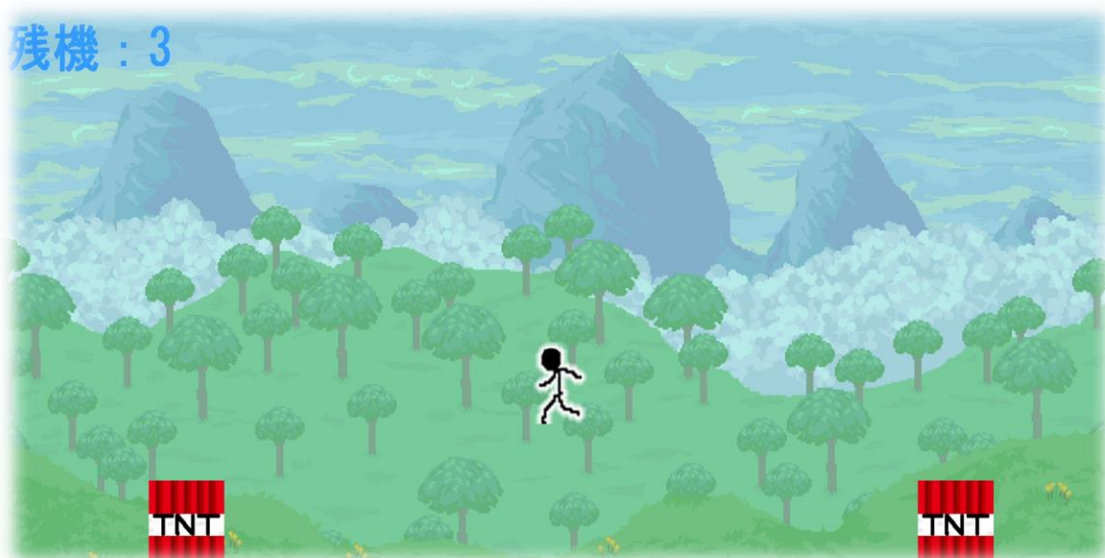




**グループ制作**  
**麻生情報ビジネス専門学校 北九州校**  
**ゲームクリエイター科 武藤 優佳**



# ゲーム概要

## **1. 概要**

ゲーム名 : メイドイン・アソウ

制作期間 : 約3週間 (6月下旬～7月上旬)

メイドインワリオを模倣して制作した作品です。

## **2. 環境**

OS : Windows

ソフト : Microsoft Visual Studio2022

言語 : C/C++言語

API : DX ライブラリ

## **3. 担当メンバー (計6人)**

企画、BGM、制作進行 : 1名

プログラマー : 2名

イラスト、企画補助 : 1名

グラフィック : 1名

デバッグ : 1名

チーム制作ではプログラマーを担当しました。

## 4. 主に苦勞したところ

※プログラムで苦勞したところは「プログラム解説」の資料に記載しています。

### ・自分の実力を把握してメンバーと相談すること

プランナー希望の友人から企画書を渡され、自分の実力を見て実装できそうか、またどれほどの時間が必要かを考え伝えることが大変でした。最初に9ステージの案が渡され、その中から自力で実装できそうな処理、協力すれば実装できる、実装したことがない未経験の処理を考え、調べたり友人に聞いたりしてからかかる時間を伝えました。それから unnecessary な要素は省いて制作に取り掛かりました。

### ・メンバーと自分が想像しているゲームの動きの違い

企画担当、音楽担当、グラフィック担当それぞれの思い描いているゲームの違いに苦勞しました。それぞれにきちんと伝わらなければキャラクターの動きに違和感が出てきたり、場面に合っていない音楽や映像になってしまいます。それを防ぐためにメンバーと沢山共有し、コミュニケーションがとれるように意識しました。