

バルーンというインターフェース

- トークを表現するためのTips -

2012/11/04

@うかべん大阪#8

NOB

(@nobml)

ゴーストにとってバルーンとは？

- ▶ ゴーストは、バルーンを使って話す（トーク）
- ▶ ゴーストは、バルーンを使って機能を提供する（メニュー等）
- ▶ ゴーストにとって、バルーンはユーザーとの「重要なインターフェース」（※ごく一部に、例外もいるが……）

ゴーストにとってバルーンとは？

- 握江トク（発声と同時にバルーンも表示）



ところで……

- ▶ バルーンは、会話を文字の形で表現する
→ 会話と同じように、少しずつ画面に
表示されるのが一般的
(その点で、文章とは若干異なる)
- ▶ せっかく会心のトークが書けたのに、
見せ方が悪くて損していませんか？
- ▶ トークの書き方については扱いません

Tips 1: 適度に間（ウェイト）を置く

- いわゆる「、」で一拍、「。」で二拍
（音読の練習で教わるような）
- 実際の間置き方は単純ではないが……
バルーンでの表現では、そうした方が
ユーザーは混乱しないと思われる
- また、デベロッパーも恩恵を受けやすい
（¥w?タグを意識しなくて良い）→後述

Tips 1: 適度に間（ウェイト）を置く

- ▶ 里々：

自動ウェイト挿入（標準機能！）

\$ 自動挿入ウェイトタイプ【タブ】 里々

（「、」→¥w5 「。」→¥w9）

- ▶ YAYA：

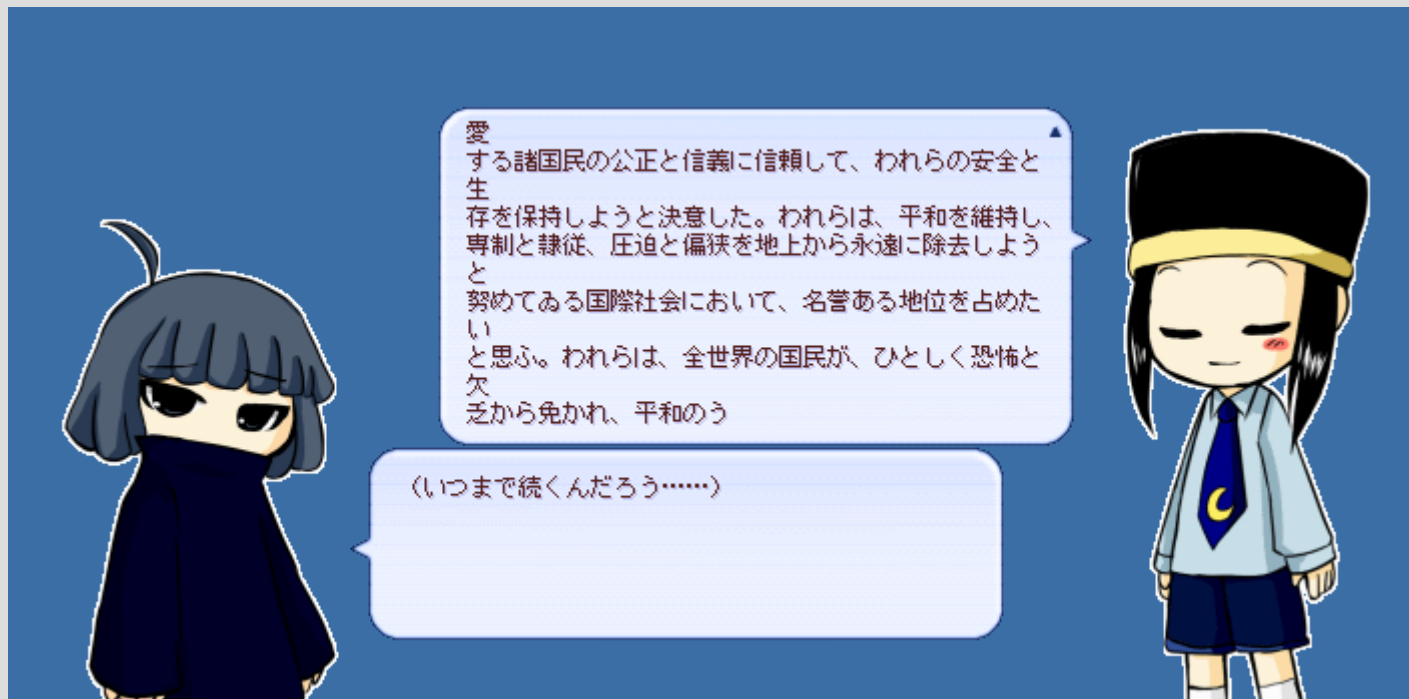
喋り記述支援ライブラリ

「あやりりすEX」で、同等の機能を実現

（ここでステm^H^H^H 宣伝）

Tips 2: トークの長さは、 バルーンのサイズを意識して

- 長すぎるトークは（キャラにもよるが）
基本的に読んでもらいにくいもの

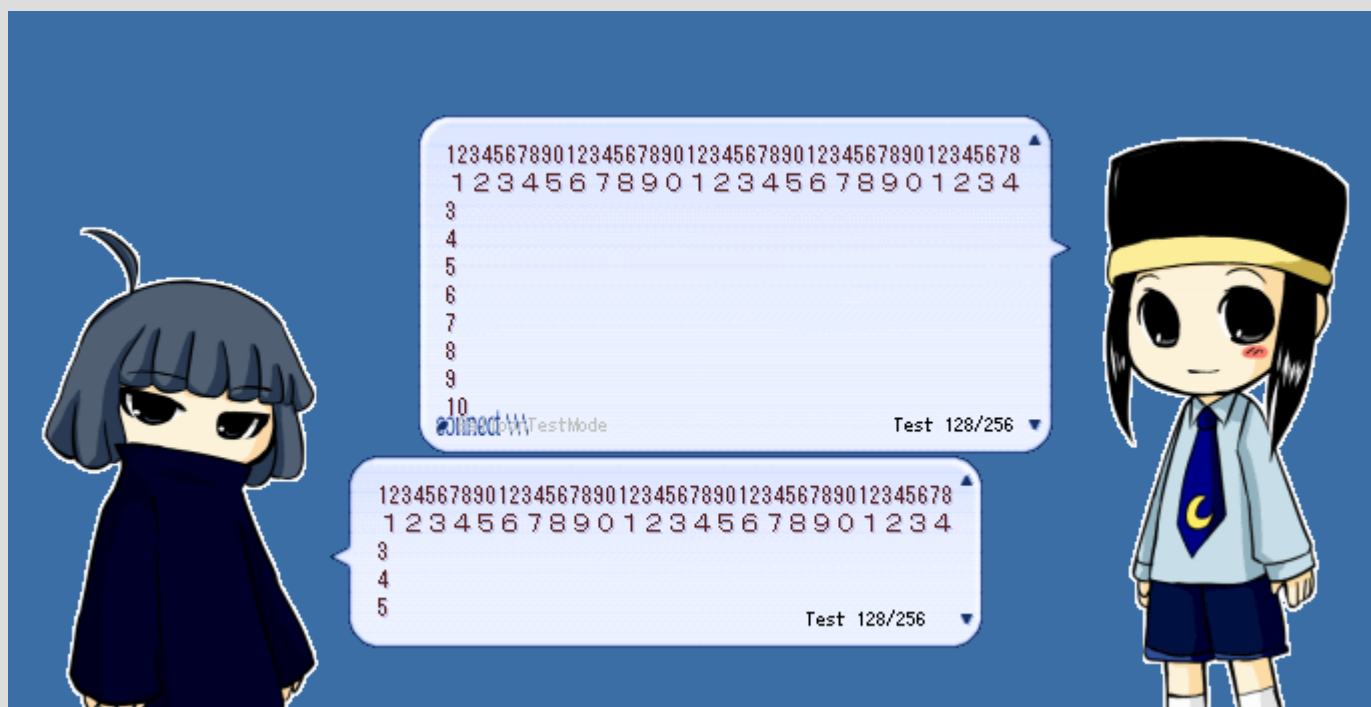


Tips 2: トークの長さは、 バルーンのサイズを意識して

