



# ウディコンレビューから 読み解く傾向と対策

ぽり0655

# 自己紹介

ぽり0655

<https://senobishiten.cyber-ninja.jp/>

- ウディタ歴12年半
- ブロガー歴16年弱
- インターネット上に文字とゲームを  
いっぱいぶん投げて生きてきた
- 本当はここまでゲーム制作にどっぷり入るつもりはなかった  
(驚がくのカミングアウト)



# 自己紹介

こんなゲーム・ソフトをつくってます




# はじめに

ウディタ学会をご覧の方には  
ウディタでゲームを制作中の方も多と思います。

そんな皆さんに向けて  
2つほど質問をさせていただきます。



はじめに



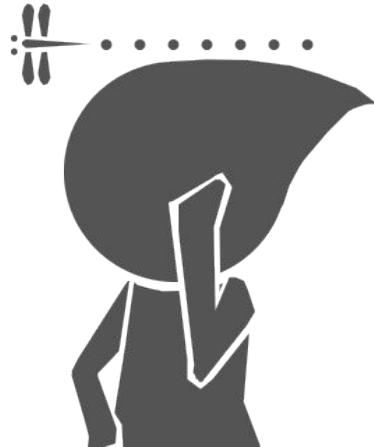
ゲーム制作者の  
みなさん！



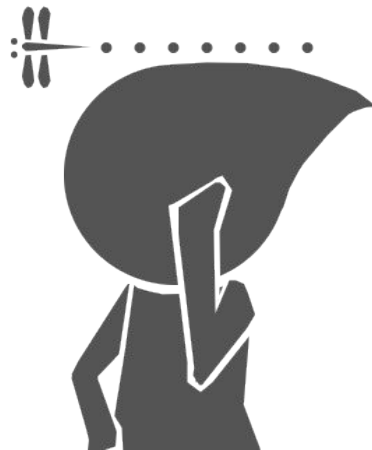
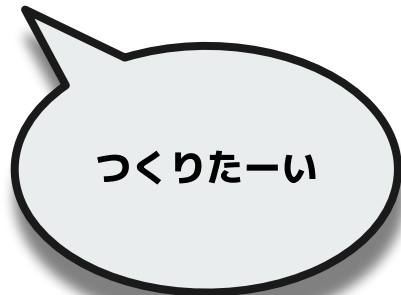
—  
どうせなら  
評価されるゲーム  
作りたくないですかー？



# はじめに



# はじめに





はじめに



ですよねー

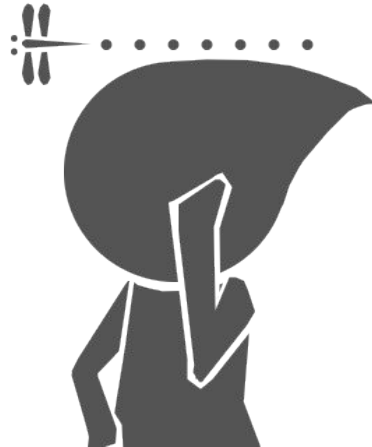


# はじめに

でも評価される  
ゲームの作り方なんて  
正直分からないですよねー？



# はじめに



# はじめに

わからない

おしえてほしい

ほんとそれな

a,

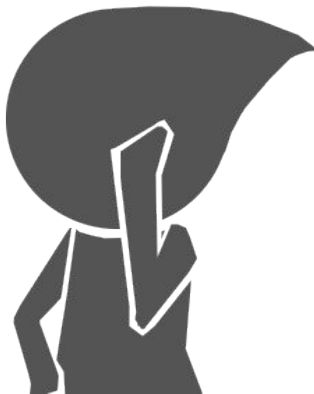
わかんない

わかったら  
苦労はしない

さっさとおしえろ



くあwせ  
drftgyふじ  
こlp



はじめに



ですよねー！



# はじめに

## 現状の問題点

- 誰だって**評価されるゲーム**を作りたい  
↓
- 評価されるゲームの**傾向と対策を明文化**している資料はとても少ない  
(明文化する方法もほぼ無い)



傾向と対策の明文化に  
**ぽりのウディコンレビュー**が役立つのでは？  
というのが今回のテーマです

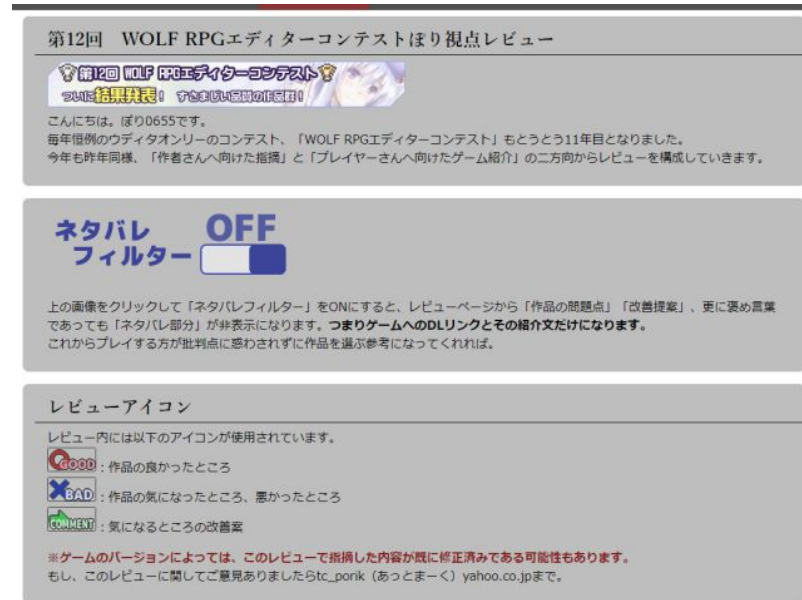


# ぽりのウディコンレビューとは？

## WOLF RPGエディターコンテストぽり視点レビュー

- WOLF RPGエディターコンテスト  
（通称ウディコン）のエントリー作を  
レビューした文章コンテンツ
- 「良いところ」「悪かったところ」  
「悪かったところの改善案」の3点をメイン  
に評価する
- これまでにレビューさせていただいた  
作品は合計521作品、12万字（※）  
（文庫小説1.5冊ぶん）

