



2020/11/11

Start the announcement

2020/11/07

本城佳樹

目次

- （再掲） 中間発表の内容
 - テーマ
 - ゲームの説明
- 独自性
- こだわりのプログラム
- 開発スケジュール
- 使用素材・アセット
- まとめ

目次

- (再掲) 中間発表の内容
 - テーマ
 - ゲームの説明
- 独自性
- こだわりのプログラム
- 開発スケジュール
- 使用素材・アセット
- まとめ

(再掲)何を作ろう？(1/2)

- 「あつめる」「大きくなる」は楽しい
- ある程度いい加減なゲーム
 - 「詰み」を許す
 - 何でもかんでも無茶苦茶を許す

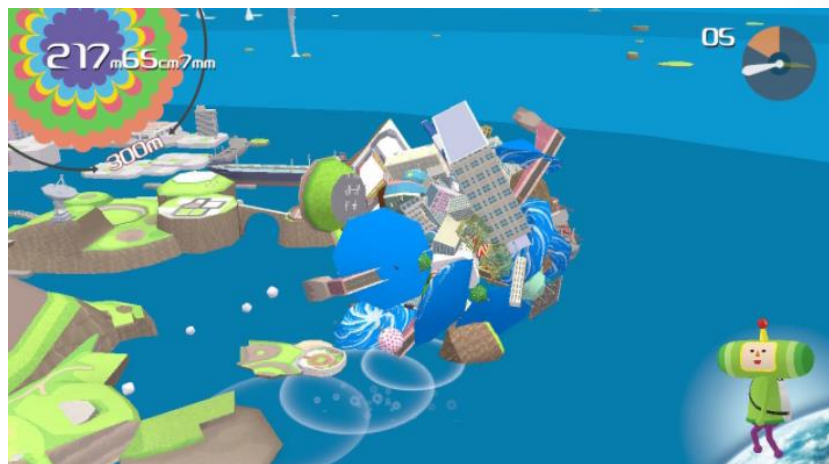


作りやすい2Dで
「技術ドリブン」ではなく「作りたいもののドリブン」
これでゲームを作ろう

(再掲)何を作ろう？(2/2)

- 「あつめる」や「大きくなる」
→ 塊魂・Hole.io
- できなかったことができるように
- 予想外の結果

楽しい・おもしろい



目次

- (再掲) 中間発表の内容
 - テーマ
 - **ゲームの説明**
- 独自性
- こだわりのプログラム
- 開発スケジュール
- 使用素材・アセット
- まとめ

(再掲)作ったゲーム

EverythingEater

ゲームシーン上のもの「**すべて**」食べられる
食べることで**大きく**なっていく
時間内に目標の大きさになることを目指す
最終的にはゲームの**マップ**や**壁**まで……



ゲームサンプル



(再掲)苦勞したこと

- プレイヤの挙動
 - コライダ方向に入力を続けると反転を繰り返す
- 分裂・合体機能
- すべてを「たべる」ということ
 - 分裂したプレイヤーも食べたい
- カメラやUIが「どの」プレイヤを追うか？
 - プレイヤを食べられるようになった副作用
- 機能別にスクリプトを分けすぎた……
- 上手に設計しようとして未使用のスクリプトが生まれた

目次

- (再掲) 中間発表の内容
 - テーマ
 - ゲームの説明
- **独自性**
- こだわりのプログラム
- 開発スケジュール
- 使用素材・アセット
- まとめ

独自性 (1/3)

分裂

- スペースキーで分裂
 - 自機が増えることで「食べる」効率あっぷ！
 - いっぱい増えて楽しい



独自性 (2/3)

合体

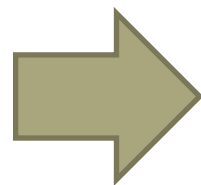
- L-SHIFTで合体
 - 増えた自機を一瞬で**吸収**
 - 一気に大きくなり**楽しい**



