

携帯用Flashゲームの開発 とその可能性

株式会社クスール

<http://www.cshool.jp/>

2006/09/01



FLASH[®]
is mobile

内容

1. 自己紹介 (10分)
2. モバイル端末におけるFlashについて (30分)
3. モバイルコンテンツの作成方法 (40分)
4. 今後の可能性、質問など (20分)

1.自己紹介

株式会社クスール

<http://www.cschool.jp/>

講座開催

- Flash ActionScript講座

<http://www.cshool.jp/course/okeiko.html>

- お寺の場所を借りて講座

<http://www.cshool.jp/course/terakoya.html>

- 広告代理店の人との企画講座

<http://www.cshool.jp/course/kikaku.html>

- 京都精華大学での講師

<http://www.digicre.jp/>

ウェブサイト制作

- ・サイレントヒルオフィシャルサイト・ブログパーツ

<http://www.silenthill.jp/>

- ・光の知究儀（パナソニックセンター内リスーピア展示物）

<http://risupia.panasonic.co.jp/>

- FlashOOP (12章)

<http://www.seshop.com/detail.asp?pid=5140>

- 標準Webデザイン講座 Flash 8

<http://www.seshop.com/detail.asp?pid=6759>

- 2006年末

モバイル関係の本を出版予定

2.モバイル端末におけるFlashについて

Flash Playerの種類

- ウェブ

Flash Player 8

- 携帯

Flash Lite 1.0

Flash Lite 1.1

Flash Lite 2.0

- PSP

Flash Player 6

アプリケーション

待ち受け

着Flash

メニュー

Flash Lite1.1待ち受け

PSPゲーム

iRiver U10ゲーム

Flash Lite 1.0

Flash Lite 1.1

Flash Lite 2.0

PSP

iRiver U10

Flash Lite 1.0

- ・ 機能

ほぼアニメのみ

- ・ 対応機種

Docomo 900, 506など

- ・ 言語

Flash Player4レベル

- ・ 対応端末表

http://www.adobe.com/jp/mobile/supported_devices/handsets.html

Flash Lite 1.1

- 機能

fscommand2の追加（電波状況、電池残量、日付など）

外部データの取得

- 対応機種

Docomo: 701,901など

au: 2005年夏以降販売の端末ほとんど

Softbank: 902,902など

- 言語

Flash Player4レベル + fscommand2

- 対応端末表

<http://www.saturn.dti.ne.jp/~npaka/flash/lite10/index.html>

Flash Lite 2.0

- 機能

XMLの読み込み

ShareObjectを使ってのデータの保存

ビデオ、サウンドの再生

- 対応機種

- 言語

Flash Player7レベル + ActionScript 2.0

- ・ 機能

XMLの読み込み

外部データの読み込み

サウンドの再生

- ・ 言語

Flash Player6レベル + ActionScript 2.0

- ・ 再生環境

インターネット経由でブラウザに表示

ローカルの.swfファイルを起動

- 機能

ビデオの再生

サウンドの再生

データの保存

- 言語

Flash Lite1.1と同レベル

3.モバイルコンテンツの作成方法

- Flash Professional 8

<http://www.adobe.com/jp/products/flash/flashpro/>

*注： Flash Lite2.0用にはアップデートが必要

<http://www.adobe.com/jp/support/flash/downloads.html#flash8pro>

- NTT Docomo iモードHTMLシミュレータII

<http://www.nttdocomo.co.jp/service/imode/make/content/html/tool2.html>

- コンテンツ開発キット (CDK)

http://www.adobe.com/jp/devnet/devices/development_kits.html

Flash Player4のActionScript

ドットシンタックスではなくスラッシュシンタックス

パスの設定がややこしい

関数の設定

- Flash Player4

```
call("test");
```

“test” とラベルが書かれたタイムラインのコードが実行



- Flash Player5以降

```
test();
```

```
function test() {
```

```
    trace( “testが呼ばれます。”);
```

```
}
```

MovieClipのパスの設定

- Flash Player4

```
tellTarget("/square") {  
    gotoAndStop(10);  
}
```



- Flash Player5以降

```
square.gotoAndStop(10);
```

ActionScriptを使ったアニメーション

- Flash Player4

1フレーム目 : square._x += 10;

2フレーム目 : gotoAndPlay(1);



- Flash Player5以降

```
onEnterFrame = function() {
```

```
    square._x += 10;
```

```
}
```

Flash Player7のActionScript
(PSPはFlash Player6)

ECMAScript (javascript) に準拠

ドットシンタックス

クラスをサポート

クラスの書き方

```
import mx.controls.*;
class MyClass extends MovieClip {
    // プロパティ
    private var myProperty:Number;

    // コンストラクタ
    function MyClass() {

    }
    // メソッド
    function myMethod():Void {

    }
}
```

- 携帯電話特有の機能
- 電波状況、電池残量、バイブ起動、日付取得、ソフトキーの設定など

http://livedocs.macromedia.com/flashlite/2_jp/main/00000328.html

- 電波状況の取得例

```
nowLevel = FSCommand2("GetSignalLevel");
```

```
maxLevel = FSCommand2("GetMaxSignalLevel");
```

携帯開発での注意事項

- ファイルサイズが制限されている
- 複数のアニメーションは避ける
- ベクターイメージよりもビットマップイメージを使う
- フレームレートはなるべく低く（携帯6~7、PSP12程度）
- PSPは一度ブラウザからインターネットにアクセスしないとデータのやりとりができない

4. 今後の可能性

Flash Lite2.0搭載端末の発売

2006年末 クスールからモバイル本出版予定

- Google Calendarのスケジュールを携帯で確認
- PSPでユーザ同士をデータベースでつなぐゲーム
- 成長するペットの待ちうけ
- ビデオと連動したEラーニングコンテンツ

Flash Cast

<http://www.adobe.com/jp/mobile/ichannel/>

Q & A

ありがとうございました

質問などは

info@cshool.jp

までよろしく申し上げます

Better by Adobe.™