
『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。

一番楽しい瞬間！ 自分のゲームのテストプレイをしてみよう。

RPG 制作をする上で、欠かせないのがテストプレイ。

テストプレイとは、作成途中のゲームをプレイヤーの立場で遊んでみて、面白いか、ミスが無いかをチェックする作業のこと。

SMILE GAME BUILDER は、ゲーム製作中もマップエディターに配置したオブジェクトや、花火、炎、雨、霧、雪といったパーティクルエフェクトによる演出がセットすると瞬時に動き出すので、空間の楽しさはすぐに実感できるのですが、シナリオ展開や戦闘シーン、ゲームバランスは実際にテストプレイしてみないと分からないものです。

初めてあなたのゲームで遊ぶ人の気持ちになって、テストプレイは入念に行いましょう。

PICKUP POINT!

1. ゲームプレイの基本操作を覚えよう！
2. プレイヤー視点でマップを歩いてみよう！
3. イベントは思い通り動かないことがある！？
4. ゲームバランスはプレイしないと分からない！
5. 狙い通り面白くなってる？ 友達にもプレイしてもらおう！

ゲームプレイの基本操作を覚えよう！

メニューの「テストプレイ」を選べばすぐテストプレイが開始できます。

スタート地点は「ゲームデータ作成」から自分で設定できるので、今作成中のマップをスタート地点にしてプレイを開始しましょう。

基本的な操作は「移動」「決定」「メニュー」で十分ですが、3D マップを楽しむために是非カメラの視点変更操作も覚えておきましょう。

プレイヤーになったつもりで操作を覚えながら、マップの仕上がり具合やイベントの動作を確認するのがテストプレイの目的です。



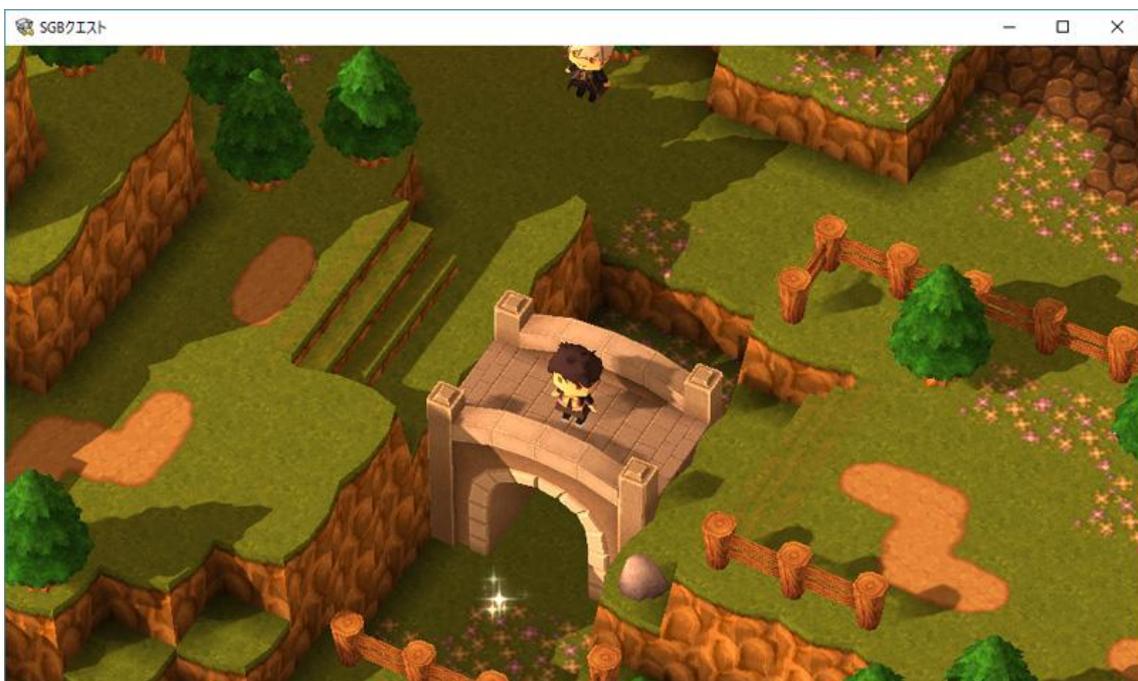
プレイヤー視点でマップを歩いてみよう！

サンプルゲームとして収録されている「SGB クエスト」にはゲーム制作の参考になる内容が豊富に盛り込んであるので、SMILE GAME BUILDER を初めて起動したときは、まずこのゲームをテストプレイしてみましょ。プレイヤー視点での操作感はもちろん、どんなマップが作れるのか、どんなイベントが作れるのかを感覚的に知ることができます。

ほとんどテストプレイをせずにマップエディターだけ触っていると、一見マップ全体を俯瞰して見ることができるせいで、すべてを把握しているような錯覚に陥ってしまいがちです。

実際にプレイしてみると、門番を倒さないと入れないはずの城にすんなり入り込めるルートがあったり、見つけてほしいアイテムが地形の裏側にあり見つけづらかったりと、プレイヤー視点で初めて気づくミスがあるもの。反対に自分でマップを歩く中で素晴らしいアイデアを思いつく事もあります。

