

カジュアルゲームの面白さの研究

目次

■ 研究内容

■ 先行事例

■ 制作の流れ

■ 制作内容

■ 研究結果

研究内容

目的：ゲームの面白さの根幹を分析し、ゲームを作る

**動機：ゲームが好きだが、ゲームの面白さとは何か？
という疑問に至り、どんな要素が人にゲームを
面白く感じさせているのかを知りたかった。
人を面白くさせる要素を既存のゲームから分析
して、その要素をゲームに取り入れれば面白い
ゲームが作れるのではないかと考えた。**

研究内容

Q. ゲームの面白さはどこにあるのか

A. ゲームのシステムにある

ゲームの魅力にはストーリーやアクション性、キャラクターなど多岐にわたると考えている。しかしそれは、ゲームの面白さとは言わないのではないかと思う。

例えばストーリーが面白いゲームがあったとして、ゲームのシステムが面白くないゲームは、面白いゲームとは言い難いだろう。

■ 研究内容

Q. ゲームのシステムの面白さがメインのゲームは？

A. カジュアルゲーム

カジュアルゲームはストーリーやキャラクターなどの分野が
限りなく省略されておりゲームのシステムの面白さがゲーム
の面白さに直結している。

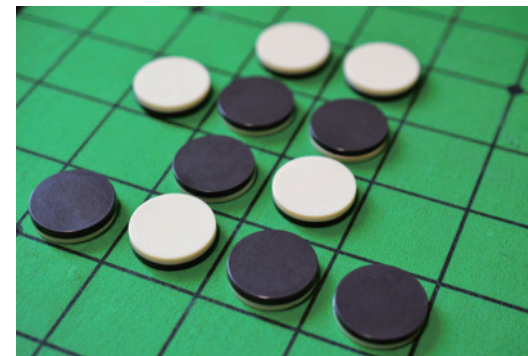
考察：カジュアルゲームから分析すれば面白さが見つけやすい？

■ 研究内容

カジュアルゲームとは？

- ・ 短時間でプレイ可能
- ・ ルールがシンプルである
- ・ 誰でも簡単に遊べる

具体例



<https://nekogeek.jp/play-casual-games-a-lot/>より引用

研究内容

今回の企画

遊びのしくみを分析し、『面白い要素』を見つけ
それを盛り込んだしくみからゲームを肉付けしていく

カジュアルゲームである理由

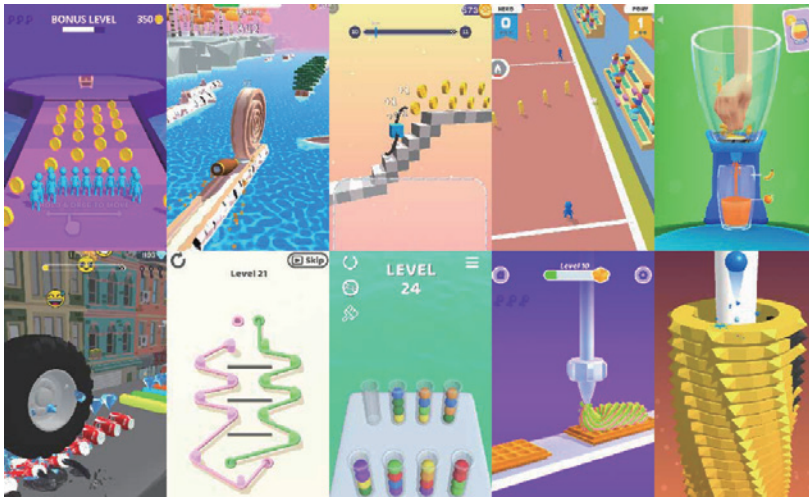
ルールやグラフィックがシンプルであるため、ゲームの
遊びのしくみの面白さがゲームの面白さに直結している



『面白い要素』を見つけやすい

■ 先行事例

ハイパーカジュアルゲーム



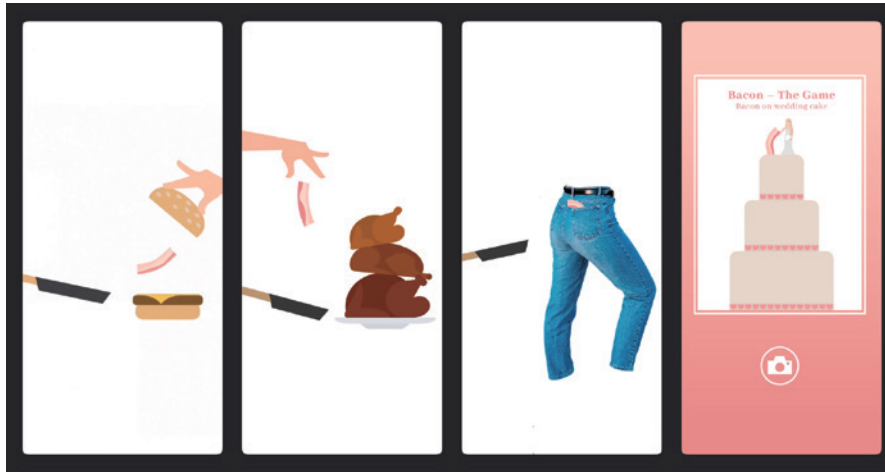
<https://nekogeek.jp/play-casual-games-a-lot/>より引用

