

クリエイティブ制作プロジェクト ゲーム制作ミッション 2015 年度最終報告書

担当教員 床井浩平
代表 大田裕右

ミッション内容と目的

本ミッションの内容は「プロジェクト内でゲーム制作チームを結成し、各コンテストに向けたゲームの制作を行う」こと、最終的な目的は「作品を完成させること、および各コンテストに応募し、入賞すること」である。

活動内容

成果物

今年度は「ゆけゆけレギオン」・「Falling」・「CubeOut」の3つのゲームを制作し、すべて開発が停止することなく完成。ゲームに関連したデザイン作品「マーチャント・クエスト」を1つ制作し、こちらも問題なく完成。

完成したゲームは団体HPで公開。コンテストにも応募が完了しているが、現在審査中で結果が出ていない状態である。

以下、コンテスト応募作品の詳細を記述する。

① 「ゆけゆけレギオン」

ニコニコ自作ゲームフェス 2016 に応募。

このゲームでは特に、ゲームの企画段階から力を入れている。

今までにないゲームジャンルの開拓を試み、「戦略×シューティング」という新しい組み合わせで「頭を使うシューティング」を実現。

ゲームシステムに合わせたデザイン性を追求し、ドット絵風のキャラクターデザインで統一した。



② 「Falling」

ニコニコ自作ゲームフェス 2016 に応募。後に GooglePlay にて公開。

このゲームは1回生を中心に構成された制作チームで、「制作経験のない1回生にゲーム制作を体験させる」を目的に発足した。

コンテストの応募は無しの予定だったが、メンバーからの要望がありニコニコ自作ゲームフェスに応募。

上回生はチームディレクションと技術的な問題をサポートにとどまり、出来るだけ1回生を主体として活動させた。

立体的なボウリングのようなスマホゲーム。複雑なゲームシステムではなく、シンプルさと視覚的な楽しさを追求した。



③ 「CubeOut」

ニコニコ自作ゲームフェス 2016 に応募。

上記と同じく1回生のチーム。今年度は1回生が15人と例年よりかなり多く、2チームに分割。

シンプルな横スクロールアクションゲーム。近代的なデザインと、キューブを用いたアクションに力を入れた。



④ 「マーチャント・クエスト」

福岡ゲームコンテストゲームキャラクター部門に応募。

「架空のゲームを想定し、そのゲームに登場するキャラクターをデザインする」という内容で、デザインのみを応募するコンテストである。

しかしながら、クオリティを高めるため、架空のゲームの企画から手を抜かず作成した。

ゲームそのものの魅力を増すことにより、キャラクターの表現力とリアリティを向上させることに成功。



「CGP ゲームジャム 2015」の開催

9月16～18日にかけて、プロジェクト内で「CGP ゲームジャム 2015」を開催。

ゲームジャムとは、その場で集まったメンバーで制作チームを作り、短期間でゲームを作るイベントで、今回は途中参加を含め10人程度で1本のゲームを制作。完成したゲーム「幽走少女」を団体HPで公開。

このゲームジャムの開催により、普段長期的な活動に取り組みないメンバーが手軽にゲーム制作し、また自らの技術のレベルを理解し次のゲーム制作に活かすことができた。



その他の活動と評価

現在、2017年度福岡ゲームコンテストに向けたゲームを制作中。主要なメンバーを集め、3月末のテスター完成に向けて活動を始めている。活動期間は来年度6月末を予定している。

また、本ミッションと直接関係はないが、昨年度公開したゲーム「STEALTH LOVE」が多面から高い評価を得て、以下のような様々な場で宣伝をしてもらった。

- ① オンラインソフトウェア紹介サイト「窓の杜」の特設ページ「“ニコニコ自作ゲームフェス5” お勧め作品ピックアップ」に掲載。(2015/6/12)
- ② ニコニコ動画に「STEALTH LOVE」を題材にしたゲーム実況動画が複数アップロードされる。
- ③ 情報雑誌「iP!」2016年4月号のフリーゲーム特集に掲載。

問題点と今後の展望

今年は制作ゲーム本数が去年と比べ少なかったが、これは制作チームの人員管理が不明瞭かつ、現在の団体の環境に対応できなくなったこと、チームメンバーの不測の事態(突然の音信不通等)の事態に対応しきれず、開発が長期化したことが考えられる。

これらに対し、団体では制作チーム運営方法を明瞭化。不測の事態への対応をチーム単位でカバーする意識作りを行う。

今後の展望としては、今まで以上にプロジェクト全体の技術の底上げとマネジメント能力の向上により、ゲームの完成度を高め、制作本数を増やすことが考えられる。