

バトルテストってなに？

リチャード・バトルという人がゲーマータイプを判断することができるバトルテストというものを考えたんだ。
バトルテストはゲーマータイプを以下の4つにわけたんだよ。

アチーバー(達成、競争)

ポイントを集めてレベルを上げることをゲームの目標とする。

ゲーム内の行為はポイントを得られるかどうか判断基準。

例)人生ゲームでは、職業の内容、結婚の相手などの内容に興味はなくゲームとして有利になる選択をする。

マスに書かれたイベントの内容や、ゲーム全体としての物語性などに興味はなく、純粋にゲームの勝ちをめざす。



エクスプローラ(論理、探求)

ゲームの裏や仕組みを見つけるのが嬉しい。

長期的な損得を判断して最善手を知ったり、

普通の人はやらない特別なやり方でプレイするのが楽しい。

例)人生ゲームで何度でも転職できる裏技を発見、実行するのが楽しい。

※その行為によって自分がゲームで有利になるかどうかはあまり気にしない。



ソーシャライザ(交流、協力)

人々と語りあう内容に興味がある。ゲームは単なる舞台。

例)人生ゲームで、コマが止まったマスに書かれたイベントの内容について語り合うのが楽しい。

ゲームが不利になるとしても物語性のある選択をする(職選び、結婚相手など)



キラー(他者攻撃、妨害)

他者を攻撃することが楽しい。

相手へのダメージが大きいほど嬉しい。

例)人生ゲームで株を暴落させるなど、誰かのお金が減る結果になる行為が楽しい。

※原文では、キラーは勝つことよりも他者を妨害することに主眼が置かれています。

