

5年宮岡佑弥

企画名: "上で行く? 下で行く?"

ジャンル: ゲーム

概要: 交通渋滞を上手く回避し快適に目的地までドライブすることを目標とする地図ゲームアプリ。

主な要素は・地図・渋滞情報・車の速度・助手席に座っている人の機嫌。

使用言語はC++ 使用ライブラリはDxLib キーボード・マウス・ディスプレイ・Windows10 などあればOK。

具体的には構成:

ユーザーは

- ・道路が描かれた地図を見て、本ソフトの指定する目的地までの道順を考える
- ・渋滞情報も確認し(ただし若干の渋滞にハマっているときのみ)快適かつ短時間で目的地まで行くにはどの道を使えばよいか判断する
- ・分岐の交差点に進む道を選ぶ
- ・助手席に座っている人の機嫌が悪くなってしまったらゲームオーバーとなる。助手席に座っている人の機嫌は、車が低速で重たいている時・目的地までの所用時間が長い時に悪化する
- ・助手席に座っている人の機嫌を本ソフトウィンドウ内に常に見る事ができる。

ゲームの流れ

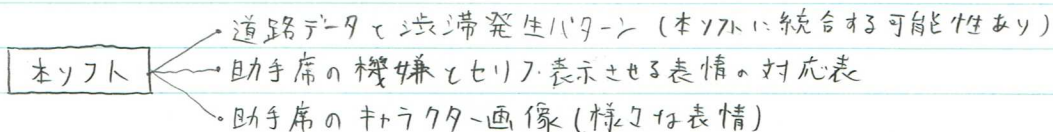
- 1) 助手席の自己紹介, ルール説明, 車出し, 出発地と目的地も伝える
- 2) 出発前10秒以内に地図全体を自由に見回すことができる(渋滞情報付き)
- 3) 走行時は渋滞情報を見ることはできず、ユーザー(ドライバー)は道の分岐を選ぶことしかできない。  
※渋滞情報は渋滞にハマっている時にしか見られず、このゲーム最大の引きポイント
- 4) 走行状況, 経過時間等を総合的に計算し助手席の機嫌とセリフを決定する。
- 5) 無事に目的地に到着したらゲーム終了

未定の部分

・道路は 1) 現実にある国道, 県道, 高速を使用する or 2) 架空の下道, 高速を使用する

1) のメリット: 現実にあるので初見で分かりやすい 2) のデメリット: 渋滞発生が不自然ととらえられるかも

依存データ

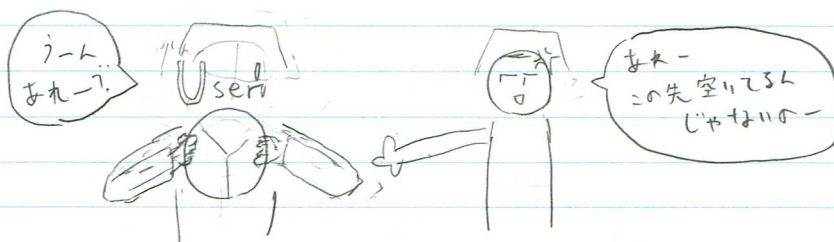


やらないこと

- ・3Dモデリングは行わない。
- ・CG描画は行わない、あくまでも地図上でのゲームとする

設計で行き詰まっていること

- ・なぜドライバー(ユーザー)は助手席の人と一緒に目的地まで行く用事があるのか...<ストーリー設定>候補:



5年 宮岡佑弥

DATE

作業画面

//何処の  
あすし

出発地と目的地の道の通り

ルール ①

国道246号線

停止中

に到着

ミッション失敗

ESC 止

ESC 止

ESC 到着

ESC

ESC 止

ESC 止

ESC 到着

ESC

ESC 止

ESC 止

ESC 到着

ESC

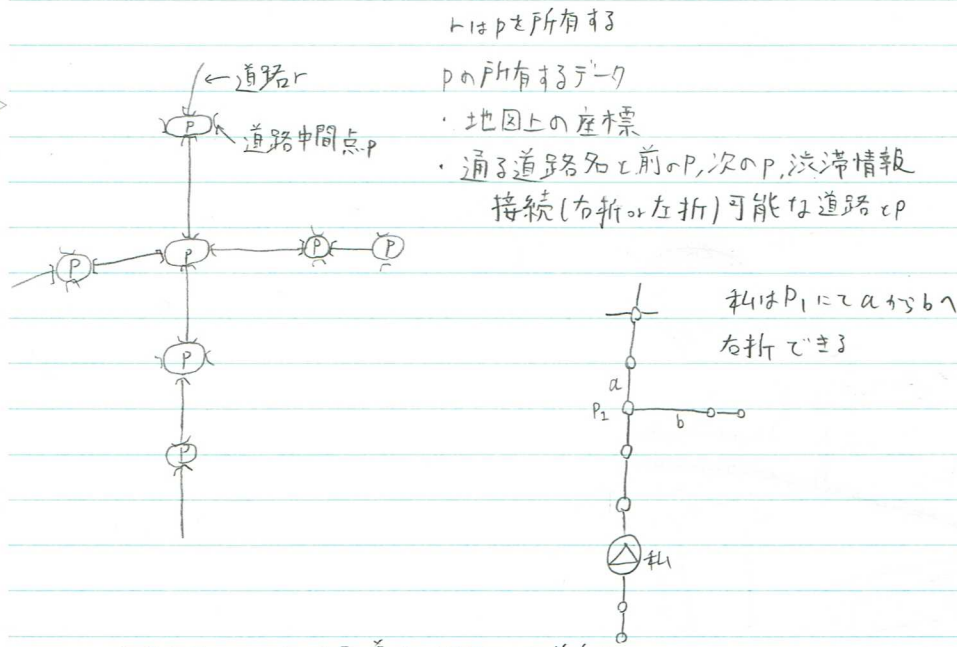
ESC 止

ESC 止

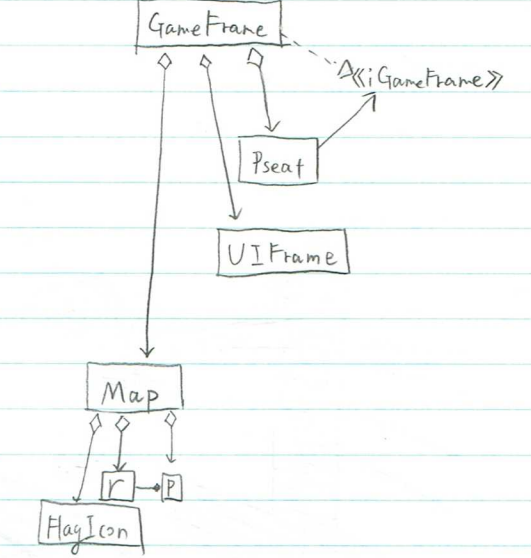
ESC 到着

ESC

地図システム



クラス図(予定)



... 5月6月の2ヶ月で最善なシステムを考える。

スケジュール

- 5月 6月 地図システムの基盤作り
- 7月 地図作成
- 8月 ゲームフレーム作成  
地図上を走行させる
- 9月 ゲーム要素を入れる

カバ-画:

