

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.17  
**GameDeep**

main issue

**15年目の再構築**  
**MtG からドミニオン、**  
**その系譜**

Other

ゲーム、リテラシ、  
その様相と遊びの場

DQ9 : JRPG の集大成として

## GameDeep は、こんな本を目指します。

無責任。

でも無責任なだけに、「長いものには巻かれぬ」精神を素直に貫きます。

マイナー。

しかしマイナーだからこそできる、大胆な発想を心がけます。

所詮アマチュア。

けれどアマチュアゆえの勢いを、無謀にも形にしたいです。

---

## 目 次

15 年目の再構築：MtG からドミニオン、その系譜 / 中田吉法 .....	3
ゲーム、リテラシ、その様相と遊びの場 / 中田吉法 .....	15
DQ9：JRPG の集大成として / 中田吉法 .....	21

---

## GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原作者、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

---

# 15年目の再構築：MtG からドミニオン、その系譜

中田吉法

---

## MtG というサイクル

1993年に発売された、カードゲーム、Magic: the Gathering(以下 MtG)はカードゲームの世界に革命をもたらした。その核となるアイデアは、「トレーディング・カード・ゲーム」というジャンル名に象徴される。

それまでのカードゲームというのは、固定的なカードセットを用い、その中でだけ量や運を競うゲームだった。それに対して、MtGでは各プレイヤーが事前に集めたカードの中から自分のデッキ(カードの山)を組み、それを持ち寄って対戦するという斬新な形式を持っていた。

しかも、個々のカードの中には基本的なルールを「ねじまげる」ような効果を持っているカードが存在し、カードの記述によってはいくらかでもゲームが変化するというとんでもない特徴も備えていた。

そのMtG自体にもデザインの参考となった「ネタ元」というべきゲームがある。

1981年に出たボードゲーム、「コズミック・エンカウンター」からの影響は、MtGのオリジナルデザイナー、リチャード・ガーフィールドも公言している事実だ。エイリアン同士の抗争を扱ったこのゲームは、基本的には陣取りゲームなのであるが、エイリアンが持つ特殊能力が基本ルールをねじまげる、というMtGに通底するアイデアを持っていた。

実のところ、MtGで革新的と見られた構造のうち「特殊能力が基本ルールをねじまげる」点や、(その特徴を活かして)拡張セットによりゲームが拡大していく点は、必ずしもMtGのオリジナルなアイデアだったわけではない。ただ、従来のゲームでは「共有」されてきたリソース(カードや駒など)を、「個々のデッキ」という形で個別に持つようにさせたことは新しい着眼点だったと言える。

だが、カードゲームデザインにおいてMtGというゲームが残し続けている真の影響は、それらいずれの点でもない。

その源泉は、MtGが商業的に大成功したことにある。

当初のMtGはおそらくカジュアルなプレイを意識してデザインされていたのだろう。プレイヤーがMtGに使う金額は他のゲームと大差のない50\$程度、それで得られるカードは一人あたり高々500枚。その枚数では、約300種類の基本セットのカードが全て揃うということはまずありえない(希少カードが存在するため)。だから希少なカードの大半は「見たことのないカード」であり、たまたま対戦で出てきたら、その無茶苦茶さにびっくりすることになる——というような図式が意識されていたので

はないだろうかと思像できる。

だが、そんなデザイナーの意図をよそに、プレイヤーたちは「勝つため」に惜しみなく金をつぎこみはじめた。全てのカードのリストを記憶し、あらゆる局面を想定してデッキを組み上げるようになっていった。それは当初のデザイン意図からすれば想定外だが、元来柔軟な MtG のシステムは、そのような遊び方——本格的な知的スポーツとして真剣勝負に耐えるだけの奥深さをも秘めていた。

そこで MtG は元々のデザインに固執せず、望まれたような方向に向けてそのデザインを変え始めた。

当初こそ場当たりのな対処（禁止カードや 1 枚制限カードの続発）を繰り返していたが、やがて単にカードをデザインするのではなく、カードセット全体のバランスを考え、「環境」をデザインするという方向性が定められる。

カードには機能別に標準的な強さが設定され、カードセットごとにある機能についてはその基準線より強く、あるいは別の機能は逆に弱くする。拡張セットごとにゲームを変化させるメカニズムを採用し、そのメカニズムを様々なに応用したカードを出す。あるときは呪文が強く、またあるときは召還生物が強くという風に環境自体を少しずつ変化させていく。

その過程において、MtG はカードゲームにおいて思い付く限りの、様々なメカニズム的実験を行い続けた。その実験を継続し続けることができた最大の理由は、MtG が商業的に大成功した、それも大人向けの真剣勝負として成功したことにあるだろう。

MtG が真剣勝負に足ると見るや、発売元の Wizards of Coast 社はプロフェッショナルな——金の賭かった——大会を創設し、継続的にこれを行うようにした。

「金の賭かった」ゲームは、その運用の精密さが変わる。金の賭かったものとしてプレイされることで、MtG のルールはとてども厳密になった。単なる名誉ではなく、賞金という実利をも見て、プレイヤーたちも様々な工夫を重ねた。

トッププレイヤーたちは、いわば大変に手厳しいテストプレイヤーだ。

デザイナーが思いもよらなかったカードの組み合わせを発見し、とんでもないデッキを作り上げ、それを抑止するように新たなカードをデザインする——という、他のどんなゲームにもない荒々しい開発のフィードバックを MtG は回し続けた。

大いなる商業的成功を背景として、他のボードゲーム・カードゲームには真似のできない頻度でカードセットが（追加ルールが）投入されつづけ、その結果として MtG は他のゲームの追従を許さぬ速度で進化・発展を続けたのだ。

また厳密化の過程で、複雑なルールをできるだけシンプルにするためのルール整理も積極的に進めた。コズミック・エンカウンターではルール組み合わせの解決のために、大量の解釈集が用意されていたが、MtG ではカードの記述を整理したり、ルール定義を厳格化することによって、ルールに沿っ

で考えればほとんどのことが解決できるようになっていった。

MtGの残した最大の資産——あるいは改革は、この部分にこそあると見るものもある。後続となるゲームたちは、MtGのようにやればいい。同じ手が使えるのだ。カードゲームのゲームデザイン技術はMtGの登場・発展により、間違いなく進化した。

