

# MatchingStone といふもの

4C surari

## 1 といつか、MatchingStone って何？

MatchingStone は筆者が 2009 年に作成し、同年の調布祭において展示したパズルゲームである。ちなみに、今年も展示されている予定である。このゲームの元ネタは石道という GB のゲームである。おそらく大半の人が知らないマイナーゲームであるだろう。筆者がふと石道をやりたくなり、その類似ゲームの開発に至った。

## 2 ルール

ルール自体は原作である石道とほぼ変わらない。用意された盤上に決められたルールで 4 色かつ 4 種類の形で構成された石を配置していく。以下が石の配置条件である。

- 他の石と一つ以上隣接しているマスである
- 隣接している石の色と置く石の色が同じ
- 隣接している石の形と置く石の形が同じ

上記の 1 つ目と 2 つ目または 3 つ目が達成されていることが条件となる。

隣接している石の数によって配置時に入る得点は変化する。特に、4 つに囲まれている時に配置した場合は得点が倍入る。

プレイヤーが一人の場合は、ボーダー以上の個数の石を配置すればクリアとなる。また、対戦モードでは終了時のポイントによって勝敗が決定する。

## 3 目標

このゲームを作成するにあたって目指したことは、いつの間にかやってしまうゲームということである。身近な例ではマインスイーパーやソリティアに該当するような、暇なときについつい手が出てしまうといったものである。大型のゲームでは、一度クリアしてしまうともう一度やる機会がなかなか生まれないものがある。そのようなものと、作品としては残念なものになってしまうのである。

## 4 やりこみ性

長期間ゲームを楽しんでもらうには、クリアしても更に何かを向上させるやりこみ性というものが重要となっている。これは、特に格闘ゲームの例だとよく分かるだろう。そのゲームをやりこむことで技術が上がり、楽しみが増えるということである。また RPG の場合、何度もゲームをやり直すマルチエンディングシステムなどが一例として挙げられるだろう。

MatchingStone では、クリア時における得点の向上が主な箇所となる。

## 5 VS モード

初期の MatchingStone はプレイヤーが一人の所謂ソリティアモードのみであった。本来、パズルゲームにおいて、対戦相手というのは特に存在する必要はない。だが、ゲームをやりこむにつれて、この手のゲームはパターン化してくるはずである。すると、行動が作業的になり飽きが生じてくる。そのようなことを抑制するために、VS モードというものを用意した。

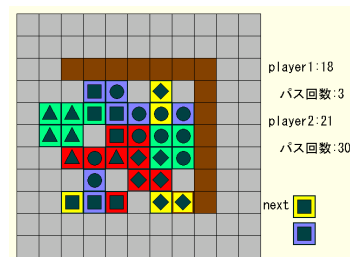


図 1 プレイ画面

## 6 今後の展開

### 6.1 ストーリーの追加

ゲームにストーリーモードを追加することを検討している。これに伴い、キャラクターも追加となる。キャラクターごとに特殊能力を持たせ、発動することにより盤面に変化をもたらすことになる。特殊能力には発動条件があり、それを満たせないと発動することはできない。

### 6.2 ストーリー

この世の中には 4 種類の魔力を持った石が多数存在する。それらは、属性の同じ物を近づけるとより強力な魔力を発生する。魔力を利用し、人々は豊かな生活を送っていた。

発明家メリュが住む町ではある噂が流れた。「某年、某月、某日。世界に散らばる魔力の結晶が裏山の山頂に集まるだろう。その山に行き、膨大な魔力を得ることで今まで不可能とされていた魔法すら使うことができる。」メリュの最新作の起動には膨大な魔力が必要となっていた。そこで、メリュは山頂を目指し旅立つのであった。

## 7 最後に

ストーリーモードが追加されるかは筆者のやる気と時間に影響されるだろう。だが、それでも最終的には完成という形にするはずである。この記事を読んで、MatchingStone をやりたいと思う人が増えると幸いである。