

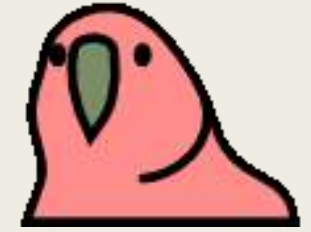
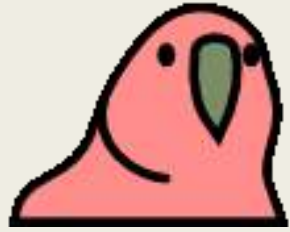
東北大学 ゲーム制作サークル マイコンプロシージャ

MICOMPROCEDURE

サークルについての説明

作成日：2020.5.4





こんにちは！

マイコンプロシージャです！



このスライドを作った人

- マイコンプロシージャ現部長 理学部物理系の2年生です
- 役職は一応「サウンド（作曲）」です
- 音楽は全くの未経験でしたが、昨年の5月、このサークルに入ってから始めました へたくそですがなんとかやれています
- 趣味でお絵かきもするのでグラフィックも担当してみたい
- アイドルマスターシンデレラガールズとかヒプノシスマイクとか好き

この鳥は何？



- 最近Twitterで流行ってましたね
- 「Party Parrot」というそうです オウムだそうです
- マイコンプロシージャ内で連絡に使用している「Slack」というツールなどにおいて、LINEスタンプみたいな感じで使われています
- 文字だけだと画面が寂しいので賑やかしてもらいます

もくじ

1. マイコンプロシージャの基本情報の紹介
2. ゲーム制作の各役職の紹介
3. 新入生プロジェクトについての説明
4. 年間スケジュールの紹介
5. その他アナウンス

もくじ

- 1. マイコンプロシージャの基本情報の紹介**
2. ゲーム制作の各役職の紹介
3. 新入生プロジェクトについての説明
4. 年間スケジュールの紹介
5. その他アナウンス

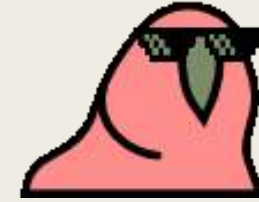
マイコンプロシージャとは

- 東北大学文化部加盟団体
- 通称「プロセ」
- サークル設立は1979年
- 部室は川内北キャンパス サークル部室棟 I 416号室
- 活動は主に「ゲーム制作」と~~ゲームを遊ぶこと~~



※川内北キャンパス：主に全学教育が行われるキャンパス。川内駅直結

サークルの雰囲気



- 一言で言うと、「自由」です
- 毎日のように部室は開いており、ゲーム制作の作業をするだけでなく、部室にたくさんあるゲームで遊んだり、雑談したり、宿泊したり
- 思い立ったときに部室に行き、思い立ったときに帰れる

もくじ

1. マイコンプロシージャの基本情報の紹介
- 2. ゲーム制作の各役職の紹介**
3. 新入生プロジェクトについての説明
4. 年間スケジュールの紹介
5. その他アナウンス

「ゲーム制作」って何やるの？



グラフィック



シナリオ



プログラム



サウンド



デバッグなど

プログラム・グラフィック・サウンド(作曲)・シナリオなど、
様々な要素を組み合わせ、一つの作品に仕上げていく

「プログラマー」って何やるの？



- ゲーム制作といえばプログラミングのイメージ？
- ゲームが**動作する土台を作る**
- サークル内ではUnityでC#を使用した製作が盛ん

「グラフィッカー」って何やるの？



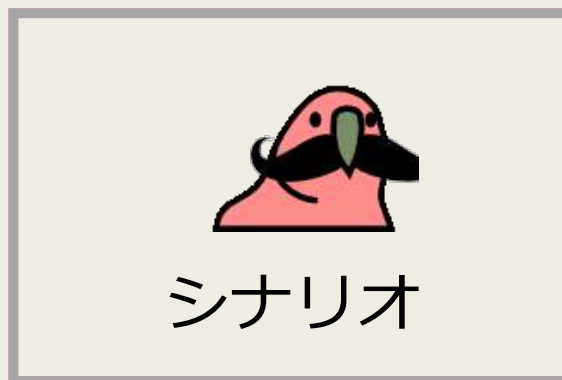
- 2Dグラフィック・3Dグラフィックがある
- ゲームの「画面」内のほぼ全てのものを作る
- デジタルで描いたり、モデリングしたり

「コンポーザー」って何やるの？



- 基本的には「DTM（PCで音楽を作ること）」
- ゲームのあらゆる「音」を作る
- BGMだけでなくSE（効果音）も作ることもある

「シナリオライター」って何やるの？



- ゲームのシステムや世界観、ストーリーなどを考える
- 他の役職と兼職して複数人で考えることも多い
- ~~シナリオ考えてるときが一番楽しい~~

「デバッガー」って何やるの？



- まさに「縁の下の力持ち」
- この作業がないといわゆるクソゲーが完成する
- 他の役職と兼職して行うことが多い

「ゲーム制作」って何やるの？



グラフィック



シナリオ



プログラム



サウンド



デバッグなど

プログラム・グラフィック・サウンド(作曲)・シナリオなど、
様々な要素を組み合わせ、一つの作品に仕上げていく

全くの未経験なんですけど、



- プログラミングには興味あるけどPCの使い方もよくわからない、
- 作曲には興味あるけど音楽の授業ぐらいしか受けたことない、
- グラフィックには興味あるけどモデリングとか難しそう、
- 「ゲーム制作」には興味あるけど何をすればいいかわからない、



大丈夫です！

誰だって最初は初心者

- いま現在サークルに在籍している部員も**多くは未経験者**だった
- 今年度も、新入生向けの**「講習会」**を開催
- アットホームなSlackだから、**質問などがしやすい**



※Slack : マイコンプロシージャ内で使用している連絡ツール。
チャンネル機能やリアクション機能が便利

もくじ

1. マイコンプロシージャの基本情報の紹介
2. ゲーム制作の各役職の紹介
- 3. 新入生プロジェクトについての説明**
4. 年間スケジュールの紹介
5. その他アナウンス

