かれる。PC ゲームの場合は、複雑なキーボード操作を要するユーザー・インターフェイスも設計可能だが、1990年代のPCゲームは基本的にマウスで操作可能になっている。

日本の代表的な CRPG 製品であるエニックス『ドラゴン・クエスト』やス



Wizardry IV の線画 3D による迷宮
(Apple II エミュレータ・ソフトで再現)

Wizardry はモンスターに遭遇すると戦闘画面に切り替わるシステムを採用していた。

プレイヤーの主な操作	ゲーム開発上の典型的な方法
キャラクターを作る (名前を決める)	専用の画面
ゲーム・データの読み込み	スタート画面 / システム画面またはウィンドウ
ゲーム・データの書き込み	システム画面またはウィンドウ
画面の明るさ、BGM の音量などの設定	システム画面またはウィンドウ
キャラクターを動かす (実際には背景やほかのオブジェクトが移動する)	メインの画面
モンスターと戦う	メインの画面 / 専用の戦闘画面
キャラクターの装備を変更する、アイテムを使う	専用の画面またはウィンドウ
アイテムを売買する	専用の画面またはウィンドウ
マップを見る	専用の画面またはウィンドウ / オーバーラップ表示
日記を読む	専用の画面またはウィンドウ

クウェア『ファイナル・ファンタジー』では、ゲーム・データの保存などを行うシステム画面、キャラクターを動かすメインの画面、モンスターとの戦闘を表示する戦闘画面の3画面システムが用いられてきた。しかし、すべてのCRPG作品が、このような3画面システムを使用しているわけではなく、プレイヤーが操作しやすいように考慮して画面またはウィンドウを設計していけばよい。

この中でゲーム作品の特徴を大きく左右するのが、専用の戦闘画面の有無である。専用の戦闘画面は“Wizardry”で採用されたシステムであるが、モンスターのグラフィックを見ながら、どの魔法で倒すかをじっくり考える「ターン制」（チェスや野球のように交代で攻撃する）に適するシステムとしてCRPGで定着した。それに対して、“Ultima”におけるモンスターとの戦闘は「リアルタイム制」であり、その場ですばやくコマンドを入力しないと、モンスターに倒されてゲーム・オーバーとなるシステムであった。

CRPGの進化の過程で、距離感のある（剣と盾を持ったキャラクターは白兵戦で、弓矢を持ったキャラクターはモンスターと距離をとって戦うといった）システムに人気が出てきた。また、インターネットのパーティー・プレイでは、プレイヤーに長考させない「リアルタイム制」の方がゲームをスムーズに進めることができる。このため、近年アメリカで発売されたインターネット対応のCRPGでは、専用の戦闘画面を持たない作品が主流となっている。

⑥ モンスターとの戦闘シーン

モンスターとの戦闘システムには、大きく分けて「ターン制」と「リアルタイム制」があるわけだが、インターネット対応のゲームが増えている状況では「リアルタイム制」が優勢になりつつある。シングル・プレイの場合は、モンスターを相手にじっくりとプレイしても何の問題も起きないが、マルチプレイで誰かが長考したすと、ほかのプレイヤーが待たされて不愉快になるため、マルチ・プレイでは「ターン制」を採用しにくいのである。この事情

はインターネット対戦型のシミュレーション・ゲームでも同様である。

「リアルタイム制」ではアクション・ゲームと同じように、プレイヤーにゲーム・パッド (PC ゲームであればマウス) さばきの技能が要求されることになるが、CRPG のアクション性は、アクション・ゲームよりもかなり易しく設定されている。CRPG の場合は、ただひたすらモンスターを倒すというよりも、プレイヤー同士がチャットでコミュニケーションを図るところに妙味があるからだ。アクションの難易度を高く設定すると、チャットでコミュニケーションを取っている暇がなくなり、RPG とは言えなくなってしまう。

⑦ ギャンブル・システム

ストーリーにはあまり関係なく、プレイヤー・キャラクターが町などに立ち寄って興じることができる施設のシステムである。“Ultima” や “Wizardry” には、特にこうしたシステムは組み込まれておらず、『ドラゴン・クエスト III』に「モンスター格闘場」というギャンブル・システムが見られる。ギャンブル・システムはゲーム内の余興なので、ゲームの本筋に大きく影響することはないが、プレイヤーがプレイ中に気分転換を図れるシステムとして成功を取めたとと言える。

