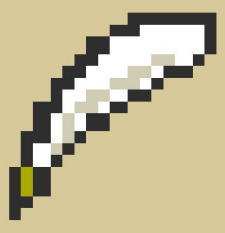
ドット絵ノベルゲームUI

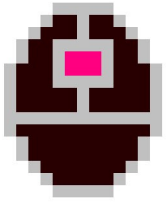
2021/11 ~ 製作



ドット絵ノベルゲームのUI

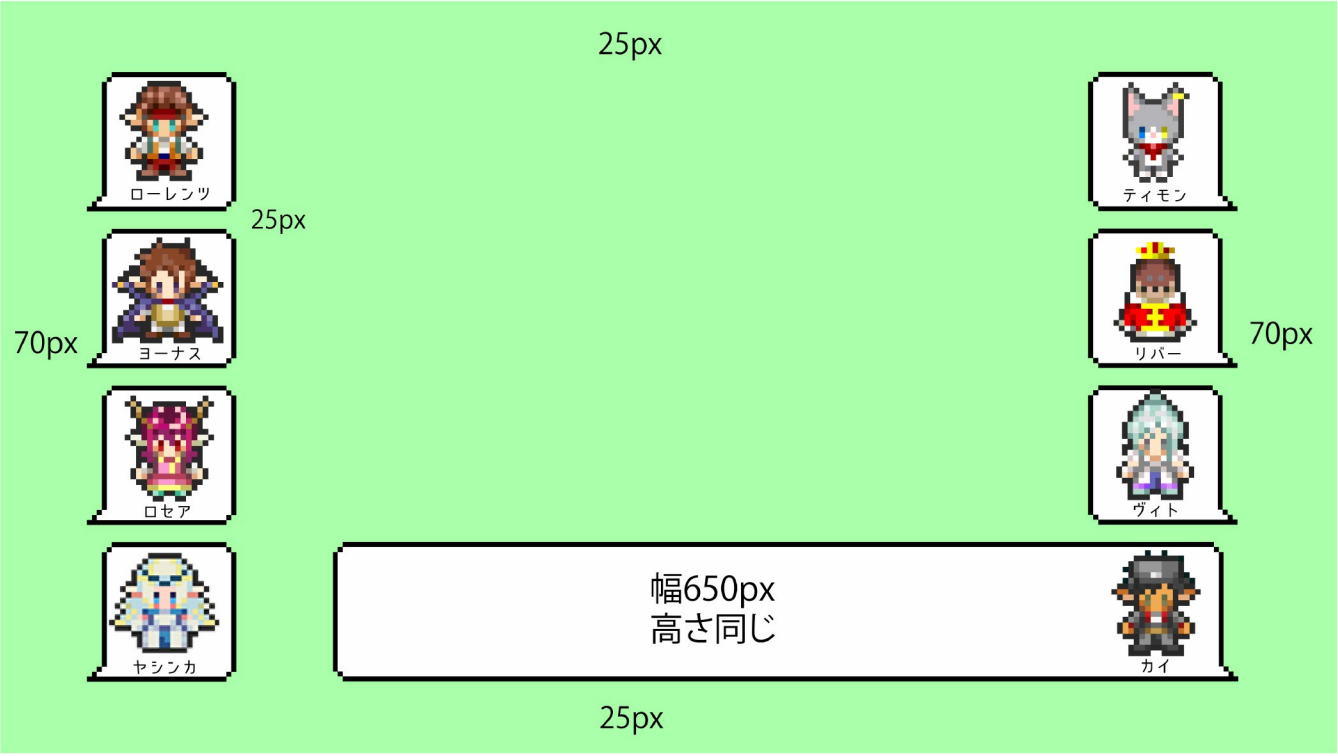
ドット絵を活かした、かわいいUIのPCノベルゲームを目指して製作しました。
製作するにあたり、素材を借りた部分があります。
素材ごとに出典を明記したうえで紹介します。





