

Global Game Jamへの誘い

—48時間ゲーム開発プロジェクト「GGJ2010」参加報告—

2010年9月2日

東京工科大学 メディア学部 講師

三上浩司

AGENDA

1. 「Global Game Jam」とは
2. 「Global Game Jam 2010」東京工科大学サイトにおける開発者(Jammer)の格闘
3. 「Global Game Jam」の効果
4. 「Global Game Jam 2010」のサイト運営

Global Game Jam とは？

Global Game Jam (GGJ)

- ・ IDGAが主催するゲーム開発イベント
 - 2009年から開催
 - 世界各地の会場にゲーム開発者が集い、題目に沿ったゲームを48時間という短い時間で開発するイベント
 - 開発環境や開発チームの人数などに対する制約は基本的になし
 - 開発したゲームは公開され相互評価を行う

- ・ 意義
 - 開発サイクルを一貫して経験することの重要性
 - プロトタイプと評価の重要性

- ・ URL <http://www.globalgamejam.org/>

Global Game Jam 2010

- ・ 2010年1月29日(金)～31日(日) <現地時間>
 - TimeZoneごとにサブテーマを設け現地時刻に従って随時進行
- ・ 69カ国, 138の会場に4,354人の開発者(Jammer)が集結し, 最終的に929のゲームが開発された
- ・ 日本からは4か所が「サイト」として参加
 - 東京工科大学
 - 北陸先端科学技術大学院大学
 - 御所東(京都)
 - ZEROJIGEN(新宿)



<参考><http://www.globalgamejam.org/jam>

「Global Game Jam 2010」
東京工科大学サイトにおける
開発者 (Jammer) の格闘

東京工科大学サイトの概要

- ・ 参加者17名(オーガナイザー含む)
- ・ 片柳研究所コンテンツテクノロジーセンターの設備を利用
- ・ 開発環境
 - Visual Studio 2005, 2008
 - XNA, FK(大学独自の3Dライブラリ)
 - Maya, MotionBuilder, 3dsMAX
 - Adobe Photoshop, Illustrator, Aftereffectsなど
- ・ その他学生がLaptop持参
 - 各自の開発環境



参加者 (Jammer)

国内会場なのに参加者はグローバル・・・

- ・ Kenneth Chan (香港)
- ・ Saha Jirayudul (タイ)
- ・ 王 瀚慶 (中国)
- ・ 小島 啓史 (日本)
- ・ Tonny Kusdarwanto (インドネシア)
- ・ Sigit Kusumanugraha (インドネシア)
- ・ Nirote Laohathaimongkol (タイ)
- ・ 増子 紘之 (日本)
- ・ 劉 苗苗 (中国)
- ・ Aisha Onizukawaki (マレーシア)
- ・ 関 光貴 (日本)
- ・ 白石 匠 (日本)
- ・ 杉山 直隆 (日本)
- ・ 辻 翔太 (日本)
- ・ Sy Wa Kit (香港)
- ・ 山田 航 (日本)

- ・ 東京工科大学メディア学部並びに大学院の学生
 - ・ 留学生のうち3名はゲーム会社での開発経験あり
- 日本7名, 中国2名, 香港2名, タイ2名, インドネシア2名, マレーシア1名

テーマ

- ・ 世界共通テーマ
 - 「Deception(だます)」
- ・ GMT+9のサブテーマ
 - 「sports(スポーツ)」
 - 「ports(港)」
 - 「warts(吹き出物)」
- ・ オプションなテーマ
 - 5分以内でクリアできる5つのゲーム
 - 16色以内で表現
 - ゲームパッドやマウスやキーボード以外のデバイスをつかう
 - テキストや数字を用いないユニバーサルなゲーム
 - など10のテーマ

チーム編成

Team A

- ・ 白石 匠 PD, GD
- ・ 小島 啓史 メインPG
- ・ 関 光貴 PG
- ・ 杉山 直隆 PG
- ・ 山田 航 PG
- ・ 辻 翔太 3DCG
- ・ Saha Jirayudul 3DCG
- ・ 増子 紘之 Sound

開発環境, 方針

- ・ C#, XNA Game Studio 3.0
- ・ 3D Graphics

Team B

- ・ Kenneth Chan PD
- ・ 王 瀚慶 GD
- ・ Sy Wa Kit メインPG
- ・ Tonny Kusdarwanto PG
- ・ Nirote Laohathaimongkol TD
- ・ Sigit Kusumanugraha Art Director
- ・ 劉 苗苗 2D
- ・ Aisha Onizukawaki 2D

開発環境, 方針

- ・ Java Monkey Engine
- ・ 2D Graphics + アニメーション

基本的には開発環境と利用技術, ジャンルなどでチームが分かれた

Team A Day1

| チーム | 開発状況 |
|-----|--|
| 全体 | 20時頃企画決定 24時頃仕様決定, 役割分担 帰宅 (半数はプロデューサ宅で作業) 宿題: デザイン画を描く ライブラリ & ベース作る |



