

# ゲームクリエイイト プロジェクト





# 目次

- メンバー
  - 目的
  - 目標
  - 開発環境
  - 制作予定のゲーム
  - 計画
  - 予算
- 



# メンバー

## ▶ 3年生(6人)

- ・ 知能情報工学科 6人

## ▶ 2年生(7人)

- ・ 情報光 7人

## ▶ 1年生(18人)

- ・ 機械科学 2人
- ・ 電気電子 2人
- ・ 応用化学 1人
- ・ 情報光 13人



# 目次

- メンバー
- 目的
- 目標
- 開発環境
- 制作予定のゲーム
- 計画
- 予算



# 目的

- 社会人基礎力、その中でも特にチームで働く力に関する技能を伸ばす
- ゲーム制作を通じて、専門技術の向上を図る

# 目的達成のための努力

- 情報系が強いというのを活かした、企業で実際に使っているツールの使用





# 目次

- メンバー
  - 目的
  - **目標**
  - 開発環境
  - 制作予定のゲーム
  - 計画
  - 予算
- 



# 目標

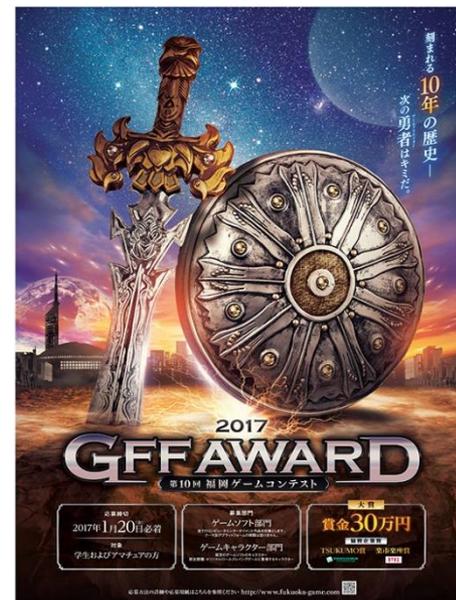
- チームで開発したゲームを福岡ゲームコンテストに応募し、優秀賞以上を受賞する
- アンケートで4以上の評価を得る
- 1年間で1人当たり2チーム以上ゲーム制作に携わる

# アンケート

- ▶ 学祭や学校外部のイベント(科学の祭典など)時にアンケートを実施
- ▶ 5段階評価で、平均4以上の評価を得る
- ▶ 評価項目
  - ・ オリジナリティー
  - ・ グラフィック
  - ・ システム
  - ・ やりこみ要素
  - ・ 楽しさ

