

## ●チーム制作オリエンテーション

後期のチーム制作の期間は2月末までです。

企画期間: 10月上旬まで(早いほど良い)

制作期間: 10月 ~ 2月末まで

目標(全体): 福岡ゲームコンテスト2018の受賞 + 全国専門学校ゲームコンペでの受賞

目標(卒期): 卒業制作展での展示

### ①チームメンバー(役割と分担)について

チームメンバー同士で連絡がとれるようにしておいてください。

遅刻や欠席をする場合は、必ずチームメンバーに連絡をしてください。

#### 【チーム内の役割分担】

チームメンバーの中で、

・リーダー

・プランナー(2人以上いる場合は、メインプランナーとサブプランナー)

・メインプログラマー

を決定してください。

残りのメンバーはプログラマーとなります。

メインPL、メインPGはチーム運営後に変更してもらっても構いません。

変更時は教員に報告してください。

※主な役割は下に挙げていますが、必ず下の通りというわけではありません。

状況に応じて、作業分担を見直す、遅れている部分をカバーする、といった事をしてください。

「担当部分以外は知らない」ではなくて、チームとして遅れていたらカバーしあうこと。

(PLが手が回らなければPGが仕様書を作る、PGが手が回らなければPLがプログラムする、など。)

#### 役割の説明

##### ・リーダー

班のとりまとめ役です。メインPL、PLやメインPG、PG等と兼任してください。

##### 主な役割

チームメンバーの出席など報告事項・・・出席状況などの報告事項を教員に報告します。

全体連絡事項の伝達・・・教員が各班のリーダーへ連絡事項を伝達することがあります。班員へ伝えてください。

##### ・プランナー

プランナーです。メインとサブがいる場合は手分けしてください。

##### 主な役割

企画の主導・・・企画決定の際に主体的に話し合いを進め、企画内容を決定します。

企画書の作成・・・決定した企画を企画書にまとめます。

プレゼン・・・全体プレゼンの際にプレゼン資料の作成、プレゼンを行います。

仕様書の作成・・・詳細な仕様を決定した書類(プログラマーはこれを元に実装する)を作成します。

進行状況の管理・・・進行予定を主導して決定。実際の進行状況を管理します。

画像・音楽ファイルなどの用意・・・使用する素材を準備します。(フリー素材や、他科への依頼など)

##### ・メインプログラマー

プログラムに関する知識と経験が多い人になるとよいです。

ゲーム企業に就職希望するプログラマー(特に卒期)は率先してメインをつとめること。

##### 主な役割

プログラムの主導・・・プログラムに関する話し合い・実装を主導してすすめます。

プログラマーのリーダー・・・プログラマーの中でとりまとめ役になります。

(プログラムの設計・・・設計を行い、プログラムのひな形を作成します)

↑必ずしもメインがやらなくてもよいです。

##### ・プログラマー

プログラムを仕様書に沿って作っていきます

##### 主な役割

分担部分の作成・・・担当部分のプログラムを作成します。

その他・・・他のメンバーが大変そうな時はカバーしてください。

## ②各段階と日程(予定)

制作段階と日程(予定)は以下の通りです。

		授業回数
1、企画・プロトタイプ期	9月6日(水)～10月13日(金)	13回
2、 $\alpha$ 版制作期	10月14日(土)～11月10日(金)	7回
3、 $\beta$ 版制作期	11月11日(土)～12月15日(金)	10回
4、ファイナル版制作期	12月16日(土)～1月19日(金)	6回
5、展示版制作期	1月20日(土)～2月28日(水)	11回

← コンテストスケジュールにより調整の可能性アリ

各段階の説明	
1、企画決定期	<p>メンバー全員で話し合いながら、企画を決定します。          企画の方向性が固まったら、教員チェックを受けてください。          「OK」が出たら、「企画書作成」、「仕様書制作」、「<math>\alpha</math>版制作」へ進んでください。          「OK」が出なかった場合は、再度企画を練り直して、チェックを受けてください。          全体スケジュールがかなりタイトです。          早めに企画を詰め、作業開始時期を早めることを意識してください。特にGFFは完成度が問われます。</p> <p>チェック予定日 火曜・金曜に教員巡回予定  <b>※「企画プレゼン会」を実施します。(日程は未定)</b></p> <p>チェック項目          後述の基準を満たしているかどうか</p>
2、 $\alpha$ 版制作期	<p><math>\alpha</math>版を作成します。  <math>\alpha</math>版とは、基本仕様が整った状態で1ステージが完成している程度のもので、ゲームによってはステージで判断できませんが、基礎的な部分ができている段階と考えてください。</p> <p>チェック予定日 11月7日(火)、10日(金)          チェック項目          基本仕様・1ステージ分(もしくはそれに該当する程度のもの)ができているかどうか。          (仮素材でもOK)</p>
3、 $\beta$ 版制作期	<p><math>\beta</math>版を作成します。  <math>\beta</math>版とは、ゲームがひととおり遊べるようになっていて、後は細かい部分の追加やチェックのみ、という状態です。          本リソース(素材)で全ステージが完成している状態と思ってください。          コンテスト有力作品を優先してチェックする可能性があります。          別途、「全国専門学校ゲームコンペティション」応募用の企画書のチェックを行います。</p> <p>チェック予定日 12月12日(火)、15日(金)          チェック項目          本リソースで全ステージが完成しているかどうか。</p>
4、ファイナル版制作期	<p>完成を目指します。PV映像(完成版)も確認します。  <math>\beta</math>版のバグをチェックして取り除く。バランス調整を行う。          コンテスト有力作品を優先してチェックする可能性があります。          授業の成績の一次評価も行います。(チェックは翌週も行う可能性アリ)</p> <p>チェック予定日 1月16日(火)、19日(金) ←コンテストスケジュールで変動の可能性          チェック項目          予定されていたものが全て実装され、調整・デバッグが完了しているかどうか</p>
5、卒業制作展 展示バージョン制作期	<p>ファイナル版のさらなる作り込みを行います。          卒業制作展(3月10日-12日)用の展示バージョン作成、完成発表会(日程未定)の準備をします。</p> <p>チェック予定日 2月20日(火)、23日(金)          チェック項目          卒展展示、完成発表会の準備が整っているか</p>

