

ゲームクリエイイトプロジェクト

最終報告プレゼン

メンバー

➤ 3年生 (5人)

- 知能情報工学科 5人

➤ 2年生 (6人)

- 情報光コース (情報系) 6人

➤ 1年生 (18人)

- 情報光コース 13人
- 機械学科コース 2人
- 電気電子コース 2人
- 応用科学コース 1人

計 29人

- **活動目的/目標**
- 年間計画
- 運営体制の見直し
- 制作ゲーム
- 反省と今後の活動内容

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**技能を伸ばす**

ゲーム制作を通じて、**専門技術の向上**
を図る

目標

制作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人あたり2回以上**ゲーム制作に携わる

アンケートで平均4以上の評価を得る

福岡ゲームコンテスト

- 福岡ゲーム産業振興機構主催
- 学生、アマチュアにより制作されたゲームを募集
- 大賞、優秀賞×2、協賛企業賞
計4つの賞



- 活動目的/目標
- **年間計画**
- 運営体制の見直し
- 制作ゲーム
- 反省と今後の活動内容

年間計画

5~7

- 勉強会

7~9

- 前期ゲーム制作

10~1

- 後期ゲーム制作

1~3

- 福岡ゲームコンテスト
- 来年度に向けて勉強

C言語 + DXライブラリ

- 1年生 13人

Unity + VR

- 1年生 5人
- 2,3年生 全員

- 活動目的/目標
- 年間計画
- **運営体制の見直し**
- 制作ゲーム
- 反省と今後の活動内容

運営体制の見直し

前期の反省を経てプロジェクトマネジメントを実施

プロジェクト運営体制を見直し

役割を分配し担当を明確化

制度の見直し

**アーティスティック部門の
学習内容を具体化**

勉強会担当を設定

運営体制の見直し

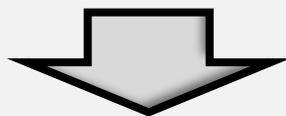
前期の反省を経てプロジェクトマネジメントを実施

**プロジェクト運営体制を見直し
役割を分配し担当を明確化**

前期

運営のための仕事をその都度担当者を決めていた

→ 1年の引継ぎの際、時間がかかる



今後

予め役職に対する役割を設定した

→ 担当者決定のための時間の短縮と仕事の効率化

運営体制の見直し

前期の反省を経てプロジェクトマネジメントを実施

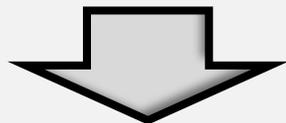
制度の見直し

アーティスティック部門の
学習内容を具体化
勉強会担当を設定

前期

1年全員が一様にプログラミングの勉強

→ 非効率な勉強会となった
3Dモデリングなど専門的な学習もする必要ができた



今後

システム部門とは勉強会を別に設定

- 活動目的/目標
- 年間計画
- 運営体制の見直し
- **制作ゲーム**
- 反省と今後の活動内容

制作ゲーム_前期

- ・前期には4つのゲームが制作された

横スクロールアクション

4.33



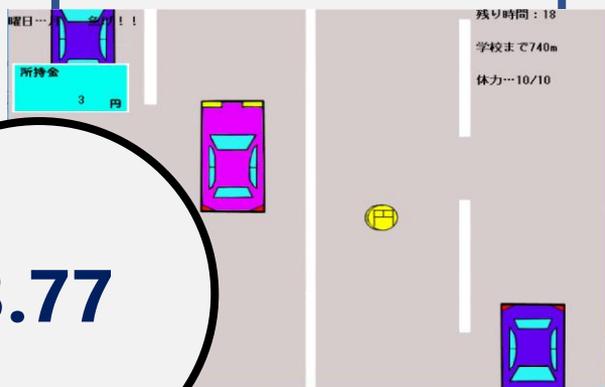
火災体験VR

4.08



レースゲーム

3.77



リズムゲーム

3.89

REFLEXES



とくしまOSS普及協議会賞受賞

- ・火災体験VRが第7回ICT(愛して)とくしま大賞の
とくしまOSS普及協議会賞を受賞



ぐり●ふら

ゲームシステム

- ・プレイヤーは、台風の中を帰宅しようとする女の子



成果

- ・ゲーム素材をすべて自作したため、素材製作の練習になったが、ゲームのグラフィックが良くない
- ・既存のプログラムを使用せずすべて自作したのでプログラミング技能向上に繋がった

