

すべてのゲーム
クリエイターへ。



ゲーム制作者交流イベント GAME³

<https://game3.trapti.tech>

🐦 @GAME3_Staff
#GAMECUBE7th

第1ターム

A

おるすばんダイサクセン!



ジャンル ひとくち探索アクション 開発環境 C++, DxLib

お家の中をはいまわれ!!
赤ちゃんが目指す先にあるものとは一体…!?

展示者名

☆TAKA☆
@hoshi_TAKA_hosh

所属

埼玉大学SGP
<https://hoshitakahoshi.wixsite.com/takahiroba>

B

PITMAP



ジャンル ボードゲーム 開発環境 【言語】Javascript PHP MySQL
【ソフト】SourceTree NetBeans EDGE2
HeidiSQL LibreOffice XAMPP ConEmu

フィールドのトラップを回避して隠されたカプセルを見つけよう。
侵入者からカプセルを守るためにトラップを仕掛けよう。
ランキング1位を目指せ!

※ツイッターアカウントが必要です

展示者名

しふたろう
@shifuta_on
<https://bitchunk.net>

C

Inverse



ジャンル シューティング 開発環境 Java 8, JavaFX

Inverseは表と裏の2面を行き来する縦スクロールシューティングゲームです。面の移動(画面遷移)とスペシャルを駆使してステージを進みます。スペシャルはスコアを消費して使用します。スペシャルをがんがん使って楽に進めるも、スペシャルを節約して画面遷移で切り抜けて高スコアを狙うも自由です。シューティングの苦手な人も得意な人も楽しめます。

展示者名

Inverse制作チーム

所属

デジタル創作同好会traP

D

Ninja Flicker



ジャンル アクション 開発環境 C#, Monogame

背景をスクロールする感覚で忍者を操作し、ゴールまで導くアクションゲーム。
手裏剣や刀を使って敵を倒したり、忍術を使ってステージを攻略していきます。

展示者名

gotoh
@Vaulters

所属

デジタル創作同好会traP

E


Clay Plate's Story



ジャンル 3D謎解きRPG 開発環境 Unity

主人公のギルガメッシュが様々な道具等を使用してダンジョンを攻略していきます。

展示者名

 suto
@_suto_

所属

デジタル創作同好会traP

F

PHRASEFIGHT



ジャンル 音楽格闘 開発環境 Unity

「音ゲー」×「格ゲー」奇跡の合体！
リズムに合わせて殴り合う対戦型ゲームです。
プレイヤー同士での対戦はまるで楽器のセッション！
皆で一緒に盛り上がりましょう！

展示者名

 超OK
@veryOKjp
<http://veryok.jp/pf/>

所属

武蔵野美術大学

G

夢核



ジャンル アクション, ベルトスクロールアクション 開発環境 gamemaker:studio

「夢核」はベルトスクロールアクションと探索ADVが融合した新世代のクワイイベルトスクロールアクションです。steamにて販売しています。

展示者名

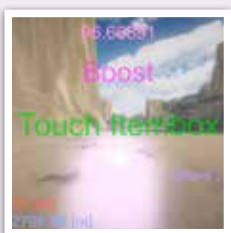
 鷹館
@yakata9880

所属

電気通信大学x680x0同好会

H


インフィニット・アクセル



ジャンル 耐久型レースゲーム 開発環境 Unity2017(C#), Photon

無限に加速可能な機体を操作して、相手より長く生き残るゲーム。ブレーキはありません。
ネット対戦可能なスマホゲームとして開発しています。
※画面は開発中のものです。