新入生プロジェクトとは



- 入部し、講習会を受けたあとに行う
- 新入生にとっては初めてのゲーム制作プロジェクト
- 基本的に、新入生（というか新入部員）には全員に参加してほしい
- 例年は完成したゲームを大学祭で展示しているが、今年度は異なる（後述します）

新入生プロジェクトとは



- 新入部員が多い場合、チーム分けを行う
- プログラミング・グラフィック・サウンドなど、基本的には制作は全て新入部員のチーム内で完結させる
- 先輩からのアドバイスや先輩への質問はどしどし行う

新入生プロジェクトとは

マイコンプロシージャのWebサイト (<http://www.proc.org.tohoku.ac.jp/>)にて、過去の新入生プロジェクト作品を公開しています

(in)visible(2D横スクロールパズルアクション) †



背景の色を切り替え、地面や壁の形を探りながら進んでいく横スクロールパズルアクション。
システムを口で説明するのが難しいので詳しくはプレイしてみてください！
詳細とプレイは[こちら](#)

Vacuum VS. Bloom(3D横スクロールアクション) †



ほうき星人になって掃除機軍団をやっつける！
敵を倒しながらステージを進んでいく横スクロールアクションゲームです。
詳細とプレイは[こちら](#)

きのこと竹の子(リアルタイムストラテジー) †



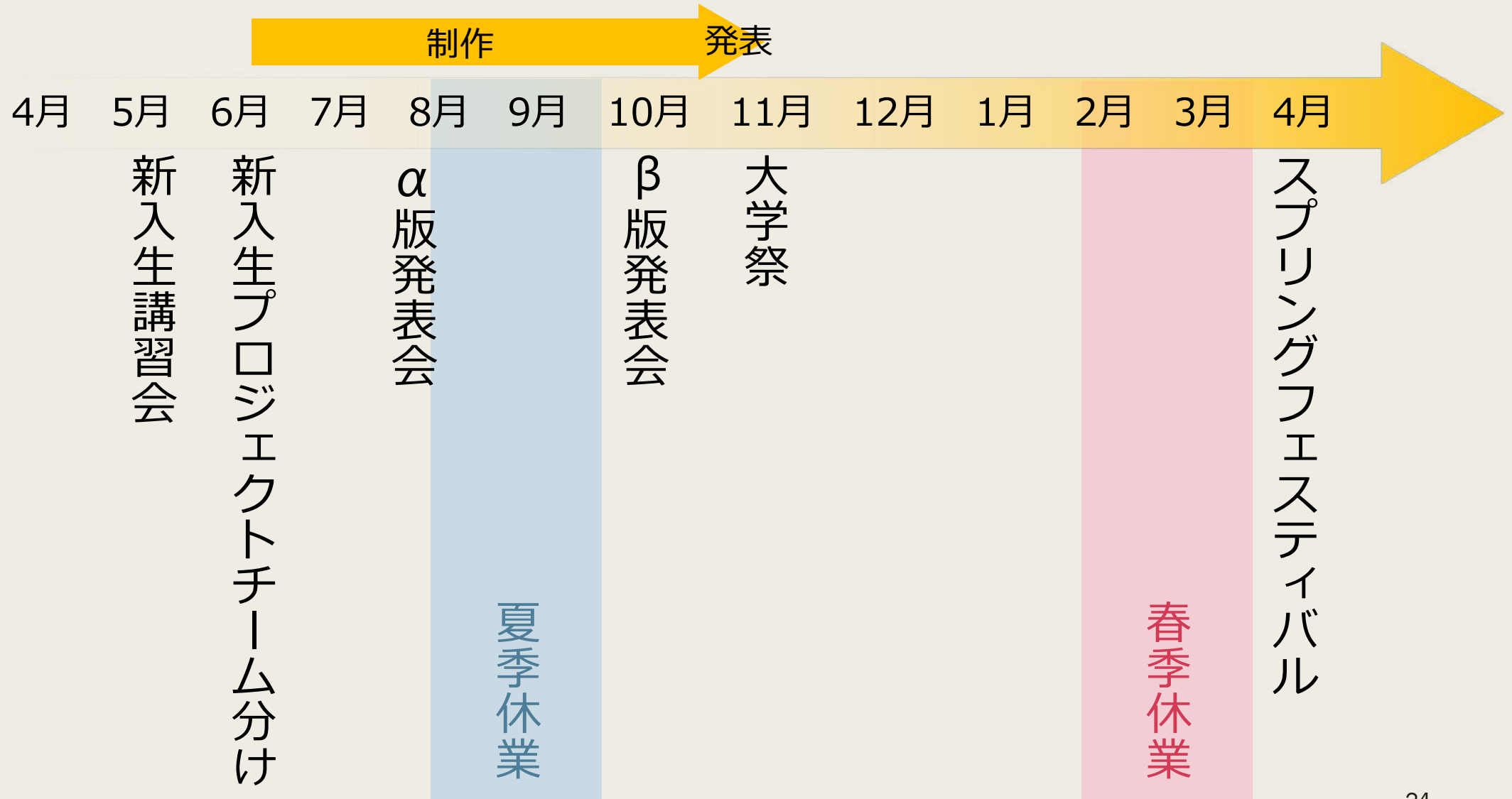
きのこと竹の子、有史以来続けられてきた戦いを体験できるRTSです。
きのことたけのこか、好きな陣営を選んで勝利を掴んでください。
操作は基本マウス操作のみで、如何にユニット達を配置するかがカギになります。
詳細とプレイは[こちら](#)