### ③目的・目標・企画の基準

#### ●チーム制作をする目的

何故、学校の授業で、チーム制作をするのか？

→ゲーム開発業務(複数名で期限内で「評価される」ゲームを作る)の疑似体験である。

実際の現場では「面白い＝売れる」ことが「評価」となるが、  
学校においては「面白い＝コンテスト等での実績」が「評価」となる。  
(学校内だけの評価ではなくて、外に出した時の評価を重要視しています。)

#### ●制作の具体的目標

GFF福岡ゲームコンテスト、全国専門学校ゲームコンテストを目標とします。  
卒業制作展の展示も行います(卒期)。

#### ●企画チェック時の通過基準

①「面白そう」なコンセプトになっているか。

②「考えられたシステム」から「おもしろさ」が出るように、論理的に考えられているか。

(「なんとなく」、「とりあえず」作ってみて、結果的におもしろくなくても、それは偶然でしかありません。  
ある程度意図的に「おもしろさ」、「楽しさ」が演出されているか。)

③「①」と「②」がうまく融合されているか。

④「斬新さ」、「新しさ」があるかどうか。

⑤ 短時間のプレイで「おもしろさ」が分かるかどうか。

(せっかく作ったのに、「見てもらえない」、「伝わらない」ともったいないです。  
アマチュア作品を時間をかけてじっくり遊んでくれる人はごくわずかです。  
プレイしてすぐわかる、チュートリアルが充実している、などの親切設計を心がけてください。)

#### ●チーム制作で意識してほしい事

チーム制作では自身のスキルの向上も目標としてください。

##### ・ゲーム制作スキル

・各授業で得た基礎的なスキルを実践・応用して制作できるようになる。

##### ・ヒューマンスキル

・ビジネスマナー・スキルの向上

時間を守る。決まりを守る。

・コミュニケーションスキルの向上

挨拶する。報告・連絡・相談する。

#### ●その他

卒期の学生は「卒業制作展」への展示を行います。必ず完成を！  
3年生は来年の就活作品になることを強く強く意識してください。

## ④企画注意点・プラットフォームなど

### ●企画注意点

#### ○製作期間が短い

9月-1月で、少人数のチームで一気に作ります。  
⇒作業ボリュームが大きい企画は作れません。

#### ○10分間で達成感を

審査員が1つのゲームにかけられる審査時間は10分程度です。  
⇒ボリュームよりコンパクトさと質の高さを  
⇒10分以内に達成感があるゲームデザインを  
⇒何をどう評価するかは重要。「リザルト」は手を抜かないこと！

#### ○難度が高いのは不利

女性デザイナーなど、ゲーマーではない審査員も多いです。  
⇒難度は抑えめが有利(とはいえ面白さが優先)

#### ○複雑な操作は避ける

操作を覚えるチュートリアルで時間終了になる可能性があります。  
⇒キーボード操作も慣れてない人が多いので避ける

#### ○パズル、アクションがオススメ

過去の受賞作の大半はパズル、アクションパズル、シンプルなアクションです。  
これらは「10分間で達成感」「難度が高すぎない」という条件を満たしつつ  
「新しさ」を表現しやすいジャンルなのでコンテスト向きです。  
(他のジャンルがダメというわけではないけど、条件は満たすべき)  
パズルでも落ちものパズルは鬼門。独自のルールでも既視感が半端ないので。

### ●プラットフォーム(開発環境)

後期は特に機種の指定はありません(コンテストの詳細で変更の可能性アリ)。  
学校で準備できる機材は下記の通り。

- Oculus Rift × 1
- Oculus Touch
- Vive × 1
- LEAPモーション × 2
- NEXUS7 × 6
- KINECT × 2

