

# ゲームデザイン用語集

- ゲームデザイン用語集

- あ

- アイテム
- アフォーダンス
- 一過性
- 一点豪華主義
- イベント
- 意味のあるプレイ
- インターフェイス
- インタラクティブ
- 永続性
- エンカウント
- 面白さ

- か

- 階層的構造
- 枯れた技術の水平思考
- 感覚的面白さ
- 感動
- 起承転結
- ギャンブル性
- くそゲー
- ゲームオーバー
- ゲーム性
- ゲーム性のスイッチ
- ゲームプレイ
- 経験曲線
- 経験値
- 攻撃している時は防御はできない
- 攻略
- ゴール
- コレクション要素
- コンセプト
- コンボ

- さ

- サードパーソンビュー
- サイドビュー
- サブトラクティングデザイン
- 収集
- 受動的
- ジャンプ
- ジャンル
- 初心者
- シーズ
- 循環
- スーパープレイ
- スクロール
- スコア

## 成長曲線

- 絶対劣位性
- 絶対優位性
- 相対優位性
- 戦術
- 選択肢
- 戦略

## ○ た

- タイマー
- タイムアタック
- 達成率
- ダメージの法則
- 多様性
- 溜め
- ダレる
- 探索
- チュートリアル
- ツァイガルニック効果
- テーブル
- デコジャンプ
- 同時押し
- トークン
- ドットイート
- トップビュー

## ○ な

- 難易度
- 難易度曲線
- ぬるゲー
- 能動的

## ○ は

- バグ
- バグ技
- パズル
- ハメ技
- パラメータ
- バランス
- パルスチャート
- プール型
- ファーストパーソンビュー
- ベルトアクション
- 褒める
- ボタン
- ボリューム

## ○ ま

- 間合い
- 待ち
- マップ
- ミニマップ

## 未来予測

- 無敵時間
- メタファー

## ◦ や ら

- ランク
- ランダム性
- リアルタイムストラテジー (RTS)
- リスク
- リスクとリターン
- リソース管理
- リターン
- 領土拡張
- 理論的面白さ
- ルール
- レベル
- レベルエディター
- レベルデザイン
- 連環
- 連鎖
- ロジェ = カイヨワの4分類

## ◦ わ

## あ

### アイテム

プレイヤーが取得すると、何らかの効果を発生するもの。  
効果が遅延する（持越しできる）場合は、リソース管理の対象となる。  
関連 リソース管理

### アフォーダンス

人間の行為を誘導する要素を内包している様子、形状。  
関連 メタファー

### 一過性

資源により得られる効果に、何らかの制約があること。  
対義語 永続性

### 一点豪華主義

そのゲームの核となる部分だけを徹底的に作りこみ、  
その部分を際立たせること。  
これに対して、無駄にボリュームを増やしたり、全体を満遍なく作りこむと、  
インパクトの少ない、もしくは特徴のないゲームになる。

### イベント

ゲームの流れを変えるために発生する、新たな目的。  
多くのRPGは、マップに配置されたイベントを消費するゲームである。

## 意味のあるプレイ

ルールが構成され、各要素に対するプレイが、プレイヤーにとって「意味のある」ものとして成立すること。

## インターフェイス

人間とゲームシステムを繋ぐもの。ゲームパッドなどの入力インターフェイスと、画面効果や効果音などの出力インターフェイスに分かれる。

## インタラクティブ

双方向性。  
入力に対して、なんらかのレスポンスがあること。  
ゲームにおいては、1つの入力があった場合、1つのエフェクトを入れることが好ましい。

## 永続性

資源により得られる効果に、使用回数や期間的な制約がないこと。  
対義語 一過性

## エンカウント

イベント（主に敵）に遭遇すること。  
エンカウントの種類としては、

- ・ 強制エンカウント（宝箱はミミックだった！）
- ・ シンボルエンカウント（ロマサガ・ヴァルキリープロファイルなど）
- ・ ランダムエンカウント（マップ移動時に乱数で遭遇）

