

糸内豆とゲーム

3T 夕ケツ

はじめに

私はよく納豆を食べます。安くてご飯がたくさん食べられるので非常に助かります。そんなわけで今日も納豆を食べていたわけですが、その時ふと

「納豆のゲームは作れないだろうか？」と思いませんでした。ご飯を食べているときは食べることに集中していますからね。

さて、これまで数多のゲームが生み出されてきましたが、「納豆ゲーム」はほとんど作られません。そこで、そういった人気のない分野には未知のおもしろさが眠っているのではないか、という考えのもと納豆ゲームの可能性を模索してみたいと思います。



図1. 納豆の例

納豆とは？

納豆をメインに用いる以上、納豆についてよく知らなければなりません。ちょっと調べてみました。すると、

- ・ビタミン K、たんぱく質が豊富
- ・7月10日は納豆の日
- ・発酵させてから包装するのではなく、包装してから発送期間中に発酵させている
- ・納豆の糸の主成分はポリグルタミン酸
- ・一度良くかき混ぜてから醤油やタレを加え、もう一度かき混ぜるとおいしい
- ・千回混ぜるとペーストになり、一万回混ぜるとカニ味噌になる¹
- ・甘納豆は納豆ではない
- ・TM NETWORK という商品がある
- ・wikipedia の「納豆」のページは以前荒らされていた

などのことが分かりました。この中でも、「混ぜるとおいしさは変化する」という点はゲームにするとおもしろいのではないかと思います。

しかし、それ以外は納豆について詳しくはなりませんが、ゲームを作るヒントにはなりそうにありませんでした。

そこで、納豆と既存のゲームジャンルを組み合わせることで新しい何かを見つけられないか考えてみることにします。

ゲーム案

<納豆+アクションゲーム>

この組み合わせはいろいろなゲームが思いつきます。独特の粘り気のある動きの納豆を操作してゴールを目指す、とか、糸で攻撃してくる悪い納豆を退治する、といったものが考えられます。

その他にもいろいろ考えつくとは思いますが、その中で重要なのはどれだけ納豆らしさを生かすことができるかだと思います。

<納豆+RPG>

「納豆達の鎮魂歌」

あらすじ：兄豆をきなこに加工されてしまった弟豆が、人間に復讐を誓う。そら豆や枝豆の妨害を受けるも、粘り強さで勝ち進んでゆく。そして、ついに仇と対峙する弟豆。そこで明かされる、衝撃の真実とは……！？

豆とは何かを考えさせられる珠玉の一作！

<納豆+恋愛シミュレーション>

これはとんでもなく難しいと思います。恋愛シミュレーションというゲームの目的から、納豆と恋愛をしなければいけません。納豆の発酵に興奮を覚えるような変態でない限り、そんなことは不可能です。しかし、恋愛という納豆とは全く釣り合わないものを採り上げておもしろいゲームを作ることができたならば、それはもう革命ではないでしょうか。

<納豆+戦略シミュレーション>

納豆を製造、販売しシェア一位を目指すゲーム。納豆は地域性が強いため、このアイデアは悪くないと思います。

<納豆+シミュレータ>

この組み合わせなら、前ページで書いた

「混ぜるとおいしさが変化する」という点を生かしたゲームを作ることができると思います。つまり、何回混ぜるか、いつ薬味を投入するかで完成する納豆のおいしさが変化します。

まとめ・反省

いくつかのジャンルにおける納豆ゲームの可能性について考えてきましたが、なかなかしっくりくるものはありませんでした。

アクションゲームとの組み合わせの項でも書きましたが、どれだけ納豆らしさを生かせるかが納豆ゲームのおもしろさを決定するのではないかと思います。その点で、納豆シミュレータは良かったのですが、シミュレータは行為自体がおもしろいものではないとゲームとしておもしろくはならないので、納豆を混ぜるシミュレータではおもしろさに欠けます。

納豆らしさを生かすことに重点を置くのなら、納豆の特性からゲームを決定すべきだったのかもしれない。納豆の特性についてよく調べ、その中でゲームにすればおもしろそうな部分を抽出すれば、自ずと納豆らしさを生かしたゲームが出来上がるのではないのでしょうか。

今回の納豆ゲームの可能性を探ることを通して、モチーフが既に決まっているゲームを作る場合は、モチーフについてよく調べることがおもしろいゲームを作る第一歩であるということ学びました。

1

<http://portal.nifty.com/koneta05/03/28/01/>
「納豆を一万回混ぜる」を参考にしました