

ゲームクリエイイト プロジェクト





目次

- 目的と目標
- スゴロクボードゲームの概要
- 活動内容
- 成果物評価
- 今後の予定
- 今年度のまとめ

目的と目標

プロジェクト概要

- 目的

このプロジェクトはゲームを作ること、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ていくためのプロジェクトマネジメント能力の向上を目指す。ゲームの題材を四国にすることで四国のPRを行う。

- 目標

3月31日までに1層スゴロクボードゲームの完成
来年度の五月祭までに3層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

- Android用ゲーム 4 人対戦
- カードやイベントマス、職業の特性を駆使しお金を獲得
- MAPは3層（天国・四国・地獄）
 - 他のステージに相互干渉・移動が可能（オリジナル性）
 - 四国ステージは名所を出す（地域性）

活動内容

■ミーティング

- 学生ミーティング (週 1 回 3 時間)
- 教員込みミーティング (月 2 回 3 時間)

■ゲーム開発

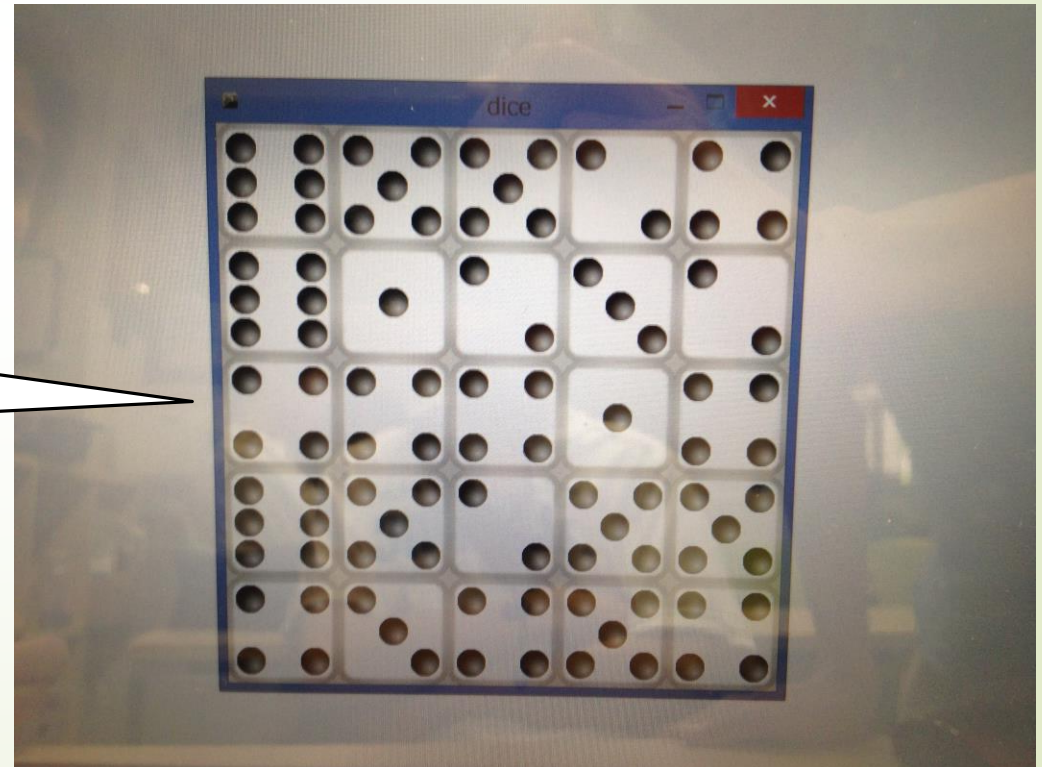
- プログラムの勉強 6月
- 班ごとで開発 7～3月
- 一層α版 大学祭 11月 すぐろくの基本機能
- 一層β版 1月 ゲーム性の追加 (カード 職業 マスイベント)
- 一層完成版 3月 ゲーム性の追加 2 (上記に加えて銀行システム)

