

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.18

GameDeep

main issue

ゲームの構造

制限時間が導く攻防
責任構造と得点の意味

「おてほんプレイ」を使いますか？

ルイージがおてほんをみせてくれます。

Other

New スーパーマリオブラザーズ Wii



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

制限時間が導く攻防 / 中田吉法	3
責任構造と得点の意味 / 中田吉法	7
細心に、なにもしない : New スーパーマリオブラザーズ Wii / 中田吉法	13

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。

制限時間が導く攻防

中田吉法

対戦格闘ゲームの構造と制限時間

対戦格闘ゲームの攻防と言えば、「ガード・打撃・投げ」の「じゃんけん関係」などを思い起こす読者も多いだろう。

だが、格闘ゲームの攻防の基礎に横たわり、その展開に重大な影響を与えている要素がある。それは、「時間」の概念だ。

端的な話をすれば、「じゃんけん関係」が成立するには時間の概念という前提が横たわっているのである。

それはどういうことなのか、紐解いてみよう。

時間の概念が——ラウンドの「制限時間」が格闘ゲームになければ、どうなるか。

ほとんどの人にとっては、まあ大して変わりはないだろう。格闘ゲームは目の前の敵を攻撃してダメージを与えてなんぼ、という遊びだから、制限時間なんてなくても目の前の敵を攻撃して倒そうとする、はずだ。

だが、「真剣」に勝負するとなるとどうなるか。

ひとつの解は、「待つ」ことだ。不確実な選択は取らず、相手の不用意な選択が発生するのをひたすらに待つ。制限時間はないから、いくらでも長く待てばいい。

隙がもっとも少なく確実性の高い技でちまちまと削り、あとはひたすらセーフティを保つ。多少リードを奪われても、完璧に待っていられば、どこからでも逆転できる可能性すらあるかもしれない。実際のところは、待つなり攻撃するなりの行動にそれぞれ強さ弱さがあって、ゲームによって異なるそのバランスによって、収束する点は変わってくるだろう。だが、ある程度「待つ」のが強いゲームで、時間制限がない場合、「待つ」ことはリードを奪われた側にとって優先度の高い選択肢になるはずだ。

そして、負けている側がそのような選択に出るのに、勝っている側が無理をする選択をする理由はあまりない。だから、勝っている側もまた、「待つ」選択肢を自然と取ることが多くなるだろう。

そのような図式に対し、ルール設計側は「ガードを弱くする」「待てる手段を弱体化する」などの直接的な対策をとることもできるだろう。しかしそれら直接的な対策よりも、時間の概念の導入のほうがより大きな効果を持つはずだ。

制限時間の有無で、待つことの意味は大きく変わる。

待つという行為はリスクが少なく、代わりに効果も少ない選択だ。単位時間あたりに与えるダメージも少ない代わりに、受けるダメージも最小化する、という行動である。だが、制限時間がなければ、時間は無限に使うことができる。そのときに大事なのは、「単位時間あたりの効率」ではなく、「被ダメージに対する与ダメージ」となる。

だが、「待ち」ながら小ポイントを稼ぎ、それをかき集めて勝つと考えることができたのは、時間が無限にあればこそだろう。制限時間があると状況は大きく変わる。タイムリミットがくればそこまでの彼我のダメージ率で勝敗がついてしまうから、その前にダメージ率を逆転させねばならない。

そこで価値が出てくるのが「単位時間あたりの効率」だ。

無限時間があって「待ち」が優位な状況では、時間効率は見向きもされなかった。しかし時間リソースが制限されれば、当然話は変わってくる。

対して、勝っている側には「待つ」余裕が出てくる。

なぜかといえば、時間が経過すればするほど、負けている側にとっての「単位時間あたりの効率」の重要性はどんどんあがるからだ。そして逆にリードしている側では「待て」ばいい度合いがどんどん上がる。同じリード幅であっても、時間が経過すればするほど、制限時間が近づけば近づくほど、その意味合いは大きくなっていく。

