



Game / Software Creating Circle

RebRank

RebRank Chronicle

- 大人になったいま、同人ゲーム制作を振り返る -

2018/03/16(Fri)
RebRank Yoko



自己紹介

\ コンニチワ /

- Yoko (@blankvision)



- 趣味の一環として空いた時間にゲームを作る
 - 2Dシューティングゲーム、メカ、デザインが好物です
 - ゲーム開発、web制作、デザイン
- 活動分野
 - コンセプトデザイン、弾幕スクリプト、グラフィック、サウンド

- RebRank (リブランク)

- メンバーは7人
- サークル活動は16年目



こんなのつくりました

2001

2018

ゲームを中心にいろいろ作ってます

- ゲームソフト、アプリ
- 音楽CD、設定資料集
- パッケージデザイン本



今回お話しする内容

1. 変わったこと、変わらなかったこと

- 2010年2月 SIG-Indie6→2018年3月
 - 変わったことを振り返る
 - 変わらなかったことを振り返る

2. RebRankの取り組み

- 取り組んだ事例のあれこれ

3. 面白くゲームを作り続けるには



1-1. 環境の変化

- 頒布メディア

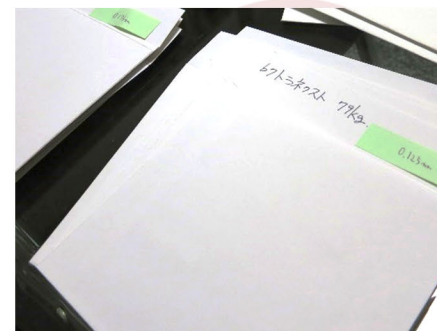
- 光学メディアメーカーの撤退
- 「CD用封筒」「透けるCD」の生産中止
 - 封筒の自作も試みたが...

- 頒布先

- 同人ショップ以外の選択肢が増えた

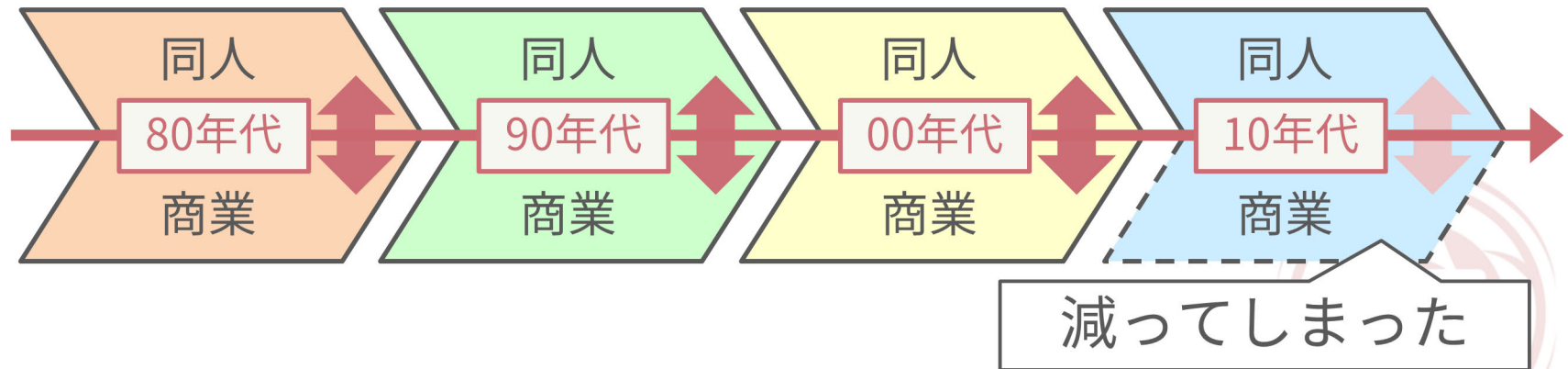
- イベント

- コミケ以外のイベントが増えた
 - イベントの目的や趣旨も様々
 - 頒布、ロケテ、告知、交流...etc



1-2. 考え方の変化

- 2000年代に作った初作(五月雨)は商業作品の影響を受けてゲームを考えた
- 2010年代は
 - STGに強いメーカーからのリリースが減ってしまった
 - ゲームセンターが減ってしまった