背景画像：ねくらマップチップ

メッセージウィンドウのはなし



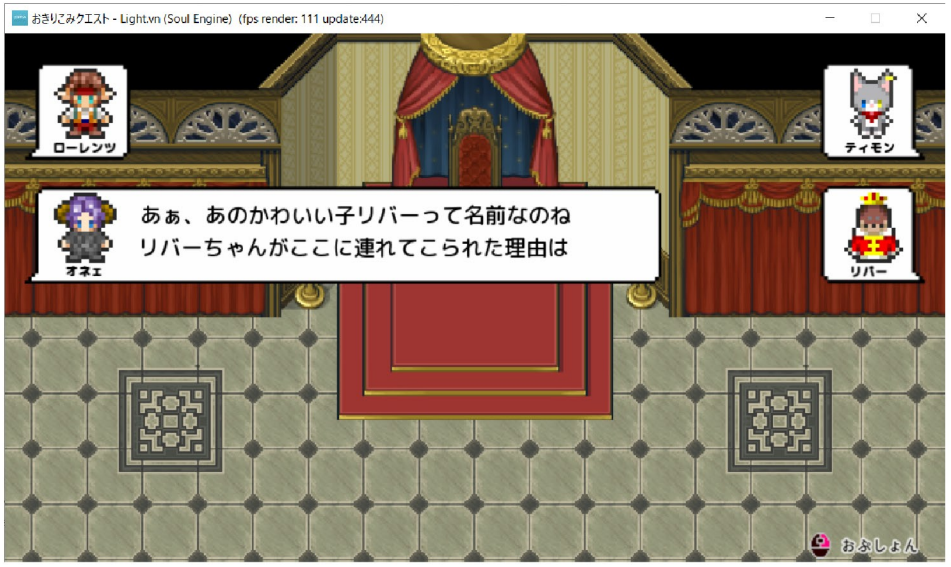
顔グラが乗っかった吹き出しが話すときだけ伸びる、独特なメッセージウィンドウ。
これは登場人物が多い作品で、誰が話しているのかをわかりやすく伝えるための工夫です。
当初は読みにくいのではという不安がありましたが、漫画の吹き出しを読むように読めるので安心しました。
スマホのような小さい画面では読みにくいので、PC かコンシューマーに向いた UI になったと思います。