当初は特に必須のシステムとは言えなかったが、近年の CRPG 製品では、工夫を凝らしたものが多く見られるようになっている。

(ウ) マルチメディア

① シナリオ

シナリオはコンピュータ・ベースでは文字情報であり、それ自体としてはマルチメディアと言いがたいが、文学、美術、音楽という三大芸術の一分野に相当する要因を含んでいるため、ここではマルチメディアに分類している。

シナリオの作成に関しては高度な情報技術を必要としないかに見えるが、ゲーム・プレイヤーの意志によってストーリーが進展していく CRPG においては、シナリオはプレイヤーの行動によってさまざまな局面を見せるように作成されなければならない。基本的には条件と分岐の手法を組み合わせ、ノン・プレイヤー・キャラクター（脇役）の反応などをリアルに変化させていくのである。

② グラフィックス

キャラクターやモンスター、アイテムなど、ゲーム・プログラムで処理すべき対象（つまりオブジェクト）を表示するには、いくつかの方法がある。

メインの画面では、プレイヤーはキャラクターを歩かせたり（ゲームによっては走らせたり）する。その際に採られる方法のひとつは、キャラクターを画面上に表示するシステムである。実際にキャラクターのグラフィックを画面上で移動させる場合もあるが、たいていの場合は、キャラクターのグラフィック（アニメーション）を画面中央に固定し、背景やほかのオブジェクトのグラフィックを移動させるシステムが使われている（“Ultima”の図を参照）。

もうひとつの方法は、キャラクターを表示しないか、背中のみを表示させ、キャラクターの視野でプレイする方法である（“Wizardry”の図を参照）。この場合は、一般的に3Dグラフィックスによるバーチャル・リアリティの技法を用いる。これは、カー・レーシング・ゲームやフライト・シミュレータと共通の技法である。

前者の場合は、プレイヤー・キャラクターが画面に表示されているため、プレイヤーは自作の映画を見るような感覚でプレイすることになる。後者の場合は、プレイヤーがキャラクターと一体化してプレイすることになる。両方とも1980年代に発売された初期のCRPGで採られた方法である。

キャラクターの視野でプレイする後者の方法は、バーチャル・リアリティを実現していてキャラクターに感情移入がしやすいという点で優れている。

しかし、インターネットのパーティー・プレイでは、ほかのプレイヤー・キャラクターがどこにいるのか分からなくなってしまい、不便であることも事実である。

近年では両者を融合したシステムが流行しだしている。すなわち、プレイヤーが操作するキャラクターのグラフィックは見えているが、プレイヤーの視点は3Dで自由に変えられるというシステムである。このシステムには、より高いスペックを持つハードウェアが必要となるのは言うまでもない。

③ BGMとサウンド

BGMについては、BEEP音（PCのビーという音をマシン語で変化させる）の利用に始まり、FM音源（1980年代のゲーム用電子音源）を経て、CDに至っている。音質が良いに越したことはないため、システムのバリエーションというものの特にはない。この先はDVDとMPEG関連（MP3など）の情報技術が、BGM、効果音再生の主流技術になっていくであろう。

もちろん、技術的な音質を問題にする前に、ゲームのムードを盛り上げるような曲を作ることが重要である。

（エ） 製品開発における諸要素のまとめ

CRPGを開発していく際に考慮しなければならない点について、これまでにさまざまな角度から検討してきた。その中でCRPG製品を評価するための基準についても検討してきたが、CRPG製品はユーザーを楽しませることを第1の目的としている以上、「面白さ」をどのように評価していくかが、製品評価のうえでも、最も重要なこととなる。

これまでの検討結果からCRPG製品の開発要素と評価基準をまとめてみると、次表のような内容になるであろう。

基本的な評価基準	内 容
舞台設定	プレイヤーを架空世界に引き込む詳細な設定
キャラクター設定	魅力ある性格（特に脇役）
キャラクターのプロパティ	ユニークな設定項目
キャラクターのメソッド	ユニークな行動
アイテムや魔法	バリエーションの豊富さ
マップ	
ユーザー・インターフェイス	操作しやすい専用画面またはウィンドウ
モンスターとの戦闘シーン	ほどよい難易度
ギャンブル・システム	ほどよい息抜きの機会
シナリオ	矛盾のないストーリー展開/劇的な場面
グラフィックス表示	プレイヤーがキャラクターに感情移入しやすい表示システム
BGM, 効果音	より良い音質, 雰囲気合った曲

