

# ゲームクリエイト 中間報告

# メンバー

## ➤ 2年生(9人)

- 知能情報工学科 8人
- 電気電子工学科 1人

## ➤ 1年生(21人)

- 情報光コース 17人
- 電気電子コース 2人
- 機械コース 1人
- 応用理数コース 1人

# 目的

- ▶ 社会人基礎力、その中でも特にチームで働く力に関する技能を伸ばす
- ▶ ゲームエンジンを使用せず、1からゲーム制作をすることにより、ゲーム開発能力の向上を目指す

# 目標

- ▶ チームで開発したゲームをニコニコ自作ゲームフェスに応募し、敢闘賞以上を受賞する
- ▶ 1年間で1人当たり2チーム以上ゲーム制作に携わる
- ▶ アンケートで4以上の評価を得る

# ゲームの応募

ニコニコ自作ゲームフェスが  
RPGツクール限定に変更



応募  
不可能

福岡ゲームコンテストに変更

# 福岡ゲームコンテスト

## ▶ 応募要項

- ▶ すべてのコンピュータエンタテインメント作品が対象

## ▶ 参加方法

- ① ゲームを制作
- ② ゲーム紹介動画とゲームデータを郵

送

# 福岡ゲームコンテスト



大賞

協賛賞

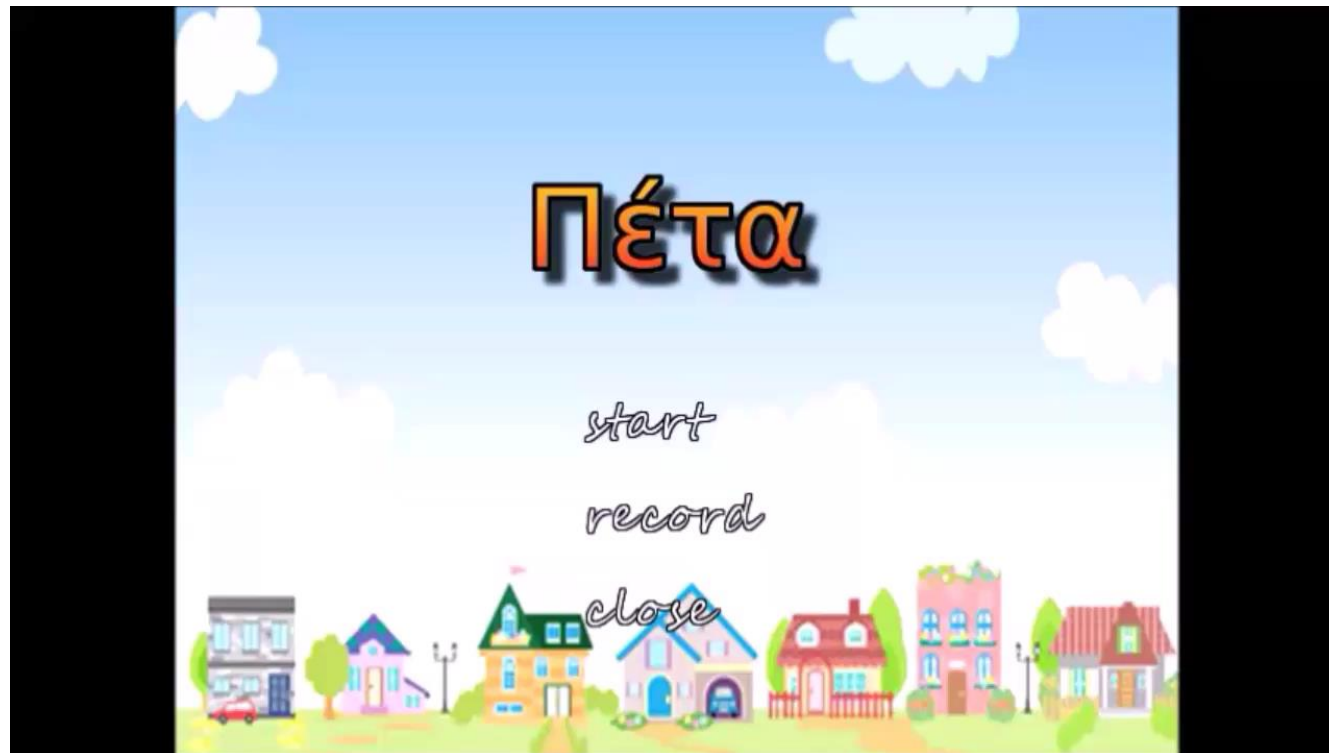
優秀賞

# 目標

- ▶ チームで開発したゲームを福岡ゲームコンテストに応募し、優秀賞以上を受賞する
- ▶ 1年間で1人当たり2チーム以上ゲーム制作に携わる
- ▶ アンケートで4以上の評価を得る



