

# 面白いゲームを 作るテクニック

2012年7月  
株式会社サクセス

ゲームを面白くするには！



面白くするのは難しいので、違う方向に頭を使いましょう。

面白くするのは大変難しいです。  
面白いゲームが世に少ないのは、面白さを  
追求しようとしてドツボにはまってしまったためです。

我々のような大したことが無い人が作る場合、



分かりやすくしましょう。

※「次にやる事」が分かった状態にしましょう。

全部を分かりやすくするのが理想ですが、  
そんなにうまくいかないため、1つに絞りましょう。

# 「次にやる事」で誘導する例

「これを持って畑でYボタン」と書いてある。



「日を進めると、育つ」と書いてある。



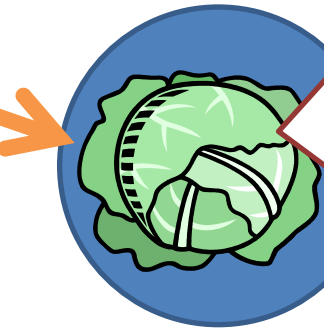
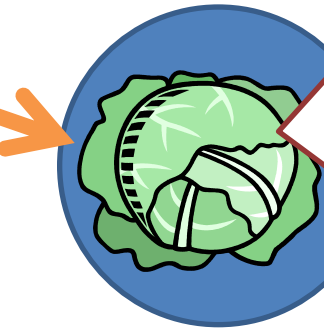
「Yボタンで収穫」と書いてある。



## ある段階で「次にやる事」が2つになる



アイテム獲得



「雑貨屋で売ると、  
お金になる。  
新しい作物Bが店  
に並ぶ。」と言われる

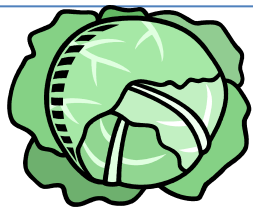
「αさんにあげると、  
**とってもいい事が**  
...」と言われる

## このときの気分は・・・

1) 1つの事をこなすと、もう一つの「次にやる事」を残した状態になり、気持ちが悪い。



残した仕事をさっさとこなしたくなる。  
※これがゲームを続けたくなる原動力です。



もう一個作らないと！

## 次の1ループに進めてやる

次の作物Bは作物Aより儲かるらしい。

次の作物Bはβさんにあげるととってもいいことが...

作物A + 作物Bで□□が作れ、αさんとすごくいい事が



「次にやる事」が「次にやりたい事」という、感情をともなつた物になっていきます。

## まとめ

「次にやる事」を1つ掲げます

「次にやる事」が増えるポイントがある  
→こなさずにはいられなくなります。

展開をワンパターンにすることで、先を想像させます。



## まとめ 続き

分かりやすくするという努力をすると、「面白い」という評価になります。

面白くするのは難しいので、同じ労力を、分かりやすくする方向に振り分けると、効率が大きいということです。