

# 効果音からゲームアイデアを考える

## M1 ふんわりオムライス

ゲームのアイデアを考えるときに、“これだけは外せない”というコンセプトや要素を決めて、それを変えずに固定してアイデアを考えていくと、考えが発散せずに良いアイデアが生まれる場合がある。よって、例えば固定するものが効果音であっても良いアイデアが生まれる可能性はあるはずだ。

私がなぜこの記事を書いているのかというと、ある既存の効果音(厳密には音声)を基にミニゲームのアイデアを考えようとしているからだ。その音声は、「まな板には当てないでください」というものだ。この音声は、X68 部員がキャベツを包丁で切るときの斬撃音を効果音として録音しているときに、斬撃音と一緒に奇跡的に記録されていた貴重な音声である。この声を聞いたときの印象が私にとって非常に強いものであったため、いつかこの音声をゲームで使いたいと思い続けて今に至っている。

「まな板には当てないでください」という音声をゲームに使うことを考えると、そのゲームがプレイヤーに何をやらせるゲームであるかが非常にすんなりと決まってしまう、と思う人がほとんどだと思う。実際、私も一瞬にしてどんなゲームにするかを思いついてしまった。しかしよくよく考えると、そのゲームは決して面白そうではないのだ。これは大問題である。ミニゲームといっても作るからには面白いものにしたいし、奇跡的に出会えたこの音声を最高の形で羽ばたかせたい。

私が想像していた以上に、音声を基にゲームアイデアを考えることが難しいものであることがわかった。しかし、この難しさを乗り越えてこそ良いゲームが生まれるはずである。

「まな板には当てないでください」という声を最高の場面、最高のタイミングで流れる面白いゲームを皆様にプレイしてもらえよう頑張っていこうと思う。

