

# 楽しさを伝える！ゲームをデザインしよう！

今回はオリジナルのゲームの設定を考えて、どのように遊ぶことができるゲームなのか、一目で分かるようなプレイ画面やパッケージイラストを描きます。

プレイ画面やパッケージをみて「楽しそうだな。カッコいいな。」「やってみたい！」などと思ったことはありませんか？

そんなふうに見る人をワクワクさせるようなデザインを目指しましょう！

## 【今月の課題】

- STEP1 どんなゲームを作るか考えよう
- STEP2 キャラクターやアイテムをデザインしよう
- STEP3 プレイ画面をデザインしよう
- STEP4 パッケージをデザインしよう



# STEP1 どんなゲームを作るか考えよう

ゲームのジャンルや遊び方、ゴールを考えてみましょう。まずは自分が遊んだ時に、楽しく感じるものを思い描いてみるとよいでしょう。

## ジャンル

対戦アクションゲーム

## ゲームタイトル

アタムヒーローズ

## あらすじ・内容

キャラクターを選択し、簡単な操作で対戦が楽しめる格闘ゲーム。

舞台は「色のパワー」を使って戦いができる世界。キャラクターたちの生き生きとしたアクションや、色とりどりの色彩のエフェクトが飛び交うバトルを楽しめる。

## 目的・クリア条件

対戦相手とお互いのHPを減らし合い、制限時間内に空いてのHPを0にしたプレイヤーが勝利する。

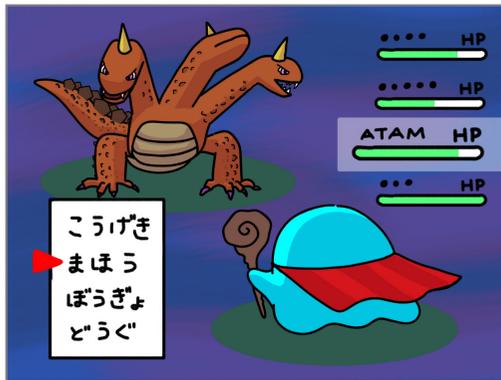
どんなゲームにしようかな？  
キャラクターや設定を  
できるだけ詳しく考えよう！



# ゲームジャンルを決めよう

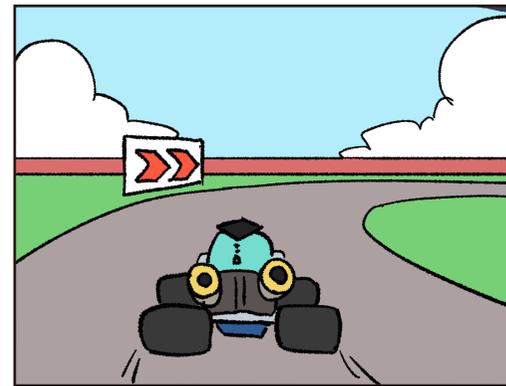
好きなゲームはどんなジャンルか知っていますか？どんなゲームのジャンルがあるのか、まずは考えてみましょう。ここでは大きく8つの例を紹介します。

## RPG（ロールプレイングゲーム）



プレイヤーがゲーム内で役割（ロール）を与えられ、プレイしていくゲームです。ゲームのキャラクターになりきって冒険や戦闘を行い成長しながら物語のゴールを目指します。

## レースゲーム



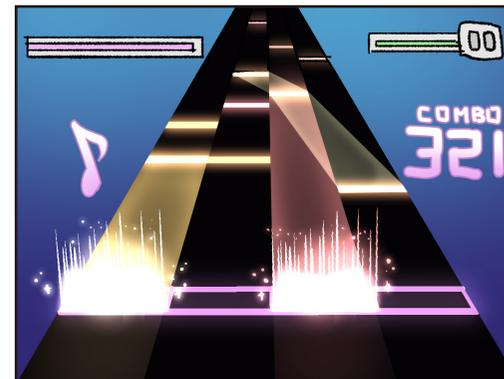
車やバイクなどの乗り物を操縦して、他のプレイヤーと順位やタイムを競うゲームです。

