

はじめに

まず、この本に興味を持ってくださって、ありがとうございます。

この本に興味を持たれたということは、あなたは今まさにゲームのアイデアを考えようとしている方ですね。ゲームが大好きで、ゲームからいろいろな楽しみやスリルや驚きや感動をもらって、いつしか自分でもゲームを創ってみたいと思うようになり、その夢を実現しようと今まさに頑張っていることでしょう。

あなたは大学や専門学校のゲーム学科で、ゲーム制作について勉強している方でしょうか？ それともゲーム学科以外の学部で勉強しながら、将来ゲーム制作会社に就職を夢見ている方でしょうか？ はたまた、すでにゲーム制作会社に入社して、これから活躍しようと意欲に燃えている新入社員の方でしょうか？ もしかしたらもう入社2～3年目でそろそろ自分のアイデアを商品化して会社に自分の存在をアピールしようとしている方かもしれませんね。

いずれにしても「ゲームのアイデアを考える方法」をお探しの方だと思います。この本はまさにそういう方のための本です。

わたしはバンダイナムコスタジオ在職中に32年間ゲーム創りに携わってきた経験を「ゲームプランナー集中講座～ゲーム創りはテンポが9割」という本にまとめました。そして2016年に退職した後、それを元にして全国の大学や専門学校で講演させていただく中で、逆に学生さんからたくさんのことを学びました。何が困っているのか、どのように伝えたら理解してもらえるのか、何が役に立ったのか、講演の度に学生さんからの感想や意見を元に改良を重ね、現在の講義になりました。

そして全国のゲームアイデアを考えている方々に、**わたし流のアイデアの考え方をお伝えし、少しでも参考にしてもらえたらと思ってその講義内容をまとめたのがこの本です。**

さて、今でこそわたしは大学や専門学校でゲームの創り方を指導する立場になっていますが、**新入社員当時のわたしはゲームのことをまったくわかっていませんでした。**

元々わたしは明治学院大学の社会学部社会学科卒ですので、特にゲームの創り方を学校で習ったことはありません。また、会社に入ってからでも研修などでゲームの創り方を教えられたこともありませんでした。むしろ会社に入るまでテレビゲームなんてほとんど遊んだことがなかったぐらいです。そういう意味では今のあなたの方が当時のわたしなんかよりも余程ゲームに詳しいと思います。

そんなわたしがどうやって32年間ゲームを創り続けてこられたのか？

わたしがやってきた発想法やアイデアのまとめ方を解説したら何かの参考になるんじゃないかと思い、筆を執りました。

ゲームについてまるで無知だったわたしにできたのですから、あなたにできないことはありません。

自信を持ってこの本を読み進めてください。

CONTENTS

はじめに 3

Chapter

1

ゲームは「気持ちいい」から考える

13

1-1 プロクリエイターとしての心構え 14

- 1-1-1 プロとしての意識 14
- 1-1-2 エンターテインメントは“おもてなし” 15
- 1-1-3 おもてなしの精神とは 15
- 1-1-4 陥りがちな落とし穴 16
- 1-1-5 アイデアの前ではプロもアマチュアもない 17

1-2 「気持ちいい」からゲームを分析する 18

- 1-2-1 ゲームを見て考える? 18
- 1-2-2 ジャンルから考える? 18
- 1-2-3 よいゲームに共通するのは「気持ちいい」こと 19
- 1-2-4 既存のゲームやジャンルから何を学ぶか 20
- 1-2-5 「スーパーマリオブラザーズ」の「気持ちいい」 22
- 1-2-6 ゲームの「気持ちいい」を分析する 24
- 1-2-7 「気持ちいい」を生み出すゲームの構成要素 27

コラム ゲーム開発会社を目指している方へ 30

Chapter

2

「気持ちいい」を「遊び」にする

31

2-1 「気持ちいい」を考える 32

- 2-1-1 「気持ちいい」を探す 32
- 2-1-2 ゲームの中の「気持ちいい」 33
- 2-1-3 「気持ちいい」が繰り返し起これば「遊び」になる
..... 37
- 2-1-4 プチプチ遊びを考える 38