マップはときおりテストプレイを挟みながら作ることで、後々のやり直しも少なくなり、実際のプレイヤーにとってもストレスの少ないものに仕上がるでしょう。



イベントは思い通り動かないことがある！？

まめにテストプレイをしなければならない最大の理由を挙げるとすれば、それは…
「イベントが正しく実行されるか否かの確認！」
これに尽きます。

[イベントエディターの使い方](#)にてご紹介したイベントテンプレートを使えばイベント作成はとても簡単なのですが、「もっと独自の演出がしてみたい！」と思ったときに高度なイベントを使って作りたくなってきます。

しかし、アイデアが凝っていけばいるほど、思った通りにイベントが動かないことはよくあります。試行錯誤を繰り返して納得のいくイベントを完成させること、それがテストプレイです。



テストプレイは大変ですが、レベル1から通してクリアする必要はありません！
 テストプレイ中に[F5]キーを押すことで、「デバッグ」機能呼び出すことができます。
 主人公をいきなりレベル100にしたり、モンスターを出現しない状態に切り替えたりして、テストプレイを必要に応じて効率化することができます。
 特にうれしいのがイベントスイッチや変数がプレイ中どの状態か確認できること。

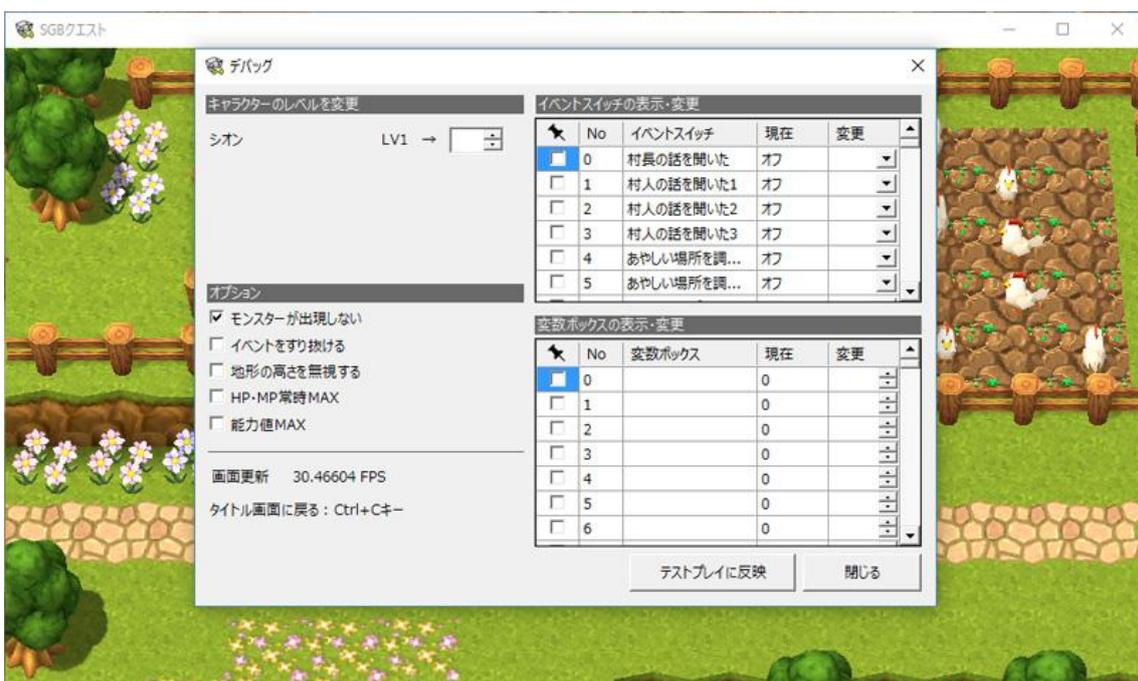
「なぜイベントが発生しないの？」

「違うイベントのキャラクターが歩き出した!？」

…などといった不可解なバグも、裏側のデータを見ることで解決する事があります。

凝ったイベント演出を考えているそのキミ！

上級者はテストプレイをおろそかにしないもの。頑張って他のクリエイターとの差を見せつけよう！



ゲームバランスはプレイしないと分からない！

エディター画面ではもちろん、テストプレイをしてもすぐには把握できない要素が「ゲームバランス」です。例えば最初の村からフィールドに出て最初のダンジョンを攻略する流れの中で、難しすぎる、または簡単すぎると気づけば、ゲームバランスが良くないと考えられます。

セーブポイントや回復アイテムの数を調整したり、モンスターの出現率や強さを調整する等、ゲームバランスを調整してみましょう。

ある程度長尺なテストプレイが必要になりますが、ここをしっかりと調整しないとプレイヤーが途中で投げ出してしまう残念なゲームに仕上がってしまいます！



狙い通り面白くなってる？ 友達にもプレイしてもらおう！



さあ、最後の関門です。ゲームは完成した、バグもない、最高に面白いゲームに仕上がった！

…本当にそうでしょうか？

実際にプレイするのはキミではなく、キミの友達、見ず知らずのネットユーザー、ひょっとしたら地球の裏側に住む人かもしれません。

せっかく完成したゲーム。ぜひ、自分以外のプレイヤーにもテストプレイをしてもらいましょう。

友達などからも面白いという感想をもらえれば、ネットや即売会イベントなどでも人気を得られる可能性は高いです！

もちろん、イベントの動作やゲームバランスのチェックのため、完成してない段階でも友人にテストプレイしてもらうことをオススメします。

せっかく苦勞して作り上げたゲーム、たくさんの人に楽しくプレイしてもらいたいもの。独りよがりにならないよう、いろんな人の様々な意見を受け入れながら作り上げましょう！