『理解して欲しい』ゲーム作り

主に 赤枠の中 について、中間発表で発表してください。

Ver1.0

[メッセージ]理解して欲しい事

テーマ → 解決できていない課題

自分たちの主張 （すべき）だ

理由 □多くの経験から □自分なりの論理から
□多くの知識から □自分の感覚・センスから

ターゲット → ターゲットの現在の理解
□全く分からない
□一般的には〇〇だと思う
□少なくともそれ（上の主張）は違う

構造の図解
□時系列にそってどんな状態になっていくかの状態遷移図で表現
（外から与えられたり外に与えたりしつつ変化していくもの）
□関係者（ステークホルダー）やリソース間の関係図で表現
（階層構造や包含関係を駆使して表現したもの）

ターゲット（または世の中）の考える状況

自分ならこう考えるという状況

状態遷移図→ここでこれすれば解決！
関係図→この人がこれできたら解決！

シンプル かつ 論理的に表現

伝え方

[外の物語]このゲームの体験者にとって

ゲーム前：解決できない しょうがない → ゲーム後：その考えもありかも 自分なりに考えたい ためしてみたい

となるために、何がもっともポイントになる考え方か

みんなは違うかもしれないけど、自分は

だと思う

[中の物語]土台となるたとえ話

リアルから取り出した、ゲームで再現したい構造

そこにフィクションの世界観設定
（童話/動物擬人化/SFなど）

の世界

主人公となるプレイヤーは

になる

[パターン]ゲーム手法　どれかを選ぶまたは組み合わせる

構造の図解で書いた「自分ならこう考える」構造を出来るだけ素直にゲームにする
世界観は[中の物語]で書いたものを使って組み立てる
とても簡単でいいのでゲームシステムの中心は自分で作りだした方が良い
（結果的に既存のゲームに似るのは問題ない）

例えば…
□いろんな方法で得点を取る
□いろんな道・手法で早くゴールに着く
□いろんなトラブルを乗り越え耐える

何が何して何するゲームにする？

[その他]メカニズム　どんな仕組みが「しっくりくる！」と思うかで選ぶ

複雑なゲームシステムを取り入れるのは難しいのでシンプルなものを、身近なゲーム（トランプやボードゲーム）や遊び（じゃんけん・かんけり…）などをヒントにする

□**ワーカープレイスメント**…手番でアクションの場所を選ぶ
□**テックツリー**…順番に技術が開発されていく
□**アクションコスト**…決まったポイントを振り分け
□**投資**…状況で数値が変動
□**オークション**…様々な競りを行う
□**バイアス移動**…決まった方向への流れがある
□**デッキビルド**…購入したカードを使ったりする
□**その他思いつくゲームの仕組みを入れる**
（　　）

『理解して欲しい』ゲーム作りのヒント

主に 赤枠の中 について、中間発表で発表してください。

Ver1.0

[メッセージ]理解して欲しい事

テーマ
社会課題から選ぶ

解決できていない課題
タグ付けしたポイント

自分たちの主張
自分たちなりに正しいと思う話しなら良い（絶対の自信は無くてもいい）
正しさよりも、独自性（他の人が言ってない話）の方が大事
根拠は何でもいいが、何を根拠にしているのかは自分では理解しておく必要がある（その後ブレない為に）

ターゲット
安易に子供とか、分かってない人　とかしないこと
別の考えに”囚われてしまっている”人はどんな人で、
その人はどう考えているかを考える

構造の図解
□時系列にそってどんな状態になっていくかの状態遷移図で表現
（外から与えられたり外に与えたりしつつ変化していくもの）
□関係者（ステークホルダー）やリソース間の関係図で表現
（階層構造や包含関係を駆使して表現したもの）

ターゲット（または世の中）の考える状況
一つのモノに注目した状態遷移図か全体を捉えた関係図か
自分たちが言いたいことを表すのに良い方を選ぶ
迷う場合はどちらも書いてみるといいです

みんなきっと　こういう風に思ってる　もちろん間違いでは無いけど
ちょっと足りないんだよなー　という状況を図解して
↓の自分の意見に繋げる

自分ならこう考えるという状況

状態遷移図→ここでこれすれば解決！
関係図→この人がこれできたら解決！

当然誰でも思いつく選択肢　では　ゲームにする意味がない
当然わかるけど、それは無理だろうと思われる選択肢　だったり
そこに手を入れるのは意味がないだろうと思われる選択肢　だったり
インパクトを残すアイデアを提案しましょう

ここのアイデアが「分かって欲しい」ゲーム作り
の最も大事な部分

ここに一番時間をかけていい
ここを適当にすると、この先でうまく作れなくなるのでじっくり考える
また、先にいって詰まってしまったここに戻って来て書き直してみたりする

シンプル かつ 論理的に表現

伝え方

[外の物語]このゲームの体験者にとって

ゲーム前：
解決できない
しょうがない

→

ゲーム後：
その考えもありかも
自分なりに考えたい
ためしてみたい

となるために、何がもっともポイントになる考え方か

みんなは違うかもしれないけど、自分は
改めて一言で言うと、
何を訴えていきたいのか
これが言えるようになる
程度まで検討を進める

[中の物語]土台となるたとえ話

リアルから取り出した、ゲームで再現したい構造
左の図解のうちどの部分を
取り出すかを決める

そこにフィクションの世界観設定
（童話/動物擬人化/SFなど）

リアルな設定だと、伝えたい話以外が
気になってしまうので、
言いたいこと以外がぶっとんだ設定がいい
無機質にするのもあり

[パターン]ゲーム手法　　どれかを選ぶまたは組み合わせる

構造の図解で書いた「自分ならこう考える」構造を出来るだけ素直にゲームにする
世界観は[中の物語]で書いたものを使って組み立てる
とても簡単でいいのでゲームシステムの中心は自分で作りだした方が良い
（結果的に既存のゲームに似るのは問題ない）

例えば…
□いろんな方法で得点を取る
□いろんな道・手法で早くゴールに着く
□いろんなトラブルを乗り越え耐える

何が何して何するゲームにする？
ここでも、仕組みを素直にゲームに出来ない時には、構造図解を
さらに深めて考えてみる方が早い

[その他]メカニズム　　どんな仕組みが「しっくりくる！」と思うかで選ぶ

複雑なゲームシステムを取り入れるのは難しいのでシンプルなものを、身近なゲーム（トランプやボードゲーム）や遊び（じゃんけん・かんけり…）などをヒントにする

□ワーカープレイスメント…手番でアクションの場所を選ぶ
□テックツリ
□アクション
□投資
□オークショ
□バイアス移動　…決まった方向への流れがある
□
□

いろんなゲームシステムを考えて
どれが、言いたいことにしっくりくるかやってみましょう
メカニズムの知識は簡単に手に入れられないので
ボードゲームだけじゃなくて
身近な遊びまで広げて、良い仕組みを探しましょう

いい感じに合う仕組みが見つけられることが
「分かって欲しい」ゲーム作りが完成するかどうかの
ポイント