

# ミニゲームの制作（遊ビーBar）

牧村 典薫 笠原 直博  
平田 溪

## 1. 研究概要

現代社会には楽しさが足りていない。特に大人は笑顔を忘れてている。だから大人でも笑顔になれるBarを作ろう。そう提案をしてくれたのが「ビバさん」である。

ビバさんからの提案を受けた私達は、誰もが気軽に遊べる遊び場「遊ビーBar」を開店したのである。

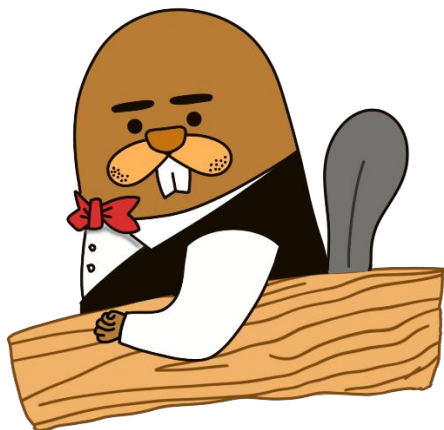


写真1 「遊ビーBar」店主のビバさん

## 2. 年間計画表

4月	ゲームタイトルを考える
5月 - 6月	ゲーム作成
7月 - 8月	ゲーム作成 発表資料(パワポ)の作成
9月 - 10月	ゲーム作成
11月 - 1月	ゲーム作成 発表資料(パワポ)の作成 報告書の作成

## 3. 開発環境

UnityとVisual Studio 2019を使用している。Unityで形を作り、Visual Studioで中身を作っている。こうイメージをしてもらえると分かりやすいだろう。基本的にミニゲームなので、プログラムはシンプルで短いものが多い。



写真2 Unity

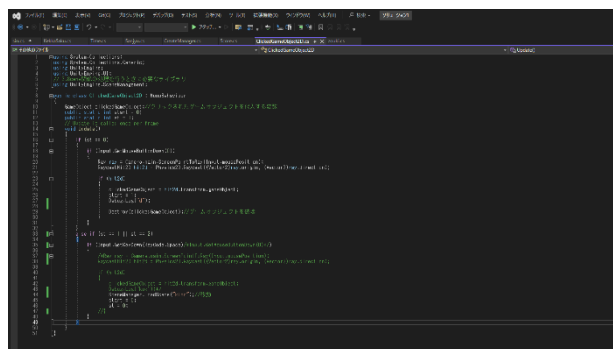


写真3 Visual Studio 2019

## 4. 研究の具体的内容

### (1) タイトル考案

ミニゲームを作成する上で欠かせないのはゲームタイトルである。どんなに良いゲームを作れたとしても、内容が直感的に伝わらないタイトルに意味はない。なので、私達はまずゲームタイトルを考える所から始めた。

ホテル	ホテルに電話
浮遊層	裕福すぎて飛べるようになった!
間違え佐賀市	佐賀市が東京か
マジカルバナナ	カルタの内容がガチのバナナしか書いてない
ス蹴るトン	蹴ってくる
ノミのみ	画面にノミがいるだけ
シュノー蹴る	蹴ってくる。海での蹴りはもはやバク足だよ
筆パソコン	筆箱を渡しあう爆弾ゲーム。筆箱の中にはシバニヤン
め色	色付き迷路
タイピング	ピングーとタイピング
ダン寝具	布団でおどれ!!!!!!
あっちむいて保育!園	園児との運動
クイズis県	クイズする。答えは全部県
「救」次期にマグロ	主人公の「救」がマグロへと進化していく過程を追いかけ

図 1 実際に考えたタイトル例

## (2) ゲームを作る

タイトルを出したのち、実際にゲームを作り始める。すべてのタイトルを採用できるわけではないので、面白そうかつ、作りやすそうな物から採用していく。実際に採用した物として「佐賀市さがし」「か連打ー」「流れ梅干し」「習慣、少年ジャンプ」などがある。



写真 4 名言ビバ

## (3) ゲーム紹介 1

1つ目は「佐賀市さがし」その名の通り、九州地方の中に隠れる佐賀市を探すゲームである。



写真 5 佐賀市さがし

写真 6 は実際のゲーム画面であり、この中から佐賀市(佐賀県)を探す内容となっている。

本文をお読みいただいている方々も、是非自分で探してみてもはどうだろうか。



写真 6 佐賀市を探し!

