



ハマるゲームのルール構築

2010年9月2日
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
JAPANスタジオ
制作部 長岡靖仁

■自己紹介

名前 長岡靖仁(ナガオカ ヤスヒト)

• **1970年生まれ 39才**

中学生の頃、マイコンベーシックマガジンにMSXのゲームが掲載されたことがきっかけでゲームデザイナーを目指す。
典型的ベーマガ世代。

• **1993年**

(株)ナムコ(現バンダイナムコゲームス)に入社

• **1998年**

アクションパズルゲーム、ミスタードリラーの
ディレクターを務める。

•2002年

ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)へ入社

•2007年

PlayStation®Network専用アクションパズル ピヨタマ(PlayStation®3 (PS3®))を制作

カラフルなタマゴを並べて、鳥っぽい生き物「ピヨ」をふ化させるアクションパズル



2009年

PlayStation®Network専用アクションパズル

クルトン(PS3®、PSP®「プレイステーション・ポータブル」)を制作

キューブを回転させてドミノのようにコンボを作るアクションパズル。



2010年

PlayStation®Network専用アクションパズル ピヨタマ(PSP®)を制作



**10年以上アクションパズルゲームを
作り続けています。**

アクションパズルゲームのメリット①

アイデア次第で、ローコストでプレイバリューの高い、
いわゆる「ハマるゲーム」を作ることが可能。

他のゲームジャンル(アクション、RPG等)において、
プレイバリューを高めるために必要なレベルデザインのコストを、
乱数による自動生成によって削減できるメリットがある。

自動生成ゆえに繰り返しの遊びに強く、使い捨てにならない。

アクションパズルゲームのメリット②

ゲームシステムで遊ばせるので、ハードスペックを問わない。
マルチプラットフォーム展開が可能。

ハイスペックによる「凄さ」で引き付けるのではなく、
システムによる「面白さ」によって引き付けることが目的。

遊びとしての普遍性を持つため、
ハードを問わないマルチプラットフォーム展開が可能。

ピヨタマ、クルトンも
PS3®とPSP®のマルチ展開を行なっている。

アクションパズルゲームのメリット③

容量が少なく済み、ダウンロード販売に向いている。
ロングテールな展開が可能。

大容量を必要としないことから、ダウンロード販売との相性が良い。
ピヨタマ、クルトンもPlayStation®Networkによる
ダウンロード専売タイトル。

ダウンロード販売は在庫切れ等のリスクがなく、
定番タイトルとなれば細く長く売れ続ける、
ロングテールビジネスが可能。



「ハマる」アクションパズルゲームを 作るための4つのポイント

1、死の恐怖

**死の恐怖を感じさせる要素をメタファとして
ゲームオーバーの条件に組み込む。**

**ビジュアル的に追い込まれている感じを表現することが重要。
死と隣り合わせのドキドキ感がプレイヤーへの刺激となる。**

ピヨタマ

積みあがっていくタマゴによって徐々にスペースがなくなる窒息死。



クルトン

徐々に黒化していくパネル。細胞がだんだんと壊死していく病死。



死に際での粘り

死に際での粘りが効く仕様にするこで、お助けへの流れを作る。
 クルトンでは、カーソル内のキューブに1つでもノーマルブロックが
 残っていれば動かすことができるようにした。



