

The background features a gradient from light purple at the top to light blue at the bottom. It is decorated with numerous realistic water droplets of various sizes, some with highlights and shadows. A faint, large circular graphic is centered in the background.

# ゲームクリエイイトプロジェクト

## 2016年度最終報告

# 目次

- 目的と目標
- 活動内容
- 来年度に向けて

# 目的

- 社会人基礎力、その中でも特にチームで働く力に関するの技能を伸ばす
- ゲームエンジンを使用せず、1からゲーム制作をすることにより、ゲーム開発能力の向上を目指す

# 目標

- チームで開発したゲームを福岡ゲームコンテストに応募し、優秀賞以上を受賞する
- 1年間で1人当たり2チーム以上ゲーム制作に携わる
- アンケートで4以上の評価を得る

# プロジェクト体制

## 企画

- 企画書作成
- 計画管理

## グラフィック

- 画像作成

## プログラム

- プログラミング
- 定期的に勉強会

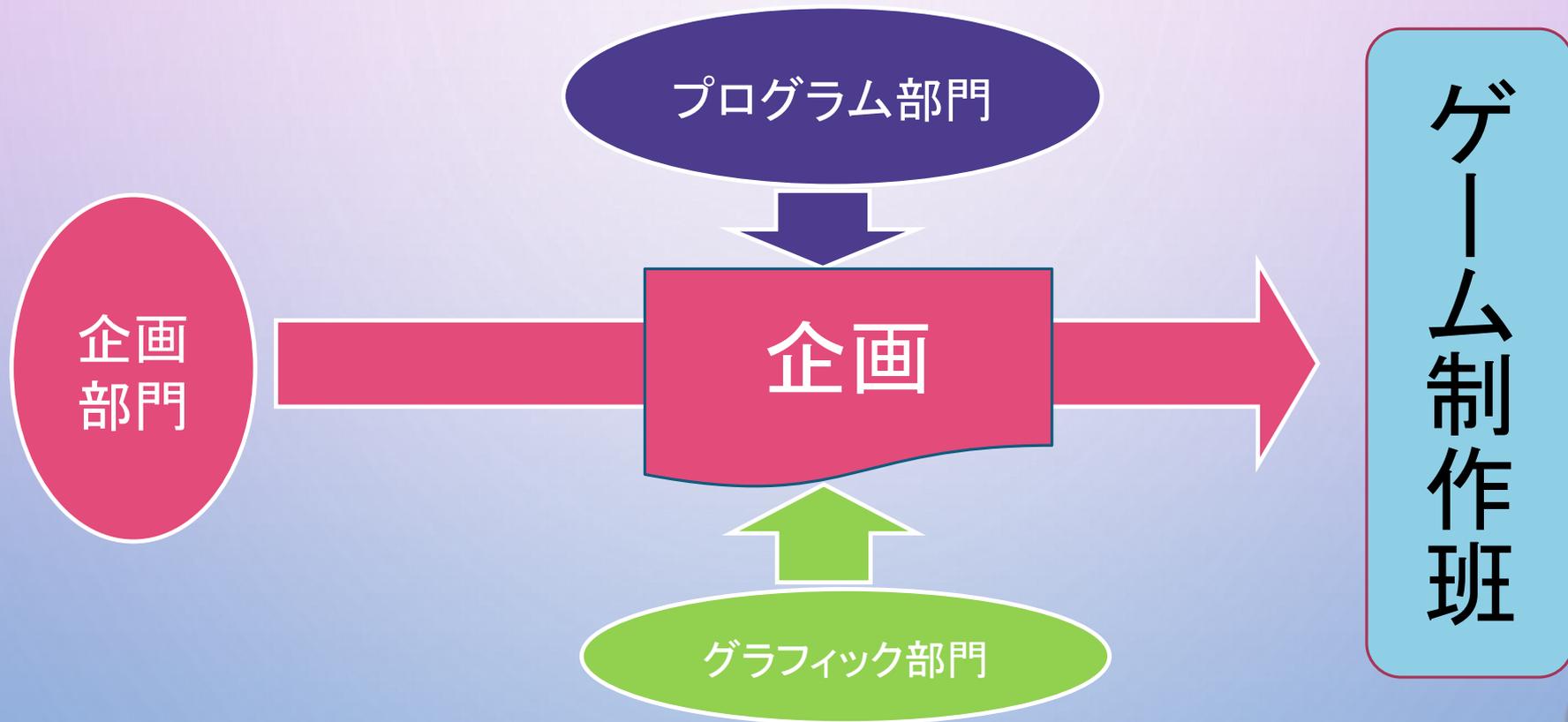
# 活動內容

部門  
活動

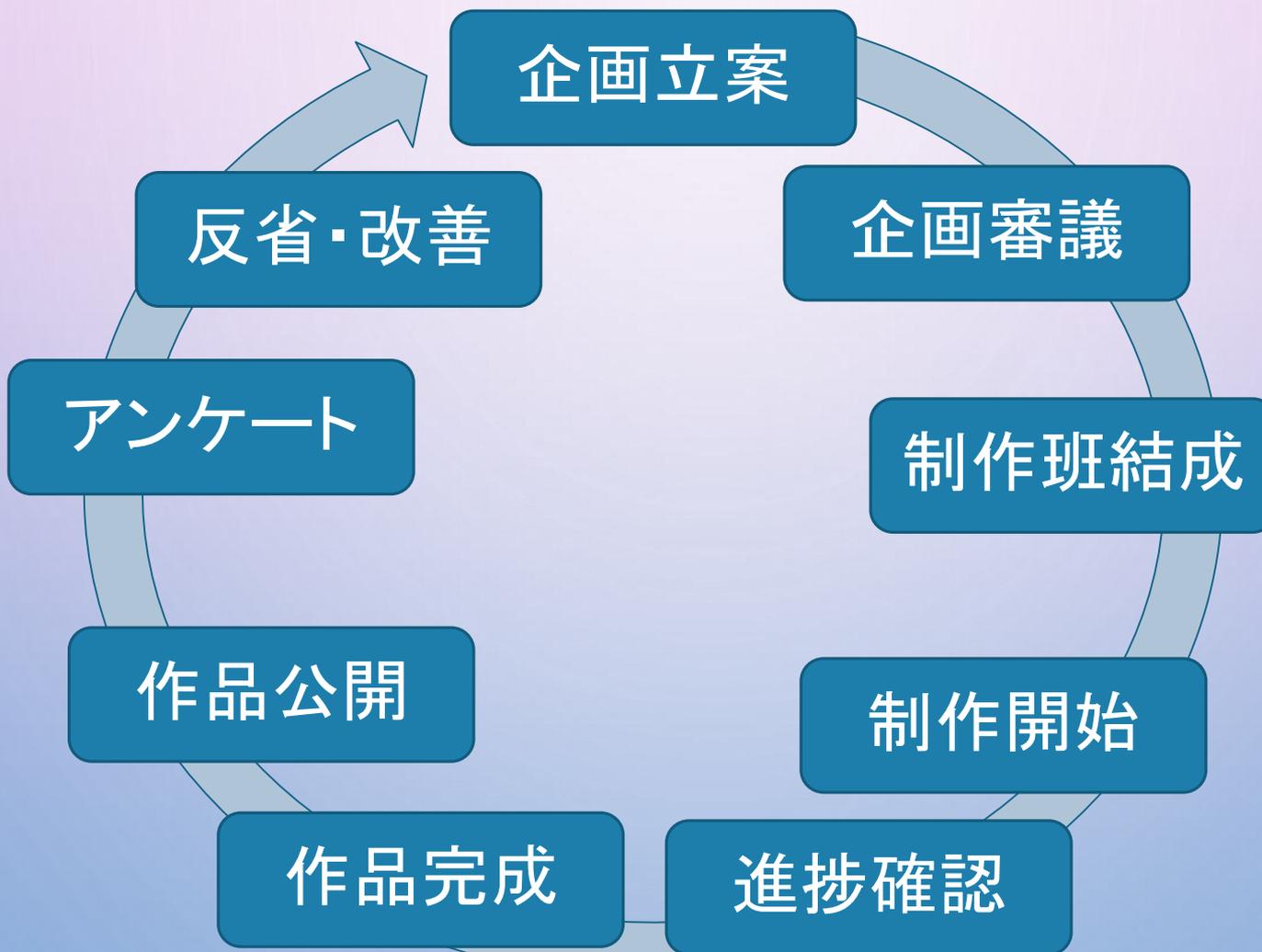
全体  
活動

制作班  
活動

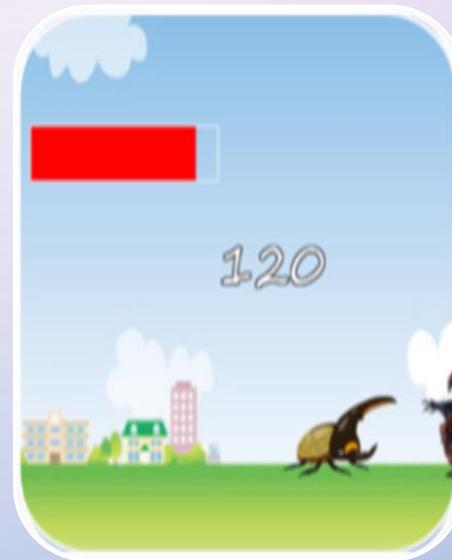
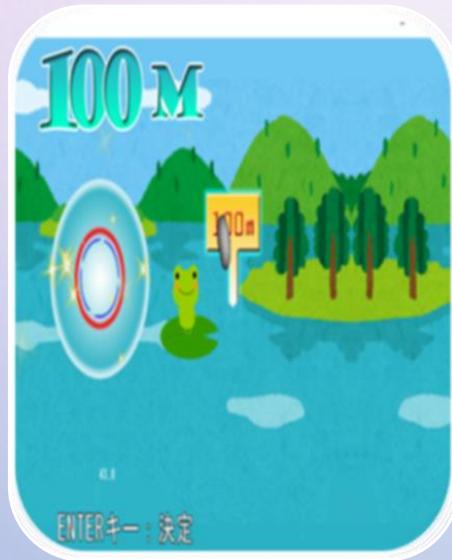
# 制作班①



