

# 概要

スコアとは何であるかを考察するページです

## スコアとは

スコアは「プレイ」を「数字」で評価するものです。  
たとえば、

- 敵を倒した 「おお、いいね、100点あげましょう」
- ボスを倒した 「凄い！ よく倒せたね、じゃあ、1000点あげましょう」

というように「敵を倒した／ボスを倒した」という「プレイ」を「点数」で評価します。

評価とは、プレイヤーを褒め称えることです。  
良いゲームは、プレイヤーを褒めることが上手で、  
プレイヤーに「もっと褒められたい」と思わせ、  
次回へのプレイ動機（リプレイ価値）を上昇することができます。

リプレイ価値を上昇させると、プレイ回数を増やすことができるため、  
ゲームの寿命を長くすることができます。

## スコアのタイプ

スコアには、

- 即時評価
- 一括評価

の2つのタイプがあります

### 即時評価

アクションを起こすたびに、それをスコアとして評価する方法です。

- 敵を倒した
- アイテムを取った

など、「原因」「結果」の流れが非常に明確です。

ただし、スコアは重要な情報ではない（ゲームクリアに必ずしも必要でない）ので、  
他の情報に埋もれて目立たない可能性が高いです。

### 一括評価

ステージクリア、ゲームオーバーなど何らかの区切りで、まとめて評価する方法です。

結果画面を表示して、

- 残り時間ボーナス
- 残りボムボーナス
- アイテムトータル取得数

などを表示するのがよくある方法ですね。

メリットとして、「スコア」以外の情報の流れはストップしていることが多いため、スコアの存在を前面に押し出すことができます。

デメリットとして、評価基準を明確に示す必要があります。  
たとえば、「被弾数が少ないこと」を結果画面で評価するとします。  
ですが「被弾」という「原因」は、結果画面よりも、かなり前に起こった現象です。  
そのため「原因」をしっかりと説明しないと、  
「スコアが10000点です」といわれても、何が原因でこの結果になったのかプレイヤーに理解されません。

## スコアの基準

スコアを実際に計算する場合、何らかの基準を決めておくと、算出が容易になります。

一般的なゲームにおけるスコア基準の例を、以下に提示しておきます。

- 1点：ネタ技
- 10点：ゴミ
- 100点：敵を倒した
- 1000点：ボーナス
- 10000点：特殊ボーナス

1点

普通は使いません。ゲーム中1回しかできないようなネタ技を評価するときに使えるかも？

10点

単体ではあまり使いません。プレイ時間×10点とか、一括評価の基準点として使ったほうがいいのかも

100点

ゲーム中に常時発生するアクションを評価するもの。敵を倒したとか、障害物を壊したとか

1000点

ボーナス点。アイテム取得ボーナスとか、人を救出したとか。

10000点

特殊ボーナス点。残りボムボーナスとか、制限されたリソースに対する評価など

## 評価項目

スコアを算出するとき、「何を評価するか？」ということは非常に重要です。

基本は「ゲームクリアに必要なアクション」「ゲームプレイとして面白いアクション」を評価します。

- 敵を倒した
- 被弾回数が少ない
- チェーンコンボを多く決めた

などなど。

面白いアクションを高く評価するほど、そのアクションに対するプレイヤーへの動機を高くすることができます。

評価項目の種類には「増加項目」「減少項目」があります。

## 増加項目

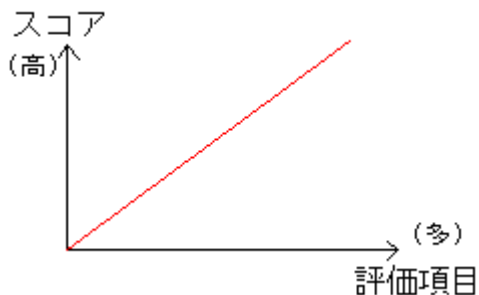
増加項目とは、「多い」「大きい」ほど評価される項目です。

たとえば、

- 敵の総撃破数
- アイテムの総取得数
- 残り時間

です。

増加項目における、評価項目とスコアの関係は以下ようになります。

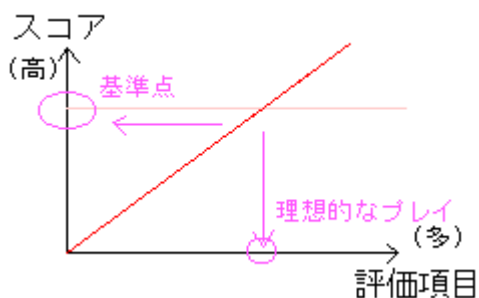


このグラフの傾きについてですが、「大体このくらいだろう」というのではなく、しっかり計算して求めます。

では、どうやって計算するのかというと、「終わり」から逆算して求めます。

まず、ベースとなる点数（基準点）を用意します。たとえば、10000点とします。

それを、プレイヤーがステージの「終わり」に到達した時点での、理想的なプレイによる「評価項目数」で除算します。



たとえば、敵を「50体」倒すのが理想的なプレイであれば、 $10000 \div 50 = 200$ で、1体破壊につき、200点というのが、このグラフの傾きとなります。

ただ、作り手は無意識に評価を厳しくしてしまう傾向があります。

([レベルデザイン講義](#)の高原現象を参照)

なので、50体が理想であれば、30~40体まで基準を下げてしまったほうがいいのかもしれませんが。

## 減少項目

減少項目とは、「少ない」「小さい」ほど評価される項目です。

- 経過時間
- 被弾数

など。

ただ、増加項目より、パッと見てわかりにくいので、可能であれば、増加項目に置き換えたほうがよいです。

たとえば、

- 味方の撃破数（少ないほど良い）

という減少項目は、

- 残り味方の数（多いほど良い）

という増加項目に置き換えることができます。

## おまけ

### スキルの評価とコストの評価

スコアは、「プレイヤーのスキル」を評価するシステムです。  
これはプレイヤーが上達しない限り、増加することはない評価の仕組みです。

逆にドラクエなどのRPGは、「プレイヤーがゲームにかけたコスト」を評価する仕組みです。  
プレイ時間が長いほど、経験値というスコアは増加します。