<https://senobishiten.cyber-ninja.jp/other.html>



第12回 WOLF RPGエディターコンテストぽり視点レビュー

第12回 WOLF RPGエディターコンテスト  
ついに結果発表！ 予定していた通りです！


こんにちは。ぽり0655です。  
毎年恒例のウディコンのコンテスト、「WOLF RPGエディターコンテスト」もとうとう11年目となりました。  
今年も昨年同様、「作者さんへ向けた指摘」と「プレイヤーさんへ向けたゲーム紹介」の二方向からレビューを構成していきます。


ネタバレ  
フィルター  OFF


上の画像をクリックして「ネタバレフィルター」をONにすると、レビューページから「作品の問題点」「改善提案」、更に要め言葉  
であっても「ネタバレ部分」が非表示になります。つまりゲームへのDLリンクとその紹介文だけになります。  
これからプレイする方が批判点に悪わらずに作品を鑑賞参考になってくれれば。

レビューアイコン

レビュー内には以下のアイコンが使用されています。

 GOOD: 作品の良いところ

 BAD: 作品の気になったところ、悪かったところ

 COMMENT: 気になったところの改善案

※ゲームのバージョンによっては、このレビューで指摘した内容が既に修正済みである可能性もあります。  
もし、このレビューに関してご意見ありましたらtc\_porik (あつとまーく) yahoo.co.jpまで。

（※）ウディコン1～3（審査員コメント）、非公式ウディコン含む

# ぽりのウディコンレビューとは？

## WOLF RPGエディターコンテストぽり視点レビュー

<https://senobishiten.cyber-ninja.jp/other.html>

- これまでにレビューさせていただいた作品は合計521作品、12万字（※）  
（文庫小説1.5冊ぶん）



レビューコメントを読み解けば、  
521作品分の「経験」を  
得ることができるのでは！？

第12回 WOLF RPGエディターコンテストぽり視点レビュー

第12回 WOLF RPGエディターコンテスト  
ついに結果発表！ 予定通り開催中！

こんにちは。ぽり0655です。  
毎年恒例のウディタオナーリーのコンテスト、「WOLF RPGエディターコンテスト」もとうとう11年目となりました。  
今年も昨年同様、「作者さんへ向けた支援」と「プレイヤーさんへ向けたゲーム紹介」の二方向からレビューを構成していきます。

ネタバレ  
フィルター  OFF

上の画像をクリックして「ネタバレフィルター」をONにすると、レビューページから「作品の問題点」「改善提案」、更に要め言葉であっても「ネタバレ部分」が非表示になります。つまりゲームへのDLリンクとその紹介文だけになります。  
これからプレイする方が批判点に悪わされずに作品を選ぶ参考になってくれれば。

レビューアイコン

レビュー内には以下のアイコンが使用されています。

- GOOD: 作品の良かったところ
- BAD: 作品の気になったところ、悪かったところ
- COMMENT: 気になるところの改善案

※ゲームのバージョンによっては、このレビューで指摘した内容が既に修正済みである可能性もあります。  
もし、このレビューに関してご意見ありましたらtc\_porik（あつとまーく） yahoo.co.jpまで。

（※）ウディコン1～3（審査員コメント）、非公式ウディコン含む

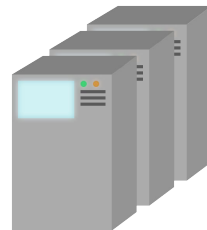


# 調査方法

1 : ウディコンレビュー文章を  
全て集めてデータ化する

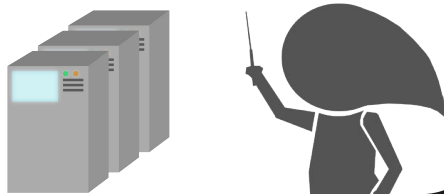
	A	B	C
1	Text	ウディコン	評価
2	脳のなかの 普段アイドル	公式ウディコン12(2020)	評価点
3	lv3~4ぐらいの 登場する	公式ウディコン12(2020)	問題点
4	まあそれぞれでゲーム	公式ウディコン12(2020)	改善案
5	いろんな 正統派王道RPG	公式ウディコン12(2020)	評価点
6	キャラの 多さとそれぞれ	公式ウディコン12(2020)	問題点
7	もし「いろいろなキャラを	公式ウディコン12(2020)	改善案
8	マップももちろんのこと	公式ウディコン12(2020)	評価点
9	プレイしていて感じたのは	公式ウディコン12(2020)	問題点
10	マップ1つ1つに 手間がか	公式ウディコン12(2020)	改善案
11	すごい、 こういう「単語	公式ウディコン12(2020)	評価点
12	一つ気になったのは「イ	公式ウディコン12(2020)	問題点

2 : 12万字をAI<sup>(※)</sup>に取り込み  
解析させる



(※) 正しくはテキストマイニングソフト

3 : 「よく使う単語」  
「よく使う表現」を計測し  
評価されるゲームの  
傾向と対策を明文化させる！



# これから解析結果を発表します

## 注意点

---

- ぽり0655は文章統計・解析の初心者なので  
考察に間違いがあるかもしれません。許してね。
- そもそも解析対象がぽり0655のレビューである以上、  
解析結果にはぽりのバイアスがかかっています。許してね。



解析結果は参考ではあるが正解ではない。  
何があっても許すことが大切だ。いいね？

# 解析結果1

## 単語抽出



521作品、12万字のレビューの中で  
一番多く使われた“単語”は何でしょう？

# 解析結果1

## 単語抽出

---

521作品、12万字のレビューの中で  
一番多く使われた“単語”は何でしょう？



**答え：ゲーム（439回）**

2位：要素（208回）

3位：作品（200回）

# 解析結果1

一番多く使われた単語は「ゲーム」ですが……



一番言及された回数が多いのは「どんなゲーム」でしょう？

(※) 「名詞」+“ゲーム”の使用回数

# 解析結果1

一番多く使われた単語は「ゲーム」ですが……

一番言及された回数が多いのは「どんなゲーム」でしょう？

(※) 「名詞」+“ゲーム”の使用回数



答え：カードゲーム (11回)