# 福岡ゲームコンテスト①

- ▶ 福岡ゲーム産業振興機構主催
- ▶ 学生、アマチュアにより制作されたゲームを募集
- ▶ 大賞、協賛企業賞、優秀賞×2の4つの賞



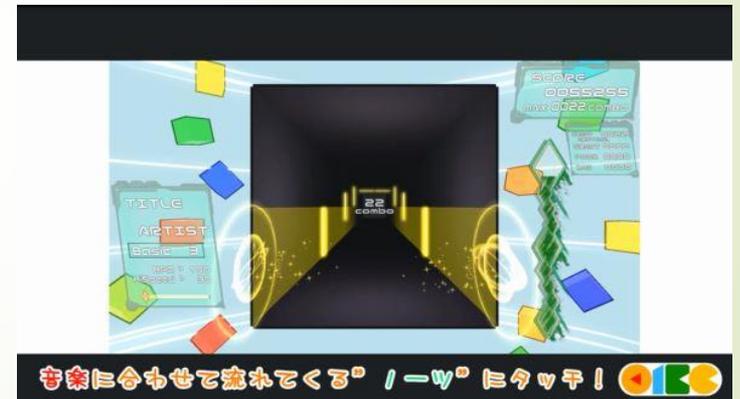
# 福岡ゲームコンテスト②

## ➡ 過去の大賞受賞作品一覧

2016年度大賞 Rainbow Step



2015年度大賞 TAKT-RHYTHM



前回の応募総数：253作品

前回優秀賞以上受賞作品数：5作品

技術の向上のため、Unityによる3Dゲーム制作



# 目次

- メンバー
  - 目的
  - 目標
  - **開発環境**
  - 制作予定のゲーム
  - 計画
  - 予算
- 

# 開発環境

C言語 + DXライブラリ

- 新入生が使用
- ゲーム制作の基礎力の育成

Unity

- 上級生が使用
- 3Dゲームの制作が容易

# C言語 + DXライブラリ

```
define.h main.cpp utility.hpp
Jigokudassyutsu
1 #include "DxLib.h"
2 #include "define.h"
3 #include "fps.h"
4 #include "scene_mgr.h"
5 #include "input.h"
6
7 //ゲーム起動時に行う初期化
8 namespace {
9     void FirstInit() {
10         //コンソール表示
11         #ifdef _DEBUG
12             #pragma warning(disable : 4996) // freopen の警告を出さない
13             ::AllocConsole(); // コマンドプロンプトが表示される
14             freopen("CON", "r", stdin); // 標準入力の割り当て
15             freopen("CON", "w", stdout); // 標準出力の割り当て
16             freopen("CON", "w", stderr); // 標準エラー出力の割り当て
