

ゲームクリエイト 審査会

目次

- ▶ プロジェクトの概要
- ▶ 昨年度のプロジェクト活動
- ▶ 今年度のプロジェクト活動
- ▶ 新入生の教育
- ▶ コンテスト応募
- ▶ 大学教育カンファレンス
- ▶ 目標と評価方法
- ▶ ゲームクリエイトプロジェクトの予算について

概要 プロジェクトメンバー

2年

知能情報工 8人

1年

知能情報工 12人

電気電子工 1人

計21人

概要

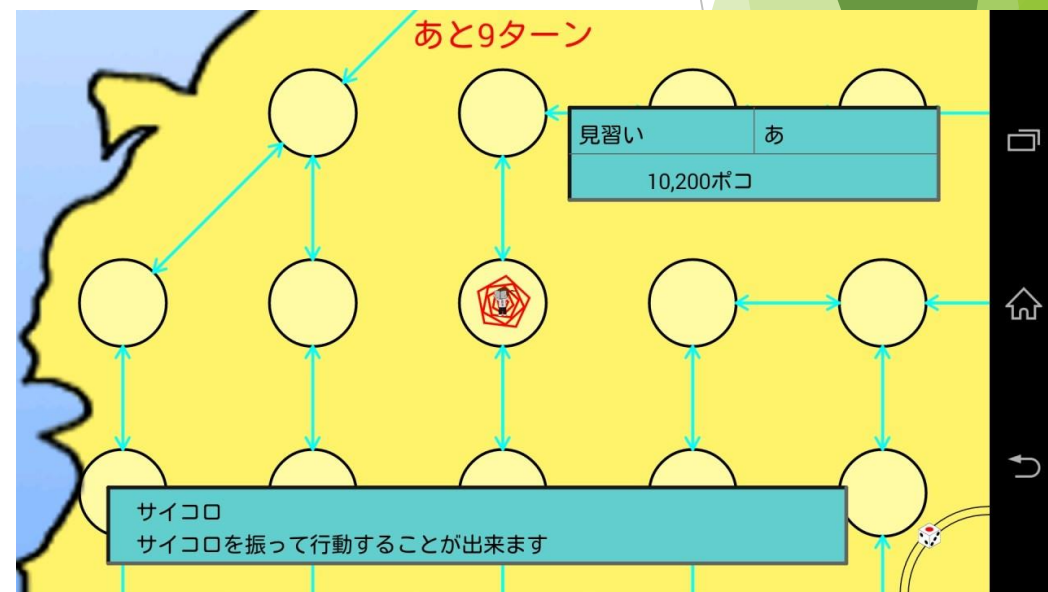
プロジェクトの目的

- ▶ ゲームを作ることによりソフトウェア開発の習得と実践
- ▶ グループで一つのものを作り上げることでプロジェクトマネジメント能力の向上

昨年度のプロジェクト活動

- スゴロクボードゲーム開発
 - ゲーム名： 4 Country
 - 未完成の為、五月祭までに完成予定
- 去年度のメンバーは 8 名在籍
- 開発言語・開発環境はJava・Eclipse
- ミーティング毎週3時間程度
 - 進捗状況の報告

月	主な活動
6	プログラミングの勉強
7-10	スゴロクボードゲームの原型開発
11	大学祭に展示
11-3	スゴロクボードゲームの完成に向けて開発 ゲームとして最後までプレーできるところ まで完成



今年度のプロジェクト活動

2年生

- ▶ 2つのチームにわけそれぞれ違う新しいゲームを開発
- ▶ 10月末のニコニコ自作ゲームフェスにスゴロクボードゲームと新しく作ったゲームを提出
- ▶ 11月の大学祭に新しく作ったゲームを展示
- ▶ 12月に開催される大学教育カンファレンスで発表
- ▶ 1月から来年度開催される日本ゲーム大賞の提出に向けて新たにゲーム開発

▶ 2年の作成予定ゲーム

▶ 戦略ゲーム

- ▶ 概要：戦国時代の四国を舞台に

- ▶ 対応機種：Android

- ▶ 特徴：AIの作成、歴史観点から観光にアプローチ

▶ 弾幕ゲーム

- ▶ 概要：

- ▶ 対応機種：Android

- ▶ 特徴：経験値があるためやり込み要素

今年度のプロジェクト活動

1年生

- ▶ 8月までプログラミングの勉強会を通してプログラミングの基礎を習得
その後数チームにわけてゲーム開発を開始
- ▶ 完成したゲームを2月末のニコニコ自作ゲームフェスに提出