ならばリードしている側から迂闊に攻めて出て、そのリードを失う必要はない。

むしろ積極的に「待て」ばいい。

そして、勝っている側の優先度が「待つ」に傾くなら、負けている側はますますもってリスクを取って攻撃せざるを得なくなる。

時間制限のある場合とは、「待つ」を選択したい側が入れ替わっていることが、重要な点だ。「時間の概念」「制限時間」という前提、構造が存在することにより、プレイヤーにとって必要な、蓋然性のある行動が変化し、攻撃する必要性・必然性が生じてくる。

現実には、それらの重要性がめまぐるしく変わる。実際に格闘ゲームをやると、リスクが小さいがダメージも少ない技、対してリスクが大きいダメージが大きい技、それらをバランス良く使うことが要求される。

だがその要求は、根本のところでは時間の構造の存在によって成立するものだ。

制限時間がプレイヤーに勝つための要求を突きつけることでプレイヤーの行動が多様化し、それによって格闘ゲームはゲームとしての強度を得ている、そんな構図が存在しているのではないだろうか。

ポイント 構造によるルール設計

格闘ゲームの話をしたので折角だから、というわけでもないがあるゲームの話をしたい。

そのゲームは、1 ラウンド先取で勝敗が決まる格闘ゲームだ。

1 ラウンドは 5 分と長い。繰り出した技はその有効度に応じてポイント化されるのだが、そのポイントのたまり方がちょっと変わっている。有効度は 4 つのランクに分かれているのだが、そのうち最小レベルは効果なしを意味するので、いくつ出しても意味がない。そのひとつ上のレベルのダメージポイントも、相対的に非常に弱い。何個ためても上位レベルのダメージポイント 1 個には届かないし、ライフゲージが尽きて相手を倒せることもない。

だが、残る 2 つのランクは強烈だ。下から 3 番目のランクの技はたった 2 回繰り出すだけでライフゲージが削りきれてラウンド獲得となる。最上位のランクに至っては、たった一発繰り出すだけで、即座にライフゲージ 0。どんなにダメージポイントを取られた状況からでも、それ一発で逆転勝利することができる。

そのくせリードを奪ったからと残り時間を守りきろうとガードを固めていると、「ガードしすぎ」ということでペナルティポイントが加算される。おそろしいことにペナルティポイントに限っては蓄積することによってバリバリと昇格し、4 回目のペナルティを食らうとそれでもやはりゲージが 0 になって負けてしまうときたものだ。

なんだそれは、と思うだろう。やたら長いラウンドを戦わせておきながら、ダメージポイントの計算はやけに大雑把。テレビのクイズ番組の、最後の問題に正解すれば全チームが逆転可能、というそれまでのゲームの流れをまるっきり無視する特別扱いっぷりを彷彿とさせるようなルールにも思える。

だが、おそらく、大半の読者はそのゲームの名前ぐらいは聞いたことがあるはずだ。少しばかり体験したことのある方もいるかもしれない。あるいは少なくとも、ちらりとでも見たことがあるはずだ。

正解を明かそう。

そのゲームの名前は、「柔道」という。

今年 (2009 年) の頭から「効果」がなくなったので、柔道における技は 3 つの段階で判定されることとなった。「有効」「技あり」「一本」、それに技とみなされない判定外を加えればランクは 4 つ。

「有効」は何個重ねても「技あり」には届かない。ただ、時間切れの際の判定になれば「有効」の数が効いてくることもある。「技あり」は 2 つ重ねると「一本」になり、「一本」を取れば即座に勝利。

それから、禁止事項(「消極的に戦い、攻撃しない」というのも含まれる)に対して出される「指導」は 1 回目こそポイントにならないが、2 回目で「有効」、3 回目で「技あり」、4 回目では「一本」が相手に与えられることになる。

そう、冒頭で挙げた説明は「格闘ゲーム」という観点で柔道のポイント構造を眺めてみたときのものだ。そんな観点で見てみると、柔道というゲームは実に大雑把で荒っぽいゲームに思えてくる。

柔道のポイント 構造を読む

柔道というゲームのポイント構造を見たとき、やはり目に付くのは「一本」の存在だろう。

リスクも大きいかもしれないが、得られる効果はとても大きい。

そして、その効果の大きさゆえに、逆にプレイヤーは「一本を取られないこと」を上位の目標に置かざるを得ない。細かくリードを奪おうとも、「一本」を取られればそれで負けなのであるから、間違っても「一本」を奪われるような隙を作ってはならない。

