

ゲーム開発者のゲーム開発者によるゲーム開発者のための難易度の考察という堅苦しい無茶苦茶まともなタイトルにしようと思ったけどなんかゲームのことについて語ってるだけだしどうせこの会誌の執筆が最後の執筆だしせっかくだから今までの会誌の記事の中でもっとも長い題名にしてみようと思った  
試み。

6M 30-50-80 <http://3580.net>

## 1 読む前にお約束

この考察で使われている単語には若干の語弊がある場合があります。ご了承ください。また、この考察中で単独で「ゲーム」という単語が使われている場合は「ビデオゲームに限らないすべてのゲーム<sup>1</sup>」であり、ビデオゲームのみを指しているわけではありません。ビデオゲームの場合はビデオゲームと書きます。

## 2 そもそもゲームって何

自分の解釈ですが、一般的にゲームと呼ばれるものとは開発者が仕組んだネタやカラクリを利用してプレイヤーが1人もしくは複数人で楽しむためのルールと考えています。ビデオゲームにしてもトランプゲームにしてもボードゲームにしても野球やサッカーにしてもこのことに当てはまると思っています。逆にたとえば映画とかアニメとか漫画とか音楽とかのいわゆる「エンターテインメント」は視聴者からの何らかの行動をするというものではないので、含まれて

ません。さらに「ルール」と書いてみたのですが、これはゲーム自体は何もしなければ何もなくて、それをプレイヤーがいじったりさわったりして初めてゲームが成り立っていると考えているからであります。逆に言えば、「プレイヤーからの入力」と「その対象からの出力」がどちらかが欠ければそれはゲームとは呼べないといえます。

## 3 ビデオゲームとプレイヤー

さて、いわゆるビデオゲームについて考えていきたいと思います。ビデオゲームの特色として、「1人でできる」という点があります(ビデオゲーム以外の大抵のほかのゲームは基本的には2人以上必要です。もちろん1人でできるゲーム<sup>2</sup>もあります)。2人以上必要というのは、単にもう1人同じような作業をしてくれる人が必要というわけではなく、自分と同様に何かを考え、何かをしかけてくるという意味です。いわゆる駆け引きって奴です。最終的には「勝つ」

<sup>1</sup>ボードゲームやスポーツなど

<sup>2</sup>例えば、けん玉やジグソーパズルなど

ために、自分も相手もあの手この手を使ってくるわけです。

## 4 相手は誰だ

話を戻してビデオゲームについて考えましょう。ビデオゲームの場合、1人でできます。でもこの場合も「相手」が実はいます。いろんな言い方ができますが、ここではひくくめて「開発者」とするのが妥当でしょう。この「開発者」もやはりプレイヤーを陥れようと何かを考え何かを仕掛けてきます。具体的には、最初では

- 上から降ってくるブロックをうまく置けるか
- このインベーダーを倒せるか
- このスライムを倒せるか
- この曲 (u gotta groove<sup>3</sup>) をクリアできるか

というところから、

- 20G で現れるブロックをうまく置けるか
- この緋蜂を倒せるか
- この七英雄を倒せるか
- この曲 (冥 (Another)<sup>4</sup>) を越せるか

までと様々です。

でも、この1人でゲームを行うのと2人でゲームを行うのでは決定的に違う点が2つあります。

1つは「自分と相手が平等か」という点です。最初の時点では開発者が圧倒的に有利です。というのも、プレイヤーはそのゲームをプレイするのは初めてであり、開発者がそのゲームを作ったという埋めるに埋められない大きな差があるからです。だから

最初は徹底的に開発者は手加減します。いわゆるチュートリアルです。でもそのうち手加減もしなくなり、最終的には「これでどうだ!」と言わせる仕掛けを打ちます。いわゆるラスボスです。これに打ち勝てばみごとプレイヤーは開発者に勝ったといえるでしょう。

