
『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。

追加機能紹介:様々なアップデートを実施、機能を追加しました。

2017/12/19 Ver.1.9.0.1:

複数のオブジェクトをひとまとめに扱えるようになる便利機能！

グループ化は複数のマップオブジェクトをひとつのモデルの集まりとして設定できる機能です。グループ化しておくと、グループ単位で移動、コピー、削除などを行なえるようになり、マップ制作の効率が飛躍的に向上します。



<https://youtu.be/pbm6XNpBgRc>

2017/8/10 Ver.1.8.0.7:

3D キャラクターエディターでオリジナル 3D キャラクターを作ろう！

3D キャラクターエディターは、3D モデリング未経験の人でも、髪型、顔、体、足の各パーツを組み合わせて、オリジナルの 3D キャラクターモデルを誰でも手軽に作成することができる新機能です。そのパーツの組み合わせは 350 万通り以上！（※本機能は別売の DLC です。）



https://youtu.be/e_tn9KtRCeM

2017/8/10 Ver.1.8.0.7:

エフェクトツールを使って、オリジナルの 2D エフェクトを作ろう！

エフェクトツールは、魔法や演出などで使用する 2D エフェクトを自作できるツールです。デフォルトのエフェクトに使われているグラフィックを組み合わせたり、オリジナルの絵を加えたりしてオリジナルエフェクトの制作にチャレンジしてみてください！



<https://youtu.be/z3tCQDoXkzE>

2017/2/16 Ver.1.0.6.23:

2D(ドット絵)キャラクターのアニメーション機能を大幅に強化

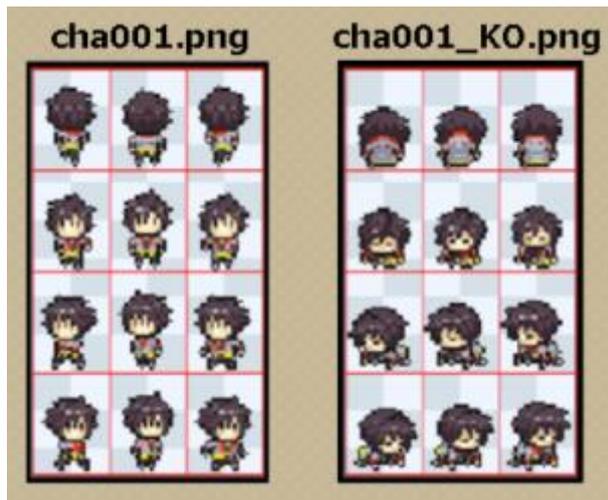
3D キャラクターと同様に、様々なアクションを表現することが可能になりました！
感情豊かなキャラクターを制作できるようになります。



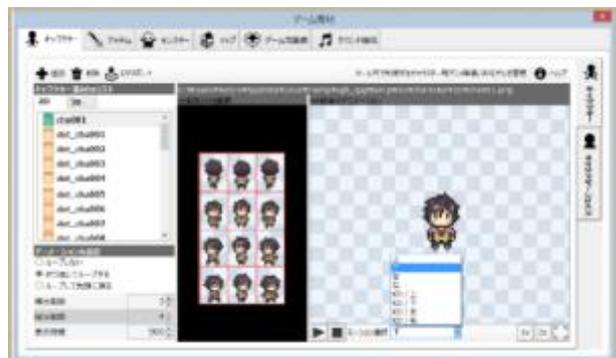
これまでは「歩く」1パターンのみだったキャラクターに、ジャンプ、走るなどのキャラクターアニメーションを追加できるようになりました。動きに応じた画像を用意することで、ゲーム中にキャラクターが喜んだり、バトル中に武器を振ったり、敵にやられたときに倒れたり、いろいろな動きをつけることができます。



ひとりのキャラクターに登録できるアニメーションパターン数に制限はなく、自分で画像を用意さえすれば、好きなだけアニメーションを追加することができます。



アニメーション画像をパターンで用意



エディター側でモーション選択に追加されます

アニメーションパターン

アニメーションパターンは、何もせずに立っている状態(アイドルング)、走る、攻撃する、バトルコマンド「ためる」使用時、防御する、スキルを使用する、アイテムを使用する、ダメージを受ける、戦闘不能になって倒れる、バトルに勝利した時のポーズ、バトルから逃げる、バトル時の待機状態 などの設定が可能です。

2016/12/23 Ver.1.0.6.0:

3D バトル機能を追加アップデート！VR 対応も Beta 公開

もっとも要望の声が高かった3D バトル機能がついに実装されました！
さらに、2016 年デジゲー博で限定公開した VR モード(Beta)も利用できるようにしました。
対応 HMD をお持ちの方は、ぜひ体験してみてください！

