

AIRで300万ダウンロード突破の爽快パズルゲーム を作ってみた



加賀 篤史 (@a_24)
株式会社 ICS 取締役 / インタラクティブデベロッパー
(ディレクター、プランナー、プログラマ、デザイナー ...)

アジェンダ

- ・「パズ億」の紹介
- ・使用ライブラリ / ANE / ツールの紹介
- ・開発のポイント
- ・まとめ

パズ億の紹介

パズ億って？



「パズ億～爽快パズルゲーム」

- DeNA様と共同企画 / 開発
- iOS / Android対応 AIR製アプリ
- iOS 6.0以上、Android OS 2.3.4以上の端末をサポート(一部を除く)
- 累計300万ダウンロード突破
- CM放映もしました

主な使用ライブラリ / ANE

主な使用ライブラリ

Starling

(Stage3D向け描画用フレームワーク)



主な使用ライブラリ

Progression
(コマンド処理)



主な使用ライブラリ

Tween24
(トゥイーンライブラリ)



主な使用ライブラリ

AirRecord
(SQLite 操作)

使用しているANE

- **ANE4MobageSDK** (ログイン、課金など)
- **distriqt** (ネイティブダイアログの操作)
- **GoViral (MILKMAN GAMES)**
(Facebook/TwitterなどのSNS周り)
- **NativeGATracker** (GoogleAnalyticsの計測)

主な使用ツール

主な使用ツール

TexturePacker

(スプライトシート、テクスチャアトラス作成ツール)



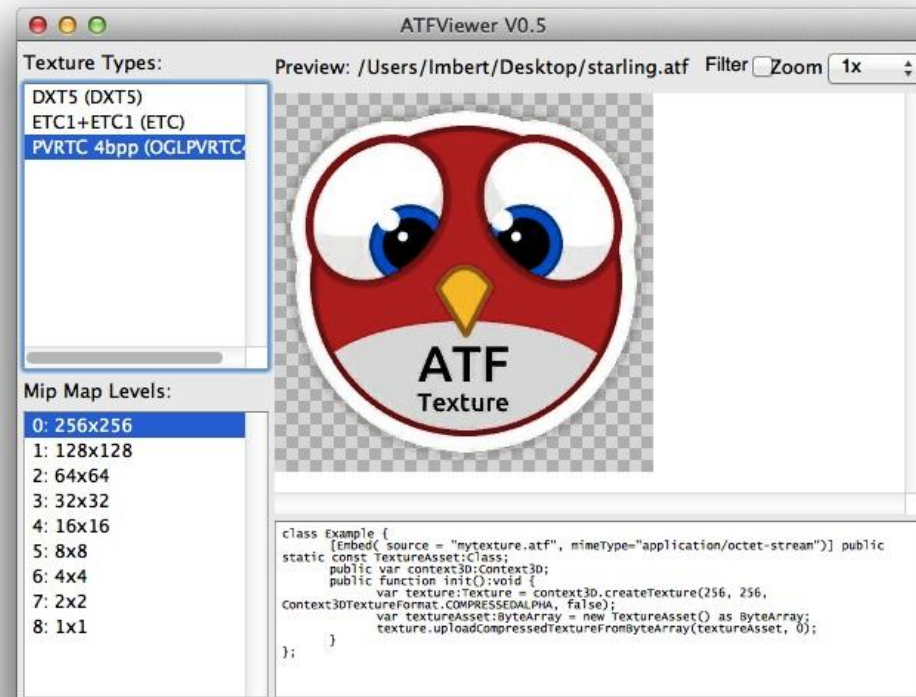
20 seconds to your optimized
sprite sheet

- ① Drop your sprites
PNG, PSD, SWF
or even complete
folders
- ② Choose your
Exporter
Many game frameworks
are supported out of
the box.
- ③ Press Publish
Writes the image
and data file



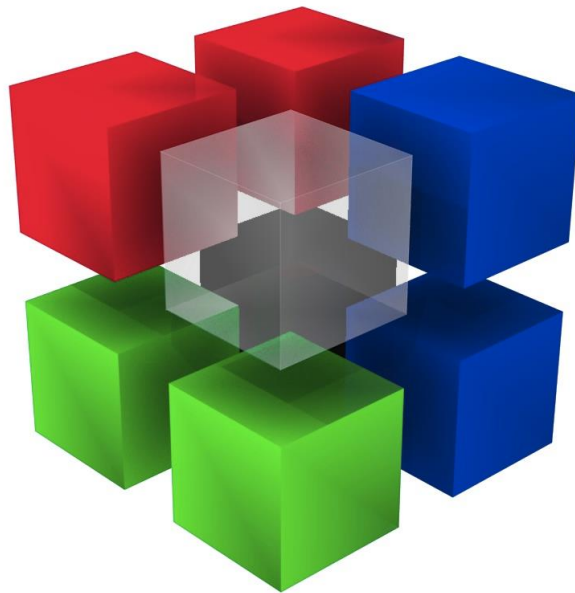
主な使用ツール

ATF Tools(Adobe Gaming SDK) (ATFファイル作成ツール)



