

# 魔拳勇者企画書

バンタンゲームアカデミー  
ゲームプログラマー専攻2年制1年次

井野巧巳



# 基本情報

- タイトル : 魔拳勇者 ( Evil Fist Hero )
- 制作者 : 井野巧巳 (一人)
- 製作期間 : 約1か月半  
(2023年11月～2023年12月の約1か月間、  
2024年3月上旬～中旬の約半月)  
※ (2023年4月～2023年6月に制作したものをリファクタリング)
- 仕様 : Dxライブラリ(C++)、その他講師と私の専用ライブラリ
- ジャンル : 2Dジャンケンゲーム



こだわったポイント



# 1. バトルロジック

① スタート



② スライダーイベント ※



③ 自分の手を選択



④ 勝ち・負け・あいこの判定



⑤ プレイヤーと敵のHP判定



⑥ ②へ戻る

※ 敵の出す手の確率を予測してくれるアイテム。  
イベントスコアが良ければ良いほど予測の精度  
が上がる。

(両者ともHPが0でない場合のみ)



こだわったポイント

## 2. 素材の自作

タイトルロゴとステージマップの画像は無料の素材作成サイトで自作したものを使用

- ・ **タイトルロゴ**

サイト名：ロゴ及び画像ジェネレーター

<https://ja.cooltext.com/>

魔拳勇者

- ・ **ステージマップ**

サイト名：INKARNATE

<https://inkarnate.com/>



こだわったポイント

# 3.ストーリーやイベントの導入

ただの「ジャンケン」を「ゲーム」に変える。

ジャンケンするだけであればアナログで十分。

重要なのは「ジャンケン」を楽しむために必要な要素。