がある。

## 面白さ

ゲームにおいて、必須となる要素。  
ただし、最近は「面白い」というだけではユーザーを惹きつけることは難しくなった。

---

## か

### 階層的構造

面白さが多重構造になっているもの。  
階層的構造には、リソースの密度を高め、消費を抑える効果がある。  
例えば、ゼルダのマップは、

- ・ 蠟燭を取ると、木が燃やせる
- ・ 爆弾を取ると、壁が壊せる
- ・ 腕輪を取ると、岩が押せる

というように、1つのマップを何度も楽しませる仕組みを持っている。

### 枯れた技術の水平思考

故・横井軍平の哲学。  
「枯れた技術」とは、最先端ではなく、すでに広く使用されていて、

メリット・デメリットが明らかになっている技術のこと。  
開発コストを低く抑え、安定したシステムを構築する効果がある。

また、「水平思考」とは、何か別の使い方を考えることである。

つまり、凄い技術で人を驚かせるということに注力するよりも、  
既存のもの（枯れた技術）を思いもよらない組み合わせ（水平思考）で驚かせる方が効率が良い（連続してヒット商品を作れる）  
ということを意味する。

## 感覚的面白さ

動かしているだけで面白いもの。  
プレイヤーの予想を上回る動作、エフェクトが該当する。  
感覚的面白さに頼りすぎると、底の浅いゲームになる。  
対義語 理論的面白さ

## 感動

人の心を動かすもの。  
これがないゲームは、たとえどんなに面白くても、ユーザーを惹きつけることができない。

## 起承転結

ゲームプレイ後にプレイヤーをスッキリさせる、レベルデザインの手法。  
「転」をどこに置くかが、レベルデザインの腕の見せ所。

ex)D.Kさんのレベルデザイン手法  
起...ステージ前半  
承...ステージ後半（前半と雰囲気を変える）  
転...ボス  
結...ステージクリアの演出

## ギャンプル性

ランダム性

## くそゲー

つまらないゲームのこと。  
理由は色々あるが、  
1つには、バランスの悪さがあげられる。

## ゲームオーバー

プレイヤーの敗北を宣言すること。  
ゲームオーバーの「理由が不明確」もしくは「クリアが困難」であるとプレイヤーに感じさせると、  
二度とそのゲームをプレイしてもらえなくなる。

## ゲーム性

非常に曖昧な表現で、ゲームをゲーム足らしめる要素。明確な意味が決まらないうちに、この言葉が広まってしまった。意味には諸説あり、未だ議論の最中である。  
コスティキヤンのゲーム論(1994年)によると「ゲームとは、芸術の一形態であり、プレーヤーと呼ばれる参加者が目標達成を  
目指して、ゲームトークンを介して資源管理のため意志決定するものである。」となっている。

## ゲーム性のスイッチ

田尻智の著書「新ゲームデザイン」で、宮本茂の作り出すゲーム性について定義したもの。プレイヤーがアイテムなどを取得・喪失することにより、プレイヤーが行うマップ・フィールドに対する操作を変化させ、要求するゲームプレイを別のものに変化（スイッチ）させること。

ゲーム性のスイッチは、プレイヤーの特性の変化と、マップ・フィールドの階層的構造が必須となる。  
関連 階層的構造

## ゲームプレイ

ゲームの進め方。

## 経験曲線

プレイヤーがゲームを進めていくにつれて、変化するゲームプレイの習熟度。

## 経験値

RPGにおけるスコア。

## 攻撃している時は防御はできない

ゲームを面白くする手っ取り早い方法。これにより、「攻撃するべきか、防御するべきか」という面白い選択を迫ることができる。また、攻撃/防御の選択の境界を狭くすることにより、「2つのことを同時に行うことでゲームが面白くなる」という効果を得ることができる。

