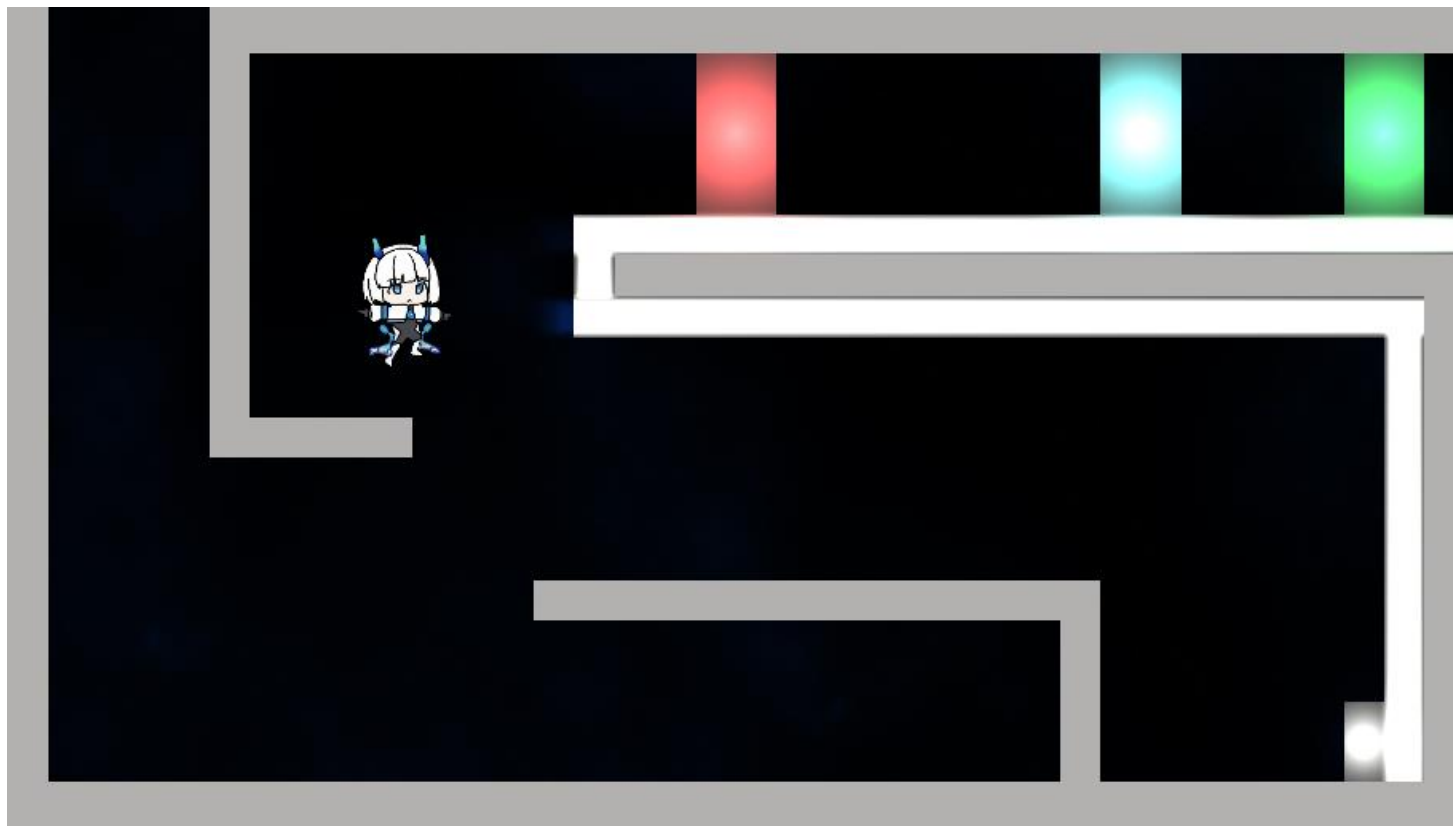


メルセンヌ企画書



2023/06/08
増井竜聖

- 概要
- 工夫点
- 制作環境
- 制作背景

概要

基本的な遊び

