

ゲームクリエイトプロジェクト

最終報告プレゼン

発表者：2年 網谷 嶺志

1年 川上 亜玖吾

- ・メンバー紹介
- ・目的
- ・目標
- ・年間計画
- ・制作ゲーム
- ・反省と今後の活動内容

メンバー紹介

・ 4年生 (1人)

知能情報 1人

・ 2年生 (4人)

電気電子 1人

情報光 3人

・ 3年生 (1人)

情報光 1人

・ 1年生 (10人)

情報光 8人

機械科学 1人

応用化学 1人

もくじ

- ・メンバー紹介
- ・目的
- ・目標
- ・年間計画
- ・制作ゲーム
- ・反省と今後の活動内容

プロジェクトの目的

ゲーム制作を通じて以下の**技能向上**を図る



チームで働く力



専門技術

目的達成のために

実際に企業などで利用されているツールの使用



Trello

スケジュール管理



Slack

メンバー同士の連絡・相談



GitHub

バージョン管理・プロジェクトの共有

もくじ

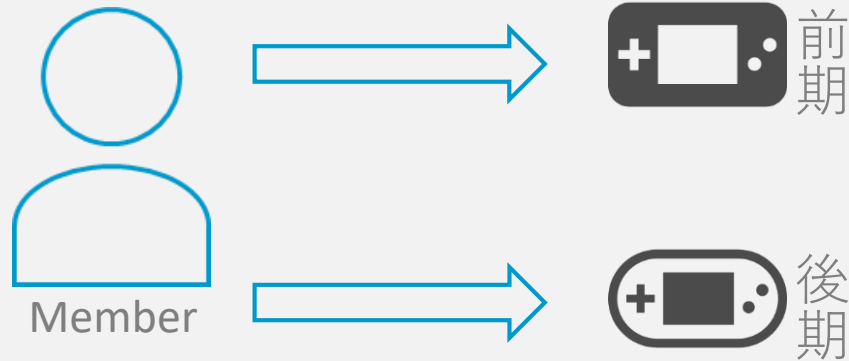
- ・メンバー紹介
- ・目的
- ・目標
- ・年間計画
- ・制作ゲーム
- ・反省と今後の活動内容

