

TRUE OR FALSE? ほんとかうそか? コンピュータゲーム

日本語訳●田中薫子

VIDEO
GAMES

*添付の日本語訳では、本書の内容の理解に役立つようにするために、英語からの直訳ではなく、言葉を補ったり、意識したりした部分があります。

P4 ▶世界初のチェスをするプログラムは、コンピュータで動かされていない。ほんとかうそか?

P6 ▶ほんと!

イギリスの数学者アラン・チューリングは、1951年に、かんたんなチェスのプログラムを紙に書いた。ためにチェスがへたな人と対戦させてみたのに、プログラムのほうが負けてしまった。今のコンピュータプログラムは、チェス、囲碁、ポーカーなど、さまざまなボードゲームやカードゲームで、トッププレイヤーにも勝つことができる。

P7 ▶コードと暗号

P9 ▶昔から、すごいゲームには中毒性があった。ほんとかうそか?

P10▶ほんと!

初期のころのコンピュータゲームのひとつは、いくつかの大学で遊ぶことを禁じられた。ゲームで時間をむだにしているといけないというのと、コンピュータの容量を使いすぎるとというのが理由だ。『スペースウォー!』という

そのゲームは、とある研究室で、手に入ったばかりのコンピュータの性能をしめすために、1961年につくられた。あまりに人気が出たせいで、その研究室では、研究時間にゲームをやってはいけないことになったんだって！

P11▶スペースウォー バージョン1.50

終了 開始 ロボットL ロボットR 惑星^{わくせい} 重力 一時停止

P13▶任天堂とソニーとマイクロソフトは、1970年代からずっと「ゲーム機」をつくってきた。ゲーム機とは、ゲーム専用につくられたコンピュータのことだ。ほんとかうそか？

P15▶うそ！

コンピュータゲームがつくられはじめたころから、いろいろな会社がゲーム機をつくってきた。セガやアタリ、マグナボックス社などもそうだ。でも、マイクロソフトがゲーム機づくりをはじめたのは、わりとあとのほうで、「Xbox」の1号機をはじめてアメリカで発売したのは、2001年のことだった。

P16▶初期のコンピュータゲームが保護者たちの気に入らなかったのは、子どもたちが友だちと外で遊ばなくなったからだ。ほんとかうそか？

P18▶うそ！

初期のコンピュータゲームが保護者たちの気に入らなかったのは、子どもたちがゲームを遊ぶために、出かけてばかりいたからだ！ 1970年代半ばから1990年代半ばにかけて、子どもたちは、ゲームセンターという保護者

が入りにくいところに集まって、最新のゲームを楽しんだ。ゲームセンターにあるアーケードゲームは、大きな装置になっていて、コインを入れて遊ぶしくみだ。

P20▶コイン投入口

P21▶大成功した最初のアーケードゲームは『ポン』というもので、人気がありすぎて、投入口がしょっちゅう、コインでつまってしまった。ほんとかうそか？

P22▶うそ！

ゲームは大人気だったけれど、投入口がコインでつまつたというのは、ゲームをつくったアタリという会社が、宣伝のためにでっちあげた話だろう。

P23▶ポン

P24▶任天堂は1980年に設立された会社だ。創業者たちは、ゲーム機の人気ぶりを見て、自分たちもこの事業をやろうと思いたった。ほんとかうそか？

P26▶うそ！

任天堂は、花札という日本の伝統的な遊びの札をつくる会社として、1889年に創業した。会社は1960年代からほかのおもちゃや電子ゲームも手がけるようになり、1980年代に入ってとうとう、有名な「ニンテンドーエンターテインメントシステム（日本ではファミコンと呼ばれる）」を発売した。でも任天堂は、創業時から変わることなく、日本で花札を売りつづけてもいる！

P29▶歯みがきがテーマの電子ゲームがあった。ほんとかうそか？

P30▶ほんと！

1983年につくられた『ブランク・アタック』というパソコン用のゲームは、ブランクのモンスターたちに菌を虫歯にされてしまうのを、ふせぐものだった。

P32 ▶ あるゲームは、あまりにできがわるかったので、つくった会社が売れのこったぶんをすべて、うめたて地にうめてしまった。ほんとかうそか？

P34-35 ▶ ほんと！

1983年に、アタリという会社が、『E.T. ジ・エクストラ・テレストリアル（地球外生物）』というゲームの売れのこりをうめた。とてもむずかしくて、イライラしてしまうゲームだった。このゲームが失敗したころから、北アメリカでの家庭用ゲーム機とソフトが、急に売れなくなっていく。できのわるいゲームがふえたこと、ゲーム機が家庭にほぼいきわたったことから、ゲームソフトやゲーム機を買う人がへってしまったのだ。1985年のゲームとゲーム機の売上は、1983年の売上より、97%も少なかった。

