



エンターテインメントの未来がここにある  
Compile -Future Entertainment-

CEDEC

CESA Developers Conference

2010

ライトゲームなう

遠藤 雅伸

株式会社 モバイル&ゲームスタジオ 取締役会長

日本デジタルゲーム学会理事研究委員長

- ライトユーザーとは何か？
- ライトユーザーを魅了したヒット作
- ライトユーザー指向の  
ゲームデザインにおけるキーワード
- ライトユーザー今後の動向予想
- 質疑応答

# ライトゲーマーの存在とその増加

- 家庭用ゲームソフトの売り上げ減少  
#ゲーム人口の減少
- プラットホームの多様化
  - PCアプリ
  - PCオンラインゲーム
  - 携帯電話アプリ
  - PCカジュアルゲーム
  - PCフラッシュゲーム
  - 携帯電話フラッシュゲーム
  - PCソーシャルアプリ
  - 携帯電話ソーシャルアプリ
- むしろゲーム人口は増加している！

- ライトゲーマーと対極となる存在として定義
  - 80年代ゲームが原体験
  - ドット単位のコントロールに快感を覚える
  - ハイリスクハイリターンのトレードオフが好き
  - 業務用ゲームがゲームの頂点
  - PCと言えばRTSかFPS、だいぶ下がってMMO
  - 今、家庭用ゲーム機と言えば360
  - 今、携帯ゲーム機と言えばPSP
  - 独身率高め
  - Wiiのスポーツゲームは体力的に苦手

- ゲームのコンビニ販売 '96
  - PlayStationのライトゲーム戦略
    - パラッパラッパー
    - 大きな靴下プレゼント
- PS2の登場 '00
  - DVDプレイヤー
    - 累計販売台数 70万台⇒200万台
    - 廉価版映画ソフト
- 携帯電話にJAVA搭載 '01
  - ゲームプレイ時間
    - 時間を取ってモニターの前に座る⇒暇つぶし

# ライトゲーマーとゲームエリートの乖離



| ゲームエリート           | 指向  | ライトゲーマー         |
|-------------------|-----|-----------------|
| 自分で攻略するのが楽しい      | 攻略  | 攻略本を見ながらが楽しい    |
| 短時間でのクリアが楽しい      | 時間  | 時間に追われないプレイが楽しい |
| まとまった時間じっくりプレイしたい | 時間  | 1ゲームが短い方が気楽     |
| 技術の差を結果に反映してほしい   | 操作  | 操作が難しい=つまらない    |
| 発売日をチェックして購入      | 購入  | ついでの時に余裕があれば    |
| ゲーム雑誌             | 情報  | 友人の評判           |
| 割引率のいい量販店 or アマゾン | 予算  | まず無料を探し無ければ廉価版  |
| ロード時間にwktk        | ロード | ロード長いと電源off     |
| ゲームに集中(+アニメ・コミック) | 話題  | ゲームもあるけどそれほどでも  |
| 自分でプレイしてこそそのゲーム   | プレイ | 人のプレイを見るだけで満足   |
| バーチャル充実           | 恋愛  | リアル充実           |

# ライトユーザーを魅了したヒット作

- 携帯電話アプリ黎明期のクリエイターアプリ
  - 無料
    - キャリアを経由しないダウンロード環境 DoCoMo、KDDI
    - パケット従量課金と、コンテンツ料金
  - 携帯電話ハードの低い限界にマッチ
    - ゲーム作りの登竜門的働き 開発ツールの公開
- 同人ゲーム
  - コミックマーケットの市場化
    - ゲームに対する価値観の多様化
    - ネット連動
- PCフラッシュ
  - アクションスクリプトの技術向上
    - デザイナー主導のゲーム誕生
- Web2.0
  - インタラクティブ性を増したサイト・ツール

