ネットワークゲームの楽園

第6回

よみがえるボードゲームの興奮！

MONOPOLY CD-ROM

小笠原　誠

ネットワークゲームの楽しさを紹介するこのコーナー、今回取り上げるのは、モノポリー。そう、みなさん一度は遊んだ経験があるだろう、あのボードゲームの定番中の定番が、コンピュータゲーム化されたうえに、インターネット上での対戦プレイが可能になったのだ。いまさらそんななつかしのゲームを、インターネット上で遊ぶ意味はないのでは？ そう疑問を抱く人がいるかもしれないが、あなどってはいけない。このモノポリーというゲームは、大の大人を夢中にさせる、麻薬的な魅力を秘めたゲームなのだ。

開発元：Westwood Studio/Parker Brothers
発売元：ハズブロー・ジャパン
価　格：6,800円
問い合わせ：03-3851-7052
関連情報：http//www.monopoly.com
http//www.westwood.com

動作環境
対応OS：ウィンドウズ3.1
（ウィンドウズ95上でも動作可能）
CPU：486SX/33MHz以上
対応機種：PC/AT互換機、PC-98シリーズ
メモリー：8Mバイト以上
ハードディスク：10Mバイト以上

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

MONOPOLY

ボードゲームの王者モノポリーがネットワークゲームに!

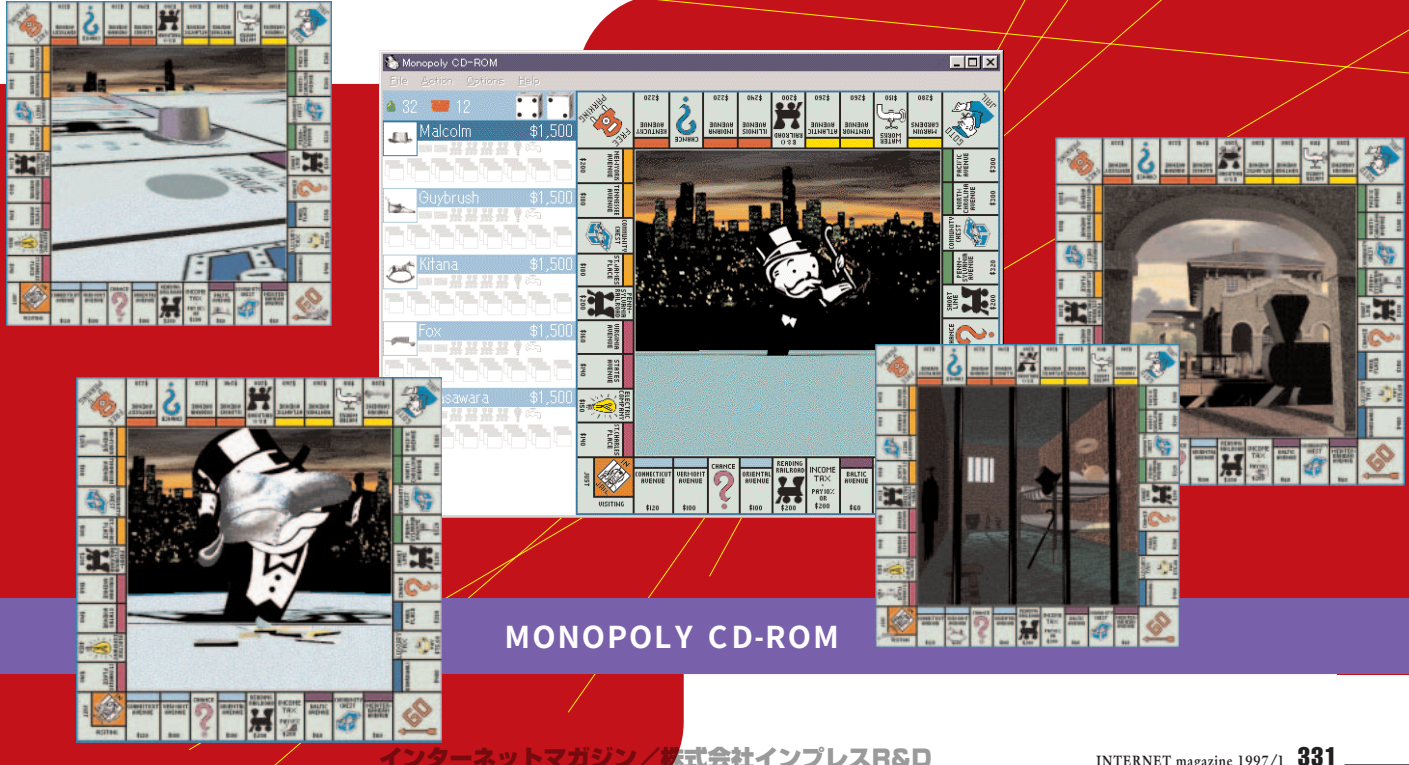
最近、家で遊ぶゲームといえばスーパーファミコンやセガサターンといったTVゲームしか思い浮かべることができない子がほとんどだという。しかし、現在20代後半以上の人が子供だった頃には、家で遊ぶゲームといえばなにはなくともボードゲームだったはず。まあ、そもそもその時代には家庭用のコンピュータゲームなんて存在していなかったんだけど。

