

ワールドフリッパー初期デザイン

ワールドフリッパーが今の形でリリースされるまでの開発期間中の画像をいくつか紹介します。



キャラセレクト画面レイアウト案です。この頃は仕様も確定してなかったのでドッターから色々といんスピレーションを広げるためのデザイン案を投げていました。初期アルクが今とはだいぶ違いますね。

ワールドフリッパーの始祖ともいえるファンタジーピンボールゲームの案として出されたイメージ画です。初期はかなり小規模で手軽に遊べるアプリゲームとして想定されていたので、今とはかなり違う方向性でした。



初期のガチャ画面案です。建物内に入ってきたキャラがどこに入るかと言う演出になっていました。ピンは毎回変わる仕様です。デザインの違いはあれ、初期の頃からピンボール風なガチャイメージは確定していました。



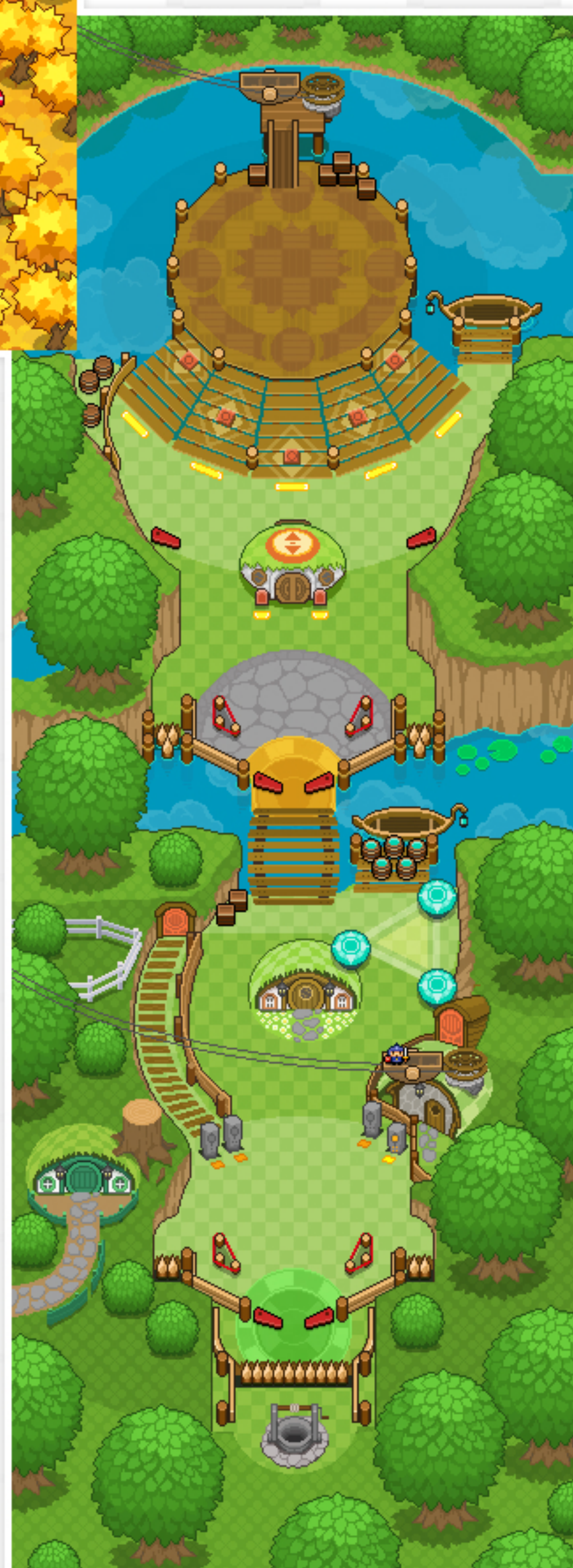
ワールドフリッパーイメージ出し素材



ワールドフリッパーがまだ小規模アプリゲームとして進行していた時にどうなるかも仕様も固まっていない状態でビジュアル的なイメージ構築のために出していたものです。イメージボード代わりに言えばいいでしょうか。