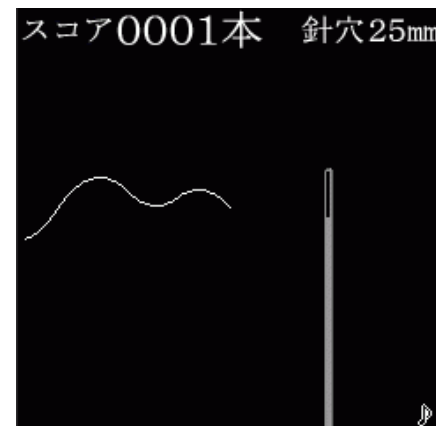
- 個人クリエイター星野裕太（護美童子）作
  - 発表当時大学生
- 強制横スクロールジャンプアクション
  - グラフィッククリエイティブなし
  - 高度な面構成なし
  - 段差激突、落下がミス
  - 1ミスでゲームオーバー
  - 空中2段ジャンプ可能
  - 安定した攻略法なし

実際のプレイはこんな感じ！





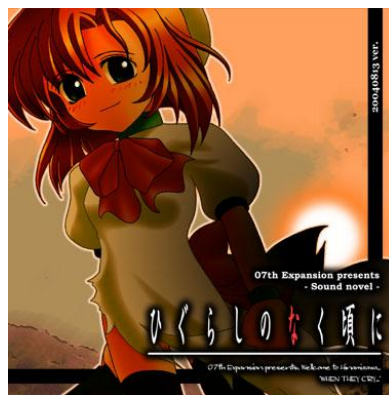
- フリーの携帯アプリ開発者satoo作
  - プロの開発者の趣味作成
- 強制横スクロールアクション
  - 上下方向のコントロール
  - ゲート通過型
  - ボタンonで上昇、offで降下
  - 慣性付き
  - ボタンの応答性が低い
  - 針穴の大きさで難易度調整



実際のプレイはこんな感じ！

# 選択肢低減アドベンチャー「ひぐらしの鳴く頃に」

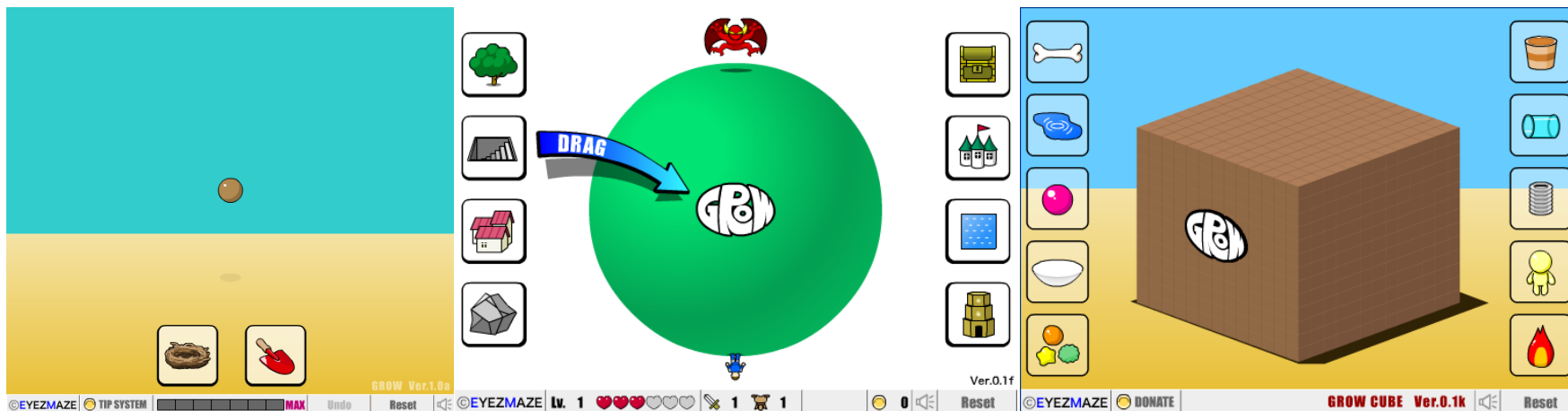
- 同人ゲーム制作チーム「07th Expansion」作
  - 竜騎士07がメインに作成
- 「NScripter」使用のビジュアルノベル
  - ユニークなビジュアル
  - コミケが発表の場
  - 作品ごとに選択肢の幅が狭まる
  - インタラクティブノベル化
  - 商業化
- ネット連動
  - ファンサイトによる盛り上がり



