



ターゲット

3～7歳のお子さん

プレイ人数

1人、もしくは保護者の方と2人でプレイ

ゲームの目的

キャラクター名に1文字加えて、意味のある別の言葉を作り出すゲーム。文字を加えるときには現実世界のスタンプ型デバイスを使用する。
子どもたちの「ことば」に対する意欲関心を高めることや、「ことば」の学習に寄与することを目的とする。



ゲームクリア・勝利条件

制限時間以内に多くのキャラクターを変身させること。
高得点の獲得を目指してください！！！！

ゲームオーバー条件

無し。



開発進捗

ひとまず完成。細かいバグや演出の改善案はあるが、実装するかどうかは卒論の状況次第。

備考・注意点

※第27回DCCにて優秀賞を頂きました!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

※こちらはデバイスを使用した作品となります。

Windows上でも動作確認は可能ですが、不具合が生じる場合があります。

※また、ステージごとにお題にあったキャラクターに変身させるモードを制作しましたが、実際にお子さんにプレイしてもらったところ、難易度が高かったため制限時間内にたくさん変身させるモードを作成しました。



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

・タイトル

画面にスタンプを押すとチュートリアル画面へ移行

・チュートリアル画面

画面の指示に従いながら操作をすることで、ゲームの遊び方を確認できます

・ゲーム画面

ひらがなパネルを読み込むとスタンプに文字(子音)を読み込ませることができる(あかさたなはまやらわ)

スタンプ上のボタンを押すと母音を変更できる(あいうえお)

文字を読み込んだら画面上のキャラクターにスタンプを押すとキャラクターを変身させられる

・リザルト画面

画面にスタンプを押すとヒントを表示した後、タイトル画面へ移行



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

※Windows上の操作方法

・タイトル

画面をクリックするとチュートリアル画面へ移行

・チュートリアル画面

画面の指示に従いながら操作をすることで、ゲームの遊び方を確認できます

・ゲーム画面

画面下部のメニューボタン: 文字パネルを表示。スタンプに読み込む文字とスタンプを押す部位を選択できる

Esc: ゲームを終了する

C: GUIの表示/非表示

・リザルト画面

画面をクリックするとヒントを表示した後、タイトル画面へ移行



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

・八木颯介

①エンジニア

②全画面実装、デバイスモデリング、実装



楽しみながら学びにつながる作品 「モジプラススタンプ」の制作

チーム名:チーム

八木颯介

1 本制作の目的

子どもたちの**意欲関心、集中力・自制心、運動能力の低下**などの問題を解決する
→ **ゲーミフィケーションの考え方を使う**
面白さを向上させることを重点的に制作する

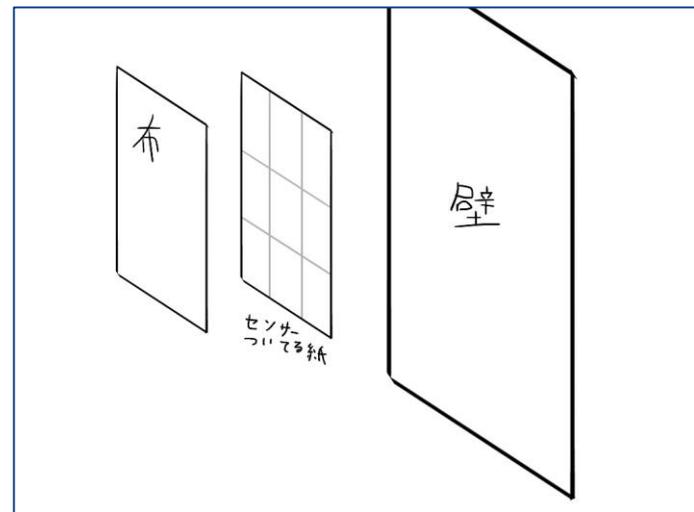
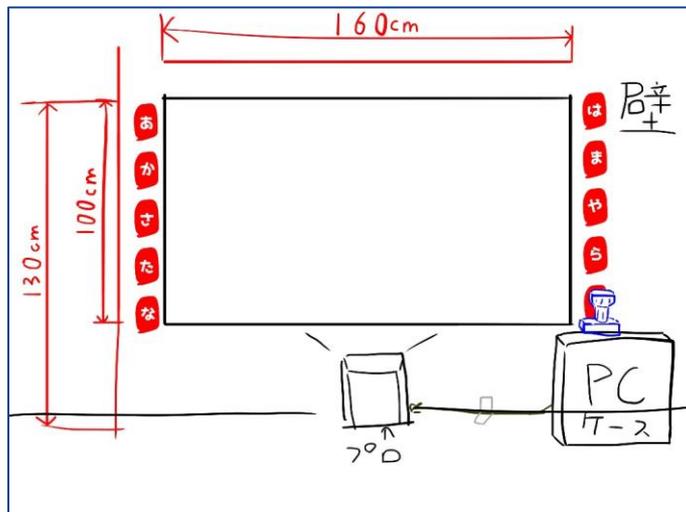
1 本制作の目的

