



一般向けゲーム開発環境「GAME BRAIN™」の Webアプリ化とユーザー動向

SQUARE ENIX®

研究開発部 對馬 正

アジェンダ

- ◆ GAME BRAINとは
- ◆ 開発の歴史
- ◆ 統計
- ◆ 課題
- ◆ 展望
- ◆ 質疑応答



◆ GAME BRAINとは

- ◆ 開発の歴史
- ◆ 統計
- ◆ 課題
- ◆ 展望
- ◆ 質疑応答

コンセプト

YOU

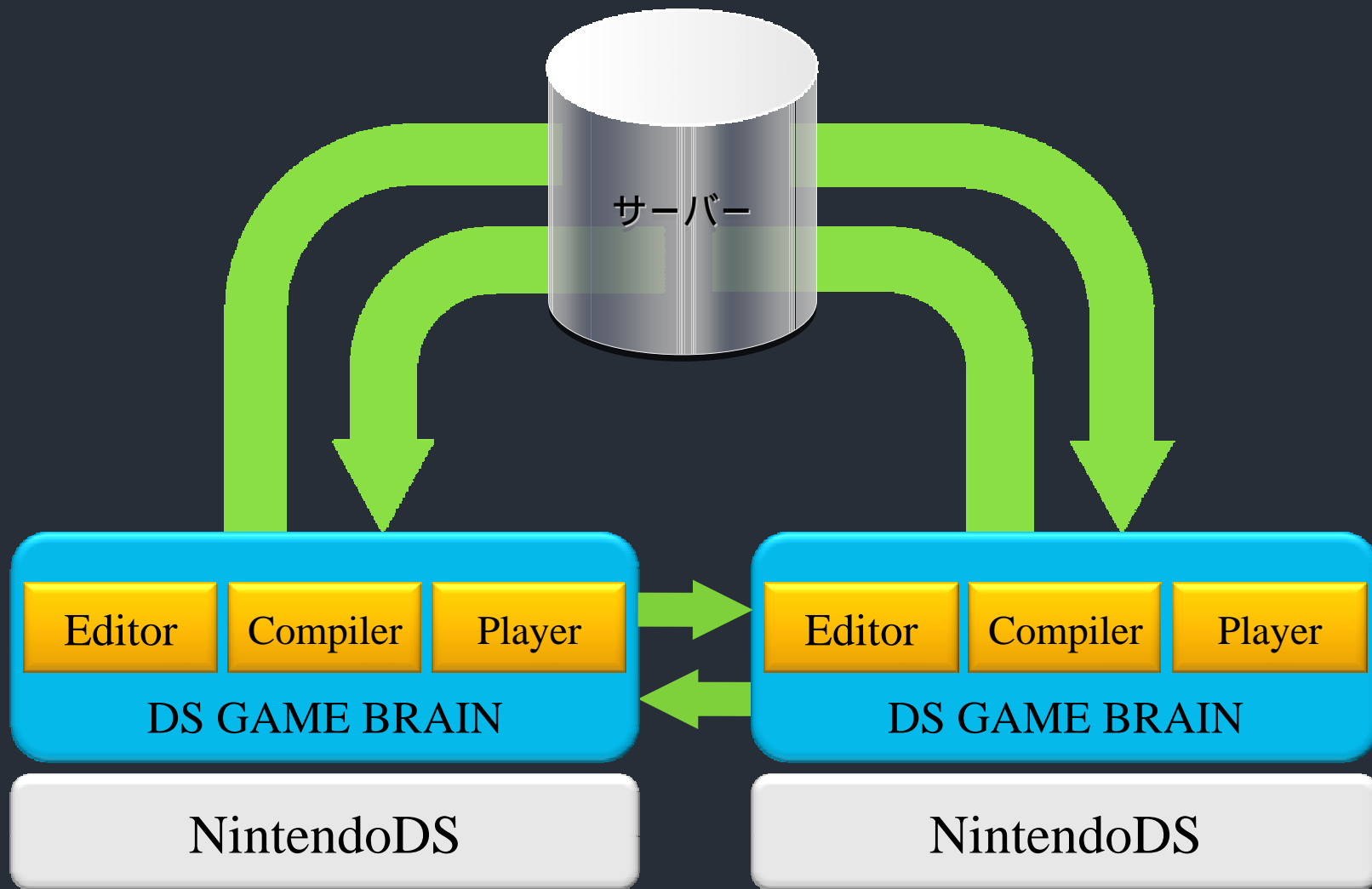
コンセプト



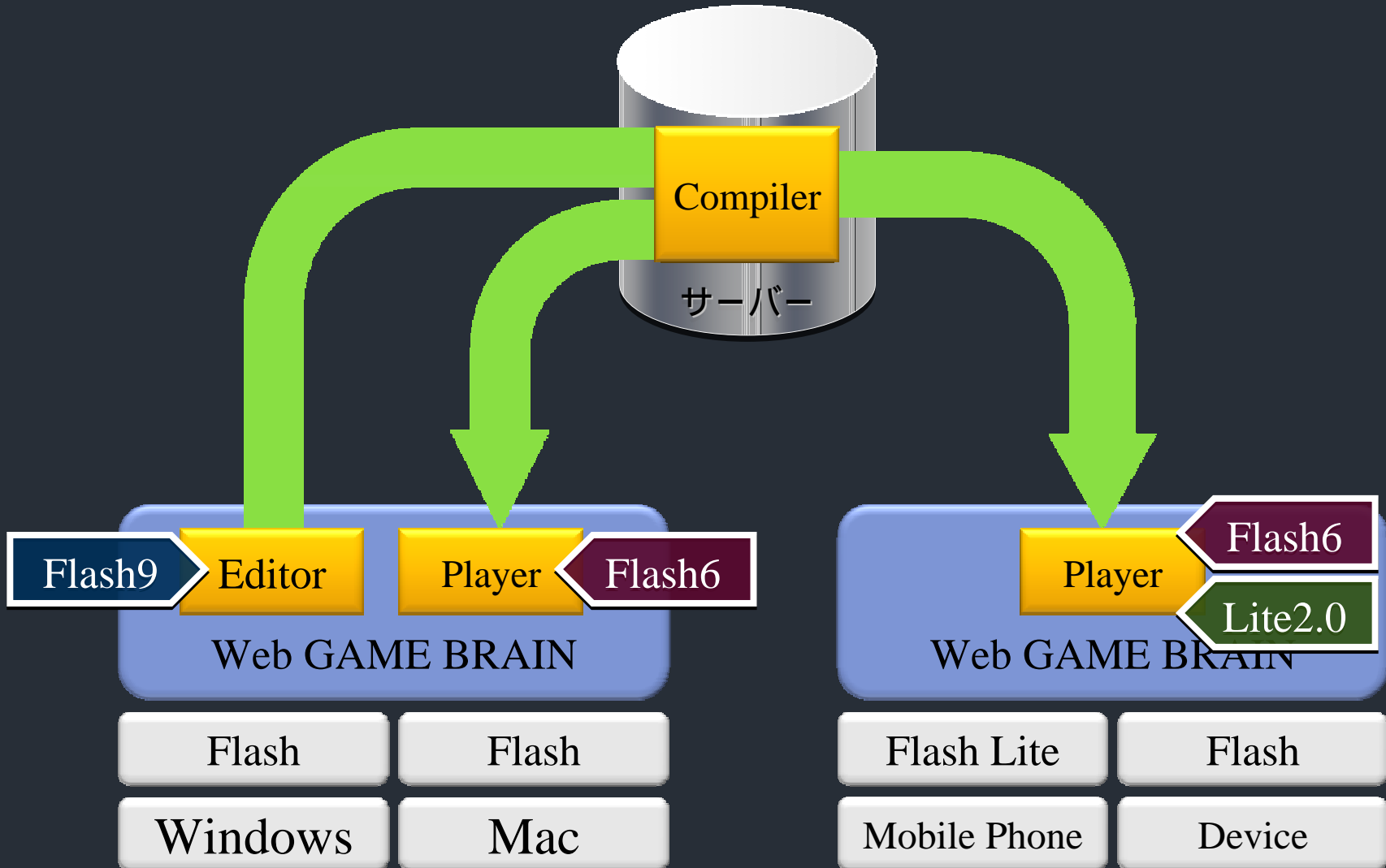
BASIC付



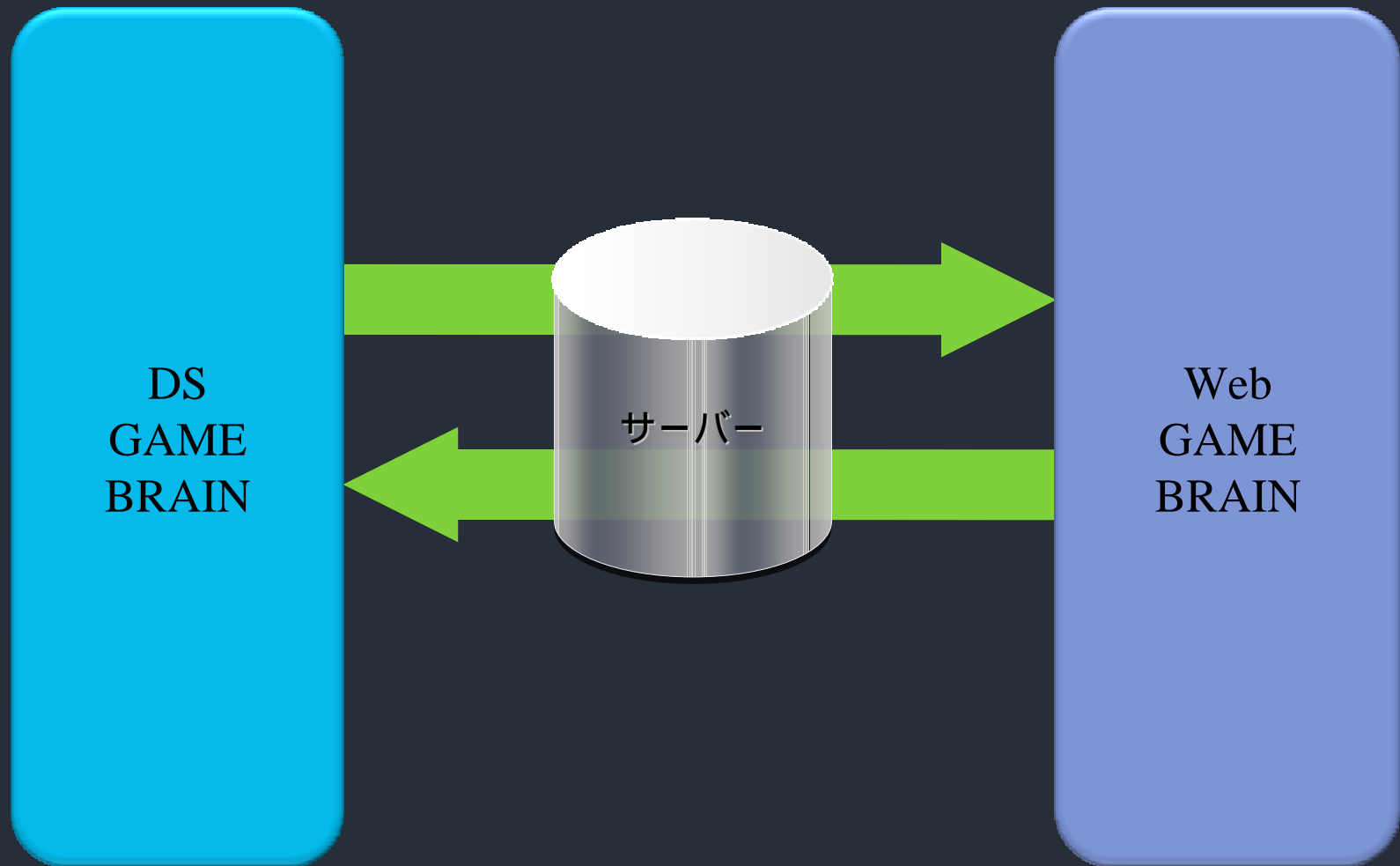
システム構成 DS版



システム構成 Web版



データ互換



スペック

描画領域	横 256 dot × 縦 192 dot
キャラクター	16dot × 16dot 32768色中16色
スプライト	144種 128個同時表示
背景	144種 256マス × 256マス
サウンド	BGM23曲、SE244種から選択
言語	C言語をベースにした独自仕様

ゲーム & エディタ紹介



◆ GAME BRAINとは



◆ 開発の歴史

◆ 統計

◆ 課題

◆ 展望