# 選択肢順アドベンチャー「GROW」

- EYEZMAZE作
  - サイトで公開されているフラッシュゲーム
- アイコン型選択肢選択
  - 選択でアイテムが投入される
  - アイテムは別のキッカケで成長する
  - 選択肢の順番によって成長パターンが異なる
  - 選択肢の順番が正しいと完全な成長となる
- 子供と一緒に楽しめる作品
  - グラフィックセンスが秀逸
  - アニメーションがかわいい

GROW cubeをやってみる



2010年9月1日

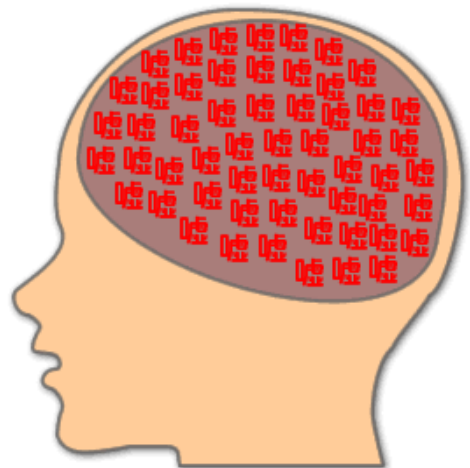
遠藤雅伸「ライトゲームなう」  
#lightgame

11

# ゲーム性などない「脳内メーカー」

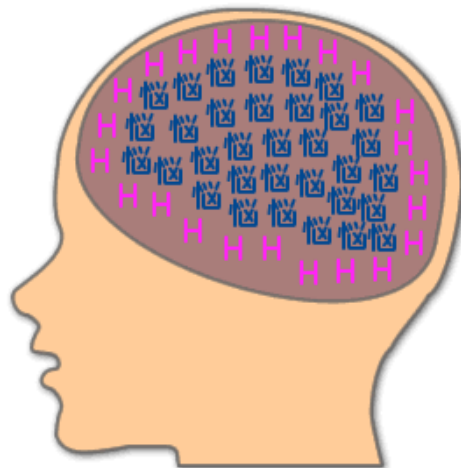
- うそメーカーが提供するwebサービス
- 名前を入力すると脳内が可視化される
  - で、何が面白いの？
  - コミュニケーションのネタ
  - 名前を変えて遊ぶ
  - blogに書いて紹介する