独自性 (3/3)

すべてを「食べられる」

- ステージのアイテムだけでなくテキストも
- 分裂した自分自身さえも



「**食べられる**」



目次

- (再掲) 中間発表の内容
 - テーマ
 - ゲームの説明
- 独自性
- **こだわりのプログラム**
- 開発スケジュール
- 使用素材・アセット
- まとめ

こだわりのプログラム(1/3)

Playerクラス

シーン上の「一番大きいプレイヤー」を見つけるクラス

- Biggestプロパティ
- BiggestSizeプロパティ
- IsMainPlayerメソッド

```
public static Transform Biggest
{
    get
    {
        var players = new List<GameObject>();
        players = GameObject.FindGameObjectsWithTag("Player").ToList();

        return players.OrderByDescending(p => p.transform.localScale.x).First().transform;
    }
}
```

こだわりのプログラム(2/3)

Biggestプロパティ

「一番大きいプレイヤー」のトランスフォームを返す



```
PlayerScale = Player.Biggest.localScale.x;
```

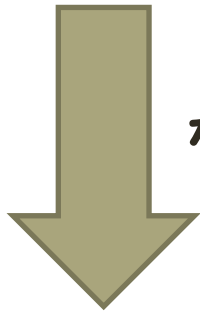
UI等で扱いやすくなる

こだわりのプログラム(3/3)

GameDirector クラス

シングルトンパターンで実装

- ステージの情報（制限時間・目標サイズ）を返す
- **DontDestroyOnLoad()** シーンチェンジで消えない



なぜ??

ゲームオーバーシーン
に
情報を渡したいから

```
public void Awake()  
{  
    if (this != Instance)  
    {  
        Destroy(this.gameObject);  
        return;  
    }  
  
    DontDestroyOnLoad(this.gameObject);  
}
```

目次

- (再掲) 中間発表の内容
 - テーマ
 - ゲームの説明
- 独自性
- こだわりのプログラム
- **開発スケジュール**
- 使用素材・アセット
- まとめ

開発スケジュール

10月26日～11月12日 計18日 バージョン管理には「**Github**」利用

日時	行ったこと
26, 27日	ゲーム企画
28日～2日	ゲームの基本機能実装
3, 4日	「分裂」「合体」実装
5日～9日	シーン作成（タイトル、ゲームオーバー）
10日	チュートリアルステージ作成
11日	ゲームバランス調整
12日	発表用資料作成

目次

- (再掲) 中間発表の内容
 - テーマ
 - ゲームの説明
- 独自性
- こだわりのプログラム
- 開発スケジュール
- **使用アセット**
- まとめ

使用アセット

Cinemachine

- プレイヤーがどれだけ分裂しても一つのカメラに収める
- 自然に追従する

Post Processing Stack v2

- タイトルを「それっぽく」するために
- VignetteとGrainを使用

Vignette

中心よりも周囲のほうが暗く

Grain

ノイズ



目次

- (再掲) 中間発表の内容
 - テーマ
 - ゲームの説明
- 独自性
- こだわりのプログラム
- 開発スケジュール
- 使用アセット
- まとめ

まとめ(1/2)

- 「モチベーション」の話
 - 趣味ならばやりたいこと重視でよい
- プログラムの「設計」の難しさ・大切さ
 - 拡張性の高さ
 - 感覚的な話
 - SOLID原則
- 「完成させること」の大切さ
- 「企画」の大切さ

