情報処理技法（リテラシ）II  
最終成果報告書

リーダー：名取　海咲

メンバー：中村　玲未

メンバー：吉村　雛

メンバー：宮本　未優

メンバー：山田　史

# 1. 基本情報

## 1-1 チーム名

|  |
| --- |
| マカロンラボ |

## 1-2 メンバーリスト

|  |  |
| --- | --- |
| メンバー名 | 担当 |
| 名取　海咲 | ゲーム作成班　シナリオ担当 |
| 中村　玲未 | ゲーム作成班　グラフィック担当 |
| 吉村　雛 | ゲーム作成班　デザイン担当 |
| 宮本　未優 | 職業調査班 |
| 山田　史 | 職業調査班 |

# 2. 活動に対する報告

## 2-1 活動目的

|  |
| --- |
| ゲームクリエイターの実態について理解を深める。  ゲーム作成を体験するゲーム作成班と、ゲームクリエイターについての情報をまとめ発表資料となるパワーポイントを作る職業調査班に分かれる。 |

## 2-2 活動方針

|  |
| --- |
| 毎週木曜1限のリテラシの時間に活動報告。  LINEのグループを作成し、顔を合わせられない時もお互いの進捗状況や不明点などをそこで話し合っている。 |

## 2-3 活動を振り返って

|  |
| --- |
| 慣れない作業が多く、思ったよりも順調に作業が進まなかった。  ゲームクリエイターをはじめとする多くの職業も、それぞれの担当の人間が自分の仕事を進めつつ全体のバランスを見て完成に向かっていくのだと再認識し、グループ活動の難しさを実感した。 |

# 3. 成果に対する報告

## 3-1 成果物一覧

|  |  |
| --- | --- |
| 成果物名 | 概要 |
| ゲーム | ホラー要素ありのノベルゲーム。フリーゲーム作成のためのキットを用いてシナリオ・デザイン・グラフィックを製作する。 |
| 発表資料 | パワーポイントで作成した資料。大きく分けて現在のゲームの種類、ゲーム企業、ゲームクリエイターの業務と勤務形態について調べたことをまとめている。 |

## 3-2 成果物1

|  |
| --- |
| ゲームについて。  キャラクターデザイン(吉村)、マップなどのゲーム製作(中村)、シナリオ作成(名取)に分かれて製作した。  キャラクターデザインはまず吉村が複数案を出し、班員に意見を聞いて最終的なデザインを決定した。アナログでラフを描き、それ以降の下書き、線画、着色はパソコンのメディバンペイントという無料ダウンロードソフトを用いた。  ゲーム作成はRPGツクールMVという有料のソフトで作業を進めた。まずマップ、プレイヤーの初期位置や能力などのデータベースを作る。それからゲーム内で発生するイベントと、オープニングとエンディングを作る。これで大まかな骨組みができるが、最後に不具合の修正などの調整を行う。  参考URL : https://tkool.jp/products/rpgvxace/lecture/index  シナリオ作成はメインとなる場所の設定、登場人物を考えた後ストーリーを書き出し、それぞれをデザイナーとマップ作成者に伝えて微調整を重ねた。 |

## 3-2 成果物2

|  |
| --- |
| PowerPointの発表資料について。  グループ活動序盤の授業で作成したマインドマップをもとに、現在のゲームの種類、ゲーム企業(宮本担当)、ゲームクリエイターの業務と勤務形態(山田担当)に分担し、インターネットや書籍から情報を集め作成した。  参考URL :https://www.creativevillage.ne.jp/39316  <https://www.creativevillage.ne.jp/38706>  <http://careergarden.jp/gamecreator/>  <https://shingakunet.com/bunnya/w0019/x0276/>  参考書籍:三上浩司、渡辺大地共著『CGとゲームの技術』 |