

ゲーム：鬼武者3     ハード：PS2

テーマ：ゲームの映画性

・カプコンはほとんどリアルタイムムービーで、今回の鬼武者3も映画っぽさを出すためにカメラの動きに映画性を出している

ただ、ボロを出さないためという可能性もある

また、この独特のカメラの切り替えがプレイに難があったりもするので好き嫌いは分かれそう

向きがわかりづらく、視線が変わって逆走することもしばしばあった

・アクションにはジャンプがつきものだが、リアルさを出すためか、ジャンプができない

これも製作者の意図だと思われる

また、回避がないためガードしかない。これは侍が攻撃を刀で受けたり、流したりすることを意識しているのかもしれない

・表現方法は動画だけでなく通常の動作にも映画性がある

狙っている敵にハエ（天狗）がつく、ゲージなどがついていないのは表現の妨げになるからと思われる

ただ、映画性を優先した結果か、上に書いたようにカメラのアングル面に問題が出てハエがみにくかったり、敵の攻撃への反応がわかりにくかったりする

・ジャックが鞭を持っているのはおかしい  
槍などのほうが東洋と西洋の文化の差を埋めてより自然になれるかもしれない

- ・ 1 本道で寄り道しにくい

- ・ ターゲット

戦国バイオに近い形で売り出された  
漢字と歴史の知識が必要なところがデメリットになっている部分もある

バイオには謎解きがあり、鬼武者には爽快感がある

また、装備強化というデビルメイクライとの共通点がある

3 DCG 有効利用し、デビルメイクライ、バイオのいいとこどりをしている

- ・ God of war に通じるところがある

- ・ 全体のクオリティーとしては PSP で出てもおかしくない

- ・ ムービーが短くて本数を多く用意しているので、世界観にどんどん引き込まれる

- ・ エフェクトとデュアルショックで下手な人にも爽快感を与える

まとめ

カメラと演出の雰囲気重視することで映画性を大きく引き出している  
合間のムービーがそれらを強調してプレイヤーを鬼武者の世界へ引き込む  
映画すぎない点もポイントである