展示者名

 チーム「ろ」
@iyokarof

所属

首都大学東京AR改
<http://arcircle.net/>

I

Add-LiBlocks



ジャンル 対戦パズル 開発環境 Unity2017 (C#), Photon

Add-LiBlocksがリニューアルして帰ってきた！よりアドリブ力が試されるなかで、君は生き延びることができるか…

相手の持ちブロックに一つブロックを追加し対戦する落ち物パズルゲームです。前作よりさらにアドリブ力が試される仕様に変更し、オンライン対戦を実装しました。

-更新内容-
・オンライン対戦実装
・追加ブロック選択にコスト制を導入
・追加ブロック消去の効果を大幅変更
・デザインの変更

展示者名

 悪徳プランナー
@arcircle

所属

首都大学東京AR会
<http://arcircle.net/>

第2ターム

A

E-Vokre




ジャンル スニーキングアクション 開発環境 UnrealEngine4

UnrealEngine4を用いたスニーキングシューティングアクションゲームです
12月完成を目標に制作をしているので、ぜひ遊んで行って
もらってフィードバックをおねがいします！

展示者名

竹村譲

 @csms_games

所属

CsMS

<https://e-vokre.csmsgames.com/>

B

ConnectSlide/COUロボ(仮)




ジャンル パズル/開発RPG 開発環境 Processing/
Unity予定

ConnectSlide
パネルを並べてどんどん消すゲーム

COUロボ(仮)
回路とプログラムで組んだロボットを戦わせるロールプレイング

展示者名

Aless

 @aless3511

C

Flythm



ジャンル 音ゲー 開発環境 JavaScript

マウスやキーボードを使う、ブラウザで遊べる音ゲーです。

展示者名

Poly

所属

デジタル創作同好会traP

D

アイシューター



ジャンル 音楽ゲーム 開発環境 Game Maker Studio
(Standard Edition)

また来てしまった。
グルー○コースター風の音楽ゲームが進化(?)して再び
Game3にやってきました。ハイスコアを目指してください！

展示者名

オレンジスター

 @hapdap
<http://masao775.web.fc2.com/>

所属

デジタル創作同好会traP

E

Shape Sphere



ジャンル 3Dアクション 開発環境 D言語、OpenGL

ぽよんぽよんのプレイヤーがアクションするゲームです。
未完成。

展示者名

そばや
@sobaya007

所属

デジタル創作同好会traP

F

Hit Blow Jenga



ジャンル 対戦型推理テーブルゲーム 開発環境 Unity, C#

このゲームは、ベーシックなテーブルゲームのジェンガと、数字を巡る推理ゲームのHit&Blowを組み合わせた新感覚の対戦ゲームとなっています。スマホのジャイロ機能を用いたリアルなジェンガと、緊迫感のあるHit&Blowをオンラインでプレイすることができます。また、今回は実装途中のジェンガとHit&Blowを別々に展示します。

展示者名

きくぶん

所属

ARサークル

G

Linkage Board



ジャンル パズルゲーム 開発環境 Unity(C#)

連鎖で爽快！オンライン対戦パズルゲーム！製作途中なのでオンライン機能はまだつけられていません。今回はローカル(1端末内)でのパズルバトルシーンの公開となります。

展示者名

ゆうな
@yuuna_t_1107

所属

AR会

H

ニタクルウィッチ



ジャンル 2人対戦パズルゲーム 開発環境 GameMaker:Studio 1.4

「あたまパニック 2択のパズル」

次々押し寄せるキューブ2つのどちらかを選択。
選んだキューブで役を作ってMP(スコア)を溜める。
より多くMPを獲得できた者が勝者となる。
…といった感じの対戦型パズルになります。

前は製作中バージョンで参加させていただきましたが
1月にめでたく完成できたので今回は完成版を展示したいと思います。

展示者名

やなぼ〜
@yanaboh777
<http://yanaboh.bokunenjin.com/>

I

アイアン&パター



ジャンル ゴルフ 開発環境 Unity(C#)

