

# デジタルコンテンツ

チーム名

水溜りブラスター

5416019 高山泰征

5416501 安田貴裕

5416067 山本寛之

5416064 宮本悠佑

## ・ 作品の目的

このゲームの目的は、高齢者の方とのお孫さん、特に小さいお孫さんと二人で遊んでもらうことによって、高齢者の方とお孫さんとの会話する機会を増やすと共に、協力して楽しんでもらうことである。

お孫さんのいる高齢者の方にターゲットを絞ってゲームを制作する理由として、まず一つ目に、高齢者の方がゲームを楽しむためには、直感的でわかりやすいゲーム性にする必要があるのではないかと考えた時に、複雑な操作が難しい小さいお孫さんに対しても同じことが言えるのではないかということに気づき、両者が楽しめるゲームを作れるのではないかと考えたからである。

二つ目に一人ではなく二人でゲームをすることによって、ゲームプレイ中における会話の機会が増え、協力してゲームをクリアすることができると、一人でゲームをする時以上に楽しむことができるのではないかと考えたからである。

二つの理由から小さいお孫さんと一緒にゲームをすることで高齢者の方は楽しめるのではないかと考えた。また、これらの理由から、高齢者同士と一緒にゲームをしても楽しめることも考えている。したがって私たちのグループの作品の目的は、小さいお孫さんや友人のいる高齢者の方をターゲットに、お孫さんや友人とコミュニケーションをとる機会を増やし、協力してゲームを楽しく遊んでもらうことである。

## ・ 作品構想

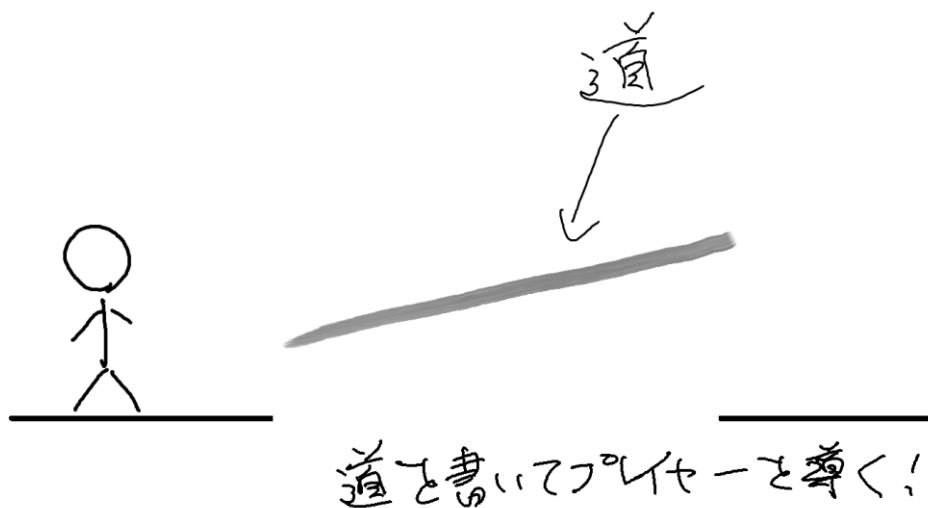
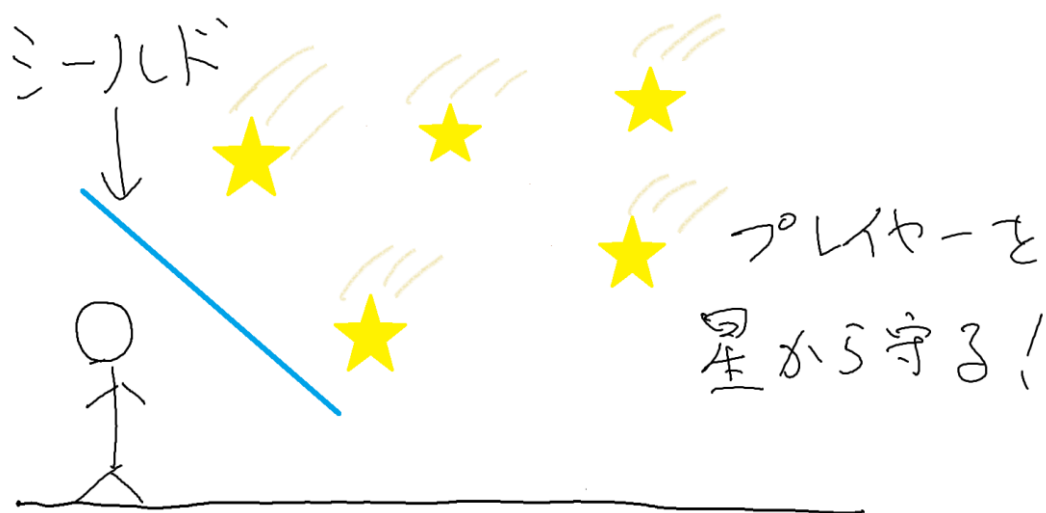
高齢者と孫、2人が楽しく遊んでもらうには、どのようなゲームを作成すればいいかを考えた。

