



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 3年 千原 知樹

## 1 : 概要

ゲーム名 : SHADOW (シャドウ)  
ジャンル : 3Dアクション  
製作期間 : 約7か月半 (9月上旬～4月中旬)

## 2 : 環境

OS : Windows11  
ソフト : Microsoft Visual Studio2022  
言語 : C / C++言語  
API : DX ライブラリ  
: Effekseer

次のページに続きます。

### 3：コンセプト

このゲームのコンセプトは「影」です。

プレイヤーは、影を使った能力を駆使してギミックをかいくぐりゴールを目指すといった内容です。能力の具体的な内容は、壁などを登れたり敵からバレない影になったり、ステージに配置された影や、スイッチを押して出現する影へテレポートできる能力です。プレイヤーがどうすればクリアできるのか考えながら進むのを楽しめるゲームを目指しました。

### 4：苦勞した所、失敗した所

#### ・プレイヤーの能力について

プレイヤー能力の仕様について考える際に、簡単になりすぎないかやどうすればプレイヤーに考えながらプレイさせることができるかなどが難しかったです。特に影になれる能力は、ゲームを簡単にしすぎてしまったり、制限をかけすぎると影にならない選択肢をとってしまうなど仕様を決めるのが大変でした。そこで影エリアを使ったり、敵やギミックの配置によってプレイヤーがどこで能力使うか考えられるステージにしました。

#### ・ステージの配置について

ステージを制作するにあたって、どんなギミックが必要で敵やギミックをどう配置するかその都度考え、プログラムをしていました。そのため、ステージを作る度にクラスが増えてしまっていました。後から読み込むファイルを変えるだけで配置や種類を変えられるように作り直しましたが、始めからこのようなつくりにしていればもっと他に時間を使えていたと思います。今後はステージエディターなども作り、更に作業が速くなるように工夫していきたいです。

### 5：今後のゲームで活かしたいこと

今回の制作を通して、プログラムを書く上で臨機応変に対応出来ることが大切だと学びました。面白さを追求していく中で仕様を変えたり配置を変えたりする際に、多くのプログラムを書き変えることがありました。そのため、関数やファイル読み込みなどをうまく使い少ない訂正箇所に対応できるプログラムが必要だと思いました。

今後は今回学んだ事を活かし、ステージエディターなども組み込み臨機応変に対応できるプログラムを目指しつつ、新たなことにもチャレンジしより良いプレイヤーが書けるよう日々精進していきたいと思っています。