

ゲームを語る、ゲームで語る Vol.22

GameDeep

main issue

ゲームと得点

得点の分類学

勝利条件調整装置としての「勝利点」

Other

PSVITA 『リッジレーサー』評

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

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ない」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

得点の分類学 / 中田吉法.....	3
勝利条件調整装置としての「勝利点」 / 寺島由人.....	15
PS VITA『リッジレーサー』評 / C.F.....	24

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
- 原著作、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。

得点の分類学

中田吉法

ゲームには得点がつきものだ。

得点がないゲームも存在するが、なんらかの形でスコア=得点を付けるゲームは多いし、得点ないしは（それに類するものである）所要時間（タイム）の概念がなければおそらく成立しないであろうゲームもまた多い。

本稿は、ときにゲームの成立に根本的に関わる得点という機構についてその性質を整理し、ゲームにおける得点の位置づけを考えるための基盤を提供するものである。

○得点を分類する：得点の獲得の仕方

まずは各種のゲームにおける得点の獲得の仕方について着目してみよう。

ひとつは「行動に対する得点」で、もうひとつは「最終結果に対する得点」だ。

スーパーマリオなら敵を倒したりブロックを壊したりすることで得られるのが「行動に対する得点」だ。シューティングゲームなら敵を倒すことによる得点がこの分類になる。フィギュアスケートの技術点（テクニカルエレメンツ）なども一つ一つの行動ごとに点が加算されるので、この種類に分類されると言っている。

もう一方が、「最終結果に対する得点」である。スーパーマリオやシューティングゲームなら、ステージクリア時の残りタイムによる得点。フィギュアスケートでなら構成点（プログラムコンポーネンツ）が比較的これに近い性質を持つ。

対戦型球技における得点には、これらの中間的性質を持つものがある。野球であれば途中ヒットや四球や盗塁などで徐々に進塁するのだが、本塁に到達するまで得点にはならない。アメリカンフットボールも同様で、中間の過程として攻撃によってヤード数を獲得していくが、得点になるのはタッチダウンもしくはフィールドゴールを決めないといけな。ゲーム中の行動に対する得点であるが、

積み重ねの結果に対する得点としての性質も持っている。これらを別の分類と考えるのであれば、「中間結果に対する得点」として区別すべきだろう。同様に、サッカーやホッケーなどのゴールを目指す球技では、得点とはゴール奪取という中間結果に対する得点である。

プロボクシングにおけるラウンド毎の採点(優勢側を 10 点、他方にダウンの回数や内容によって 10-6 点を付け、判定時には全ラウンドの合計で勝敗を決する)はラウンドごとの結果に対する得点であり、「中間結果」と「最終結果」の更に中間的な存在と言えるかもしれない。

ビデオゲームの得点は細かなひとつひとつの行動に対して加算されるのが特徴的である。コンピューターがゲーム内の状況を統御し、すべてを判定できるからこそ、ビデオゲームでは細かく得点をつけていける。と同時に、行動することで得点が入ることそれ自体が「楽しい」という側面もある。

アマチュアボクシングやレスリングはビデオゲームに近い得点計算をする競技だろう。これらの競技は「有効な攻撃」ごとに得点を加算していく。それとは別にノックアウトやピンフォールという即時決着のルールを有しているが、試合時間の中で決着が付かなかったときには得点の合計で判定をして勝者を決することになる。

○獲得した得点の意味

そのようにして獲得した得点であるが、その得点の数字の大きさがどのような意味を持つのか。

これもまた、得点の獲得の仕方によって変わってくるものであろう。

まず最終スコアという確定した結果について大別すると、以下のふたつに分かれる。

- 比較できる得点（絶対得点）
- 比較できない得点（相対得点）

たとえば、ほとんどの対戦型球技の得点は相対得点である。ふたつのチームが互いにゴールによる得点を争奪するべく競技を行い、その中間結果として得点が出る。どちらがどれだけボールを保持するのか、どちらの攻撃機会が多く、あるいはどちらの防御がより堅いか、といったことが得点の多寡には関係してくる。もちろんゲーム中の行動の積み重ねの結果としてゲームの最終スコアが決まるのであるが、ゲームの結果として出てきた点数はあくまでも当事者間の力関係の指標でしかない。

当然ながら、相対得点であってもまったく相対的というわけではない。1-0の勝利と6-0の勝利では6-0の勝利の方が圧倒的だったとか、6点取ったチームと1点しか取れなかったチームではおそらく6点取った方が攻撃力が上ではないだろうとか、そのぐらいの判定には使える。

だがこれが1-0の勝利と20-19の勝利を比較するとなるとだいぶ怪しい。どちらのスコアも互いの攻守が拮抗していたことはわかるが、試合の中身までは示してくれない。互いの勝者が対戦したら、ということを出立したふたつのゲームの最終スコアだけから推測することは極めて困難だ。

対して、絶対的な得点というのも存在する。

たとえばゴルフのスコアがそうだ。ゴルフのスコアとはすなわち、コースごとに決められた基準打数に対する実際の打数の差のことである。この数字には、もちろん気象条件などの影響が反映されるし、コースとの相性なども入り込んでくるが、それでもおおむねはプレイヤーの技量（+体調）が測定された結果が出てくるようになっている。

今回のスコアと前回のスコアの差、あるいはあるプレイヤーと別のプレイヤーの差は、そのまま実力差を反映した数字となる。というより、スコアがそのような数字として使用できるものとなるように、コースの方が「標準スコア」を想定して設計されているというべきかもしれない。