それはともかく、あの時代には数々の定番ゲームが存在していたことをみなさん憶えているだろうか。人生ゲームにホビットゲーム、そしてダイヤモンドゲーム。ちょっと考えただけでも、多くのゲームの名前を思い浮べることができるだろう。だが、そうした数あるボードゲームの中でも妙に大人の雰囲気を漂わせ、独特の存在感を醸し出していたゲームがあったのを憶えてはいないかな?

その名は、モノポリー。アメリカの人気ナンバーワンのゲームとして大々的に登場したこのゲームは、使用する正方形のボードのデザインはどことなく大人びていたし、なにより、土地投機や物件の売買により大金持ちを目指すというルール自体が、他のお子さま向けゲームとは一線を画すものだった。これはちょっと違うぞ。そう感じたちょっと背伸びしたいさかりの子供たちは、こぞって親にねだって買ってもらったものだ。

とはいえ、そのアダルトな魅力を理解できる子供は、そうはいなかったというのが実際のところ。やはり、モノポリーのゲームの本質である投機という概念は、当時の小学生には少々難し過ぎたのだろう。かくいうこの私も、せっかくお婆ちゃんに買ってもらったのはいいが、ゲームの仕組みがよく理解できなくて結局押し入れ行きにしてしまった記憶がある。もし、あの当時投げ出していなければ、いまごろは投機の達人となり、世界中の新聞やTV局を買いまくっているメディア王のマードック氏や、いまや日本を代表するM&Aの旗手となったソフトバンクの孫さんみたいになれたかもしれないのに･･･なんて考えてみたりして。

だが、このたびコンピュータゲーム版がリリースされたのを機会に、久々にモノポリーをプレイしてみたところ、これが抜群におもしろい。かつてはよくわからなかったルールも、それなりに知恵のついた現在は、十分理解できるようになっていたというわけか。ともかく、オリジナルのボードゲームの発売元であるパーカーブラザース社の監修を受けたこのコンピュータゲーム版は、非常に高い完成度の移植作業が行われているうえ、美しいアニメーションなど、コンピュータゲームならではの楽しいフューチャーが加えられている。さらには、インターネットを通じた対人プレイを行うことも可能になっているのだから、これはもう、以前モノポリーに夢中になったという人はもちろん、かつての私と同じように仕組みがよくわからなくて挫折したという人も、絶対に体験してみる価値はある。



MONOPOLY CD-ROM

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

HISTORY

登場したのは今から60年前だ!