2位：アクションゲーム・ホラーゲーム (6回)

3位：サンプルゲーム (3回)

# 解析結果1

## 一番言及回数が多いのがまさかの「カードゲーム」

- 別にウディコンにカードゲームが多かった訳ではない
- 1作品のレビュー内に複数登場することが多い

一応デッキ構築型のカードゲームだけど、……完全にカードゲームとは違う考え方をしなくちゃいけないデザインが好き。

公式ウディコン6 (2014)

カードゲームの要領でデッキを組んでそのデッキですごろくを行う特殊なシステムのゲームです。……すごろくのランダム性と、カードゲームの戦略性がちょうどいい感じに混ざったゲームで……

公式ウディコン2 (2010)

このゲームの特筆すべきところは「ノベル」と「カードゲーム」というまったく方向性の違う2つを組み合わせた上にどちらも手を抜かずにユーザビリティを心がけていたこと。

公式ウディコン2 (2010)



ジャンルが特殊だとそれだけで言及されることが多い！

# 解析結果2

## 対応分析



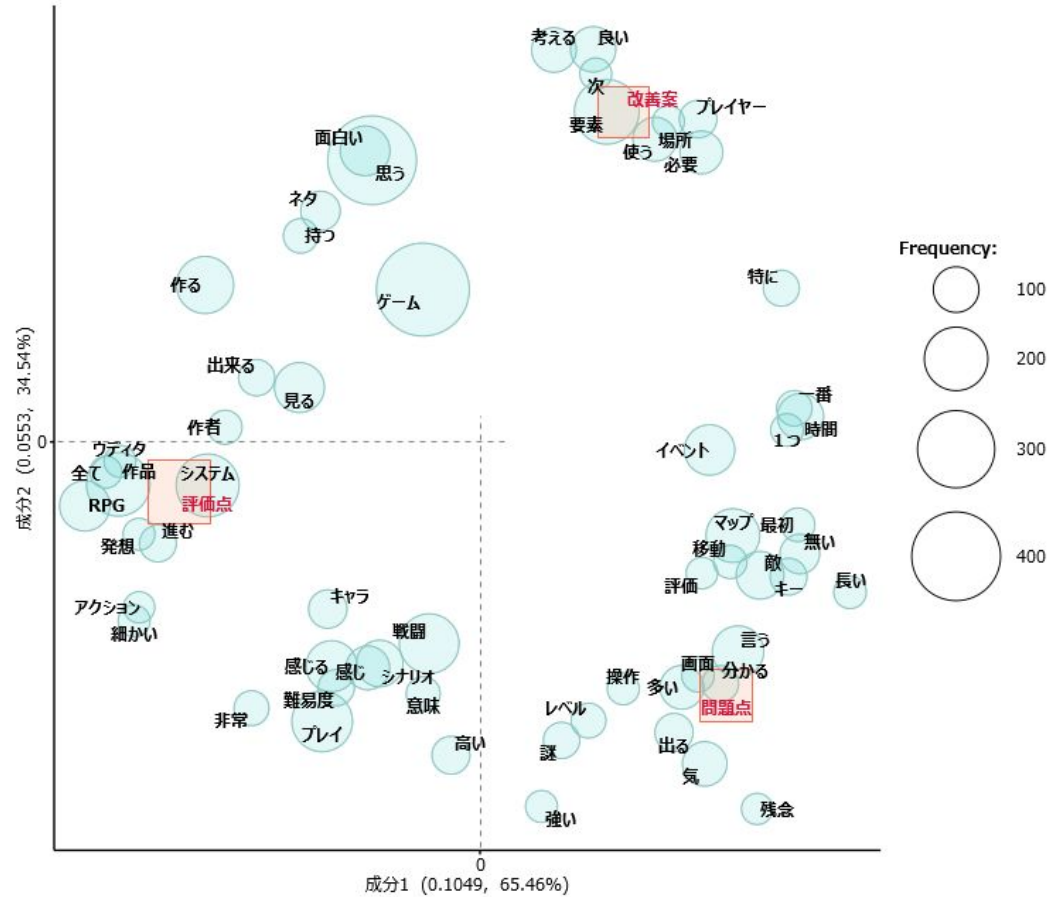
「褒めてるときによく使っていた単語」  
「問題点指摘時によく使っていた単語」は？