## 攻略

絶対優位性を持つ戦略・戦術を探し出すこと。これは、ゲームデザインのバグ探しであるともいえる。

## ゴール

到達するとクリアになるもの。これが目的となる場合、タイムが必要になる。  
関連 タイムアタック

## コレクション要素

アイテムなどを「探索」/「収集」する楽しさ。例えば、

- レアアイテム
- 隠しアイテム
- コイン集め
- 一定のスコア以上で、裏ステージ突入

など。

コレクション要素には、ツァイガルニク効果があるため、

ゲームの止め時を失わせ、最後までプレイさせる「引き」の力を起こさせる。  
関連 探索 / 収集 / ツァイガルニック効果

## コンセプト

短い言葉でそのゲームを説明できるもの。  
ゲームデザイナーはこれを死守しなければならない。  
これがブレると、たいてい失敗したゲームになる。  
コンセプトのチェックポイントとしては、以下の5つがある。

- 方向性が正しいか
- シンプルかつ差別化ができていないか
- ターゲット層はどこにあるか
- 開発期間はどのくらいか
- ゲームとして成立するか

## コンボ

ゲームデザイナーが推奨する連続動作を行ったときに、報酬として得られる累積的な数値。

---

## さ

### サードパーソンビュー

3Dゲームにおいて、操作キャラクタの後頭部から、キャラクタの前を見る視点。  
ファーストパーソンビューでは操作キャラクタをプレイヤーが見えないという問題点を解決するために、導入された折半案。

### サイドビュー

プレイヤーを横方向から見た視点のこと。  
通常、重力が働くため、その制限の影響を考慮してレベルデザインをする必要がある。  
関連 トップビュー

### サブトラクティングデザイン

ICOの開発チームが提唱。  
不要なゲーム内の要素を削り、  
残った要素を徹底的に磨き上げ、  
その世界に実在感（リアリティ）を与えるゲームデザイン

## 収集

取得可能なトークンを集める楽しさを表現するゲーム性。  
主にスコアやお金・武器・道具などのアイテムが該当する。  
関連 コレクション要素

## 受動的

飛ばせないデモや演出、お使いイベントなどがこれに該当する。  
この状態が継続すると、プレイヤーは能動的に動こうとしなくなる。  
対義語 能動的

## ジャンプ

通常移動に対して、垂直方向に移動する方法。

- 異なる座標軸への移動
- 敵の攻撃の回避

などの効果があり、たいてい重力（逆方向への力）の影響を受ける。

派生として、

- 二段ジャンプ
- ホバージャンプ

などがある。

## ジャンル

ゲームをプレイしなくてもどんなゲームであるか分るようになるための、商業的な分類。

### 初心者

ゲームのシステムの理解が未熟であるプレイヤー。  
ゲーム開始時のレベルデザインは、この存在を意識したものでなければならない。

### シーズ

ジャンルの始祖になるもの。  
「真似のしやすいシンプルなゲーム性」かつ「大ヒット」することが条件となる。

シーズの例

- 対戦格闘：ストリートファイター
- 落ちゲー：テトリス
- 音ゲー：パラッパラッパー

関連 ジャンル

### 循環

TODO:

### スーパープレイ

熟練したプレイヤーによるゲームプレイ。  
この領域にプレイヤーを正しく誘導するのが、ゲームデザイナーの目的。

### スクロール

1画面に収まりきれないマップを表示する手法。  
よくミニマップが併用される。  
関連 ミニマップ

### スコア

ゲームデザイナーが推奨する動作を行ったときに、報酬として得られる数値。ゲームプレイ

の評価値。  
関連 コンボ

## 成長曲線

経験曲線

## 絶対劣位性

特定の選択肢が、他の選択肢に比べて、全く役に立たないこと。  
絶対劣位性を持つ選択肢は、1回選択されるだけでその価値を失う。  
関連 絶対優位性

## 絶対優位性

特定の選択肢が、他の選択肢に比べて、明らかな優位性を持つこと。  
絶対優位性は、他の選択肢を無効化（絶対劣位化）するため、避けなければならない。  
関連 絶対劣位性