活動内容

➡ 6月

プログラミングの勉強をし、
スゴロクボードゲームの内容の詳細を
確定させた

プログラムの勉強で
作ったサイコロの画像

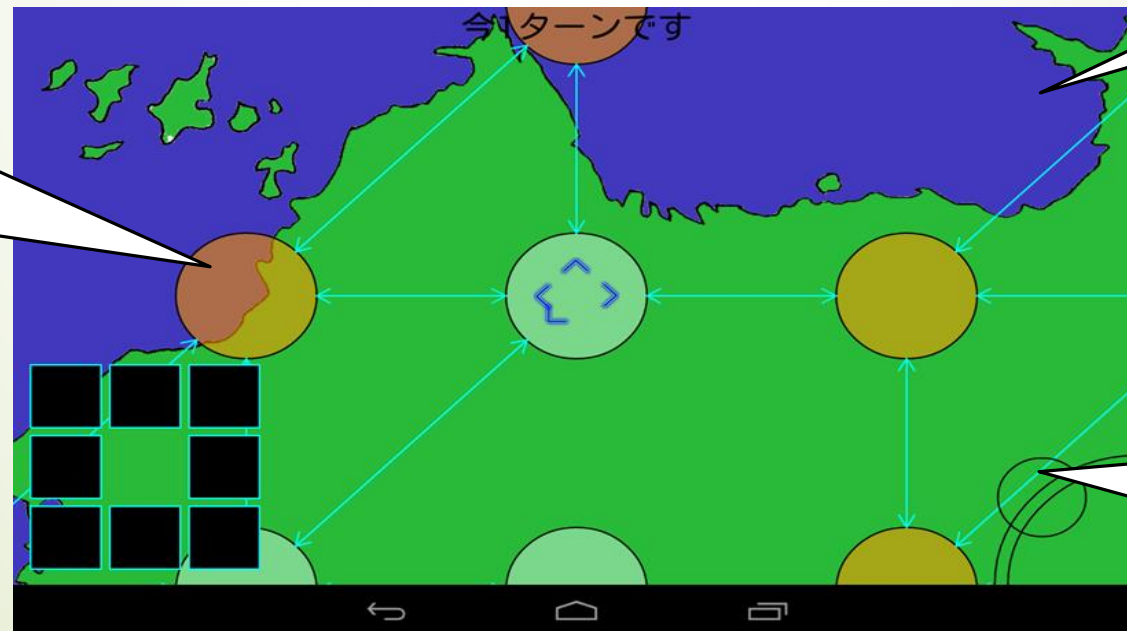


活動内容

➡ 7月、8月、9月、10月

α版スゴロクボードゲーム製作

7月
マス、キャラクターの移動のプログラムを製作



8、9月
アンドロイド向けに最適化し、
仮マップを四国
マップに変更

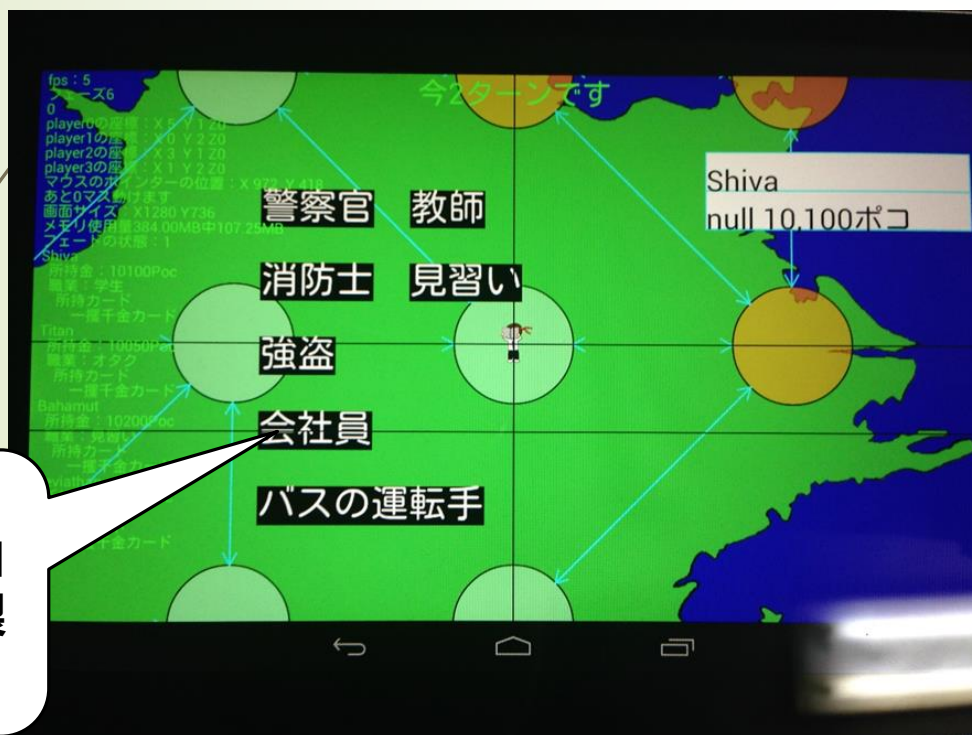
8、9月
リボルバー型
メニューを製作

活動内容

➡ 11月、12月、1月

β版スゴロクボードゲーム開発

11月
職業のプログラムを製作



12月
オプション
製作

12月
キャラ画像



学生



オタク



フリーター



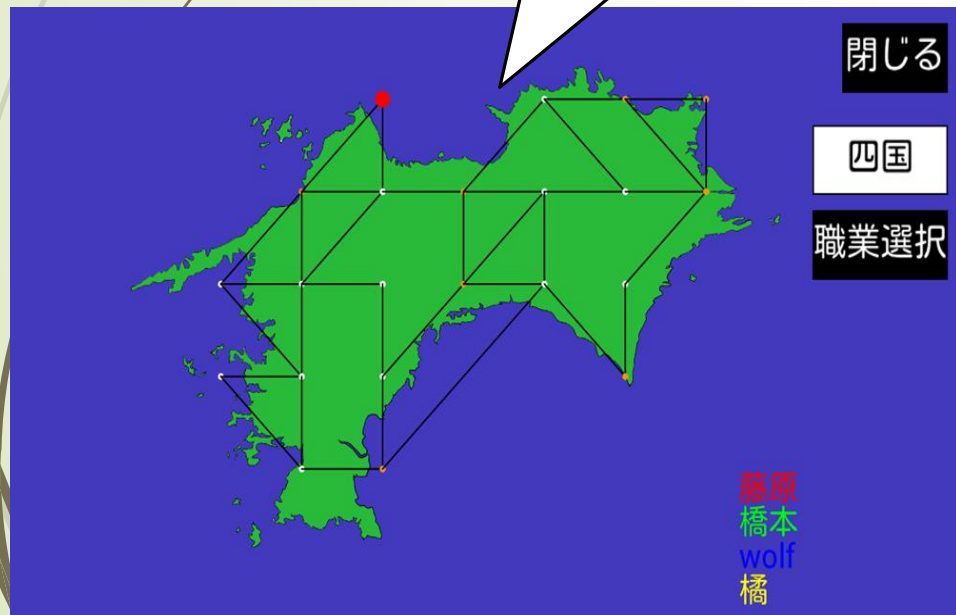
農家

活動内容

➡ 11月、12月、1月

β版スゴロクボードゲーム開発

12月
ミニマップ製作



1月
アイテムの
使用画面

1月
UIのプログラム





17:37

アプリ