新入生の教育について

- ▶ 毎週勉強会を開きプログラミングの基礎について勉強
- ▶ 現在使用している開発環境のEclipseの使い方の習得

コンテスト応募について

▶ ニコニコ自作ゲームフェス

▶ 応募できるもの

- ▶ オリジナルのゲーム、ゲーム創作のためのツール（デジタル、アナログ問わず）
- ▶ 誰でも自由に遊べるように配布しており、無料でもそれが体験できるもの
- ▶ 過去のニコニコ自作ゲームフェスに応募されていないもの

▶ 応募手順

▶ ゲームを作成



▶ ゲーム紹介の動画を作成し投稿

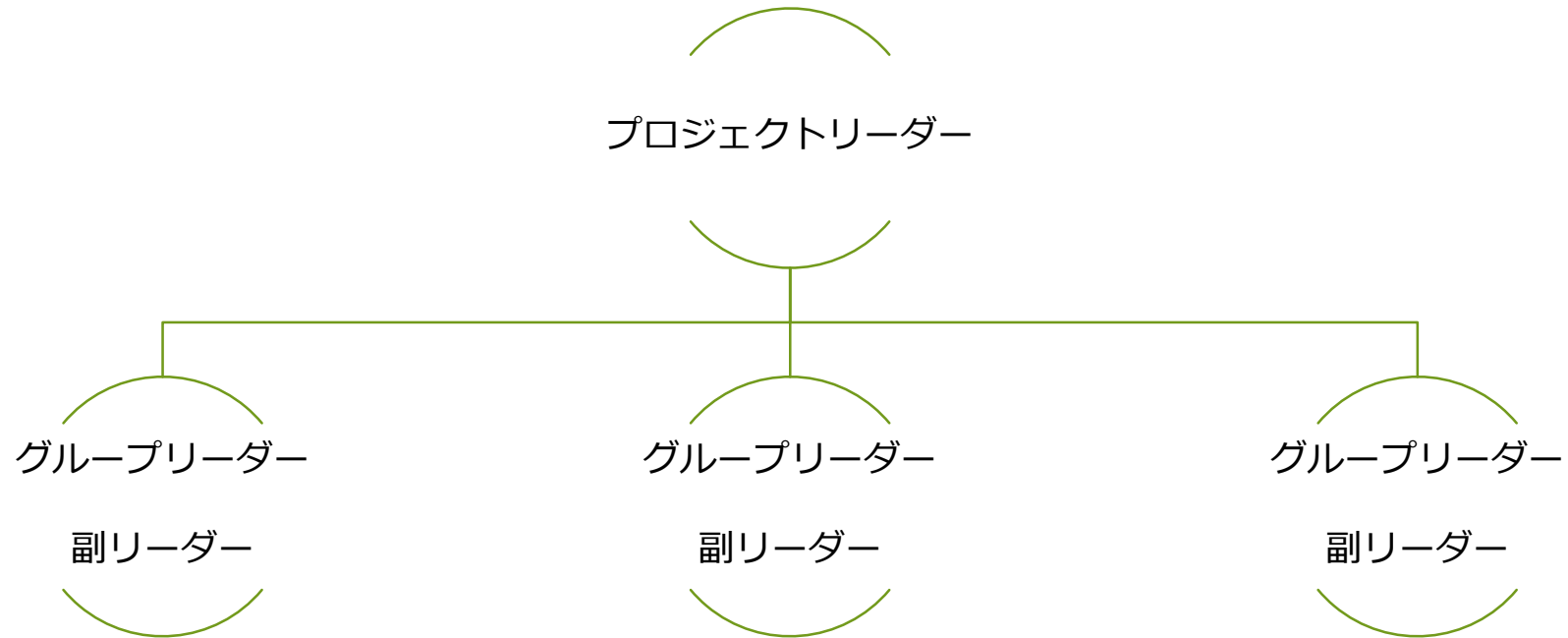
▶ 日本ゲーム大賞アマチュア部門

- ▶ 法人、団体、個人にかかわらず、アマチュアの方が作成したオリジナルで市販されていない作品
- ▶ 他のコンテスト等へ応募済み、応募中、若しくは受賞歴のある作品、また既に作成済みの作品の応募も可能
- ▶ 応募に際しては、募集テーマに即した具体的な表現、手法などを用いて作成した作品
 - ▶ 2015年のテーマは「時間」
 - ▶ テーマの扱いは自由
 - ▶ ゲームの中に「時間」という概念を表現した作品やプレイの時間を考慮した作品等