では、一本を取られないためにはどうすればよいか。

ルール上「一本」はものすごく特権的な地位にある。だから、その特権を最大限活用するか、逆に特権的なルールに対して徹底的に排除するか、という対応に向かわざるを得ない。考えられるのは、極端な2つの解だ。

ひとつは、「相手がどんなに防御しようと構わず一本を取る（ことが可能なほど修練する）」こと。

そしてもうひとつは「中程度のポイントを奪って後はひたすら防御」すること。

おそらく、柔道はこの2つの解のせめぎあいから逃れることができない。

なぜかと言えば、柔道のルールが、やはりその根本に「一本」を置いていることにある。

柔道のルール構造において、有効、あるいは技ありなどのポイントは、ポイントでリードされた側に一本を狙わざるを得ない状況を強制する。

最初のポイントまでならともかく、ひとたびポイントが動き出せば、柔道のポイント構造は格闘ゲームよりもよほどリスクを取った攻め合いを奨励しはじめる。

特に技ありの位置づけは絶妙で、技ありをひとつ取られてしまえば、相手の次の技ありまでもが「一本」の効果を持ってしまうことになる。リードした側にとっても同様で、「一本」の存在する柔道において単純に守るのはやはり危険であり、そこで技ありをもうひとつ取れば勝てるというのは、攻撃するという選択を選ぶ大きな理由になるだろう。

消極的姿勢に対しての「指導」は直接的すぎるルール設定だが、なんとか積極的攻防を成立させようというルールデザイン意図が見えてくる。

対戦格闘ゲームにおける上下段や二択などのようなわかりやすい強制構造や、じゃんけん関係のような、技の有利不利の構造があるわけでもない。むしろ柔道は、皆が同じような技術を追い求めるような基礎技術体系の上で、いかに攻防を促すか、というルール設計として考えた場合、柔道のそれは実に論理的な構造になっていると言えるだろう。

責任構造と得点の意味

中田吉法

2人用ゲーム

2人用ゲームは安定した構造を持っている。自分以外に意思を持ってゲームに影響を与えられるのは対戦相手だけであり、2人は同一の枠内で勝敗を争うことになる。彼我に与えられるリソースはさほど変わらず、ゆえに根本的な手数の問題で負けが決まってしまうようなこともない。

そういう構造を持つ2人用ゲームは、相互の実力が均衡している限りにおいては、とても強靱である。ゲームは彼我の実力差、あるいはいくばくかの幸運を試す絶好の舞台となる。

ただ、2人用ゲームは安定しすぎているとも言える。

2人用ゲームは、よほど乱数が協力でない限り、誰に責任があるかが明白でもある。極端に言えば、2人用ゲームにおける自分の敗北の責任は常に自分にある。

どのような手を選んだにせよ、それは2人の間の差にしかならない。悪手であれ敗着であれ、その悪影響が及ぼされるのは自分だけであり、一切の責任が分散されることなく自分に戻ってくることになる。

2人用ゲームで勝敗を分けるのはほんの僅かな差かもしれないが、選択にまつわる責任が必ず自分に帰ってくるという、「安定した責任構造」とでもいうべきものは、プレイヤー間のわずかな差を大きく増幅することになる。

だから、2人の間にわずかであれ確実な差があれば、話は変わる。

2人用ゲームはとてもセンシティブで、わずかな差を確実に増幅してしまう。多少の乱数要素が入ったところで、それは容易に覆せるものにはならない。

必然的に、2人用ゲームの展開には紛れや乱れといった要素が薄くなる。相性が悪いとも言える。「実力差に関わらず勝敗の行方がわからない2人用ゲーム」というものを作ろうとすると、たいがいは大味なく（それゆえにつまらない）ゲームになってしまう。

それよりは、紛れや乱れを入れないままの基本ルールを用意しておき、適切なハンディキャップで調節するほうが2人用ゲームには合っている。

マルチプレイヤーズゲーム

マルチプレイヤーズゲームは、2人用ゲームに比べるとずっと複雑な、ともすれば乱雑というべき構造を持っている。

マルチプレイヤーズゲームでは、勝つことは難しいが、「誰かを勝たせないこと」はある意味容易だ。ただ、周囲の全員がゲームの最初からその人に「勝たせまい」と思ってプレイすればよい。

