



## RPGとアクションゲーム 二(千字)

ゲームには、いろいろな種類がある。その中でよく遊ばれているのが、RPGとアクションゲームだ。どちらも主人公を動かして、先へ進めていく。

RPGでは、敵をたおすと経験値がたまり、主人公のレベルが上がる。レベルが上がると体力や攻撃の力が上がり、強い武器も使えるようになる。だから、時間をかけて主人公を育てれば、だれでも先に進める。強い敵が出てきても、その場で勝つ必要はない。いったん町にもどって、レベルを上げたり、よい武器を買ったりしてから、もう一度挑める。戦いのときも、どの技を使うかを、落ち着いて考えて選べる。かかる時間はどうか。主人公を育て、仲間を集め、広い世界を回って話を進めるので、一本を終えるのに何十時間もかかることが多い。セーブをして、何日にも分けて進めるのがふつうだ。

たとえば、休みの日にRPGで遊ぶ。洞くつの奥で、強いボスに負けてしまう。そこで、いったん町にもどり、近くの草原で弱い敵を何度もたおして、レベルを三つ上げる。店で新しい剣も買う。夕方にもう一度ボスに挑むと、今度は回復の順番を考えながら戦って、勝つことができた。一日遊んでも、話はまだ半分も進んでいない。

これに対して、アクションゲームでは、レベルはあまり関係がない。主人公の強さは、最初からほとんど決まっている。ボタンをおす速さやタイミング、ジャンプの位置など、遊ぶ人自身のうでが上がらないと先に進めない。さらに、敵の動きをその場で見て、よけたり攻撃したりしなければならない。失敗したら同じ場面をやり直し、敵の動きの順番やよけるタイミングを、体で覚えて勝つ。考える時間はほとんどない。一つの面は数分で終わることが多く、一回の遊びは短い。少しの空き時間でも、一面だけ遊ぶことができる。ただし、むずかしい面では同じ場面を何十回もくり返すので、全部終えるまでの時間は、遊ぶ人のうでによって大きく変わる。

夕ごはんまでの三十分、アクションゲームを開く。足場が次々にくずれる面で、何度も下に落ちてしまう。落ちるたびに面の初めにもどるが、そのうちに、くずれる順番とジャンプする場所を、指が覚えてくる。十回目くらいで、ようやく向こう岸にたどり着く。終わってみれば、三十分で進んだのは一面だけだった。

主人公を育てるか、遊ぶ人のうでをみがくか。何が強くなるのかというちがいが、ほかのちがいを生んでいる。

## 課題一

この文章を二百字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

### RPGとアクションゲーム 三 (千字・硬い語彙)

ゲームには多様な種類が存在する。その中で広く遊ばれているのが、RPGとアクションゲームである。いずれも主人公を操作して、先へ進めていく。

RPGでは、敵を倒すと経験値が蓄積され、主人公のレベルが上昇する。レベルが上がれば体力や攻撃力が増し、強力な武器も使用可能になる。ゆえに、時間を費やして主人公を育成すれば、誰でも先へ進める。勝利の方法に目を向けると、強敵が現れても、その場で勝つ必要はない。いったん町に戻り、レベルを上げたり、良質な武器を購入したりしてから、再度挑むことができる。戦闘の際も、どの技を用いるかを、冷静に考えて選択できる。次に、所要時間である。主人公を育成し、仲間を集め、広大な世界を巡って物語を進めるため、一本に数十時間を要することが多い。セーブをして、何日にも分けて進めるのが通常である。

休日、RPGで遊んでいると、洞窟の奥で、強敵のボスに敗れてしまう。そこで、いったん町に戻り、近隣の草原で弱い敵を繰り返し倒して、レベルを三つ上げる。店で新たな剣も購入する。夕方に再度ボスに挑むと、今度は回復の順序を考慮しながら戦い、勝利することができた。一日遊んでも、物語はまだ半分も進んでいない。

では、アクションゲームはどうか。アクションゲームでは、レベルはほとんど関係がない。主人公の強さは、当初からほぼ定まっている。ボタンを押す速度やタイミング、ジャンプの位置など、遊ぶ人自身の技量が向上しなければ先へ進めない。勝利の方法はどうか。敵の動きをその場で見極め、回避や攻撃を行わなければならない。失敗すれば同じ場面をやり直し、敵の動きの順序や回避のタイミングを、体で覚えて勝つ。考える時間はほとんどない。さらに、一つの面が数分で終わることが多く、一回の遊びは短い。わずかな空き時間でも、一面だけ遊ぶことができる。ただし、難度の高い面では同じ場面を数十回も反復するため、全体を終えるまでの時間は、遊ぶ人の技量によって大きく変動する。

たとえば、夕食までの三十分、アクションゲームを開く。足場が次々に崩落する面で、幾度も下に落ちてしまう。落ちるたびに面の冒頭に戻るが、そのうちに、崩落の順序とジャンプの位置を、指が記憶してくる。十回目ほどで、ようやく対岸に到達する。終えてみれば、三十分で進んだのは一面のみであった。

つまり、何が強くなるのかという一点の相違が、他のあらゆる相違を生み出しているのである。

