

TriJewel プロジェクト概要

AY2021 企画開発部

KENnY

目次

- ▶ 自己紹介
- ▶ プロジェクトの目的
- ▶ ゲームシステム
- ▶ 世界観
- ▶ 開発環境
- ▶ スケジュール

自己紹介

自己紹介

- ▶ HN: KENnY
- ▶ 学年: 修士1年
- ▶ 専攻: 情報技術・プロジェクトマネジメント専攻

- ▶ 役職: プログラマー
- ▶ 好きなプログラミング言語: C++
- ▶ 好きなゲーム: ピクミン2

プロジェクトの目的

プロジェクトの目的

- ▶ 10月9～10日に開催される学祭に向けてゲームを完成させる
 - ▶ ジャンル: 子供向けパズルゲーム
 - ▶ 迷路と倉庫番を合体させたような内容
- ▶ 中規模なゲーム開発を通じてスキルを磨く
- ▶ チーム開発の経験

関連作品

- ▶ シロナと迷路の森(PandD 2018 Autumn)
 - ▶ 簡単な迷路を攻略するゲーム
 - ▶ 2018年度、学祭に向けて作成
 - ▶ 多くの子供達に遊んでもらえた



関連作品

- ▶ シロナと記憶の箱(PandD 2019 Winter)
 - ▶ 倉庫番
 - ▶ 2019年度、学祭に向けて作成(台風19号により、中止...)
 - ▶ パソコン甲子園で展示、プレイした子供を泣かせた

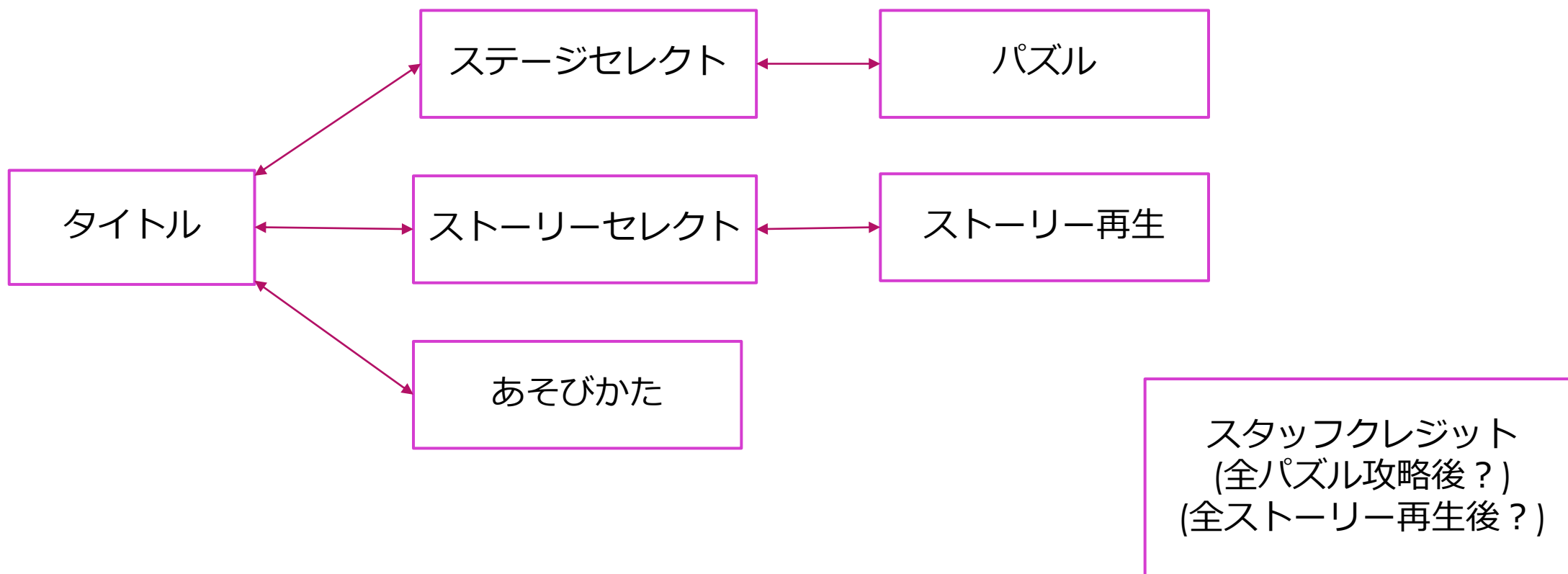


ゲームシステム

ゲームシステム

- ▶ 迷路と倉庫番を合体させたようなゲーム
 - ▶ 道中の岩？障害物？をどかしてゴールを目指す
 - ▶ 箱を指定された場所に置くことで障害物が消える
 - ▶ etc...
- ▶ ステージは合計90
 - ▶ レベルが3段階、各レベル30ステージ
 - ▶ 余裕があれば、もっと増やすかも...

