

Asterism Linker Project

総合学園ヒューマンアカデミー仙台校
プログラム専攻 2年 濱田広毅

Asterism Linker とは？

私たちのゲーム

「Asterism Linker」は、
美しいビジュアルとやりこみ要素のある、
パズルアクションゲームです。

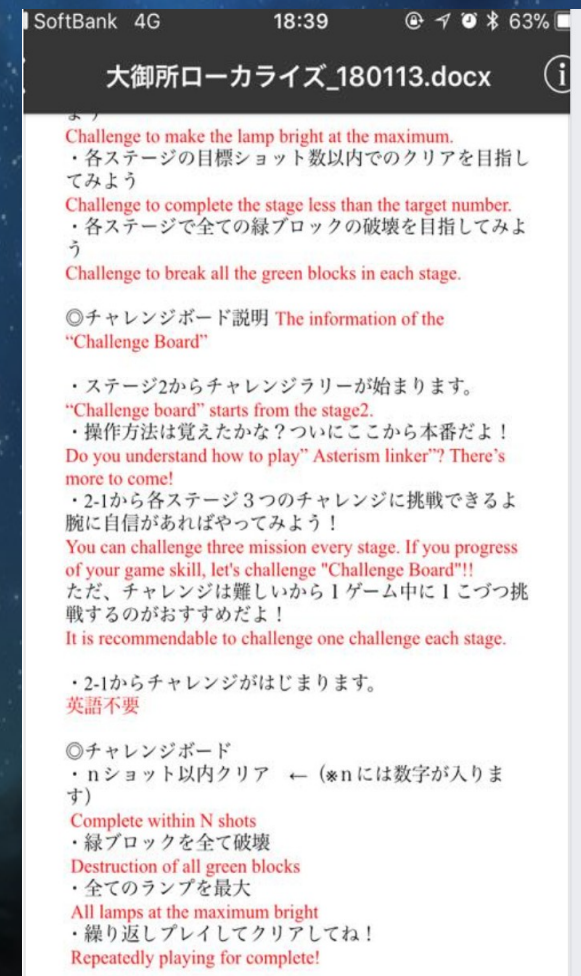
Google Play, App Store で 120 円で配信



制作で工夫した部分

・ローカライズ

海外の方達にもルール説明やチャレンジミッションの内容をわかりやすく伝えて、
楽しく遊んでもらいたかったので自らローカライズ化を行いました。
その結果、海外の方たちにも大好評でした。