⇒結果的に、ゲーム以外からも考える機会が増えた

1-3. 変わらなかったこと

- 遊んでもらうきっかけづくり
 - 頒布先やイベントに応じた導線づくりが大切
- ゲーム画面の判り易さ
 - 遠くから見ても
何が起きているか判るようにする

オオモノを倒してアイテムを回収、それだけの簡単なお仕事。

- ✕切駆動開発
 - 制作は締切がないと進まない
DLカードの導入で、むしろギリギリまで作れてしまう



2. RebRankの取り組み

• 行動指針と設計思想

- ① どうすれば魅力を伝えられるか
- ② どうすれば欲しい人に届けられるか
- ③ どうすれば自分たちがゲームを面白く作り続けられるか

• 何をしてきたのか？

- イベント
- 委託頒布
- パッケージデザイン
- 海外へ届ける



2-1. イベントで魅力を伝える

- 展示で足を止めてもらうには
 - パッケージよりも作品のイメージを前に出す
- 目に留まるには
 - デモプレイ、販促動画、体験用PCを併設したり
 - 見やすい角度でPOPを配置したり
 - コミュニケーションの種を置いたり



BitSummit 2014の展示



2012年冬 C83の展示



2017年冬 C93の展示

2-2. 委託頒布で魅力を伝える

- 同人ショップで手にとってもらうには
 - 裏面を見たくなる、開封したくなるパッケージとは？
 - 同人ゲームの魅力を伝えるパッケージデザインとは？
 - 「DOUJIN GAME × PACKAGE DESIGN」の発刊
- 店頭で体感できる筐体
 - 三月兎さんげっと店(2016年10月末閉店)



DPD1 2013年冬 C85発刊



DPD2 2014年冬 C87発刊



RefRain Chronicle
2012年夏 C82発刊

2-3. DLカードを考える

・ 今後の頒布メディアを考える

- イベント会場では光学メディアが好まれる
- 現実的にはDLカード化が進む
- DLカードの現状や経緯、機能、記載すべき要素は？

「ReVisual」の発刊に協力した



ReVisual
2017年夏 C92発刊



C.C.S.B.体験版のDLカード
2017年冬 C93発刊

2-4. 海外ユーザーに届ける

- プレイヤーの声に推された海外通販
 - それでも欲しい人の手に届かないことがある
- 確実に届けるためのSteam
 - BitSummit2013 1回目→数社・紆余曲折→海外告知とSTGに強いパブリッシャである(株)Degica様に決めた
 - 2016年5月にRefRainと関連作品をリリースした
 - 海外イベント(PAX EAST 2016)に出展した
- Steamリリースに掛かる作業
 - ゲームを「ストレス無く遊ぶ」にはローカライズが必要
 - 自分達で翻訳を確認しながら組み込み、品位を保った
 - 専門のゲームテスト会社を通した



3-1. 面白いゲームを作るには

- 誰でも簡単にできる面白いゲームの作り方



3-1. 面白いゲームを作るには

- 誰でも簡単にできる面白いゲームの作り方

＼ヨクワカラン／



~~3-1. 面白いゲームを作るには~~

- ~~• 誰でも簡単にできる面白いゲームの作り方~~

＼ヨクワカラン／



- 「自分たちが」面白くゲームを作り続けるには



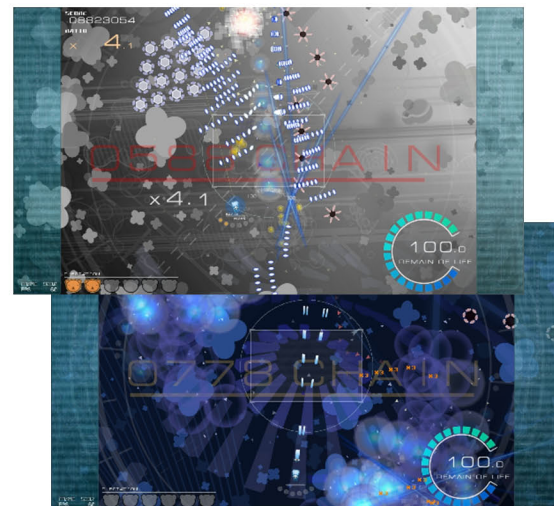
3-2. 面白くゲームを作り続けるには

- 長いスパンで考えたテーマを決めておく

- コンセプトを明らかにして制作する

- 例:C.C.S.B.の場合

- 自機が「撃つ」「避ける」を分けたシステム
- 人の視点は回せるが、2D STGは回せない
- 色彩、記号性の高いロゴタイプ
- 色階調の方向性、思い込みと錯覚の利用
- 万華鏡のような光の変化を持たせる



- 面白いと思えることに足を踏み入れる

- ゲーム以外の現実からも影響を受ける

- 未知の文化へ踏み出す勇気を持つ



最後に

- ゲーム制作を振り返る

- 逡巡してでも作り続ければ何かいいことがある
- 知られなければすぐに埋もれてしまう
- 既作であろうと知らない人には新作として映る

- 自分達が面白いように作る

- 面白いは正義
- 面白いに正解は無い
- 「自分達が面白いゲーム」を全力で作ろう