ゲーム製品の「面白さ」を評価する場合、表に示したような個別の評価だけでなく、全体的なオリジナリティーの評価が最終的に必要である。オリジナリティーなしには、製品をヒットさせ、ファンを獲得していくことは不可能だと言ってよい。コンピュータという先端技術を使ったとしても、コンピュータがゲームの「面白さ」を自動的に作り出してくれるわけではなく、人間の考え抜いたオリジナリティーこそが、本当に面白いゲームを完成させるからである。

(オ) インターネット・プレイ

1990年代後半に入ってインターネット・プレイが注目を集めている。

インターネットを経由してプレイヤーが対戦、またはパーティーを組めるソフトが急増している。インターネット・ゲームの場合、ゲーム・サーバが必要になるため、単にゲーム製品を販売するというだけでなく、サーバの運営もゲーム製品を成功させるうえで重要な役割を果たすようになっている。

ネットワークによるマルチ・プレイには2つの形態がある。1つはネットワーク・ゲームを運営する会社がサーバを用意し、プレイヤーはそこにアクセスするタイプ (クライアント/サーバ) 型。もう1つはパソコン同士をつないでプレイするタイプ (ピア・ツー・ピア) 型である。両方ともプレイできるようにしたゲーム・ソフトが多い。ピア・ツー・ピア型はゲーム機の対戦プレイに似ているが、パソコンが1人1台必要になる点が異なる。ネットワークに接続しないシングル・プレイと合わせると、ゲーム・ソフトには3つのプレイ方式があることになる。

ネットワーク対応のRPGにも大別して2つの形態がある。1つは数名のプレイヤーがインターネットを介してパーティーを組み、冒険物語を作っていくタイプである。もう1つは数多くのプレイヤーが1つのサーバに接続し、巨大なバーチャル・ソサエティーを作っていくタイプである。前者の場合は、シナリオを用意しておけばシングル・プレイも可能であるが、後者の場合はネットワーク・プレイ専用となる。

役 割	ソフトウェア	OS	ハードウェア
サーバ	プレイヤーのゲーム・データを仲介・保存	UNIX など	サーバ機
クライアント	ゲーム・ソフト	かつては MS-DOS 現在は Windows など	パソコン (クライアント機)

4. CRPG 製品の開発戦略

(ア) プレイの自由度とストーリー性

RPG は TRPG において、コミュニケーション中心のユニークなゲームとしての定評を得ることができた。しかし、TRPG をもとにしたはずの CRPG では、1980 年代にシングル・プレイを前提とした作品が数多く発売され、コ

コミュニケーションはゲーム中のイベント・キャラクターとの会話に限定されることとなった。

イベント・キャラクターとのバーチャルな会話は、繰り返しプレイすると飽きるため、多くの CRPG 製品はストーリーを大河化し、プレイ時間を増大させる方向で対応した。これにより、ユーザーはゲームを繰り返しプレイしなくとも満足することができたと言える。

しかし、インターネット対応の CRPG では、TRPG のコンセプトに戻ってプレイヤー同士のコミュニケーションがメインとなるため、ストーリーが大河的である必要性は低くなりつつある。シングル・プレイとマルチ・プレイの両方に対応した CRPG では、ストーリー性が相変わらず重視されているが、マルチ・プレイ専用の CRPG では、さまざまなバリエーションのイベントを用意し、プレイヤーは好みのイベントに挑戦すればよいようになっている。

大河的なストーリーを中心に据えた、プレイの自由度が低い CRPG では、プレイヤー・キャラクターが一定の条件を満たすと強制的にストーリーが進展していく。その結果、プレイヤーがキャラクターに行かせたいと思っていた場所に行けなくなるといった不都合が起こりうるため、ストーリーが良くないとプレイヤーは欲求不満を起こす。