## アドベンチャーゲーム



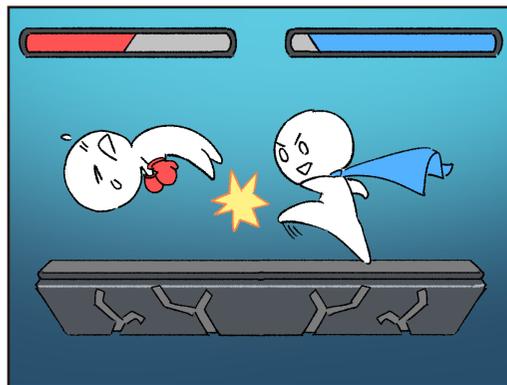
選択肢を通して物語を進め、それによってさまざまなストーリーに展開するゲームです。謎解きをしたりキャラクターとの関係性を深めたりするゲームが多いです。

## 音楽ゲーム（リズムゲーム）



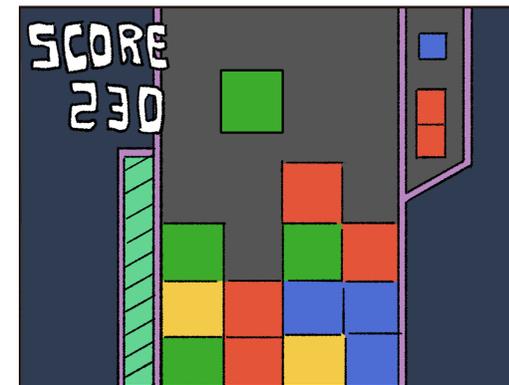
音楽に合わせて流れてくる図形をリズムよく押し、高得点を狙うゲームです。

## アクションゲーム



ゲーム内のキャラクターをリアルタイムで操作していくジャンルのゲームです。キャラクター同士をバトルさせたり、モンスターを倒すゲームなどさまざまです。

## パズルゲーム



落ちてくるブロックを消したり、図形を使った問題を解いたりするゲームです。

## シミュレーションゲーム



現実にある物事をゲームの世界で体験するゲームです。恋愛、キャラの育成や料理など、「体験」ができるゲームです。

## シューティングゲーム



敵や標的を打つことで、勝利または高得点を狙うゲームです。

最近のゲームはいくつかの要素が組み合わさったものも多いです。自分の好きなゲームのジャンルを調べることからやってみましょう。

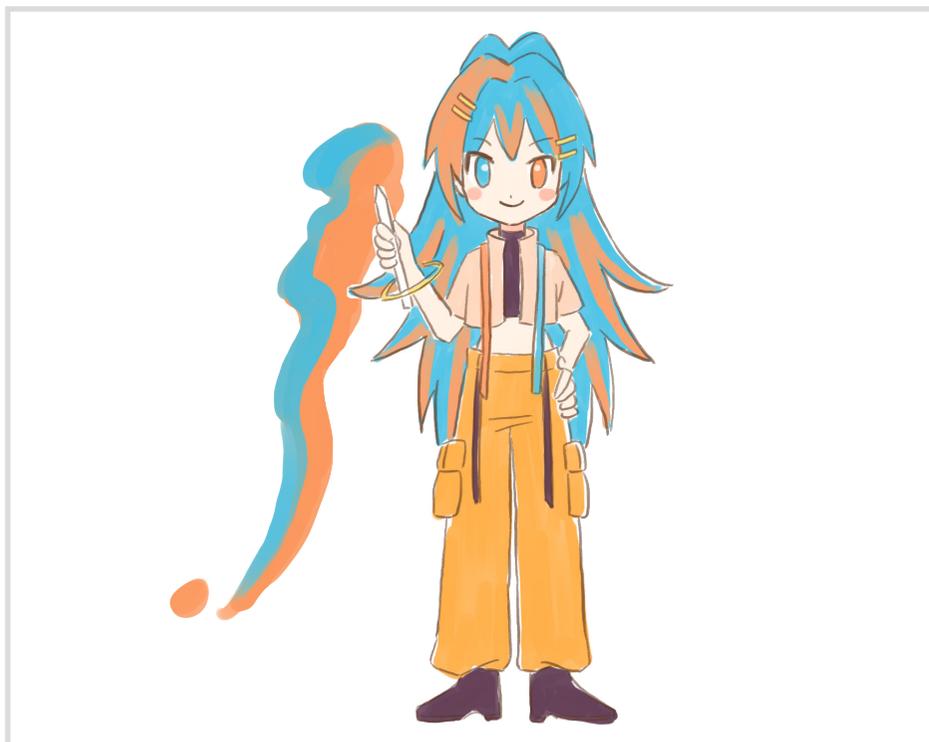
## STEP2 キャラクターやアイテムをデザインしよう

ゲームのコンセプトが固まったら、キャラクターやゲームを盛り上げるアイテムをデザインしましょう！過去に作成したキャラクターやアタムくん・カラフルちゃんを使用してもいいです。ただし、ゲームにあった仕様にしましょう。



