

既存ゲームを改良するよ（何様 じゃい！）

既存ゲームの「足りない部分」を 見つけて進化案を考える手順書

この課題でやること

この課題では、前回分析したゲームをもとにして、
「このゲームはどこが弱いのか」
「どこを足せばもっと面白くなるのか」
を考えます。

ただし、完全に別のゲームを作るものではありません。

元のゲームの面白さを残したまま、
足りない部分を補って、少し進化させることが目的です。

対象ゲーム

前回分析した次のゲームの中から、自分が選んだものを使います。

- バックマン
- クルクルランド
- デビルワールド
- ドンキーコングJR

手順1 分析したゲーム名を書く

まず、自分が分析したゲーム名を書きます。

記入欄

ゲーム名： _____

手順2 このゲームの中心的な面白さを一文で書く

足りない部分を考える前に、まず
「このゲームの一番大事な面白さ」
を確認します。

手順4 「ルールのわかりやすさ」を評価する

見るポイント

- 何をすればよいか、すぐに分かるか
- クリア条件や目的が分かりやすいか
- プレイヤーが迷わず遊び始められるか

考えるヒント

次のようなことを考えてください。

- 目的は分かりやすいか
- 失敗条件は分かりやすいか
- ルールを覚えるのに時間がかかるか
- 初めて遊んだ人でも理解できそうか

記入欄

項目	点数	理由
ルールのわかりやすさ	__点	_____

手順5 「操作の気持ちよさ」を評価する

見るポイント

- 操作していて気持ちよいか
- 思った通りに動かせるか
- 操作の不自由さが、面白さにつながっているか
- 操作のしにくさが、ただのストレスになっていないか

考えるヒント

操作が不自由だから悪い、とは限りません。

たとえば、クルクルランドのように「自由に止まれないこと」が面白さになっている場合もあります。

大事なのは、操作の特徴が面白さにつながっているかどうかです。

記入欄

項目	点数	理由
操作の気持ちよさ	__点	_____

手順6 「報酬の気持ちよさ」を評価する

見るポイント

- 得点を取るのが気持ちよいか
- アイテムを取るのが嬉しいか
- クリアしたときに達成感があるか
- 高得点を狙いたくなる仕組みがあるか

考えるヒント

報酬とは、プレイヤーが「やってよかった」と感じるものです。

たとえば、次のようなものがあります。

- 得点が入る
- アイテムを取る
- 敵を倒せる
- ステージをクリアする
- ボーナスが入る
- 音やエフェクトで気持ちよく感じる

記入欄

項目	点数	理由
報酬の気持ちよさ	__点	_____

手順7 「敵・障害物の面白さ」を評価する

見るポイント

- 敵や障害物が、プレイヤーに考えさせているか
- 敵の動きに特徴があるか
- 障害物によって、ただの移動ではない遊びになっているか
- 敵や障害物の種類に違いがあるか

考えるヒント

敵や障害物は、プレイヤーを邪魔するだけの存在ではありません。

よい敵や障害物は、プレイヤーに「どっちへ進むか」「今行くか、待つか」「危険をおかして得点を狙うか」のような判断をさせます。

記入欄

項目	点数	理由
敵・障害物の面白さ	__点	_____

手順8 「ステージの変化」を評価する

見るポイント

- ステージごとに違いがあるか
- 場所によって考えることが変わるか
- 同じことの繰り返しになりすぎていないか
- ステージ構造が面白さを作っているか

考えるヒント

ステージの変化とは、見た目が変わることではありません。

次のような変化も含みます。

- 通路の形が変わる
- 逃げ道が少ない場所がある
- 危険な場所と安全な場所がある
- アイテムの配置が違う
- 敵の出方が変わる
- 動く床や動く迷路などの仕掛けがある

記入欄

項目	点数	理由
ステージの変化	__点	_____

手順9 「もう一度遊びたさ」を評価する

見るポイント

- もう一度挑戦したくなるか
- 前よりうまくいったと感じられるか
- 高得点を狙いたくなるか
- 毎回少し違う遊びになるか

考えるヒント

「もう一度遊びたさ」は、リプレイ性とも言います。

次のような要素があると、もう一度遊びたくなりやすいです。

- 高得点を狙える
- タイムを縮められる
- ランダム性がある
- 上達が分かりやすい
- 失敗しても「次はできそう」と思える
- 攻め方を変えられる

記入欄

項目	点数	理由
もう一度遊びたさ	__点	_____

手順10 6項目の点数をまとめる

ここまでつけた点数を、1つの表にまとめます。

記入欄

評価項目	点数
ルールのわかりやすさ	__点
操作の気持ちよさ	__点
報酬の気持ちよさ	__点
敵・障害物の面白さ	__点
ステージの変化	__点
もう一度遊びたさ	__点

手順11 点数を見える化する

点数を、星の数で見えるようにします。

5点なら星5つ、3点なら星3つです。

星の書き方

点数	星
5点	★★★★★
4点	★★★★☆
3点	★★★☆☆
2点	★★☆☆☆
1点	★☆☆☆☆

記入例

評価項目	点数	星
ルールのわかりやすさ	5点	★★★★★
操作の気持ちよさ	4点	★★★★☆
報酬の気持ちよさ	2点	★★☆☆☆
敵・障害物の面白さ	4点	★★★★☆
ステージの変化	2点	★★☆☆☆
もう一度遊びたさ	3点	★★★☆☆

記入欄

評価項目	点数	星
ルールのわかりやすさ	__点	_____
操作の気持ちよさ	__点	_____

評価項目	点数	星
報酬の気持ちよさ	__点	_____
敵・障害物の面白さ	__点	_____
ステージの変化	__点	_____
もう一度遊びたさ	__点	_____