これは昨年度のやつ

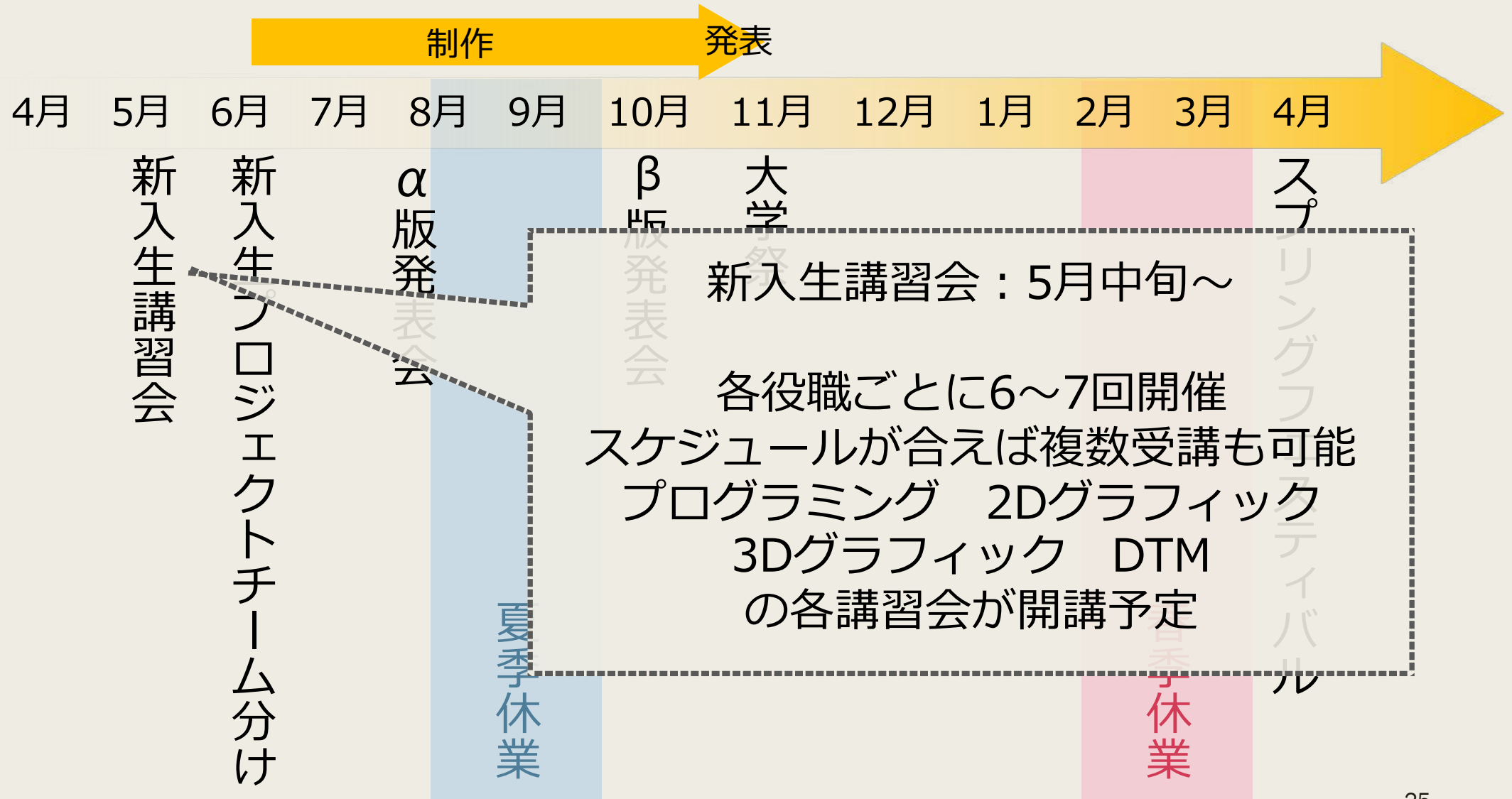
もくじ

1. マイコンプロシージャの基本情報の紹介
2. ゲーム制作の各役職の紹介
3. 新入生プロジェクトについての説明
- 4. 年間スケジュールの紹介**
5. その他アナウンス

