

# Game Hackathon!!

produced by Ryugebu.



# Theme





# ゲームハッカソン in Spring

~みんなオープンにいきましょう！年度末スペシャル！~



# What kind of Hackathon ?

- \* ゲームを作ろう！
- \* ご飯も作ろう！
- \* ラフな感じでいこう！



# Sponsor

- \* 場所提供として、サマータイムスタジオさんにお借りしました！
- \* ありがとうございます！



# Guests

- \* 渋谷 浩史さん(IGDA Ryukyus創業)
- \* 琉ゲ部のメンバーを来年度もよろしくおねがいします！



# Guests

- \* Unity Technologies Japan
- \* Asset担当
- \* 常名隆司様
- \* 琉ゲ部のメンバーを来年度もよろしくおねがいします！



# Game Theme





# Connects

地域とか

地元とか

人とのつながりとか

沖縄でも

ゲームを作るのたのしい！



IGDA Ryukyus



# Rule

- \* オープンソース
- \* Assetを使う場合はgitignoreしてください(Readmeにアセット名を記載する)
- \* ignoreの設定方法はこちら





# Time Line

\* ゲーム制作 本日9:30 ~ 明日 12:00  
(12:30 ~ 発表)

\* ご飯制作 本日 17:00 ~ 21:00(予定)





# Announce

- \* お菓子と飲み物を後ろに置いております
- \* **Slack**のチャンネルを用意しています
- \* 「#琉ゲ部」で呟いてください(喜びます)
- \* 今回はゲーム作るのもメインですが楽しんでください!



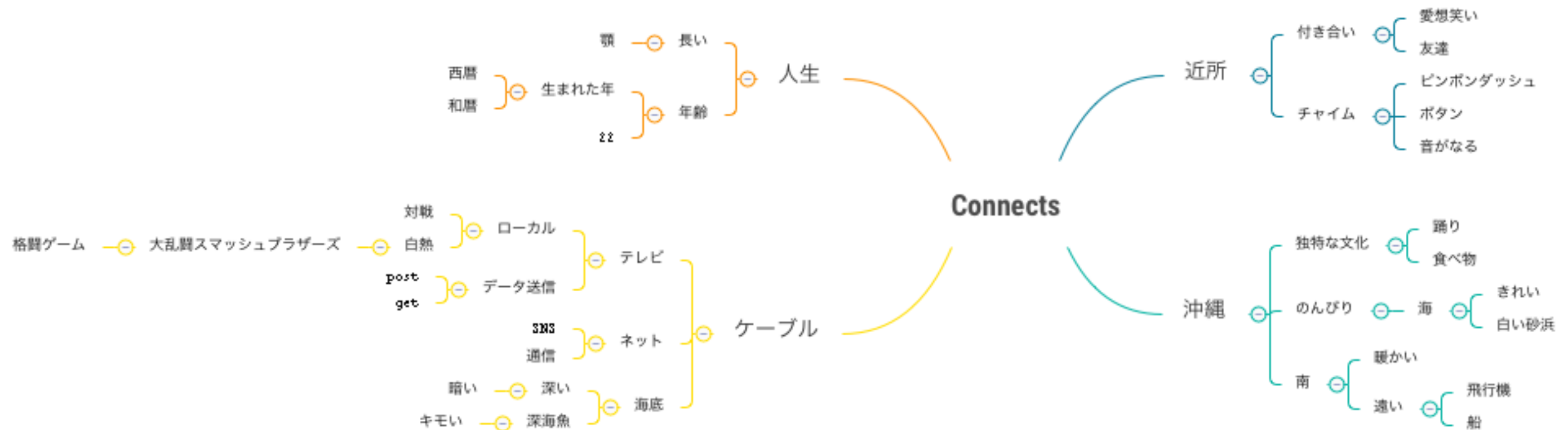


# Ideathon

- \* 今回はマインドマップを使います！
- \* マインドマップって？



# Ideathon



ゲームを作るのたのしい!





# Ideathon

- \* 今回はアナログで
- \* 中心にテーマを書く
- \* 書記を決めておく
- \* 10分間書きまくる
- \* 「それ違うくない？」はNG！

