

ゲームクリエイイトプロジェクト 2015年度最終報告

目的

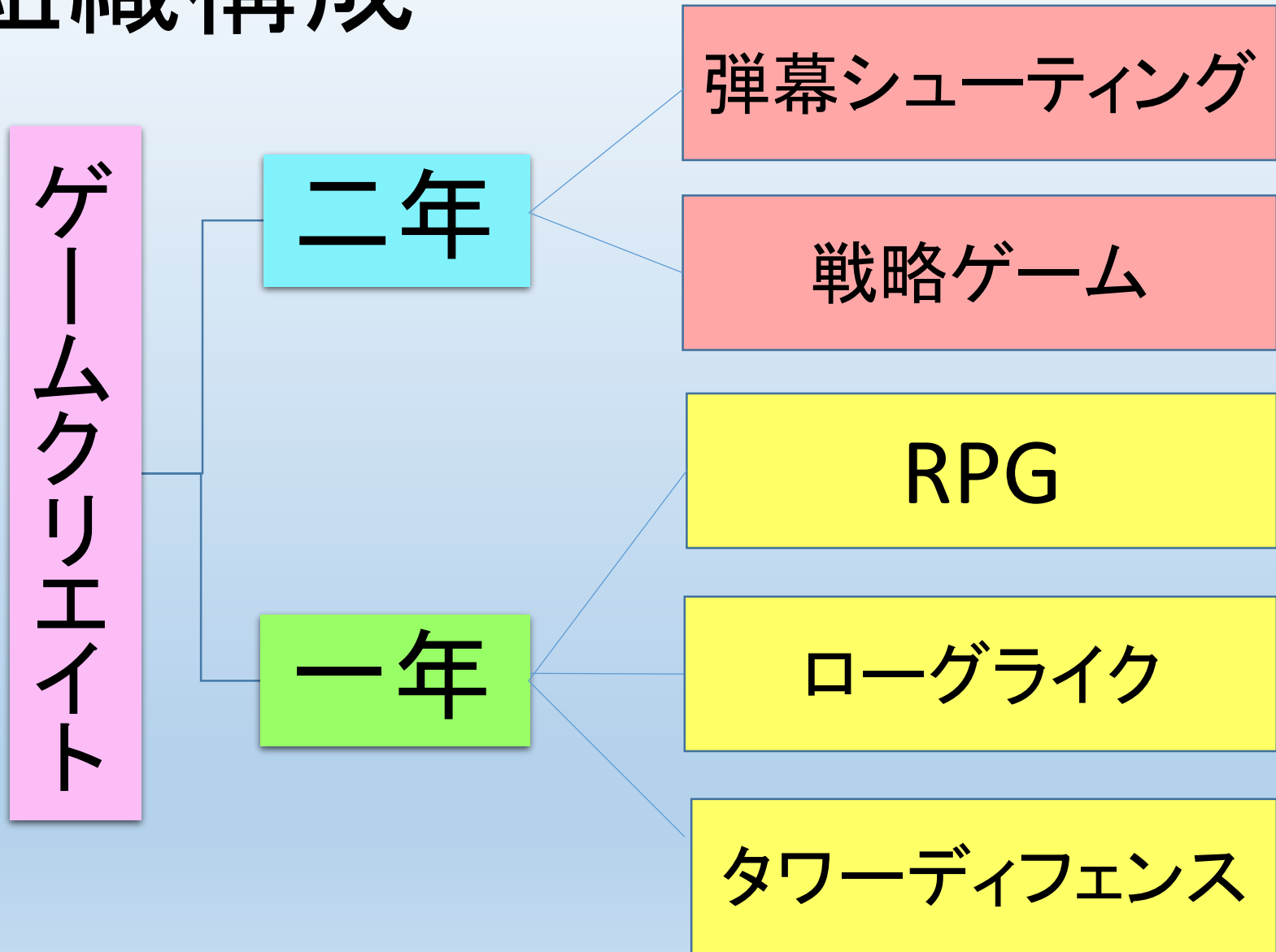
- プログラミング技術向上
- ソフトウェア開発の実践経験取得
- チーム開発でのマネジメント能力の向上

