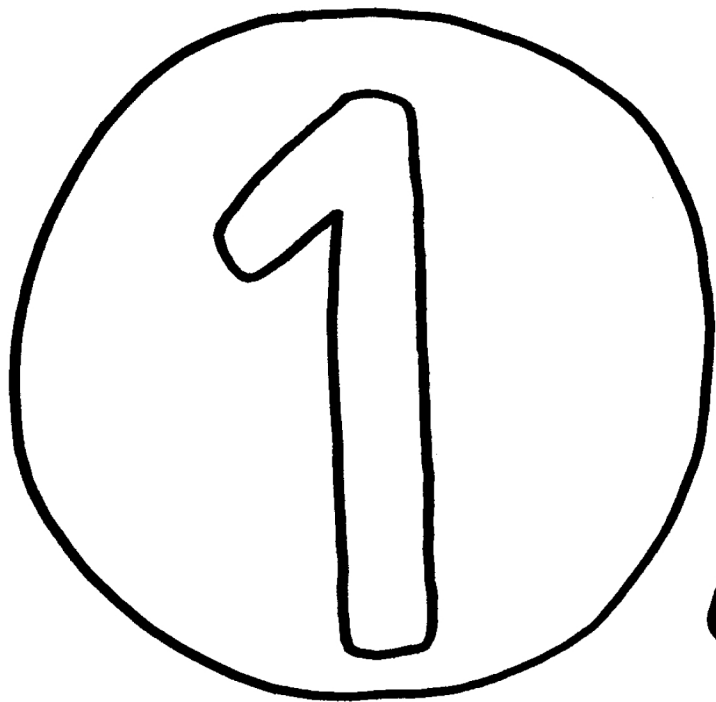


# 20年前のゲーム作りと 近頃のカジュアルゲーム作り

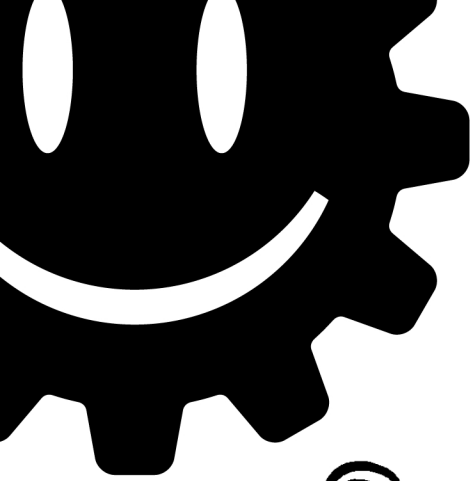
 SmileBoom 小林・羽石

# 目次

- ① 会社とか紹介
- ② 20年前のゲーム作り
- ③ 10年前のゲーム作り
- ④ 近頃のゲーム作り
- ⑤ これから



会社とか  
紹介



# SmileBoom

2008.7.15 設立

おもしろいこと

楽しいものだけ作る会社

# 講師

古話担当 : KOBAYASHI 小林

Prog.  
dot  
Sound

新話担当 : HANEISHI 洞石

plan  
design

2

20年前の  
学習作り

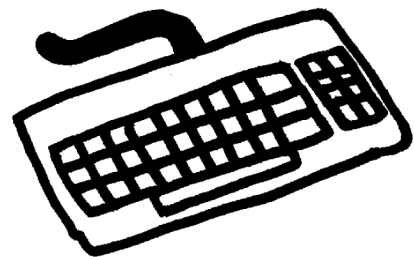
# 商品 『アクションアドベンチャー』

ハードウェア： NEC PC-8801  
SHARP X1 等の8ビットパソコン

画面： 640×200

色数： デジタル8色

入力： キーボード



# 新しいアイデア

日常生活の中から  
アイデアを得る

- ① ゲーム内に時間を用意
- ② 体力と食べ物
