

キャラクター育成における世話機能変動性の効果

大谷研究室

02322256 佐々木麻衣

指導教員

承認印

1 研究背景と目的

1.1 研究背景

仮想空間で、キャラクターや都市、作物などを育てるシミュレーションゲームのことを育成シミュレーションと呼ぶ。育成シミュレーションは、ユーザのアクションにより、異なる成長過程をみせる。広く一般に認知されたゲームとしては、図1に示す1987年にActivisionがリリースした「Little Computer People」や、1989年にMaxisがリリースした都市を発展育成させるゲーム「SimCity」(シムシティ)などが、育成シミュレーションの原点といえる。「育成シミュレーション」というゲームジャンルが確立してからは、図2に示す任天堂の「ポケットモンスター」や、携帯ゲームである図3に示すバンダイの「たまごっち」など、シミュレーションの正確性よりも娯楽性を重視したゲームが登場するようになり、社会現象と言えるほどの大ヒットとなったものもある[1]。



図1 Little Computer People



図2 ポケットモンスター



図3 たまごっち

1.2 研究目的

本研究では、キャラクターの世話をするための選択肢に焦点を当てる。従来の育成シミュレーションでは、世話機能の選択肢があらかじめ決めてられており、固定した選択肢から世話機能を選ぶことによって成長過程を分けている。選択肢が固定されていると、世話機能の選択によって成長の違いはあるが、選択肢が毎回同じなので意外性に基づくおもしろさがない。本研究では、予想できないおもしろさの提供を目的として、世話機能の選択肢が逐次変動する育成シミュレーションを提案する。世話機能の選択肢をランダムに設定した育成シミュレーションを構築し、評価実験により提案手法の有用性を示す。

2 システム概要

キャラクターを工夫することを目的としていないので、図4に示すようにキャラクターは球とした。好きな数値を入れることで初期色を決定し、ゲームが開始される。

世話機能は、図5に示すように食事・遊び・その他の3つのカテゴリーに分け、各々に設定してある選択肢の中から無作為に選択肢をそれぞれ選出する。プレイヤーは、3つの選出された選択肢の中から選ぶことで、キャラクターが様々なアクションを見せる。



図4 キャラクタ画面

キャラクタのパラメータ

3つのカテゴリーから
各々選出された選択肢

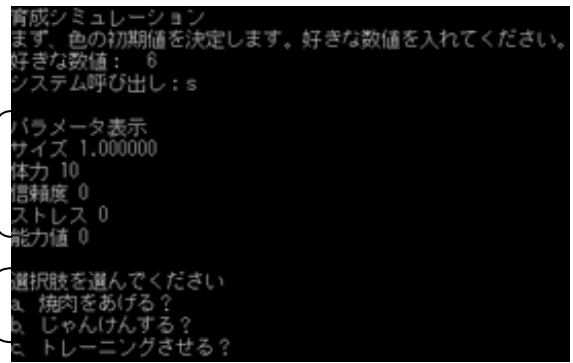


図5 コンソール画面

3 実験方法と結果

評価実験では、18人の被験者に作成したシステムを2回プレイしてもらった。プレイ後、あらかじめ用意したキャラクタやシステム、プレイした感想などを、アンケートで回答するという方式にした。評価してもらう際、被験者が選んだ選択肢や選択肢によるキャラクタの変化、成長過程を観察し、調べるということも行った。

アンケート結果を、表1に示す。選択肢の変動性については、全員から「大変面白い」、または「面白い」との回答を得た。操作方法について、「わかりにくい」という回答や、キャラクタのアクションについて、「バリエーションが少ない」、「動きが少ない」など、その他のことに関しての評価は多少良くない結果になったが、全体的には「面白い」という回答を得られた。しかしながら、既存の育成ゲームと比較すると、「面白い」と意見の方が多かったが、「面白くない」という回答が多少得られた。

表1 アンケート結果

単位(人)	大変面白い	面白い	面白くない	大変面白くない
選択肢の変動について	8	10	0	0
既存のゲームと比較して	1	11	6	0
全体的な面白さ	5	13	0	0

4 考察とまとめ

世話機能の選択肢の変動は、面白いという結果が得られたが、既存のゲームよりは多少つまらないという評価となった。つまらないという評価は、操作方法やアクションが少ないという意見があったことから技術面などその他の要素が良くなかったからであり、世話機能の選択肢をランダム化することにおいては面白いと考えられる。

また、再プレイしたいかという質問に対しては、圧倒的に暇があればまたプレイしたいと意見が多い。再プレイしたい理由として、他の選択肢を試してみたい、他のエンディングが見たいという意見もあるが、時間を割いてまでやりたいとは思わないという意見もある。世話機能の変動性は新鮮で面白味はあるが、システムを全体的に見ると多少良くない結果となった。

選択肢が逐次変動することに関しての評価は高かったことから、今後、さらにキャラクタを工夫し改良をすれば、携帯ゲームなどで生かしていくことができると考えられる。

参考文献

[1] IT用語辞典 e-Words : <http://e-words.jp/> (「育成シミュレーション」項)