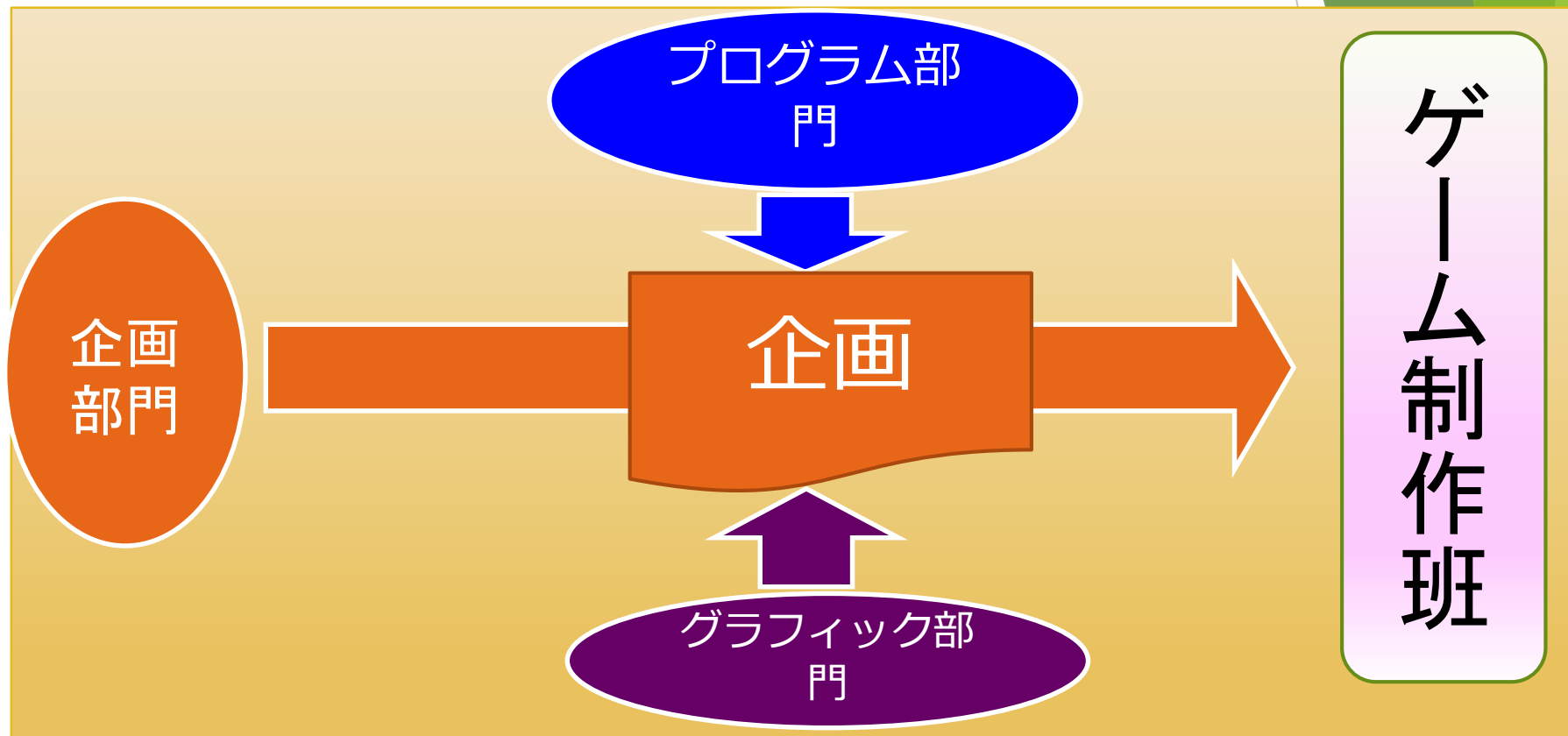
# ゲーム概要



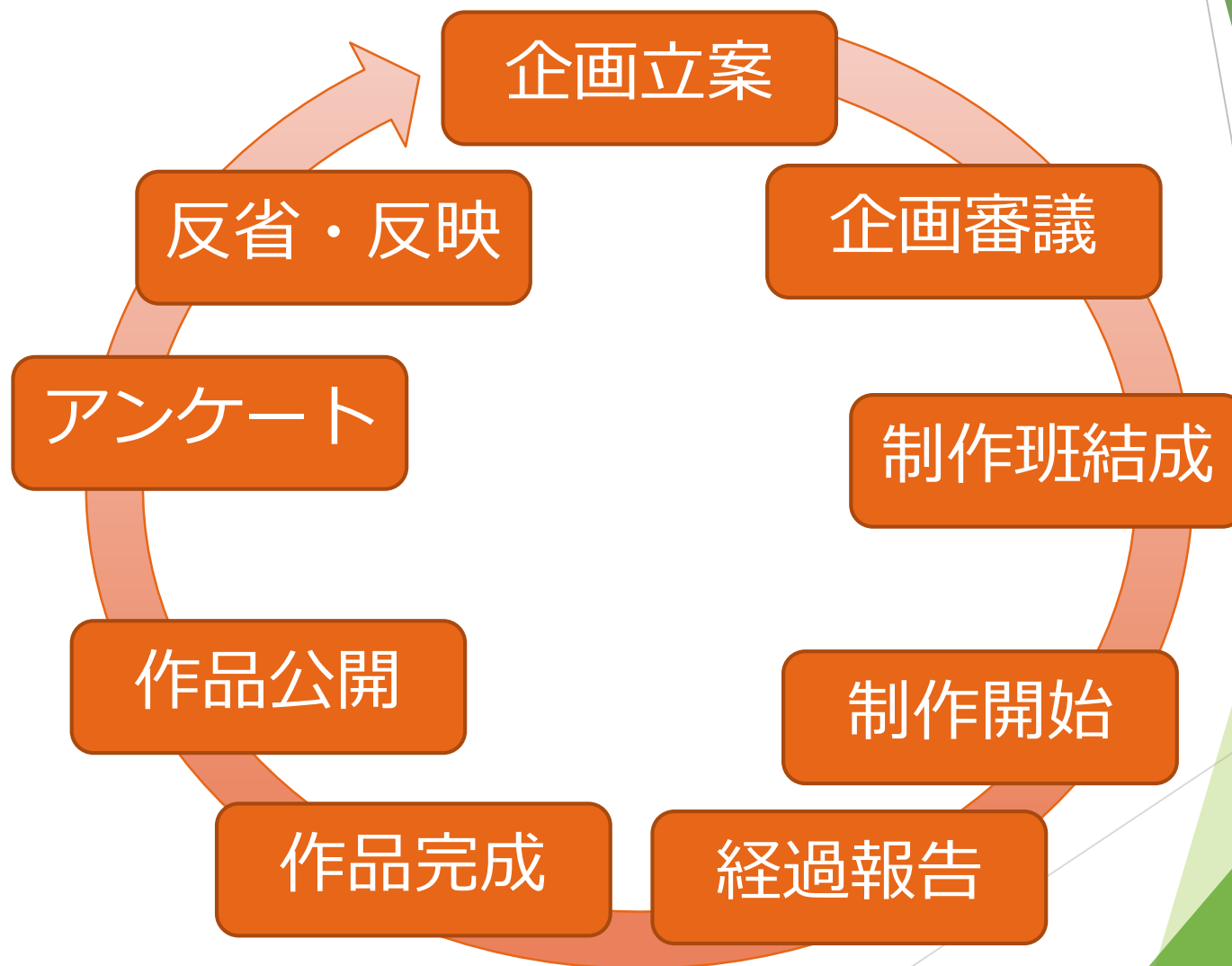
# プロジェクト体制



# 制作班①



# 制作班②



# 活動内容(ミーティング)

## 全体

- 制作班 報告
- 情報共有

## 部門

- 勉強会
- 問題点の解消

## 制作班

- 作業分担
- 個人報告

# 活動内容

5,6月

- 勉強会
- 前期企画

7~10月

- 前期ゲーム制作
- 後期ゲーム企画

# 苦労した点

throw

投げるときの演算



Stone hopping

