

ゴー フォア ブローク Go for broke!!

麻生情報ビジネス専門学校 北九州校
ゲームクリエイター科 武藤 優佳



ゲーム概要

1. 概要

ゲーム名 : Goforbroke! (ゴーフォアブローク)

ジャンル : TPS

制作期間 : 約5か月(11月下旬～4月下旬)

2. 環境

OS : Windows

ソフト : Microsoft Visual Studio2022

言語 : C/C++言語

API : DX ライブラリ

3. コンセプト

TPS が苦手なプレイヤーでも楽しめるシンプルなゲーム

シューティングゲームは好きだけど3Dだと酔いやすい、敵に弾を当てるのが難しく楽しめない。そんなよくある悩みを抱えたことがあるプレイヤーをターゲットに制作しました。

4. 苦勞したところ

※プログラムで苦勞したところは「プログラム解説」の資料に記載しています。

・ゲームとして成り立つゲーム内容にする

「キャラが動いて弾を撃つ、敵を倒すという行動だけではただのシステムと変わらない」とプランナーの先生に教えてもらいました。

そのため「ゲームとして成り立つこと」「内容を面白いと言ってもらえること」を意識しながら制作しました。

面白くするには、リスクとリターンを考える、リソース管理を導入する、プレイヤーが考える時間をつくり、選択肢を与える、危機回避できるような工夫を入れるなど自分のゲームに合った方法を考え取り入れました。

・TPS が苦手でも楽しめる工夫

私自身シューティングが得意ではありません。敵を見失い、弾が当たらない、画面が揺れて酔う、複雑な操作が苦手など様々な理由があります。好きだけど市販の TPS はレベルが高く難しくてやめてしまうなんてこともあります。

だから思い切って私が苦手だと思う部分をなくしてみました。

カメラ酔い防止のため、最低限のカメラの動きに抑えました。ただ疾走感を出すためキャラクターが走ったときはカメラ距離が変わるようにしました。

他にも様々な工夫を入れているのでぜひ意識してプレイしていただきたいです。

・わかりやすく見やすいシンプルな UI を意識

「情報がプレイヤーに伝わらないと意味がない」と教わりました。そのことを意識しイラストですぐわかるようにしたり、数字や文字が多くなりすぎないようにしたり必要最低限のことをシンプルに伝えられるように制作しました。移動して背景と色が似ていてわかりづらくなる、なんてことがないようにしています。

プレイヤーが「気が付かなかった」と思うことがないように見えやすく、ただ目立ちすぎないことを意識しましたが、その調整が難しく苦勞しました。

5. 反省と課題

・エフェクトや効果音などゲームを盛り上げる要素が少ない

ゲーム内容ばかりに集中し、エフェクトや効果音の実装が間に合わなかったことが反省点です。そのため、TPS で重要な敵を倒した時の達成感が少ないです。もう少しうまく時間の管理ができていれば、倒れた時のエフェクト追加やアニメーションを追加したかったです。

・コントローラー対応、コンフィグ設定が不十分

制作時に使用したコントローラーでは実装できても使うコントローラーによってボタン配置が変わるため、その際の対応をプログラム内で組めなかったことです。

・カメラの動きやプレイヤーの動きがスムーズではない

プレイヤーの動きを見ていただければわかるのですが斜め移動ができません。ゲームを作り始めて最初に作ったプログラムをそのまま使用しています。プレイヤーが向いている方向の逆方向にベクトルを伸ばしその位置にカメラを固定する方法です。カメラ自身も自由に動くことができず、動きがゆっくりだから振り向くのが大変です。もっと自由に動けるように改良したいです。

6. 今後のゲームに活かしたいところ

これからも使えそうな部分はどんどん自作ライブラリに追加していき、今後の制作でもそれらを活用していきたいと思います。また今回の制作でC++の理解できていないところがはっきりしたのでその部分を調べ、次に制作する際、正しい書き方で挑戦できるようにしていきたいです。