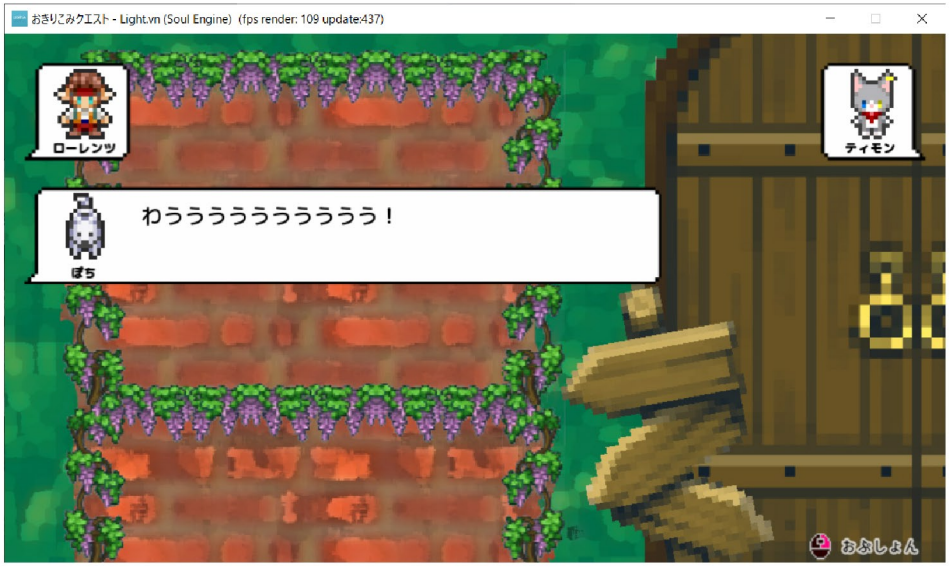
ドットで
打った物を
フォトショ
で拡大

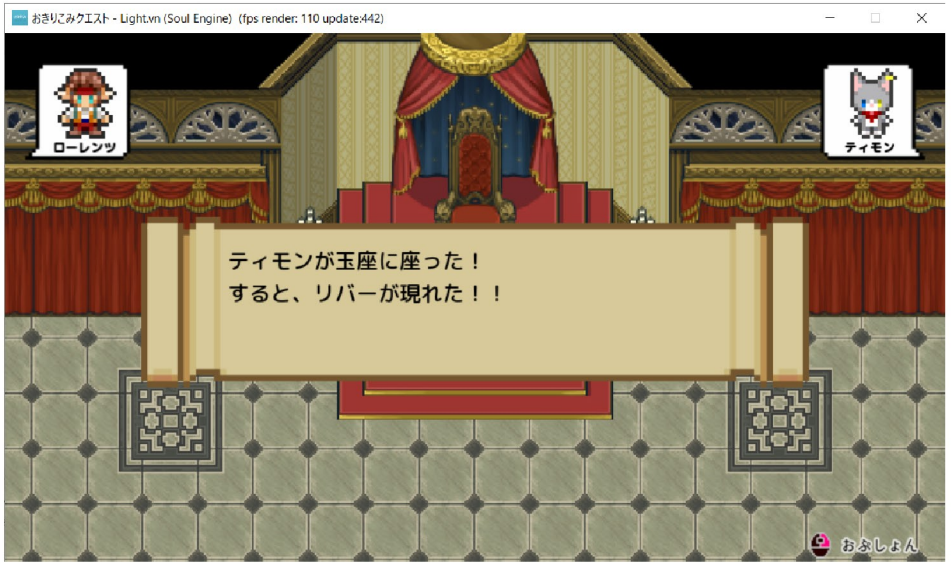
使用ソフト
フォトショ
EDGE

セリフではない文章は
こちらの羊皮紙に記入
画面の真ん中に配置

実装方法例







↑同じ吹き出し位置のキャラクターを
　別のキャラクターに変えられる

←羊皮紙ウィンドウが出るときは
　長い吹き出しから短い吹き出しにする

背景画像：ねくらマップチップ
イヌ：ぽち
フォント：M+ FONTS
　　03 スマートフォント UI

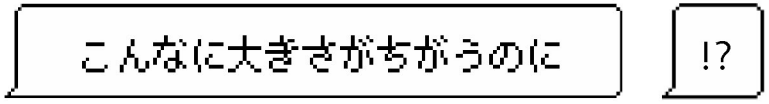
吹き出しの画像の切り替え

このメッセージウィンドウは、会話中と会話待機中のフレーム画像が異なる。

Light.vn のスクリプトを少しいじればいいだけなので、切り替えること自体に困難はなかった。

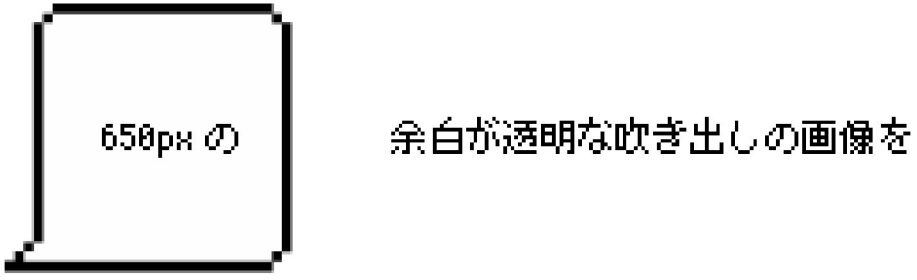
しかし異なる大きさの画像を切り替える方法がなく、切り替えようとするとエラーが起こってしまう。

