

ゲーム開発プロジェクトの活動から得られたこと

石田翔太

理工学部情報システムコース3年

徳島大学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 はじめに

私は1年生から本プロジェクトで活動を始めており、ゲーム開発を通して、プログラミングスキルやゲームの開発に関する専門知識、そしてチーム開発に関する技能を向上させてきた。本稿では、今までプロジェクト活動を続けてきた中で得られた事や成長した事を分析する。そしてその中でどの程度目的を達成する事が出来たのかを考察する。

2 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年から活動を始めたゲーム開発プロジェクトで、ゲーム開発を通じて専門技術の向上、さらにはチームの活動を通じて社会人基礎力を向上させる事を目的としたプロジェクトである。今年度は4つの目標を設定しており、最も大きな目標として後期に制作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事を掲げている。現在このプロジェクトでは17名が活動しており、一つのゲームに対して3~4名程度で開発している。内訳はプログラム班とデザインやオーディオを担当とするアーティスト班を個々の適正に合わせて振り分けている。

3 技術的な成長

(1) 新しい技術への挑戦

私たちのプロジェクトは現在、VRという近年注目されている最新の技術を使ったゲームの

制作を行えるまでに最新技術を導入できる基盤を整えることが出来た。元々私が参加し始めた2016年度ではゲームエンジン等は使わず、ライブラリの使用に限定した開発を行っていたが、2017年度からは企業も多く採用しているゲームエンジンの「Unity」、さらに同年度夏からはUnityを利用したVR作品の開発を行っている。こういった幅広い技術に触れた経験は自分自身とプロジェクト全体の専門技術の向上へと繋がったと考える。

(2) チーム開発に関する技術の向上

個人の開発とは異なり、チーム開発では、コミュニケーションや進捗管理、データ管理について考える必要がある。まず、チームで開発していく上で特にソースコードの管理が重要となる。私達のプロジェクトでは複数人でプログラムの開発を行う中で、編集途中のソースコードが別のメンバーのファイルに上書きされてしまい、作業中の内容が消えてしまう問題点があった。この問題を解決するため、バージョン管理ツール「Git」¹を導入した。Gitを用いることで同時に複数人がソースコードを編集していても、ソースコードの衝突を起こすことなく開発を進める事が出来るようになり、効率の良い開発が可能となった。またタスク管理ツールやコミュニケーションツールの積極的な導入により、遠距離でも円滑にコミュニケーションを取られるようになり、開発の進捗状況を視覚

的に確認できるようになったことで開発スピードが向上した。

4 人間的な成長

(1) プロジェクトマネジメント能力の向上
プロジェクト活動を通して、成長したことの一つにプロジェクトマネジメント能力の向上が挙げられる。1年間を通してのプロジェクトの運用計画や、開発方針の決定をミーティングで行なった。その中で、上手く機能しない事やそれをどう解決すれば良いのかといった問題解決に尽力する事もあった。このような経験は社会人にも必要な能力であり、社会人基礎力の向上へと貢献していると考えている。

(2) 大学祭での出展

私たちのプロジェクトでは、2017年度の徳島大学常三島祭において開催体験 VR 作品を出展した(図1)。



(図1)

また、その際、試遊者に対して作品に対するアンケートを実施した。その結果を以下に示す。

アンケート回答者数:25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…3.8点

Q. グラフィック(再現度)…4.2点

Q. システム 4.2…点

Q. 楽しかったか…4.5点

Q. やり込み要素…4.2点

アンケート結果から、全体的な評価は高く楽しんで貰えた事が分かる。しかしながら、「火災の参

考になるか」については他の項目よりもやや低く、改良の余地がある事が明らかになった。この結果から私は学生の力で数多くの人々の心を動かすことできるエンターテインメントの素晴らしさを感じ、「火災への参考になるか」についての評価に対しても、どうすればさらに良い作品を作り出す事ができるのかを考えるきっかけになったと考えている。さらにユーザのためにより良いものを作り出すというようなクリエイティブな仕事に就きたいと言った、将来のキャリアについて考える契機となった。

5 考察

以上の経験から特に成長できたと考える1つはチーム開発に関する技術である。学生の間には多人数で何かを作り上げるという機会は少なく、それに伴う進捗管理やソースコード管理等、チーム開発に関する技術や知識を得るといった貴重な経験をする事で大きく成長でき、結果として社会人基礎力への向上にも貢献していると考えている。そしてもう一つは専門技術の向上である。前述したように2017年度からはVR開発に着手しており、最新の技術を利用した開発を行っている。これは前年度までに積み上げた技術があったからこそ取り組む事が出来た事であり、プロジェクト全体の専門技術が少しずつ向上してきたことの証であると考えている。以上の事から、ゲーム開発プロジェクトを通して私は目的を達成できたと考える。そして今後プロジェクトが時代に合わせて幅広い技術を深く学ぶ事が次の年度のプロジェクトを担う学年の目的の達成へと繋がっていくと信じている。

※ 注釈

1 <http://git-scm.com/>