

モバマスニツキ

11I 天麩レ

第一部 もばます道中 ～僕がプロデューサーになった理由～

興味ない人は第二部へ

あらすじ

僕は大学に通うごく一般的な男の子。強いて違うところをあげるとすればモバマス^{*1}の輿水幸子ちゃん^{*2}に興味があるってとこかな——名前は天麩レ

「輿水幸子の CD デビュー^{*3}が決まったんだよ！」

Ω「な、なんだってー！」

こうして僕の生活は変わる事になった……

という訳でネット巡回してて気に入ったキャラの CD が出るという事でモバマスを始めてみることにしました。^{*4}(´_ゝ`)フーンって感じで見てもらえれば幸いです。

開始

5月28日にCDを購入する……が、うっかり始めるタイミングを見失ってしまい、寝落ちして一日遅れでゲーム開始。初日から躓く始末。最初に幸子が出てくる埼玉エリアのクリアを目標に設定しました。続けるかどうかはそれから考える、と言った気持ちで始めました。

始めにゲームを進める上で行うことが「お仕事」です。「お仕事」とはアイドルと日本各地に出張し、そこでアイドルの勧誘をしつつ仕事を進める、所謂クエストと呼ばれるようなものの一つです。モバマスはプレイヤーそれぞれに「スタミナ」と「攻コスト」、「守コスト」という3つのパラメータがあり、「お仕事」ではこの内、スタミナを消費してゲームを進めます。困みに3つのパラメータは時間経過で回復します。しかし慣れぬ新米プロデューサー、数回お仕事を進めるだけでヒヒイ言い出す始末。辛い。

5日目にはサークルの人達で構成されたプロダクションに入れてもらうことに。なにこのひとたちめっちゃ強い^{*5}。プロダクションに加入すると大量の振り分けポイント^{*6}が取得出来るので、これのお陰で以降のプレイが大分捗りました。

強アイドル交換の罫と初めてのイベントへ

10日目くらいにはそろそろ強いアイドル欲しいなーと思い、サークルの先輩からアドバイスを受つつアイドルを購入^{*7}。しかし、それはあまり強くなかった^{*8}という罫が……。良い勉強になりました。

この辺りで初めてイベントに参加。先輩にそこそこ強いアイドルを借りつつぼちぼち参戦しました。モバマスでは頻繁——というかほぼ毎日イベントが開催されているのでそれをやるとわりと飽きない感じです。チーム制なので他の人が強くてなんとか報酬ゲット。おおうまいうまい。

^{*1} モバマスとは、Mobage で好評配信中のソーシャルゲーム（以下、ソシャゲ）、アイドルマスターシンデレラガールズの略称。

^{*2} モバマスに登場するキュート属性のキュートなアイドルの一人。So Cute.

^{*3} 要はキャラソン CD が出るということ。決して同名の人物が居るわけではない。

^{*4} CD にはゲーム内カードが付属するので、CD を買えば欲しいキャラが簡単に手に入るのです。

^{*5} 「あ、この人こんなにやってるんだ……」と思う事多数。G 氏とか。

^{*6} 各種パラメータを上げるポイント。お仕事を一定量進めたり、プロダクション加入によって手に入る。

^{*7} 購入といってトレードしただけです。モバマスでは自分の手持ちのアイドルをバザー形式でトレードする事が可能です。ぶっちゃけ人身 b おっと誰かが来た y

^{*8} 俗にいう MM 強化、ではなかったという事。要は成長で手を抜いたものという事です。

そして埼玉へ……

開始1ヵ月くらいでやっと目的地埼玉へ。ちょっと寄り道し過ぎた感じ。多分イベントとか参加しなければもっと早かったと思います。ぐぬぬ。

この辺りで最初に CD 購入で手に入れた幸子がレベル Max に*9。ひゃっほい。

2 回目のイベントにも参加しますが、立ち振る舞いが分からず悪戦苦闘。前からやっている人とそうでない自分との差を感じます。

そして7月11日、ついに目的地の埼玉エリアクリア。約1ヵ月、長くて苦しい戦いでした。くう疲。

→ (つづける) (がんばる)

一応目的は達しましたがそれ以降もプレイを続けています。その後は情報を集め直しつつ、戦力を整え、先日念願の別の SR+ 幸子を手に入れました。まあまだ上に2枚あるのですが……。

所感ですがこのゲーム、戦略が必要だなと感じました。既に開始から約2年が経過しているため、強アイドルやイベント等での立ち回り方等はだいたいネットに転がっています。ですのでちゃんと調べつつ、方針に従って進めていけばそれなりにサクサク進むのではないかと。少なくとも私のようなスローペースではなく。

