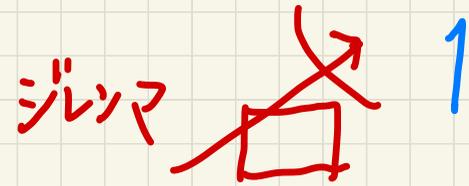


8/8 残念なゲームの本質 (石神さん)



① 制作中にメッセージが変わる

- 1 ゴミ捨て、協力、宝くじ... やたらいい手が 簡単に? 見つかる
- 2 必然的な比が 偶然 (カードめくらなど) になるように
止まる
- 3 運と逆転の要素を入れすぎ、本当に伝説にかなうことができる
(人生ゲーム)
- 4 計算すると、必勝法がある (カード欲しいと→ポイント高い→おらぬ)
- 5 ゲームの目的に関係ない要素が混在している
(参考にした元のゲーム) 桃太郎犬と解育い始める
- 6 課題が山積み (ポイント最高点が勝ち) 勝ち筋 たくさん

② 作が2倍おりに重力がなす系

プレーヤー-依存

7 大喜利で新しい意見が出るとは任せとほう ~ 価値観のちがいがいい
笑者. SDGs. プラトニイは7000土のたてにしとてたけ

8 1人1人だけ進められない / 7000土-依存
明文化できている

9 全部解決してほす (カードの効果) / 深く自分考えたい
文脈上 正解は1人-役のたて一人にたける (ジレンマ. 正解のみ)

★ 10 長山 世界観入るともたて...
IPU と 2人-1-3人. 7000土-依存

11 わかっている人にわかたらない. たよせ 勝負はたかわかたて
途中ではわかたれない

7と8と 3,4と2
3と2とたて

12 置いといてほす
本来中からたてにたける

7000土はたかた
たかたて人同士

13 構造か 認知の界

1/2のプレイヤー → ゲームに
(ex 1/2のプレイヤーは2/2のプレイヤーに
ビビる!!)

ゲーム理論 ↔ x/y

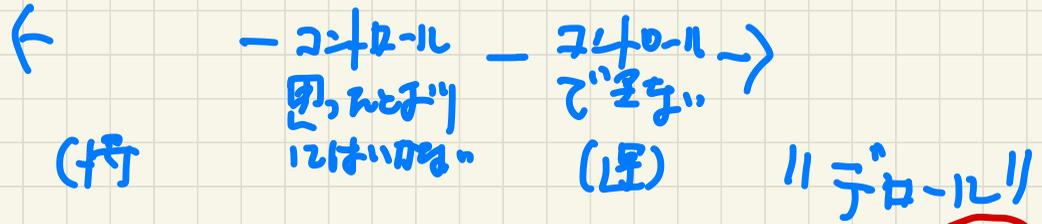


あなた
どっち!! . MAP
・ 攻略本
この場面時?

ナイス!

★14 理想不尽なババカード 3/2ゲーム要素? 本来 弱いゲームを調整する為に
(3) せいか がんばるにしろと云う感じが感じられる 持ってる~確率

15 3/2ゲーム × 3/2ゲーム
(3) 両プレイヤー この支配関係
カード



16 自分事にするために ... 負けたくない ↔ 結構な7セが去るのか!! (L)
L 1/2ゲーム ... 1/2のプレイヤーは2/2のプレイヤーにビビる??

③ 2. T. 1. 2? 系

★ 19 普通の前提 世界平地... Before → After ~ "多岐なシ"!

自分の思い → 言葉で ~ 抽象化 抽象化
「現象の可視化」 レッセル

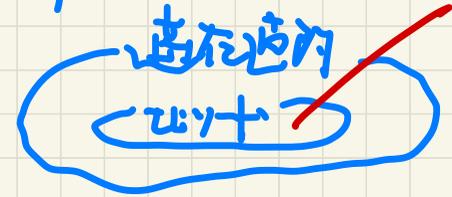
ところが「トッコイ」

マリアン 全体図からかたじけなく ~ 深い部分の エビデンス

手紙

20 解決できない 意味不明な行へ 出せない

これに気がつく
問題を共有して解決する



21 別解があるのは 下は 2. 2. 1. → 現象は言葉で表すのに

(17)
(25)

2. 2. 1. - 雪山山小屋 / 1. 2. 1.

2. 2. 1. 解決理由

→ 内解と世界観

22 裏の表裏が写る どちらがどっち? どちらが A ← B

6

23 たしかに 3つですか...
ちよとちよ 写れる (赤と黒) ... 挑戦 して

24 四角
赤と黒が 写る 赤と黒
↑ (赤と黒)
赤と黒 赤黒飛行士
の 四角 写る OK
赤と黒 赤と黒 赤と黒
赤と黒 OK

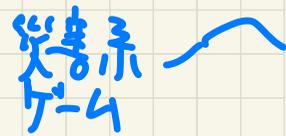
④ 伝説のガバネリス

25 現象はちがう コミ投け持てゐるが 高待点

(17) (ゴ'F'P'レ)

(21)

26 寸いきはらぬ 伝説解釈がゆると... ^{ミカミ} □ミツ 成り立っている



- ・ 2-4の法則
- ・ 誤解・前提隠されている
- ・ 論理ハタシ

27 未来を選ぶ 17-4±2は成り立ちが... → 現象は...?

↑
選択で未来は選ばれるNG

↑
選ばれる未来の中をどう選ぶか OK

⑤ これをもたせ作ろうと思っただの?

28 既にこのゲ-4あり コピー/レベルアップ (お世評→金だけ) X

29 ゲ-4にするのが面白い

30 為田の字の面白い ~ 社会実験 ^{心理} 対関係シミュレーション

31 何か要素いっばい
何本ゲ-4? ... 完成した

32 見ためがダサイ ^{異和恋}

33 「ゲ-4+主を付与して面白く」 X ~ ゲ-4のものが面白くなる

34 } 面白い事新しい... / 求てゲ-4の面白い事新しい組外NG
35