Unity のように９つに画像をスライスしていい感じに伸ばしてくれる機能がなかったのである。



そこで

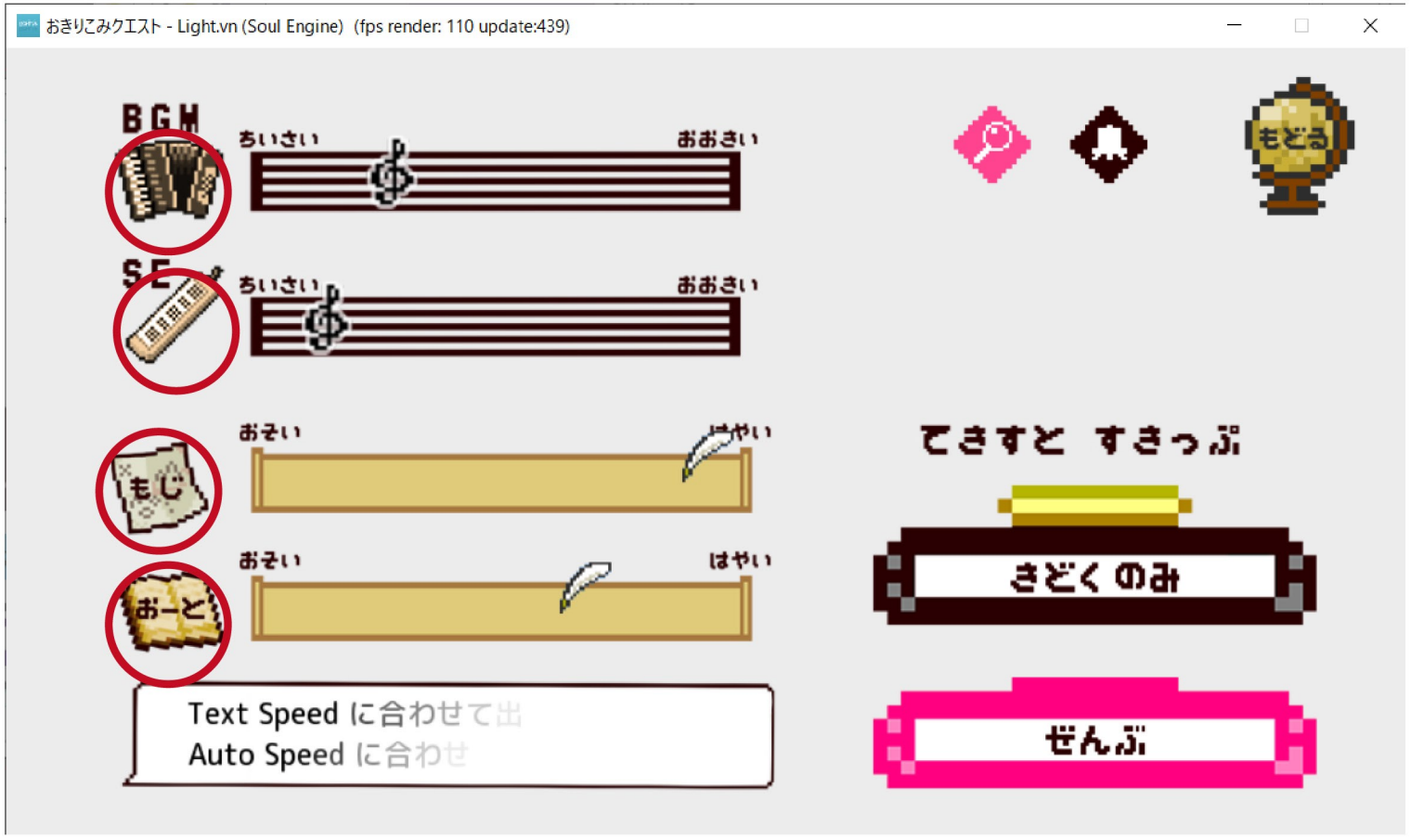




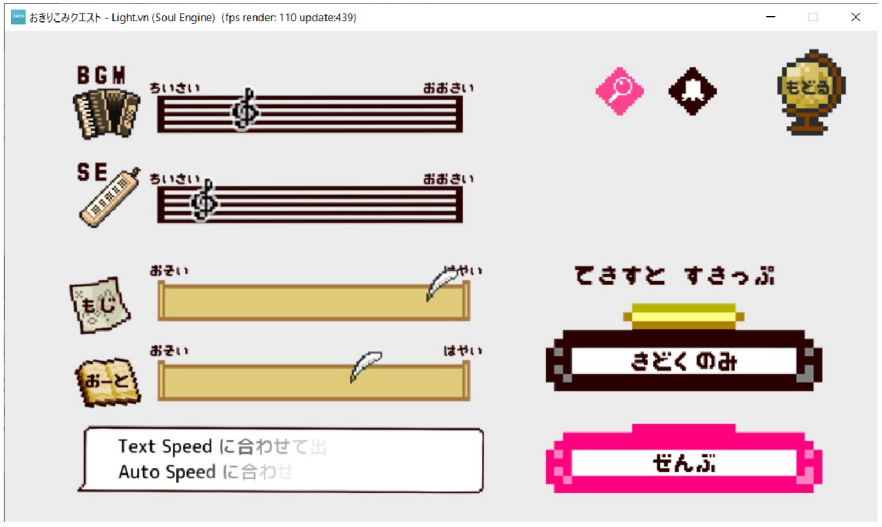
用意するという力技で乗り切った。

ゲームせっていのはなし

素材をお借りした場所　※丸で囲んだ物は PixelGaro の作った素材を借りたものです



設定画面のボタン素材一覧





テキスト&サウンド設定



解像度設定&操作説明



テキスト&サウンド設定画面の詳細

音量調整スライダーの部品



ト音記号の持ち手



テキスト表示速度調整スライダーの部品



羽ペンの持ち手



インク壺モチーフの未読スキップボタン