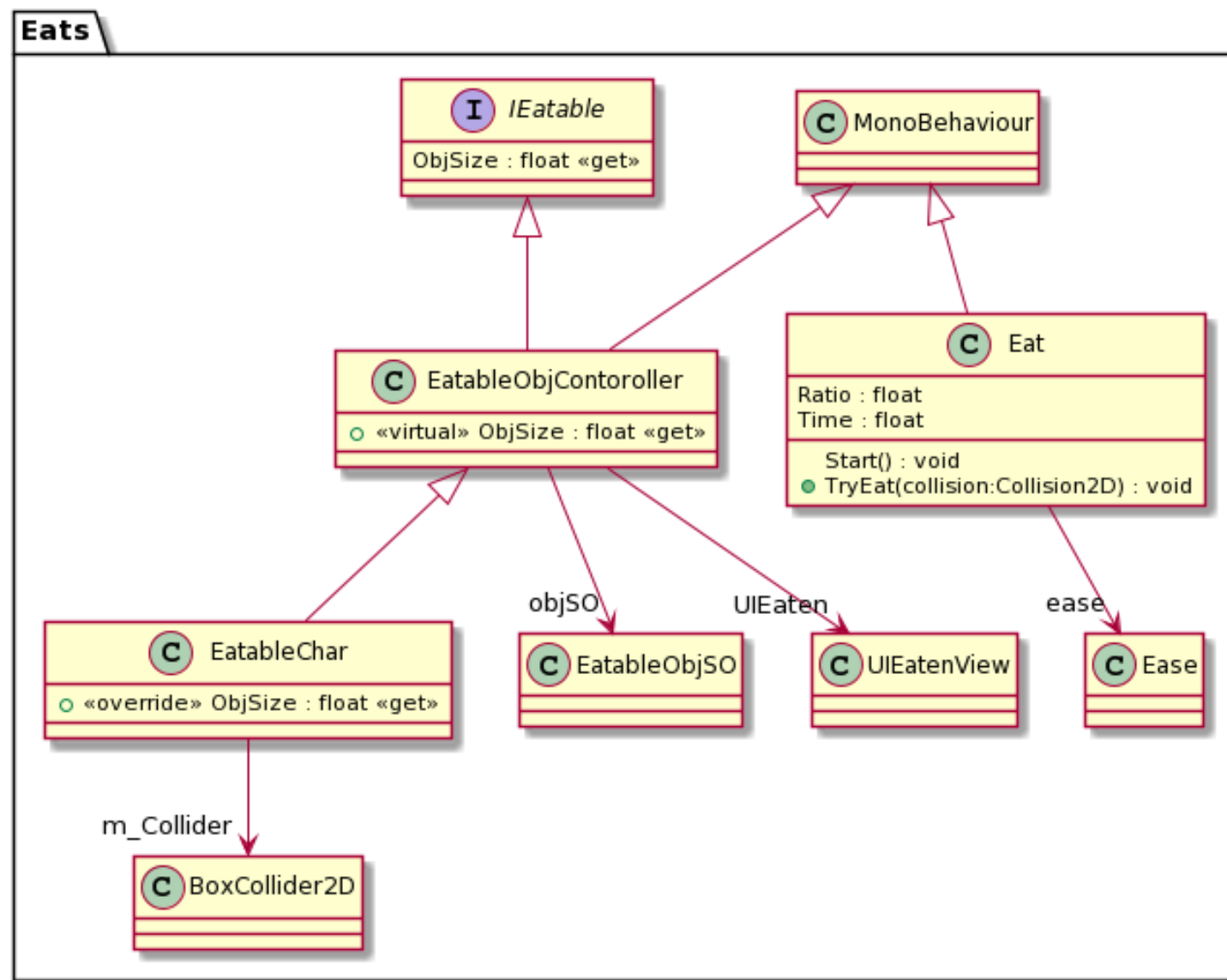
まとめ(2/2)

- **得意不得意・向き不向き**
 - 「やってみる」ことでわかる
- 世に出ている「**ゲームバランス**」の妙
 - パラメータ調整
 - レベルデザイン
 - 演出 (SE・モーション)

