

プレイしながら難易度を
調整するゲーム

エンターテイメントチーム
ブリゲッタ・住本・石橋・石原・劉

課題

最初に難易度を決めてしまうと
人によっては簡単すぎたり難しすぎたりする
(ゲームが得意な人からすれば簡単すぎる
ゲームをあまりしたことがない人、
苦手な人からすれば難しすぎるなど)



面白くないと感じる

3つのゲームAI

キャラクターAI

今何をすべきか
キャラクターの視点で
考える

ナビゲーションAI

目的地までの最適な
経路を探索し、次に
進むべき位置を示す

メタAI

ゲーム世界や
プレイヤーの状況
すべてを踏まえ
最適な状態に
世界を変化させる

The screenshot shows a 'Result' screen with a 'NORMAL' difficulty level. The total score is 105,419. Below this, a table lists several performance metrics and their values.

Metric	Value
敵撃破スコア	56,000
バグ修正スコア	30,000
リソース収集スコア	4,840
最大HIT数ボーナス	6,000
ノーリトライボーナス	10,000
被ダメージ	-1,421

ゲームの勝敗やゲーム中の状況を
(倒した敵の数、敵の攻撃をよけた回数など)

スコア化



そのスコアにあったゲームの難易度に調整

「人によっては簡単すぎたり難しすぎたりする」
という課題を解決

デモ (プロトタイプ)

プレイヤー



99999

敵

あれ？
簡単すぎない？

プレイヤーポイント

132,456



ポイント情報

・現在のポイント 132,456

・倒した敵の数 +20

・ジャスト回避回数 × 12

・腕前 × (× 4.0)

合計 133,416

ポイントが13万前後
のプレイヤー



プレイヤーのポイント
に適した敵

簡単には倒せない！

負けた場合

- ・プレイヤーと敵のポイントが下がります

難易度の調整

例: プレイヤーポイント 132,456→120,000
敵のレベル Lv66(66,228)→Lv60(60,000)

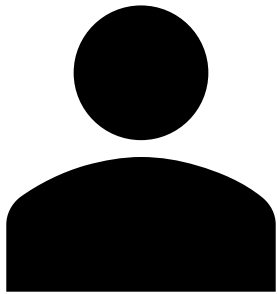
- ・プレイヤーポイントは敵の2倍

マルチプレイの場合

- ・参加しているプレイヤーのポイントの平均値で難易度を調整する

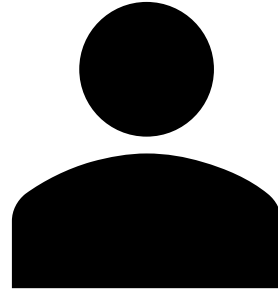
合計：86500

15000



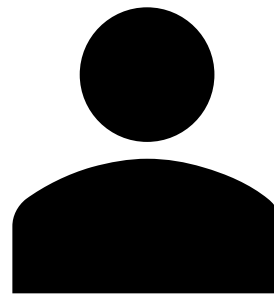
A

30000



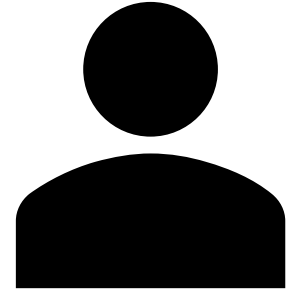
B

21500



C

20000



D

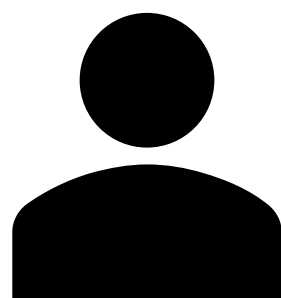
平均値：21625

敵は Lv10(10812)

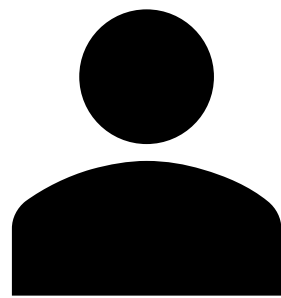
協カランクアップ 敵の強さも上がる！

D ~ SSランク

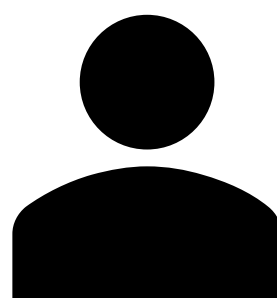
協カで得られる経験値でランクが上がる



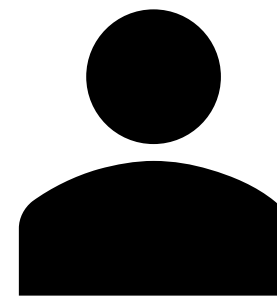
A



B



C



D

チームI (ランクB)

チーム1で得られた協力経験値は保存され、
別のチーム(チーム1)でのプレイでは別ランクになる



A

B

X

Y

チーム2 (ランクA)

将来ビジョン

- ・プロトタイプを実際に動かせるまで完成させたい
- ・調整するための要素をもっと増やしてさらにその人にあった難易度の調整をできるようにしたい

The background is a pixel art scene. In the top left, there is a blue map with a white landmass and a red dot. Below the map is a grey structure. The main area is a green field with several green trees. In the center, there is a large, multi-story grey building with a red roof. To the right of the building, there is a character with blonde hair and a red dress. In the bottom right, there is a small brown structure on a pedestal. The sky is light blue with white clouds.

ご清聴ありがとうございました