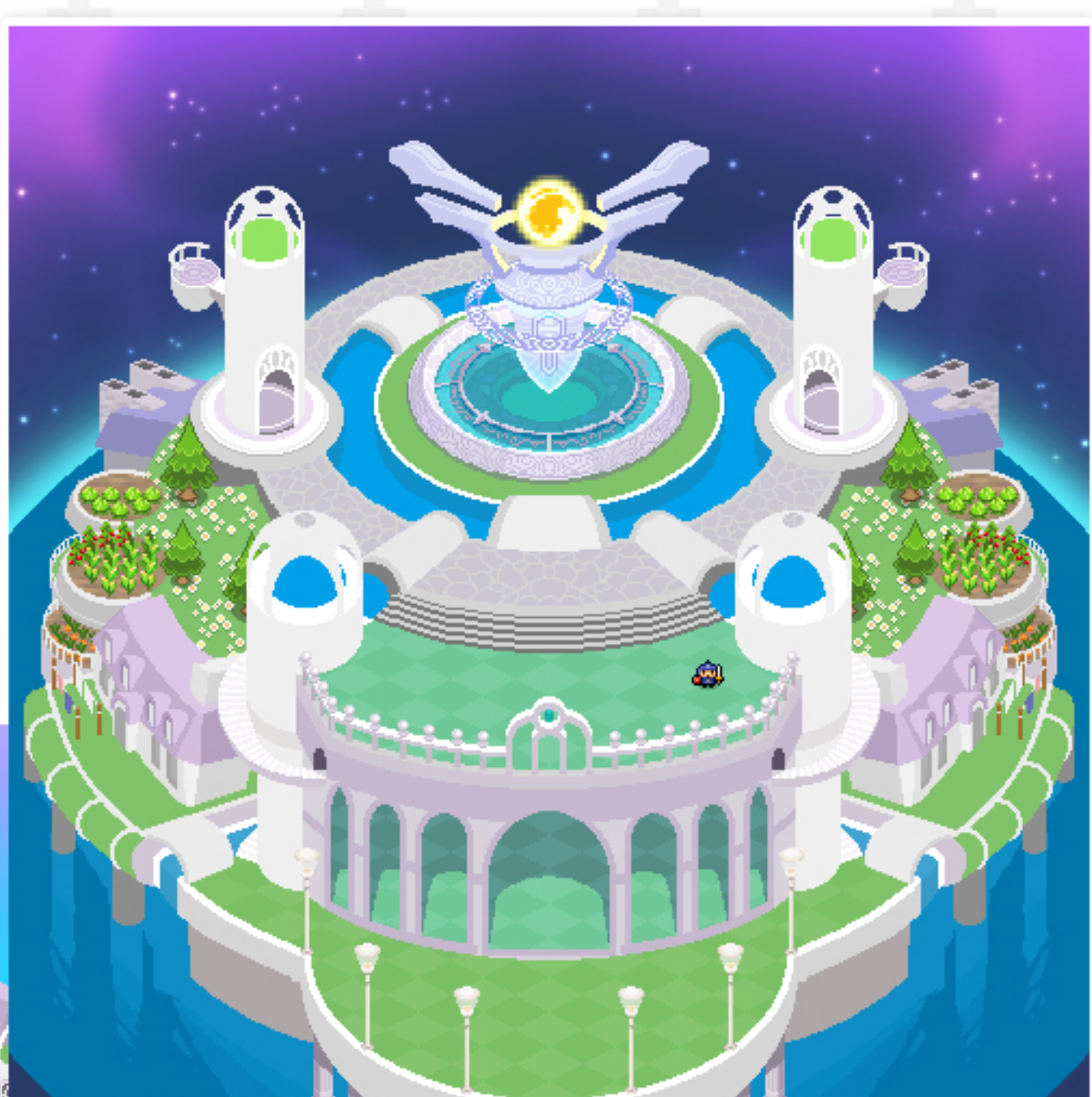
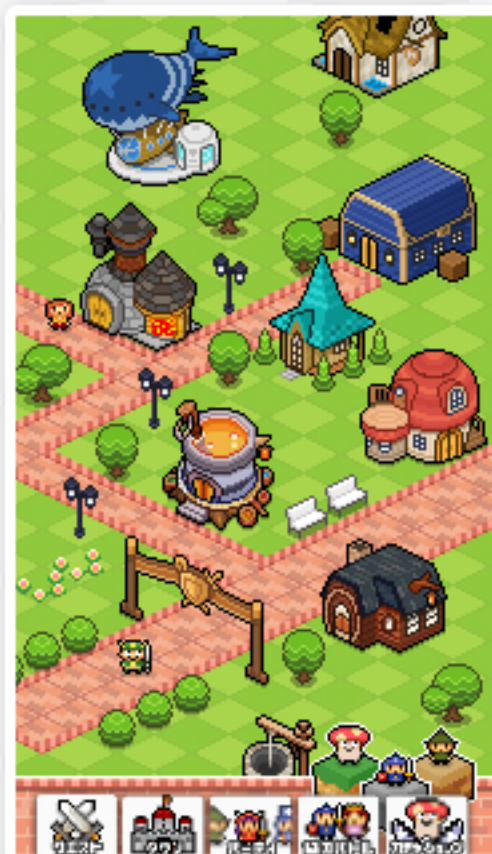
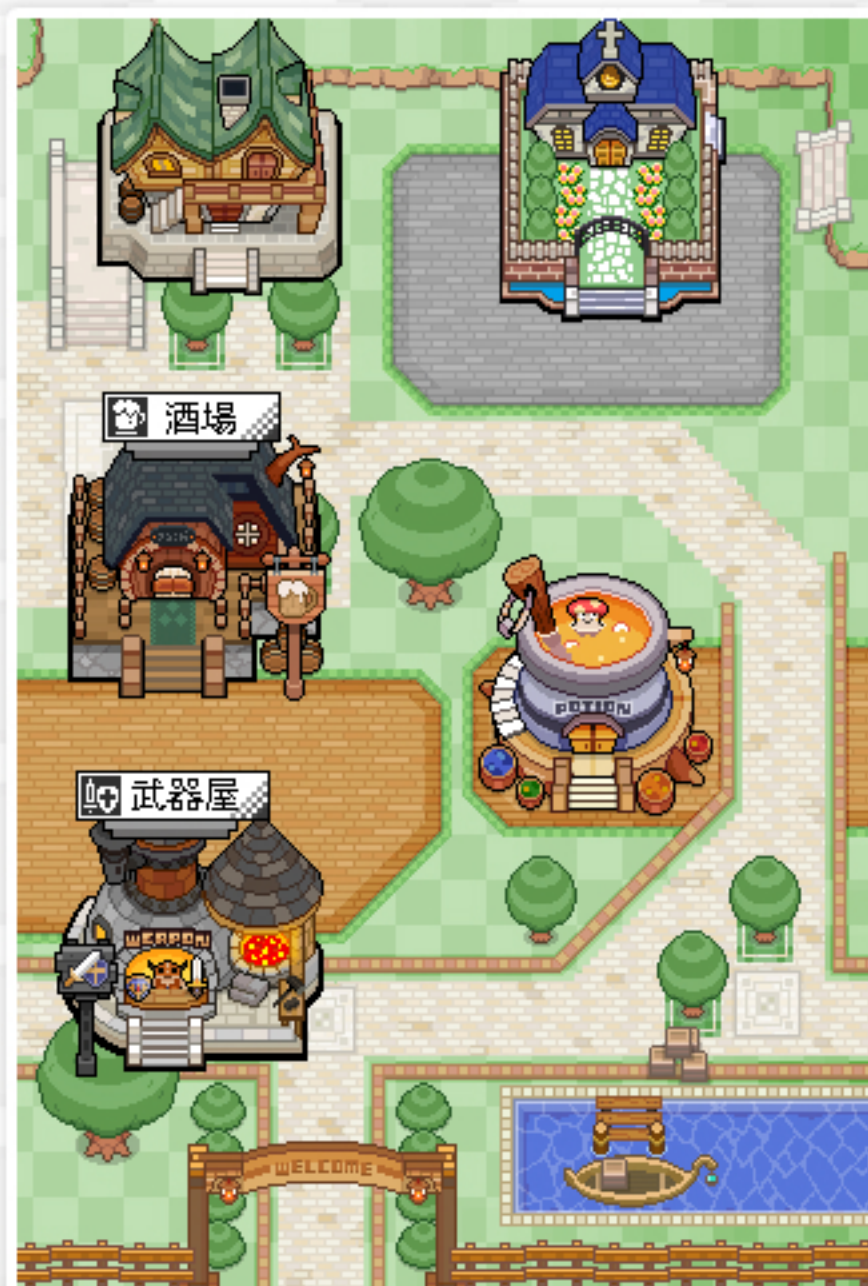
純粋にピンボールとして遊べそうなギミックを散りばめていたので一見面白そうに見えるかもしれませんが、ステージ事にちゃんと遊べるような調整をしないと現実的ではないのであくまでアイデア出しのイメージ画像ですね。

