



すべてのゲームクリエイターへ。



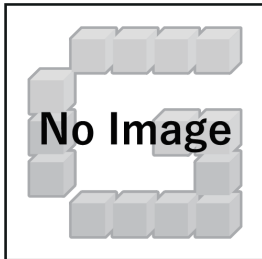
ゲーム制作者交流イベント #GAMECUBE10th

<https://game3.trapti.tech> @GAME3\_Staff

# 第1ターム

## A

### 影



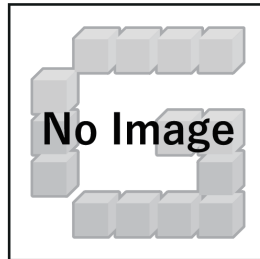
ジャンル  
アクション  
開発環境  
Haxe, HEAPS.io

展示者名	所属
gotoh @Vau1ters	traP

影の中を歩いていくパズルゲームとかになる予定です。  
全然できてないです。

## B

### MAO

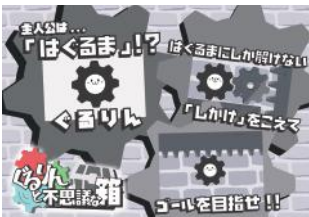


ジャンル  
TPS  
開発環境  
UE4

展示者名	所属
カツェ	カツェ山

UE4で作成したTPSです

## C ぐるりんと不思議な箱



ジャンル  
アクション  
開発環境  
Unity2018.3,ADX2

展示者名	所属
CHAMPON @husiginohako	

<http://www.mkmlab.net/TGS/2019/champion/index.html>

歯車の「ぐるりん」を指でぐるぐる回す操作とフリックの簡単な2つの操作でステージを進んでいくゲームです。ステージの中には歯車にしか解けないしかけも・・・迷い込んだ不思議な箱をぐるりんは回る!進む!解く!

## D TO\_AMERICA



ジャンル  
アクション&RPG  
開発環境  
Unity

展示者名	所属
ryuon @PULSE_HP05	traP

(このゲームは未完成です。完成図を基に説明を記載します)  
短時間完結型のRPGです。  
主人公は移動距離に応じて自動でたまる通貨「マイル」をためて空港に行き、制限時間内にアメリカに飛び立つことを目的とします。  
自転車に乗る、地下鉄に乗る、なにをやっても移動さえすれば自動でマイルがたまります。どうやって時間内に効率良くマイルをためるか、このゲームの肝となります。",

# E 幻想のハルトマン



**ジャンル**  
電腦弾幕シューティング  
アクションカードバトルRPG

**開発環境**  
C++ DXライブラリ  
EDGE Domino sxfr  
FireAlpaca Gimp Visual Studio

**展示者名** マギア @magialchemy  
<https://mag1alchemy.wixsite.com/magicarcade>

**所属** Magic Arcade

平成の名作を令和時代で。

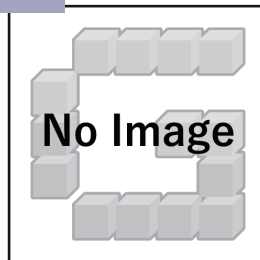
東方Projectとロックマンシリーズの二次創作となります。(シリーズとしているのはエグゼと流星のシステムを参考にしているからです)

今作ではさとの形をした「ハルトマン」を上下左右に移動させてスペルカードをを運び攻撃します。  
Yボタンでガード、Xでロックオン、Aボタンで攻撃、Bボタンでバスターが打てます。

特定の三枚を選んで発動する強力な攻撃「メモリアルアドバンス」、  
選択した枚数だけ捨てて、次ターンで選択画面を広くする「DRAW」など、  
やったことのある方ならわかる機能がいろいろあります。

新しい電腦世界をお楽しみください。

# F ミニゲーム集



**ジャンル**  
アクション・パズル

**開発環境**  
Unity(C#)

**展示者名** TDUCC @tducomputer

**所属** 東京電機大学  
コンピュータクラブ部

・2Dアクションゲーム  
一つの技しか使えないプレイヤーを操作して敵を倒していくゲーム

・パズルゲーム  
道が描かれているパズルのピースを配置してうまく目的地まで道をつなぐゲーム

# G わたしと(わたしの)ねこのしろ



**ジャンル**  
2Dおにぎりアクション

**開発環境**  
GameMakerStudio  
dotpict

**展示者名** かじのゆ @KajiBro2016  
<https://tkjy44.wixsite.com/kajibro2016>

**所属** かじのゆ

「わたしと(わたしの)ねこのしろ」#わわねこのしろは、おにぎりを口に含むことによって状態の変わる「わたし」をちょっとはごたえのある各ステージの先にあるパワースポット「ねこの像」に導くジャンプアクションゲームです。

おにぎりを口に含むと「おにぎり状態」へ、口に含んだおにぎりをよく噛んで飲み込むことによって「通常状態」へと変化します。

「通常状態」ではショットを撃って「みんな」をおにぎりに変えてあげることができますが、「おにぎり状態」ではショットが撃てません。また、「通常状態」では触れるとミスになってしまう「みんな」にも、「おにぎり状態」ではミスにならずに仲良く触れ合うことができます。  
この異なる2つの状態を状況によって切り替えながら進むことがこのゲームの世界では重要です。

何回も何回も痛みを耐えながらも先へと進む「わたし」の目的とは…?

