



麻生情報ビジネス専門学校北九州校

氏名 森 遥希

希望職種 開発エンジニア

ゲーム概要

ゲーム名	: マグネットマン
ジャンル	: 3Dアクションゲーム
制作人数	: 1人

開発環境

OS	: Windows10
ソフト	: Microsoft Visual Studio 2019/2022
言語	: C/C++
使用ライブラリ	: <u>DX</u> ライブラリ

1：コンセプト

今回のコンセプトは「**磁石を用いて道を作る**」というコンセプトで制作しました。

このコンセプトを思いついたきっかけは磁石の性質の引き寄せあうという性質に面白みを感じたので制作しようと思いつきました。

2：ゲームでのアピールポイント

・能力

このゲームでは磁石を最大限に使って遊んで欲しいので、磁石の近くに配置し引き寄せて進むだけでは面白みがないのでプレイヤーの能力にオブジェクトを**N極とS極に変更できる能力**を追加しました。

・動き

磁石の引き寄せ時にどの磁石にくっつくのかが分かるように**直前に動きを遅くする**工夫をゲームに取りいれました。

3：苦労したこと

・状態変化と位置の取得

オブジェクトに能力を持ったバレットを当てた時、オブジェクトは何が当たって何に変化するかと、どの位置に生成しなければならないかを判断し生成させなければならないのでこの処理を制作することに苦労しました。

・スケジュールの管理

アクシデントが起きた時に直すまで時間がかかってしまいスケジュールで調整が大変で完成予定まで時間がかかってしまったことに苦労しました。

4：成功と失敗を今後活かす方法

今回制作したゲームでは状態の変化と引き寄せるというアクションを私が納得できるまで表現しなくてはなりませんでした。最初は状態の変化、引き寄せ処理がうまくいかず作業に時間がかかってしまい、ほかの作業に支障がでてしまいました。しかし、**処理自体はしっかり完成**させ、ゲームを作ることができました。

次の制作ではしっかり状態変化の処理を活かしながらも途中で起きてしまうアクシデントに対処できるスケジュール管理もしていきたいと思いました。