2-2 「気持ちいい」のを見つけ方	42
2-2-1 アイデアとは「新しい組み合わせ」である	43
2-2-2 「行為」から考える	44
2-2-3 「操作」から考える	45
2-2-4 「感情」を変えてみる	46
コラム 人の話を聞く時は必ずメモと筆記用具の準備を	48

Chapter

3

「気持ちいい」を「ゲーム」にする

49

3-1 「気持ちいい」を「ゲーム」にするには	50
3-1-1 「ゲーム」になる要件	50
3-1-2 「ゲーム」に必要な「目的」と「課題」	52
3-1-3 じゃんけん大会を「ゲーム」にするには	54
3-1-4 課題を設定する	55
3-1-5 目的を設定する	57
3-2 「ゲーム」になったアイデアこそが「核になるアイデア」である	59
3-2-1 「塊魂」の「課題」と「目的」	59
3-2-2 [Hole.io]の「課題」と「目的」	60
3-2-3 「気持ちいい」を「核になるアイデア」まで高める方法	61
コラム アイデアを選択する際の基準	75

Chapter

4

アイデアの3要素から「気持ちいい」を考える

77

4-1 核になるアイデアの3つの要素	78
4-1-1 テーマ、コンセプト、システム	78
4-1-2 「気持ちいい」を最大化するテンポを探る	79

4-2	3つの要素からアイデアを考える	81
4-2-1	テーマから発想する	81
4-2-2	コンセプトから発想する	85
4-2-3	システムから発想する	88

コラム	「気持ちよさ連鎖パズル トリオンキューブ」の逆転の発想	90
------------	-----------------------------	----

Chapter

5

「気持ちいい」を既存のゲームと組み合わせる 91

5-1	「気持ちいい」を組み合わせる	92
5-1-1	おもしろいゲームに共通すること	92
5-1-2	その「気持ちいい」があると どんな「イイコト」があるか	93
5-1-3	「普遍的な要素」と「独自性の要素」	94
5-1-4	同じ要素だけでもゲームになっているか	94
5-1-5	既存のゲームと違う独自性の要素	96
5-2	ケーススタディ「ジェミニウイング」	97
5-2-1	ジェミニウイングの「気持ちいい」	97
5-2-2	既存のゲームと組み合わせてみる	98
5-2-3	組み合わせたゲームと差別化する	102
5-2-4	どんなゲームが実現できたのか	103
5-2-5	独自のアイデアとして発展させる	103
5-3	ケーススタディ「風のクロノア」	107
5-3-1	似た要素を持ったゲームと同じ要素	107
5-3-2	似た要素を持ったゲームと違う要素	108
5-3-3	違いからコンセプトを導く	108
5-3-4	コンセプトを中心に膨らませていく	109
コラム	「パックピクス」の逆転の発想	110

6-1 「モンスターストライク」の分析	114
6-1-1 「モンスターストライク」の「気持ちいい」.....	114
6-1-2 本企画の独自性.....	116
6-1-3 コンセプトに貢献するように考えていく.....	117
6-1-4 「モンスターストライク」の分析まとめ.....	118
6-2 他のゲームの場合	119
6-2-1 「忍者龍剣伝」の場合.....	119
6-2-2 「ミスタードリラー」の場合.....	120
6-2-3 「キャプテン翼」の場合.....	121
6-2-4 「スプラトゥーン」の場合.....	122
コラム 「ミスタードリラー ドリルランド」の逆転の発想.....	123

7-1 アイデアを検証する	126
7-1-1 新しいアイデアとコンセプトの完成.....	126
7-1-2 「遊び」が物足りなくて仕様を足す場合.....	127
7-1-3 「核になるアイデア」の3要素とテンポ.....	128
7-2 核を支えるアイデア	129
7-2-1 「ミスタードリラー」のアイデアの欠陥.....	129
7-2-2 アイデアの方向.....	132
7-3 核を膨らませるアイデア	133
7-3-1 アイデアの再検証.....	133
7-3-2 コンセプトをより楽しませるアイデア.....	134
7-3-3 「風のクロノア」のコンセプト.....	135
コラム ゲームの基本は「アクション」.....	142

