ゲームジャム 2022/09/23

日付：2022/9/23(金)-

参加者

* 野戸
* 中野

スケジュール

* 企画決定 10:00 ~ 11:30
* 環境構築 11:30 ~ 12:00
* (昼食，Verダウンロード等)
* 設計（役割分担） 13:00 ~ 14:00
* 開発 14:00 ~ 17:00
* マージ 17:00 ~ 17:30
* バグ取り 17:30 ~ 18:00
* 反省会 18:00~

目的・目標

* 目的：ゲームを完成させる習慣を付ける，短期開発の練習
* 目標：とにかく動けるものを作る

タイムキーパー：野戸

企画決定

テーマ：着る，変わる

条件：3時間ぐらいで作れるモノ

3時間ぐらいで作れそうなもの

* 野戸：プラットフォームゲーム(マリオ，カービィ系)
* 中野：ターン制(カードゲーム，SLG系)

テーマから絞っていく

* 着る
  + 「着替える」も「脱いで」「着る」なのでアリか
* 変わる
* 案だし
  + ボタンを押すと服を着替えて武器も持ち替えて戦う2Dアクションゲーム
    - アイテム感覚で服を着替える方針
    - マップ上に落ちているアイテムをランダムに3つ選ぶ方針
      * 時間停止の処理が不要
    - 経験値獲得でレベルアップ時に武器を選ぶ
      * 時間停止の処理が要るため大変そう
    - ステージクリアごとにアイテム獲得
      * ステージが複数いるため難しいか
    - どうぶつの森のショートカットのイメージで予め決まって持っているアイテムを切り替えて戦う
      * 任意で切り替えられてしまったらゲームとしてヌルゲー
    - アイテムを一度に持てるのは一つで，ステージ上に複数アイテムを用意して取るか取らないかを選択して戦う
      * 「変わる」を消化するなら妥当
    - 武器が変わるだけでなく，装甲や移動速度が変わることで「着る」を回収する(重い服を着たら動きが遅くなるけどダメージ受けにくくなるとか)
* **ステージ上にアイテムが落ちていて，アイテムを取ると武器が変わって装甲(仮)を着る敵を倒す2Dアクションゲーム**
* ゲームの主軸(どういう面白さがメインか，中心に楽しませたいことは何か)
  + カービィの近い楽しさ
    - **戦闘中に武器が変わることから，カービィのような色んな能力が使える事が楽しいという方向性**
      * 色んな武器を使える事でリアクションが変わる(氷だったら敵が凍る，遠距離だったら近距離は不利だが遠距離だと強いetc)
      * 「色んな武器を使える事が楽しい」を実現するならば，ゲーム性が変わらない大元の方針が必要になる
    - ダークソウルのような敵とのやり取りはあまり重視していない

基本アクション

* 移動
* ジャンプ
* 攻撃
  + 正面で近距離，軽い攻撃
  + 〃，重い攻撃
  + 正面で遠距離，軽い攻撃

ゲーム終了条件

* ゲームクリア：ゴールに着いたらクリア
* ゲームオーバ：複数体力で0になったらゲームオーバー

環境構築

Unity ver.3.10f

VS

[GitHubリンク](https://github.com/CreaGameProject/wear-change-jam)