ウィジェット



4COUNTRY



カレンダー



カレント



ギャラリー



ダウンロード



トーク



ナビ



マップ



メール



メッセージ



ローカル



音声検索



時計



設定



電卓



連絡帳



Chrome



Cut4Android



Earth



Gmail



Google



Google+



NOBOT



Play マガジン



Playストア



Playブックス



Playミュージック



Playムービー



今1ターンです

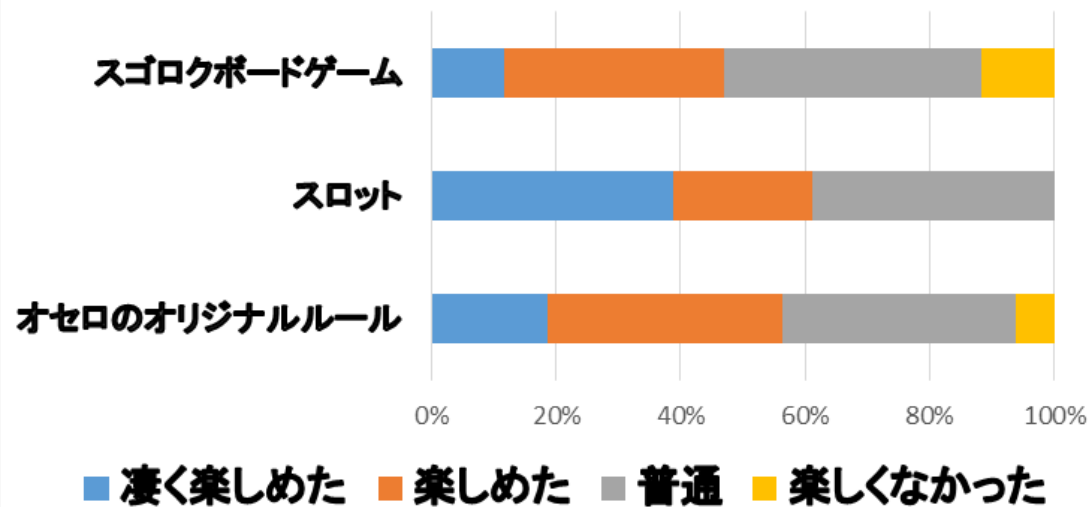
学生	Leviath
1,400ポコ	



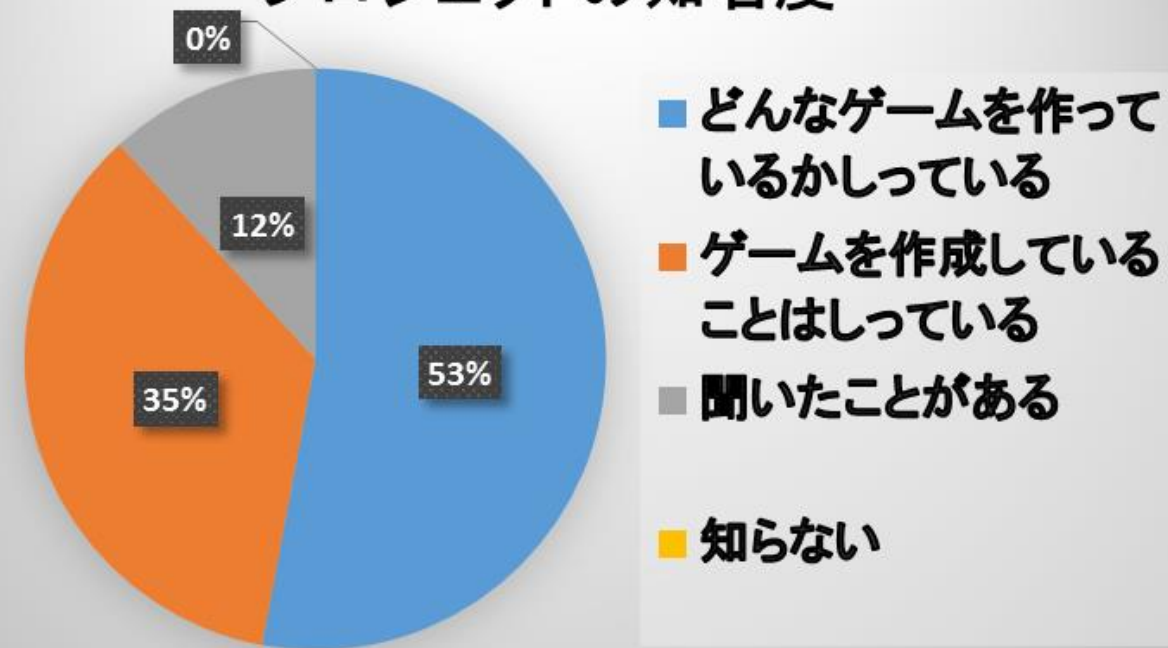
アンケート 1月

■ アンケートを約20人から頂いた

ゲームの感想



プロジェクトの知名度



アンケート 1月

ゲーム性

- ・職業が様々ある点が良い
- ・職業それぞれに特徴がほしい
- ・四国を題材にしているのでご当地のイベントや名産品がほしい

グラフィック