## ワークシート記入例

### キャラクター



名前 **カラフルちゃん**

特徴 (とくちょう)

オレンジ色と水色のパワーを使って戦う。  
武器はデジタルイラスト用のペン。

### サブキャラクター



名前 **ダークアタムくん**

特徴 (とくちょう)

闇の力を手に入れたアタムくん。  
紫色のパワーを使って戦う。とても強い。

## STEP3 プレイ画面をデザインしよう

場所や場面、キャラクター、アイコン、エフェクトなどの配置を工夫して、ゲームの魅力（みりょく）が最大限に伝わるプレイ画面を作りましょう！



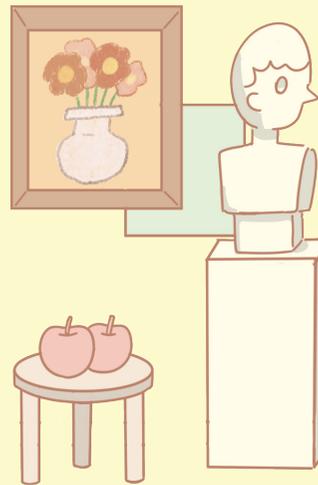
# プレイ画面に必要な情報を整理しよう

ゲームのどんな場面のプレイ画面にするか、デザインを考えましょう。ゲームのジャンルによって必要な情報は変わります。

## キャラクター



## 場面・場所



## アイコンやエフェクト



対戦ゲームでは、「キャラクター」「背景」「キャラクターアイコン」「HPバー」「エフェクト」などが必要になります。

# わかりやすく配置しよう

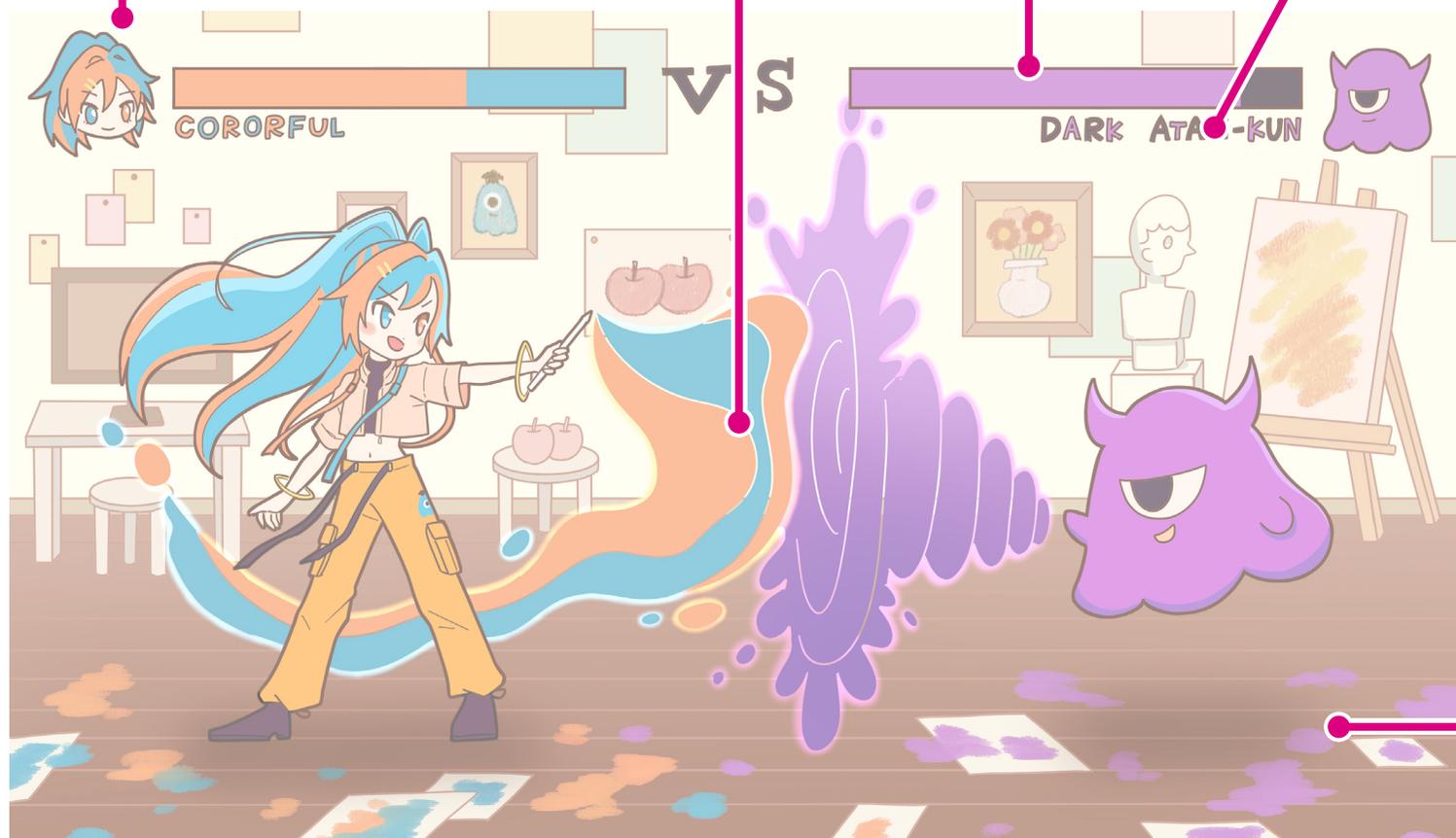
プレイ画面に必要な情報を整理できたら、それらをわかりやすく配置しましょう。

キャラクターアイコン

エフェクト

HPバー

キャラクター名



プレイ中に必要な情報を漏れなく盛り込もう！



背景

## STEP4 パッケージをデザインしよう



ゲームのパッケージには、お客さんにゲームを買ってもらうために「アピール」する役割があります。

そのため、どんなゲームなのか特徴（とくちょう）がひと目でわかり、魅力（みりょく）が伝わるようなパッケージを作ることが大切です。

タイトルやキャラクターをうまく配置して、見た人に「プレイしてみたい!」と思わせられるようなパッケージをデザインしてみましょう。



パッケージで重要なのは、「ゲームの特徴、魅力をつたえること」なんだね!