## 相対優位性

環境・他のプレイヤーなど、外的要因により変化する優位性。

## 戦術

具体的な目的を遂行するための選択肢。  
戦略より短期的、局所的。

## 選択肢

各選択肢がユニークかつそれなりに平等であると、面白い選択肢となる。  
各選択肢が完全に平等である場合、選択する必要がない。Windowsダイアログの「OK」ボタン等、選択肢が1つしかない場合、作業的なゲームプレイを強要することになる。  
各選択肢がすべて必須であるパターン(ノベルゲームにおける分岐選択肢など)は、結果的に全ての選択肢を選択することを強要している。選択肢の回数分だけリトライする必要がある。  
逆に、選択肢の中の幾つかが他の選択肢より(その状況において)絶対優位性を持つならば、他の選択肢を選ぶ必要はなくなる。

## 戦略

戦術よりも大局的な選択肢。  
例えば、リソース管理がこれにあたる。

---

## た

### タイマー

イベントや遅延効果をもたらすための累積的な数値。

### タイムアタック

ゴールなどのクリア条件を満たす時間を競うこと。  
速いほど良い。

レースゲームはこれの典型である。

## 達成率

100%になるとゲームが終わり、  
とゲームデザイナーがプレイヤーに思い込ませるための数値。

## ダメージの法則

敵の攻撃力を何回くろうと死亡するかで、敵のレベルを判定する法則。

- 1~2回の攻撃で死亡 強敵
- 3~4回の攻撃で死亡 手ごわい敵
- 5~回の攻撃で死亡 雑魚

## 多様性

パラメータやトークンによって起こりうる、状況の種類量。  
一般的に、これが多いほど奥深いゲームになるが、理解され難いゲームになりやすい。

## 溜め

ボタンを押しっぱなしに（ONの状態を継続）すること。  
ボタンが離されること（OFF）により、何らかの状態変化や効果が発動することが多い。

## ダレる

単調である様。  
これを防ぐために、適度な周期性やシナリオ、ステージ進行などで緩やかにゲーム展開を変化させることが必要になる。

## 探索

明示的・暗黙的に示された条件を満たすための解法を探す楽しさを表現するゲーム性。

## チュートリアル

ゲーム上で操作方法を解説すること。  
例えば、練習用のステージなどを用意し、  
プレイヤーが実際に動かしながら操作方法を覚える、  
という方法がある。  
複雑化を繰り返す現代のゲームにおいて、操作方法を理解するために必須のものとなっている。

## ツァイガルニック効果

「人は不完全なものを見ると、完全にしたくなる」  
という心理作用。  
コレクション要素はこの心理作用を呼び起こす。  
関連 コレクション要素

## テーブル

インデックスに該当する定数値を返す処理の集まり。  
安定したゲーム性を作り出すことができるが、消費されるのが早い。

ex)

- 敵データ
- アイテム

・マップ

## デコジャンプ

等速度で上昇して、等速度で下降するジャンプ。  
これを実装すると、くそゲーになりやすい。

## 同時押し

複数の入力を同時に要求すること。  
主に、

- ・ 方向レバー入力 + ボタン
- ・ ボタン + ボタン

が使用される。  
3つ以上の同時押しは、難易度を上昇させる。

## トークン

ゲームを構成する最小単位。  
例えば、プレイヤーキャラ・敵キャラ・敵弾・ステージ。

## ドットイート

画面内にある、エサ（ドット）を全て食べると、クリアとなるルールを持つゲーム。  
パックマンの系譜。

## トップビュー

プレイヤーを上空から見た視点。  
通常、上下左右自由に動くことができる。  
関連 サイドビュー、サードパーソンビュー、ファーストパーソンビュー、クォータービュー