単語ごとの「傾向」を追いかけることで  
ゲーム制作時に気をつけるべき「キーワード」が見えてくる



# 解析結果2

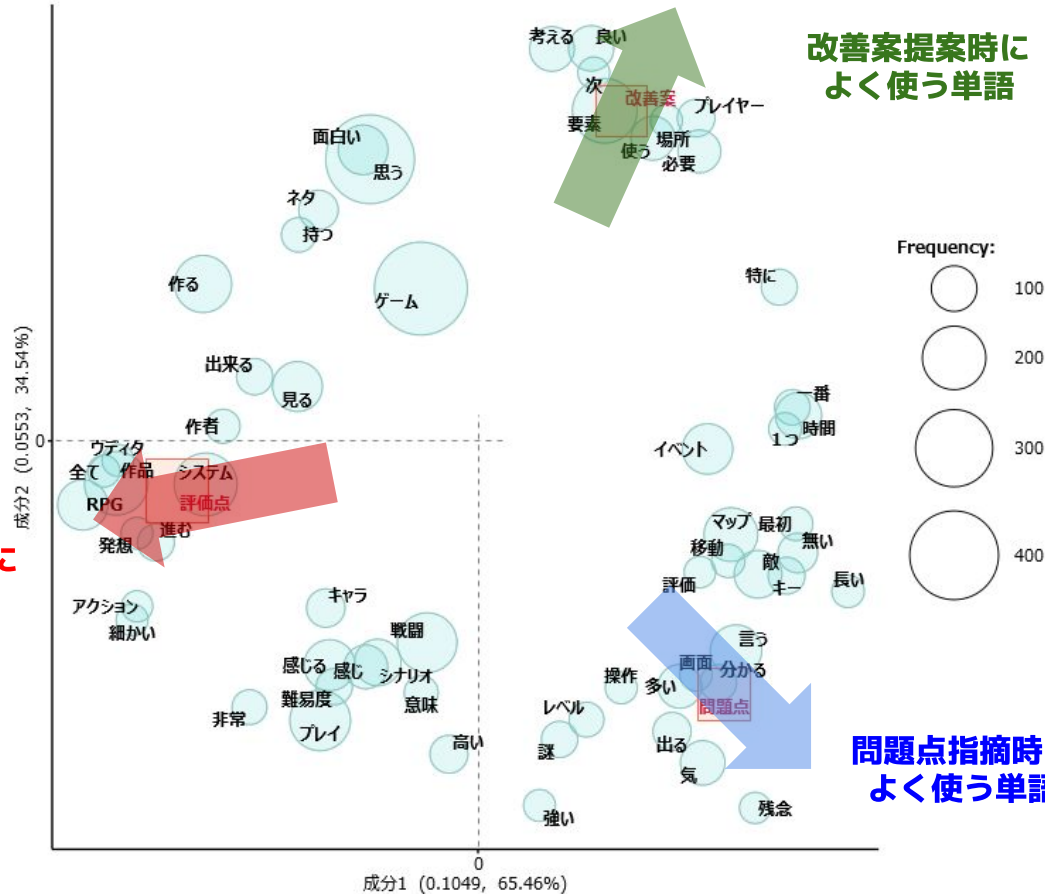
## 対応分析



# 解析結果2

## 対応分析

褒めているときに  
よく使う単語

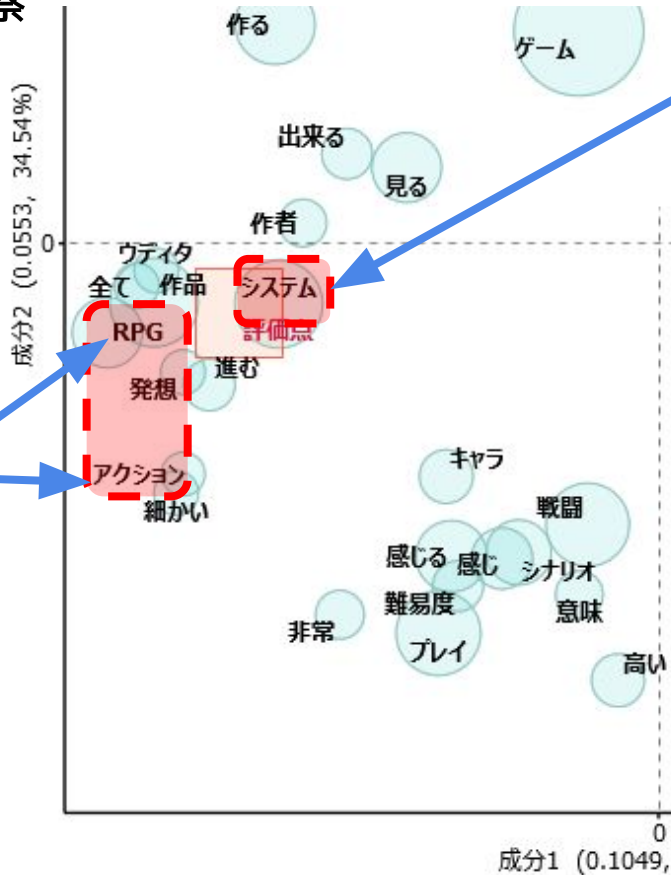


改善案提案時に  
よく使う単語

問題点指摘時に  
よく使う単語

# 解析結果2

## 分析結果の考察



ジャンルに言及  
するとき  
基本褒めるとき

システムが凝っているゲームは  
評価されやすい

作ったパフェの評価システムがけっ  
こう人間の感覚と一致していて、自  
信ない味の組み合わせを作るとちゃ  
んと見透かしてきた  
公式ウディコン11 (2019)

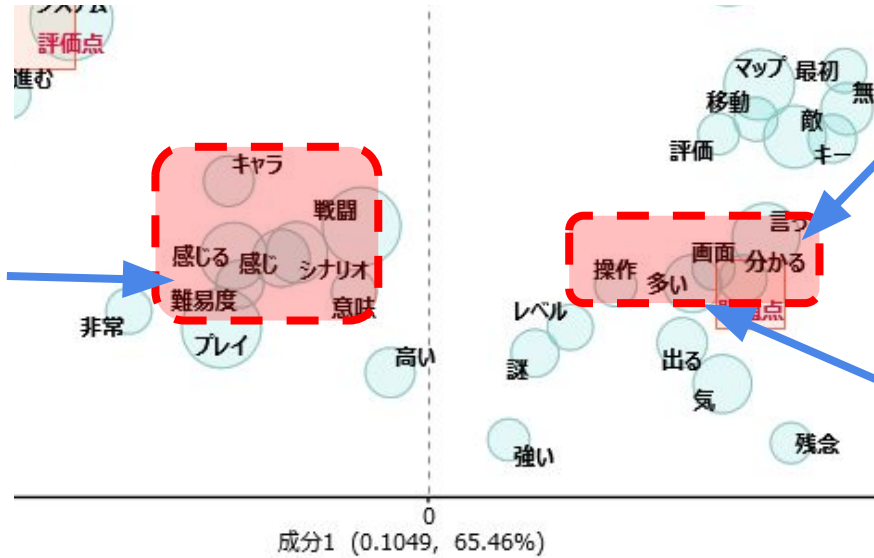
俯瞰型のガンシューティングとして  
は、もはや完成されたと言っても過  
言じゃないぐらいのシステムの完成  
度にただただびっくりするばかり。  
公式ウディコン4 (2012)