## 面白さのためのコスト

MtGは「事前にデッキを組み」「持ち寄って戦う」という形式で、大いなる発展を遂げた。商業的成功を背景としたゲームの隆盛ということを考えるなら、他のゲームでは比肩することのない豊穡さを達成し、なお拡大し続けている、ゲームデザインにおけるひとつの金字塔であるのは間違いない。

他のゲームでは味わえない楽しみをいくつも持っているMtGは、とても魅力的なゲームなのだが、その一方で、MtGはゲームを成立させるためのハードルが極端に高くなってしまった。

悪いのは、「トレーディング」なのだ。

というのは、MtGの面白さに触れ、けれどその面白さを追い続けるコスト（主としてカードを買う購買力）を維持し続けたくはない元プレイヤーたちが少なからず思うことである。

MtGのような——あんな感じで手元の環境を作って競うようなゲームは楽しい。でもMtGを続けるのにはコストがかかる。お金にしる時間にしろ必要で、少なからず生活を捧げないときちんとしたMtGのプレイヤーで居続けることはできない。

これは、競技化されてしまったMtGの大きな欠点だともいえる。「金を使わないけどときどき遊び続ける」ようなプレイスタイルを、MtGは事実上許さないのだ。

MtGで限定戦をやる、というのは一応その希望を叶える方策ではあるだろう。

限定戦——もっともシンプルなシールド戦<sup>\*1</sup>は、新品のパックを開けて、中から出てきたカードだけを使ってデッキを作り、戦う形式である。構築戦は所有している全てのカード（数千枚～数万枚、あるいはもっと）から選び作り上げた、お互いかりかりにチューニングされたコンセプトの同士の戦いだが、限定戦は手に入った100枚足らずのカードの中からそれなりに戦えるデッキを作ることが必要とされる。

シールド戦はあまりに運の要素が強いが、その部分を平均化し、知的ゲームらしさを増した形式としてドラフト戦がある。

代表的なやりかたはプースター・ドラフト。参加者がそれぞれカードパックを開け、そのうちの1枚を取って、残りのカードを隣に渡し、隣は渡された中から1枚選んでまた隣に……として1枚ずつ

<sup>\*1</sup> "sealed" —— 「封をされた」の意

カードを選んでいく、という形式だ。

この形式では、上流のプレイヤーがカードを選んだ後の残りが渡される。ということは、隣のプレイヤーがどんな選択をしたのかについて、限定的な情報が得られる。そう、単にデッキを構築するゲームではなく、環境を推測し、対応していくという要素が入り込むことになる。

他にもロチェスター・ドラフト<sup>\*2</sup>やソロモン・ドラフト<sup>\*3</sup>など、より複雑で、かつカードを選択していく部分、あるいはデッキを構築していく部分をよりゲームらしくするルールが提唱されている。

だがこれら限定戦は必ずしも解決にはならない。限定戦であっても、カード知識は戦う上でのベースとなる。見なかった部分にどんなカードがありうるのかを「知っている」ことによるアドバンテージがどうしても効いてきてしまう。事前の知識が大きく効いてしまうのは競技であれば仕方ないところだが、MtGはかなり極端に知識の差——知識を更新し続けることによる差が出る。

この点ゆえに、MtGをはじめとするTCGは知的競技としての競技性を高いレベルで実現しながらも、囲碁や将棋やチェスのように「クラシック」なゲームとはなりえないだろう。TCGというのは結局のところ、商業的な成功が背景にあってこそそのゲームなのである。

## 共有カード、個別環境

MtGに触発されて多くのゲームが作られた。

巷に溢れる数々のTCGは、もちろんMtGの子孫たちである。

だが、MtGの後継としては別の枝も存在する。コズミック・エンカウンターの後継としてのMtG——カードの特殊能力によって個別の環境を育てて戦うという枠組みを、なんとかMtGより気軽に——「ゲーム外」のコストを少なく保ったまま遊べないものが。

そういった試みの中でMtG以前に存在したものに、1989年発売の紋章使い - マジックマスター2 - がある。

共通のカードパイルから手札を引き、引いた札で自分のモンスターに能力を付け、相手のモンスターを戦う。という枠組みを聞けば、まるでポケモンやその他様々なゲームの源流になっていそうなデザインのゲームである。

MtG——最初のTCG登場以前のゲームであるから、当然これも古い技法の下で作られたゲームである。ルールは整理されているとは言い難いが、確かにMtGに通じるような、自分の環境を育てて戦うゲームとして、まず成功したデザインであると言えるだろう。

---

<sup>\*2</sup> バックを開けて全カードを公開し、席順にカードを取っていく形式

<sup>\*3</sup> カードを何枚かめくってから2束に分け、相手が片方の束を、残った方を自分が取るのを交互に繰り返す形式

下ること 2000 年に発売された操り人形 は、より新しい実現だろう。

こちらはゲームの根幹にドラフトを据えた。共有のカードパイルは建物カードで構成される。それとは別に、毎ターンドラフトされる「役割」がある。毎ターンの収入でカードがお金を手に入れ、お金を払って建物を建てる（カードを場に出す）。役割はそれぞれ特殊能力を持っていて、追加でカードを引けたり、追加のお金を手に入れられたり、他のプレイヤーの妨害をしたりといったことができる。建物はいくつかの役割に対応した色分けがされていて、たとえば赤い建物が建っている数だけ「傭兵」の役割のときには収入が増える……という感じである。

これらに共通しているのは、ひとつの共有パイルからカードを引き、各プレイヤーが引いたカードを使って個別の環境を作っていく、というスタイルである。

だがこれらは、結局のところ引き運にだまされ左右される。共有されたパイルから欲しいカードが常に引けるわけではないから、「引きに合わせて環境を作っていく」という風情のゲームになる。

## カードのストリーム化：サンファン

それらのデザインで、TCG ほどの自由度がなく、それぞれの環境といってもあまり異なる感じになりにくいのは理由がある。

単純に言ってしまうと、選択肢の少なさが問題である。

選択肢、とはカードのことにほかならない。少ない例外はあるが、これらのゲームには「カードは 1 ターンに 1 枚引くもの」といううっすらとした概念が残っている。それが、障壁だ。