# パッケージに必要な情報を整理しよう

どんなパッケージを作るかデザインを考え、必要な情報を整理しましょう。

キャラクター



タイトル



アイテム・エフェクト



ゲームのパッケージには、「キャラクター」「タイトルロゴ」はもちろん、特徴（とくちょう）が伝わるような「アイテムやエフェクト」などを配置するとよいです。

# 魅力的（みりょくてき）に配置しよう

パッケージに必要な情報を整理できたら、それらを工夫して配置しましょう。

背景に配置したエフェクトが、バトル感を際立たせています。

タイトルはパッケージにかかせません。  
見やすい位置に配置しましょう。



メインキャラクターをにらみ合わせ、これからまさにバトルが始まる、といった雰囲気演出することで、対戦ゲームだということが伝わるようにしています。

ゲームの特徴をあらわすアイテムとエフェクトを目立つ位置に配置し、見る人にアピールします。

# ゲーム設定シート

ジャンル

ゲームタイトル

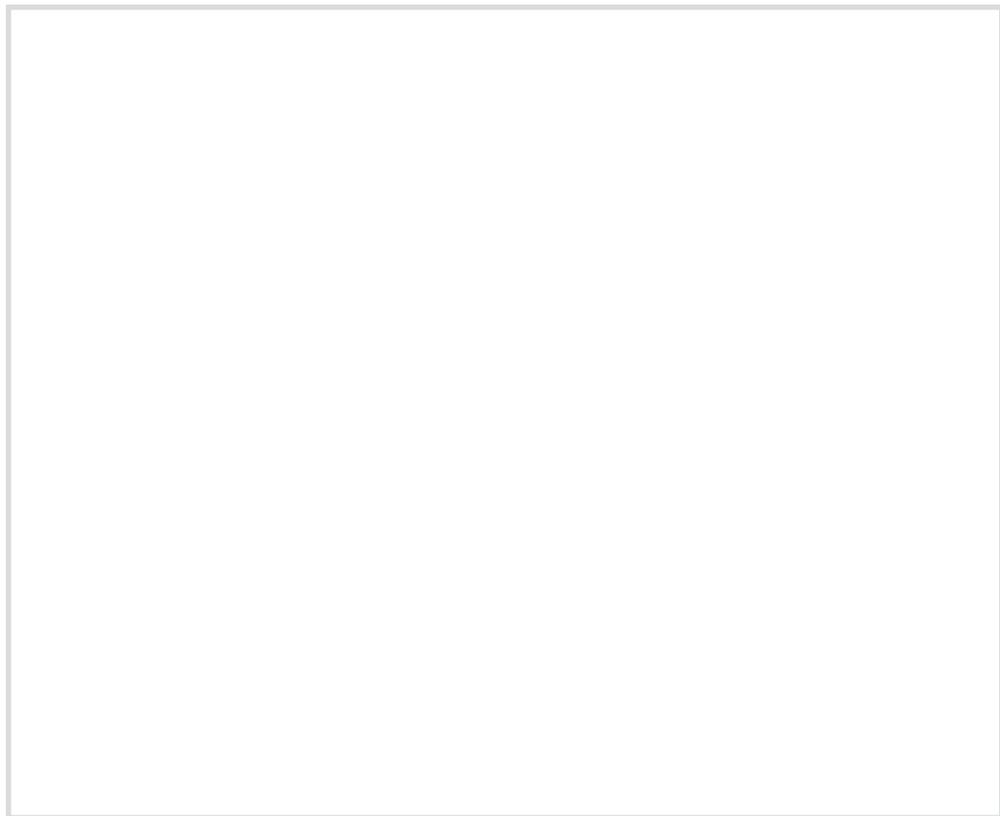
あらすじ・内容

目的・クリア条件

メモ

# キャラクター設定シート

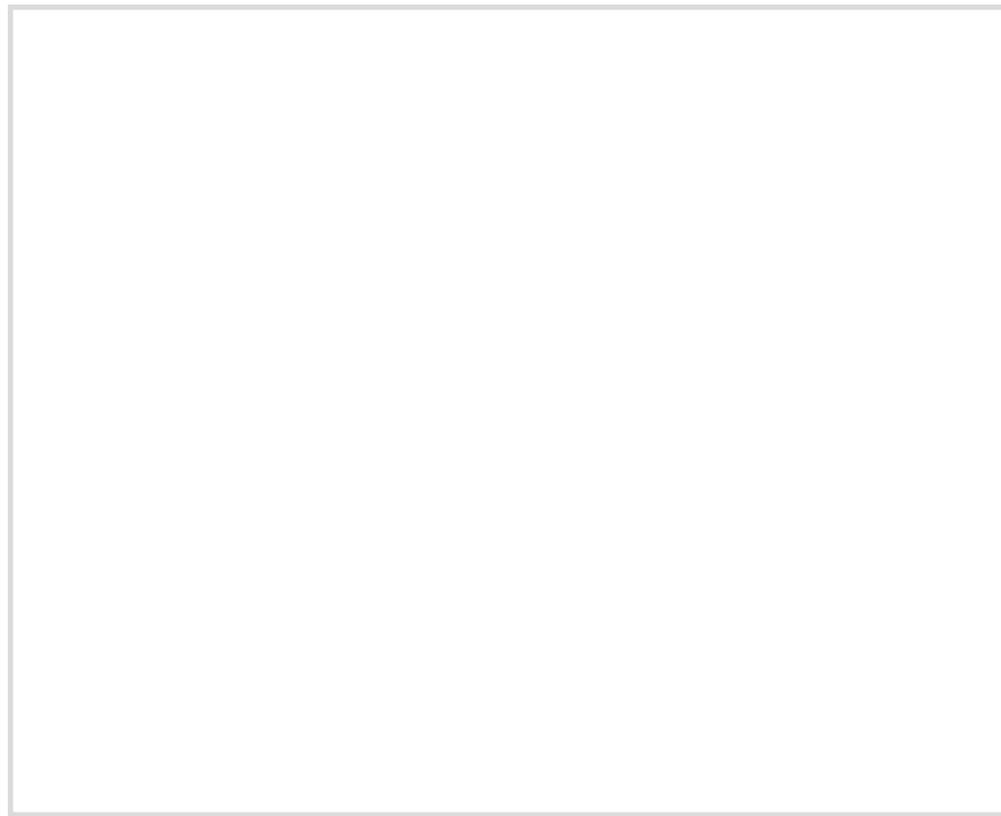
## キャラクター



名前

特徴（とくちょう）

## サブキャラクター



名前

特徴（とくちょう）