

ゲームクリエイト 中間報告

目次

- ▶ プロジェクトメンバー
- ▶ プロジェクトの目的と目標
- ▶ 開発方法
- ▶ ゲーム概要
- ▶ 活動内容
- ▶ 活動結果
- ▶ 今後の予定

プロジェクトメンバー

2年

知能情報工 7人

1年

知能情報工 11人

電気電子工 1人

計19人

プロジェクトの目的と目標

▶ 目的

ゲームを作ることによりソフトウェア開発の習得と実践
グループで1つのものを作り上げることでプロジェクト
マネジメント能力の向上

▶ 目標

2年生

1月締切のニコニコ自作ゲームフェス2016に応募

1年生

2016年5月開催予定のニコニコ自作ゲームフェスに応募

ニコニコ自作ゲームフェス

▶ 応募要項

- ゲーム、ゲーム創作のためのツール
- 過去のニコニコ自作ゲームフェスに応募されていないもの

▶ 参加方法

- ① ゲームを制作
- ② ゲーム紹介動画の作成と投稿
- ③ 外部のダウンロードサイトにゲームを投稿

目標：敢闘賞の受賞

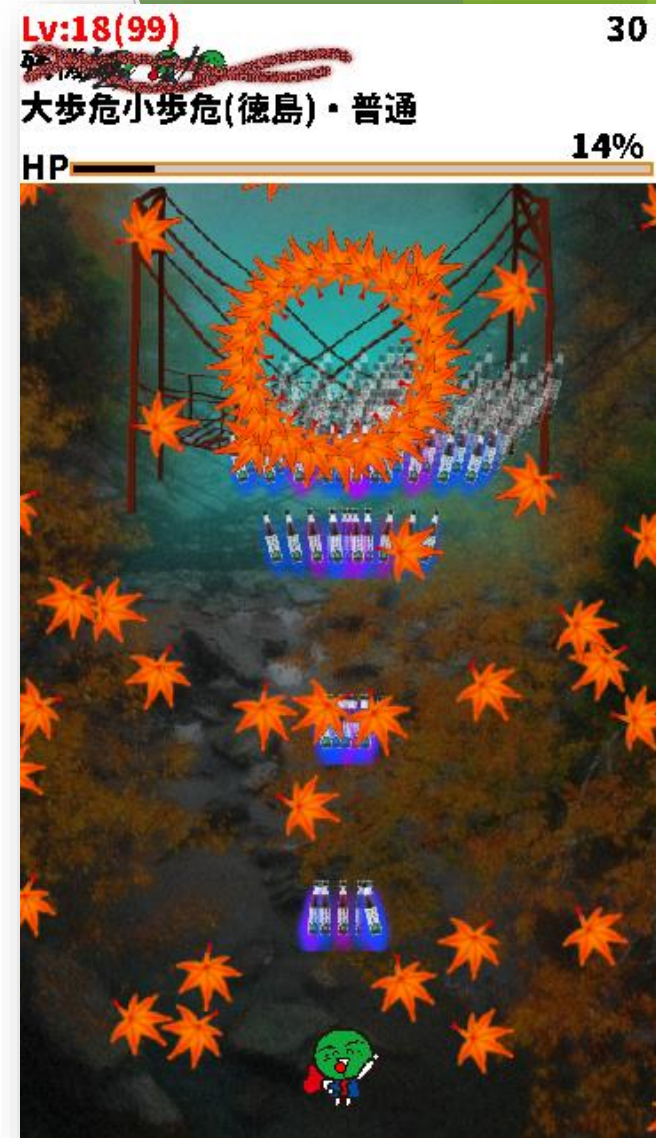
開発方法

- ▶ 開発言語 java
- ▶ 開発環境 Eclipse
- ▶ 使用ライブラリ Processing
- ▶ 開発班は3～4人編成
 - 2年生2班、1年生3班で編成
 - 各班に1人プロマネを配置
- ▶ 班員同士での連絡手段にはSkypeを使用

ゲーム概要(2年生)

