

Introduction to Game Design

第14章: Game Mechanics Support Puzzles ゲームメカニクスでつくるパズル

講師: 山根信二



§ 14.1 パズルとは何か?ゲームなのか?

- クロフォードらのゲーム論で問われてきた問題
- パズルには正答がある
 - 正答を知るまでは楽しいが、知ったら楽しさが無くなる
- 「支配戦略」 dominant strategy の復習
(レンズ39：意味のある選択肢のレンズ)
- 「パズルとは、支配戦略のあるゲームである。」
A Puzzle Is a Game with a Dominant Strategy
- パズルのゴールは支配戦略を発見すること

§ 14.2 パズルは死んだのか？

- パズルは一度解いたら終わり→ゲームとしては残念
- パズルはプレイヤーを立ち止まらせて考えさせる
- 現代のデジタルゲームはパズルを環境にとりいれている
 - ホラーアドベンチャー『7th Guest』に、
アクションアドベンチャー『ゼルダの伝説 風のタクト』に
 - アドベンチャーゲーム以外の格闘ゲーム、FPSでも
 - 「レンズ49：エレガンスのレンズ」の使い方に注意

[教科書補足] 死ななかつたパズル

(簡単に教科書執筆当時からの変化を補足説明します。)

- 教科書初版は10年前のゲームシーンをもとに執筆
 - パズルは枯れた分野で、アドベンチャーゲーム新作は出なかった
 - 日本では新たなパズルゲーム『レイトン教授』シリーズが出た頃
- 出版後, 2000年代になってパズルゲーム復活
 - 『ビジュエルド』(Bejeweled)
match-3 puzzle game の元祖,
大量のそっくりさんを生み出した2000年代を代表するゲーム
 - 謎解き・脱出ゲーム(escape room game)の発達
 - アドベンチャーゲームの復権 (同人・個人開発のインディーゲーム)
- パズルは死ななかつた！

§ 14.3 よいパズルとは

- よいパズルの作り方, ダメな作り方は存在する
- 数多くのパズルデザインのコツから10個を精選
- パズルデザインの10の原則

(教科書では「法則」と訳されていますが, 不変の法則ではありません. 数多くのパズルデザインのコツから10個を選んだだけなので「原則」の方が適切です)

§ 14.3 よいパズルをつくる10の原則 (1)

- パズルの原則#1: Make the Goal Easily Understood
理解しやすい目標にする
- パズルの原則#2: Make It Easy to Get Started
簡単に始められるようにする
- パズルの原則#3: Give a Sense of Progress
進捗を示す
- パズルの原則#4: Give a Sense of Solvability
解決可能と思わせる
- パズルの原則#5: Increase Difficulty Gradually
少しずつ難易度を上げる

よいパズルをつくる10の原則 (2)

- パズルの原則#6: Parallelism Lets the Player Rest
並行構造はプレイヤーに休息を与える
- パズルの原則#7: Pyramid Structure Extends Interest
ピラミッド構造が興味を増幅させる
- パズルの原則#8: Hints Extend Interest
ヒントも興味を増幅させる
- パズルの原則#9: Give the Answer!
答えを教える！
- パズルの原則#10: Perceptual Shifts are a Double-Edged Sword
ひらめきは両刃の剣

レンズ#54: パズルの原則#2から、 アクセシビリティのレンズを てにいった!

- パズル（や、**あらゆる種類のゲーム**）をプレイヤーに紹介するときは、最初の数段階の行動をプレイヤーが容易に思い浮かべられるようにしましょう。
- 以下の質問を自分に行ってみましょう。
- (略)

レンズ#55: パズルの原則#3から、可視化のレンズを て にいれた!

- 難しい問題の解決に取り組んでいるプレイヤーには、目に見える進捗が必要です。
- プレイヤーがフィードバックを確実に得られるように、以下の質問を自分に行ってみましょう。
- (略)

レンズ#56: パズルの原則#6から 並行構造のレンズを て にいれた!

- パズルをクリアできずに先に進めなくなってしまった場合、ゲームそのものを放棄してしまう大きな危険があります。
- パズルに並行構造を取り入れると、並行の利点がプレイヤーの体験にもたらされます。このレンズを使うには、以下の質問を自分に行ってみましょう。
- (略)

レンズ#57: パズルの原則#7から、 ピラミッド構造のレンズを てにいった!

- ピラミッドがわたしたちを引き付けるのは、1つの頂点を支えてそびえ立っているからです。古代のピラミッドと同じ魅力をパズルに持たせるために、以下の質問を自分に行ってみましょう。
- (略)

レンズ#58: 10のパズルの原則から、パズルのレンズを てにいった!

- パズルは、プレイヤーを立ち止まらせて考えさせます。
- あなたが思い描いているプレイヤー体験の構築にふさわしいパズルを作れるように、以下の質問を自分にしてみましょう。
- (略)
10の原則+「レンズ49：エレガンスのレンズ」

まとめ

- パズルとは何か
- よいパズルデザインとは
- あらゆるゲームにも共通する原則