◆ 質疑応答

開発の歴史



 プロジェクト立ち上げ準備

 実績不足

!! 実機デモを作成

開発の歴史



 プロジェクト発足

 時間が足りない

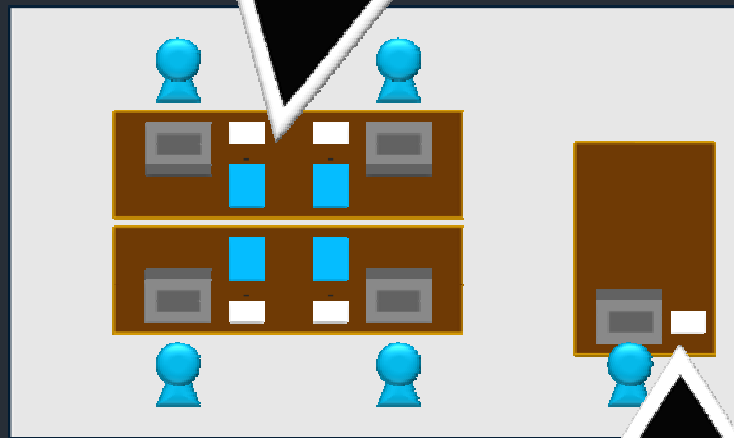
!! 開発合宿

開発合宿



【プログラムチーム】

- ノートPC 4台
- NitroDebugger 4台



【グラフィックチーム】

- ノートPC 1台
- DS 1台

開発の歴史



 GDC2007で発表

GDCバージョン



開発の歴史



 GDC2007で発表

 GDCバージョンに行き詰まり

!! どんなジャンルも作れる方向に

開発の歴史



開発中期

 どうやってゲームの作り方を教えるのか

!! サンプルゲームのリソース公開

開発の歴史

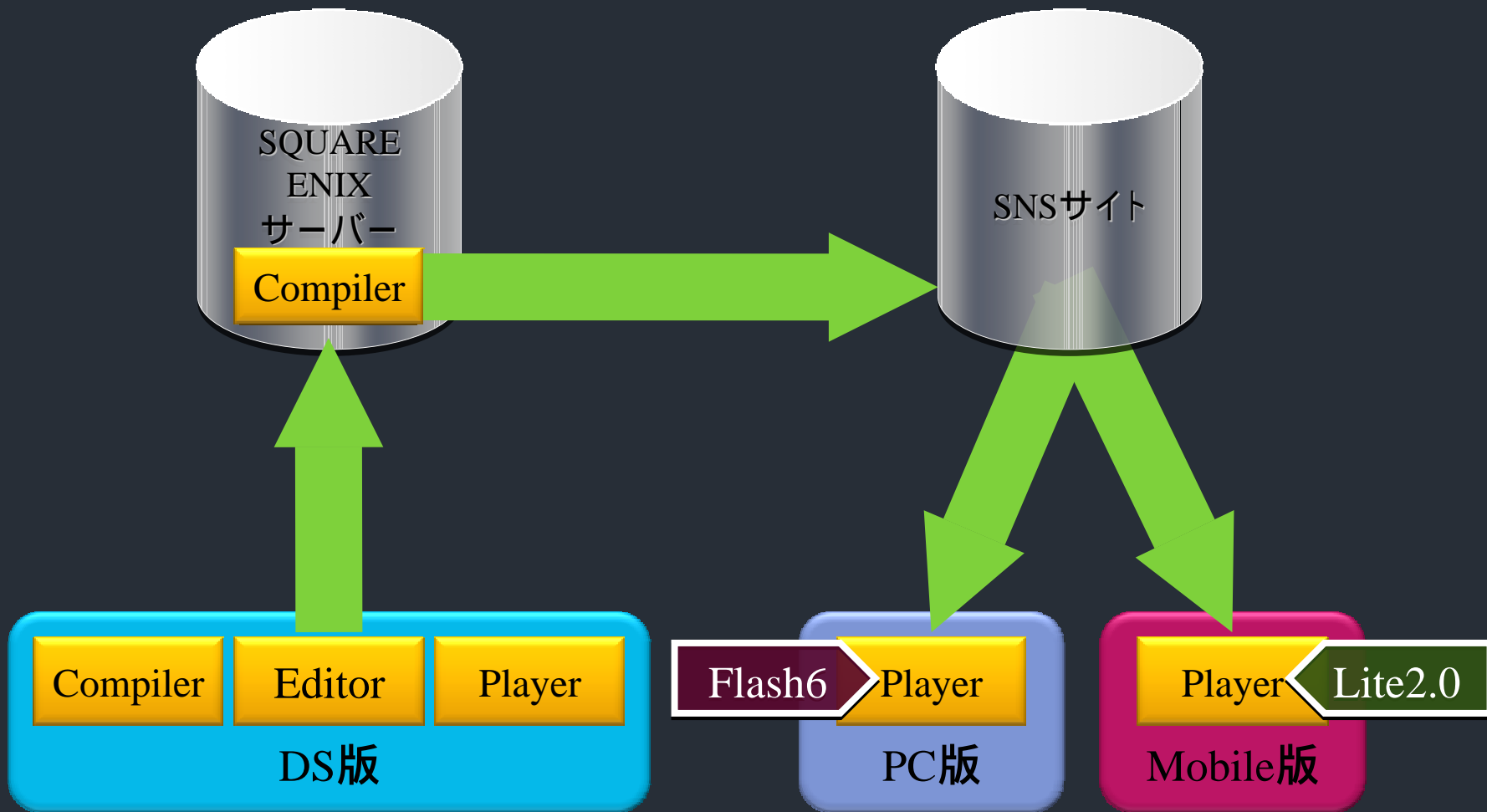


 開発末期

 既存のビジネスモデルが通用しない

 ! SNSとの連携を模索

当時構想していたシステム



開発の歴史

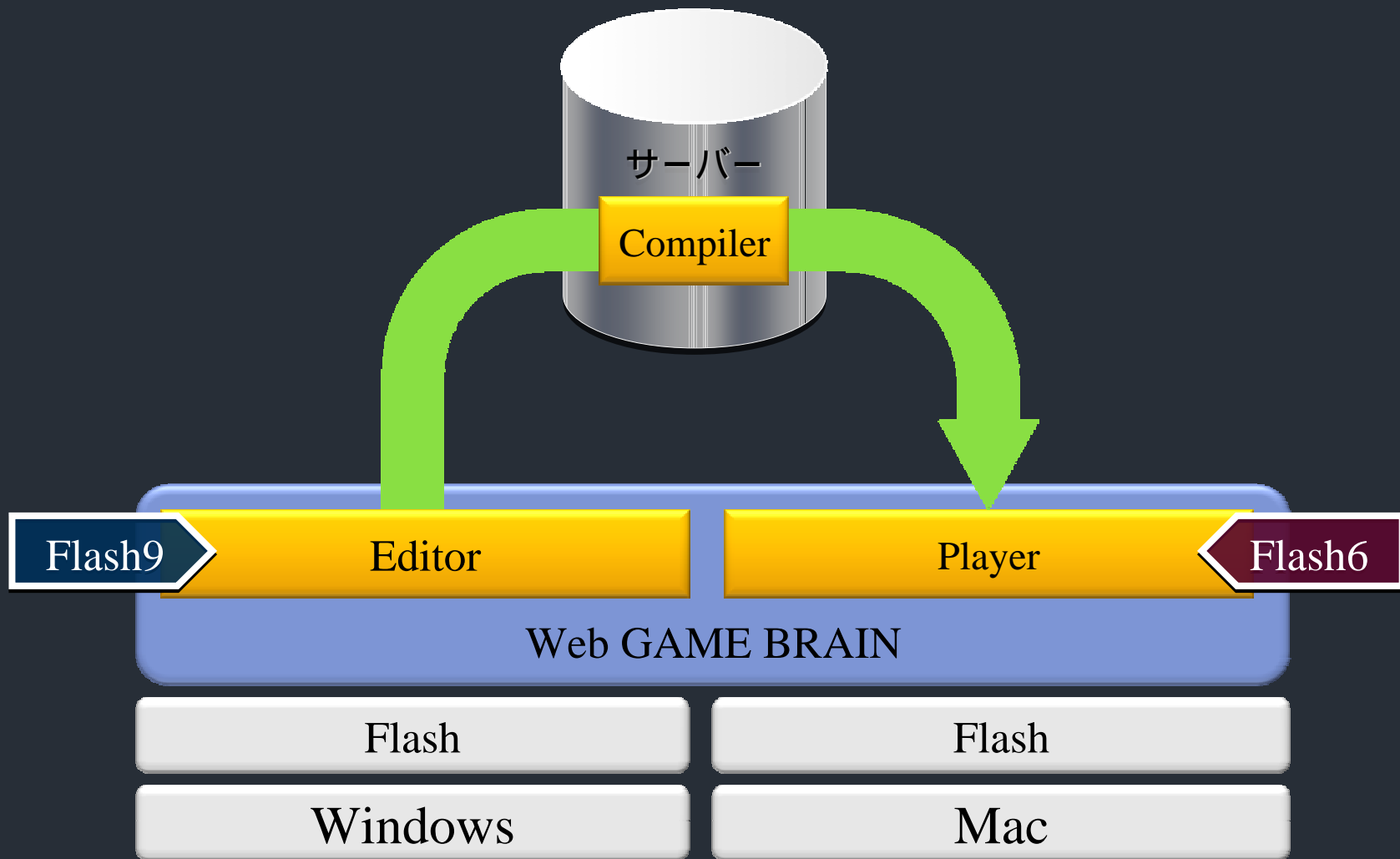


 Web版開発

 ユーザーを管理する必要

!! Webアプリ化

Webアプリ化



開発の歴史



 プランナー募集で採用(テスト)