ゲームを作るのは楽しい！！

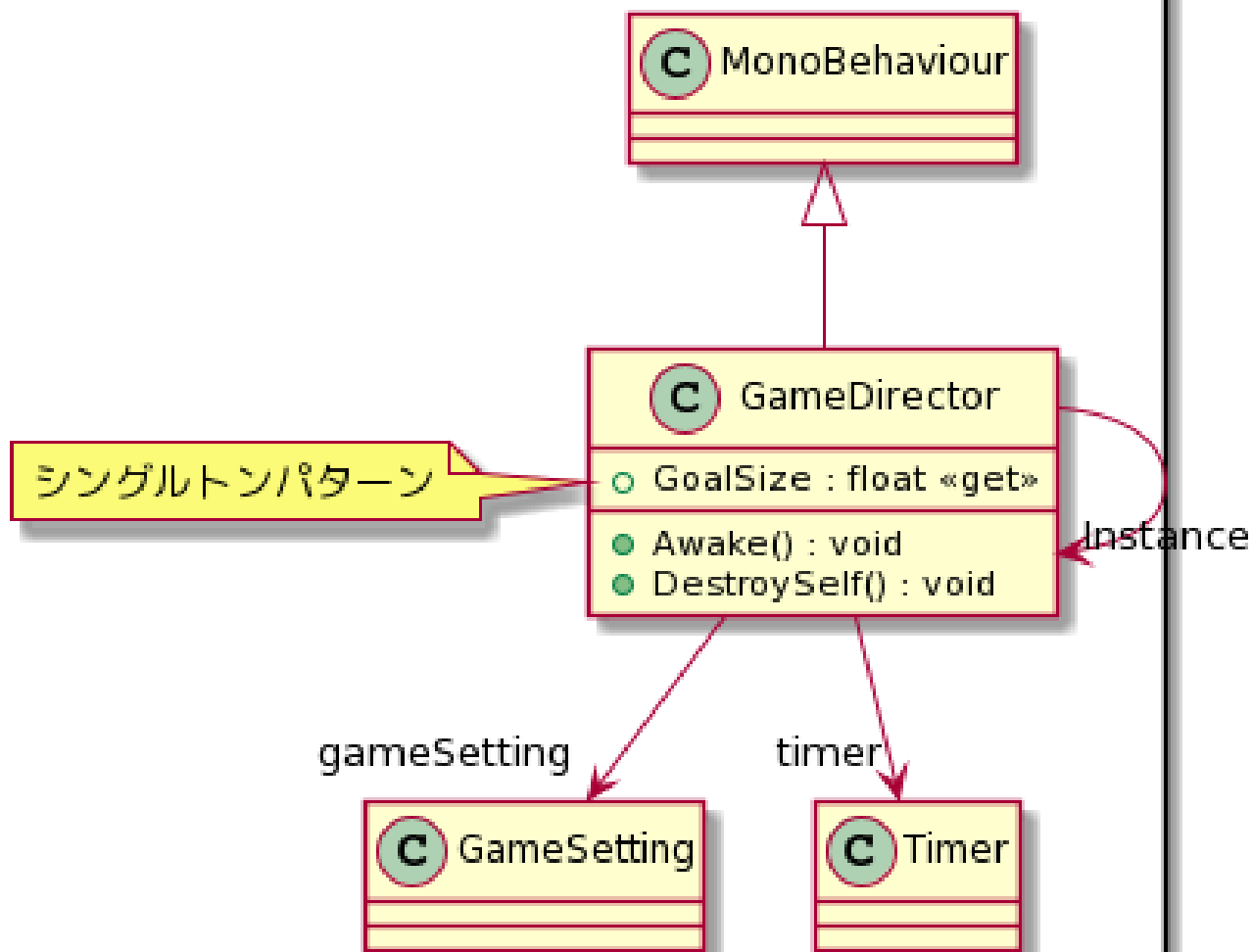
以上です

クラス図