「ゲーミフィケーション」の考え方を使う

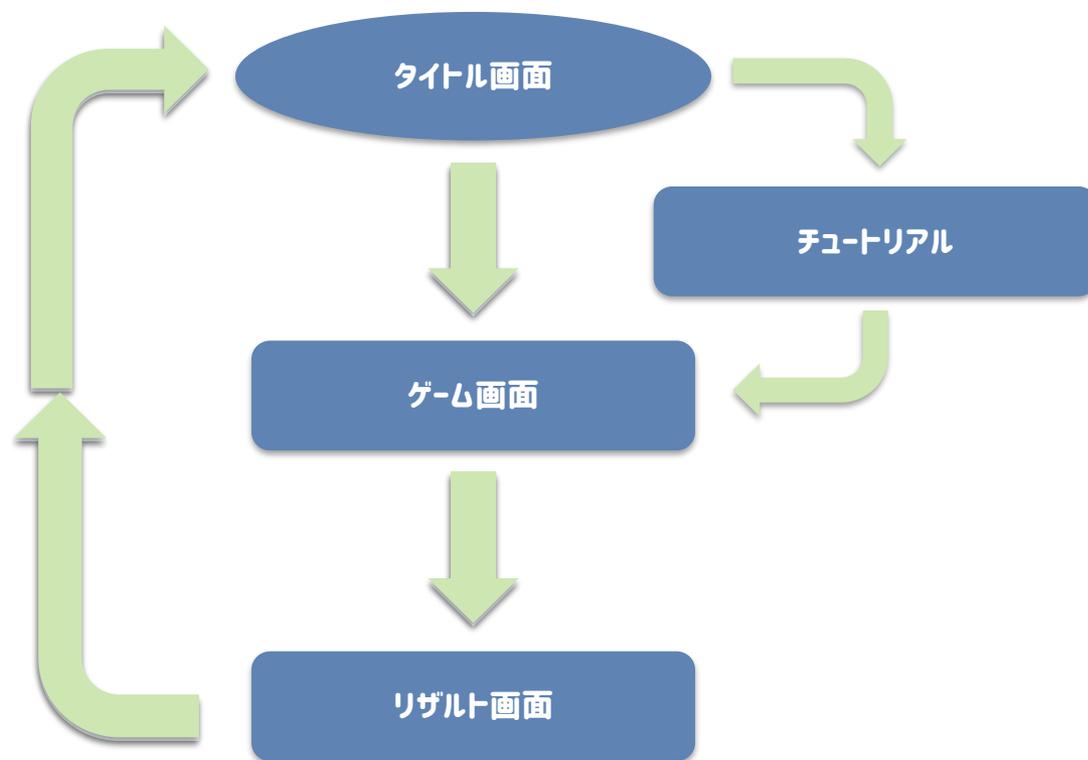
1. **楽しめるものにする**
2. **「課題」「報酬」「コミュニティ」の要素を追加する**
3. **必要以上に学習を目的とするより、
楽しく遊べる環境の中に学習がある状況を目指す**

