

# ウェブ・メディア科前期卒業制作

---

チーム名 校内案内委員会 ゲーム課

メンバー 伊藤仁志, 白井友也, 関太一, 関口拓馬

# 目次

メンバー紹介	．．．	2
卒制概要	．．．	4～
Blender について	．．．	5
企画意図	．．．	6～
ターゲット	．．．	8
ペルソナ	．．．	9
制作ゲーム	．．．	10

操作説明	．．．	11
フリーモード	．．．	12
ストーリーモード	．．．	13
ゲーム参考画像	．．．	14～
スケジュール	．．．	17
制作資料	．．．	18
ゲームシナリオ	．．．	19～

# メンバー紹介



G201  
**伊藤 仁志**

ディレクター  
プログラマ



G203  
**白井 友也**

3D モデリング



G206  
**関 太一**

UI 制作  
シナリオ制作



G207  
**関口 拓馬**

マップ制作  
動画編集

# 卒制概要

ゲームジャンル

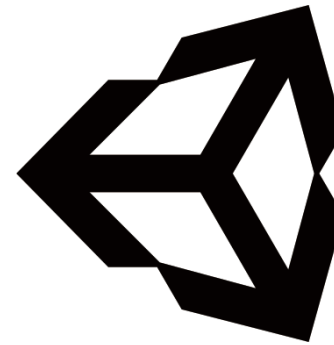
3D 探索シミュレーションゲーム



## 卒制概要



**Blender**



**Unity**

**Blender** を使用しライフオブジェクト、USB メモリを作成。  
**Unity** にて学校のステージ、ゲームシステムを作成。

## Blender について



**オープンソースの統合型 # DCG ソフトウェアの一つであり、  
3D モデル作成、レイアウト、アニメーション、  