ゴルフという競技において、コースというものはプレイヤーの技量の測定装置としての性質を持っている、ということだ。ルールを整備すると共にコースという「ゲーム条件」であり「測定装置」でもあるものを適切に設計するための指針を定めた。コースという条件による相対的な数字に過ぎないゴルフのスコアを、

100メートル走やマラソンにおいて、タイムという結果が絶対的なと同様に、絶対的に比較しうる品質を持つ数字になるように整備したのであろう。

フィギュアスケートにおける得点は、近年のルール整備によって絶対化された。

以前（2002年以前）は審判の主観により技術・芸術の各部門について最大6.0点で採点を行う相対的なシステムだったが、2003年シーズンより技術点+構成点という採点システムに変更された。このうち技術点は規定内での演技要素ひとつひとつに対して得点を与えるという行動的な絶対点、構成点は採点上の満点を持つ相対的な結果点である。ただし構成点については採点基準が細分化+明確化されており、単純に印象を数値化させていた以前のシステムに比べるとかなり絶対点に近づいている。このため、（同じ採点基準が適用されるはずの）同一シーズン内であれば、ほぼ比較が可能な絶対的点数として機能するようになった。それまでは競技会ごとの相対的な評価に基づく得点しか存在しなかったが、現行の採点システムの下では「シーズン最高得点」という数値はより具体的な価値を持つものとなった。

○ビデオゲームの得点

という一連の話で、ビデオゲームの話がほとんど出てこないのにはいくつかの理由がある。

第一には、ビデオゲームの得点というものは、そのゲームの中においてほとんど意味を持たないことが多いからである。何を馬鹿な、と思われるかもしれないが、よく考えてほしい。シューティングゲームやアクションゲームにおける得点が、そのゲームの内容になにか影響を及ぼすだろうかということをよく考えると、それらのゲームにおける得点とは、ゲームの中で行われるプレイ内容には驚くほど関与しないのである。

無論、一定の得点に達することで残り機数が増える、といった効果はある。高難易度のシューティングゲームであれば、そこまでリソース管理に含めて攻略法を組み立てることもあるだろう。そしてもちろん、そういった極まった次元のプレイであったり、あるいは得点を稼ぐこと自体を目的にすれば、得点はプレイ

ヤーにとって有意な数字となるし、以前のプレイや他人のプレイと比較しうる指標となる。

だがしかし、ゲームからプレイヤーに与えられた本来の目的＝「クリアを目指す」ことと得点との間には、あまり関係がない。得点がゲームの様相に影響を与えるのはゲームがひとまずの目的（全面クリア）を達成したその先、より美しいプレイとかより完璧なプレイを目指すという段階に入ってからに過ぎない。

特にシューティングゲームなどにおいてはひとまずクリアしたその先、得点を稼ぐ方法を確立していく部分のほうが「本番」なのだが、だとしてもゲームにひとまず与えられた目的と得点（スコア）の間にはいささかのベクトルのずれが生じているのは間違いない。

第二には、そのひとまずの目標が十分に達成困難だから、である。ゴルフで全ラウンド回することは、体力さえ備えていればひとまず可能である。ものすごい打数を叩いてしまうかもしれないが、とりあえず時間と体力さえあれば、大して技術がなくともひとまずは終わる。100メートル走だって、単に100メートル移動するだけであれば健康な成人ならまったく難しくない。だからすぐに結果＝得点的なものが重要な様相に入ることができる。

ビデオゲームはそうではない。ゲームがひとまず完了するまでに十分な技量を必要とするものがとても多い。そのプレイ内容は得点を得るためではなく、先へ進むためにひとまず最適化される。そして、その先へ進むための最適化、だけでゲームプレイが成立してしまう。

100メートル走が競技としての様相を持てるのは、他の選手なりタイムなりと比較するからだ。単に100メートル移動するだけでタイムを競うことがないのなら、100メートル走は競技としての性質を失うだろう。だが多くのビデオゲームはそうではなく、単に遂行することが既に難しいのである。だから、ビデオゲームをゲームとして成立させるために、ルールが得点システムを持っている必要がそもそも高くない。

第三には、ビデオゲームでは得点システムが単純で済むからだ。本誌 vol.20 にて論じたように、ビデオゲームではゲームルールが世界を完全に制約できる、というそもそもの構造が存在する。だから、その気になればあらゆる行動、あらゆる

る操作、あらゆる結果を記録し、採点し、得点に変換してしまえる。特にソロプレイゲームであれば、ゲーム内の得点環境での最適化も個々のプレイヤーに委ねてしまってよい。そしてそもそも、得点はゲームの成立に対して副次的な要素にしか過ぎないので、必ずしも得点システムがフェアである必要がない。

これが実世界を使ったゲームではそうはいかない。

行動を厳密に記録することは困難であるし、結果についても審判がついて判定をする必要が生じる。しかも得点なりタイムなりの結果を競わなければ競技性が成立しないことも多いので、得点システムもまたフェアであることが求められる。そのため、競技の特性を考慮しながらその競技にとって適切な得点システムをそれぞれに形成し発展させる必要がある。

もちろん得点システムがあることで、ビデオゲームの様相は変わる。そこに示される数字があることで、その数字を高めたいというプレイヤーの欲求が発生するからだ。だから得点システムはビデオゲームに不要な要素とまで言うのは誤りだ。

しかしそのゲームにとっての得点システムが最適なものであるとは限らない。たとえばシューティングゲームで、スコアの代わりに開始からの経過時間が表示されていたならば、プレイヤーはすべての敵の撃破ではなく素早いクリアを目指したプレイを構築していくことに血道を上げるのではないだろうか。