「ねこ」が語るメッセージの真意とは…?

(真の)エンディングを迎えた先にその答えがあるかもしれません。

# H Flythm



**ジャンル**  
リズムゲーム

**開発環境**  
TypeScript

**展示者名** Poly  
<https://flythm.trap.games/>

**所属** traP

キーボードとマウスで遊ぶ新感覚リズムゲーム！  
ブラウザから遊べます。

# 第2ターム

## A Intuition



ジャンル  
ギャルゲ  
開発環境  
C++, cocos2d-x

展示者名  
gotoh @Vau1ters  
<https://trap.jp/post/763/>

所属  
traP

あなたに1分の寿命が与えられた。  
女の子と仲良くなって寿命を延ばせ！  
告白に成功すれば大幅に寿命が伸びるぞ！

## B BUILD&ESCAPE!!



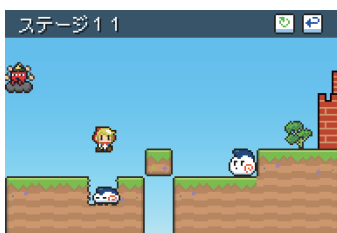
ジャンル  
2Dアクション  
開発環境  
Unity2018

展示者名  
リトルぼっくり @littlebokkuri

所属

ビルの爆発解体を前にした点検作業中に居眠りを  
してしまった主人公。目を覚ますとすでに爆発解  
体は始まってしまっていた…。  
持ち前の建築技術を活かし、様々な障害を乗り  
越え、崩れ行くビルから脱出しよう!!

## C てくてく！花ずきん



ジャンル  
アクションパズル  
開発環境  
DXライブラリ  
Visual C++

展示者名  
☆TAKA☆ @hoshi\_TAKA\_hosh

所属  
埼玉大学SGP

「とつぜんですが、いまからあなたは『カミサマ』です。」  
カミサマとなったアナタが敵を操作して、花ずきんちゃんを  
お花に導いてあげるパズルアクションゲーム。

花ずきんちゃんはお花集めの途中でゆうしゃ君と出会い、  
そして…

## D this is ITC



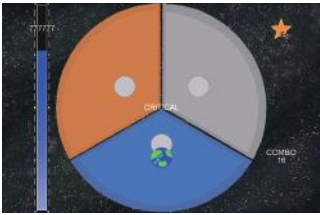
ジャンル  
寄せ集め  
開発環境  
c++ DXLib unity など

展示者名  
響一 @tusitclub

所属  
ITC情報技術クラブ

サークルの人たちで作成したゲームです。一  
人で作ったり合作をしたりや言語など、環境  
はゲームによりけりです。

## E Earth Tap

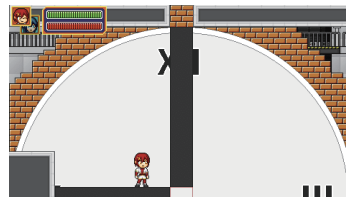


ジャンル  
リズムゲーム  
開発環境  
Cocos2d-x, C++

展示者名 所属  
Rodita @kanagawagcc Game Creators Circle  
<http://kanagawagcc.web.fc2.com/>

地球をタップするスマホ向けのリズムゲームです。  
音ゲー部分のみの体験版を展示予定です。

## F PrevNext

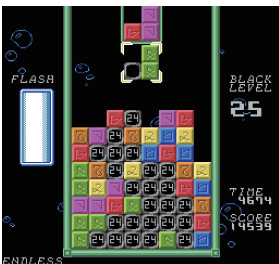


ジャンル  
探索アクション  
開発環境  
Unity, C#

展示者名 所属  
Rodita @kanagawagcc Game Creators Circle  
<http://kanagawagcc.web.fc2.com/>

「戻す」能力を持つプレヴ(青髪)と「進める」能力を持つネクスト(赤髪)二人を使い分けて謎を解きながら冒険する探索アクションゲームです  
大時計の針を「進める」ことで画面右に進めるようになったり、敵の状態を元に「戻す」ことで探索が楽になる等、2人の特殊能力でステージミックや敵を突破することを主眼に現在制作中です！

## G RuBoRuKo ルボルコ



ジャンル  
落ち物パズル  
開発環境  
GameMaker:Studio 1.4

展示者名 所属  
やなぼ~ @yanaboh777  
<http://yanaboh.bokunenjin.com/>

時空に囚われし、答え亡きパズル  
カラーブロックは4つつなげて消去、だけど黒ブロックだけは大量につなげないと消すことができない。  
…というルールの一人用落ち物パズルです。  
黒ブロックが一気に消えていく様はぜひとも見てほしいです。

