

# ゲームクリエイト プロジェクト

# メンバー

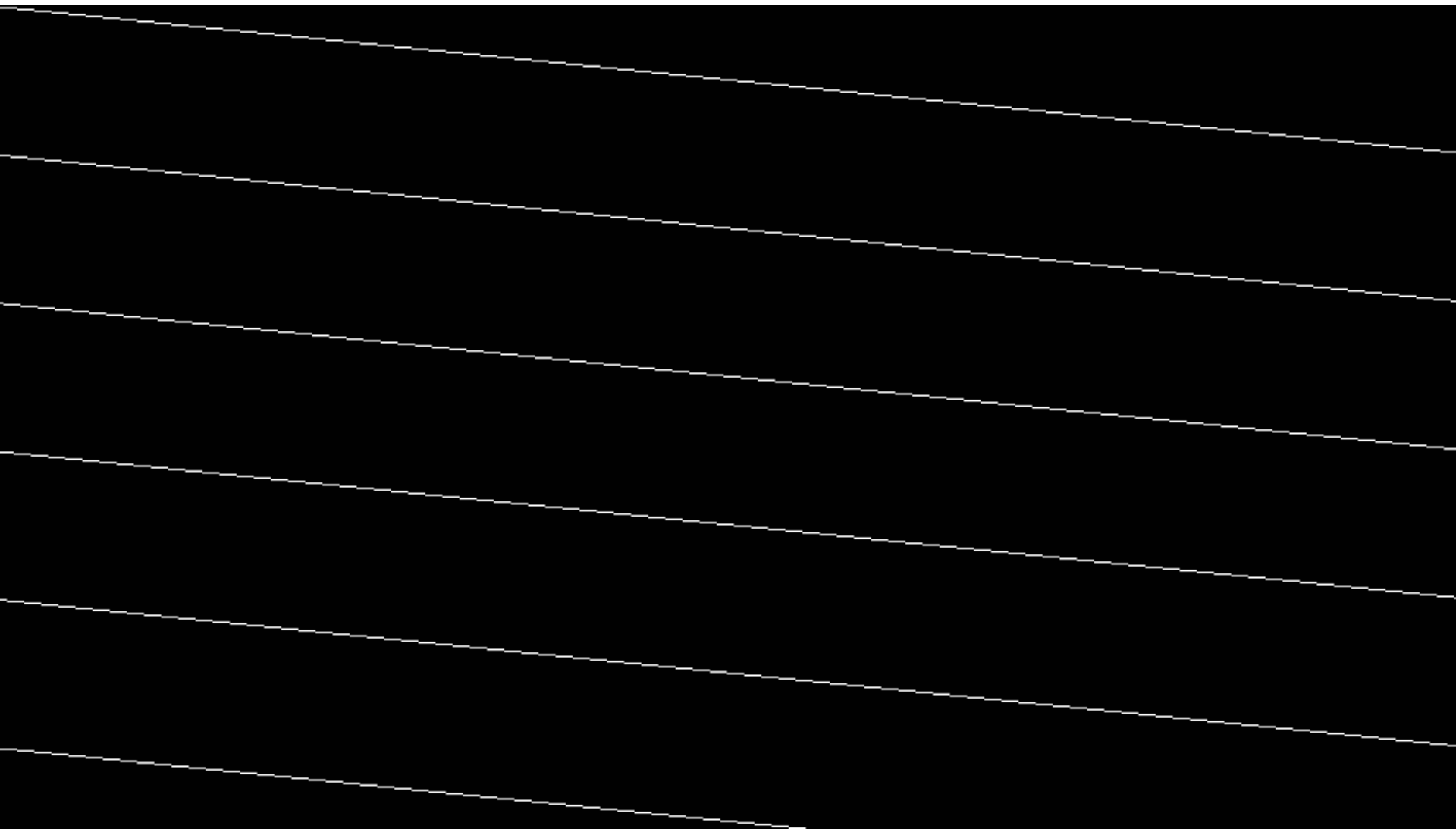
## ➤ 2年生(9人)

- 知能情報工学科 8人
- 電気電子工学科 1人

## ➤ 1年生(21人)

- 情報光コース 17人
- 電気電子コース 2人
- 機械コース 1人
- 応用理数コース 1人

# 前年度制作したゲームの動画



# 前年度活動報告①

## 結果

ゲーム制作ツールを使わずゲーム制作



ニコニコ自作ゲームフェス2016で敢闘賞以上受賞



1年生が作成したゲームをコンテストに提出



# 前年度活動報告②

## ・反省と対策

- ・ 使用していたライブラリがゲームに向いておらず、ゲームの動作が重くなった
  - 使用するライブラリをDXライブラリに変更
- ・ 開発期間が年度区切りまで長引いたことによるモチベーションの低下
  - ゲーム制作期間を短縮し、制作本数を増やす