TCG の構築戦においてコンセプトualなデッキを構築することができるのは、コンセプトに沿わないカードを入れなくて済むからである。対して共有パイルからカードを引く場合、コンセプトに沿ったカードばかりが来るなんてことは夢物語だ。どうしても引いた手札なりに動いていくほかなくなる。

その点にメスを入れたゲームとして、サンファンを挙げよう。

傑作ボードゲームプエルトリコのカードゲーム版としてデザインされたサンファンは、しかし共有パイル個別環境型のゲームを見事にリデザインした点で稀有な作品である。

その基本的な考え方はこうだ：共通パイルが 100 枚あるなら、そのすべてのカードが一度は手の中を通らなければ、コンセプトualなプレイはできない。

おそらく全てのカードの中で、コンセプトに本当に沿ったカードは 10 枚ほどしか入っていない。ゲーム中に、100 枚の中からその 10 枚を選び出すためには、どうすればいいか。ゲーム終了までに 100 枚ぐらいカードを引くようにすればいい。逆に言えば、そのぐらいカードを引かせることができれば、共通パイル個別環境型のカードゲームでも、コンセプトに従ってゲームプレイを進めることができる。紋章使いや操り人形にはそれに足るドロージャンクがなかった。だが、100 枚ほど引けば「いつか

引くはず」を頼りにプレイできるようになる。

ということでサンファンが導入したのは、大胆なカードの使い方だ。カードを場に出すためのコストを所定の枚数のカードを捨てることとしたのだ。操り人形ではお金に割り当てられていた役割を、カードに任せてしまったのである。

出したいカードを手に入れるためにはカードを引く必要があり、引いたカードを出すためにはやはりカードを引く必要がある。「カードを引く」という一本の軸でプレイヤーの行動は規定されることとなり、自ずと序盤はカードを引く能力を高め、後半は勝利得点を稼ぐためのカードを出す、という流れが産まれる。

ゲームの基本的な動きは操り人形に似ている。

共有のカードパイルは建物カードだけで構成され、それとは別に役割カードがある。ただ、役割カードは操り人形と違って公開でドラフトされ、選ばれた役割に従った行動は全員が行う（選んだ本人には若干の特典がある）点が操り人形とは異なる。操り人形では毎行動ターンの建物を作る機会があったが、サンファンでは「建物を建てる」も役割による行動である。役割カードは全部で5枚、他の役割は言ってしまうと必ずしもカードを得るための行動を起こすので、単純計算で考えてもカードを手に入れるのに対し建物を建てる機会は4:1。

操り人形ではなんだかんだで引いたカードの半分ほどは建設するような感覚だったが、サンファンでは引いたカードの4/5ほどは建設コストとしてどんどん捨て札に流れていくことになる。

そしてこのベクトルを強めるために、サンファンは数々のアイデアを盛り込んだ。

まず、カードを捨てるときは裏向きとしたこと。

これにより、見ることができるのは自分の引いたカードだけということになる。もし捨てるのが表向きであれば、他人が引いたカードからも（やや遅延して）情報を得られるのだが、それを禁止することで、「大量にカードを引いて多くのカードを見る」ことをアドバンテージ化させ、また、「いつか引くはず」というデザイン上の基本線をも保護した（捨て札が見えてしまえば「どうも誰かが握りこんでいる＝勝ち目がない」ことがわかってしまうことになる）のである。

それから、トークンとしてカードを使うこと。

建物の4割ほどを占める生産施設は、「監督」の行動を起こしたときに商品を生産し、「商人」の行動を起こしたときに商品を売却できる、のであるが、このとき「商品」が乗っているという状態を示すのに、山札からカードを建物の上に乗せる、という形で表現した。当然、売却するときには捨てる。

これにより、「裏向きのまま、誰にも見られることなく共通パイルから捨て札になる」カードが産まれることになる。

更にこれらの「カードの情報」についての意識を素直に強化する形で、複数枚の中から1枚を得る、という行動「参事会議員」を設定した。そして選択者のアドバンテージとしては、得られる枚数ではなくて見ることで得られる枚数を増やすことにした。

このような大胆なデザインを施したことにより、サンファンは様々に「壊れた」カードを導入することができるようになった。

代表的なのは「ギルドホール」だ。この建物は、通常点数を稼ぐためではなくカードを引くために建てられる生産施設の勝利点を、1枚あたり2点増やすという効果を持っている。これが、あまりにも強い。しかもギルドホール戦術は生産から得点狙いへ軌道修正することなくそのまま一気に突き進むことで勝てる速攻系の作成なので、周りがわかっていなければ対抗できないままゲームが終了してしまう。

しかし逆に言えば、(周りの全員が)わかっていれば対抗できる程度の強さでしかない。マルチプレイヤーゲームである以上バランスはプレイヤーが自ずと維持してくれるのだし、誰かがあからさまなギルドホール戦術に向かったのならこちらにも追いかける(「いつか引くはず」に期待して見切り発車する)という選択肢もあれば、そこからあぶれてくるはずの得点狙い用のカードを集めて高得点戦術へ向かうこともできる。

むしろ、これほどのパワーカードを投入することができたのは、サンファンのゲーム構造の強靭さを示すものだろう。もっとパイルの回転が遅いゲームであれば、おそらくはパワーカードを誰かに引かれたら実質ゲームは終了となってしまふ。サンファンにおけるギルドホールは必ずしもゲームのバランスを壊すものではなく、むしろデザインバランスが優れているからこそ、たった一枚で環境コンセプトをがらっと変えてしまえる(TCG的な)カードが存在させることができていることの証左である。

しかし一方で、なんとなくやっても勝てた操り人形と異なり、勝利手段となるカードを把握していないと勝ち筋が見えなくなってしまうのも事実である。また、力関係のなかで明らかに弱く、上級者には見向きもされないカードも存在してしまっている。

サンファンにとてもよく似たデザインで、モチーフが宇宙開拓であるため別名「宇宙サンファン」と呼ばれることもあるレースフォーザギャラクシー(以下 RftG)は、それに対する回答と言える。RftGはサンファンに比べてカードを手に入れるための道筋も、また勝利点を得るための道筋も増やして、カード間の力関係を複雑にした。正解のルートがよくわからないところまで持っていってしまうことで、使われないカードの存在を大幅に減らした。