そのように考えると、クリアそのものと得点が切り離されたシューティングゲームよりは、得点を稼いでいくこと自体がクリアと直結している音ゲー全般の方が、ゲームルールと得点の関係はより適切に整理されていると言える。

○リソースでもある得点

テーブルゲームでは、得点の使い方はより複雑な様相を示すことがある。

詳しくは本誌掲載の寺島氏による『勝利条件調整装置としての「勝利点」』に譲るが、得点の争奪そのものがゲームを成立させるための根本に組み込まれることにより、スポーツ競技以上に得点システムがゲームに占める重要さが増す。

テーブルゲームに特徴的な得点の扱いのもうひとつの特徴が、「ゲーム内リソースでもある得点」の存在だろう。

たとえば「ゲーム終了時に持っているお金の額を競う」が「ゲーム内でそのお金を使って行動する」ようなゲームがそれにあたる。この場合、お金はゲーム内トークンであるが、同時に終了時に得られる得点でもある。こういったゲームの場合、「得点を一時的に手放して、より大きな得点を稼ぐ」という行為が特に意識せずに行われることになる。

このような構造の得点は、一見すると絶対的な得点のように思える。

しかし厳密に考えるとそうではないことがわかる。麻雀のように常に直接点数をやりとりするのでなければ、ひとつのゲーム内で獲得される総得点はゲームごとに変わる。全体的にたくさん点数を稼げたゲームと、全体的にロースコアだったときのゲームとでは、1点あたりの意味がまったく違ってくる。

だから、この種の点数のほとんども、実は相対的な意味しか持っていない。どれだけ圧倒的にそのゲームを支配したか、という指標にこそなるが、複数回行われたゲームごとの自分のスコアを比較してどちらが上回っているかを比較する、というのは、ある程度は熟練の指針として役立つ程度に過ぎない。相互干渉がほとんどなくリソース争奪もほぼ行われない競争、という形式であれば有効だろうが、そういう形式のゲームはあまり多くない。しかも首位を目指す競争の中で（追い抜くために）リスクの大きな行動を取ることがあれば、たとえそういう形式であっても得点を外部と比較することの意味は損なわれることになる。

○勝ち点の構造

だがときには、ひとつのゲームの結果を外部化して評価したいときがある。多人数が集まったの競技会・トーナメントはまさしくそういった例だろう。

ゲーム内部の得点を、外部に持ち出して比較することは危険である。

特に、複数人で卓を囲んでゲームを複数回行って各ゲームでの得点を総計した値で勝敗を決める、というのはおおむね都合が悪い。談合、すなわち、同じ卓を囲んだメンバーが合意のうえで「そのゲームでの総得点が大きくなるようにプレ

イ」してしまう可能性があるからだ。それは行われる個々のゲームにおいての順位争奪の理由を奪うようなルール設定であり、そもそも競技として著しく歪んだ状態が生じてしまう。

総当り戦や勝ち抜き戦であれば、総得点談合は防げるだろう。

しかし総当り戦は人数が増えると対戦数が飛躍的に増えるし、複数人で争うゲームとなれば対戦組み合わせの数はそれこそ天文学的数字にあつという間に膨らむ。一方勝ち抜き戦は1対1のゲームでさえ、各ラウンドで半数を脱落させるという過酷なゲームである。複数人で行い、運の要素も大きく関わるようなゲームでは敗北者が多すぎて困る、という問題が浮上してしまう。

そこで個々のゲーム内の得点をそのゲームの内側に閉じ、別の指標で外部化するための「勝ち点」という概念が必要となる。ひとつのゲームでの順位や、そのゲームの内容による評価で点数を付けるという方式である。

1対1のゲームであっても、引き分けがよくありえるゲームであれば勝ち点方式が必要となる。引き分けで再試合していたのでは、ある対戦が際限なく続いてしまう可能性が生じてしまう。それであれば引き分けは引き分けで「互角だった」という評価をしておいて、次のラウンドに進んでしまう方がよい。

各人が同じ対戦数をこなし、1ゲームあたりに得られる勝ち点が一定となる勝ち点方式は、もちろん絶対的な結果得点だ――と言いたいところだが、残念ながらそれすら相対的だ。

仮に、「著しく弱くて戦えば必ず負ける」レベルのプレイヤーを、ある勝ち点方式を使った競技会に送り込んだとしよう。さて、この著しく弱い彼が入ることによって、その競技会では彼と対戦した全員が勝ち点をプラスすることになる。このとき、彼が入ることによって、その競技会における「彼以外の平均勝ち点」は彼がサービスしたぶん上昇してしまっている。勝ち点の価値は、彼がいない場合に比べて低下している。

一見絶対的に見える勝ち点ですら、その争奪をしている以上、実は相対的点数でしかない。

○勝ち点方式での組み合わせ

勝ち点方式を採用した場合に、もっとも公正な競技環境となるのは、総当たり戦をすることである。全員に統一された勝ち点の獲得機会を与える総当たり形式は、疑問の余地なく公正ではある。

しかし総当たり形式の問題は、参加人数（チーム数）をあまり大きく増やせない点にある。1対1であっても試合総数はおおむね参加者数の2乗に比例する形で増える。これが3人、4人となると3乗、4乗のペースで増え、現実的にこなせる対戦数を越えてしまう。