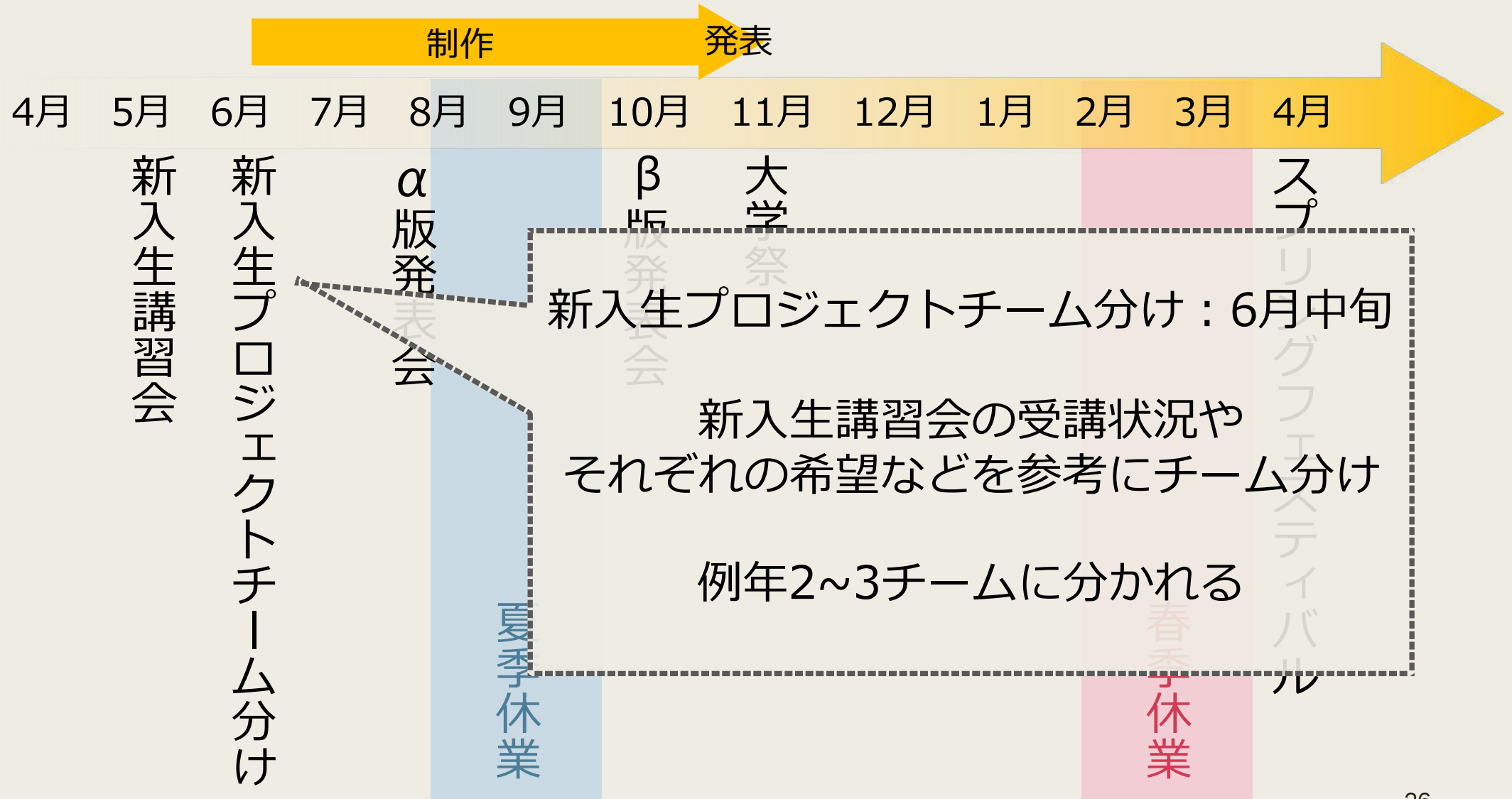
(例年の) 年間スケジュール



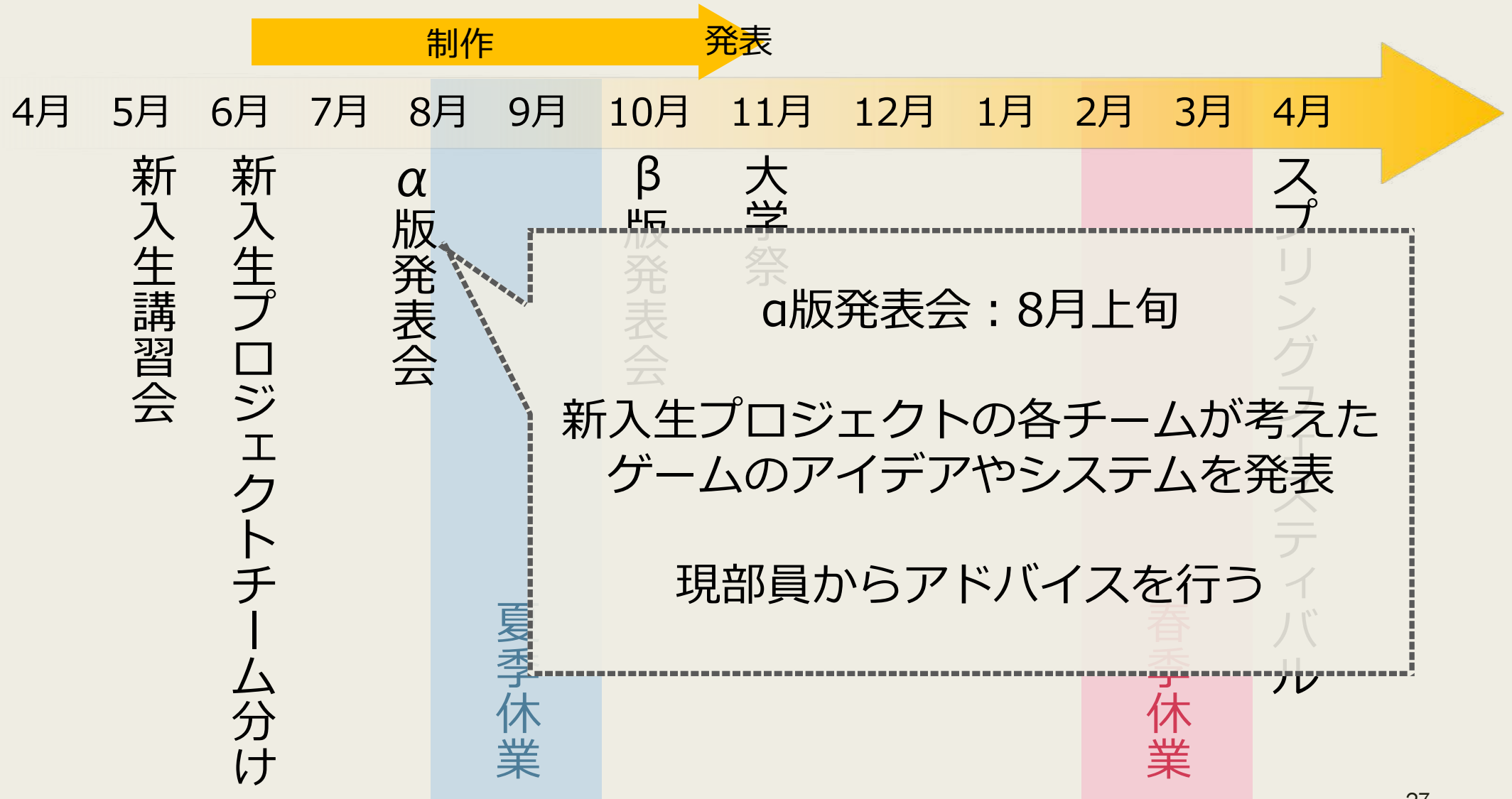
(例年の) 年間スケジュール



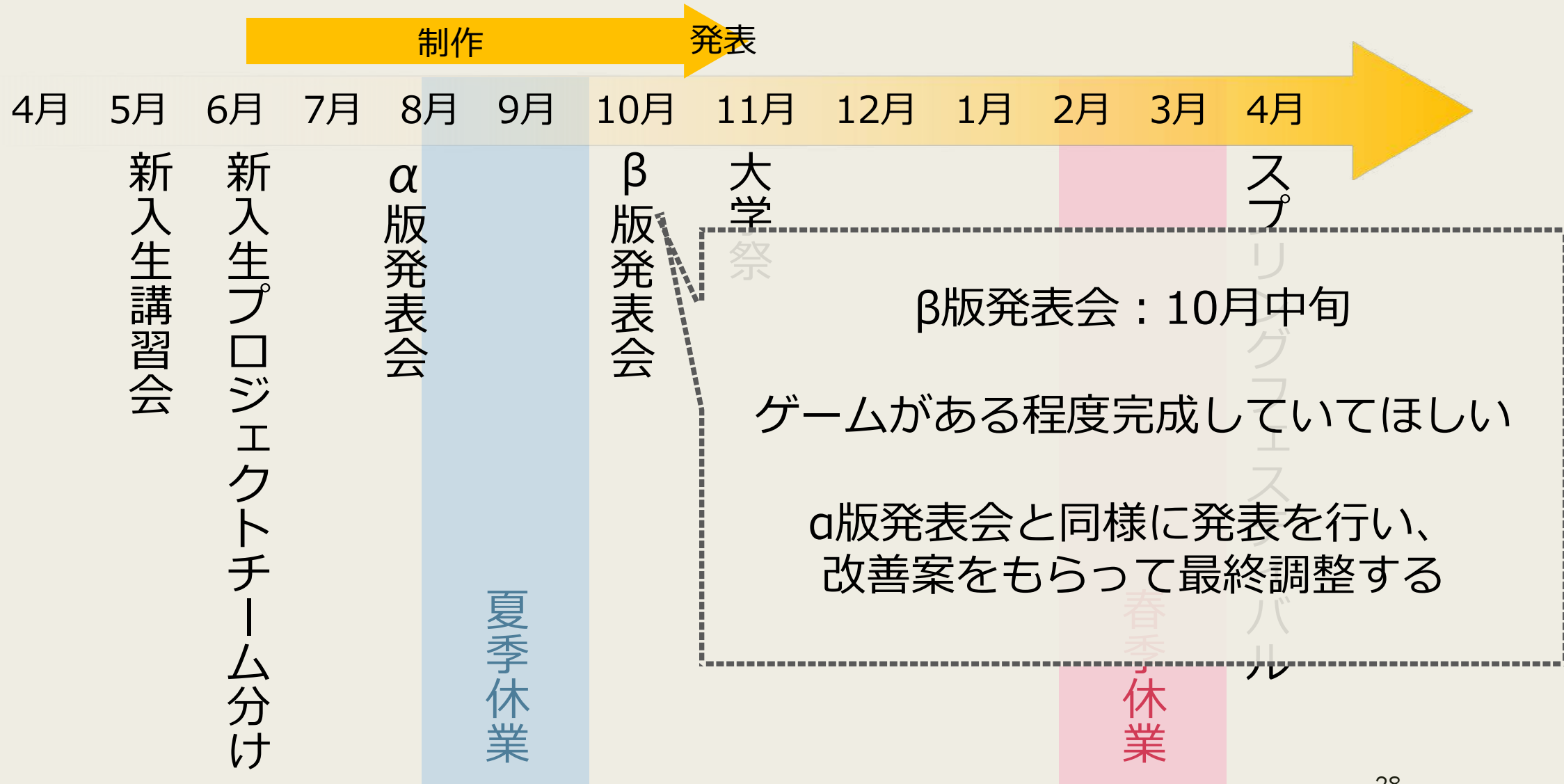
(例年の) 年間スケジュール



