

ゲームクリエイイトプロジェクト

2016年度最終報告

目次

- 目的と目標
- 活動内容
- 来年度に向けて

目的

- 社会人基礎力、その中でも特にチームで働く力に関するの技能を伸ばす
- 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人当たり2チーム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

プロジェクト体制

企画

- 企画書作成
- 計画管理

グラフィック

- 画像作成

プログラム

- プログラミング
- 定期的に勉強会

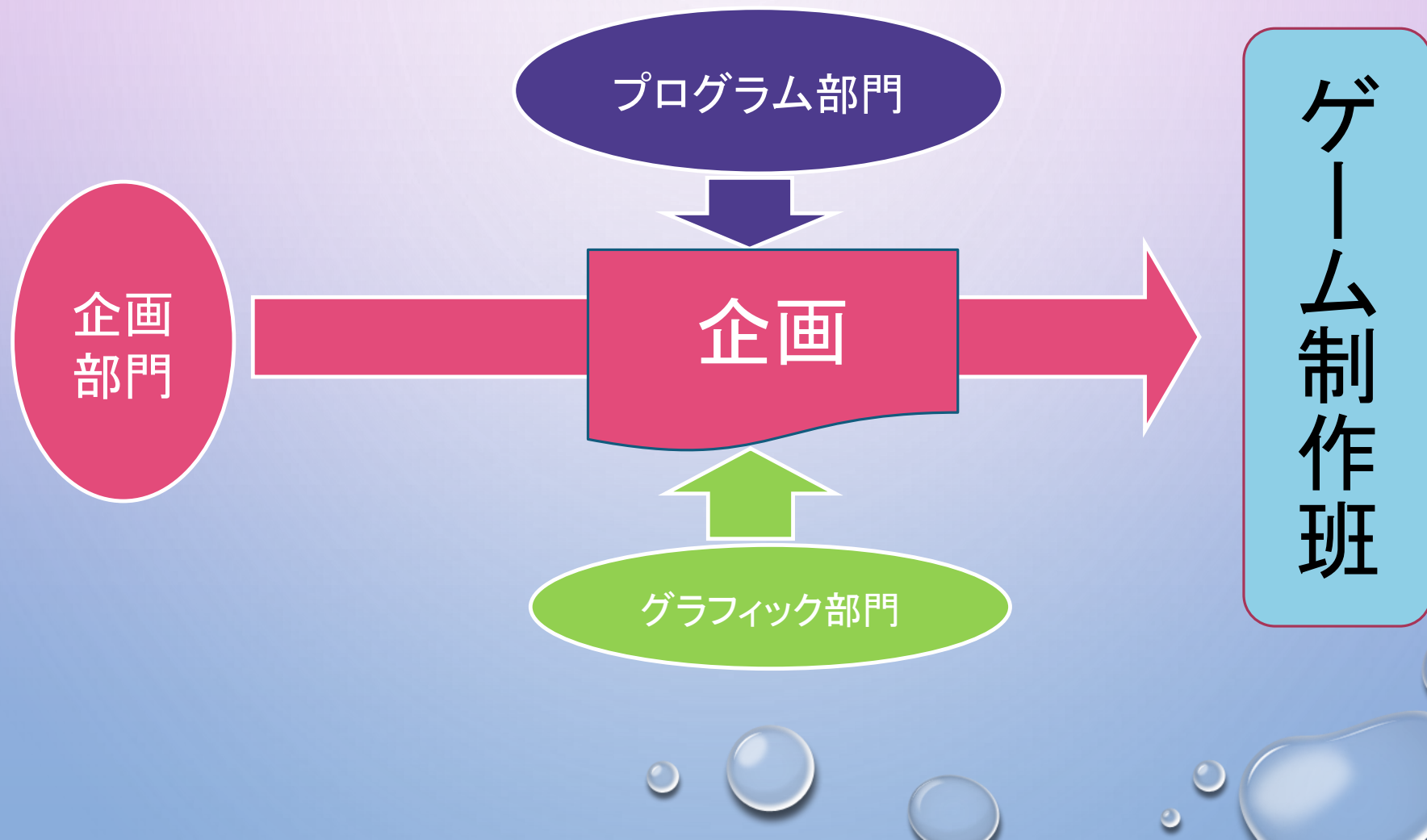
活動內容

部門
活動

