

2007年度未踏ソフトウェア創造事業

鍵盤楽器を使った音楽ゲーム開発支援システム『ブラボー』の開発
開発者：常田 和人、マルシチ

学生、日曜プログラマー向けの音楽ゲーム開発支援システム

目的と達成状況

- ・新しい面白さの発見
 - ・開発生産性の飛躍的な向上
- 新しい判定技術により発見!
従来比13.3倍を実現!

従来の音楽ゲームのスコア判定技術との違い

従来：

点による判定



©KONAMI 「BEAT MANIA」

開発した技術：

線による判定



未経験の学生が延べ1ヶ月以下で開発した音楽ゲーム

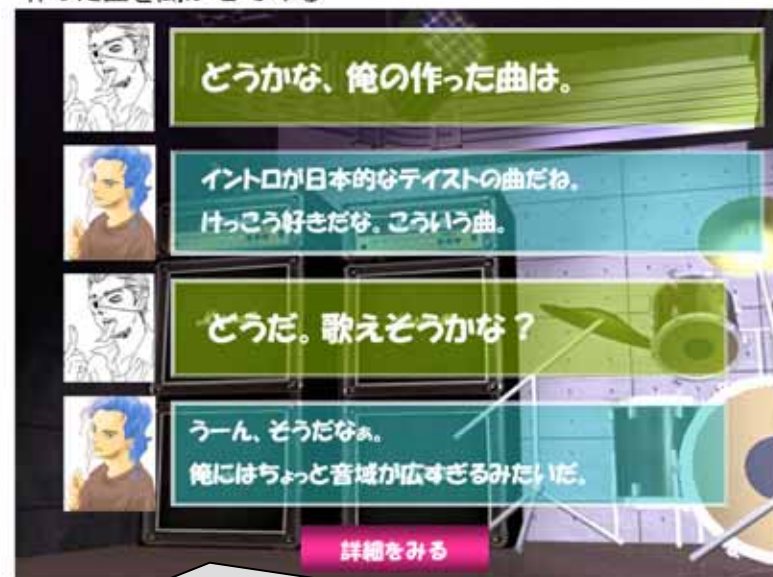


こんなゲームも開発できる！

ボーカル選択画面



作った曲を聞かせてみる



新しい判定技術を使うと人が弾いた曲・作成した曲にこんなに人間的
っぽいコメントが出せる どんな曲なのかコンピュータが判定

技術的な最終目標は『ブラボー』（上手下手を超えた
最高の評価）をコンピュータに判定させること！