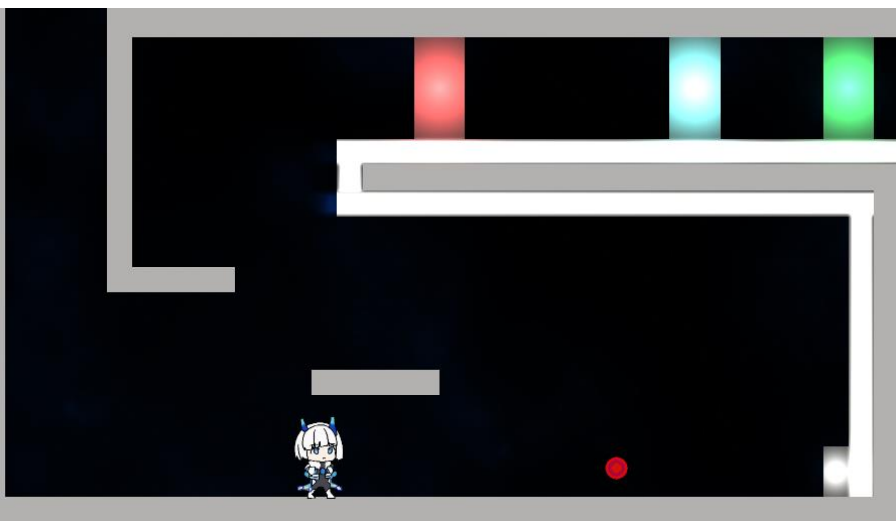
解除コード

3

赤い解除コードを当てると...



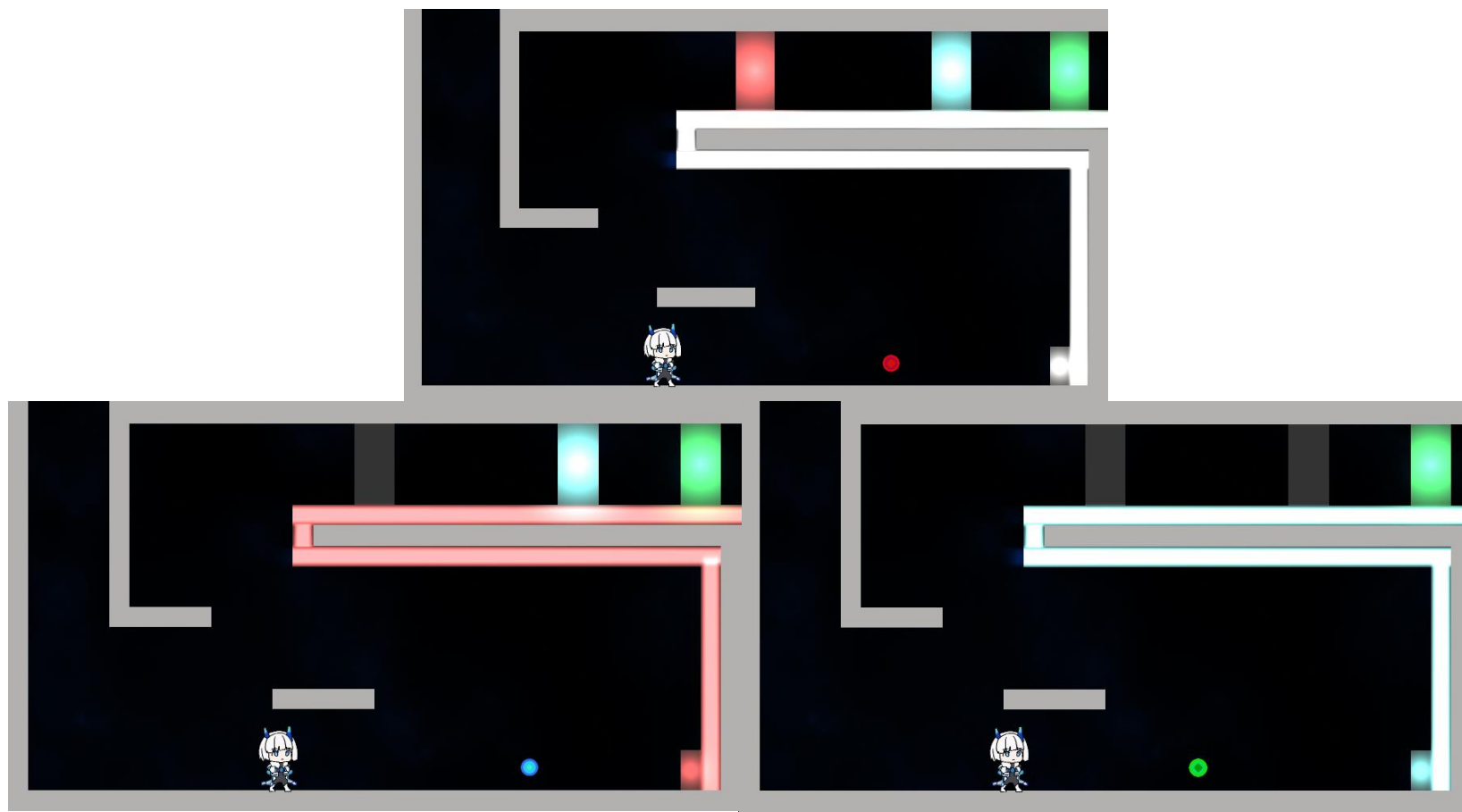
赤ブロックが消える!