堀井雄二の脳内



作成元:うそメーカー  
©maker.usoko.net

高橋名人の脳内



作成元:うそメーカー  
©maker.usoko.net

遠藤雅伸の脳内

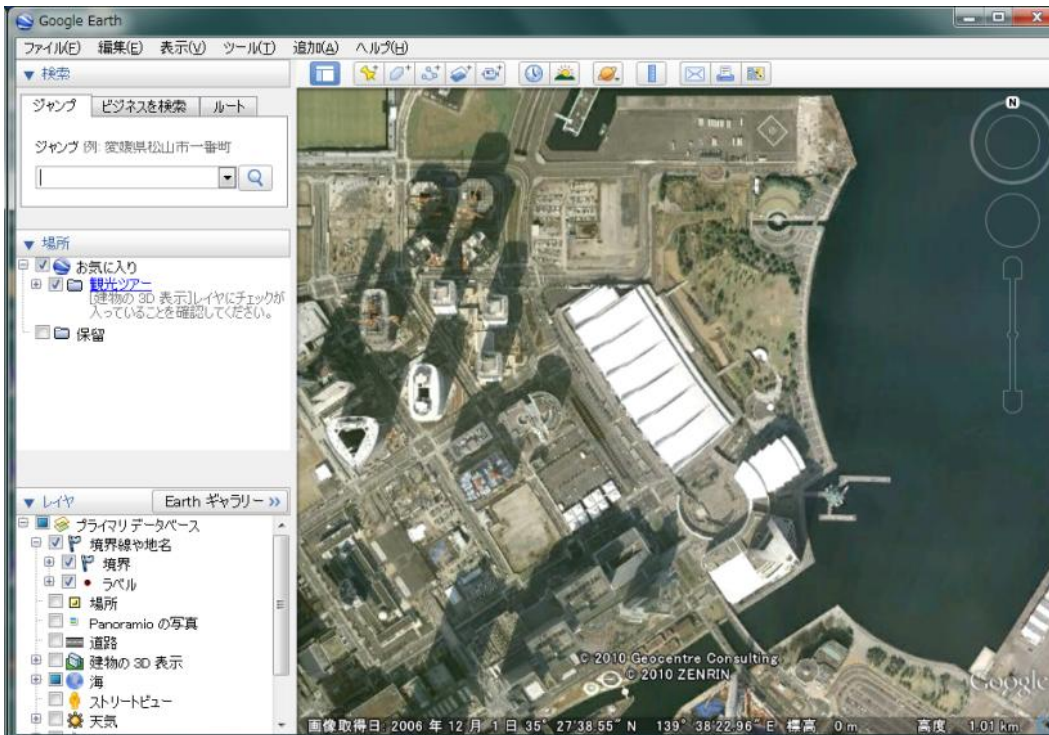


作成元:うそメーカー  
©maker.usoko.net

# ゲーム性などない「Google Earth」「Street View」

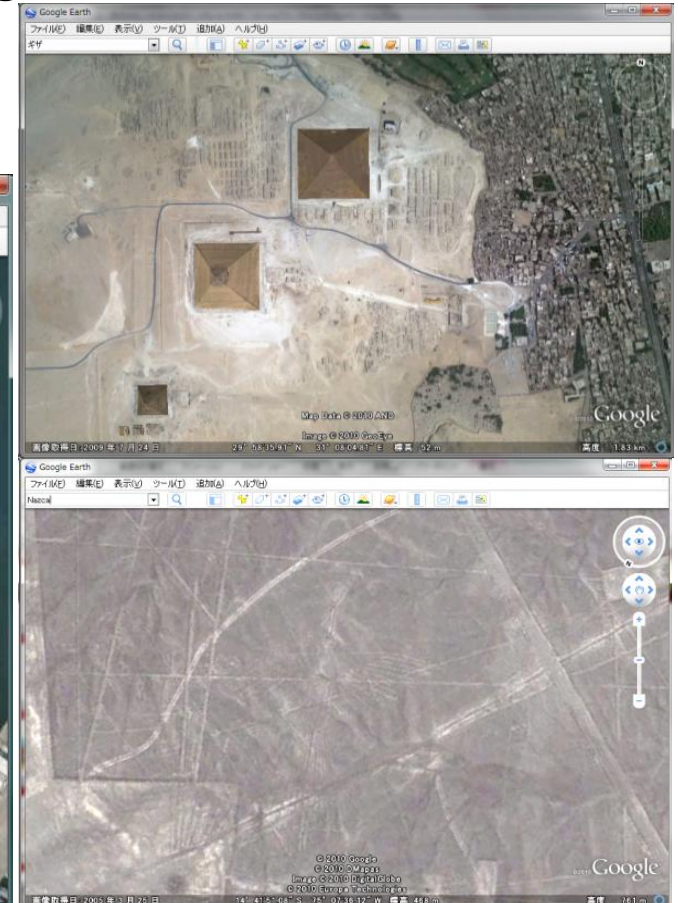


- 楽しいインタラクティブコンテンツ
  - Webサービスの質を量で変革するGoogle
- 誰もが同じ行動を取る...言語依存性なし
  - 自分の家 ⇒ 縁の地 ⇒ 名所など
  - 自分ルール其自然発生