8-1 アイデアを会議で膨らませる	144
8-1-1 テーマを決める	144
8-1-2 アイデアはたくさん出す	144
8-1-3 他人のアイデアを尊重する	145
8-1-4 考えなしに同調しない	146
8-2 ブレインストーミングでアイデア出ししよう	147
8-2-1 ブレストの準備	147
8-2-2 個人ワーク	148
8-2-3 発表	149
8-2-4 振り返りと評価	149
8-3 「それいけ！ランナーくん」のブレスト	150
8-3-1 ブレストの開始	150
8-3-2 個人ワーク	151
8-3-3 発表	151
8-3-4 ブレストに役立つアプリ	156
コラム 「達成感」について	166

9-1 箱を運べばいいんじゃない？	168
9-2 色を混ぜたらいいんじゃない？	174
9-3 色のパワーを使ったらいいんじゃない？	180
9-4 色で変身したらいいんじゃない？	185
9-5 ギリギリで避けたらいいんじゃない？	189
9-6 影踏まずにしたらいいんじゃない？	195
9-7 追いかけられたら怖くていいんじゃない？	201
9-8 敵に憑依できたらいいんじゃない？	207

9-9	世界観を楽しんでもらえればいいんじゃない？	211
9-10	集めてくれたらいいんじゃない？	218
9-11	火を使ったらいいんじゃない？	222
9-12	レースの車に変形したらいいんじゃない？	227
9-13	ロボットならカッコいいんじゃない？	232
9-14	バカゲーならいいんじゃない？	235
9-15	シミュレーションすればいいんじゃない？	242
9-16	直接操作できた方がいいんじゃない？	246
9-17	VRならいいんじゃない？	252
9-18	パーツ探して組立てればいいんじゃない？	256
	付録 ゲームアイデアチェックシート	261
	『ミスタードリラー』紹介	264
	『風のクロノア door to phantomile』紹介	265
	おわりに	267
	作品リスト	268
表 1	ぜひ遊んでおきたいゲーム集	21
表 2	「行為」「操作」「感情」一覧	42
表 3	アイデアの発想法フローチャート図	141

1-2

「気持ちいい」からゲームを分析する

あなたはゲームのアイデアを考える時、何から始めますか？ 天才だったらじっと瞑想していたら、天からアイデアが降ってくるかもしれませんが、なかなかそうはいきません。何か考えるきっかけがほしいですよね？

1-2-1 ゲームを見て考える？

まずは今人気のあるゲームを片っ端から遊んでみるという人もいますが、実はあまりお勧めしません。

例えばスマホアプリの「パズル&ドラゴンズ」を遊びながらアイデアを考えたとしましょう。するとどうしたって赤青黄緑の玉を指でカリコリカリコリと入れ替えていく遊びが脳裏をよぎってしまいませんか？ または同じ色が3つ揃ったら消えるというルールが頭から離れないんじゃないですか？ 消えた分の攻撃が敵に浴びせられる映像が頭に浮かんでしまいませんか？

ゲームを遊びながらアイデアを考えると、そのゲームの仕様にどうしたって引きずられてしまい、新しいアイデアが出にくくなると思うのです。「パズドラ」を見ながら考えて出てくるアイデアは言わば「パズドラ」の改良案に過ぎないわけです。これでは「新しい遊び」とは言えません。だから**ゲームのアイデアを考える時、ゲームを見て考えない**ことです。

1-2-2 ジャンルから考える？

他にも、ジャンルを決めて考え始めるなんて人もいるのではないのでしょうか。例えば「今からアクションゲームのアイデアを考えるぞ！」と考え始めるということです。それもあまりお勧めしません。

ひとつ質問をしてみます。アクションゲームと言ったらすぐに頭に思い浮かぶゲームタイトルは何ですか？

「スーパーマリオブラザーズ」でしょうか？

ではRPGと言ったらどんなタイトルが思い浮かびますか？

「ドラゴンクエスト」？ 「ファイナルファンタジー」？

ほら、ジャンルを耳にするとそのジャンルを代表するような大ヒットタイトルが頭をよぎりますよね。するとそれはそのゲームの仕様に引きずられてしまって、結果的にゲームを見てゲームのアイデアを考えているのと同じことになってしまうのです。これでは「新しい遊び」は思い付きにくくなってしまいます。だから**ゲームのアイデアを考える時、ジャンルから発想しない**ことです。

