

# 最終レポート

## 作品の狙いやアイデア

高齢者は孫と遊ぶことに楽しさを感じるというデータがあったので、二人で協力できるゲームを考えました。対戦形式ではなく協力プレイにし、さらにお互いに助け合う要素を加えることでゲームを通じてより仲良くなります。具体的には1つのパソコンのマウスと十字キーを使って2人で協力プレイをする。対戦要素がないものにした理由はプレイヤー同士の関係に亀裂が入る恐れがあると危惧したのと、協力プレイによりプレイヤー同士の親睦が深まることを期待するとして、対戦要素のない作りとした。

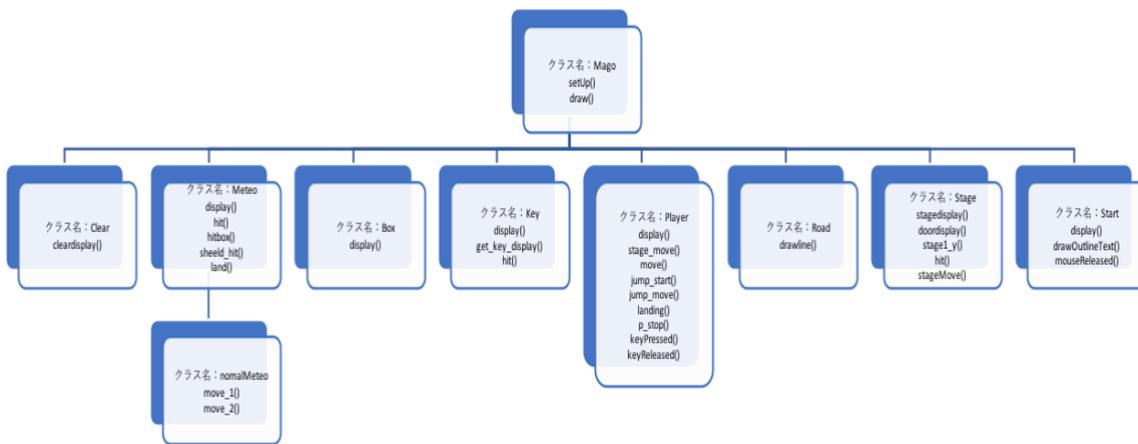
似たようなゲームに任天堂のスーパーマリオシリーズがある。操作がシンプルであること、敵からキャラクターを守り、ステージ突破を目指すところなど共通点も多いが、スーパーマリオシリーズとの最大の違いはプレイ中に好きなように道がつけられる点である。マリオではステージや道を好きに作れる作品（スーパーマリオメーカー）もあるが、あらかじめ作ったステージを遊べるだけで、本作品のような即時性はない

## プログラムの仕様

### ■クラス一覧

- ・道クラス：マウスのドラックで道を生成するクラス
- ・敵クラス：上から降って来る星を制御するクラス
- ・プレイヤークラス：キーボードで操作してスタートからゴールまで行くプレイヤークラス
- ・ステージクラス：スタート、ゴール、障害物をステージごとに生成するクラス
- ・アイテムクラス：アイテム（鍵・宝箱）を制御するクラス
- ・スタートクラス：スタート画面を制御するクラス
- ・クリアクラス：クリア画面を制御するクラス