- ▶ 1つのトークは、バルーンに
スクロールなく収まる長さを目処に
- ▶ 改行を入れる位置にも気をつけよう
- ▶ 標準的なバルーンの文字数（全角）は
¥0：24文字×10行 ¥1：24文字×5行
- ▶ 専用バルーンがあるなら、そちらが基準
でも、その場合の文字数は？ →後述

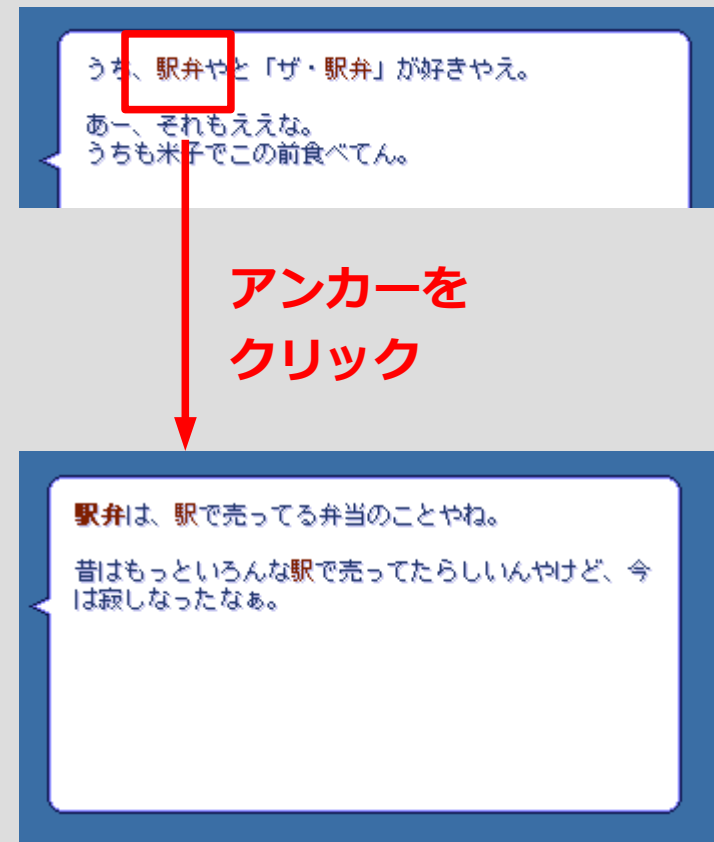
Tips 2: トークの長さは、 バルーンのサイズを意識して

- ▶ SSPの開発用パレットにある、
「バルーンテストモード」でチェック



Tips 3: アンカーを活用しよう

◆ レチハルカ（鉄道用語の解説で実装）



Tips 3: アンカーを活用しよう

- ▶ 地名・人名などの説明は入りたいが、
説明的な台詞回しは避けたいもの
→用語にアンカーをつけて説明を分離
- ▶ 特に、独自の世界観を持つゴーストや
専門知識系ゴーストでは有効
(そうでないゴーストの場合は……)
- ▶ じゃあ、どうやって書けば？ →後述