ワールドフリッパーは試行錯誤期間がとても長い開発だったので表に出ずに消えて行った素材が膨大にあったりします。



星見の街ができるまで

星見の街は仕様が確定するまでかなり長期に渡り紆余曲折しています。初期はかなりオーソドックスなファンタジー世界のイメージで進行していたので、城下町であったり、自分で建物を配置して街を自由に作って行く案などもありました。



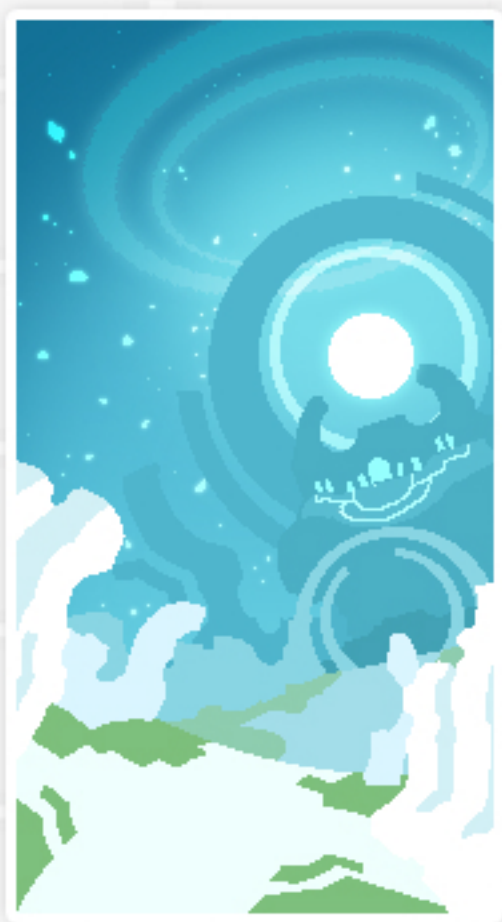
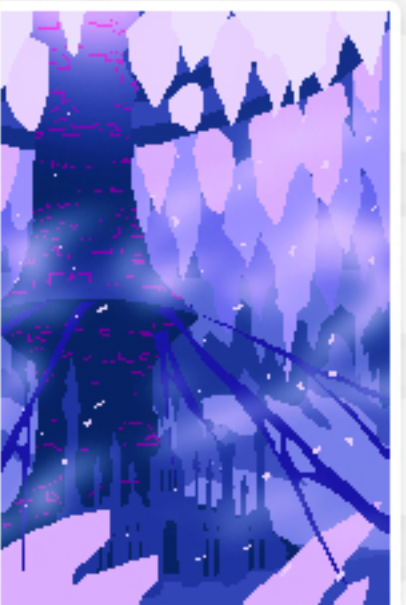
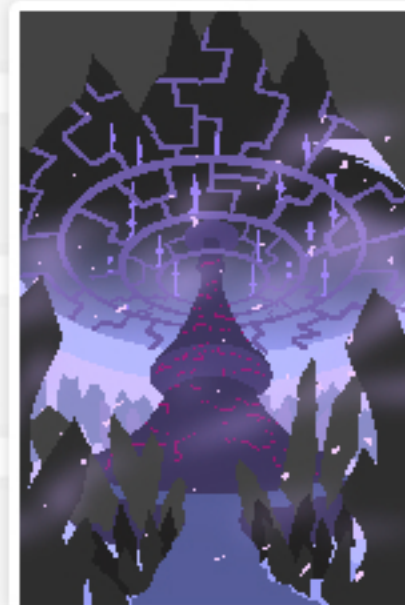
星見の街の仕様がかたまってきた頃の案

初期は神秘的な神殿のようなイメージでしたが、じょじょに生活感のあるディテールが足されていきました。このレイアウトでの案出しだけでもかなりのバリエーションをだして、最終的に今の形になっています。

象徴であるワールドフリッパーもまだこの段階ではデザインが確定していませんでした。

デザインをおこす

ワールドフリッパーにはイメージイラストなどが存在しないので、シナリオ班や企画班からおりてきた発注を読み取りドッターがドットサイズでそのままイメージのラフをつくります。実際の所、ドットにはドット映えしやすいという見せ方や、組み合わせ、ディテールの加減などが存在するのでそのままデザインを固めていける方が良い面もあるにはあるのですが、ドッターの向き不向きにかなり左右されるので、色々と無理難題が降りかかる事も多かったです。



12章の上位者世界と魔界のイメージラフ案
シナリオ班のイメージに近いものを探る作業。

ボスキャラデザイン案出し①

ボスキャラはドッターが各々発注を請けてからデザインの案をおこします。発注によって詳細なイメージがある場合もあれば、必要最低限な設定だけが決まっている場合もあり、後者の場合はドッターに任せる！という事で、デザインのアイデア出しから作業がはじまります。



ボスキャラデザイン案出し②

①で出したデザイン案からシナリオ班、企画班のイメージに近い物を選出してもらい更に細部を詰めていきます。発注段階で詳細に指示がある場合はいきなりこちらから始まる事もあります。