一気に形勢逆転！ お助けキューブは伊達じゃない！

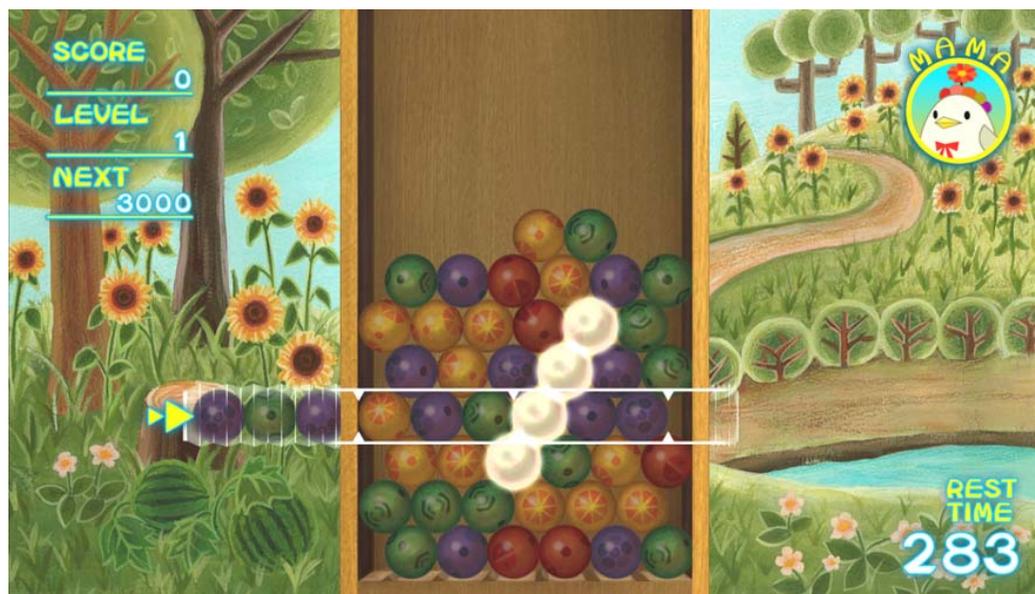


2、生理的快感

基本操作による生理的快感

ボタンを押すだけの行為にプリミティブな生理的快感を組み込む。

ピヨタマ...ポンプを左右にスライドさせるアクション



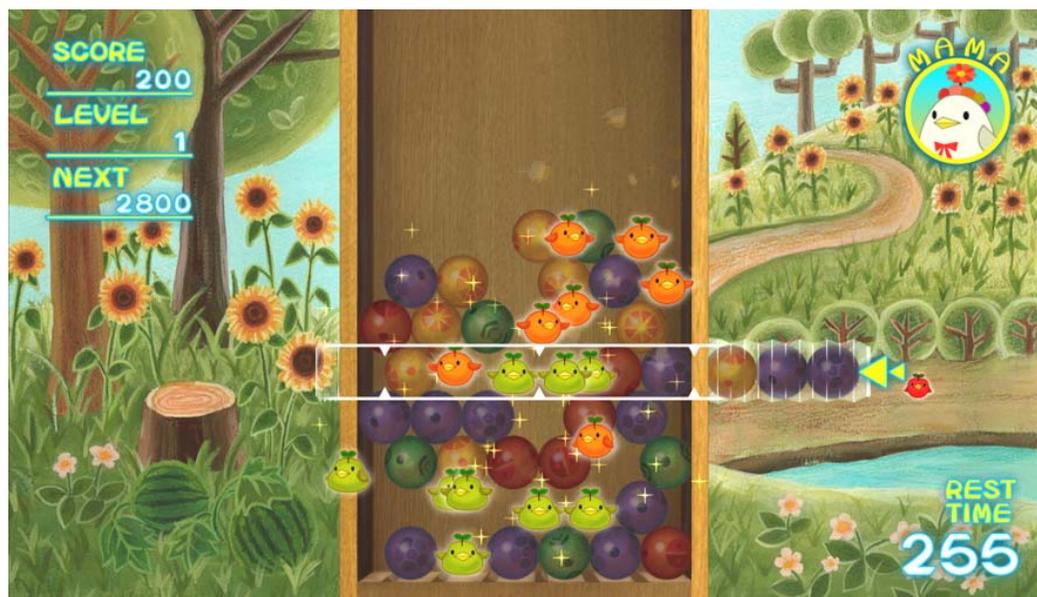
クルトン...キューブをガチャガチャと回転させるアクション



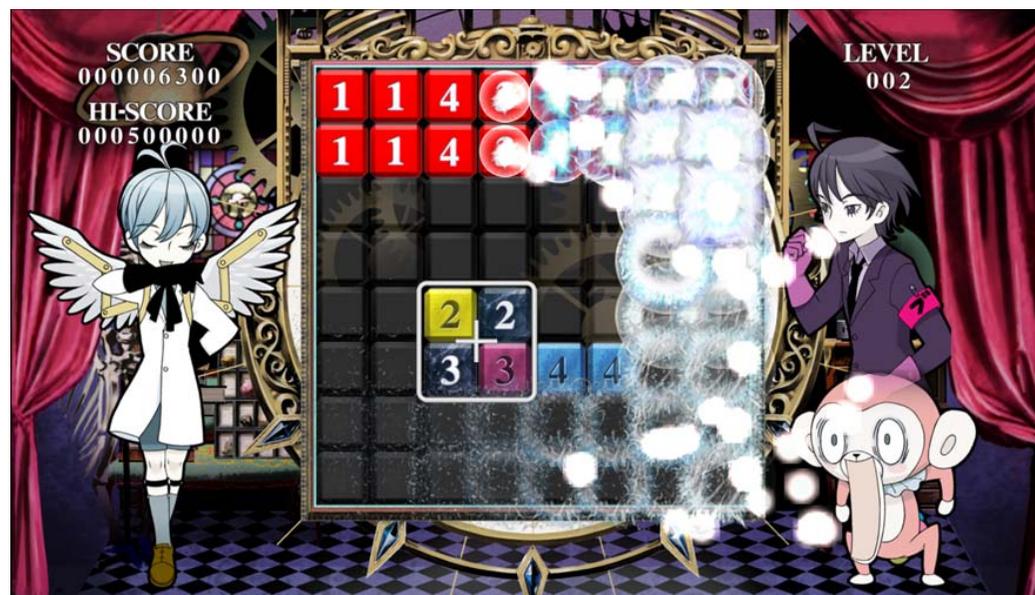
**引き出しを出し入れしたり、ダイヤルをグリグリ回す等、
幼児向けの玩具の拳動が参考になる。**

大連鎖(コンボ)による生理的快感
うまくいったことで生理的快感が増幅する要素を組み込む。

ピヨタマ...大コンボでいっせいにふ化するピヨたち



クルトン...連鎖的に爆発するキューブ



**見た目に分かり易く、
なるべく大きな解放感が得られるように考える。**

**「死の恐怖」の対極としての
「生の喜び」のメタファ表現**

3、展開バリエーション

**「ハマる」とは、何度も繰り返し遊んでしまう状態。
繰り返し遊んでもらうために必須なのが、
展開バリエーションの固定化によるマンネリを防ぐこと。**



**ネットゲームや対人対戦ゲームは、ハマる人が多い。
それは「他プレイヤー」という存在によって、