---

## な

### 難易度

- ・ 複数の動作（選択）を同時に要求するもの
- ・ 正しい選択肢が分かりにくい

ものほど、難易度は高くなる。  
一般的に難易度が高いほどゲームの寿命は伸びるが、  
バランスを崩すとくそゲーになる。

### 難易度曲線

難易度をグラフ化したもの。一般に縦軸を難易度、横軸をゲーム進行度とする。  
大半のゲームは大局的に見て右肩あがりである。これは「前半は簡単、後半は難しいこと」を意味する。  
局所的に見ると、凸凹していることが多い。難易度に起伏をつけることで、ゲームプレイがダレることを防ぐためである。  
関連 ダレる、ノコギリグラフ

## ぬるゲー

難易度が低いゲームのこと。ただし、難易度の感じ方はプレイヤーに依存するので、ぬるゲーが誰にとっても簡単というワケではない。

理論的楽しさを主軸にしたゲームの場合、ぬるゲーは作業ゲーになりがちである。しかし、感覚的楽しさを主軸にしたゲームでは大して問題にならない場合もある。

## 能動的

プレイヤーの積極的なゲームへの介入を求めること。

ゲームの根幹といえるが、この状態が長く続くとプレイヤーは疲弊する。

対義語 受動的

---

## は

### バグ

製作者が意図していない、ゲームの挙動。多くのパラメータを扱う複雑なゲームでは発生しやすい。

致命的なものではゲームが正常にプレイできなくなったり、ゲームバランスを大きく崩すものもある一方、バグやバグ技によってゲームがより深みを増すこともある。

### バグ技

バグを意図的に出す操作。テクニック。

### パズル

戦略性 / 先読みを要求するもの。

それに加えて、操作能力 / 瞬間の判断力を要求するのがアクションパズル。

### ハメ技

回避不能もしくは困難な連続動作を取り続けること。

攻略の狭義。

### パラメータ

動作を決める値。

値の種類にはブール型・列挙型・数値型がある。

後者に行くに従って取れる値の多様性は増えるが、離散的な値毎ごとの分散は減る。よって、単一のパラメータが多様な状態を取れるほど、情報としての重要度(意味)は弱くなる。

### バランス

プレイヤーのレベルと要求するゲームプレイのレベルの均衡度。

均衡しているほど、バランスが良いといえる。

### パルスチャート

ゲームのサイクルを、時間を横軸、ゲーム性を縦軸に切り開いたもの。

これによりゲーム性のトータルバランスを分析することができる。

## ブール型

「1(true)」 or 「0(false)」のみの真偽値。  
判定をブール型にすると、  
意味は明確になるが、シビアなゲーム性になる。  
ブール代数。

## ファーストパーソンビュー

3Dゲームにおいて、操作キャラクタかの視線から正面を見る視点のこと。  
一般的に画面右下に武器を持った右手が写る。

## ベルトアクション

サイドビューに斜め上からの視点（奥行き）を加えたアクション。  
ファイナルファイトタイプ。  
上下移動を可能にし、自由度を高めることに成功したが、  
奥行きの当たり判定にあいまいさが残る。

## 褒める

競争に勝利したプレイヤーに対するご褒美。

## ボタン

ブール型の入力デバイス。

## ボリューム

開発者にとってのリソースの大きさ。  
プレイヤーにとっては、そのゲームが、  
「何時間遊べるか」「飽きずにずっと遊べるか」  
を示す値。  
ボリュームを増大させるには、  
縦方向と横方向の広がりがある。  
縦方向の増大の例

- ・ ステージ
- ・ マップ

横方向の増大の例

- ・ 使用キャラクタ
- ・ プレイモード

---

## ま

### 間合い

キャラとキャラと間の距離。  
基本的に距離が近いほどハイリスク・ハイリターン。  
遠い場合はローリスク・ローリターン。

## 待ち

入力動作を停止または消極的なものとし、相手プレイヤーの反応に対して反撃する、  
といういわゆるカウンター的なプレイスタイル。

待ちガイル。

ピンチのときは「待ち」で乗り越えることができる、というのが王道のデザイン。

## マップ

2次元もしくは3次元の配列からなるデータテーブル。

1つのマップに階層的な構造を持たせると、消費を遅くすることができる。

## ミニマップ

スクロールを採用したゲームにおいて、俯瞰的な視点から全体（もしくはその一部）のマップを  
見る手法。

関連 スクロール

## 未来予測

将来、発生するであろう事象を予測すること。

未来予測を情報として出力することにより、難易度を調整することが可能となる。

ex)

