

ゲームソフトの移植やリメイクの意味について

小田切 信博

Nobuhiro Odagiri

名古屋文理大学 情報文化学部 情報メディア学科 はせがわ研究室
HASEGAWA Laboratory, Department of Information and Media Studies,
School of Information Culture, Nagoya Bunri University

2010年3月8日 提出

要旨 同じゲームソフトでも発売されるハードウェアによって、ゲーム展開やゲーム機の操作性などの違いが生じている。自分で実際にゲームをプレイしてみて、その差異を検証してみた。一口にゲームといっても多様な種類が存在するため、ここではロールプレイングゲーム（RPG）というジャンルで検証してみた。ゲームソフトの移植・リメイク・バージョンアップ・シリーズ化などを、コンピュータソフトや映像作品の場合と比較し、その意味について考察した。

1. はじめに

たとえば、据置型ゲーム機で発売されたゲームが同じタイトルで携帯ゲーム機用のソフトとして発売されたり、過去に発売されていたゲームソフトが当初の販売時とは別の新しい機種ของเกม機用のソフトとして再発売されることがある。このような場合、オリジナルの設定やキャラクタを活かしながら、新しいプラットフォームの機能や時代に合せて、作りなおされる場合が多い。このようなゲームソフトは、もともとのゲームを原作とした「リメイク」であると言われ、リメイクの際にゲームの内容（シナリオやシステム）に手が加えられることも多い。また、ゲームソフトは、専用のゲーム機用に作られることが多く、他の機種で動作させるためには「移植」

が必要となるが、操作性や機能・性能が異なる他の機種に移植される際に、そのまま移植されるのではなく「リメイク」と区別がつかないような変更が行われる場合が少なくない。つまり移植の際にも上記のリメイクと同じように手が加えられるのである。

本稿では、以下に、ゲームソフトの移植・リメイクについて考えるため、まず、ロールプレイングゲーム（RPG）の代表的ソフトのひとつ「ポケットモンスター」の変遷を例に紹介し、コンピュータのアプリケーションソフトや映画やテレビなどの映像作品の場合と比較する。

2. ポケモンのバージョンの違いについて

2. 1. ポケモンの歴史

ポケットモンスターは 1996 年に任天堂から発売され(2000 年以降、(株)ポケモンによる)シリーズ化したゲームソフトである。ジャンルは RPG (Role Playing Game) で、現在までに本シリーズだけでも 14 作、全世界で 1 億 2600 万本 (2010 現在) を売り上げ、派生シリーズを含めると 1 億 9000 万本以上となり、ゲームのシリーズ別で、世界第 2 位 (1 位はマリオシリーズの 1 億 9300 万本以上) である。

表 1. RPG「ポケットモンスター」の変遷

発売年	作品名	発売機種
1996	ポケットモンスター「赤・緑」 [☆]	GB
1996	ポケットモンスター「青」 ^{☆1}	GB
1998	ポケットモンスター「ピカチュウ」 ^{☆2}	GB
1999	ポケットモンスター「金・銀」 [※]	GB/GBC
2000	ポケットモンスター「クリスタル」 ^{※3}	GBC
2002	ポケットモンスター「ルビー・サファイア」 [★]	GBA
2004	ポケットモンスター「エメラルド」 ^{★4}	GBA
2004	ポケットモンスター「ファイアレッド・リーフグリーン」 ^{☆5}	GBA
2006	ポケットモンスター「ダイヤモンド・パール」 [*]	DS
2008	ポケットモンスター「プラチナ」 ^{*6}	DS
2009	ポケットモンスター「ハートゴールド・ソウルシルバー」 ^{※7}	DS

GB:ゲームボーイ、GBC:ゲームボーイカラー、
GBA:ゲームボーイアドバンス、DS:ニンテンドーDS

- ☆「赤・緑」系バージョン、
- ※「金・銀」系バージョン、
- ★「ルビー・サファイア」系バージョン、
- *「ダイヤモンド・パール」系バージョン。

- ☆1 「赤・緑」のマイナーチェンジ。内容はほぼ同じだが、ポケモンのグラフィックは一新。
- ☆2 「赤・緑」に追加要素。アニメの影響でピカチュウ主に。
- ※3 「金・銀」に追加要素
- ★4 「ルビー・サファイア」に追加要素
- ☆5 「赤・緑」のリメイク版。追加要素有
- *6 「ダイヤモンド・パール」に追加要素
- ※7 「金・銀」のリメイク版。追加要素有

表 1 に、ゲーム「ポケットモンスター」の変遷を示す。

基本的には、時代とともに新しいバージョンが発売されてきたのだが、機種の変遷に伴って何度もリメイクが行われている。また、内容のバリエーション (系統) がいくつか生

まれている。例えば新しい系統として発売されたポケモンシリーズの「ルビー・サファイア」では 2 匹のポケモンどうしが同時に戦う「ダブルバトル」が追加された (図 1)。



図 1 ポケモン「ルビー・サファイア」

また、初心者でもやりやすいようにリメイク版ではバランスが調整されていたり、キャラクターの強さの設定を予め決めたり出来るシステムなどゲームの機能追加やレベルの変更、ミニゲームなどの内容の追加が行われることがある。