ドッターこだわり部分

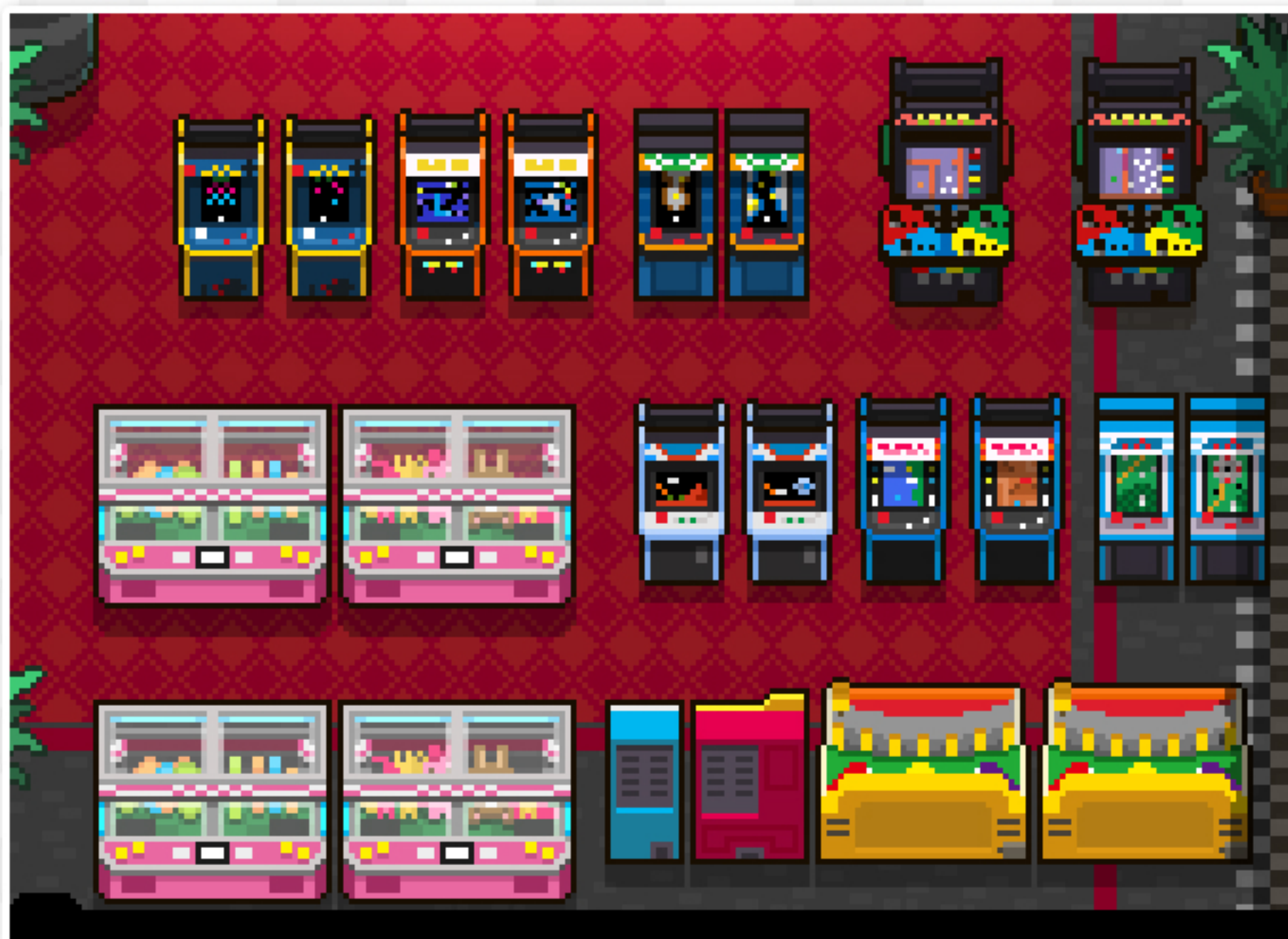
アーキティアは左側のライブ会場前のゴーレムと、演出用のあおりアングルの素材しか必要なかったのですが、どちらもカッコいい方のデザインをベースにする必要があるとの事で最初にドッターが打ったのが右の素材です。(ゲーム未使用)
アーキティアの額飾りは渋谷の学校の校章を。胸の三日月はウォルuntas魔法学院の校章をモチーフとしています。



ストーリーイベント【共に誓う黎明】に登場したルシユドのドットは最初耳飾りなしで納品していたのですが、黎明のシナリオを読んで、耳飾りが継承される事に気が付いたので、これは耳飾りがあった方がドット劇でも形見分けが演出できる！とドッターの方から働きかけて耳飾りを付けて回りました。



カジノに登場したゲームコーナー
イベントではカジノのあちこちを眺めるようにカットが切り替わって行くシーンだったのであまり注目されませんでした。このゲーム機何かっぽい感じになっています。