劇的なストーリーを売り物にして CRPG を開発する場合、ストーリーに期待しているプレイヤーがザコ(雑魚)・モンスターとの強制的な戦闘で欲求不満になることもある。ストーリーが優れているならば、ザコ・モンスターとの戦闘などは省いてもかまわないだろう。

自由度の高い CRPG では、経験値を稼ぐために平凡なクエストばかりこなしているうちに、プレイヤーが飽きてしまう場合がある。プレイヤーがキャラクターに何をさせてもよいシステムで、シナリオによってプレイヤーを引きつけておくのが難しい場合は、モンスターを退治する戦闘システムの

できがキーポイントになる。

(イ) プレイの目的設定

プレイの目的は、ゲーム・プレイヤーの期待を裏切らない形で設定する必要がある。

① モンスター退治

古代よりさまざまなモンスターが創造され、詳細な性格付けがなされてきた。古代においては、さまざまな疫災の根源がモンスターとして描かれており、モンスターの存在は人々の間で実際に信じられていた。従って、古代の物語に登場するモンスターは、「ファンタジー」(幻想)の要素として考えられていたわけではなく、「史実」として認められていたと言える。

近代・現代のエンターテインメント小説においては、モンスターはファンタジー世界の存在に格下げされ、小説の素材をファンタジーに求めない作品が圧倒的に増えていったが、子供がお化けを怖がることでも分かるように、見知らぬものに対して人間が想像力を働かせるのは言わば本源的なものであるため、「疫災の根源＝モンスター」という古代人の発想は、ファンタジー小説という形で現代人にも受け入れられていったのである。

② 宝物の探索(迷宮やトラップ、謎解き)

貴重なアイテムの探索(クエスト)は、古代ギリシアの英雄伝説や中世の騎士物語などによく出てくる、言わば使い古された手であるが、それだけにプレイヤーに明確な目的を与えるうえでのキーポイントとなる。ゲームの設計に当たってはシナリオと関連させて魅力のある神秘的なアイテム名とグラフィックを用意することが望ましい。

古代ギリシア神話における金毛羊皮(アルゴ号で冒険をしたイアソンの目的)

をはじめとして、珍しい品物は物語の目的として重要な役割を果たしてきた。中でも特に劇的なのは『アーサー王物語』における聖杯であろう。

神秘的な宝物を用意しておくのは、英雄伝説の定石であると言える。

なお、クリーチャーズ『ポケット・モンスター』が、任天堂ゲームボーイという限られたスペックのハードウェアで、「モンスター退治」と「アイテムの入手」というプレイヤーの目的をうまく合体させて、大成功を取めたことは記憶に新しい。

③ 恋 愛

ゲルマンの英雄伝説『ニーベルングの宝』における英雄ジークフリートと王女クリームヒルトの愛、そこにブリュンヒルトとグンターが絡んだ複雑な愛憎、『アーサー王物語』におけるアーサーとギニヴィア、そしてギニヴィアとラーンスロットの不倫、後に「物語」に組み込まれたトリストラムとイゾーデの悲恋など、英雄伝説は恋愛物語に事欠かない¹⁰⁾。

CRPGの元祖とも言える“Ultima”や“Wizardry”には、特にこうした恋愛物語は含まれていないが、それはもともとRPGであるD&Dに恋愛のルールが含まれていないことによると言えなくもない。D&Dの場合、ルールの大半はモンスターとの戦いによるキャラクターの成長に関するものであった。しかし、プレイヤーたちが演じる男性キャラクターと女性キャラクターの間の会話次第で物語が自由に展開しうるため、恋愛をルール化する必要は特になかったとも言える。

シングル・プレイ専用のCRPGでは、シナリオ展開の中に恋愛物語を織り交ぜて成功を取めた例が多い。

エニックス『ドラゴン・クエスト』シリーズの場合は、小学校高学年以上を対象としているため、恋愛はカットされている。それに対して、中学生以上を対象していると思われるスクウェア『ファイナル・ファンタジー』シリーズの場合は、VIIやVIIIに若い男女の恋愛物語が織り込まれている。こ

これらの恋愛物語はあらかじめ用意されたシナリオどおりに展開するのであって、プレイヤーの選択によってストーリーが大きく変化するわけではない。

なお、恋愛をメインのルールにした恋愛シミュレーション・ゲームと呼ばれるジャンルのゲームも存在する。これらは、シナリオがメインで、ゲーム展開どおりのことが現実起きる可能性は低いため、野球ゲームなど他のシミュレーション・ゲームと異なり、RPG 的な開発方法が採られている。