遊んで一番思ったのは、実はこのゲームはお金よりも時間を食うゲームだということでした。少しガチャ回すだけの微課金ユーザだからという事もありますが、それでもアイテムが少ない初期では中々お仕事を進める事も出来ないため、こまめにプレイして進めるしかありません。多分そういうゲームなんだろうな—と思いつつも、お金同様時間も有限リソースですから辛いところではあります。

とは言え時間とリアルマネーが物を言う世界ではあるので、時間をかけただけではやはり限界はあります。流石に月 n 万円 ($n > 0$) を入れているユーザには勝てる筈ありません。ですがトレードがあるので、無課金でもある程度の戦力を整えてゲームを楽しむ事は出来ます。気に入ったら少しずつお金を入れていく……くらいが一番楽しめるのではないのでしょうか。

とりあえず気軽に遊べて、自分の経済状況、時間をよく考慮すれば楽しくプレイできるゲーム、というのが感想です。ああ次は天使幸子だ……。セクシー幸子は……無理。

第二部 魁！！ 考察塾

ここからはモバマスや別のソシャゲとかそうじゃないゲームを含めてソシャゲについての考察を少し。感想も絡めつつ、どこが面白いのか、少し考えてみたいと思います。私自身まだあまりソシャゲについてはプレイ出来てないので、少し遊んだ人間の感想と捉えて頂ければ幸いです。

なぜ流行ったのか

結論から先に述べると、流行るゲームには面白い、と感じる幾つかの共通事項を感じました。それ自体だけでは到底面白いといえるものではありませんが、それが基礎になってゲームを支えている印象があります。それらがしっかりしているからこそ話題を呼べるのであり、それらが疎かになっていると何か特徴があってもどこか目立たない作品となってしまうのではないのでしょうか。

モバマスで考える

モバマスというゲームの何が面白いのかというところを考えると、個人的に楽しいと思ったのはイベントの参加と、後はレベル上げやアイドル集め等の単純な事でした。

レベル上げやキャラクター収集はコンシューマゲーム（特に RPG）ではも見られるようなものですがそれらと何ら変わらないと思います。単純な作業の楽しいところの一つは、高い頻度でやってくる小規模な達成感だと思います。レベルが目標に達したり、欲しいキャラクターが手に入るというのは、一つの目標を達成する訳ですから達成感はあるでしょう。

強いて言うなら、このゲームでは比較的レベルが上げやすいのでそういった喜びが感じられや

*9 ちゃ、ちゃんと MM 強化で Max にはしましたよ。

すい、というのがあります。つまり短いスパンで小規模の楽しい事を与えることで全体として楽しい、と感じられるものになっているのではないかと思います。

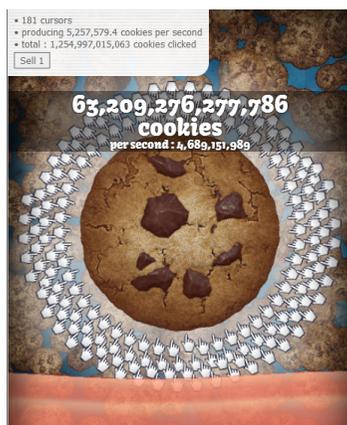
これに関連する要素の中で一つ重要なものとして、**数値と資本のインフレ**がありました。モバマスではアイドルが手に入り易かったり、レベルアップが早いという事があります。また格差も大きく、弱いアイドルと強いアイドルでは10倍以上の差が出てきます。これは謂わば1種のインフレであり、プレイヤーに自分がどんどん強くなっていくことをより強く感じさせることができます。プレイヤーに分かりやすい派手なインフレが、攻撃結果や報酬などの行動結果に対して使われると、プレイヤーは爽快感を覚えやすいでしょう。

これらの事は同じ会社で開発されている「神撃のバハムート」*¹⁰（以下バハ）ではより顕著に感じられ、取得カード数、そしてレベルアップのタイミング、どちらもモバマスの数倍の量でやってきます。例えば先ほど説明したイベントでの入手カードについてですが、モバマスに比べてバハではかなりの回数を引くことが出来ます。モバマスなら10枚くらいカードを貰うところでも、バハなら同じくらいの時間で倍以上のカードは出来ると思います。多少作業が多かったり報酬の質が悪くても、数で数えられるものというのは非常に分かりやすい要素であり、そういった資本インフレを起こすのは効果的な手法だと思います。こういった小規模な達成感を頻繁、且つ上手に使っているのがソシャゲだと思います。……やり過ぎはプレイヤー離れを引き起こすとは思いますが。

またモバマスとバハ、そして他の多くのソシャゲにも言える重要な要素として、ストレスを感じにくい手軽さ、というものがあると思います。ソシャゲは基本的には非常にシンプルに作られており、複雑な要素、システムは基本排除される姿勢にあります。だからこそ多少面倒な操作も耐えられる、というのはあるのではないのでしょうか。