▶ 弾幕シューティングゲーム開発班

- 敵の攻撃を避けつつ、敵に攻撃を当てるゲーム
- 残機数は3
- ステージはすべて四国地方の観光名所
四国の特産品や観光地をゲームに取り入れて四国をアピール
- 経験値システムの実装
- Android,PCのクロスプラットフォーム



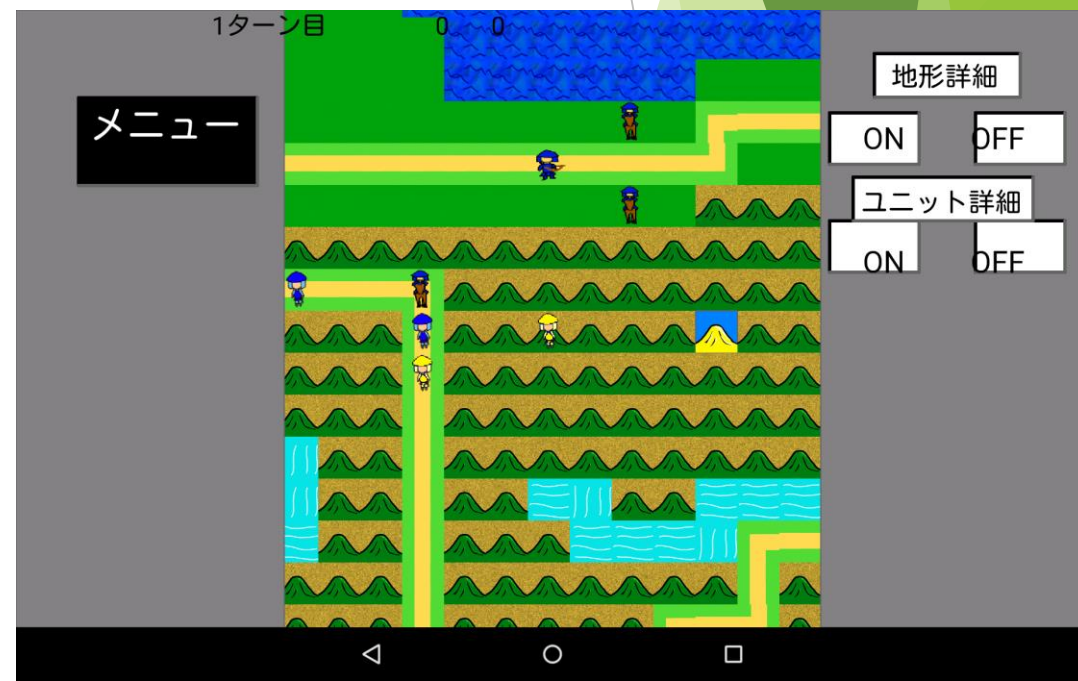
↑ 大歩危のかずら橋

ゲーム概要(2年生)

▶ 戦略ゲーム開発班

- 4つ中1つの勢力を選択し、その勢力のユニットを操作し他の勢力を倒していくゲーム
- プレイヤー1人COM3
- ステージは四国
- 自分以外の勢力の城を占拠したら勝利
- 敵の行動はAI

作成中のゲーム画面→



ゲーム概要(1年生)

▶ 脱出RPG開発班

- ピラミッドを舞台にしたRPG
- シナリオには4種類のルートが存在
- 宝物は個別のスコアが設定されており、取捨選択しながら高スコアを目指すゲーム
- 各階にある様々な仕掛けや敵を攻略し下層に進む

