

# クリエゲーム制作プロジェクト

## 対外発信可能なゲームコンテンツの制作ミッション

### 2014 年度最終報告書

担当教員 床井 浩平

代表 安明 真哉

#### 1. ミッションの目的

本ミッションを実施するプロジェクトであるクリエゲーム制作プロジェクト（以降 CGP と記載）は、発足から 3 年の間、団体としての人員管理体制の整備、グループでのゲーム制作を行うための場の構築を行ってきた。今年度は 4 年目の新たな挑戦として、コンテストの応募だけでなく、Google Play といったアプリケーション公開サービスに対して作品を公開していくことにした。そこで本ミッションでは、ゲームコンテンツを制作しゲームコンテストに応募、入賞すること、および制作したゲームコンテンツの学外発信を目的とする。また、制作の上で常に新しい物事を導入していくこと、およびこれからの CGP を担う下回生の育成を視野に入れ、タスク管理サービスやチャットサービスなどを日々調査運用テストすること、チーム運営の上で得た新しい知見を下回生にフィードバックすることも本ミッションの目的とする。

#### 2. 活動報告

本章では今年度行った活動内容について、明記する。

##### 2.1. 日本ゲーム大賞に向けたゲームコンテンツの制作と応募

2014 年 5、6 月にて、まずゲームコンテストの中で最も大きなコンテストである日本ゲーム大賞に向けて応募する作品を制作した。CGP では過去にこのコンテストに応募した経験がないため、本ミッションの制作物が初の応募作品となった。図 1 は制作した作品のキャプチャ画像である。CGP では過去多くの作品がクオリティを優先し、制作期間を犠牲とするケースが多くあったため、日本ゲーム大賞に向けた制作では、応募に焦点を当てて、スケジュール通りの制作を行うことに注力した。応募結果、今回は残念ながら落選となったが、開発スケジュールから大きく外れることなく制作陣が作品提出時点で納得のいく形で作品を提出することは達成した。

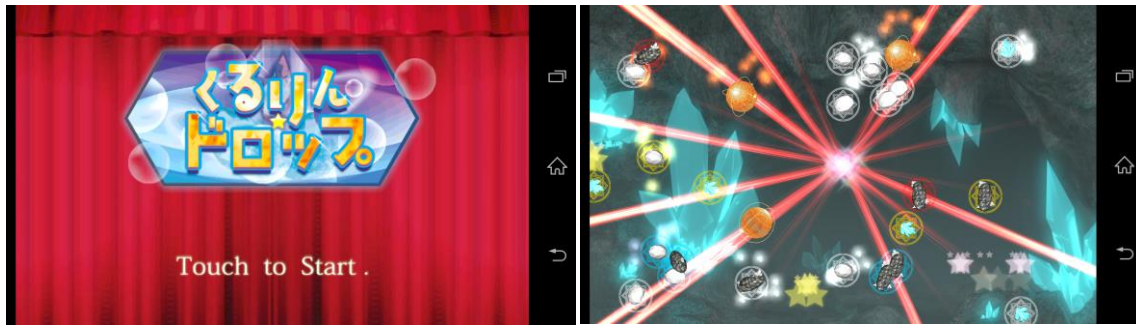


図 1. 日本ゲーム大賞応募作品「くるりん☆ドロップ」

## 2.2.Unity Boot Camp , Capcom 開発者交流会の参加

2014年8月に、今後のCGPの体制や方針に新しい着想を取り入れることを目的に、ゲームエンジン開発会社であるUnityが実施する勉強会および、Capcomの開発者交流会に参加した。Unity Boot CampはUnityが主催するゲームコンテストの参加者をメインに行われるUnityの勉強会である。Capcom開発者交流会はクリエイターを目指す人向けにCapcom主催で行われた現役のクリエイターとの交流会である。それぞれの詳細は記載できないが、開発チームで起こる問題点の対処法や、クリエイター(エンジニアを含む)を目指すうえでどういったことをやるのが良いかというアドバイスをいただいた。これらのイベントに積極的に参加することはCGPとしても刺激を得る良い機会であると判断したため、積極的な勉強会や交流会への参加をCGP全体にも呼びかけを行った。