 どうサポートしてよいか手探り状態

開発の歴史



 SQUARE ENIX MEMBERS公開(テスト)

SQUARE ENIX MEMBERS

SQUARE ENIX MEMBERS

[+STORE](#)
[SQUARE ENIX](#)

マイページ | メッセージ(0)

0 pt coin

[ポイント/コイン管理](#)

スペシャル ゲームゾーン コミュニティ アバター ダウンロード あすのストア

おすのすのアップ | [スクウェア・エニックス +STORE](#)

おすのすのアップ



スクウェア・エニックスのゲームで遊べる
メンバーの仲間といっしょに楽しめる!

ゲームゾーン!

最近更新されたサークル [more](#)

- ・ポケモン好きよ、ここに集え! (53)
- ・サブアバター友の会 (36)
- ・☆Virtual World /☆ (59)
- ・VW遊遊ギルド (47)
- ・FFXIV情報活動 (9)
- ・アロハ*** (6)
- ・セフィロストリユニオン! (19)

[コミュニケーションボードでもた探し!](#)

みんなのアバター [more](#)






[メンバーアバターモードVol.3配信!](#)

更新情報 [more](#)

- 08.08.22 [「バーチャルワールド」内でイベント開催!](#)
- 09.09.21 [『シグマ ハーモニクス』アバター追加! 期間限定で無料配布中](#)
- 08.08.20 [メンバーズボイス 第2回目のQUESTIONは.....!](#)
- 08.08.20 [『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』マイページスキン登場!](#)
- 08.08.18 [「ドコモ ケータイ」申し込み決済導入!](#)
- 08.08.18 [「バーチャルワールド」βバージョン再開](#)
- 08.09.19 [在庫追加のお知らせ](#)
- 08.08.12 [GAME BRAINゲームコンテスト優秀作品発表!](#)
- 08.08.08 [『シグマ ハーモニクス』特設サイトがオープンしました!](#)
- 08.08.08 [アバター新モーション9種追加しました!](#)



ショップ人気投票
発表



アバターアイテムアプレシオン
キャンペーン第4弾



マイページが新しくなりました!



配布アイテムの到着!
アバター無料配布期間終了経過!

メンバーズポイント

ポイント

[ポイントをためる](#)

[ポイントをつかう](#) [コインのチャージ](#)

メンバーズボイス [more](#)

2008.08.20
Q.ゲームに登場する女性キャラで最も好きなキャラクターは??

2009.09.06
Q.ズリ! あなたが今までで一番やり込んだゲームは??

[過去のQuestion一覧](#)

新作店舗メッセージ [more](#)

[インフィニオ アンディスカパリー](#)

[スペシャルTOPへ](#)

[このページのよへ](#)



ケータイ版
スクウェア・エニックス メンバーズ
PC版のアカウントが使えます!

このサイトについて | はじめての方へ | ご利用規約 | オンラインマネー | サイトマップ | プライバシーポリシー

ヘルプとサポート | アカウント情報の管理 | メンバーズポイント/コイン | ご意見・ご要望 | ヘルプセンター | インフォメーション

[ログアウト](#)

Copyright (C) 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. **SQUARE ENIX**

開発の歴史



 ゲームコンテスト開催

 サポート内容を再考する必要

  4本の連載を開始

集中連載 『超入門 ゲーム開発室プログラミング』

1. Hello, world!

多くのプログラム言語の説明がこの文字を出力することから始まっています。
その慣例に従ってこの連載もここから始めることにします。

問) 画面に Hello, world! を表示させてください。

なぜ、こんなことをする必要のあるのか? 作りたいのはゲームなのに、という疑問が起ってくるかもしれませんが、
ですが、ここをスタートにするのは思った以上に合理的なことなのです。
今後、プログラムをつくっていく上で、画面に文字を表示させることは、いろいろな用途で、必要になっていきます。最終的には画面に文字も表示されないゲームであってもです。
これはプロとして作るゲーム開発環境においても同様です。
ですので、最初のうちにはゲームを作るという目標の達成に不安を感じるかもしれませんが、
あきらめずお付き合い下さい。

回答

```
001 Print(0,0,0,"Hello, world!");
```

これが、問の答えとなります。

手順としては
最初にゲームバックを作ります。([金曜日リンク](#))
ゲームバックはニューゲームでつくってください。
作った後、一度エディタ画面の右上のテストプレイボタンを押して、実行してみてください。
3DウィンドウではDebug開く前、3D、160いづれかを押してください。
特に問題がない場合は00を選んでください。

ここまでの手順がわからない方は、[目次](#)の[目次](#)を確認しながらやってみてください。

実行ボタンでDebugを押すよう求められましたが、なぜReleaseではないのか?
DebugにはReleaseがないゲームを作る際に便利な機能が搭載されているからです。
作り終わってゲームを人に見せる際にはReleaseが適切ですが、開発時はDebugを使いましょう。
今後Debugの使い方も説明していきます。

実行すると画面にニューゲームと出たと思います。
これが出れば準備は完了です。回答を確認することができます。
では、連載最初のプログラムです。
エディタ上部にあるSource Codeタブを選択し、ソースコードエディタを開きます。
エディタの一番上に
Print(0,0,0,"ニューゲーム");
と書かれています。
それを
Print(0,0,0,"Hello, world!");
に書き換えます。実行方はお好みで、エディタ上で書き変えてもいいですし、
メモ帳などお好みのエディタで書いて、ペーストしてもかまいません。
気をつけていただきたいのは、全て半角で記入してください。
それに慣れるまではプログラムを書く際にコメントは書かないようにしてください。

http://gb.square-enix.com/gbstatic/guest_prog_daily_1.html

水曜連載 『ゲーム脳道場』



どうでしょう。
かなりいっちょ前になったのではないですか。

ここで解説です。

本文の使い方は第1回の時に解説しましたよね。
ところが、その時に説明しそこねた事がありました。
ここを見て下さい。

```
object_life[i] = object_life[i] - 1;
# object_life[i] = 0
// 発見できたobjectを探す block3
nx = object_find(i)
# nx = 0
// 発見の処理
object_nx[i] = 4, object_y[i] = object_y[i] + 0, 0
object_count[i] = 0;
}
// 数キョウを減らして、object_life[i]にする
object_erase(i);

// 1フレーム、と増やす
PlayGe(0.5, 0, 100, 0);
}
else {
// 2フレーム、と増やす
PlayGe(0.9, 0, 100, 0);

// objectを探す block4
nx = object_find(i)
# nx = 0
// nxエフェクトの処理
object_nx[i] = 5, object_y[i] = object_y[i] + 0, 2
object_count[i] = 0;
}
}
```

敵キャラにミサイルが当たった時の処理です。object_life が 0 なら爆発する。
ここまでは見ればわかりますね。ところが、else とあって、また { と } があります。

http://gb.square-enix.com/gbstatic/guest_weeklyW.html

木曜連載 『テキストゲームの小部屋』

ザ・れんさないパズル



POINT: 0
Next ■

おなじ いっせに4つだけ

サンプルにある「ザ・よくわからないパズル」は不思議な魅力でファンが多いゲームの1つです。

そんな魅力的なゲームでも試作品完成直後、作者は「ダメゲームを作ってしまった…」と落ち込んでいました。「これはイケる!」と思って作ったゲームでも作って遊んでみると「全然ダメじゃん」ということは多いものです。

というわけで1本目はパズルゲームです。

自分でゲームを作ろうと思った時に「まずはパズルかな…」という方も多いのではないのでしょうか? そんな方の参考になればと思って作ってみました。

すでにテトリスなどを作ってみた方もいるかもしれませんね。

…ですが、このゲーム「ザ・よくわからないパズル」とは違って、はっきりいって本当に面白くありません!

「テキストゲームで落ち物パズル」を「なるべく簡単なプログラム」で、という考えで作ってみましたですが、まさかここまでとは…。

論より証拠、さっそくソースコードを、ソースコードエディタにコピー&ペーストして、テストプレイボタンを押して実行してみてください。

コピー用ソースコード

```
001 //  
002 // ザ・れんさないパズル  
003 //  
004 //  
005 //実数の定義  
006 //定義と同時に値が入っているものは1個だけしか初期化されません  
007 int state = 0; //スタート番号  
008 int_color_table[3] = {cBlue,cRed,cOrange}; //落ちてくる3色の定義
```

http://gb.square-enix.com/gbstatic/guest_weeklyF.html

金曜連載 『渋谷員子のドットの匠』

ドット打ち（正面）

さて、いよいよドットを打っていきます。
今回は一番簡単な左右対称で打っていきましょう。

	上半分（8ドット）を目安に顔、頭のサイズを決めます。 肌色で顔の部分を塗って、目も入れておくイメージが湧いてきますね。
	身体と手をざっと描きます。
	フィールドに置いた時に目立つ用に緑取りをします。 顔の輪郭も入れた方が奥行きが出ます。 緑取りは必ず真っ黒である必要はありません。 濃いグレーやこげ茶にすると雰囲気が柔らかくなります。
	髪に薄い影を入れていきます。ちょっとづつ。ちょっとづつ。
	さらに濃い茶色で奥行きを出していきます。 頬に少しハイライトで明るい色も入れてみましょう。 スカートの影も入れて、ウエストのベルトを入れると締まった感じがしますね。
	肌色の影も入れたところで白目も入れてあげましょう。 ちょっとそれらしくなってきましたね！
	白目が2ドットあると膨張してキツすぎる感じがします。 という事で下の1ドットは肌色に換えてみましょう。 少し馴染んで優しい雰囲気になりました。 でも、まだなんとなくかわいくない。。。？ 試しに目の長さを1ドットたしてみます。 ちょっとかわいい感じになったでしょうか？