# 制作班②



# 前期制作



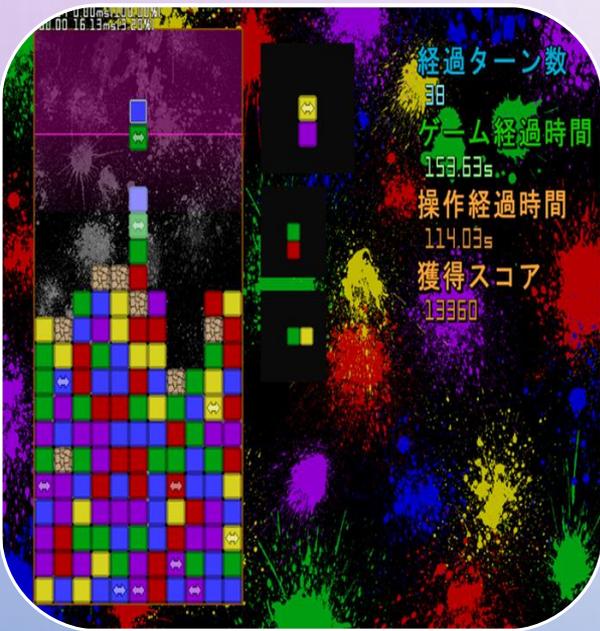
イライラ棒

タイミング  
ゲーム1

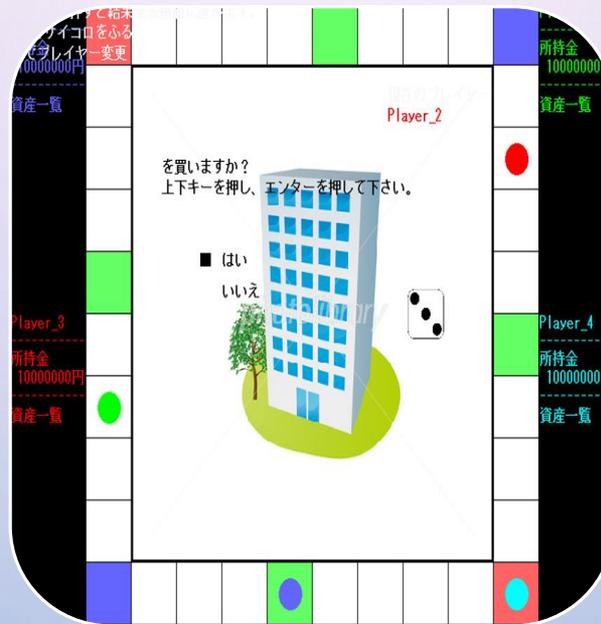
タイミング  
ゲーム2

弾幕シュー  
ティング

# 後期制作



カラーボム



モノポリー



Sanity

# 後期制作

## ローグライク

制作継続が困難  
となったので打ち  
切り

## 人生ゲーム

バグが多く修正が  
困難となり,期間内  
に終わる見込みが  
たたず,打ち切りが  
決定

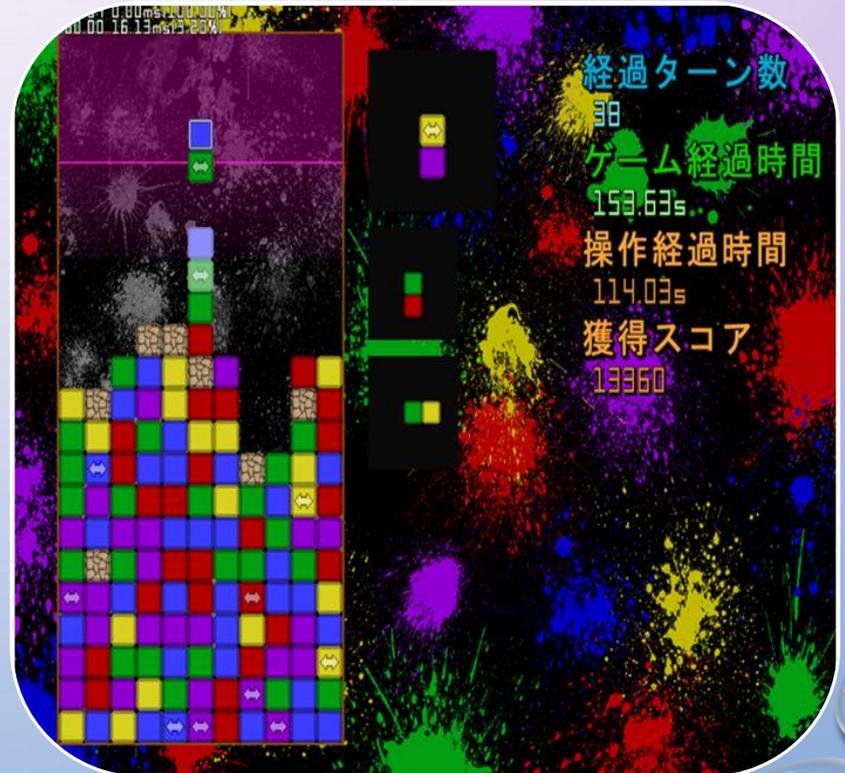
# 弾幕シューティング PR

- 3種類の自機
- 多彩なステージ
- 難易度設定で多くの人にも楽しめる



# カラーボム PR

- **特殊なブロック**
  - 矢印: 向いた方向の直線が消える
  - 爆弾: 着地時下と同じ色が全部消える