ぽり0655がシステム重視派  
ということが数字でも証明される

# 解析結果2

## 分析結果の考察

「シナリオ」「戦闘」  
「難易度」は褒めることも指摘することもある



「分かる」は否定形の「分からない」の形で多用されている

「画面 (UIまわり)」や「操作 (操作性)」が問題点にあがりやすい

こだわると**加点**、合わない**減点**になってしまう要注意ゾーン！

分かりやすさ、めちゃくちゃ大事！  
良かったとしても褒められにくい  
悪いと高確率で文句を言われやすい！

# 解析結果2

## 分析結果の考察

「良い」がここにあるのは  
「～～すれば良<sub>い</sub>かった」の  
活用形で多用されるから



「プレイヤーさんに分かりやすく」  
という表現を多用している

プレイヤーさんが必要な情報を「順番に」得られるためのチュートリアルが欲しいかな。  
公式ウディコン12 (2020)

なにかする度に無駄に時間がかかる  
ということは「プレイヤーさんがなにかやりたいと思っても毎回ゲームに邪魔をされる」ということ。  
公式ウディコン11 (2019)

特に

「プレイヤーさん視点でどのように映るか」が重要。  
製作中にプレイヤーさん視点を持つことができれば  
ほとんどのゲームはさらに良くなる！

# 解析結果3

## クロス集計

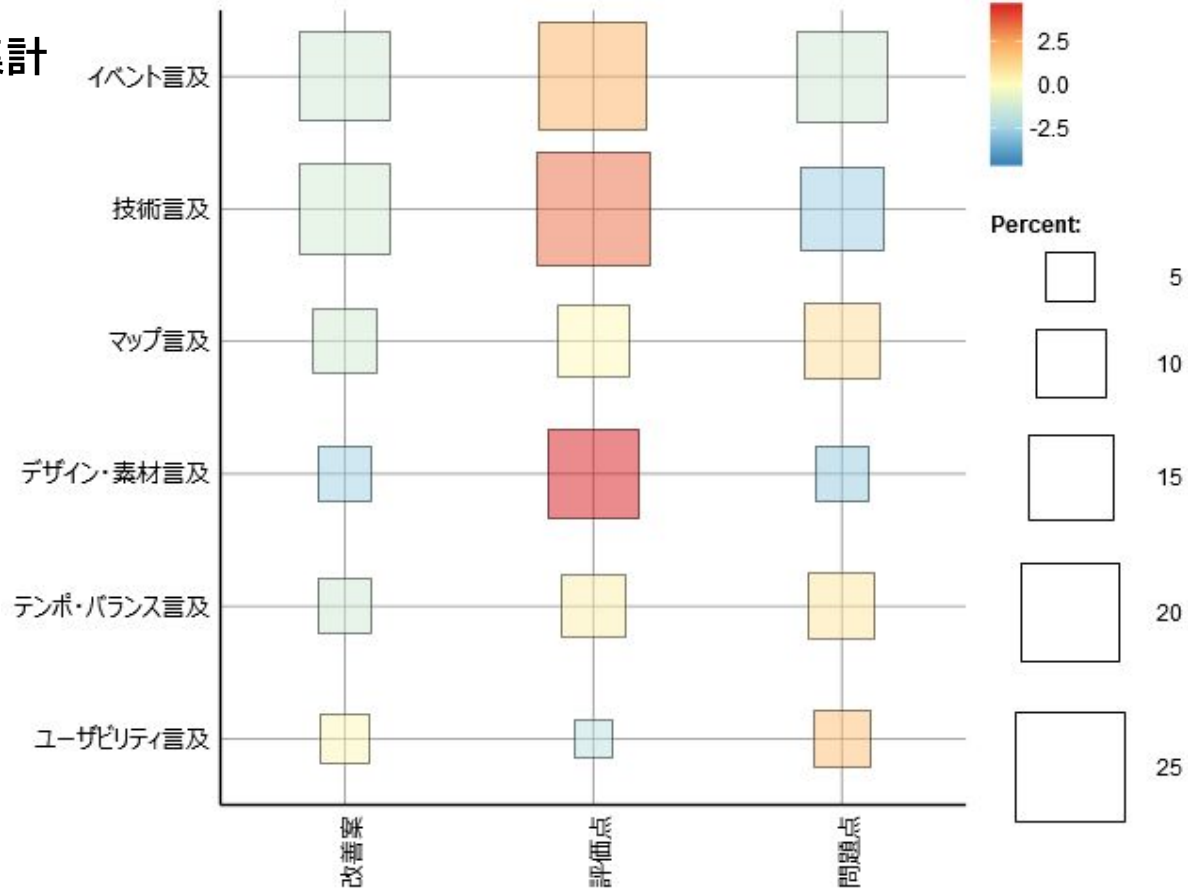


「システム」という単語を使わずに  
システムを褒めることもある  
ex. 「技術力がある」「素晴らしい処理」

似た表現の単語も考慮して集計することで  
「ぽり0655はゲームの何を見ているのか」を  
知ることができる

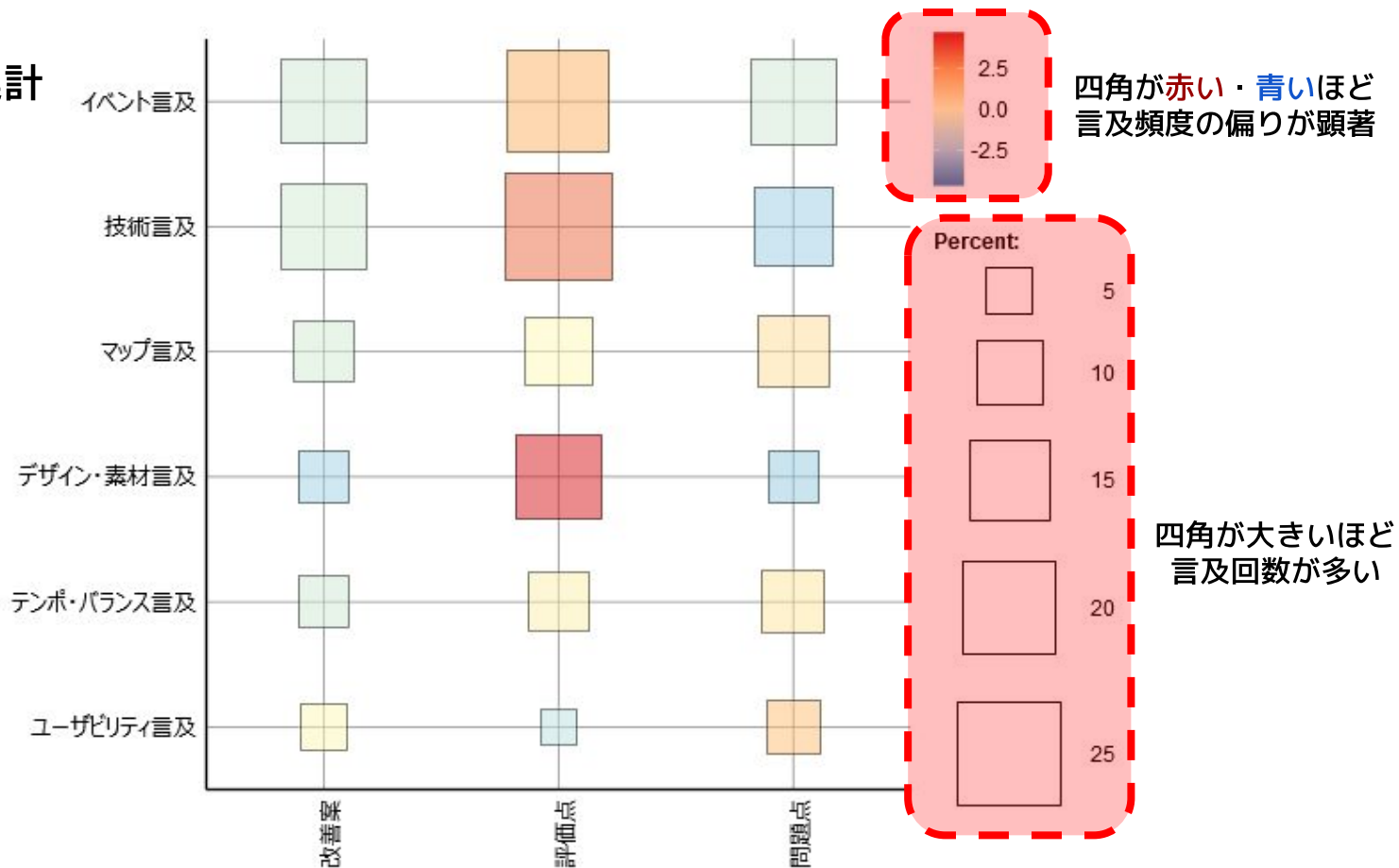
# 解析結果3

## クロス集計



# 解析結果3

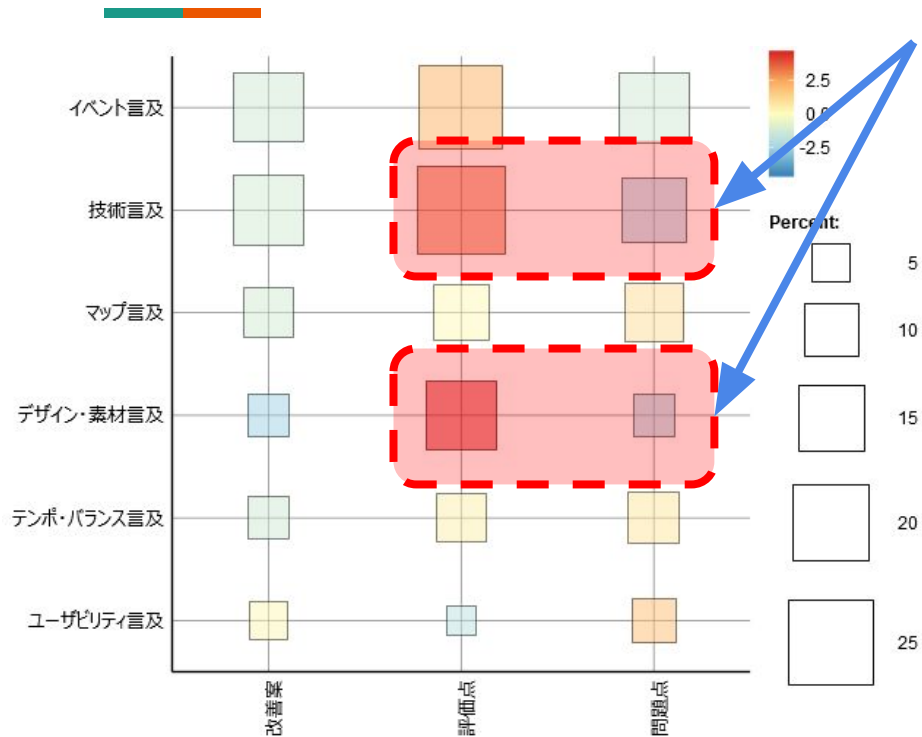
## クロス集計





# 解析結果3

## 分析結果の考察



褒めてる時と問題点指摘時で言及頻度に大きな差があるのは

「技術」と「デザイン・素材」について

話題のバトルロイヤルゲームをウディタで実現したその**技術**、98キャラCPU挙動をこの**処理速度**に抑えた**技術力**も含め期待の作者さん。

公式ウディコン11 (2019)