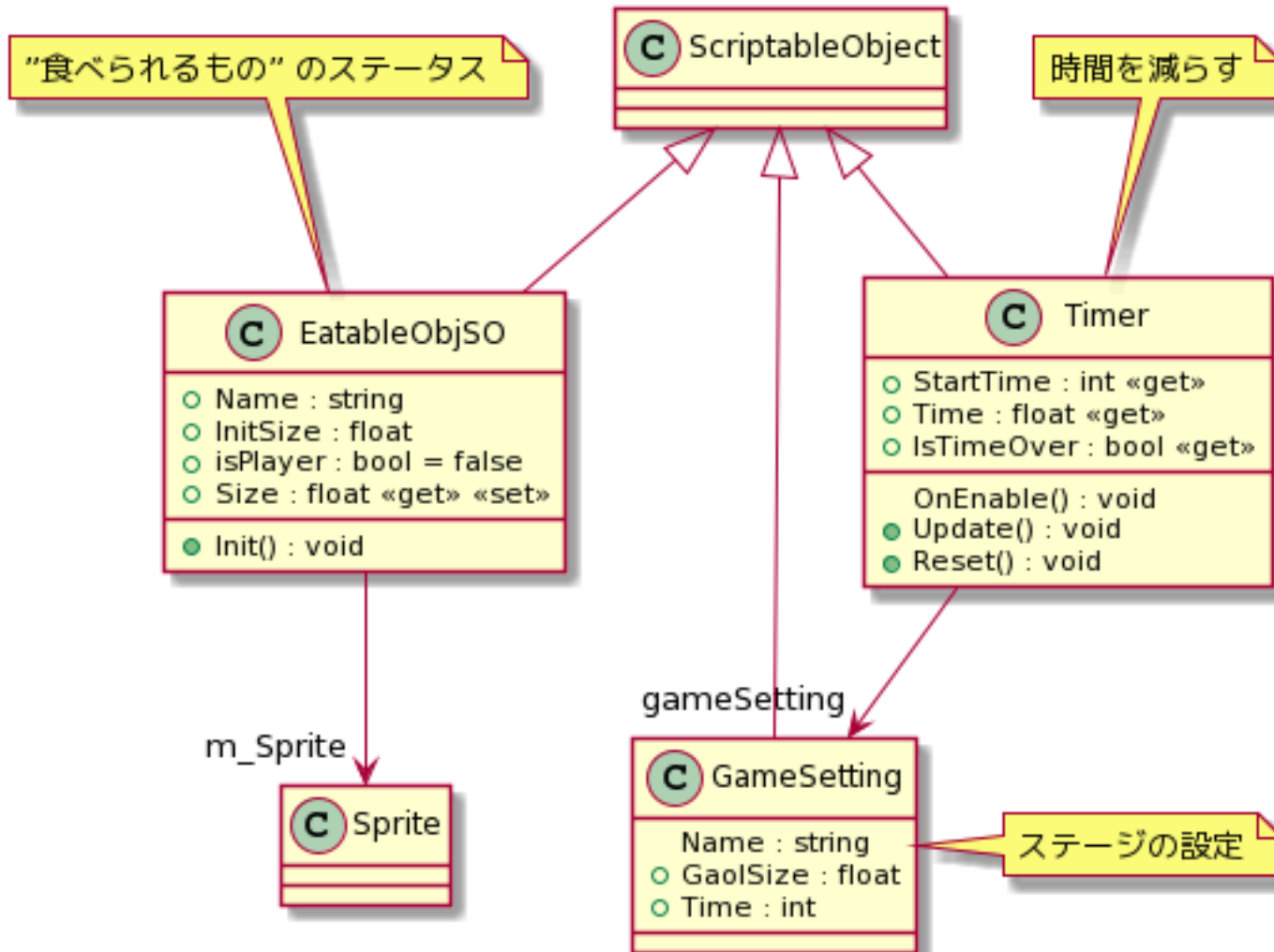
クラス図

Director



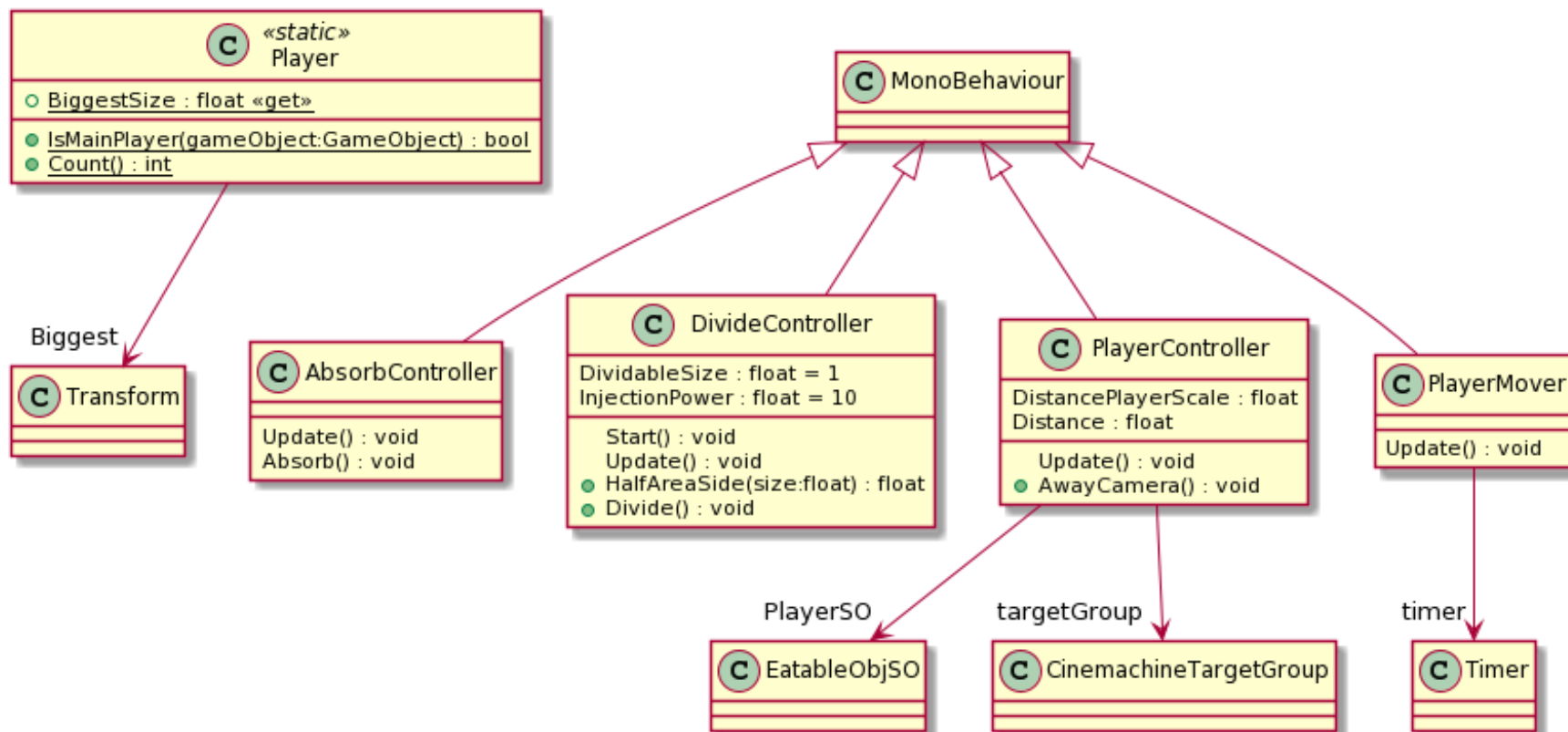
