

レポート

チーム名：缶コーヒーの閣下

メンバー：5410053 鈴木 梨恵

5410054 園部 香歩

5410049 酒井美都子

私たちのチームは、デジタルコンテンツのグループ課題として、『ブロックくずし』を作成しました。

- 作品のコンセプト、工夫点、

コンセプト：飽きさせないための工夫

工夫点

- ポーズ機能

ゲームを中断するために、ボールを落とす、または、最初からやり直すといった手間を省く。

- 難易度設定

初心者から上級者まで楽しめるように、Easy, Normal, Hard を用意する。

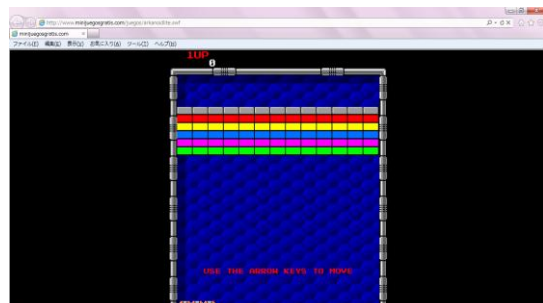
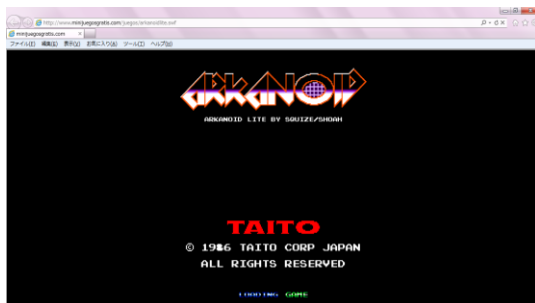
- アイテム