## 2.3.ニコニコ自作ゲームフェス4への作品の応募

2014年8月から10月初旬にかけて、ニコニコ自作ゲームフェスへの応募作品の制作を行った。ミッションメンバー全員、院試験があったため、新たな作品の制作は厳しいと判断し、日本ゲーム大賞で応募した作品の問題点の修正を行い、ブラッシュアップした作品を制作した。日本ゲーム大賞後の反省会にて、「ゲームの面白さを伝える手段が適切であるか」といった問題点があがったため、ニコニコ自作ゲームフェス4に向けた制作ではそこに着目して制作を行った。また、ニコニコ自作ゲームフェスの性質から、応募用の動画の構成の見直しも行った。また、本ミッションの目的の一つであるGoogle Playへの公開も応募に合わせて同時に行うことにより、ダウンロード数などの検証も行うことにした。Google Playでの公開についての報告は2.5項にて後述する。制作は開発スケジュールからほとんどずれることなく実施できた。コンテストの結果は残念ながら落選となったが、コンテスト側から注目を浴びたゲームとしてピックアップされ、良作であるという評価をいただいた。

## 2.4.チャットサービスの運用テストと導入

2014年11月より、CGP全体で利用する新たなチャットサービスとしてSlackの導入と

運用を行った。CGP ではチャットサービスとして Skype を利用していたが、ボイスチャットの性能以外はチャットサービスとしては連絡ツールとしての有用性があまり高くないという問題があった。また、LINE などのサービスの利用も検討したが、利用がスムーズに行えない人もいる(スマートフォンや iPhone ではない人がいる)ため連絡の確認漏れが起こることが多かった。他にも利用するサービスが多岐に渡り学習コストが高くなりすぎてしまうことなどから、ある程度、機能を集約することができるサービスの調査を行った。結果、Slack が柔軟性に富んでおり、様々なサービスと連携できることから Slack の導入を行った。

## 2.5. Google Play でのゲームコンテンツの公開

2.3.項で説明したゲームコンテンツの公開におけるダウンロード数の推移は図( ? 番)の通りである。ニコニコ自作ゲームフェスで公開した動画の再生数は 1,096 回(2015/2/26 時点)である。対してゲームの総ダウンロード数は 209(2015/2/26 時点)である。動画公開の時期とダウンロードグラフの推移から、動画からアプリをダウンロードした人がそれほど多くないと判断した。これは仮説だが、ニコニコ動画を見るユーザーのうちスマホから確認する人の割合が少ないことが理由ではないかと考えている。また、ゲームそのものがニコニコ動画のユーザーに対してあまり魅力に感じなかったのではないかとといった点も挙げられる。もともと日本ゲーム大賞に向けて作りこみを優先して制作していたため、ニコニコ自作ゲームフェスの受賞作品に見られる奇抜性といった面で魅力が弱かったと考えている。

ダウンロードの割合に関して、再度注目してみると 1 月下旬からダウンロード数が伸びていることが見られる。こちらに関しては現在調査中であり、原因に対する考察は行っていない。ニコニコ自作ゲームフェスの関連からミッションメンバーで調査を引き続き行う。

