

2020年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース

ゲームプロジェクト基礎演習2

対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	120	単位	4	
担当教員	石川健二			実務経験	有	職種	ゲームプランナー					

授業概要

前期の「ゲームプロジェクト基礎演習1」を通して学んだゲーム制作の流れを元に、実際のチーム制作を体験する。

制作①にて前期のプログラム授業で学んだ参考ゲームのアレンジ企画を考案し、実際に制作・完成させる。

制作②ではオリジナルの2Dアクションゲームを企画し、実際に制作・完成させる。

また、その制作過程において、仕様書、スケジュールなどの必要書類を作成・運用する。

到達目標

前期「ゲームプロジェクト基礎演習1」及び、その他、プログラム、プランニング、グラフィック授業で身につけた能力を駆使し、C#を用いて2Dのアクションゲームを完成させる。

- ・C#を用いたオリジナル2Dアクションゲームの完成
- ・ゲーム制作で必要な仕様書、スケジュールなどの作成と運用

授業方法

5名程度のグループを作り、実際にゲームを作成する。

「プログラミング基礎2」とも連携し、制作作業を行う。

リーダー、メインプログラマー、プランナーなど、役職も設定し、役割分担して作業をおこなう。

仕様書やスケジュールなど、ゲーム制作に必要なドキュメントを作成し運用する。

成績評価方法

成果発表 : 50% 作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する
平常点 : 50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する

履修上の注意

授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とします。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができません。

教科書教材

なし (各自のノートPCを使用)

回数	授業計画
第1回	「追いかけっこ」のアレンジ企画をグループで作成し、教員のチェックを完了させる
第2回	アレンジ企画の仕様書を作成し、タスク洗い出し、スケジュールの作成を完了させる
第3回	個人個人で「追いかけっこ」のアレンジ企画を実制作する

ゲームプロジェクト基礎演習 2

第 4 回	個人個人で「追いかけっこ」のアレンジ企画を完成させ、教員のチェックを受ける
第 5 回	グループでオリジナルの 2 DACT ゲームの企画を立案し、仕様書を作成する
第 6 回	オリジナル 2 DACT ゲームの仕様書とスケジュールを完成させ、教員のチェックを受ける
第 7 回	オリジナル 2 DACT ゲームの α 版作成作業を行う。
第 8 回	オリジナル 2 DACT ゲームの α 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第 9 回	オリジナル 2 DACT ゲームの β 版作成作業を行う
第 10 回	オリジナル 2 DACT ゲームの β 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第 11 回	プレイ会を行い、ゲームの問題点を洗い出し、調整、デバッグ作業を行う
第 12 回	オリジナル 2 DACT ゲームを完成させ、教員のチェックを受ける