

# クリエゲーム制作プロジェクト クリエゲーム制作プロジェクト内で発足される 各ゲームチームに提供するサウンド素材の制作 (CGP サウンドクリエイター部門) 2014 年度最終報告書

担当教員 床井 浩平  
代表 納庄 貴大

## 1. ミッションの目的と目標

CGP(クリエゲーム制作プロジェクト)内において編成される各ゲームチームに人材を派遣し、ゲームを効果的に演出する、融合性の高いサウンド素材を提供することを本ミッションの目的としている。また、この目的を達成するために、メンバー全員が制作期間1ヶ月当たり「楽曲5曲、効果音15個」以上を制作できるようになること、各ゲームチームの完成予定日に間に合うようにゲームチームから要求されたサウンド素材を全て完成させることの2つを目標として定めている。

## 2. 活動報告

本項では今年度行った活動内容について述べる。

### 2.1. ゲーム制作チームへのサウンド素材提供

ニコニコ自作ゲームフェスや日本ゲーム大賞に向けて発足される各ゲーム制作チームに対して、本ミッションから人材を1人または複数人派遣し、サウンド素材の提供を行った。今年度は合計3チームへの提供となった。また、この他にも1日でゲームを1本作るCGP内部企画「ハーフジャム」で発足したチームや「関西オープンデータゲームハッカソン」に向けて発足したチームにもサウンド素材の提供を行った。こちらは極端に製作期間が短いため省くことにする。

#### 2.1.1. 日本ゲーム大賞に向けたゲーム制作チームへの提供

2014年5月初旬から6月下旬にかけて、日本ゲーム大賞に向けたチーム「YGP」制作のゲーム「くるりん☆ドロップ」にサウンド素材の提供を行った。派遣人員等の詳細は表1である。

	吉田
派遣先チーム	YGP
提供素材数 (楽曲)	12
提供素材数 (効果音)	46

表1. 日本ゲーム大賞に向けたチームへの人員派遣内訳と提供素材数

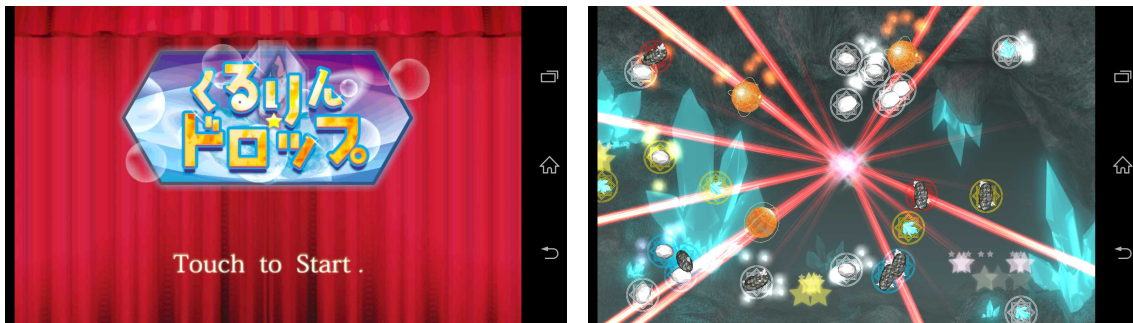


図 1. YGP 制作「くるりん☆ドロップ」

### 2.1.2.ニコニコ自作ゲームフェス4に向けたゲーム制作チームへの提供

2014年6月初旬から9月下旬にかけて、ニコニコ自作ゲームフェス4に向けたチーム「StudioGlanz」制作のゲーム「S☆ハム〜ShootingHamster〜」および、チーム「ちーむ☆かるぷりっつ」制作のゲーム「サークル☆ガンナー」にサウンド素材の提供を行った。派遣人員等の詳細は表2である。

	川原	納庄	岩崎	川原	納庄
派遣先チーム	StudioGlanz		ちーむ☆かるぷりっつ		
提供素材数 (楽曲)	3	1	5	2	2
提供素材数 (効果音)	9	15	0	17	15
チームへの 合計提供素材数 (楽曲)	4		9		
チームへの 合計提供素材数 (効果音)	24		32		

表 2. ニコニコ自作ゲームフェス4に向けたチームへの人員派遣内訳と提供素材数



図 2. StudioGlanz 制作「S☆ハム〜ShootingHamster〜」

### 2.1.3.ニコニコ自作ゲームフェス 5 に向けたゲーム制作チームへの提供

2014年10月初旬から2015年3月下旬にかけて、ニコニコ自作ゲームフェス 5 に向けたチーム「XhanthoPhobia」制作のゲーム「SHADOW SEQUENCE」および、チーム「YGP」制作のゲーム「Stelth Love」にサウンド素材の提供を行った。派遣人員等の詳細は表 3 である。