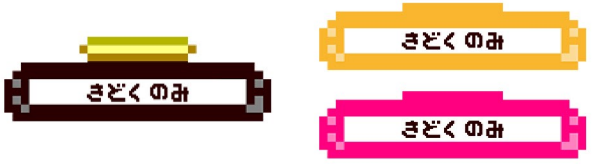


通常



ホバー

決定



既読バージョン

画面サイズ設定&操作説明の詳細

画面サイズ選択ボタン



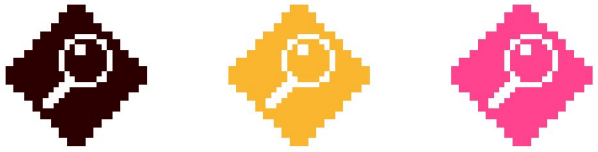
通常　ホバー　決定

背景画像



設定画面の共通ボタン

テキスト&サウンドボタン



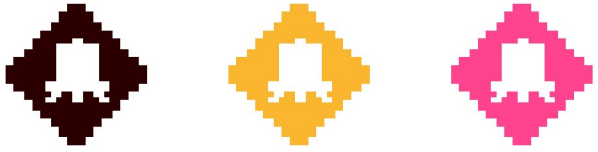
通常　ホバー　決定

前の画面にもどるボタン



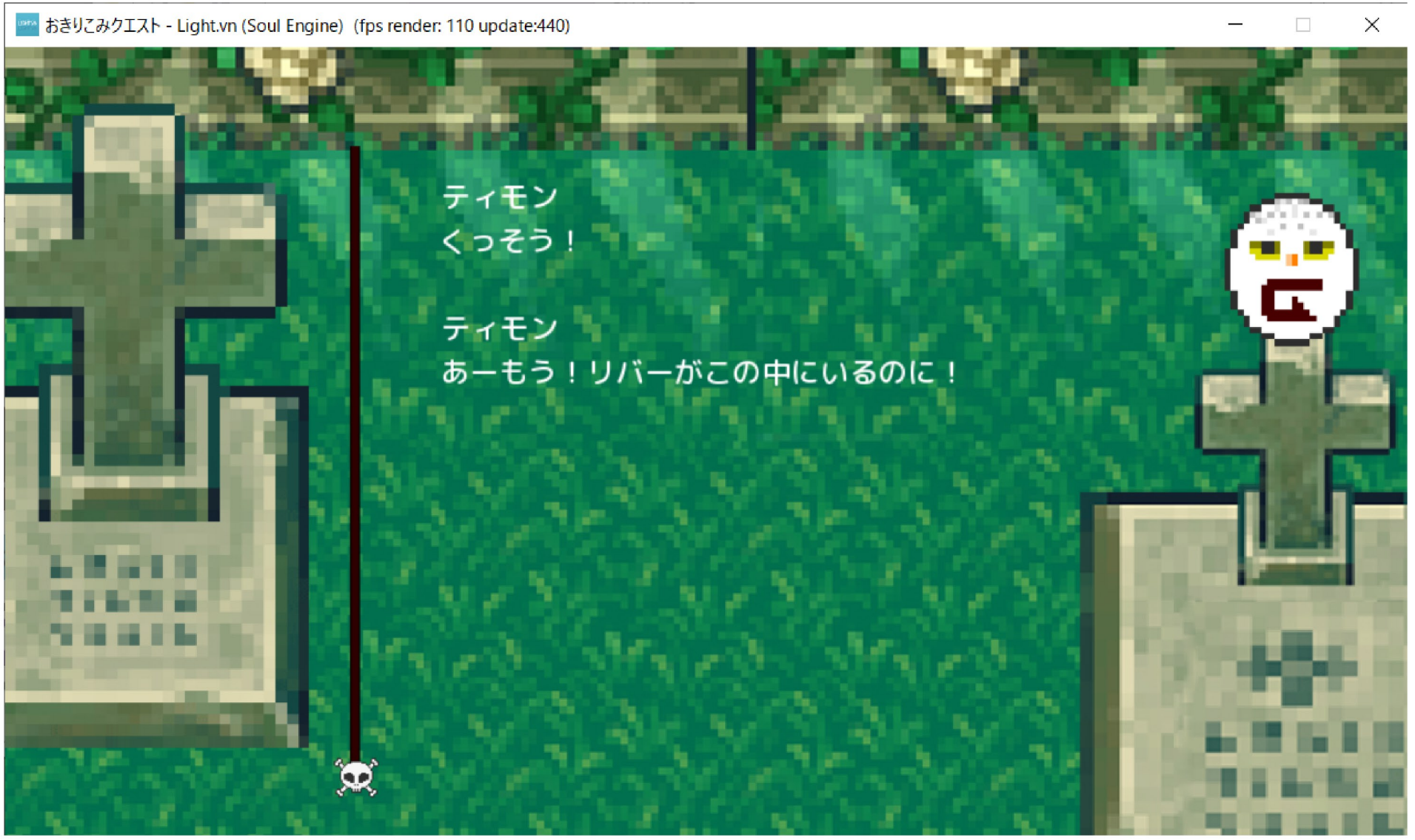
通常　ホバー　決定

画面サイズ&操作説明ボタン



通常　ホバー　決定

バックログのはなし

