

ゲームクリエイト 中間報告

発表者 情報光 1年 花平
2年 伊藤

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
- ▶ 機械科学コース 2人
- ▶ 電気電子コース 2人
- ▶ 応用科学コース 1人

計 29人

目次

- ▶ 目的・目標
- ▶ 年間計画
- ▶ 前期ゲーム制作
- ▶ VRゲーム開発チーム
- ▶ 反省と今後

目的

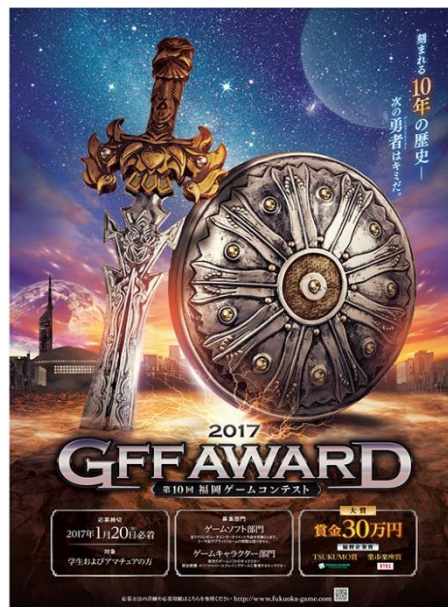
- ▶ 社会人基礎力、その中でも特にチームで働く力に関する技能を伸ばす
- ▶ ゲーム制作を通じて、専門技術の向上を図る

