

工口同人RPG研究①——處女差分與聲音

前些日社團一時興起發起的問卷調查，受到了廣大玩家的參與。
非常感謝大家合作。

結城想加上自己的一些個人見解，對問卷調查的結果做下評論。

說不定……能對同人遊戲制作者、或是今後參與制作的人們能有所幫助。

關於處女差分

這是針對「有無處女差分」問題的回答結果。

首先我想說的是問這問題是因為制作處女差分真的是很花時間！

制作這差分不僅要準備破瓜用的插圖、CG，還要寫專用的文章。

遊戲裏需要設置處女判定後還要加上字面分歧。

“遊戲前期就失去處女”的場合倒是沒什麼難的，可是如果玩家能隨意選擇喪失時機，搭載了這種系統的話有多少工口事件就需要加入多少上述操作。

真的十分消耗卡路裏。

實際，感覺最近搭載了處女差分的工口RPG遊戲有近半數。

不誇張地說，要是遊戲有CG和文章差分，單單加上“有處女差分”一句介紹就會直接影響作品的銷量。
追加處女差分系統就是這樣一個大工程。

這次要是“沒處女差分的話不買”的回答低於20%的話，還想考慮不加差分的，沒想到結果極其出乎預料！

嘛，要是社團或是畫師的忠實粉絲的話，說不買的玩家們估計還是會購買的吧。

但這數字還是讓人能直接感覺到“有則更棒”。

關於有無聲音

接著是針對「有無聲音」問題的回答結果。

其實早在5、6年前對此也作過一次調查。

當時回答“有、沒有、無所謂”的人數非常均一。

以至社團得出了“不加聲音也行”的結論。

但不得不說時代真的在變。

又覺得「門外漢」的聲優又上漲，是取八柱田吧。

以前Poison在做調查的時候，音聲作品還沒被人們認知，有也是相當冷門的分類。

YouTuber什麼的還沒問世，要說聲優也是動畫配音的人們為主，工口遊戲的聲優的演技很生硬這一印象。

甚至還有時候有聲音還會起到負面效果。

但如今同人聲優們陸續在音聲作品、YouTuber中亮相，知名度大幅上漲。

最主要演技不輸于專業聲優的人也相當之多，實際上還讓人覺得高于專業聲優的人也有。

像這同人聲優的知名度與演技增長現象在這次的回答上也得到了反映。

音聲ON/OFF系統的制作挺容易，只要預算允許的話有聲音還是比無聲音好。

只是同樣如果是社團或是畫師的重視粉絲的話，沒聲音也會購買，這也不難想象。

所以也不至于“沒有聲音的話銷量會低50%！”的程度。

本期就是這些。

社團要是又有想提問大家的問題，我們會再發起問卷並將其結果寫為日志。