モノポリーが初めてこの世に出たのは、1935年。いまから61年も前のことだ。

それにしても1935年といえば、まさにあの世界的大恐慌真っ最中の時期。投資の過熱に端を発して経済が破綻し、街中に失業者があふれたこの時期に、モノポリーのような投機をテーマにしたゲームを発売するというのはちょっとばかり不思議な気もするが、現実にはもう二度と体験できないであろう投機の醍醐味をせめてゲームの中で楽しもうとしたのだろうか、フィアデルフィアのデパートの店頭に並べられた最初の5000セットは、あっという間に売り切れてしまったという。このゲームの考案者のチャールズ・B・ダロウ氏自身、当時は失業中の身だったというからおもしろい。

それ以降、その高い戦略性から、モノポリーの人気はじわじわと上昇。やがて、19か国語に及ぶバージョンが、30もの国々でリリースされるなど、世界を代表するボードゲームとしての地位を確立するに至ったのだ。

現在でも、モノポリーの人気は衰えることを知らない。特に欧米諸国における支持には根強いものがあり、定期的に世界選手権が開催されているほどだ。大の大人がサイコロの出目に一喜一憂するその姿から、このゲームの持つ魅力の一端を感じることができるだろう。

ゲームの駒はなんと金属製。帽子や車、軍艦や馬などさまざまなものがそろっている。

モノポリーで使用するボード。その整然としたコマのレイアウトと配色は、まるでピート・モンドリアンの絵画のようだといったら言い過ぎか。ともかく、そこいらのお子さま向けゲームと一線を画すことは確実だ。

著作権者からPDF版掲載の許諾を得ていない画像は掲載していません

モノポリーのルール

モノポリーは、最低2人以上のプレーヤーの間で行われるゲーム。ボードゲーム版の場合、参加者が5人以上なら資材の管理を行うバンカー（銀行家）を別に用意しなければならないというルールがあるが、コンピュータゲーム版の場合、その役目はコンピュータがやってくれるので、特に意識する必要はない。

各プレーヤーは、2つのサイコロを振り、その出目の合計分、正方形のボードの周囲に用意されたマスを進んで行く。各マスには主として地名が表記されており、その土地を購入したり、それをまた他のプレーヤーに売りつけたりといった不動産取り引きを繰り返していくことにより、ゲームは進行していく。