- ③ 右手は武器, 左手は道具
- ④ 記憶システム



POWER  
FOOD  
COIN

TIME





# ① ゲーム内時間による変化

---



6:00

船出茶 FOOD -1



10:00

お店 OPEN

12:00 FOOD -1



17:00

お店 CLOSE

Food -1



20:00

ねる

敵力" 強くなる

} 買物  
できる

## ② 体力と食べ物

---

FOOD が 0 以上の時、POWER は自動回復  
敵からダメージを受けても元に戻ります。  
FOOD は 6 時間ごとに減ります。

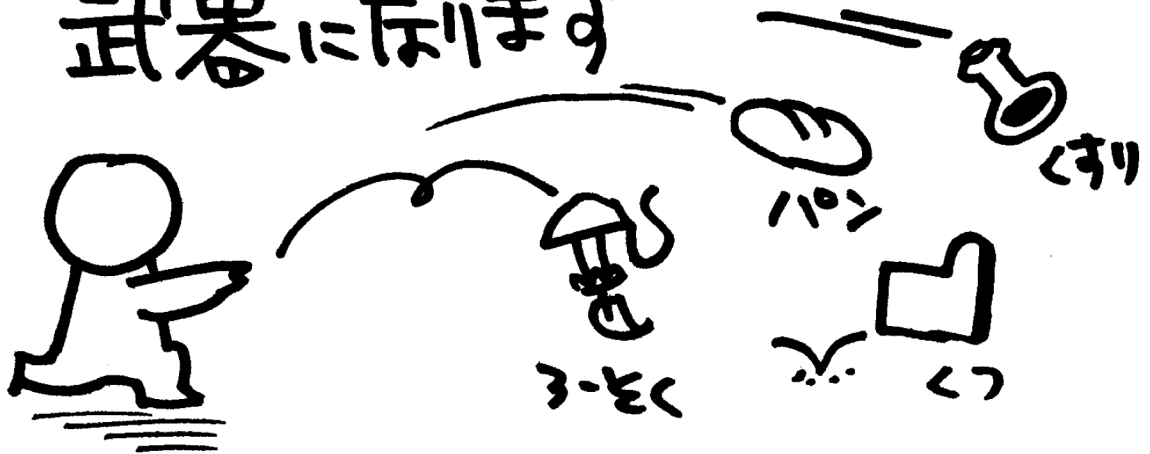


### ③ 右手は武器、左手は道具

---

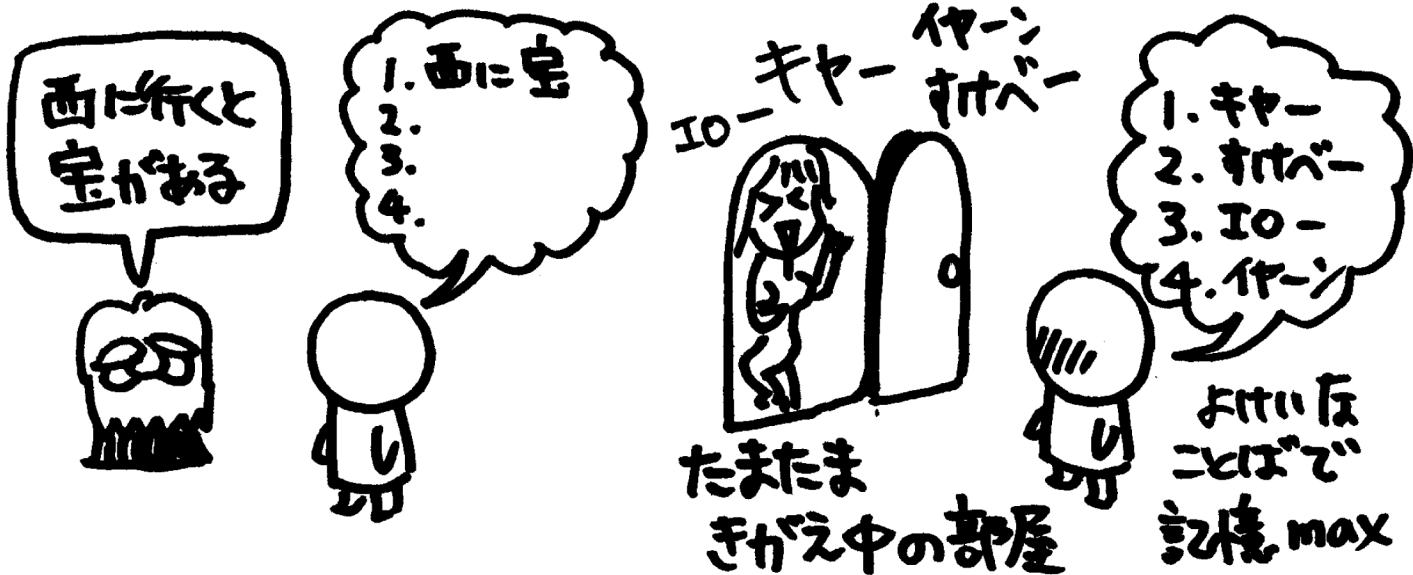


左手に持ったと明るくなる  
ローソクも、右手に持った  
武器に刺さる



# ④ 記憶システム

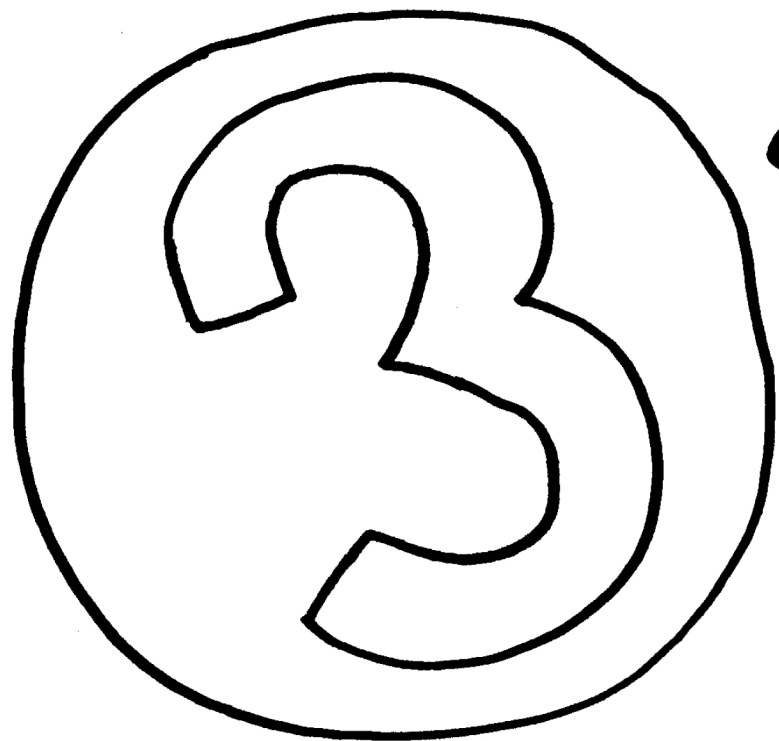
POWERやCOINなどのプレイヤーパラメータとして記憶を用意。他の人との会話中に重要なキーワードが現れると勝手に記憶されます。