2人用ゲームと違って、「誰か1人だけを」止めたければ多対1の関係を作ることができるのが、マルチプレイヤーズゲームの特徴だ。

多対1となったとき、「多」の側と「1」の側には如何ともし難い絶対的な差が産まれる。それは、手数之差だ。自分がひとつ行動する間に、自分を勝たせまいとする行動が複数行われる。一行動で被る不利は小さくとも、数が重なれば無視できない大きさになる。

しかし、たとえ一人を勝たせないことを狙ったところで、それだけで終われないのがマルチプレイヤーズゲームの難しいところだ。誰かに不利益を与える選択をしたということは、すなわち「別の誰かに利益を与える選択」あるいは「別の誰かに不利益を与える選択をしなかった」ことを意味している。

この構造が、マルチプレイヤーズゲームを難しいものにする。特定の誰かだけを狙う、ということが本質的にできないのである。

マルチプレイヤーズゲームは、2人用ゲームとは逆に乱れや紛れがとて濃く構造であると言える。自分の選択は（少しずつであれ）他者に影響を及ぼすが、それは全員に言えることである。負けるにせよ、勝つにせよ、自分の選択だけが原因となるわけではない。自分の選択に加えて、他者の選択の結果が積み重なって、ようやく勝敗が見えてくる。ときには漁夫の利としかいいようのない勝ちが得られることもある。

そういった特徴があるので、どの選択が勝敗を分けたのか、その責任が見えにくくもなる。不安定かつ無責任にならざるを得ない構造、といったところか。

だがその不安定さゆえに、単純な実力差だけでは勝敗の行方はわからないという特徴も合わせ持つことになる。個々の局面では緻密な積み重ねでありながらも、全体としては他者の選択という意図できないものに勝敗が委ねられてしまう、そんな「ままならなさ」がマルチプレイヤーズゲームの根幹であろう。

目的構造、得点構造

1位になれなくなったときになにをすればいいか。

マルチプレイヤーズゲームに常につきまとう、そんな構造の問題がある。

同様に（自分以外の）誰が勝つかを決定的に選択してしまうことになるという「キングメーカー問題」というものもある。

どちらも、マルチプレイヤーズゲームに本質的に内在されている問題だ。ただ、誰かの選択の積み重ねで1位になれなくなる、あるいは誰かが勝者を決めてしまうような構造があるからこそ、マルチプレイヤーズゲームはその複雑さ——誰が勝つか予測がつきにくい——構造を獲得している。だから、根本的にはマルチプレイヤーズゲームから切り離せない問題だ。

それでも、目的を失ったときにそれを緩和しやすいゲームはある。

たとえば麻雀がそんなゲームに相当する。特に金を賭けているとわかりやすい。麻雀はマルチプレイヤーズゲームな上に、運と紛れがかなり影響するゲームとなっている。はっきり言って、勝つためには絶対に運が必要だ。

だから、勝てないとき、運が伴わないときにはまず勝てない。だがそういったとき、麻雀というゲームには逃げ道がある。「大負けしない」という次善の目標に切り替えやすい構造を持っている。

そうやってしのいでいるうちに、大きな逆転手が目指せる運が向いてきたなら目指せばいいし、こないならばそのまま「あまり負けなかった」ことでひとまず満足することもある。

そのような構造になっているのは、麻雀というのが得点が重要なゲームであること、（得点目標ではなく）時間制限の下で戦うゲームであること、そして得点を争奪していく（ゼロサム）ゲームであることなどが理由として挙げられる。ゲームから得られる価値は常に一定（合計すると0）であり、その基準に対してゲームで得た得点の価値が定められる。そして、半荘で得たプラスマイナスをそのまま積み重ねていくというのも基準となる。ただ勝つ負けるではなく、大きな勝ち、小さな負け、大きな負けとに明確な序列があるゆえに、それが基準となってくれる。

逆にゲーム中で得点を稼ぐゲームであっても、得点を加算していくもの、目標得点をめざすもの、あるいは得点手段に複数のルートを持っているものは、基準化に向いていない。たとえばカタンを例に挙げよう。カタンにおける得点源は、「開拓地／街の建設」「得点カード」「騎士王」「道路王」の4つが存在する。これらを積み重ねていくのがカタンというゲームにおける得点であり、ゲームが終了したときに全員の合計点が何点になっているかは不定だ。