1-2-3 よいゲームに共通するのは「気持ちいい」こと

それではいったいアイデアの種を見つけるために、最初にするべきことは何でしょうか？ わたしは

「気持ちいい」を見つける

ことだと思っています。なぜなら、ゲームは気持ちよくなるためにやるものだからです。

ゲームで遊ぶことは義務でもなく、宿題でもなく、仕事でもないのだから、嫌ならやめてしまっても何の問題もありません。だから遊んでみて嫌な気持ちになったらやめてしまいます。ゲームはすぐやめられてしまうものなのです。

自分でゲームを遊んでいる時を考えてみてください。

プレイしていて気持ちよくも楽しくもないゲームをいつまでも我慢してプレイし続けますか？ 最近だとスマホアプリなどは無料で簡単にダウンロードできるので、興味を持ったらとりあえずダウンロードして、ちょっとプレイしてイマイチおもしろくないと思ったら、即行削除して違うゲームを遊びませんか？ 自分が遊んでいる時がそうなのですから、あなたが創ったゲームにだって他の人からしたら同じ対応をするに決まっているじゃないですか。

だからプレイヤーが遊ぶのを嫌にならないように**ゲームは「気持ちいい」ことを提供し続ける必要がある**のです。

もちろんゲームですから、いつもうまくできるとは限りません。なかなか攻略できなくて、「えーい、もうやめた！」って投げ出したくなることだってあるでしょう。でもおもしろいゲームはそれでもやめられなくて、ついもう1回チャレンジしてしまいませんか？ なかなかクリアできなくて、嫌な気持ちになったはずなのに、なぜもう1回遊びたくなってしまうのでしょうか。

それは、おそらくクリアできてもできなくても、その過程で行なっている行為自体が「気持ちいい」からなのではないでしょうか？

1

2

3

4

5

6

7

8

9

2-1



「気持ちいい」を考える

既存のゲームの分析はこのぐらいにして、いよいよ自分でオリジナルのアイデアを考えていくことにしましょう。

まずアイデアの種を考える時は何から始めるんですって？

そうですね。

「気持ちいい」を見つける

ことでしたよね。核になるアイデアを考えるためにはまず「気持ちいい」になるアイデアの種を探すことから始めなくてはなりません。

2-1-1 「気持ちいい」を探す

それではさっそく演習から始めましょう。

演習 6 気持ちいいことを考える

「気持ちいい」ことをたくさん書き出してみてください。

それはゲームの中で起こることでも、実生活で起こることでも何でも構いません。

【制限時間：1分】

どれぐらい書けたでしょうか？

ゲームをプレイしているところを想像してゲーム内で起こったら気持ちいいだろうと思えることをたくさん書いた人もいでしょう。高くジャンプしたり、高いところから飛び降りたり、バンバン銃を撃ちまくったり、空を自由に飛び回ったり、物をガンガン破壊したり。どんなことでも「気持ちいい」ことはアイデアの種になり得ます。

リアル世界で起こることで気持ちいいことを思い出した人もいでしょう。寝るのが気持ちいいとか、部屋を片づけたり掃除したりして綺麗にすると気持ちいいとか、輸送時の緩衝材の通称プチプチを潰すとか、これまた通称コロコロで床の埃や塵を綺麗にするとか。こういう「気持ちいい」も十分アイデアの種になり得ます。ただしこちらの場合はそのままでは「遊び」にならないので、何とかゲームの中で起こることに変換する必要があります。

2-1-2 ゲームの中の「気持ちいい」

では、ゲームの中でどんなことが起こると「気持ちいい」のかを考えていきましょう。

① 行為が気持ちいい

おもしろいゲームは、そのゲーム内で行なわれる行為自体が気持ちいいものです。

・食べる

「パックマン」は画面内のドットを次々に食べていくのが気持ちいいですし、途中にあるパワークッキーを食べることで敵のゴーストがイジケ状態になって、その間だけゴーストを食べることができるのですが、それがさらに気持ちいいのです。