ちょっとした会話イベントの**立ち絵**表情差分から、戦闘中の**キャラチップ**差分まで、かなりの**キャラクター**画像を作ってると思うと感動する。

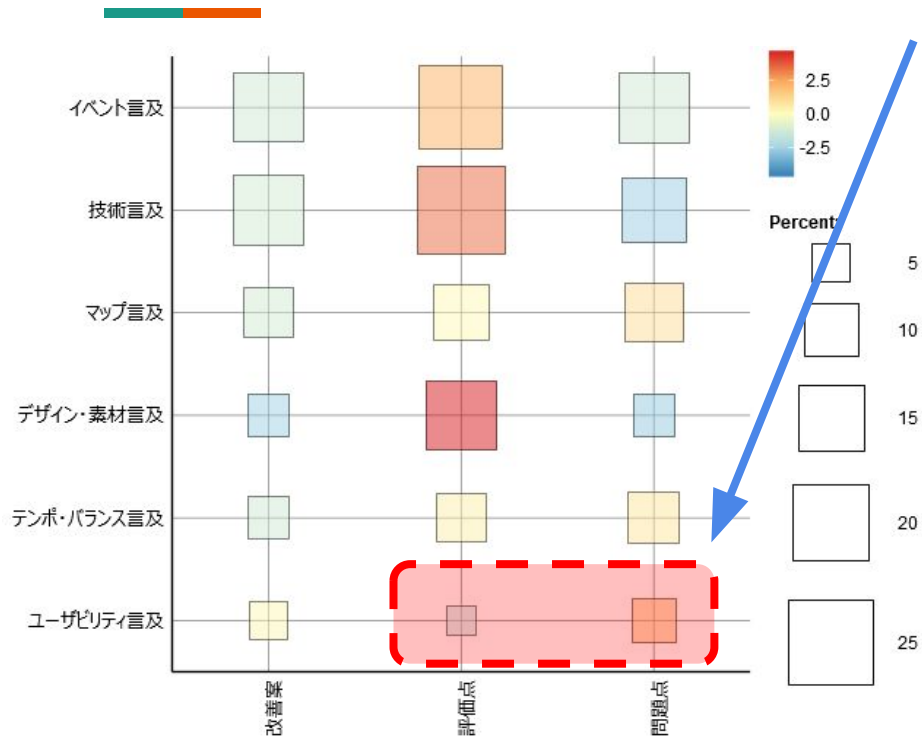
公式ウディコン10 (2018)



ぽり0655に評価されるゲームをつくりたければこの2つをこだわれ！

# 解析結果3

## 分析結果の考察



逆に褒めるときより問題点指摘時のほうが  
言及頻度が高くなっているのが  
「ユーザビリティ」について

【ユーザビリティ】グループ  
チュートリアル/ヒント/プレイスタイル/  
モチベーション/ストレス/ユーザビリティ



ぽり0655に文句を言われたくなければ  
注意すべきキーワードはこれ！

※ただし言及回数がそもそも少ないので  
そこまで気にする必要もないです

# まとめ

- 意外と「カードゲーム」の登場回数が多い  
→特殊なジャンルは言及されやすい
- 「シナリオ」「戦闘」「難易度」は要注意  
→褒めるときも指摘するときもある要注意ゾーン
- 分かりやすさ、めちゃくちゃ大事  
→「プレイヤーさん視点でどのように映るか」が重要
- 褒められたければ「技術」と「デザイン・素材」、  
文句を言われたいくなければ「ユーザビリティ」をこだわれ



# おわりに

- ウディコンレビューはまだまだ研究の余地があると思います。実際に尺の都合で紹介できなかったネタもたくさんあります。



後日、カットしたネタも含めた「完全版」をサイトで公開します

- 発表テーマである「評価されるゲームの傾向と対策を明文化」は、ぽりも非常に興味があります



研究目的であれば、ぽりのウディコンレビューはご自由に引用・利用OKとします！

※レビューさせていただいたゲームの作者様にはご迷惑をかけないようお願いします



# ご視聴ありがとうございました

今回のプレゼン資料（完全版）は  
下サイト、Twitterから入手可能です



@pori0655



<https://senobishiten.cyber-ninja.jp/gakkai/gakkai4/>

今回活用させていただいたテキスト分析ソフト

**KH Coder**

<http://khcoder.net/>

ぽりのウディコンレビューに興味を持った方はこちら



<https://senobishiten.cyber-ninja.jp/other.html>



# おまけ

ここからは尺の都合で学会発表中に紹介できなかった調査結果を掲載します。

ちゃんとガッツリ考察している本編と比べて、おまけの調査結果は「ちょっとしたトリビア」ぐらいの軽いものになっています



解析結果は**参考**ではあるが**正解**ではない。  
何があっても許すことが大切だ。いいね？



# おまけ解析結果1

## 時系列ごとの特徴語

ウディコンレビューは始めてから10年以上続く長期コンテンツ  
10年も経てばぽりのゲームに対する考え方も変わって当然？



「時系列（2008→2020）」ごとの特徴的な単語をみることで  
「最近のぽり0655」と「昔のぽり0655」の  
クセの違いが見えてくる

# おまけ解析結果1

## 時系列ごとの特徴語

### レビュー開始当初5コンテスト (2008→2010)

Rank	非公式ウディコン1 (2008)	非公式ウディコン2 (2009)	非公式ウディコン3 (2009)	公式ウディコン1 (2009)	公式ウディコン2 (2010)
1	RPG	RPG	疲れ	JRPG	RPG
2	出品	ツール	合成	VS	進む
3	完成	弾幕	努力	じゃあ	作品
4	制作	飽きる	一目	ズバッ	プレイ
5	今回	魔法	音声	セリフ	システム
6	インパクト	一つ	頑張り	マニアック	特殊
7	スレ	自由度	レビューア	リス	特徴
8	審査	クリア	泣かせる	一味	攻撃
9	出す	cure	素晴らしい	英語	ゲーム
10	詳しい	HP	今後	皆目	可能

