

ゲーム制作プロジェクト 2013 年度報告書

担当教員 床井浩平先生
代表 岩崎航

1. 目的・目標

私たちゲーム制作プロジェクト(Crea Game Project:以下 CGP)の目的は、創造性、独創性に富んだゲームの企画・開発、および、これによるデザイン能力やプログラミング能力等の向上を図ることである。

今年度は前年度に基礎が確立された組織構成を改良し、安定した組織構成によりゲーム制作を行うことのできる時間を確保し、複数のゲームを高いクオリティで制作することを目標とした。

2. 活動内容

本項では、2013 年度にプロジェクトで行った活動内容について記述する。

2.1 部門ごとの活動

ゲーム制作においては、モデリングやプログラミングなど多種多様な技術が求められる。それらを全て習得するのは困難であるので、CGP では技術ごとの部門を設け、それぞれで情報のシェアや意見交換を行っている。現在、部門はプランナー、デザイナー、モデラー、プログラマ、サウンドクリエイターの5つを設けている。今年度では、各部門でそれぞれ定期的に会議を開き、現在の作業状況などについて話し合った。

2.2 チームごとの活動

今年度では、前期からチームを5つ後期からチームを2つの計7つのチームを作成し、各チームでそれぞれゲームの制作を行った。2.2.1から2.2.7で、それぞれのチームの活動内容について述べる。

2.2.1 YGP

2.2.1.1 タイトル:オトノハコニワ

ジャンル: 箱庭音楽ゲーム

ターゲット:現代音楽が好きな人もしくはフィールドを簡単に作りたい人

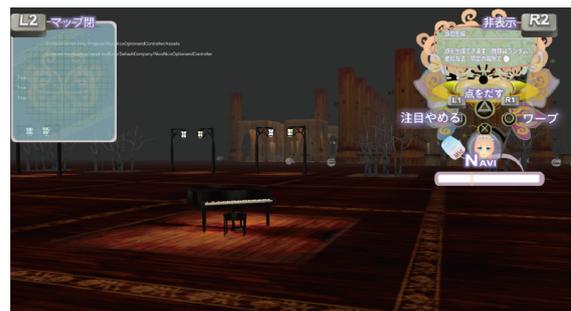
コンセプト:点と点を結ぶという簡単な操作で庭と音を豊かにする楽しさを味わう

概要

3D フィールド上にある点と点を結ぶことで、ステージによってさまざまな庭を生成する。

この庭の生成とともに音も流れ始め、生成数が増えると庭と音が豊かになっていく。

参考画像:



2.2.1.2 タイトル:つり乙女

ジャンル:乙女をつりあげたいゲーム

ターゲット:10代

コンセプト:可愛い乙女をつり上げコレクションする

概要

android用アプリとして開発するゲームの第一弾として開発されたゲーム。
タッチとスライドだけのシンプルな動作で乙女をつり上げ、コレクションする。

参考画像:



2.2.2 チーム A

タイトル:skystriker

ジャンル:3D シューティング

ターゲット:10~20代前半(男)

コンセプト:ギリギリで攻撃をかわす緊張感と爽快感

概要

道中の敵を倒していき、パワーアップアイテムを集めながらステージの最後に存在するボスを倒すゲームである。本チームは1回生中心にメンバーを構成しており、ディレクターとして3回生一名が全体のディレクションを行うという形をとった。

参考画像:



2.2.3 タワーディフェンスチーム

タイトル:もんすタワー

ジャンル:タワーディフェンス

ターゲット:全年齢

コンセプト:敵すら動かさずギミック性

概要

プレイヤーはタワー(守る対象物)に向かって侵攻してくる敵を様々なギミックを配置して迎え撃つゲーム。タワーディフェンスの基本構成として、配置の準備時間→戦闘(見るだけ)というものに、敵進行中に任意操作で起動するギミックや、戦闘が始まってもギミックが追加していけるなどの特殊要素を持たせる。また、場面を覆す大規模ギミックも導入し、さらなる戦略性を持たせたものにする。

参考画像:



2.2.4 チーム B

タイトル:RGB

ジャンル :三色シューティング

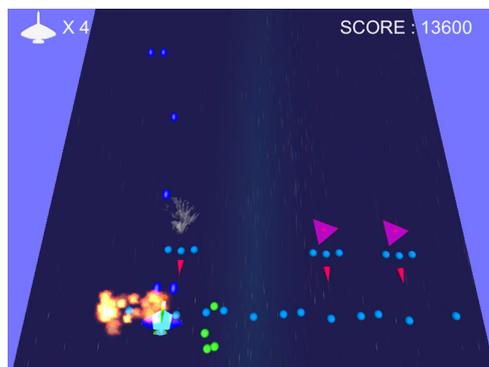
ターゲット:10代

コンセプト:赤、青、緑の三色の特性を駆使してゲームをクリアする

概要

このゲームは機体进行操作し敵を倒していく縦スクロールシューティングゲームである。システムの特徴として、赤、青、緑の三色を使い分けることによって機体性能と敵の弾幕が変化する。本チームもチーム A と同様に 1 回生中心のメンバーで構成され、3 回生ディレクターを一名全体の統括においた。

参考画像:



2.2.5 プラコネクター制作チーム

タイトル:プラコネクター
 ジャンル :直感的 3D パズルアクションゲーム
 ターゲット:10代
 コンセプト:アクション性の中に連鎖を楽しむ

概要

主人公を操作し敵の攻撃をかわしつつ,敵をつなげて消していくゲーム.
 色の同じ敵をつなげることで連鎖が可能であり,これにより敵を一気に倒す爽快感が得られるようになっている.

