

# ゲームアイデアチェックシート

## 気持ちいい

そのままではゲーム中のネタにならないなら別のものに発展させる

どんなテンポ?

どんな操作? (操作しているだけで気持ちいい)

気持ちいい

このゲームは

をうまくやるゲーム

その「気持ちいい」をうまくやるってどういうこと?

それは一体何をどうする「遊び」なの?

目的 (クリア条件)

ご褒美

課題 (うまくできたり、できなかったり)

似た要素を持つゲームは?

同じ要素は?

担保される遊び

違う要素は?

これを膨らませたアイデア

これらが合わさって  
一体何を楽しむ「遊び」になったの?

## コンセプト

を楽しんでもらいたい

テーマは?

テンポは?

システムは?

核を支えるアイデアは? (このままではコンセプトが頻繁に起こらない場合に必要)

核を膨らませるアイデアは? (コンセプトの遊びをより豊かにするもの)