# 前年度活動報告③

## ・反省と対策

- ・ 連携がうまく取れなく、完成の目処が立たなかった
  - プロジェクト体制の変更
  - Github、Slackの使用



今年度について

# 目的

- 社会人基礎力、その中でも特にチームで働く力に関しての技能を伸ばす
- ゲームエンジンを使用せず、1からゲーム制作をすることにより、ゲーム開発能力の向上を目指す



# 目標

- チームで開発したゲームをニコニコ自作ゲームフェスに応募し、敢闘賞以上を受賞する
- アンケートで4以上の評価を得る
- 1年間で1人当たり2チーム以上ゲーム制作に携わる

# ニコニコ自作ゲームフェス①

- ニコニコ動画内で個人ゲームを紹介するイベント
- ユーザーから未発表のオリジナルのゲーム・ゲーム創作の為にツールを募集
- 応募はゲームを紹介する動画を作成して投稿することで行う



<http://blog.nicovideo.jp/niconews/ni054591.html>

# ニコニコ自作ゲームフェス②

大賞

「1bitHeart」

最終選考賞

「1bitHeart」

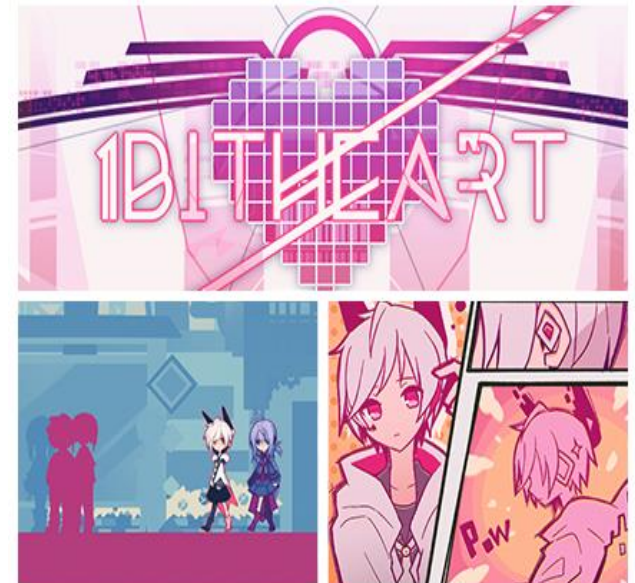
「スラッシュRPG一閃勇者」

「言霊の迷宮」

「ファウストの悪夢 - Fausts Alptraum」

敢闘賞

46作品受賞



総投稿数

351件

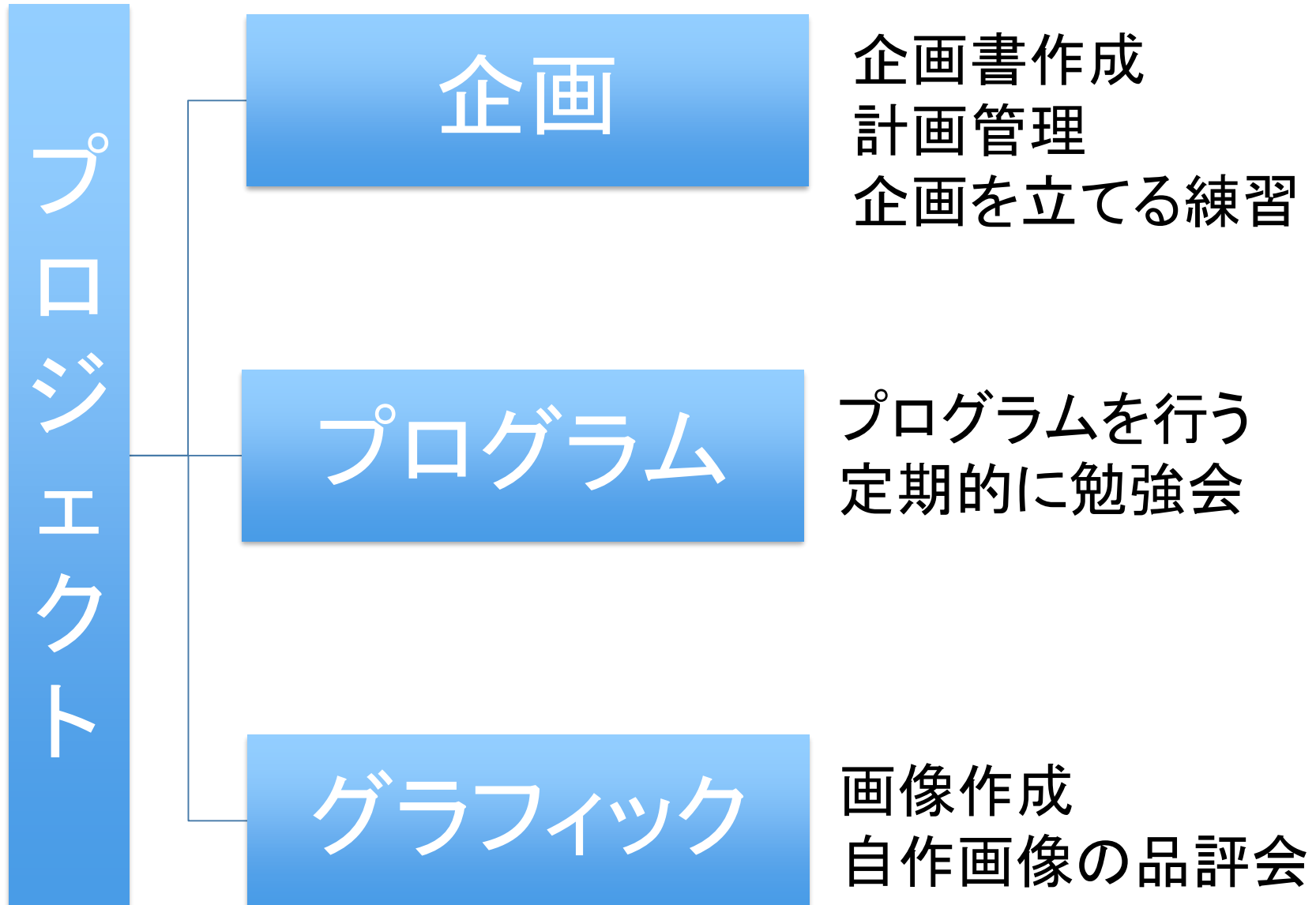
# ゲーム制作の方針

- 今年度はホラーゲームを視野に入れる
  - ニコニコ自作ゲームフェスではホラーゲームが安定して入賞している
- 入賞したホラーゲーム・有名ホラーフリーゲームを研究する