もう1つはプレイヤーには実在する相手というのは見えません。つまり、プレイヤーは開発者に勝ったといえる素晴らしいプレイをしても、プレイヤーから見ると結局誰に勝ったのかがよくわかりません。2人以上ならば「やったあいつに勝ったぜ」「ちくしょう今度は負けないからな」となるのですが、1人だとこの感覚を味わいづらいものがあります。そこで開発者は「負けた!」ということで「ごほうび」を出すのです。

## 5 勝利条件とごほうび

ビデオゲームには必ず「勝利条件」と「ごほうび」があります。小さな意味での勝利条件といえば「ザコキャラを倒した」「アイテムを取った」といったところで、大きめな意味では「ステージクリア」「ボスを倒した」などがあります。そしてそれぞれの勝利条件には実は「ごほうび」も存在します。大きな意味ならば、「次のステージへいける」「次の話が進む」といったところでしょう。小さな意味ではどうなるかというと、大概のゲームでは「スコア」として評価してあげます。

「スコア」というものはこれをしたら何点、あれができたなら何点、と何か物事を達成した経験を点数化し、合計が高ければ高いほどいろんなことをした、つまり「うまい」ということになります。その逆も正しく、「そのプレイヤーのそのゲームのうまさ」をスコアという形で表現しているのです。ここで「そのゲームのうまさ」を点数化するといえることができるようになります。このことにより、「比較」ができるようになります。なにと比較するのか、といったらそれはプ

<sup>3</sup>total notes:80 ©KONAMI

<sup>4</sup>total notes:2000 ©KONAMI

レイヤー次第です。例えば「昔の自分」。単純にスコアが前のプレイよりもよかったということは前のプレイよりもよくなったということを明確に記すこととなります。これはプレイヤーとしてはとってうれしいことです。他には「他人」。1人用のビデオゲームの「プレイヤー」対「開発者」という構図を「プレイヤー」対「プレイヤー」という構図に変えてしまうことができます。知り合いと競って知り合いに勝つのもいいですし、全国トップのスコアを追い抜き自分がこのゲームが一番うまいんだと威張ることもできます。こうなると開発者との1対1のゲームというだけではなく、ゲーム自体の楽しみ方の幅を広げることもつながります。

スコア以外にも小さなごほうびはあります。いわゆる「演出」です。ブロックが消えたときのほじけかたからタイミングよくボタンを押したときの表示など、細かいところでも演出というものはあり、意外とビデオゲームには欠かせないものです。プレイヤーからの正しい入力にちゃんと出力として答えてあげるということです。

## 6 敗北条件とゲームオーバー

開発者側もやられ続けているわけではありません。プレイヤーが難なく進められては困る場合があります。単に勝利条件を満たせなかった場合はもう一度チャレンジする、というだけの繰り返しになると、緊張感に欠けたゲームプレイになってしまいます。そこでミスした場合には逆に罰を与えさせます。例えばパワーアップ度合いが減ったり、お金が半分になったり、一番ひどいものでは完全にゲームオーバー(さらにひどい意味ではゲーセンのように1回ごとにお金を徴収している場合)としてしまうものもあります。どれにしても「ごほうび」のときとは違い、ゲーム自体に関わるデメリットが付加されます。これは単にミスを罰して

いるのではなく、ミスしたら罰せられるから絶対にやってはいけませんということを示しているのです。その代わりに、そういったミスを起こす原因のすぐ近くにはおいしいアイテムがあったりと難易度の高い仕掛けがつけられていることがよくあります。こういったミスによる罰があるからこそごほうびがさらに際立たせている、ということも意識しておくといいかもしれません。

## 7 実際のビデオゲームの難易度

ビデオゲームは一般的に時間とともにどんどん難易度も上昇します。実際にはどんな感じで難易度が上がっていくのでしょうか。

当たり前なことなのですが、いわゆる「難易度」というものは数字で比較することはできません。しかし、比較はある程度できます。例えばRPGならば敵の強さが増せば難易度もあがりますし、ジャンプアクションゲームならまったく同じ大きさの穴の飛び越えでも「問題なし」「やりなおせる」「1ダメージ」「死亡」といったペナルティを変えることにより難易度が高くなっていると言えます。

