

なぜプレイヤーは説明書を読まないのか

2J 佐藤

1 はじめに

この記事では“ゲーム”をコンピュータゲームと定義している。カードゲーム・ボードゲーム等でも理論的には同じだと思うが、説明の都合という奴である。

この記事は私がこれまでゲームを調布祭などの場所で展示したときのプレイヤーの様子を見て得た知識を元に、独自の考えで書いている。絶対に正しいとは言い切れないのでご利用は計画的に。

2 なぜルールを説明しなければならないのか？

ゲームにはルールがある。いや、ルールがゲームを作るとも言える。ルールと面白いゲームの関わりについて述べるとページがいくらあっても足りないし、私がそれを語るだけの知識も足りないのでここでは割愛する。

さて、ルールが無いとゲームが成り立たないということは、ルールを知らないプレイヤーはゲームを遊ぶことが出来ないということになる。そのため、制作者側には、初めてプレイするプレイヤーでもルールを学べるような仕組み作りが要求される。これを無視した場合やルール学習の方法に失敗した場合、初めて触ったプレイヤーにイライラと理不尽さを味あわせ、2度プレイしたくないと思わせ、貴重な新規プレイヤーを失うことになる。

3 ではどうすればルールを説明出来るのか？

ルールを説明するには、いくつかの方法がある。

3.1 説明書・インストカード

ファミコン世代・アーケードゲーマーには一般的なルール学習法。ゲーム外にルールを詳しくまとめたドキュメントを用意して、プレイヤーに読んでもらう。

この方法の利点は、詰め込める情報量が他の媒体に比べて多いことや、手軽に制作出来る（もちろん、コストをかけずに作ったものはそれ相応のレベルの情報量しかもてないが）ことである。

欠点は、ゲームを起動するのに読むことを「強制されない」ことである。これは非常に大きなペナルティになる。ゲームを買ったばかりだったり、投入口に100円を入れたばかりのプレイヤーが求めることは、すぐにゲームを遊ぶことである。そんなプレイヤーがわざわざ説明書を読んだりするだろうか？

欠点は大きいですが、手軽に用意出来る利点があるので、通常は他の説明手段と同時に使用される。

3.2 オンラインマニュアル・デモ

ゲーム画面でルールを説明する。手段としては、ゲームルールを説明する専用のモードを用意する場合や、ルールがわかる様に工夫されたデモ画面を放映する等が考えられる。

この方法の利点は、アナログ媒体と違い、実際にプレイする画面上でキャラクターを動かしたりしながら説明出来ることである。

欠点は、説明書を作るのに比べると、若干コストが高い（制作者の得意分野にもよるが）ことである。

この方法を利用する場合、「デフォルトの設定でゲームを始めたとき、必ず再生される様にする」ことは非常に重要である。そうすることで、初回プレイのプレイヤーはまず間違いなく見てくれる。また、ゲーム画面でのルール説明は“ゲームをしている”感があるようで、説明書に比べれば“待たされてる感”が少なく、イライラを押さえられる。

3.3 プレイしながら学べるルールにする

ゲームをプレイしていると、自然にルールが覚えられる様な設計にする。

この方法の利点は、なんとと言っても、プレイヤーはルールを勉強しているのではなく、ゲームを遊んでいるだけということである。

欠点は、そのような設計をすること自体が非常に難しいことである。

設計さえ出来れば文句なし、完璧なルール学習法といえる。

なお、ゲーム制作の常套手段である、「ジャンル共通の操作を用いる（例・Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルは多くのゲームで共通な操作である）」というのも、この学習方法の一部と言える。ただし、この手の手段はプレイヤーにある程度経験が無いと駄目なので、ターゲットとなるプレイヤー層を検討しながら使うべきである。

4 用意した手段を確実に見てもらいつつ、不満を残さないために

前節で挙げた3つの手段は、最初に挙げたものほどプレイヤーの不満が高くなっている。制作者は可能な限り、後に挙げた手段を用いるべきである。

しかし、最後に挙げた「プレイしながら学べるルールにする」のは非常に難しい。そこで、よく使われる手法が、デモ画面を用意したり、オンラインマニュアルをゲーム中に挿入する方法である。この方法をとれば、ほとんどのプレイヤーがルール学習画面を見ることになる。問題はその次である。

デモ画面は“ゲームをしている”感がある、と述べたが、それでも実際にゲームをしているわけではないので、長くデモが続くとプレイヤーの不満は結局高まってくる。そのときプレイヤーがまず試すことは、“スタートボタンでデモをスキップしようとする”ことである。このとき、すぐにゲーム画面に戻れば不満は残らない。もしスキップ出来ないような構造だとプレイヤーの印象は最悪である。見たくないものを強制的にみせられるのは、見ないことを選択出来る説明書よりもたちが悪い。

ならば制作者はどうすればいいのか。初めから長いデモを作らなければ良いのである。それでもスキップされる可能性はあるので、デモの初めの方に重要な情報を入れることである。また、ゲーム中に覚えることの出来るルールをデモ画面に入れる必要は無い。削除して、デモ画面を見なければわからない情報のためのスペースを作るべきである。こうすることで、プレイヤーに情報を与えつつ、不満を最小限に抑えることが出来る。

5 まとめ

次のことをゲーム制作者は覚えておくべきだと思う。

「プレイヤーが説明書を読まない・デモ画面をスキップするのは当然である。なぜなら、彼らはゲームが遊びたいだけだからだ」