

WCCF UNDER GROUND

WCCF・アンダーグラウンド

2002年7月アーケードに登場したワールドクラブチャンピオンフットボールセリエA2001-2002(以下WCCF)は、ゲームセンター運営及び、ゲームオペレーションにどのような変化をもたらしたのか、また、WCCFにおけるカード排出の問題点などをロケテストから順に書いていきたい。

・WCCF 1F

ヒットメーカーによる、アーケードゲーム初のトレーディングカード(以下トレカ)を使ったサッカーチーム育成ゲーム。三百枚以上もあるイタリアのトップリーグ「セリエA」の選手カードを組み合わせ、カードを自動認識するフィールドに配置することにより、自由なフォーメーションでオリジナルのチームを作ることが出来る。試合はフィールドに並べた選手カードを直接動かす事によるフォーメーション変更と、五つの戦術指示ボタンとシユート、キーパー飛び出し指示のボタンしかゲーム中では使わない。見かけによらないシンプルなゲーム性と、1プレイで1枚しか排出されないカードをコレクションする楽しさで、サッカーファンだけでなく、サッカーを全く知らない人や、ゲームセンターで遊ぶ事が無かった層までも巻き込み爆発的な大ヒットとなる。2002年7月の発売以来、数回のカード追加や完全な内容更新、ゲームのアップデートが行われ、今でも高い人気を保っている。

・ロケテスト6時間待ち

ワールドカップの熱気が日本列島を包もうとしていた2002年5月、セガの大型店舗である渋谷GGOにてWCCFのロケテストが始まった。プレイを躊躇わせる特殊筐体*¹、ゲーム開始時に千円のスターターパックを購入しなければならぬなどの敷居の高さから、開始当初は人もまばらで一部のマニアのみがプレイしている状況だった。しかし、ロケテスト開始からしばらくすると、誰でもすぐに理解できる単純なゲーム性、「シユートを決める爽快感」に特化した試合内容*²、そして何よりも「カード集め」という今までにない付加要素で瞬く間に話題を集め、一時はプレイ出来るまで6時間待ちといった状況も発生するほどの人気となった。

ロケテストは通常ゲームのバランス調整やインカムを見ることが目的であるが、このロケテストでは、他のゲームに無いもう一つの要素が組み込まれていた。それがロケテストカードの存在である。

*¹ 巨大な筐体に9つもあるボタン。ぱつと見では何をやるゲームなのかすらもわからない。

*² シユート以外はすることが無い、薄いゲーム性とも言える。事実、特定の戦術を指示し、あとはほっとくプレイヤーも見かける。この状況は2002-2003バージョンで、プレイヤーによる操作を強調することにより若干改善されている。

・ロケテストカード

この時排出されていたカードは製品版と異なるロケテストオリジナルカードであり、レアリティの違い、カード性能等の違い*1、表面選手写真の違い、さらにはカード自体がロケテスト版にしか存在しないなど、さまざまな変更点が存在し、さらにはそのカードが表記のままの性能で使用でき、製品版では存在していないカードもそのまま使用できてしまうなど、後にコレクター達を大混乱に陥れることとなる*2。この事は後々まで糸を引き、全国大会のレギュレーションにまで影響を与える事となる。*3

なお、これ以後ヒットメーカーはWCCFにおいては、ロケテストにおけるカード排出を一切行わなくなった。*4



セガ国内販売部による、オペレーター向けパンフレット

*1 大抵のカードにおいてロケテスト版のほうが高性能である。80%以上の確率でロスを止めるキープとか、特殊能力の発動率が高いとか、なかなかひどい仕様となっていた。これについても2002-2003 バージョンで改善が見られている。

*2 カードの高値高騰を呼び、現在でも高値で取引されているカードがざらにある。特にスペシャルカードは10万とか15万とか、信じられない値段で取引されている。

*3 セガ公式全国大会ではロケテストカード使用禁止。地方でのロケテストカード流通量の少なさがその理由だが、持っている人は地方でも持っているし、もっていない人は東京でも持っていないので、ロケテストカードを持っていない人のひがみとしか思えないレギュレーションかもしれない。

*4 しかし、「アヴァロンの鍵」ロケテストにおいてカード排出を行い、ロケテスト店舗が1店舗しかない間は、連日開店前に百人以上のプレイヤーが並ぶという事態が発生してしまっ