目標



1年間で**1人2回以上**ゲーム制作に携わる

前期と後期で2つゲームを作る

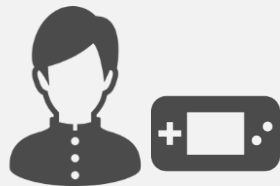


目標



アンケートで**平均4以上**の評価を得る

大学祭や学校外部のイベント時にアンケートを実施



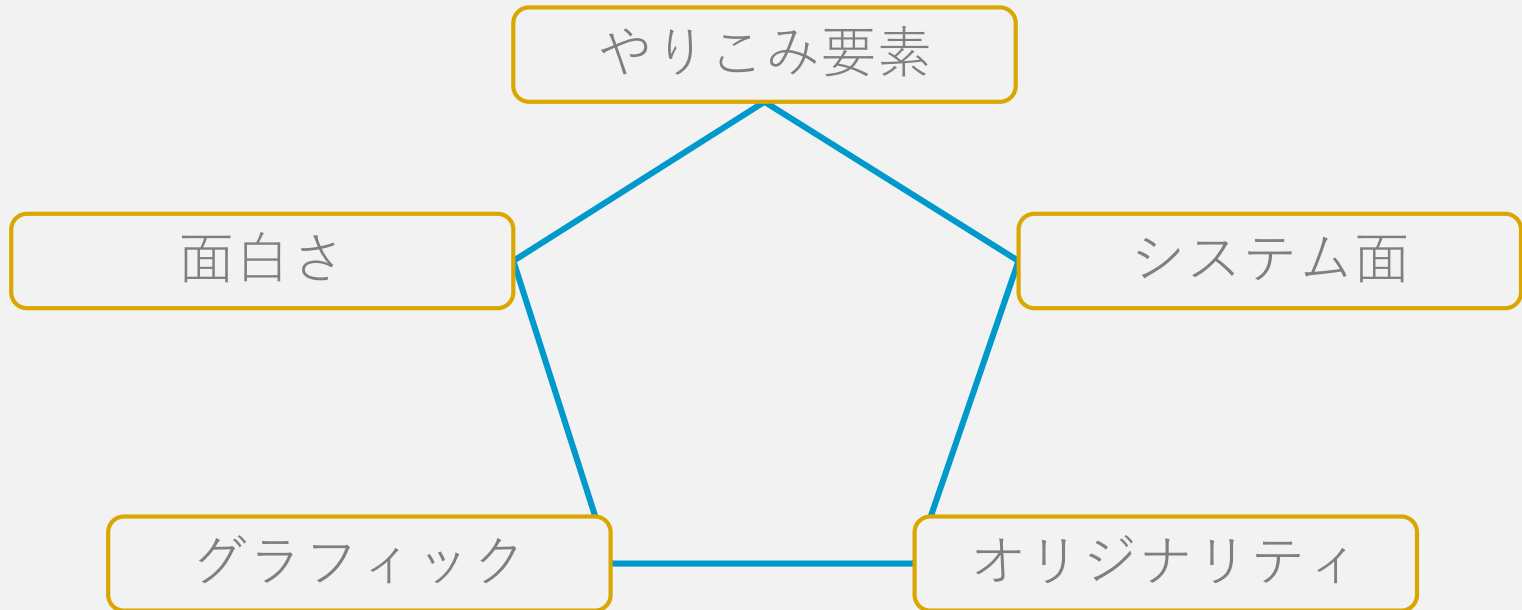
遊んでもらう



アンケートに回答してもらう

アンケートについて

5項目をそれぞれ5段階で評価



目標



ニコニコ自作ゲームフェスで**ドワンゴ賞**

前期で制作した作品をニコニコ自作ゲームフェスに応募



ニコニコ自作ゲームフェス

主催： 株式会社ドワンゴ

応募資格： 不問

賞：

- ・ **ドワンゴ賞** x 5
- ・ 企業賞 x17
- ・ その他敢闘賞など



ニコニコ自作ゲームフェス

応募について

締め切り：	12/14
応募方法：	ゲーム投稿またはプレイ動画の提出
結果発表：	1/26~1/27
昨年度応募総数：	約300作品

受賞作品01



受賞作品02



目標



福岡ゲームコンテストで**優秀賞以上**

後期で制作した作品をニコニコ自作ゲームフェスに応募



福岡ゲームコンテスト

主催： 福岡ゲーム産業振興機構

対象： 学生・アマチュア

賞：

- ・大賞
- ・協賛企業賞
- ・優秀賞x2



GFFAWARD 2019

第12回 福岡ゲームコンテスト

作品の受付は終了致しました。
たくさんのご応募、ありがとうございます。

最終プレゼンテーション・表彰式を含むイベントについては、
3月9日(土)開催予定です。

福岡ゲームコンテスト

応募について

締め切り：	1/24
応募方法：	後述
結果発表：	3/9
昨年度応募総数：	約200作品

2017年度大賞作品



2016年度大賞作品



福岡ゲームコンテスト

応募について

3部門の内「ゲームソフト部門」に応募

ゲームソフト部門

ゲームグラフィック・アート部門

ゲーム企画部門

福岡ゲームコンテスト

審査について

審査は3回に分けて行われる

1次審査



企画書及び
動画による審査



2次審査



ゲームプレイ
による審査



3次審査



会場でプレゼン及び
審査員のプレイ
による審査

もくじ

- ・メンバー紹介
- ・目的
- ・目標
- ・年間計画
- ・制作ゲーム
- ・反省と今後の活動内容

年間計画

月	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
勉強会												
ゲーム制作												
福岡ゲーム コンテスト												
ニコニコ自作 ゲームフェス												