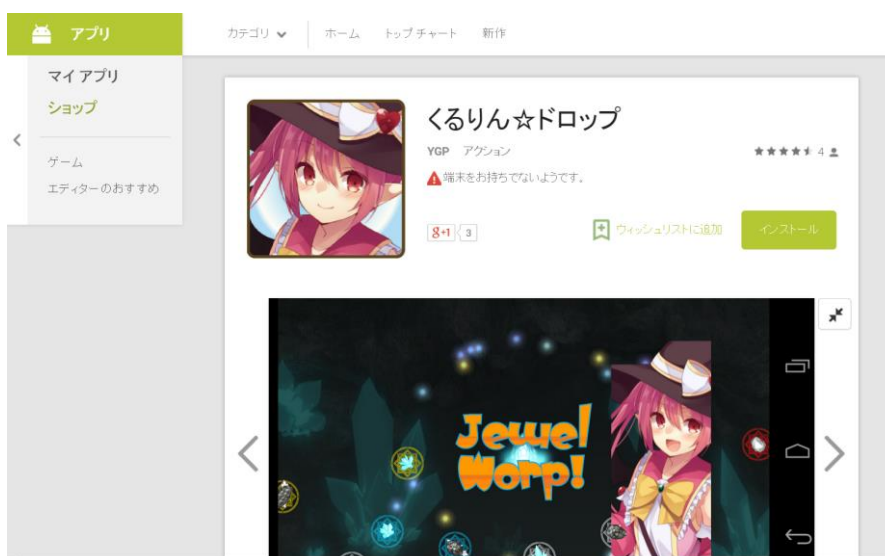


図 2. Google Play ダウンロードページ

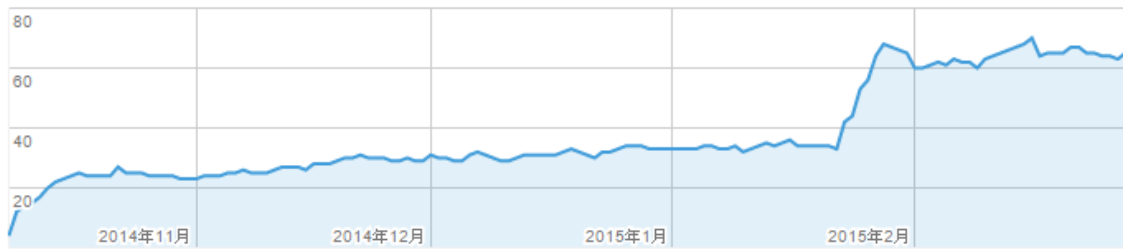


図 3. ダウンロード数の推移グラフ

## 2.6. 中規模開発チームの発足とゲームの開発

2014年10月中旬より新たに下回生を追加した9人での制作を開始した。本チームでは、下回生にこれまでの制作で培った知識をフィードバックすることを中心的目標として、制作に取り組んだ。作業期間として、2か月を想定して取り組んだ。今回は下回生の育成を中心として行ったため、期限の見積もりなどをデザイン、サウンド、プログラムなどの班別に行うことで全メンバーがスケジュールに合わせて見積もりを立てることを行った。

結果として、当初予定していた締め切りである12月までではα版（ゲームの基本的な部分のみ）を作成することまでしか行えなかった。これは当初の予定より、必要な機能や素材が増えてしまったことなどが理由である。また、この原因として、期間の都合で作る素材の選定を行いつつ作業をする必要があったため、選定が甘かったことがあげられる。主軸であるミッションメンバーが研究などのため12月までしか活動できなかったため、報告内容は12月までの内容であるが、現在も開発は続けており、12月までの開発で問題となった見積もりに必要となる素材や機能の選定などを1月はじめに時間を取って行うことで問題の対処を行っている。

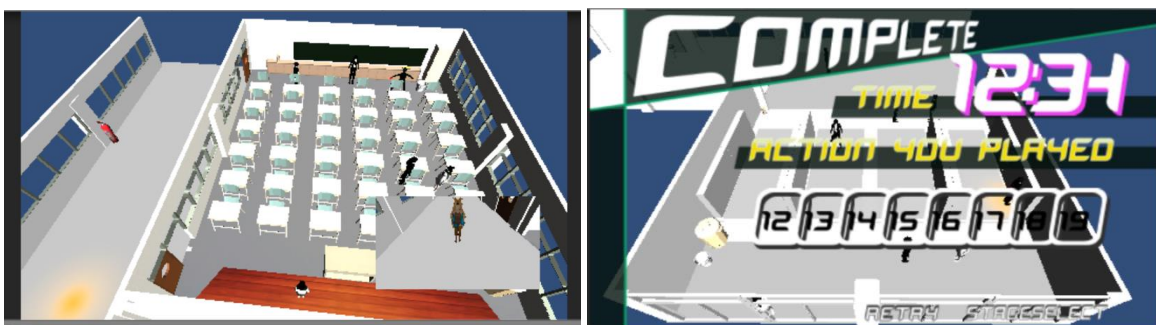


図 4. 中規模開発チーム制作ゲーム「STELTH LOVE」

### 3.まとめ

日本ゲーム大賞およびニコニコ自作ゲームフェスの二つのコンテストに応募した。ニコニコ自作ゲームフェスでは、ゲームに対して良い評価を得ることができた。また、CGPとしては初めて Google Play へのゲームアプリの公開を行った。運営面においては、CGP 全体に対して新しいツールの運用テストを行い、円滑な作業体制の整備に取り組んだ。以前よりも規模を大きくしたチームでの活動により、中規模での開発における利点および欠点を知ることができた。

今後の予定として、現在中規模開発チームで制作中のゲームを完成させコンテストへの応募を行うこと、ハッカソンやグローバルゲームジャムといった対外イベントへの積極的な参加によるプロジェクトとしての新しい取り組みについての模索などを検討している。中規模開発チームは現在今後の CGP を担う学生が中心となって活動しているため、中規模開発チームでの活動の経験が今後の CGP での活動に対して視野を広げるきっかけとなると考えている。