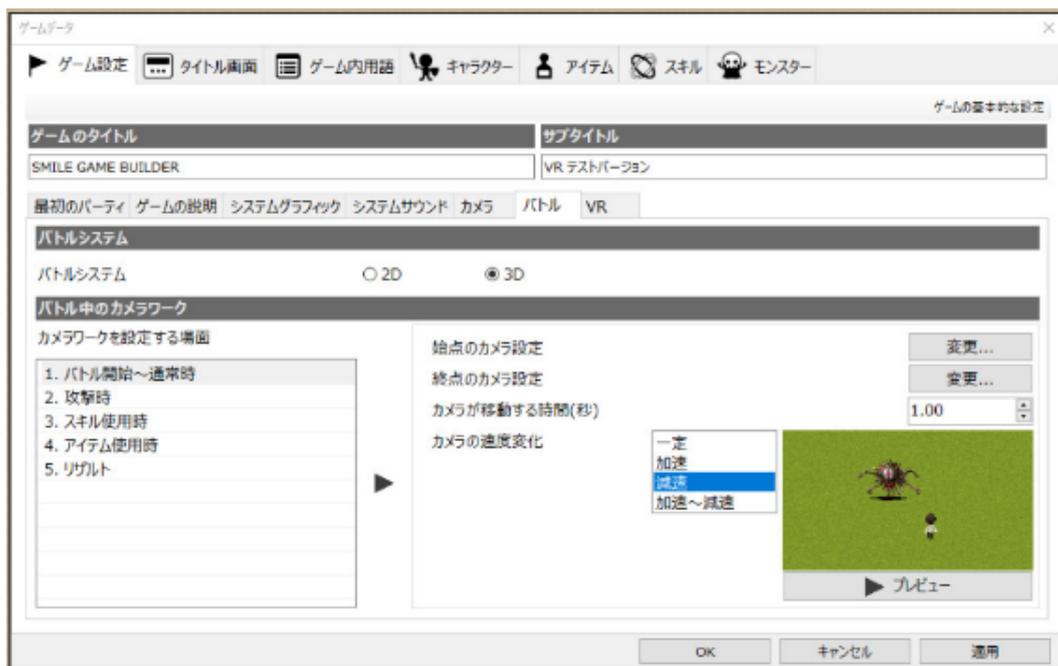
新機能① 3D バトル

多くユーザーから要望の声が高かった3D バトル機能がついに実装！より迫力のあるバトルシーンを演出できるようになりました！もちろんこれまでの2D(フロントビュータイプ)も選択可能です！





バトルシステムの切り替えはボタンひとつで切り替え可能！ 面倒な設定は一切ありません。



特長①

”マップ編集”で作成した3D マップを、そのまま”バトル時の背景”として設定することができます。

雨、雪、炎といったパーティクルエフェクトをはじめ、イベントグラフィックとして配置できるすべてのデータも設置できるので、賑やかなバトルシーンを演出することができます。

また、戦闘用のサンプルマップを 23 種類が用意されています。



特長②

バトル中のカメラワークを自在に設定することができます。

アングルやカメラの動きを少し変えるだけで、グッと作品のオリジナリティを引き出すことができます。

カメラワークを設定する場面

1. ”バトル開始時から通常時”

バトルに突入してからコマンド選択ができる状態になるまでの間のカメラワークです。



2. "攻撃時"

プレイヤーキャラクターが敵キャラクターに攻撃するときのカメラワークです。



3. "スキル使用時"

プレイヤーキャラクターが魔法やスキルを使用するときのカメラワークです。



4. "アイテム使用時"

プレイヤーキャラクターがアイテムを使用するときのカメラワークです。



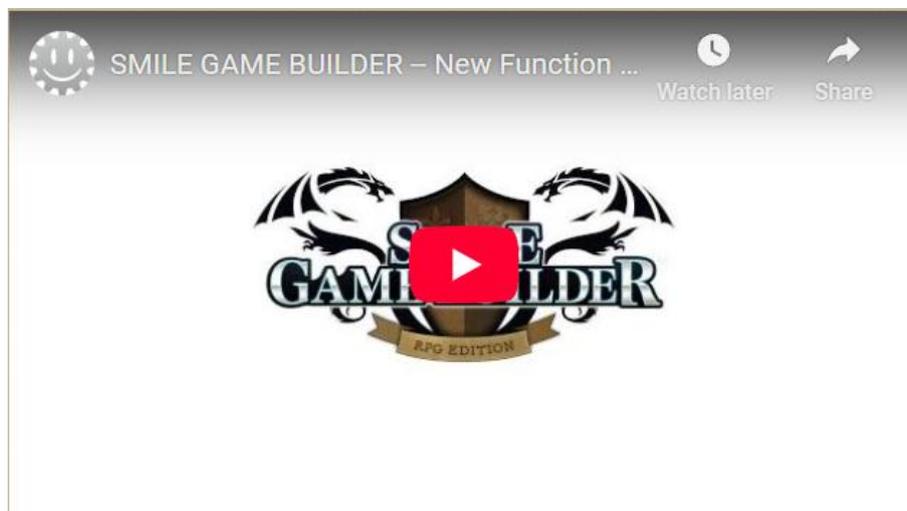
5. ”リザルト”

戦闘に勝利したときに使用するカメラワークです。



特長③

3D バトルを選択した場合は、味方、敵共に2D グラフィックと3D モデルの両方が使用可能です。また、これらを混在させて使用することもできます。



<https://youtu.be/7YNRTCp7SOo>

新機能② ゲームの起動アイコン変更機能

苦心して作ったゲームは、細部までこだわりたいですね！

本機能は公開用ゲームデータのアイコンをデフォルトのアイコンから、ユーザーオリジナルのアイコンに変更できる機能です。

”公開用ゲームデータの作成”時に、任意のアイコンデータを指定するだけで、各サイズのアイコンが自動的に作成されます。



新機能③ VRモード(Beta)

2016年11月13日に秋葉原UDX秋葉・スクウェアにて開催された「デジゲー博2016」に出展し、高い評価をいただきました”SMILE GAME BUILDER VR対応版”と同等の機能を本製品 Ver.1.0.6.0 に搭載しました。

SMILE GAME BUILDER で自分が作った、唯一無二の世界へ”ダイブ”することができます。



https://youtu.be/kxkO_9nThew

※注意

本機能を利用するには、以下の PC スペックと機材が必須となります。

<推奨>CPU Intel i5 6500 以上

GPU GTX980 以上

メモリ8GB 以上

HMD HTC Vive または Oculus Rift のいずれか

XINPUT 対応のジョイパッド

VR モードの対象年齢は 13 歳以上です。12 歳未満のお子様はご利用にならないでください。

また、本機能は Beta 版であり完全な動作保証はできません。今後のアップデートについても未定です。