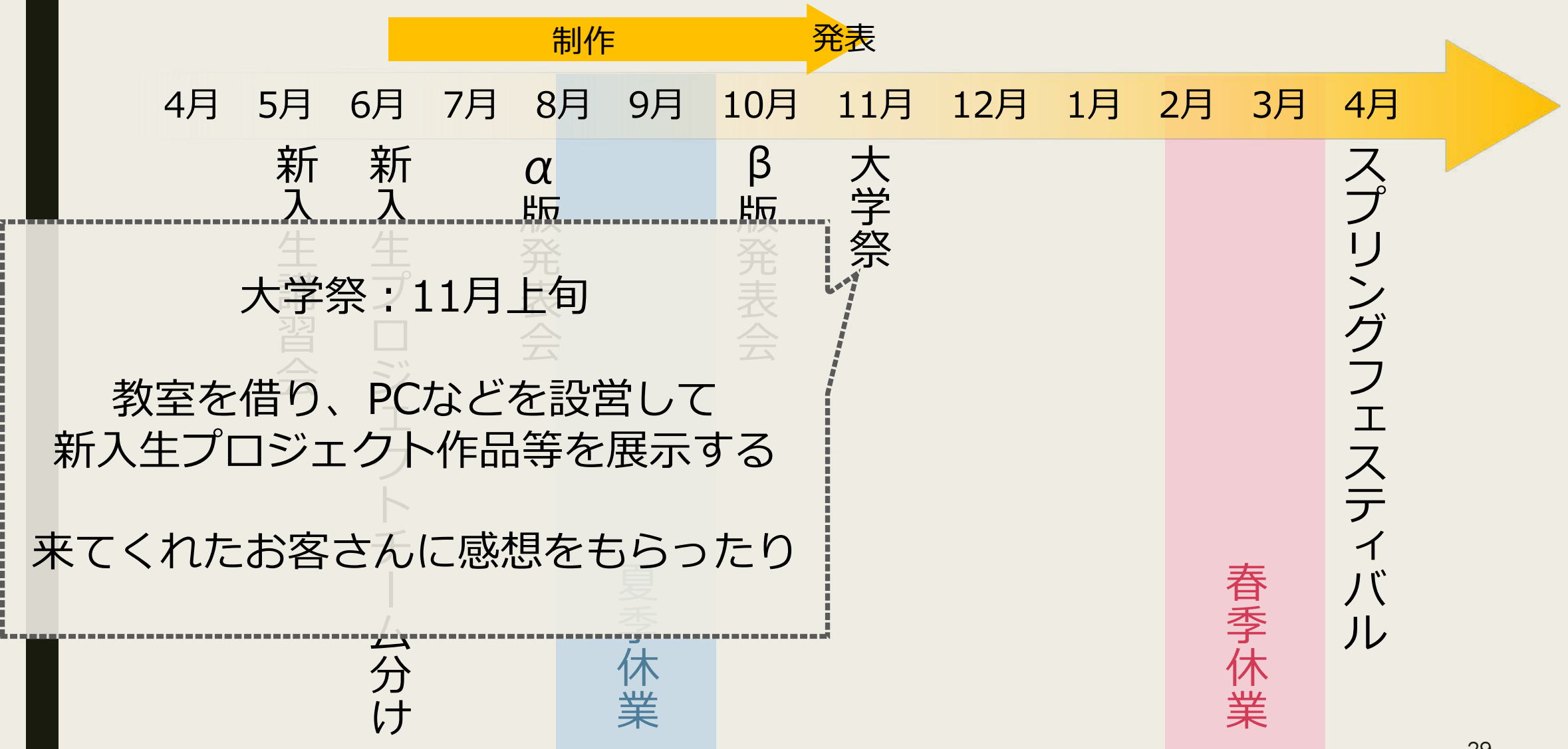
(例年の) 年間スケジュール



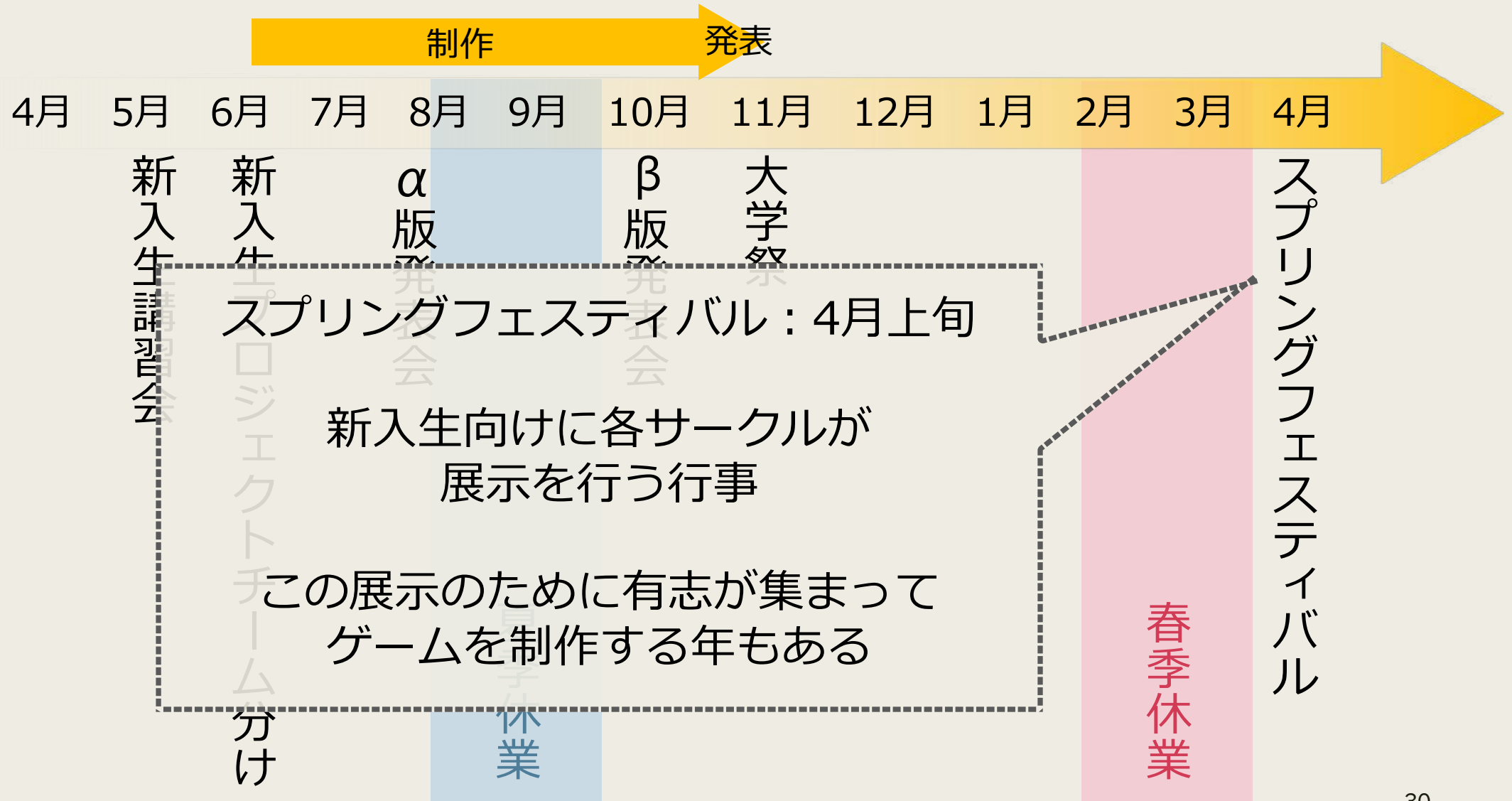
(例年の) 年間スケジュール



(例年の) 年間スケジュール



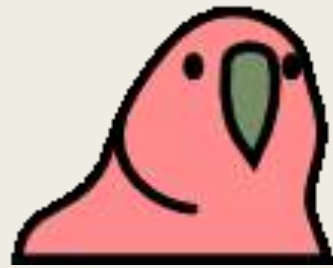
(例年の) 年間スケジュール



(例年の) 年間スケジュール



- オープンキャンパス：9月下旬
学祭のときのようにゲームを展示する……らしいです
- 芋煮会：10月下旬
広瀬川の河川敷で芋煮をします。美味しい（小並感）
- 他にも、イベントの打ち上げや新年会などでごはんを食べに行くことがあります
昨年は学祭の打ち上げでもんじゃを食べたり、
新年会でしゃぶしゃぶを食べたりしました。美味しい（小並感）



