

今後の自分と4年生に
「ゲームの作り方」を引き継ぐ

売れるゲーム

ざっくり売れるゲームとは

- ・細部まで「品質」にこだわったゲーム
- ・市場の意識がある「収入」を得ることのできるゲーム

売れるゲームの細部

細部とは

- ・見た目の綺麗さ＝目からくる気持ちよさ(エフェクト・キャラのデザインなど)
- ・ヒットストップ＝目からくる気持ちよさ(カメラ操作)
- ・音＝耳からの気持ちよさ
- ・UI＝操作の気持ちよさ
- ・ストレス設定＝脳の気持ちよさ(敵AIのプログラムのされ方・障害物の配置など)

市場意識

VUCA化している中でどう売れるゲームを作るか

- ・高齢化社会
- ・日本独自のガチャ文化
- ・ゲームにお金を出す層

など

VUCA: 2010年代に変化が激しい世界情勢を表す言葉としてビジネスでも利用されるようになった言葉

- ・Volatility(変動性)
- ・Uncertainty(不確実性)
- ・Complexity(複雑性)
- ・Ambiguity(曖昧性)

学んだことや調査したことを次世代に引き継いで欲しい

- ・毎年、学んだことをその年だけのものとして終わらせたくない
- ・卒業してからも過去の成果物を見れるようにし、今の若い学生(4年生)の視点ではどう考えているか、学生時に考えた時はどう考えたかを思い返せるようにするためのDB作成
- ・自分の書いたコードだったとしても、数ヶ月もすればどう言う考えで書いたか、どういう手順で実装できたか忘れる

課題

売れるゲームを作る上での考え方や技術を
未来の自分達や後輩のために

実際のプログラムまたその考え方などを動画やパワポ
などにしてまとめ、「形として残す」

課題内容

- ・ゲーム性を出すために行ったプログラムや手順書の作成
- ・流行や社会情勢、個人的感覚に則った現状把握などを行い、作成するゲームの決定を行うためのヒントのパワポ作成

その他、研究対象

AI(敵・管理・利用方法模索)

ネットワーク(対戦・ユーザー管理・アイテム配布など)

市場調査(何を開発するか企画)

AR・VR(未来の可能性の模索)

その他分野との連携(医療現場・建築など)