ランキング機能

# 苦労した点

イライラ棒

壁との当たり判定



弾幕シューティングゲーム

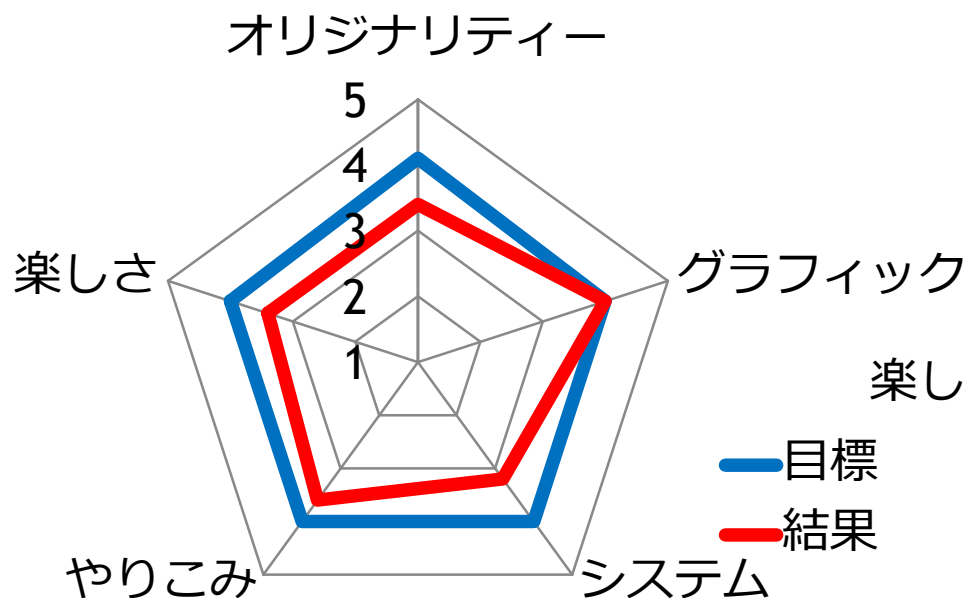
他の人のプログラムの解読



# アンケート

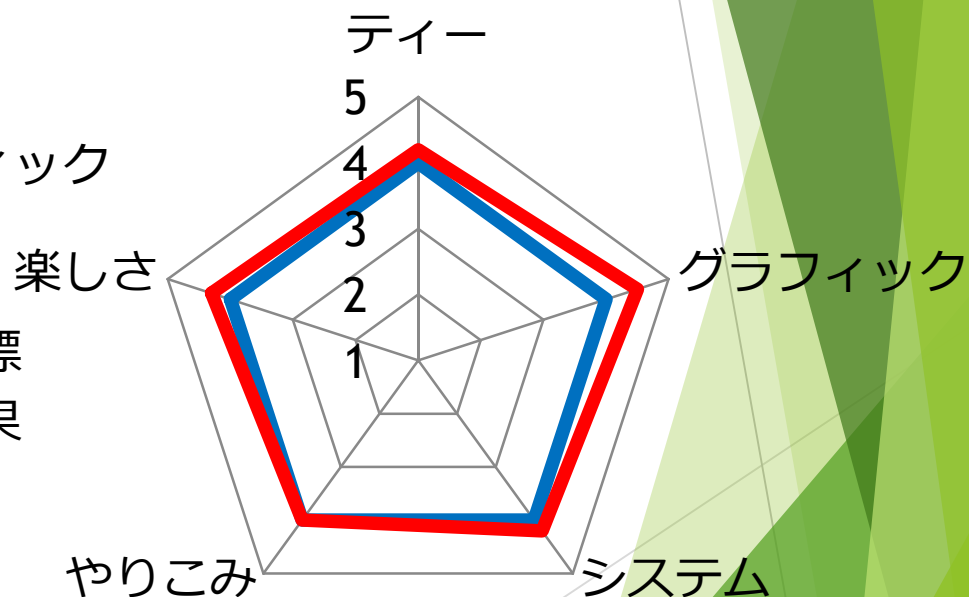
集計数 : 33

throw



総合 : 3.5

Stone hopping

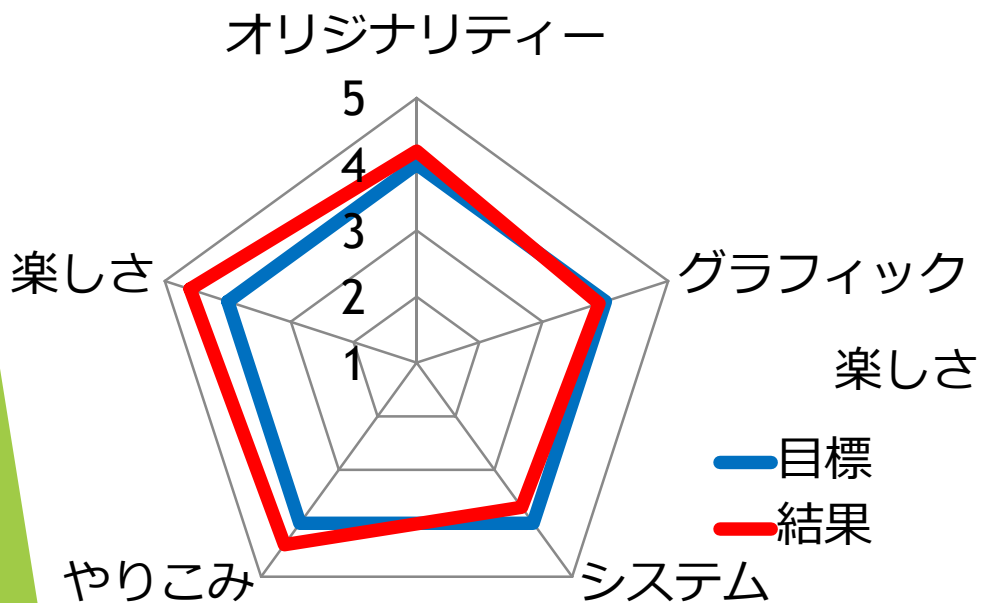


総合 : 4.2

# アンケート

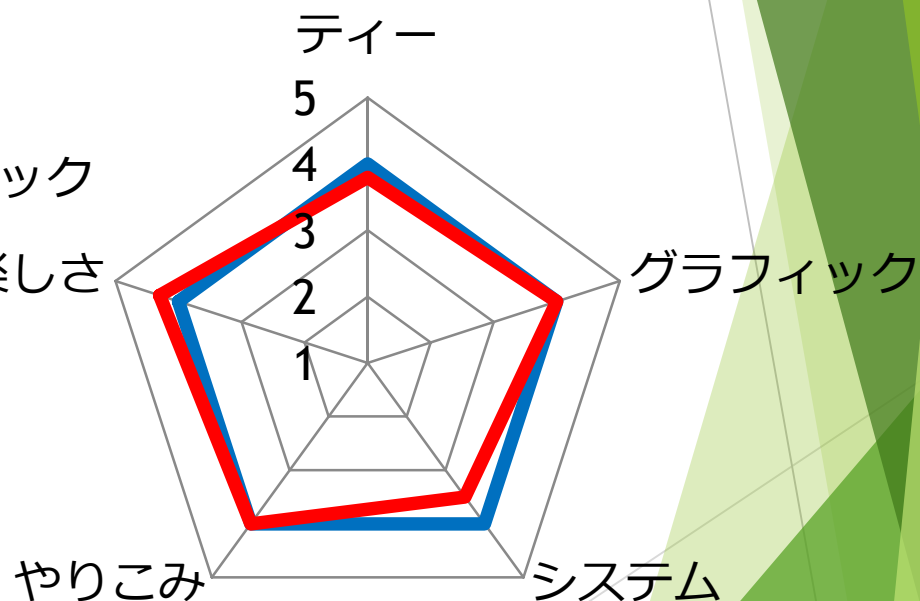