http://gb.square-enix.com/gbstatic/guest_weeklyT.html

Yahoo!ゲームとの取り組み



— SINCE 2005 —

YAHOO! ゲーム
JAPAN

Yahoo!ゲームとの取り組み



SINCE 2005

GAME BRAIN
ゲーム

GAME BRAIN
コンテスト優秀作品

ユーザー募集バナー

YAHOO! ゲーム
JAPAN

開発の歴史



▶ コンテスト結果公開

GAME BRAINゲームコンテスト

投票ランキング
 拍手ランキング
 レビューランキング

2008.08.12 12:54 更新

1		 kuniw	 <p>ドットおち</p> <p>どの四角形にドットを乗せるかで、動的に局面を作れるようなゲームを目指しました。色々と上昇志向が感じられないのが難点です...</p> <p style="text-align: right;">詳細を見る</p>
2		 kettaa	 <p>skipping stone</p> <p>メインの見所は、透き通った水面に波紋が綺麗に重なり合う感じを表現したところです。他にゲーム要素として、アイテムコレクション...</p> <p style="text-align: right;">詳細を見る</p>
3		 trielā	 <p>Aq</p> <p>ゲームのプログラムを作るのが初めての経験だったので、最初から最後まで試行錯誤の繰り返しでした。オートクエストRPGのコン...</p> <p style="text-align: right;">詳細を見る</p>
3		 hiruyuh	 <p>レギオンVSレギオン</p> <p>「簡単操作で戦略シミュレーション風のパズルゲーム」というコンセプトで作りました。処理落ちに苦戦し、泣く泣くさまざまな要...</p>

Yahoo!ゲーム

公開1週目

プロモーションゲーム ランキング

- 1 **S** 二角取り 

中毒者続出の麻雀牌を使った定番パズル。すべての牌を裏返せ！
- 2 **F** [ブタガトンでもいいじゃない](#) 

肉まんを食べる武器を入手！ブタが主役のシューティング
- 3 **F** ドットおち 

絵はドットだけ!? ドットを白いブロックに乗せ、移動させよう
- 4 **F** テトリスDASH 


テトリスが無料ゲームに登場! 2分間でどれだけ消せるかな?
- 5 **F** Skipping Stone 


石切りで適まう! 投げるものは石だけじゃなく...


集計期間: 08月11日~08月18日


公開2週目


プロモーションゲーム ランキング

- 1 **S** 二角取り 

中毒者続出の麻雀牌を使った定番パズル。すべての牌を裏返せ！
- 2 **F** ドットおち 

絵はドットだけ!? ドットを白いブロックに乗せ、移動させよう
- 3 **F** [ブタガトンでもいいじゃない](#) 

肉まんを食べる武器を入手! ブタが主役のシューティング
- 4 **F** Skipping Stone 


石切りで適まう! 投げるものは石だけじゃなく...
- 5 **F** テトリスDASH 


テトリスが無料ゲームに登場! 2分間でどれだけ消せるかな?


集計期間: 08月18日~08月25日


公開3週目


プロモーションゲーム ランキング

- 1 **F** テトリスDASH 

テトリスが無料ゲームに登場! 2分間でどれだけ消せるかな?
- 2 **S** 二角取り 

中毒者続出の麻雀牌を使った定番パズル。すべての牌を裏返せ!
- 3 **F** ドットおち 

絵はドットだけ!? ドットを白いブロックに乗せ、移動させよう
- 4 **F** [ブタガトンでもいいじゃない](#) 

肉まんを食べる武器を入手! ブタが主役のシューティング
- 5 **F** [トワイライトシンドローム 恐怖のこっくりさんクイズ](#) 