今年度目標

- ゲーム制作ツールを使わずゲーム制作
- ニコニコゲームフェスで

敢闘賞以上受賞

組織構成



活動内容

	4~7月	8月~
1年	勉強会	ゲーム開発
2年	ゲーム開発 勉強会・プログラム相談の実施	

勉強会

4月 ~ 7月

プログラムの
基礎知識
開発環境の整備

2
年

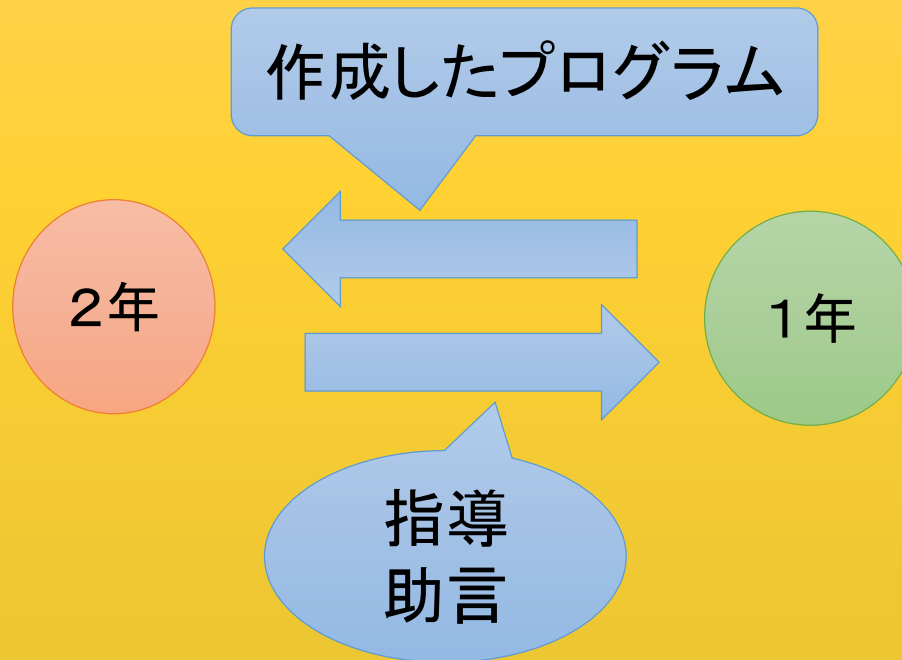
1
年

資料
作成

毎週二時間

プログラム相談

8月～



勉強会の反省

良かった点

少人数制

サンプル
プログラム
準備

基礎的内容

悪かった点

習熟度の
判定不備

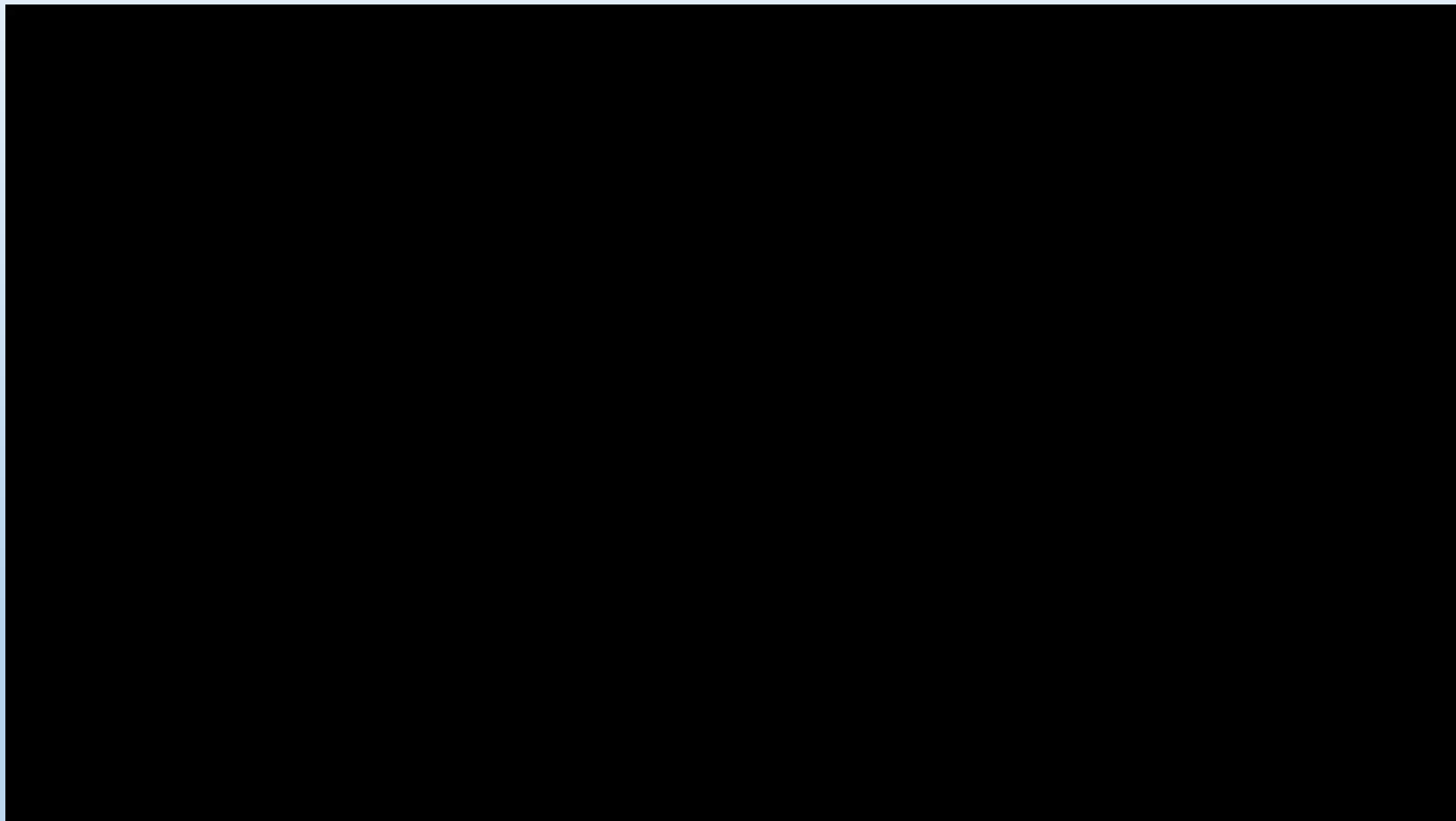
発展的内容の
不足

改善案

小さな
ゲーム作り

受講者への
課題

活動成果



ゲームの評価

・弾幕シューティングゲーム

良かった点

- ・ステージごとに大きく異なるボス
- ・四国の名所がしっかりとイメージ
- ・ゲーム自体はとてもよく
出来ていて面白かった

ネットレビュー

ふりーむ

(<http://www.freem.ne.jp/review/game/win/10685>)より

ゲームの評価

・弾幕シューティングゲーム

改善点

- ・ボスが硬すぎる
- ・難易度が高すぎる
- ・途中からロード時間が増える

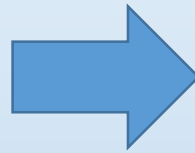
ネットレビュー

ふりーむ

(<http://www.freem.ne.jp/review/game/win/10685>)より

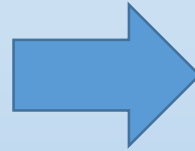
改善策

途中からロード
時間が増える



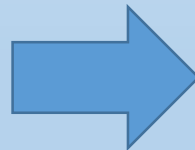
プログラミング
向上