- ・ 1分以内で遊びが完結する
- ・ 全世界の人が遊ぶことができる簡単さ
- ・ 広告でゲームを宣伝し、ゲーム内で広告を出して収益を得ている
- ・ ゲーム性はほとんど必要ない

ハイパーカジュアルゲームはゲームの面白さ以前にわかりやすさや興味を引いてもらうことに重きを置いている。

あえて下手に遊んでいる広告などでユーザーに軽いストレスを与えゲームに誘導している。

■ 先行事例



App Storeより引用

Bacon – The Game

タイミングよく操作し、様々な物の上に
ベーコンを乗せるゲーム
ベーコンを乗せるまで何度もやり直せるため
ゲームオーバーはない

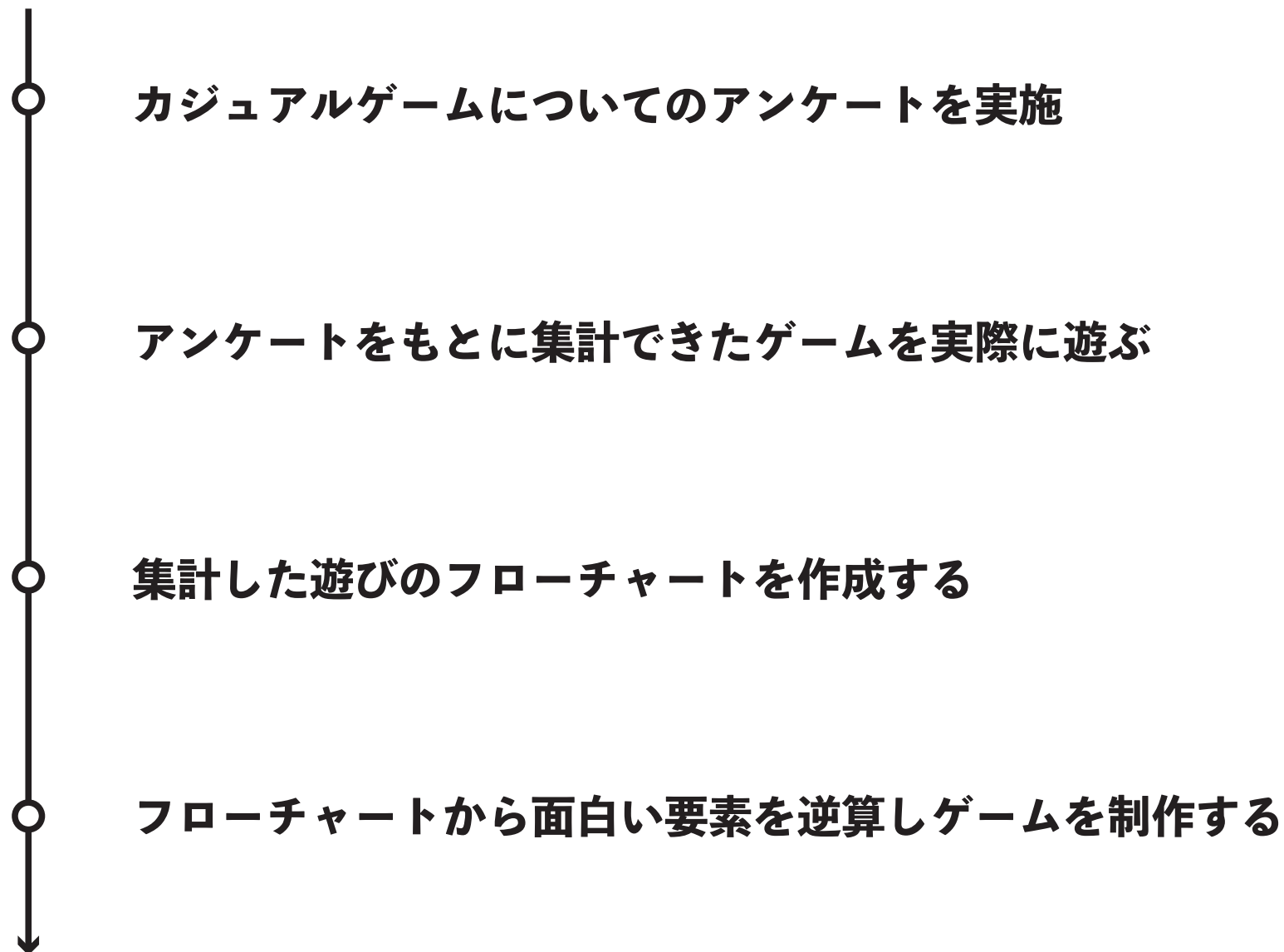


App Storeより引用

supertype

ステージ上の点に入力した文字が
触れるように工夫するゲーム
アルファベットの形を生かして
転がしたり落としたりする

■ 制作の流れ



■ 制作の流れ

課題 **自分がカジュアルゲームに詳しくない**

解決法 **アンケートを実施する**

企画の段階でカジュアルゲームを調査の対象としたが、
自分の遊んだことあるカジュアルゲームではゲームに偏りがあり
自分が面白いと感じるゲームのみでは意味がないと考えた。
しかしカジュアルゲームは多く存在していてしらみつぶしに調べて
いては永遠に終わらないため、アンケートを実施した。
実際に遊んでゲームのシステムを分析することで、より多くの
タイトルを調べやすくした。