突如として現れた CookieClicker

実は少し前に話題を呼んだゲームが、こういった要素を上手く使っていました。9月15日頃に**何故か** Twitter 上で話題になった **CookieClicker** *¹¹ というゲームをご存知でしょうか。私も話題を聞いて見つけてよく分からないうちにハマってしまい、その日は一日何度もクッキーのサイトを開いては操作する次第でした。非常にシンプルなゲームなのですが、何でこんなにも話題を呼ぶ人気が出たのかということ、先ほどの数値、資本のインフレが一つの大きなポイントだと思います。



ね、簡単でしょ？

このゲームは画面左のクッキーをクリックするとクッキーが1枚手に入り、そのクッキーを使って自動でクリックしてくれるカーソルを増やしたり、クッキーを焼いてくれるお婆さんを増やしたりして、クッキーを量産して施設を増やしていくゲームです。クリックして最初に手に入る量は1枚ですが、お婆さんを増やせば2秒で1枚、工場を増やせば秒間10枚と、プレイしているとあっという間にクッキーが増えていくようになります。これは単純に取得量がどんどん増えていくのでプレイヤーには直感的で分かりやすく、且つこのクッキーで新たな設備を増やせるのでプレイヤー側としては分かりやすい。このシステムのお陰で、このゲームは数値インフレと資本インフレを同時に提示していることになります。また一つ上の段階の設備を入れると分かりやすいレベルで一気に取得数が増えるのも大きなポイントでしょう。数値だけではなく、感覚的にも分かりやすいレベルなので2度おいしく感じられるという訳です。

*¹⁰ URL - <http://shingekinobahamut.jp/>

*¹¹ URL - <http://orteil.dashnet.org/cookieclicker/>

また CookieClicker もモバマス、パハ同様に、手軽にプレイ出来るということが念頭に置かれて作られています。特にこちらはスコアと資本がクッキーという共通のもので作られている為、考え方こそ違えど、クッキーの枚数を増やすことがプレイヤーの目指すことであるため、プレイヤーとしては目標がとても分かりやすい特徴を持ちます。また CookieClicker が特に顕著ですが、放置しておくだけで進められるという手軽さは重要です。このシステムが CookieClicker の面白さを決定づけていると言っても過言ではないでしょう。ブラウザで遊べるというのも、手軽さを表していることのひとつだと思います。

でも本当にそうなんです？

以上の事を纏めてみると、上に挙げたゲームの特徴は、

- プレイヤーに達成感を与えるシステム
- 感じ取れる数値、資本のインフレ
- ストレスの感じにくい手軽さ

となります。

挙げたのはゲームの面白さの一部分——あくまでも基礎部分的なものです。面白いと感じる要素なら別なところにもっと色々あるでしょうし、これが面白さの全てかと言われるればほぼ間違いなく違うでしょう。例えばモバマスならイベントをこなしたり、アイドルを育てていくのが楽しいと思いますし、大ヒットしたパズルアンドドラゴンズ*¹² なら言うまでもなくそのパズルゲームででしょう。CookieClicker であればどのようにして効率良くクッキーを増やすかという戦略性等、上げればキリがないと思います。

またこれらの要素はソシャゲに限った事ではありません。例えば ACT なら大抵どこかに難所とか山場と呼ばれるところがあり（ボス戦とか）、それをクリアすることで達成感を得られるでしょうし、RPG ならドロップアイテムで射幸心を煽ります。インフレも具体例としては STG の怒首領蜂シリーズではよく表れており、HIT 数やスコアで数値のインフレ、取得アイテムのジャラジャラ感で資本のインフレがよく表されています。ストレスレスな設計は言うまでもありませんね。上の要素というものは昔から他のゲームで使われているものであり、また逆に言えばソシャゲだろうが何か新しいゲームだろうが、そういった古くからあるゲームの基本的なセオリーは踏襲しているという事です。

つまりソシャゲを支える要素というのはもっと一般的なものであり、何も射幸心を煽る事が全てとか、そんな事ではないと思うのです。繰り返しになりますが、別に上に挙げたことがあるから流行る、そして面白いという事を言うつもりはありません。ただゲームを作る上で気をつける事として、まず流行っているゲームを複数見て、そこから共通点を見て参考にすることができるのではないかと思います。共通点を取り入れていき、取り入れられそうにないなら別の視点で見ることで、自分の作るゲームの参考になるのではないかと私は思います。

え、私は出来てるかって？ 出来たら面白いゲーム作れてるでしょうね……（遠い目）

やり過ぎに注意して楽しく遊みましょう！！

艦これ？ ああ BGM いいですよ（遠い目）

*¹² URL - <http://www.gungho.jp/pad/>