もくじ

- ・メンバー紹介
- ・目的
- ・目標
- ・年間計画
- ・制作ゲーム
- ・反省と今後の活動内容

制作ゲーム

前期後期合わせて計5作品を制作！

前期 + 後期

Maria's Doll

Huge Debt

The Shooting

前期

Shinoばずる

後期

生き残れ
ウィッチちゃん

制作ゲーム (前期 + 後期)

Maria's Doll

ゲーム概要

- ・ 少女の人形としてポーズをとるリズムゲーム
- ・ Unityと**VRTK**を用いて開発した



成果

- ・ 大学祭のアンケートでは**目標の点数に届かなかった**
- ・ メンバー間で齟齬が生じないようにゲームの世界観や内容の擦り合わせを徹底した
- ・ **クラス設計を徹底**し、各々のタスクや開発に必要な期間を可視化させることで、開発の遅延に対応した

制作ゲーム (前期 + 後期)

Huge Debt

ゲーム概要

- ・ “UFOに乗って地球の資源をこっそりさらう”
(キャトルミューティレーション)
をコンセプトにスコアを稼ぐゲーム



成果

- ・ 大学祭のアンケートでは**目標の点数に届かなかった**
- ・ 初めての3Dゲーム制作ということで、**技術不足**を実感した
- ・ 完成はしたもののクオリティは低いと感じたため、来年度のゲーム開発へ向け勉強を続ける

制作ゲーム (前期 + 後期)

The Shooting

ゲーム概要

- ・目の前の敵をプレイヤーを操作し倒す3Dシューティングゲーム
- ・マウスとキーボードによるわかりやすい操作性が特徴



成果

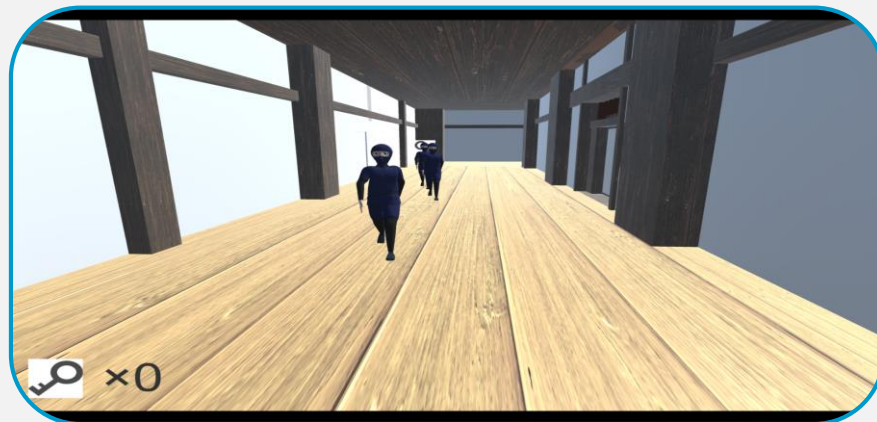
- ・大学祭のアンケートでは**目標の点数に届かなかった**
- ・大きな問題点として**ゲームが簡単すぎる**ということが考えられた
- ・難易度を上げるため様々な改良を行おうとしたが**チーム間のコミュニケーションの不足**からうまくいかなかった

制作ゲーム (前期)

Shinoばずる

ゲーム概要

- ・徘徊する忍者に見つからないように鍵を入手し、ゴールを目指す3Dアクションゲーム



成果

- ・大学祭のアンケートでは平均4.25と**目標を上回った**
- ・ニコニコ自作ゲームフェスに応募するも結果は落選
- ・反省点として「**システムの単調さ**」と「**ボリュームの小ささ**」を考え、今後のゲーム制作の参考にする

制作ゲーム (後期)