Tips 3: アンカーを活用しよう

- ▶ 里々：

自動アンカー機能（これも標準機能！）

\$ 自動アンカー = 有効

dicAnchor.txt でアンカーを定義する

- ▶ YAYA：

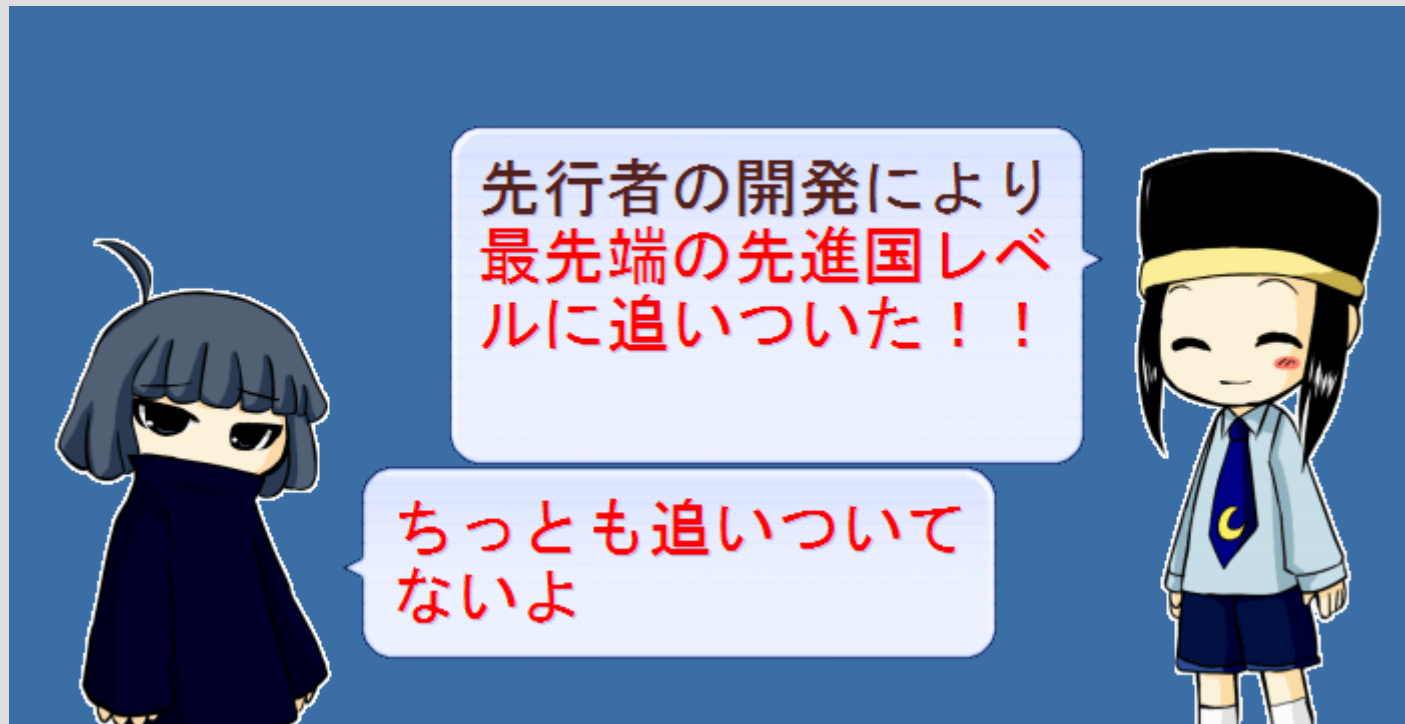
現状、完成度の高いライブラリ無し……

→個別事例（うかべん大阪#7 での

ヒノハル氏のセッション資料）参照

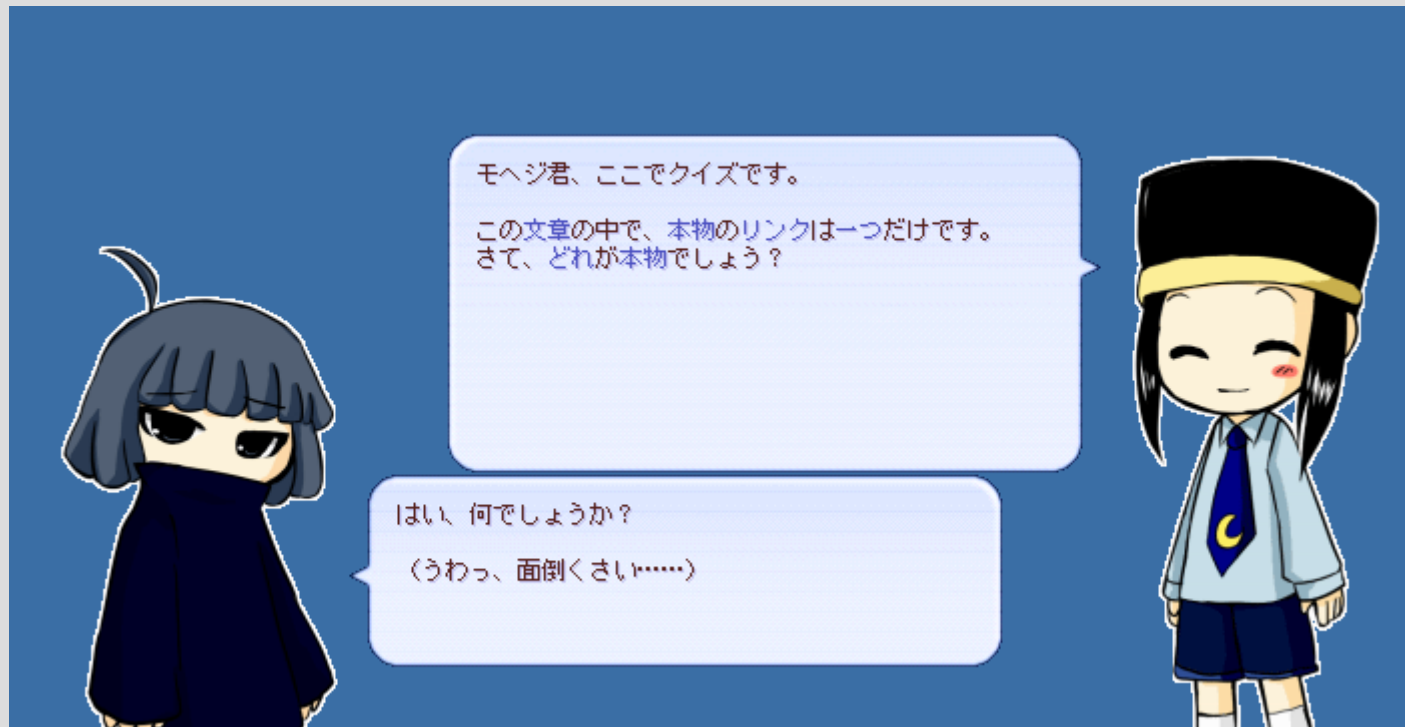
Tips 4: 過ぎたるは猶及ばざるが如し

- やり過ぎな例（1） 大袈裟
→バルーンは「テキストサイト」ではない



Tips 4: 過ぎたるは猶及ばざるが如し

- やり過ぎな例（２） 紛らわしい
→余計な手間かけさせんな！



Tips 4: 過ぎたるは猶及ばざるが如し

- ▶ 一発ネタでやる分には「有り」だが……
- ▶ バルーンでのトーク表現であっても、ユーザーを混乱させるような表示や操作の要求は、極力避けるべき
- ▶ 設定上やむを得ず必要とする場合でも、あらかじめ説明しておくなど、ユーザーへの配慮を忘れないように

最後に……

- ▶ 今回紹介したTipsは、あくまで基本形
→慣れてきたら、自分なりのアレンジを加えて、表現してみるのもよし
- ▶ バレーンそのものに拘ってみるのもOK
→良いものが出来たら同梱するもよし
- ▶ バレーン作品集企画「うかとか（仮）」
→こちらにも参加してみては？

バルーンというインターフェース - トークを表現するためのTips -

ご清聴ありがとうございました。

※資料中の情報は 2012/10/28 時点のものです。