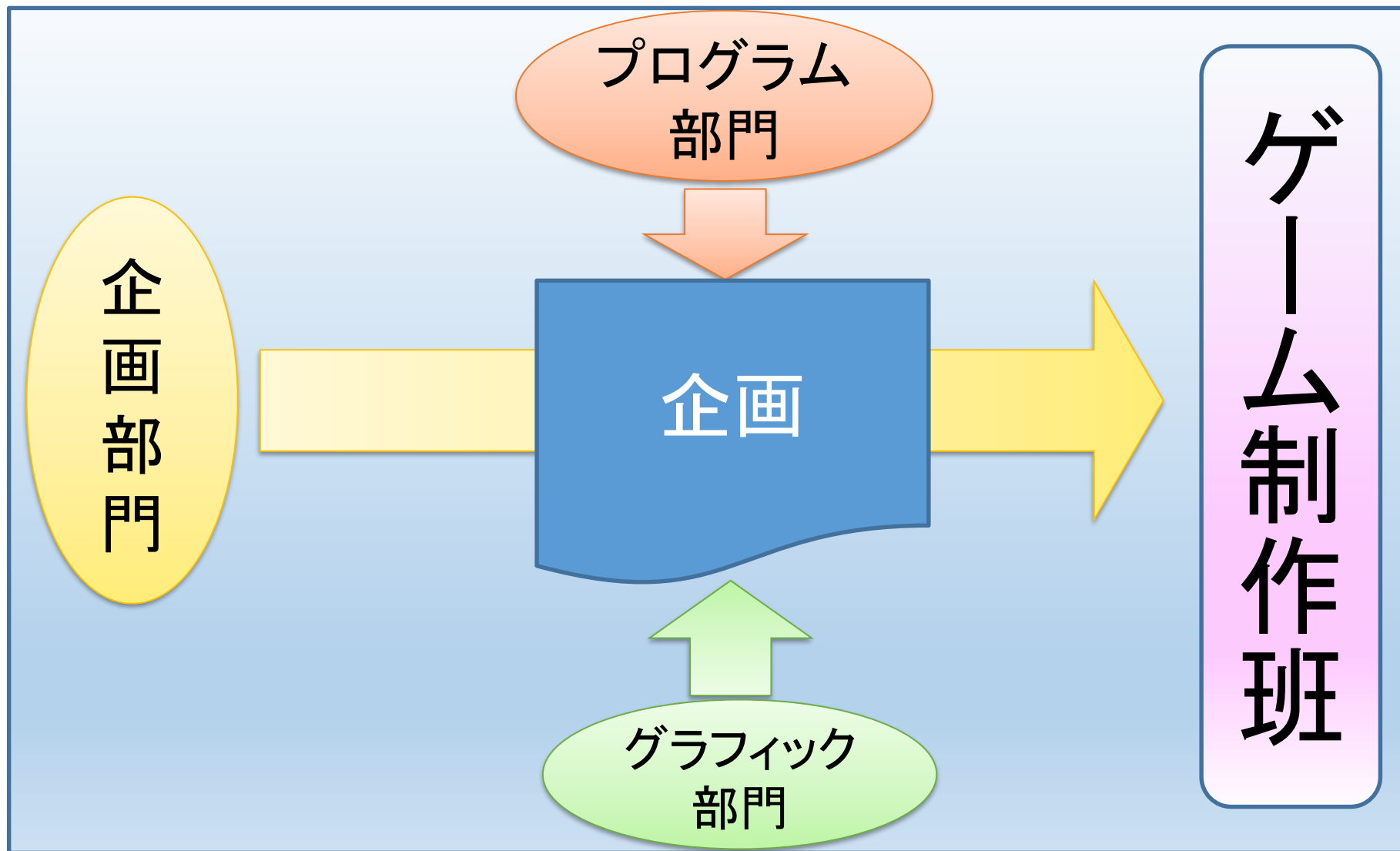
# 部門ごとの行動表

タイトル	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月
プログラム部門									
勉強会									
制作班への参加(プログラム)									
制作班への参加(プログラム)									
テーマごとの勉強会									
企画部門									
前期ゲーム企画作成									
制作班への参加(計画,進捗確認)									
後期ゲーム企画作成									
制作班への参加(計画,進捗確認)									
勉強会									
企画練習									
グラフィック部門									
勉強会									
制作班への参加(画像の作成)									
制作班への参加(画像の作成)									
技術向上に向けた練習									
全体									
前期ゲーム製作									
後期ゲーム製作									