・弾を撃つ

いわゆるシューティングゲームでは弾を撃つこと自体が気持ちいいです。1秒間に何発の弾が撃てるかと、その弾のスピードによっても「気持ちいい」感覚は違ってきますよね？

・銃を撃つ

ファースト・パーソン・シューティング (FPS) ゲームのような実際の銃を撃つゲームも、まずは基本的に銃を撃つこと自体が気持ちいいですよね？

・剣で斬る

「無双シリーズ」では、大群を剣で薙ぎ払うのが何よりも気持ちいいですね。

・噛みつく

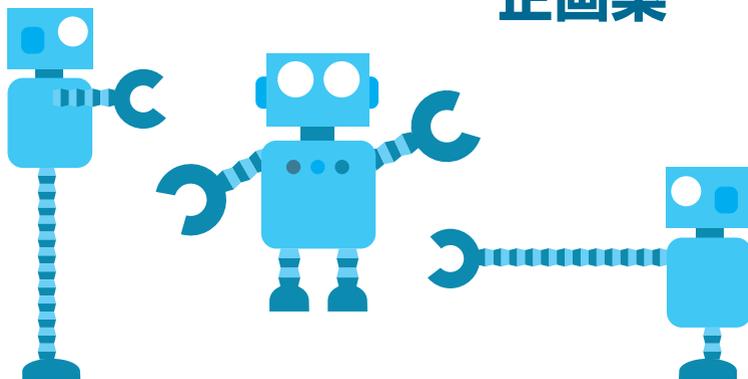
「ゴッドイーター」の噛みつきはそのガブツと行く勢いと迫力が気持ちいいです。

9-1 箱を運ばばいいんじゃない？

ROBOX

ロボックス

企画案



テーマ：ロボット

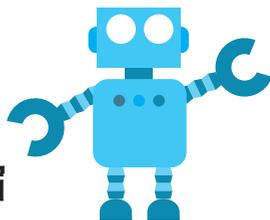
ROBOX
ロボックス

コンセプト：

伸縮自在のアームとレッグを
使ってマップを攻略する

システム：

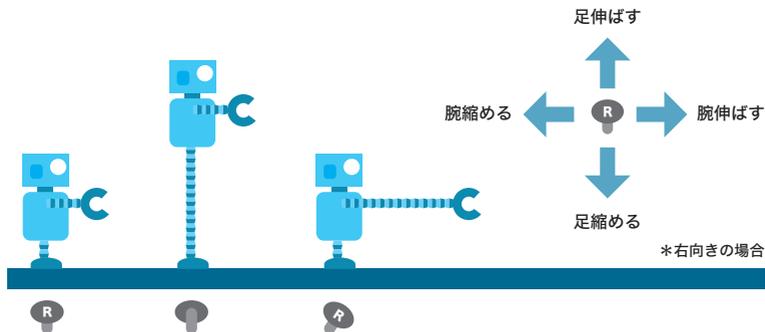
- 📍 移動
- 📍 アームとレッグを伸縮
- × ジャンプ
- R1 つかむ



ROBOX

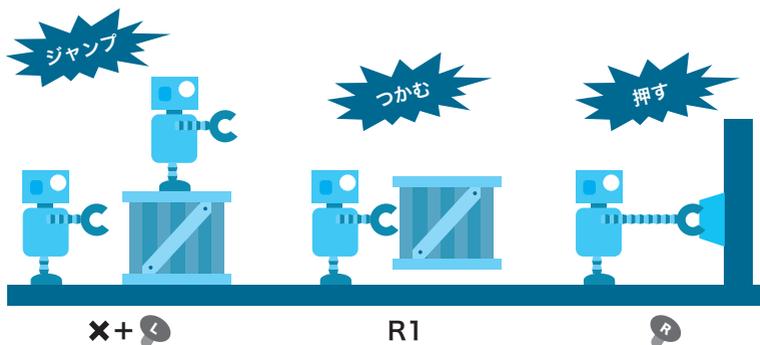
サイドビューの横スクロールアクション

ロボットは右アナログスティックを操作することで腕や足を伸縮できます。



ROBOX

- ・ × ボタンで箱一個分のジャンプができます。
- ・ アームで触れている箱は R1 で箱を掴んだり、アームを伸ばしてスイッチを押したりできます。



1

2

3

4

5

6

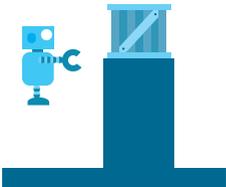
7

8

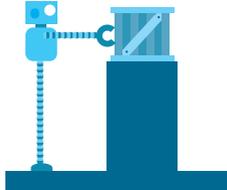
9

これらをうまく使ってマップを攻略していきます。

利用法 1



ジャンプが届かなくて
先に進めない……

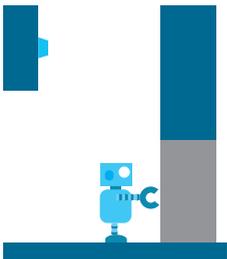


そんな時は足を伸ばして
上にある箱を掴み、

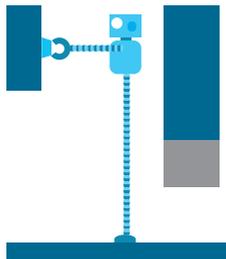


下に降ろせば階段になる

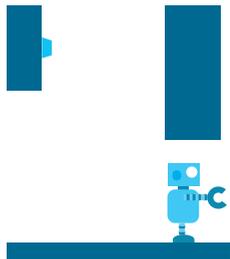
利用法 2



扉が閉まっ
ていて
先に進めない……



そんな時は足を伸ばして
上にあるスイッチを
腕を伸ばして押すと



扉が開いて
通れるようになる

解説

いかがですか？ 似たような企画を考えている人もいないでしょうか？

