

血のゲーム



亮奈生斗
遼葉夏堯
宮岡山本
雨片羽米

目次

- 開発背景
- 開発プロセス
- 実装の過程
- 実演
- ゲーム紹介
- 未実装な点
- 感想
- まとめ

開発背景

12/8 ブレインストーミング

Miroを用いて案出しを行った。

12/8 ブレインストーミング 分類

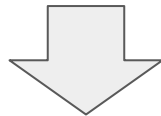


開発背景



開発背景

4人で案を出し合った結果、エンドルフィンやアドレナリン・スコアが出て競えるゲーム、シューティングゲーム、写真を撮るゲーム等が挙げられた



要素を組み合わせ、3Dシューティングゲームに決定した

開発プロセス

アジャイルで開発

→ペアプログラミングを用いて、2ペアによる開発

Githubで管理すると、Unityの仕様上、同時に制作は不可能



木曜日のミーティングで分担を決め、別日に開発



実装の過程

12/15

Miroを用いて要件定義等を行った。



実装の過程

12/15～2/27

実際にプログラミングを行い、Trelloで進捗を管理

議事録

テンプレート

このカードはテンプレートです。

今日はゲームを決める

12/15

12/22

1/12

1/19

1/26

2/2

2/9

+ カードを追加

Doing

5

スタート画面の設定

8 2/2

スライドの作成

4 0/2 5

2/20以降やること (予定)

+ カードを追加

主人公

15 14

Todo

Done

武器を設定する (1/2)

4 3/3 2 3

ジャンプ機能の追加

主人公を設定する (1/2)

2/2

主人公のHPの設定

9 2/2 8 3

投擲の軌道

4 3/3 5 5

主人公を設定する (2/2)

5 3/3 3

+ カードを追加

武器

Todo

武器の選択できるようにする

残弾数を設定、表示する

玉を装填する時間を設定する

Done

部分的完了

+ カードを追加

敵

23 21

Todo

敵の当たり判定を設定したい、それは殺せるようにしたいからだ

主人公が近づいたら敵は攻撃開始

敵の中で攻撃時にコントローラがバグる個体をつくりたい

敵は遠距離攻撃をしたい、それは種類を増やしたいからだ

whoはwhatをしたい、それはwhyだからだ

Done

敵の湧き方は、時間に比例して敵が増えるようにする

3 3/3 5 8

敵：なにか(シャボン玉?) or 雪玉が体から出る攻撃モーションを設定する

+ カードを追加

📁 (5) 投擲の軌道 [5]

リスト: 主人公 👁

メンバー



通知

👁 フォロー中 ✓

☰ 説明

編集

投擲の軌道を設定する

☑ チェックリスト

完了したアイテムを表示

削除

100%

☑ 色の調整する

🕒 👤 ...

☑ タイミングの調整

☑ アセットの設定

アイテムを追加

☰ アクティビティログ

詳細を隠す



コメントを入力してください



G15情報-0105米本 売斗さんがこのカードを Doing リストから 主人公 リストに移動しました。

2月16日 11:21



片岡葉奈さんがこのカードの「アセットの設定」に完了済みのチェックをつけました。

2月13日 10:01



片岡葉奈さんがこのカードの「タイミングの調整」に完了済みのチェックをつけ



おすすめ



👤 参加

カードに追加

👤 メンバー

🔖 ラベル

☑ チェックリスト

🕒 日付

📎 添付ファイル

📁 カバー

🔧 カスタムフィールド

Power-Up

+ Power-Upの追加

自動化



+ ボタンを追加

アクション

→ 移動

📄 コピー

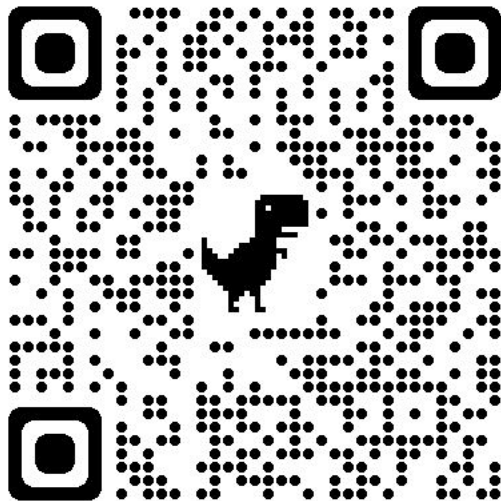
📄 テンプレートを作...