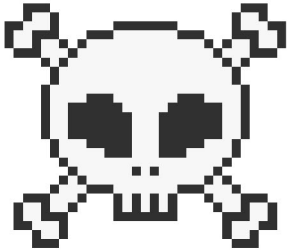


背景素材：ねくらマップチップ

バックログ使用ボタン一覧

文字スクロールバー部品





フクロウモチーフのもどるボタン



通常



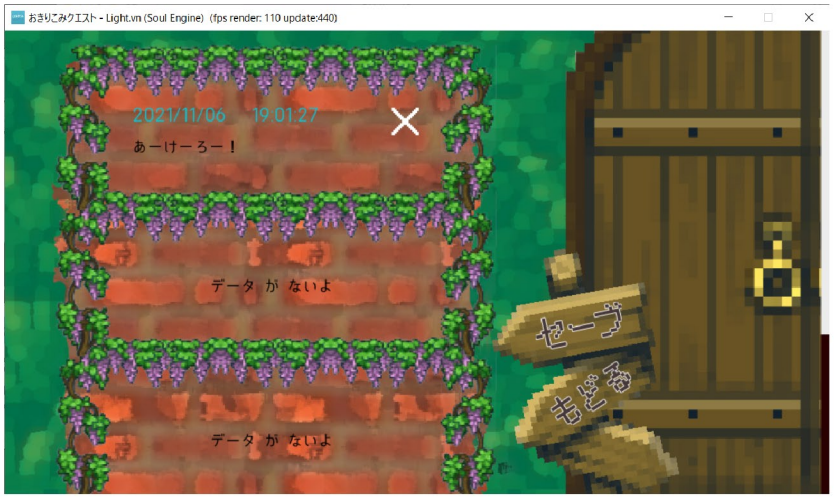
ホバー



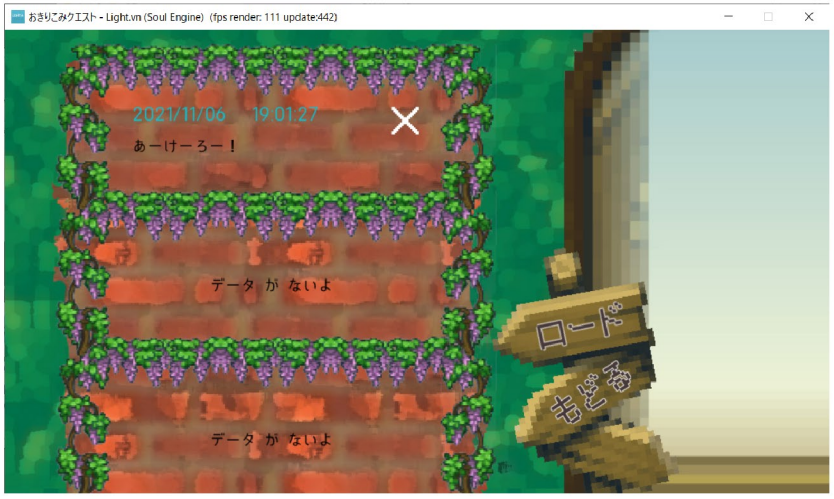
決定

ハリーポッターのヘドウィグを参考にしました

セーブ画面



ロード画面



セーブ・ロード共通空データ部品

未選択

データ が ないよ

ホバー&選択

データ が ないよ

セーブ・ロード共通もどるボタン

未選択

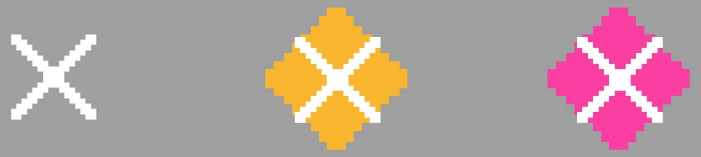
もどる