コンテストには出すので、機材周りのハードルが高いものにはしない方がよい。  
(禁止するわけではない)

## ⑤制作するゲームの仕様・環境について

●内部仕様について	
リソース	<p>コンテスト応募に影響が出ないものを使用すること。 CGコースは任意参加の予定。プレゼン会を実施します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・著作権フリーで無料の物、を使用することを原則とする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・著作権フリーでなくても、公開に制限がない場合は使用してよい。 (提供者に事前に確認をし、教員に報告すること。)</li> <li>・有料のものを使用する場合は、料金は自己負担とする。</li> </ul> </li> </ul> <p>※自分達でリソースを制作するのは極力避けること。 苦労の割に質の悪いものができあがりがち。 本職では無い作業に時間を取られ、全体の作業が滞るのも本末転倒。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他学科(CG映像科、マンガ・アニメ科、声優・俳優科、ミュージックカレッジ…等)の協力 必要な場合は別途プレゼン日程を設けます。 授業での対応ではなく、ボランティア的な対応になります。</li> <li>・個人的なつながりでの依頼は、他学科の授業や設備に影響が出てしまう恐れがあり、 他学科教員から遠慮するように指示されています。 ただし、学校の授業や設備に影響が出ない範囲であれば、OKとします。 ※その場合は、必ず事前に教員に連絡をして、確認を受けること。 ↑ ※今後、他学科からの協力が受けられないような事態になってしまうのを 避けるためにも協力してください。</li> <li>・他学科学生に協力を受けた場合には、必ずゲームを完成させ、 完成データを協力者にも渡してください。</li> </ul>
	<p>最低限のゲームとしての一通りのシーンを持つこと。 他に必要なシーンがあれば追加して構いません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ロゴシーン チームロゴを表示する。(※個人名や学校名を含むものは表示しない)</li> <li>・タイトルシーン プレイシーン、マニュアルシーンへ移行できる。 可能であれば、しばらく放置していたらデモが表示されるとよいです。</li> <li>・マニュアルシーン 操作説明を行う。(チュートリアルの有無に関わらず) 終了後、タイトルシーンへ戻る。</li> <li>・プレイシーン 各ステージ。チュートリアルがあるとなおよい。</li> <li>・リザルトシーン ゲームクリア・ゲームオーバー</li> </ul>
画面 サイズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PCの作品はよほどの狙いがある場合を除いて、下記の解像度で ハーフHD 1280*720</li> </ul>
禁止 事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>・公序良俗に反するもの。過度な下ネタ。著作権その他法律に触れるもの。</li> <li>・5秒以上静止した画面。タイトル画面等も何かしら「動き」を入れること。 (フリーズ不具合と勘違いされるため。市販ソフトもこのレギュレーションを守っています。)</li> </ul>

## ⑥成績評価・その他

### ●授業としての成績は以下をふまえて決定します。

- ・出席  
遅刻・欠席時限数に応じてマイナスします。  
また、時限出席率が75%未満の場合は成績がつけられません。('＊'判定)
- ・各段階のチェック時の状態  
企画チェック、α版チェック、β版チェック、完成版チェック、完成プレゼンでの状態。
- ・評価  
コンテストなどの応募・実績
- ・授業態度  
授業中の態度・姿勢

### ●個人班について

個人班は原則認めない。(卒制は除く)

やむを得ない事情で個人班となった場合は、教員と相談し、各自の課題に取り組むこと。

### ●注意事項

- ・不必要な立ち歩きは禁止。  
チームで話し合ったり、プログラムを教え合うなど以外で不必要に立ち歩かないこと。  
他の教室へ無断で行ったりしないこと。  
(質問などで他教室の教員を探す場合は、必ず教室にいる教員に連絡してから行くこと。教員が一時的に教室にいない場合は、チームメンバーに連絡して、居場所を明らかにしておくこと。)
- ・だらしない姿勢で作業をしない。  
集中して作業すること。
- ・他チームに迷惑にならないように。  
ミーティング等は声量を考えて行うこと。関係のない雑談はしない。
- ・トイレ等は休憩時間に行っておく。  
どうしてもトイレに行きたい場合は教員にことわってから行くこと。
- ・制作に関係のないスマートフォン、モバイルデバイスは禁止。  
関係のない事をしており、注意してもなお続ける場合は、没収します。
- ・授業中は飲食禁止  
教室によっては「教室内での飲食自体禁止」なので気を付けてください。(絨毯敷、PCのある教室)
- ・飲み物の取り扱い。  
ペットボトルはキャップをきちんと絞めてから、カバンの中に入れる。  
缶や紙パックなどこぼれる可能性があるものは教室へ持ち込まないこと。
- ・関係のない作業は禁止  
こっそりニコニコ動画を見たり、ゲームをしたりしない。  
関係のない音楽などを聞かないこと。(※イヤホンはゲーム音のチェック時のみつけること。)