P36 ▶ 「アタリのマインドリンク」が売りだされていたら、1980年代半ばにして早くも、脳波を使ってゲームを遊ぶことができるはずだったけれど、国に止められた。ほんとかうそか？

P38 ▶ うそ！

電子ゲーム制作会社のアタリはたしかに、「マインドリンク」という装置を試作していた。でもそれは、脳波ではなく、つけた人のひたいの筋肉の動きからゲームが操作できるものだった。アタリが開発を中止したのは、国に止められたからではなく、北アメリカのゲーム機の売

上が、1980年代半ばに大きく落ちこんだせいだ。

P41 ▶ 任天堂の有名なキャラクターのマリオは、おひめさまを助ける配管工になる前に、ジャンプマンと呼ばれる大工だったことがある。ほんとかうそか？

P42 ▶ ほんと！

大工のジャンプマンは、1981年に発売された『ドンキーコング』というゲームの中にはじめて登場した。べつのゲームで主人公になることになったとき、主に地下で動きまわるゲームだからというので、仕事は配管工がいい、って決まったんだ。マリオという新しい名前は、任天堂がアメリカで借りていた倉庫の持ち主からもらった。

P45 ▶ 物語形式になっている最初のコンピュータゲームは、1986年に発売された『ゼルダの伝説』というアドベンチャーゲームだ。ほんとかうそか？

P46 ▶ うそ！

アメリカのコンピュータプログラマーであるウィリアム・クラウザーが、1970年代に『コロッサル・ケープ・アドベンチャー』というゲームをつくっている。これは「テキストアドベンチャーゲーム」と呼ばれるもので、文を読み、次にどうするかを文字で入力して遊ぶタイプのコンピュータゲームだった。

P48 ▶ 町づくりのシミュレーションゲームとして人気の『シムシティ』シリーズは、そもそも、よりよい町的设计のしかたをさぐる国の事業として始まった。ほんとかうそか？

P50 ▶ うそ！

このゲームをつくったウィル・ライトは、べつのゲームで、襲撃する島の設計をしていた。そのゲームで遊ぶより、島をつくるほうがおもしろいことに気づいて、町をつくるゲームを生み出した。『シムシティ』は1989年に発売された。

P52 ▶ 速く走れる「遺伝子」(生きものの細胞の中にあり、親からうけついで特徴を伝えるもの)は、セガの足が速い青色のマスコットの名前にちなんで、「ソニック・ヘッジホッグ」と名づけられた。ほんとかうそか？

P54 ▶ うそ！

とはいえ、ソニックは実際、とても重要な遺伝子に名前を貸しているよ！「ソニック・ヘッジホッグ」(またはSHH)という遺伝子は、人間もふくめ、背骨がある動物の体のさまざまな部分が、ちゃんとした形になるようにはたらく。

P57 ▶ 1990年代のはじめにつくられたパソコンゲームの中でも特に評価が高いもののひとつは、終わるときにエラーが起きた。ほんとかうそか？

P58 ▶ ほんと！

『ウィングコマンダー』という宇宙戦争シミュレーションゲームは、終了させようとするたびに異常が起き、エラーのメッセージが出た。プログラムをつくった人たちは、なぜそうなってしまうのか、原因を突きとめられなかった。そこで、エラーのメッセージを「ウィングコマンダーを遊んでいただきありがとうございます！」と書きかえるだけで、いいことにしたんだ！

P59 ▶ ウィングコマンダーを遊んでいただきありがとうございます

ました！

P60 ▶ アメリカの有名なゲーム会社「ブリザード・エンターテインメント」の名前(日本語訳注：ブリザードは長くつづくはげしい吹雪のこと)は、社員たちが、おこづかいかせぎに、雪かきをしていたことからついた。ほんとかうそか？

P62 ▶ うそ！

この会社ははじめ、「シリコン&シナプス」という名前だった。何度か名前を変えたあと、創業者たちは、「ブリザード」という言葉を辞書から拾い、社名につけた。その後、『スタークラフト』『ウォークラフト』『オーバーウォッチ』のゲームシリーズを生み出した。

P64 ▶ コンピュータゲームにははじめ、レイティングシステム(日本語訳注：内容によって年齢制限をつけること)のようなものはなかった。でも、過激な内容のゲームがふえてきたことから、アメリカ政府が、年齢制限をもうけるべきだ、と考えた。ほんとかうそか？

P66 ▶ ほんと！

『モータルコンバット』などの暴力的な格闘ゲームの内容を心配する声から、ゲーム業界は1994年に「エンターテインメントソフトウェアレイティング委員会(ESRB)」をもうけ、新しく出るゲームの評価をするようになった。

P69 ▶ 『ポケモン』の生みの親である田尻智は、じっと家において、アイデアを思いついた。ほんとかうそか？

P70 ▶ うそ！

田尻智は子どものころ、自然が大好きで、よく昆虫採集こんちゆうさいしゅうをしていた。知らない昆虫を見つけて、わくわく、ときどきした思い出が、ポケモンを生むきっかけになったという。

