

ゲーム制作プロジェクト 2012 年度報告書

担当教員 床井浩平先生

代表 高橋拓也

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。

今年度は前年度の組織構成を大幅に変更し、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、2012 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、プログラマー、コンポーザーの5つを設けている。今年度前期では、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

今年度後期からは、チームを5つに増やして、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. 5 で、それぞれのチームの活動内容について述べる。

2.2.1 3D アクション RPG 制作チーム

ジャンル：ARPG

世界観：近未来

ターゲット：10～20 代男性

コンセプト：新感覚 ARPG

使用ツール：GanttProject, Blender, adobe illustrator, adobe Photoshop , Autodesk Maya, Unity

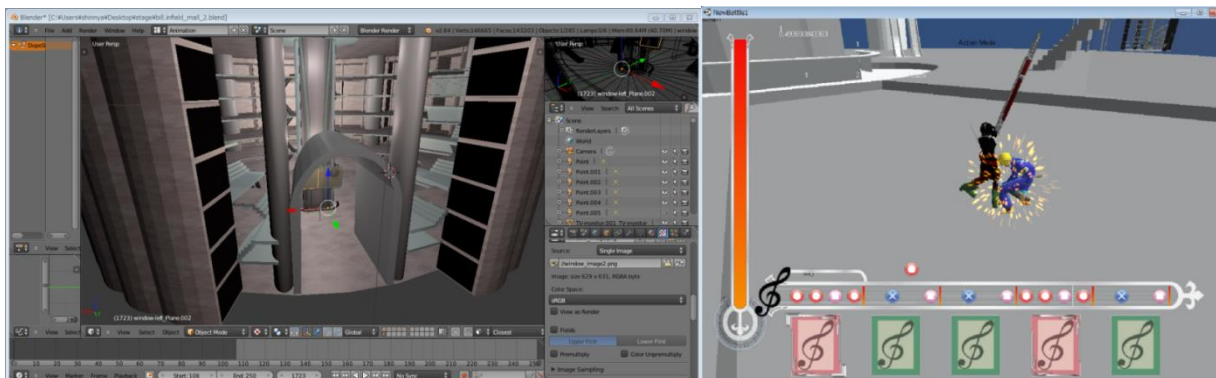
概要

近未来を舞台にした ARPG。主人公は、失踪した妹を探すために情報屋としての生き方を選ぶが、次第に隠された真実が明らかになっていく。

一般的なアクションに音楽とカードの要素を組み合わせた戦闘システムが特徴。

これにより、幅広い戦略性やカスタマイズ性をプレイヤーに提供する。

参考画像：



2.2.2 3Dアクション制作チーム

ジャンル：ARPG

世界観：現代

ターゲット：10～20代前半（男女）

コンセプト：カッコ可愛い

使用ツール：GanttProject, Microsoft Word, Adobe Illustrator, Autodesk Maya, Unity

概要

プレイヤーは主人公であるネズミを操り敵である猫型ロボットを倒す。ネズミが走ったり、わたわたと壁を登る視覚面での可愛らしさと、自分（ネズミ）から見て広大なフィールドを自在に走り回る爽快感を重視したゲーム。特徴的なシステムとして、壁面を自在に上って縦横無尽にフィールドを高速で走り回ることができるウォールランシステムを導入する。

参考画像：



2.2.3 3Dリアルタイムストラテジー制作チーム

ジャンル：タワーディフェンス

世界観：ファンタジー

ターゲット：全年齢

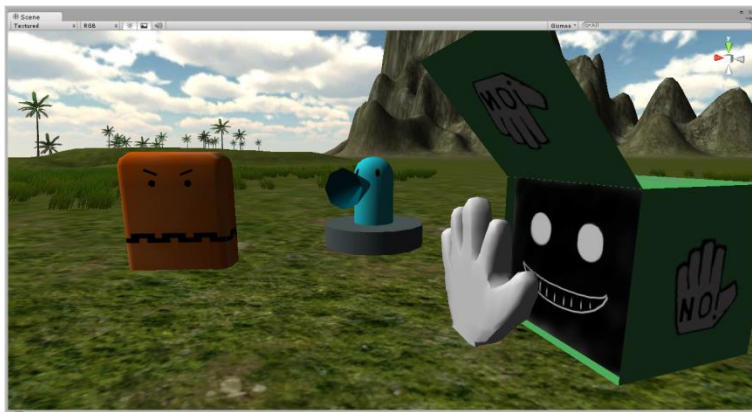
コンセプト：敵すら動かさずギミック性

使用ツール：SAI, adobe Photoshop, adobe illustrator, Metasequoia, Unity

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 FPS 制作チーム

ジャンル：美少女アクション FPS

世界観：近未来

ターゲット：10代～20代後半(主に男性)

