

タイトル「なぐリズム」
ジャンル 音楽ゲーム
コンセプト「エクササイズ × ボクシング」
使用ライブラリ「Dxlib」
開発期間 「6ヵ月」

プロジェクトメンバー

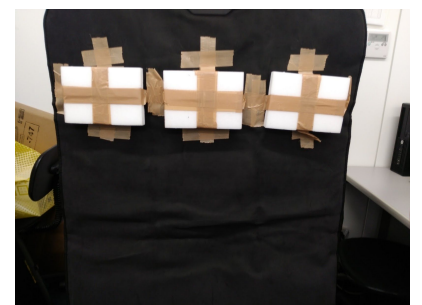
- ・プランナー 2人
- ・プログラマー 1人
- ・グラフィック 1人

・概要

このゲームは企画から開発完成までに約半年をかけて作ったゲームになります。

ゲームの内容はサンドバッグコントローラーを流れてくるノーツに合わせてリズムよく殴るゲームとなっています。コントローラーも自分達で作成し、いかに叩きやすいかなども工夫して作りました。

ゲーム中に流れる曲は、同じ学校の「パフォーミングアーツカレッジ」というカレッジの学生に歌ってもらってます。オーディションから収録まで全て携わりました。



マットの裏にスポンジを貼ることで反応をよくしました。



「IT津梁祭り」というイベントにも参加して、そこで多くのお客様に遊んでもらいました。

- ・このゲーム制作を通して

このゲームにおいてはグラフィックと話すことが多く、ゲームの仕様や演出を決めることが多かったです。

グラフィックの方があまり時間がなく、負担が大きかったのでその負担を減らすようにプログラムを組むだけでできる演出の提案をしたり、画像素材のパーツの分け方など細かいことも話し合うことでお互いの食い違いや書いてもらった絵を使わなかったなどのロスがほぼありませんでした。

この経験から、グラフィックとプログラマーの技量を考え、いかにいい演出や仕様を作れるかをしっかりと考えることができるようになりました。

- ・技術面において

プログラム面において、一番頑張ったことは譜面を作るツールを作成したことです。プランナーがほとんどの譜面を作るので、どうやったら使いやすいかなど意見を取り入れそれを実装しました。

詳しい操作方法は実行ファイルの中のPDFにまとめてます。
プレイの様子を撮影した動画「開発風景(ヤラセ)」がありますので、
そちらもご覧になっていただけると幸いです。