

ゲームを語る、ゲームで語る vol.40

GameDeep

main issue

Pikmin Bloom : その「怪さ」という信念

「移動する」という困難さの源泉
歩数計ゲーム小史
「外部パッチ」としての Pikmin Bloom

Other

剥き出しの悪意、迷宮との遭遇 DUNGEON ENCOUNTERS 論

<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

Pikmin Bloom	その「軽さ」という信念 / 中田吉法	3
剥き出しの悪意、迷宮との遭遇 / 中田吉法		15

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。

Pikmin Bloom その「軽さ」という信念

中田吉法

前号 (vol.39) にて「XXX Go に求められるゲームの軽さ」と題して、高精度位置情報ゲームに求められるゲームメカニクスの軽さについて論じる小記事を掲載した。それより半年強、その間に **Pikmin Bloom**^{*1} がリリースされたことで、少しこの論考についての状況が変わってきた。

本稿では、新たな基準点となりうるこのタイトルを話題の中心として、その前史も踏まえながら改めて高精度位置情報ゲームのデザインについての論考を試みていきたい。

○高精度位置情報ゲーム、そのデザインの宿命

Pikmin Bloom というゲームのデザイン面における特徴を述べるなら、そのメカニクス面の軽量さが語るべき点として挙げられるべきだろう。

Niantic のゲームは、これまでも比較的メカニクス面においては軽量と分類すべきタイトルが多かった。**Ingress**^{*2} にしろ、**ポケモン Go**^{*3} にしろ、Niantic のタイトルというのは現代的なビデオゲームのデザイン基準から考えるとかなり要素が簡素であり、ルールシステム的な複雑度はかなり低く抑えられている^{*4}。

それは、おそらく意識的な選択の結果だろう。

高精度位置情報ゲームをデザインするという営為においては、「プレイヤーが移動する」ことがなによりの大前提として組み込んでいかねばならないからだ。

ゲームをプレイするために実世界の中での移動が求められる以上、プレイヤーが立ち向かうべき困難さはゲーム画面の中にだけ存在するのではない。プレイヤーが位置情報ゲームを行うにあたり必然として生じる「移動」、そのゲーム画面の外側における行動の部分にもまた困難さが伴ってしまう^{*5} からだ。たとえ道中ではゲーム画面に対する操作を一切行わなかったとしても、ゲームのために移動するのであれば、それは十分

^{*1} 2021, Niantic

^{*2} 2013, Niantic

^{*3} 2016, Niantic

^{*4} ただしルールシステムが簡素なことはゲームが簡素で複雑であることを必ずしも意味しない（たとえば囲碁は極めて簡素なルールの上にとっても複雑なゲームが成立している明白な例であろう）。

^{*5} ゲームにあるべき「ルールで保護された」領域、いわゆる魔法円（マジックサークル）概念がそこでは乱れ壊れている、という論については本誌 vol.31 「魔法円とゲームの圏」にて論じた内容である。

に「ゲームらしさ」を生じさせてしまうのである。

という事実について意識的であるのなら、高精度位置情報ゲームは必然としてメカニクスの薄味なデザインを指向せざるを得なくなる。

それは現代的な（体験の質の向上に付加価値を与えるという形での）課金型のゲーム設計とは相容れない方向の前提となってしまう。

現代的な「普通」を追求するのであれば、たとえばドラゴンクエストウォーク（以下DQW）のようなデザインを採ることが「正解」となるはずだろう。

DQWは位置ゲームよりは課金制RPG^{*6}としてのフレームに重きを置いて、その枠組の中での鉄則に基づいてきちんと収益を上げていける構造を追求するようなデザインを採っている。CRPG的な移動に伴う戦闘の発生、目的地を決めて移動した先での戦闘（ボス戦）の発生、それに勝利することでのシナリオクリア、といった基本的な枠組みは、実はほぼそのままソーシャル型RPGにおける構造をなぞっている。基本的にはソーシャル型RPGにおける「スタミナ^{*7}」に代えて実世界での移動を当てたというデザインだと見るべきだろう。

だがこのデザイン指針は実は「移動」との食い合わせがそれほど良くない。CRPGの持つシーン構成—「移動」と「戦闘やイベント」の切り替わりが必要となってしまうからだ。移動して目的地に到達したら、そこで戦闘等のイベントが生じる。そのとき、必然として移動は止まる。

戦闘やイベントの消化のためには、そこで止まっている時間が必要だ。戦闘が行われるなら少なからず画面に対する操作を求められ、画面に対する操作が必要となるならば、移動はしない方が良い^{*8}。結果として、次の移動の目的地を決めるまでの間に、「移動しない時間」が生じることになる。

位置情報ゲームが「現実における移動」をそのデザインの主眼に置くならば、そこに「移動しない時間」が存在することは問題となる。RPGとしての枠組みを成立させるための戦闘とは、即ち「アンチ位置情報ゲームの時間」としてプレイ体験の中に割り入ってきてしまうことになる。

しかしゲームとしての収益構造を考えるならば、戦闘は必要なのだ。

^{*6} より端的には「ガチャゲー」と指摘するべきかもしれない。

^{*7} ソーシャルゲームによく見られる、一定時間内にプレイできる回数を制限するための、実時間経過で回復するリソース概念。課金によって回復することができるシステムが伴うことが一般的である。

