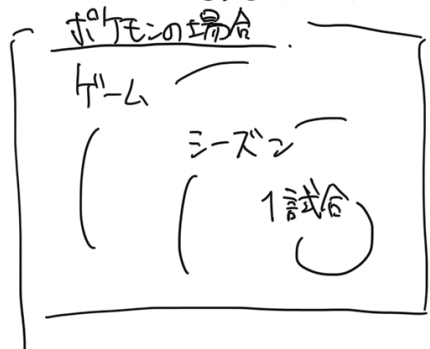


対戦ゲームではない。

おしまいには入子構造になっている。



ポケモンの場合シーズン毎にプレイヤーのランキングを  
発表して、プレイヤーにフィードバックを与えている。

ポケモンの場合、「勝ち数」と「負け数」は全体で見れば五分

マッチャンやフォートナイトのように、複数人で同時に対戦する場合、

大会などを複数人で行われるゲームとして扱えば、「敗者」の方が圧倒的  
(大会でゲームとして扱う)

多くなる。

敗北は、喜びなどのポジティブな感情とは単体では結び付かない。

⇒ 1つ1つの対戦ではなく、【複数の対戦の集まり】で戦わせる

⇒ 次 や 勝ち越す ことが重要となり、試行錯誤の喜びが生まれる。

RPG などの vs CPU がメインとなるゲームでも、

目前の1試合が大きな影響を与えず、もっと大きなゴールがある。  
(魔王とか、ストーリーとか)。

どうぶつの森 などの 対戦要素のないゲーム もある。  
敵やスコアなどが無い。

こちらには ゲーム制作者から与えられたゴールや目的は少ない。

→ 自分たちで設定して遊ぶ。

鬼で、こゝで遊んだり、他人と仲良くなったり、家をオシャレにしたり、...

こういった 対戦要素 のないゲームにおいては.

ゴールや目的を自分で決める

⇒ 様々な遊びが提案されるわけだよね.

例えばでは. 街の作り込みや NPC によって現実世界に近いものを作っている.

⇒ 現実でやりたいけどできないこと. (車で盗んで走ったり, 警官に追われる, 飛び込んでこっちは現実には生きられない無限に近いほど思いつく.

マイクラでは. 「作品」を作ることを1つのおもしろいこと

(敵のいるモードもあるので一概には言えない.)

対戦要素のない (リテ...) ゲーム

⇒ 総じて. 自由度が高く. おもしろい設定されている.

⇒ プレイヤーが自由に おもしろい設定することによって遊び.

競争 ⇒ 作者が用意したもの (目的, ゴール, 誘導) が  
ある場合, 入子 となっている. ない場合, プレイヤーが幅広く作れるもの になっている

偶然 ⇒ 競争ゲームの場合. とは様々.

模倣

ぬまい.

偶然について

• 非対戦ゲーム

遊びの幅をもたらし要素として随所に見られる.

• 対戦ゲーム

明確にある場合. カードゲームやポケモンの命令, RPGでの敵の動きなど

1対戦の重みの緩和に繋がり, 入子構造の要として働く.

(運で負けたから仕方ない. 運で勝ったな.  $\Rightarrow$  全体の勝平を上げようとする場合.  
運や偶然も戦略に組み込まれる).

数十試合行われて. 勝ち続けたらいい大会では  
運任せ戦略は淘汰される.

1試合の仕手が大きい場合は  
運任せも良くなる.

明確に偶然要素のないゲーム

格闘ゲーム

将棋・囲碁など.

FPS

$\Rightarrow$  1つ1つの試合にフォーカスしている.  
入子構造を内包しないが故に.

こうしたゲームは. 総当たりやレーティングよりも  
トーナメントや大会 が広く行われている  
 $\hookrightarrow$  1つ1つの戦いが重要.

入子  
構造  
を  
内  
包  
し  
て  
あ  
る

偶然は・遊びの幅を生む

・入子構造の手加減

・無くては面白くない.

という感じ.

$\rightarrow$  入れ子構造がないように?  
繰り返すこと  
手加減

模倣

ペルソナ5 では登場. かつまはアメリカ といった具体的な現実の地理が模倣される

RPGでは 人間の感情や構造

キャラクターの登場する場合は. 現実の何れを模倣する場合が多い.

模倣は ゲームへの没入感を出す為に取り入れられている.

$\Rightarrow$  想像力によって世界の拡張が行われる.

一切模倣がない or ほぼ近いものとしては

テトリス等のパズルゲームが考えられる.

数独

$\Rightarrow$  競争的な側面が強い. 世界観を必要とせずに 戦略や試行錯誤を促す.

学術的な遊び.

模倣によって広がる世界。

ウサギを模倣したキャラクター、 中世にありそうな町  
⇒ ウサギの好物 ニンジン ⇒ 中世ヨーロッパの価値観、時代背景。  
たとえば、関連する要素も 制作者が作り込まなくともゲームに取り入れられる。

⇒ 予想を促す → 試行錯誤のサイクルを何度も回し易くなる。

例) ウサギは寒い地を好み、熱帯には住まない  
⇒ 熱に弱い！

想像力は、試行錯誤のファーストステップとして非常に重要。

→ 想像力は カートの定義に従えば

対象が現存しなくとも、

対象を直観する能力

がある。

⇒ これを可能にするのは、

現存しない対象を観測する他者を信じること。

↓

ゲーム (ジルドホールズ)

ゲームの世界は基本的には現存しない。

しかし、模倣によって現存を見せかけることで信用でき、他者を用意する。

想像力を働かせることでできるようになる！

→ 試行錯誤が回るようになり、達成感A-E-A-E

ぬまい

非日常性をもたらすだけでなく、

人間の想像(予想)を覆す効果がある。

対戦ゲームにおいて、

NPC、PL両方

予測していない相手の動きによってぬまいは齎される。

→ PDC Aを回す合同的役割。

ex), バイオハザードで突然やってくるゾンビ

→ 障害や体力の管理で即座に行う必要がある。

ex), ドラッグXII のストーリーで物語途中で死んでしまう仲間

→ ストーリー展開の予想を再び行う。

高い緊張をもたらし達成感を上げる。

### 非対戦ゲームにおいて

開拓のモチベーションに繋がる。

① プレイヤーに遊び方を開拓してもらう必要がある。

その遊びの中で生まれる。(鬼ごっこで突然鬼が目の前に現れるなど)

制作者が用意するのはなく、どんな「ぬまい」驚きを通じて昇華させるのかに使用される。

② 小さなぬまいは非常に多く見られる。

どうぶつの森ではNPCのセリフに意外なものがあったりする。

クウセ7にあっても思いつけない作り込み(入ったところの建物に入れた)がある。

マイクラでも、落下や地下など驚きの要素はある。

ここからは

⇒ 1度知ると、効果の薄まるもので、世界拡張と開拓モチベーションに繋がる

以上 -