

～ (初めてのグループでの)ゲーム製作で思ったこと ～

1J 須永知樹

(ゲーム製作について)

最初は当然、こんなゲームが面白いだろうなあとって企画した訳ですが、作ってるうちにゲーム性より物理性が大きいのではと焦っています(といってもその物理面もうまくいかないのですが)。なんとかアイテムを取り入れゲームとしての楽しさを増やしたいところです。また一人用か数人用かも考えずに作成し始めたために変なプログラムが出来てしまいました。一人用には無駄が多いし、数人用には画面が足りないし処理的にも重いし…、といった状態です。得点の算出や硬貨の効果を考えるべきなのですがまだやってません。

実は今回のように真面目にゲームを製作するのは初めてで、普段は操作性とかバグとかはほとんど考えてませんでしたので疲れます。今回も無限ループに陥るバグがあるのですが、理由が分からないので一定ループ数で抜けるようにしました w

他にも、ステージは自動生成なのですが無理ステージが偶に出来てしまう痛恨のバグがあります。直す方法はあるのですが非常に重くなってしまいます。なので運も実力の内と言うことにしました。

(グループでの製作について)

僕は今までは一人でゲームを製作してきました。今回グループで製作するにあたり改めて実感したことが幾つかあります。

独作では自分でサイズや寸法、色を決めて作れましたが、グループだとやはりそうはいきませんでした。描画幅が狭いと指摘された時に、「宣言しといた定数の値をかえればいいや」と思っていたら、実は気づかずにそのまま数値を記述した箇所が幾つかあって失敗したことがありました。

又、プログラムを組んでいると、どうしても自分の趣向が出てきてしまう事に気がつきました。一応オブジェクト指向プログラミングをしましたが、肝心なところで互換性のなさそうなプログラムになってしまいました。ついつい面倒くさくなってグローバル変数を多用してしまいます。また変数名も短く自分でも忘れてしまいそうです。ほかの人のプログラムと合わせるときが不安です。

最近気がついたことは他のPCで動作しないかもしれないということです。今はほとんどないと思いますがモニターのビット深度が 16 だと絶対正常には動きません。あきらめて 32bit 用のみ製作してます。僕はゲームパッドを持っていないので、つい癖でマウスでの操作を前提に考えて作ってきましたが、やはりゲームたるものパッドで操作したいものです。しかし、今から対応させるには時間がかかってしまいそうです。

自分で企画したくせになんなんですが、最初は余裕とっていても以外とやっかいだともいえました。結構バグがでるし、他のPCではうまく動作しないことも。今回は初めてグループで製作したので色々な問題に直面しましたが、この経験をうまく生かしたいです。