この登れないところに他から箱を持って来て台にして登るというアイデアは、いろいろなゲームに登場する仕様ですし、誰でもすぐに「ははあん、あの箱を台にすればいいんだな？」と思いつくので難易度の低い謎解きとして重宝されています。

「バイオハザード」や「アンチャーテッド」などのアクションアドベンチャーゲームには必ずと言っていいほど登場するアイデアです。

それをメインにして、手足を伸ばすことができるロボットを駆使してマップを攻略するゲームとして楽しんでもらいたいというのがこの企画です。

傾向

確かにアクションアドベンチャーゲームにはこの箱を台にする仕掛けがよく登場します。しかしそれらはゲームのメインではありませんよね？ 基本的な遊びは他にある、その途中でアクセントとしてちょっとした謎解きがあり、そこに登場するアイデアです。

一方この企画では、まさにこの箱を運んで設置して、台にして登るという行為がアイデアのメインになっているわけです。これでは「遊び」ではなく、単なる「作業」です。だって誰がやったってその箱を下に降ろして台にすることは思いつくし、それを実行するのは誰にだってできます。やれば必ずできることを単にやらされるのは「作業」です。それは面倒くさいだけです。面倒くさいことはおもしろくありません。なぜでしょうか？ それは「うまくできたり、できなかつたり」する要素がないからです。その「作業」がメインの遊びなんておもしろいわけがありませんよね？

この手のアイデアの企画は、その操作でできることを考えただけで、それがどういうスリルを生むのか、どんなおもしろさにつながるのかまで考えていないことが多いのです。箱を運んで台にして登るというアクションを入れたことで十分ゲームになったように思っているのです。

もっとひどい場合は単にキャラクターを操作して箱をつかんで運び、台にして登るといっただけのこともありますが、この企画の場合、まだマシンなのは、手足を伸縮するという他にないアイデアがあることです。これには可能性を感じます。

さて、自分の企画をよく見直してみましょう。単なる「作業」になっていませんか？ それは「うまくできたり、できなかつたり」する要素を含んでいますか？

対策

それではどのように考えていけばいいのでしょうか？

この企画の場合、他のゲームには見られない独自性がありますよね？ そう、手足を伸縮できることです。アイデアを膨らませていく時のポイントは、この独自性をどんどん膨らませていくアイデアを考えることでした。そこにアイデアがたくさん入っていたら他のゲームでは味わえない遊びを体験できるものになっているわけですから。

だからこの場合だったら、箱の上げ下ろしなんていうのはメインの遊びのアクセントに過

1

2

3

4

5

6

7

8

9