画面遷移



世界観

世界観

- ▶ 大まかな分類: ファンタジー
- ▶ 動物の形をした3人の精霊達が森の中で集まってワイワイするようなストーリー
- ▶ 精霊達は、不思議な力を使える
- ▶ 実は人間がいなくなってる

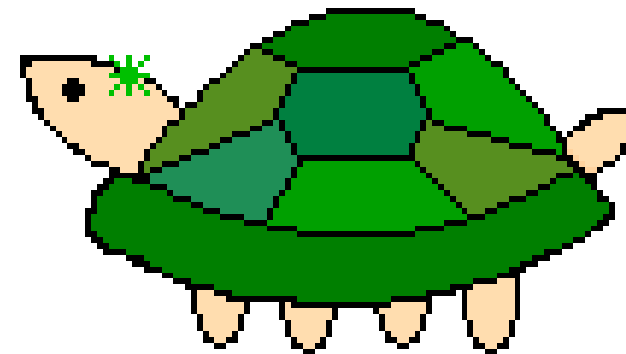
シロナ

- ▶ 雪兔の女の子、256歳
- ▶ 雪の精霊で、氷を操ることができる
 - ▶ 吹雪を吹かせたり、物を凍らせたり...
- ▶ 元気いっぱい遊ぶのが大好き
- ▶ 出自に反して、寒いのは苦手
- ▶ 好きな季節は夏



リンドル

- ▶ カメの男の子、512歳
- ▶ 森の精霊で、あちこちに植物を生やすことができる
 - ▶ 無生物に命を吹き込むこともできる
- ▶ 臆病で身長派
- ▶ 自然をこよなく愛している
- ▶ 好きな季節は春



チャマ

- ▶ 化け狸の女の子、1024歳
- ▶ 大地の精霊で、土を操ることができる
 - ▶ 土を変形させて、いろいろなものを作ることができる
- ▶ 化ける力も使えるが、本人は好んで使いたがらない
- ▶ 温厚で、基本何をしても怒らない(でも、怒らせると...?)
- ▶ 好きな季節は秋



開発環境

開発環境

- ▶ プログラマー: Siv3Dを使った開発(C言語、C++)
WindowsはVisualStudio、MacはXCode
- ▶ グラフィック: 何使ってもOK
(但しpngファイルで背景を透過させること)
- ▶ サウンド: 何使ってもOK
(但しBGMはoggやmp3にすること。SEはwavでもOK)

開発環境

- ▶ バージョン管理システムgit
- ▶ 使い方は OneDrive/2020/勉強会/プログラマ/git/ にある「git勉強会.pdf」に分かりやすく書かれています。
 - ▶ Mail: panddmail@gmail.com
 - ▶ Password: いつもの(忘れたら先輩に聞いてね)
- ▶ 主にプログラマーが使う(グラフィッカーやサウンドが使ってもOK)
- ▶ MergeとかはKENnYがまとめてやっておきます

スケジュール

スケジュール

▶ 7月

- ▶ ゲームシステム・世界観を理解する
- ▶ 環境構築

▶ 8月

- ▶ 7日から制作開始(夏期休業)
- ▶ 週一で進捗報告を兼ねて作業
- ▶ 基本的にオンライン(Discord)

スケジュール

- ▶ 9月末のどこかでサークルの会議があると思うから、そこで試遊会をやる(8割完成)。
- ▶ 10月
- ▶ 学祭前にCD焼きとかがあるから、ここまでに完成させる。
 - ▶ 学祭1週間前くらいが目安
 - ▶ できるだけ早めだとなお良い
- ▶ 9日・10日: 学祭当日(最終目標)