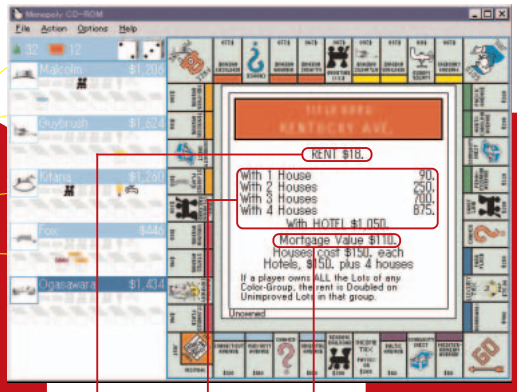
最終的には、市場の財産を独占し、他のプレーヤーを破産に追い込むことが目的だ。

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

STRATEGY モノポリーの2大戦略

①投機

盤上をクリックすると賃貸料、建物を建てたときのレンタル料などが表示される。

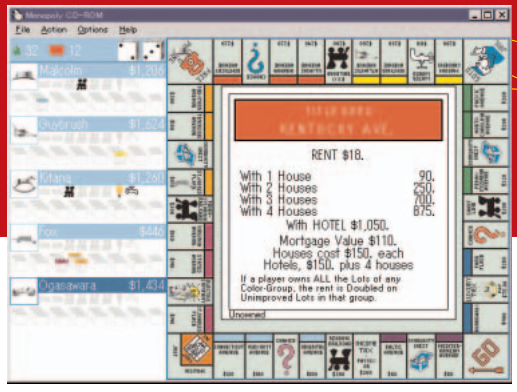


土地の賃貸料。土地の持ち主以外のプレーヤーがここに止まったときに支払う金額を示す。

建物がある場合には、建物の数に応じて支払額が増える。

土地を抵当に入れて銀行から借金することもできる。ただし、他のプレーヤーが止まっても賃貸料がもらえなくなる。

モノポリーにおいて資産運用の基本となるのは不動産。このゲームでは、なにはなくとも不動産なのだ。ゲームスタート後、まず最初にすべきことは、土地の入手。各プレーヤーはサイコロの出目に従って、各自の駒を盤上のコースに添って進めていく。そうするといずれかのマスに止まるわけだが、ほとんどのマスには地名が表記されており、プレーヤーはその土地を、表記された値段で購入することができるのだ。もし、プレーヤーがその値段で購入する気がなければ、その土地は銀行を介してオークションに出されるので、自分の順番でなくとも土地を購入するチャンスはあるぞ。そうやって手に入れた土地にあとから他のプレーヤーの駒が止まると、土地の所有者はレンタル料金という名目でお金を徴収できる。これがプレーヤーの収入の基本となるのだ。このレンタル料金は土地に家を建てることにより、より高額にできる。レンタル料金は土地によって大きな差がある。また、他のプレーヤーが止まる可能性がより高い場所というのも存在している。「Chance」のマスに止まると引くことができるチャンスカードの中には「○○通りに行け」という内容のものもあるからだ。効率よく収入を得られる土地をいかに手に入れていくか。それが、ゲームを円滑に進めて行くうえでの大きなポイントとなるのだ。



トレードの画面。プレーヤーの交渉力が試される場面だ。

②トレード

上でも述べたように、モノポリーの基本は土地を購入し、家を建築していくことだ。とはいえ、ただ漠然と駒が止まったマスの土地を買い、そこに家を建てていくだけでは、他のプレーヤーを上回る資産を蓄積することはできない。ゲームの最終的な勝利者となるためには、「トレード」という行為を有効に利用することが、必要不可欠なのだ。

盤上に用意された土地は、全部で22か所。それらの土地は、合計8つの色に色分けされている（それぞれ3か所の土地を含んでいるのが6色、2か所の土地を含んでいるのが2色）。この色というのが実は非常に重要で、同じ色の土地を買い占めると、そのプレーヤーには大きな特典が生じるのだ。具体的にいうと、通常の2倍のレンタル料を徴収できるほか、ひとつの土地により多くの家を建てることができ、さらには、より多くの収入をもたらすホテルを建築することもできるようになる。まったくいいことずくめ。より多くの収入を得るためには、是非ともこの特典を享受したいところだ。

しかし、同色のマスのすべてに運良く駒が止まるのは、それも他のプレーヤーに先んじて、というのはほとんど不可能なこと。多くの場合、残りの1か所の土地は、他のプレーヤーに押さえられてしまうことになるはず。そこで有効になるのが、プレーヤーの間で物件の売買と交換を行うトレードだ。

もちろん、ただ金を出せばいいというわけではない。自分だけが有利になる取り引きに、素直に応じてくれるプレーヤーはまずいないだろう。どうしても欲しい土地があるなら、手持ちの土地のうち相手の欲しがっているところ、それも場合によっては複数の土地を差し出す覚悟が必要だ。とはいえ、目先の利益に目を奪われ、相手側に圧倒的にメリットがある取り引きをしてしまうと、後々自分の首を締めることになる。そのあたりの計算がトレードの醍醐味でもある。

なお、土地の売買に関しては細かい規定があるので、くわしくはオンラインヘルプを参照のこと。

©1994-2007 Impress R&D

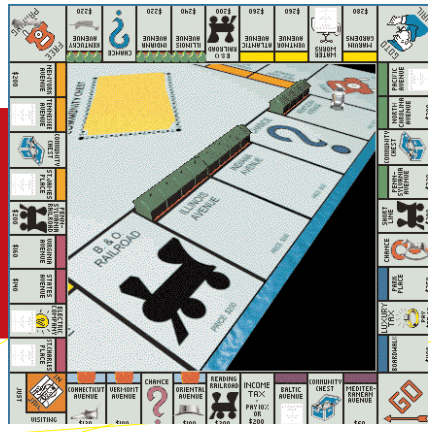
MONOPOLY

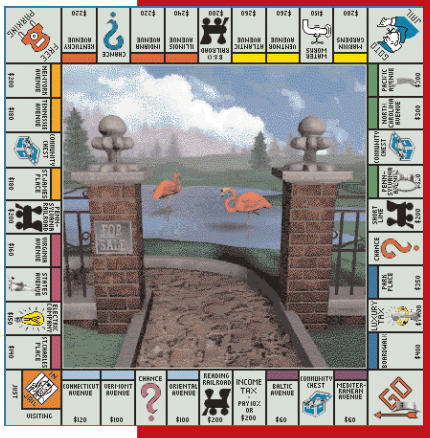
醍醐味はなんといってもグラフィックだ！

コンピュータゲーム版モノポリーには、オリジナルのボードゲーム版にはない機能がいくつか付加されている。そのうち特に目を惹くのは、要所要所で美しいグラフィックが表示されるようになっている点だ。