まず、高齢者は孫と一緒に遊ぶことに楽しみを見出すと考えているので、高齢者と孫の2人が一緒にゲームを遊ぶことができるようなゲームにすることにした。実現するにはプレイヤーごとにそれぞれゲーム内での役割を与え、2人で協力していきながら攻略するゲームを作成していくのがいいと考えた。協力して攻略するには、プレイヤーがもう片方のプレイヤーのサポートをしながらゴールを目指していくなどの 2P アクションゲームの要素を用いた方が面白いと思い、ジャンルはアクションにすることにした。

次に、役割を決めた。孫がゲーム上にいるキャラを操作し、高齢者が孫の操作しているキャラを障害物などから守るシールドを操作するというものにした。高齢者にシールドの操作の役割を当てたのは、高齢者は孫を守りたいと思っているというアイデアから練りだした。また、高齢者の行う行動が少ないと感じ、ステージ上でキャラが行動できる道が高齢者が作成していくという操作も行わせることにした。

ゲーム内容としては、孫がゲーム上にいる十字キーで動かすことのできるキャラを操作し、ステージ上の鍵を入手しながら、鍵穴のついているゴールまでたどり着いたらクリアとなるものにした。高齢者はシールドの操作をし、画面上から降ってくる隕石からプレイヤーを守ったり、画面右から現れる敵キャラクターを避けられる道を作成したりする。また、クリアしたら別のステージをプレイできるようになる。慣れてきたら、孫と高齢者の操作を入れ替えてみると楽しいかもしれない。

・理想コミュニケーション図



おばあちゃん！助けて！



はい、今、守りますよ。



## ・作品の独創的な点

本作品の独創的な点は大きく2点ある。

まず1つ目に遊び方がシンプルなことである。ルールがキャラクターを敵から守ってゴールするという1点だけであり、操作もマウスと十字キーのみで遊べる簡単なつくりになっている。パソコンが苦手な方や、タイピングが不得手な方でも簡単に操作が可能である。また、ただシンプルだけでなく、自分たちで道を創ったりできるなど、創造性もあり、多くの人に楽しんでもらえる作りになっている。

2つ目は1つのパソコンを使って、2人で協力プレイが可能であるという点である。このゲームはマウスと十字キーによる同時操作が可能なので、片方のプレイヤーがマウスを使い、もう片方のプレイヤーが十字キーで操作するといった遊び方もできる。もちろん1人でも遊ぶことが可能なので、1人で遊んでみたり、2人で役割を入れ替えたりと、飽きずにいる色々な遊び方ができる。

また2人プレイにありがちな対戦要素がないのも特徴の1つである。対戦要素のあるゲームだと、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。

## ・システム設計

### 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：上から降って来る隕石を制御するクラス
- ・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：アイテムを制御するクラス

ステージは1面1ステージ形式で、1画面の中にスタートとゴールを設定して、それを何回か繰り返すとゲームクリアになる。ステージの所々にアイテムが存在しており、それを取るか取らないかはプレイヤーに委ねられる。途中でプレイヤーがステージ外へ落下したり、隕石に衝突したりするとゲームオーバーになる。

孫がキーボードでプレイヤーを操作し、高齢者がマウスでプレイヤーをゴールまで導く手助けをする。具体的にはマウスのカーソルがシールドになっているので、プレイヤーの頭の上に置くことで隕石からプレイヤーを守ることができる。そして、マウスをドラックすることで道を生成することができるので、進行が困難なステージの箇所に道を引くことでプレイヤーを先へと導くことができる。ただし、道の生成には制限があるので無限に引くことはできない。

## ・制作計画

高山：道クラス

安田：ステージクラス、アイテムクラス

山本：敵クラス

宮本：プレイヤークラス

企画書の作成 6/29

↓

クラス図の作成 7/6

↓

それぞれのクラスの作成 7/13

↓

クラスの結合作業、追加要素の作成 7/20

↓

発表 7/27