・混雑

ロケテストも無事終わり、いよいよ販売開始となったWOCFだが、販売当初は出荷台数も少なく、入荷店舗にプレイヤーが殺到する状況となり入荷店舗はウエイティングと混雑対応に追われることとなる。^{*} WOCFは一回のプレイ時間が決まっており、営業時間に対する回転率は決まっているため、プレイ待ちが出た場合は整理券を配布し、素早く入れ替えをしなければ売上のロスになり、坪あたりの売上減少や顧客満足の低下など、さまざまな弊害が発生する。さらにはカードゲームに付き物である「トレーディングスペース」設置による店舗スペースの圧迫、育成系ゲームにつきものである「不良客」への対応^{*}など、予想以上の手間を一台のゲームに割く事となつてゆく。特に筐体に標準でついてくるトレーディングテーブルを設置するためのいわゆる「トレーディングスペース」は、店舗にしてみれば無駄でしかなく、本来ならば置いておくだけで売上が発生するゲーム筐体を設置したい空間である^{*}が、このスペースのあるなしでプレイヤーによる店舗の評価が上下してしまうため設置せざるをえないのが現実であった。

^{*} 2002年6月頃なら、都心部だと待ち時間三十分は当たり前だった。

^{*} ダービーオーナーズクラブの頃からの問題。不正をしても強いチームを育てたいという気持ちは、理性を勝てしまうと、困った人たち。いい年した大人が多い。

^{*} 何が悲しくて、ゲームセンターに「ただ座るだけ」のスペースを作らなければならぬのか…

トレーディングカードを使用した超進化系サッカーゲーム

サンスポ

WCCF

サッカーゲームの超進化系

5つの特徴



リアル、斬新...だから興奮!この面白さは

戦え!
オレのテル・ヒーロ。

戦え! オレのトッティ。

事件である。

戦え!
オレのロナウド。

戦え!
オレのバティ。

戦え!
オレの中田。

戦え! オレのセリエA。

世界のスーパースターを率いて、目指せ!! 最強クラブチーム。
ワールドクラブ チャンピオンフットボール
www.wccf.jp



サンケイスポーツとのタイアップで制作されたチラシ

・キラ抜き疑惑

ゲーム稼働後、プレイヤー達からある不満が苦情に近い形で発生する。それはWCCFの目玉ともいえるカード排出に関する苦情であった。WCCFの選手カードにはレギュラー、レア、スペシャル(以下キラカード)と三種のレアリティが存在し、その中でもキラカードは非常に低い確率でしか排出されない。そのため「スペシャルカードが出ない」という点である。ため、苦情という形で不満が噴出したのである。^{*1}この不満は店舗の店員が「キラカードを抜いて懐に入れていたのではないか」との疑惑にまで発展する。

何故このような疑惑が発生したのか、それは二つの点から必然ともいえる形で導き出されたものであった。WCCFのカードは包装の上からでも容易にキラカードを判別できる(サーチ行為ともいう)という致命的な欠点^{*2}があり、さらに補充用パッケージは五十枚一組の形で包装されているが、この50枚一組の束に何の蓋も封かんもされておらず、プレイヤーの前でカードの補充をしたとしても、補充前にサーチし、キラを抜いていたら何の意味もないというのが疑惑を生み出していた大きな原因であった。^{*3}

補充用パッケージについては後に封かん付きのパッケージに改められ、店舗によってはわざわざ営業時間中にカード補充することにより疑惑を払拭しようとするなど、様々な努力をすることとなるが、サーチがたやすいカードの仕様については2002-2003バージョンが登場するまで改められる事はなかった。^{*4}

^{*1} レアカードは出にくいから「レアなのだ、そんな理屈は通しない。ちなみにキラカードの封入率は1/50と言われているが、もし本当ならかなり低い封入率と言わざるをえない。