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、協賛企業賞、優秀賞×2 計4つの賞



福岡ゲームコンテスト

▶ 過去の大賞受賞作品一覧

2016年度大賞 Rainbow Step



2015年度大賞 TAKT-RHYTHM



優秀賞以上受賞作品数：253作品中5作品

**Unityの導入により開発の効率化
→内容とグラフィックの向上**

目次

- ▶ 目的・目標
- ▶ 年間計画
- ▶ 前期ゲーム制作
- ▶ VRゲーム開発チーム
- ▶ 反省と今後

年間計画

5~7月

- 勉強会

7~9月

- 前期ゲーム制作

10~1月

- 後期ゲーム制作

1~3月

- 福岡ゲームコンテスト
- 来年度に向けて勉強

開発環境

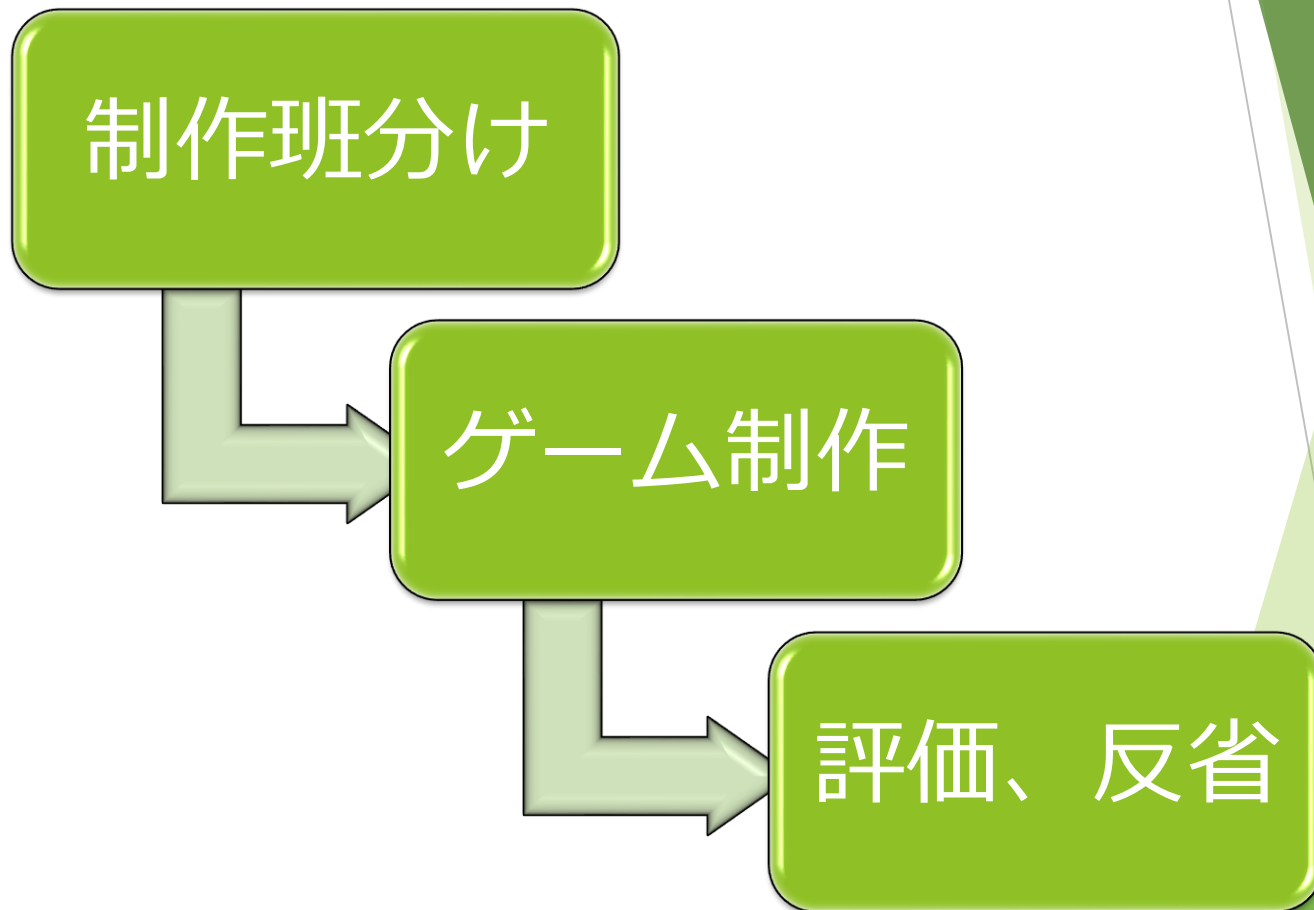
C言語 + DXライブラリ

- 1年生 13人

Unity + VR

- 1年生 5人
- 2,3年生 全員

ゲーム制作の流れ



目次

- ▶ 目的・目標
- ▶ 年間計画
