

そもそもレベルデザインとは

日本において「レベルデザイン＝難易度調整」という明らかな誤解が定着している現状を踏まえ、レベルデザインの定義から説明する。

"Level"とは「難易度」のことではなく「始まりと終わりのある一区切りのゲームプレイ」のことである。

黎明期において「ゲームプレイの区切り」はゲーム画面の描画範囲等、物理的な境界の定義と同義であったため、"Level"は「構造物としてのゲームプレイ空間」を指す言葉となり、狭義の"Level Design"は「空間それ自体の設計」という解釈で定着した。

一方、昨今のオープンワールド系ゲームでは、空間ではなく「クエスト」等の単位でゲームプレイを区切るため、広義には「(必ずしも空間設計を伴わない) ゲームプレイの設計」とも解釈されている。

レベルデザインにおける失敗とは

死にゲー/覚えゲー

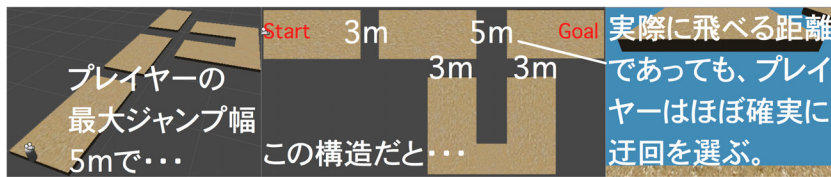
レベルの解法について、ゲームプレイ中の観察では知りようが無い。失敗を繰り返して覚えないと先に進むことができない。

作業ゲー

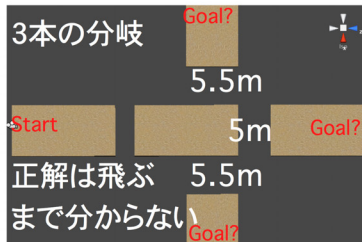
ゲーム進行に問題は無いのだが、ゴールに対するアプローチに選択の余地がない。または、同じ行動を何度も要求される。

「ジャンプゲー」の作法

ジャンプで渡れる箇所と渡れない箇所の区別を明確にしないと、渡れる箇所でも無視されるか、「死にゲー」と化す。



この例で、どうしても5mジャンプにチャレンジさせたいのであれば、むしろ分岐をなくした方が良い。

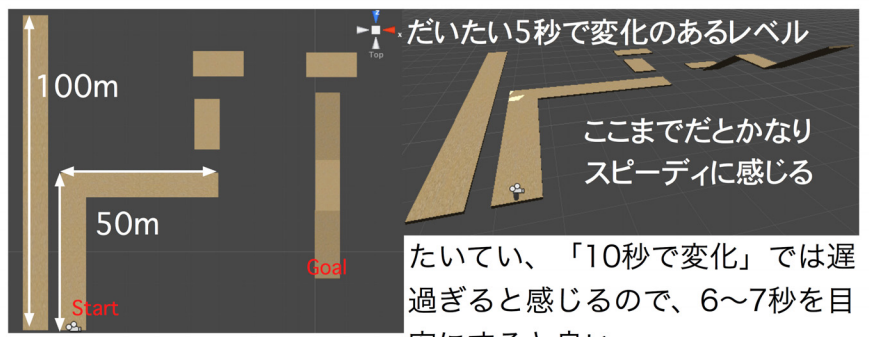


左図は最悪な例である。5mと5.5mの差ではプレイヤーから区別が付きにくい。5mジャンプでも失敗があるため、下手すれば何度も死なないと正解が分からない。

10秒ルール

アクションゲームやFPS/TPSにおいて、「作業感」を払拭する一つの目安は「10秒以上同じ光景を見せない」である。

プレイヤーキャラクターの移動速度が実スケールで秒速10mならば「100m以内で変化をつける」というのが一つの目安となる。



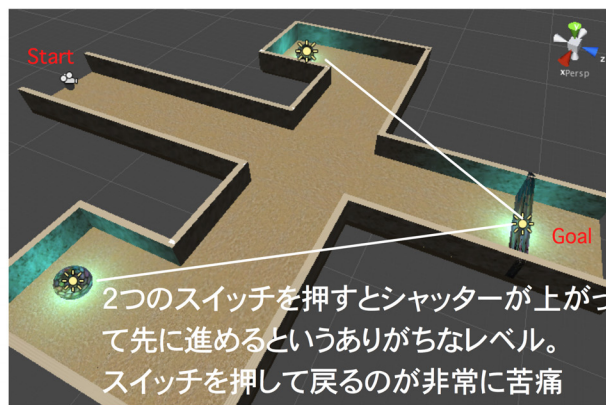
たいてい、「10秒で変化」では遅過ぎると感じる。6~7秒を目安にすると良い。

「1本道」は悪く無い！～良い分岐と悪い分岐～

悪い分岐とは・・・

安易に分岐を設けてはならない。分岐には以下のリスクがある。

- **プレイヤーが特定のルートだけ選ぶ**
あるルートだけ速く進めると、他のルートが無価値になるが、バランスを取るのも難しい。
- **全てのルートをまわらなきゃと思わせる**
全ルートに欲しいアイテムが置かれている等すると「やらされてる」感が大きい。



※考えよう! 「障害と2つのスイッチ」を残して作り直すならどうする? (プレゼンタイムにて発表)

良い分岐とは・・・

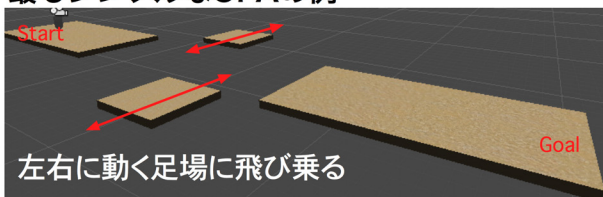
むしろ選択を意識させない分岐。

- **明らかに違うと分かる**
上級者向けのチャレンジコース等、それと分かると初心者は「安心して」無視できる。
- **マイクロな分岐**
例えば車内と屋根に分岐する列車のレベル。頻繁に行き来可能で、マクロでは1本道の構造。

Observe, Plan and Action!!

"Observe (偵察), Plan (立案) and Assault (突入)"とは、Ubisoft社のFPS「レインボーシックス ベガス」にて紹介された、現実の特殊部隊の行動指針であるが、そのようなゲームに限らず、評価の高いゲームは大抵の場合、ゲームプレイにおいてObserve (観察)、Plan (立案)、Action (実行) の3段階を踏ましているものである。プレイヤーの満足度や達成感は、「自分で立案した作戦で成功した」という事実に依存する。レベルデザイナーの本分とは、作戦立案に必要な情報を、観察できるように配置することである。

最もシンプルなOPAの例



2Dの時代から見られるレベルデザインの形。ここで気をつけるべき点は、足場ランダムに動かさないということ。観察の対象がカオスだと、立案ができない。

様々なOPAモデル

マイクロなOPA (タイミングゲーム)

- 開閉するシャッターを飛行機で通り抜け
- 動局的に弾速の遅いロケットを当てる

マクロなOPA (こちらが望ましい)

- 警備兵の数とルートを覚えて建物に潜入
- 部屋の中の人質の位置を確認して突入

※課題 昨今の動的レベルでOPAさせるには?

ボス戦のお約束



攻撃を避け、ボスの動きを観察できる安全地帯を作ること。