

■ 4-2 ゲームの難易度

本項ではゲームの面白さを“バランス”という観点で解説する。クリエイターや、クリエイターを目指す方向けの内容となっていることを述べておく。

ゲームでバランスというと、そのゲームがどの程度難しいか(あるいは易しいか)を示す言葉である。すなわちバランスとはゲームの「難易度」のことであり、多くのユーザーが丁度良い難易度でプレイできるように調整されたゲームは“バランスが良い”、難しすぎたり易しすぎるゲームは“バランスが悪い”と表現する。またゲームが難しいことを“難易度が高い”、易しいことを“難易度が低い”と言う。

“絶妙なバランス”と言われるゲームがあり、これはそのゲームが多くのユーザーにとって程良い難易度であり楽しくプレイできるという褒め言葉になる。

ゲーム開発において難易度を定めることを「バランス調整」と言う。バランス調整は難しい作業の一つであり、その理由は、人には上手い下手があり、ある難易度がAさんにとっては易しく、Bさんにとっては難しいということが、ゲームでは当たり前のように起きるからである。

ジャンルにもユーザーの得意不得意があり、例えばCさんはアクションゲームが得意で、アクションなら難易度の高いゲームも簡単にクリアできるが、シナリオを進めたり謎を解くことは苦手なロールプレイングゲームを遊ぶと行き詰ってしまう。Dさんはアクションは全くダメだが謎解きは得意で、ロールプレイングやアドベンチャーを楽々進めることができる、という感じだ。

では難易度はどのように決めれば良いであろうか？

最も大切なのは、そのゲームのターゲット層にあった難易度に調整することである。ライトユーザー向けのゲームであれば難易度を低くし、マニア層を狙ったものなら高く設定する。メインターゲットとなるユーザーが適正な難易度でゲームを進められるようにしなくてはならない。当たり前のことを言っているが、ゲームの開発中は開発者達の見方で難易度が仮設定されるため、どうしても難しくなる傾向にある。難しすぎるゲームが楽しいはずはなく、そのまま商品として発売、配信してしまうわけにはいかない。

多くのユーザーに納得してもらえ難易度にするには、開発中になるべく多くの人の意見を聞くことである。大きなゲームメーカーならゲームがある程度形になった時点で、そのゲーム開発に携わっていない社員にテストプレイさせ意見を募ることができる。小さな開発会社なら開発スタッフの友人や知人に遊んでもらえばよい。但し外部の人間を参加させるには責任者の許可を得てからにしよう。

ゲームが得意なユーザーも不得意なユーザーも、誰もが最後まで楽しく遊べるのが理想である。任天堂は2000年代、DSとWiiでその方針を打ち出し大成功を収めた。実際に私がプレイしたWiiのゲームの中に、ゲーム歴30年を超える私も、ライトユーザーの妻も、当時小学生であった娘も、平等に楽しめる優れたタイトルが存在した。

私自身の経験として、購入したゲームの難易度が高過ぎ、こんなのクリアできるか(怒)と投げ出したことがあるが、同様のご経験を持たれた方も多いと思う。前述した絶妙なバランス、多くの方にそう言って頂けるゲームを開発することは、私の目標でもある。