

発表団体名	格闘ゲーム班	発表テーマ	格闘ゲームの制作
-------	--------	-------	----------

【発表概要】

1. テーマ

格闘ゲームの制作

2. 計画

4月～	テーマ決め
5月～	Scratchの学習
7月～	ゲームの制作
1月～	発表準備の作成

3. 事前学習

Scratchの基本操作やプログラミング方法、プログラミングの基礎的な知識を学習しました。ミッション形式で順々に学習していき、最終的には学んだことを活かして制御や定義、処理、システムを構築できるようになりました。



4. 制作

事前学習で学んだことを活かし制作に取り掛かりました。最初にフィールドを作り、体力とダメージ、必殺ゲージの変数を定義し、画面上にはパラメータとして表示できるようにしました。その後、キャラクター選択画面とゲームの開始と終了のシステムを作りました。最後にキャラクターの絵を描き、技のシステムやモーションを調整しました。



5. 動作確認

2人で実際に勝負をしてみて、技が発動しない、ダメージが反映されないなどの不具合が起きた。また、特定の技が強すぎるなどのゲームバランスの問題も発生してしまったので、その都度修正と調整を行いました。

6. まとめ

ゲーム制作の疑似体験はやったことがありましたが、一からゲームを制作するのははじめてだったのでなかなか大変でした。色々ミスをしてしまいましたが楽しくできました。完成には程遠く、キャラクターも2体しか作ることができませんでした。今後は物事を計画的に進められるようにしたいです。ゲーム制作の大変さや苦勞が身に染みて理解でき勉強になりました。