モンスター退治、宝物の探索、恋愛は英雄伝説や騎士物語におけるエンターテインメントの三大要素と言える。また、(スペース・ファンタジーなどに) 舞台設定を変えたとしても、こうしたエンターテインメント要素は基本的に変わらない。

CRPG においては、シナリオにおいてプレイヤーの目的を明示し、ゲームをクリアしたプレイヤーが十分な達成感を得るようにシステムを工夫しなければならない。

モンスター退治においては、プレイヤー・キャラクターがモンスターを退治しなければならない状況をシナリオで説明し、苦難の末にモンスターを倒せるように、戦闘システムを設計していく。

宝物に関しては、迷宮やトラップ、古代文字や暗号を使った謎解きなどを織り交ぜ、探索をスリルとサスペンスに満ちたものにしていく。

恋愛を CRPG に組み込むならば、プレイヤー・キャラクターと異性キャラクターの運命的な出会いをシナリオ化し、プレイヤー・キャラクターが苦難の末に英雄となった時点でクライマックスを迎えるといったストーリー展開を組み込んでいくとよい。

(ウ) システムの個性化

製品をヒットさせるには製品の個性化を図る必要がある。いったんバラ

スを取ったうえで、作品が個性的になるような重点項目を設定すべきである。

ゲームの開発技法を使いこなすことは正攻法であるが、正攻法だけではヒット作品を生み出すことはできない。「戦略」とは重点を明確にすることである。

CRPGにおけるプレイの目的は、より多くのプレイヤーをゲームに引き込めるように、多彩なものにした方がよい。しかし、何でも詰め込んでしまうと、バランスは取れているが個性のないゲーム製品になってしまう危険性もある。

例えば、画期的な戦闘システムを売り物にするのであれば、プレイヤーを不愉快にさせる迷宮やトラップなどにはあまり凝らない方が個性化を図れる。初期の名作CRPGである“Rogue”の「迷宮自動生成システム」を採り入れるという手もある。

あるいは、劇的なシナリオ展開を売り物にするのであれば、ザコ・モンスターとのわずらわしい戦闘などは避けて通れるシステムにした方が個性化を図れる。

「面白さ」の要素を探求し、それらをすべて考慮したうえで、改めて重点項目を設定しなおせば個性化を図ることができる。

ヒットした製品には何かしら個性があるが、製品開発に当たっては、いったん本流に戻ったうえであらためて製品の個性化を図る必要がある。

これまでに優れたCRPG製品が数多く生み出されている状況では、RPGの本流に行く製品を開発するよりも、まず個性化を図ってヒットを狙う戦略を取りたくなる。

この場合、本流を踏まえたうえでバランスを崩し、個性化を図った成功例を前提として、さらにバランスを崩した製品を構想すると、本流を逸脱した

亜流となってしまう点に注意したい。やはり、まずは本流を踏まえるべきである。

作品における「王道」と「個性」の両立が、CRPG 製品を成功させる鍵になると言えるのである。

5. 結びに代えて

本稿においては、CRPG 製品の開発要素と開発戦略に関して考察を進めてきた。以下においては、CRPG 製品をはじめとするゲーム・ソフト製品の諸問題を指摘して、結びに代えることにする。

(ア) ゲーム・ソフト製品の販売戦略

ビジネス・ソフトが情報を収集・整理・発信するためのツールであるのに対し、エンターテインメント・ソフトは内容を楽しむための作品であるところに特徴を持っている。エンターテインメント・ソフトであっても、インターネット対応ゲームのようにプレイヤー同士が情報交換を行う場合があるが、ゲーム・プレイ中の情報交換はあくまでもゲーム世界内のバーチャル・コミュニケーションであって、ビジネス・ソフトにおける情報とは位置付けが異なっている。

ツールはバージョン・アップによって売上を伸ばし、作品は新作によって売上を伸ばすという相違点があるが、ビジネス・ソフトの場合でも新たにコードを開発しなおして新作とする場合もあり、エンターテインメント・ソフトでもコンセプトはそのままにして内容を追加した製品を開発する場合もある。しかし、初回の販売価格とバージョン・アップ価格に差をつけるという販売方法は、ツール・ソフトに特有のものである。エンターテインメント・

