

# 『SMILE GAME BUILDER』

## 機能詳細

SMILE GAME BUILDER には RPG を作る上で、様々な便利な機能があります。  
ここではその一部をご紹介します。

プログラミング不要！

マップにイベントを配置してキミだけのストーリーを作っていこう！



<https://youtu.be/3ThdJOnEMZY>

SMILE GAME BUILDER 最大の特長である [3D マップエディター](#) は紹介済みですが、そこで発生する会話やアイテム獲得、天候やシーン切り替え等のイベントも、直接 3D マップにイベントを配置するだけで簡単に作成できるんです。当ページでは、イベント作成の仕組みをご紹介します。

### PICKUP POINT!

1. プログラミングは一切不要！誰でもすぐ始められる
2. 簡単！便利！イベントテンプレート！
  - コミュニケーションで物語は進む！キャラクターとのイベント
  - 冒険の醍醐味！宝箱やアイテムのイベント
  - やっぱり買い物は楽しい！お店や宿屋のイベント

- そこは危険！ 罠や仕掛けのイベント
- 雨も雪も炎も！ シーンを盛り上げる演出のイベント
- シーン切り替えに必須！ 扉、階段のイベント
- ゲームバランスはこれで決まる！ 機能のイベント

### 3. 自由自在！高度なイベントの作成

## プログラミングは一切不要！誰でもすぐ始められる

「ゲームを作る」=「プログラミングの技術が必要！」…というのはあくまで従来の常識。SMILE GAME BUILDER は違います。

木や家のパーツを並べるのと同じ感覚で、イベントをマップ上に置いていくだけ。

例えば村人を配置すれば、「村人に話しかけたときに会話する」というイベントはもう完成しています。

扉を配置すれば、どこかに移動するイベントがすでに出来上がっているんです。



## 簡単！便利！イベントテンプレート！

マップに配置するだけで簡単にイベントが出来てしまう、その秘密は”イベントテンプレート”にあります。

ひとつひとつに「発生条件」から「何が起こる」かまでの命令がインプットされているから、キミはイベントテンプレートをマップに配置した後、セリフやグラフィックなどの内容を編集するだけで OK！

プログラミングのような難しい作業を一切行わず、ゲームを完成させる事が出来ます。

### ✓ コミュニケーションで物語は進む！キャラクターとのイベント

物語主体の RPG を盛り上げるのは、なんととっても登場キャラクター達との感情あふれる会話や交流です。キャラクターのイベントテンプレートの種類は豊富で、「会話」「仲間になる」「アイテムをくれる」「話すとバトル開始」等といった、押さえるべきパターンが全て用意されています。



### ✓ 冒険の醍醐味！ 宝箱やアイテムのイベント

過酷なダンジョンで時折見つける宝箱。お金か、アイテムか、それとも罫か…、胸が高鳴りますね。こういった宝箱やアイテムもイベントテンプレートで用意されています。シナリオだけでなく、ゲーム性にも関わる大事な要素。フィールド、ダンジョンの要所要所に、ユーザーのリアクションを想像しながら配置しましょう。



### ✓ やっぱり買い物は楽しい！ お店や宿屋のイベント

店のイベントは、店員に話しかけて、商品一覧が表示され、購入すると所持金が減る…。もしプログラミングするとしたらとても複雑そうですが、そこもご安心下さい！ お店や宿屋のイベントテンプレートも用意されていて、難しい処理は全て最初から準備されています。



### ✓ そこは危険！ 罠や仕掛けのイベント

バトルを繰り返しながら奥に進むだけ…そんな単調なダンジョンばかりではすぐ飽きられてしまいます。プレイヤーの頭を悩ませ、切り抜けたときに大きな達成感を与える、そんなイジワルな罠や様々な仕掛けもイベントテンプレートで簡単に設置可能です。「どこかにあるボタンを押さないと開かない扉」や「押してみたら動く箱」など、プレイヤーとの知恵比べを楽しむのもゲーム制作者としての面白さです。