しかも得点源のうち「騎士王」「道路王」は一人だけに与えられるものであり、ゲーム中に一度獲得してもゲームの展開によっては他人に奪われうる。その代わりに安定的な2つの得点源（「開拓地／街の建設」「得点カード」）に比較すると、やや獲得しやすくなっている。

ここで問題となるのは、ゲーム終了時の得点では、その1ゲームの価値を定められないことである。

一瞬の隙を突いて「騎士王」「道路王」の両方を奪い取って他人の点数が少ない時点で鮮やかに勝つのと、「開拓地／街の建設」「得点カード」を徐々に積み上げてじっくり勝つのとでは、ゲーム終了時の全員の得点合計は当然異なってくる。そしてこのとき、2位以下の得点はそのゲームの良し悪しを計る基準としてはあまり適切でない。

麻雀が小さなゲーム（局）を何回か重ねて1ゲーム（半荘）を成立させているのに対してカタンはひとつながりのゲームとして争われる。そのためあって、カタンにおける中間時点での得点は、戦況を表す絶対的な指標ではない。たとえば、「今の点数では負けているが勝利の可能性は高い」というような状況が発生してしまうことになる。得点は盤上の状況の一部の反映ではあっても、すべての反映ではないのだ。

そういう戦況・状況は、数値化してゲームの外側に持ち出しにくい。しかもカタンはマルチプレイヤーズゲームであり、得点には他人の思惑・行動も反映された数字が出てしまう。麻雀であれば局の合間で状況はリセットされるが、カタンはそうではない。

カタンの得点は、そのゲームの勝者を定めるためのものでしかなく、そのゲームにおける順位を付けるためのものではない。ゲーム中の指針ではあっても、ゲーム外に持ち出せる指標ではないのである。

トーナメント 構造

麻雀における点数がいわば「強い」点数であるのに対し、カタンのそれは「弱い」点数であり、ゲームの外側に持ち出す指標たりえない。

普通に一回性のゲームとして遊ぶ限りにおいて、そのことが問題になることはあまりない。しかし、特定のゲームの順位を競うための大会、トーナメントを、大人数で行う場合には事情が変わる。

大人数ということは、1つのゲームでは収まらない人数であるということだ。だから複数回ゲームをやる必要がある。しかし、公平を期すために考えられるすべての組み合わせで対戦をするわけにはいかない。4人で遊べるゲームで、8人の大会だったとしても、その組み合わせ数はだいぶ大きなものになる。並び順まで含めれば、意外に少ない人数ですら、簡単に天文学的数字に手が届く。

しかたがないのでなにかを基準に組み合わせを決めていくことになるのだが、ここで点数の「強さ」「弱さ」が重要となってくる。

カタンでは、漫然とランダムに対戦組み合わせを決めてはいけない。組み合わせをランダムにした場合、優勝争いの行方は、勝ち残っているプレイヤーがいかに弱い相手とあたることができるかにかかってしまう。

だからといって、ノックアウト形式（負けたら即敗退）は、カタンというゲームにはそぐわない。1位を取れるかには多分に運の要素が入ってくるし、上位2位勝ち抜けにするにもカタンの得点は「勝者」を決めるもので「順位」を決めるものではない。

勝ったものは勝ったもの同士、負けたものは負けたもの同士で戦う、スイス方式や、それに一定回数負けでの敗退決定を組み合わせるような形式が妥当だろう。

スイス方式での対戦組み合わせを決めるときにも考慮すべきことがある。大会内でのレーティング

の付け方だ。安直に、ゲーム中に得た得点を勝ち点として加算していくことは望ましくないのである。

カタンの得点は「弱い」得点であり、そのようなゲームでゲーム内の得点をゲームの外に持ち出すことは、ゲームの変質の可能性を高めてしまう。目標点数への到達を競うゲームが、少しでも点数を稼ぐゲームになってしまうのだ。また、談合的が生じる可能性があるのも問題だ。たとえば、誰かが10点に到達することがわかった時点で協定して、他の全員が9点になるまでゲームを継続するということができてしまう。

