

CREA GAME PROJECT

—クリエイティブゲーム制作プロジェクト—



業界就職ミッション

2016 年度最終報告書

担当教員：床井浩平

ミッションリーダー：川原昂也

1. 本ミッションの活動目的

本ミッションの目的は「ミッションメンバー全員がゲーム業界の関連企業に就職すること」である。

本ミッションは、クリエゲーム制作プロジェクト(以下CGP)が掲げる「CGPを全国有数のゲーム制作拠点とする」という目標に基づき計画された。本団体はゲーム制作を専門に行う団体であり、その中にはゲーム業界への就職を希望するメンバーも一定数存在する。これらのメンバーが実際にゲーム業界へと就職することができれば、「実際にゲーム業界で働く人材を育成することが可能な環境がある」と証明することができると考えた。これはCGPが十分な開発力と環境を持ったゲーム制作拠点であることを対外的に示すうえで有効な指標となる。以上の背景により、本ミッションは『ミッションメンバー全員がゲーム業界への就職を目指すこと』を目的とした。

また、本ミッションはCGP内のゲーム業界への就職を志すメンバーで構成されるため、ミッションの目的は各個人の目的とも合致することを追記する。

2. 本ミッションの活動内容

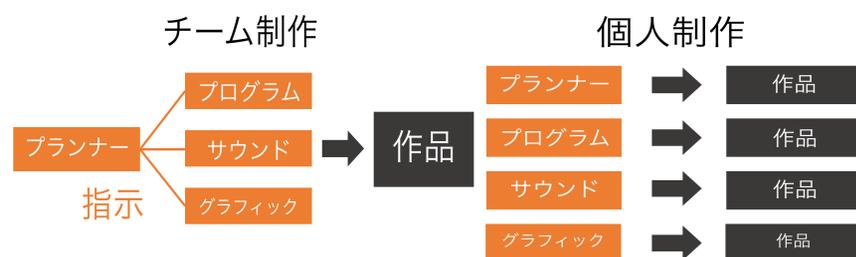
活動内容を決定するにあたり、まず、ゲーム業界に就職する為に、企業が学生に求めるものについて、就職した先輩や企業の方に話を伺うことで調査を行った。その結果得られた一つの答えは、「即戦力となること」である。

これは、単純に知識や技術があるということだけでなく、「実際にゲームを制作した経験があり、ゲーム制作全体に対して深い理解がある。」ということである。また、実力を示すものとして第三者の評価も重要である。これは、制作し発表した作品が評価された実績、ゲームコンテストにおける受賞などが当てはまる。ゆえに、今年行った計画は上記の2点を重視した計画となった。以下で、実際に行った計画の内容について説明する。

・ 個人制作とチーム制作のハイブリッド

チーム制作は、複数人で1つの作品を完成させるために分担して制作を行う。人数の分、多くのリソースを投入できることに加え、各人の得意分野にタスクを割り振るため、各人の能力を最大限に発揮することができる。また進行管理を行うメンバーを置くことができるため、スケジュール調整等のチームマネジメントも比較的円滑に行うことができる。これは、コンテスト向け等のクオリティ及び納期に基づいた計画性が求められる作品に適した制作形式である。

個人制作は、個人ですべての制作分野を担当し1人で1つの作品を作り上げる。個人ですべての分野の作業を行うため、各人の専門分野を超えた総合的な技術を習得することができる。また、制作の計画を自分で行い実行するため、ゲーム制作のワークフロー全体に対する理解を深めることができる。個人制作は個人の技術向上や経験獲得に適した制作方式である。



今回は、上記の2つの制作方式を組み合わせることで、「コンテスト受賞などの実績」「ゲーム制作全体への理解の獲得」の両立を実現することを計画した。年度の前半においては、個人制作を行うことで各人の技術及びゲーム制作全体への理解を深めることとした。そして年度の後半においてはその制作で得られた技術を元にチーム制作を行う。これにより各人が他分野の知識を持った状態でチーム制作を行うことができ、より円滑に作品制作を行うことが可能になり、コンテスト受賞により近づくものと考えた。