さて、実際に販売されているビデオゲームに関しては、「プレイ時間」というものを意識して作られています。例えば1回100円のアーケードのビデオゲームではデモ画面などで1分以内にあらかたの操作方法を教え、実際100円入れてから3分程度でそのビデオゲームの「一番面白いところ」までできるようになっていて、大体5分程度で「初心者の壁」があって、上級者になれば大体10分程度遊べる、という決まったパターンみたいなものがあります。アーケードのビデオゲームの特色として、プレイヤーが「すぐ遊んでみたい」という気持ちを維持させることが肝心です。また、「もう一度遊んでみたい」という気持ちにさせることも必要です。ゲームセンターという場でいかに「すぐ遊べて」「すぐ楽しめるか」という事

をよく追求して難易度設定がされていると思います。対して、家庭用ビデオゲームの一例としてRPGなどでは、操作方法などの説明はビデオゲーム中に含まれており、さらに大体30~40分程度でストーリー展開やムービーなど区切りが挿入されていて、総合時間は初プレイならば20~30時間かかるような仕組みになっています。難易度の上がり方はまれに倒せないボスがいればその辺で経験値稼ぎをすればいい、というように大きく戻ったりする必要が無く、アーケードのように極端に上がったりはせずほとんどの人が最初からやり直す必要がない設計になっています。ゲームプレイ自体の快適さを考えたパターンだと思います。

## 8 開発者の難易度指針

実際に開発者としてビデオゲームを作る場合、どういったことに気をつけていかなければならないのか。そんなことを3箇所にわけて考えてみたいと思います。

まず序盤ですが、大抵の場合操作方法の解説から始まります。そのゲームを初めてプレイする人がはじめて見るところなので、そのゲームの基本的な遊び方を説明するのは当たり前です。プレイヤーは開発者の予想をさらに上回るくらい「下手だ」と思っておくべきでしょう。最初は何度でも練習できるような仕組みにしておき、次回からはミスしたら罰されるという仕組みを作っておくこともよくあります。次にはその基本的な操作をちゃんと行えているか、というチェックの意味でもあります。スーパーマリオブラザーズなどによく使われる方法です。

中盤になり基本的な操作ができるようになったら次はその操作を利用・複合して、すこしづつ難易度を上げていくのが望ましいです。いわゆる「そのゲームを象徴する動き」でゲームをすすめていく感じです。

終盤ではプレイヤーは相当ゲームに慣れてきてうまくなっているのです、奇をてらったことをしてみるのもよいでしょう。自分

は「ななめうえの発想」と呼んでいます。プレイヤーとしても序盤 中盤という流れをそのまま続けてくれば終盤ではどのくらいのことをさせてくるのかといった勘も効いてくることでしょう。

また、エンドレスで続くゲームならば「一番プレイし続けたい難易度」でずっとプレイさせるのも手でしょう。

具体的にどのようなジャンルのゲームのことを指してるわけではないのですが、アクションゲームならばゲームバランスがすばらしく取れている同サークルの「I AM NINJA」をプレイすることをオススメします。今ここで言った序盤・中盤・終盤の展開が楽しめると思います。

## 9 その他

ゲーム作りで難易度の設定はよく悩みのタネになります。悩んでしまったときは、どちらかと言えば難易度が低くなるような選択肢を取っておいたほうが無難なことがよくあると思います。よく開発者が陥るパターンとして、自分で開発とテストプレイを繰り返しているために単調に感じてしまい、もう少し難易度を高くしてみようという気持ちになってしまうという事がよくあります。こんな状態になってしまったと少しでも感じた場合、ここは自分以外の人にとりあえずやらせてみて、どんな反応をするかをじっくり見るとよいでしょう。ここで見る時はなるべくヒントや説明をしないでやらせるべきです。自分が思ったゲームプレイとはまた違った方法や考え方やが見られ、現状の問題点やより作りこむべきところが確認できると思います。