^{*8} 歩きスマホ、特にゲームしながらの歩きスマホは注意力散漫な状態を発生させやすく危険である。

戦闘要素を入れ戦闘に勝つために強い武装を用意しこれを獲得させるために課金を駆使させるというのは、既に現代のゲームデザインにおける基本線のひとつになっていると言って良いだろう。その基本においては戦闘は収益のためには必要なことである。収益を挙げられなければコンテンツはそもそも成立しないし、成立しないのならばそのタイトルは存続できない。

それは（一般的には）位置情報ゲームの必然よりも重く強い必然となる。結果として、ゲームは移動と戦闘を適度にバランスさせるようデザインし成立させねばならない、ということになる。

だが Niantic（と共同する任天堂と）はポケモンという強力な IP によってプレイヤーの絶対数を稼ぐことで課金要素自体の薄さを補うという方法でその問題を突破してしまっている*9。これは Ingress が収益ということを考えない実験プロジェクトとして立ち上がり、その際の先行経験があることでようやく行える何重にも渡る飛び道具的な構成だと言える*10。

だが、新たに（経験のないメーカーが）位置情報ゲーム作品を起こして作るのであれば、まずもってそんなデザインは採用できない。だから位置情報ゲームという（まだまだ実験的な）枠組みはそれほど信用せず、「普通」に手堅い作りを模索しようとすることになる。しかしその結果起きるのは、位置情報ゲームとしての純度の低下だ。

実際のところ、位置情報ゲームを遊びながらの移動というのはそうでない移動に比べて遅くなる。これはほぼ間違いなくそうなる。立ち止まって操作を求められる時間が生じる以上、これは仕方がないことだ。だが「移動することのゲーム」をやっているがら実は移動はないがしろにされるということが起きてしまうことになる。

ゲームデザインにおける、戦闘あるいはそれに類する要素の比重を増やせば増やすほど、必然としてそうになってしまう。

逆に言うなら、位置情報ゲームというのは移動に着目して移動の要素に比重を置け

*9 しかしその方法が常に通用するわけではない。同じく Niantic によるハリーポッター魔法同盟はほぼポケモン Go をなぞるようにゲーム要素・課金構造が配されていたが、ポケモン Go のようなロングヒットは達成できず 2022 年 1 月でのサービス終了が決定した。

*10 補足すると、おそらく（収益性だけを考慮するなら）Ingress はポケモン Go（の大成功がもたらした Niantic への投資資金）にぶら下がる形で存続していると思われる。しかし Ingress プレイヤーは（結果的に）Niantic 自体の強いファンコミュニティともなっている。その存在は企業価値の一端を担っているとの認識（あるいは方便）の上で、その維持の価値に重きを置いた上で、可能な範囲で損失を食い止めるというような方針を採っているように見える。

ば置くほど、それを構成するデザインやメカニクスから「ゲームらしさ」を捨てていかなければならない、そういう宿命を背負わされている。

○ Pikmin Bloom の軽量さと潔さ

そこで Pikmin Bloom である。

ゲームとしては、およそなにもないと言って良い。

それはほぼ「移動経路の記録を伴う歩数計」でしかない。もちろんプレイヤーの側が歩数を稼ぐことに目的性を見い出せばそれは十分ゲームとなるのだが、単にそれだけでは弱い。

しかしそこで Pikmin Bloom は、「歩くと（ゲーム画面中の地図上に）花が咲く」「皆が咲かせた花がマップ上で（共有して）見える」という工夫を入れてきた。そして驚くべき点は、入れてきた工夫がほぼそれだけだ、というところにある。

実際には要素はもう少しある。

たとえば、いちおうは地図上に配置された大型のつぼみの周囲を歩くことで、大きな花が咲くというギミック然り、そこから果実を収穫できるというメリット要素然り。あるいは、移動の途中で拾える苗から生まれるピクミンが育った際に、元となった苗の発生地点に応じた飾りを身につけるデコレーションのバラエティ、それによって発生するコレクション要素。

しかしそれらは、とりあえずゲームを成立させるための最低限の目標として置かれている、と考えたほうがよい。

それよりもやはり、Pikmin Bloom は「歩いた事実をゆるやかに共有する」というところに強く目を向けていると見るべきだろう。皆が移動し、皆が花を咲かせた風景の中を歩く。あるいは、誰もまだ花を咲かせていない未踏の荒野を歩く。時間を越えて「誰かがここを歩いた」という事実が花という航跡で残されていて、それによって作られた光景の中をただ歩く。

あとはリアルタイムで移動中の個人を表示する機能^{*11}は存在してはいるが、他に他プレイヤーに干渉できそうな要素はない。花の航跡という形で他人のプレイの気配を感じながら、そこに自分のプレイ＝移動の跡を花として重ねていくという、ただそれだけができることなのだ。

しかし、その「気配を感じる」というただそれだけのことが、驚くほどに楽しみを喚起するのである。体験や空間を共有しているのだという事実だけで、人はそこに楽しみを感じることができるということを思われるのだ。それを明確にデザインに取り込んだゲームとしては風ノ旅ビトやデスストランディングのマルチプレイ要素などが挙げられるだろうか。だがそうでなくとも、プレイの結果の共有というのはそれは古くからビデオゲームの受容の周辺に見られ続けた要素であった。

あるいはもっと広く視線を向ければ、現代に様々なSNSが存在し、人々がそこに自らの体験をただ綴っているという事実もある。それはまさしく体験を共有したいという衝動が人間に備わっているから起こることではないだろうか。