参考画像:



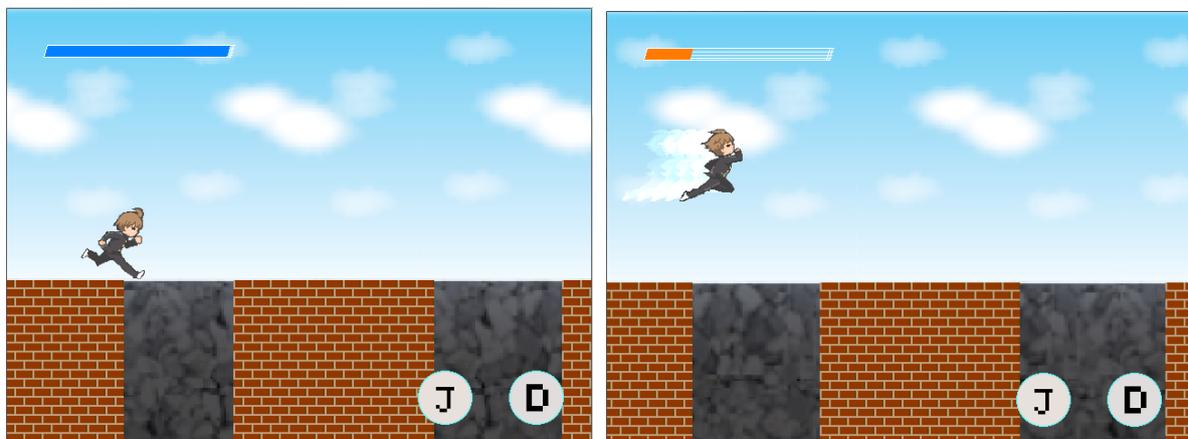
2.2.6 2D ゲームチーム

タイトル:ダンガンソウハ
 ジャンル :横スクロールアクションゲーム
 ターゲット:中学生
 コンセプト:画面を縦横無尽に動きまわるダッシュゲーム

概要

このゲームはジャンプとダッシュで画面を飛び回って,ひたすらスコアを伸ばしていくゲームです。
 行動にはゲージがあり,それがなくなってしまうとゲームオーバーとなる。

参考画像:



2.2.7 3 Drag Systems

タイトル:Puzzle&Dr@g

ジャンル :君を引きずるパズルゲーム

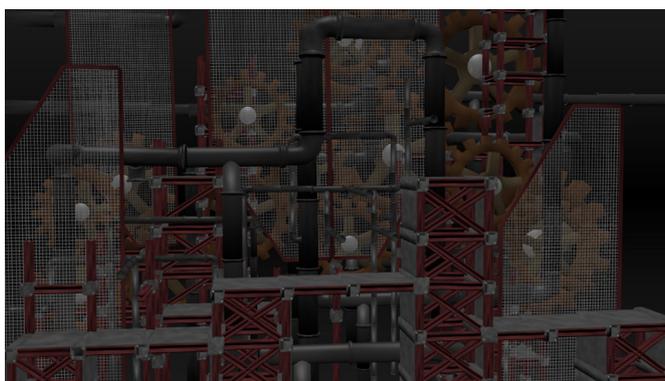
ターゲット:10代~20代

コンセプト:主人公を引きずってゴールまで導くシュールなパズルゲーム

概要

マウスカーソルと主人公を線で結び、ステージに設置されたさまざまなギミックを駆使して、主人公をゴールまで引きずる。

参考画像:



3. 結果および成果

今年の成果としては次の3点が挙げられる。前年度に基盤を作成した運営体系のブラッシュアップによる安定してゲーム制作に取り組む時間を確保できたこと、様々な技術に触れることができる環境の構築、後輩の育成である。

まず、今年の最大の成果は、一年を通して7つのゲームを制作できた点である。これにより現在の運営体系が成功していることを実証することができ、長期的なプロジェクトマネジメントの実現に大きく近づくことができた。次に、外部への成果報告会で賞を受賞できたことである。いくら運営体系を構築しプロジェクトマネジメントを行っていても、その活動が外部に評価されなければ本当にマネジメントが成功しているのかどうかの判断ができない。なので成果報告会で運営方針および運営体系についての評価をいただけたことは、今後の活動において大きな意味があると考えられる。さらに今年度ではゲーム制作のみではなく、メンバーの希望によりサーバープロジェクトを作成した。このようにゲーム制作そのものだけに焦点を当てるのではなく、ゲーム制作を通じてのグループ活動及びマネジメントを重要視することによって、はば広い人材育成を可能にすることができた。また、前年度に引き続き、1回生がプロジェクトに参加したので、後輩の育成をどのように行うかが課題の一つであった。これを解決するために、前期は部門ごとの会議の場を設け、技術的な意見の交換を行った。これによって、実践的に能力を身に付けることができた。

4. 今後の展開

今年度は前年度に引き続き、チームを分割することによって、各メンバーが責任を持って作業を行えるような環境を構築し実践した。比較的小さいチームを複数作ることによって効率的に

ゲームを制作でき、それぞれのクオリティも向上することが成果物により実証できたので、今後もこの方針でゲーム制作を行おうと思う。

しかし、一部のメンバーへの負荷が大きくなりすぎるという問題は完全には解決には至らなかった。希望する部門に偏りがあることを考慮に入れた上でのよりよい制作活動を実現するために、チームマネジメントに見直しの余地があることがわかった。チームマネジメントの質の向上とともに、一部のメンバーは単独もしくは少人数で技術向上に努めることを検討する必要がある。

また、今年度は前年度に構築した運営体系によりゲーム制作を効率的に行うことができることを実証できた。来年度は今年度よりもさらにクオリティの高いゲームの開発が可能であるので、