全員と対戦できないのであれば、何人かを抽出して対戦させるしかない。

全体をいくつかのグループに区切って、個々のグループの中で総当たり戦をやるという方式（組分け総当たり戦）は比較的馴染みの深い方式だろう。ただし、この方式は意外に面倒な形式である。抽選の前に全プレイヤーを強さ順で何段階かに分類し、各段階からひとり（1チーム）ずつ抽選してグループを作っていくようなことをしないと、個々のグループにおける競争の度合いが著しく偏りを生じることがあり、公正な競技会とならないことがあるからだ。

意外にきちんと成立するのは、単純にランダムに対戦組み合わせを決める、という方式である。個々のゲームを見れば乱数によって対戦相手の強さ（=1ゲームの勝利の価値）が不均衡になってしまうのだが、十分な回数を行えるのなら偏りは平均化される。ただし、最低でも10戦程度、できればその倍はやらないと、不均衡を均す効果はあまり得られない。

逆に積極的に不均衡を生じさせる方式もある。スイスドローと呼ばれる形式がそれだ。各回戦の終了後に、その時点での勝ち点が近いもの同士を対戦させていくこの形式は、実は「敗者復活戦のある勝ち抜け戦」と非常に近い。

ただ、いずれの方式も「だいたいの強さ」を計るふるいとしての役割は果たせるが、総当たり戦ほど安定して実力に見合った結果がでるものではない。なので、上位何人かを抽出したあと、改めて総当たり戦なり勝ち抜き戦なりを行って順位を決めるとというのが大会形式としては望ましいだろう。

○総当たり戦と得失点差

ところで勝ち点制では、どうしても最終的な勝ち点が同じになってしまうという現象が発生する。

このとき両者を同着するのもよいのだが、どうしても順位を確定させたいことも多い。そこで用いられるのが各種のタイブレーカー*¹だ。

ゴール争奪型の球技ではタイブレーカーとして得失点差が用いられることが多いが、これは競技形式が総当たり戦だから許容されるものだ。あるチームとの対戦で生じた得失点差は、普通は他のゲームと比べることは難しい数字でしかない。だが比べる対象が、A 対 B の得失点差と A 対 C の得失点差であれば、これは A というチームを計測装置として、B と C の実力差を測定しているのだと考えることが可能になる。そして総当たり戦であればすべての組み合わせが行われているはずだから、試合内容の計測のための数値としてはそれなりに信用できる指標となりうる。また数値としてはゼロサムとなるので、ひとつのゲームの中で互いの利益のために最大化することもできないようになっている。

勝ったか負けたかというその競技本来の競争性、絶対的な部分の評価は既に勝ち点システムで行われている、というのが前提である。得失点差に求められる役割はあくまでゲーム内容についての判定的な数値、判定決着用のタイブレーカーでしかない。

総当たりという形式、ゼロサムという特性、タイブレーカーという小さな役割、という条件が揃うからこそ、得失点差は（タイブレーカーとしては）有効な指標となりえるのである。

○スイスドローのタイブレーカー

だから、総当たりでない形式ではタイブレーカーの選択は難しくなる。

スイスドローにおいて、個々の対戦の価値は明確に異なる。勝ったときの勝ち点が3点として、お互い12点の組み合わせで15点に到達しうるゲームと、15

*¹ tie = 引き分け を壊すもの (breaker) という意味の言葉である。

点から 18 点のゲームとでは、その間にある「3 点」という勝ち点差の価値は違うのである。

スイスドローは近い勝ち点を持つプレイヤー同士を組み合わせるから、高勝ち点域の方がより強いプレイヤーが集まることになる。だから、そこで勝利してより高い勝ち点域に行くほうが価値が高い。そのようにして、対戦の価値をわざと傾斜させていくことこそが、スイスドローという形式の狙いである。全勝同士の対戦で僅差で勝利するのと、全敗同士の対戦で大差で勝利するのとで、前者の方が価値が高いようにデザインされている。

対戦そのものの価値が傾斜しているから、ゲーム内の数字——得失点差や得点率（総得点に占める得点の割合）は他のゲームと比較する指標としては不適切なものになる。ゲーム内の数字である得点をタイブレーカーに使ってしまうと、全勝同士の僅差勝ちより全敗同士の大差勝ちの方が価値が大きくなってしまう。どうせどこかで 1 敗するなら、早いうちに負けておいて全勝より楽な対戦組み合わせを進んで行って最後に総得点で上回ればよい——という戦略が成立してしまうのはよくない。

そこで用いられるのが、全対戦相手の強さの指標の合計をタイブレーカーとする方式である。

用いられるのはレーティング（強さを表した指標値）でもいいし、その競技会での獲得勝ち点でもよい。これであれば、お互い 12 点で迎えたゲームとお互い 15 点で迎えたゲームであれば、後者での勝利の方がより高い価値を得ていることになる。また負けた場合であっても、やはり後者での負けの方が質の高いものとして扱われることになる。

○ハンディキャップ

プレイヤー同士に優劣がある場合に、勝敗を均衡させるための得点補正＝ハンディキャップも、そのゲームの得点構造によって向き不向きがある。ゴルフが比較的容易にハンディキャップシステムを運営できるのは、ゴルフのスコアが絶対的なものになるようにルールデザインされているからだ。サッカーや野球のような得点争奪競技で、ゴルフのように統一的なハンディキャップルールは成立しに

くい。

そして、得点が相対的なものになればなるほど、ハンディキャップ的なシステムとは相性が悪くなる。

それでも 1 対 1 のゲームであれば適切なハンディキャップは設定しうるだろう。しかし複数人で争うゲームの場合、点数に対するハンディキャップというのはおおよそ役に立たない。それよりは、ゲーム内のリソースの調整で対処したほうがより適切であろう。