あなたはこっくりさんの恐怖に、果たして耐えられるのか

集計期間: 08月25日~09月01日

出典: Yahoo!ゲーム > 無料ゲーム
<http://games.yahoo.co.jp/games/freegame.html>

◆ GAME BRAINとは

◆ 開発の歴史



◆ 統計

◆ 課題

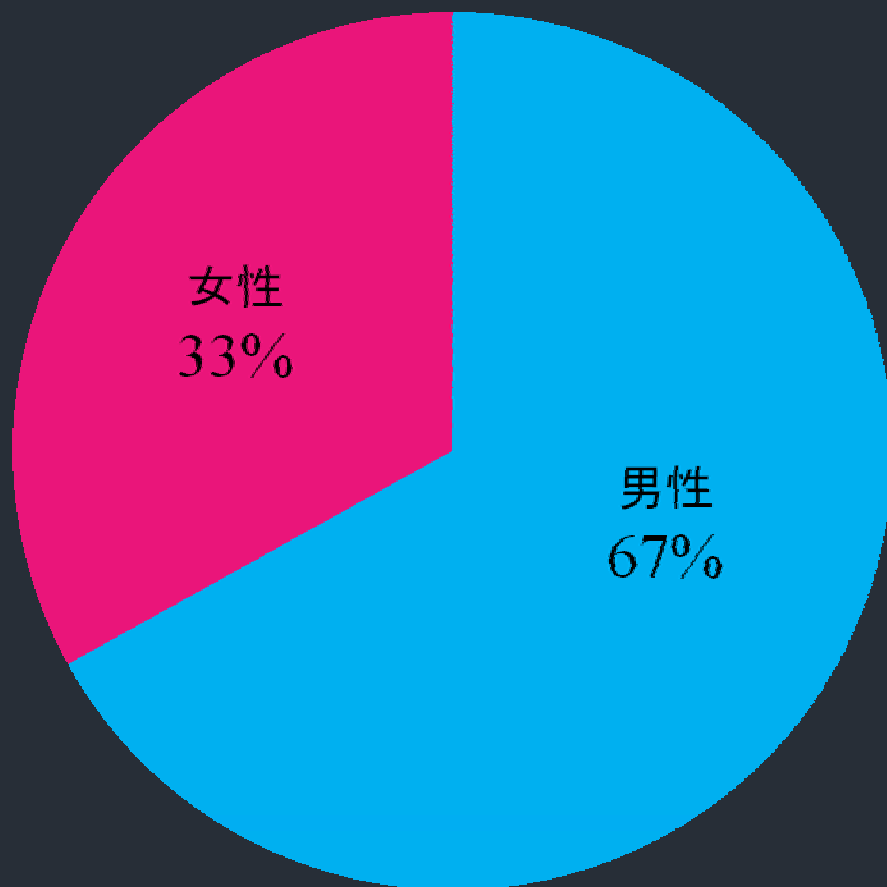
◆ 展望

◆ 質疑応答

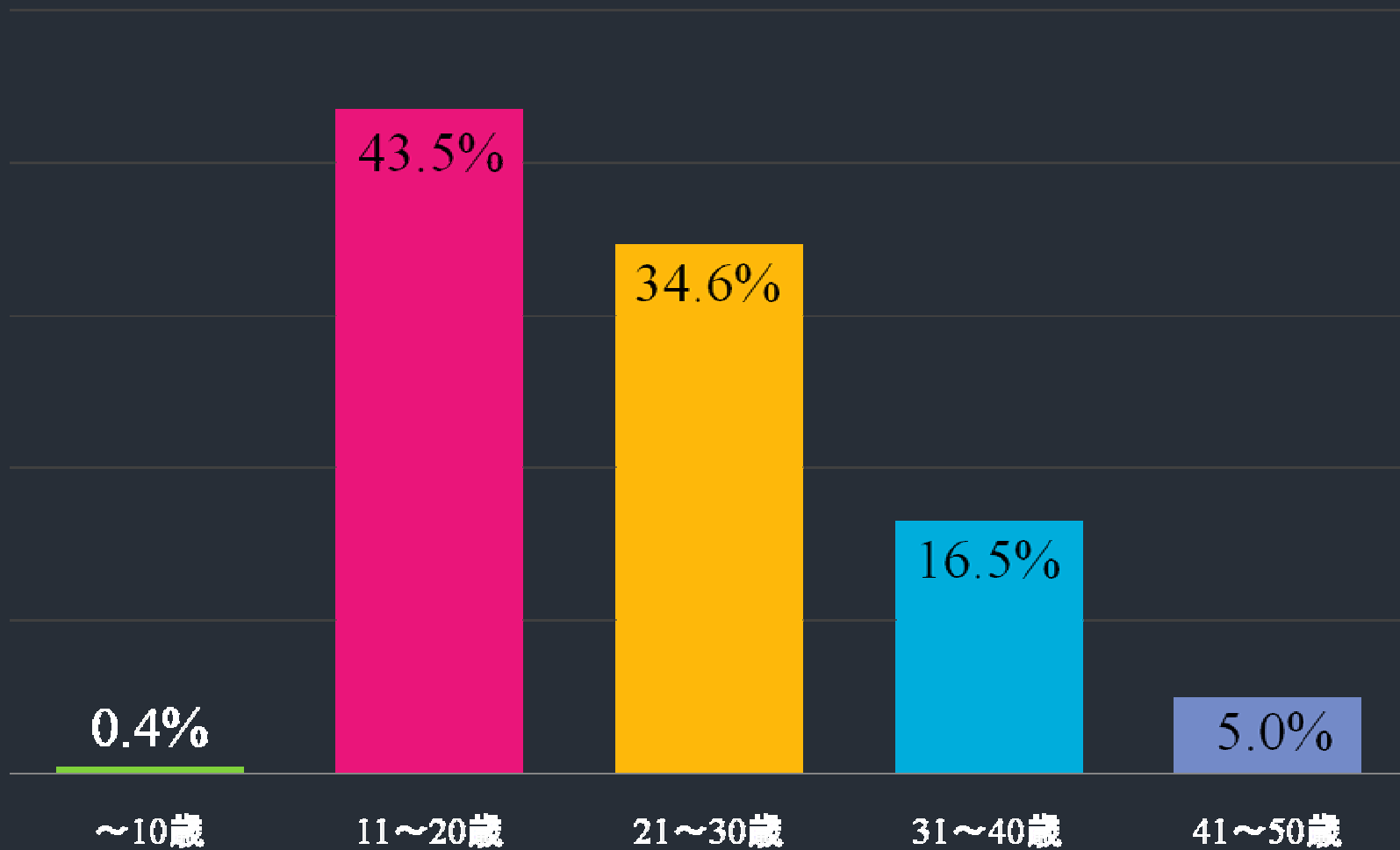


ユーザープロフィール

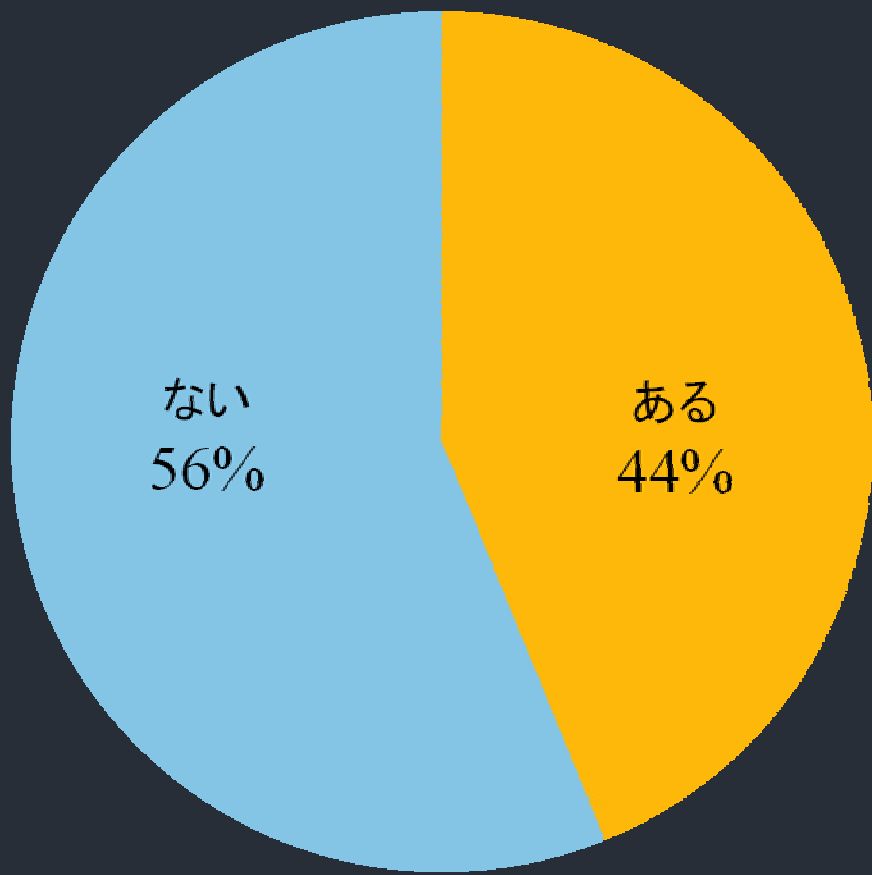
性別



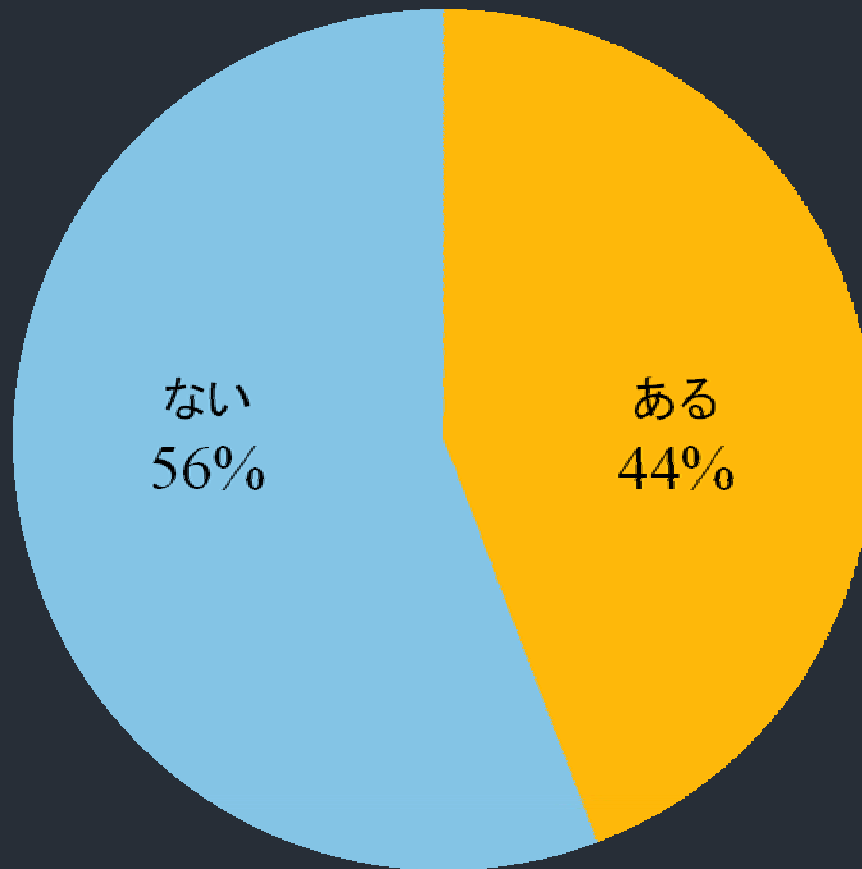
年齢