まず、サイコロを振るシーンや、駒が盤上を移動するシーンには、美しいアニメーションが利用されている。基本的にウィンドウズ3.1用のソフトとはいえ、WinGを利用することにより、その動きの滑らかさはなかなかの水準だ。

また、各マスの状況も、ちゃんとグラフィック表示されるようにもなっている。モノポリーのボード上のマスには、「××通り」や「○○プレイス」といった、アメリカに実在するストリートや地域の名称が表記されている。これはゲームにリアリティーを与えるための配慮なのだろうが、その半面、我々一般的な日本人のプレーヤーにとっては、いまひとつ状況を把握できない要因にもなっている。それがグラフィックで具体的に表示されるのだから、ゲームをより深いところまで理解できるようになるというわけだ。

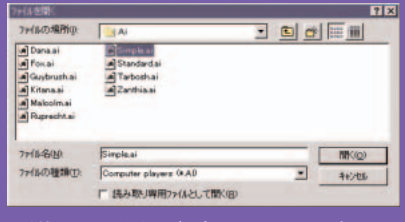




人数が足りなくても安心！　AIキャラクター

そもそもモノポリーというゲームは、複数のプレーヤーの間で覇権を競うもの。この基本は、いくらコンピュータゲームになろうとも変えようがない。そこで、このコンピュータゲーム版には、ユーザーが1人でゲームをプレイするときのために、対戦相手を務めるCPUキャラクターが複数用意されている。

とはいえ、CPUキャラクターというと、あまりいい印象を持っていない人もいるはず。一部の麻雀ゲームのように、露骨にインチキしているのではという疑いを抱かざるを得ないパターンが少なくないためだ。しかし、このゲームに登場するCPUキャラクターたちは、決してそんなうさん臭いものではない。失敗するときは失敗するし、CPUキャラクター同士のミエミエの連係プレイも存在しない。しかも、あるものは攻撃的、またあるものは守備的と、それぞれ独自の個性が与えられており、まるで実際に人間を相手にしているかのようにゲームを進めることができる。これでもう、対戦相手が見つからなくても、思う存分モノポリーを楽しむことができるってわけだ。



10種類のキャラクターが用意されているので、毎回さまざまな組み合わせが楽しめる。

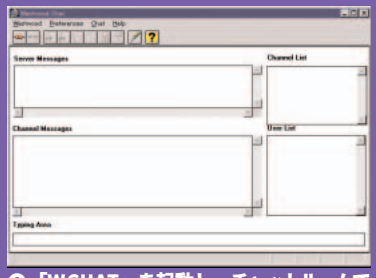
インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

Preference

インターネット対戦プレイに挑戦！

モノポリーCD-ROMをインターネット上でプレイするには、任意の1人のプレーヤーのマシンをホストに、その他のプレーヤーのマシンをクライアントに設定する必要がある。それじゃあ結局、知り合い同士でしか対戦できないのでは？そう感じる人もいると思うが、いやいや、そうではない。