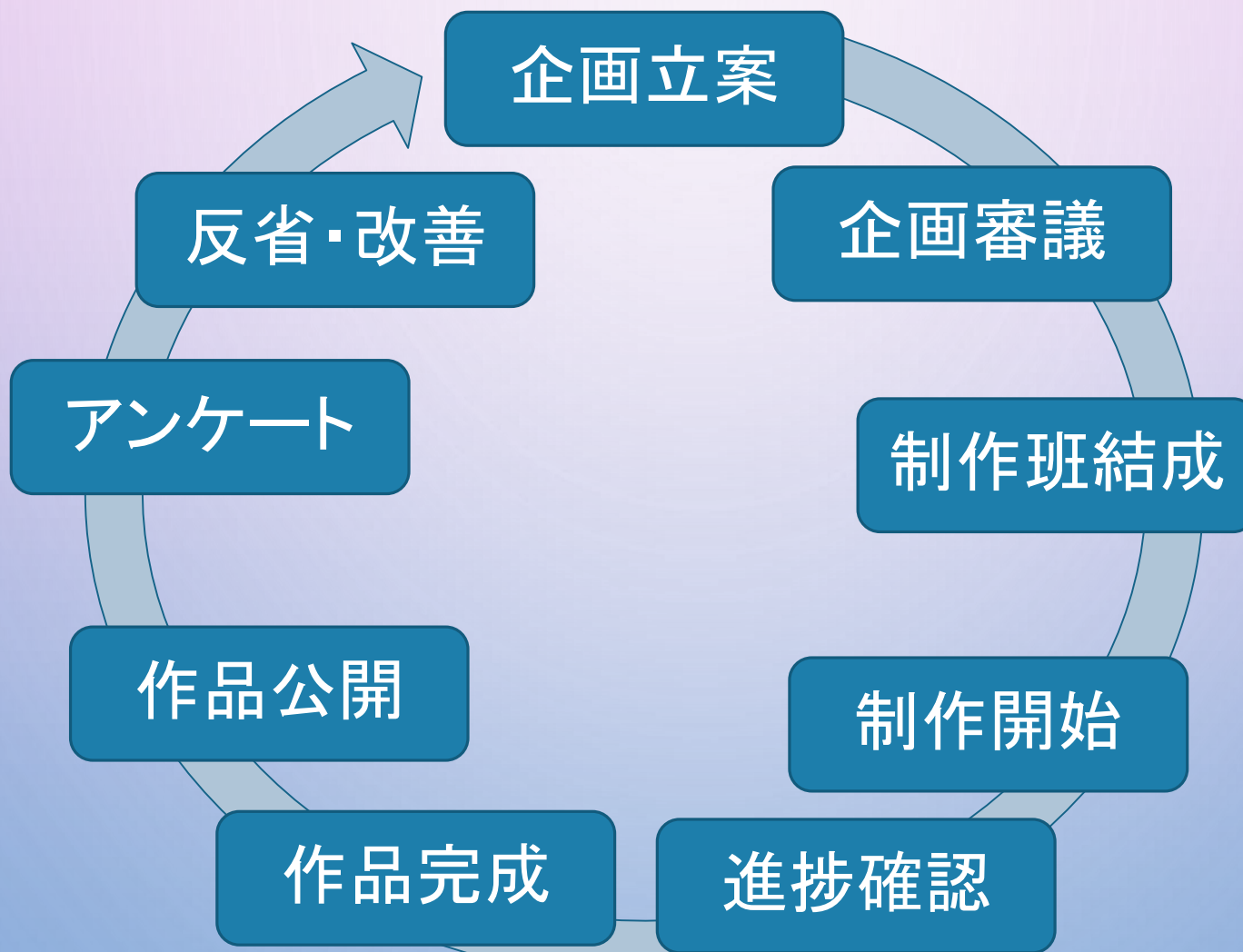
全体
活動

制作班
活動

制作班①



制作班②



前期制作



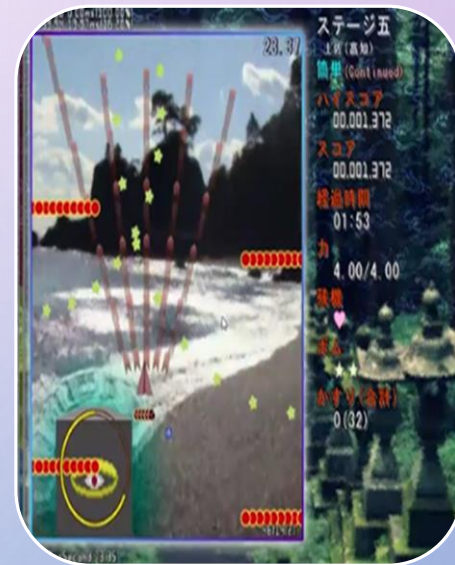
イライラ棒



タイミング
ゲーム1

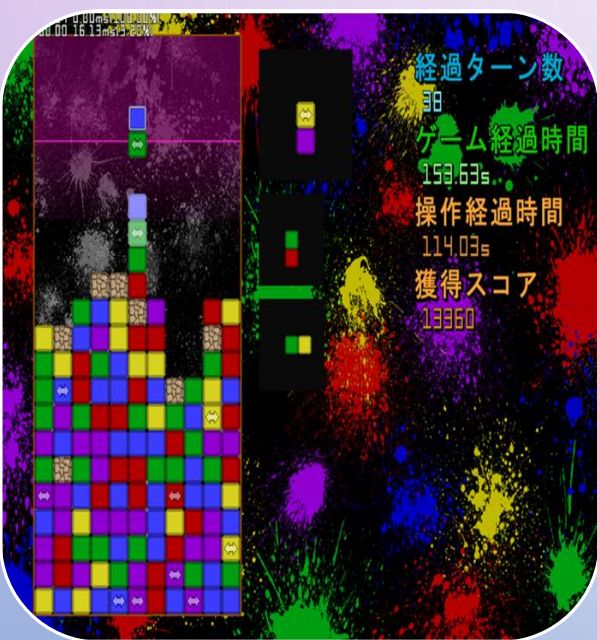


タイミング
ゲーム2

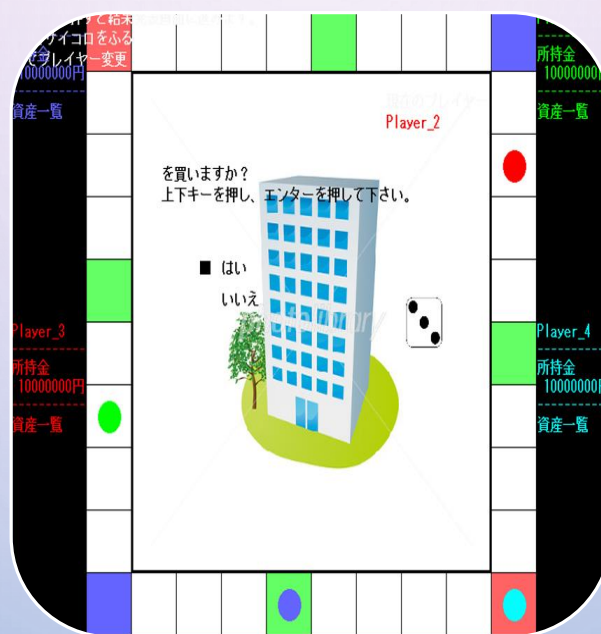


弾幕シュー
ティング

後期制作



カラーボム



モノポリー



Sanity

後期制作

ローグライク

制作継続が困難
となったので打ち
切り

人生ゲーム

バグが多く修正が
困難となり,期間内
に終わる見込みが