# 20年前のまとめ

- 日常生活の中からアイデアを得る
- 自分の体験をゲームに生かす
- 他のゲームのマネはしない

20年前はゲームのジャンルが かとまっていたので、何を作っても新ジャンルになっていた。



10年前の  
デビュー作

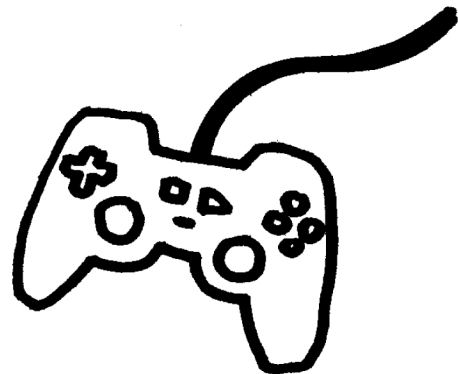
商品『パラレル双六』

ハードウェア：Playstation 2

画面：640×480

色数：フルカラー

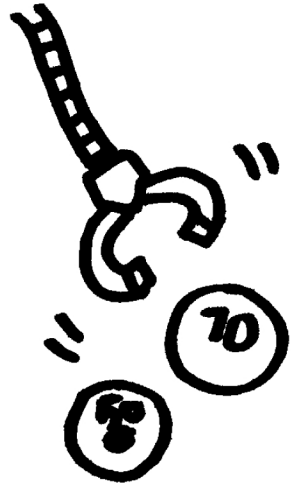
入力：コントローラ  
×4



# 新しいアイテム



- ① 待ち時間のない双六
- ② おしゃまシステム & スティック/レイド
- ③ 設定画面もパラレル





# ① 待ち時間のない双六を作りたい!!

---

基本

誰かはミニゲーム  
その他の人は  
サイコロをふりかか

ミニゲームとサイコロを  
両立させる画面分割

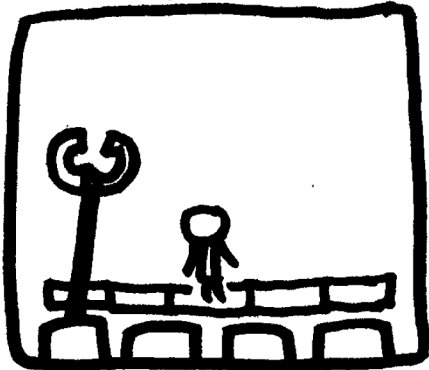
さらに

他の人が何か  
してる時も  
干渉を入れない

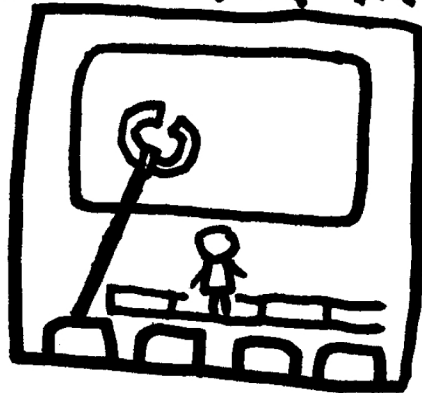
おじやまシステム  
マジックハンド

# ◎ ミニゲームとサイコロの両立

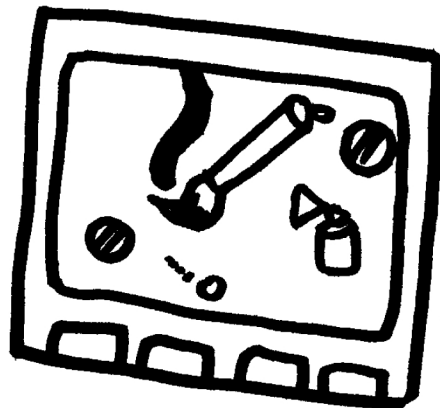
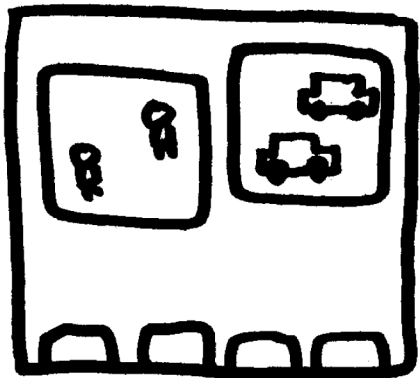
だれもミニゲームしない