ギミックを解除してステージを攻略
様々な障害を越えてゴールを目指す

解除コード

4



メルセンヌは赤、青、緑の3種類の
解除コードを使うことができる



パズルを解くように、ブロックを点けたり消したりして
ステージを攻略する

工夫点

遊びの面白さとこだわり

貢献

- 足場
- 砲撃、ダメージ床から身を守る

障害

- 解除しないとすすめない
- 動ける場所の制限

**ブロックを使ったパズル要素を頭を使って解くことで、
解けたときにユーザーに達成感を感じさせる**

カメラ移動

8

画面端まで移動すると

カメラが切り替わる



カメラはステージごとに固定され、メルセンヌがステージの端を越えると切り替わる

制作環境

- OS:Windows11
- CPU: Intel Core i5-10400F
- GPU:NVIDIA GeForce RTX 2060
- 使用言語 : C#
- 使用ツール : Unity ver 2021.3.9f1 , Git for Windows, GitHub
- プラグイン : UniRx

キャラクターの絵は友人に協力してもらいました

制作背景

企画書ご覧いただきありがとうございました。私は大学入学時から個人でゲーム制作を始め2年生の冬までは参考書や既存のゲームのコピーを作ってゲーム制作について学んできました。

そして大学3年生になりオリジナルゲームをつくろうとして生まれたのがこの「メルセンヌ」という作品です。生まれたといってもまだ開発の途中で、開発を進めるたびに仕様に手直しを加えているため、今回企画書という形で提出させていただきました。

制作の中で特に力を入れた部分は、ブロック1つ1つの発光の切り替えです。Prefab化されたブロックのうち、一部だけを発光させたり逆に色を消したりするには適切にフラグ管理する必要があったのですが、これを実装するためにUniRxを用いてイベント発行を管理することで、複雑さを回避することができました。またこれによってブロックの拡張性を上げることもできました。

このゲームはシンプルですがブロックの組み合わせやカメラの切り替わりをうまく利用するだけでとても面白くなると思っています。適切なレベルデザインを意識して制作を続けたいと思います。最後までご覧いただきありがとうございました。