- ・絵が寂しいことや音楽がほしい

ユーザー インターフェイス

- ・チュートリアルなど説明がないためゲームの進行方法が分からない
- ・マップをスクロールする機能がほしい

今後の予定

➡ 2015年3月31日

1層スゴロクボードゲームの完成

◆ 追加機能

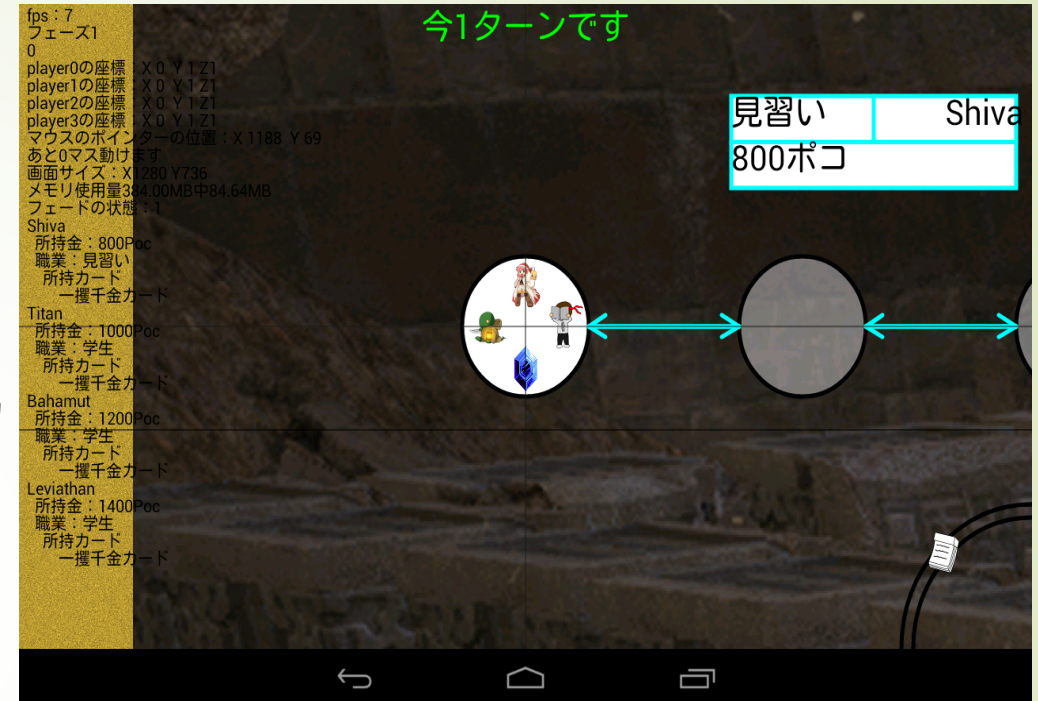
銀行・カードなどのショップ

ご当地イベント

チュートリアルなどの説明を充実

➡ 2015年五月祭

3層スゴロクボードゲームの完成



今年度のまとめ

■ 3層すごろくボードゲーム開発

- 大学祭 1層α版スゴロクボードゲームの完成
- 1月 1層β版スゴロクボードゲームの完成
- 2015年3月31日 1層スゴロクボードゲームの完成
- 2015年五月祭 3層スゴロクボードゲームの完成

■ 予算

- 1万円執行なし



御清聴ありがとうございました！

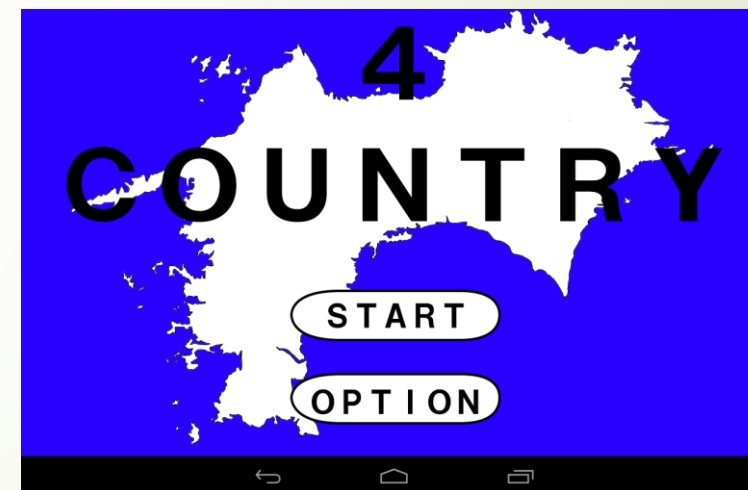
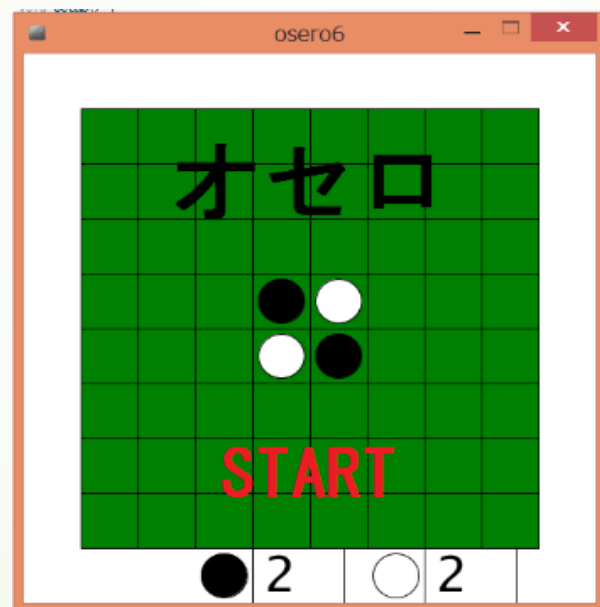
！ ありがとうごさいました！ 御清聴ありがとうございました



