

# ゲーム企画作りの テクニック（1） （チェックリスト法）

～「売れるゲーム企画書の書き方」吉成隆杜著 より抜粋～

2015年3月  
株式会社サクセス

# チェックリスト法とは？

新しいアイデアを発想する有効な方法の一つにチェックリスト法がある。

まずはテーマや対象を決めた上で、予め用意したチェックリストの項目順に検討を重ねていく方法である。オズボーンのチェックリストが最も有名だが、ゲームで利用できるチェックリストを幾つか紹介しよう。

次のチェックリストは筆者が実際に使っているチェックリストであり、大きな成果を幾つも生んできた。

# ！オズボーンのチェックリスト

- ①転用（他に使い道がないか）
- ②応用（他に似たものはないか）
- ③拡大（大きさ、重さ、高さ、長さ、強さ、頻度、間隔、時間を変える）
- ④縮小（大きさ、重さ、高さ、長さ、強さ、頻度、間隔、時間を変える）
- ⑤代用（人、物、素材、製法、エネルギー、場所を変えてみたら）
- ⑥再配列（要素、形、機能、配置、順番を変えてみたら）
- ⑦逆転（反転、前後、左右、上下、順番、役割を逆にしてみたら）
- ⑧結合（形、目的、用途を他のものと一緒にしてみたら）

# II ゲームに応用したチェックリスト

- ①転用（他のプラットフォーム、言語に移植できないか）
- ②応用（教育、リハビリ、販促に利用できないか。ジャンルを変える）
- ③拡大（マップ、ステージ、キャラを大きくしてみたら）
- ④縮小（マップ、ステージ、キャラを小さくしてみたら）
- ⑤代用（世界観、時代、舞台、キャラを変えてみたら）
- ⑥再利用（シリーズ化してみたら。価格・ユーザー・市場を変える）
- ⑦逆転（反転・前後・左右・上下・順番・役割）
- ⑧結合（他のゲームとセットにする。幾つかのゲームを一つにする）
- ⑨解体（形・目的・機能・キャラ・ステージを分けてみたら）

# Ⅲ ゲームジャンルを決める時に使うチェックリスト

- ①アクション
- ②アドベンチャー
- ③格闘
- ④パズル
- ⑤レース
- ⑥RPG
- ⑦シミュレーション
- ⑧スポーツ
- ⑨シューティング
- ⑩FPS
- ⑪テーブル

# IVゲームの時代背景を考える時に使うチェックリスト

- ①未来
- ②近未来
- ③現代
- ④昭和・大正・明治
- ⑤江戸
- ⑥安土桃山・戦国
- ⑦室町・鎌倉・平安
- ⑧奈良・飛鳥
- ⑨縄文・弥生

# Vタイトルのシリーズ化検討に使うチェックリスト

- ①ルールを変える
- ②インターフェースを変える
- ③プラットフォームを変える
- ④ジャンルを変える
- ⑤事件を変える
- ⑥敵を変える
- ⑦挑戦者を変える
- ⑧敵・味方を入れ替える
- ⑨主役を変える
- ⑩舞台・国・地域を変える
- ⑪時代を変える
- ⑫季節を変える
- ⑬誰かを殺す
- ⑭誰かを復活させる、生き返らせる

# 「1 オズボーンのチェックリスト-

## ① 転用(他に使い道がないか)」の典型的なケース

例えば、よくスーパーやデパートの屋上で見かける子供向け店頭機と呼ばれる業務用ゲーム機がある。テレビゲームにメダルやカプセル、カード等を組み合わせたもので、代表的なものは2003年に登場した『ムシキング』だ。

このカテゴリーの先駆けとなったのは、サクセスが1987年に開発した『**とんとん**』というゲーム機で、**元は大人向けのメダル機として開発されボツになったものを、子供向けに作り変えたものだ。**

『とんとん』の元となったゲームは、時間をかけて開発したものの、サンプル出荷したものに致命的バグが見つかり、発売中止となってしまった。何とか再活用できる方法はないかと考えていたところ、当時すでに存在していた発光ダイオードを利用した子供向けゲーム機『ジャンケンマン』をヒントに、発光ダイオードの代わりにテレビを使ってみたら、と考えた。

早速、大人向けの絵柄を子供向けに変更し、テストしたところ、子供達が夢中になって遊んでくれたのであった。『とんとん』はこうした経緯で誕生した。

その後、『とんとんびょうし』『びよんびよん』と続き、シリーズで数千台のヒットとなった。



# 「1 オズボーンのチェックリスト-

## ⑧結合」がヒントになったケース

それは4つのゲームを一つのパッケージにした『**ゲームの達人**』（1995年/PS・SATURN・3 DO）である。

当時（1990年代）の家庭用ゲーム市場は、急成長する兆しが見えたことから、業務用ゲームメーカー、PCゲームソフト会社だけでなく、大手出版社、大手レコード会社、大手映画会社がこぞって市場に参入し、タイトル数も飛躍的に増えてつあった。

そうした厳しい環境下で、如何にすれば話題性のあるタイトルを低予算で作れるかということがゲーム会社の大きな課題となった。その対策として考えたものが、**「4 in 1」すなわち「4タイトルを1つにしたら」というアイデアで、これが元となって『ゲームの達人』が誕生した。**

このゲームは、それまで個別に販売されていた麻雀・将棋・連珠・リバーシの4種類が、1つのパッケージに収められている。しかも、中身が4倍なのに、ゲームの価格は1個分ということで、それなりの成功を収めることができた。

このように、チェックリストの効用は非常に大きい。

これらを参考に、自分だけのオリジナルチェックリストを作ることをお薦めする。それは幾つあってもよく、ここで紹介したチェックリストはその一部に過ぎない。