制作の流れ

アンケート結果 (人)

- ・ スイカゲーム 15
- ・ ディズニーツムツム 6
- ・ ソリティア 5
- ・ キャンディークラッシュ 4
- ・ slither.io 4
- ・ テトリス 4
- ・ Drop the Number 3
- ・ Hole.io 3
- ・ ナンプレ 3
- ・ ピアノタイル 3
- ・ Ball Sort Puzzle 2
- ・ paper.io 2
- ・ Temple run 2
- ・ Toon Blast 2
- ・ チャリ走 2
- ・ なめこ栽培キット 2
- ・ マージマンション 2
- ・ リバーシ 2
- ・ ロイヤルマッチ 2
- ・ 他 42 タイトル 1

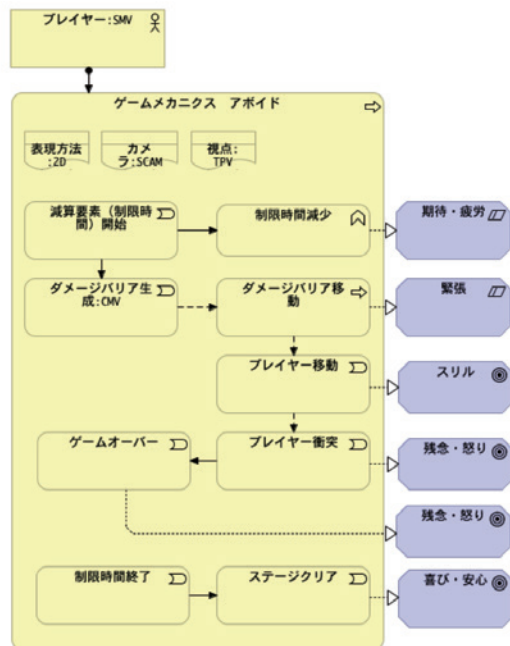
制作の流れ

課題 **客観的にゲームを分析する必要がある**

解決法 **資料を参考に分解、整理する**

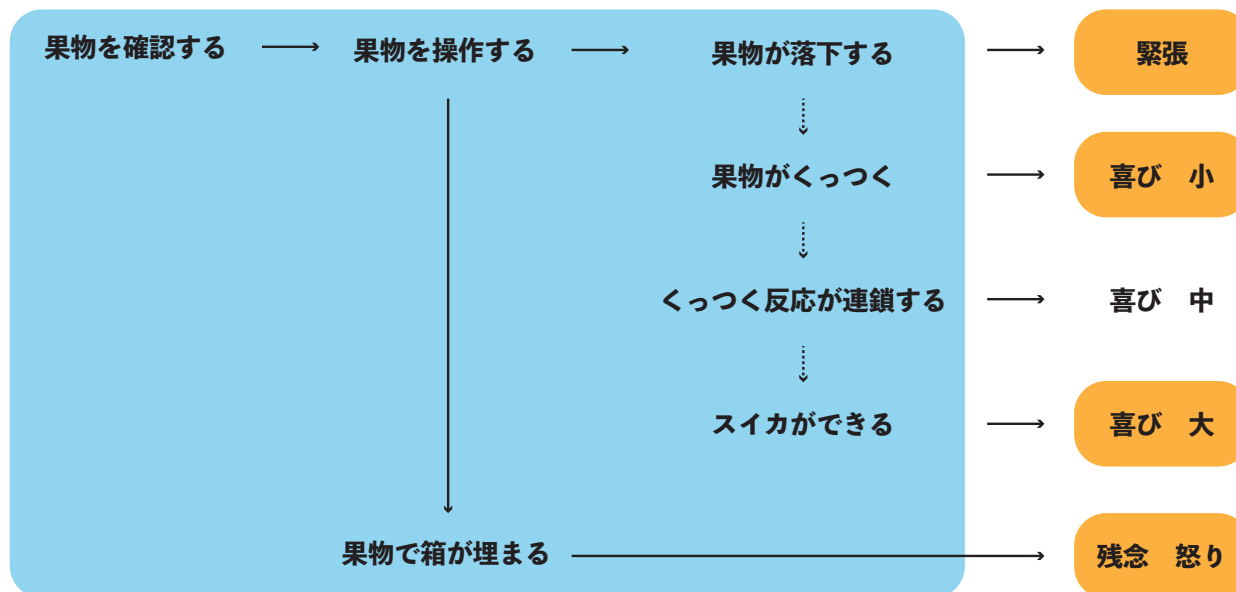
ゲームのどこが面白いかを言語化すると主観がどうしても入る。
主観が入らないようにゲームのシステムを分解することで、
どのような操作でどのような結果になるか、ゲームでの感情が
どの操作に起因しているのかが見てわかりやすくまとめられて
いた参考資料の様式を踏襲することにした。

制作の流れ



参考資料より引用

ゲームのしくみ



実際に制作した図

スイカゲームの場合

参考資料

北野不凡, 山本修一郎 名古屋国際工科専門職大学

カジュアルゲームにおけるゲーム要素の分解・整理を ArchiMate で表現する提案

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsaisigtwo/2022/KSN-031/2022_03/_pdf/-char/ja