2人がミニゲーム 1人がサイコロ



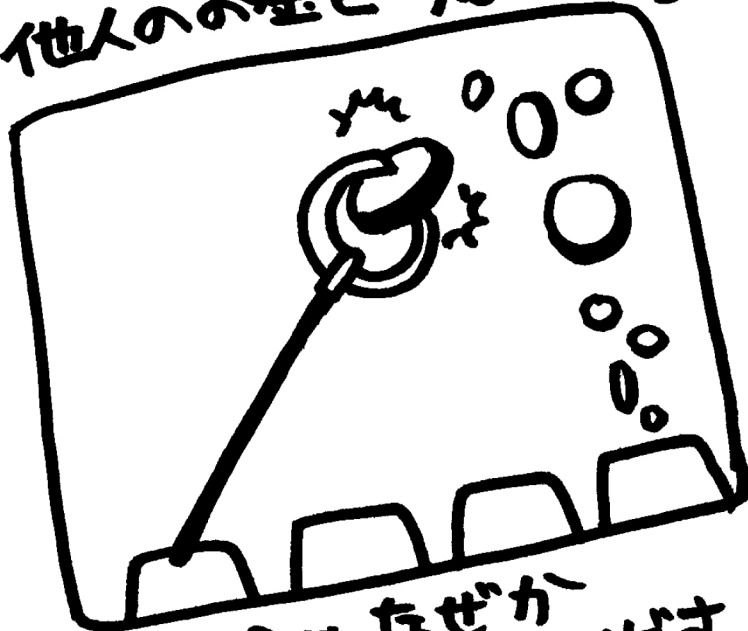
2人  
対戦が  
2つ



全員で  
ミニゲーム  
または1人が  
ボス戦  
他はおじやま

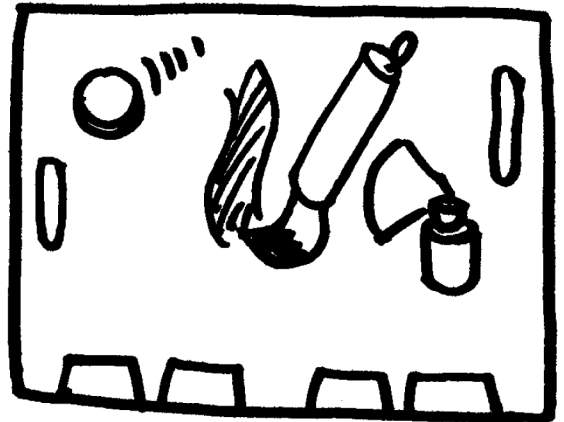
## ② おじやまシステム & マジックハンド

他人のお金をうばいとる



お金はなぜか  
一度画面にとびだす

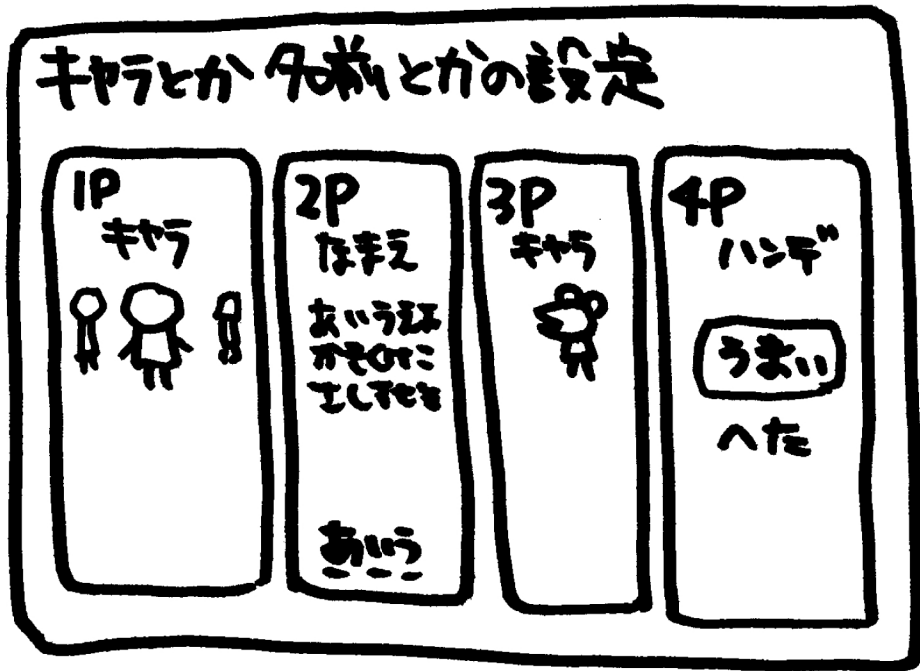
先にあがらせたい。  
