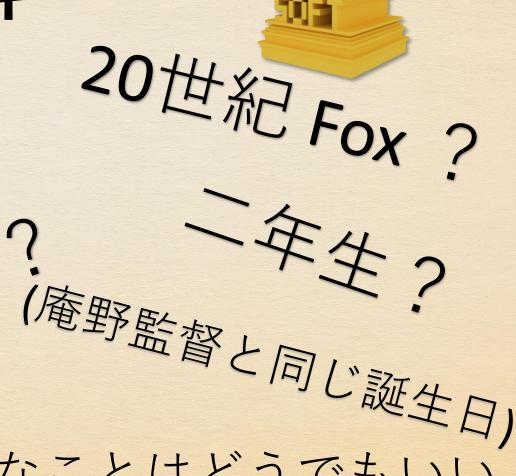
# 自己紹介 中條 博斗

香川県立香川中央高等学校

将棋部?



### Facebook

に書いてありそうなことはどうでもいい

### 自己紹介

### Iros Software



http://irossoftware.at-ninja.jp



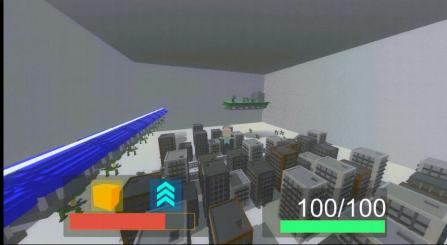
タイプライターのソフト もあるよ







Square World



# Belenus island

こだわりポイント

# グラフィック その世界が存在する! ・グラフィックの統一

• 不自然な点を作らない

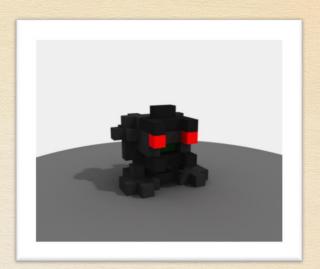
・リアリティを追求しすぎない

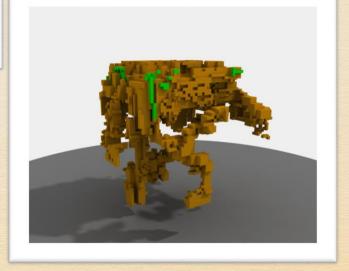


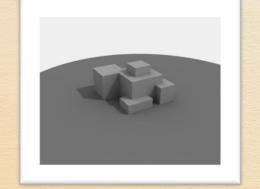
### グラフィックの統一











ボクセルベース、色調統一

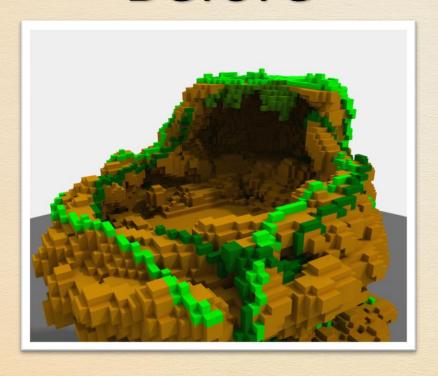
### 不自然な点を作らない

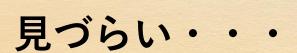


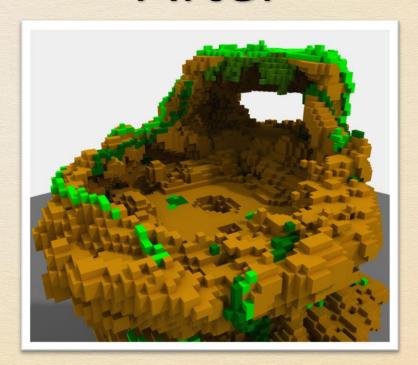
ちらつき めりこんでいる 影の違和感 など・・・

### 排除

### リアリティを追求しすぎない Before After







明るく 見やすく

### UXを意識した開発

・UXってなんだ?

