

ゲームの作り方（着想からMVPまで）

251449 田村陸都

今作っているもの

「NPC同士が会話するゲーム」



①着想

トレードオフをゲーム性にする

自分のゲームの場合：

- ・ベテランに任せる VS 新人を育てる
- ・能力重視 VS 人間性重視

Q. どんなトレードオフがゲームになるだろうか？

- ・スピード VS パワー
- ・安全 VS チャンス
- ・時間 VS 品質
- ・自由 VS 秩序
- ・感情 VS 理性

etc...

②モックアップを作る

ゲーム性が担保される最低限のUX、UIをイメージする

自分のゲームの場合：



②モックアップを作る

ゲーム性が担保される最低限のUX、UIをイメージする

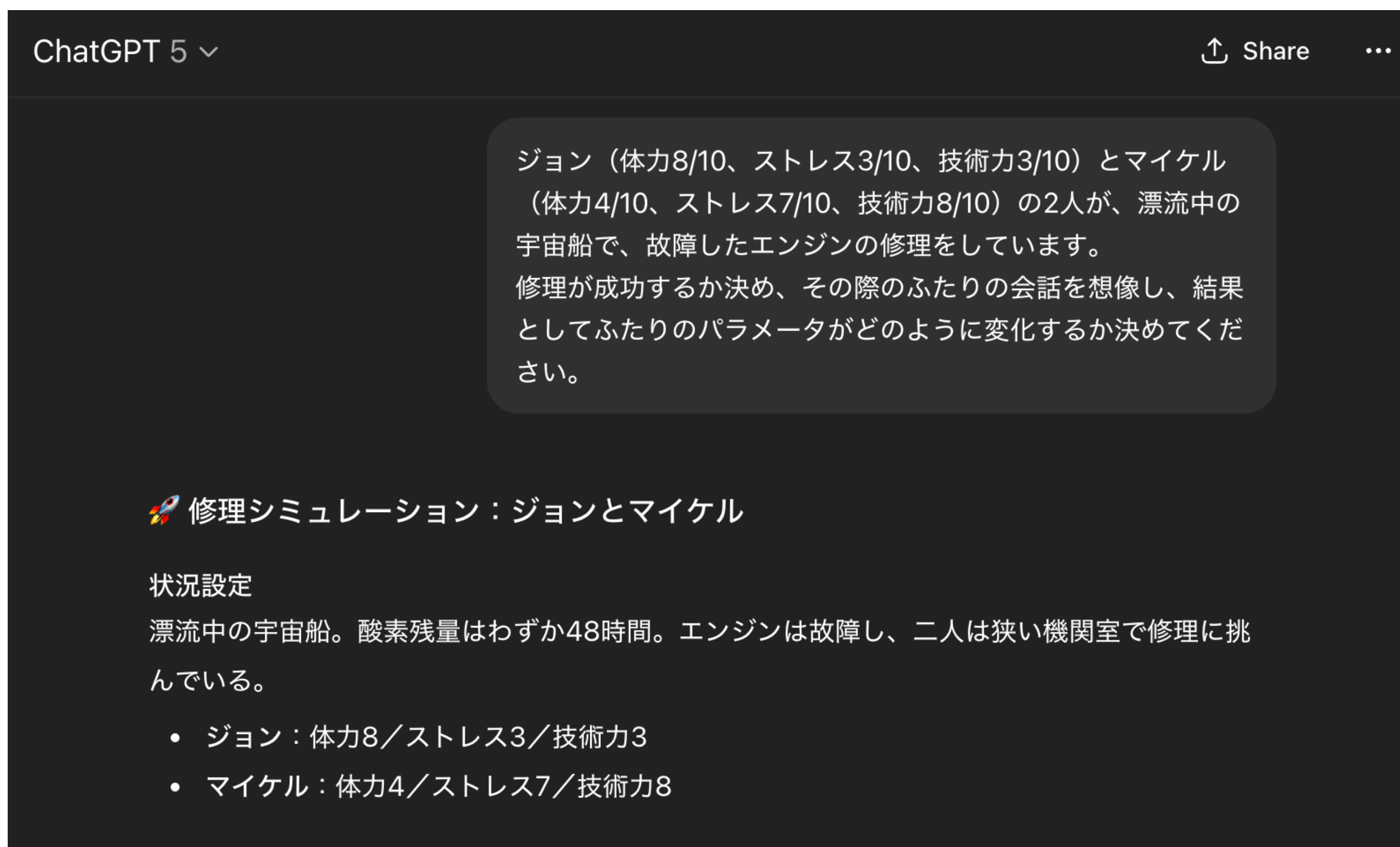


参考：sultan's game

③MVP、プロトタイプを作る

ゲーム性を担保する最低限の「原型」を作る

自分のゲームの場合：



ChatGPTとの
簡易的なシミュレーション

③MVP、プロトタイプを作る

ゲーム性を担保する最低限の「原型」を作る

自分のゲームの場合：

修理の判定（確率的ロジック風）

修理成功の確率 $\div$ 技術力の合計 $\div$ 20 = (3+8)/20 = 55%

ただし、ストレスが高いとミスを誘発し、体力が低いと作業持久力が下がる。

→ 結果：ぎりぎり成功（不完全修理）

会話（リアルな緊張感を伴う短いシーン）

ジョン：「...マイケル、冷却コイルが焼けてる。交換できそうか？」

マイケル：「くそっ、手が震える...もう限界かも。でも...やるしかないな。」

ジョン：「おい、大丈夫か？無理するなよ。」

マイケル：「お前こそな。俺がミスったら、すぐカバー頼む。」

（数分後、エンジンが唸りを上げる）

ジョン：「...動いた！嘘だろ、マイケル！」

マイケル：「ハア...ハア...完全じゃねえ。推力の30%しか出ねえ。でも、生き延びたな。」

ジョン：「上出来だ。お前がいなきゃ、もう凍ってた。」

ChatGPTとの
簡易的なシミュレーション

③MVP、プロトタイプを作る

ゲーム性を担保する最低限の「原型」を作る

自分のゲームの場合：

結果的なパラメータ変化