## H アイシューターV2



ジャンル  
音楽ゲーム  
開発環境  
Game Maker Studio 1.49

展示者名 所属  
オレスタ @i\_shooter\_ traP  
<http://masao775.web.fc2.com/ishooter/index.html>

微りずにやってきました。  
タイトーの「グルーヴコースター」風の音楽ゲームです。仕様変更により、大幅パワーアップして帰ってきました！

# 第3ターム

## A Clay Plate's Story



ジャンル  
3D謎解きRPG  
開発環境  
Unity

展示者名

suto @\_suto\_

所属

traP

ギルガメッシュがダンジョンを探索していくRPGです。武器や技を駆使して敵や仕掛けを攻略していきます！

## B 置きテク



ジャンル  
対戦型パズル  
開発環境  
C++, Siv3D

展示者名

チルゴロウ @Mitsugoro32

所属

ミツボシクリエイターズ

主催のtraP含め多数のゲーム制作サークル、そしてテックちゃんを巻き込んだ超大型プロジェクト。(さらにあの有名同人作品のキャラクターも……?)

基本はたくさん置いて、まとめて消す。だけどキャラは60人以上でひとりの戦闘スタイルが全然違う? そんな対戦パズルです。

前回展示できなかった分パワーアップしてると思います。

普段なかなかできない「対人戦」を体験できる貴重な機会なので、ぜひ遊びに来てください。

## C モチ上ガール



ジャンル  
2D横スクロールアクションゲーム  
開発環境  
Unity,Blender,FireAlpaca,  
Gimp,Cubase,Domino

展示者名

mumimumi @mumimumi2000  
<https://sites.google.com/view/motchagirl>

所属

・一つのボタンで爽快多彩なモチアクション!  
Aジャンプ、Aモチ投げ、Aダッシュ、Aぶら下がり。  
地上にいるときは床を蹴ってジャンプ、空中にいるときは餅を伸ばして壁にひっつくなど、このゲームでのすべてのアクションは一つのボタンで繰り返せます。  
操作が単純なので初心者でも誰でも楽しめます。

・多彩なアクション、全部楽しいギミック  
高速で泳げる水中ステージ、餅を凍らせて大ジャンプできる氷ステージなど、このゲームは楽しいギミックがたくさん配置されたステージをクリアしていくゲームです。  
主人公ができるアクション、敵やギミックは多彩なのでゲームに慣れたあともガンガン楽しめます。

## D CRAFT ZONE



ジャンル  
横スクロールシューティング  
開発環境  
Unity

展示者名

竹内 熊猫 @kounan\_theback  
<https://columbusegg.wixsite.com/website>

所属

Columbus

君の手で自機を作り、クラフトワールドへ飛び立とう!

このゲームは「BLACK BIRD」や「Fantasy Zone」の様に上下左右自由に移動して敵を倒していくシューティングゲームです。

自分の好きな武装(シール)を貼って最強の自機を作り、まだ見ぬゾーンのその先を目指そう!



## E れーぞく！ネクロマンスちゃん



ジャンル  
全方位型シューティングゲーム  
開発環境  
Unity,GIMP,Pixel Editor

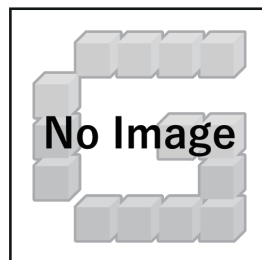
展示者名 所属  
マチコー @necromance\_chan 東京電機大学  
ソフトウェア研究部

ドSロリな魔女を操り、敵をブッ倒していく全方位型シューティングゲームです。  
テーマは「隷属（れいぞく）」！  
ハイテンションでハイリスクハイリターンな駆け引きを楽しめる、新感覚のSTGになると思います。

魔物共を地へ還し、魔女が目指すはせかいせーふく！

現在冬コミに向け、鋭意制作中です。（というかまだ企画段階です）

## F Go for It!



ジャンル  
パズルシミュレーション  
開発環境  
Unity,C#

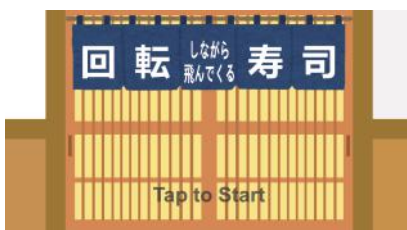
展示者名 所属  
メンやわ @\_menyawa 東京電機大学  
<https://github.com/menyawa> ソフトウェア研究部

3月のGame^3に出展したGo for It!が大型パワーアップ(当社比)して帰ってきた！

3月に比べFPSはなんと4倍以上!さらにステージのセーブ・ロードも可能に!君の作ったステージを友達に遊ばせてみよう!

もちろんゲーム性も健在!自由にステージを作って、マクロ君をゴールまで導こう!解法は無限大?

## G 回転しながら飛んでくる寿司



ジャンル  
リズムゲーム  
開発環境  
Unity

展示者名 所属  
やおっち @Creame\_Works クリームワークス

リズムによって流れてくる寿司をタイミングよくタップするリズムゲームです。

# 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。
- ・GAME<sup>3</sup>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