クラス図

ScriptableObjects

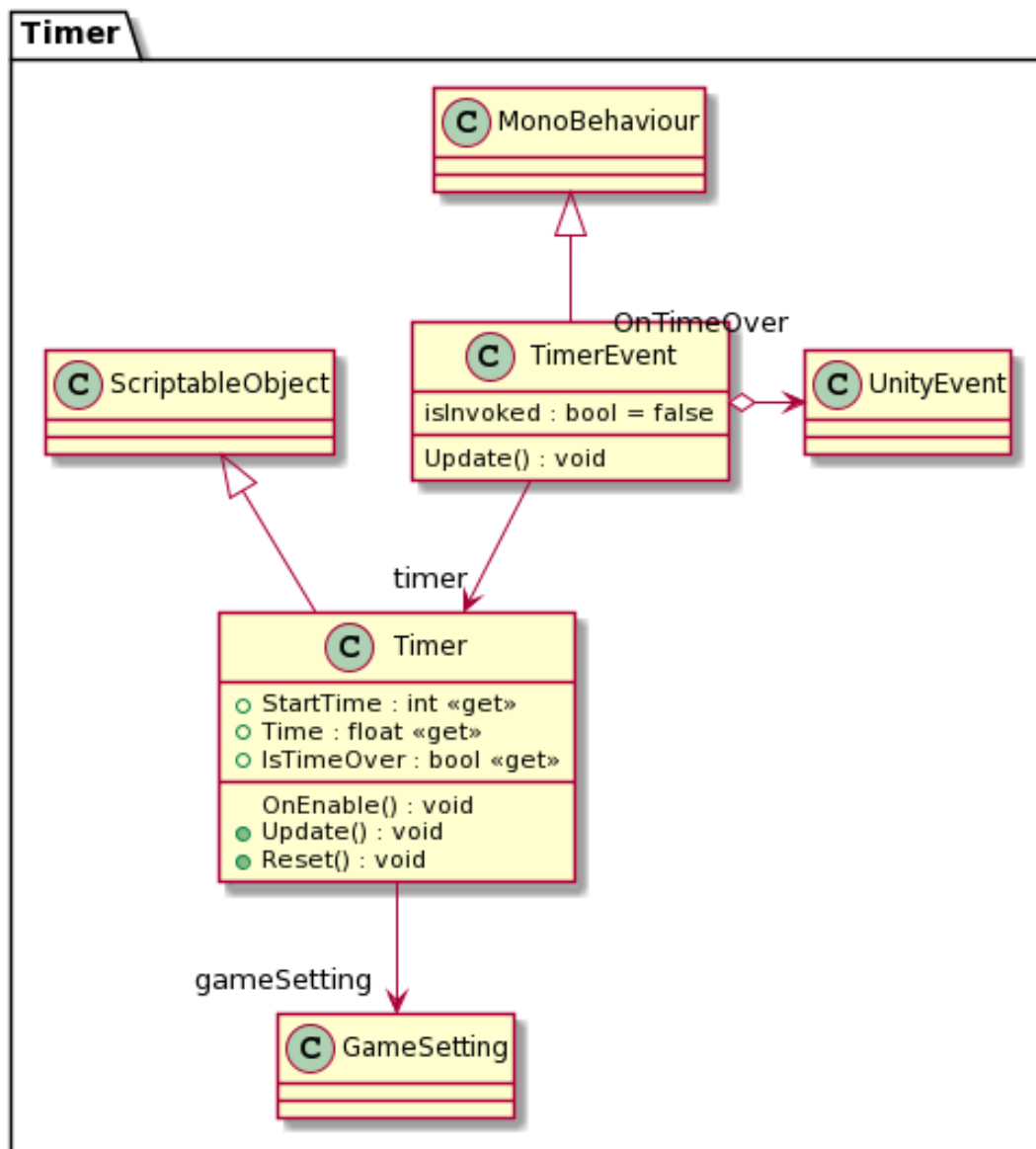


クラス図

Players



クラス図



やりたかったこと

- SEをつける
- 徹底したBUG取り
- プログラム設計しなおし
- ステージづくり
- クリア判定
- アニメーション
- エフェクト