

# ゲームクリエイト

# プロジェクトについて

目的: Android用ゲームの制作

構成: メンバーは1年生9名

目標:

ソフトウェア開発のための技術習得と実践

プロジェクトマネジメント能力の向上

成果物: 今年はスゴロクボードゲームを開発

# 従来のスゴロクボードゲームの性質1

ステージが一つで、決められたコースを通る  
→単調性



# 従来のスゴロクボードゲームの性質2

運によって勝敗が決まりがちになる  
→戦略性の欠如



# ゲーム性の独自改善

## 単調性への改善

個性あるステージを多層構成し、多様なプレイ方法が可能  
例) 地獄ステージは「ハイリスクハイリターン」なマスが多い

## 戦略性の向上

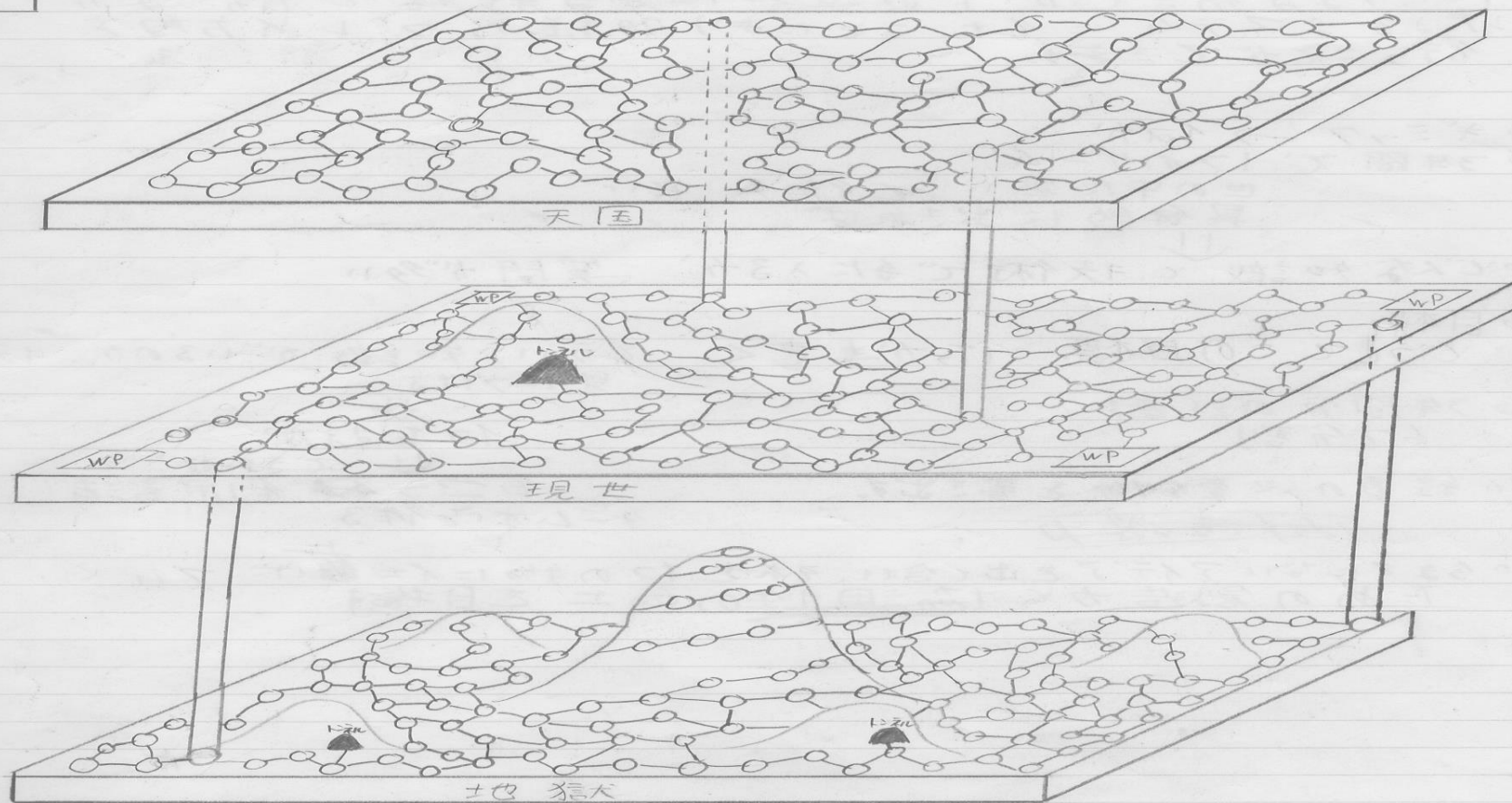
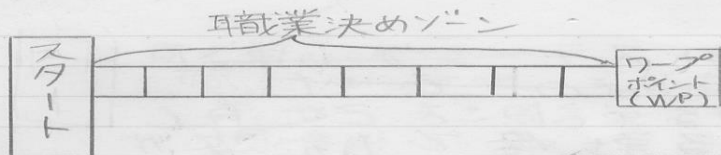
お互いに干渉しあうギミックを作る