制作で力を入れた点

- ・ゲーム企画

何度も企画が変わりその都度ゲームを作り直し、試行錯誤しながら最終的に現在の形になりました。

- ・ステージ選択

ステージ選択画面ではタップしても処理が行われず、ステージ遷移が行われないバグが発生したのでステージ遷移しないバグを修正するのに力を入れました。

- ・エフェクト管理

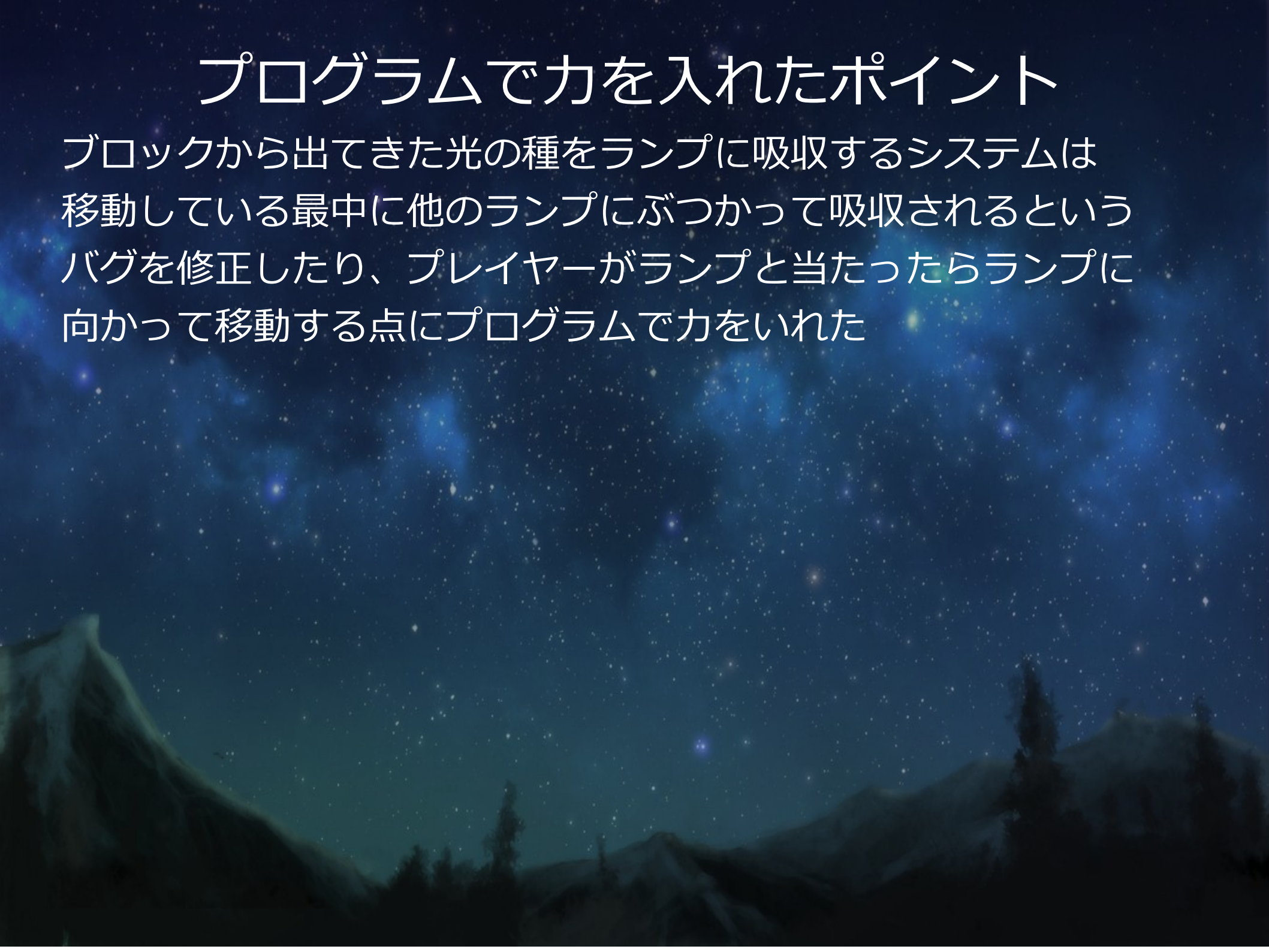
光の種をランプに吸収されるシステムでは、他のランプに吸収されないようにする処理に力を入れました。

プログラムで力を入れたポイント

ステージ選択画面では最初はタップに認識せずに
ステージ遷移しなかったので
ステージ選択画面ではタップしたステージに
しっかり遷移する点や、ステージロック画面ではタップしたら
ステージに遷移しないようにするシステムという、
正反対のシステムを作成しました。

プログラムで力を入れたポイント

ブロックから出てきた光の種をランプに吸収するシステムは移動している最中に他のランプにぶつかって吸収されるというバグを修正したり、プレイヤーがランプと当たったらランプに向かって移動する点にプログラムで力を入れた



製作を通して成長できたところ

- ・ゲームを作って売ることの責任

無料で配信するのとは違い、
120 円払ってゲームを買ってもらうので
中途半端なものは配信できないと感じました。
今回の制作で制作側の考え方や心構えを学ぶことができました。

- ・バージョン管理

今回の制作では Git を使用してプロジェクトの統合と管理を行い、
プロジェクトの統合を楽に行えることができました。
また、Git の使い方を覚えることができました。

Thank you!!



App Store



Google Play