研究内容

先行事例

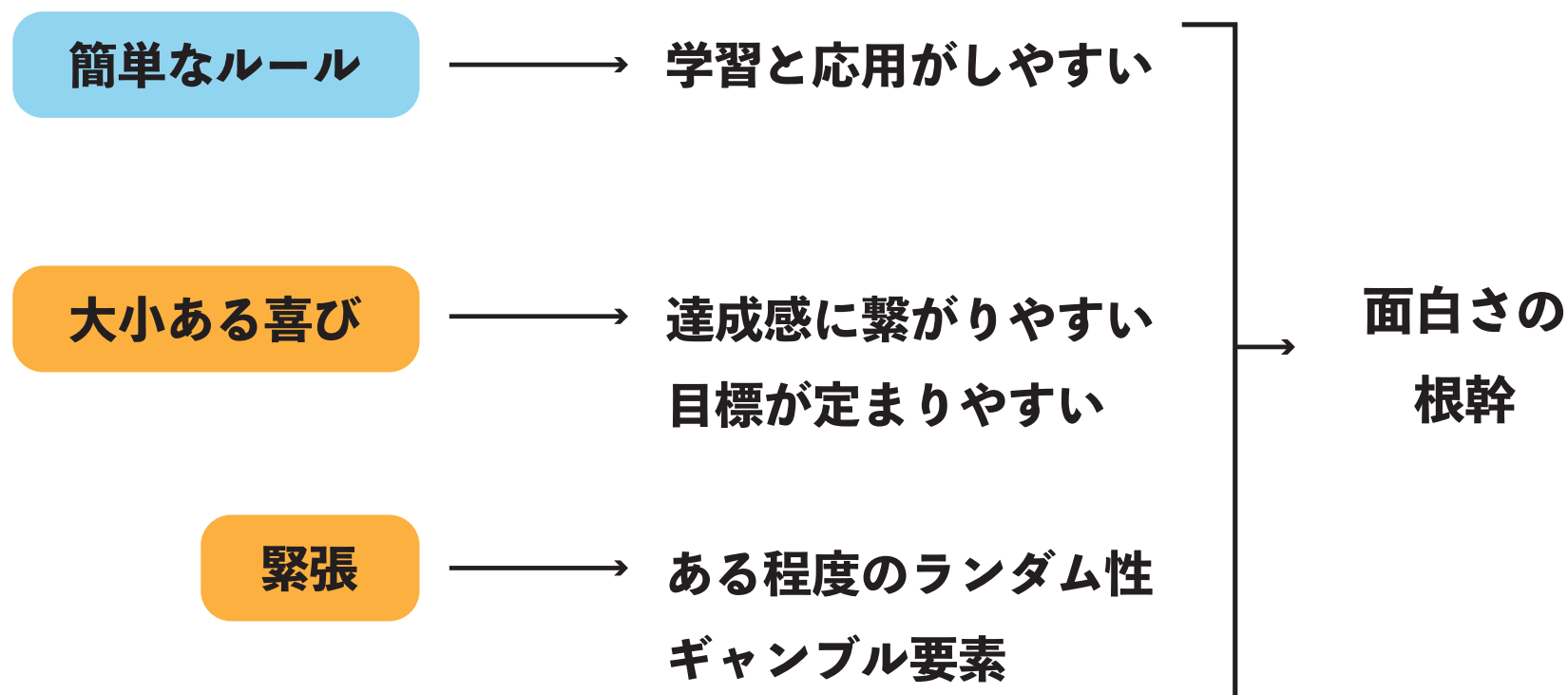
制作の流れ

制作内容

研究結果

制作の流れ

面白さを分析する スイカゲームの場合

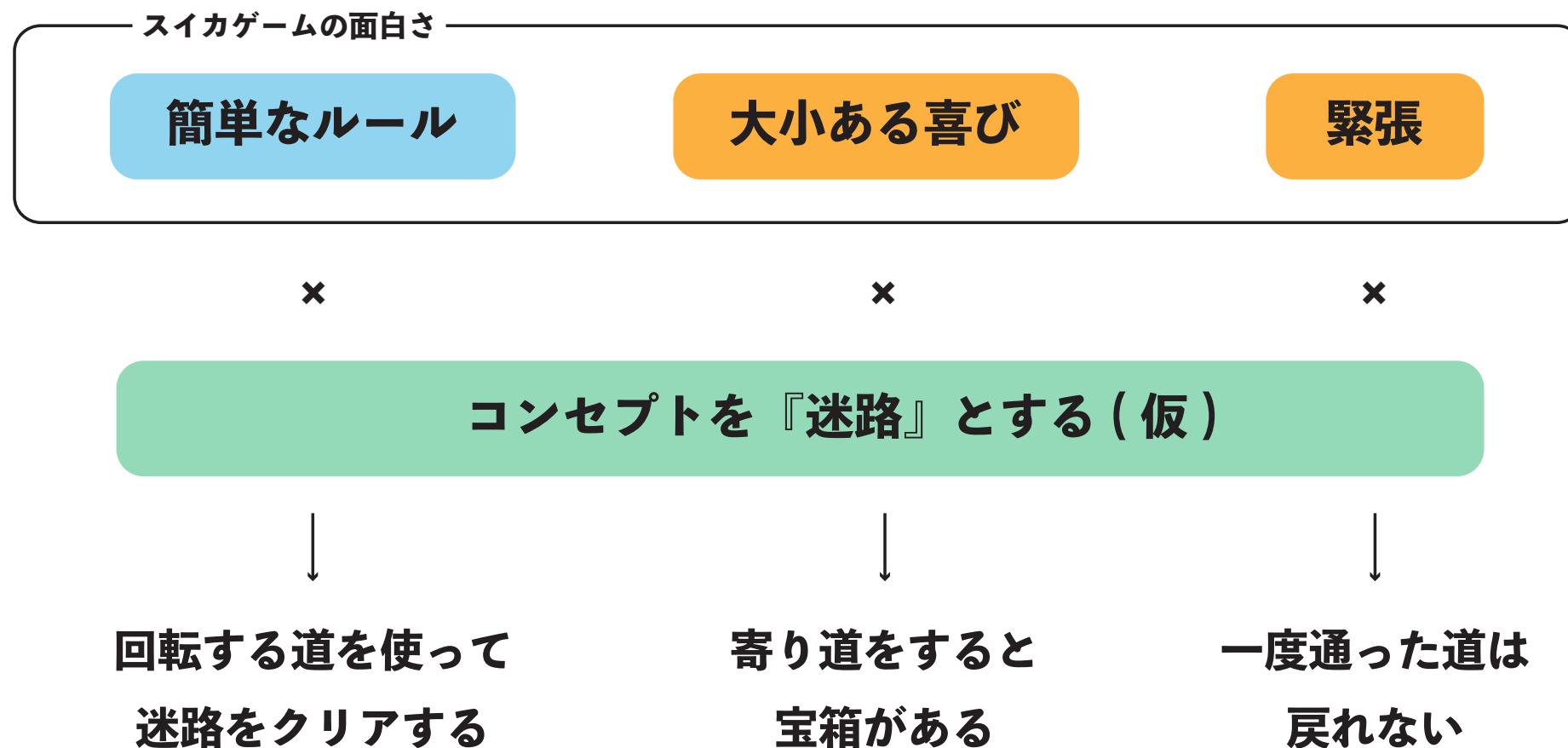


面白さの根幹を外さなければ面白いゲームができるはず！

制作の流れ

分析結果から新しいゲームを考える

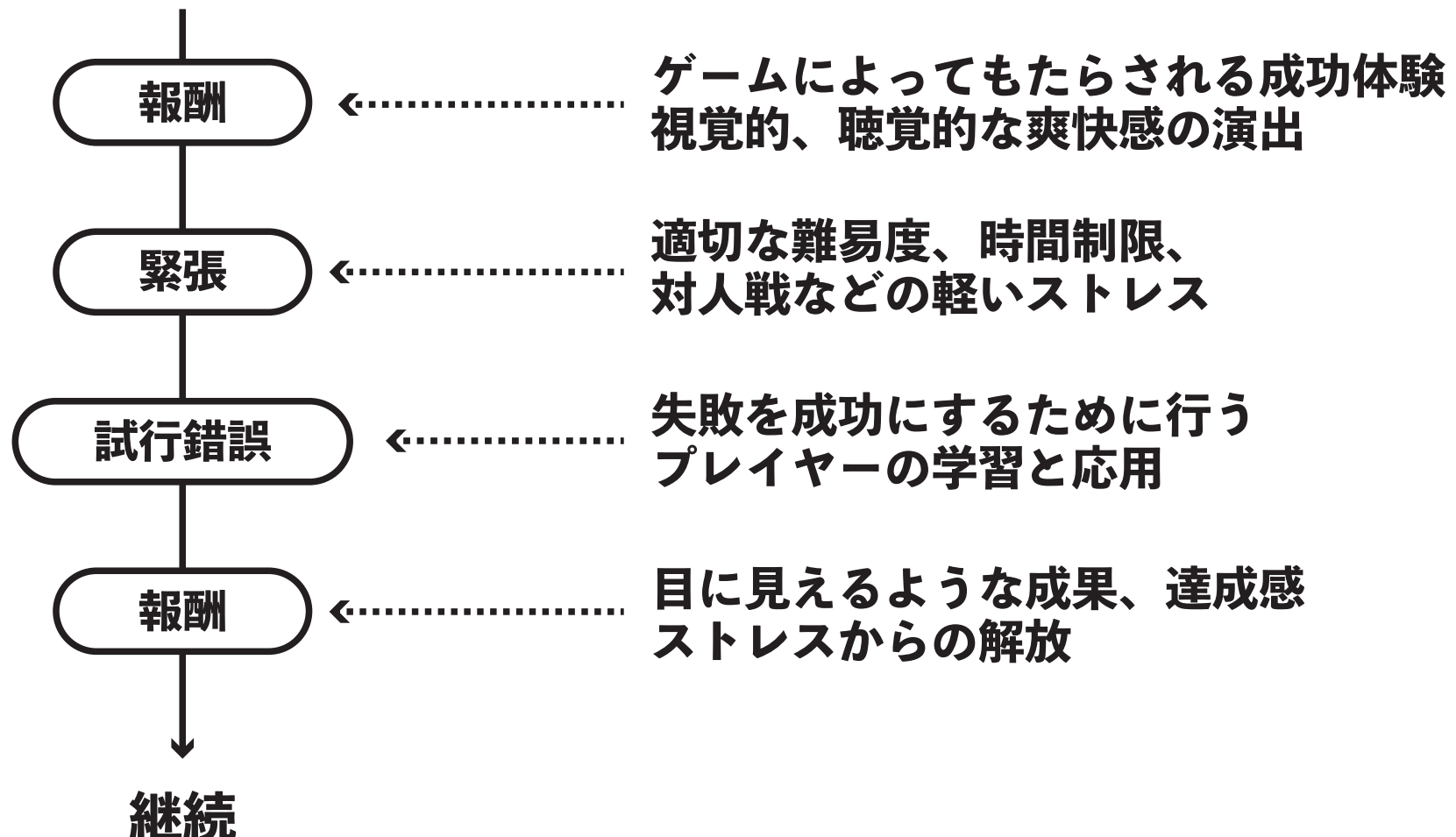
例えば…コンセプトを『迷路』とすると



制作の流れ

アンケートでわかった要素

ゲーム体験



■ 制作の流れ

制作物

分析した面白さを取り入れた
『スマートフォン』で遊べる
『カジュアルゲーム』の制作

スマートフォンをプラットフォームに選んだ理由として、
アナログのゲームよりもゲームの表現の自由度が高い点。
パソコンよりもスマホの方が感覚的に操作できる人が多く、
説明がなくても直感でゲームを操作しやすいという点から
適切なのはスマートフォンのゲームであると判断した。