一方競技会でハンディキャップを設定したい場合、ゲーム内リソースによる調整は望ましくない。

個々のゲームでの勝率を互角にするゲーム内調整を行っては、競技会としての意義が大きく損なわれる。では勝ち点にハンディキャップを設定するのはどうか。

総当り戦であれば、その閉じた系の中では勝ち点はわりあい絶対的な意味を意味を持つから、ここにハンディキャップを設定してもわりあい有効に働くだらう。しかしスイスドロー形式では問題が生じる。スイスドローは勝ち点の価値が傾斜的に変化していくので、与えたハンディキャップの価値が勝利を重ねるごとに変化してってしまうのだ。

勝利条件調整装置としての「勝利点」

寺島由人

ボードゲームには独特の、得点を意味する言葉がある。「勝利点」だ。

その意味は文字のとおり。勝利のための得点である。この得点が高いほど勝利に近い。

多くの場合、ルールブックにはこう書かれている。

「ゲーム終了時、もっとも多くの勝利点を獲得していたプレイヤーの勝利です」

あるいは、こんなものもある。

「勝利点 10 点を獲得したら、そのプレイヤーの勝利です」

いずれにしても、つまり、勝利のために必要な得点なのだ。

「得点」という言葉を使わないのは、それでは明確さが不足だから。勝利のための得点であることを明確化するため、自然と発生し多用されるようになった言葉が「勝利点」なのである。

ボードゲームは通常、複数のプレイヤーが参加し勝敗を決める。そのためのものであることを明示するために、こういう言葉が必要だった。

勝利点のありかたにはいくつかの形式がある。

ひとつは、ゲーム中のリソースがそのまま勝利点としても扱われるというもの。代表的には「お金」だ。

もうひとつは、勝利点がゲーム中のリソースと完全に分離しているもの。この場合、たいていは「勝利点チット」や「勝利点トラック」が付属している。

両者の中間として、ゲーム中のリソースに勝利点が付随しているという形態もある。たとえば「建物タイル」に、効果とともに勝利点がかかれている場合などだ。

ここではそうしたそれぞれの形態について、特徴を述べる。

ボードゲームデザインにおいて、勝利点が果たす役割は小さくない。ボードゲームデザイナーは、勝利点になにを担わせるべきかについて、長年頭を悩ませ続けてきた。

■ 『モノポリー』に勝利点はない

たとえば古典ボードゲームとしてもっとも有名なタイトル『モノポリー』には、勝利点はない。

モノポリーの勝利条件は、最後の一人となるまで破産せずに生き残ることだ。破産するというのは、手持ちの資産がゼロになってしまうこと。つまり、最後まで資産が尽きなければ勝利である。

モノポリーの場合、資産はドルで表される。ではこのドルは、勝利点の一種といえるだろうか？

答えは、NOだ。

資産はゲームから脱落しないための体力であり投資のためのリソースだが、これを獲得することが直接勝利に近づく要素とはならない。

負けにくくはなるだろう。またはホテルに投資することで、他のプレイヤーを蹴落としやすくなるだろう。しかしあくまでも、資産は勝利の条件に含まれていないのである。

である以上、このゲームに「勝利点」は存在しない。

勝利点のありかたについての議論は、そのまま、ゲームのありかたについての議論だ。モノポリーは敗北しないことが目標のゲーム、あるいは、相手プレイヤーを敗北させることが目標のゲームである。

相手プレイヤーをすべて倒せば勝利。原始的だが、もっとも人間の本能に近い勝利条件といえる。プリミティブなゲームのかたちだ。

勝利点は、人間が素直にイメージする世界には不要の概念なのだ。もっと恣意的な、おそらくはゲームデザイナーが目的を持って導入する人工物、装置なのである。

■ 『アクワイア』勝利点=お金

もうひとつ、アメリカのゲームを見てみよう。これも名作中の名作『アクワイア』だ。

テーマとしては、ホテルチェーンの株主となってお金を稼ぐゲームである。囲碁のようなボード上に、ホテルを表すタイルが並べられている。プレイヤーはボードにタイルを置きながら、お金を使い、好きなホテルチェーンの株券を買うことができる。

ホテルチェーンに隣接してタイルを配置すると、それに応じてそのホテルチェーンの株価が上がる。また、他のホテルチェーンと接すると吸収合併が発生したりもする。

より大きいホテルチェーンの株券のほうが価値が高い。だから、序盤に株券を安く買い後半に株券を売れば、その分だけ利益となる。

ゲーム終了時、持っている株券の価値の合計と、所持金の合計が、もっとも高いプレイヤーの勝利となる。そんなゲームだ。

『アクワイア』の場合はモノポリーと違い、資産が勝利点である。これはいいきれ。勝利が資産の多寡で決まるからだ。

だが、アクワイアに「勝利点」という言葉は登場しない。必要ないのである。勝利条件は「ゲーム終了時、もっとも多くの資産を持つプレイヤーの勝利」という表現でことたりる。

『モノポリー』もそうなのだが、おそらくは、この時代のアメリカのボードゲームには、勝利点という概念がまだ一般的でない。現実のシミュレーションとして作られるためだろうか、ゲームの目的はお金を稼ぐことであり、お金はそのままゲーム中に消費されるリソースとしても使われる。

