

CREA GAME PROJECT

—クリエゲーム制作プロジェクト—



福岡ゲームコンテスト受賞ミッション 2016 年度最終報告書

担当教員：床井浩平

ミッションリーダー：河島健司

1. 本ミッションの活動目的

CGPには「学生に、本気でゲームを作る場を提供する」という理念があり、提供できる人を増やしつつ、規模を拡大していくという目標がある。そのために、多くの人にCGPに来てもらわなければならない。しかし私たちはまだまだ無名なため、まずは団体の名前を知ってもらい入りたいと感じてもらわなければならない必要がある。

そこで私たちは、日本の2大ゲームコンテストの一つである、福岡ゲームコンテストで、受賞することにより、全国からの注目を集めることで真剣にゲーム制作をしたい人を集めようと考えた。

※注釈：日本の2大ゲームコンテストは一般に
福岡ゲームコンテストと日本ゲーム大賞と言われている。

2. 本ミッションの活動内容

2では我々が、ミッションを達成する為に実際に行った活動内容を報告する。

今回の活動内容は福岡ゲームコンテストで受賞するためにはどうすれば良いかという部分に焦点を当てて計画されたものである。

まず、ゲームコンテストではHALなどの専門学校が受賞している。そして、受賞するためには、それらの学校より優れた作品を作る必要がある。しかし、専門学校は我々が学校で普通の授業をしている時でさえ、ゲーム制作に従事しており、基礎的な実力に差があるのは明白である。それらの前提条件を踏まえて、以下の二つの作戦を計画した。
(次のページ)

I. 基盤作り

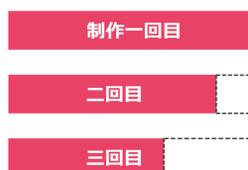
短期間でコンスタントにゲーム制作を行うことにより、制作ルーチンを理解することによる素材作りの高速化と、ソフトへの慣れに対する技術力向上が見込まれる。それにより、今まで以上に制作速度が上がり制作時間の短縮が期待できるというものである。

さらには、この短縮によってできた時間を利用し、IIの項目の差化に費やす、様々ジャンルゲーム制作に費やす、クオリティアップに費やすといった、その時期の目的に応じた使い方をできるようにして、数多く受賞している専門学校と比べた際の、制作従事時間の差や、技術力の差といったものを極力小さなものにし、負けない為に最低限の基盤を作るという目的がある。

制作本数の増加

制作手順の理解

制作速度の向上



本年度制作リスト

2016 5月13~23日	Falling-Neo Genesis	new_white_star!!(高橋・大西・武田・本信・笹原・(河島))
2016 5月27~6月29日	SURVIVAL DISCO	MeTeO(旧new_white_star!!(高橋・大西・武田・本信・笹原・(小林・高田))
2016 5月9日~6月29日	BloodyWalker	EXE(川原、早川、高田、大矢根、吉本、西濱、大田、西、和佐)
2016 6月17日~7月17日	スライムファクトリー	99%モイスチャー (吉良、下山、小林、荒巻、西原、戸田、杉田、納庄、若林)
2016 7月2日~7月3日	落下戦記FALLING	7月ジャムチーム (西原、明松、高田、大矢根、佐藤、吉本、塚本、舛田、萩山、村上、北林、藤兼、西、大田、西濱、伊澤、山口、武田、小森、池田、今入)
	BrotherShooter	TriangleCorner(吉良、明松、山崎、小林、下山、今入、荒巻、佐藤、杉田、戸田、黒土、吉村)
	PolyphoniX	Cow's Tail(森、明松、山崎、今入、佐藤、亀田、坂上、黒土、近藤、吉村)
2016 8月~9月31日	サケの帰還~とにかく私は帰りたい	鯉G (吉本、山口、池田、村上、萩山、成松、西谷、和佐、伊澤、若林、小森、進藤)
	幽々	HIJIKI (藤兼、佐藤、荒巻、塚本、舛田、北林、杉田、木許、近藤、湯浅)
2016 9月1日~11月15日	コンパスロード	d(°o°)b(武田、下山、大西、西原、今入、本信、黒土、笹原)
2016 9月1日~11月13日	Dead or Die	DoD(明松、山崎、小林、川原、戸田、西、坂上、吉村)
2016 7月19日~9月30日	BloodyWrath	EXE(早川、大矢根、吉本、大田、西、和佐)
2016 11月20日~12月25日	Floatrip	SUN MOON 機構 (明松、山崎、今入、西、村上、藤兼、舛田、西谷、大田、黒土、木許、近藤、若林)
	魔女と魔法の森	Familia (武田、戸田、杉、下山、本信、大西、塚本、萩山、伊澤、山口)
2016~2017 10月~3月	Onetre	Team種類 (河島、池田、荒巻、北林、小林、成松、坂上、佐藤、笹原、杉田、小森)