3. 本年度成果報告

今年度は、個人制作およびチーム制作において一定の成果を上げることができた。

1. CEDEC2016 PERACON 入賞

2016年8月、本ミッションメンバーのうち8名がパシフィコ横浜にて開催された国内最大のゲーム開発者向けカンファレンスイベント『CEDEC2016』に参加した。これは、一年に一度、ゲームに関する最新技術に関しての多くの講演が集中的に行われるイベントで、本ミッションメンバーはゲーム開発に関する技術習得を目的としこれに参加した。

また、同イベントにて開催されるゲーム企画コンテスト「PERACON2016」に、企画職志望のメンバーを中心に応募した。このイベントは実際にゲーム業界で活躍するプランナー、企画職を目指す学生等が1枚のみで内容を伝える企画書「ペラ企画」の優越を競うもので、国内においてはほぼ唯一かつ最大の公募型企画コンテストである。このPERACON2016において本ミッションメンバーからも5人が応募し

- ・個人の部第8位、第19位に入賞(195作品中)
 - ・団体戦アマチュア部門1位を獲得。(プロを交えた総合部門では4位。)
- という成果を獲得した。

参考リンク

PERACON2016 結果発表：<http://cedec.cesa.or.jp/2016/event/result.html>

2. 日本ゲーム大賞 一次審査突破

本ミッションは日本最大のゲームコンテスト「日本ゲーム大賞」アマチュアの部に応募した。日本ゲーム大賞は、冬に行われるGFF AWARDS と並ぶ日本最大級のゲームコンテストで、アマチュアが応募できるものとしては最大である。例年、本プロジェクトはこのコンテストには応募していなかったが、本年度は初めて応募を行った。その結果は以下ようになった。

一次審査突破(329 作品中 85 位以内の成績を獲得)

コンテストはゲーム制作を学ぶ専門学校が多く出展するコンテストであり、一次審査の突破もそのほとんどが専門学校及びアマチュアチームであり、今年度は本ミッションチームが国公立大学としては唯一一次選考を突破することができた。当初目標としていた大賞獲得はならなかったものの、本ミッションとしてはこの結果を初出場での成果としては来年度以降に十分期待の持てるものであったと考える。

4. 問題点、今後の展望

本年度、実際に計画を実行した際に生じた問題としては「個人でのゲーム制作を行うことができなかったメンバーがいる」というものがある。

この原因は、個人でのゲーム制作に必要な技術に関して、メンバー間で大きな差があったことが挙げられる。ゲームとして動作するものを制作するために最低限必要な知識として「ゲームエンジンの操作方法」と「プログラミングの基礎」が挙げられる。今回の計画ではプログラマー以外のメンバーについては自学自習にてこれらの技術を習得することとされていたが、実際にはその時点で躓き個人での制作に至らないメンバーがいた。本年度はこの問題を受け計画を修正し、個人制作期間にもチームでの制作を行った。また、同時並行で企画コンテストなどの個人活動も行い、全てメンバーの活動に空白が出ないように対策を取った。次年度以降、個人制作を採用する場合には、計画段階において個人制作に必要な知識をメンバーが持っているかどうかを慎重に判断し、必要な場合には他のメンバーから十分なサポートを提供する必要があると考えられる。

今年度の本ミッションは3月で終了となるが、来年度の日本ゲーム大賞に向けて既に複数のメンバーが動き出している。これは今年度実際に応募し得られた知見のもとに制作を行い、さらなる成果を目指すものである。また、本ミッションの目的であるメンバーのゲーム業界への就職についても現在2名のメンバーが就職活動を行っており、この報告書においては記述することはできないが、次年度以降さらなる結果が出ることを期待されている。