シミュレーション、レンダリング、  
デジタル合成（コンポジット）などの機能を備えている。**

## 企画意図

ウェブ・メディア科ゲームコースへの

興味関心

知名度

ゲームコースへ入る人

の増加

そのために

学園祭や展示会、オープンキャンパス等で  
実際に触れてもらったり unity の時間に  
遊んでもらう



## ターゲット

- ゲーム制作に興味がある高校生
- どちらのコースにしようか悩んでいる新入生

# ペルソナ

## 新入 学男 (18)

数学が得意科目でプログラムに興味がある  
IT 関係の仕事に就きたいと思って入学

ウェブ・メディア化に入ったは良いものの  
コース選択で悩んでいる

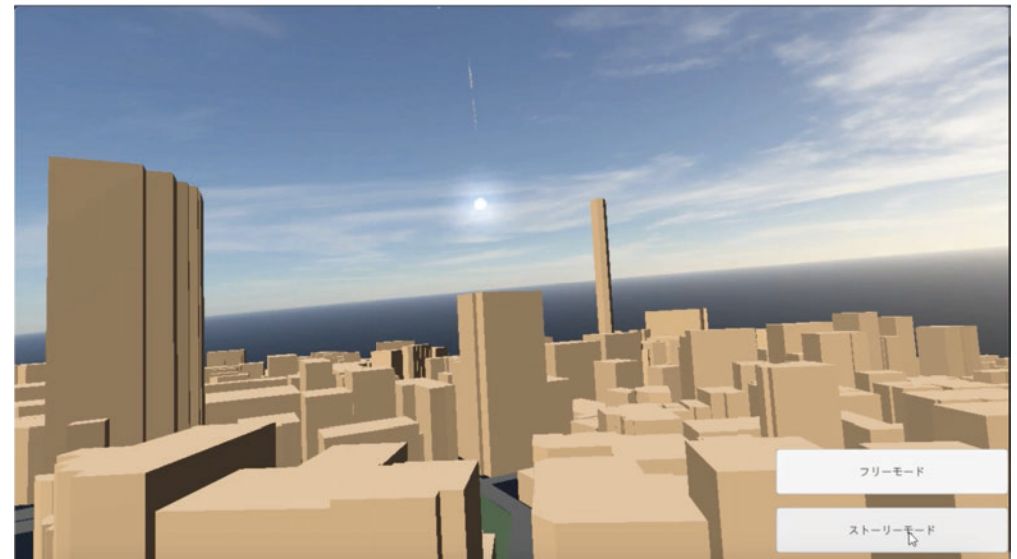


# 制作ゲーム

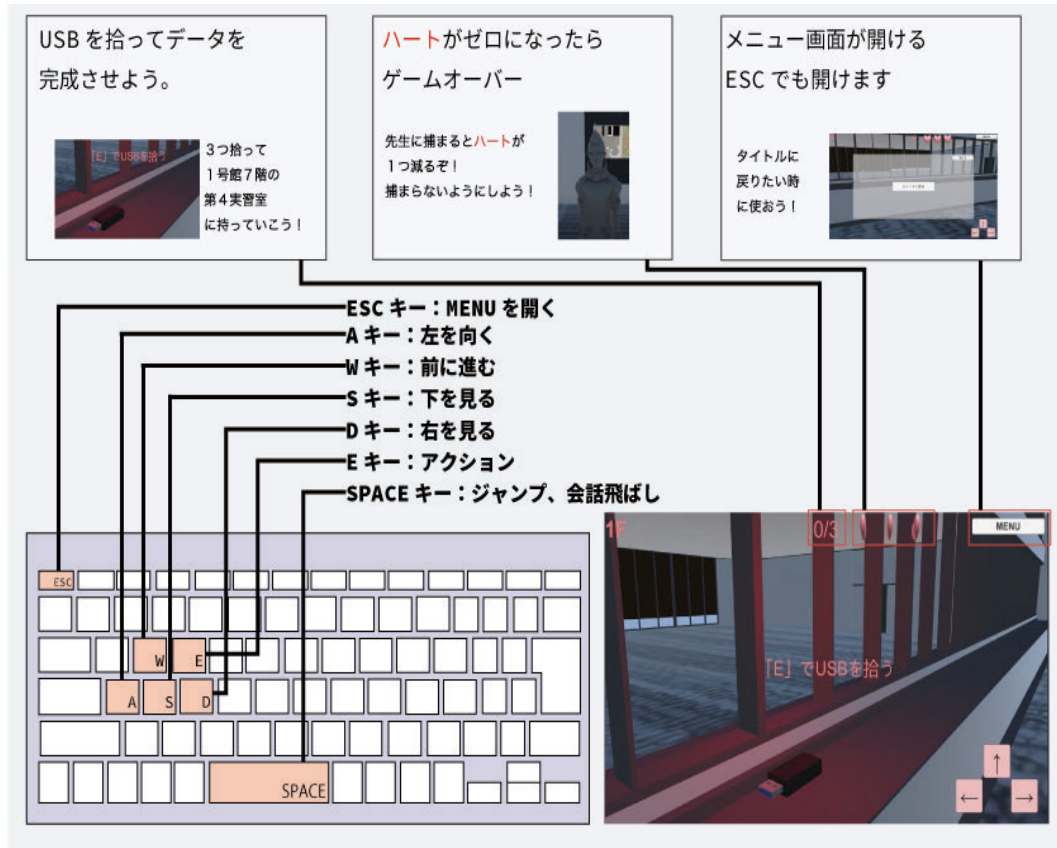
モードは2種類用意されていてタイトル画面にて選択可能

フリーモード

ストーリーモード



# 操作説明



ゲーム開始時に表示し操作の確認  
をしてもらう使用になっている。

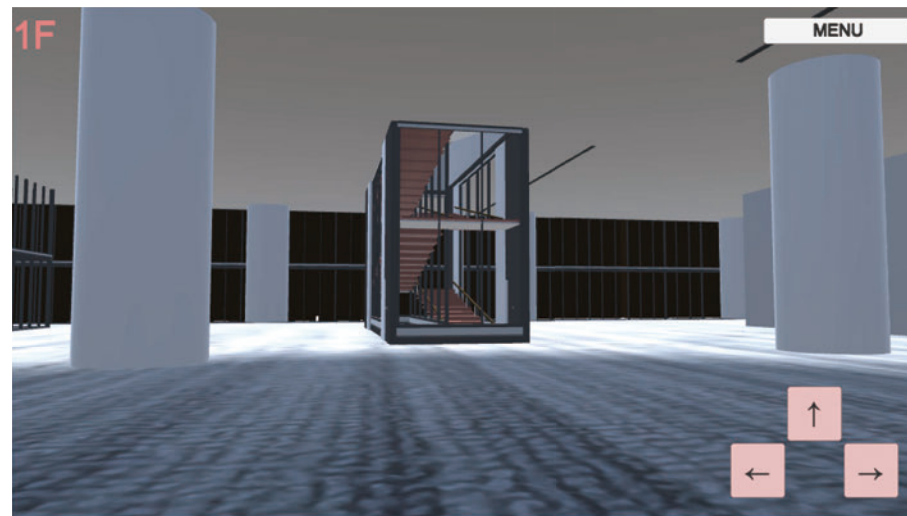
基本の操作は WASD による行動  
なので初めて PC を触る人、キー  
ボード操作に慣れていない人のた  
めに遊ぶ人が分かりやすいようイラ  
スト付きで場所が分かりやすいパ  
ネルを用意しました。