17         #endif // _DEBUG
18
19         //DXライブラリ関係初期化
20         ChangeWindowMode(TRUE); //ウィンドウモード
21         SetGraphMode(kWindowWidth, kWindowHeight, 16); //ウィンドウの大きさ変更
22         SetMainWindowText("地獄脱出");
23         DxLib_Init(); //DXライブラリ初期化
24         SetDrawScreen(DX_SCREEN_BACK); //裏画面化
25
26         //util関係初期化
27         input::Init();
28     }
29 }
30
31 //ループ中に必ず行う処理
32 namespace {
33     int ProcessLoop() {
34         if (ScreenFlip() != 0) return -1; //裏画面描画
35         if (ProcessMessage() != 0) return -1; //プロセス処理
36         if (ClearDrawScreen() != 0) return -1; //画面クリア処理
37     }
38 }
39 }
```

ソリューション エクスプローラー

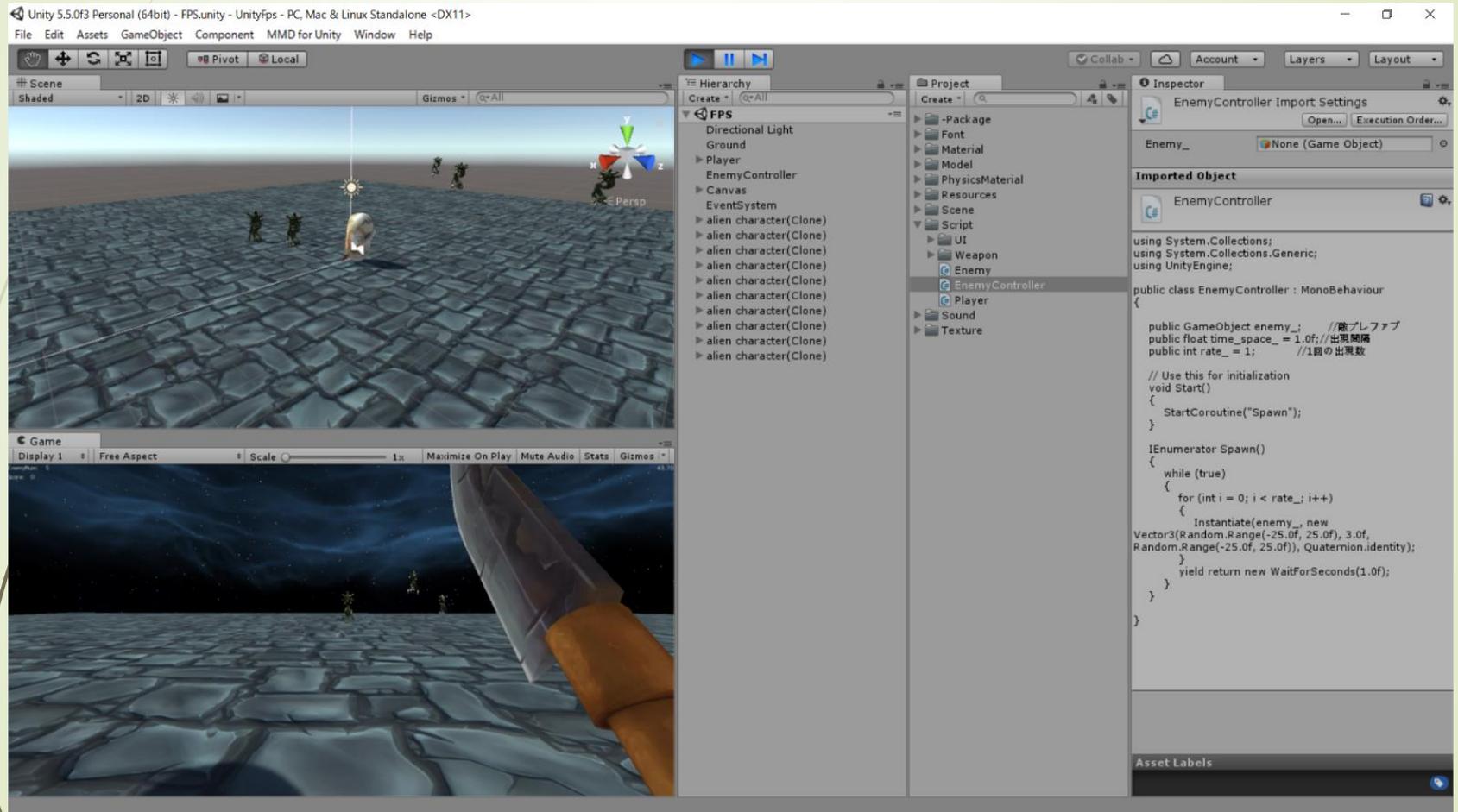
- ソリューション 'Jigokudassyutsu' (1 プロジェクト)
- Jigokudassyutsu
  - 参照
  - 外部依存関係
  - ソースファイル
    - collision
    - enemy
    - map
      - map.cpp
      - map.h
    - player
    - scene
    - scene\_sub
    - util
    - define.h
    - main.cpp
    - リソースファイル
  - packages.config