ある意味サンファン以上にルートを知ってるかどうかのゲームになってしまってもいるのだが、RftGは拡張セットにおいてその点を見直し、勝利手段を共有カードプールの外側に「目標」として追加することで、道筋の不透明さを解消した。

## 「環境デザイン」という課題

ということでやや駆け足気味に TCG に——MtG に似た、あるいは MtG の要素を少なからず継承したであろうゲームの数々を紹介してきたが、結局のところそれらは一部のエッセンスの模倣でしかない。

そしてなにより、これらは結局コンポーネント（道具）の固定されたゲームである。

サンファンであれ、RftG であれ、たとえどんなに拡張を入れても、「共有パイル」という環境に固定されてしまう。同じ共有パイルを使う限り、ゲームはどこかで固定され、固定的なノウハウが構築できてしまう。

TCG の環境の特異さはその点にもある。

カードプール、エキスパンションの入れ替えという形で、ゲームの環境自体を変化させ続けることができるのは、TCG の特権だ。

そしてその高い拡張性が環境の変遷・変化を可能にし、商業的な成功を背景にカードセットを頻繁に追加・入れ替えていくことで、MtG は同じ基本ルールを保ったまま別の環境へと変化していく。

そうやって環境が変化することによって生まれた概念が、環境対応メタゲームだ。

召還生物が強いから、その対策デッキを作る。今は黒いデッキが強いから、黒対策のカードを多く入れたい。そういう流行を起こし、しかも留まらせないことをデザインし続けることができる。

だからこそ、アクティブな（商業的に動いている）TCG でデッキを作るのは楽しい。環境が常に動くからこそ、そこに対抗する手段を考えること自体がゲームとなる。

そう、TCG にはもうひとつの楽しみがある。

「デッキを作る」部分の楽しさである。

デッキを作ること自体が、実はゲームとなりうる。このことには着目すべきだろう。

考えてみれば、TCG の限定戦とはまさしくデッキを作る部分の勝負だ。

もちろん組み上げたデッキを使って戦う部分での技術の優劣もあるが、まず競われているのは、お互いのデッキを作る腕、あるいはデッキの前提となるカードを選択するときの腕である。少なくとも勝負の何割かは、カードを手に入れたところで決まっている（だから、単純なシールド戦が運の要素が強いとして本格的な競技レベルではやや敬遠され、ドラフトの方が多用される傾向にある）。

しかし極端なことを言ってみれば、TCG のドラフト後の対戦というのは、作ったデッキの強さを決めるための「測定」作業なのかもしれない。デッキを作るのはいいが、作ったら戦わないと優劣が決まらない、のである。

デッキを作るというゲーム、と考えると実には間抜けな話で、その測定のためにわざわざ（別の）ゲームをしないといけないわけだ。

## ドラフティングをゲームにする

妖精奇譚 - Fairy Tale はまさしくこの「ドラフティング」をゲームとしてデザインしたものだ。

カードは 100 枚。よくシャッフルしてから各人に 5 枚を配ってドラフトを行い、ドラフトした 5 枚の中から 3 枚を場に出す。これを 4 セット繰り返して、最終的に 12 枚のカードを場に出す。それぞれのカードには得点が定められているので、その合計を競うのであるが、「場に出たときに他のカードを裏返す」(裏返ったカードは点数計算に含めない)「同じ種類を複数枚揃えると点数が上がる」「特定の役が揃ったときだけボーナス点」などの効果があるので、それらを念頭に置きながら、ドラフトを進めていく必要がある。

ドラフティングをゲームにする、という観点で見ると非常にシンプルなゲームだ。だが、ドラフティングそのものが楽しい、ということにフォーカスして、余計なものを排除したデザインになっている。

カードの相性を考え、自分の戦略を貫くのかはたまた他人の戦略を妨害するのかを悩み、ときには見えていなかったところからの想定外のカードの出現に驚いたりもする。

しかしこのゲーム、なんだか淡泊なのである。

楽しくないわけではない。だが、カードを取ったあと、点数化する部分がどうにもあっさりしすぎている。

もちろん点数化部分にあまり比重を置いてしまうと「ドラフティングのゲーム」ではなくなってしまふので難しいところではあるのだが、もう少しながあってもいい。また、デッキを作って、あるいは回すときのようなメカニズム的な楽しみもいまいち足りない。

さらに惜しむらくは、3色 + 1色に分けられたカードセットの対称性だろうか。そのうち3色については各色の構成がほぼ同様になってしまっていて、戦術のバリエーションがあまり見られないのである。対称であることで、ゲームの見通しもデザインバランスを取るときに容易性も向上しているのだろう。だが、もう少し挑戦的な(色数を増やしたうえで、各色の特徴を明確に分けた形での)リデザインもありうるのではないかと思う。

なんにしても、妖精奇譚から見えてくるのは、邪魔だと思えた TCG の「デッキを動かす」部分が、楽しみにとっては重要だということの逆説的な証拠なのかもしれない。

## 環境デザインゲームの最新モード：ドミニオン

では、どうにかして「デッキを組む」と「デッキを動かす」を同時に行うことができないか。

そんな発想で産まれたゲームが、ある。

ドミニオンである。

ドミニオンは明らかに MiG の影響を強く受けたゲームだ。

なんといっても、ルールの整理度合いが明らかに MiG のそれを意識している。用語の厳密な定義、ターン中のフェイズの分け方、そういったところに MiG の薫陶を明確に感じる。

財宝カードが 3 種類 (1 金、2 金、3 金)、得点カードが 3 種類 (1 点、3 点、6 点)。それに加えて、様々な効果を持った 25 種類の王国カード。カード総数は 500 枚あるが、そのうち一回のゲームで使う可能性があるのは、財宝 3 種 + 得点 3 種 + 王国カード 10 種の合計 200 枚ほどだ。

これらのカードが場に並んでいる。最初のデッキは「1 金 x7、1 点 x3」。手札は 5 枚。手札の中の財宝を払ってカードを買う。カードの価格は 0 金から 8 金まで。

だがよく考えてみよう。最初のデッキには 1 金しか入っていない。手札が 5 枚ということは、そのままでは最大でも 5 金までの買い物しかできない。なのに上を見れば、6 金や 8 金の値段がついているカードがある。

