

ソフトウェア設計及び実験 後期・グループ開発企画書 co-jump

17 班

日付 2022 年 10 月 31 日

1 ゲーム内容

1.1 ジャンル

協力型横スクロールアクション

1.2 タイトル

co-jump

1.3 プレイヤー人数

2 人

1.4 コンセプト

仲間を利用する

仲間と協力する

1.5 ルール・操作方法

横移動・ジャンプを基本にする

一人でも死んだらゲームオーバー一人でも目標達成できたらクリア

2 実装方法

実装には SDL2 とソケットプログラミングを用いる

サーバーは UDP 方式をしようする予定

2.1 利用デバイス

Joycon

2.2 開発体制

- KWON DOHEON
ゲームシステム及びサーバー
- 木田翔
ゲームシステム
- 小山寛又
ゲーム UI 及びメイン
- 杉本飛馬
ゲームソース及びアニメーション系

2.3 ガントチャート

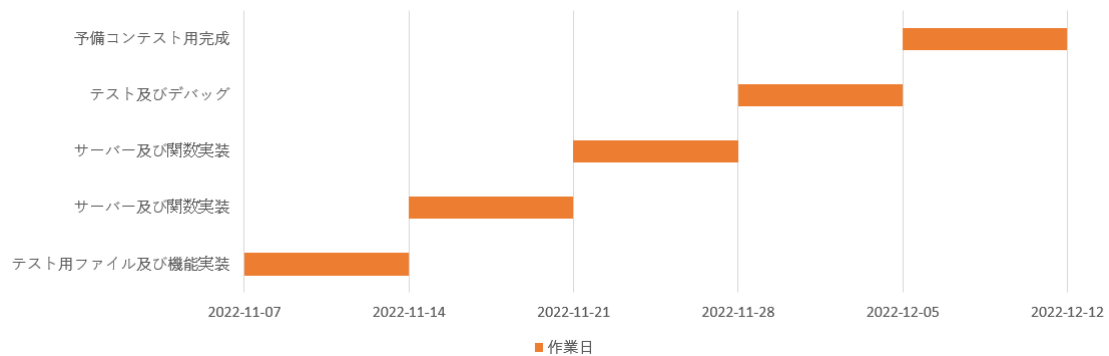


図 1 全員の開発ガントチャート

3 企画評価

3.1 技術

表 1 技術評価と理由

項目	評価値	理由
ハードウェア構成	2	Joycon を用いるため
ゲームシステム	2	物理演算及びイベント処理を追加

3.2 企画

表 2 企画評価と理由

項目	評価値	理由
オリジナリティ	2	ルールや目標が一緒があるかもしれないが達成方法が違うため
面白さ・期待度	2	仲間と協力する分、達成感を一緒に味わえる

3.3 開発

表 3 企画評価と理由

項目	評価値	理由
開発規模	2	チャレンジするが開発に問題が内容調整予定
役割分担・開発計画	2	計画は前後する可能性があるが妥当に役割分担を行った
受賞可能性	2	マップとの相互作用・協力方式・プレイヤー経験を意識したため

4 狙う賞

技術賞

マップとの相互作用・物理演算などを理由とし
技術賞を狙う。

5 アピールポイント

対戦型ではなく協力型で楽しめるものがある。
このゲームは仲間と協力しその達成感を味わうように企画したため
それを楽しんでほしい。