

ゲーム企画作りの テクニック (5) (情報のインプット)

～「売れるゲーム企画書の書き方」吉成隆杜著 より抜粋～

2015年5月
株式会社サクセス

情報のインプット

企画とは一種のアウトプットである。だが、良質のアウトプットのためには、インプットが必要だ。それも大量で質の高いインプットを継続的に行う必要がある。そこで、以下の質問に答えてほしい。

- ①月に10冊の本を読んでいるか？
- ②新聞を毎日読んでいるか？
- ③ゲームを毎日プレイしているか？
- ④SNSを利用しているか？
- ⑤漫画を読んでいるか？
- ⑥映画を見ているか？
- ⑦アニメを見ているか？
- ⑧音楽を聴いているか？
- ⑨舞台に足を運ぶことはあるか？
- ⑩旅行に行っているか？
- ⑪色々な講演やセミナーに出席しているか？
- ⑫ゲームショーやコミケなどイベントに足を運んでいるか？

インプットできたかリスト(記入してみよう)

記入月		2015年●月
今日	今日の 新聞 で気になることは？	
	今日遊んだ ゲーム はどこがおもしろい？	
	今日の ツイート で気になるのは？	
今月	今月読んだ 漫画 は？	
	今月読んだ 本 は？	
	今月観た 映画 は？	
	今、気に入ってる アニメ は？	
	今、気に入ってる 音楽 は？	
	今月見に行った 演劇、舞台 は？	
	今月行った 旅行先 は？	
	今月参加した 講演(セミナー) は？	
	今月参加した イベント は？	

願わくば、前ページの質問に対しすべて「イエス」と答えてほしい。しかし、すべてが「イエス」だとしても、これだけでいい企画が立てられる訳ではなく、単なる必要条件を部分的に満たしているに過ぎない。

映画を観た後、「他の映画を観ておけばよかった」とか、本を読んでいる途中で、あまりのレベルの低さに投げ出したくなったり、ミスの多い演奏を聴いて席を立ちたくなったりした経験はないだろうか。

ゲームにも糞ゲーといわれるものが実に多い。正直なところ、サクセスが作ったゲームにも恥ずかしくなるほど低レベルのものが数多くある。こうした経験から自信を持って言えることは、「糞ゲーが生まれるのは、糞が作るからである」ということだ。他に原因はない。すべては作り手の問題なのだ。

美味しいジュースが、不味い果物からは絞り出せないように、質の高い企画をアウトプットするには、あなた自身を美味しい果物にする必要がある。そのために肥料を与え、太陽の光を十分に浴び、手入れを欠かさないことだ。

①～⑫の全ては、あなたを育成するための肥料であり、太陽の光なのだ。