

ストーリー



西暦2148年、人類は火星で、時間と空間を支配する大いなる技術...「マス エフェクト」を発見し、遠宇宙へと進出する。そして人類は、銀河系の他種族と接触し、銀河系がシタデル評議会に統治されていることを知る。ファースト コンタクト戦争を経て、2165年に人類は評議会の傘下となる。

主人公、連合軍のシェパード少佐は、5万年前に消滅したプロセアンの遺物「ビーコン Beacon」の回収任務で上陸した惑星エデンプライムで、銀河の法と秩序を守る組織「スペクター（Special Tactics and Reconnaissance）」のひとり、サレンの全銀河を脅威にさらす陰謀を知る。シタデル評議会にサレンを告訴するも、新参者である人類は、その意見を信用されるには至っていなかった。シェパードは、サレンの陰謀と脅威の決定的な証拠をつかむため、広大な銀河へと旅立つ。



「Mass Effect」では、主人公への強い感情移入を生み出すキャラクターカスタマイズ機能を搭載している。ゲーム開始時に、主人公シェパードのファーストネーム、性別を選択し、容姿の変更が行えるほか、出身や経歴などのシェパードのバックグラウンド、そして戦闘のスタイルを決めるクラスを選択することができる。バックグラウンドの選択によって登場人物の反応やサブクエストが変化し、ストーリーをより奥深いものとする事だろう。さらに、装備する武器、防具によっても、キャラクターの外見は変化する。



すべての会話シーンにおいて、プレイヤーはシェパードの言動を選択することができる。目的のためには手段を選ばない冷徹なエージェントとなるか、優しさと厳しさを兼ね備えた英雄的な人物となるか、プレイヤーの選択によって、シェパードのキャラクター性とストーリーが変化していく。

このシステムによって主人公への強い感情移入と、体験したことのないストーリーへの没入感を生み出すはずだ。そして、映画的な手法を取り入れたカメラワークと映像演出が会話シーンを盛り上げることだろう。

すべての会話シーンにおいて、プレイヤーはシェパードの言動を選択することができる。目的のためには手段を選ばない冷徹なエージェントとなるか、優しさと厳しさを兼ね備えた英雄的な人物となるか、プレイヤーの選択によって、シェパードのキャラクター性とストーリーが変化していく。

ITmedia+D Gamesより一部抜粋

<http://plusd.itmedia.co.jp/games/articles/0904/09/news102.html>