1 作成目的、背景

　AIやUnityなどの、さまざまなツールや技術、能力を生かして、３Ｄのゲーム作品を作りたいと考えていた。その後チーム内の高塚が、寝ている間にみた、ティラノサウルスに学校で追いかけられる夢をイメージしたゲーム作品を作ろうということになり、3Dのホラーゲームの制作を始めた。

2 作品の概要と特徴

学校というマップに閉じ込められた主人公が脱出を目指す、3Dの脱出ゲーム。しかしその学校内には、ティラノサウルスがうろついており、ティラノサウルスにつかまらないように脱出を目指さなければいけないというホラー要素が加わっている。AIなどの最新の技術を大いに活用して制作を行い、さまざまな技術やツールを使ってつくられているという特徴がある。

3-1 作品の構成（構成図）

3-2 作品の構成（ハードウェアソフトウェア構成）

3-3 作品の構成（開発言語等）#どのプログラミング言語で開発したか

3-4 ＤＦＤ（データーフローダイアグラム）

3-5 ＤＦＤ（データーフローダイアグラム）

4　処理、アルゴリズム、技術説明

5 動作・操作説明

6 考察・発展

7 感想

18番 高塚　功成

　　┏━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┓

[5 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[6 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[7 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[8 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[9 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[10月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[11月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[12月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

┗━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┛

21番 対馬　けんと

　　┏━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┓

[5 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[6 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[7 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[8 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[9 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[10月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[11月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[12月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

┗━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┛

18番 森田 ひろき

　　┏━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┓

[5 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[6 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[7 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[8 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[9 月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[10月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[11月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

[12月┃　　　　　　　　　　作業内容　　　　　　　　　　]

┗━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┛

8 参考