ボス戦のおじやま



スプレーからエアホック  
まで

# ③ 設定画面もパラレル

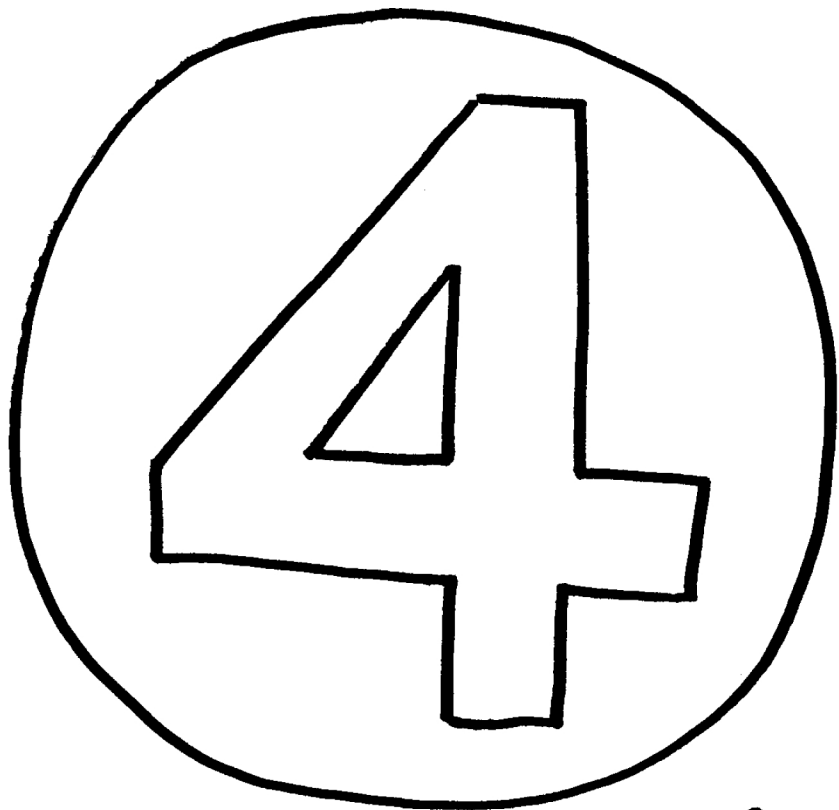
同時に  
4人で  
入力  
できます



ゲームがパラレルなら設定画面もパラレル

# 10年前のまとめ

- 『今まだはない』『変わったもの』を常に考える
- その場の川で出た案をそのまゝ採用
- 一般受けより スキマ 狙い



近頃のゲーム作り

# 商品『定番ゲーム集』

ハードウェア： ニンテンドー DS

画面： 256×192×2(上下)

