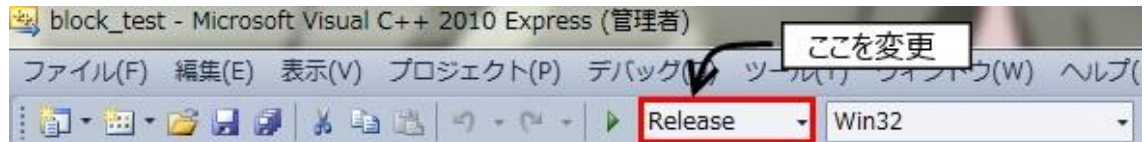


生明祭のゲーム提出方法について

2013 年 11 月 14 日

1 ゲームの提出形式について

1.1 VC を起動し、構成マネージャーを Debug から Release に変更し実行



※Release でエラーが出る場合には Debug でも構いません。

1.2 制作フォルダと同じ階層に発表用フォルダを新規作成

発表用フォルダの名前は(入部年度_自分の名前)にしてください

1.3 Release フォルダの中にある実行ファイル(～.exe)を発表用フォルダにコピー

1.4 使用している画像、音楽、マップデータフォルダなども発表用フォルダに入れる。

1.5 発表用フォルダにある実行ファイルを起動し、ゲームが正常に動くかを確認する。

1.6 ランチャーで表示したいゲームのイメージ画像(256px*256px)を作り フォルダ内に入れる。

1.7 テキストファイル i.txt を新規作成し、以下の形式で書く

```
title = "ランチャーに表示する名前"
explain = "ゲームの説明"
person = "製作者の名前"
学年 = "自分の学年"
学科 = "自分の学科"
ジャンル = "制作したゲームのジャンル"
製作年度 = "2013 年"
exe = "実行ファイルの名前 (～.exe) "
```

1.8 作品の説明をエレ研 wiki に上がっているテンプレートを元に

PowerPoint もしくは OpenOffice で制作してフォルダ内に入れる。

1.9 作品のスクリーンショット 1 枚(サイズ任意)を撮ってフォルダ内に入れる。

1.10 提出前に以下のようなことが無いか確認する。

- ゲームのサイズが 1280px*768px 内に収まっているか
- タイトル画面が実装されているか
- タイトルバーの文字列が DX ライブラリデフォルトのままでないか
- 以上に挙げた提出物が揃っているか

2 ゲームの提出について

ゲームの提出方法は色々用意しましたが、なるべく上の提出方法を優先して提出してください。

2.1 11/18(火) ソフト班活動中に提出する。

2.2 部室の NAS 内にある提出用フォルダに提出する。

2.3 DropBox に提出 2013 年_ゲーム提出フォルダを作ったので zipでフォルダを圧縮したうえで提出する。

2.4 データを zip で圧縮したうえでメールに添付

ソフト班長「hirakue04tmk(あっと)gmail.com」までメールで送る。

携帯の方(ezweb)に送信されても受け取れませんのでご了承ください。

3 注意事項

- ゲームの提出期限は **11月19日(水) 16:00** までとします。
その後のバージョンアップ、バグ修正などについては適宜受け付けますので
β版でもいいので必ず提出するようにしてください。
- やむを得ない事情によりゲーム提出が出来ない、遅れてしまう場合には
提出期限前までにソフト班長まで連絡をくださるようお願いいたします。
- バグ修正などを行った場合にはバージョンが混同してしまうことを
防ぐために、現在のバージョンと更新時刻、できれば修正内容を **txt** 形式で
書いてフォルダに追加してください。
例) ver1.2 更新:11/14 20:30 戦闘が終了しないバグを修正
- 外部より素材を借用した場合には、借用元のサイト名、URL、権利者名等を
ゲーム中にわかるような形で表示するようお願いいたします。

4 最後に

早いようで生明祭まで残り 1 週間となってしまいました。

平日は皆さん忙しいと思いますのでゲーム制作も思うようにいかないと思います。

ですので、今週の土日をフルに使って、なんとか形になるように制作を進めていってください。