- 敵出現予告
- レーザー発動予告
- ゴルフゲームなどでのショット角度の軌道予測

## 無敵時間

プレイヤーがダメージを受けた場合、連続してダメージを受けないようにするための時間（ダ  
メージタイマー）。

ミスをしたプレイヤーに対する明確な救済手段の一つ。

現実的には不自然ではあるが、これが存在しない場合、くそゲーになりやすい。

関連 タイマー

## メタファー

隠喩。

プレイヤーの知っている画像や音などを使って、効果的な理解を促す手法。

例えば、宝箱は開けるもの、お金は買い物するもの。

「赤」は血や危険なものを連想させるため、敵やダメージエフェクトの配色としてよく使われ  
る。

---

## や

---

## ら

## ランク

要求するゲームプレイの度合い。

タイマーやAIなどにより、自動で調整される。

類義語 難易度

## ランダム性

乱数により、発生条件の確率、結果により得られる（失う）パラメータが変動するもの。人の射倖心をくすぐる効果がある。しかし、プレイヤーに不平等な力が働いている（イカサマ）と感じさせると、不条理であると受け取り、プレイ意欲を減退させる。また、プレイヤー有利に働くようにしても、それがあからさまである場合、ゲームに勝たされてるような印象を受け、プレイ意欲を減退させる。

## リアルタイムストラテジー（RTS）

ターン性のないストラテジーゲーム。

## リスク

選択肢により発生する不利益

## リスクとリターン

リスクとリターンのバランスが取れていると、面白い選択肢となる。

## リソース管理

プレイヤーが保有する使用制限のある資源をやりくりして、最大の効果を得るための選択を行うこと。  
例えば、お金・使用回数制限のあるアイテム（ボムとか）など。

通常、永続性アイテムはリソース管理の対象にならないが、アイテム保持数の制限がある場合、リソース管理の対象となる。

## リターン

選択肢により得られる利益

## 領土拡張

囲碁やクイックスなど、陣地取りゲームの目的。

## 理論的面白さ

選択肢を選んだり、リソース管理をしたりして悩んだりする面白さ。  
例えば、ローグは純粋な理論的面白さを持つ。  
対義語 感覚的面白さ

## ルール

以下の要素から構成される決まりごと。

- 一つ以上の「発動条件」
- 一つ以上の「効果」

## レベル

TODO:

## レベルエディター

レベルデザインを容易に行うためのツール。  
スクリプト型・マップ型などがある。

## レベルデザイン

ゲームを演出するグラフィックや仕掛けを配置をすること。

## 連環

TODO:

## 連鎖

何らかの原因により、  
原因と結果を連続的に呼び出す効果をもたらすゲーム構造。

## ロジェ = カイヨワの4分類

遊びの定義を4つに分類したもの

### 競争 (アゴン)

勝敗を決めるもの。

ゲームにおいてはクリア = 勝利である。

敗北 (= ゲームオーバー) のないゲームに勝利の価値はない。

ただし、最近では「脳トレ」のように「競争」がないにもかかわらず  
面白いゲームが出始めている。

### 偶然 (アレア)

偶然の選択による勝利は優越感を刺激する。

努力なしの勝利は嬉しい。

偶然による勝ち負けのバランスが良いと、

偶然に対する試行錯誤の時間 (悩む楽しさ) を得られる。

### 模擬 (ミミクリ)

現実の模倣。

精巧なグラフィック、リアルな物理計算など。

模倣には世界観の構築やルールの理解を容易にする効果がある。

### 眩暈 (イリンクス)

平衡感覚を狂わせ、現実を忘れさせること。

現実にはありえない、スピード感・絶望感・熱狂・パニックなど。

---

わ