ゲーム中のリソースと勝利点が分離していない。つまり、ここには「勝利点」という言葉は必要ない。

便宜上、このタイプに名前をつけておきたい。「非分離型」勝利点と名づけておこう。

■『カタンの開拓者たち』トークンに付与された勝利点

ここまではアメリカのゲームを見てきた。ではドイツのボードゲームはどうかということ、やはり「お金が目標」のゲームも多くある。

たとえば名作といわれる『モダンアート』では、『アクワイア』などと同じく、ゲーム中のリソースとしても使われるお金がそのまま勝利条件となっている。

いっぽう、そうでないゲームもある。ボードゲームの世界では超がつく名作『カタンの開拓者たち』を見てみよう。

このゲームは、勝利条件に「勝利点」が入っている。「10点を獲得したら勝利」だ。

サイコロからランダムで産出される資源をつかい、マップ上に街道や開拓地を建てていく。開拓地を建てると生産力も延びる。さらに、開拓地を都市にアップグレードすることもできる。都市になったら、生産力は2倍だ。

そんなゲームにおいて、カタンの勝利点というのは、開拓地が1個1点、都市が1個2点、というものだ。

つまり、ゲーム中のトークンに勝利点が付与されている。その意味では、アクワイアと同じともいえる。

ただ違うのは、アクワイアの場合、勝利点といえるのは手持ちのお金の額面そのままだった。しかしカタンは、開拓地と勝利点が違うものであり、別の言葉としてルールブックに登場する。

これはどういうことかという点。

開拓地1個が2点であってもおかしくないのである。同様に、都市は1個5点であってもおかしくない。開拓地に与えられた属性のひとつとして勝利点があるのであって、開拓地がそのまま勝利条件ではない。

このタイプを語る段になってはじめて「勝利点」という言葉が必要になる。「属性型」とでも呼ぶことにしたい。

■独立型、あるいは「名誉点」

さて、ここまでの話に登場していないもうひとつのパターンが「独立型」だ。ゲーム中の他のトークンの属性ではなく、他のすべてから独立してただ存在する勝利点である。

多くの場合「勝利点チット」や「勝利点トラック」などといった用具で表現され

る。そう、この「独立型」勝利点には、用語だけでなく専用の用具が必要になる。

たとえば『**貴族のつとめ**』『**エルグランデ**』『**サンクトペテルブルグ**』など。このタイプには、特に最近20年以内に発表されたタイトルに多数の例がある、

これらのゲームでは、ゲーム中に登場するトークンに勝利点が付随していない。他のリソースはあくまで勝利点を得るための手段であり、目的ではない。

こうした「独立型」を象徴する言葉に「名誉点」というものがある。『**フィレンツェの匠**』で登場したといわれている。

要するに勝利点のいいかえなのだが。勝利点というあいまいでイメージしづらい言葉に「名誉」という具体性を与えたことは意義深い。

ゲーム中でプレイヤーたちが競うのは、財産でも発展でもない。そうではなく、なんの役にもたない「名誉」なのである。そういいきること、本当にゲーム中のリソースとは関係ない概念であることがはっきりする。

3タイプを見てきたが、もちろん、複数のタイプが混在しているゲームもある。

たとえば『**プエルトリコ**』では建物タイルに勝利点がついているが、それとは別に、勝利点チップを直接獲得する方法もある。『**世界の七不思議**』では、ゲーム終了時に持っているコイン3個につき勝利点1点を得られる。コインはじつは勝利点でもある。

■各タイプの利点と欠点

とりあえず3つ（勝利点なしを入れれば4つ）のタイプに分けてみた。ゲームデザイナーの視点から見ると、これらにはそれぞれ利点と欠点がある。

「非分離型」の『**アクワイア**』では、財産がそのまま勝利点だった。この形式を扱うゲームがしばしば陥る陥穽がある。それは、逆転できないことだ。

財産がそのまま勝利点であるということは、ゲーム中で優位にたったプレイヤーはそのまま勝利にも近いという意味になる。財産を稼ぐほど次の投資ができ、投資するほどさらに財産が増える。このスパイラルを、とめるすべはあまりない。

先述した『**モダンアート**』でも、その問題は色濃くあった。序盤で優位に立っ

たプレイヤーが、そのまま最後まで独走してしまう。そういう展開になりやすい。

それでも、適切に調整されたゲームはおもしろい。どんな方法でデザインしたものであっても、傑作は生まれうる。だがその調整は非常に難しく「おもしろい」を実現できる範囲が狭い。それはつまり、実現できるゲームの幅が狭いという意味でもある。

利点もある。それは、ゲームの目標が直感的だということだ。お金を稼ぐという目標は非常に理解しやすい。また、お金を稼げばそれだけゲーム中でも有利になるのだから、適切な動機となってもいる。ゲーム中に存在するインセンティブと勝利条件が一致しており、プレイヤーの意識を一方に束ねることができる。

プレイヤーが感じる「楽しさ」への導入コストが低い、といえる。

『カタンの開拓者たち』のような「属性型」は、もう少し作りやすいといえる。たとえば開拓地の勝利点を2点にする、都市の得点を3点にするなどというように、勝利条件に関して独立した調整が可能だ。

さらに「非分離型」と同じ利点も持っている。カタンで開拓地を建てることは、ゲーム中においても生産力の拡大であり、プレイヤーは誰でも開拓地を建てたい。そしてその欲求が、そのまま勝利につながっている。プレイヤーのモチベーションを喚起しやすい。