# フリーモード

忠実に再現された東京電子専門学校の校内を  
自由に探索することができるモードです。

初めてやるゲームなのにマップがわかる！！

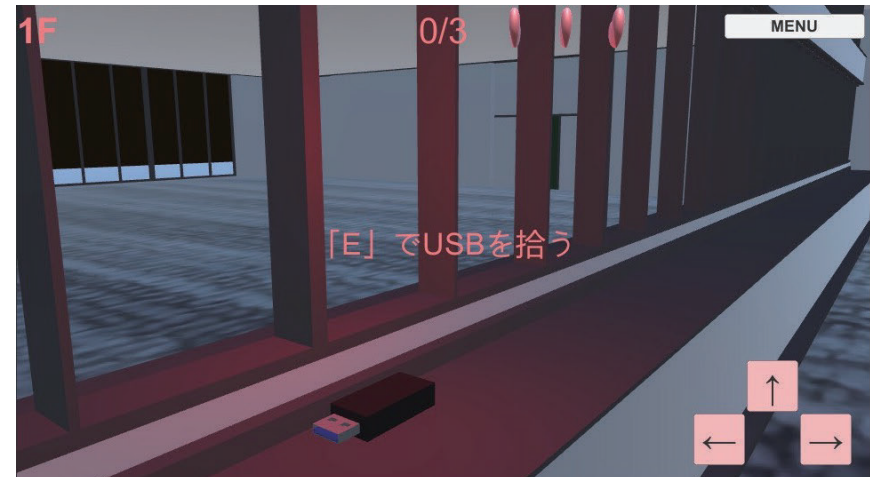
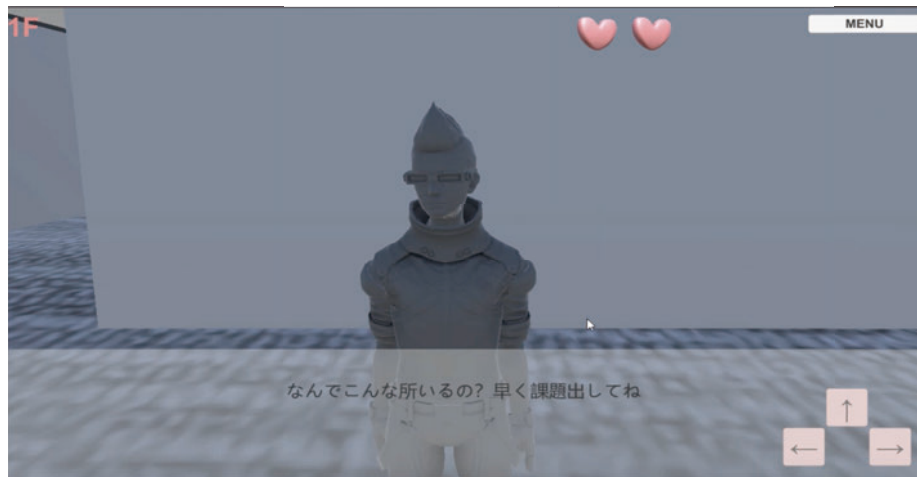
このゲームをやりながら教室の場所を覚えていくなど  
遊び方は自由です



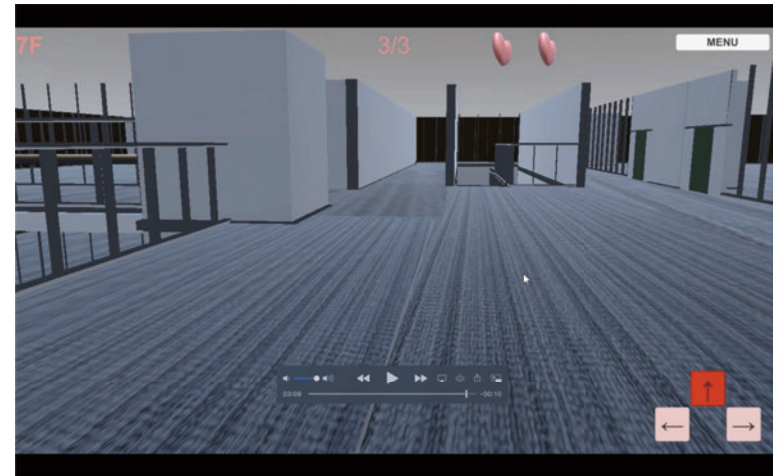
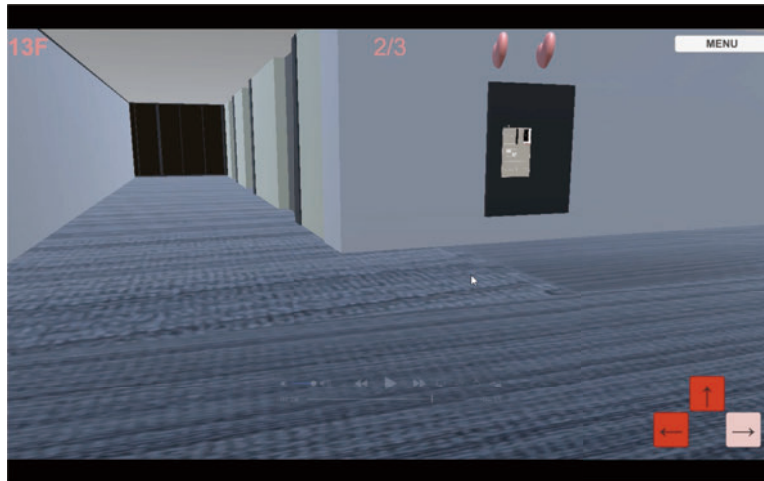
1階 出入口前ホール