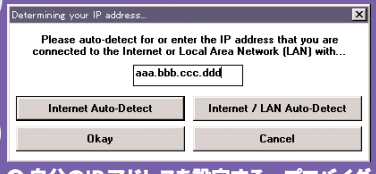
「MONOPOLY CD-ROM」をハードディスクにインストールすると、「WestwoodCHAT」（以後WCHATと表記）という通信プログラムが自動的にインストールされる。インターネットへの接続が完了したのち、このプログラムを立ち上げて「connect」を選択すると、コンピュータゲーム版モノポリーの開発元である米国Westwood社の運営するチャットルームに接続される。まずは、ここで対戦相手を探すというわけだ。英語によるチャットというと思わず腰が引けてしまうが、そこに集うのは同好の士ばかり。恐れずにチャレンジしてみるべし。チャットにより何人か対戦相手を見つけたら、そのうち誰がホストになるかを決定し、そのIPアドレスをその他の参加者、つまりクライアントに知らせる。その後、チャットルームを抜けたのち、ホスト役のプレーヤーのマシンに他のプレーヤーのマシンが接続を完了すれば、いよいよゲーム開始の準備が整うという寸法だ。



❶「WCHAT」を起動し、チャットルームで対戦相手を見つける。

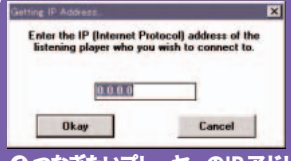
❷「NewGame」を選択し、プレーヤーを選択する。

❸ プレーヤーの設定画面が出るので、「Friend on Internet / Network」のボタンを押す。

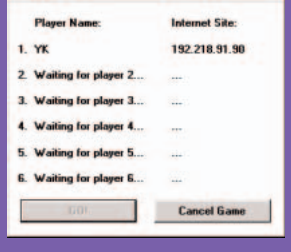


❹ 自分のIPアドレスを設定する。プロバイダーにつないだうえで、「Internet Auto-Detect」のボタンを押せば、自動的に入力される。終わったら「Okay」ボタンを押す。

❺ だれかのパソコンにつなぎたい場合は「Connect to "Hosting"Player via IP Address」ボタンを押す。自分がホストになる場合は「Host a Game For Joining Players」ボタンを押す。



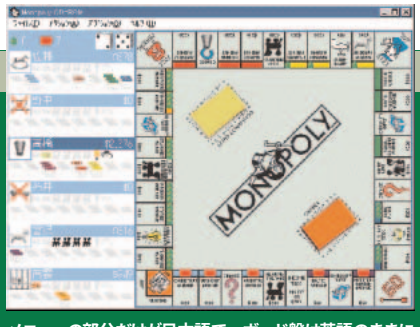
❻ つなぎたいプレーヤーのIPアドレスを打ち込み、「Okay」ボタンを押せばゲームが始まる。



❼ 他のプレーヤーが自分のパソコンにつないでくるのを待つ。人数がそろったら「GO!」ボタンを押せばゲームが始まる。

日本語版は12/1発売

今回の記事を読み、是非とも自分もインターネット対戦に挑戦してみたくなった、でもやっぱり、英語はどうも・・・・などと踏ん切りがつかないでいるみなさん、もう少しの間辛抱すれば、問題は解決する。そう、この「MONOPORY CD-ROM」の日本語移植版が、ハズブロージャパンよりリリースされるのだ。注目の発売日は、12月1日。ただし日本語化されるのは土地の名前などだけで、チャットソフトは英語版の「WCHAT」がそのまま入るそうだ。「WCHAT」は日本語に対応していないので、日本人同士のコミュニケーションも英文字を使ってしなければならない。この点は少し残念だ。ハズブロー・インタラクティブの話によると、同社はボードゲームの「リスク」や昔なつかしい「魚雷戦ゲーム」などのネットワークゲーム化も予定しており、ラインナップが増えてくれば日本で独自のサーバーを立ち上げたりすることも考えているという。これから先に期待だ！



メニューの部分だけが日本語で、ボード盤は英語のままになっている。

©1994-2007 Impress R&D

［インターネットマガジン　バックナンバーアーカイブ］ ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D（株式会社インプレスから分割）が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン　バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

http://i.impressRD.jp/bn

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容（技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど）は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者（執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など）が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元（株式会社インプレス R&D）、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D（当時は株式会社インプレス）と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接的および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先
株式会社インプレスR&D
All-in-One INTERNET magazine 編集部
im-info@impress.co.jp

Copyright © 1994-2007 Impress R&D, an Impress Group company. All rights reserved.