

# 「APEX初心者マニュアル」制作の報告書

学生番号：1932085 氏名：田中豊大

指導教員：山崎治 准教授

## 1. 背景

「APEX Legends」(以下、APEX)は、「FPS(First Person Shooter)」と呼ばれる一人称視点で銃を撃つシューティングゲームであり、FPSの中でも広く知られたゲームである。

しかし、APEXは自分で判断して行動するゲームである。ゲームを始めたばかりの初心者は、自分のとるべき行動が分からず、ゲームを楽しめないと考えられる。初心者に対して、ゲーム内での基本的な判断方法・行動などの知識を教えることで、初心者は自分のとるべき行動がわかるようになり、ゲームを楽しめると考えられる。

## 2. 目的

FPSゲーム「APEX Legends」を題材として、初心者が自分で考えて行動し、ゲームを楽しめるようになるためのマニュアルを制作することにした。初心者を対象とするため、ゲームをはじめてすぐに役立つ知識を得て、テンプレート的な行動ができるようになるために、必要最低限の知識のみを記したマニュアルとすることにした。

また、マニュアルを制作する過程で学習教材の制作手法の考え方を取り入れることとした。

## 3. 方法

はじめに、APEX経験者である著者がゲーム経験を反映してマニュアルVer.1を作成した。続いて、初心者を対象とすることをさらに意識して改善点を模索し、画像や用語集を追加したマニュアルVer.2を作成した。その後、制作しているマニュアルが、「教材作成マニュアル」に記載される独学のための教材への条件にあてはまることを確認した。今回のマニュアルは独学のための教材として制作していけると考えられたため、以降は、「教材作成マニュアル」を参考にして、学習教材の制作手法を取り入れることとした。

まずは、マニュアルを読んだゲーム初心者がどうなっほしいかを学習目標として捉えて整理した。学習課題は、「初心者が使いやすいキャラクターを使う」「遮蔽物を使って隠られる」などの7項目とした。これらの学習目標に対して、「目標行動が評価される条件」および「学習目標に対する合格基準」について設定した。学習目標の達成を確認できるようにするため、キャラクターや武器についての知識については「言語情報」の課題として再認形式のテストを、遮蔽物を使った隠れ方や射線の広げ方については「知的技能」の課題として問題場面テストを制作した。さらに、それらの課題を想定した上で、初心者マニュアルとして情報提供の仕方を検討し、記載の工夫や表の追加をして、マニュアルVer.3を作成した。

## 4. 結論

初心者にまず身に付けてもらいたいこととして、「おすすめのキャラクター」「おすすめの武器構成」「立ち回り」についての情報を記載した。「おすすめのキャラクター」としては、ブラッドハウンドとローバを挙げ、役割や固有のアビリティについて記載した。「おすすめの武器

構成」では、使用する武器の組み合わせと使いやすい武器の紹介を行った。「立ち回り」についてエリアの移動の際の立ち回りと、戦闘時の立ち回りについて記載した。また、バッグで持ち歩くアイテムの種類と、ゲーム開始時の降下について記載した。

キャラクターと武器構成についての再認形式のテストを4問用意した(図1)。立ち回りについては、問題場面テストを7問用意した(図2)。立ち回りについては、解答に解説を記載し、自己学習の助けとした。また、問題が解けるようなマニュアルにするために、重要な部分を太文字にして下線を引き(図3)、銃の適正距離の図を作成した(図4)。

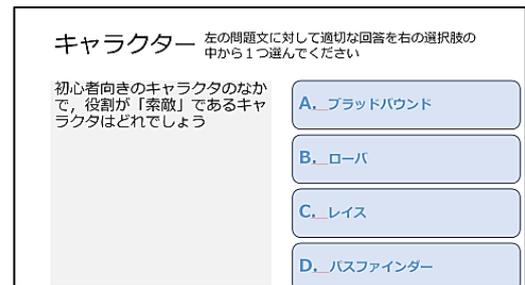


図1. 言語情報の確認問題

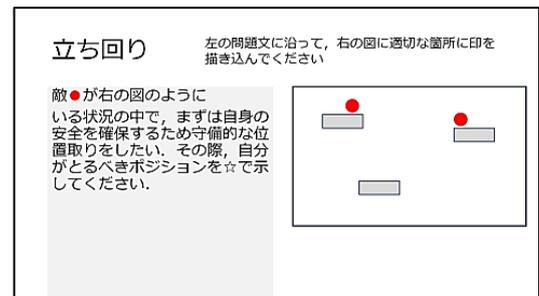


図2. 知的技能の確認問題

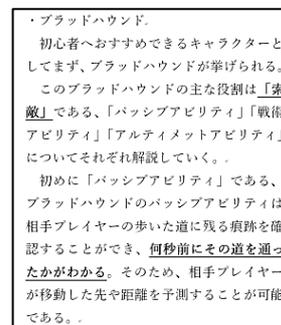


図3. 太文字にして下線を引いた本文

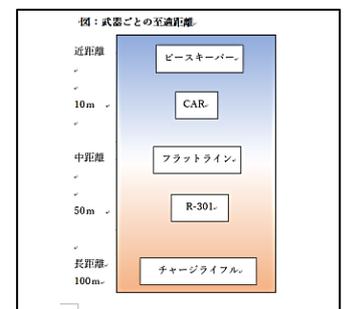


図4. 銃の適正距離

以上の工夫から、初心者も自分の理解度を確認しながら学習ができ、ゲームを始めてすぐに躓くことを防いでくれると考えられた。今後の課題として、基本の次となる発展的な内容のマニュアルの作成の必要が考えられた。

## 参考文献

鈴木, 克. (2002). 教材設計マニュアル: 独学を支援するために. 北大路書房.