- ▶ 前期ゲーム制作
- ▶ VRゲーム開発チーム
- ▶ 反省と今後

アンケート

▶ 大学祭でアンケートを実施

▶ 評価項目

- ・ オリジナリティ
- ・ グラフィック
- ・ システム
- ・ やりこみ要素
- ・ 楽しさ

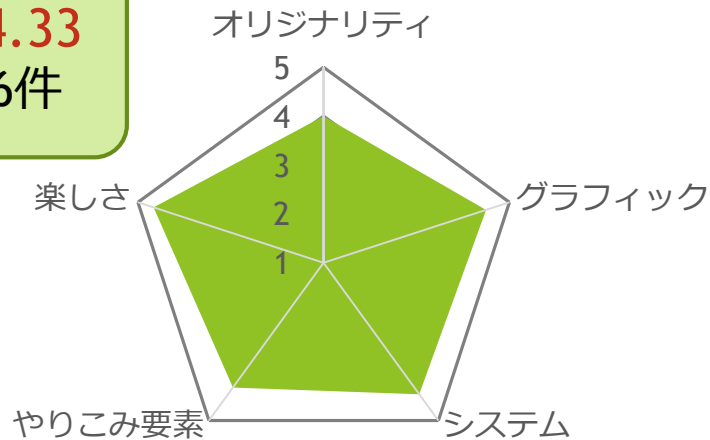
▶ 評価基準

- ▶ 1 : とても悪い 2 : 悪い 3 : どちらとも
いえない 4 : 良い 5 : とても良い



横スクロールアクション

平均4.33
回答6件



特徴

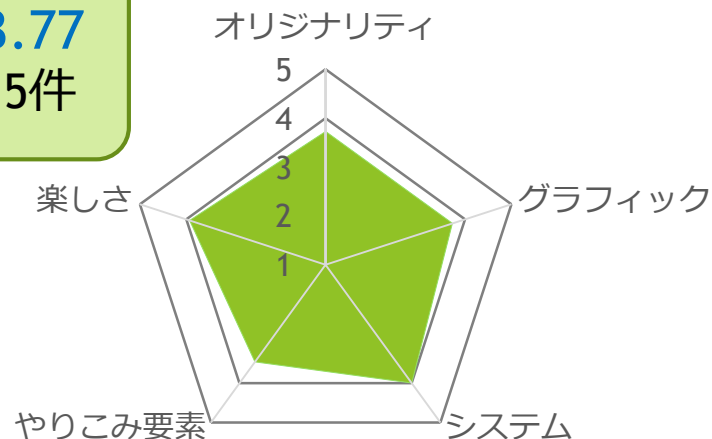
- 攻撃や障害物を避けながらゴールに向かう
- 独特なグラフィックと雰囲気

感想

- デザインが独特で好きだった

レースゲーム

平均3.77
回答15件



特徴

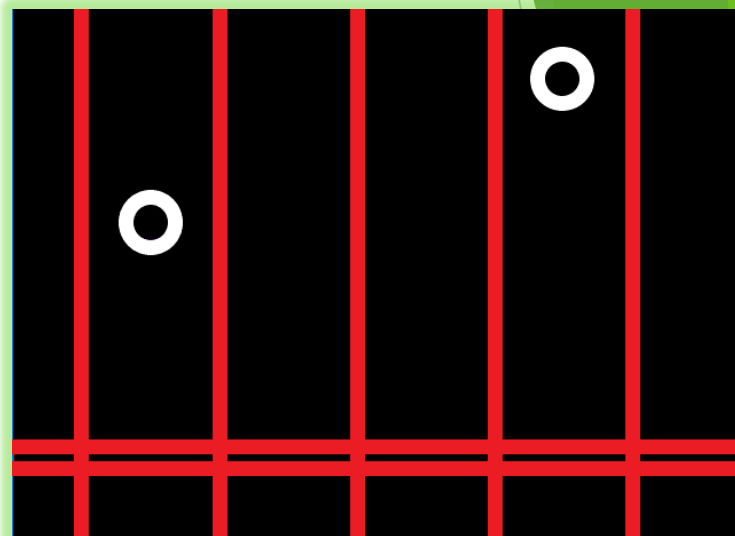
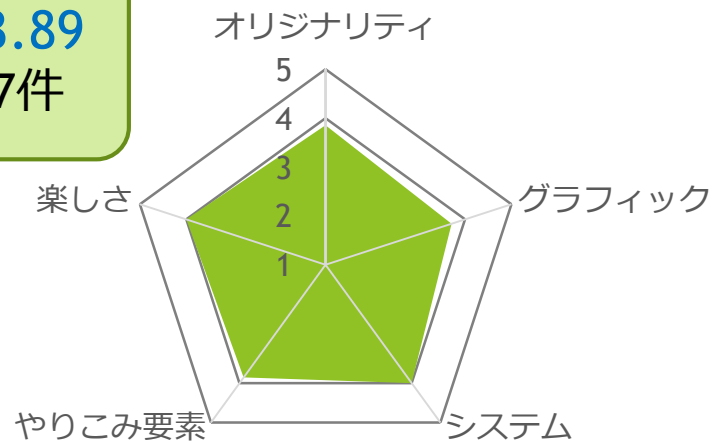
- 障害物を避けて制限時間内に大学にたどり着く
- お金を集めて装備を強化