  - 木: 隣接するブロックとともに消すことができるお邪魔ブロック



# Sanity PR

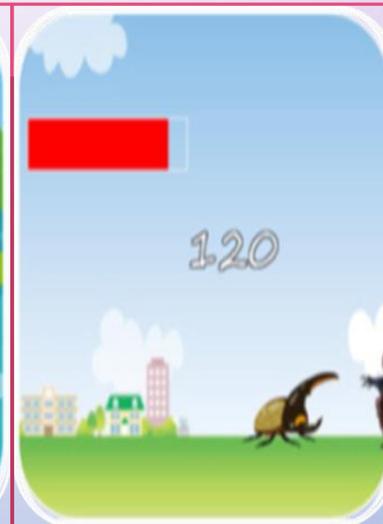
- Unityで制作された3Dゲーム
- 敵を見るとどんどん不利になっていくという新しいシステム
- オンラインでのランキングシステムやツイッターで投稿する機能



# アンケート1

- 前期制作したゲームは学園祭と科学の祭典でプレイしてもらった37人に評価してもらった
- 1から5までの評価で5が良く1が悪いとなっています

# アンケート2



イライラ棒

Sanity

タイミング  
ゲーム1

タイミング  
ゲーム2

弾幕シュー  
ティング

4.52

3.94

4.14

3.60

3.92

# 福岡ゲームコンテスト

- 学生、アマチュアで行うコンテスト
- **ゲームソフト部門**と**ゲームキャラクター部門**
- 要項
  - テーマ、プラットフォームの制限は設けない
  - 簡易ゲーム制作ソフトを利用した作品は審査対象外