100 %

呼び出し階層

準備完了 13行 25列 19文字 挿入 ↑ 0 ↓ 0 Jigokudassyutsu master

# Unity





# 目次

- メンバー
- 目的
- 目標
- 開発環境
- 制作予定のゲーム
- 計画
- 予算

# 今期制作予定のゲーム

## ■ ジャンル：

箱庭3Dアクションゲーム

「SGP (Super Grand Parents)」 (仮)

## ■ コンセプト：

思いもよらない罠が張り巡らされており、何度もチャレンジしなければクリアできないやりごたえのあるゲーム



# 目次

- メンバー
- 目的
- 目標
- 開発環境
- 制作予定のゲーム
- 計画
- 予算

# 部門体制

## プログラム部門

- プログラミングによりゲームを制作する

## アーティスティック部門

- ゲームのグラフィックや音楽を制作する

# 組織体制

DXLibrary

- 1年生のみ

Unity

- 2年生以上

VR

- 2, 3年生

# 制作班分け

プログラム部門



アーティスティック部門

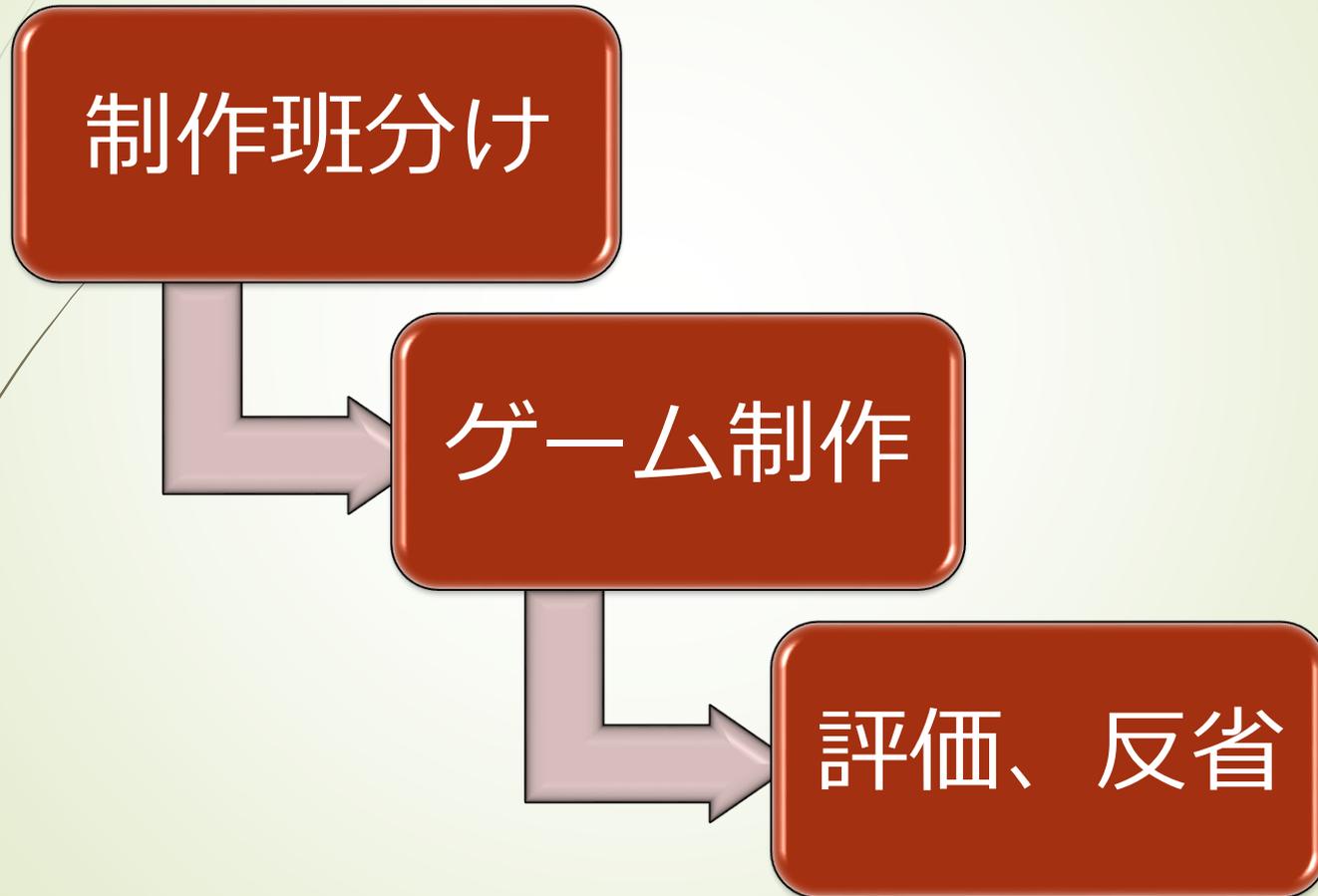


ゲーム制作班

ゲーム制作班

ゲーム制作班

# ゲーム制作の流れ



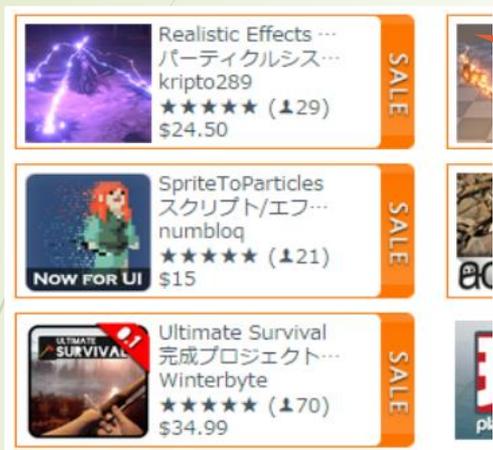




# 目次

- メンバー
- 目的
- 目標
- 開発環境
- 制作予定のゲーム
- 計画
- 予算

# 予算



Unit

必要不可欠

- ゲームのクオリティ向上のため
- ¥75,000



## 液晶タブレット

- 画像作成のため
- ¥80,000

# Unity Asset

- Unityで使用する3DCGのモデルデータ、アニメーションデータ、拡張プラグインなど



# 液晶タブレット

- ▶ 昨年予算から頂いたClipStudioのさらなる活用のため
- ▶ ペンタブレットに比べ、液晶タブレットは直観的で効率よく描くことができる

Unique and convenient operation  
all in one design

Can meet various kinds of drawing creation,  
safe digital signature,easily fulfill the  
function of smoothly  
handwriting.



# VR

- ▶ 仁生イノベーション教育グラントへの申請
  - ▶ 一次選考は通過
- ▶ Unityを利用した3Dシミュレーションソフト制作
- ▶ 制作予定  
災害対策シミュレーション



南海トラフ...etc.



ご清聴ありがとうございました



# DXライブラリ

Windowsソフトの開発に必ず付いて回るDirectXやWindows関連のプログラムを使い易くまとめたゲームライブラリのことである。

DXライブラリHP

➡ <http://dxlib.o.oo7.jp/index.html>

# Github

- ソースコードをバージョン管理するGitというツールを提供するサービスの一つ
- Gitは複数人での開発には欠かせないツール
- ゲームクリエイイトで組織アカウントを作り学割を申請すると、通ったので無料で使える

# Slack

- グループ単位での掲示板のようなツール
- プログラム用のオプションがありソースコードを見やすく送ることができる
- 多くの連携ツールがある  
(Github, GoogleDriveなど)
- 過去のチャット内容を検索しやすい
- 様々なコマンドが使える(リマインドなど)