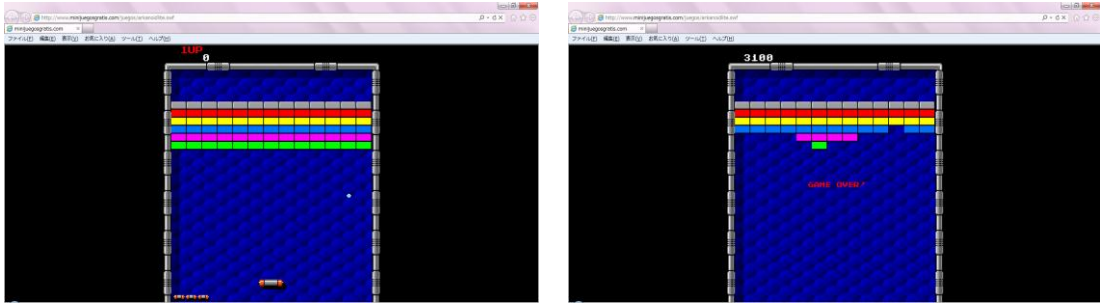
多種多様なアイテムを用意し、ブロック崩し特有の単調さを改善する。

- 既存の類似作品との違い

代表作

- アルカノイド





<http://www.minijuegosgratis.com/juegos/arkanoidlite.swf>

- ポーズ機能

アルカノイドでは、一度ボールが発射されると、ボールを落とすまで、ゲームを中断することができないので、休憩などをとることができない。

よって、今回のこのゲームにはポーズ機能をつけ、途中で中断できずに、ボールを落とす、または、最初からやり直すという手間を省くことにした。

- 難易度設定

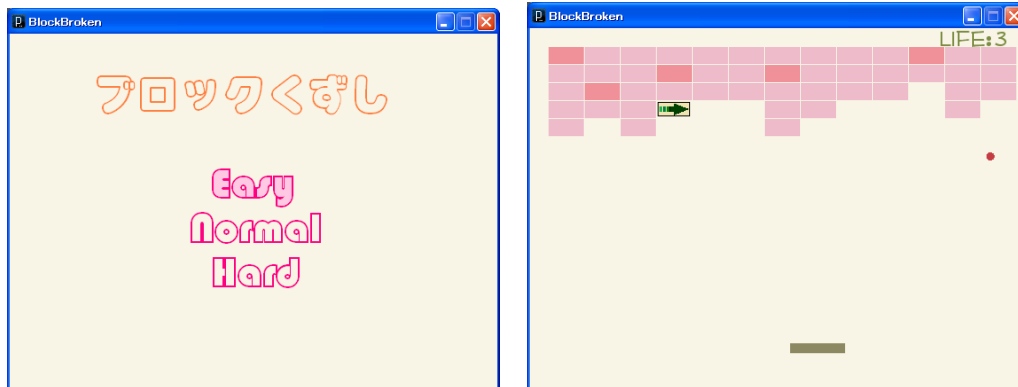
難易度の優しいステージから、クリアしていくごとに、難しいステージに移行するタイプのものだったので、一番目のステージをクリアできずに終了してしまう場合もあり、初心者には難易度が高い。

そのため、初期画面で、難易度を選択できるようにして、初心者でもクリアできる設定にした。

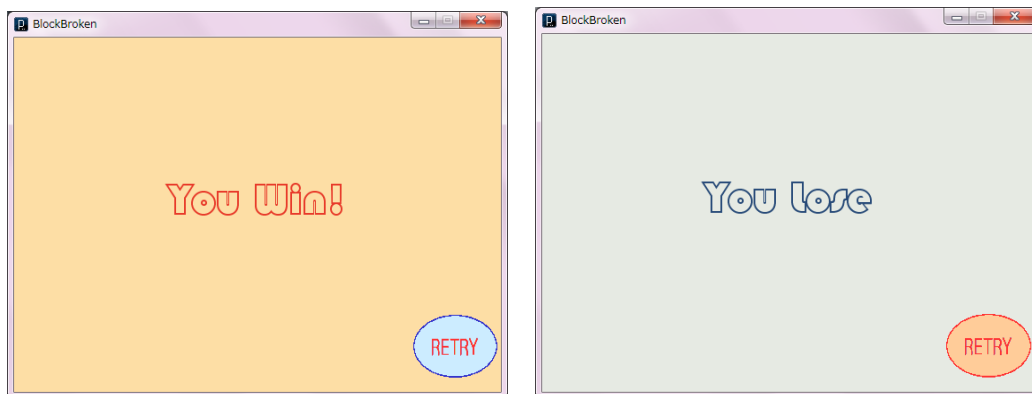
- アイテム

ブロック崩しは単調であることが売りであるゲームだが、ただボールをブロックに当てただけではすぐに飽きてしまう。そこで、飽きさせない工夫として、このゲームでは多種多様なアイテムを用意し、その単調さを改善した。ユーザーにとって利益になるもの、損になるものがあるため、難易度の上がり下がりが見えて、ユーザーは飽きることなくゲームを続けられるようになる。

- 作品の紹介



勝敗画面



<http://virgo.cssa.chs.nihon-u.ac.jp/~s5410053/BlockBroken/BlockBroken.html>

- 作品使用結果とその考察(先にあげたコンセプトが実現されたかどうかなど)
作品の使用結果、
 - 画面の端でボールを発射するとボールが画面の端にハマる。
 - ブロックの当たり判定がたまにおかしい。
 などのエラーが確認されたので、これから改善していきたい。
 しかし、先に挙げた3つの工夫を施したゲームを作ることができたが、飽きないゲームを作る上では、より多くの工夫が必要だと思われる。

- 役割分担(大まかに)
 - 5410053 : メイン
 - 5410049 : アイテム
 - 5410054 : デザイン、ポーズ、レポート作成

・自己評価

5410053

目的とした工夫が反映できたのは良かったが、効果音やステージを増やすなどの工夫を加えることはできなかった。しかし、自分なりには満足のいく結果である。

5410049

アイテムをもっと分かりやすく見やすくできれば良かった。メインのプログラムが難しく力になれなかったことがメンバーに申し訳なく心残りである。

5410054

一番初めに目的としたポーズ機能をつけることは簡単にできたが、それ以外のメインのプログラムが難しく、欠点や未熟な点が残ってしまった。結果、少しバグを残してしまったこと、ステージを増やせなかったことが心残りである。