和歌山大学合同発表会 12月

和歌山大学のイノベーション活動を行っている
CreaGameProjectの方々と交流し、開発環境やゲーム製作に
ついての話を伺った。

アンケート内容





1層すごろく完成度早見表

進行度

7月	10%
8月	20%
9月	30%
10月	45%
11月	55%
12月	65%
1月	70%
2月	80%
3月	100%

活動内容

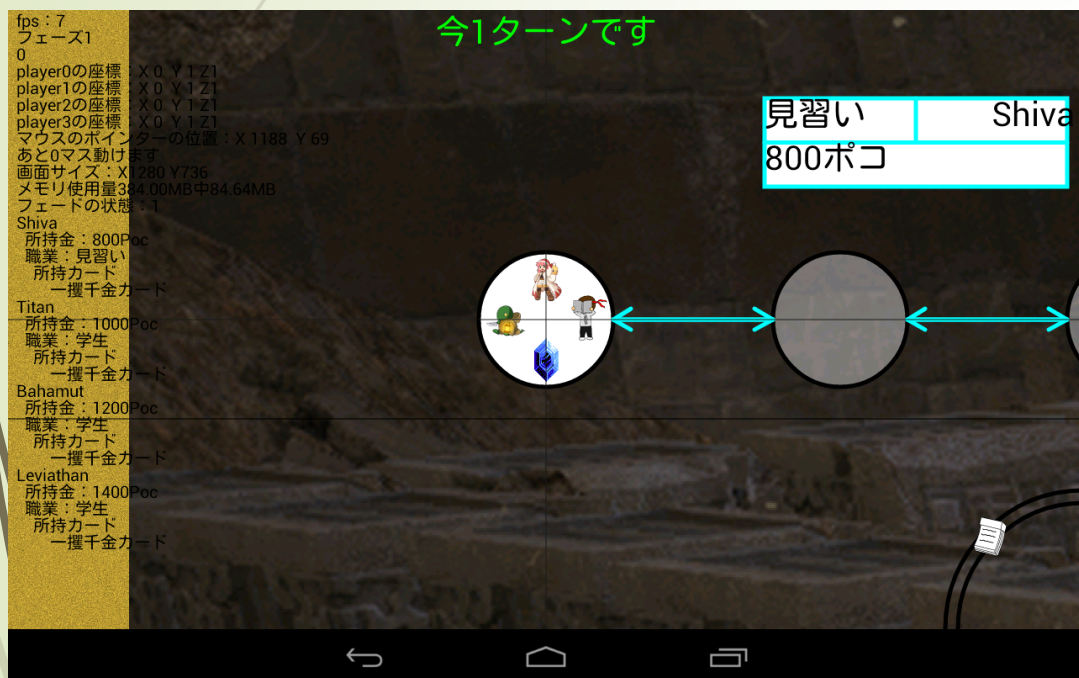
ミーティング

- **学生のみミーティング**（週 1 回 3 時間）
 - 進捗状況の報告
 - 創成学習センター関連の情報の共有
- **教員込みミーティング**（月 2 回 3 時間）
 - 進捗状況の報告
 - 創成学習センター関連の情報の共有
 - プログラム関係の相談
 - スクリーンに投影し、デバックを行う