キャラクター	体力	ストレス	技術力	備考
ジョン	8 → 6	3 → 5	3 → 4	長時間作業で疲労増、成功体験で僅かにスキル上昇
マイケル	4 → 2	7 → 8	8 → 9	体力消耗と極度の緊張、だが修理成功で熟練度上昇

総評

修理は部分的成功。推力30%回復で航行可能に。
ジョンはマイケルへの信頼を強め、マイケルは自身の限界を悟りながらも職人気質を見せた。
このイベントは、以後のNPC関係値（信頼、負荷、技能成長）に強く影響する。

ChatGPTとの
簡易的なシミュレーション

③MVP、プロトタイプを作る

ゲーム性を担保する最低限の「原型」を作る

自分のゲームの場合：

ジョン（体力8/10、ストレス3/10、技術力3/10）とマイケル（体力4/10、ストレス7/10、技術力8/10）の2人が、漂流中の宇宙船で、故障したエンジンの修理をしています。
修理が成功するか決め、その際のふたりの会話を想像し、結果としてふたりのパラメータがどのように変化するか決めてください。

プロンプト

③MVP、プロトタイプを作る

ゲーム性を担保する最低限の「原型」を作る

自分のゲームの場合：

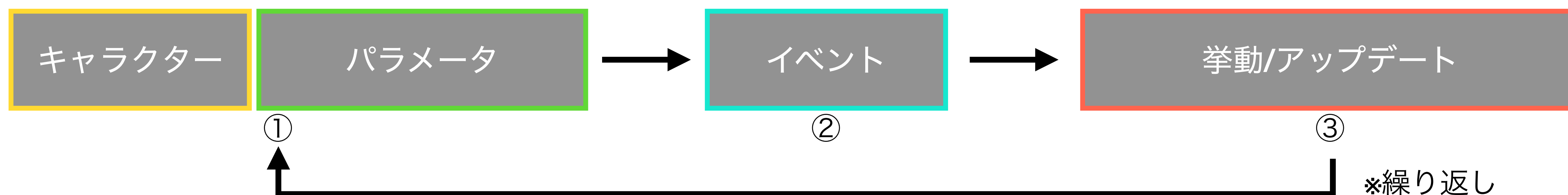
ジョン (体力8/10、ストレス3/10、技術力3/10) とマイケル (体力4/10、ストレス7/10、技術力8/10) の2人が、漂流中の宇宙船で、故障したエンジンの修理をしています。
修理が成功するか決め、その際のふたりの会話を想像し、結果としてふたりのパラメータがどのように変化するか決めてください。

プロンプト

③MVP、プロトタイプを作る

ゲーム性を担保する最低限の「原型」を作る

自分のゲームの場合：



ジョン (体力8/10、ストレス3/10、技術力3/10) とマイケル (体力4/10、ストレス7/10、技術力8/10) の2人が、漂流中の宇宙船で、故障したエンジンの修理をしています。

修理が成功するか決め、その際のふたりの会話を想像し、結果としてふたりのパラメータがどのように変化するか決めてください。

プロンプト

③MVP、プロトタイプを作る

原型（MVP）を作り、モックアップに近づけていく

自分のゲームの場合：



“バイブコーディング”によるMVP



モックアップ