■ 制作内容

制作ツール

Xcode Swift

プラットフォーム

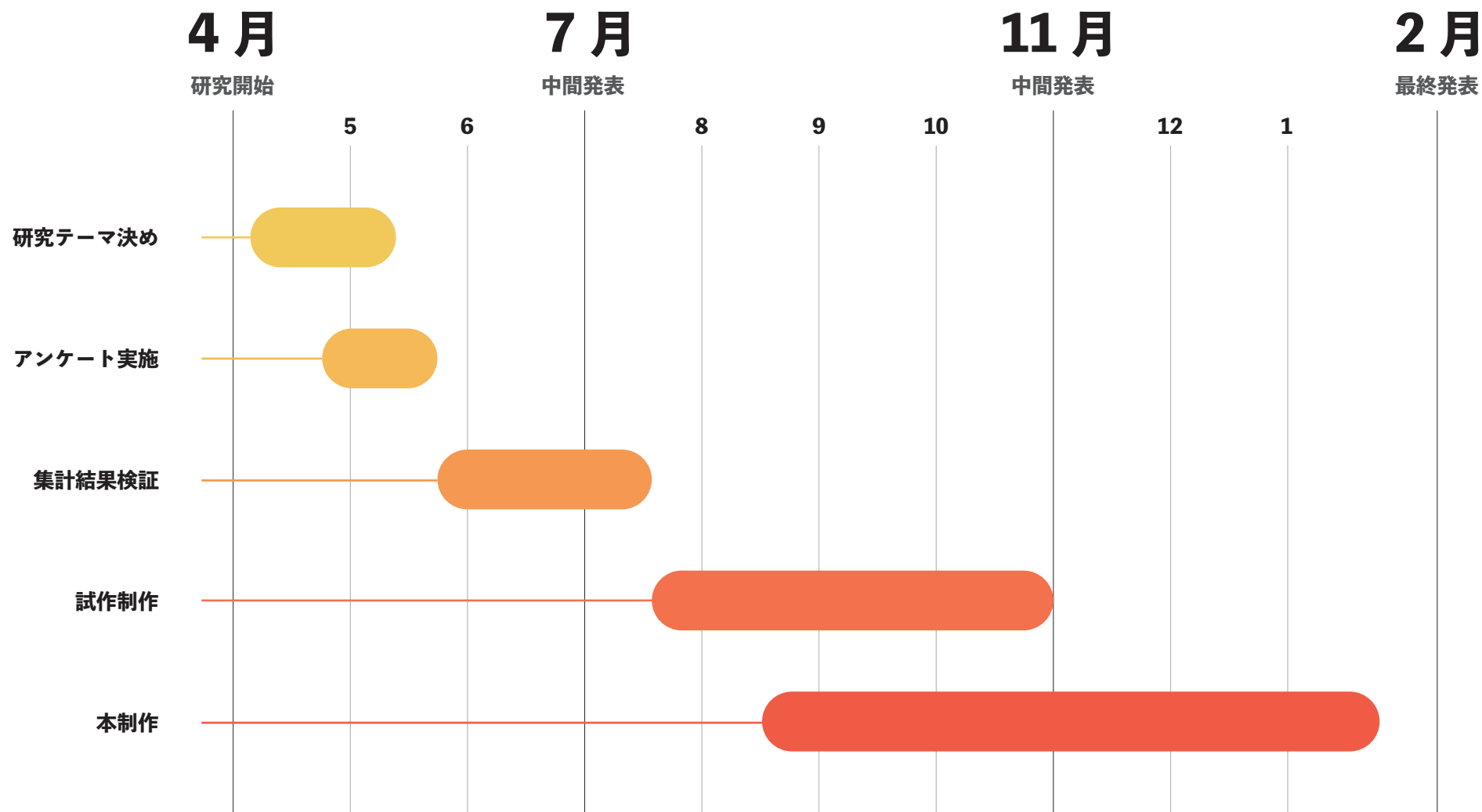
iPhone

**Xcode で Swift (SpriteKit) を使用し、
Apple の TestFlight で実際にスマホで遊ぶことが
できるように展示。**

展示用には iPhone 12 mini をレンタルで用意。

制作内容

実際の制作工程



研究内容

先行事例

制作の流れ

制作内容

研究結果

■ 制作内容

課題 **コンセプトが被ると面白くない**

解決法 **アイデアを形にする前に下調べする**

カジュアルゲームのコンセプトは多数存在しており、よく調べないと既存のゲームの置き換えになってしまう恐れがある。そのためコンセプトは慎重に選ぶ必要があると考えている。しかし、難しいコンセプトにしてしまうとカジュアルゲームの特徴を消してしまうため、概念的なものに絞ってコンセプトを考える。