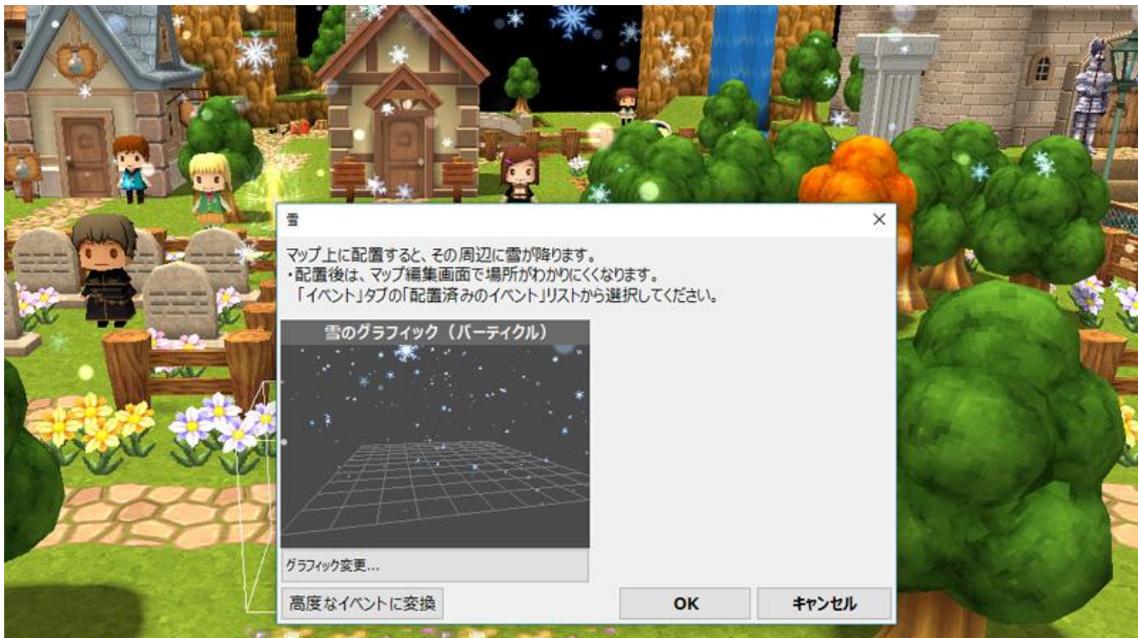
### ✓ 雨も雪も炎も！ シーンを盛り上げる演出のイベント

RPG はゲームでありながら、ひとつの物語でもあります。別れのシーンでは雨を、奇跡が起こるシーンでは雪を降らせるなど、プレイヤーの感情を揺さぶる演出はと

でも大切。

SMILE GAME BUILDERには「雨」「雪」をはじめ、「雷」「煙」「霧」「炎」など多彩な演出がイベントテンプレートとして用意されています。

キミも映画監督になった気分で演出にこだわってみよう！



### ✓ シーン切り替えに必須！ 扉、階段のイベント

フィールドから街のマップへ、街から家の中のマップへ、家から出るとまた街のマップへ…。プレイ中は、マップ移動の連続です。すべてのマップのつなぎ目や扉には、移動先がどのマップのどの座標なのかをきちんと指定しなければなりません。作業的に感じてしまうこの作業も、扉や階段のイベントテンプレートを配置するだけで簡単に出来てしまうんです。



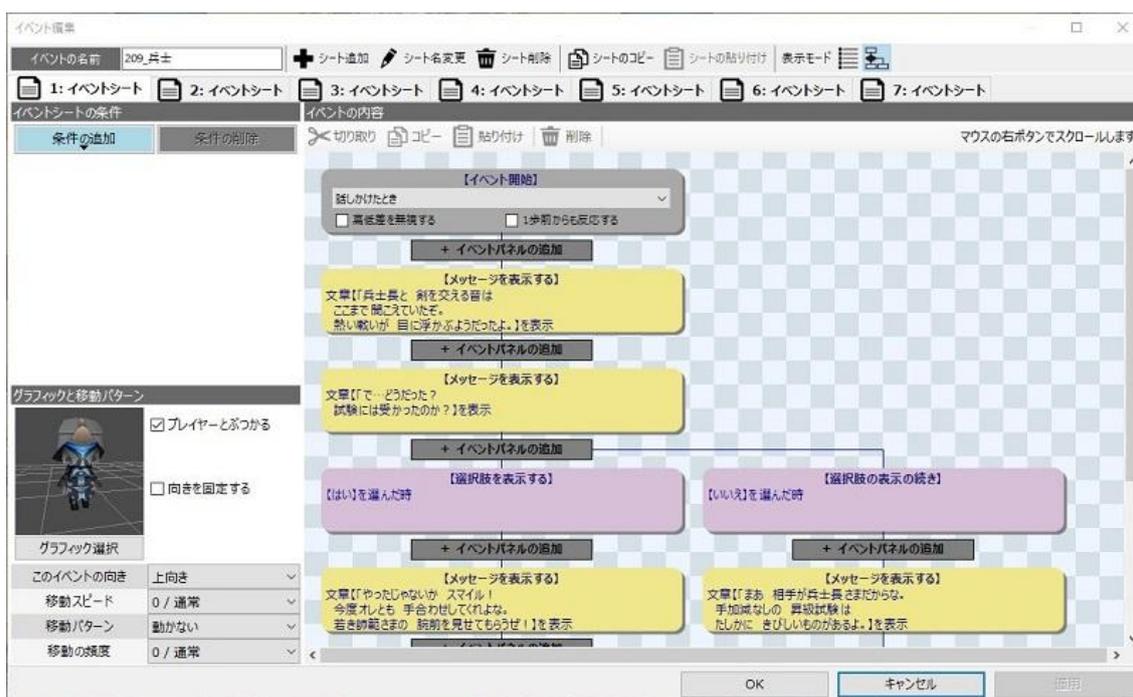
## ✓ ゲームバランスはこれで決まる！ 機能のイベント

どんなにシナリオが素晴らしくても、広大なダンジョンで1度もセーブが出来なかったり、街の中でもエンカウントバトルが発生するような難しいゲームでは、楽しむことが難しくなります。とはいえ、反対に簡単すぎてもプレイヤーは退屈するものです。

「セーブポイント」や「モンスター出現を禁止する」などのイベントテンプレートを使い、ゲームの進行にうまくメリハリをつけましょう。



## 自由自在！ 高度なイベントの作成



もちろん、イベントテンプレートそのままでは実現できない高度なイベントも作成することが可能です。例えば「キャラクターに話しかけたら、選択肢が表示され、選択肢によって様々なイベントが起こる」そんな複雑なイベントも自由自在。

上の画像はイベント編集画面ですが、発生するイベントが条件で分岐していることが視覚的に分かりますね。一見、難しそうに見えるかもしれませんが、イベント命令を流れ順に配置していただければ、どなたでもすぐに覚えられます。

とはいえ、1から高度なイベントを組むのはハードルが高く感じられるかもしれません。

まずは前述のイベントテンプレートを配置してから、「高度なイベントに変換」して自由にカスタマイズするのがオススメです。

キミが作った 3D 世界に、どんな命を吹きこむのか、どんな物語を描くのか。すべてはこのイベント作成にかかっています！

また、SMILE GAME BUILDER での創作は、プログラミング学習に重要とされる、論理的思考や創造性の鍛錬と同じです。

本気で取り組めば、いずれプロのクリエイターになれるかも！