プログラミングの経験



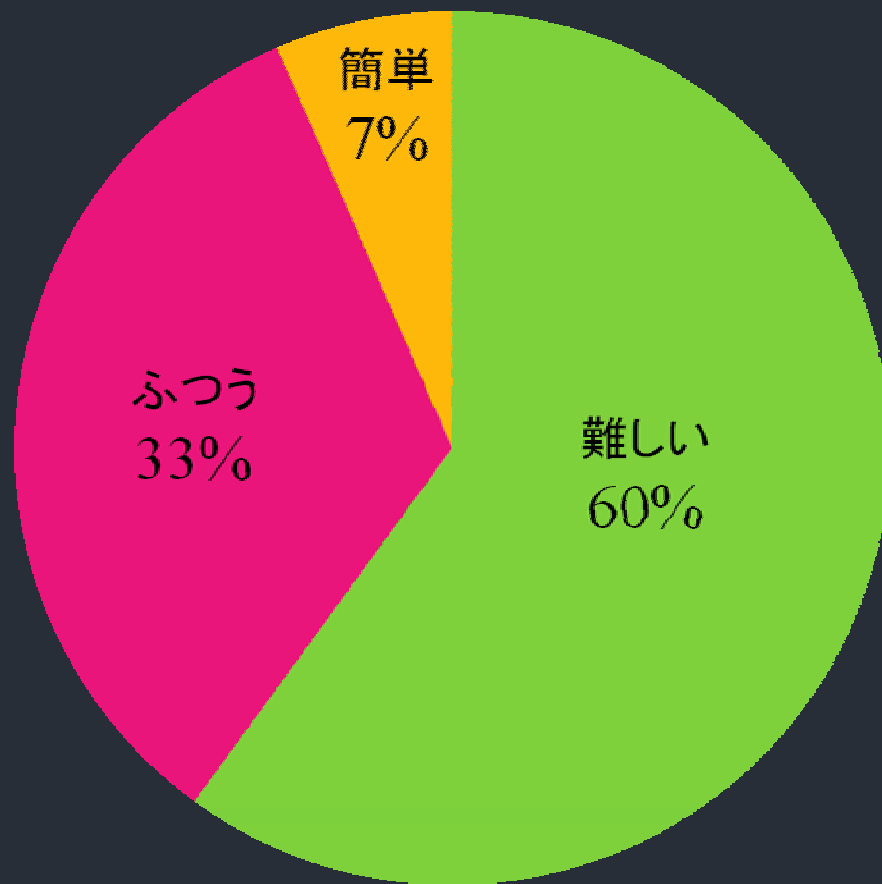
ゲーム作成の経験



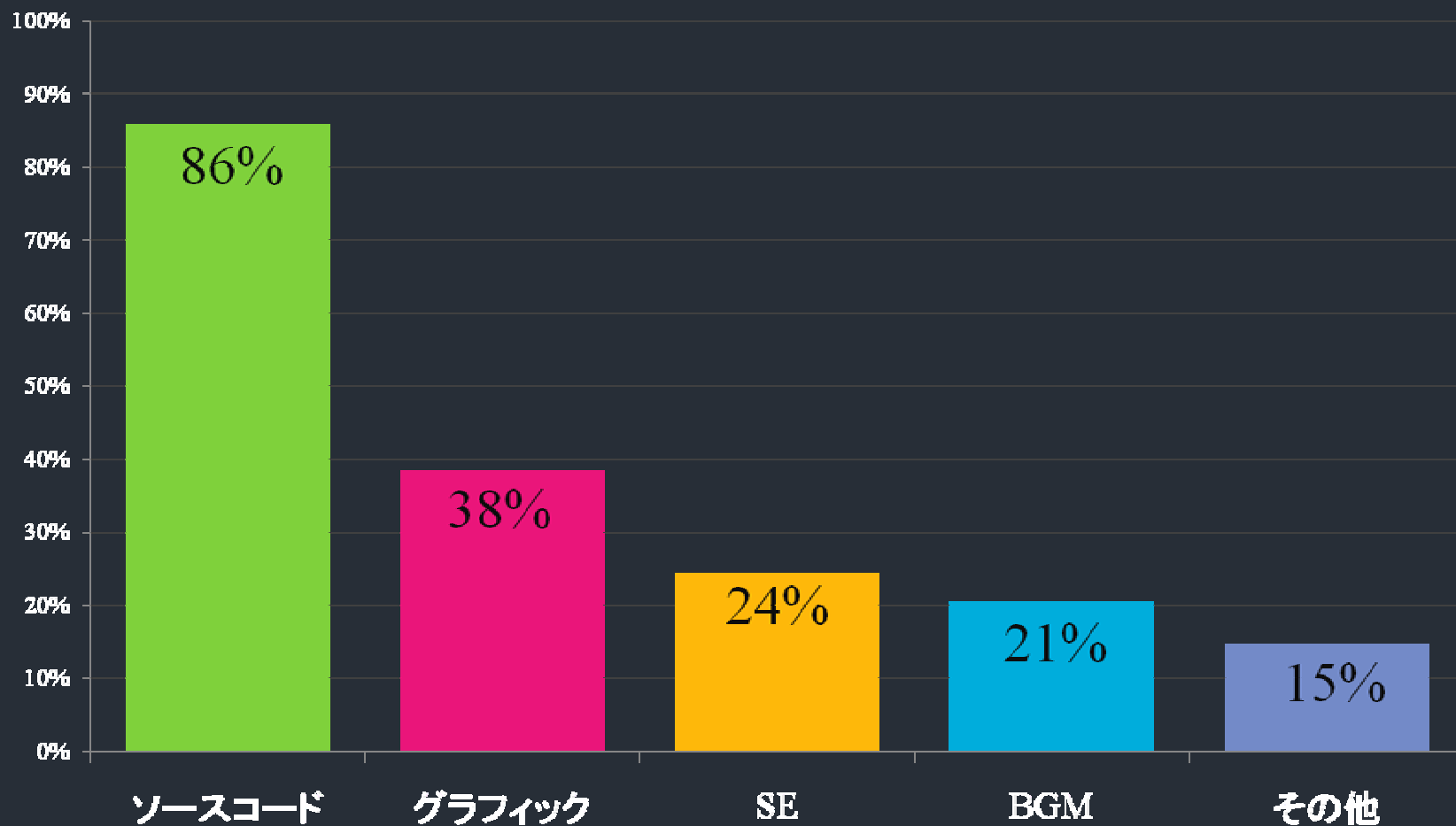


サービスへの感想

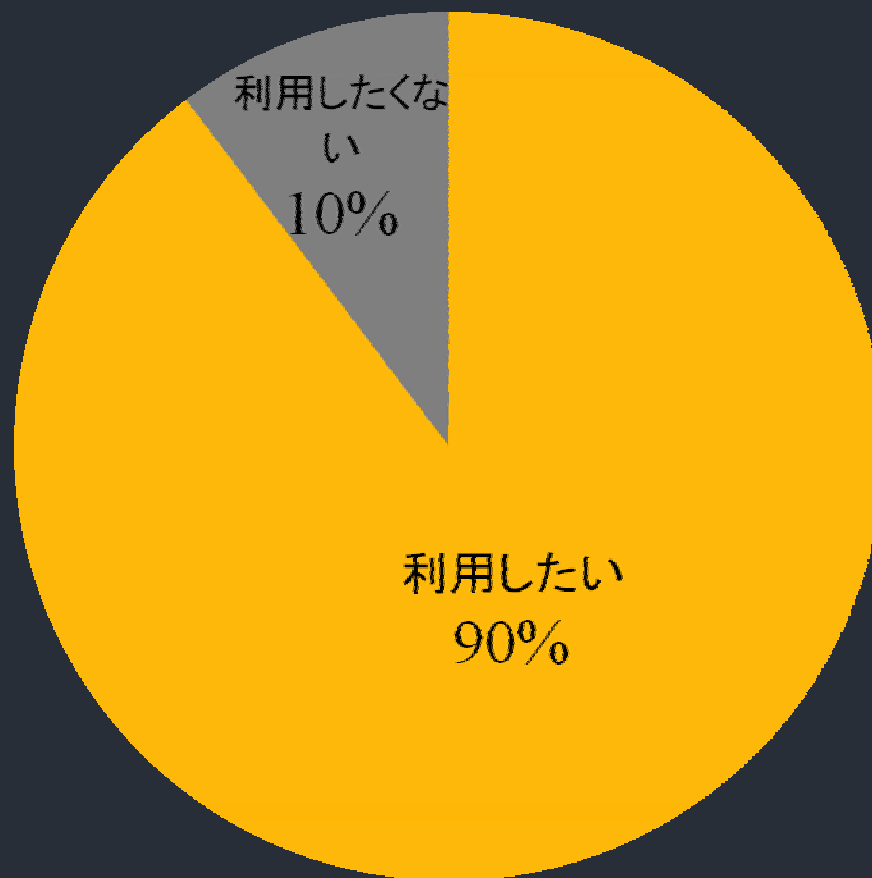
全体の難易度



機能別難易度



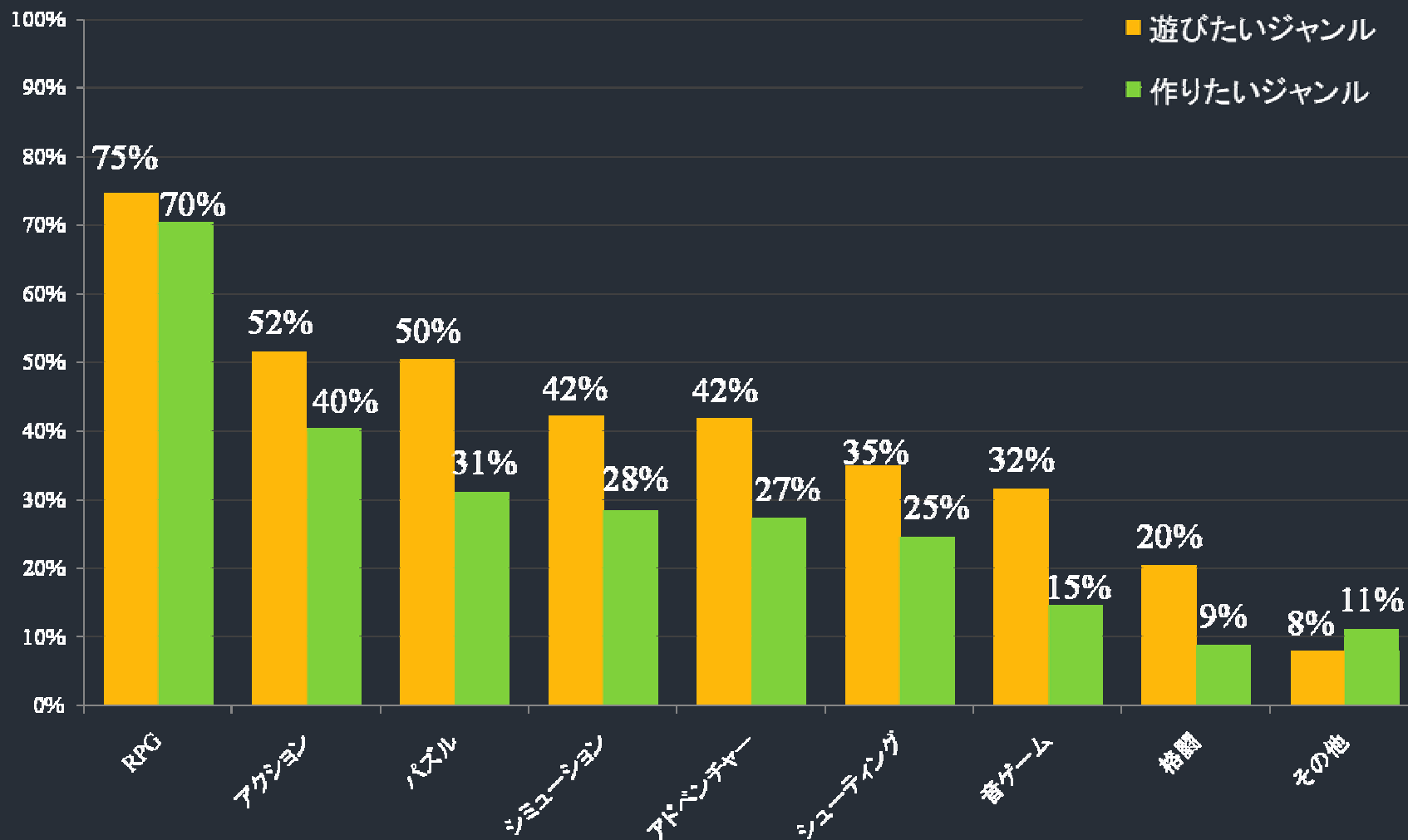
今後の利用



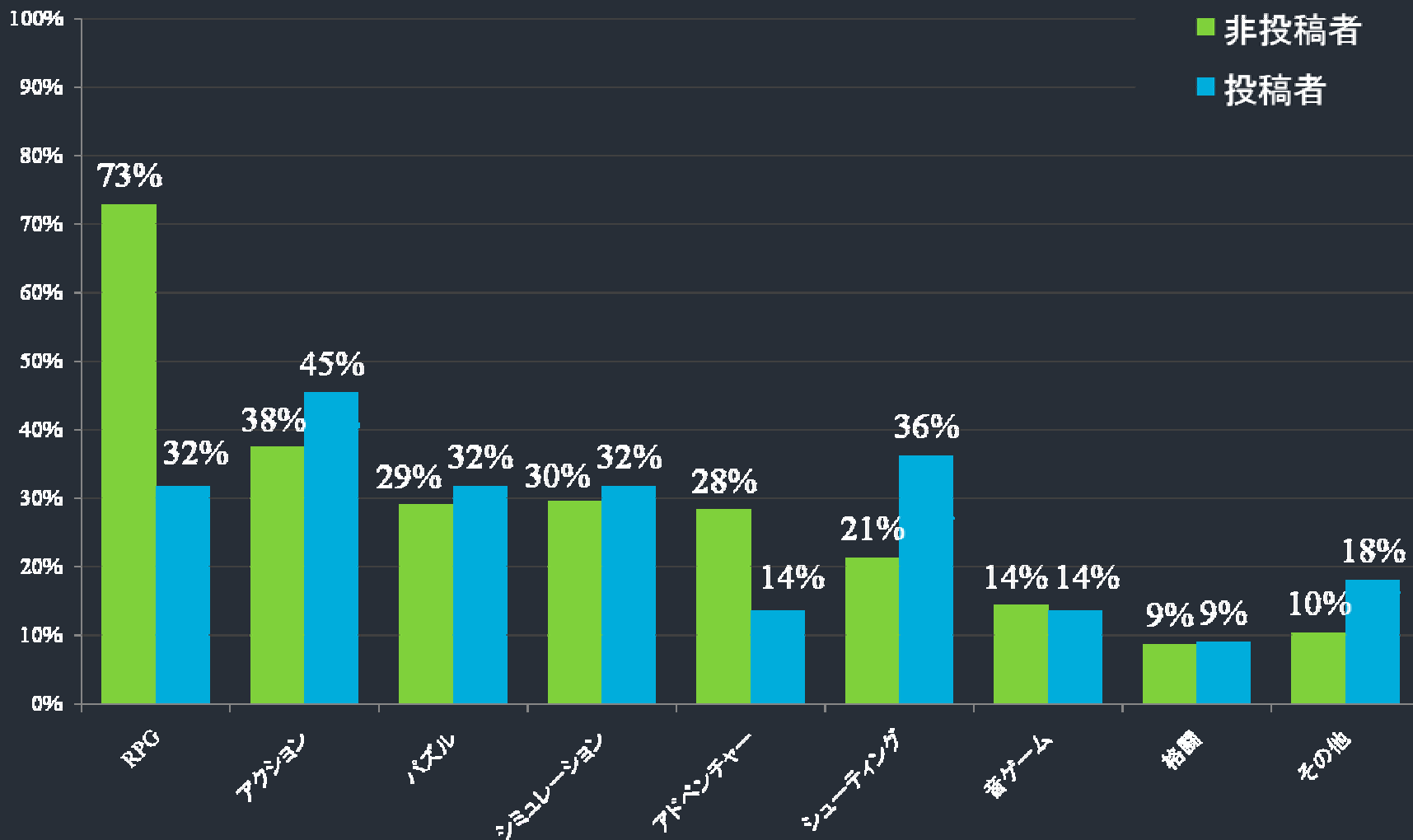


ゲームジャンル & プラットフォーム

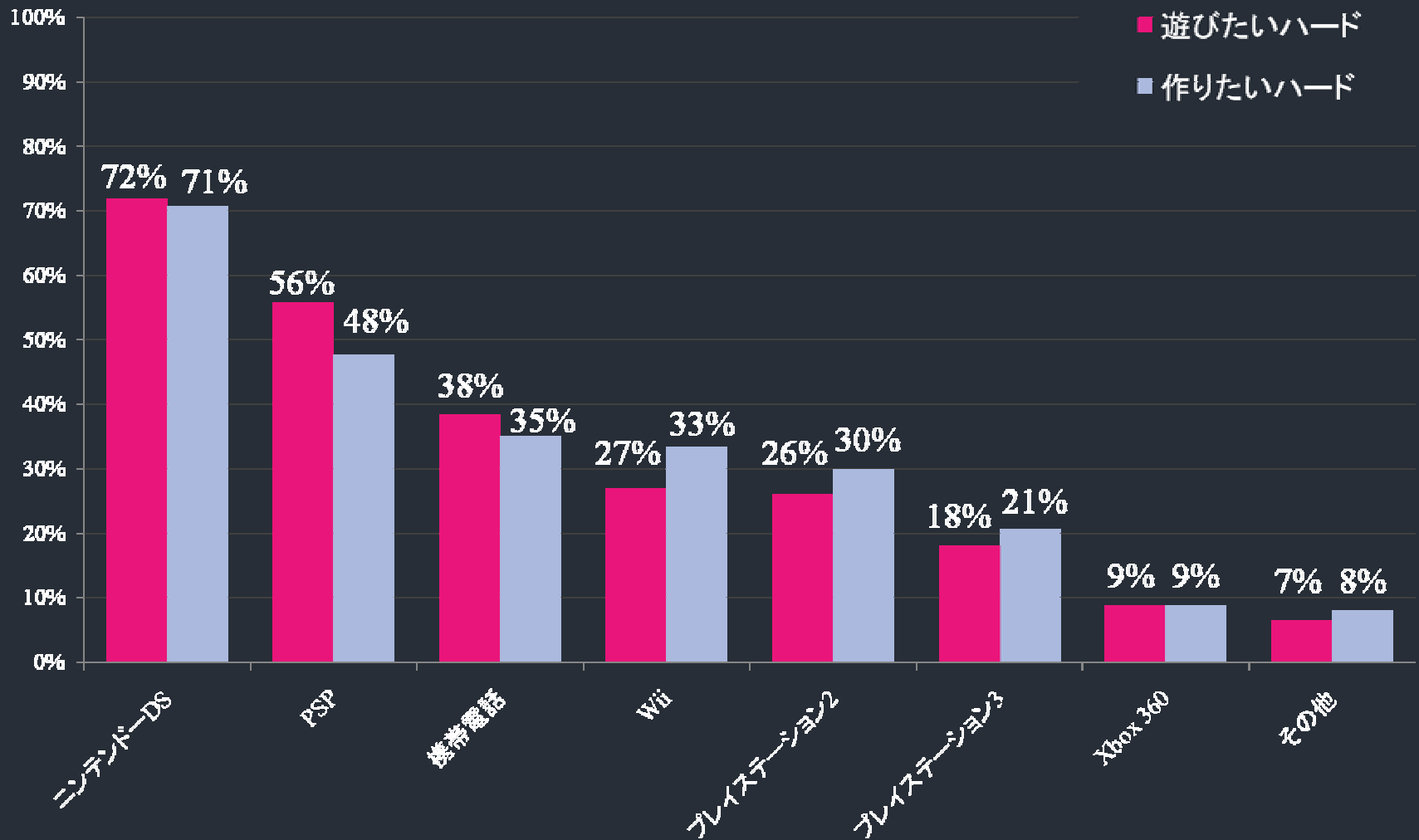
遊びたい・作りたいゲームジャンル