手順12 足りない部分ランキングを作る

点数が低い項目を見つけます。

点数が低いものほど、足りない部分です。

やり方

1. 点数が一番低い項目を探す
2. その項目を「足りない部分1位」にする
3. 次に低い項目を「足りない部分2位」にする
4. さらに次に低い項目を「足りない部分3位」にする

記入例

順位	足りない部分	点数	理由
1位	報酬の気持ちよさ	2点	エサを集める以外のごほうびが少ないから
2位	ステージの変化	2点	ステージごとの違いが少なく感じたから
3位	もう一度遊びたさ	3点	高得点以外の目標が少ないから

記入欄

順位	足りない部分	点数	理由
1位	_____	__点	_____
2位	_____	__点	_____
3位	_____	__点	_____

手順13 一番補いたい項目を1つ選ぶ

足りない部分ランキングの中から、自分が一番改善したい項目を1つ選びます。

この課題では、いきなり全部を直そうとしません。

1つだけ選んで、そこを強くする案を考えます。

記入欄

私が補いたい項目は、

足りない項目	アイデアの方向
報酬の気持ちよさ	コンボ、連続ボーナス、レアアイテム、演出の強化
ステージの変化	新しい地形、動く床、変化する迷路、特殊エリア
敵・障害物の面白さ	新しい敵、動きの違う敵、待ち伏せする敵、進路をふさぐ敵
操作の気持ちよさ	新アクション、操作補助、スピード変化、リスクのある技
もう一度遊びたさ	タイムアタック、高得点ボーナス、ランダム配置、チャレンジ目標
ルールのわかりやすさ	チュートリアル、見た目の整理、目的表示、危険表示

記入欄

アイデア	内容
アイデア1	_____
アイデア2	_____
アイデア3	_____

手順16 3つのアイデアを比べる

出した3つのアイデアを比べます。

次の3つの基準で考えます。

1. 元のゲームの面白さを壊していないか
2. 足りない部分をちゃんと補えているか
3. 実際にゲームとして遊びやすそうか

評価表

アイデア	元の面白さを壊していない	足りない部分を補えている	遊びやすそう	合計
アイデア1	__点	__点	__点	__点
アイデア2	__点	__点	__点	__点
アイデア3	__点	__点	__点	__点

各項目は、1点から5点で評価してください。

点数の意味

点数	意味
5点	とても良い
4点	良い
3点	普通
2点	少し弱い
1点	あまり良くない

手順17 一番よい進化案を1つ選ぶ

手順16で合計点が高かったアイデアを1つ選びます。

7. アイデア3つ
8. 選んだ進化案
9. 元のゲームの面白さを壊していないかのチェック
10. 進化案のまとめ文

書くときの注意

1. ただの追加要素で終わらせない

悪い例：

- 新しい敵を追加する
- アイテムを増やす
- ステージを増やす

これだけでは、なぜ面白くなるのかが分かりません。

良い例：

- 進路をふさぐ敵を追加することで、プレイヤーが逃げ道を考える場面を増やす
- 連続でアイテムを取るとボーナスが入るようにして、危険をおかして攻める判断を生む
- ステージの一部が動くようにして、毎回安全な道が変わる緊張感を作る

2. 「AだからBになる」で書く

説明するときは、できるだけ次の形で書きます。

- ○○があるから、プレイヤーは□□を考える
- ○○を追加することで、□□という行動が生まれる
- ○○が変化するため、□□という緊張感が生まれる
- ○○を集めると得点が増えるため、□□したくなる

3. 元のゲームを別物にしすぎない

進化案は、元のゲームを完全に作り変えることではありません。

たとえば、パックマンに次のような要素を足すと、別のゲームになりすぎる可能性があります。

- 剣で敵を倒す
- ジャンプアクションにする
- RPGのレベル上げを入れる
- 長いストーリーを入れる

元のゲームの面白さを残したまま、少し広げることを意識してください。

簡単な完成例

ゲーム名

パックマン

中心的な面白さ

敵に追われながら、迷路の中のエサを集める緊張感。

6項目評価

評価項目	点数	星
ルールのわかりやすさ	5点	★★★★★
操作の気持ちよさ	4点	★★★★☆
報酬の気持ちよさ	3点	★★★☆☆
敵・障害物の面白さ	5点	★★★★★
ステージの変化	2点	★★☆☆☆
もう一度遊びたさ	4点	★★★★☆

足りない部分ランキング

順位	足りない部分	点数	理由
1位	ステージの変化	2点	迷路の形は変わるが、遊び方の変化が少ないと感じたから
2位	報酬の気持ちよさ	3点	エサを集める以外の特別な報酬が少ないから
3位	操作の気持ちよさ	4点	操作は分かりやすいが、新しい行動は少ないから

選んだ進化案

一定時間ごとに開閉するゲートを迷路に追加する。

進化案の説明

迷路の一部に、一定時間で開いたり閉じたりするゲートを追加する。プレイヤーは、敵から逃げながら、ゲートが開くタイミングを見て進む必要がある。これによって、ただ道を覚えるだけではなく、タイミングを見て進む判断が生まれる。元の「追われながらエサを集める緊張感」を残したまま、ステージの変化を増やせる。

まとめ

このゲームは、もともと「敵に追われながらエサを集める緊張感」という面白さがある。

しかし、「ステージごとの変化」が足りないと感じた。

そこで、「一定時間で開閉するゲート」を追加することで、「逃げ道を考えながらタイミングよく進む」という体験を強くする。

©Revision #2

★Created 21 May 2026 04:42:33 by youe2

✎Updated 2 June 2026 17:28:04 by youe2