

## おもしろいFPSを作る！

彩藤ゼミ ファンタジーAチーム

### ▪ 目標

今回の大まかな目標はアニメ『GGO』のような荒廃した近未来をイメージしたFPSゲームを作ることです。最初は、現実とは少し離れた世界観なのでアイデアを出すのに苦労しそうだと感じていました。

### ▪ メンバー

メンバーは三年生の亀井正弥、久保田涼介の二人と、二年生の濱大貴、上原航祐、村田晴斗の三人で、計五人という少ないメンバーでしたが、みんなでそれぞれ分担して作業しました。

### ▪ 完成物

完成したゲームは一対一のオンラインFPSゲームです。

ルールは特定のオブジェクトをポイントに設置し一定時間防衛するというシンプルなゲームになっています。途中銃撃戦も楽しむことができ、戦闘時に特殊能力を駆使して設置物の奪取、相手から身を守ることもできます。

### ▪ ゲームシーン

ゲームはスタート画面のオープニングから始まり、メインのゲーム画面、勝敗画面、最後にエンドロールで終わるという単純な仕組みになっています。

### ▪ プログラム

プログラムは亀井が全部やりました。

特に大変だった点がオンライン化で使用アセットはPhotonでした。二年生でプログラミングを勉強している人がいるそうなので次回から少しずつ教えていきたいです。

### ▪ モデリング

メンバー全員で取り掛かったモデリングですが、それぞれ成長しました。三年生はボーンを入れたり、オブジェクトの作成時間の短縮に、二年生はワールドをまとめる人のためになるべく頂点数を削減したり、テクスチャ作成や貼り付けに手間がかかりました。

### ▪ 結果

結果としては、できは置いておいて完成させることができました。

人員が少なく、一人一人の負担が大きかったので、細かいところまで見ることはできませんでした。その結果、ゲームの細かいところでエラーが多かったりしましたが、ゲームの必要な部分はちゃんとできていて動かすことができます。ゼミに入ったばかりの二年生が多く、慣れていないせいで発言の量が少なかったのですが、オブジェクト作成の面では全員が大きく成長することができました。少しずつ慣れてきたので次回のグループワークではもっと積極的に発言できるよう心がけようという話にもなりました。



ゲームの世界観→