

二週間制作地獄

はい、これから 2 週間はとにかくゲーム制作をやって完成させてもらいます。ちょっと 2 週間で作るとか、タイトすぎでしょって思うかもしれませんが、もう『次年度就職年次』だし…多少はね。制作期間は 4/8~4/19 です。

できなければ単位は落とさせてもらいます。2 週間で全部で 28 コマだから…4 単位。普通だな!!

まま、ええやろ、2 週間で 1 本!! パパパッとやって、終わりっ!!!

ポートフォリオのネタができるんやからこの 2 週間くらい頑張ってはようプログラムまみれになろうや。

とはいえ 2 週間しかないのに企画から考えていたら終わるわけがないんだよなあ…。そんな悠長な事はやってられないですね。

要件は『とにかく完成させる』ですが、あまり高度なものを作り始めるとこれも終わるわけがない。

ということで、簡単なもので企画部分は既にあるものを…というか、レトロゲームのコピーを作ってもらいます…ただし、どれを選ぶかは自分で考えてください。もう 3 年なんだから、レトロゲームくらい作れるでしょ。

分かっていると思いますが、RPG 系はやめておけ。ていうかやめろ。完成しなかったら本気で単位落とすからな? 3 年生だし多少は厳しいですよ。あ、急病で休んでも提出してもらいますんで、…もうそんなもん通用するわけねえだろ。来年就職やで?

あ、今のうちに『ゲーム業界行きません』とギブアップしたら、多少は甘めに見てもいいけど、名前をリストに載せておいて、就職活動の時に手のひら返しても認めないので悪しからず。

ゲームの仕事がしたいなら『今』頑張ってください。

ちなみに、IT 行きますって言うような奴は勘違いするなよ? 『多少』は甘めになるだけで、提出はしてもらうからな?

では、例を挙げていこう

ジャンル	ゲーム名[難易度]
パズル系	テトリス(対戦あり)[★] ぷよぷよ(対戦あり)[★★] クイックス(敵あり)[★★] ロードランナー(敵 AI あり)[★★]
固定画面アクション	パックマン[☆] ブロック崩し[☆] バーガータイム[★] バルーンファイト[★] プーヤン[★] 平安京エイリアン[★] マリオブラザーズ[★★] ディグダグ[★★] キン肉マン[★★] バブルボブル[★★☆] イーアルカンフー(敵 AI あり)[★★★] ドンキーコング[★★★]
スクロールアクション	スーパーマリオ[★★] 忍者くん[★★] アイスクライマー[★★] スパルタンX(3面くらいまでは…)[★★★] ドラゴンバスター[★★★★☆] マーブルマッドネス[★★★★☆] 魔界村[★★★★★] 熱血硬派くにおくん[★★★★★] メトロイド[★★★★★] ロックマン[★★★★★] 忍者龍剣伝[★★★★★] プリンスオブペルシャ[★★★★★★] 悪魔城ドラキュラ[★★★★★★] マリオ3[★★★★★★] ダブルドラゴン[★★★★★★]
シューティング	グラディウス(パワーアップあり)[★★] 沙羅曼蛇(パワーアップあり)[★★★]

	雷電(パワーアップあり) [★★☆] R-Type(パワーアップあり) [★★★] ファンタジーゾーン(お買い物あり) [★★★★☆]
トップビューアクション	ボンバーマン[★★] いっき[★★]
レースゲーム	エキサイトバイク[★★] ファミコングランプリ[★★☆] F-ZERO[★★★★☆]
テーブルゲーム	ビリヤード[★] 花札(AI あり) [★★★] 麻雀(AI あり) [★★★★☆] 将棋(AI あり) [★★★★★]

ちなみに Action52(チーターマン)は NG。ありゃゲームじゃねえよ。

どれでもいいけど、ひとまず『どれを作るのか』を最初の 1 コマで決めてください。で、次のコマから『はい、よーいスタート』です。ここに書いてないゲームで『これを作りたいんですけど』と言うのがあれば相談してください。

今回は基本的にファミコン系のタイトルを集めましたけど、どうしてもメタルスラッグ[★★★★★★☆]を作りたい人は止めませんが、せめてステージ 1 は完成させてくださいね…。

リソースは [spriters-resources](#) というサイトに行けば大抵そろるので、それを使ってください。ないものは適当に作るか代用するかしてください。リソース作成に時間をかけてください。

作品制作の条件は

- プログラムは 1 人で作る事(チーム制作は認めません)
- ステージ 1 くらいは完成させる(魔界村全ステージとか無理だしね)
- 可能な限り、実際に販売されているゲームに近づける(よ〜く観察して)

最初にも書きましたが、プログラミングの勉強というのもありますが、これが就職活動で使うためのポートフォリオとなりますので、授業のためとか単位を取るためというより、就職活動のために気合い入れて作ってください。

ちなみに『DxLib』『Siv3D』『Unity』『UnreadEngine4』『cocos2d-x』『SDL』『DirectX』『OpenGL』『Vulkan』など、どれを使用しても構いませんが 2 週間しかありませんので、可能な限り作りや