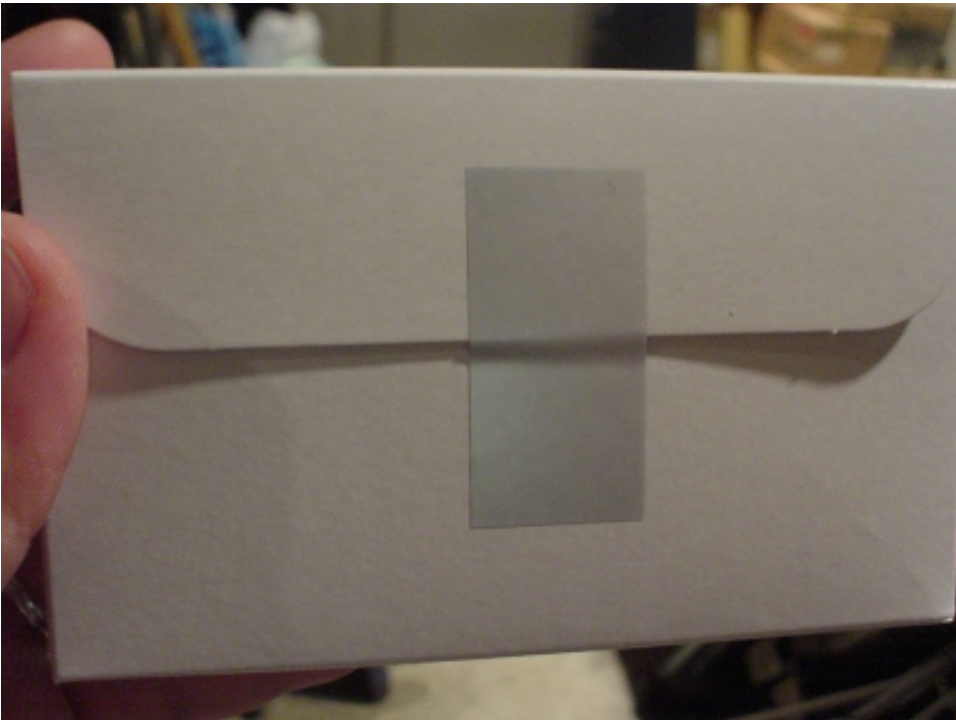
^{*2} 2001-2002バージョンではキラカードのみ、厚みがある箔押し印刷が無いため、触ればすぐにわかる。

^{*3} 筆者の推測ではあるが、実際に抜きを行っている店舗はあったと思う。ネットオークションには、未開封のパックや同一人物による大量のキラカード出品が行われていた。

^{*4} 2001-2002では箔押しが薄くなり、サーチしにくい状況にはなしたが、根本的な対策は行われなかった。2003になると箔押しは無くなったが、キラカードが若干硬くなり、軽く曲げることで容易に判別がつくようになってしまった。



稼動当初のパッケージ(再現)



後に封緘シール付きに変更された

・セガは認めない配列表

あまりにも排出せず、高値で取引されるキラカードに業を煮やし、カードの排出順番の情報を収集し、同一のカード排出順番をまとめ、キラカードの排出に規則性があることを発見するプレイヤー達が現れる。***1** 補充用カードは五十枚一組でのパッケージであることは先に述べたが、このパッケージに封入されているカードのソーティングに実は規則性があつたのである。***2** インターネットの掲示板を使い排出順番を集め、それをまとめ、表にして配布するという一連のシステムが完成し、誰もが「カード配列表」を手にすることとなつたのである。当然店舗には配列表を手にしたプレイヤーがあふれ、キラカードが出たらサテライトを変えろといったプレイ方法が目につくようになる。

たまらないのは店舗である。プレイヤー同士の情報交換が盛んな店舗では、日常的に「キラ出た?」「〇番サテライトでキラ出た」という会話が飛び交い、さらにはキラが排出されたサテライトでは誰もプレイしないといった現象まで発生してしまった。***3** 当然プレイヤー達はサテライト全部でキラが出れば、店を移動してしまうのである。ほおつておけば売上減少は間違いないため、カード投入時に五十枚をシャッフルしてから投入するなどして、配列票対策をすることとなる。***4** ちなみにセガはソーティングに対して一切の公式コメントをしていない。

***1** 2ちゃんねるなどの大型掲示板が大いに役にたっていた。

***2** 多数のバリエーションがあり、それぞれのソーティングは出現するキラカードの名前を取り、「ロナウドライン」と呼ばれている。

***3** キラカードが出た事を知らない人が来るまで、そのサテライトだけ空席になります。

***4** プレイヤー側から見れば、シャッフルはして欲しくない事であるのは当たり前だが、シャッフルをすることにより疑似サーチ行為を止める事が出来たほうが売上に繋がると筆者は考えている。それは通常のトレーディングカードにおいて、店舗でのサーチ行為が禁止な事を見れば明白であろう。