# ストーリーモード

校内に配置された USB メモリを先生から逃げつつ探していくモードです。  
ライフは 3 つ！ライフがなくなるまでに USB メモリを見つけ出し課題の  
提出をすることが君にはできるか



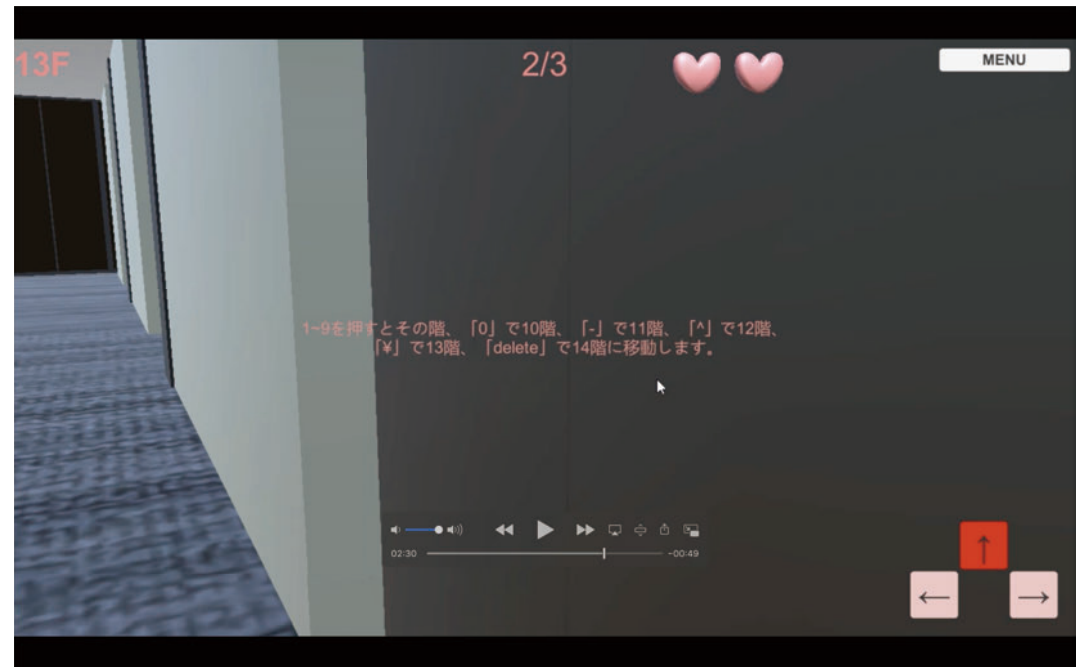
# ゲーム参考画像





## ゲーム参考画像

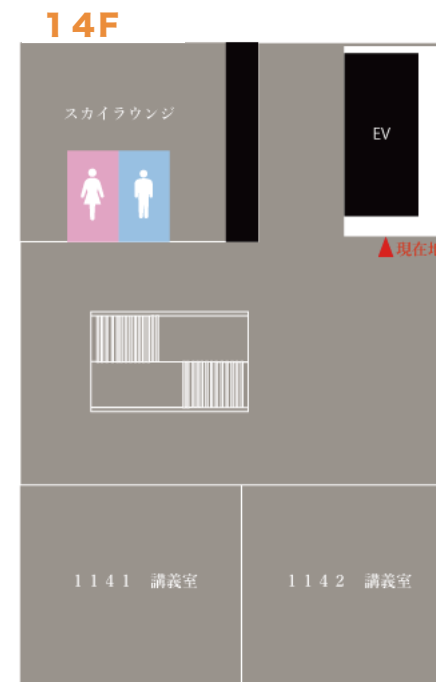
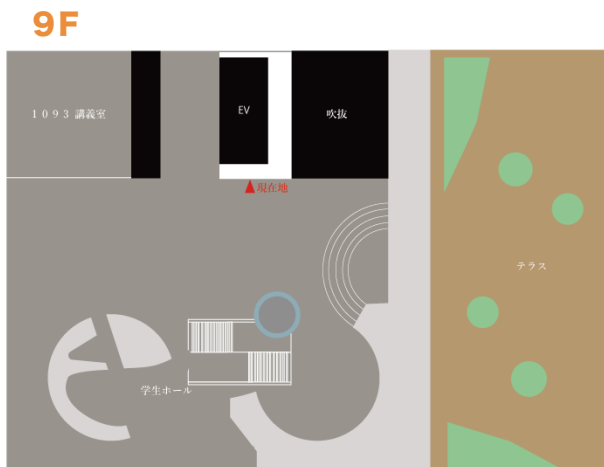
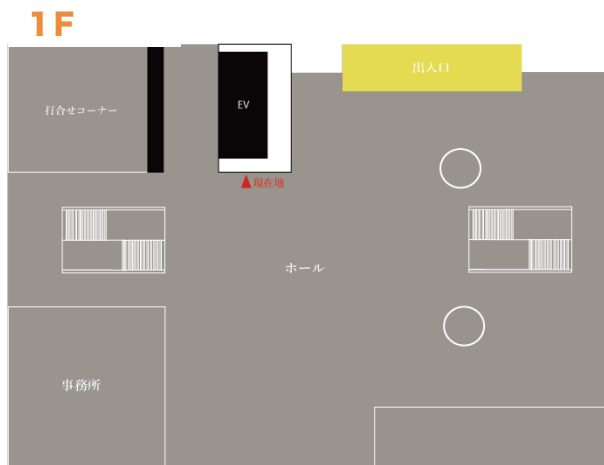
エレベーターも  
もちろん使用可能！