2010年9月1日

遠藤雅伸「ライトゲームなう」  
#lightgame



13

# ゲーム性などない・・・かも「サンシャイン牧場」



- ソーシャルアプリ
  - 友達前提のインタラクティブコンテンツ
- 友達にイジワルできる
  - サイト巡回率が高ければ、むしろ好都合
  - お返し



# ライトゲーム指向ゲームデザインのキーワード

- ライトゲーマーには女性が多い
  - 単純作業に強い
  - 日々のお勤めをキチンとできる
- ライトゲーマーには若年層が多い
  - 細かいことは気にしない(円周率は3)
  - 2000円以上は大金
- ライトゲーマーにゲームのための時間はない
  - 可処分時間の取り合い
- ライトゲーマーはゲームよりメールが大切
  - ケータイの電池は消耗させない方向
- ライトゲーマーのケータイはパケ放題
  - PCメアドを持っていない人も多い
- ライトゲーマーはインストールしない
  - ケータイのメモリーは大事な写メ優先
  - ダウンロードしたものをインストールすると個人情報が出る

# ×じっくり ⇒ ○あっさり



- 「じっくり」  
ある程度のプレイ時間を想定し、興味を失わずにモチベーションを保てるだけの、コンテンツボリュームを提供したい。
  - 面倒くさい
  - やらされている感がある
  - 途中でやめると忘れてる
- 「あっさり」  
大きな目標に向かって、小さな課題を与えるのではなく、小さな課題だけで1つのゲームとして成立させる。
  - 「もう一度やる」のハードルはできるだけ低く！
  - コンテンツボリュームが必要なら、追加コンテンツやシリーズ化などで対応する。
  - シリーズ化においては、ゲームシステムやインターフェイスの変更は厳禁。そこを変えるなら別のゲームに！
  - 登場キャラクターの削減には注意



# ×本格的 ⇒ ○お手軽



- 「本格的」  
重厚な世界観、きめ細かな人物描写、壮大な物語・・・などなど
  - 面倒くさい
  - 自分には向かない
  - 時間掛かりそう
  - 疲れそう
- 「お手軽」  
邪魔にならない世界観、お約束通りの立ったキャラクター、身近なフックのある設定・・・などなど
  - 特に説明を必要としない作りを心がける
  - いきなりゲームスタートしても、なんとなくプレイできてしまうのが理想
  - 「私にもできそう」感の演出
  - 新たに何かを用意させない工夫

# × 高いゲーム性 ⇒ ○かんたん



- 「高いゲーム性」  
ハイリスクハイリターンだが、プレイヤーの技術向上によってリスク軽減できる。正確な状況把握と論理的な分析により、有利な局面を作れる。
  - 面倒くさい
  - ゲーム下手だからやっても無駄
  - 考えるの苦手
  - 難しそうだし疲れそう
- 「かんたん」  
初心者でも迷わない操作性。偶然性や運が介在し、ビギナーズラックで上級者に勝てる可能性を用意する。
  - 私でも勝てそう
  - 私ってひょっとしてゲーム上手い？という勘違いを演出
  - 失敗を自己責任ではなく、何かに責任転嫁できる余裕を入れる
  - 制限時間の廃止でストレスフリー

# × 豊富な選択肢 ⇒ ○二択・Yes No



- 「豊富な選択肢」  
プレイの自由度とカスタム感を高め、感情移入しやすさを狙う。単調な展開を回避する。
  - 何を選んでいいのかわからない
  - どこに違いがあるの？
  - 間違っただ方を選びたくない
  - 迷うとやめたくなる
- 「二択」「Yes/No」  
何かを判断させる場合は、分かりやすい排他的選択肢を用意する。選択肢の複雑さは判断回数を増やすことで補えるが、できるだけプレイヤーに判断させない。
  - YesNo診断ならできる
  - プレイヤーを迷わせるために、無駄な選択肢を入れるのは厳禁！
  - 「次へ進む」も立派な選択肢？
  - 「後から変更できます」は最初から言っておけ！

# ×わかりやすい説明書 ⇒ ○説明書なし



- 「わかりやすい説明書」  
リテラシーの低いユーザーに向けて、家電製品や携帯電話並みの、わかりやすい説明書を用意する。
  - わかりやすい説明書＝本質的に難しい
  - 説明書を読まなければならないなら、やらない！
  - わかりやすい説明書は量が多く面倒
  - わかりやすい説明書はどこに何が書いてるのがわかりにくい
- 「説明書なし」  
直観的な操作を採用して、説明する必要がないように設計する。
  - チュートリアルをゲーム進行に組み込む
  - 文字によるガイドは避ける
  - ナビゲーションキャラのセリフは見てもらえる
  - ロコミを想定し、人に説明しやすいように作る
  - 説明より攻略が用意されている方が親切