1?4人で対戦可能なゴルフゲームです。
ステージをうまく使うと大幅なショートカットも可能になるかも

展示者名

すいかめろん
@suikameron1

所属

ノンリニア

第3ターム

A MAO



ジャンル アクション 開発環境 UE4

オンラインのPVPアクションゲームです

展示者名

 Katze
@katzeagr

所属

カッツェ山

B Battle Tank



ジャンル シューティング 対戦 開発環境 Unity C#

戦車に乗り、相手の戦車を倒すゲームです。さまざまなアイテムが登場し、面白い戦闘ができます。

展示者名

 ra-men
@Rosenkranz1414

C RunningGirl3D



ジャンル アクション 開発環境 Unity, C#

3Dのフィールドを自由に駆け回るアクションです。気持ちのいい操作感を目指しています。完成にはまだ遠いですが、よろしければ触ってみてください。

展示者名


にし

D Creation of Dungeon



ジャンル タワーディフェンスゲーム 開発環境 DXライブラリ C++

展示者名

 竹内 熊猫
@kounan_theback

所属

クリエイティブスタッフ

E

地球侵略だあああ！！



ジャンル アクション 開発環境 C++,DXライブラリ

宇宙人を操作し地球を侵略する横スクロールアクションゲーム
敵を倒して体に乗っ取り、地球侵略だあああ！！

展示者名

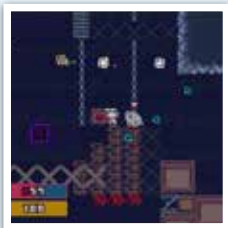
Hilary
@hilary0303

所属

クリエイティブスタッフ

F

サイハテドロップ



ジャンル アクション 開発環境 JavaScript

鋭意進捗中

展示者名

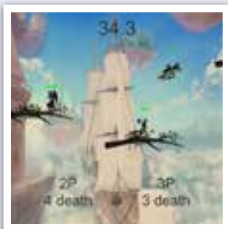
uynet
@highsate
<https://twitter.com/highsate/status/953678314832510977>

所属

デジタル創作同好会traP

G

Sky High Fight



ジャンル 対戦格闘ゲーム 開発環境 C#, Unity

最大4人で遊べるアクション対戦ゲームです。
空を飛び回りライバルを撃ち落とせ！

展示者名

poppon_seadragon
@seadragon_traP

所属

デジタル創作同好会traP

H

ActiveWarSimulation



ジャンル SLG 開発環境 C++,DxLib

「見た目は簡単アクションっぽく、中身はゴリゴリの戦略ゲー」
取っ付きづらいと学園祭で評判の戦略シミュレーションゲームを遊びやすくするのを目指して開発を始めました。RPGの世界マップみたいに、キャラをグリグリ動かして操作できる戦略シミュレーションゲームのプロトタイプ版です。

展示者名

まーぼう
@mabo_game
<https://github.com/mabo207/ActiveWarSimulation>

所属

東京工業大学
ロボット技術研究会

I

みんなであつめるだけ



ジャンル 対戦アクション 開発環境 Unity

みんなでひたすら画面に現れるコロツケを取り合うゲーム。
一応、最大4人対戦まで可能です。
(Web公開版と内容に違いはそれほど無いです)
一応、制作中。

展示者名

エベゴベダ
@webegobeda
<http://nimimitonisuchi.web.fc2.com/>

所属

みどりレバニラ制作会

スケジュール

13:00～13:30	入場開始
13:30～13:40	諸注意等
13:40～13:50	準備開始
13:50～14:40	展示(第1ターム)
14:50～15:40	展示(第2ターム)
15:50～16:40	展示(第3ターム)
16:40～17:00	閉会、表彰
17:00～18:30	自由交流時間

※各タームの間には、10分間の準備時間があります。

諸注意

- 講義室は喫煙禁止です。また、軽い飲食は良いですが、ゲーム展示ブースの近くでの飲食はご遠慮ください。
- 会場内の通路は狭いです。通路を塞がないよう配慮してください。特に出入口付近や非常口を塞ぐような行為はおやめください。
- 会場で走るなど、他の人の迷惑になるような行為はやめてください。
- コンセントなどが通路に出てしまう場合があります。足元にはご注意ください。
- 周囲の様子を見て、他の人にもゲームを交代してください。
- GAME³の様子をtraPのブログにて記事にする予定です。そこに載せるための写真を撮影しますので、ご了承下さい。(顔の部分などはぼかしをかけます)
- 閉会后、懇親会で軽食を提供させて頂く予定です。会費は無料です。
- 何か困ったことがあれば、受付にどうぞ。

配置図

