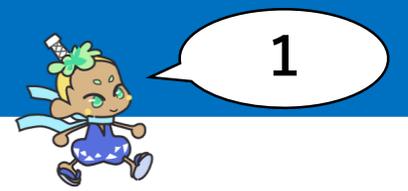


S-1グランプリファイナル2022(自主研究)

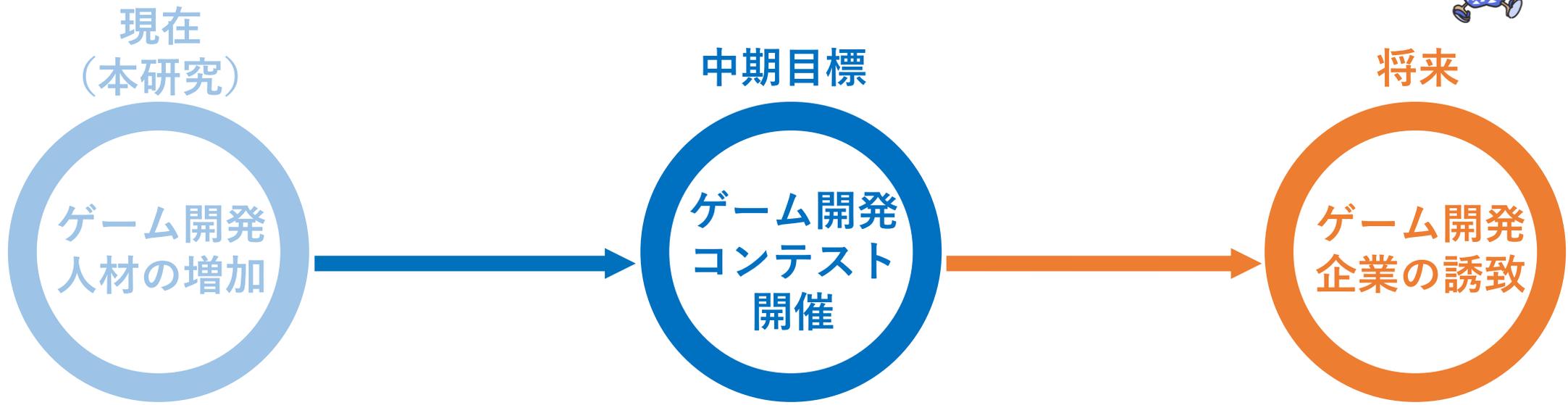
佐世保市を題材としたゲームアプリ 開発のための実践的研究

佐世保市ゲーム開発研究会

Study for **D**eveloping **G**ames of **S**ASEBO



ゲーム開発未経験の佐世保市職員が集まり、
ゲーム開発に必要な技術をゼロから段階的に習得することで、
佐世保市を題材としたゲームアプリの開発を目指す研究会である。



「ゲームの町 佐世保」の土台作り

未経験者が実際にゲーム開発に取り組み、そこから得られた知見を共有して、ゲーム開発に取り組む敷居を下げることで、ゲーム開発者を増やすことを目指す

IR誘致、プログラミング教育必修化など今が好機……!?



1 オリジナルキャラクターの作成



2 オリジナルゲームの企画・開発



3 佐世保出身のゲームクリエイターとの交流





名前 いちりじま

住所 佐世保市干尽町



由来 一里島



目標 佐世保のPR・早起き



ゲーム①

九十九島+1

内 容

いちりじまが『マリオ』のようなアクションで佐世保の町を走り回り、全99ステージのクリアを目指す



ゲーム②

佐世保湾からの脱出

内 容

佐世保湾から「脱出」するため、様々なアイテムを駆使しながら謎を解く



氏名 吉村 功成 (よしむら ことり)

略歴 佐世保市出身のゲームクリエイター、プログラマー。
日本初のポリゴンゲーム『プラズマライン(1984)』や
『サンダーフォースシリーズ(1983～)』などを開発。

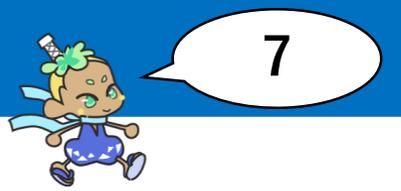
交流 2021年度の本研究会の発表資料を見て、
広聴システムにメッセージを送られたことから交流開始。
ゲーム開発に関する具体的なアドバイスや助言、激励を
受けました。



『プラズマライン』



『サンダーフォース』



未経験者がゲーム開発を躊躇する要因

- プログラミングができない
- 絵が描けない



課題

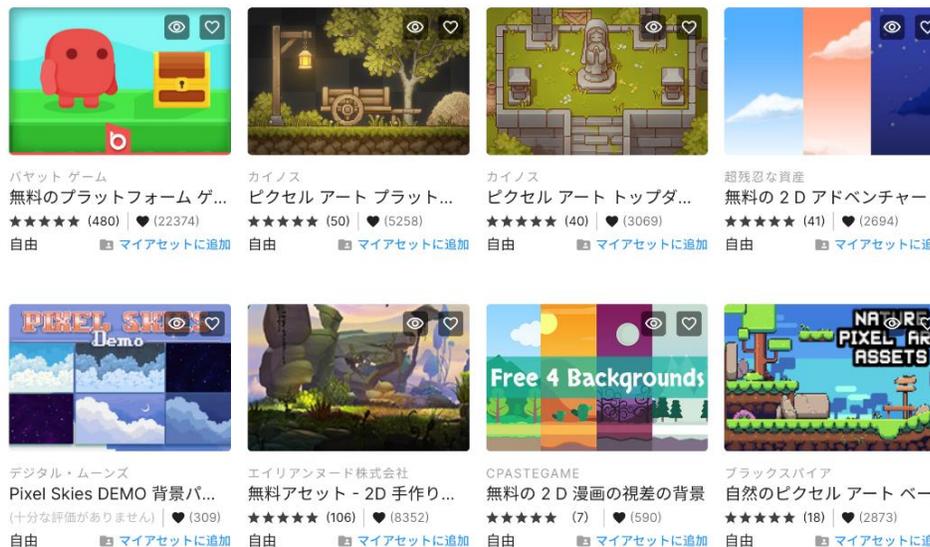
ゲームを作りたいがプログラミングができない

対策

(最初は)プログラミングをせずに何か作ってみる

ゲーム開発エンジン『Unity』の場合、Unity公式サイトのアセットストアや、市販のテキスト等でゲームのサンプルが公開されている。

『Unityアセットストア』



課題

ゲームを作りたいが絵が描けない

対策

著作権フリーの画像素材や画像生成AIを活用する

AI画像生成サービス『**DreamStudio**』で『佐世保市』を作成した例



※AI画像生成を試したい場合、『**お絵描きばりぐっどくん**』が手軽に利用できる



これからゲーム開発を始める方へ

- 「何かを最後まで作りたい」、「ものづくりが好き」という志を持つ
- 「やりたいこと」と「できること」を見極める



ご清聴ありがとうございました！