大学教育カンファレンスについて

- ▶ 発表内容
 - ▶ ゲームを繰り返し遊んでもらえる工夫
- ▶ 申し込み
 - ▶ 10月前半
- ▶ 発表内容の送付
 - ▶ 11月前半
- ▶ 発表
 - ▶ 12月後半

プロジェクト体制



年間計画表

	活動内容	
月	2年	1年
4	・去年度から引き続きスゴロクボードゲームの開発	
5	・スゴロクボードゲームの完成	・プログラムの勉強
6	・2チームでゲーム開発開始	
7	・ゲームの基本枠組みである α 版ゲームを完成させる	
8	・ゲーム開発	・プログラムの勉強終了 ・1年生主体のゲーム開発開始
9	・ゲームの完成	・ゲーム開発
10	・ゲームのデバッグ完了 ・スゴロクボードゲームと新しく作ったゲームをニコニコ自作ゲームフェスに提出	
11	・大学祭にニコニコ自作ゲームフェスに出したゲームを出展 ・大学教育カンファレンス発表の準備 ・プログラムのライブラリ化	
12	・大学教育カンファレンス ・プログラムのライブラリ化	
1		・ゲームのデバック完了 ・ゲームを2月末開催されるにニコニコ自作ゲームフェスに提出
2	・新たなグループを編成し来年に開催される日本ゲーム大賞(2016年6月提出期限)に向けてゲーム開発開始	

目標と評価方法

目標

▶ 2年生

- ▶ 本年度五月祭(5月23日)までに昨年度から開発しているスゴロクボードゲームの完成



- ▶ 10月末締め切りのニコニコ自作ゲームフェスに提出





- ▶ 12月に開催される大学教育カンファレンス
で発表する



- ▶ 来年度開催される日本ゲーム大賞への提出
に向け新たにゲーム開発

目標と評価方法

目標

▶ 1年生

- ▶ 8月までにプログラミングの基礎を習得
- ▶ 2月末締め切りのニコニコ自作ゲームフェスに提出

目標と評価方法

評価方法

- ▶ 去年度から開発を行っているスゴロクボードゲームの完成
- ▶ スゴロクボードゲームと6～10月で開発したゲームをニコニコ自作ゲームフェスに提出
- ▶ 大学祭で完成したゲームを遊んでもらいゲームに対するアンケート調査を行い、その評価で判断
- ▶ 大学教育カンファレンスで発表する

	10月ニコニコ自作 ゲームフェス	大学祭	2月ニコニコ自作 ゲームフェス
スゴロクボードゲー ム	○		
2年新作ゲーム	○	○	
1年ゲーム			○

予算

品名	規格	個数	単価	金額	優先度	目的
ASUS Nexus7	Wi-Fiモデル16G ME571-16G	2	19980	39960	1 機◎ 2 機○	ゲーム開発のテスト実用機
VGA変換 ケーブル		1	2030	2030		パソコンを用いてプロジェクターを使用できるのでセンターで購入して頂くことを提案する
封筒 (6枚分)		1	108	108	◎	コンテストに応募するためにかかる費用
ザッツ C D-Rメ ディア (10枚分)		1	494	494	◎	コンテストに応募するためにかかる費用
		合計	42592円			

ご清聴ありがとうございました

Nexus7

- ▶ 購入目的
 - ▶ ゲーム開発のテスト実用機
 - ▶ エミュレーターと実機の性能差による開発時のバグ解消
 - ▶ 例：アニメーションの進み具合 など
 - ▶ Android端末を持つメンバー数が少ない為、実機の数足りない
- ▶ 今後の開発では、複数のグループ開発を行う
 - ▶ 1機は今後の開発で必要不可欠