

ゲーム性を取り入れたアニメーション絵本の作成

蜂須賀 優太

Yuuta Hatisuka

名古屋文理大学 情報文化学部 情報文化学科 はせがわ研究室
HASEGAWA Laboratory, Department of Information Culture, Nagoya Bunri University

平成17年2月28日 提出

要旨

Macromedia Flash を使い、ゲーム性を取り入れたアニメーション絵本を作成した。絵本の題材は「桃太郎」であるが、単に物語をパソコン上で読むだけではなく、マウスポインタが、場面に応じて登場人物や登場人物の手や、登場人物のキャラクターなどの絵に変わり、ユーザー側が、操作できるインタラクティブな作品になっている。アイテムにボタンアクションを付け、ストーリーの選択肢や、モグラたたきゲームのようなゲーム性を取り入れることにより、ユーザーが参加するアニメーション絵本である。このアニメーション絵本は、完成するまでに、絵コンテを描き、FLASH MX 上でアイテムを作成、タイムラインに沿ってアイテムを動かすために、アクションスクリプトを付けるなどしてアニメーション絵本として完成した。

1. はじめに

Flash を使用して、ゲーム性を取り入れたアニメーション絵本を作成した。Flash は Web 上で見られるインターフェイスや広告、ゲーム等を製作するのに適したツールである。このツールは、2005 年 10 月の名古屋文理大学 デジタルコンテンツ・コンペ 2005 FLASH 作品コンテストで名古屋文理大学ホームページのトップの部分に掲載される Flash アニメーションを作成した(図 1 参照)際にも使用された。

本作品は普段、目にする絵本の童話『桃太郎』を題材にデジタルコンテンツ・コンペ 2005 FLASH 作品コンテストで培った技術

を生かし、アニメーション絵本として作成したものである。ただ一方的に読むだけではなく、ゲーム性を取り入れることでユーザー側が操作することができるインタラクティブなアニメーション絵本を作成したことを報告する。

2. 概要

ゲーム性を取り入れたアニメーション絵本の題材として童話『桃太郎』をえらび、作中では、マウスポインタが、登場人物であるおばあさんの手や桃太郎の絵に変わり、タイミングよく自分で桃をクリックする(桃を川から拾う)ことや、鬼退治のシーンではモグラ



図1. 名古屋文理大学デジタルコンテンツ・コンペ 2005 FLASH 作品コンテスト入選の作品

たたきゲームのように鬼退治をすることで鬼との勝ち負けが決まるゲーム性を取り入れた。ゲームの勝ち負けで童話の内容が変わるインタラクティブ性をもち、だれでも楽しめるような作品になっている(図2)。