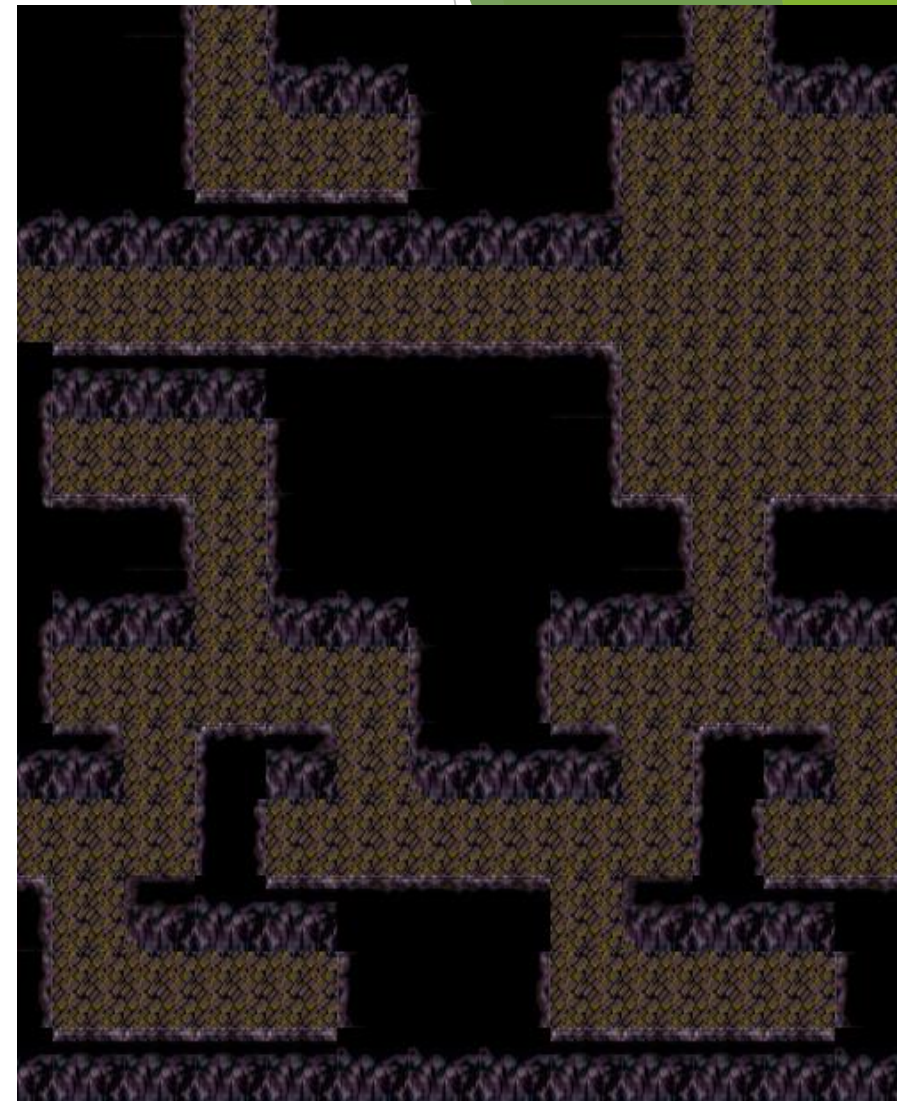
作成中のダンジョン→



ゲーム概要(1年生)