こだわったポイント

## 4. ボスの多様性

各ステージのボスはそれぞれ見た目やHPなどが異なる。

このボスを順番に倒していくことにより、  
ユーザーはストーリーが進んでいる演出を楽しむことができる。

次ページ参照



こだわったポイント



ステージ1ボス



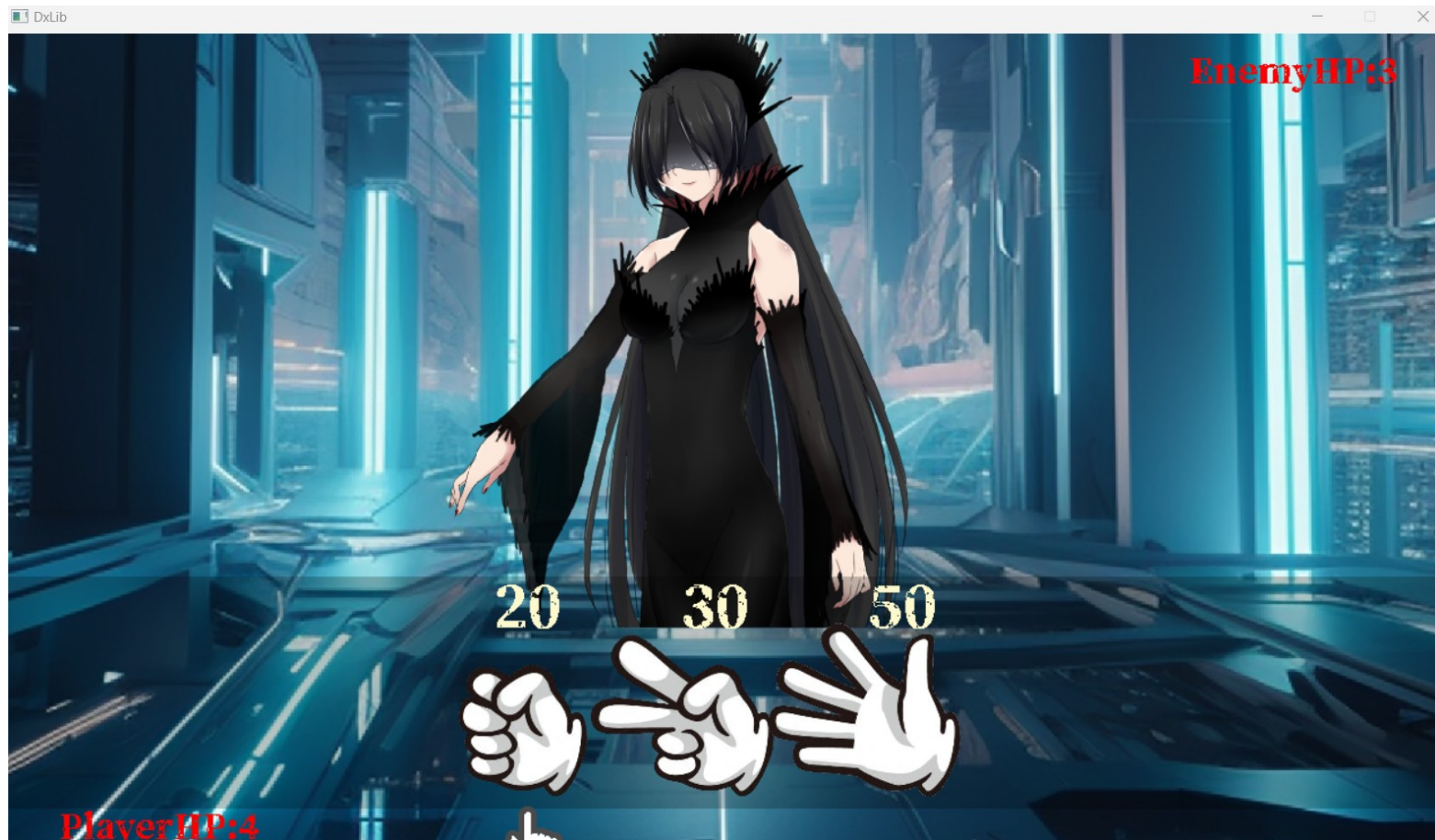
こだわったポイント





ステージ2ボス



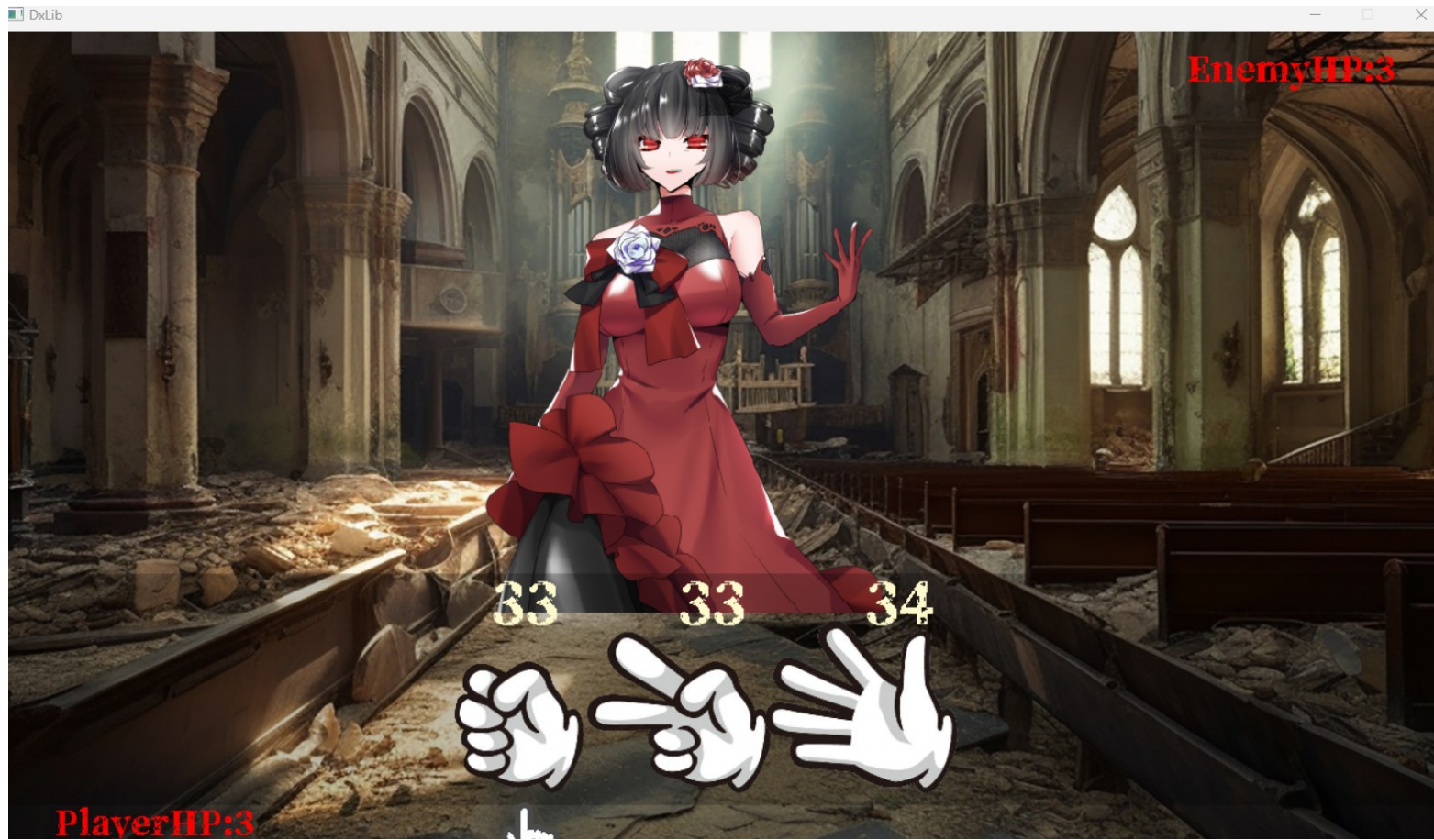


ステージ3ボス



こだわったポイント

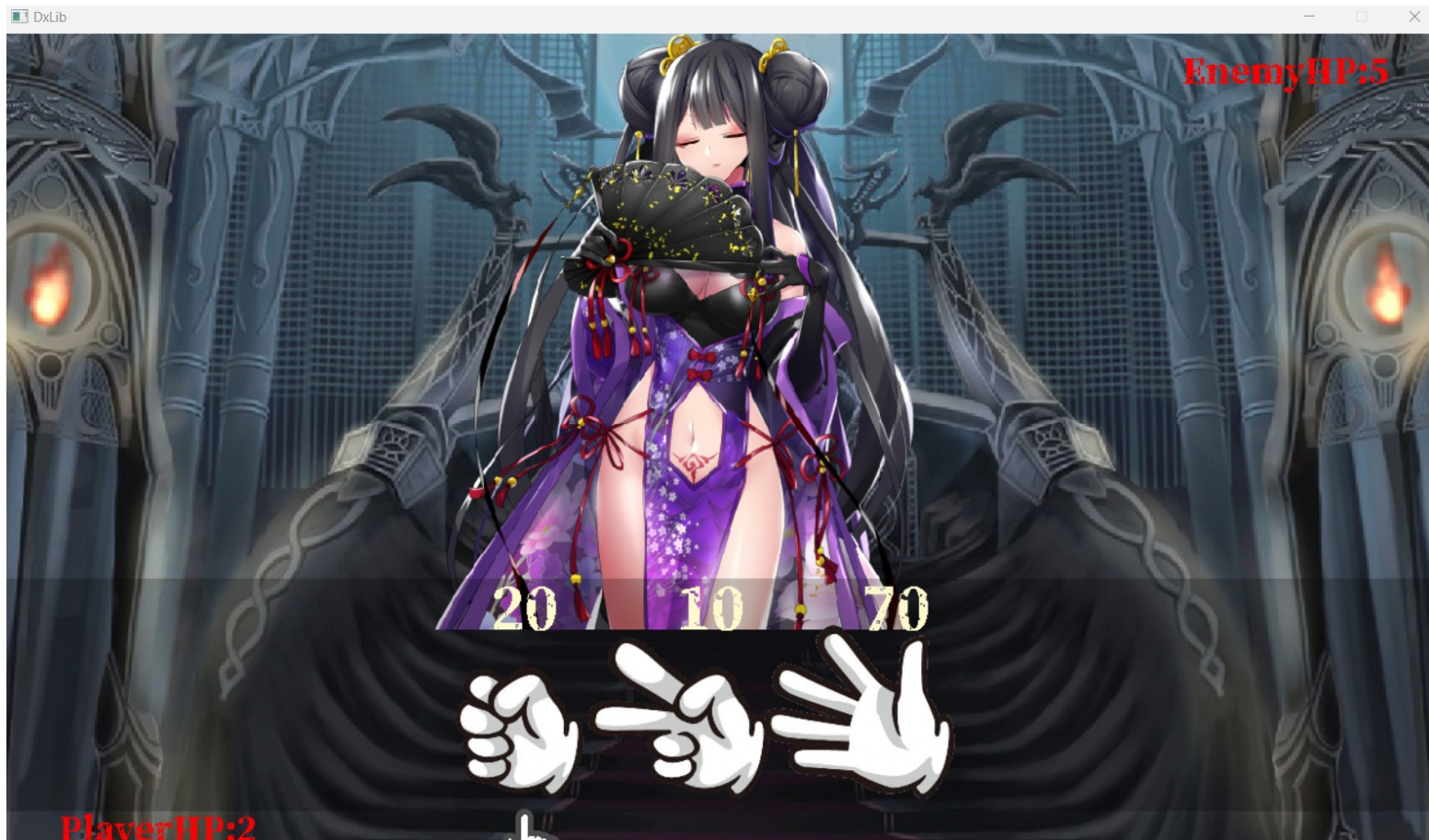




ステージ4ボス



こだわったポイント



ステージ5ボス



こだわったポイント





