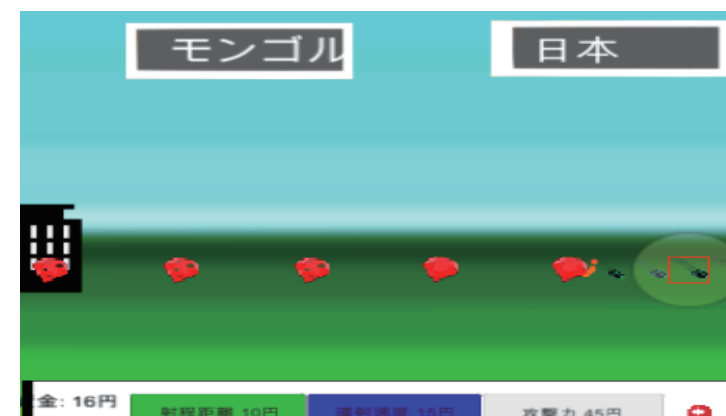


地理学習のための陣地獲得戦略ゲーム開発プロジェクト

Project Title

プロジェクトマネージャ b5p31075 中込 良 プログラマー b5p31044 河野 智輝
 SE b5p31047 小島 工佳 調査・資料、サウンド収集 b5p31055 笹原 優太郎
 イラストレーター b5p31049 後藤 瑞樹



■プロジェクトの概要

我々のグループは『地理学習のための陣地獲得戦略ゲーム開発プロジェクト』という学習ゲームを作成しました。操作方法は、戦闘についてはボタンクリックで自国の生産・強化が可能でメニューについては国をクリックすることで国情報もわかります。また隣接した国にもクリックして攻撃が可能です。生産品をユニットとし、アジア諸国の説明も加え、地理学習に興味を持ってもらえるような作品に仕上がっています。ご覧ください。

■プロジェクトの目的と背景

地理は受験にも使われます。そして地理は暗記が非常に重要になってきます。このプロジェクトは、ゲームとして楽しみながら学習し、地理のテストの暗記に役立ててもらおうことをも口気にしています。

主に東南アジア・南・東アジアのを扱い、その地の生産品の学習行います。

■プロジェクトの目標と特徴

今回のプロジェクトの目標は地理を学習していない、中学生または高校生を主な対象に地理という科目に興味をもってもらうことである。そのためこのゲームは地理の学習で必要とされる、輸出入に注目した。今回はアジアしか扱うことができなかったが、各国の主な輸出品をピックアップし、ピックアップした品物をタワーオブディフェンス形式のゲームのユニットとして活用した。

■プロジェクトの成果と考察

ゲームというコンテンツにおいてデザイン面、つまり、絵の部分や音楽の部分、また、プレイヤーが操作する際に目にするさまざまな画面の遷移がとても重要であることを知った。

今回チームが着手した、「地理の勉強に役立ててもらおう」ためにデザイン面でもっと工夫できた場所があったはずである。「面白いゲーム」をつくるよりもまず、「ユーザーが操作したときにどう考え操作するか」を自分たちが考え応用しなければいけない。

■開発環境

ソフトウェア
 Unity 5.5.0
 EDGE
 Cubase
 C # 言語

ハードウェア
 Windows 8

■実行環境

OS: Mac Windows など unity 対応
 HDD: 1GB 以上
 キーボード、マウス:

■プロジェクト成果物

作品データ (Unity ファイル 500MB)	1 点
イラストデータ (gif 形式)	108 点
サウンドファイル (WAV 形式)	36 点
プレゼンテーションファイル (PPTX 形式)	12 枚
研究発表用ポスター (A4 版)	1 点
パンフレット (A5 版両面)	1 点