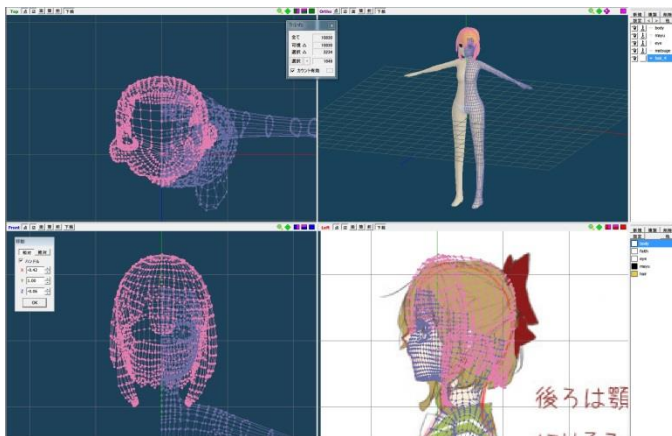
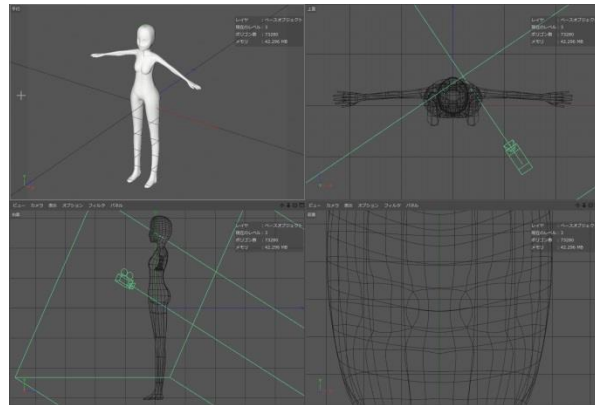
コンセプト：可愛い女の子でFPS

使用ツール：CINEMA 4D, adobe Photoshop, adobe Illustrator, Metasequoia, Unity, Microsoft VisualBasic

概要

デフォルメキャラクターでMO風味のFPSを行う。競技的な側面を持つシステムと協力プレイ(MO)を重点においたシステムの両立を行う。

参考画像：



2.2.5 HP制作チーム

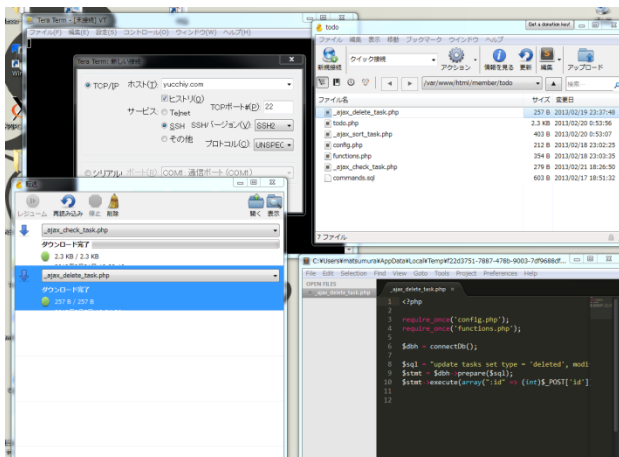
公式HP制作

使用ツール: adobe Photoshop, adobe Illustrator, adobe Dreamweaver, JavaScript, jQuery, Bootstrap, PHP, MySQL

概要

CGPの活動などを発信するためのHPを制作する。PCやタブレットなど様々な解像度のディスプレイで閲覧されることを考慮し、マルチプラットフォームなコンテンツ制作を行う。

参考画像:



メニュー

[トップページ](#)

[CGPとは](#)

[制作物紹介](#)

[年間スケジュール](#)

[ブログ](#)

[連絡先](#)

[リンク](#)

年間スケジュール

CGP	2011	2012
4月	200	150
5月	100	190
6月	200	190
7月	200	190
8月	200	190
9月	200	190
10月	200	190
11月	200	190
12月	200	190
1月	200	190
2月	200	190
3月	200	190

Copyright (C) 2013 CreaGameProject All Rights Reserved.

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。チーム数の増加による制作環境の改善、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、前年度まで1つだったチーム数を5つに増やすことで全メンバーが精力的に活動できる環境を整えた点である。前年度まではメンバーが比較的少なかったため、1つのゲームに集中して制作を行っていた。しかし、今年度はメンバーが倍以上に増えたことによって、タスクの割り振りが上手く行えないのではないかとという問題が浮上した。この対策として、前年度のチームは残したまま、新たに4つのチームの立ち上げを行った。これにより、また、少人数での制作を行うことで密なコミュニケーションを取ることができ、細かい指示を出せるようになったことで、結果として制作物のクオリティの向上に繋がった。

次に、チーム数の増加に伴い、これまで使用していた技術以外の導入の検討を行った。ゲームと一口にいても、その形態やプラットフォームは様々である。前年度までは3Dゲームを制作していた都合上、開発には主にUnityと呼ばれる3Dゲーム開発エンジンを利用していた。今年度もUnityは利用しているが、Unityでマルチプラットフォームを実現するためには、一部実装の変更が必要であったり、モバイルプラットフォームへの対応のために数万円のライセンス料を支払う必要がある。そこで、今年度は一部のチームでJavaScriptを開発に用いることで、マルチプラットフォームを実現した。また、モデリングなどプログラマ以外の部門でも、新たなソフトの導入などを行った。このように、様々な技術にプロジェクトとして対応していくことで、より間口の広い、柔軟性のある組織の構築を進めることができた。

また、本年度からは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。後期はチームごとに制作を行うことによって、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することがわかったので、この方式を利用しつつ、来年度以降もオリジナリティを持ったゲームを制作していく予定である。

しかし、半年間この方式を用いて運営した結果、問題があることもわかった。それは一部のメンバーへの負荷が大きくなりすぎる場合があるということである。これは、プロジェクトに参加したメンバーの、希望する部門に偏りがあるため、全メンバーに仕事を割り振ろうとすると人数の少ない部門のメンバーが2つ以上のチームに属する必要があるからである。これを踏まえて、来年度からは運用するチーム数はメンバー全員に無理のない範囲に収め、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、来年度は新体制2年目となり、チームごとの運営が安定し、プロジェクトにもゲーム作りのノウハウがある程度溜まった状態でスタートできることになる。これによって、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ため、制作したゲームをコンテストなどに出し、受賞を狙っていきたい。