色数： 3万色

入力： タッチパネル

# 新しいミッション

- ① 5枚から95枚まで遊べること
- ② 全てタッチパネルのみで操作
- ③ 6ヶ国語対応
- ④ 通信対戦(Wi-Fi)

いろんな人が  
あそんでる  
姿を  
妄想...



# ① 5才から95才まで遊べること

その1

5才... しゃべりあえず全部ひらがな



このゲームはじゅんばんにカードをばらして  
1ばんづつカードをだしたひらがな  
ゲームです

× 読みづらい!!

全てのゲームのルールテキストにILビをふた

この2

95才... 小さい字がよみづらい



メニュー等のボタンは大きく  
16×16ドット以上の文字を置く

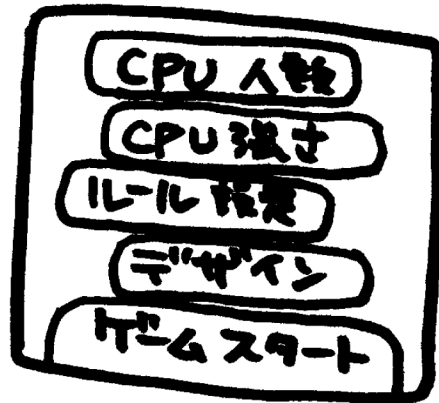
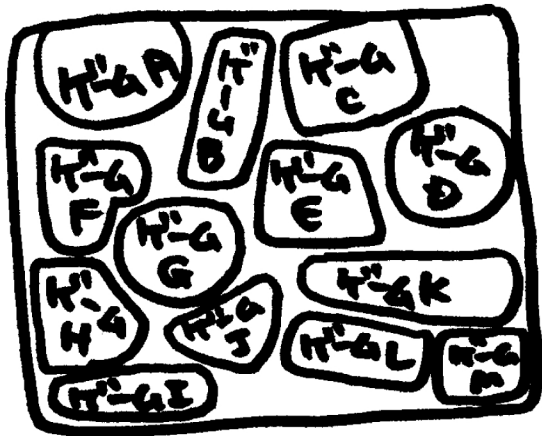
その他の文字もできるだけ  
大きく見やすく表現