## (4) ゲーム紹介 2

2つ目は「ごもくもくならべ」通常通り五目並べをプレイしていくと...

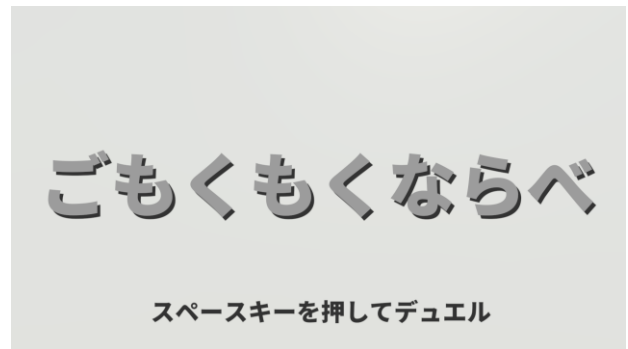


写真 7 ごもくもくならべ

最初は普通の五目並べに見えるが、なんと、一定の確率で置いたコマが消えてしまう。これにより、通常の五目並べと比べ逆転できる可能性が高い。

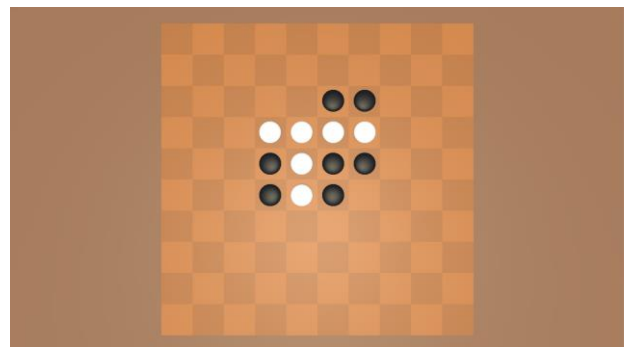


写真 8 対戦開始!

どんなに白が有利な盤面でも、もくもくすれば黒が勝てるかもしれない。なんとも気が抜けない五目並べだ。是非とも遊んでみてはいかがだろうか。



写真9 もくもく発生！？

#### (5) ゲーム紹介 3

3つ目は「流れ梅干し」流れ星を見ようと思ったら、なんと梅干しが流れてきた！



写真10 流れ梅干し

そこで、この貴重な瞬間をカメラに収める。真ん中で捉えるほど高得点になるようだ。流れ星よりもレアな流れ梅干し、是非とも観測してみたいだろうか。



写真11 梅干し！？

#### (6) ゲーム紹介 4

4つ目は「か連打一」カレンダーをめくり過ぎてお父さんやお母さんに怒られた覚えはないだろうか。



写真12 か連打一

か連打一はその欲求を満たせる。連打をすることでカレンダーをめくることができ、何年の何月までめくれるのか競えるのだ。



写真13 めくれ！めくれ！

#### (7) ゲーム紹介 5

5つ目は「クイズ is 出雲大社」クイズ、それは難しくあるもの。このクイズはその概念を取り壊す。



写真14 クイズ is 出雲大社

写真 15 は実際のゲーム画面だが、一見普通のクイズに見える。しかし、実はただのクイズではない。回答は選択式であり、3つの画像がボタンとなっているのだが、仮に間違えてしまうと大凶になってしまう。



写真 15 難しいな…

逆に正解した場合は、大吉をもらえるようだ。非常に慈悲深い。



写真 16 大吉

(8) ホームページを作る

私達は3人で手分けをしてゲームを作ったため、バラバラに作ったゲームをまとめて表示するホームページも作成した。



写真 17 実際のホームページ

## 5. 研究のまとめ

当初はビバさんの提案を受け、大人が笑顔になれる遊び場を目指していたが、実際に「遊ビーBar」を作っていく過程で、私達自身も笑顔になっていた。この結果は求めずとして、誰もが笑顔になれるゲームを作れたということだろう。まだ私達は18歳。普通のBarに入ることはできないが、この「遊ビーBar」になら入ることができる。本文をお読みいただいている方々のご来店を、私達一同お待ちしております。



写真 18 Dell 室でこの合言葉を囁くと…

参考文献

▽ いらすとや

<https://www.irasutoya.com/>

▽ DOVA-SYNDROME

<https://dova-s.jp/>