P71 ▶ キャタピー CP10

P73 ▶ 仕事としてコンピュータゲームを遊ぶ、プロの人たちもいる。ほんとかうそか？

P74 ▶ ほんと！

プロもいるコンピュータゲームの競技を、エレクトロニック・スポーツ、または、eスポーツという。とあるeスポーツのトーナメント戦では、2,400万ドル（日本語訳注：だいたい26億円）以上もの賞金がおくられたよ！

P77 ▶ ほとんどの人は、テレビゲーム機でコンピュータゲームを遊んでいる。ほんとかうそか？

P78 ▶ うそ！

2000年代の終わりごろから、ゲームはスマートフォンで遊ぶのが主流になった。テレビゲーム機やパソコンでゲームを遊ぶひまがない人や、そのような機器に出すお金がない人たちにはうってつけだったのだ。これまででもっとも人気が高いゲームは、『アングリバーード』、『キャンディークラッシュサーガ』、『クラッシュ・オブ・クラン』などだ。

P80 ▶ 今、人気のゲームの中には、プレーヤーによって変更へんこうがくわえられたゲームがもともになっているものもある。この新しいタイプのゲームは、アクションリアルタイムストラテジーゲームと呼ばれている。ほんとかうそか？

P82 ▶ ほんと！

プレーヤーたちは『スタークラフト』や『ウォークラフト III』といったゲームを改造 (MOD) した。改造されたこれらのゲームは、特別な能力を持ったキャラクターたちの少人数チームをいくつもあやつって戦うことができた。アクションリアルタイムストラテジーゲームは今ではeスポーツの競技ゲームにもよく使われている。

P85 ▶ すごく運動になるコンピュータゲームもある。ほんとかうそか？

P87 ▶ ほんと！

アーケードゲームやテレビゲームの中には、『ダンスダンスレボリューション』シリーズのように、特別なマットやステージがあり、その上にのったプレーヤーが足でボタンをおす、というものもある。だから遊ぶだけで、ものすごく運動になるんだ！ でも、たいていのコンピュータゲームは、運動不足になりがちだ。ときどきはコントローラーをおいて、出かけるように心がけよう！

P88-89 ▶ 『ワールド オブ ウォークラフト』は、「大規模多人数同時参加型オンラインRPG」(MMORPG)の中でもっとも多人数で遊べるゲームで、オンラインの広大なひとつの世界の中で、何百万もの人が同時に交流できる。ほんとかうそか？

P90 ▶ うそ！

『ワールド オブ ウォークラフト』は「大規模多人数同時参加型オンラインRPG」(MMORPG)の中でもっともプレイヤーの数が多くはたしかだけれど、5,000人

から15,000人くらいずつに分かれて、にたような世界のどれかに入るようになっている。でも、『イブ オンライン』というSFのMMORPGの世界は、ひとつだけだ。何万人ものプレイヤーが同じ世界に同時に入って、いっしょに遊ぶことができる。

P92 ▶ 知ってる？

◎もっとも有名なかくしコマンドは、それをつくった会社の名前をとって「コナミコマンド」という。ゲーム機のコントローラーのボタンで「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」を順に押すというものだ。お気に入りのゲームで何が起きるか、やってみてごらん！

◎有名なアーケードゲームの『スペースインベーダー』をつくった西角友宏にしかどともひろ自身は、そのゲームがへただった！
ゲームオーバー

P93 ▶

◎アメリカンフットボールの最初のコンピュータゲームは1988年に発売された。今の『マッデンNFL』シリーズの一作目だ。

◎「ディープ・ブルー」というコンピュータは、はじめてチェスの世界チャンピオンに勝った。1997年のことで、負けたチャンピオンはガルリ・カスパロフだった。

◎ゲームセンターで大人気のキャラクターの「パックマン」は、ひと切れとったピザの形から思いついたといわれている。

◎ポケモンははじめ、151種類いた。その後、新作が出るたびに種類がふえていき、今では700種類以上（日本語訳注：本書刊行時）のポケモンがいるんだ！

*本書のP2、P94～P95（Index）、P96（Acknowledgments）は、日本語訳にはふくみません。

*添付の日本語訳で、（日本語訳注： ）の部分は、内容の補足事項です。

くもん出版

〒108-8617 東京都港区高輪4-10-18 京急第1ビル13F 電話03-6836-0301（代表）
ホームページアドレス <https://www.kumonshuppan.com/>

TRUE OR FALSE? ほんとかうそか? シリーズ



古代の世界から太陽系まで、幅広く関心の高いトピックの、知るとびっくりするような事実を学べるシリーズ。「ほんとかうそか?」という楽しい問いかけで、子どもたちが一人で読んで楽しく、みんなで問題を出しあいながら読んでも盛り上がることまちがいないのシリーズ全10冊。