### レビュー直近5コンテスト (2016→2020)

Rank	公式ウディコン8 (2016)	公式ウディコン9 (2017)	公式ウディコン10 (2018)	公式ウディコン11 (2019)	公式ウディコン12 (2020)
1	テーマ	敵	ネタ	イベント	ゲーム
2	自分	マップ	言う	要素	プレイヤー
3	飽きる	ゲーム	コンテスト	良い	演出
4	持つ	楽しい	実装	進行	自分
5	丁寧	作る	上げる	シナリオ	作者
6	難易度	入れる	考える	プレイヤー	見る
7	作品	ユニット	シナリオ	見える	全部
8	今	面白い	マップ	自体	魅力
9	人	イベント	悪い	ゲーム	必要
10	残念	プレイヤー	全部	移動	要素



# おまけ解析結果1

## 時系列ごとの特徴語（初期5コンテスト）

Rank	非公式ウディコン1（2008）	非公式ウディコン2（2009）	非公式ウディコン3（2009）	公式ウディコン1（2009）	公式ウディコン2（2010）
1	R P G	R P G	疲れ	JRPG	RPG
2	出品	ツール	合成	VS	進む
3	完成	弾幕	努力	じゃあ	作品
4	制作	飽きる	一目	ズバッ	プレイ
5	今回	魔法	音声	セリフ	システム
6	インパクト	一つ	頑張り	マニアック	特殊
7	スレ	自由度	レビュアー	リス	特徴
8	審査	クリア	泣かせる	一味	攻撃
9	出す	cure	素晴らしい	英語	ゲーム
10	詳しい	HP	今後	皆目	可能



初期は「RPG」の言及回数多し

→ウディタ黎明期はRPGが逆に少なかったことも関係？



「インパクト」「マニアック」のような

「他と異なる独創的」なゲームを評価として言及

※初期レビューは文章量もゲーム数も多くないので統計的にはあまり参考にならない

# おまけ解析結果1

## 時系列ごとの特徴語（直近5コンテスト）

Rank	公式ウディコン8 (2016)	公式ウディコン9 (2017)	公式ウディコン10 (2018)	公式ウディコン11 (2019)	公式ウディコン12 (2020)
1	テーマ	敵	ネタ	イベント	ゲーム
2	自分	マップ	言う	要素	プレイヤー
3	飽きる	ゲーム	コンテスト	良い	演出
4	持つ	楽しい	実装	進行	自分
5	丁寧	作る	上げる	シナリオ	作者
6	難易度	入れる	考える	プレイヤー	見る
7	作品	ユニット	シナリオ	見える	全部
8	今	面白い	マップ	自体	魅力
9	人	イベント	悪い	ゲーム	必要
10	残念	プレイヤー	全部	移動	要素



近年は「イベント・シナリオ」の言及が多い  
シナリオにこだわっていれば言及されやすいかも？



近年「プレイヤー」が多用されるようになってきた  
ぽりが「製作者視点」から「ユーザー視点」になってきた？

# おまけ解析結果2

## よく使う表現クイズ

---

【問題】 次のうち、レビュー内での使用回数が多いのは  
どちらの表現でしょうか？

テンポが**良い**

テンポが**悪い**

※「テンポ良い」や「テンポが良かった」などの表記ゆれ含む

# おまけ解析結果2

よく使う表現クイズ

テンポが**良い**

(4回)

※うち2回は  
「良くなかった」の否定形

テンポが**悪い**

(11回)

事あるごとに「はい/いいえ」の  
選択肢が出てきて非常に**テンポが悪い**。

公式ウディコン5 (2013)

テキストの文字サイズが小さすぎる。  
見にくいってだけでなく一息で読めない文章量が出てくるから**テンポも結構悪い**。

公式ウディコン4 (2012)

たくさんの敵と戦う必要があるのに  
毎回エンカウント時に演出が入るせいで**テンポが悪かったり**とか。

公式ウディコン10 (2018)

テンポが良くても褒められることは殆どないが、  
テンポが悪いと問題点として指摘されやすい！

# おまけ解析結果2

## よく使う表現クイズ

---

【問題】 次のうち、レビュー内での使用回数が多いのは  
どちらの表現でしょうか？

難易度**高い**

難易度**低い**

※「難易度の高さ」や「難易度高すぎ」などの表記ゆれ含む

# おまけ解析結果2

よく使う表現クイズ

難易度高い

(9回)

難易度低い

(2回)

情報が少なく不親切で展開が唐突で難易度もやや高く大変だった。でもそれを全て「味」として長所に変えてたから一切やる気は落ちなかった。

公式ウディコン6 (2014)

「忍耐力が必要なRPG」と書いてある通り、1度クリアしたからといってすぐに次に行くと圧倒的な敵の数で詰まってしまう難易度の高さが特徴でした。

公式ウディコン2 (2010)

最初からアクションの難易度が高いというか、このタイプのロボットアクション慣れしていないとたぶん最初のステージも厳しいかも。  
公式ウディコン5 (2013)

「難易度が高い」ほうが印象に残りやすい。  
ただし好印象とは限らない。

# おまけ解析結果2

## よく使う表現クイズ

---

【問題】レビュー中で「基本システム」という  
単語を使用するときは……

褒めている時に  
使うことが多い

文句を言う時に  
使うことが多い

# おまけ解析結果2

よく使う表現クイズ

褒めている時に  
使うことが多い

(10回)

文句を言う時に  
使うことが多い

(0回)

ほぼ**基本システム**をいじってないのに新感覚のオリジナル要素を作り出しているのは魅力。  
公式ウディコン12 (2020)

システムも**基本システム**を利用しながら、スキルが装備+レベルアップをうまく取り入れていて、シナリオを補佐する目的が綺麗に果たされていると思います。  
公式ウディコン4 (2012)

「**基本システム**・デフォルト戦闘のRPGかぁ。じゃあとりあえず30分ぐらいプレイしてみるかー」と思って 気が付いたら4時間弱プレイしていました(実話)  
公式ウディコン1 (2009)

基本システムは特にデメリットにならない。  
「基本システムでなにをやるか」が大事。