とにもかくにも、移動とは喜びであり、加えて体験を共有することもまた喜びなのだ。それは人類にとってはかなり根源的な、大半のビデオゲームがもたらすよりもおおよそ原始的な快樂だ。Pikmin Bloomはそうした原始的な快樂にビデオゲームであるかのような皮を被せ、ビデオゲームっぽい視覚化をほどこしてみた、そういう存在なのだろう。

なにしろそれしかないなので、いざ移動をはじめてしまえば、Pikmin Bloomはそこにほとんどと言っていいほど干渉しない。プレイヤーが画面を覗けば地図と花の航跡が示されはするが、本当にほぼそれだけだ。そしてゲームらしいインタラクションなどほとんどせずとも、その日の移動は記録され、夜に起動すればその日の航跡（とその日



^{*11} 「みんなで花植え」機能と呼ばれる。

に撮った写真)とを振り返る演出が行われる。そして本当にほぼそれだけで、Pikmin Bloom というゲームは進行していくことができるように作られている。

○任天堂と歩数計ゲーム小史

とはいえ Pikmin Bloom は決して突飛な文脈から生じたゲームではない。任天堂にはこの 20 年ほどに渡って歩くことをゲーム体験に取り入れることに挑戦し続けてきたという歴史がある。

その端緒となったのは、1998 年のポケットピカチュウ*¹²であるように思われる。これは時期的にはゲームと言うよりは玩具の文脈、たまごっち*¹³の影響の方を強く見て取るべきかもしれない。また、たまごっち的なコンセプトの歩数計化というのも任天堂に始まるものではなく、先行してハドソンによるてくてくエンジェル*¹⁴が存在していた。

しかしそこからゲーム機用のゲーム＝ポケモン本体と連動させる動きへと至るところでは任天堂が先行し、ポケットピカチュウカラー 金・銀といっしょ!*¹⁵によって赤外線連携により歩数をゲーム内アイテムに変える機能が導入された。

これらのヒットを受けて歩数計ゲームは他社も含めて後続作がしばらく続き、いつときのブームを迎える。

任天堂における系譜の続きは、そのブームが下火になった後、2008 年の歩いてわかる 生活リズム DS*¹⁶となる。これは今から振り返ってみれば Miiverse*¹⁷・インターネット連携といった後の任天堂のネット連携サービスのコンセプトが凝集したような作品でもある。

*¹² 1998, 任天堂

*¹³ 1996, バンダイ

*¹⁴ 1997, ハドソン

*¹⁵ 1999, 任天堂

*¹⁶ 2008, 任天堂

*¹⁷ ユーザーのアバター (化身) として使用することを主な目的とした、Wii 以降の任天堂プラットフォームにおける似顔絵キャラデータのこと

ただ、DS と連携して動く歩数計ゲーム、というコンセプト自体は **DS** てくてく日記^{*18}がやや先行した。ただ **DS** てくてく日記では不便だった連携部分は生活リズム **DS** においては赤外線通信を使うという方式に改善された。これは差し替え ROM 側に任意のハードを作り込んでしまえるというハード発売元=任天堂自身の強みを活かした力技が発揮された部分であった。

そこで開発してしまったハードを活用する意図もあったのだろうか、同機構は翌 2009 年のポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー^{*19}にも搭載され、同梱されたポケウォーカーという歩数計ゲームデバイスとの連携通信を行う機能が盛り込まれた。

任天堂が最初に発売した歩数計ゲームがポケットピカチュウであったということは、当時からポケモンの持つ「日常から続く冒険」とでもいうべきストーリー一面のコンセプトと、歩数計ゲームとの相性の良さを認識していたということであろう。

ただ「日常から続く冒険」というコンセプトを真に現出させるには歩数計ゲームは十分な発明ではなかった。それはプレイヤーの行動をいくらか移動に向かわせはしたが、日常とゲームを地続きにするほどの打破力は足りず、おそらくは新たな発明を任天堂は待ち望んでいたのだろう。

だから Niantic による高精度位置情報ゲームという発明が出現した以上、任天堂がそれを引き込んでポケモン Go を生んだというのはまったく必然であったということが理解できる。

○ポケモン Go の陥る限界

ポケモン Go は蓋を開けてみれば「ゲームの大ヒットが街中で可視化される」という点において歴史的な大ヒットを残した。しかしその一方で、ポケモン Go が狙っていたコンセプトと、実際のプレイヤー達の行動の違いもまた明らかになってきた。

ポケモン Go のプレイヤー達は必ずしも「ポケモンを求めて移動する」ことを望みは

^{*18} 2006, ハドソン：発売名としては「てくてくエンジェル Pocket with DS てくてく日記」 同梱のてくてくエンジェル Pocket から歩数データをパスワードを介して連携することで DS ソフト側でデータを記録・保存するという仕組みを採っていた。

^{*19} 2009, 任天堂

せず、その中から「効率よくポケモンを集める続けるためのエリアをどう見つけるか」あるいは「そのようなエリアをどう構築するか」といった方向を目指す動きが生じてきたのだ。