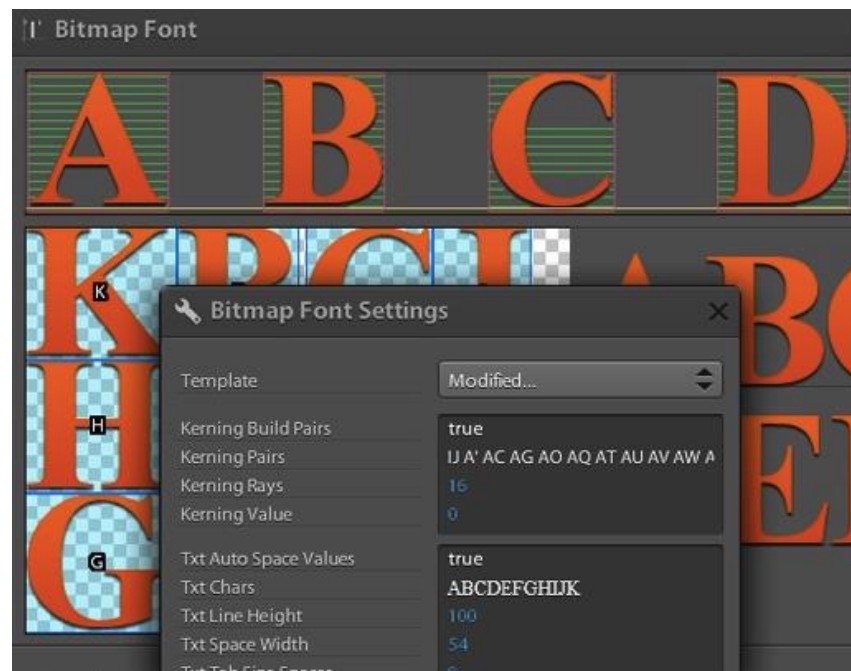
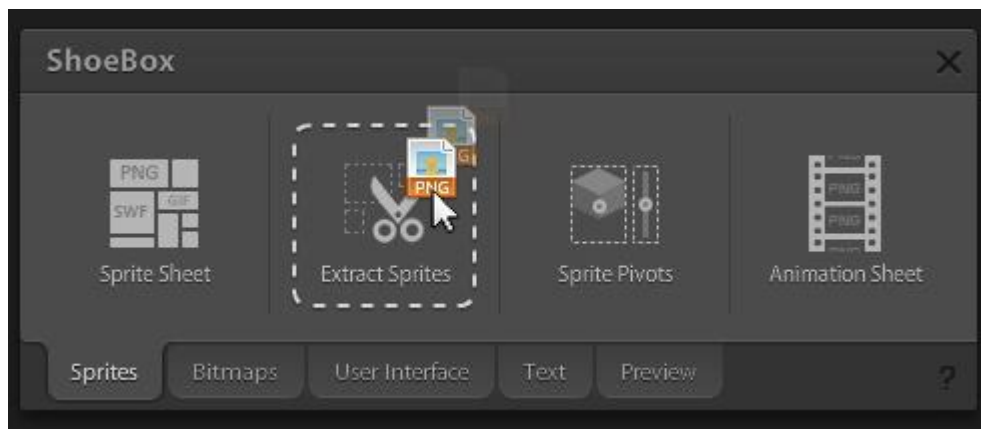
主な使用ツール

pngquant
(PNG画像圧縮ツール)



主な使用ツール

ShoeBox (ビットマップフォント作成ツール)



主な使用ツール

内部ツール色々 (AIRアプリ)

- ・ステージの作成ツール
- ・マップ作成ツール
- ・マップテクスチャの最適化ツール
など

開発のポイント

アプリファイルの容量
(50MB以下)

使用メモリ量 (特にGPU)

DisplayList の使い分け (表示を早くする)

オフライン環境下でのプレイ
(通信できなくてもプレイできる)

データのリカバリと
バックアップ

まとめ

とりあえず

パズ億で遊んでみましょう！

ご清聴ありがとうございました

ご質問等はメールもしくは Twitter までお気軽にご連絡ください。



株式会社ICS
加賀 篤史
kaga@ics-web.jp



@a_24