感想

- 体力、所持金などかわったアイテムがあった
- ストーリーが面白かった
- 対向車線側のコインをとるのが難しかった

リズムゲーム

平均3.89
回答7件



特徴

- 落ちてくる印に合わせてキーを押す
- 3種類の難易度選択

感想

- シンプルでわかりやすい
- スコアや速度が更新していくのが見やすく、やりこんでしまった

目次

- ▶ 目的・目標
- ▶ 年間計画
- ▶ 前期ゲーム制作
- ▶ VRゲーム開発チーム
- ▶ 反省と今後

VRチーム活動内容

4~7月

- クレーンゲーム 制作
- 仁生イノベーションングラント申請、交付

8~9月

- 火災体験VR 制作
- 第7回ICTとくしま大賞応募

10~11月

- RPGVR 制作中
- マチアソビ展示
- 大学祭

仁生イノベーションングラントとは

- 学生の新規アイデアの実現化
- 社会への還元

以上を目的とした助成金

火災体験VR



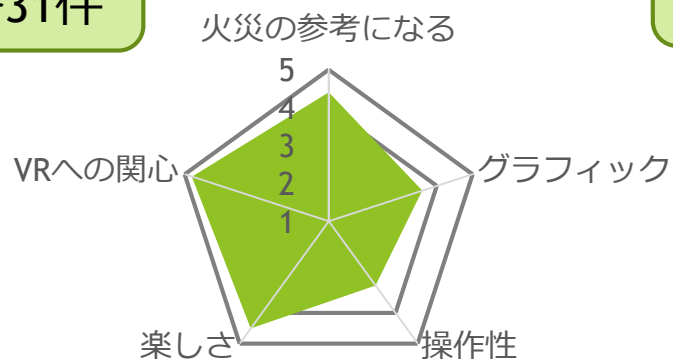
特徴

- 徳島大学の第一食堂を舞台にした火災体験シミュレーションソフト
- 消火活動や避難指示などの行動に応じて評価が変わる
- 消防学校の方の話をもとに制作

火災体験VR

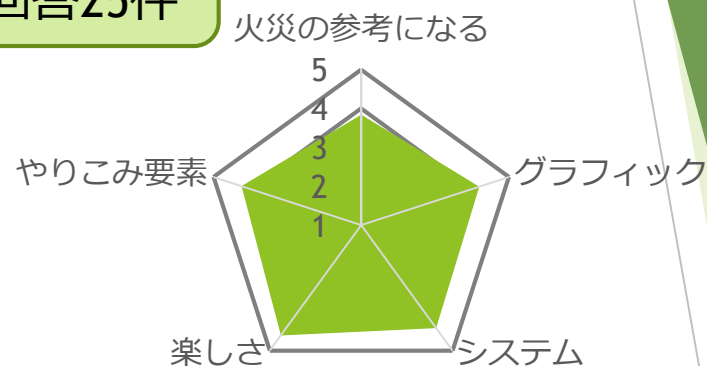
平均4.08
回答31件

マチアソビ



平均4.22
回答25件

大学祭



感想

- 操作性に難あり
- 食堂の内部を再現しているところはよかった
- 本当の火災が起こるとこのように上手くは行かないと思うが経験にはなると思う
- 実際の火災の挙動等を反映させれば、消防防災教育に役立てられるのではと考えた

目次

- ▶ 目的・目標
- ▶ 年間計画
- ▶ 前期ゲーム制作
- ▶ VR開発チーム
- ▶ 反省と今後

前期制作の反省

7作品中**5作品**が完成

- <反省>モチベーションの低下
- <対策>活動日を増やし、他の制作班と進捗の比較を行う

アンケート評価4以上達成は**3作品**

- <反省>オリジナリティが欠けていた
- <対策>企画段階で他の制作班によるオリジナリティのチェック

後期ゲーム制作

対戦型ブロック崩し

- ブロック崩す側とそれを阻止する敵側での対戦

耐久型神経衰弱

- 揃えたカードの数字分のダメージを相手に与える
- 相手の体力を0にすれば勝ち

後期ゲーム制作

RPGVR

- 妖精の住む島を舞台で主人公となり、物語を進めるゲーム
- 攻撃や防御、飛行などの特殊な行動を自分の体を動かすことで行う



ご清聴ありがとうございました