ポケモン Go では移動を続ければポケモンは出現する^{*20}。多くのソーシャルゲームに見られるようなスタミナ制のような時間あたりのプレイ制限も存在していない。しかしポケモンを捕まえるにはモンスターボールのようなアイテムの消費は必要で、その補給を維持するためにはゲーム中で立ち寄るスポットとなるポケストップが必要となる。またスポットの中には一定の割合でジムという亜種が含まれ、これは初期にはプレイヤー同士の争奪の対象であり、レイドバトル実装以降は特定のポケモンを得るためのバトル発生の拠点ともなった。

ポケモン Go における初期のポケストップ/ジムは Ingress で構築された地図上に配置されたポータルが元となって配置された。Ingress におけるポータルは「人類の文化を感じさせる何か」というストーリー上の意味付けと共に「(その地域の移動の速度に対し) 適度な間隔で配置されていること」というゲームシステム的な要請もいくらか盛り込まれた上で、プレイヤー達による発見(申請)によってその大半がデータベース化されていた。

しかし Ingress というゲームと、ポケモン Go というゲームのシステムは異なる。なので Ingress が求める移動の質とポケモン Go が求める移動の質ともまた異なるし、Ingress にとって望ましいポータルの配置とポケモン Go にとって望ましいポケストップ等の配置もまた異なってくる。

その結果どのような動きが見られるようになるかは、たとえばポケストップ +S2 セル + レベル 17 という言葉でインターネットを検索して話を追ってもらうのがわかりやすいだろう。

ポケモン Go から導き出されるのは、できる限り高密度にポケストップ等が配置されたエリアを構築したい、という欲望だ。Ingress では(プレイヤーコミュニティの規範として)求められていたスポットの文化的な質は求められず、とにかく密度を追求したい。ポケモンを集めるのに必要となるアイテムの消費を迅速に補充するに足る密度のポケストップ/ジムが歩いて(あるいは立ち止まって)触れる範囲に存在している状態を(中には Ingress プレイヤーとして活動して申請/審査に参加して)いかに作り出す

^{*20} ただし、中には水辺とか特定の緯度帯とかの出現条件を持つポケモンも存在はしている

か、という追求までも行われるようになった^{*21}。

プレイヤーが冒険を避けて効率的な「装置」の構築に向かい、有利さを追い求めていくというそれ自体はゲームプレイの常だろう。ゲームデザインとはそうした行為とのせめぎあいでもあり、その動き自体は実に興味深いものと言える。

しかしそれは（「冒険という体験」を意図した）高精度位置情報ゲームにとって、あるいはポケモンというコンテンツが理念として秘めている性向にとって望ましい方向ではない。少なくとも、ポケモン本編よりは強く冒険を—それも、現実の中での冒険を追い求めるべき実験ラインとしてのポケモン Go にとっては好ましくない到達だったのではないだろうか。

とは言えプレイヤー達の追求は提示したルールの到達する帰結である。そのようなデザインをし、ゲームルールやシステムを提示したのは避けようのない事実である。

現代においては（特にソーシャルゲームを出発点として）ビデオゲームのデザインもまた継続的な行為となって久しい。なので、ポケモン Go もまたそうして築いてしまった環境自体を変化させていくことも許されるだろう。

○「外部パッチ」としての **Pikmin Bloom**

だがそうではない少しばかりの改善として、Pikmin Bloom は企図され、デザインされたのだと思う。

それは同時に、任天堂の歩数計ゲームから続くもう一つの流れの（現時点での）末裔でもある。**Wii**^{*22}以降の任天堂ハードの身体的操作への指向を更に発展させて生まれた**Wii Fit**^{*23}シリーズに見られる**運動のゲーム化**というラインだ。

Pikmin Bloom というゲームはただプレイヤーに「歩く」という動機を植え付ける、そういうものだ。歩数計ゲームへの先祖返りと言ってもいい。しかも（常に生活に伴う）スマートフォンという装置に宿ることにより、これまで以上に意識することなくただ移動を記録する存在となった。その特性を踏まえた上で、（おそらくは意識的に）系

^{*21} 更に延長として虚偽の（実在しない）スポットの申請などにも手が広がっているという問題も生じているが、その手法や是非については本論を外れるところになるのでここでは避ける。

^{*22} 2006, 任天堂：家庭用ゲームハード

^{*23} 2007, 任天堂

譜の中で付加されていったあれやこれやを投げ捨てて、歩いた歩数という極めてシンプルな原点に立ち戻った。

デザインとしては、ゲーム内で得られるピクミンの種類についてのコレクション性というのも持ち合わせてはいる。ただそれはひどく控えめだ。工夫があるとすれば単純な距離ではなく「様々な属性の場所に行く」ことによるコレクション性を指向したことぐらいだろうか*24。

まずは、歩くこと。

その次に、他のプレイヤーの航跡をマップ上で重ね合わせて見れるようにすること。

デザインとして目指したのは、生活にその2点を彩りとして加えることなのだろう。もちろんそれ以外の要素に歩くこと自体への動機を喚起させたり、歩いていく先の多様さをいくぶん意識させたりといった効果は期待しているだろう。しかしそれらは稼動初期のブーストとして働けば十分で、やがては前述の2点だけがプレイヤーの意識に残っていく状態を意図しているように思われる。

現代におけるビデオゲームは、特にスマートフォン上のゲームというのは「プレイヤーの時間をいかに奪うか」を念頭においてデザインされるものになりがちな存在だ。それは現代において「人は活動すれば活動するほど金を落とす」という性質の存在だからで、だから収益性を目指すゲーム達は必然として「人の活動の量」の争奪戦を繰り広げることになる。