■ 制作内容

コンセプト **長岡らしいもの**

ゲーム内容 **消雪パイプの水を避けて大学に向かう
アクションゲーム**

**地元が雪の降らない地域であったため、長岡の初めての冬で
消雪パイプから出る水に戸惑った経験があった。**

長岡造形大学には色々な地域から学生が来るため

**長岡の冬がどんなものなのを知るきっかけになれば良いと
考えた。**

■ 制作内容

ゲーム内容

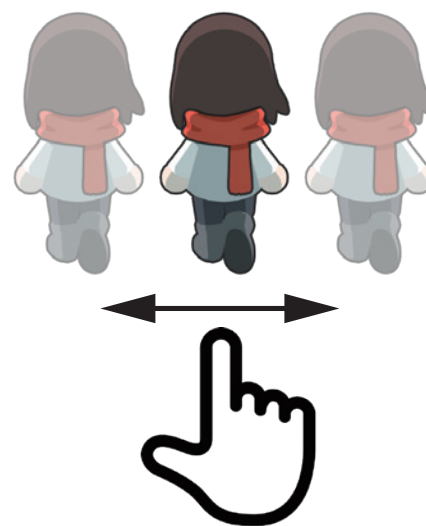


目的地が一つしかないとゲームが単調になってしまうため
大学のキャンパスを生かすことにした。

キャンパスを五箇所ピックアップしてそこを目的地に設定。
大学に興味を持ってくれた高校生をターゲットにしている。

制作内容

シュミレーター画面



歩いているキャラクターを
左右に操作し大学を目指す

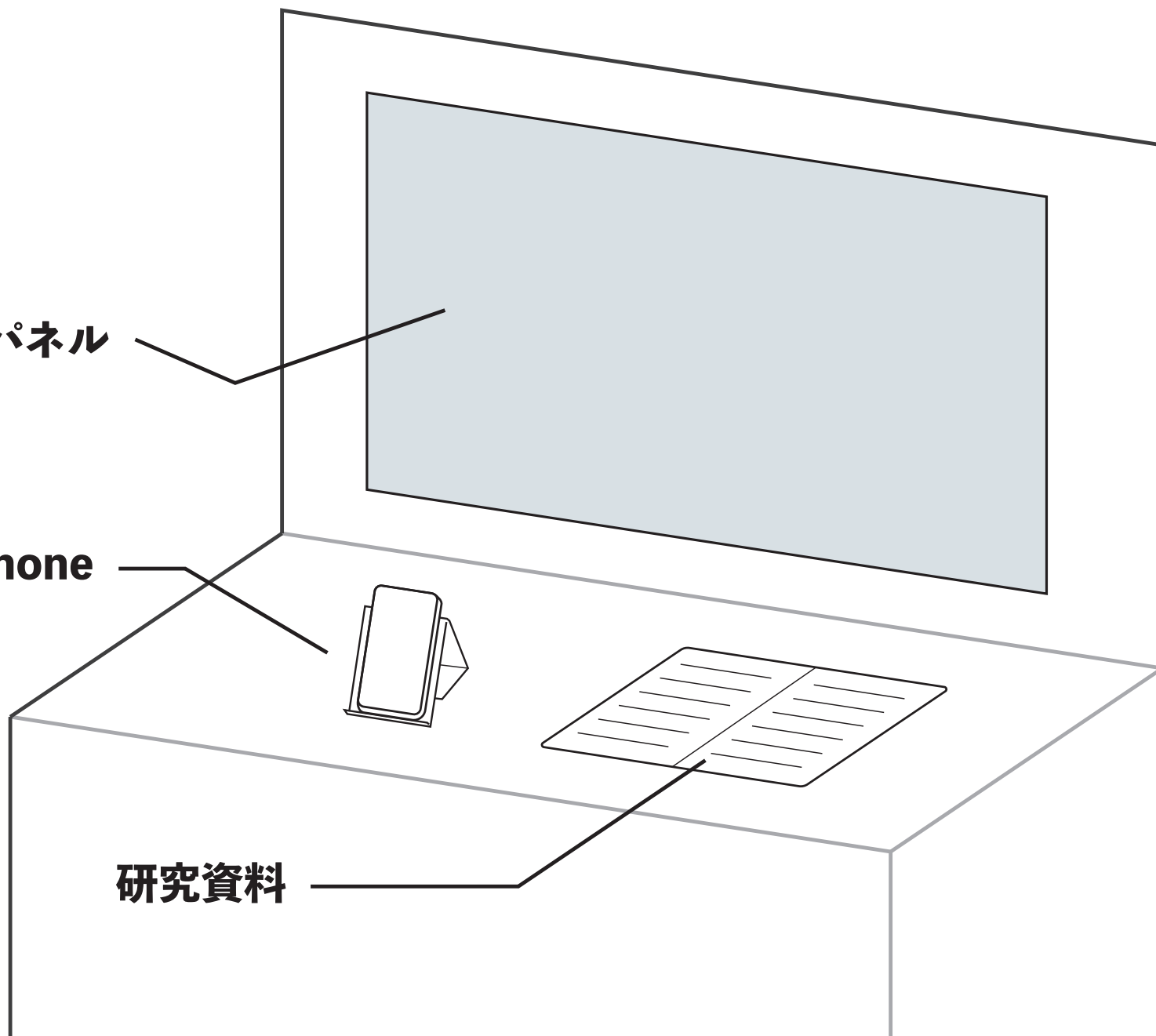
■ 制作内容

展示図イメージ

制作説明パネル

展示用 iphone

研究資料



研究内容

先行事例

制作の流れ

制作内容

研究結果

研究結果

課題 **遊んでいて単調**

解決法 **五感による刺激を増やす
特に視覚、聴覚部分**

アクションゲームに決定し、制作を進めたが遊びが単調であるという課題が発生した。

カジュアルゲームである以上、単調になるのは仕方ないが、単調に感じさせない努力として、カジュアルゲームの『報酬』部分にアップグレードをする必要があると感じた。

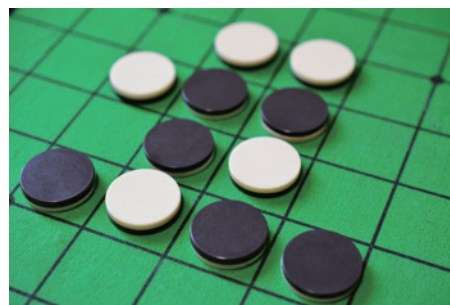
研究結果

単調になった要因

- 1. カジュアルゲームであること**
- 2. プログラミング未経験なこと**
- 3. コンセプトに悩みすぎたこと**

