

*ゲームについて(前半)

- ・今回使用したゲーム「(東北大学 川島隆太教授 監修・指導) 体で答える新しい脳トレ」

→箱○で、という時点でプレイヤー層的に需要があるのか疑問。

XboxLiveにも対応。オンライン対戦が可能、らしい。必要性にツッコミが入る。

→DSとほぼ同じ方向性のゲームと比較しても

判定の曖昧さ、押し込む身体感が薄い。(キネクトというツール全般に言えることだが)

タッチペンを使うのとは、表現に乏しい。

(=文字などが表現できず、細かい判別が出来ない。)

→足を使うゲーム

(名称失念、両片側か両の足かをジャンプで判別=けんけんみたいなゲーム)について
挑戦するものの判定の厳しさが顕著に出る。

特に両足ジャンプは片足ジャンプと誤判定されやすかった。

→キネクトでは同時に入力をするということにはプレイヤーにとって酷ではないか

→チュートリアルについて

見た目と、目的がわかれば、あとは細かい説明はいらないので

ページ送りとは別にスタートできる仕様にすべきではないか?

→対戦モードについて

かなり取ってつけた感が強い印象。同時にプレイして対戦できるわけではないので
一人用を交互にしてもほとんど差がでない→存在意義があまりない

このためルーレットで一人一人する際にプレイを妨害する方式を決めるのだが
面白くする要素になっているかはかなり疑問。

表現その他(称号つけたり、前半戦、後半戦などアナウンス、スキップが出来るが、
文字送りが遅いなど)も余計と感じやすくテンポを阻害している印象。

*ゲーム感覚についてのアンケート(後半)

- ・バトルテストについて

リチャード・バトルという人が提唱した MUD や MMO に対する分類、

- ①キラー
- ②ソーシャライザー
- ③アチーバー
- ④エクスプローラー

の4つに分類され

- ・キラーはいわゆる PK、他のプレイヤーに敵対的な行動を好む人々。格ゲーの対戦好きもこの分類
- ・ソーシャライザーはその逆で、他のプレイヤーと友好的に関わろうとするタイプ。
- ・アチーバーは対人そのものにはあまり興味がなくて、ハイスコア狙いやアイテムコンプといった『結果』が目に見える行動を好むプレイヤー。コンボ練習なんかはこの部類
- ・エクスプローラーは、未知の空間に対する冒険そのものを楽しむ、あるいは縛りプレイなど、楽しみ方を模索する方針をもつプレイヤー

尚、これは完全な分類ではなく、人によってこれが何%か、という割合で表示される。今回のメンバーはほとんどがアチーバーな傾向。

正確な診断をしてみたい人は

<http://www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology>

より、但し全部英語です。でも、これくらいは読めるようにしておきましょう。

- ・ガイド(人によるゲーム説明)とチュートリアル(ゲームの中での説明や説明書)の差
 - ガイドの場合、攻略にかんする余計な情報が入っていることがある
 - 一方チュートリアルはプレイヤーにとって不要な情報は入っていない。
- ガイドは一度頼めばプレイ中だろうが関係なく大体声で教えてくれるので受動的
- チュートリアルは読むのが大半なため能動的となり、
- 面倒さが発生する。
- ガイドはコミュニケーションが発生する