設計

開発

マージ

バグ取り

反省点

* テンプレートの仕様を理解してなくて手を付けられない部分があった（Healthの型, ダメージ軽減）
  + 先に使うテンプレートを決めておけば勉強の時間が取れたかも？
  + ただ、ゲームジャムっぽくないかも
  + テンプレートを使わない選択肢も
    - <https://raiungames.com/archives/255> のように移動とジャンプだけならコード書いたほうが早かったかもしれない
* 「着る」がいまいち回収できてない（プレイヤーキャラクタの色変更とかでできたかも）
  + 色が変わる「だけ」ならゲームのアクションが変化するわけではないから，消化したとは言いにくいかな
  + アクションゲームなので，アクションとして利用できたら消化できたと呼べるかも
    - 色によってダメージが変わるとか
  + 今回の装備変更で見た目と受けるダメージ数が変わっていればギリギリ消化できていると考えている
* 「変わる」も回収できてない（服をアイテム化して、取得する部分まで設計で考慮しておくべきだった）
  + 装備とかを考慮するときは、「アイテムの状態」と「身に付けている状態」を分けて設計に盛り込む必要がある
  + アイテムオブジェクトにCollider付けてマップ上に置いておいて，触れたときにタグで変更出来たらOKぐらいで考えていたので，想定が甘かった
* 環境構築は先にやっておく(エディタのバージョン指定, gitリポジトリ作成・共有)
  + ジャムの長さによっても事前にやるべきか変わってくる
  + 今回のように1日でメンバーが決まっていたなら事前に決めたほうがよかった
* カービィのゲーム分析
  + カービィの面白さの中心は何か，基本になっている楽しさは何かを始まる前の段階で遊んだことがあるにも関わらず把握していなかったこと
  + ゲームの着地点，落としどころをうまく見極められなかった
* ゴールの着地点の擦り合わせ
  + ただのゴールにするのか，ボスを倒したらクリアにするのかでゲームの遊びが大きく変わる，自分たちの作成能力と企画としての妥当性をもう少しすり合わせられたのではないか
  + ボスがいる場合はボスを倒すために「戦闘系のアクション」が要るので，基本の楽しさが「戦闘系のアクション」の場合はボス戦は入れたほうがいい
  + ゴールの場合は移動とジャンプのようなアスレチック系のアクションでゴールにつけてしまうので，アスレチック系のアクションで基本の楽しさが作れるなら「ゴール」で妥当になる場合もある
  + 道中でのパワーアップ要素がある場合はボス戦があったほうがいい
* ゲームの「面白さ」をつたえる話
  + 「タイミング」「間合い」
    - アクションゲームは↑で変化付けて面白さを作っているゲームが多い
    - だいたいアクションゲームは「タイミング」「間合い」の楽しさを「アクション」で作っている
    - そういう「タイミング」「間合い」を含めた基本の面白さ，基本の楽しさを設計できるようにどう話べきだったのか
    - 制作者が気づいて理解して使うもので，こちらからいうものではない
    - どう伝えるべきだったのか
      * 「タイミング」「間合い」に変化をつけることが必要でクリエイターが意識的に作っているものだよという事は言って欲しかった
      * 今回は1日-2日だったので猶更伝えてほしかった
      * 軽く言うくらいはやった方がよかったかもしれないな
    - 一応ほかにも「エイム」「読み合い」とかもある
    - ボスはプレイヤーがアクションを使いこなせているかの確認の意図もあるため，ある種のアクションの「集大成」がボスであるという側面もある
  + 武器ごとの差別化
    - 「タイミング」「間合い」にもある種の一貫性
      * ダークソウルも無双系でもタイミング，間合いの変化のつけ方が違う
      * 「タイミング」「間合い」があった上での無双系の爽快アクション，ダークソウル緊張感あるアクション
    - 武器ごとにどういう変化をつけさせるのかという点をうまく考えられなかった
    - 「タイミング」「間合い」などを基に「中心になっている遊び」を作り，中心になっている遊びを基に「遊びの広がり」を「基本プレイ」の範囲内で作る
  + 移動とジャンプの意味，意図
    - 「企画」をもう一段階細かく工程とかを決めてやれば，スムーズに決まったかもしれない
  + 段差と穴の意味，意図
    - 「企画」をもう一段階細かく工程とかを決めてやれば，スムーズに決まったかもしれない
* 攻撃手段の実装
* getterとsetterと関数の受け渡し
  + カプセル化の理解
    - プロパティだけがカプセル化ではない
  + 命名規則
  + プロパティが要る場面
    - setter：異常値の検出に使うことが多い（処理があることを隠蔽するので、あんまり使いたくない…）
    - getter：変更されたくないけど、変数として読み取りたいときがある。（引数の無い関数でも実現できる。あえてプロパティを使うことで、処理が起こってるわけじゃないですよというアピールになる。）
  + 関数を変数に見せかけるため誤読の可能性がある
* 各専門分野の人同士でもそれぞれの実装の要望等の齟齬が1日の場合は生じる
* あえてぶつからないと分からないことがある