

# 書込み式ループすごろくを使ったレベルデザイン演習

遠藤 雅伸

株式会社モバイル&ゲームスタジオ 〒101-0032 東京都千代田区岩本町 2-11-2

宮城大学事業構想学部 〒981-3298 宮城県黒川郡大和町学苑 1-1

E-mail: endon.m@mgst.co.jp

**概要** 「面白さ」という、確定した判断基準のないゲームデザインの分野において、プレイヤーのモチベーションを維持するレベルデザインのコツを理解するために、「すごろく」を利用した演習を考案実践し、良い結果が得られた。

**キーワード** レベルデザイン、モチベーション、プラスゲーム、ランダム、バランスプレイカー、バースト

## 1. はじめに

マスターゲットに向けた、プレイヤーが面白いと感じるゲームデザインは、1980年代では「ゲーム性<sup>1)</sup>」が重視されていたのに対し、1990年代後半では「物語」や「美しいグラフィック」「重厚なサウンド」へと変遷していった。さらに2010年代では、ソーシャルゲームやスマートフォンの普及により、「リプレイするモチベーション<sup>2)</sup>」が重要な要素となっている。

本研究では、ゲームデザイン教育の場において、モチベーションが喚起されるレベルデザインの本質を体感させるため、「すごろく」をベースとしたボードゲームを利用した演習と、その効果的な進め方を提案する。

## 2. モチベーションを喪失する要素

ゲームに対するモチベーションには、そのゲームを始めるモチベーションと、続けるモチベーションがあり、始めるモチベーションはメカニクスデザインやテーマデザインの良さから創出され、続けるモチベーションはレベルデザインの良さによって維持あるいは増大される。逆にモチベーションを喪失させる要素は、概ね以下の通りである。

### ① 敗北・失敗

対戦ゲームにおける敗北、1人用ゲームにおける失敗は、これ以上プレイしても勝利・成功すること

<sup>1</sup> ここで言うゲーム性とは、ハイリスクハイリターン、ゼロサム、高い難易度障壁は高い達成感を与えるなど。

<sup>2</sup> ゲームオーバー直後に再びプレイしたい気持ち。アーケードゲームにおける100円玉を積みながらの連コイン投入は、高いリプレイモチベーションを持っている典型例。

ができないという諦めを生み、モチベーションを喪失させる。

### ② 疲労・満足

対戦ゲームにおける長く続いたシーソーゲーム、1人用ゲームにおけるやっとな突破した課題などの後は、一区切り感が強く、すぐにリプレイする気にはなれない。

### ③ 苦痛・面倒

対戦ゲームにおける圧倒的に強い相手、1人用ゲームにおける単純作業の繰り返しや成果のリセットは、一度なら我慢もするが、そもそも何度も繰り返すものではない。

## 3. リプレイモチベーション喪失の回避

それぞれの要素が与える喪失感は状況によって様々で、逆に状況をコントロールすることによって、モチベーションの喪失を回避することが可能になる。いくつかの代表的なゲームシステムを、ここでは回避策として挙げる。

### 3.1 プラスゲームによる回避

対戦ゲームの結果は、勝敗のように相互の優劣のみで判断するゼロサムゲーム、プレイ結果を積み上げて行き、結果として積み上げ量が相手を上回った場合に勝ちとするプラスゲーム、プレイの失敗を減点として積み上げ、結果として減点量が相手を下回った場合に勝ちとするマイナスゲームがある。

この中でプラスゲームは、相手の足をすくうプレイ

よりも、自らを伸ばすプレイが評価されるため、敗北した場合も一定の達成感が得られ、敗北感が希薄になる。

### 3.2 ランダムによる回避

完全情報ゲームでは、高い技量を持ったプレイヤーに、大きく低い技量のプレイヤーが勝つことは難しく、負けたプレイヤーは大きな敗北感を味わう。あるいは負けても当たり前と考え、勝つことに執着しなくなると共に、ゲームへの興味を失う。

そこでゲームシステムにダイスなどのランダム要素を入れることにより、高技量プレイヤーが常に勝つことができなくなり、低技量プレイヤーにも勝つ可能性が生まれる。さらにダイスの目などの運に敗北の責任転嫁を行えるため、敗北感が極めて薄くなる。

### 3.3 バランスプレイヤーによる回避

対戦ゲームでは、最後まで接戦になるような演出をシステムに組み込むことがあるが、結果としてシーズンゲームは冗長となるだけでなく、長時間の緊張を強いることになってプレイヤーを疲弊させる。転じて、ゲームの初期状態ではバランスしていたものを、モメンタム<sup>3</sup>が偏った時点で一気に勝敗を決めてしまうと、1ゲームの疲労やストレスが極めて少なくなる。

モメンタムの偏りを助長するようなバランスプレイヤーをゲームシステムに入れることにより、相手の勢いに押されただけで自分が弱かったわけではないという合理化が行われ、敗北感も薄められる。

### 3.4 ゲーム時間の短縮による回避とバースト<sup>4</sup>

ゲームは単純に1ゲームの時間が短いほど、連続してプレイできる気持ちが強く残る。特にゲームが早く終わってくれと思う状態は、結果が既に判っているにも関わらず、ゲームを継続している時であり、負けているプレイヤーは蹂躪されて大きな敗北感を味わう。

<sup>3</sup> プレイヤーの勢い。本来「こちらに流れが来ている」などのような体感的なものだが、押されているプレイヤーは思わぬミスをしたりする。

<sup>4</sup> 野球のワールドゲーム、ゴルフのOK、ボクシングのTKO、麻雀の箱テンのように本来のルールの特例として、勝敗が明らかになった時点でゲームを終了するシステム。

