

対戦型ブロック積み ゲームの提案

Team1:五十嵐、伊藤、太田、岡野、尾嶋、黒田

担当教員:兼子、福島

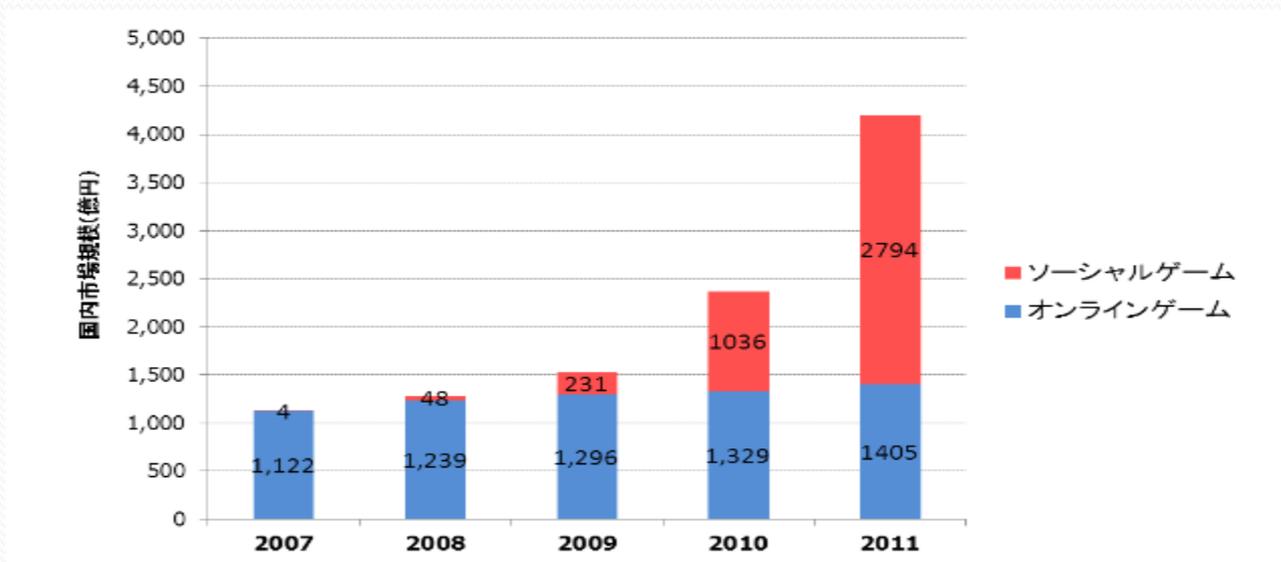
担当TA:大畑

発表の流れ

1. 背景
2. 目的
3. スケジュール
4. フィッシュボーン図
5. ゲームについて
6. 結果
7. 考察
8. 今後の展開

背景

- 手軽に遊べるソーシャルゲームが性別や年代を問わず人気を博している
- 操作が簡単なゲームが好まれる
- 初心者には敷居が高い一面もある



目的

- 初心者にもできて、経験者との差がつかないような単純なゲームを作る
- ゲーム制作を通じて、制作の過程やプログラミング技術を学ぶ