表 1 を見ると、機種が新しくなったときには、そのままのソフトが委嘱されるのではなく、新しい系統のソフトが生まれている。機種の違いによる操作性の違いが表れている場合もある。そして、新機種発売後何年か経ってから旧作のリメイク版が出される場合が多いことがわかる。

機種の違いは、例えば「モンスターハンター」(機種は P S 2) と「モンスターハンターポータブル」(機種は P S P) のように、携帯型ゲーム機である P S P は据置型の P S 2 のコントローラーに比べ、ボタンの数が少ないため、複数のボタンを同時に使用してボタンの少なさをカバーしているなど、ソフトの操作性に関係している。

「ポケットモンスター」についても「金・銀」とそのリメイク版の「ポケットモンスター」「ハートゴールド・ソウルシルバー (以下

HG・SS と記す)」を比べてみると、両者の間の一番の違いは登場ポケモンの数である。

「金・銀」では251匹、「HG・SS」では498匹であり、これだけを見ても倍近い数に増えている。

「金・銀」のフィールド画面(図2(a))はまだ画像が粗くわかりにくい画像である。右側(図2(b))の「HG・SS」の画像は解像度が向上し、見やすくなっているだけでなく、ディテールの描画がなされている。「HG・SS」ではグラフィックが向上によりポケモン一匹一匹の判別が出来るようになり、ゲーム性にも大きな影響をおよぼしている。

また、ニンテンドーDSが発売されたことで無線LANによる通信が可能となり、旧機種で必要であった通信ケーブルという外部モジュールが廃止され、Wi-Fi通信による遠距離通信が可能となっている。さらにWi-Fi通信によるポケモンの配布イベントなど(マクドナルドでミュウをゲットなど)が可能となり遊びの幅が広がっている。

図2を見ても10年の歳月でかなりの技術向上があったことがうかがえる。



(a) 「金・銀」 (b) 「HG・SS」

図2 ポケットモンスター画面グラフィック

3. 考察とまとめ

アプリケーションソフトの場合、バージョンアップは、機能の追加・バグの訂正などのために行われる。Microsoft Office を例にすれば、Word や Excel がバージョンアップに伴って機能を強化し、Office として定期的な

バージョンアップが行われた。また、Office は、Windows 版と Macintosh 版では同じような操作の場合でも操作手順やメニューが異なる。つまり、機能の追加・バグの修正などの他、定期的な操作性の変更が挙げられ、OS ごとに違うアプリケーションソフトが用意された。

映画や小説の続編やシリーズ化は、テレビでの連続ドラマのようにあらかじめ複数の映像作品(各話)の連続でドラマを構成するのではなく、作品の商業的なヒットを受けて次の続編が企画されて結果としてシリーズとなる場合もある。映像作品のリメイクは、多くの場合、過去の名作やヒット作を新しい技術や設定で描きなおすものである。一度公開された映像作品に同じ監督が後年カットを加えたり構成しなおしたりして完成度を高め「特別編」などとして公開しなおす場合もある。映像の上映システム(ハードウェア)の進歩によって、例えばアナログフィルム映像がデジタル化される場合などがあるが、そういったいわば「移植」の際に、ノイズ除去などは行われても、過去の作品に変更を加えることはなく、むしろもとの映像作品を修復・再現することが多いと思われる。

コンピュータソフトは、業務の効率化など利用目的を満たす機能の充実が要求され、時代によってグラフィカルユーザーインターフェースの採用やユーザビリティの向上さらにはアクセシビリティへの配慮などの新たな要求が出され、ネット上の情報の利用など新たな機能が望まれるようになることが、バージョンアップの主な理由であり、映像作品のリメイクなどは、ヒット作を生み出すための商業的な意味のほか、作品の芸術性や完成度を高める意味もあると考えられる。

これらに比べ、ゲームソフトの場合は、2章で「ポケットモンスター」を例に調べたよ

うに、1つの作品の完成度を目指すのではなく、ヒット作には次々と新システムやリメイクの作品が作られ、新機種への移植も内容の追加やグラフィックのリニューアルなど、変更が加えられることが多い。

これは、ゲームがアミューズメントを目的としており、また、家庭用ゲーム機で動作するゲームソフトには、すでに定番となったヒットソフトを、新しいハードでも再度購入してもらったり、ある程度ヒットが予想される人気ソフトに新しい内容を追加することで、ソフトウェア(ゲーム内容)の陳腐化を避け、コンシューマの購買意欲を促す狙いがあるからではないかと考えられる。

ゲームソフトは、しくみとしてはコンピュータソフトであるが、専用のゲーム機に強く依存している性格や、継続してヒット作を売り上げ、ハードの売り上げにも貢献する狙いがあるなど、メーカー側の販売戦略の大きな違いが見られる。今後、リアルな映像やCG映像作品としてのクオリティの向上、シナリオの芸術性などがさらに向上し、大勢のスタッフで制作する総合作品でありながら、監督などの芸術作品としての認識が高まれば、映画のようにオリジナルのマスターバージョンの価値が見直される可能性もある。しかし、今後も、しばらくは新しい機能をもつゲーム機が次々と開発され、それにあわせてソフトウェアが移植される際に、ハードの機能や性能に合せたリメイク、内容の追加や改変、新たな内容の続編の制作などによって、新規性を保ちプレイヤーの興味と購買意欲にうったえる作品が作られていく可能性があると考えられる。