

ゲームクリエイトプロジェクトの活動を通じて得られたこと

横山 翔太

徳島大学工学部知能情報工学科 3年 創新教育センターゲームクリエイトプロジェクト

松本 和幸

徳島大学大学院社会産業理工学部 理工学域知能情報系

1. ゲームクリエイトプロジェクトについて

ゲームクリエイトプロジェクトは、2014年に結成され、ゲーム開発を通して専門的な技術の向上と、チーム活動を通して社会人基礎力を向上させることを目的として活動しているプロジェクトである。今年度はチームで開発したゲームを福岡ゲームコンテストに応募し、優秀賞以上を受賞することを目標としている。現在このプロジェクトは1年生から3年生の約30名程度のメンバーが所属しており、ゲーム開発は、制作班を3~5班ほど作りそれぞれで制作を行う。各班にはプログラム担当とグラフィックなどの素材を担当する人を均等に配置している。

2. 活動内容と成果

今年度のプロジェクトの活動計画を表1に示す。また、作品一覧を表2に示す。

表 1: 活動計画

月	ゲーム開発	プロジェクト活動
4		
5	一年生へのプログラムの勉強会	プロジェクト審査会 仁生予算申請2次審査
6		仁生交付式
7		
8	前期ゲーム制作 火災体験VR 横スクロールアクションゲーム リズムゲーム レースゲーム	
9		仁生中間報告会 第7回ICT徳島大賞への応募 電ファミゲームマガジン新人賞への応募
10		マチアソビへの出展 大学祭への出展 プロジェクト中間報告会 科学の祭典への出展 PLiCyゲームコンテスト2017への応募
11	後期ゲーム制作	
12	VRRPGゲーム	
1		徳島大学カンファレンスでの発表 ニコニコ自作ゲームフェス2018への応募 第11回福岡ゲームコンテストへの応募
2	今年度の振り返り	プロジェクト最終報告会
3	来年度に向けての勉強	仁生最終報告会

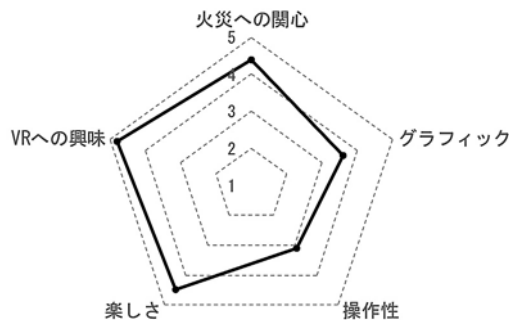
3. VRゲーム開発

本プロジェクトでは、今年度から、VRゲーム開発班を新たに設けて、「火災体験VR」の開発に取り組んだ。VRとは、バーチャル・リアリティのことで、VR市場は2025年には約11兆円に拡大されると言われている。「火災体験VR」は徳島大学常三島キャンパスの生協食堂が火災現場となっており、プレイヤーが避難指示や初期消火活動を体験することができる。徳島で開催された「マチアソビ vol.19」のVR映像祭に10月7日~8日の2日間出展し、体験者の評価を得た。(図2)



(図 2)

その結果を以下に示す。



(図 3)

アンケート回答者数：31人

5段階評価(1. とても悪い-5. とても良い)

Q. 火災が発生した際の参考になったか…4.4点

Q. グラフィック(再現度)…3.6点

Q. 操作性…3.1点

Q. 楽しかったか…4.5点

Q. VRに興味を持てたか…4.8点

全体的にはVR、火災への関心を共に深めることができたと考えられる。反省点としては、操作性が難しかったことである。よって今後は、事前に操作方法をレクチャーしたり、もっと簡易に操作できるようにプログラムを改善していきたい。現在、「火災体験VR」をICT徳島大賞に応募しており、結果待ちである。また、開発したゲームは学園祭や地域の科学イベントにも出展し地域貢献にも努めている。さらにホームページ上でも公開し、開発したゲームを自由にダウンロードしてプレイすることができるようにしている。なお、VRゲーム開発は仁生イノベーションから助成金をいただき実施したものである。

4. 開発における問題点と解決策

(1) ソースコードのバージョン管理

ゲーム開発を行って行く過程で、複数人が同じファイルに情報を書き込んで行くことがある。その際に他の人が開発した部分が消えてしまうということがあった。これは、作業手順について共通認識ができておらず、最新情報を取り込まずに開発を進めてしまったためである。この解決策として、「GitHub」というバージョン管理ツールを導入することで改善を測った。「GitHub」というのは開発環境と連動して機能させることができたり、他の人が開発したことを通知してくれたりする。導入の結果、この問題がゼロにはなっていないが大幅に減少させることができた。

(2) チームメンバーの進捗確認

他のメンバーの開発状況を週に1回程度のミーティングで確認していたのだが、それでは開発が予定より遅れることがあった。そこで「Trello」というタスク管理ツールを導入した。これは携帯やパソコンから手軽にアクセスでき、割り振られた分担の確認ができるものである。また分担が完了した際には他のメンバーに通知が送られるようになっており、チーム活動で非常に役に立っている。

5. 活動を通じて得られたこと

活動を通じて得られたことの1つ目はコミュニケーション能力の向上だ。以前の私は、人と会話する時に相手の目を見て話すことができていない、人前での発表や意見の交換なども苦手だった。しかし、このような活動を通じて経験を積むことで苦手意識がほとんどなくなった。

2つ目はプロジェクトマネジメントの経験だ。私は今まで複数人が関係する物事で真剣に活動したことがなかったが、ゲームクリエイタープロジェクトの一員として目標に向かって計画を立て実行し努力や反省改善を行っている。社会に出る前にこのような経験ができたというのは大変すばらしいことだと考えている。今後、私達のプロジェクトでは3DやVRなどの最先端の開発技術を身につけ、よりクオリティの高いゲームを制作していきたい。また、ゲームコンテストで受賞も目指したい。