計画・スケジュール

5月

- ・ ゲームの現状調査

6月

- ・ フィッシュボーン図から問題点の洗い出し

7月

- ・ ゲーム選定、ゲームルール、機能の検討

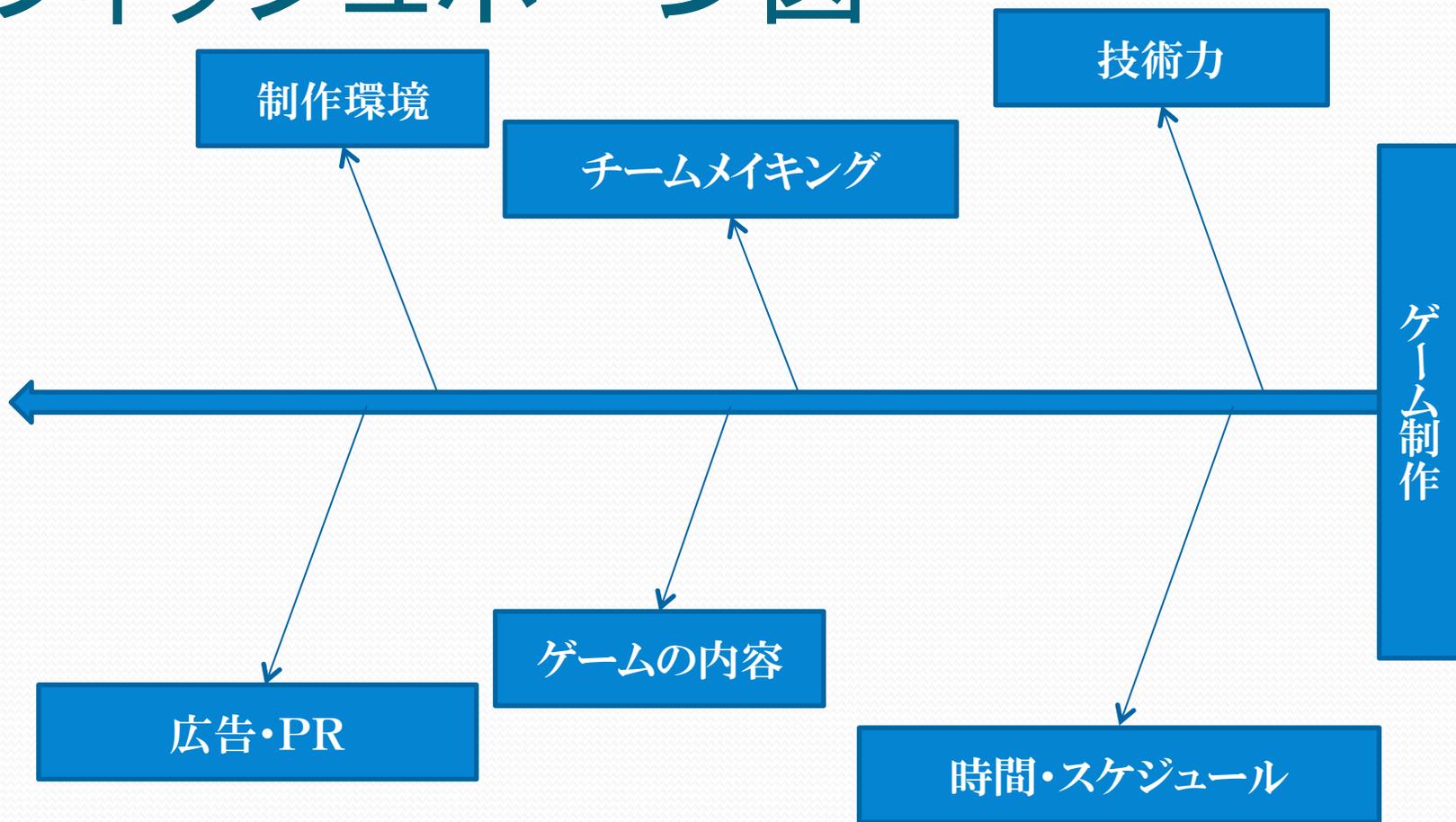
8月

- ・ ゲーム作成

9月

- ・ ゲーム作成、発表準備

フィッシュボーン図

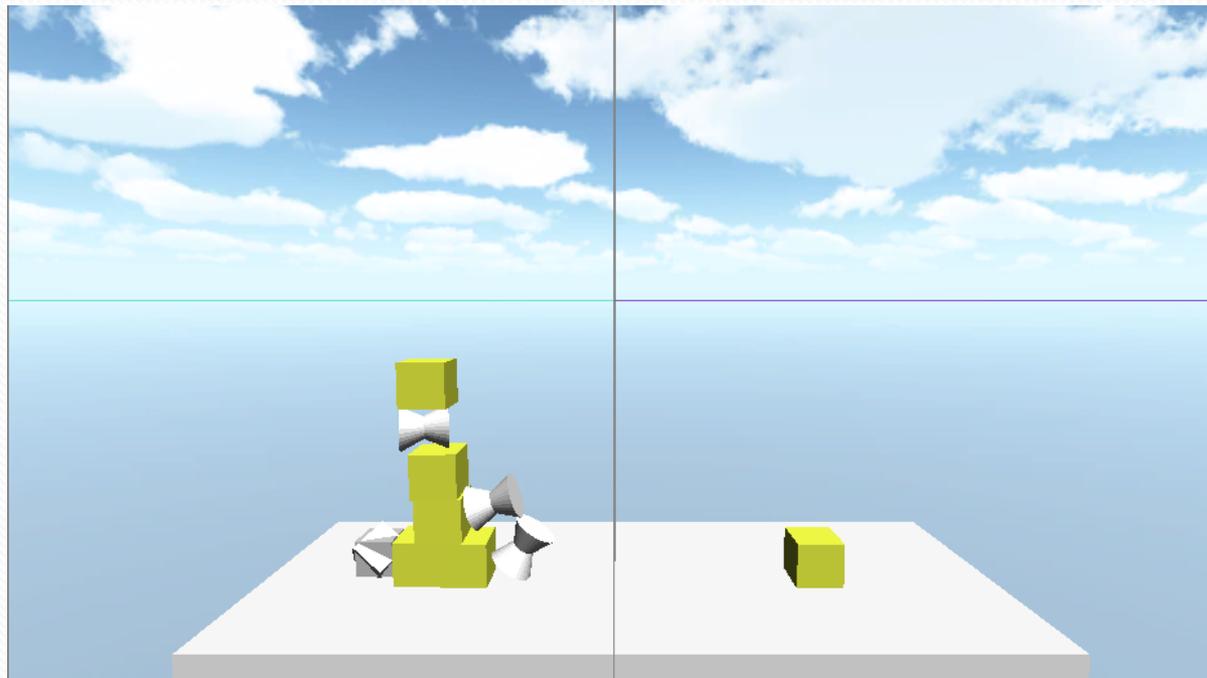


ゲーム内容の選定

- チーム全員が一つずつゲームのプレゼンを行い、投票により決定した
- 選定理由は、
 - 単純であるが、戦略性がある
 - 制作が簡単
 - 既存のものと差別化しやすい