作りたいゲームジャンル



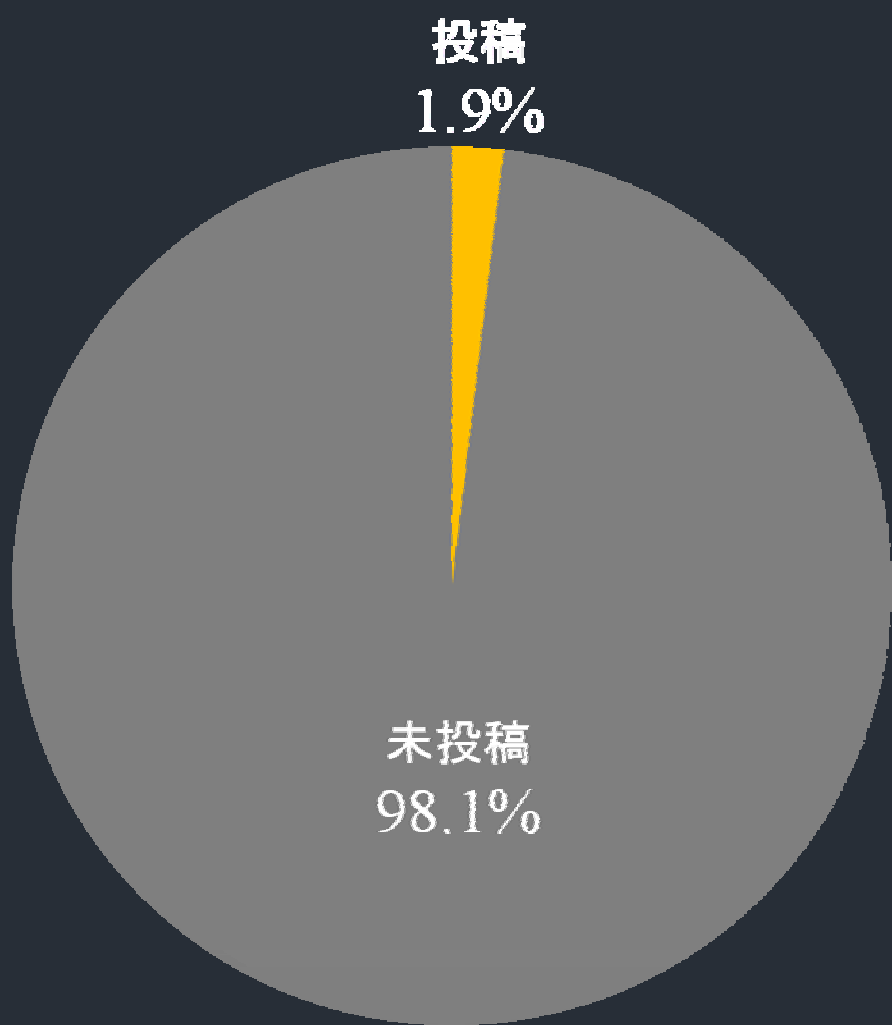
遊びたい・作りたいハードウェア



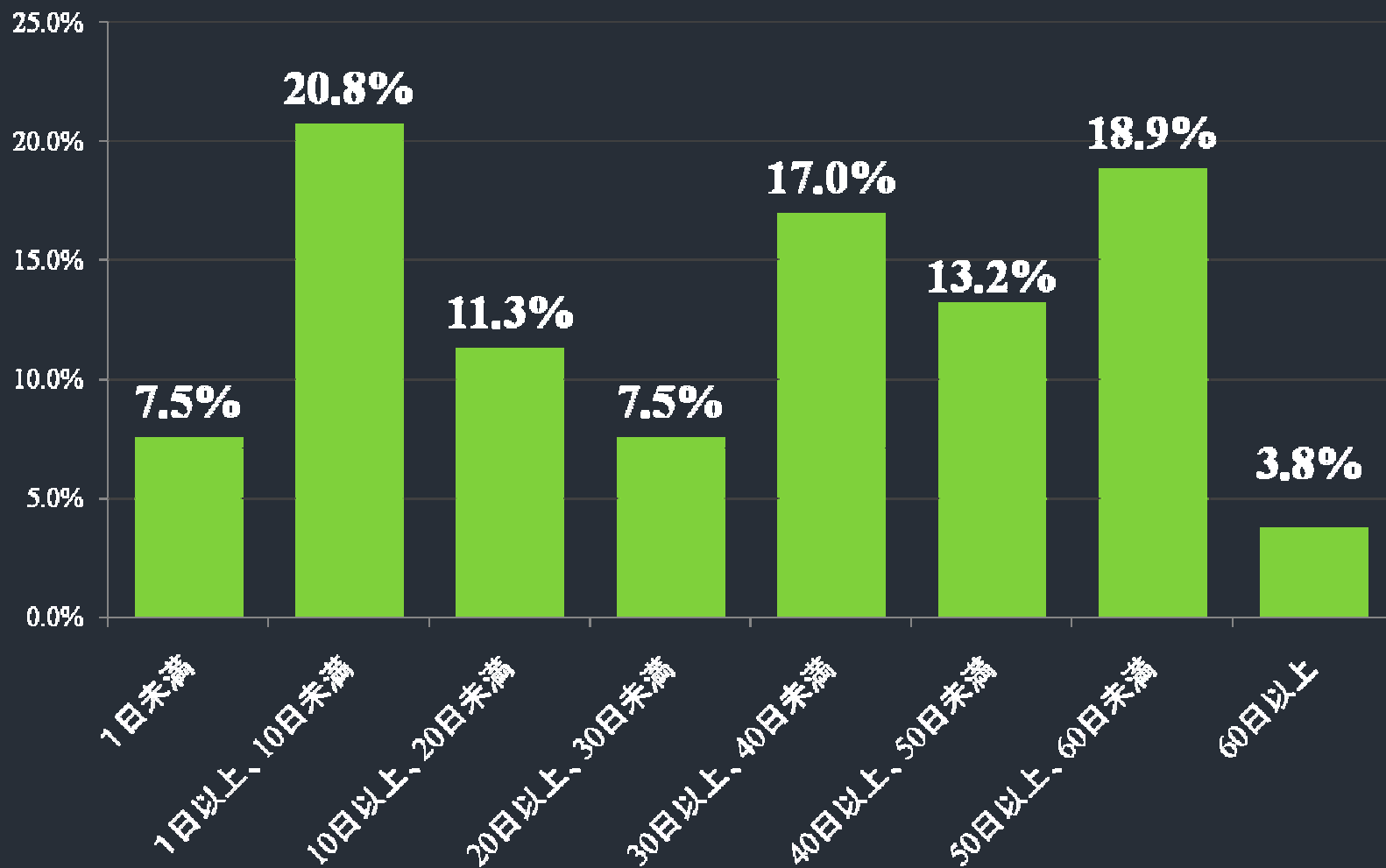


投稿作品

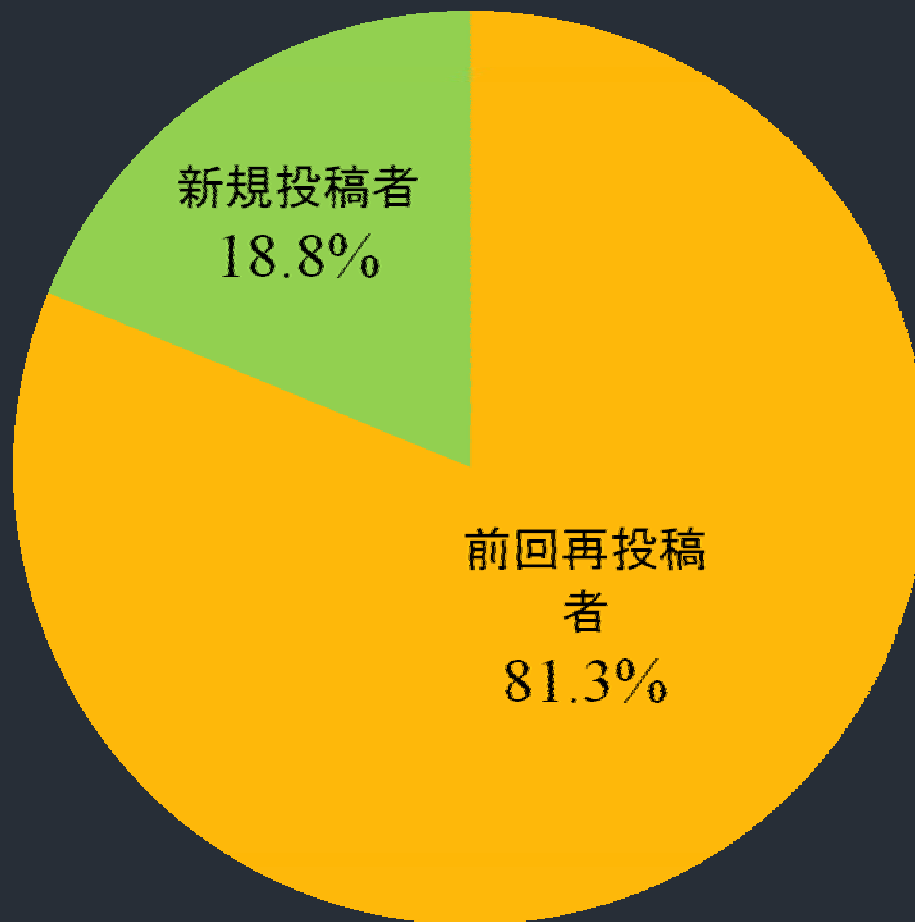
投稿されたゲーム



投稿作品の作成日数



第二回投稿の傾向



公開ページ: http://member.square-enix.com/jp/gamebrain/others_gamelist.php

◆ GAME BRAINとは

◆ 開発の歴史

◆ 統計



◆ 課題

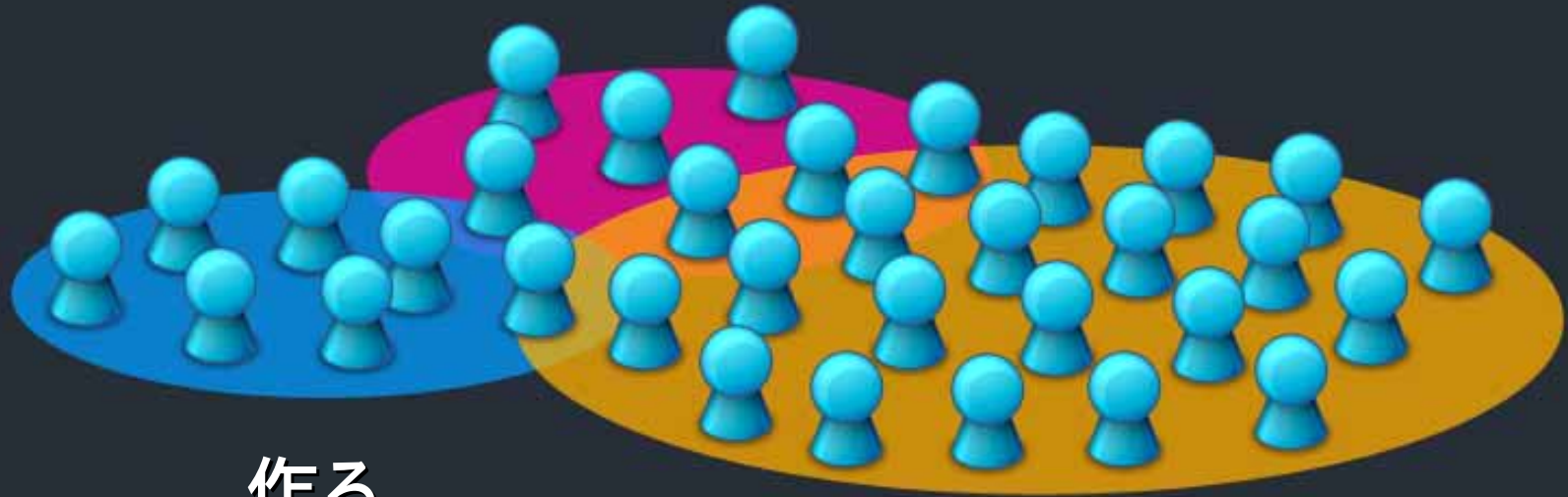
◆ 展望

◆ 質疑応答

