

学籍番号	氏 名	担 当 教 員	テ ー マ
M25-0605B	高野 早悠里	大曾根 匡 先生	承認印 心配ご無用！ 大学体験人生ゲームの開発

1. 研究目的

初めは誰もが充実した大学生生活を思い描いているものである。しかし、思い描いていた生活とは違っていたり、気づいたら留年してしまっていたりということもある。そこで、入学前に人生ゲームで遊びながら、大学生活とはどんなものかを体験させるシステムを構築したいと考えた。これにより、理想と現実の差を縮め、より現実的な大学生生活を思い描くことができると思う。

2. システム概要

本システムは、人生ゲームで遊びながら大学生活のあれこれを知ることができるゲームシステムである。そのシステム概要を図1に示す。このシステムには、以下の機能をもたせた。

(1) ゲーム進行機能

人生ゲームを進めていく機能である。この機能のゲーム画面を図2に、マスに止まった時に発生するイベントの表示画面を図3に示す。

(2) シナリオ作成機能

ゲーム開発者がシナリオを作成するための機能である。マス毎にイベントを入力できるようにした。

3. 実現方法

ユーザが入力したアルバイトやサークルの情報をもとに、マス目の種類を決定する。乱数ルーレットを回し、出た目の数だけ駒を進め、そのマス目の情報をマス目ファイルから参照する。マス目によってシナリオファイルを参照し、イベント表示画面を表示する。学期末には強制ストップのマスがあり、そこでその期の行動に応じた取得単位数と所持金と友達数を表示する。また、ルーレットの回転は、12度毎に回転させた画像を70枚作成し、実現した。

4. 研究成果

(1) ゲーム進行機能によって、楽しく遊びながら大学生活を体験させることができた。

(2) シナリオ作成機能によって、イベントの作成が容易になった。

5. 残された課題

(1) マス目の種類がアルバイトやサークルなどしかないので、その種類を増やしたい。

(2) ゲームの途中で中断後、ゲームを再開できないので、保存機能を追加したい。

(3) シナリオ作成機能は追加しかできないので、削除・修正ができるようにしたい。

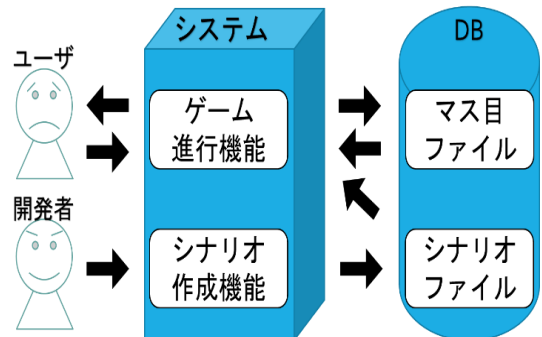


図1 システム概要図



図2 ゲーム画面

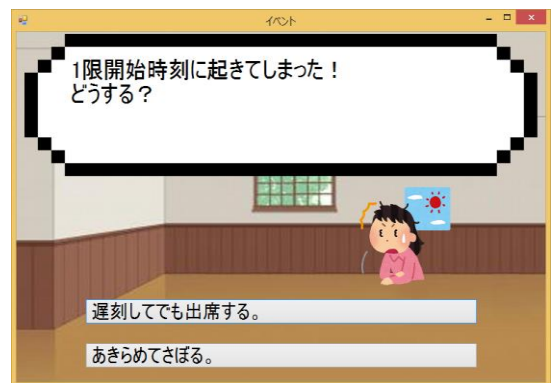


図3 イベント表示画面

キーワード	人生ゲーム、大学生活、乱数、シナリオ、ルーレット				
種 類	システム開発	手 法	ゲーム	デ ー タ 源	自作データ
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Visual Studio	使用言語	Visual Basic