だが **Pikmin Bloom** は、デザインの根本のレベルからの意図として、その争奪戦から降りる道を模索しようとしている。プレイヤーの時間をできるだけ奪わぬまま、しかしプレイヤーの生活に確実に入り込むにはどうすればいいか、という道の模索だ。

Pikmin Bloom は他の位置情報ゲームと並行して遊ぶことができるように作られている。画面の専有を必ずしも要しないその作りは、他のゲームに画面を明け渡すことを最初から念頭に置いているかのようだ。

ただ、背後で **Pikmin Bloom** が動いていることによって、(他の)位置情報ゲームを遊ぶプレイヤーにとっては、移動に徒歩を選択する動機が少しばかり増えることになる。あるいは、その移動先を見知らぬどこかにする動機が増える。それはわずかな変化

*24 その指向はポケモン Go でも（デザインの試行錯誤の過程で）考案し試みられていた可能性はありそう。ただ、ポケモン Go は（多くのプレイヤーにとって）初めての GPS ゲームとなることを考慮して過度な複雑さは避けるような選択をしたのではないかと思われる

かもしれないが、他の位置情報ゲームにおける体験を少しだけ冒険という方向に近づける。

既存のゲームのルールを変えたりバランスを調整したりすることなく、同時にプレイできる別のゲームを重ねることで、プレイヤーの行動を少しだけ調整する。そういうものとして、Pikmin Bloom は設計されている。

それは高精度位置情報ゲームやその祖先のひとつである歩数計ゲームが持ち合わせる「生活の中の移動を少し変える」という性質の本領だろう。とにかく歩く以外にプレイの幅をほぼ持たないと言っていいほど要素を削ぎ落とした Pikmin Bloom と、他の位置情報ゲームとの「重ね合わせた」状態でのプレイは、必然的にプレイヤーを多少なりとも歩かせることになるはずだ。

それは、プレイヤーが「歩かないプレイスタイル」を追求してしまうことへの外部からの処方箋として設計された。もちろんこれをインストールするかどうか、重ね合わせてプレイするかどうかはユーザーに委ねられており、必ずしも全員がそのようにプレイするわけではない。だが実際に重ね合わせてプレイするなら、プレイヤーは歩いてどこかへ行くようになるだろうし、それは日常の中でちょっとだけ冒険を増やすということでもある。

あるいは Pikmin Bloom は高精度位置情報ゲームの持っている根本的な矛盾——人^{プレイヤー}をどこかへ連れ出し、なにかを発見させるというその特質は「ゲームなどプレイしている場合ではない出会いや発見」を時にもたらす——をより積極的に起こすための土台となるべく、どこまでも要素を削ぎ落とした本当に根源的な高精度位置情報ゲームの再定義をも目指しているのかもしれない。

Ingress という発明によって出現したこのゲームジャンルを見つめ直し、改めて再定義し直すべく、ぎりぎりまで要素を削ってゲームとして成立する限界線を目指したような作りをしている。そしてあまつさえ、それら既存の位置情報ゲームの外側からプレイヤーの行動を変容させ、体験を変質させようとする、そんな意図を仕組まれたゲームでもある。

高精度位置情報ゲームとは、ゲームを取り巻くルールという安全圏＝魔法円^{マジックサークル}を意図しなくとも自然と崩れた状態にになってしまうという、境界例そのもののようなゲームだ。

それは、位置情報を活用して現実の中でゲームがプレイすることで生じる現象だ。現実のルールの円と、位置情報ゲームによる魔法円。それが重ね合わさり同時に存在することによってゲームと現実の境界が曖昧となった状態を起こすものだ。だが Pikmin

Bloom というゲームは、そこに更にもうひとつの魔法円を重ね合わせようとするような存在だ。そして、そうすることで重なり合うもうひとつの魔法円に干渉し、変容させようとしている。

その試みがいかほど成功するかはまだわからないが、面白く、興味深い試みである。

それは、誰もが高精度位置情報ゲームを知らない時代であれば、まったく成立し得なかった試みだろう。だが世界は既に拓かれ、我々は（特にポケモン Go を通じて）高精度位置情報ゲームというものを既に知っている。

いささか閉鎖的になりやすいポケモン Go による魔法円を、徒歩での移動という原始的な歓喜でもって少しばかり開かれたものに変える。そのささやかな魔法の手管が成功するのであれば、高精度位置情報ゲームという AR ゲームの一分野には、もう少し大きな可能性が見えてくるような気がする。

剥き出しの悪意、迷宮との遭遇

中田吉法

DUNGEON ENCOUNTERS^{*1}は広大なダンジョンを歩き回って探索するという構成の RPG だ。大きな特徴として、まずはそのビジュアル的な要素の乏しさが印象的だ。

現代に出されるビデオゲームとしてはかなり意識的にビジュアル面が抑制され、まるで（開発中の）データが剥き出しにされたような骨組みじみだダンジョンをひたすら潜っていく、そんなゲームである。

ということで本稿ではそんな **DUNGEON ENCOUNTERS** について思うところをダラダラと語っていく。ただし、ほぼシステムしか存在しない（まるで骨組みが剥き出しの）ようなゲームであるゆえ、システムの話をするれば必然として様々なネタバレが混ざってってしまうことを警告しておく。