展開バリエーションが自動生成されることも理由の一つ。**

**1P用のアクションパズルゲームでは、
これを他プレイヤーではなく、
神様(乱数)に担当してもらっている。**

**ピヨタマ...タマゴの配置
クルトン...キューブの配置**

**プレイするたびに配置が変化し、
展開が変わる要素は重要。**

4、カオスの秩序化

**乱数要素によってカオス化した配置状況を、
プレイヤーが自分のアクションによって切り開く、
「カオスの秩序化」を可能にする仕組みを作る。**

**ピヨタマ...タマゴを入れ替えて並べる仕組み
クルトン...キューブを回転して並べる仕組み**

**展開バリエーションがあっても
カオスの秩序化が行なえないゲームは
運の要素が強い「運ゲー」になってしまう。**

**また、カオスの秩序化を行なう上で、
瞬時の判断が生きる内容にすることで、
プレイヤーは段階的な達成感を得ることができる。**

**ピヨタマ...一定時間コンボが作れないと、コンボ終了
クルトン...判断が遅いと黒キューブ化して動かせなくなる**

まとめ

ハマるアクションパズルゲームに重要な4つの要素

死のスリル...ストレスによる緊張感

生理的快感...本能に訴える気持ちよさ

展開バリエーション...繰り返す毎の変化

カオスの秩序化...上達していく感覚



以上
ご清聴ありがとうございました。



Q & A