

ゲームクリエイトPJ

今年の活動目標

1. 今作っているスゴロクボードゲームの完成。
2. 少人数で班を編成し各班に定めたプログラムをつくっていく。

プロジェクト立ち上げの経緯

メンバー全員がゲームに興味があり皆で1つのゲームを作っていきたいと思ったからです。

1. 目的と目標

目的：このプロジェクトはゲームを作ることによってソフトウェア開発の習得と実践、チームで1つのものを作り上げるためのプロジェクトマネジメント能力の向上を目指す。

目標：現在制作中のスゴロクボードゲームの完成。

スゴロクボードゲームの概要として

OS の一種である android（以下アンドロイド）ゲームとして、4人のプレイヤーが職業を持ったキャラを操りマップの3層間を移動し、約20種類アイテムを駆使しながらお金をためて勝ちを目指していく。この3層とは天国、地獄、地上のMAPのことでそれぞれのMAPに特色を持たせる。（図1参照）勝利条件はゲーム終了時に一番所持金が多かったもの。ゲーム終了ターン数はプレイヤーが決められるようにする。

スゴロクボードゲームにした理由…ソフトウェア技術とマネジメント能力の向上のため、作るのが簡単そうなスゴロクボードゲームにした。

2. 活動内容

週1回3時間創成学習センターでミーティングを開いて各班、その先週決められた仕事の進捗状況の報告やプロジェクターを使用して成果物の確認を行う。

また、隔週のミーティングの時間に先生をお招きしプログラムの不具合などについて助言を頂いている。普段の活動として各自の家で作ったプログラムを班ごとに集まる場所や日程を決め、見せ合いプログラムの向上を行っている。

3. 活動結果と成果

結果：スゴロクボードゲームで、最大マス数は7×5にし、6面のサイコロを振り出た目を判定しマス上

を移動できる、プレイヤーが移動できるよう十字キーを模した移動ボタンなどのプログラムを作成、それらのプログラムを MAP のプログラムに結合した。(図 2 参照)

成果：全メンバーがある課題を出された時、動作しないなどの不具合を出しながらも基本部分のプログラムを作れるだけの技術を習得できた。

4. 今後の予定

今年までに：ゲームとして体制を確立し 1 層目（地上）の完成。

ゲームの体制として

- ・マス効果の追加。
- ・お金の増減やアイテムの入手などの効果。
- ・アンドロイド用アプリとして遊べるようにアイコンの追加。
- ・終了ターンや音量などを設定画面の追加。
- ・職業の追加。
- ・終了後の動作。
- ・UI(ユーザーインターフェース)の最適化。

来年に：プレイヤーが扱うキャラの職業の拡張や戦略の多様性を向上させるためにマップの 3 層化を完成させ、ゲームの面白さを深める。

そのために：1 か月に 1 回班を解体し、また班を再編成して活動する。完成しなかった班は引き続き活動していく。

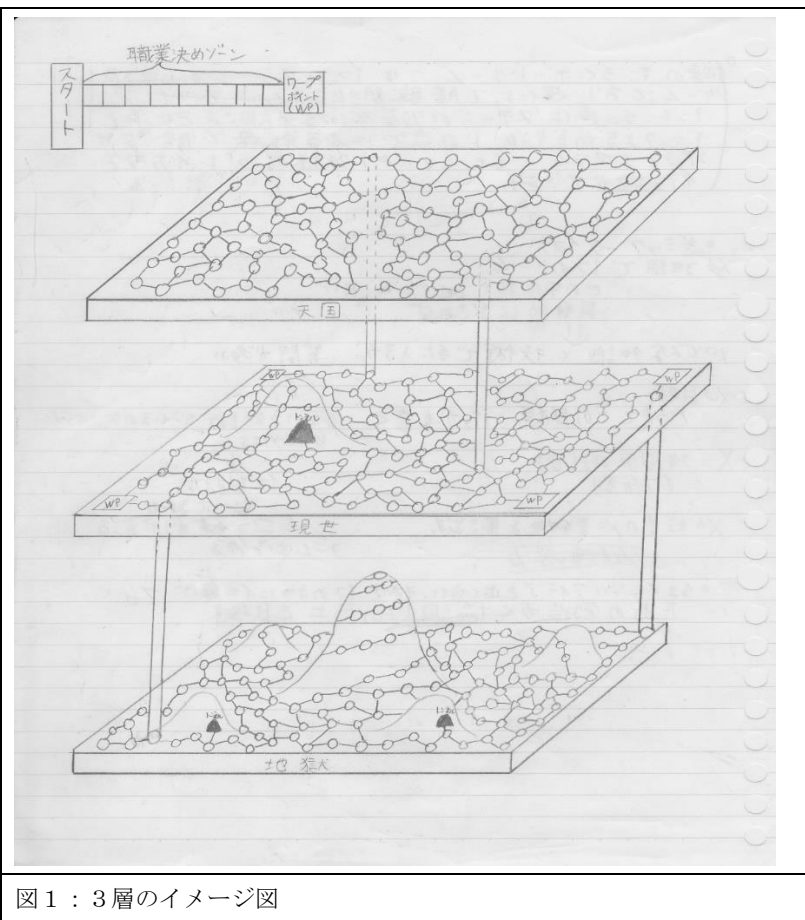


図1：3層のイメージ図

プレイ画面の画像

図2：現在制作途中のスゴロクボードゲームのプレイ画面