ボスが硬過ぎる



爽快感のUPが
必要

・難易度が高い



テストプレイの回数
増やす

ゲームの評価

・戦略ゲーム

良かった点

・遠くの敵を一撃で
撃破するのが爽快

知人

ゲームの評価

・弾幕シューティングゲーム

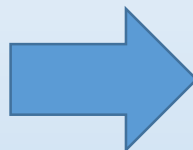
改善点

- ・操作や画面記号が分かりにくい
- ・画面に表示する
情報を増やしてほしい
- ・バグがのこっている

知人

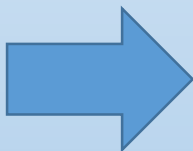
改善策

操作や画面記号
が分かりにくい



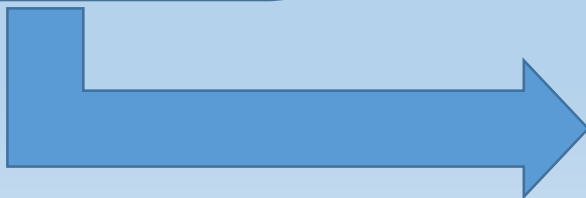
説明の追加

画面に表示する情報
を増やしてほしい



プログラム改良

バグ



テストプレイ回数を
増やす

ゲーム制作の反省

ミーティング

- 事前準備等により
班によって差が出た

良かった点

プログラム
共有の工夫

技術の向上

悪かった点

計画性の低さ

勉強不足

仕事の負担が
偏った

研究不足

プロジェクトの反省

- ミーティングの内容・時間に問題



ミーティングの回数や議題の見直し

- 各々の特技・趣味を生かせるように
- ゲーム制作効率が悪い



部門制度の設立

新プロジェクト体制

ゲームクリエイト

企画

グラフィック

プログラム

ゲーム制作チーム

プロジェクトの反省

- モチベーションの維持



打ち切り制度や定期発表会

- 班間の交流、情報交換の不足
- 集まって活動することが少なかった



定期的に集合し作業する場を設ける

今後の展開

プロジェクト体制の変更

- 部門設立
- ミーティング・活動内容の改善

ゲーム制作

- 企画・グラフィック向上によるクオリティUP
- 外部評価を取り入れたゲームの制作
- ゲームコンテストへの応募