ホバー&選択

もどる

使用素材：ねくらマップチップ、ぱくたそ、PixelMplus10、03 スマートフォント UI

セーブ・ロード共通 データ削除ボタン



通常　　ホバー　　決定

セーブ・ロード背景画像



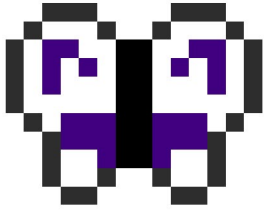


使用素材：ねくらマップチップ、ぱくたそ

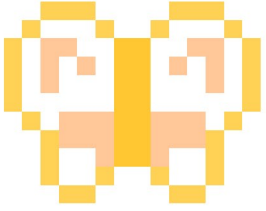
メニュー画面のボタン一覧



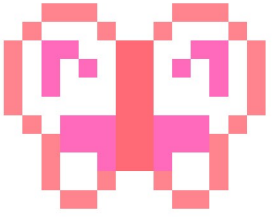
もどるボタン通常



ホバー

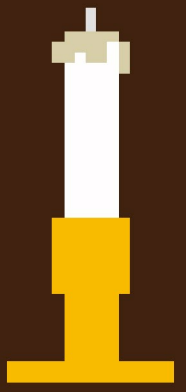


選択



項目選択画像

未選択



ホバー＆選択