エイジスのアジトの一室。こちらの右下にある黒いゲーム機も実は……



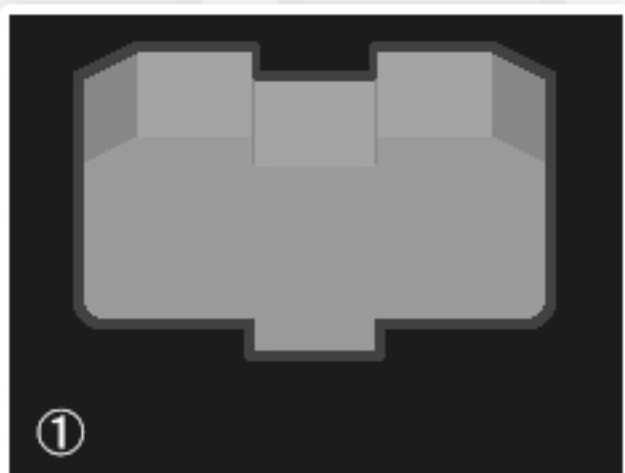
ファーランド王国の遠景画



入口にあるのは検問所で後ろが欠けたような変な形をしています。実は外壁と繋がっていません。非常時は橋が上げられる仕様になっていますが、ドッターが興が乗って勝手に打ってるだけでそういう設定があるとか言う訳でもないです。

ワールドフリッパーのドット制作のルール

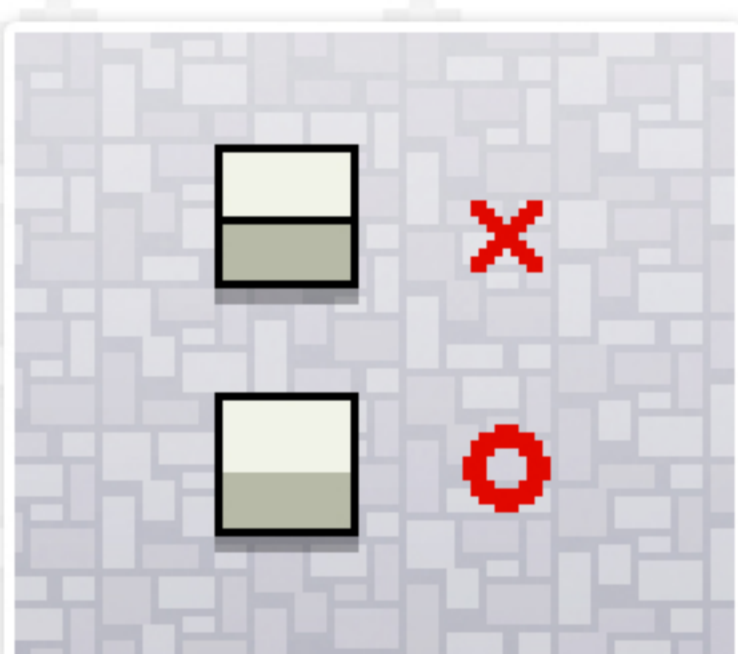
ドット制作時にワールドフリッパーで気を付けていた部分を少し紹介します。



- ①部屋を描く時にまず床、壁などの面を仕切ります。
- ②ワールドフリッパーでは床と壁の境界に線を。そして床には壁の影を落とします。この影はリアルな影と言うよりもここが垂直に立っていると言う説明のための影です。
- ③配置物などと同様の処理を壁にもしていると解釈する方が判りやすいと思います。これはキャラクターが通り抜けられない障害物であると認識させやすくするのが主目的です。