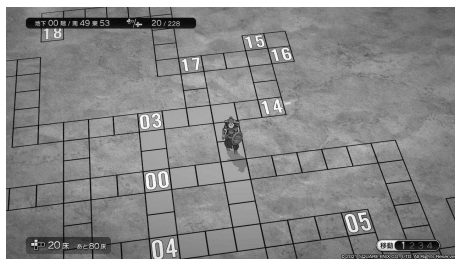
ネタバレを避けるようなレビュー記事にするという方向もありえるかもしれないが、本誌はそういうものではないと思うので、事前知識なしで純粋に楽しみたいという方はここで読むのをやめてプレイしてから改めて（私の）意見を拝読してもらえればと思う。

○迷宮編：殺風景ゆえに見える光景

枕の話としてビジュアルの乏しさという話をしたが、それはダンジョン探索シーンの図を見れば一目瞭然だ。

写真を載せたがこれは街だ。

四角形のマス目が通路、踏破済みのマスには色が付き、未踏破の部分は枠だけが描かれている。中には数字が並んでいるマスがある。この数字は「イ



^{*1} 2021, SQUARE ENIX

ベント」を意味しており、ここは街なので回復やショップやその他施設に相当するものが配置されている。

なにか施設の内容にマッチしたようなアイコンやグラフィックなどではなく、話しかけることのできる NPC のモデルが配置されているというようなこともない。ただの数字が配置されているだけだ。

このような実に殺風景なダンジョンをひたすらに探索し、奥へ奥へと潜っていくのがゲームの目的だ。

殺風景、と言ったがむしろ受ける印象は「開発中の画面」といったものかもしれない。グラフィックなどで飾る前の、剥き出しのデータだけの画面。実際には階層によって風景のテーマが決まっていて、それに沿って少しだけ色彩に変化が生じたりもするのだが、だとしても概ねはデータそのままを見せられているといった景色が続く。

ところでこの手の迷宮の例に漏れず、迷宮は潜れば潜るほど底意地の悪い姿を取るようになっていく。くねくねと曲がりくねってはいるが大枠では一本道の迷宮ではあるのだが、中には上下移動を交えないと踏破できないエリアがあったり、どうやっても歩いては踏み込めないエリアが設定されていたりもする。

そういう諸々の問題を突破する糸口となるのがスキルである。スキルはダンジョン内のどこかに配置されたイベントに触れることで解放され、拠点等にある「スキル編成」マスで（スキルポイントの枠内で）有効化することで使えるようになる。

スキルは大別すると、「特殊な移動を行えるもの」「移動時に周辺等の情報を示してくれるもの」「戦闘中の特殊コマンド」「戦闘を有利にしてくれるもの」に分けられる。

スキルポイントはマップの踏破度合いによって増えていくので、そのとき開拓している階層の敵の傾向やマップの傾向に応じてスキルを組み替えながらダンジョンを踏破していくことになるだろう。

ということはダンジョンを進んでいけばいくほど踏破も楽になるはずだ…と思っていたのだがそうは問屋が卸さない。

たとえば状態異常。戦闘の結果として毒やら石化やらの状態異常を被ることがあり、そうなると戦力の立て直しのために引き返したり救援を仕立てざるを得なくなる。

時には全滅するようなこともある。詳しくは後の戦闘編でも触れるが、このゲームはパーティから一人欠けたときの戦力の低下ぶりがかなり著しい。

序盤で入手できるあるスキルの効果で戦闘発生ランダム性はほぼ消滅させられるので、敵がいるマスにあえて踏み込みさえしなければ迷宮を引き返していくことはそう難しくはない、だが時折どうしても敵の居るマスに踏み込まざるを得ない局面に陥ってしまうこともある。

幸いにして、メニューから「探索を諦める」ことができるので、別パーティを編成して救援に来てもらうこともできる。などと大仰に説明してみているが、ビデオゲーム黎明期のダンジョンゲームをやった経験があるプレイヤーにとってはお馴染みのやつだ。

加えて増えていくスキルを駆使することで踏破や移動の能力は高まっていくが、それを前提として迷宮の方の構造や立ちはだかる障害もどんどん厄介なことになっていく。

時には単なる全滅よりひどい状態になることすらあるだろう。だが迷宮内で新たな罠に出くわす頃には、それをどうにかする方法やそこからどうにか回復する方法もぼちぼち手に入っているはずだ。だから、常にスキル（とその活用法を考える頭）を駆使していけば、容易くはないが迷宮を進んでいくことはできる。

スキルを手に入れていくことで、探索者たちの迷宮の進み方は次第に変化していくはずだ。と同時に、この殺風景な世界の読み方をも理解できるようになってくることだろう。徒歩で少しずつ世界を広げていった序盤と、迷宮の全容をかなりの精度で想像できるようになった終盤とでは、およそ全く異なる世界が見えるようになる。

そうして迷宮を進み、そこに仕込まれた意図や罠に遭遇していくことで、数字とマス目だけの殺風景な世界からだんだんとそこに込められた意図が—より端的に言うと探索者を迷わせ悩ませようとする悪意が読み取れるようになるはずだ。

○戦闘編：アクティブ・タイム・バトルにありえた可能性

戦闘システムもまた特徴的だ。

- 非ランダム性
- 複数の HP ゲージによる、即死だけは避けられるダメージシステム
- アクティブ・タイム・バトル（以下 ATB）の駆使による「何もかもが見える」先読み前提の戦闘

