

2019 年度ソフト実験個人開発

個人開発概要

個人開発では，第一回～第九回の講義で学んだことをいかし，個人でゲームを開発する．ゲームの開発では

1. SDL を用いて GUI を実装すること(テキストベースのゲームは不可)
2. オリジナルのゲームであること
3. 1 人でプレーして 10 分程度で面白さがわかること
4. 可能な限り外部周辺機器を 1 つ以上用いたゲームを開発すること

を満たさなければならない．

外部周辺機器の一覧

- ・ ジョイパッド
- ・ Wii リモコン
- ・ Wii ヌンチャク
- ・ バランス Wii ボード
- ・ センサーバー
- ・ LeapMotion
- ・ Kinect
- ・ Android 端末(スマートフォン, タブレット)
- ・ マイク (スタンドタイプ)
- ・ ペン型マウス

注：個人開発期間中も随時機器の貸し出しを行う．希望者は康先生まで連絡すること．

実施スケジュール

個人開発のスケジュールを表 1 に示す．

表 1 個人開発日程表

| 実施日 | 曜日 | 内容 |
|----------|----|-----------------------------------|
| 6 月 18 日 | 火 | ゲーム開発内容の説明，個人開発の企画・立案 |
| 6 月 25 日 | 火 | 個人ゲーム開発 |
| 7 月 2 日 | 火 | 個人ゲーム開発 |
| 7 月 9 日 | 火 | 個人ゲーム開発 |
| 7 月 23 日 | 火 | 個人ゲーム開発 |
| 7 月 30 日 | 火 | コンテスト（7 月 25 日（木）までに実行ファイル等の提出必要） |
| 8 月 6 日 | 火 | ゲーム内容のプレゼン，後期の説明 |

また、各週の詳細は以下の通りである。

6/18 担当教員、TA に企画案を相談。次週までに企画書を提出する。

6/18～7/23 各自開発を行う。授業では進捗状況を毎週担当教員、TA に報告する。なお、毎週進捗報告レポートの提出が必要。

7/25 完成させたゲームの実行ファイル、マニュアル、PR パンフレット等を提出する。

7/30 コンテスト開催。コンテストでは投票によってランキングをつける予定である。上位入賞できるよう頑張りましょう。

8/6 自分の開発したゲームに関するプレゼンを行う。

注意事項

- ・ 開発期間は約1ヶ月間と短期間なので、あまり大掛かりなものにしないように気をつけること。1ヶ月間で開発し、コンテストまでに遊べるものを完成できるように企画すること。
- ・ 複数人プレーのゲームでも構わないが、一人プレーでも遊べるようにすること。
- ・ ゲームのジャンルは特に問わない。
- ・ 企画内容についても評価し、基準に満たない場合は企画の修正を求める。
- ・ 完成したゲームは、企画時の目標を踏まえ、達成度を評価する。
- ・ ゲームが完成しない場合（企画時の目標を達成しない場合）は、コンテスト後でも完成するまで継続してチェックを行う。