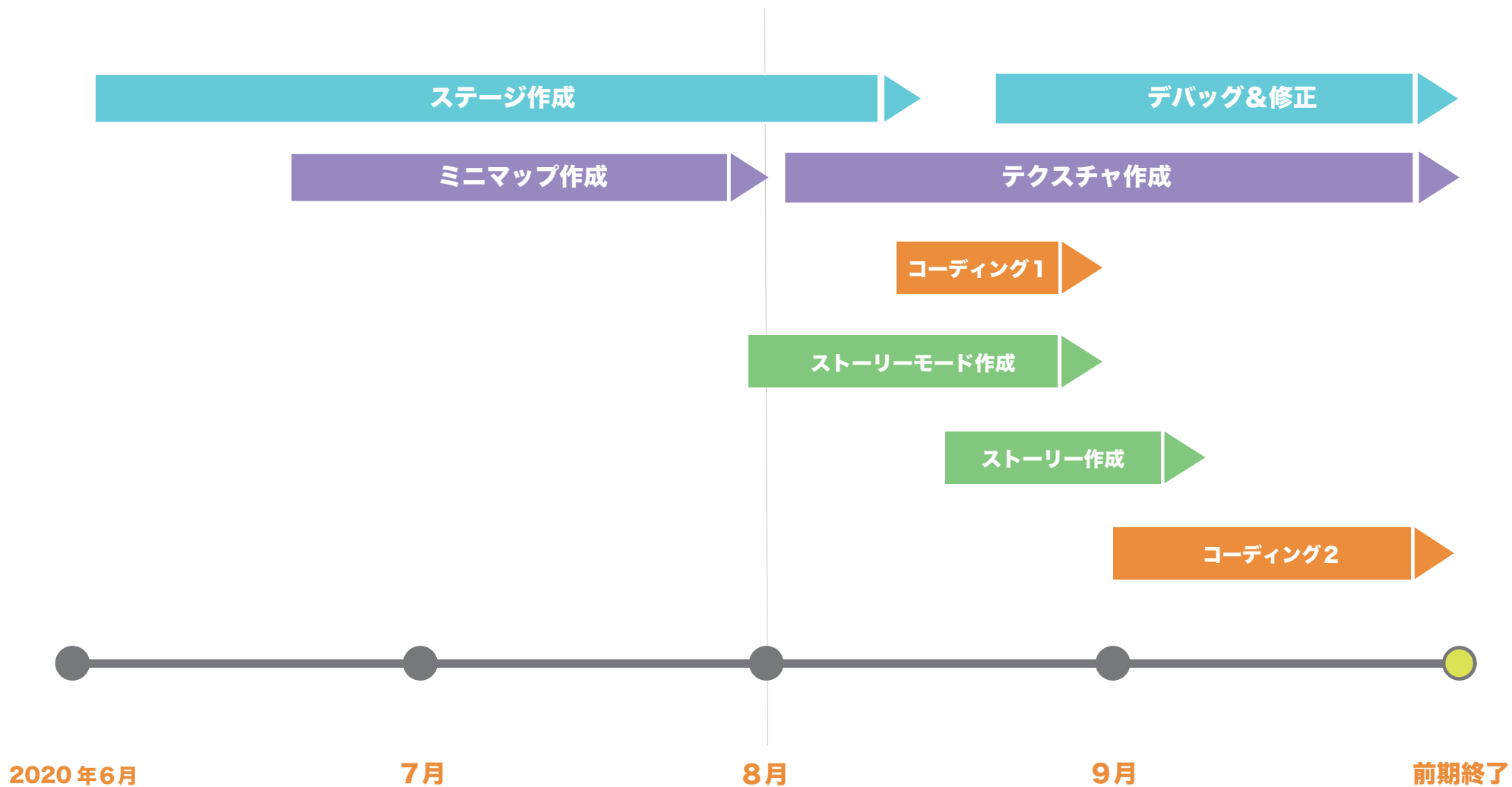


# ゲーム参考画像

## 校内ミニマップ



# スケジュール

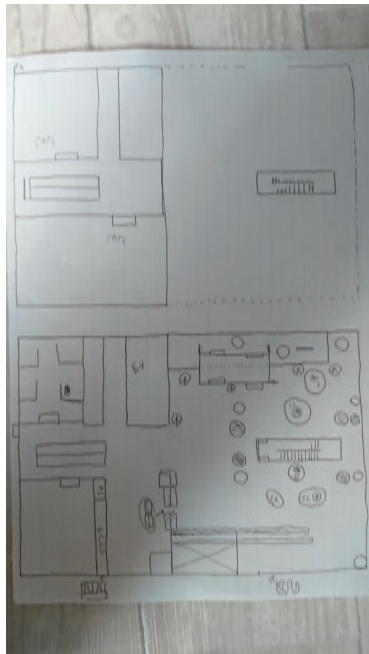


# 制作資料

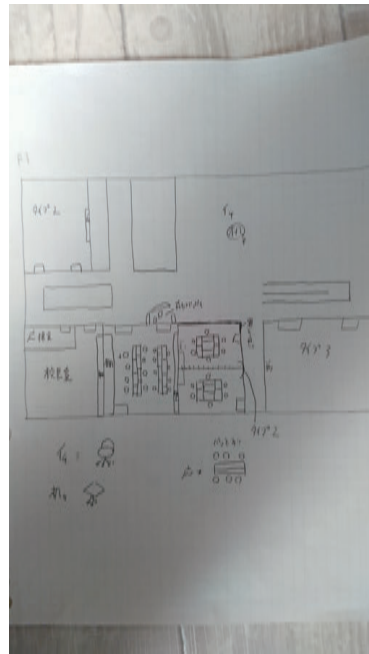
ステージ制作担当した白井です。

本来学校を再現するのに学校内にあるその階ごとのマップをみて作る予定でしたが、それだとすこし違うなと思い実際に紙と万年筆を持ち、ほかのクラスの人の迷惑にならぬよう歩き回り書きました。

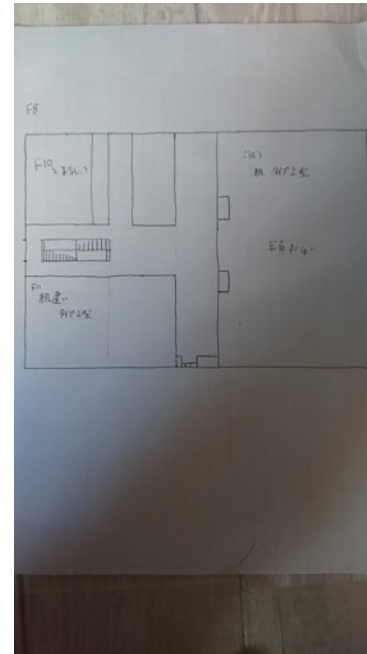
元はラウンジのある 9 階だけのつもりで書いていたんですが、それより下の階が階ごとに少し違い、9 階から 1 階まですべて書くことにしました。