プレイヤーキャラクターの持っていると言えるパラメーターは「レベル」「HP」「装備ポイント」にほぼ絞られ、その他の戦闘パラメーターはおおむね装備によって決定される。

ただし後述するように HP は（被るダメージに比べ）かなり心許ない数字しか与えられない。レベルを上げて行けば浅い階層の雑魚敵にやられるようなことこそなくなるが、少しでも深くに踏み込めば直ちに戦闘不能と隣り合わせのギリギリの戦闘ばかりを味わうことになる。

だから、実質的にレベルとは「装備ポイント」を稼いでいくためのものになっている。

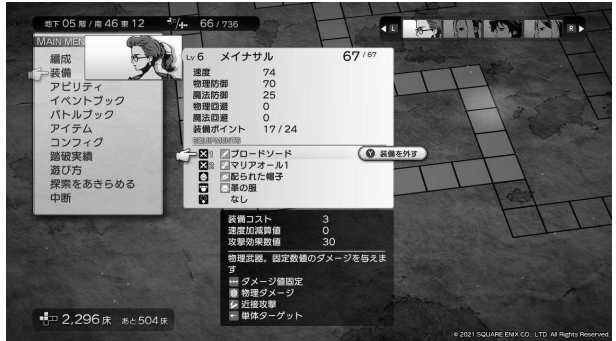
装備によって決定されるのは「速度」「物理防御」「魔法防御」「攻撃効果数値」といったパラメーターが主だったところだ。この他付加的に「物理回避」「魔法回避」といった数値が付けられる装備も存在はする。

防御値というものはあるが、これらは敵からのダメージを減らすような働き方はしない。それは（本体の）HP に到達する前に張られた別ゲージの HP という扱いでしかない。物理防御は物理攻撃を、魔法防御は魔法攻撃をそれぞれ受け止める盾として機能する。そしていずれかの防御値が削れ切った後、更にその属性のもう一撃を喰らえば、今度は HP が削れていくことになる。

そして本作を普通に順調に進めている限りにおいては、防御値も HP もとても心許ない数値—敵からの少し重い攻撃があれば、一発でゲージが根こそぎ持っていられるような値にしかない。

だが安心して欲しい。仮に防御値が 0 になってもダメージは直ちに HP にまでは通ってこない。たとえ一桁でも防御値が残っているならそれはひとまず受けたダメージをすべて吸収してはくれる。

いきなり即死、ということは（深い階層で）防御無視攻撃でも喰らわない限りは避けられるようになっている。どんな強敵であれ一発即死ということは中々起こらない。



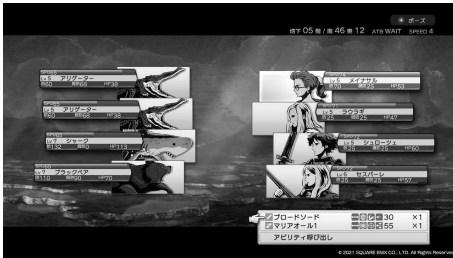
たとえ防御値を削り切られたとしても、HP に喰い込んでくる二発目を喰らいさえしなければ大丈夫だ。

そして防御値は (HP と違って) 戦闘が終われば全回復する。防御さえ抜けないままで済ますことができれば戦闘後にダメージは残らない。めでたしめでたしだ。

戦闘は ATB の下で進行する。敵にも味方にも各々の行動ゲージがあり、速度値に従った速さでゲージが伸びていく。それがいっぱいになったら行動ターンが回ってきて攻撃等ができる、という形だ。

自分のターンでできることは最大 2 つ持っている武器のどちらを使うか、という選択がほぼ全てだ。あとはスキルを使えば逃げたり回復したりすることはできなくもない。ただ次に受けるダメージを減らす系の「防御」のようなしゃらくさい選択肢は存在していない。

基本は殺るか殺られるかで、大変親切なことにその前に撤退するという選択肢もあるにはある、とそんな具合だ。



自分たちが防御値と HP を持っているように、敵も防御値と HP を持っている。そしてそれらの数字は一切隠されていない。敵の数値を想像しながら戦うなんて要素はない。行動順、防御値、HP、そういったものはすべて公開情報になっている。

ATB は採用されているのだが、これはなにやら見知った ATB とはかなり感触の異なる味付けのものである。SQUARE ENIX 的な ATB といえば、ゲージの進行よりも攻撃や魔法のエフェクトに取られる時間の方がよっぽど多いというようなアレを思い出すことだろう。

しかし DUNGEON ENCOUNTERS にそんな時間のかかるエフェクトなんてものはない。攻撃はとてもし刹那的に一瞬で処理され、ただただダメージ値が表示されるのに毛が生えたようなもの。ゲージが削れたかはたまた倒したかを確認するだけの実に事務的なやつである。

そんなバランスの戦闘なので、必然として戦いは「いかに相手を先んじて倒すか」という方向に集中することになる。多くの RPG で見られるバフ (能力向上) やデバフ

（能力弱体）といった要素もほとんどないため、採れる選択肢がそれしかない。絡め手として毒、石化、即死攻撃、追放攻撃などが存在はしているが、毒以外はおよそ即死させるようなものでしかないため大差はない。そして毒は喰らうと厄介だがこちらが使うぶんには（ダメージ速度的に）ほとんど役に立ちはしない。