課題 1

コミュニティの育成

発表の場・サポート



作る

遊ぶ

課題 2

かんたん



課題 3



◆ GAME BRAINとは

◆ 開発の歴史

◆ 統計

◆ 課題



◆ 展望

◆ 質疑応答

他のサービス

つくろう！逆転裁判(カプコン)

- ゲームのパッケージ販売に寄与

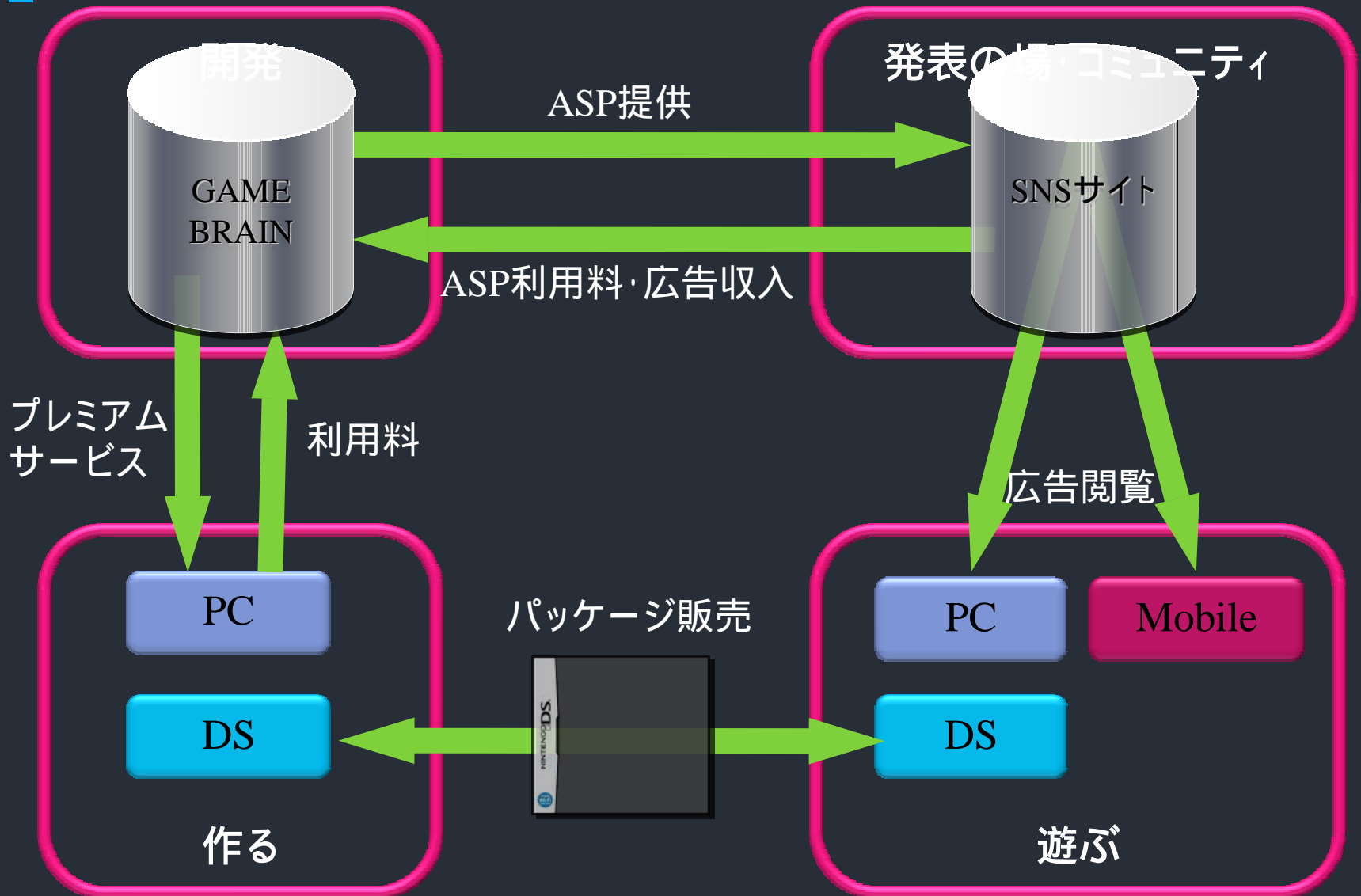
まぜまぜのべる(京都創楽)

- ASP
- プレミアムサービス

ぱんぱんミュージック(ユードー)

- 広告収入

アイデア1



アイデア2



◆ GAME BRAINとは

◆ 開発の歴史

◆ 統計

◆ 課題

◆ 展望



◆ 質疑応答

質疑応答



ご清聴ありがとうございました

SQUARE ENIX