すい環境で作る事をお勧めいたします。

ホラホラホラホラ、決めたらもうスタートしないと間に合わないよ！何度も言うようですが 2 週間!! 休んでる暇はないよ〜。

速いと思うかもしれないけど、どうせあと 1 年近く後には、これなんかまだマシとか思ってると思いますよ…。ちゃんと難易度ごとに分かれています、あんまり簡単なものとポートフォリオの際にアピール弱いですよ。

今どきは、少しくらい作り方が分からないゲームでも Google 先生にお伺いを立てれば解決策は見つかると思いますので、頑張って作りましょう。

1 人で作るのは大変かもしれませんが、作品がチーム制作ばかりだと、企業の方も『本人の実力が分からないので一人で作ったモノを見せてほしい』と言ってるので、しっかり作っていきましょう。

分からない部分がありましたら、聞いてくれれば分かる範囲、推測できる範囲でお答えします。1 年じゃないので、まあセンセーの役割は君たちの『制作支援』であって、いちいち懇切丁寧に教えてもらえるとは思わない事だ。

だってそれやろうと思ったら、一つの物しかできないじゃん。

君の希望する 3D のゲームを作ってもいいんですが、それ 2 週間で終わる？ていうかそこまで作りたいなら何故春休みの間に何か作ってきた？作ってるならこの 2 週間で凄いのを完成させといてね？

作ってないの？ああ春『休み』だからやらなくていいの？

うん、別にいいけど、君らの最終目標は見失わないようにね？ゲームのお仕事したいんでしょ？しなくなったら淡々と課題をやって？ごめんけど IT の世界でも課題を『やらされて』る人を企業は求めてないんだ。だってそうでしょ？将来性ないもん。

あのさあ…機械学習が流行ってるこの世の中でもクッソレベルの低い IT プログラマが生き残ってるけどさ、なんで分かる？

それはね、機械学習の導入コストより、バカプログラマ雇っておく方がコストが安いからだよ。でもさ、ソフトウェアって進化するじゃん？コスト下がっていくじゃん？でも人間は生活の最低ラインあるじゃん？どうなると思う？クソバカプログラマは本っ当にお仕事なくなっち

やうんだ。

あと IT とか言ってる人は課題の傍ら、データベースとかサーバーとかも勉強しといて。ていうか自分でサーバー立てて？自分でデータベース作って SQL 発行して？それで何か役に立つもの作って？何もしなくていいと思った？IT なめんな…ぶっちゃけ、なめてるでしょ？

ゲーム作りたくなくて、それでも IT 系に自信がある人は機械学習とかブロックチェーンとかやってみたら？それで何か役に立つアプリとか作ってみたら？

さて、煽るだけ煽りましたが、今一度よ〜〜〜く考えてほしい事として、ワザワザ数百万と数年をかけてキツツイ思いをしてきたのは何のためっすかねえ…？ホント今一度さあ…。

うんまあ、何でそういう話をしたかというと、専攻科 3 年のこの時期はさ、なあ〜んが怖じ気づいて、ゲームに行かないとかなんだとか言って、課題やらない人がいるからなんですよねえ…。

で、後期の面接練習になったら IT の準備もできてないので『ゲーム系で』とかモノも作ってないのに言ってくるから、困るんすよね…俺が困ってどうすんだよ。てめえが困るんだよ。なんで他人事なんだよ…(´•ω•`)

で、どんなゲームを作るかは

<https://forms.gle/sKj9tnkw6eFkfCky6>

に書いてどうぞ。

ああ、あと大事な事です、652 教室は

- 飲食禁止
- 机にゴミ残すの禁止

です。よろしく

安全な開発のために…

安全にこの二週間の開発を進めていくために活用してほしいというか活用すべきというか活用しろっていうツールがあります。

バージョン管理システム(Git など)

スケジュール管理ソフト(ガントチャート(ganttProject など))

です。

あと、それぞれのゲームのヒント

QIX

http://www.kaede-software.com/cat20/system_sara/

ディグダグ

掘った所、掘ってない所を配列もしくはバックバッファで記録しておき、敵や岩の動きに反映する。

魔界村

まず普通のアクションゲームを作っておいて、地形および敵の出現をツール(Platinum や自作ツール)で配置。

エキサイトバイク(ダブルドラゴンもだけど)

重要なのは足元の座標。奥行きによって基準のY座標を決めておく。ジャンプなどはそこから一時的に上に移動する。基準Y座標を撮っておいて、ジャンプの時はジャンプフラグもしくはジャンプ状態にしなければならない。

スパルタンX

面倒なのは敵のパターンと、ボスのAIのみ。これもまず配置とパターンだけ定義してやって、AIの挙動は動画見ながらそれっぽい動きにしていく。棒使いは一定の距離を保ちつつ、長い間合いから攻撃してくるなど。

ぷよぷよ、テトリス

落ちた時、消した時のアクションを大げさにすべき。連鎖や、たくさんの行を消した場合は何かしら特別感を出す。こまかいところを欲見よう。

AI に関しては、まずは連鎖など考えず、とにかく消せるものを消すように動かさせよう。

ドンキーコング

アクション出来ればすぐ作れるでしょ