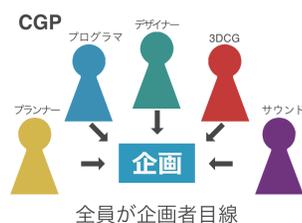
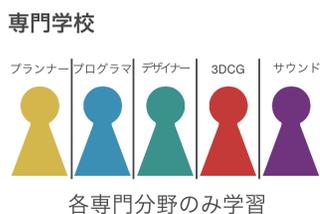
※下二行のゲーム制作はコンテスト提出のため期間を長く取り、クオリティアップに従事

II. 差別化

ゲームの企画を考える際、プランナーという企画を専門に考える人が企画を考えます。専門学校も例外ではない。

プランナーが企画を考えると、どうしてもその人の同じ癖が続いてしまったり、マンネリ化しやすくなってしまいます。

そこで私たちは、それらの欠点をなくし企画をより良いものへと昇華させるべくプランナーが考えてきた企画を開発に携わる全員で吟味しなおすという方法をとった。これにより、癖があれば指摘してもらったり、マンネリ化しても話し合うことができるので、問題は解消され、さらに我々の強みとなり（専門学校は学科で分かれているため現実的に難しい）専門学校との差別化をはかることができると考えた。



全員での吟味の際に行った具体例

好きなゲームは？

なんでもやんであれですけど、過去の作品でゲームの作りがすごいと思ったのは「ゼルダの伝説 時のオカリナ」ですね。絶妙に謎があって、ゲームをしているプレイヤーの発想の限界ギリギリで思いつくように作られていたので、解いていくのが非常におもしろかったです。

社長個人としてこれが面白かったというタイトルはありますか？

「セブナイツ」ですね。いろいろな成功の要因がローカライズの面から隠されていますが、演出やグラフィックのクオリティも極めて高く高いので、ゲームをよく理解しないうちでもすごく楽しいゲームと感じられるように作られています。

私のテラモ時代の先輩で、「DEAD OR ALIVE」を作った坂根さんのお言葉ですが、「ゲームの基本はシンプルなインプットに対して、ゴージャスなアウトプットが返ってくる」と興奮されています。『入力や操作はすごくシンプルだけど、演出も極めて結果として大きなものが返ってくる。それがゲームの面白さだ』という意味です。すごく良い言葉だと思いつつと覚えておきます。『セブナイツ』からはそれをすごく感じます。

コンテストの審査員の好きなゲームジャンルやコンテストの求めるものを調査し、要求を満たしている全員でチェック。



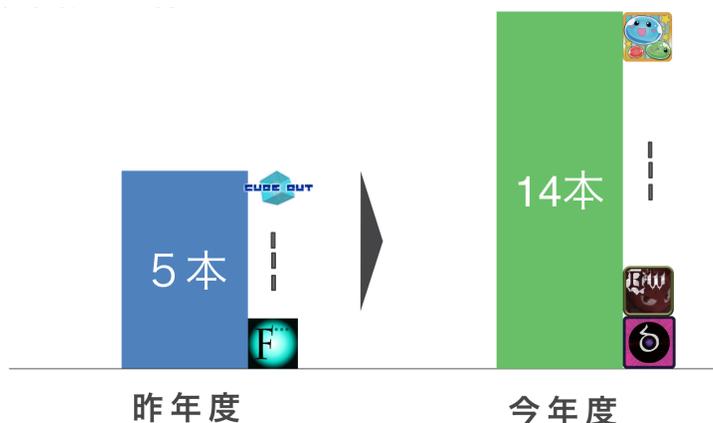
実際に受賞しているゲームをプレイし、どの様に評価されて受賞したかを自分たちで研究したり、調査する。

以上二点が、福岡ゲームコンテストで受賞するために行った計画である。

3. 本年度成果報告

I. 総制作ゲーム本数

今年度は年間を通じて 14 本のゲームを制作することに成功した。



コンスタントなゲーム制作による基盤作りによって制作スピードを向上させることに成功したため、全体を通してみると、昨年度よりもはるかに多くの量のゲームを作成することに成功した。倍以上の制作が可能となり、制作可能なゲームのジャンルも増え、差別化に時間を使うこともできたので、基盤作りは成功したと考えることができる。