高いカードを買うためには、より高価な財宝や、カードを引いたり一時的に財宝を増やしたりといった効果を持つ、王国カードを買っていく必要がある。買ったカードは (自分の) 捨て山に入り、そのときのデッキが尽きたら新しい山に入って戻ってくる。

こうしてやってきた 2 回目の山は、おそらく以前より平均の価値があがっている。最初は一枚あたり平均 0.7 金、手札 5 枚では期待値 3.5 金だったものが、毎ターン購入を続けることで少しずつ向上していく。

価値が十分高まってきたあたりで、今度は得点の購入が始まる。だが、得点カードはデッキの平均価値を上げない。むしろ下げる。勝つためには得点が必要だが、焦って早く取りにいくと手が回らなくなる。かといって得点を取るのが遅れると追いつくチャンスもなく負けてしまうことになる。

ところで王国カードの間には相性がある。

たとえば、他人の手札を 3 枚に減らすカード「傭兵」に対しては、手札を 7 枚に増やす「図書館」があからさまな対策となる (減らすときに不要な札を捨て、その分余計に引けるのだから、傭兵を使われた方が有利なのだ！)。

相手のデッキに -1 点のカードを送り込む「魔女」には、自分の手札からカードを追放する「礼拝堂」や手札のカードを少し価値の高いカードに作り変える「改築」が対抗策になる。

だが選ばれるのは 25 種のうち 10 種。あるカードの対策カードが、常に選ばれるとは限らない。むしろ選ばれないことの方が多い。

これはそう、MiG はじめとする TCG では、ゲームデザイナーだけがなしえていた「環境の構築」である。

ゲームのたびにカードセットが変わるから、毎回少しずつ異なる環境でゲームが行われることにな

る。組み合わせは事実上無限大。そのとき選ばれた環境の中で、どのカード、どんな戦法が一番強そうかを、その場で考え、実践することが求められる。

かといって、カードの種類は多すぎるわけではない。25種はその気になればまだ憶えられそうな数字だし、だいいちそのゲームで使うカードは全て公開されて置いてある。カードに書いてあることを読めば、基本的にはすべてわかる。

これはTCGの環境メタゲームととても似ている。というか、環境メタゲームそのものだ。

MtGが数ヶ月に一回、世界規模で行えるに過ぎない環境メタゲームを、ドミニオンは1ゲームおよそ30分の毎ゲームごとに行うことができるのである。もちろん規模は大きく違うが、それでもドミニオンのそれは環境メタゲームだ。

共有パイルをめくっていくゲームともデザインがまったく異なる。

共有パイル型のゲームが、「共有のデッキから手元にカードを引いて、個々の手札と環境を作るゲーム」であるのに対して、ドミニオンは「共有の環境からカードを選んで、個々のデッキを作るゲーム」だ。

そう、欲しいカードが手に入るかどうかは、「引けるかどうか」に賭かっていた共有パイル型とは違う。大事なのは、場から手に入るかどうかであり、その入手性に制限をかけているのはカードの価格（と、供給されるカードの枚数）だけだ。運の要素が介在するとすれば、自分のデッキが回るかどうかだけ。そして、デッキが回るようにカードを選んで買っていくのは、まさしくプレイヤーの選択、プレイヤーの責任によるところとなる。

共通パイル型のゲームは、いうなればTCGの限定戦のエッセンスをもたらずものではあったと言える。

対してドミニオンは、TCGの構築戦のエッセンスをもたらずものだ。巨大なカードプールも、事前に把握すべきカードリストもなしで、「デッキを作る」というゲーム的な作業を、そのままゲームにしてしまった。

そして着目すべきは、どんな適当にカードを選んででも、それなりの環境が成立している点だろう。これは、得点獲得競争という枠組みが強靱であるためだろう。また、どんな無茶なカードを入れたとしても、ゲームの環境が決定的に破壊されるわけではないというのも特徴的だ。それは、共有地にカードを置いて皆で買うという構造自体の強靱さ、あるいはカード枚数をプレイ人数で割り切れる数字にするなどの仕掛けによって成り立っている安定なのだが、それを的確に選んだデザインセンスを褒めるべき部分だろう。

やらかしてしまうと数ヶ月の禍根を残すMtGと、1ゲームが短くまとまるドミニオンとを単純に比較するのは少々乱暴かもしれないが、MtGの提示したエッセンスを見事に解体・再構築したドミニオンのデザインは、MtGのそれよりずっと強靱で美しい。

もちろん MtG ほどの商業的な成功はもたらさない(セットを買ってしまえば追加でカードを買う必要はないので)だろうが、ドミノンのデザインが提示した可能性は大きい。MtG 以来の革命たれるは怪しいところだが、クラシックゲームとして後世に残ると、むしろドミノンの方が可能性があるかもしれない。

---

# ゲーム、リテラシ、その様相と遊びの場

中田吉法

---

再録記事：GD# vol.35 初出

## ゲームに立ち向かうためのリテラシ

モンスターハンタポータブル 2nd G をいちおうやっている。

購入したのは旬をとうに過ぎたころであったが、それでも人気のゲームであるし、そんなに人気ならやっておくべきであろうか、などという義務感的なものもあった。だかしかし、そんな不純な動機であったためか、ソロではほとんどやらず、誘われると適当にやる、という程度の遊び方にしかなかった。

正直に言おう。買ったのはいいが、実のところ嫌いなタイプのゲームだったのだ。

いや、嫌いなタイプだとある程度はわかっていて買ったのだ。これは間違いなく気に入らないだろう、と。

何が気に入らないかというと、その果てしなく作業的なところが好みではない。

もちろん「ゲームをする」なんてのは多かれ少なかれ「(未知の)やること」を「(既知の)作業」に落とし込んでいく過程である。だから、ゲームプレイにおいて、いくばくかの作業性が残ってしまうのは仕方がない。だが、モンハンはたとえ落とし込んだとしても、作業としてこなさなければならぬ部分が多く残る。

その作業性をひたすら果てしないものにするのが、抱えこんだ要素の多さだろう。アイテム、モンスター、属性、etc. 目前に大量の情報が展開され、とてもじゃないが把握しきれない。シリーズの進展につれて増えてきたので要素の集積は、新参者が挑むにはあまりに多層的で複雑な迷宮だ。