たたず,打ち切りが
決定

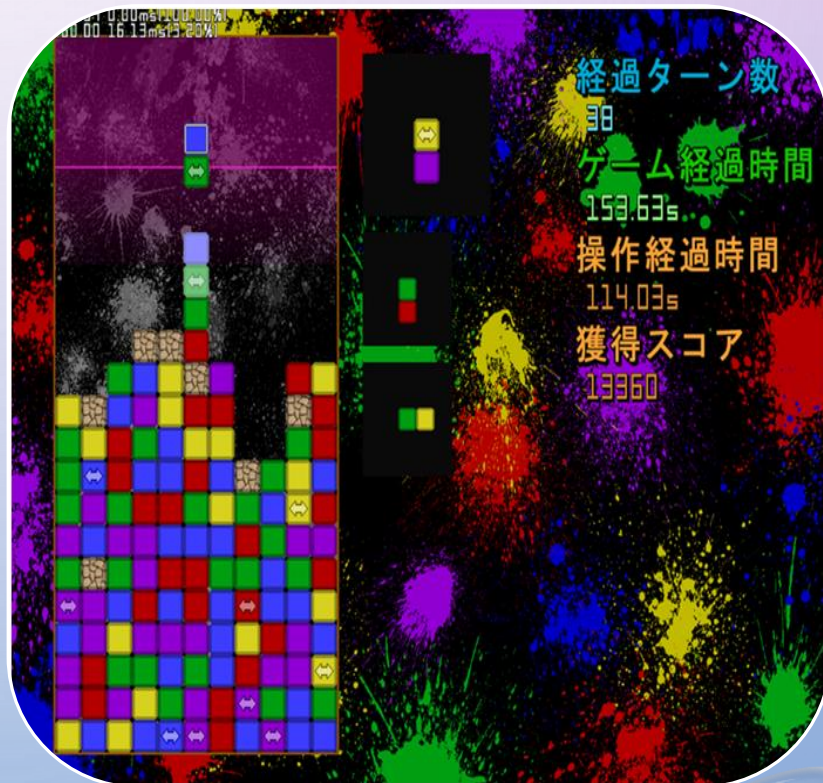
弾幕シューティング PR

- 3種類の自機
- 多彩なステージ
- 難易度設定で多くの人にも楽しめる



カラーボム PR

- 特殊なブロック
 - 矢印: 向いた方向の直線上が消える
 - 爆弾: 着地時下と同じ色が全部消える
 - 木: 隣接するブロックとともに消すことができるお邪魔ブロック



Sanity PR

- Unityで制作された3Dゲーム
- 敵を見るとどんどん不利になっていくという新しいシステム
- オンラインでのランキングシステムやツイッターで投稿する機能



アンケート1

- 前期制作したゲームは学園祭と科学の祭典でプレイしてもらった37人に評価してもらった
