

ニノ国

「ゲームと他媒体の関わりについて」

【プレイしての感想】

- ・ マップ広い
- ・ ジブリ感が出てる（独特の画風）
→ブレイブストーリーのパクリっぽさが・・・
- ・ ストーリーの本筋が親切
→マップに矢印が出る、上画面の指示
→自由度がない。話題を広げるための空白や余地がない
- ・ エンカウト方式も親切
- ・ タッチペンの有効利用
→移動、ルーンを書ける
- ・ 攻略本へ回帰してる？
- ・ 小さい子でもしやすい
- ・ ツボなど見にくい
→本筋と関係ないから
- ・ 戦闘中には魔法のルーンを描かせない
→描かせた方が没入できるのでは？
もしくは設定で変更できるようにするか
なら、ごっこ遊びができる
- ・ ルーンを表記を本とゲームに分けた。
※ 分けてないのが大神（筆調べ）
- ・ 本が邪魔でもある
→結果的にマジコン阻止につながった？意図的？
- ・ 声優はインパクトよりも技術を優先して・・・
→一般人、子供は気にならないのでは？
- ・ キャラのかぶりが感じられる・・・

【解説】

基本的にはものすごく一本道、ストーリーをなぞるだけ

↓

クリア後は本を読み込んでのやり込み

ex、クエストなど→ゲームから本が中心になっていく

「小さい子でもしやすい」

→親と一緒にプレイするのを意識。マジックマスターには漢字も多用

「攻略本へ回帰している？」

→攻略情報はそこまで多くない。どちらかと言えば説明書寄り

だが謎解きになる隠された情報は多い。(イラストがダンジョンマップになっているなど) …つまり答えではなくヒント

「ゲーム>本」ではなく「ゲーム≒本」の関係。終盤になるにつれて本とゲームの行き来が巧くなっている

今までにも本を絡めたゲーム（ウルティマなど）はあったが、これほど重視した物は無かったのではないか。

が、「本を活用する」ことに対して制作者とユーザーの思惑がずれてるのが否めない

結局のところ本の立ち位置は難しい……

「販売しにくい」

本も含むことから物理的にでかくて厳しい。そもそもゲームショップが並べにくい

→中古販売も厳しい（本への依存のため）ので、認知を広めるという面で不利
アーリーマジョリティを取り込めなかった。

「ルーン表記をゲームと本に分けたのは？」

※ 分けてないのは大神←black&White がもと。からの Fable

戦闘中にルーン文字を描かせない→子供は覚えにくいのでは。

心理面からみて、教育・勉強の仕方は大人も子供も変わらない。

ルーンに限らず「本を読んで調べる」ことをユーザーに求めている。
が、結果的にゲーム性として成り立っているかは微妙なところでもある

↓その結果として…

- ・主人公への没入感を増している？（ゲーム内と全く同じ本という設定からも）
- ・「本を読ませるゲーム」として作ったので、ゲーム性は後からでよかった
→ダンボール戦機も同様

「リアルとゲームの融合」という要素が共通している

というのは、「～したい」という気持ちを導線として、ゲームで作品世界の疑似体験につなげる流れを作っている。（発売前に本だけを立ち読みさせるところもあった）

「今後どのような他媒体との関わりが考えられるか」

- ・ 推理ゲームと音声ファイル
- ・ 料理ゲームと食材
- ・ 育成ゲームと CD/DVD(モンスターファーム)
- ・ デジモンと音
- ・ 万歩計とゲーム（ポケットピカチュウ）
- ・ 光量とゲーム
- ・ カードとゲーム（オシャレ魔女・ムシキングなどはカードありき？）
- ・ Wi-fi とゲーム
- ・ AR とゲーム

いろいろな複数メディア型のゲームがあるが、「あっちでもこっちでも売る」というビジネス面の思惑があるのでは…

→何に絡めるにしても面倒くささの克服が課題になるのでは？

その面から見ても「ニノ国」は一つの成功例と考えられる、かもしれない