集計数 : 33

## イライラ棒



総合 : 4.2

## 弾幕シューティング



総合 : 3.9

# throw

## 良い意見

- 難易度がちょうどよい
- 何回でもできる

## 反省点

- 設定がよくわからない  
→説明書をつける
- MAXスコアが出ないバグ  
→デバック作業の強化



# Stone hopping

## 良い意見

- 円に合わせてボタンを押すのが楽しい
- 何度もやってしまう

## 反省点

- 名前が入らないバグ  
→デバック作業の強化
- 1ゲームがすぐに終わってしまう  
→延長機能を付ける



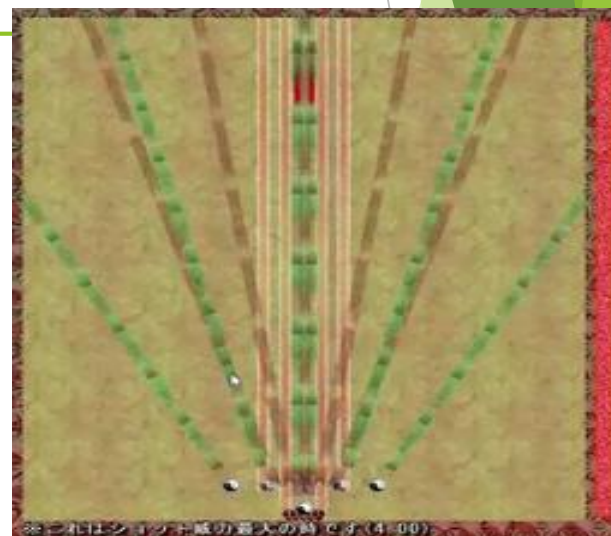
# 弾幕シューティングゲーム

## 良い意見

- クリアした後の達成感があった
- 逆転などの動きが面白かった

## 反省点

- ルールがわかりにくい  
→ 初心者でもわかりやすいように
- バグが多かった  
→ デバック作業の強化



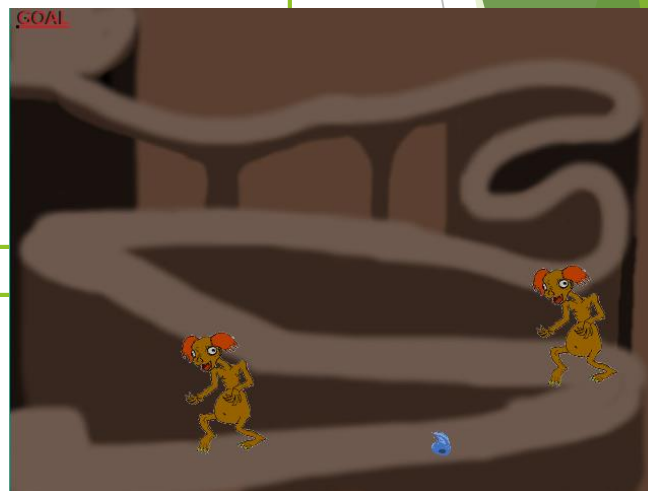
# イライラ棒

## 良い意見

- 敵の動きが読めず面白い
- 大人数でやると楽しい

## 反省点

- 難易度が高い
  - 難易度を優しくする
- ミスすると最初のステージに戻る
  - セーブ機能を付ける