・カード偽造

稼働から三ヶ月もたつと、カードもコンプリートし、チーム育成も限界に達するプレイヤー達が現れる。この頃から偽造選手カードが出現する。その方法は、選手カードを上下分割し、組み合わせる事により別のカードとして認識させる方法。この方法もインターネット上で検証情報の交換がされ、製品版よりも性能が高いロケテストカードを作るのが流行した。そして店舗は対策に追われることとなる。この偽造方法はバージョンアップにより、大雑把な作りのカードは認識しなくなつた事により、下火となる。*

しかしその後、究極とも言える偽造方法が発見される。カードの認識方式を分析することにより、カードの裏面に印刷されている選手データの中に隠された、選手を識別するための「特殊な模様」のみを表示させ、それを再現する事により通常のカードと同じように使用できてしまうという方法であつた。これは通称「原発」と呼ばれている偽造方法で、再現されたあとに印刷されたものであれば、コンビニなどでコピーすることも容易に使用できてしまう*と、初期の偽造のようなカードを切つたりとするという手間がかからない、非常に斬新な方法であつた。しかもネット上などで無料配布されている。この方法はカード認識技術そのものをコピーする方法であるため、対策方法が無いのが現状である。*

ちなみに「原発」の由来は、抽出する「特殊な模様」が、放射能管理区域に表示されている三つ葉模様の「放射能標識」に似た記号だつたためである。

* 正直な話、店舗では対策のしようがなかつた。ゲームの仕様として偽造カードを認識してしまう以上、マメな巡回と口頭での注意以外は何も出来ないのである。

* 3Dなどで画像アータ化してネット上でも取引できてしまうほど簡単な方法である。

* 対策出来るのでしょうか？



原発と呼ばれる模様(一部加工しています)

・謎のカード流出

WCCF発売から約一年二ヶ月がたった2003年9月、カードが一新された最新バージョン「セリエA2002-2003」が発売されると、一時期下火であったWCCFも息を吹き返す。今回はキラカードが大幅追加され、その中でも目玉なのが「レジエント」と呼ばれる、過去セリエAに在籍した事がある選手達のカードであった。*****このカードの中には、超有名人気選手である

*****アンリ、クライファートなど、現役プレイヤーが多い。個人的にはカズとマラドーナが欲しい。

「ジダン」も含まれており、プレイヤー達の間で話題となった。しかし稼働からしばらくたってても「ジダン」の排出報告は無く、「レジエンド」カードに通し番号が振られていないことから後日追加されるのではないかとの憶測が大勢を占めることとなる。^{*2}

そんなある日、ついにオークションに「ジダン」が出品されたのである。オークションは盛り上がり、最終的には十六万円を超える価格で落札されることとなる。その後もポツポツと出品され、そのたびに高値が付いてゆくのだが、ここでおかしい事態が発生する。ある特定の人物が、何枚も「ジダン」を出品しているのである。過去のWCCFカードのレアリティから考えても、最高のレアリティが設定されているはず^{*3}の「ジダン」なのに、1人で複数出品しているのは明らかにおかしい。この事はすぐに大手WCCF情報サイトの掲示板で話題になり、何らかの方法で工場やメーカーから横流しされた物ではないかとの指摘が入る。すると問題の人物は突然出品を取り消したのである。^{*4}

今となってしまつと真相は不明だが、「工場に勤める人間からカードをもらつたことがある」と言っている人物を筆者は何人か知っている^{*5}だけに、非常に興味深く、衝撃的な事件であつた。

^{*2} 追加カードが発生する事はメーカーも認めている。著作権問題のクリアが大変だそうだ。

^{*3} 過去最高のレアリティが「Wプロレゼ」の1/2000と言われている。今回の「レジエンド」もその程度のレアリティと言われており、その中でも「ジダン」は更にレアなのは間違い無い。

^{*4} そのとおりですと認めているようなものでもある。

^{*5} 本当にもらつたのであれば、まさにアンダーグラウンドな話です。

・衝撃のイタリア語版カード

ロケテストカードの排出を行わなくなったヒットメーカーカードが、実はさらなるインパクトをプレイヤーに与えるべく着々と準備をしていた。それは「イタリア語版選手カード」の存在である。ローマの郊外にあるレジャーセンター^{*1}でひっそりと稼動する、イタリア語にローカライズされたWCCF。そこから排出されるカードは全てイタリア語表記になっているのである。実物のカードを見るまで、その存在を信じていなかったが、見てしまった以上は認めるしかなかった。世界でただ一台しか設置されていない筐体。その筐体からしか排出されていないカード。しかもそのカードは日本語版WCCFでも使えてしまう。