生き残れウィッチちゃん

ゲーム概要

- ・強力な魔法を駆使して、襲い来る数多くの敵から身を守るゲーム
- ・新たな魔法習得や防衛施設の作成などの行動を追加しプレイスタイルに幅を持たせている



成果

- ・前期ゲーム制作が12月まで長引いたため時間的余裕がなく、当初に予定した要素のいくつかを実装できなかった
- ・クロスコンポーネントを利用したモデルの改良やAIの実装、アセットを活用したステージ作成など、**新たに学んだことをゲームに組み込み開発を行った**

もくじ

- ・メンバー紹介
- ・目的
- ・目標
- ・年間計画
- ・制作ゲーム
- ・反省と今後の活動内容

反省と今後の活動内容

アンケートの項目が不適切ではないかというご指摘

アンケートの改変を検討



New!

「面白さ」と「やり込み要素」の統合
各項目の細分化

制作ゲーム（前期 + 後期）

多くの班が前期までに完成しなかった



学業からの多忙



作業員の減少



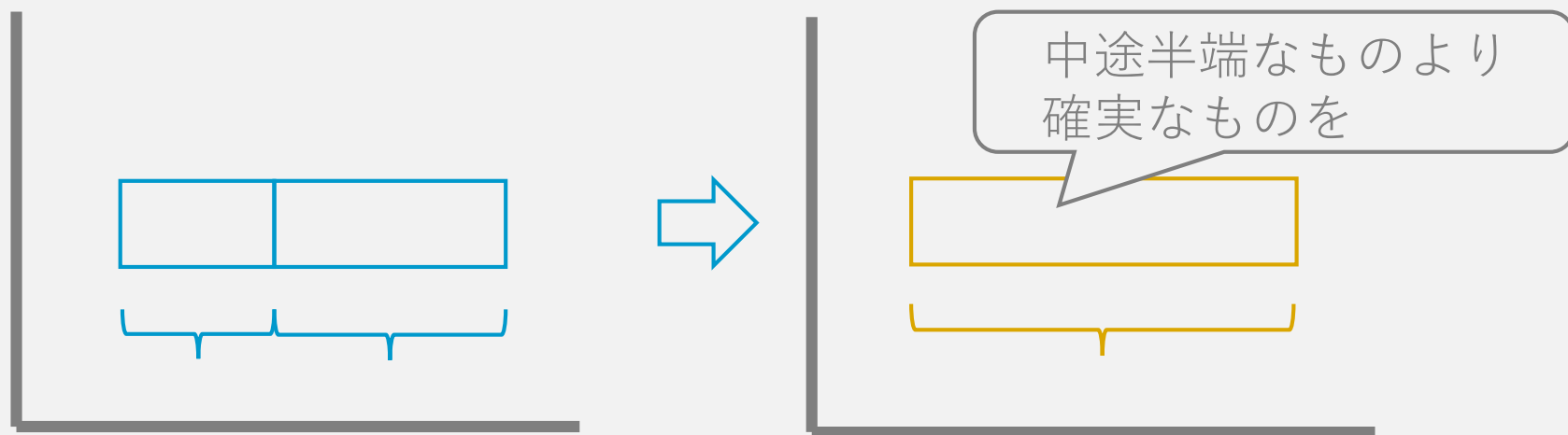
作業スピードの低下が顕著

制作ゲーム (前期 + 後期)

課題解決のために

半年で1作品は非常に困難

今年のように**多少長期的なスパン**で考えることも検討



制作ゲーム (前期 + 後期)

課題解決のために

中間発表を行い士気を高めるなどの対応

口頭での確認から
実際に目で見てプロジェクト全体での確認へ



制作ゲーム (前期 + 後期)

その他の課題として



学習のカリキュラムが不十分

1年からUnityの学習を増やして欲しいとの声



目標の設定が甘い

いつまでたっても目標が達成できない
目標を下げるべきとの声

制作ゲーム (前期 + 後期)

来年に向け活動は継続



勉強会の準備



今後の方針を相談



次のゲーム開発
に取り掛かる

ご清聴ありがとうございました