# 部門制度について

- ▶ 役割分担がしやすかった
  - ▶ 企画に必要な人数などを全員で話し合うことができた
- ▶ 作りたいゲームが作れた
  - ▶ 企画部門が好きな企画を作ることができ、プログラム部門とグラフィック部門は好きな企画に入ることができた

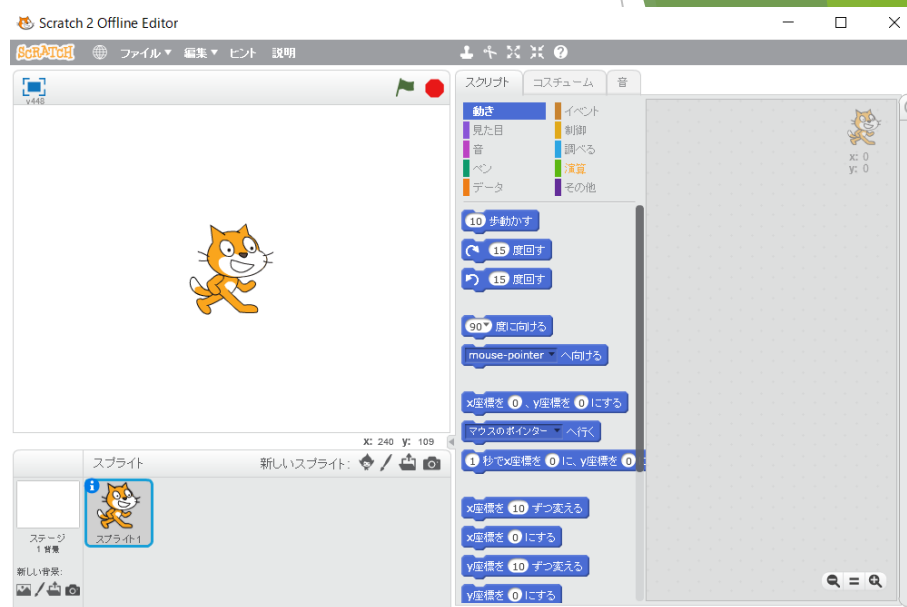
# 今後の予定

## ▶ 企画

- ▶ 落ち物パズルゲーム
- ▶ ボードゲーム×2
- ▶ ホラーゲーム
- ▶ ロードライク

## ▶ 科学の祭典への参加

- ▶ 手軽にプログラミングを体験できる  
ソフトを使用





**ご清聴ありがとうございました**