例) 地上から天界のプレイヤーを落としたりできる

この他にも、システムを検討中

- ・職業による特性
- ・お邪魔キャラ
- ・ステージの自動生成
- ・妨害カード                      など







# 開発に必要不可欠な物品

- ・開発環境: processing (無料)  
Javaベース、物理ライブラリもある。
- ・書籍1 (3100円)  
processingによるゲーム開発  
サンプルゲームが多い  
BGM・3D画像作成手順の紹介あり  
企画から発表までの手順が書かれている
- ・書籍2 (3100円)  
Javaの入門書  
つまづきやすいポイントなどが丁寧に解説  
購入特典に電子書籍サービスが利用できる。

合計 6200円



書籍1



書籍2

# 今年の活動

- ・勉強会

先生に教えてもらうだけでなく、学生が担当範囲を決めて教えあえるようにする。(週に1回)

- ・開発

5、6月 サンプルゲーム製作

7～11月 簡易版スゴロクゲーム制作

12～5月 完成版スゴロクゲーム制作



# プロジェクトの評価方法

今年の学祭にスゴロクボードゲームを出して  
ゲームの最後にアンケート欄を設ける。

アンケートを集計し評価。

今年の学祭に簡易版スゴロクボードゲームが  
完成しなかった場合、サンプルゲームを出す。

# 予算

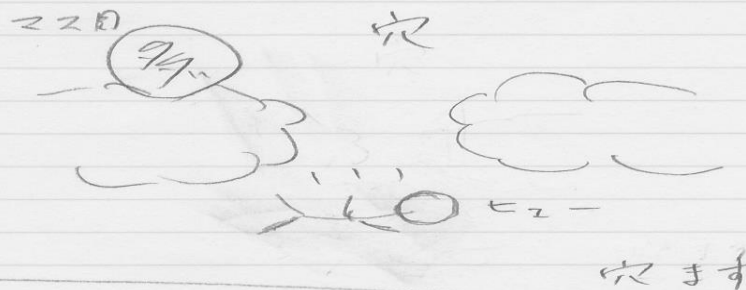
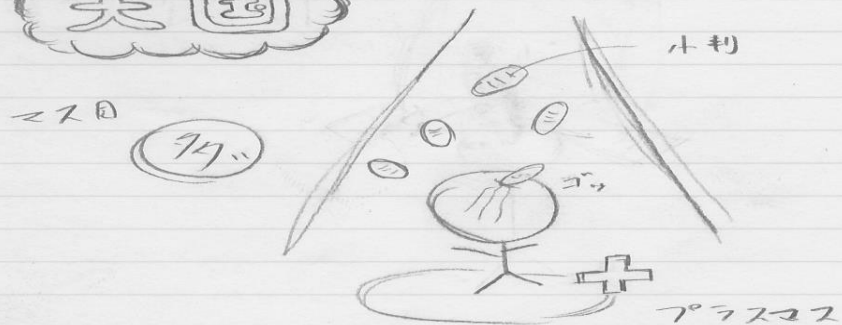
重要度	品名	規格	個数	単価(円)	金額(円)	購入目的
◎	音の本 オリジナル音楽・効果音素材集	書籍	1	3,100	3,100	BGM、効果音
△	キャラクターCGの描き方	書籍	1	3,300	3,300	イラスト製作
△	キャラクターCG彩色テクニック	書籍	1	3,300	3,300	イラスト製作
◎	遊んで作るスマホゲームプログラミング for Android	書籍	1	3,100	3,100	プログラミングの教材
○	スッキリわかるJava入門 実践編	書籍	1	3,100	3,100	プログラミングの教材
◎	スッキリわかるJava入門	書籍	1	3,100	3,100	プログラミングの教材
○	開発用端末(Android ネクサス7 16GB Wi-Fiモデル)		1	25,756	25,756	開発用端末
○	基礎から学ぶAndroidSDK	書籍	1	3,500	3,500	参考書籍
	ペンタブレット		2	0	0	貸出(貴島より貸与) 先輩から頂いた
	Googledrive			0	0	情報共用
				合計	48,256	