## ■ クラス図

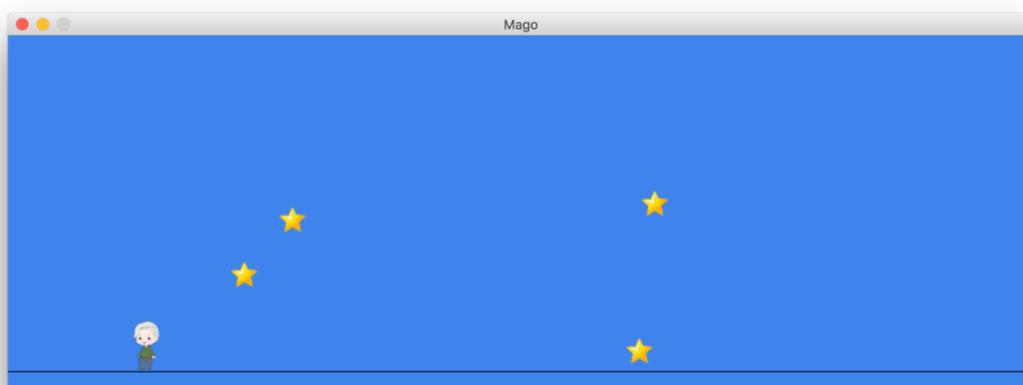


プログラムの実行の様子

■スタート画面：クリックしてスタートする。



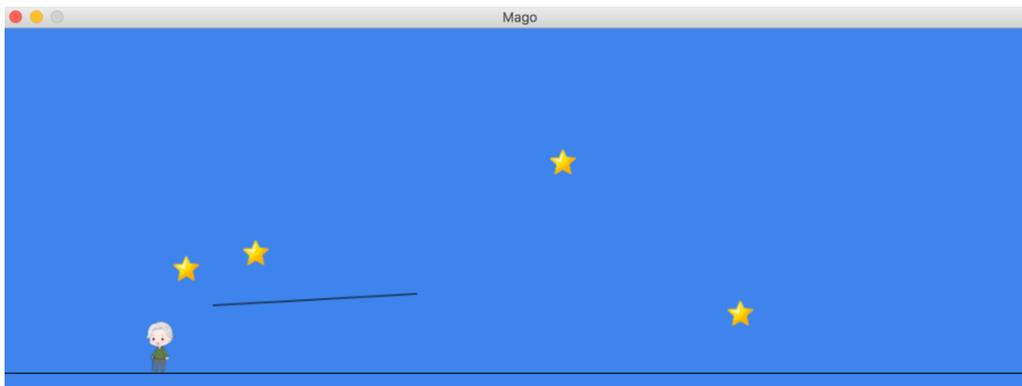
■プレイ画面：星からプレイヤーを守りながらゴールを目指す。



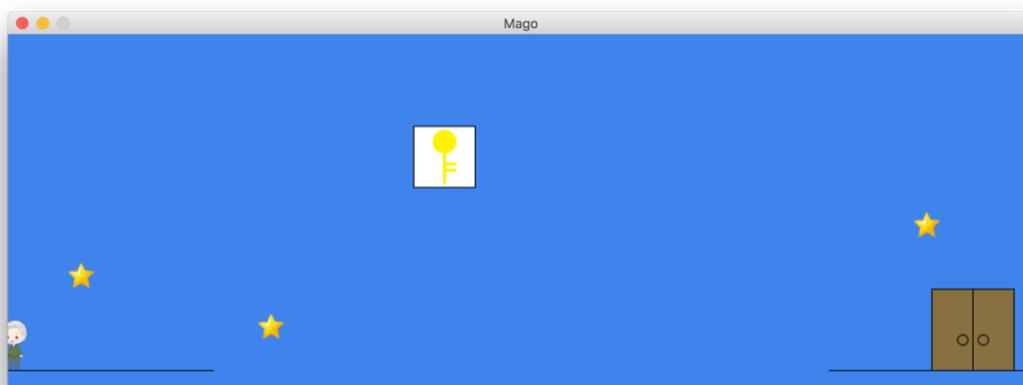
- ゲームオーバー画面：星に当たるか落下したら終わり。



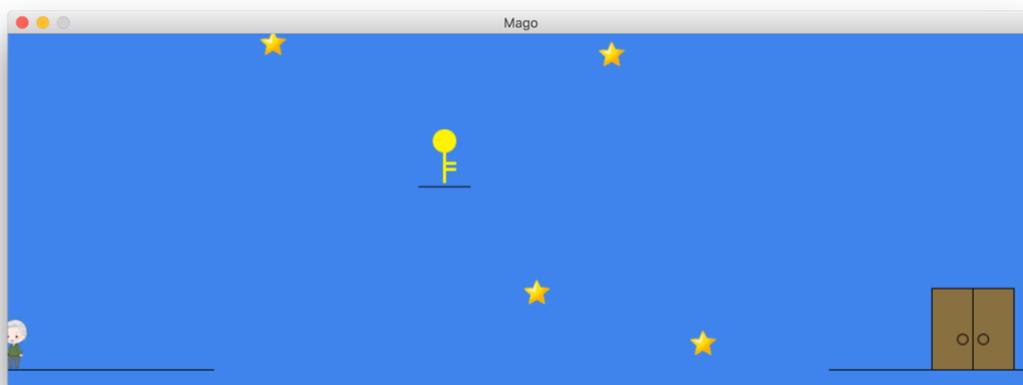
- 線：①星を反射する。  
②線を道にしてその上をプレイヤーが歩く。



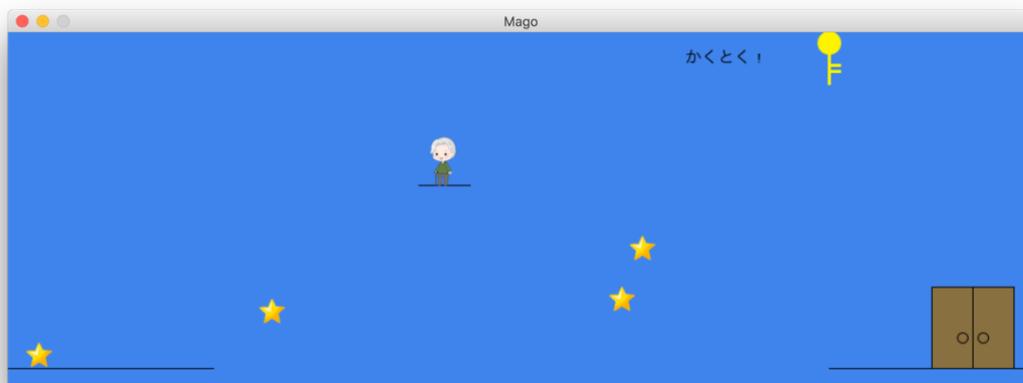
■箱の中に鍵があるので取ることができない。



■星を反射させて箱に当てることで鍵が取れるようになる。



■ 鍵を獲得した。



■ クリア画面



## 試用結果

このグループの作品の目的として、このゲームを通して高齢者の方とお孫さんとの間にコミュニケーションが生まれること、このゲームそのものを楽しんでもらうことの二つを大きな目標としてゲーム製作を行った。

コミュニケーションが生まれるという目標については、プレイヤーと道（兼シールド）を描くという二つの操作をゲームに取り入れることにより達成することができた。

しかし、ゲームそのものを楽しんでもらうという目標については、当初考えていた案を全て追加することができなかったこと、製作中にユーザの意見を上手く取り入れることができなかったなどの理由により、満足いく結果にすることができなかった。

## 発表時に受けたコメント

- ・BGMがあった方が良い。(5416015 佐藤光貴)
- ・クリアタイムをつけた方が良い。(5416028 堀内春城)
- ・難易度を選べるようにしてほしい。(5416023 出口拓也)
- ・残基の追加（現状だと永遠に再チャレンジできるため）(5416016 島田研太)
- ・正規の方法以外にも鍵が取れるバグがある。(5415080 横山雄輝)

## 今後の課題

今後の課題として、まずは現時点での細かいゲームの不具合をなくすこと、新しいギミックの追加、ステージの拡張、発表時に指摘を受けた箇所の修正をすること、またたくさんの人に遊んでもらい、色々な意見を参考とし多くのユーザが楽しむことができるゲームになるように改良していくことなどが挙げられる。