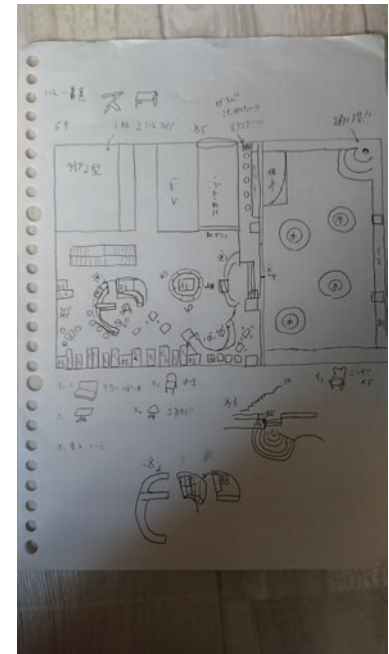
1F,2F



3F



8F



9F

# ゲームシナリオ

卒制ストーリー

「はぁ、はぁ、ここまでくれば安心か、..」

心臓を鳴らしながらいつもは使わない教室で外に耳を傾けながら呼吸を整えていた、

「ここは、.. 9 階って事は次は 8 階の教室がちょうどいいな」

聞き耳を立てて音がないことを確認し、ゆっくり教室を出て、1 つ下に下がるだけだが慎重に降りていく、  
813 教室であることを確認し、中の様子をドアの隙間から除く、

「よし、誰もいない、」

指差し確認、安全を確認してデータを探す、

「よしあった、自分のいつも座ってる席の下にあって助かった、」

ドア先輩「ガタッ」

ビクッ！！サッと体を隠しながらドアの方を確認する。

ちくしょう、どうしてこうなっちゃったんだ、..