Unity班 ゲームジャム

- ・ゲームジャムとは、ゲーム制作者が集まって、短時間でゲームを製作するイベント

制作したゲーム内容

- ・主人公は動き回る食材を切り刻んで素材を集めて回る

成果

- ・当初予定していた要素を盛り込むことができなかった
- ・仕事を適切に割り振る重要性を知ることができた

必殺料理人

rest: XX

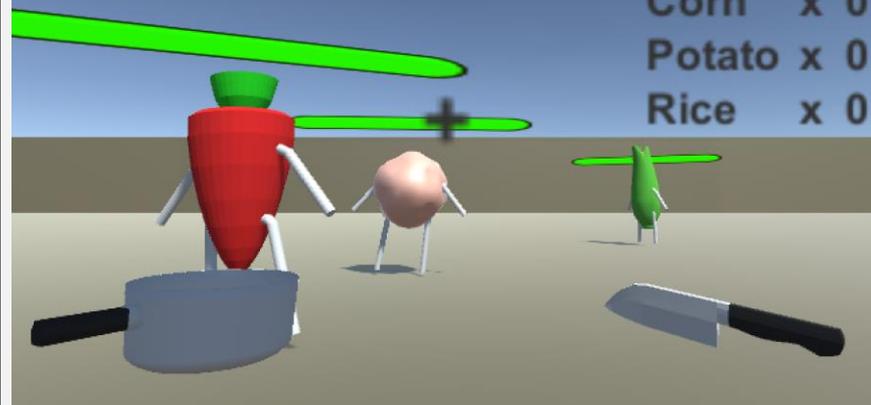
Carrot x 0

Onion x 0

Corn x 0

Potato x 0

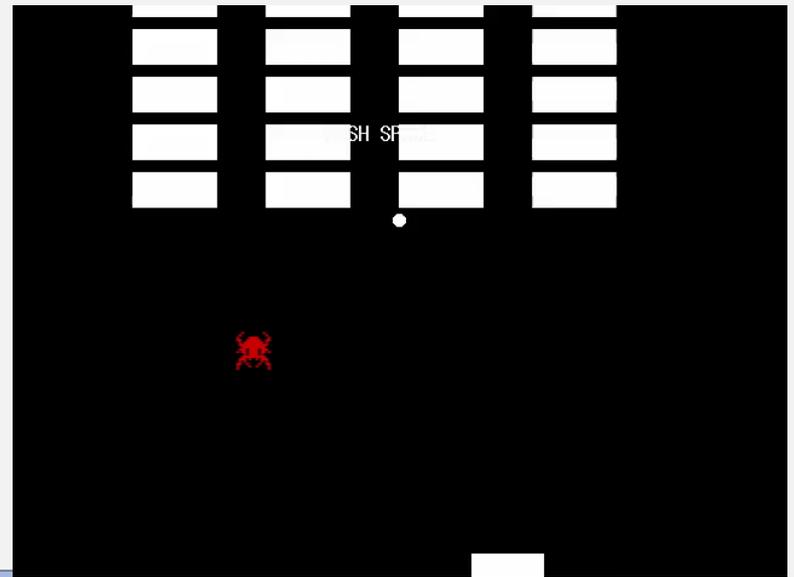
Rice x 0



二人でブロック崩しダヨ

ゲームシステム

- ・ブロック崩しとインベーダーを組み合わせた対戦ゲーム



成果

- ・ボールバーとボールの接触位置によって反射方向を変化させる工夫を行った
- ・インベーダーに体力を実装できなかったため、勝利条件の調整をした

ばとしん。

ゲームシステム

- 柄をそろえて相手のHPを削り、先にHPが0になったら負けとなる、
対戦型真剣衰弱



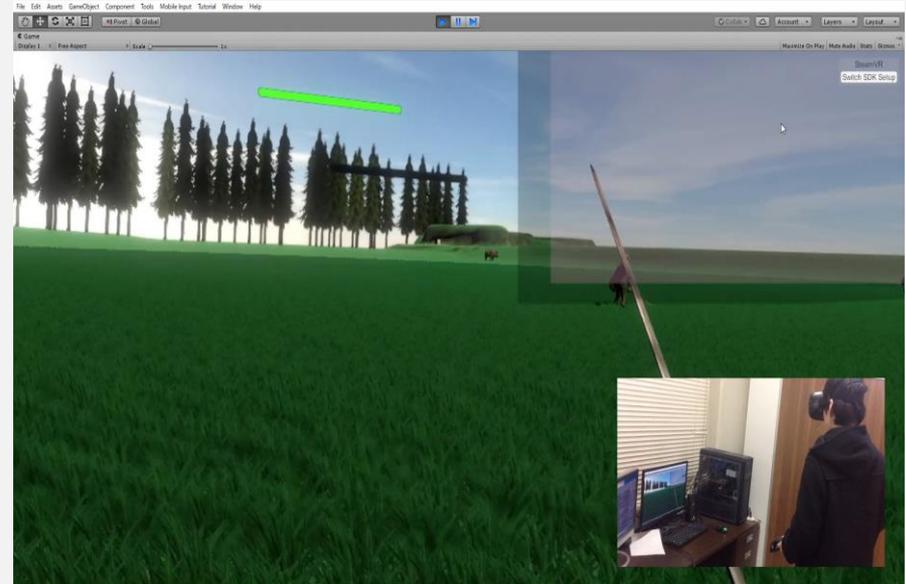
成果

- プログラミング班、音源班、イラスト班に分かれて制作した。
- 3班がお互いに連絡を取り、スケジュール管理を行った結果、どの班も成果を残すことができた

Fairy Island

ゲームシステム

- VRの仮想世界の中で主人公になりきってダンジョンを攻略してゆくゲーム



成果

- VRTKと呼ばれる開発ツールを用いて制作した
- 先頭におけるダメージ計算やステータス管理をクラスを用いて制御する部分が、複雑になり苦労した

- 活動目的/目標
- 年間計画
- 運営体制の見直し
- 制作ゲーム
- **反省と今後の活動内容**

今年度の活動の反省

評価できる点

後期は**全ての班がゲームを完成させた**

運営体制の改善により前期の課題を解消した

「とくしまOSS普及協議会賞」を受賞した

改善すべき点

福岡ゲームコンテストには受賞できなかった

開発環境構築に時間がかかった

来年度2年生のUnity学習

- ・ 2年生はUnityへ完全移行

来年度の勉強会の準備

- ・ 学習内容の見直しを検討

ご清聴ありがとうございました