

ムケテ、未来。

CEDEC 2008
CESA DEVELOPERS CONFERENCE 2008

FOR NEXT
10
YEARS

FLASHを使ってゲームUIを構築する

Xbox 360用ソフト～NINJA BLADE～での具体例

株式会社フロム・ソフトウェア

竹内将典

小川啓一郎

大前広樹

FROM SOFTWARE

アジェンダ

- この講義について
- デザイナー視点からの実践
- プログラマー視点からの実践
- まとめ
- 質疑応答

講義の前に

- この講義はUIという本質について考察、もしくはは研究したものではありません。
 - 生産性、効率化などに興味ある方
 - 良いUI制作ツールを探している方
 - FLASHを使ったUI作成事例を知りたい方
 - 他社のUI制作法に興味ある方

この講義中での「UI」の定義

- 「ソフトウェアによるGUI」のこと
- コントロールパッド（十字キーとかボタン）でオペレーションするもの

要するに家庭用ビデオゲームにおける、
表示画面上のフロントエンド表示物
（HUD）とメニューのことです！

良いUIを作るには

- 実践的に言うと . . .
 - ・ 作ってから試し、「作り直すこと」。
とにかく「動くもの」を！
 - ・ そして「作り直す」には、それがしやすい
作りをしなくてはならない

それらの解決策のひとつがFLASH
を使用したUI制作！

ところでFLASHと言っても . . .

- Scaleform GfxというUIエンジンがあります
- FLASHでUIをオーサリングしてGPU依存でゲームに表示するエンジンです
- FLASH 8/ActionScript2.0をサポートしています
- 海外ではすでに多くの実績(300タイトル以上)があります
- 多言語のローカライズにも便利です(アジア言語もサポートしてます！)
- Wii, PS3, PS2, PSP, Xbox 360の公式認定ミドルウェアです