# 応募数(ゲームソフト部門)

## 今年度の応募数

- 253作品

## 賞

- 大賞
  - 優秀賞 × 2
  - 優秀賞/ゲスト審査員賞
  - 優秀賞/TSUKUMO賞
- の5つ

# 応募作品1(前期制作)



イライラ棒



タイミングゲーム1



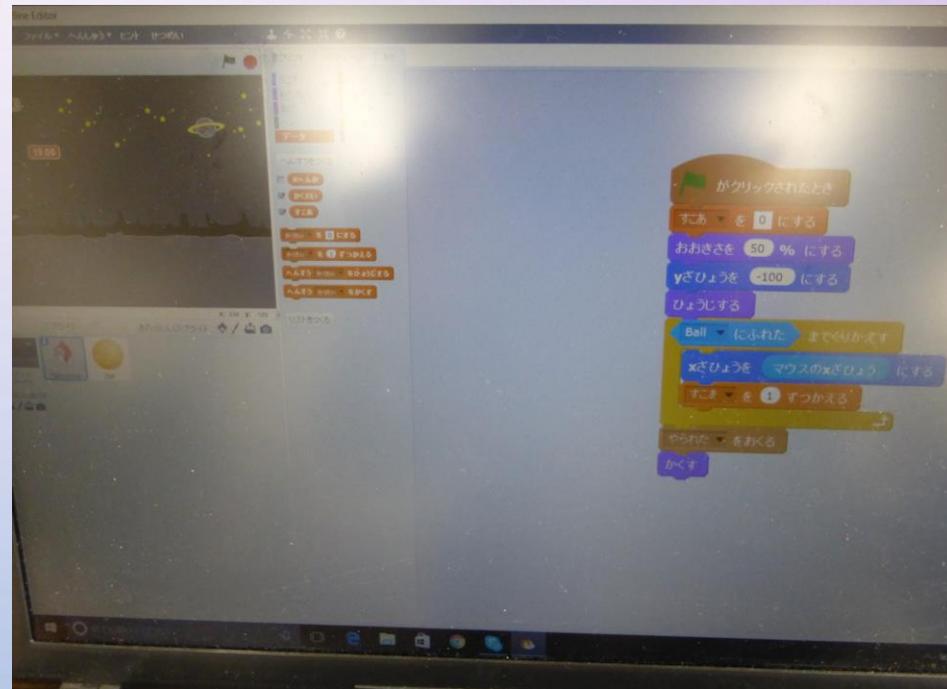
タイミングゲーム2

# 応募作品2(後期制作)



Sanity

# 科学の祭典



「Scratch」で簡単なゲームを作ってもらった

# 科学の祭典

## ・プログラミング体験

- ・ 36人にアンケート

- ・ 平均**4.65**でかなり**好評**

5:とても良い

4:良い

3:どちらともいえない

2:悪い

1:とても悪い

楽しかった

5

4

3

2

1

興味を持っ  
たか

理解でき  
たか

またやり  
たいか

# 広報活動



# 使用ツール

Slack



連絡  
通知

Googleドライブ



データ  
共有

GitHub



ソース  
管理

Visual Studio



開発

# 部門体制の反省

人数の偏り

部門活動の滞り

企画部門が機能していない

# 来年度の体制

企画

グラフィック

プログラム



プログラム

アーティスト  
ティック

# 今後について

新入生に向けた勉強会・所属班分け



完成した作品をゲームコンテストに出品する

- 開催されるコンテスト
  - 福岡ゲームコンテスト
  - 日本ゲーム大賞(アマチュア部門)など

# VR

## きっかけ

- 11月4日 シコクサブロー 坂東 様の講演
- 11月28日 ダズル 山田 様の講演

## 今後の取り組み

- 来年度からVRゲームの開発
  - グループ作り、必要な知識を学んでいる
  - 仁生イノベーション教育グラントで予算申請
  - 環境を整えるため  
パソコン,HTC VIVE

**ご清聴ありがとうございました**