※ 16ドットから32ドットぐらいまで用意

# その3 設定画面(メニュー)の變化

最初の仕様

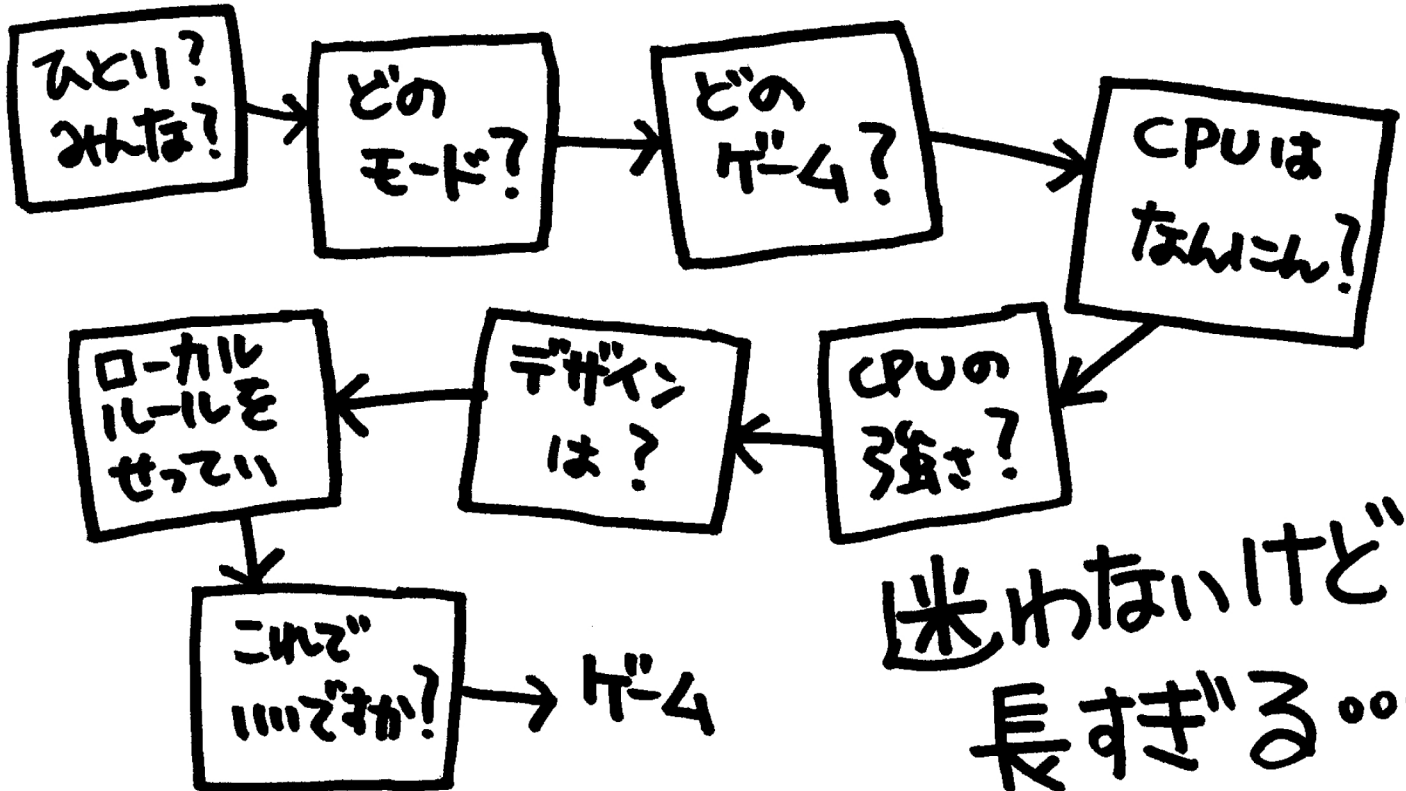
全部まとめて表示すれば  
ゲームに入るまでの時間が  
早くなるんじゃないかな？



おばあちゃんが迷って迷めなかつた...

