

Q. Wii のゲームを一つ選び直感を実現できている部分について整理すること

・ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス

ファミリーコンピュータ時代からの名作、ゼルダの伝説. 2006 年 12 月 2 日に発売になっています. この中でももちろん本編はすごいと思います. しかし、ミニゲーム的な要素である「釣り」がすごいです.

<http://www.nintendo.co.jp/wii/rzdj/index.html> (任天堂公式、動画もあります)

<http://www.youtube.com/watch?v=nAnpVVTC1ys> (1分15秒くらいからがおすすめ)



A ボタンを押しながら Wii リモコンをたてる.

前方に振りながら A ボタンを離す.

するとルアーが飛んでゆきます.



着水したらリモコンを振り、ルアーを動かしたり

ヌンチャクで巻き上げる動作をすることで糸を巻き上げたり

魚を待ちます.



魚がかかったら、リモコンが振動

リモコンを立てることによってヒットします.

ヌンチャクをまわし巻き上げていきます.

昔からこの手のものはあった気がしますが、そこは置いておきます.

言わずともわかると思いますが、リモコンを竿、ヌンチャクをリールに見立てています。それぞれを分解し本物に組み込めばまさに本物が出来上がるでしょう。かなり実際の釣り感覚に近いのではないかと思います。(実際に釣りをしたのは数える程度だが)かつ、振動はもちろんのこと、リモコンのスピーカーからタイミングよく随所でポチャン等の音が鳴るところがより一層リアリティを上げていると思います。

これを完全に直感的(予感的)に行えるかと言うと、そうではないかなと思います。実際に画面下に都度説明があるのでわかつちゃうのですが、どのボタンを押せばいいかはやはり見ないとわからない。

やはり、単純動作(振るなど)、もしくは少ないボタンが予感インタラクションに結びつくのではないかと思います。あと、これから物を作成するにあたってWiiリモコンを用いる場合は、「Wiiのリモコン」という概念を見せる人に対して与えないということも場合によっては重要かもしれないと思いました。(説明下手です。)