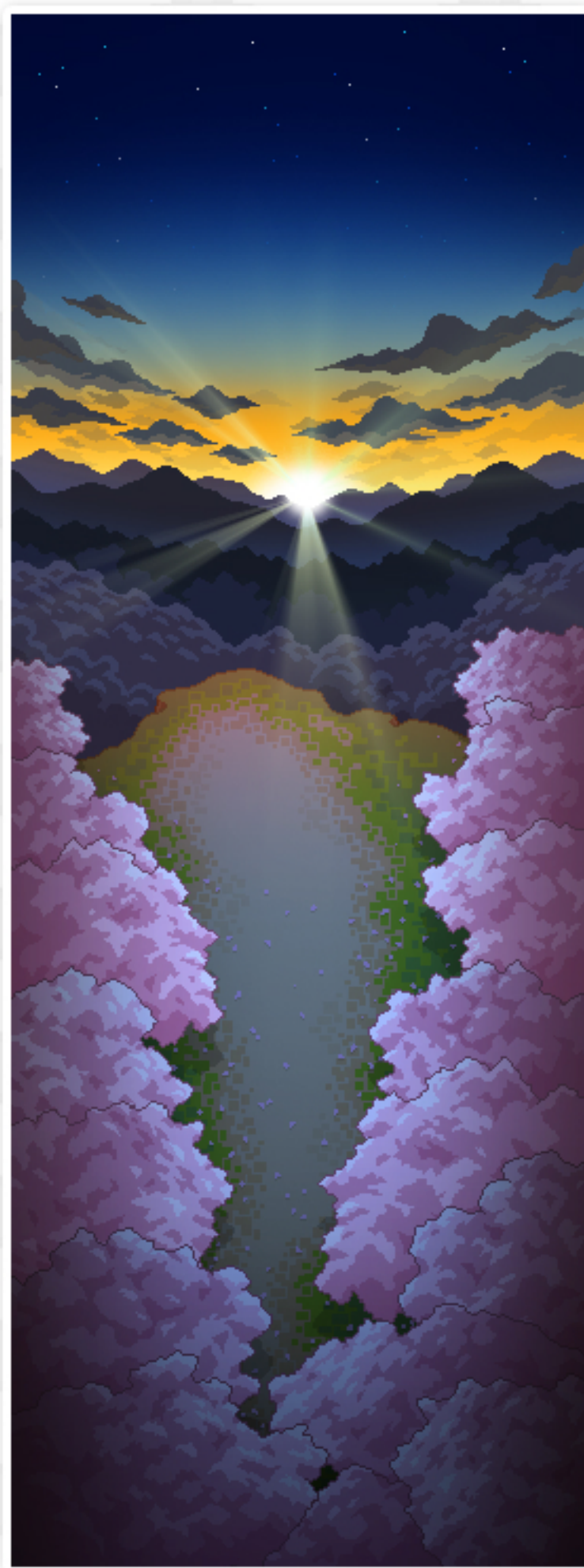
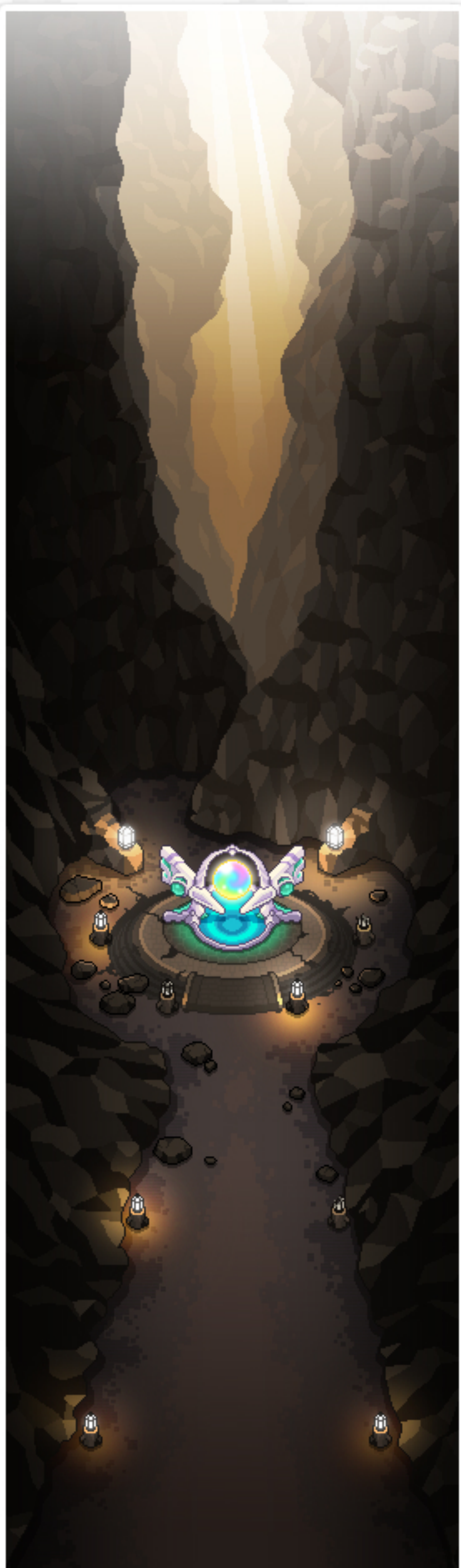
ワールドフリッパーはミニマムドットなので割と頻繁にドットの渋滞を起こします。近い色のラインなどが複数並ぶと意図していないアンチエイリアシング効果を出してぼやっとした見た目になってしまうので、できるだけ離れた色を置いか2pixの幅をとるなどしていました。



同じくミニマムドットゆえにワールドフリッパーではエッジ部分にラインを引かないようにしています。面の影色でじゅうぶん表現が可能なものもありますが、小さい物を作っているとこのライン1本分のドットを他の表現に欲しくなってくるのと、濃い色の線が増えすぎるとキャラが背景に飲まれてしまうのであまり背景を主張させたくないという意図があります。濃い色の線は思ってる以上に強い存在です。

