

■ 4-3 操作性

ゲームの「操作性」とは、自分の操るキャラクターの動かしやすさ、メニュー画面の扱いやすさなどを表す言葉である。操作性が悪いゲームではユーザーはストレスを感じ、ストレスはゲームの楽しさを損ねる。操作性の良し悪しもゲームの面白さに関わっているのだ。本項では操作性について考察しよう。

まずいかなるジャンルのゲームでも、キャラクターの操作性が良いことが重要だ。シナリオやグラフィック、サウンドが優れていようとも、キャラクターを思ったように動かすことができなければ、ユーザーはイライラを募らせていき、ゲームを続けたくなくなる。

メニュー画面の操作性も大事である。例えばロールプレイングゲームでは頻繁にメニューを開き、キャラクターを選んだり、道具や魔法を使うことが多い。移動画面でキャラクターが操作しやすくとともに、メニュー操作がしにくければ、ゲームのテンポが損なわれる。

操作性と関係する大切な要素として「画面の見やすさ、判りやすさ」も忘れてはならない。画面の見やすさや分かりやすさは操作性に直結し、そのゲームの良し悪しに関わってくる。例えば、体力やエネルギーのゲージがあるなら、ユーザーがそれらを認識しやすいかどうか？ 画面上のどこにゲージが置かれ、どんな色でどれ位のサイズで描かれているか？ クリエイターがユーザーの気持ちになり、ゲームを設計したかどうかは、そういった部分にも現れる。

具体的にいくつかの悪い例を挙げてみると、

- ・アクションやシューティングゲームで倒すべき対象が視認しにくい
- ・避けるべき物体や障害物が、背景に溶け込むようなデザインや色使いである
(ホラーゲームなどで、こっそり迫ってくる敵から逃げるルールのゲームは別である)
- ・ロールプレイングゲームのダンジョン(迷路)の背景が暗すぎて迷ってしまう
- ・メニュー画面を開いてみると、色々な項目がごちゃごちゃしており、操作が良く判らないなど。

ユーザーはゲームを購入したりダウンロードする前に紹介文を読むことで、そのゲームの概要を知ることができる。グラフィックという見た目の部分もサンプル画像を見れば一目瞭然である。しかし**操作性は実際に遊んでみないと判らない**。

家庭用のパッケージソフトを考えると、ユーザーは誰も購入したゲームの中身を期待しながら封を開き、ゲーム機に媒体をセットする。実際にプレイして操作性が悪いと感じると、期待を裏切られた気持ちになる。無料のスマホアプリなら、操作性が悪いゲームは即削除されるだろう。ユーザーにとって実際に遊んでみないと判断できない部分だからこそ、クリエイター達はユーザーの気持ちになり、操作性をしっかりと制作すべきである。

コラム「ゲーム業界の黎明期には」

ゲーム業界の黎明期、80年代には、操作性が悪いゲームが普通に存在した。ファミコンで遊んだ子供達は、キャラクターの操作性が悪いゲームもしっかりプレイして、エンディングまで辿りついた。今ではまるで苦行のような内容のゲームでも、投げ出さずに遊んだユーザーが多かったのである。現在、当時のゲームの多くは、それらを再配信するサービスでプレイできる。それらのゲームは昔を思い出してプレイしてもほとんど進めなくなっていて、よくクリアできたなあと、当時の自分や兄弟あるいは友人に感嘆するようなゲームばかりであるが、家族でプレイすれば、難易度の高さ、操作性の悪さ、ゲーム内容の理不尽さなどに逆に笑うことができる。ゲーム業界黎明期のゲームは、30年の時を経て今ではゲーム自体はつまらなくても、別の意味で面白いものが多いのである。