ソフトは、開発ソフトのような高価格戦略を取り得ないので、バージョン・アップ価格を設定するわけにもいかないからである。

ゲーム・ソフト業界は、ビジネス・ソフト業界に比べて参入障壁があまり高くないので、過当競争に陥りやすい。一年間に発売されるゲーム・タイトル数は相当なものになり、ユーザーは評判の高いものだけを厳選して購入することになる。

1990年代後半に入り、3D CGを多用したゲーム・ソフトが増加する傾向にあるが、これはゲーム開発コストの増大を招きつつある。

増大するゲーム開発コストを回収するには、ゲーム・タイトルをブランドに育成していく必要がある。ブランドを確立すれば、固定的な顧客を確保できるため、販売本数の予測もある程度容易になる。

ビジネス・ソフトの場合も、結局はブランドの確立によるシェア確保が目標となるため、その点に関しては共通性を持っている。

(イ) ゲームにおける倫理

製品がただヒットすればよいわけではなく、倫理面の配慮も必要である。

RPGは古代の英雄伝説や中世の騎士物語を題材にしているため、現代的に言えば暴力的なシーンを多く含んでいる。問題は善悪の扱い方で、正義の味方が悪を倒すところまでは「暴力」が許容されたとして、何でもありのシステムは道徳的な悪影響をもたらしかねない。やはり、さしあたり勸善懲悪のストーリーにするのが無難である。凝ったストーリーは作りにくい、プレイヤー自身が物語を作っていくRPGに複雑なストーリーは必要ないとも言える。

プレイヤー・キャラクターの行動の自由度を高くしたCRPGの場合は、善いことをすれば誉められ、悪いことをすれば懲らしめられる、善悪の基準が

判りやすいシステムにすることが望まれる。

(*本稿に記載の会社名、製品名は各社の登録商標または商標である。)

〔注〕

- 1) 手作業では達成不可能な高い能率が、ソフト製品のセールス・ポイントとなるという意味である。ビジネス・ソフトだけでなく、汎用的なプログラム開発ソフトにおいても、「ソフト開発の能率向上」が製品開発戦略の重要なコンセプトとなっている。
- 2) ゲーム・ソフトや教育ソフトでも途中経過の保存などのためにデータは生成されるが、これは補助的なものに過ぎない。ただし、エンターテインメント・ソフトの開発に使用されるソフトは、データやプログラムを作成する「ツール」としての特徴を備えている。
- 3) 趣味のエッセイをワープロで書く場合があるように、ビジネス・ソフトが常にビジネスの目的で使用されるわけではない。しかし、ワープロはあくまでもエッセイという作品を作成するツールとしての役割を果たしている。
- 4) 厳密には、エンターテインメント・ソフトの中にもツールとしての性質を持つソフト製品は存在する。例えば、将棋のソフトである。
- 5) 1954年に、チャールズ S. ロバーツ (Charles S. Roberts) という人が、ウォー・ゲームという新しいタイプのテーブル・ゲームを“Tactics”という製品名で発売している。
- 6) シナリオは設定と深く結びついているが、成功したゲーム製品では、設定やゲーム・システムをほぼそのまま利用して、シナリオを新たに加えた Expansion (拡張) 製品を発売することが多い。
- 7) J.R.R. トールキン著『ホビット』(第四版, 注釈版) 原書房, 1997年。
J.R.R. トールキン著『指輪物語』(新版) 評論社, 1992年。
- 8) “Advanced Dungeons & Dragons, Player’s Handbook” 2nd Edition, TSR, Inc. 1995.
“Advanced Dungeons & Dragons, Dungeon Master Guide” 2nd Edition, TSR, Inc. 1995.
- 9) 金井哲夫著『The Genesis of Ultima』ローカス/主婦の友社, 1999年。
鈴木常信著『ウィザードリィ コレクション』ローカス/主婦の友社, 1999年。
- 10) 吟遊詩人によって歌われていた『アーサー王物語』をはじめとする中世の騎士物語が、ラテン語でなくロマンス語で書き記されるようになったことから、騎士道と恋愛の物語はロマンスと呼ばれるようになったとされている。