ステージ6ボス



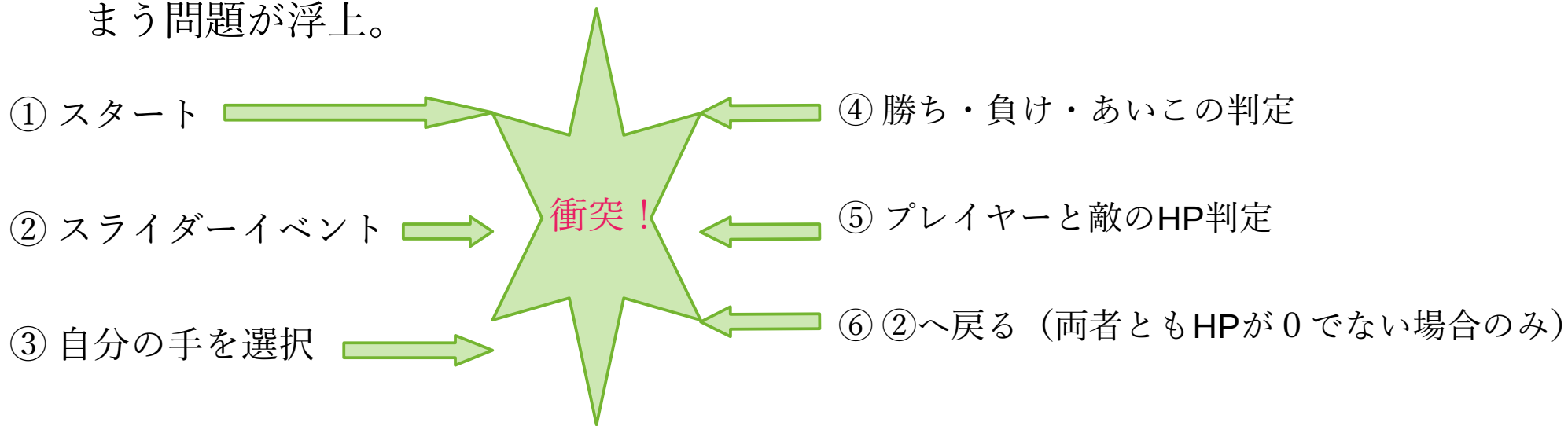
こだわったポイント

# 苦勞した点



# 1. バトルロジックの制御

こだわったポイントで紹介したバトルロジックは全てエンターキーで制御。しかし、1度の入力で全てのプロセスが同時に実行されてしまう問題が浮上。



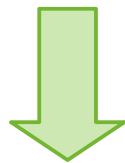
フラグ変数の活用、処理の省略や分割などによって対応



苦勞した点

## 2. キャラクターのハイライトや 表情の割り当て

ゲーム序盤のプロローグ、およびステージ5のエピローグでは話しているキャラクターへのハイライト、及び文脈に沿った表情の変化を実装。



ストーリーの進行と矛盾が生じないように緻密な調整が求められた



苦勞した点