ゲーム概要

- 様々な形状のブロックを用いた対戦型ブロック積み
- 物理演算を用いた3Dゲーム



ゲームの面白さ、独自性

他のソーシャルゲームに比して

- ・リアルタイムでの多人数プレイが可能。

他の多人数ゲームに比して

- ・ 物理シミュレーションを用いた積み上げゲームなので「**もの**」に**触る喜び**がある

他の積み上げ型ゲームに比して

- ・ 多人数での**相互干渉**（協力、邪魔）を取り入れているので**よりゲーム性が高い**

方法

- Unityを用いてゲームの仕様の作成
 - 3D制御(空間、オブジェクト)
 - 物理シミュレーション
 - ネットワーク通信(兼子研究室のサーバを使用)
 - ゲーム制御(勝敗判定、ユーザ登録)
- Blenderでブロックのモデルの作成
 - オブジェクト制作

役割

ゲーム作成(オブジェクトの作成、機能の実装)

- ・ 黒田

ゲームコンセプトの提案、PowerPoint作成

- ・ 五十嵐

ゲームデザイン、資料作成、会議の設定

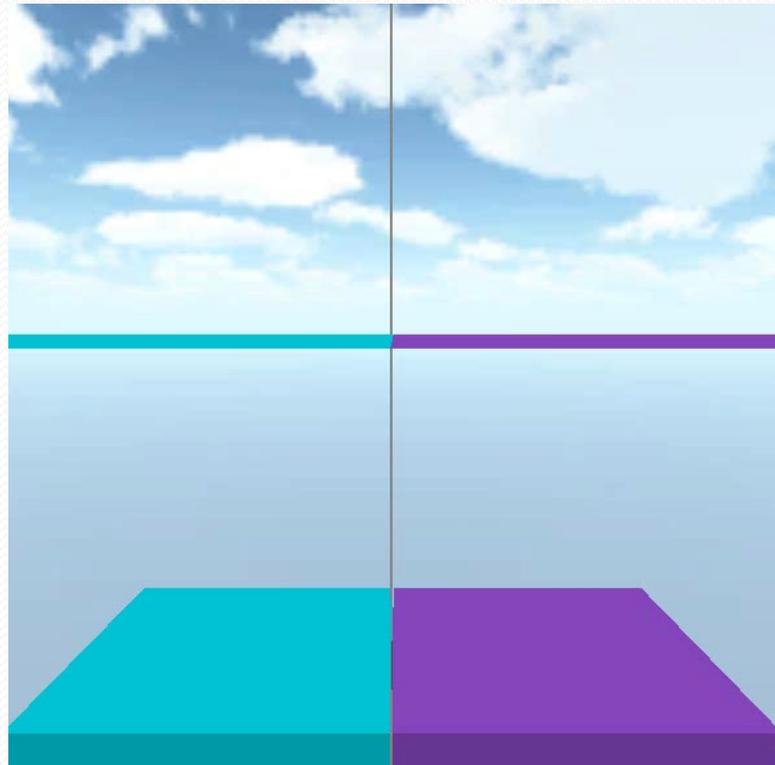
- ・ 五十嵐、伊藤、太田、岡野、尾嶋、黒田

とりまとめ、ゲームサンプル作成

- ・ 伊藤

結果

- 一人で遊べるような段階まで作成した



※画面は開発中のものです。

考察

- 企画について
 - 皆で意見を出し合い、一人では思いつかないようなゲームを考案することができた
- 手法について
 - Unityを使えば、だれでも簡単に3Dゲームを作ることができる。アセットストアが充実しているので、少人数でもそれなりの制作が可能
- チームの役割について
 - チームワーク、役割分担に問題があった
 - 一人に負担が大きくなってしまった
 - 黒田が全員に制作業務を割り振る
 - 積極的に連絡を行う

今後の展開

- 進捗状況
 - 一人で遊べるゲームのプロトタイプを作成
- 今後の予定
 - 後期では通信機能を組み込み多人数対戦を実現する
 - スマートフォンで動作させる
 - 実際に使用してもらい、アンケート等を実施して面白さが実現できているか評価を行い、ゲームに反映させる