話の始まりはほんの 1 時間前ほど戻る、..

主人公関太一はいつも通り学校に行き、早く終わらぬものかという思いでグラブルをしながら授業を受けて、帰宅しようとしていた。

鞆に教科書とノートをしまい、自分の眠気に負けまいと終わりのチャイムと同時に教室からの脱出する、  
エレベーターなど使わずに階段をぬるりぬるりと降りていく、

1 回エントランス今日も一日楽しかったね、ハム太郎、帰ります、そう思った瞬間平穩は崩される、  
ーピコン（通知音）ー

ここでスマホを確認してしまった僕はエリートすぎ、なので次回から反省してください、

スラッグからの通知、全体に向けて先生がなにか言っていた、

榎本先生<「〇〇の課題、本日中の提出よろしく願います。: ぽっ :: ぽっ :」

ちょうど PC もあるのでだそうと思ったが、データが入っている USB がないやんけ、.. どうなってるん、..

「あっ、落としたな、」感嘆の一言でちゃったよ、..

「さっきの教室にデータがあるッ、.. 拾いに、いこ、」

ダッシュで拾って帰宅するんだ、..

～教室に戻る～

「残ってやってる人意外とおるやんけー頑張れー」迫真の煽りだがこれから焦ることになるのはこの男だ  
こいつは気づいていない、

「よかったーあったー」

[ データ 01 を拾った。 ]

「ん、いまデータ 01 って出た??? 気のせいかなwwwワハハハ、。ちょうどいいからここを出してしまおう、」  
PC を起動させてデータを確認する。

「なんじゃこりゃあ!!!」思わず叫んじゃったよ、いやこれ足りないっていうか背景のみ（宇宙の背景）ってどうなってるん??? なんで? ナンデー! ?

あっ、そういえばなんか、背景しか作ってないデータあったなぁーwこれがそれってわけね。なるほどなるほど、

じゃあ、他のデータはどこなんじゃい、..

とりあえず今日使った教室を全部回るしかない、

確か「午前は〇〇教室を使ったよな。」

～移動～

こ↓こ↑

「よし、誰もいない。確かこの辺に座ってたよな、あったンゴ、.. 助かる。。」

これでゲームエンドや、..

[ データ 02 を手に入れた ]

ヨシ!

誰もいないしここでデータ確認して、..

「ああ～」

「ないよぉ～団子ないよぉ～」(猫のみ)

あと最低でも 1 個必要やんけ、.. あっ、(プン、(PC の電源が切れる音))

「今日に限って充電器持ってきてないで、..」

「これつまり最後 PC ある教室行かんと出せにやんけ、.. (=^・^=)」

いや、誰に説明してるんだよ、.. こんなこと考えてる場合やない、移動せな、..

榎本先生「あれ、関君こんなところでなにしてるんですか?」

まずい、(相手が鬼舞辻無惨だったらここでゲームオーバーだった。)

「あっ、えっと忘れものしちゃって、」  
「たしか、関君も今日の課題出してないよね、ちゃんと出来てるんですか？」  
やっぱり聞かれちゃうよねー  
「はい！出来てます！もちろん出来てますとも！」（）  
「ほんとかなあ～ちゃんと出してよおー、」（教室の鍵を閉めて颯爽と帰っていく）  
（これは怒られカウントではないが後々の捕まった時に怒られる理由パート）  
「次あったら色々めんどくさそうだ、合わないようにながらデータを集めよう。」  
（1 回目の時にこの会話をして 2 個目から追われだすかも？）  
「午前中はたしか〇〇（どっかの教室）だよな、」  
「先生とかち合うかもしれないからエレベーターを使わず階段でゆっくりいくな、」  
～こんどは追われながらの移動～  
/\*「はあ、はあ、ここまでくれば安心か、」  
心臓を鳴らしながらいつもは使わない教室で外に耳を傾けながら呼吸を整えていた、  
「ここは、、9 階って事は次は 8 階の教室がちょうどいいな」  
聞き耳を立てて音がないことを確認し、ゆっくり教室を出て、1 つ下に下がるだけだが慎重に降りていく、  
813 教室であることを確認し、中の様子をドアの隙間から除く、  
「よし、誰もいない、」  
指差し確認、安全を確認してデータを探す、  
「よしあった、自分のいつも座ってる席の下にあって助かった、」  
ドア先輩「ガタッ」  
ビクッ！！サッと体を隠しながらドアの方を確認する。  
ちくしょう、どうしてこうなっちまったんだ、、\*/  
「さてさて、、813、ココだア、ンン、ご立派あ！」  
「中には誰もいないな、ヨシ、、」  
忍足での入室にも慣れたもんだぜ、、  
さあ今行くのさーひゃーウィーゴォ！  
「今日、座った席は、この辺だった気がするなあ、」  
机の下を適当に目星、  
「おっ、あんじゃーん。やっぱりいつも座ってるとこの下だった、よかつタア。」