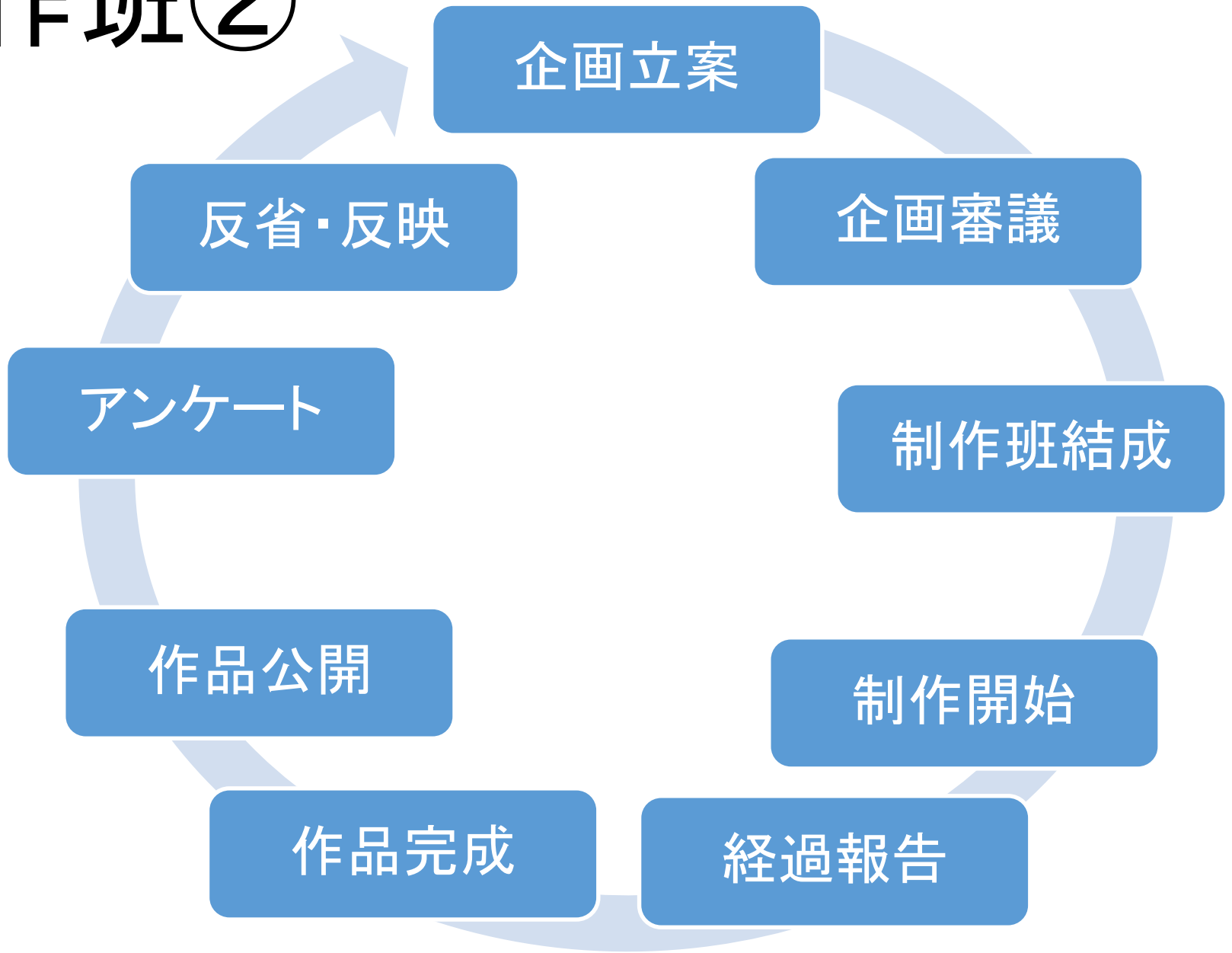
# プロジェクトの体制



# 制作班①



# 制作班②





# 作品公開・アンケート

1. ゲームをふりーむ！で公開し、Google formで評価

2. 作ったゲームをイベントで展示しアンケートで評価

5段階中平均4以上で目標達成

アンケート項目

- オリジナリティー
- グラフィック etc..

計5項目



# 予算①

品名	個数	金額(円)	優先度
Xbox360コントローラー	1	5,000	◎
CLIPSTUDIO	1	23,000	○
本	2	8,000	○
ノートパソコン	1	100,000	△

# 予算②

## Xbox360コントローラー ◎

- ゲームパッドを使用したゲームの制作のため
- Windowsが正式に対応している



# 予算③

## CLIPSTUDIOについて



- 高機能なイラスト作成ソフトで、タブレットを使った画像制作に使うために必要
- GIMPはあくまで写真、画像加工ソフトなのでイラスト作成機能において劣っている



# 予算④

本



- GitHub実践入門 ~Pull Requestによる開発の革新  
(WEB+DB PRESS plus)
- ロベールのC++入門講座



# 予算⑤

## ノートパソコン



- イノベ共有のパソコンではソフトやツールを自由に導入することが出来ない
- ゲームの開発をするには性能が低い
- MacPCを持っている人もDXライブラリを使ってゲーム制作を行うため

ご清聴ありがとうございました





# 新入生勉強会

- 企画
  - 企画仕様書の試作
  - 計画管理について説明
- グラフィック
  - イラスト制作ソフトの使い方
- プログラミング
  - 本年度使用するライブラリ(DXライブラリ)
  - C言語
  - GitHubの使用方法

# DXライブラリ

Windowsソフトの開発に必ず付いて回るDirectX  
やWindows関連のプログラムを使い易くまとめ  
たゲームライブラリのことである。

DXライブラリHP

- <http://dxlib.o.oo7.jp/index.html>

# Github

- ソースコードをバージョン管理するGitというツールを提供するサービスの一つ
- Gitは複数人での開発には欠かせないツール
- ゲームクリエイイトで組織アカウントを作り学割を申請すると、通ったので無料で使える

# Slack

- グループ単位での掲示板のようなツール
- プログラム用のオプションがありソースコードを見やすく送ることができる
- 多くの連携ツールがある(Github, GoogleDriveなど)
- 過去のチャット内容を検索しやすい
- 様々なコマンドが使える(リマインドなど)