

4/16 課題「Wii のゲームソフトを一つ選び直感を実現できている部分について整理せよ。」



■ フェンシング (エペ)



操作説明

マンチャクのコントロールスティックで左右に移動して間合いを取り、Wii リモコンを前に突き出して攻撃する。A ボタンを押しながらリモコンを振ると防御，B ボタンを押しながら攻撃するとフェイントがかかる。

直感を実現している部分

この競技では、Wii リモコンを剣に見立てて、前に突き出す動作を行う事で、ゲーム上のキャラクターの『突く』という操作を実現させている。



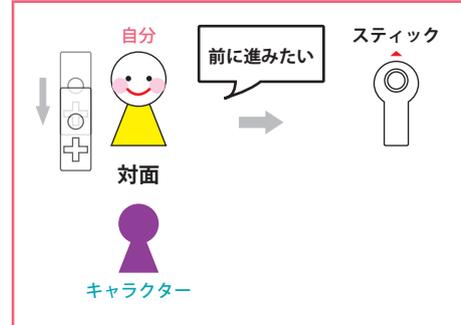
やってみて思った事。

剣を振るという動作は比較的すぐ出来るが、それを対戦相手に当てる事がなかなか難しい。剣を当てる為にはキャラクターを移動させなくてはならない。

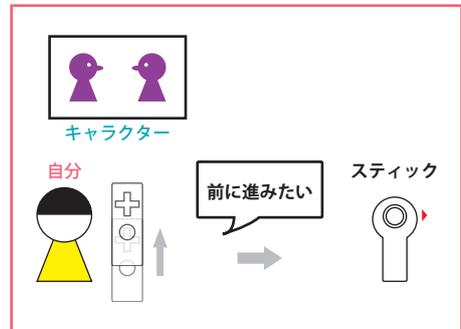
わたしはこの移動がうまくできなかつた。なぜうまくできなかつたのか、と考えた時にプレイヤーの視点が問題であると思った。実際に、突く動作を行う時、自分に対して正面に向かって操作を行う。ゲームにのめり込めばのめり込む程、ゲーム上の相手（キャラクター）と対面している感覚を得る。

わたしは突く動作を正面に対して行っているので、前に進みたい時にコントロールスティックを上へ傾けていた。実際に前に進みたいのだから、前を押すものかと思っていたのである。しかし、これではキャラクターは動かない。

◇ 感覚的



◇ 実際



実際の画面ではゲーム上のキャラクターを横から視点で眺めているので、移動はコントロールスティックを左右に動かして行うのである。わたしはここに違和感を覚えた。これは視点が入り交じっているのが原因であるのではないかと考えた。『突く』という動作はゲーム上のキャラクターを自分に置き換えて、主観的な操作を行うのに対し、『移動』はゲーム上のキャラクターを客観的に見て行わなければならないからである。この視点の違いが誤操作を招いた。

おまけ。

競技を行う前に、手を叩くようにコントロールスティックとWii リモコンを合わせる動作を行う事で、観客の拍手をおこなう事ができる。実際の競技内容とは待たなく関係ないが、直感を実現しているのでピックアップ。