欠点のほうはというと。

目標を見失いやすい、というものがある。

勝利点はトークンに付与されているのにイコールではない。だから、プレイヤーの認識と実際の得点との間に齟齬が生まれることがある。

たとえばカタンの開拓者たちで、開拓地が2点、都市が1点だったら。都市のほうが生産力が高いのだから「バランス調整」の結果そうなることはありえるではないか。

だが、それはおそらく間違ったデザインなのだ。開拓地よりも大きく立派な都市を苦労して建てたのに、勝利点は減ってしまう。それはプレイヤーの直感から乖離している。

プレイヤーは、いわば「酔った」状態となり、目標を見失う可能性が高い。結果、なにをしていいかわからない、もやもやした印象を持つだろう。

勝利点という概念が切り離されているため、勝利条件を独立して調整することが可能になっている。ゲーム調整の幅が広がり豊かな表現が可能となっただろう。しかしそれは、あくまで、プレイヤーの認識が酔わない範囲である必要がある。これはこれで難しい調整だ。

このタイプの場合、たぶん、メカニクスによるおもしろさだけでは足りない。テーマ・メタファーによるおもしろさと、それを適切な範囲内で表現したメカニクスが必要になる。

「独立型」は「非分離型」の欠点をクリアするための発明だった。

一般的にこのタイプでは、勝利点にそれ以外の効果がない。それはつまり「勝利点を獲得したらそのターンは成長できない」ということを意味する。

他のリソースを獲得して成長するか、勝利に近づくか。プレイヤーはつねに、この2択を迫られる。

序盤は通常、成長を選択したほうが有利だろう。しかしこの関係が、ゲームのどこかの時点で逆転する。終盤は、プレイヤー全員が勝利点の獲得を目指すだろう。この転換点はどこなのか。複雑に変化する局面の中で転換点を見極めなければならぬというところに、とてもおもしろいゲーム性がある。

またこのタイプは、(見た目上)逆転が発生しやすい。勝利点を獲得しているプレイヤーは成長していないのであり、後から追うプレイヤーよりも歩みが遅くなる。だから、勝利点を獲得せずに黙々と成長を続けていたプレイヤーが、ゲーム終盤に逆転するケースが発生しやすい。エキサイティングな展開を演出できる。「独立型」勝利点には自動的に、それだけでもゲームになるくらいの強力なフレームワークがついてくる。

利点は大きい。とにかく「ゲーム」を成立させることが容易だから、そのぶん、他の要素に注力することができる。いわゆる特殊効果テキストの書かれたカードなどと相性がよく、多様なテーマを低コストで乗せることができる。

独立型勝利点は、ゲームをさらに豊かにした発明だといえるだろう。

だが、欠点もある。

勝利点という概念は抽象的にすぎる。『モノポリー』のプリミティブさから比べるとずいぶん、恣意的だ。感覚ではなく論理での理解をプレイヤーに強いる。

このタイプは、現在でこそ広く一般に認められているが、かつてもそうだったのだろうか。

あるいは現代でも、ボードゲームをまったくやったことのないプレイヤーがこのタイプのゲームを遊んだら、ゲームを少しも理解できぬまま終わってしまうかもしれないのではないだろうか。

■ゲームデザイナーの苦悩

「非分離型」タイプではそもそも、勝利点という言葉が必要なかった。勝利点はその内に存在するものの、あえて概念として抽出する必要はない。

勝利条件となる得点を他の要素から分離して、はじめて「勝利点」という概念が必要になる。

これにしたがい、もう一度「勝利点」を定義してみよう。

勝利点とは、他のゲーム要素から分離された、勝利条件を調整するための装置である。

勝利点はゲームデザインのための装置だ。導入するか否か、どの方法で導入するか。確立した技術として、ゲームデザイナーの前に選択肢として置かれている。

通常、プレイヤーにとって、ゲームトークンが持つ数値的な意味を認識することは難しい。プレイヤーはまず、ゲームトークンに付与されたメタファーを認識する。

逆に、ゲーム中に数値的な意味の認識を求められると、メタファーが壊れ「楽しさ」が損なわれる場合がある。

「勝利点」は、単独ではメタファーを持たない数値だ。「名言」などと言葉を変えてみても、実状は同じ。

独立した勝利点を導入するということは、メタファーでなく数値の認識をプレイヤーに求めるということになる。メカニクスとしてのゲームをおもしろくするためには有用だが、特にカジュアルゲーマーへのアピールは弱くなりがちになる。

だが、そもそもゲームがおもしろくなければどうにもならないのだ。独立型勝

利点のゲームは、少なくともメカニズム面で「おもしろさ」を成立させやすい。この利点は捨てるべきではないか。

勝利点を独立させるか否か。これは、ボードゲームデザイナーにとってきわめて大きな選択なのである。

PS VITA 『リッジレーサー』 評

C.F

PS Vita『リッジレーサー』はそれまでのナンバリングタイトル(Xbox360『リッジレーサー 6』PS3『リッジレーサー 7』)やポータブル機向け(PSP『リッジレーサーズ』『リッジレーサーズ 2』3DS『リッジレーサー 3D』)と異なり、シリーズ第1作と全く同じタイトルを採用している。

これは単なる命名の問題ではなく、ゲーム構成の違いが反映されている。

先に挙げたコンシューマ機『リッジレーサー』シリーズはレースを繰り返す事で選べるコース・車種・スペック・チューニングが増える、という構成を持っている。一方、PS Vita『リッジレーサー』は発売当初に収録されているコースは3つで、これはプレイを進めても増えない(DLCでの追加はアナウンスされている)。車種についてもシリーズ他タイトルに比べると選択肢が狭い。この点は今までのタイトル、特にPSP『リッジレーサーズ』『リッジレーサーズ 2』が多コース・多車種構成の「同窓会」的タイトルであった事と比べて批判の対象となっているようである。私自身、発売前情報やプレイ開始当初はこの点に失望感があった。