II. 国内最大級カンファレンス CEDEC

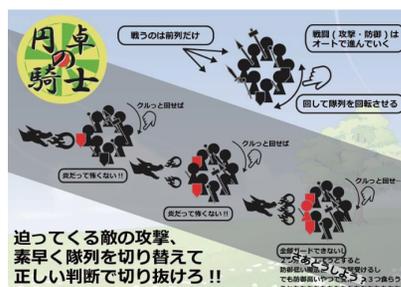
PERACON 2016

勝手に団体戦
アマチュア部門 **1位**

★ プロ・アマ合同コンテスト

★ プロも交えた中では 4 位獲得

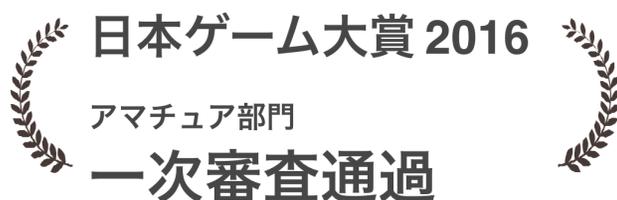
国内最大級のゲームクリエイター向けカンファレンス「CEDEC」内で行われる 1 枚だけの企画コンテスト「PERACON」において上記の成績を獲得した。



全員で企画を吟味を行ったことで差別化に成功し、企画としての質をあげることができ、大きなコンテストのアマチュア部門で1位、プロを含めて、4位という著しい結果を残すことができた。

III. 日本ゲーム大賞

Bloody Walker



- ★ 一次審査通過作品は329作品中
- ★ 85作品のみ
- ★ 国公立大学唯一の一次審査通過

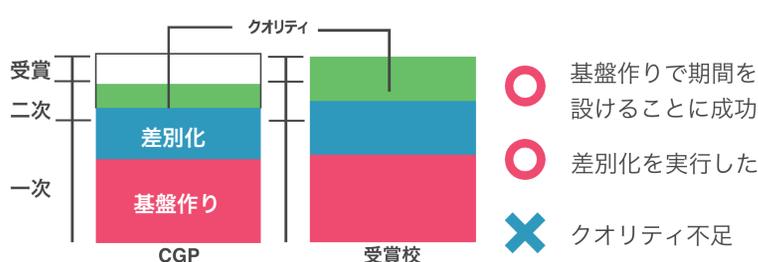
日本の二大ゲームコンテストの一つである、日本ゲーム大賞で国公立大学で和歌山大学のみが一時審査を通過。これは2で行った基盤作り、差別化が成功し、うまく噛み合った例であると考えられる。

しかし、残念ながら、今年度ミッションとして掲げてきた福岡ゲームコンテストでは、受賞を果たすことはできなかった。

4. 考察

今年目標として掲げていた福岡ゲームコンテストで受賞できなかった理由を考察した。

今年度成果でも述べたように、基盤作りで制作のスピードを上げ作り出した時間で、差別化、様々ジャンルゲーム制作、クオリティアップのための時間をとることに成功した。差別化は企画コンテストでの結果の通り、実力をつけることに成功した。



では基盤作り、差別化ができ、クオリティアップのための時間を取り、実際に行いましたが、何が足りなかったのか？

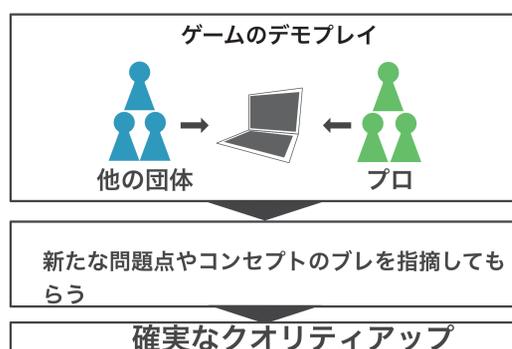
私たちはゲームのクオリティアップの際、ゲームのコンセプトからずれたクオリティアップを行ったため、コンセプトがブレ、コンテストで重要となる、そのゲームは「ユーザーに何を見せ、何を伝えたいのか」が伝わらず、評価が低くなり、受賞できなかったと結論付けた。

5. 今後の展望

今後のコンテストでの結果をより良いものにし、さらにそれを継続させるためには上で述べた、コンセプトに沿ったクオリティアップを正しく行えるようになるのが、優先課題と考えられる。

そして、それらを実行するためには、差別化同様、CGP 外のたくさんの人、それもゲーム制作の経験を積み、的確なアドバイスをできる人の目を通す必要があると考えた。

そこで、プロが主催するセミナーなどで他のゲーム制作団体やプロにゲームのデモプレイをしてもらい、自分たちのゲームに関する自分たちでは気づけなかったゲームの問題点や、ブレを指摘してもらうことを考えた。これによって、コンテストに最適化された状態にすることができる。そして、確実なクオリティアップをできるようにし、今年培ったノウハウと合わせ、今後のコンテストで、安定した良い結果を出せるように考えられます。



来年度は福岡ゲームコンテスト受賞をミッションとして提出するかどうかは未定であるが、以上に述べた考えはゲーム制作団体として活動する上で必要なことであるので、参考とし、団体として恒常的な成長を図れるよう、現状に満足することなく取り組みを行っていきたい。