結果的に戦闘は極めて一本調子になるのだが、しかし決して退屈な作業ではない。というのも戦闘開始時の ATB ゲージの初期値がランダムに決定されるからだ。このゲームではあまり感じることがないランダム性の数少ない出番だ。

ターンで行える有効な選択肢はほとんどの場合で「どちらの武器を使うか」の 2 択しかない。だが 2 択を決めるために考えるべき要素は山盛りである。

戦闘開始後に最初に動けるのは誰で、以後どんな順番で動いていくのか。ある敵を物理攻撃で倒すのか魔法攻撃で倒すのか。倒しきるまでにどの攻撃を都何回当ててほしいか。そういったことを考慮して誰の攻撃をどの敵に割り振っていくかを決めていく。

敵のゲージが満ちる前に倒しきれば、そのぶん敵の攻撃回数が減る。では一番ゲージが伸びている敵をその前に倒しきれるか？ そいつが倒しきれないならその次の敵は？

武器の選択肢は 2 択でも、敵の選択肢は最大 5 つまでである。また武器にも傾向の異なるいくつかのタイプが存在する。物理か魔法か。単体攻撃か全体攻撃か。ダメージが固定値かランダム幅を持つタイプか。飛行タイプの敵にも当たるか否か。

たとえば敵が動き出すまでにこちらの手数が 3 つあるなら $2 \times 5 \times 3 = 30$ の選択肢がある。その中から（先読みを交えて）行動の有効度合いを考え決めていくことが必要になる。

適切に新しいフロアを切り拓いていこうとするのであれば、一戦一戦が詰将棋かなにかのようなヒリヒリした戦いとなるはずだろう。すると、次第に戦闘の中に先読みし辛い要素を入れているのは不安要素なのでは？、という実感が得られてくる。

そう、ランダム幅を持つ武器だ。ランダム幅を持つ武器は、スペック上の攻撃力は高く設定されている。しかし実際に出るダメージには幅があり、最大ダメージは大きいがショボいダメージが出ることもままあるのが実際だ。装備が十分整っていない序盤では散々お世話になるのだが、しかし本作における戦闘がどのように構成されているかを理解しだして、先読みしながら戦えるようになってくると、その「先読みできない」というところ、戦闘に不確定要素をわざわざ持ち込んでいることに都合の悪さを感じる

ようになる。少なくとも、私の場合はそうであった*²。それでも強いランダムダメージ装備というのは存在しないわけではないが、やはり不安定であるという一点で先読み前提の戦闘システムとの相性の悪さが出てしまう。

とこのように極めてソリッドな戦闘システムは、ATB というものに本来秘められていた可能性のひとつなのではないだろうか。ゲージ遅延攻撃などを交える形でそのような方向を模索した作品は存在したが、本作は戦闘そのものをとにかく死にやすいバランスに調整し、戦闘自体のボリュームよりはひとつの戦闘の中で行われる選択一つ一つの重さを高めるような調整が指向されている。戦闘バランスの精髓を短い戦闘に凝縮させるように残した仕立ては、本当によく考えられ作り込まれている。

その代償として（とても薄い）物語のいちおうの終幕となるボス戦すらも戦闘としては（濃密ながら）極めて短いものになってしまうのであるが、特にボス戦だからといって特別な盛り上げ方をしたりしないのも実に本作らしい方向ではないかと思う。

○総括 (?) 編：悪意だらけの迷宮への愛

さてそんなわけで、このゲームの制作者は本当にダンジョンゲームが好きなのだろう、と思わせられることは間違いない。そしてそこに挑んでいく（物好きな）プレイヤーの方もまたダンジョンゲームが大好物という人種ばかりであることだろう。

この迷宮は実に悪意に満ちているが、それは即ちダンジョンゲームというものに対する愛であろう。どこまでも殺風景で、システムやデータが骨組みのまま剥き出しの、しかしこの愛すべきダンジョンは口を開けてあなたの到来を待ち構えているのである。

*² 逆にランダム性を前提で乗りこなすようなスタイルが成立する余地はあるのかもしれない。しかし少なくとも今作においては、攻略のある時期に手に入る装備の強さは一定の範囲内に限られている。安定して A というダメージ出す武器と、最大 2A 出すが 0 も出す武器とでは A を出せるかどうかの実効性で考えれば 100% と 50% という性能差になってしまう。しかも外れを引いた場合はそのリカバリーという負荷が新たに生じ、結果として数倍の被ダメージ差を呼び込んでしまうことになりかねない。

編集後記

予告の内容はさっぱり無視して **GameDeep vol.40** をお送りします。困ったときには最近やってるゲームの話でも書いとけとおばあちゃんが言った、とかそんなノリのやつです。

そんなわけで **Pikmin Bloom** の話を書きたかったので、ついでに最近やったゲームの話も書いておくか、ぐらいの内容となりました。魔法円の話はもう少し掘り下げ直したほうが良かったかもしれませんが、それはもう少しじっくり取り組みたいので今回はパス。

あとは十三機兵防衛圏とかもこの 1 年ぐらいの間にプレイしたけど語ってないやつに含まれるんですが、まあ今回は時間切れということで。たぶん開発終盤でいろいろ諦めたんだろうなあという痕跡が透けて見える気がするあたりを語りたいところではあるんですが。

GameDeep vol.40

2021 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

本誌の PDF 版を以下の URL から入手できます

<http://gamedeep.niu.ne.jp/pdf/40SfHbQt/GameDeep40.pdf>