

ACCIDENT DELIVER



FAMIGLIA VONGOLA

吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科2年

ACCIDENT DELIVER



使用ツール

Visual Studio 2015

Metasequoia

Adobe Photoshop






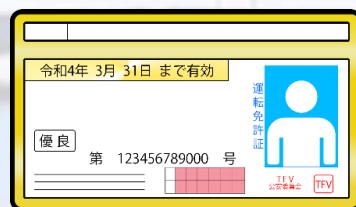
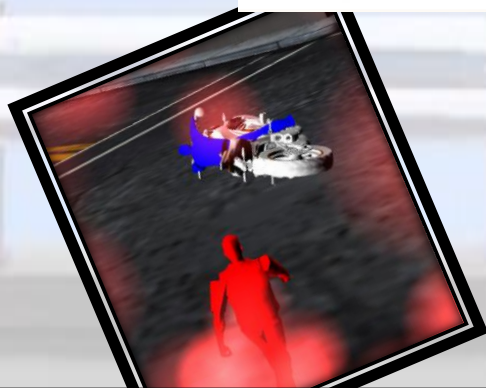
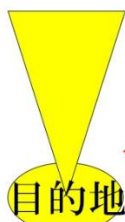
プレイ人数

1人

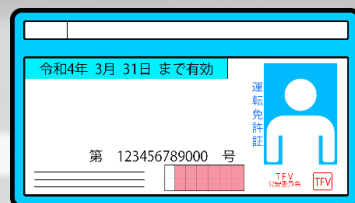
操作方法

キーボード+マウス or ゲームパッド

  **荷物を届けよ!!** 
ゴールド免許でスコアUP



▼ RANK DOWN ▼



事故を起こすと免許の
グレードが下がってしまうぞ！

迅速に**安全**に君は届けられるか！！！！

目次



P4 企画～仕様検討

P5 プロトタイプ版



P6 α版

P7 β版



P8 マスター版

P9 卒プレ



P10～P11 制作者コメント



企画・仕様検討

コンセプト

リトライ×デリバリー



ゲーム内容

何度もリトライしたくなるデリバリーゲームにするため、スコアアタック式のゲームにすることになる。

ただ届けるだけではリトライしたくならないと思い、通行人や車をマップに設置、行動させることに。

免許のグレードによるボーナスをつけることで、よりやりこみたくなるようにする。



安全第一



コメント

警察が見回りに来たり、通行止めの場所など作ることによって、何度リトライしても飽きないようにできるのではと考え、仕様の一つとして案を出すなど皆、積極的に企画を進めていました。

✂→ 2021/11/05



プロトタイプ版

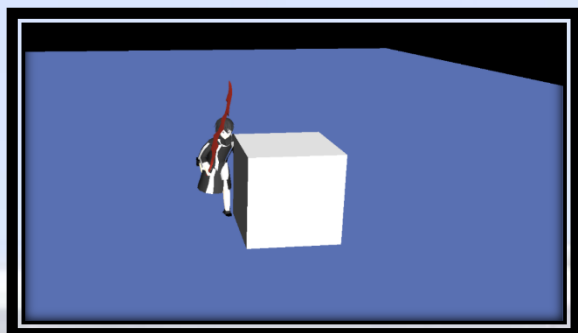
実装内容

タイトル画面、当たり判定、プレイヤーモーション処理

ゲーム内容と同様に
タイトル画面はシンプルに。



《タイトル画面》



《当たり判定確認》

ゲームに必要な当たる判定や
モーションの処理を
優先して制作、実装。

コメント

遷移や当たり判定など必要な処理はこの段階で
おおよそ出来上がり、まだ入れていなかったUIやモデルも
出来つつあり、α版には形になるだろうと制作を進める。
企画書こそあるものの、仕様をどこまで入れていくのか
決め切れておらず、先行き不安のまま
実装できることから着実に進めていました。