持ち出せない「弱い」点数を持ち出す以上、持ち出す時点でなんらかの変換が必要となるだろう。1位4点、2位3点、3位2点、4位1点、というふうに、順位に対して点数を付ける（順位点）のはまだ妥当な方式だろう。このとき、同率順位が発生した場合には総得点が増えないような点数付けをする必要がある（でないとはやはり談合が生じる）。

麻雀の場合はどうか。

こちらは、点数をどう扱うかに依存する。麻雀は点数が「強い」ゲームであるから、ゲームの外側で合算していくことにはあまり問題がない。だが、合算していくかどうかで望ましい組み合わせ方式は変わってくる。

合算する場合、組み合わせはランダムとする方がよい。スイス方式のように強いメンバーは強いメンバー、弱いメンバーは弱いメンバーで集めてしまうと、卓によって得られる得点の価値が違ってきってしまう。上位卓でぎりぎりしを削ってなんとか一位を取ったプレイヤーを、下位卓に回ってボロ勝ちしたプレイヤーが上回ってしまうのは、望ましくない。

逆にスイス方式を採用したいのなら、点数は順位点化すべきだろう。勝てないときにどうしのぐか、という麻雀の本質をやや損なってしまうが、実力が似通ったもの同士の対戦を組むことができるのは、競技としては望ましい形である。

2人用ゲームのトーナメント 耐性

というような問題は、2人用ゲームではあまり起こらない話である。

なぜなら、2人用ゲームは結果を単純化してしまえるからだ。極端には、勝ったか負けたかの2値にすることができる。引き分けることがあるゲームのときには、勝ちと引き分けをどう重み付けるかを考慮する必要があるが、勝ちをプラス、負けをゼロもしくはマイナスとあっさり単純化してしまえる。

だが、得点が結果を決めるゲームの場合、得点の加算の問題は同様につきまとう。むしろマルチプレイヤーゲーム以上の問題ともなりうる。同じ勝つにしてもお互い得点を伸ばして勝つか、それともできるだけ抑え込んで勝つかで違いが出てくる。責任構造が明快なぶん、意図は得点に反映されやすくなってしまう。

ランダムな組み合わせの結果であれば総得点はある程度の意味を持つはずだが、必ずしもフェアな指標となるわけではない。

とはいえ、それは必然だろう。本来2人で閉じているところの得点を、外部に持ち出そうとすれば、全体はマルチプレイヤーズゲームになってしまうからだ。

余計なことをしてややこしい問題を抱え込むよりは、素直に単純化して、勝ち負けだけを気にする方が望ましいものと思われる。

1人用ゲーム

最後に、1人用ゲームについて触れておこう。

1人用ゲームは2人用ゲームよりもっとシンプルな図式を持っている。1人用ゲームにおける得点の責任は、すべて自分に帰着する。乱数要素の多寡にもよるが、相互作用がないぶん、得点はそのまま外部化しても問題がない数値となる。

それでも並行して行い、途中経過がわかるようであれば、やはりマルチプレイヤーズゲーム的な側面は出てきてしまう。たとえばゴルフなどで、トップとの得点差がコースの攻め方に影響を及ぼすようなことが考えられる。

だがそうでなければ、たとえば一斉に行う学力テストなどは、かなりフェアな構造をしていると言えよう。

細心に、なにもしない：New スーパーマリオブラザーズ Wii

中田吉法

New スーパーマリオブラザーズ Wii は、本当に「新生」のスーパーマリオブラザーズであると思う。

多人数でマリオを遊ぶ

New になったからと言って、ゲームシステムは今までと大きく変わるわけではない。"New" が意味するところは Nintendo64~GameCube の 3D 化したマリオではない、(古典的な) 2D 画面のマリオだということであって、基本的にはスーパーマリオブラザーズ 3 以来お馴染みとなったシステムが踏襲されている。

例によってマリオのコスチュームには新たなバリエーションが増えたり減ったりしているが、それもまあ、お馴染みだろう。

今回最大の変化は、多人数で遊ぶモードが増えたことである。

Wii という「家族で遊ぶ」ハードに実にふさわしい変化であるが、しかしそこは任天堂クオリティ。なにも変えることなく、とても自然に、スーパーマリオを多人数化してしまった。