そこに迷宮があると認識するのに数時間。その迷宮をおぼろげに理解するのに、攻略本片手にしてさえ 20 時間ぐらい。しかも「片手にして」なんてうそっぱちで、必要な攻略本の数はとてもじゃないが片手じゃ済まない勢いである。

その膨大な要素を眺め、ぼんやりとあれこれを試し、やがて見るべき要素と見なくてもいい要素を選び出していく。だんだん落とし込みが進んできたところで、まだまだ先が長いことを思い知らされる。

そしてそこには、とてもストイックなことに明確なガイドは存在しない、

いや、それでも日本のゲームらしい親切さはあるのだろう。チュートリアルとか完備されていて、それに従っていけば順を追って進んでいくこともできる。

だがそれにしても、要素、憶えるべき、憶えねばならないと思わせることが多い。目の前に展開される膨大さは、チュートリアルごときでちまちま進んでも太刀打ちできないのでは、と思えてくる。おまけにそのチュートリアル自体の難度ですら高い。

## その壁の高さ

とはいえ初期からのプレイヤーたちは、おそらく攻略本なんかない状況でその膨大な壁に挑んだのだろう。だからそれは、私にも越えられる壁であるはずだ。それに、よくよく目を凝らせばゲーム画面にもきっちりヒントは存在はしている。そして身近な先輩プレイヤーの発言を聞くに実際そのような情報には着目しているのだ。モンスターの攻撃時の回転方向がどうだとか、ここに電光のエフェクトが出るだろう、とか。

……まあそうだ。確かに正しい。

だが、そこに横たわるリテラシのハードルはあまりに高い。

操作に PSP というハードの全てのボタンを必要とし、方向キーとアナログパッドとボタンの同時操作を求めてくる、というのはもうそれだけで異様な複雑さを持っている。

戦闘についてはまだいい。マルチプレイで見えていれば、なんとなくお手本にはできる。しかし問題は、それ以外の行動だ。

狩りに持っていきべき消耗品類。どのような目的のどんな品があるのかを、まず把握しきれない。装備品の数も膨大。おまけに消耗品だろうと装備品だろうと作るためには素材が必要で、素材をどこで見つけられるかは自分で探り当てねばならない。そして重要な素材を手に入れるためには、おおむねにおいて巨大で強力で頑丈なモンスターを倒さねばならない。

よろしい、ではそいつらを狩りに行こう。

だがそこにも壁が横たわる。まずなんといっても倒せない。貧弱な装備の初心者は巨大モンスターの攻撃を3度もまともに喰らえば沈む。しかし巨大モンスターはこっちの攻撃を100回以上喰らっても倒れない。

そんな圧倒的な壁を相手に、勝つためにはまず観察が必要だ。あるいは仮説を立てての検証が。

しかしながら、たとえ画面上の情報に着目できて適切な仮説が立てられたとしても、その検証は至って困難だ。

たとえばあるモンスターが水属性よりは火属性に弱いのではないかと仮説を立てたとしよう。

仮説を立てたなら検証が必要だ。ということで、まずは火属性の武器と水属性の武器を用意する必要がある。これを用意するのに少なく見積もっても数時間はかかる。

用意ができたならようやく新調した武器を持って出陣だ。しかし一回の狩りに持っていける武器は一

種類。少なくとも 2 度狩りに行かないと仮説の検証はできないわけだ。しかもその敵は 100 回以上も切り付けてようやく倒せるようなシロモノで、おまけに画面に敵の体力ゲージなんてものはない。となれば、測定基準にできそうなのは倒すのにかかった時間ぐらいしかない。

そしてなにより、そう簡単に倒せるような相手なら「相手がどの属性に弱いか」なんて検証せねばならない状況には陥っていない。すなわち検証のための戦いはその実、己が倒されまくって属性なんて調べても無駄だと痛感するために浪費されることになる。

そのほか当たった部位によってダメージが変わるとか、当たりの浅さ・深さもダメージ値に関わるとか、そんなことを言われるわけだ。実際的なことを言えば、そのへんの要素は統計的にあるていど無視してもよい事項なのではあるが。

とかく一時が万事その調子である。初心者が一人で挑むにはあまりに高い壁。これがスタンドアロンで遊ぶゲームだったら、間違いなくマゾゲーとして一部のマニアだけが遊ぶものであったと思う。

だが、その壁の高さは一貫している。

今までのゲームでは「見えていた」かもしれないものを隠蔽すること。そうすることでモンスターハンターは反復性を飛躍的に高めている。素材収集という必要性も加えることで、RPG 的な無反復性——倒した敵はもう倒さない——を削り、アクション性も高くすることで一回性を限りなく高くする。それによってゲームの寿命を延ばし、マルチプレイを何度も繰り返す動機にもつなげる。それらは重層的に構築された、意図的なデザインなのだろう。

## 段差のもたらす広がり

だがしかし、好みではない。

そのように思っていた、のである。

それが転換するきっかけは、とある週末に自宅がモンハン会の会場になり、その日に PSP とモンハンを買った初心者に対する講習会的な流れになった折のことであった。

既に私は安易なパワーレベリングでランクだけは上がり、数字の上では中級者に差し掛かっていた。だがそれは数字ばかりを上げるのにフォーカスした結果に過ぎず、それ以外がさっぱり伴っていない状況 = リテラシの向上していない状態。そんなリテラシの足りない自分は、「練習」たるソロで遊んでみたところで、惜しい展開すらなくひたすら死にまくる。投入した時間に対して得られるものは限りなく少ない。結果どうなるか。一人で遊ぶときにはモンハンを避けることになる。実にわかりやすい展開だ。そして当然、リテラシはますます蓄積されない、となる。

ところが、である。

その初心者講習会における(別の)先輩プレイヤーの、初心者に対する指導内容が実に将来展望にあふれていて側で聞いていて感動した。というかそんな指導されたらそりゃ面白いよ！

要するに。私が当初感じたような不毛さに早々に行き着いてしまったのには、個人的な事情も絡んでいたということだ。すなわち、最も身近な先輩プレイヤーがインスト下手である、という。

あまり好みでないモンハンであっても、やはり誰かと一緒に遊ぶのは楽しい。一緒に遊ぶ相手がやりたいと言っていて、自分も誰かと一緒ならまあ楽しくはある。ならば(積極的ではないにしろ)やらない理由はない。