実演

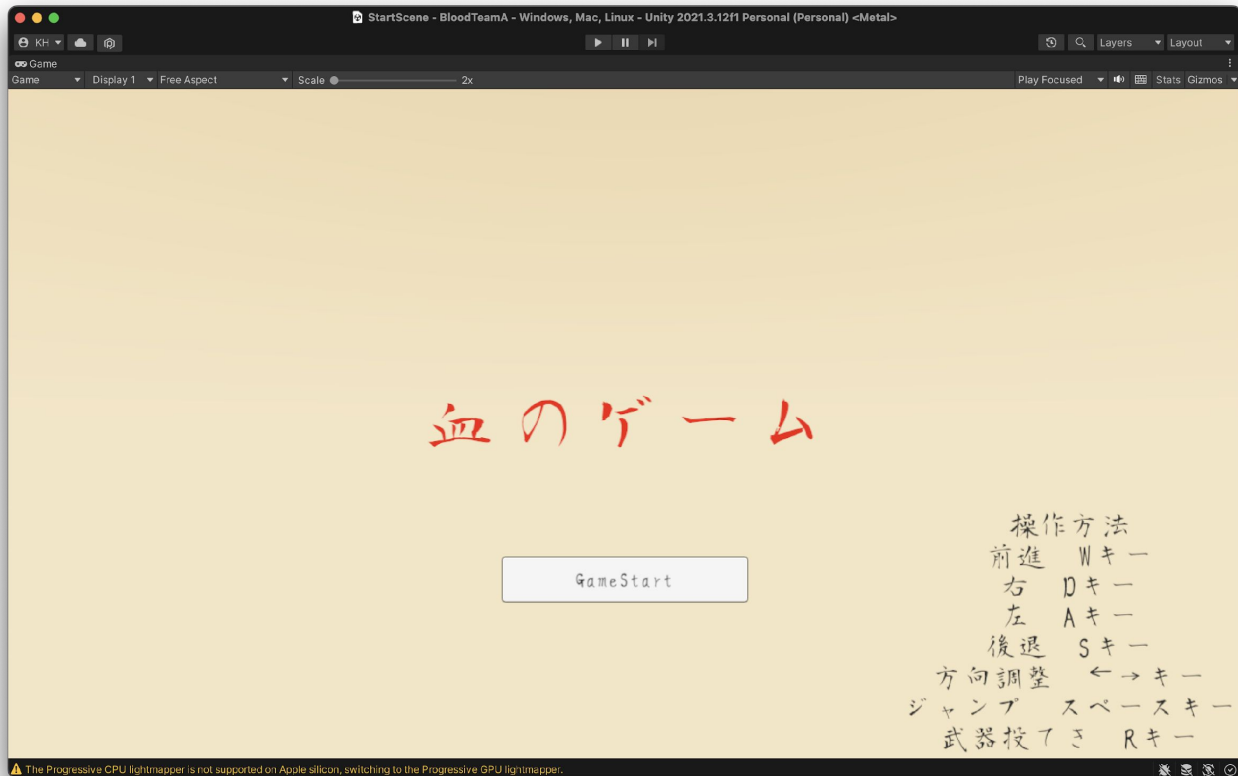


実演

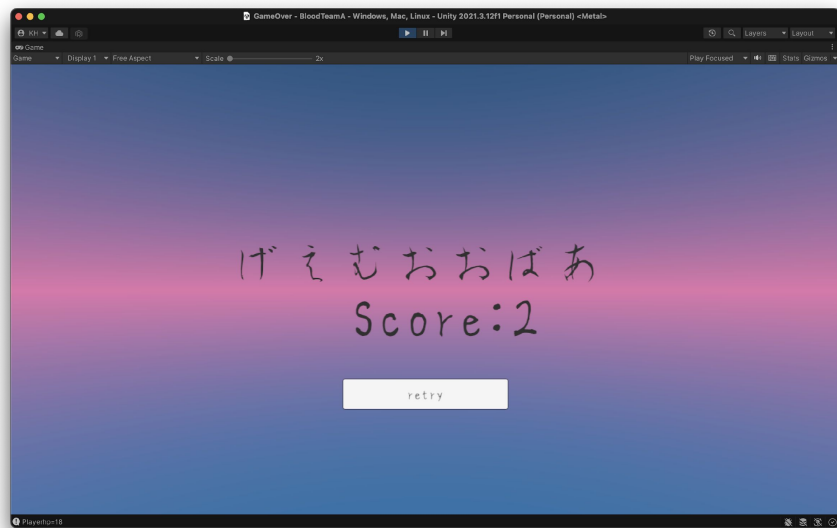
- <https://unityroom.com/games/bloodgame>
- PCでのみ動作できる



ゲーム紹介



ゲーム紹介



未実装点

- 種々の武器
- 種々の敵
- アイテム

感想

- 今まで一人で開発していた為、進捗の報告やデータの共有をする事がなく自由に開発する事ができたが、4人で開発する事でチーム全体のことを考えながらシステム開発する難しさを学ぶ事ができた。(雨宮)
- オンラインでの開発が大変だった(片岡)
- アジャイル開発を用いた初めての複数人での開発で、開発で難航した部分もありましたが、開発の流れを理解しながら、チームでの開発ができた。(羽山)
- かなり時間を使い、大変ではあったが良い経験になったと思う。(米本)

謝意

運命
感謝

まとめ

来年度の卒業研究に向けて、Miroを用いた要件定義や、Trelloを用いた進捗管理、ペアプログラミングやデイリースクラムを用いた積極的なコミュニケーションはとても良い経験になった。

引き続き頑張っていきたい。