	納庄	吉田	岩崎	川原
派遣先チーム	XhathoPhobia	YGP		
提供素材数 (BGM)	5	3	2	5
提供素材数 (SE)	31	10	21	0
チームへの合計素材提供数 (BGM)	5	10		
チームへの合計提供素材数 (SE)	31	31		

表 3. ニコニコ自作ゲームフェス 5 に向けたチームへの人員派遣内訳と提供素材数



図 3. XhanthoPhobia 制作「SHADOW SEQUENCE」

### 2.2.部門としての個人制作のバックアップと部門で共有されるデータバンクの充実

本ミッションの目的を達成するために、「部門としての個人制作のバックアップ」と「部門で共有されるデータバンクの充実」を軸に活動を展開した。これらの活動をするための場として会議と課題を設けた。会議は「部門会議」、「作曲会議」、「ゲームサウンド会議」の 3 つを、課題は「週一効果音作成課題」、「月一課題」、「新入生課題」の 3 つを実施した。詳細な内容についてはミッション申請書に記してあるためここでは省略する。

部門会議やゲームサウンド会議での個人の制作物品評においては、ゲームに提供する予定である制作途中のサウンド素材を持ち寄り、他のミッションメンバーにアドバイスを仰ぐことでさらなる素材のクオリティアップをすることができた。例えば、特定の楽器に詳しいメンバーがその楽器に明るくないメンバーの作成したフレーズについてアドバイスをし、フレーズの練度を向上させた。また、製作途中の素材だけでなく制作完了した素材についても多く互いに品評があった。加えて、ゲームサウンド会議において行った「作曲をする上で活用できる知識・技術を他のミッションメンバーにプレゼン」は制作物のバリエーションの増加に繋がった。行ったプレゼンの内容としては、あるジャンルに特有の楽典的要素や楽器の奏法の解説などが挙げられる。



### 3.結果と今後の展望

ここでは2つ到達目標について達成したのかどうかを検討することにする。

まず、1つ目の目標であるメンバー全員が制作期間1ヶ月当たり「楽曲5曲、効果音15個」以上を制作できるようになることであるが、こちらは表4の1ヶ月当たりの最大制作素材数を参照すると楽曲については2人、効果音については3人が達成していることがわかった。また、楽曲と効果音どちらについても達成しているメンバーが2人いることもわかった。この目標を達成出来なかったその他の3人を含め全体的にはミッション開始当初と比べて1ヶ月当たりの最大素材製作数と平均素材作成数ともに増加していることが伺える。このことから今年度の活動の成果が多少なりとも出ていることが見て取れる。

	吉良(4回生)	吉田(4回生)	岩崎(3回生)	川原(2回生)	納庄(2回生)
1ヶ月当たりの最大制作素材数(BGM)	3	6	2.5	2.5	5
1ヶ月当たりの最大制作素材数(SE)	5	23	10.5	17	31
1ヶ月当たりの平均制作素材数(BGM)	0.63	5	1.75	2.22	2.67
1ヶ月当たりの平均制作素材数(SE)	3	18	5.25	10.4	20.33

表4. メンバーそれぞれの1ヶ月あたりの「最大制作素材数」と「平均制作素材数」

※吉良(4回生)についてはゲーム制作チームへのサウンド提供がなかったため、前述の課題での成果物数を元に算出。  
その他のメンバーに関しては、ゲーム制作チームへのサウンド提供を1度以上行っているため、その提供素材数を元に算出。  
※ミッション開始時点と比べて増加している部分は赤字としている。

次に、2つ目の目標である各ゲームチームの完成予定期日に間に合うようにゲームチームから要求されたサウンド素材を全て完成させることであるが、こちらはゲーム制作チームにサウンド提供を行った全員が達成できた。個々の素材における遅延等は存在したものの、その都度軌道修正を行うことで全体としての遅延を無くすように対処した。

今後の展望としては、今年度行った課題や会議といった活動の内容の見直しや改善を図りより良い個人制作のバックアップを行っていくこと、継続的なデータバンクの充実によりさらなるサウンド素材提供の効率化を図っていくことが挙げられる。また、今年度培った知識・技術を活用し次年度以降の新規参加者に対して効果的な支援・教育を行っていく。さらには、ゲームサウンドとしてクオリティの高いサウンド素材を提供することで各ゲームチームの目標達成、ひいてはプロジェクト全体の活動に貢献していく。