このカードが日本に持ち込まれれば、プレミアによる高値高騰は必死であろう。^{*2}

^{*1} レオナルド・ダ・ヴィンチ空港の近くらしい。

^{*2} 旅費や滞在費は簡単にペイできると思っています。まあ、同じ事を考える人はたぐさっているでしょうから早い者勝ちですが。



未開封パッケージを取引する者も少なくない



右がイタリア語版、左が日本語版

・すでに「カード販売機」

これまでにWCCFにおいて発生している問題は、ほとんどがカードに起因したものとなっている。それほどまでにWCCFにおけるカード排出は重要な要素となっており、一部のプレイヤー達はカードを手に入れるためにゲームをプレイしているとも言える。^{*1}

プレイヤー達の間で「掘る」と呼ばれる行為がある。一つのサテライトに張り付きキラが出るまで連続でプレイする事なのだが、ベンダー内にあるカードを減らしていくことを「掘る」と表現しているわけである。これは、^①でキラカードが排出されるといふ通説を根拠に、高確率でキラカードを手に入れる方法としてポピュラーな行為^{*2}でもある。この「掘る」という行為はキラが出るまで続けるため、ある種ギャンブル的な要素を含んでおり、例えば五十クレジット(2500円)を消化してもキラが出ない場合、大抵の場合は諦めずにキラが出るまで投資をする。こうなると既にパチンコやパチスロのような、射幸心を煽る遊戯と同じ^{*3}である。

何故、これほどまでにキラに固執するのか、それは純粋に「カードが欲しい」という動機のほかに「高値で転売できる」という今までのゲームセンターではありえなかった独特の要素を含んでいるからに他ならない。レアリティの高いキラカードであれば、ネットオークションなどを通じ一万円以上の価格で転売でき、五十クレジット程度ならプレイ料金を簡単にペイできて

^{*1} 当然そのようなプレイヤーばかりではないが、純粋にゲームのみを楽しんでいるプレイヤーが大多数とは言えない状況ではある。

^{*2} この場合、キラが出たら席を立ち、別のサテライトを掘り始める。

^{*3} 筆者が知る例としては100クレジットをつぎ込んで、ベンダー内のカードを空っぽにしてもキラが出なかったなど、悲惨な話もある。

しまう。たづぷり遊んだあとに料金回収も出来るという特殊なゲームなのである。それゆえにプレイヤー達はキラカードを求め、投資し、転売による利益を求めることとなる。***4**



高額で取引されるキラカード

***4** 一般的な既にあるアイテムズメントではない。

・アーケードにおけるカードゲームはどうあるべきなのか。

カードゲームである以上、売買市場が出来て、金銭トレードが行われる事は当然であるが、WCCFの場合は他のカードゲームに比べるとプレイあたり一枚のカードしか排出されない*1という独特の仕様のため、カードの流通量自体は非常に多いのだが、個人で所持できるカード枚数に限界がある。これがカードの高値高騰を生みだしており、WCCFにおける「カード至上主義」を生み出す原因となつている。通常のトレーディングカードあれば「箱買い」「大人買い」*2と呼ばれる大量購入により、個人のカードの所持枚数は簡単に増やす事が出来るが、WCCFでは百プレイして百枚のカードしか入手できないのである。もしカードをコンプリートしようとする、最低でも三百クレジット以上、7500円を超える金額を投資しなければならぬ現状は、プレイヤーにとって決して良いとは言えないであろう。

今後もカードを利用したアーケードゲームは増えつづけると思うが、メーカーはさらなる熟成に向けて試行錯誤を行ってゆくべきである。ここで筆者から提案をするならば、プレイ時のカード排出枚数を増やす、レアリティとカードの強さが比例するゲームバランスの見直し、キラカードのレアリティの変更、そしてゲーム自体にさらなる魅力を持たせるなど、まだまだ改善できる点は多数あると筆者は考えている。*3

アーケードにおける新しい遊びかたを提案したヒットメーカー及びセガには、この成功を良しとせず、アーケードにおけるカードゲームのさらなる熟成を期待している。

*1 まともなトレードしていたコンプリートなんかしません。

*2 大量購入はカードゲームの基本なので、プレイ一枚排出は厳しいです。

*3 特にゲーム性の改善は必須ですね。現に2002-2003バージョンでは隠しコマンドの入力による選手のコントロールが出来たりしますので、このような改善をしていくべきでしょう。