デカすぎることも無いが小さいわけでも無い USB メモリを見つけるのは簡単だった、  
[ データ 03 を手に入れた ]  
データを取ったその時、、、  
ドア先輩「ガタン！」  
「ウェイ?!」揚キヤになっちゃったよ！  
身を屈めて椅子に隠れながらドアの方に目をやる、  
「うん？あれ？誰もいらっしゃらない？ああ、いないんダア、」  
ほっ、と一息だかなんだったんだ、  
ドアに近づいてとりあえず一言、  
「ドア先輩も人が悪いなあ、迫真の演技すぎてほんとにビビりましたよお、」  
たぶんドアがちゃんと閉まってなくて時間が経って勝手にしまった感じかな？  
そうだ、きっとそうに決まっている、  
「3 つ以上あってたまるかって思うけど一応今日回った場所全部見とくか、」  
自分を信じない男。  
「確かお昼は久しぶりにセブンイレブンでいい気分したなあ、」  
お昼の鳥取県産札幌ラーメンはおいしかったですね（）  
～移動～  
ついでに飲み物でも買っていかあ、  
何を買っていかあ、おっ。  
コカコーラちゃんを発見、炭酸のシュワシュワと甘さがちょうどいい、私のお気に入り、、税込み 1 5 1  
円だった気がする。  
「さっと買って帰宅う帰宅う！しましょ、」  
終わりかけの時間だったのでコンビニは空いていた、レジの前に行こうとするが、先に財布を確認、んー  
1 0 0 0 円入ってるから買えるな、大丈夫や、、  
「なんか毎回財布の中確認しちゃうんよなあー」  
買い物を済ませてセブンイレブンいい気分を後にする、、、前にい、  
「USB を一応探すんでしょうガア！」  
とは言っても、たぶんなかったよなあ、外のちょっとした食事スペースとかも見ておこう、

飲み物を飲みながら適当に不審者ムーブでUSBを探すがなさそうだし大丈夫そうやな、  
「いや、念のため店員さんにも聞いておくか、どうせすでに不審者ムーブ上級者感あるし」  
コンビニの開まる時間もある、急いで聞きに行かねば、  
スターっと移動してレジ前に突撃い！！  
「すみません、今日ここにUSBの落とし物とかってありましたか??」  
店員さん「今日は別に来てなかった気がします、」  
店長「そうですね、別に特になにも来てなかったですよ。」(営業スマイル)  
ほう、なかなかスマイルがうまいじゃないか、、、どうやら本当にここには無いようだな  
じゃあ、第4行って帰宅するかなー  
二つ降りて、はっ、  
とっさに少し上に戻り相手の視界から消える。  
先生が第4から出てくるのを私は見逃さなかったわよ。。。  
こんな最終盤でばれてゲームオーバーなんて面白く無いわよ。。。  
一応数分まっておいてダッシュで第4に乗り込むッ！  
どのPCでもいい！即起動GO！  
「USBのデータを確認して全てのデータを確認！二回の確認っ！」  
「条件は全てクリアされた！」  
「全てのデータを組み合わせるといい感じに縦横揃えて、よし！」(猫団子ドーン！)  
「ふふ。見惚れる出来だわ」  
Googleドライブに放り込んで名前を変えて完璧っと、、  
「あとは。目的、出口まで逃げ！って感じやな」  
出口(1階のエントランスまで移動)に行く  
(途中強制的に追われるイベントとかも強そう)  
あとは一階に降りるだけと思い、ほっと息をつくが、本当の戦いはこれからだった、  
ちょうど下の3号館から流れてきただろう榎本先生がおるやんけ、逃げなあかんやんけ、、  
クイックターン決めて1号館の階段から圧倒的ダッシュで逃走！脱兎のごとし、  
逃げたら追われる、追われたら逃げる、その法則にしたがって圧倒的追跡能力で追ってくる先生、まさにウサギを追いかける猟犬じゃねえか、、、ピビる、、

1階のエントランス！勝った！自動ドアを開閉！余裕の逃げを見せつける、  
(どこかでフラグをつくって逃げられた理由とかに出来たらカッコいい)  
逃げ切りEDへ  
スタッフロール。

考えたら負け  
By 筆者