図2. アニメーション絵本の題材として童話『桃太郎』の場面例

3. 操作法

作成したアニメーション絵本では、図3のように、場面によってマウスポインタとクリック可能領域を設定してある。

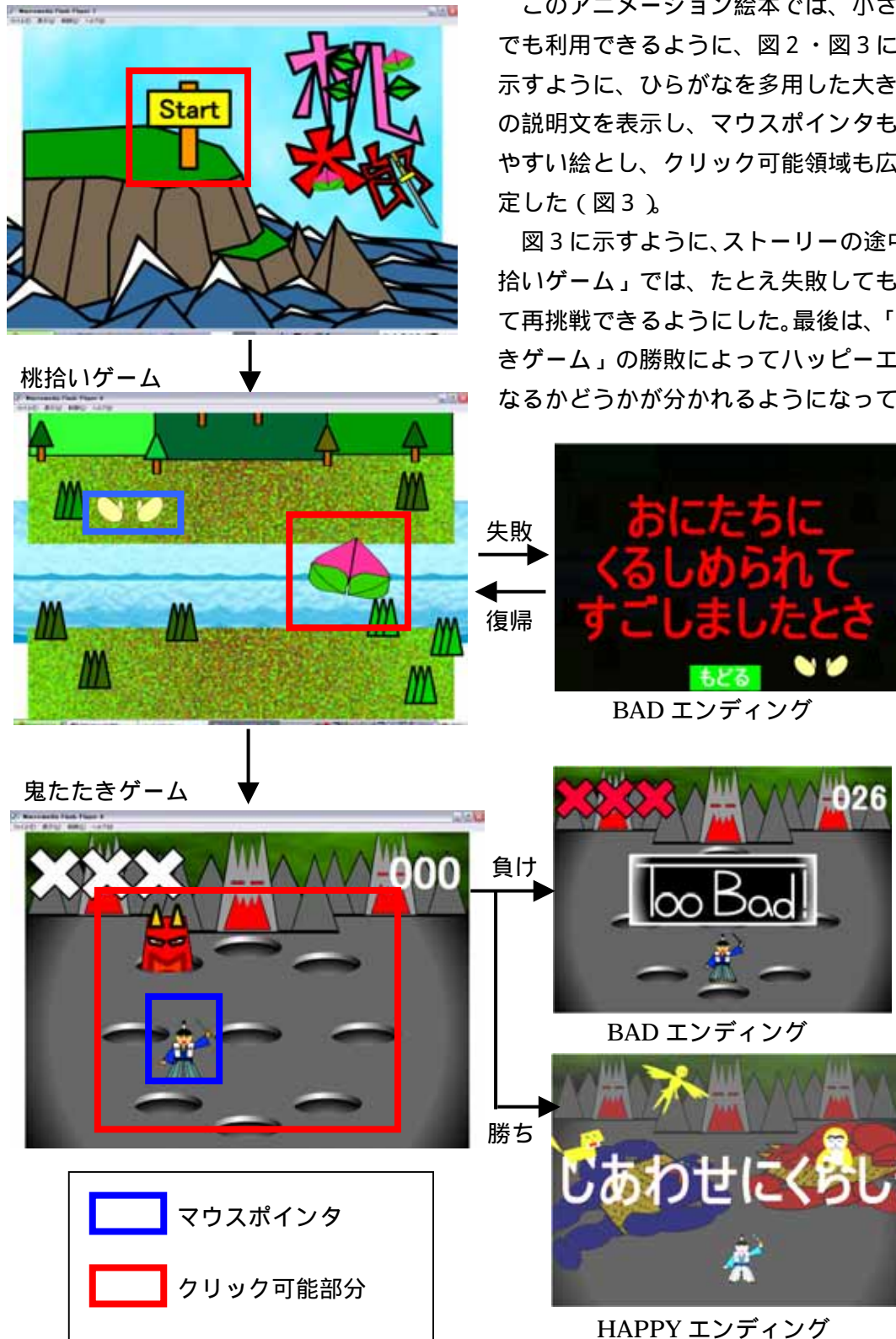


図3は、ゲーム性を取り入れたアニメーション絵本としての『桃太郎』の進み方を示している。図3の左半分に、クリックできるアイテムのあるシーンをピックアップしてある。

このアニメーション絵本では、小さな子供でも利用できるように、図2・図3に一部を示すように、ひらがなを多用した大きな文字の説明文を表示し、マウスポインタも親しみやすい絵とし、クリック可能領域も広めに設定した(図3)。

図3に示すように、ストーリーの途中の「桃拾いゲーム」では、たとえ失敗しても復帰して再挑戦できるようにした。最後は、「鬼たたきゲーム」の勝敗によってハッピーエンドになるかどうか分かれるようになっている。

図3. ゲーム性を取り入れたアニメーション絵本『桃太郎』の進み方

3. アニメーション絵本の制作について

今回の、ゲーム性を取り入れたアニメーション絵本はWindows上でFLASH MXソフト¹⁾²⁾を使用して作成した。アニメーション絵本として完成するまでの手順は以下の通りである。

(1) ストーリーのチャートの作成

童話『桃太郎』のストーリーの上にオリジナルのストーリーを付け足した物語を絵コンテにして描いた。

(2) FLASH 上でアイテムを作成

アニメーション絵本の中で見ることでできる登場人物などのアイテムを作成。

(3) FLASH 上でアイテムに動作をつけタイムラインを作成

作成したアイテムにボタンやアニメーションとして動くように、アクションスクリプトをつけ、動いている時間を調整する。

4. 使用性調査

4. 1. 調査方法

実際にアニメーション絵本を使用してもらい(図4) 使用者が思ったこと感じたこと、率直な意見を述べてもらった。今回は、大学生6名を対象とした。

4. 2. 調査結果

得られた意見を箇条書きにする。

良い点：

- ・キャラクターがかわいい。
- ・場面が変わるときの効果、配色が良い。
- ・モグラたたきゲームで目標を叩いていくと目標の動きが速くなる点が面白い。

改善すべき点：

- ・文字が読みにくいので縦書きの方が良い。
- ・ボタンに英語を使わずカタカナにすると良い。
- ・漢字を使い、ふりがなを付けると良い。
- ・BGM を付けると良い。
- ・キャラクターが育つなどのストーリー性

の追加を望む。

- ・ゲームの説明の表示が欲しい。



図4. 実際に使用しているところ

5. 今後の課題

今回作成した、ゲーム性を取り入れたアニメーション絵本を使用してもらった結果、文字の読みやすさ、BGM を付け加える、キャラクターが育つなどのストーリー性の追加、ゲームの説明を付けるなど改善すべき点があること、インタラクティブな作品として読者側の使いやすさや見たときに目に優しい作品の提供が重要であることに気付いた。また、改善点を直した上で Web 上に公開する際、ネット上でスムーズに利用できるようにするには、データサイズを少なく押さえることが必要だと思われる。

参考文献

- 1) 鷹野雅弘 & できるシリーズ編集部：できるクリエイターFlash 独習ナビ MX2004 & MX 対応 (2005)
- 2) 藤岡巧：Flash & インターフェイスデザインのネタ帳 (2002)