2 展示イメージ

実際の展示イメージイラスト



3 画面遷移図



4 システムの設計状況

画面デバイスの実装



4 システムの設計状況

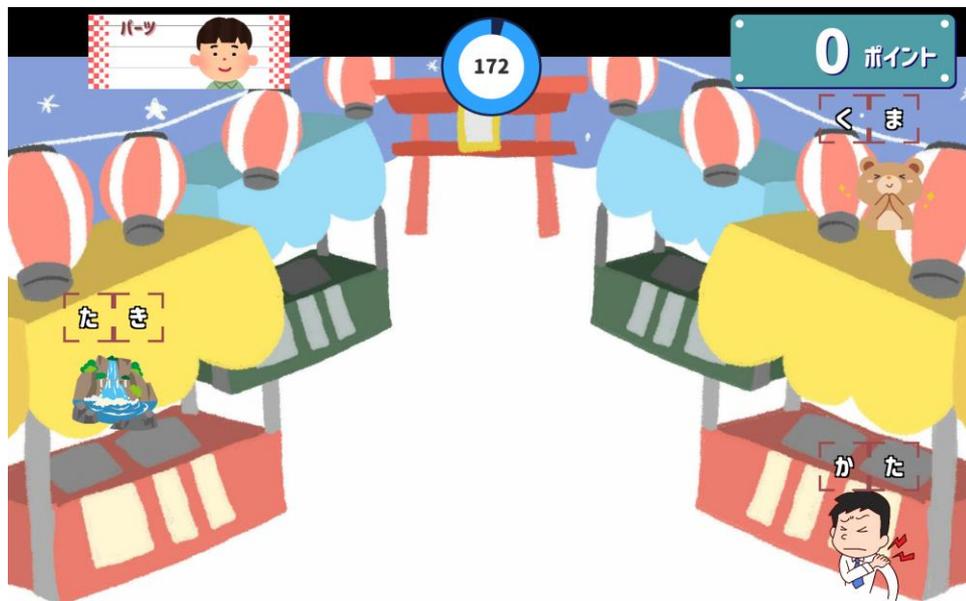
デバイスの作成



- 機能
 - 右ボタン 母音変更(あ,い,う…)
 - 左ボタン 母音変更(お,え,う…)
 - 中心ボタン パーツ変更(頭,体,お尻)
 - 画面押下 キャラにスタンプ打つ
 - カード読込 子音変更(あ,か,さ…)

4 システムの設計状況

ゲーム画面

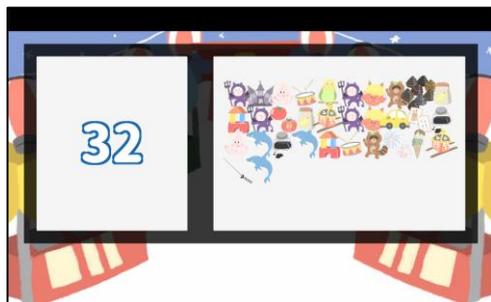


- 機能
キャラにスタンプ 変身させる
キャラクターの自動移動

制限時間の表示
現在のパーツの表示
スコアの表示

4 システムの設計状況

リザルト、ランキング実装



- **リザルト機能**
スコアの表示
変身させたキャラクターの表示



- **ランキング機能**
ランクイン時(10位以内)に表示
現在のランキングと自分の順位を表示

4 システムの設計状況

チュートリアルの実装



- 機能

- ゲーム内容の説明
- 右ボタンの説明
- 左ボタンの説明
- 中心ボタンの説明
- カード読込の説明

かんをみかんに変身させるチュートリアル