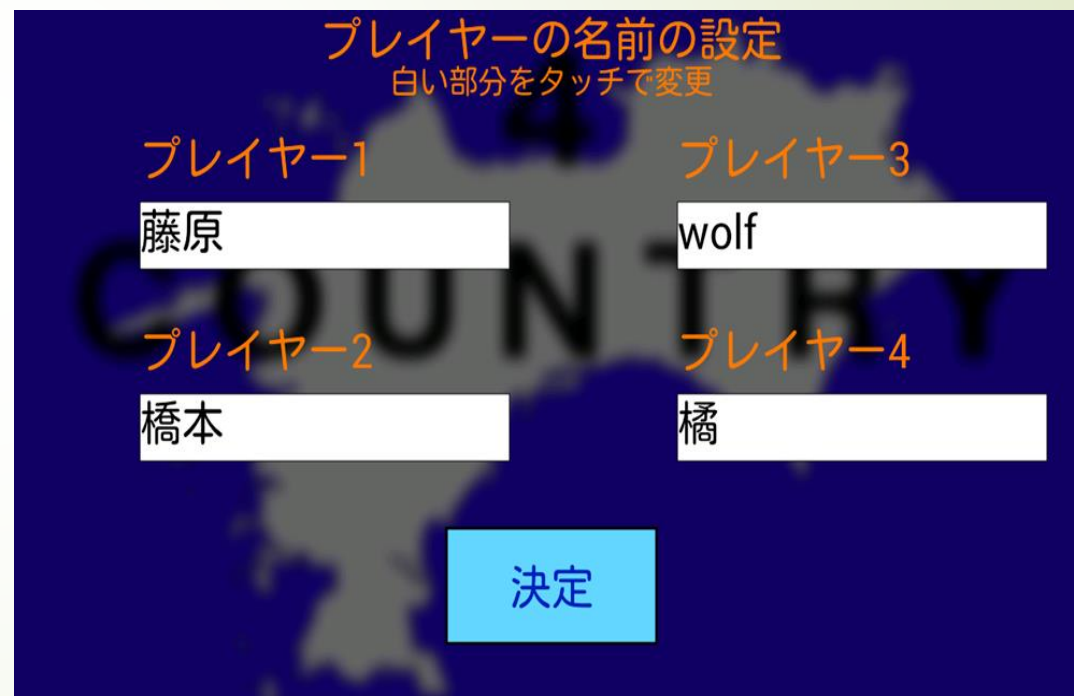
月間活動内容

➡ 2月

最終報告会の準備



職業選択マップ



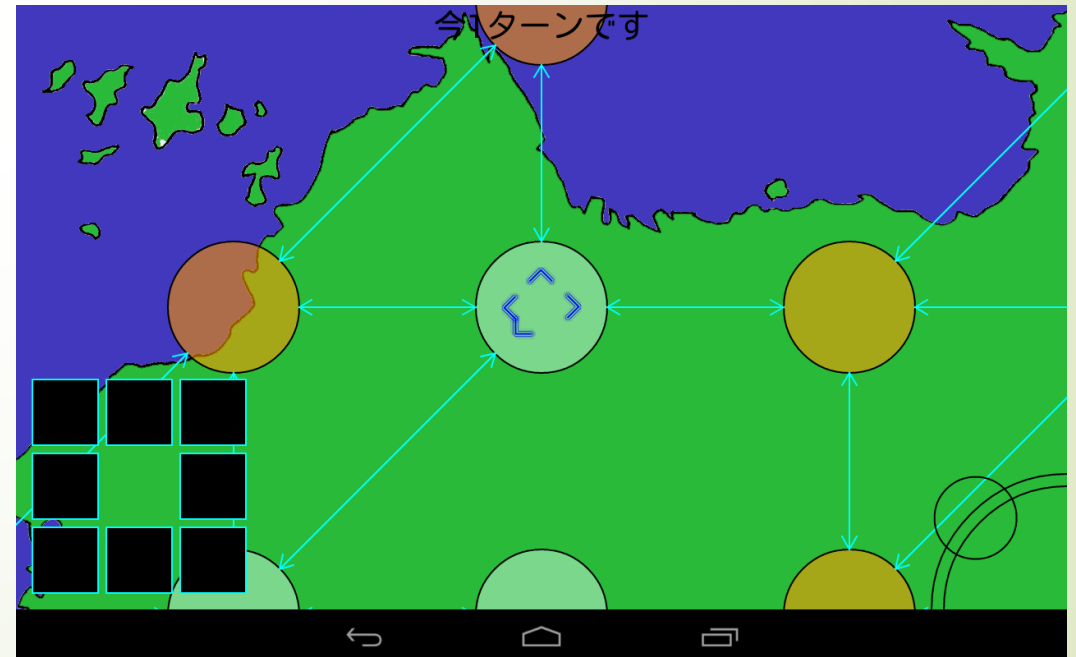
名前変更画面

月間活動内容

➡ 10月

学祭の準備

スゴロクボードゲームがゲームとして動くようになった

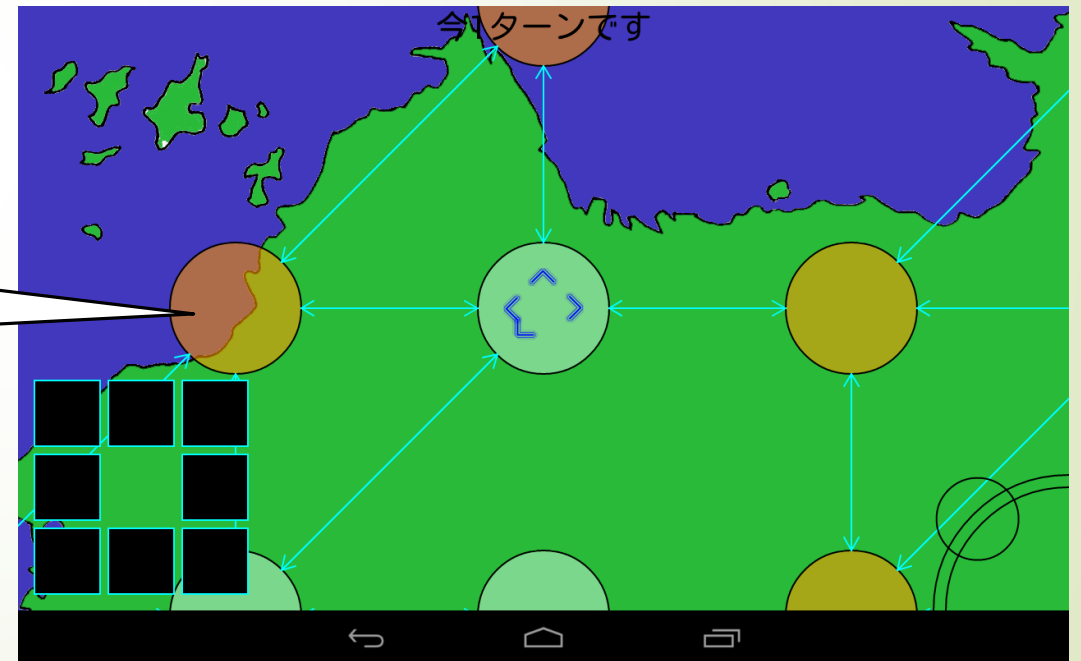


ゲーム画面

月間活動内容

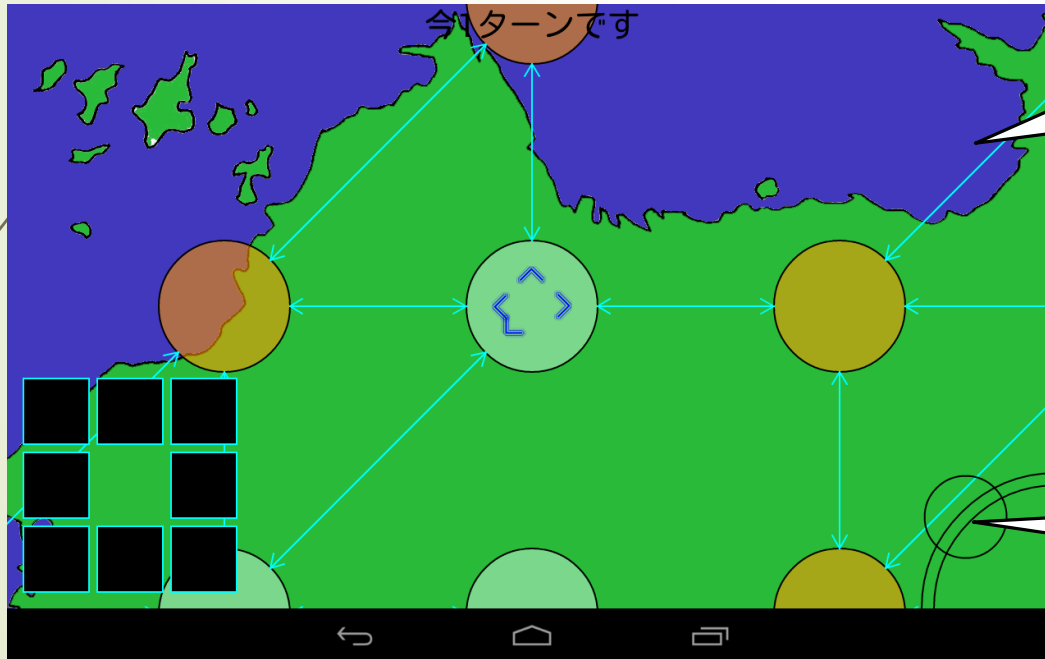
➡ 7月

マス、キャラクター