✂→ 2021/11/30

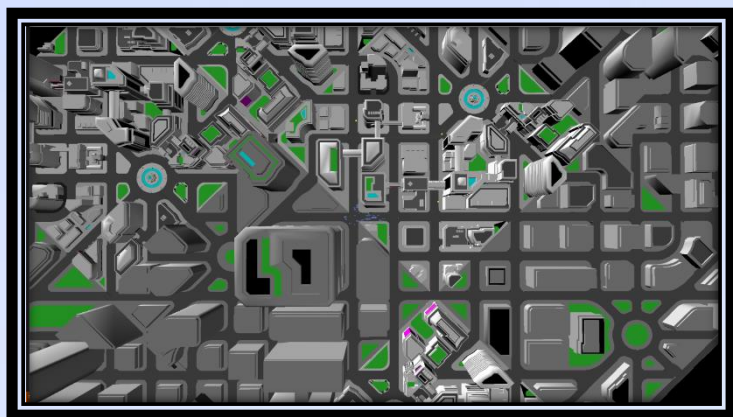


α 版

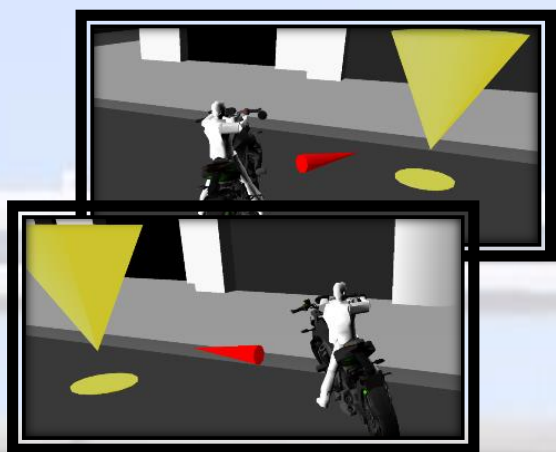
実装内容

・ステージ ・目的地ナビ ・車両、通行人の巡回AI

ステージはとても広く
作成しており、見応えや
やりごたえがあるように。



《上から見たステージ》



《目的地ナビ》

ナビは目的地に対して向くように。
目的地への距離と合わせて
確認することで迷いづらくなる。

コメント

ステージや通行人など企画段階で想定していたものは
ほとんど出来上がってきており、プレイヤーや車の
移動処理などの調整作業が多くなってきた。

✂→ 2021/12/23



β 版

実装内容

- ・ドリフト走行 ・タイトル画面、ステージの一新
- ・主なUI ・信号機の追加



《タイトル画面》

道路を走っているようなアニメーションを追加し、疾走感のあるタイトルに。

ステージのクオリティが増し、見て回る楽しさも増えました。



《上空からのステージ》



《ゲーム画面》

周辺を確認できる俯瞰カメラやスコア、免許証などのUIを実装。ドリフト走行によって滑るように曲がれるように。

コメント

まだ物足りなさを感じつつもほぼ完成形にできて一安心。
そう思うなか見つかる不具合の数々。
ここからの修正作業を想像し、鬱々としながらも冬休みへ。

✕→ 2022/1/18

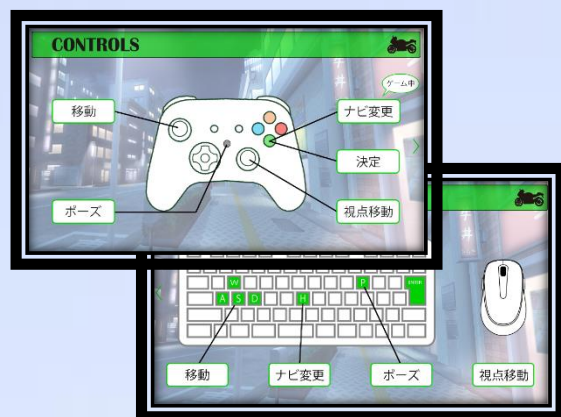


マスター版

実装内容

・操作説明 ・ランキング ・不具合修正

チュートリアル(操作説明)を
タイトルから確認できるように。



《各操作説明》



《ランキング》

免許によるボーナスや
1～5位までのランキングを表示。
目指せ1位！

マスター版✕までに様々な不具合が起きてしまっていて
新規実装はほぼできなかったがなんとか形にはなり
楽しんでもらえるか不安ながら、いざ卒プレへ。

2022/1/21

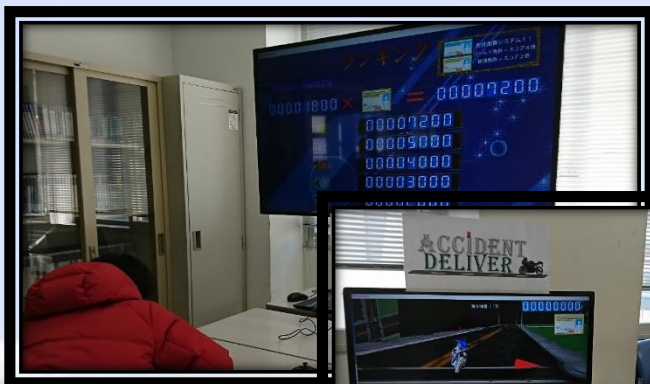


ミニ卒業制作プレゼンテーション



悪戦苦闘しつつ制作した
このゲームがどんな評価を
してもらえるか。
不安ながらも始まりました。

《設置完了した図》



《プレイ中の方々》

今回の卒業制作プレゼンテーションは
コロナ禍によりプレイしてもらっているところを
確認しながらのプレゼンはできませんでしたが
評価シートを拝見した限りでは
楽しんでもらえていたようでした。



制作者コメント

《メインプログラマー》

高橋勝太

リーダーを務めた高橋です。全体を通して明るい雰囲気
話しやすい環境で何度も意見を言い合い、
無事にゲーム作品を完成させることができました。
でもあと一週間程度は欲しかったです。

《メインプログラマー》

三浦優大

今回担当した箇所はプレイヤーのモーションや
パーティクルやエフェクトです。制作を通して感じたのは、
ソースコードを綺麗に書かないとダメだなと感じました。
他の人が見て分からないと追加も修正もできないので
そこは気を付けたいと思いました。

《モデル制作》

Nguyen Dang Hung

私の担当はモデル作成で、今回はデリバリーゲームだったので、
マップは非常に重要であり、可能な限り現実的なマップにするために
多くの努力を払いました。ただし、ポリゴン間のギャップや
建物のサイズなど、多くのバグやエラーがありました。
最大のミスは、モデルが多くマップが大きかったため、5台以上の車を入
れると非常に重くてプレイできなくなったことだと思います。



制作者コメント

《UI・テクスチャ作成》
早坂大輝

最後のチーム制作で、発表会でバグはあったものの満足できる作品が作れてよかったです。

自分はUIやテクスチャ作成担当でしたが、雰囲気を出しつつ分かりやすく作れたと思います。

《カメラ制御・メニュー画面》
小関優斗

今回のゲーム制作ではカメラ操作、メニュー画面、当たり判定を少し担当しました。

カメラ操作等うまくできなかったこともありましたがチームで制作をするのはとても楽しかったです。

《車両AI・モデル調整》
片野裕哉

とてもクオリティの高いステージのデータを受け取り、頂点数を削減しつつ元のモデルの魅力を減らさないように調整するのが大変だったがやりがいもあって楽しかった。

自分の担当したプログラムは振り返ってみると見づらいソースコードだと思ったので、気を付けていきたい。

高橋勝太

Nguyen Dang Hung

三浦優大



早坂大輝

小関優斗

片野裕哉