▶ ローグライク開発班

- 最下層のボスを倒して仲間を助けるゲーム
- ダンジョンマップのランダム生成
- 四国の特産品がアイテムとして登場
- 魔法やアイテムを駆使して進んでいく



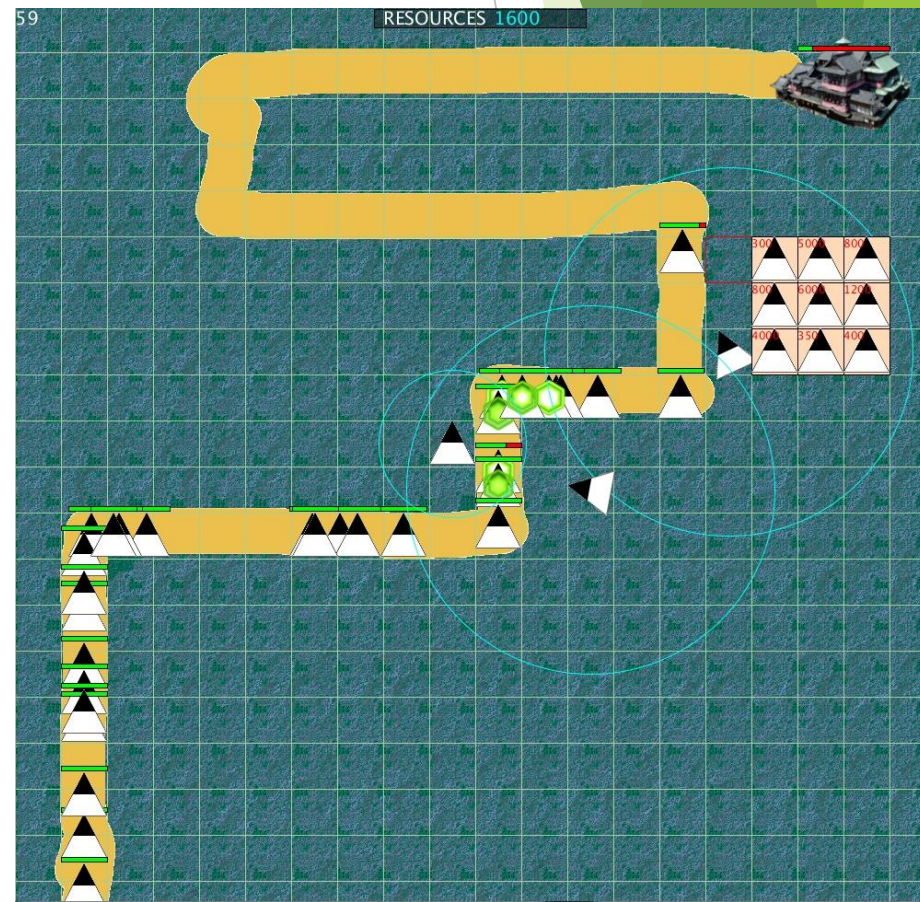
↑ 作成中のマップ

ゲーム概要(1年生)

▶ タワーディフェンス開発班

- 四国の観光名所に侵入してくる敵を倒す
- 敵は宇宙人、味方は四国の特産品を想定
- 決められた場所に特産品を設置し、
自動で決められた行動を行う

作成中のステージ→



活動内容(ミーティング)

▶ 通常ミーティング

- 進捗状況の報告
- 創成学習センター関連の情報共有

▶ デバックミーティング

- 進捗状況の報告
- 創成学習センター関連の情報共有
- 1年生のプログラム相談
- 1年生のゲームデバック

活動内容

月	内容
5 月	<ul style="list-style-type: none">・ 2 年生がプログラミングの勉強会を主催し、1 年生が参加
6 月	<ul style="list-style-type: none">・ 2 年生を 2 つの班に分け、ゲームの企画書を作成・ 2 年生は企画書を基にゲームの開発を開始
7 月	<ul style="list-style-type: none">・ 2 年生は班毎にゲームの基盤となるプログラムの作成・ 1 年生を班に分け、企画書を作成

活動内容

月	内容
8 月	<ul style="list-style-type: none">・ 1、2年生ともに班毎で<ul style="list-style-type: none">・ ゲームの開発・ ゲームに使用する画像の作成・ BGMの挿入
9 月	
1 0 月	<ul style="list-style-type: none">・ 大学祭に向けてのデモ版の製作・ 徳島大学教育カンファレンス(12月)の準備

活動結果(2年生)

▶ 弾幕シューティングゲーム

- 完成度99%
- Android,PC版で稼動確認

▶ 戦略ゲーム

- 完成度80%
- 敵の行動AIの完成

活動結果(1年生)

▶ 脱出RPG

- 完成度50%
- ゲーム序盤のみプレイできる体験版の完成

▶ ロードライク

- 完成度50%
- ランダムマップの完成

▶ タワーディフェンス

- 完成度60%
- 試作ステージが完成

活動成果

▶ 2年生

➤ 弾幕シューティング

javaのメモリ解放について理解し、デバイスのリソースを有効に活用したプログラムが作成できるようになった

➤ 戦略ゲーム

ダイクストラ法について理解し、ゲームのAIに取り入れることで処理の軽量化に成功した

▶ 1年生

1年生全員がjavaについて学習し、processingを使ってゲーム基盤の作成ができた

今後の予定

▶ 2年生

- 弾幕シューティングゲーム

すだちくんの利用申請

- 戦略ゲーム

特殊ユニットの作成

チュートリアル作成

セーブ機能の実装

ニコニコ自作ゲームフェス2016に応募

▶ 1年生

2016年2月末完成を目指してゲーム開発

ご清聴ありがとうございました