# 次に考えた仕様

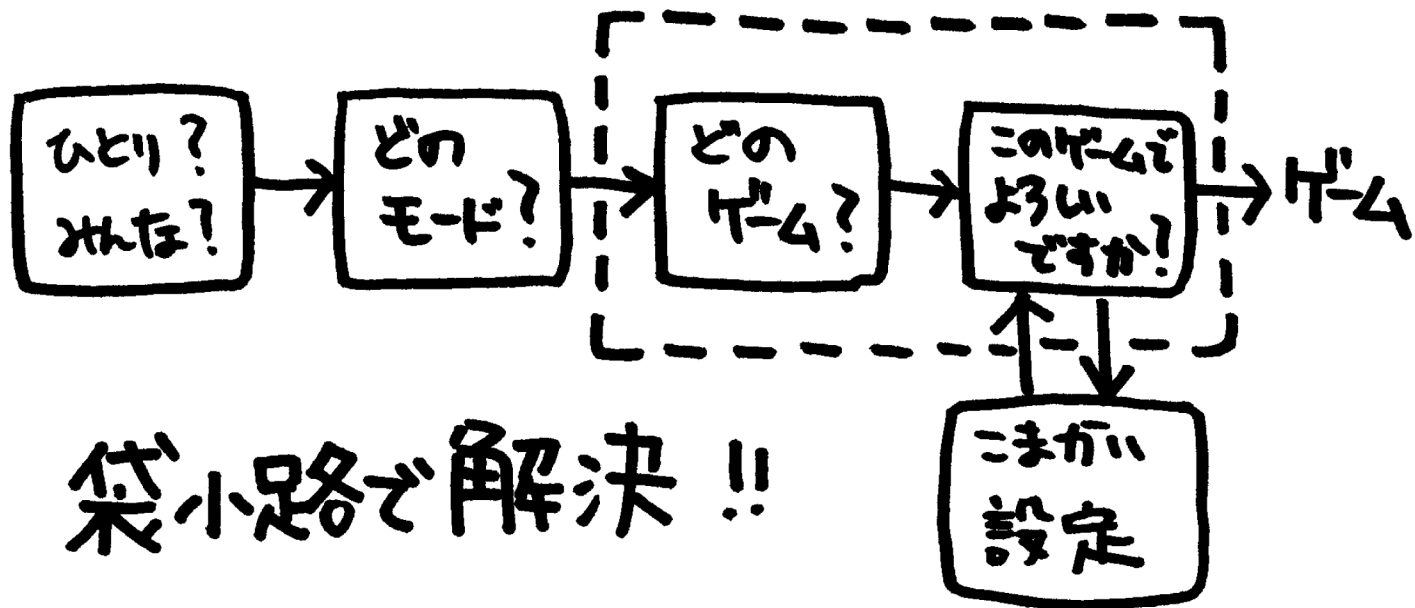
おたく売ってるトレーニングを  
参考にしたらどうだ？



迷わないけど  
長すぎる...

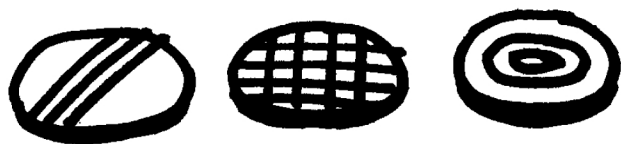
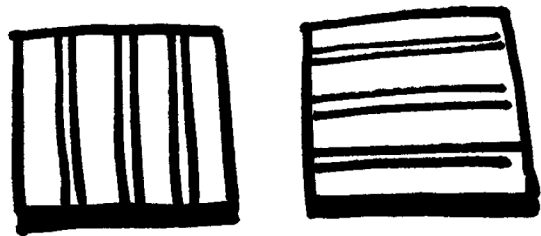
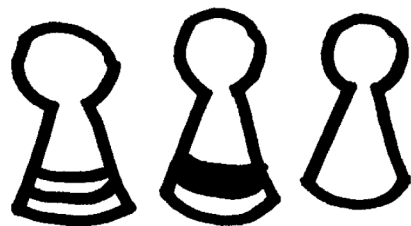
# 最終仕様

何度も行き来する所は  
1ステップ、あまり行かない  
所は、ちょっと面倒でもよし。



袋小路で解決!!

# この4 色弱の方にも遊んでもらえるように



色でしか  
プレイヤーの違いを  
表現できない  
パーツには  
地模様をつけた

## ② 全てタッチパネルで操作できる

スタートボタン = ホース"なんて常識だ  
だから画面にはいらないよね?



うちの  
バーキンは  
知らないよ



STARTボタンでホース"じゃ  
ないしゲームを知ってるユーザ  
が迷うと思うんだ

結果

画面内に

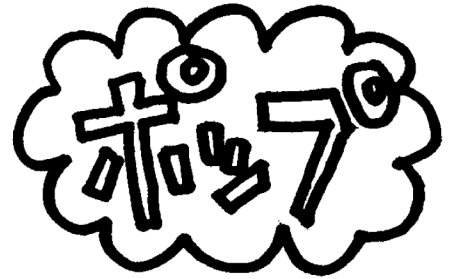
START ボタンの  
絵を置いた.

目に見えて  
安心!!

### ③ 6ヶ国語対応

文字の置きかえはツールで吸収。  
それ以外は絵の変更

日本版は「むずかしくみえない」ように  
ホッパな色使いにしていた...



欧米の方々はカラフルな画面がニガテ

場所によって Font が 多分、おすぎ... クレシ  
違うのも気にいらならしい... ない

全体におちついた色使いへ





# ④ 通信対戦 (Wi-Fi)

遠くのお友達数人で遊ぶとき  
もっと「待ち合わせ」が楽になったらイのに



お部屋ひらきはなし システム

WiFi担当  
プログラマからの  
提案!!



接続はあさなくても  
参加者をふやせる  
おこがる!!

# 近頃のまとも

- 奇抜さよりも安心感と使いやすさ
- 遊ばない人を減らす工夫
- 昔からあるレレのゲームをより楽しむために新しい技術を使う

これから

ゴ〜  
5

# これから

- 20年前から続けてきた新しいルールを  
生み出す楽しみの追求
- カジュアルゲーム作りのノウハウを全ての  
作品に生かし、迷わせないインターフェースを  
追求
- 他の会社の人達と交流を深めて、  
お互いに刺激しあえる関係の強化

連絡先 ↓

takaki.kobayashi@smileboom.com

ご静聴ありがとうございました!!