- 1から5までの評価で5が良く1が悪いとなっています

アンケート2



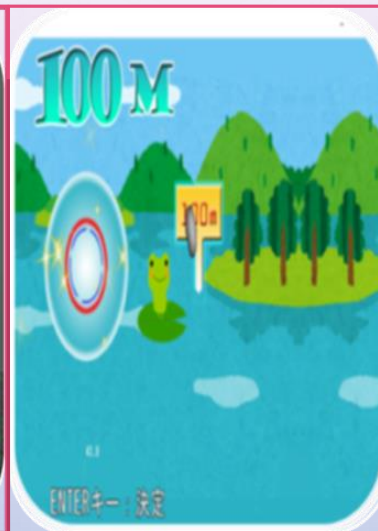
イライラ棒

4.52



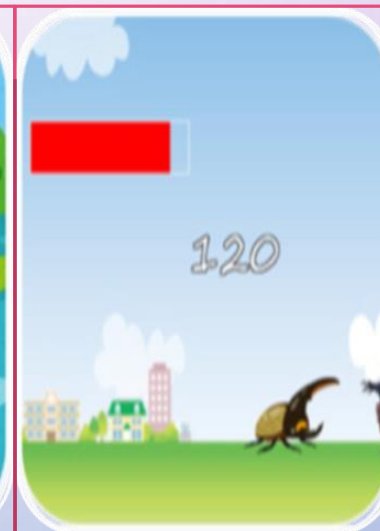
Sanity

3.94



タイミング
ゲーム1

4.14



タイミング
ゲーム2

3.60



弾幕シュー
ティング

3.92

福岡ゲームコンテスト

- 学生、アマチュアで行うコンテスト
- **ゲームソフト部門**とゲームキャラクター部門
- 要項
 - テーマ,プラットフォームの制限は設けない
 - 簡易ゲーム制作ソフトを利用した作品は審査対象外



応募数(ゲームソフト部門)