だがしかし、いざプレイを始めてみれば、初心者と熟練者の間の知識の差、というものを痛感することになる。熟練者がまったく作業として行っていることを、「やるべきこと」「やれること」とも認識しないまま、その知識の差が埋まらないままで遊びはなんとなく行われ、なんとなく終わる。

おそらく、それが己の混迷に拍車をかける一因になっていたのだと思う。

思い出すのは、いわゆる「みそっかす<sup>\*1</sup>」というやつだ。子供らによる鬼ごっこなどに、年端の行かぬ子供を混ぜるとき、その子だけは触られても鬼にはならない、とかそういう特別扱いをしながら遊びの輪に入れる、というアレである。

能力や分別が足りない幼子を、それでも遊びの輪に入れる必要があることから行われる措置であるが、フェアなゲームという観点からすると、これは至って馬鹿げたことだ。鬼ごっこをしているのに鬼にはならないとは、それではその幼子はいったいなにをしているというのか。

だが実際それは遊びとして成立する。大きな子たちは鬼ごっこで遊び、小さな子はその輪に混じってやはり楽しそうに遊んでいる。なぜそれが成立するかというと「鬼ごっこ」という遊びはまるごと「追いかっこ」という遊びを内包しているからであろう。あるいは、「追いかっこ」にいくばくかのゲーム的構図を加えたものが「鬼ごっこ」であるとも言える。大きな子らが十分な能力に基づいてルールに対する合意の下に「鬼ごっこ」というゲームに参加しながら、その局面で出てくる「追いかっこ」を特別扱いされた「みそっかす」プレイヤーは遊ぶ。そしてこのとき「みそっかす」プレイヤーは単に他のプレイヤーと場を共有しながらも別の遊びをしていることになる。

話を戻そう。

モンハンではどうであるか。

もちろん初心者は、遊びの輪に入ることが許される。しかしその中で、十全に遊べるわけではない。初心者と熟練者の混成による狩りは、熟練者にとってそれはとても容易なものだが、初心者にとっては極めて難易度の高いゲームとなる。装備の差も影響してくるのであるが、それ以上にリテラシの格差、断絶が、両者のゲームをまるきり違うものにする。熟練者にとってはなんでもない、攻撃のいなかたも倒し方も熟知したいわば作業になるのに対して、初心者にとっては下手に踏み込めば即死の

---

<sup>\*1</sup> 地域によっては「ごまめ」「おみそ」などとも。

危険な場所となる。

そこで熟練者は初心者を守るという目的意識を持ちながらも倒すのが容易な敵に対して全能感を発揮できる場として、初心者にとってはよくわからないが参加ができて報酬も得られる場として、それは機能する。そして同時に、初心者にとっての様々な気付きの機会をも提供することになる。

そしてそれが許されるのは、モンハンにおける「狩り」がどこまで行っても作業的だからであるように思う。熟練者用の上級モンスターであろうと、初心者向けの下級モンスターであろうと、狩りの作業そのものは大差ない（難易度は大きく違うが）。そして、モンハンとはまさしくその作業を楽しむゲームとして構築されている。その作業を楽しめる熟練者が、初心者が入るという普段と違う刺激の混ざった環境で、なお作業を楽しむ。その構図は、いわゆる「みそっかす」を許容できるような強度を持っているということのように思われる。

あるいはそもそも、初心者を鍛えるという行為が極めてゲーム的である、ということなのかもしれないが。

## そこに段差があるから

モンハンは、ゲーム内の結果を積み上げるゲームではない。

プレイヤーの側でリテラシを積み上げていくタイプのゲームである。それはある意味ともフェアなルールである。積み上げられていくのは、プレイ時間ではなく、気付きの量・頻度であるから、聡いプレイヤーなら一足飛びに進むことができる。あるいは追いつき、追い越すことも（理屈の上では）できる。

しかしその一方で、ゲーム自体の寿命のために、リテラシの上がりやすさをすっかり放棄してしまう。膨大な要素にプレイヤーを投げ込むようなデザインは、向上させねばならないはずのリテラシをまったく向上させにくくする。

安易なパラメータによるパワーレベリングを拒否したいという意図と、その弊害としての高い壁。

だがそこでモンハンは、そのとてつもない段差を、マルチプレイによって熟練プレイヤーが導いて越えさせてしまえばいいという方向に進化したのではないだろうか。

それはとても正しい。ビデオゲームはまた、コミュニケーションの道具でもあるからだ。ビデオゲームはいつだってそうやって遊ばれてきたし、ポケモン以降ともなればそれは顕著にゲームデザインに（意図的に）組み込まれてきた。

以前の私はゲームデータ上のランクばかりを上げながら、真に蓄積すべきリテラシについてはさっぱり得ることができず、それで不満をぶつかさ垂れていた。

しかしながら、ちょっとしたきっかけで段差の存在をようやく確信できた私は、以前より楽しくモンハンを遊ぶようになった。

リテラシを積む修行として今は空き時間にリテラシを積んでいる。以前にできなかったことができるようになる、というのはやはり快感だ。それでも、やはり好みでないのだが、誰かと一緒に遊ぶのは楽しく、その機会をより楽しむためなら修行にもまあ耐えられるか、というところだ。

それでも仮説 検証のサイクルの長さは不快なのだが。そここのところのサイクルが極端に短い(ゆえに体験が濃密な)ボードゲームが好きすぎるからかもなあ。それともゲームに対するリテラシを引き出すための(私の)メタリテラシがボードゲーム用に調整されすぎているということだろうか。だから、それがあまり通用しないモンハンに対しては拒絶反応を起こしているのかもしれない。

だがまあ、それも含めて段差であり、ゲーマーである以上段差は乗り越えなければならない。かくして今日も原稿どころではなくモンハンを遊ばねばならないので、そろそろ筆を置くことにしたい。

---

# DQ9 : JRPG の集大成として

中田吉法

---

## DQ9 があらわれた！

周囲に遅れること約 3 週、我が家にもドラゴンクエスト IX(以下 DQ9) がやってきた。

ドラゴンクエストの正規ナンバリングタイトルが、NintendoDS というハードでついにマルチプレイ化・ネットワーク化——とかいう期待は正直そんなになかった。もともと外伝のドラゴンクエストモンスターズでは、臆面もなくポケモン+女神転生なゲームを展開しているシリーズのこと、まあそれなりに上手くまとめたのだろう、と。