バーストをゲームシステムに組み込むことで、敗北したプレイヤーも気持ちを切り替えて次のゲームに向かうことができるし、勝利したプレイヤーは通常の勝利より価値があるものとして心に残る。バーストは「逆転できた可能性があった」「もっと大勝したかった」などの欲求不満も残るが、これらは逆にプレイの動機になりやすい利点もある。

## 3. 書込み式ループすごろく

演習の教材として簡単なボードゲームを考案した。

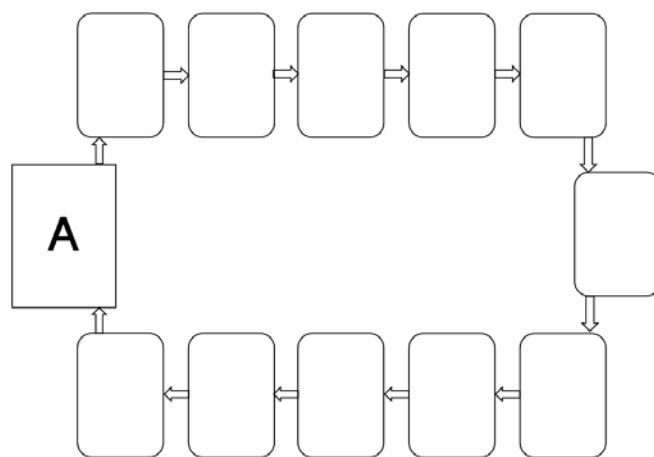


図1 書込み式ループすごろく盤面

基本はすごろくで、3~5人でプレイする。スタートはAで、プレイヤーは決まった順番にサイコロ1つを振り、出た目の数だけ時計回りに進む。Aに止まるか通過したらプレイヤーは1点を得、一番早く3点を得た者が勝ち抜けてゲームを終了する。

## 4. 実際の演習

まずは基本のルールのみで一度プレイする。特に何も面白みはないが、ルールの理解と大まかなプレイ時間の目安ができる。

次に各マスに、そのマスに止まった場合に従わなければならないイベントを、プレイヤーに考案させ記入していく。この際「面白くなるように」という指示を与え、思いつかないようなら全マスが埋まってもプレイを開始させる。

### 4.1 既存のすごろくからの引用

ほとんどのプレイヤーが最初書き込むのは、「1回

休み」「○コマ進む」「○コマ戻る」「ふりだしに戻る」など、既存のすごろくにありがちなイベントである。「1点獲得」「1点損失」も多く、中には「一番獲得した点が多いプレイヤーが1点損失」「一番獲得した点が少ないプレイヤーが1点獲得」など、プレイヤーのバランスを取ろうとするイベントもあり、それで面白くなるとこの時点では思っている。そこで、内容の追加変更はゲーム途中でも随時行って再スタートする状態で、数ゲームを繰り返し行わせると、「1回休み」「○マス戻る」「ふりだしに戻る」「1点損失」などのマイナス要素が、ストレスになると理解するようになる。

#### 4.2 プラスゲームとプレイ時間の短縮

ここでイベントの方向性をプラスゲームが原則になるように指示し、「1点損失」ではなく「他のプレイヤーが1点獲得」のように、相対的に何かがプラスになるようにさせる。また、イベントを新たに考案する際には、プレイ時間が伸びないように注意を促す。

3.2で挙げたランダムについては、サイコロの使用があり、3.4で挙げたバーストについても3点獲得で勝ち抜けというルールにより最初から導入されているため、この指示だけで場合分けがあるイベント（例、サイコロの目が偶数なら…）などが淘汰されてストレスが減り、リプレイに対する抵抗は少なくなっていく。

#### 4.3 バランスブレイカーと面白さの創出

ここからは、基本ルールは全く無視して構わない状態で、リプレイしたくなるような変更を加えて行く。まずはバランスブレイカーの考え方で、ゲームが一気に進むような変更を入れさせる。そして追加するイベントは、最初に提案した際に他のプレイヤーがあり得ないものとして笑うようなものを実際に入れてプレイするよう指示する。

結果として「あり得ない」と思われた仕様の中に、実際に試してみると異常な面白さが感じられることなどが体感でき、積極的にリプレイしようという気持ちに繋がっていくことを理解するようになる。

### 5. まとめ

ゲームデザインにおいては、論理的にバランスの取れたルールがコンペティティブで楽しいと考えがちだが、実際にやってみるとバランスが壊れ論理的に破綻している、荒唐無稽なルールの方が魅力的に感じることが多い。本演習では、面白いレベルデザインに必要なことは、すぐにリプレイしたくなる、ゲームを継続する気持ちを、どうプレイヤーに持たせるかであることを短時間で理解させることができた。

## Level design exercise using write-in loop sugoroku

ENDO H Masanobu

MOBILE & GAME STUDIO Inc. 2-11-2 Iwamoto-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Miyagi University 1-1 Gakuen, Taiwa-cho, Kurokawa-gun, Miyagi 981-3298, Japan

E-mail: endoh.m@mgst.co.jp

**Abstract** The "fun" element in the field of a game design is hardly evaluated as a settled criterion. In order to understand the essence of the level design which maintains the motivation of a player, design practice of the exercise using "sugoroku" was carried out, and the good result was obtained.

**Keywords** Level Design, Motivation, Plus Game, Random, Balance Breaker, Burst