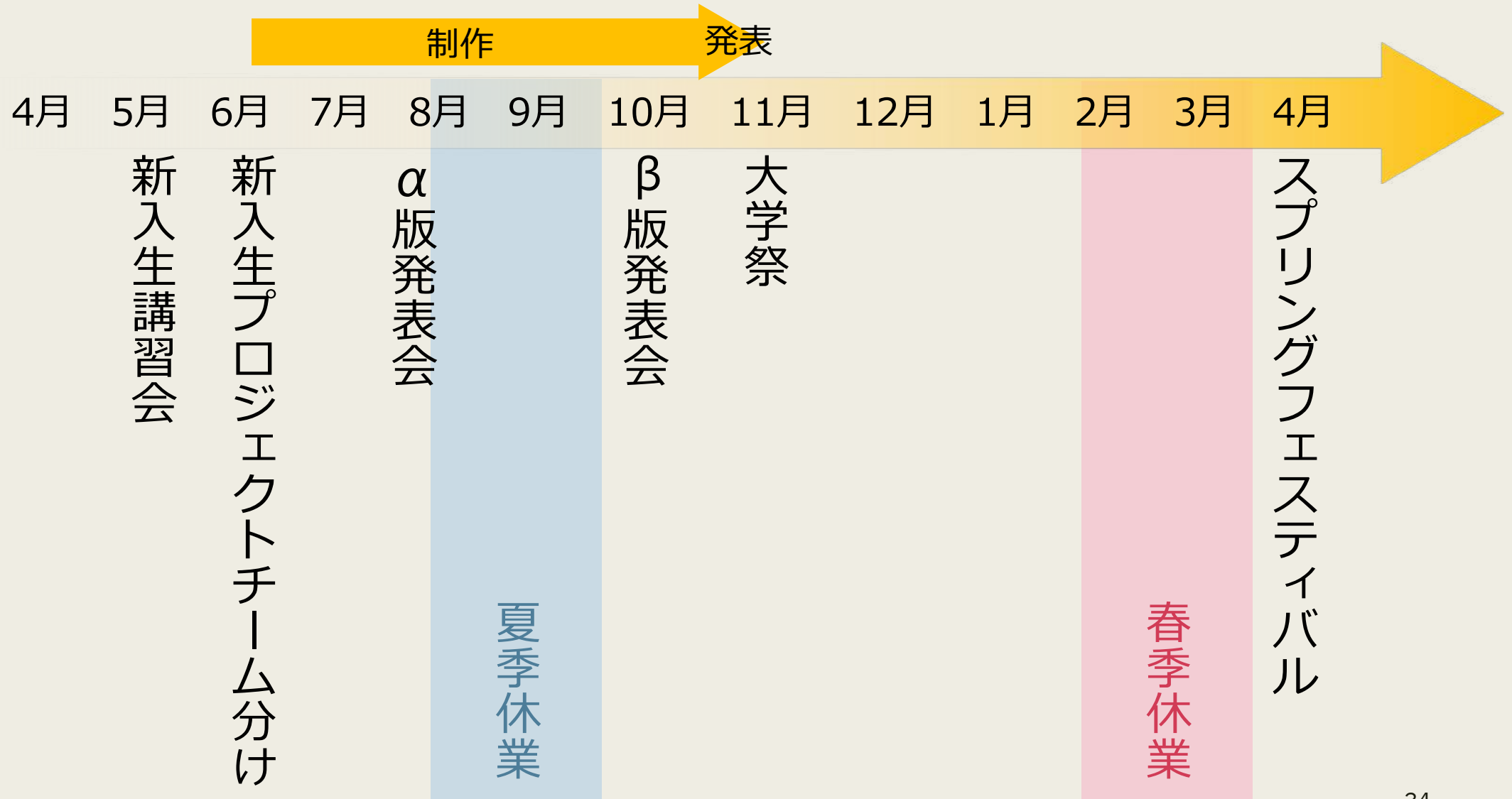
2年目以降のスケジュールは……？？？

2年目以降の活動

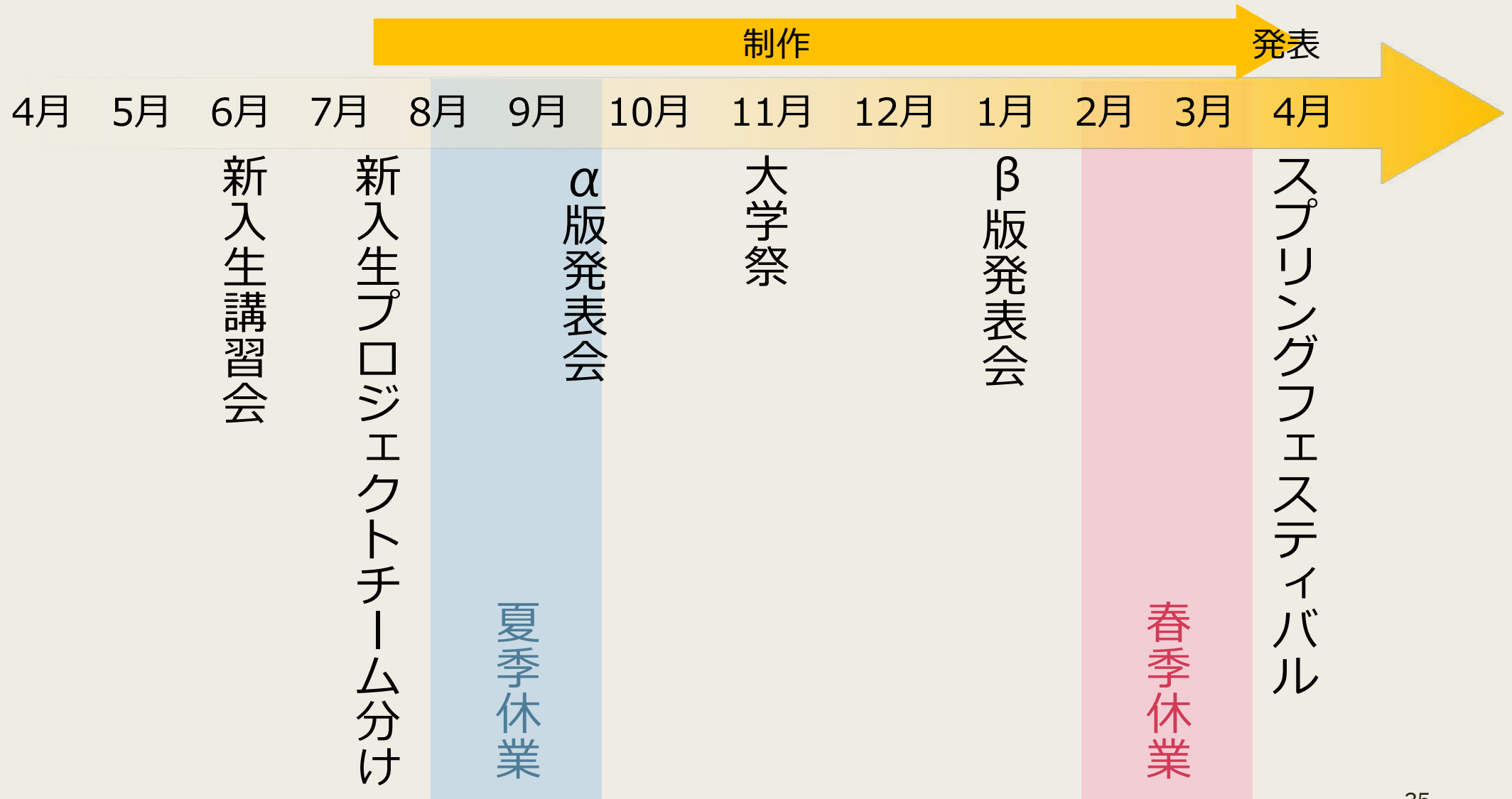


- 2年目以降は基本的に「やりたい人がやる」
- 2年生は新歓や講習会の準備などがあるが、
基本全員参加の「ゲーム制作プロジェクト」はない
- プロジェクトを新たに立ち上げたり、それに参加したりする
- もちろんプロジェクトに参加していなくてもよい

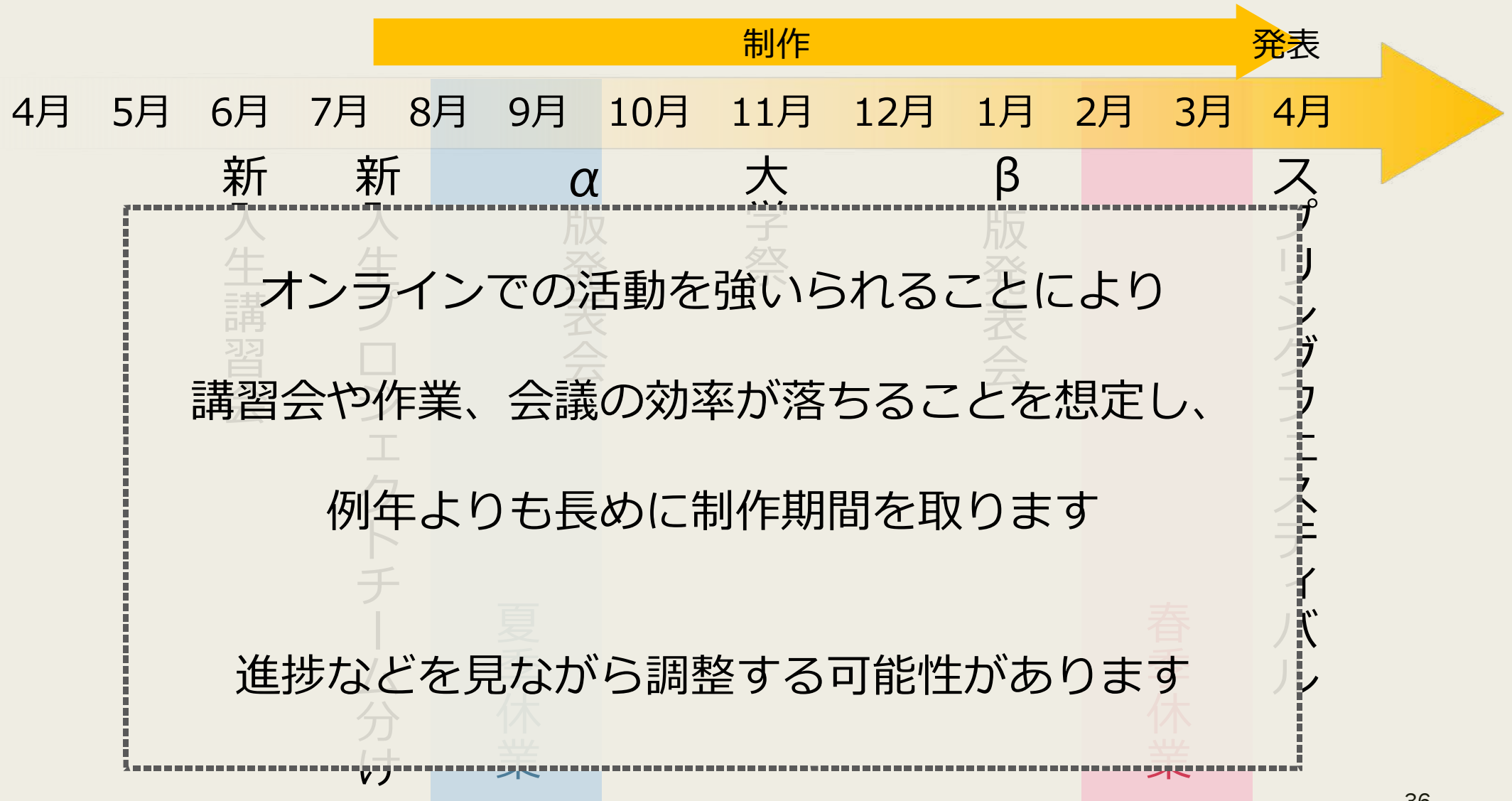
(例年の) 年間スケジュール



今年度の年間スケジュール (予定)



今年度の年間スケジュール (予定)



もくじ

1. マイコンプロシージャの基本情報の紹介
2. ゲーム制作の各役職の紹介
3. 新入生プロジェクトについての説明
4. 年間スケジュールの紹介
- 5. その他アナウンス**

その他アナウンス

- 新型コロナウイルスの影響により、予定は大きく変わる場合があります
- Twitterにて、匿名の質問を受け付ける質問箱を開設しておりますお気軽にどうぞ！
- 入部希望の方へ向けた入部方法のアナウンスは後日行いますのでTwitterや Webサイトを定期的にご確認ください



ご覧いただきありがとうございました！

みなさまの入部をお待ちしております！