の移動のプログラム
を製作



月間活動内容

➡ 8月、9月



アンドロイド向けに
最適化し、仮マップ
を四国マップに変更

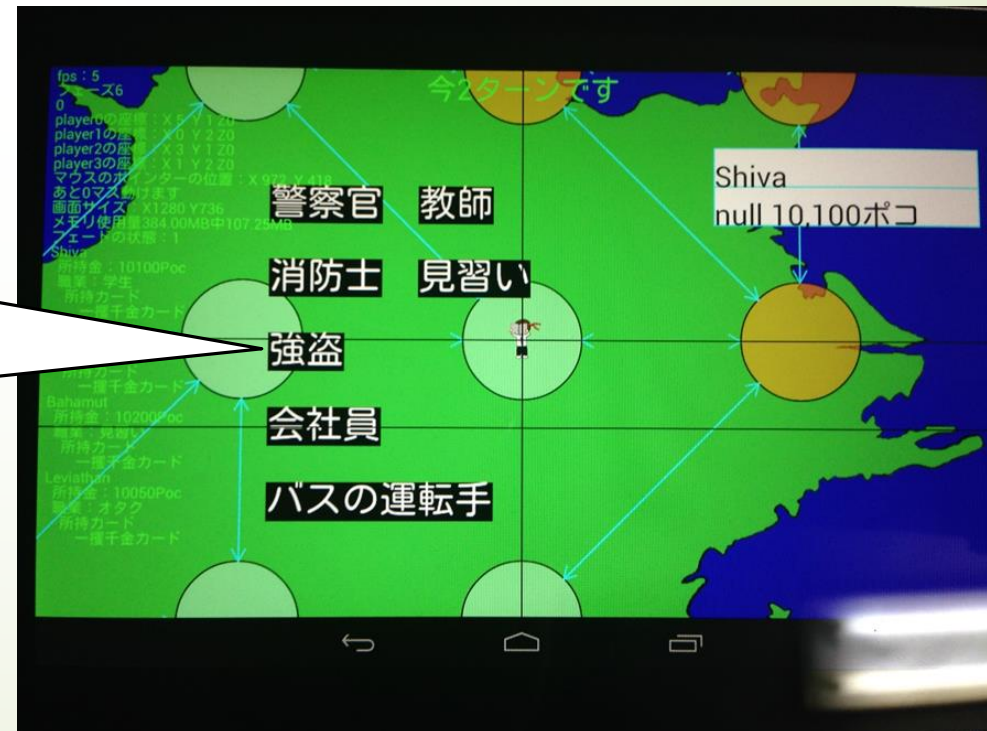
リボルバー型メ
ニューを製作

月間活動内容

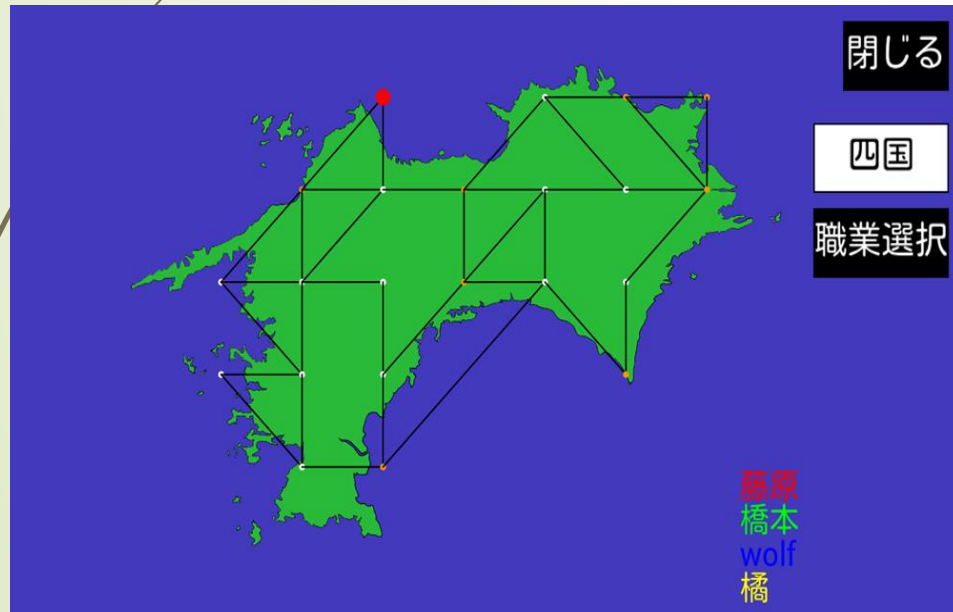
➡ 11月

中間報告会の準備

職業のプログラム
ムを製作



月間活動内容



学生



オタク



フリーター



農家

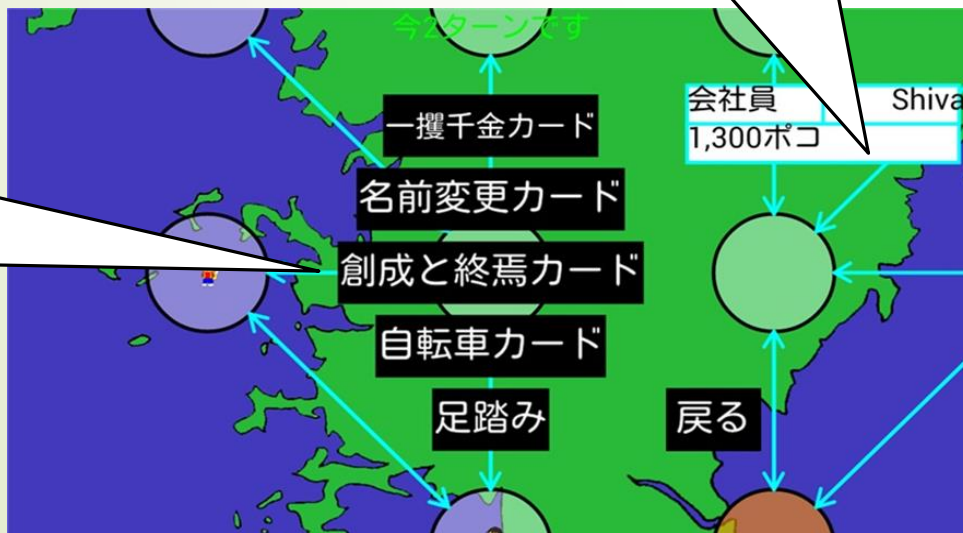
月間活動内容

➡ 1月

