

「洋館シューティング」

彩藤ゼミ 発表者 3年 蜂谷 孔彬
共同発表者 3年 倉林さくら

1 目的

秋学期に開催された多摩大学の学園祭にて、今期ゼミ成果発表として作成。

2 作成ゲームの内容

洋館を舞台にしたシューティングゲーム。洋館を脱出するのが最終目標である。



その手順としてまずプレイヤーは、ステージ入って左手にあるトリガーを装備し舞台上に大量に設置してあるターゲットを倒すことを求められる。

ターゲットは二種類あり、ステージ左手にあるトリガーで倒せるターゲット(便宜上Aと記す)。そして大量に設置してあるAの中に数体設定されているドロップトリガーでしか倒せない、ターゲット(便宜上Bと記す)である。

Aを倒しながら、ドロップトリガーを手に入れ、脱出口を塞いでいるBを倒すのがゲームクリアへの行動となる。

3 作業内容

プロジェクトは、彩藤ゼミ3年7名で実施した。作業内容は、Blenderで小物を作成と、Unityでステージの細かな設定やプログラム作成を行なった。

小物は、ひとりひとりに作業をあらかじめ分配し、作業期間を重要なものと雰囲気づくりの小物の二つの期間を決め、メンバーへは作業期間ごとに割り振られたものの最低でも1つは作成してもらい、製作物提出を呼びかけた。特に3DCGは個人の力量差があるのでレベルに合わせつつ、挑戦してもらおうというスタンスを取った。

プログラム(Unity)は、基本的にトライアンドエラーを繰り返し、不明な点はインターネットで調べたり有識者に聞いたりして解決する形をとった。

4 結果と反省、課題

学園祭ではおよそ300人が訪れた。

作業分担に関してプログラマーが洋館本体や小物の微調整を行いプログラム外の作業も一人で行ってしまったため他のメンバーに仕事をうまく回せなかった。

Clusterの仕様によるバグが修正できず、デバック不足であった。

広告宣伝がHPとワールド内看板のみとなり、認知の不足を感じた。学内広告などを活用し認知を広める作業をするべきであったと考えた。今後アンケートを活用してどこでどうPRすることが効率的であるかを調べていきたい。