その出来栄えが、すごい。多人数の協力プレイで一緒に面を進んでいく、と聞けば当然一人に比べて難易度が下がるものだと思うだろう。おまけにうまく進めないところでは特定のボタンを押せば残機数を減らさぬまま救出待ちの状態(シャボン玉に入って画面中をただよい、誰かに触られると復活する)になることができるなんて機能まで付いている。落ちそうになったところですかさずそのボタンを押せば誰かが助けてくれたりする、って寸法だ。

なんだそりゃ。スーパーマリオというゲームの根幹に喧嘩売ってるのか？

だがそうではなかった。

難易度は下がらなかった。

肝は、プレイヤーキャラクター(以下 PC) 同士の当たり判定だ。

ポジションこそが命です

スーパーマリオブラザーズとは、位置取りのゲームだ。ブロックを叩くにはブロックの下にいかねばならない。敵を踏んで倒すには、敵の移動を見据えて適切な位置で待ち、機を見て一気に仕留める

必要がある。高いところに登るためのダッシュジャンプのための助走地点とか、穴を越えるためのジャンプ開始地点とか、そういうのを見極めて実践する、そういうゲームだ。

そこに、今までなかった他のプレイヤーが入ってきたのである。それも、フィールドの広さは大して変わらないままで。

コントローラを手にしてみれば、それはとても自然な拡張だった。

元より画面を縦横無尽に駆け回っていたマリオたちが、複数画面にいるとどうなるか。

狭い！

のだ。

たとえば、4人いるのに1ブロック分の足場を使わねば進めないとき、どうなるか。

全員が勝手に動けば、たちまち地獄絵図のできあがりである。皆がいっせいに同じ足場にジャンプして、マリオはルイージに下から突き上げられてあさっての方向へ大ジャンプ、ルイージは無事着地したがそこに青キノピオが飛んできて足場から弾き出されてまっさかさま、黄キノピオに至っては青キノピオとぶつかってジャンプできず、後ろからやってきたノコノコにあっさり噛み付かれて死んだ——てな具合。

これまではただ敵の位置だけ把握していればよかったのに、他のPCの位置を把握しなければ進めなくなった。しかも他のPCを操っているのは人間で、CPU操作の敵のようにパターン化した動きをしてくれない。思いもよらないところで突然ジャンプだの立ち止まったりだの、そういうのがいちいち混乱を起こす。

細心に、なにもしない

そういうことが起こるのは、およそ承知の上だったのだろう。

今までどおりの見た目の中に、ただ複数人をつっこんだ。そう見えるように、とても最新の注意を払ってデザインがされているのだと思う。さわった瞬間に何の違和感もなくマリオであり、でも今までのマリオとは違っていること。そのために、まるでなにもしていないように見えること。

当たり判定をゆるくするとか、人数によって足場を広くするとか、そういう姑息なデザインを断固としてしなかった。PC同士、ぶつかって、思わぬことが起きて、ときには死んだりもして、でもそれが楽しいのだと、New スーパーマリオブラザーズ Wii は、あまり変わらぬ見た目の奥で、そういう主張を尖らせている。

編集後記

vol.18、「ゲームの強度」だったはずの号であります。

前号からおおよそ 4ヶ月。その間にいったいなにをやったかと思返すと。

ドミニオンとマリオぐらい？

という事態になることを見越して最初から抽象論に振っておいたのは慧眼だったわけですが、蓋を開ければ思った以上にもやっとした抽象論の塊になってしまいました。いくつか面白い観点は提示できたんじゃないかとは思ってますけれども。

最近聞いて膝を打った話として、「相撲の本場所の取り組み決定はスイス方式」というのがありまして。実際にはレーティング（番付）を考慮しての変形スイス方式ですが、確かにそのとおりだな。と。今回トーナメントデザインの話やらに振ってみたのはそのへんを意識してでもあります。

表紙は相変わらず苦しいですが、いちおうレビュー記事を書いた New スーパーマリオ Wii から。ええそうです、ルイージさんには実にご厄介になっておりますとも。

GameDeep vol.18

2009 年 12 月 29 日発行

編集・発行 GameDeep

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

e-mail: gamedeep@niu.ne.jp

代表 中田吉法