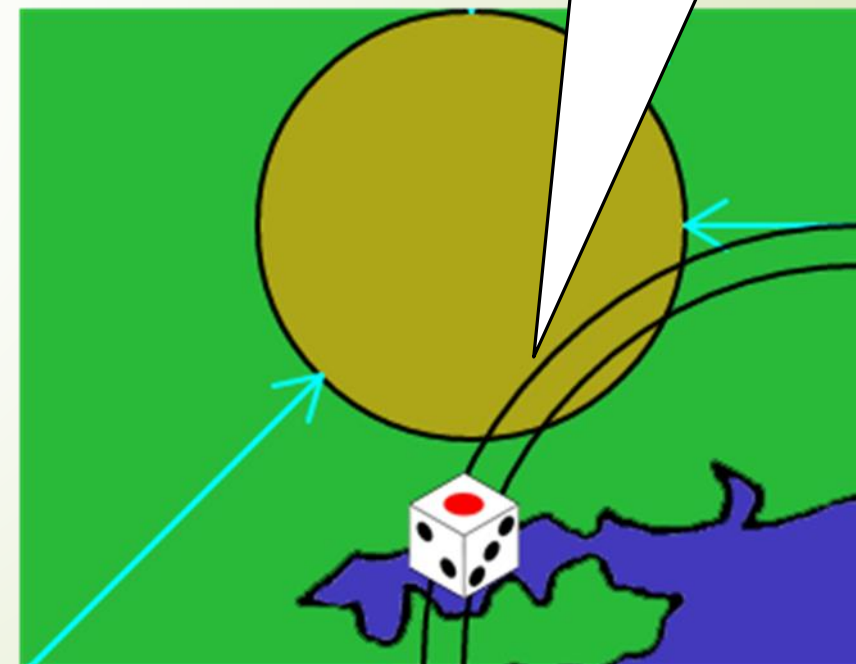
アンケートの実施

1月
UIのプログラム

1月
アイテムの
使用画面



リボルバー型メニュー



アンケート 1月

- ➡ スゴロクボードゲームについて頂いた意見
 - ◆ チュートリアルなどの説明がないためゲームの進行方法が分からない
 - ◆ マップをスクロールする機能がほしい
 - ◆ 全体的にゲーム自体が重い
 - ◆ 絵が寂しいことや音楽がほしい
 - ◆ 四国を題材にしているのでご当地のイベントや名産品がほしい
 - ◆ 職業それぞれに特徴がほしい
 - ◆ 職業が色々ある点が良い