

ゲーム完成へのスパイスは「おもてなし」

総合情報学部 デジタルゲーム学科

宮崎 康平

「私はゲームを作っています」デジタルゲーム学科の学生でこう言える人は多分たくさんいると思います。しかし「私はゲームを完成させました」と言える人はあまりいないのではないのでしょうか。それほどゲームを完成させるのは難しい事だということを今回の東京ゲームショウ2013（以下TGS）に出展して改めて知ることが出来ました。

ゲームを完成させるのに必要な要素はたくさんあります。ゲームのシステムやグラフィック、ステージや敵キャラクター、さらにバグが出ないということも大切です。私達はそれらの要素を練りに練ったゲームを作りTGSに出展しました。

いざTGS1日目（ビジネスデー1日目）が始まってみると大変でした。お客さんが興味を持ってきています。私はお客さんの横でゲームの説明をします。タイトルでの操作、メニューでの操作、ゲームスタートの仕方、弾の撃ち方、回転の仕方、移動方法、ゲームの目的などなど順番に説明していきます。ひと通り説明し終わったらお客さんのプレイを見守ります。急に敵が出てきた時はその都度説明します。1アクションにつき1説明です。明らかに説明し過ぎです。しかし、私の作ったゲームはそこまで説明しないと分かってもらえないゲームだったのです。展示して初めて気がつきました。あまりにもゲームをプレイしてもらおう人への配慮が足りていない作品だったのです。かろうじてゲーム部分は遊べるものであってもこれは完成品と呼ぶにはほど遠い存在であるのは明らかでした。

私はこのゲームを面白くするために強い敵を作ったり、たくさんの武器を実装したりしました。ステージも2つ用意してパワーアップアイテムやボーナスゾーンも用意しました。しかしゲームをプレイする人に対しての配慮は全くと言っていいほどしていませんでした。強い敵は倒し方が分からないし、武器はどのような性能かは使ってみないとわからない。ステージは難しすぎるしパワーアップアイテムの取り方が分からない。ボーナスゾーンは何をしていいのか分からないといった具合です。冷静に考えるとこれで面白くするためとはよく言えたものです。ゲームを面白くする以前にプレイしてもらえるように工夫すべきでした。

今回私はTGSに出展してたくさんのお客さんのことを学びました。ここに記したのはほんの一つのことです。しかし、とても重要なことです。ゲームはプレイしてくれる人がいて初めて成立します。だからプレイしてくれる人をおもてなしするのは当然だと思います。その部分の配慮が欠けた作品を出してしまった事が少し悔しくもありますがこの経験を活かし今後はよりよい作品を作っていこうと思います。

本学ではTGS出展の機会があり、本学の学生なら誰でも挑戦できるようになっています。このような貴重な経験を出来る機会は少ないので是非興味ある方は挑戦してみてください。

ちなみに私は実は説明書を読むのが嫌いです。市販されているゲームの説明書もめったに読みません。そのままパッケージを開けてプレイします。しかし、操作で困った事は無いのでやっぱりプロが作るゲームはすごいなあと思いました。