背景の見せ方

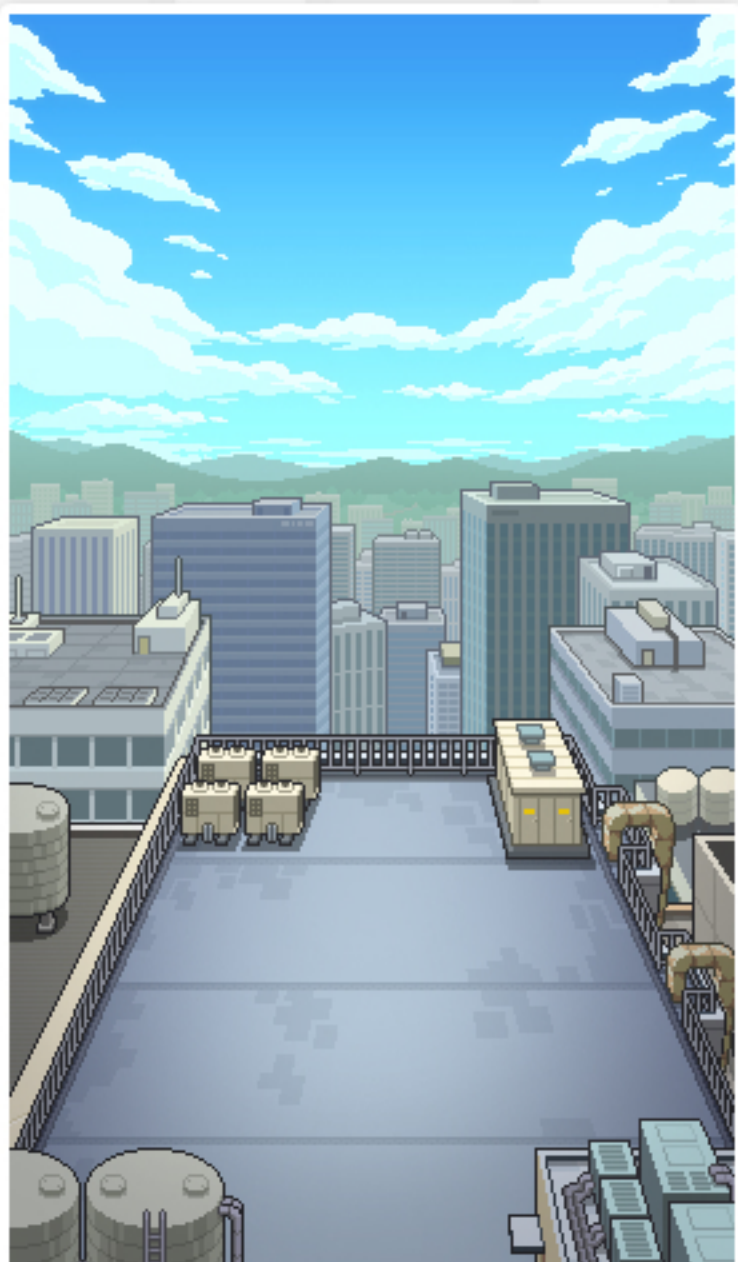
ワールドフリッパーは見下ろし視点のゲームですが、ずっと地面しか見えていない訳ではありません。



ワールドフリッパーの背景は基本的に上から見下ろしている俯瞰視点の背景になっています。ですが、この視点は地上にあるものしか見せる事ができず、また距離感が常に地面までで一定となるため非常に扱いが限定的で単調な絵になりがちです。

そのためワールドフリッパーでは演技中のフィールドは俯瞰視点。画面がパンアップする事でカメラの向きを変えて空や奥行が見えると言う表現を多用しています。遠くを見せたい。開放感を表現したい。空を見せたい。演出特化な表現です。

時間別差分の制作



ワールドフリッパーの背景では時間経過差分がよく作られます。演出で必要な場合もあれば汎用的な意味で事前に用意しておこうと言う場合もあります。時間差分で大変なのは夕方の方です。太陽光の影響が1番大きくなるので、影面、照面、落ち影色んな部分に手を加える必要が出て来ます。ドッターのこだわりが如実に現れる作業です。

ドット苦労話

ワールドフリッパーには多くのドット制作経験者が参加していました。即戦力に応えられる実力者が揃っていたのですが、その中で監修が1番多く言った言葉が何かと言うと……

ドットを打ち込まないで下さい。

です。ドッターのサガと言うか、ドット表現においてみな様々な見せ方や表現の技量を持っているのですが、ワールドフリッパーにおいてはそこまで打ち込まれると別のゲームになってしまうと言うボーダーが存在していました。基本的にベタでシンプルに見せる方に特化していたわけですが、どうしても手癖で打ち込んでしまう人が多かったです。シンプルに打つだけの方が楽なのでは？と思われるかもしれませんが、省略や簡略にもまた見せ方や表現があるので、そのギャップを各ドッターに埋めて貰うのが大変でした。