重要度別合計 ◎9300円 ○:32356円 △:6600円

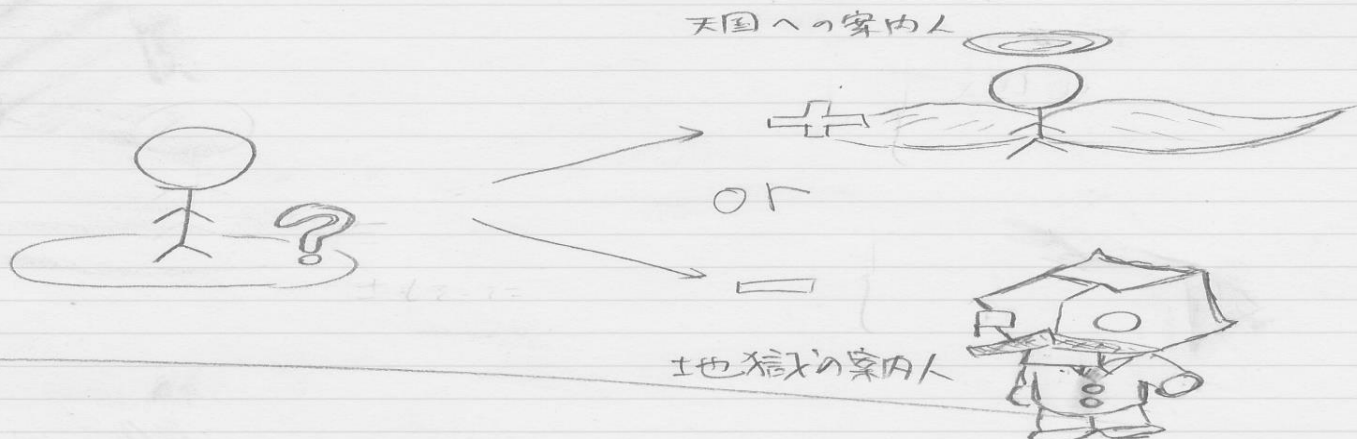
# 計画

- 5月/6 月  
企画 参考書の熟読、実践  
素材製作・加工(グラフィック・BGM)
- 7 月 単層マップ(地上)製作
- 8 月 デバッグ
- 9 月 ターン制のプログラム製作
- 10 月 デバッグ
- 11 月 簡易版ゲームを学祭で披露
- 12月/1 月 天国・地獄ステージの製成(多層化)
- 2 月 デバッグ
- 3 月 最終報告会
- 5月 完成版ゲームを披露

# 天国



# 地上



# 地獄