さて、PS Vita『リッジレーサー』ではインターネット通信による他のプレイヤーとの対戦が重視されている。対戦要素自体はシリーズ他タイトルにも存在し、据置機タイトルである『リッジレーサー 6』や『リッジレーサー 7』では重要なゲーム内要素であった。また、携帯機タイトルである『リッジレーサーズ』などではアドホック通信による対戦が存在する。それらインターネット対戦やポータブル対戦に加えて、PS Vita『リッジレーサー』では新たな対戦のスタイルとしてゴーストバトルが導入されている。

いつでもどこでも、世界中全てのプレイヤーの走行記録(ゴースト)と1vs1でタイムを競える新モード。

オンラインランキングから他のプレイヤーの走行データをダウンロード、

または”near”の機能により、PS Vita を持ち歩いて、走行データを交換します。倒したゴーストデータには戦績が上書きされ、再アップロード。

世界中の猛者が倒したゴーストと勝負しましょう

(PS Vita『リッジレーサー』 http://rr.namco-ch.net/rr_psvita/system/ より引用)

このゴーストバトルは、シリーズ内他タイトルでのインターネット対戦・アドホック対戦とは非同時的な対戦である点が異なっている。つまり、従来の対戦はインターネット経由でもアドホック通信でも参加するプレイヤーは1つの対戦に同時に参加しているが、今作のゴーストバトルはそうした同時性を必要としない。

ゴーストバトルはレース最中に通信が発生せず、回線品質にゲームプレイが左右されないという利点もある。この利点は3G通信が可能なPS Vitaでは重要である。また、インターネット対戦ではNATやファイアウォール設定など設定そのものの難易度が高い点も指摘しておきたい。

一方、アドホック通信での対戦(PS Vita『リッジレーサー』ではFace to Faceバトル)では、回線品質や設定の難易度はほぼ問題とならないが、こちらの場合には対戦相手が限定されてしまう。

まとめると、次のようになる。

対戦形式	プレイヤー範囲	同時性	要求品質	設定難易度	採用タイトル
インターネット	大	あり	高	高	RR7, RRVita(WiFi)
アドホック	小	あり	高	低	RRs, RRVita(WiFi)
ゴースト	大	なし	低	低	RRVita(3G,WiFi)

*)採用タイトルはSCE機向けのローンチタイトルのみを参照している。RR7:PS3『リッジレーサー7』、RRs:PSP『リッジレーサーズ』、RRVita:PS Vita『リッジレーサー』。また、PS Vita『リッジレーサー』は対戦形式によって利用できる通信方式が異なる

この表にもあるようにPS Vita『リッジレーサーズ』では、3G接続ではイン

ターネット対戦ができない。この制約が、単にローンチタイトルであるが故に控えめな設定となっているのか、それとも PSN の仕様を含めた技術的な制約なのかは不明である。その代替という立場も含め、ゴーストバトルが設定されたとも考えられる。

だが、実際にゴーストバトルをプレイして感じるのとはそうした制約に対する代替と言うよりも、アーケード時代の感触である。

アーケード時代(私がプレイしていたのは『レイブレーサー』)の1つの楽しみは筐体毎に記録されたタイムトライアルでのスコアの更新であった。タイムトライアルのスコアは「その筐体をそのタイムで走った誰かがいる」という事を示している。その誰かは目の前でまさにプレイしているほど近くもないが、想像の余地がないほどに遠くもない絶妙な位置にいた。PS Vita『リッジレーサー』のゴーストバトルで対戦相手を選ぶ場面での感触は、その時に感じた距離感に近い。

このようにゴーストバトルを中心に PS Vita『リッジレーサー』を見直すと、今までのコンシューマ機タイトルとの違いは、単に納期不足とか品質の低下とかではなく、ゴーストバトルを中心とする対戦要素を今までで最も重視した結果ではないかと思われる。

今までのタイトルでの対戦要素は、ともすれば相手への妨害の上手さやゲームがどこまで進行しているかが勝負を決めていた点があった。そうしたプレイヤー自身の技量以外の条件をなるべくフラットにしようという意志の結果が、コース・車種の選択肢の狭さ、基本性能向上の速さ、チューニングの広さ・汎用性に現れているように感じられる。

そして、この条件のフラットさもアーケード時代のコース選択の狭さや車種の選択肢のなさ(これは時代的なスペックによっている)を想起させる。

『レイブレーサー』のコースがプレイできる、という理由で PSP と『リッジレーサーズ』を買ったのがもう7年も前の事であった。PS Vita『リッジレーサー』は異なる意味でアーケード時代の感触を持った『リッジレーサー』シリーズである。

編集後記

vol.22、「ゲームと得点」をお送りします。

この冬のトピックスといえば **GameDeep** としての初落選でありまして、当初は本誌もお休みしようかと考えていたのですが、幸か不幸か原稿が出てきたため発刊と相成りました。告知が本当に直前になってしまったので売れ行きの微妙かと思っていますが、そもそも製作の決定がだいぶぎりぎりだったというのが問題で。表紙は C.F 氏提供の PS 携帯機シリーズ揃い踏み。画面の中身もリッジレーサーシリーズ揃い踏み、となっているかと思えます。

次号 vol.23 はやや遅ればせの話題となりますが、「ゲームの表面2」と題して主題は vol.10 でやりましたコントローラー話の続編的な内容をお送りしたいと思います。NintendoDS を受けて取り組んだ前回から 6 年、NintendoDS と Wii の成功を受けて登場した PSMove や Kinect の話も交え、あるいは 3D 映像の話も含めてなにかお送りできればと思っています。

GameDeep vol.22

2011 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