はたして、これは思っていた以上に「今まで通り」でありながら、「ドラゴンクエストではなく」、そして「ネットゲーム」であった。

## これはなんと せつそうのない！

思うに、ドラゴンクエストとはシリーズのはじめから、リテラシをとて強く念頭に置いたゲームだった。

DQ1 はまさしく CRPG なるものをファミコン世代に伝えるためのゲームとしてデザインされ、目論見どおりに DQ は「日本の」CRPG の礎となる作品となった。

そのドラクエであることを考えれば、DQ9 には大きな変化がいろいろある。プレイヤーキャラクターの外見デザイン（アバター作成的な）

シンボルエンカウントの採用、ペナルティのない転職システム、などなどである。ネットゲーム的な着地点を目指すことからすればどれもこれも妥当な変更点だと思うが、前作から登場の錬金釜（アイテム合成）などもあわせて考えると、これはなんとも言い難い味になる。

ひらたく言ってしまうと、ファイナルファンタジーにモンスターハンターを掛け合わせたような、そんな節操のなさを感じるわけだ。

しかし JRPG の文法を投げ捨てて要素を再構築したモンハンに対し、DQ9 は JRPG であることを捨てていない。普通にストーリーを進めるかぎり、それは限りなく DQ っぽい、JRPG っぽいものとして振舞い続ける。ちょっと難易度がヌルいかな、という側面もあるが、それは限りなくドラクエだなあ、と感じるものだ。

けれどもその最中にも、ネットゲームっぽさはゆるやかに忍び寄ってくる。ゲームを進めているとたびたび出てくるクエストは、最近の JRPG には似つかわしくない苦痛で単純な作業的戦闘を強いる。でもそうやって作業していると適度な頻度でアイテムを落としたりして、それがまさしく錬金するの

に欲しかったアイテムだったりする。ということで錬金に手を出し始めると、お金をたいして使わないのに武器や防具がどんどん強くなるのが楽しくて、気付くとストーリーそっちのけで錬金に夢中になっていたり。そういう散漫とした、どんなふうにも遊べてしまう感じはむしろ最近の JRPG の極盛感だ。

そんなふうにして、DQ9 は JRPG としての導入部から入り、メインストーリーを「クリア」するまでの 30 時間ばかりを使って、プレイヤーのリテラシを JRPG のそれからネットゲームのそれに組み換えていく。それは、FF が 11 でいきなり EverQuest になったのに比べるとあまりに緩やかな変化だ。

## きみは どんなふうにあそんでいたか

そしてそうやって教え込まれたネットゲームのリテラシに従って、身近な友人とマルチプレイをやってみると、実に楽しいのだ。こんな楽しみがあったのかと、ちょっと驚く人もいるだろう。

だがしかし、それは必ずしも特別なことではない。今までだって、そうやっていたのだ。ドラクエなり、FF なり、あるいはそれらに比べ小なりとはいえゼルダなりは、ビデオゲーム単体としての遊びの他に、コミュニティの中で共通言語として語られ、そこで情報がやりとりされるという「コミュニケーションゲーム」の核として機能していた。発売されてしばらくはみんなそのゲームをやっていて、誰がどこまで進んだとか、誰はもうクリアしたとか、そんな噂がやりとりされる。ストーリー中のどこかで詰まればわかっていそうな誰かに聞いて、攻略情報をやりとりして、そうやって蓄積したりテラシを共有し拡散させていくことも、「ドラクエをする」って体験の一部だった。

だから DQ9 は、変わりつつも変わらなかったのだろう。

だが、それでいいのだと思う。ドラクエのネットゲーム化 - DQ9 は、この従来からあったコミュニケーションに沿った形で実装されている。最終的にはマルチプレイをしてほしいが、ソロプレイに慣れたプレイヤーにそれを要求するのは難しい。FF11 はオンライン専用とすることで、そこにハードルを設けたが、DS で出る DQ9 にはそこまでの割り切りはできない。単純なネットゲームは、むしろ体験を個人化させる。コツコツと時間を積み重ねて、溜まったデータを眺める快感が先に立つ。

ネットゲームとして、みんなで遊ぶためには、強いアイテムは単純に買ってしまったはいけない。それをみんなで一緒に探しにいけるようになっていっていることによって、冒険の機会がそこに産まれる。同じ世界に放り込まれることはそれだけで楽しい。そのことを実現するために、DQ9 はまあ臆面もない選択肢を採った。ただし、独特のバランス感覚だけは失わないように。

ということでできあがったのは、とてもモンハンみたいな、それでいてモンハンほど修行ではない、そんなゲーム。これまでゲーマーとして育ててきて自然と重ねられてきた JRPG のリテラシを引き継いまま、JRPG として遊べるマルチプレイ JRPG。

ただ一方で、DQ9 はすれちがい通信はじめてして DS のアーキテクチャに自然に沿いすぎた、とも思う。「すれ違えない通信」なんて言葉が囁かれるほどに、地方在住者に厳しいゲームになっている側面がある。そこだけはなんとかしてほしかったが——そこがなくともまあ遊べるゲームであるのも、事実だけれど。

## 編集後記

vol.17、「ゲームデザインを読む2」だったはずの号、をお送りします。

まあ正直に言うとうすね、最近ゲームやってないわけです。特に電源必要な方。MtG はじめてするカードゲームの話になったのは単純に最近やってるゲームだから。しかしそれにしたってドミニオンは革命的なデザインでありました。非電源ゲームは、電源ゲーム以上に文章では話が伝わらないのが難点ですが。

そんなわけで、DQ9 と、サンファンと、ドミニオンが表紙です。MtG とかその他も入れたかったのですが既に引退して久しく持っていないので手元にある範囲で。

ほんとうはもっといろんなゲームのデザインに読み取る余地があると思うのですが、そこまで時間をかけてられない今日この頃。こういう実践よりな方向は無理があるのかもなあ、と思いつつ、また機会があればやってみたいと思います。そして次こそは FFCC でなんか書きたい(今回は時間不足で断念)。

### GameDeep vol.17

2009年8月15日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

e-mail: [gamedeep@niu.ne.jp](mailto:gamedeep@niu.ne.jp)

代表 中田吉法