- 「コントローラーのカスタマイズ」  
人によって操作感の好みが違うので、ボタンのファンクションはカスタマイズできるようにする。
  - ボタンがいっぱいあるとわからない
  - カスタマイズすると共通の認識がなくなり、他人に説明しにくくなる
  - カスタマイズの違いがわからない
- 「ワンボタン」  
複雑な操作は自動化し、インタラクティブなアクションを1つに集約する。
  - これだけ押せばいいから
  - 「いつ押すか」だけの判断になる
  - タイミングに合わせて押す場合、許容範囲を広く！
  - 自分のペースで押す場合、制限時間などで追い立てない

- 「リアルな」  
臨場感を大切にして、キャラクターやマップなどを作り込んだ。
  - 歩くの面倒
  - 何すればいいのかわからない
  - 汚らしい
- 「かわいい」  
ゲームシステムに違いはないが、グラフィックのシンボル化を徹底し、新たな様式美を提案してみた。
  - キャラクターの服装や動きをかわいく
  - マップの景色をオシャレに
  - インフォメーションなどをわかりやすく組み込む

- 「パラメータ・数値評価」  
細かな変化がわかるように、各種パラメータの数値を表示している。
  - 何がどうなっているのかわからない
  - どのくらい凄いのかダメなのか想像できない
  - 常に怒られているような気がする
- 「チャート・雰囲気評価」  
細かな部分を気にせず、何となく全体がつかめるようにした。
  - 都合の良い解釈ができるので悪い気がしない
  - 細かな数値目標がないので、おおらかにプレイできる
  - 価値基準をあいまいにできるので、オンラインでパラメータ反映のバージョンアップを行っても殺伐としない

# × 勝負・ゼロサム ⇒ ○ 共同・プラス



- 「勝負・ゼロサム」  
直接対決で優劣がはっきり分かるようにし、勝者にはプラス、敗者にはマイナスの結果を与えた。
  - 負けたらイヤだからやらない
  - 勝っても気まずいしやらない
- 「共同・プラス」  
一緒に共通の課題をこなせば、その働きに応じて全員にプラスの結果を与える。
  - 手を抜いていても、参加したならOK程度のゆるさに
  - 結果として与えられたものが、はっきりとしたプラスでなくてもよい
  - できるだけ共通体験になるよう注意する



# × 満足感・達成感 ⇒ ○なんとなく



- 「満足感・達成感」  
プレイした時の満足感や達成感を得るために、課題をプレイヤーに与えクリアさせる。プレイにメリハリを付ける意味で、難易度に波がある。
  - 目に見える壁は越える前に諦める
  - 万が一壁を越えたら、そこで納得しておしまい
- 「なんとなく」  
目立つ「ヤマ」を設けず、運不運で高い難易度が現れるようにする。
  - ミスの責任は自分ではなく運が悪かったと納得する
  - 特に明確な課題が与えられないことで、自分ルールによる目標が生まれる
  - それは一種の自動難易度調整となり得るかも？

- オンライン前提のゲームデザイン
  - 非同期型システムの構築
  - ゲームはコンテンツではなくサービスの意識
  - ソーシャルがキラーとなる時代は終わった
- ビジネスモデル込みのゲームデザイン
  - パッケージを売る場合も追加コンテンツが必要
  - 何で売り上げを立てるかでシステム設計が異なる
  - コンテンツの寿命予測の精度は高く
  - ログによるユーザー分析とその対策に早過ぎはない
- 作る人が楽しくないものは、遊ぶ人もつまらない

質問をお受けします

エンターテインメントの未来がここにある  
Compile -Future Entertainment-

CEDEC

CESA Developers Conference

2010

御清聴ありがとうございました