『知って欲しい』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]知って欲しい事

テーマ → **その中で特に**

知っていたこと ＋ **調べたこと**

ターゲット → **ターゲットが知っていること**

知って欲しいこと → **ジャンル** □情報・事実 □状況・環境 □仕組み・構造

- **実は…**
- **勘違いされがちだけど…**
- **私も調べて知ったけど…**
-
-
-
- **他にもまだまだたくさん…**

足りなければ要調査

どういう話しを伝えたいかと言えばつまり

（条件） [ ] **な時、** **（モノ・コト）** [ ] **の** **（一部）** [ ] **についてのいろんなネタを伝えたい**

（条件）	（モノ・コト）	（一部）
□一つ □種類・ジャンル □いろいろ	□一つ □種類・ジャンル □いろいろ	□一つ □種類・ジャンル □いろいろ

伝え方

[外の物語]このゲームの体験者にとって

ゲーム前：知らない → **ゲーム後：いくつか知った 興味を持った**

となるために

[ ] **種類くらい**

[ ] **個くらいのネタが必要**

[中の物語]土台となるたとえ話

左下、伝えたいかをまとめた部分より

□固定または範囲指定した条件
□固定または範囲指定したモノ・コト
□固定または範囲指定したその一部

を表現した

[ ] **が主人公の**

[ ] （いつ）（どこ）**の世界**（どんな）

または

□詳細な背景世界なし

[パターン]ゲーム手法　どれかを選ぶまたは組み合わせる

- □**クイズ**　知識勝負　→正解するかどうか
- □**パズル**　量と組み合わせ　→数や大きさを軸に
- □**シナリオ**　一部をお話しとして体験　→すごろく等
- □**選択と運**　発生確率が変わる　→イベント＋サイコロ＋アイテムなど
- □**その他のゲーム**　[中の物語]に関係しそうなゲーム
  （　　）　→うまく変化させて作る

[その他]メカニズム　どんな仕組みを「面白い！」と思うかで選ぶ

- □**周回トラック**　…同じところをグルグル
- □**プレイ順が変わる**　…順番取りもゲームのうち
- □**アクション**　…体を動かす、セリフを言う等
- □**たくさんサイコロ**　…振ると楽しい、一喜一憂
- □**読み上げる**　…お話しの世界に入る
- □**マップが変わる**　…長くなったり分岐が増えたり
- □**その他思いつくゲームの仕組みを入れる**
  （　　）

『知って欲しい』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]知って欲しい事

テーマ
社会課題から選ぶ

その中
タグ付けしたポイント
みんなが知らないこと

知っていたこと
元々知識として知っていたこと
これが多い方がゲームに反映させやすい

＋

調べたこと
元々知らなくてもたくさん調べれば良い
全力で調査、どこまで出来るかが
ゲームの出来を左右する

ターゲット
安易に子供（＝ものを知らない）にしないこと
知らなくても生活できている普通の人の中で具体的にだれをイメージするか
（結果的にそれ以外の人も遊べていい）

ターゲットが知っていること
ここの想定をきちんとしておくことも重要
既に知ってる話をしても面白くない

事実　□状況・環境　□仕組み・構造

実は…
意外な話や興味深い話、一つは有名だけどまだまだ
こんなにあったのか、などなど

勘違いされがちだけど…
いろんな切り口を考えて、情報を整理する

私も調べて知ったけど…
全く知らない話　だけじゃなく
知ってる話のその先　とか
実は勘違いしている話とか

この知識量が、「知って欲しい」ゲーム作りの最も大事な部分
「みんながビックリする情報の質と量」を満たせれば、確実に面白いゲームになる

他にもまだ…

どういう話しを伝えたいかと言えばつまり
まったくバラバラに情報を集めても面白くまとまらないので、何かを軸にする必要がある

（条件）
時代・年代
人や国・場所
などの環境
□種類・ジャンル
□いろいろ

（モノ・コト）
ジャンルや
種類
カテゴリ
□種類・ジャンル
□いろいろ

（一部）
できるだけ
具体的だと
面白い
□種類・ジャンル
□いろいろ

伝え方

[外の物語]このゲームの体験者にとって

ゲーム前：知らない → ゲーム後：いくつか知った 興味を持った

となるために

2，3個ネタを聞いても
ただの雑学

思い切って100…は無理
でも30とか50とか
頑張れると
かなり良いモノが出来ます

[中の物語]土台となるたとえ話

左下、伝えたいかをまとめた部分より
□固定または範囲指定した条件

素直に、
絞り込んだ世界を
表現すればいいです

「現在の富士山の登山道」とか

「世界無し」もアリ（UNOとか大富豪みたいに）だけどその分ゲーム自体の面白さは必要

[パターン]ゲーム手法　どれかを選ぶまたは組み合わせる

□クイズ
□パズル
□シナリオ
□選択と運
□その他のゲ

単純なすごろくでも問題無いけど、
すごろくは「時間がかかる」「止まらないマスがでる」の解決がむずかしいです

その他を選んで、世の中にあるゲームをそのままもらってきて、そこにストーリーと知識を乗っけられたらいいのですが…
いろいろボードゲームを遊んでみるのもいいですね

どのゲームをメインに選ぶかでゲームの方向性が決まる

[その他]メカニズム　どんな仕組みを「面白い！」と思うかで選ぶ

□周回トラック
□プレイ順が変
□アクション
□たくさんサイ
□読み上げる
□マ
□そ

知って欲しい＝知識のゲームになるので
単調になる可能性が高いです

ちょっとだけ、何か一つひねりを入れられると
面白くなると思います。

どんなひねりを入れられれるかで
ゲームのクオリティが決まる
世の中の遊び・ゲームのアイデアから借りよう