

# クリエイティブゲーム制作プロジェクト

## ニコニコ自作ゲームフェス 4 に向けてゲーム制作

### 2014 年度最終報告書

担当教員 床井 浩平  
代表 吉良 俊哉

#### 1 ミッションの目的

本ミッションの概要は、CGP(CreaGameProject)の活動の主軸である人材育成の分野において、プロジェクト内で培った技術を試すため、CGP 内のメンバーでチームを結成し、コンテストに応募するゲームの制作を行う。この活動により、チームとしてのゲーム制作について学ぶことや、そこで得られた経験を以降の活動に生かすことを目的とした。さらに、ニコニコ動画主催によるコンテストである「ニコニコ自作ゲームフェス 4」に、応募し受賞することを、本ミッションの到達目標とした。

#### 2 活動内容

本章では、2.1 では活動の概要について述べる。2.2 では本活動でのチームの運営方法について述べる。2.3 では本活動の失敗の要因に対する分析を述べる。2.4 失敗に対する改善策とその実践について述べる。最後に、2.5 では改善策によるゲーム制作の成果について述べる。

##### 2.1 活動の概要

2014 年 5～10 月にかけて、我々は「ニコニコ自作ゲームフェス 4」に向けて図 2.1 の「CircleGunner」というゲームの制作を行った。結果として、本ゲームは完成に至らず、本ミッションの目的であったニコニコ自作ゲームフェス 4 への出展はかなわなかった。しかし、この活動から、ゲームが完成に至らなかった要因について分析を行った。次のコンテストである「ニコニコ自作ゲームフェス 5」に向けて新しいチームを発足し、以前の活動より得られた改善方法を用いてチームを運営することで、無事にゲームを完成させ応募することができた。このコンテストの結果は、現時点では明らかになっていない。



図 2.1 「CircleGunner」

## 2.2 活動におけるチームの管理方法

チームの管理方法としては、いくつかのツールを利用した。使用したツールを以下に示す。

- 連絡ツール：Line
- タスク管理ツール：Trello
- データ管理ツール：GoogleDrive
- 会議用ツール：Skype, GoogleDrive(ドキュメント)
- 日程調整ツール：伝助

基本的な連絡手段は Line で行った。チームメンバーが常にいち早く反応できるツールであったためである。チームメンバーそれぞれのタスクの管理としては、ウェブサービスである Trello を利用し行った。データ等の受け渡しは GoogleDrive により行い、直接会わずに行う会議は Skype により通話で行った。また、会議の議事録を取るため GoogleDrive の機能であるドキュメントを利用した。最後に、会議などの日程の調整を行うため伝助を利用した。

これらのツールを利用した上で、基本的なチームの運営方法としては、会議は週に 1 回行い、実際に集まって行う会議を基本とし、集まらない場合は Skype による通話の会議を行った。毎週伝助により日程調整を行い、なるべく多くの人が出席できる日を会議日とした。会議では、進捗の確認と次回の会議までのタスクの割り振りを行った。

## 2.3 本活動における失敗の要因に対する分析

本活動を通して多くの失敗の要因が発見できた。主な要因を以下にまとめる。

- Trello をうまく利用できなかったこと
- 会議頻度が週に 1 度であったこと
- 会議の日程を毎週決めていたこと
- 開発期間が長期に渡ったこと

- それぞれのチームメンバーに対してディレクターが個別に対応していたこと
- ディレクターのみがチームを管理していたこと

まず、Trello が日常的に使用するツールになっていないため、使用することを忘れる者が多かった。これにより、Trello がうまく機能おらずタスクの管理が困難となった。会議頻度が週に 1 度であったことため、一度休むと 2 週間進捗が聞けないことで遅延が多く発生した。さらに、会議の日程を毎週決めていたため会議日が変則的になり、事前に予定を組むことができず、常に欠席者が発生した。開発期間が長期に渡ることによって余裕が生まれ、多くの遅延を許してしまった。また、長期のゲーム制作におけるモチベーションの持続が困難であった。それぞれのチームメンバーに対してディレクターが個別に対応していたため、ディレクター以外のチームメンバー間の連携がうまく取れず、遅延につながるケースが発生した。最後に、ディレクターのみがチームを管理していたことで、ディレクターのミスがそのままチームのミスとなり遅延が発生した。

#### 2.4 失敗に対する改善策とその実践

2.3 節で述べた本活動における失敗の要因を改善するため、いくつかの改善方法を提案した。また、本活動の次のコンテストである「ニコニコ自作ゲームフェス 5」に向けて新たなチームを発足し、チームの運営方法として改善策を実験的に使用した。以降にその際の運営方法を示す。

- 開発期間を 1 ヶ月の短期間で行った
- 会議頻度は週に 3 回とした
- 会議のうち 2 回は実際に集まり、成果を報告しあった
- 会議内で Trello への記入を徹底した
- 会議日程を事前に決定し、そこに全員が合わせる形を取った
- チームメンバーへの対応は、全員に見える場所で行った
- 実装は目に見えるところから順に行うようにした
- 毎日進捗確認を取った

開発期間を 1 ヶ月という短期間で行うことで、開発期間による弛みが起きないようにした。会議頻度を週に 3 回とし、そのうち 2 回は実際に集まり成果を報告しあうことで、各々の進捗具合を全体で把握すると同時に、出来上がっていく過程を見ることでモチベーションの維持を図った。さらに、会議内で Trello の記入を徹底することで、忘れることなく Trello を利用することができた。会議日程を事前に決定することで、予定を合わせることができ、会議欠席者の減少を行った。チームメンバーの対応を、全員に見える場所で行うことで、よりチームメンバー同士がお互いを把握できるようにした。実装を目に見える部分から行うことで、チームメンバーのモチベーション維持を図った。最後に、毎日進捗確認を取ることで、常に緊張感を与えることと、遅延状況をいち早く知ることができた。

## 2.5 改善策によるゲーム制作の成果

2.4 節で述べた通りの方法を利用し、「ニコニコ自作ゲームフェス 5」に向けてゲームの制作を行った。結果として、図 2.2 の「ShadowSequence」というゲームを完成させることができた。製作過程においても、概ね満足のいく制作を行えたと考える。また今回の反省点として、短期間開発における体調管理と、事前のスケジューリングの重要性が挙げられた。短期間開発における体調管理とは、短期間の開発であったため、無理に作業を行い、体調を崩す人員が多かった。また、事前のスケジューリングの重要性とは、開発期間中にチームメンバーそれぞれに 1 週間ほど作業できない期間があり、最終的に開発期間を 1 週間延長した。これは、事前にスケジュールの確認を怠ったことにより、開発期間の見積がずれてしまった。今後の開発では、改善策と同時にこれらの点に注意する必要があると考える。



図 2.2 「Shadow Sequence」

## 3 結論

本活動において、「ニコニコ自作ゲームフェス 4」に向けてのゲーム制作は失敗に終わった。しかし、その失敗を分析することで、「ニコニコ自作ゲームフェス 5」においてのゲーム制作ではゲームの完成を達成できた。

今後の展望として、CGP におけるゲーム制作の成功率は年々上昇の傾向にある。これは、本活動のように失敗よりしっかり学び、成功に結びつけるための仕組みがうまく出来上がっているためと考える。今後もゲーム制作の成功率が上昇することで、開発に余裕が生まれ、より質の高いゲームの制作が見込めると考える。