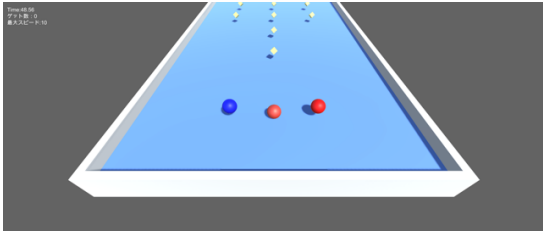
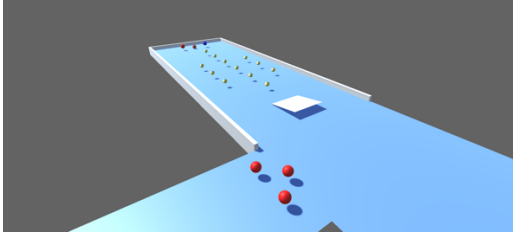
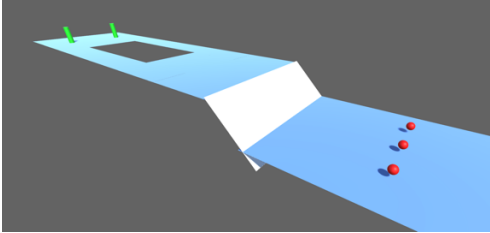


チーム名	UCHIMURO
アプリ名	玉☆転☆王 ～TAMA 10 KING～
アプリ概要	<p>このアプリを端的に表すと玉転がしゲームです。制限時間内にプレイヤーとなるボールをゴールまで転がします。メインターゲットは、PCで作業を行う人達で、長時間の作業時に気分転換として遊ぶことや、データの読み込みや書き出しなどの待ち時間に手軽に遊ぶことを想定しています。</p> <p>競合アプリとして、スマートフォンアプリの開発者のvoodoo社のアプリが挙げられます。それらのアプリと主に異なる点は、PC上で遊べることです。また、加速装置や減速装置などたくさんのギミックを搭載しつつも、ゲーム性はシンプルになるよう拘りました。</p>
アプリ画面	<p>※現在は製作作業の中盤のため、画面が変更になる可能性があります。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>図1：スタート地点</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>図2：コース途中</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>図3：ゴール地点</p> </div> </div>
コンテストへの 意気込み	<p>私たちは今回のチャレキャラが初参加でした。当初は大学生向け課題通知アプリを制作する予定でした。しかし、メンターの方との面談で、当初の案では大学の関連サイトに干渉する必要があることから実現が難しい、との指摘をいただきました。そのため、大学生向けの課題通知アプリの案をやめ、別の方向性での制作を模索することにしました。その段階で別のメンターの方との面談時に、Unityでのゲーム制作を提案していただき、その方向で進めることとしました。</p> <p>ゲーム制作において難しいと感じたことは、様々なギミックの追加です。移動する床のギミックでは、設定する移動速度がどれくらいが適切であるかを確認するため、様々なパターンでの試行を行いました。また、ギミックに対するプログ</p>

ラムが複数個あるため、設定が不適切な場合、想定していない組み合わせの複数のプログラムが同時に動作し、ギミックが正常に動作しないということが多々ありました。

私たちは、チームメンバー全員がアプリの開発経験がない中で、自分たちで考えたものを形にするために大学でこれまで学んできたことを活かしたり、足りない部分は分担して調べたりと、多くの試行錯誤を繰り返しながら頑張ってきました。コンテストでは、審査員の方の印象に残るような作品を発表できるように最後まで頑張りたいと思います。