今年度の応募数

- 253作品

賞

- 大賞
- 優秀賞 × 2
- 優秀賞/ゲスト審査員賞
- 優秀賞/TSUKUMO賞

の5つ

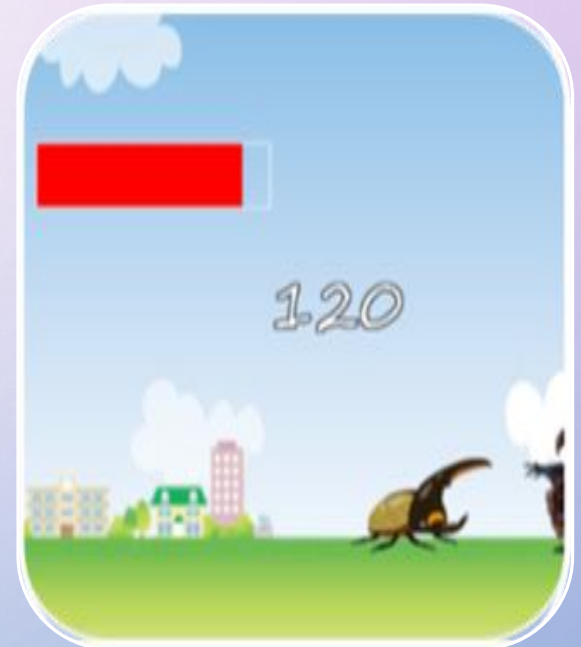
応募作品1(前期制作)



イライラ棒



タイミングゲーム1



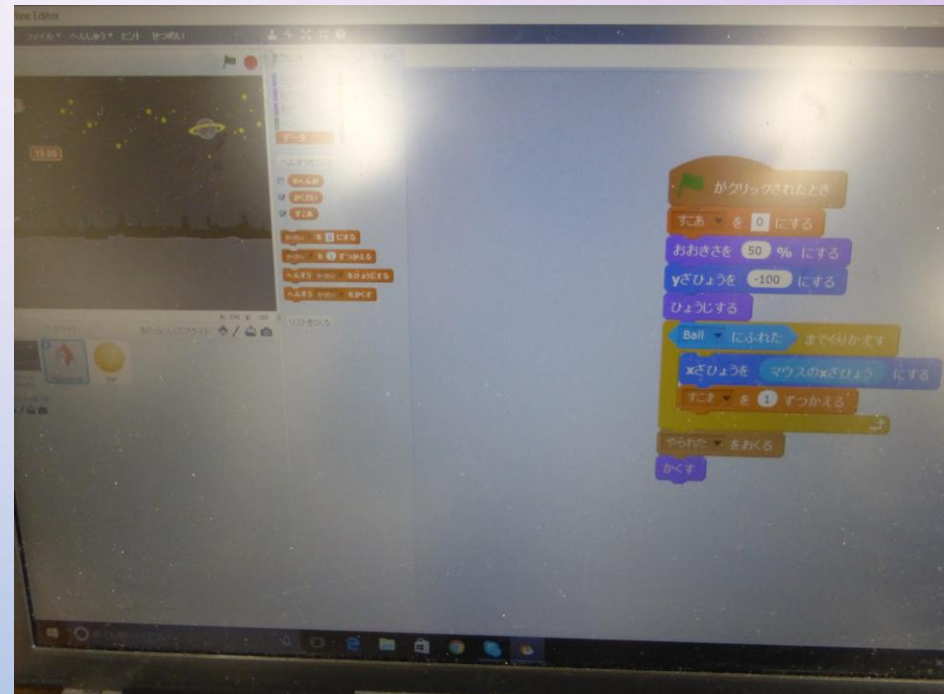
タイミングゲーム2

応募作品2(後期制作)