・今回もっともこだわったUX

・UXを意識した3つの点



### UXってなんだ?



UXとは・・・ ユーザーエクスペリエンス **ユーザー体験** 

UXとは**ユーザー体験を意識すること** (近年のゲーム開発のキーワード)

今回UXをゲーム全体に適応



### 一番のこだわりポイント

制作期間の半分(一週間)をUXを意識した 調整に注いだ

弟がテストプレイ (あまりPCゲームが得意ではない)

> 結果 遊んで快適なゲームに

具体的には・・・

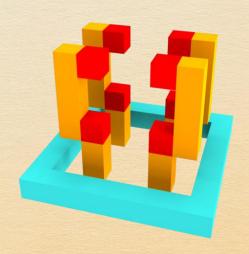
### UXを意識した3つの要素



・ガイド

・カットシーン

•操作感

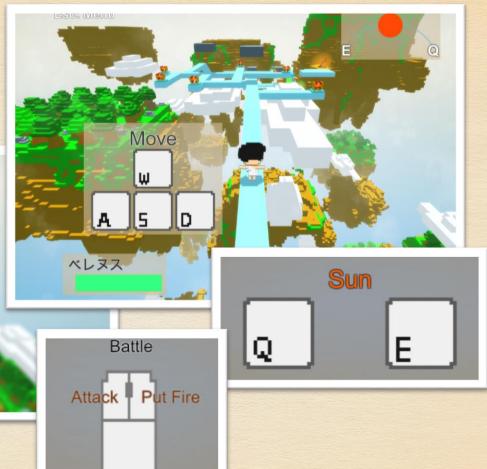


#### UXを意識した要素

### ガイド



ピントがきちんと合う



### 絶妙なタイミングで表示される

#### UXを意識した要素

### カットシーン

プレイアブルではできないことを

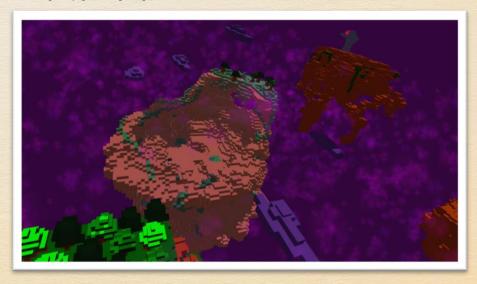


心を揺さぶられるように・・・





世界が把握しやすいように・・・



UXをどこで意識したのか?

#### UXを意識した要素

### カットシーンの注意点

UXをどこで意識したのか?

#### 長いカットシーンは作らない

ただプレイヤーが長いカットシーンを 見ているだけでは**退屈**になる

#### 描かれる場所はプレイできる

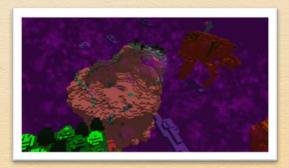
ゲームの体験を増幅させるために使う

### とても重要









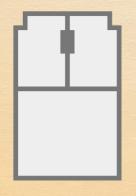
### 操作感

Ε\_\_

キーボードとマウスしかないですやん ゲームパッド入れる技術ないん?

A. あえて入れていません





実際に杖を握っているようにマウスを握ってほしいから

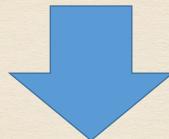
## 「夏」

# テーマである「夏」との 関係性

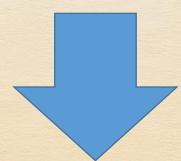
### 企画を考えた経緯



### 原点 太陽の角度を操ることができたらいいな



太陽を動かして、熱中症にならないように移動する ゲームにしよう



このアイディアでは平凡だと考えた。

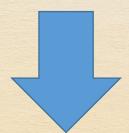
### 企画を考えた経緯



ファンタジーな世界で「夏」が感じられる



太陽を動かしても違和感がなく戦える 「神話」をモチーフにしよう



そしてゲームの流れを夏の日遊んだ少年の 心境にリンクするように作ろう



### ゲーム進行

# 心境卷リンク

#### ベレヌスアイランド

杖を探すところから始める



洞窟を探索・・



敵を捕まえる



敵を倒し、帰っていく

#### 夏休みの少年

計画を考える



未知の場所を探索・・



虫を捕まえる



虫を放し、家に帰る

### まとめ

### こだわりポイント

・グラフィック

世界が存在するという説得力を持たせること

・UXを意識した開発

ユーザーのことを意識しながら開発すること

• 「夏」

間接的に感じてもらい、 少年の心境とリンクさせること





ご静聴ありがとうございました