研究結果

1. カジュアルゲームであること



<https://nekogeek.jp/play-casual-games-a-lot/>より引用

カジュアルゲームであるために、最初に述べた要素を外すことはできない。

単純な操作の中で、偶発性や独自性を感じるシステムを考える必要があった。

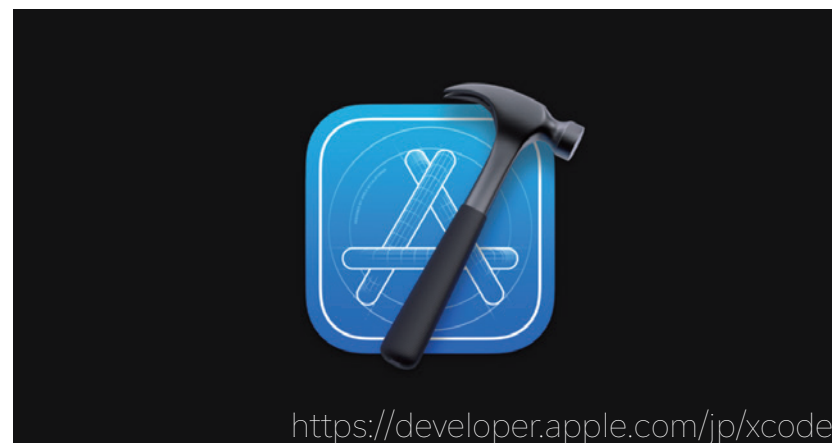
しかしシステムのアイデアが出る前に制作に入ってしまったため単調に感じてしまう要因になったと考える。

研究結果

2. プログラミング未経験なこと



Unity



Xcode

**初心者向けのプログラミング言語として紹介されていたのが Xcode
を使用する Swift だったため選択した。**

**しかし未経験のため上手くいかないことなどが多く、改良しようにも
使用しているユーザーが少なく調べがつかなかったため作業に遅れが
生じてしまった。**

研究結果

3 コンセプトに悩みすぎたこと



他と被らない要素や遊び方の独自性などを探すために、
カジュアルゲームを調べたくさん遊んだ。

アイデアが浮かんでも、似たようなゲームを見つけてしまい断念
することもあり、長い時間がかかってしまった。

消雪パイプをアイデアにおくと決めても、ゲームの仕様やあらすじ
を考えるのに苦勞し制作が遅れてしまった。

■ 研究結果

Q. これからの制作にどう生かすか

A. 論理的な結論と直感を分けて考えすぎない

分析結果通りに作れば面白いゲームが完成すると
考えたが、そうはならなかった。

ここから人間が面白いと感じる要素は今回の分析よりも
複雑に構成されていると考えた。

制作に生かすには、ある程度論理的な思考と自分や他人の
直感、感覚的な部分も重要視する必要があると認識した。