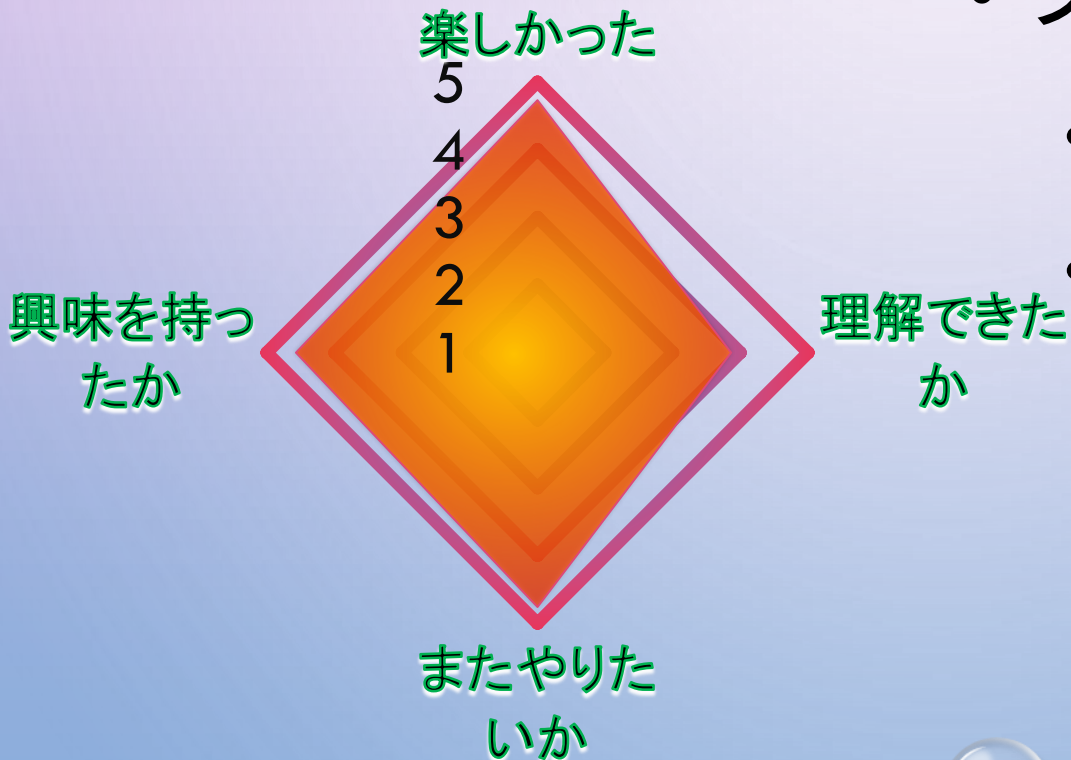
Sanity

科学の祭典



「Scratch」で簡単なゲームを作ってもらった

科学の祭典



・プログラミング体験

- ・ 36人にアンケート
- ・ 平均4.65でかなり好評

5: とても良い

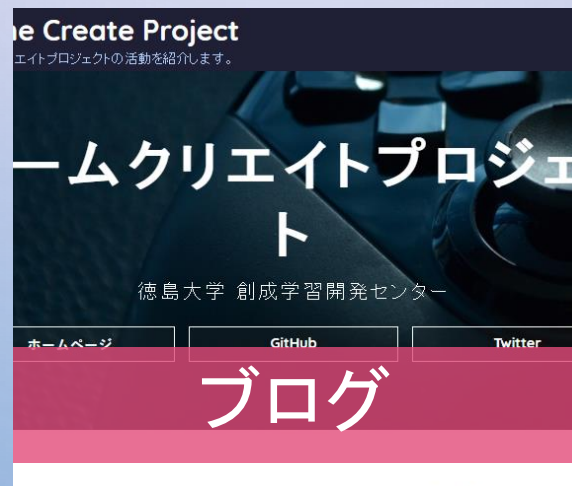
4: 良い

3: どちらともいえない

2: 悪い

1: とても悪い

広報活動



使用ツール

Slack



連絡
通知

Googleドライブ



データ
共有

GitHub



ソース
管理

Visual Studio



開発

部門体制の反省

人数の偏り

部門活動の滞り

企画部門が機能していない

来年度の体制

企画

グラフィック

プログラム



プログラム

アーティス
ティック

今後について

新入生に向けた勉強会・所属班分け



完成した作品をゲームコンテストに出品する

- 開催されるコンテスト
 - 福岡ゲームコンテスト
 - 日本ゲーム大賞(アマチュア部門)など

VR

きっかけ

- 11月4日 シコクサブロー 坂東 様の講演
- 11月28日 ダズル 山田 様の講演

今後の取り組み

- 来年度からVRゲームの開発
 - グループ作り、必要な知識を学んでいる
- 仁生イノベーション教育グラントで予算申請
 - 環境を整えるため
パソコン, HTC VIVE

ご清聴ありがとうございました