- ・ 早い段階での仕様決定と作業の切り分け方針の確定
- ・ スケジューリングの確定と管理

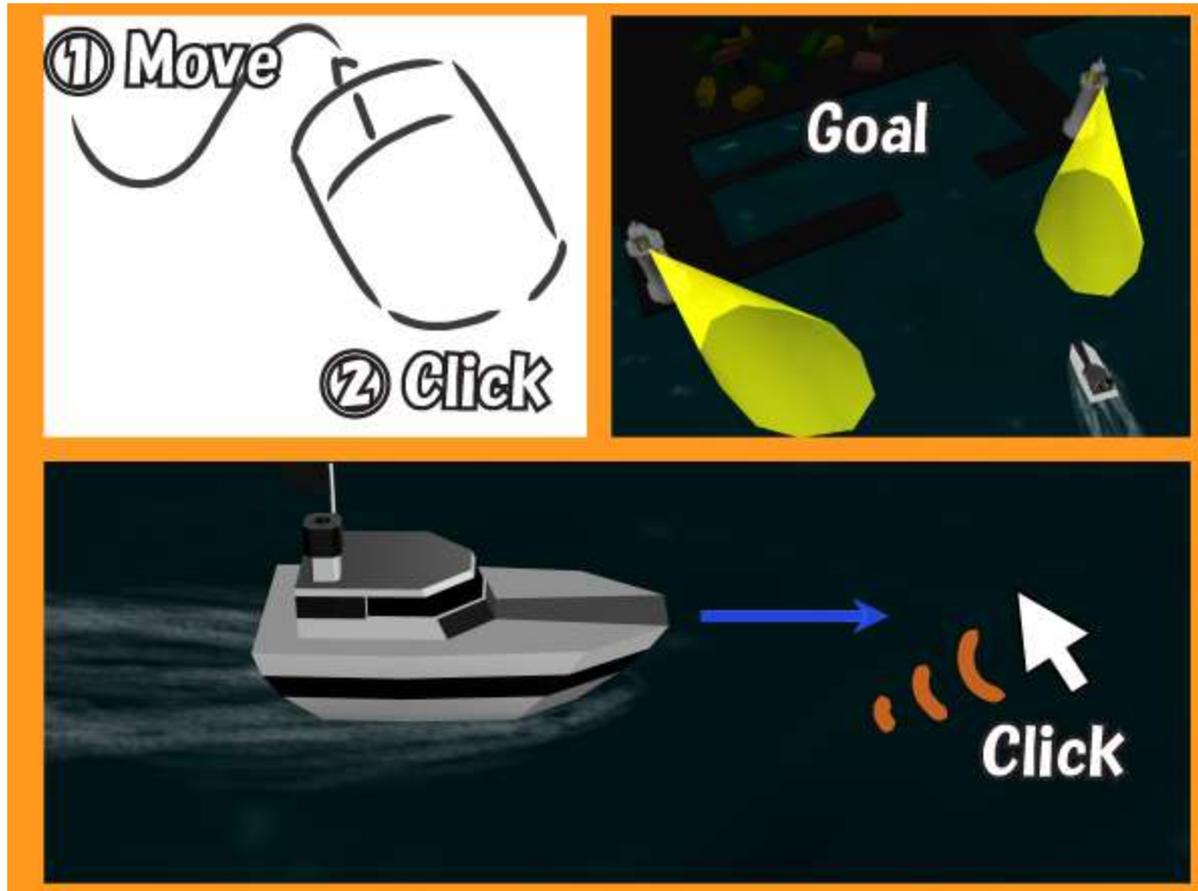
Team A 企画概要①

- ・ タイトル: TRAVEL TROUBLE
- ・ ジャンル: パズル・アクション好きユーザ
- ・ 年齢層: 全年齢
- ・ プレイ人数: 1人
- ・ Platform: PC
- ・ 操作: マウス
- ・ 開発環境:
 - Visual Studio 2008 (C#), XNA GameStudio 3.0
 - Maya, 3dsMax
 - Photoshop, Illustrator, SAI

全体テーマの「だます」と「Ports(港)」を要素に加える

Team A 企画概要②

操作はマウス, 偽装船を操作し目港を目指す

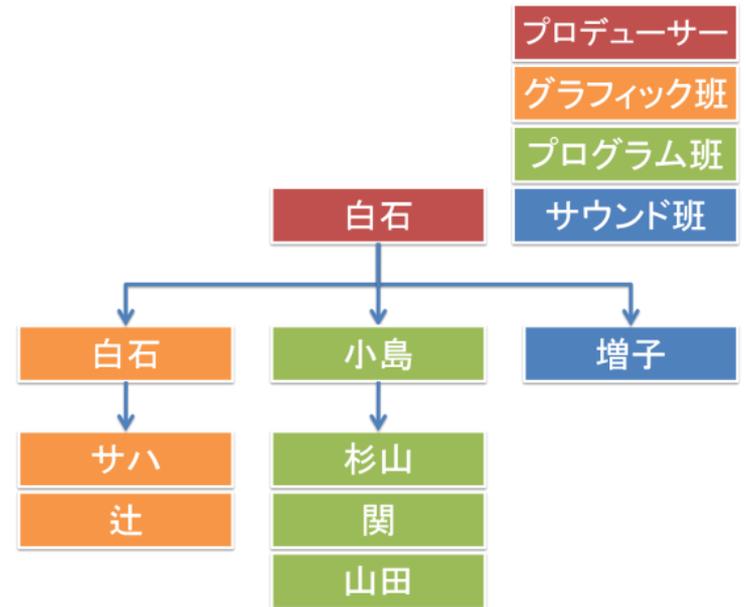
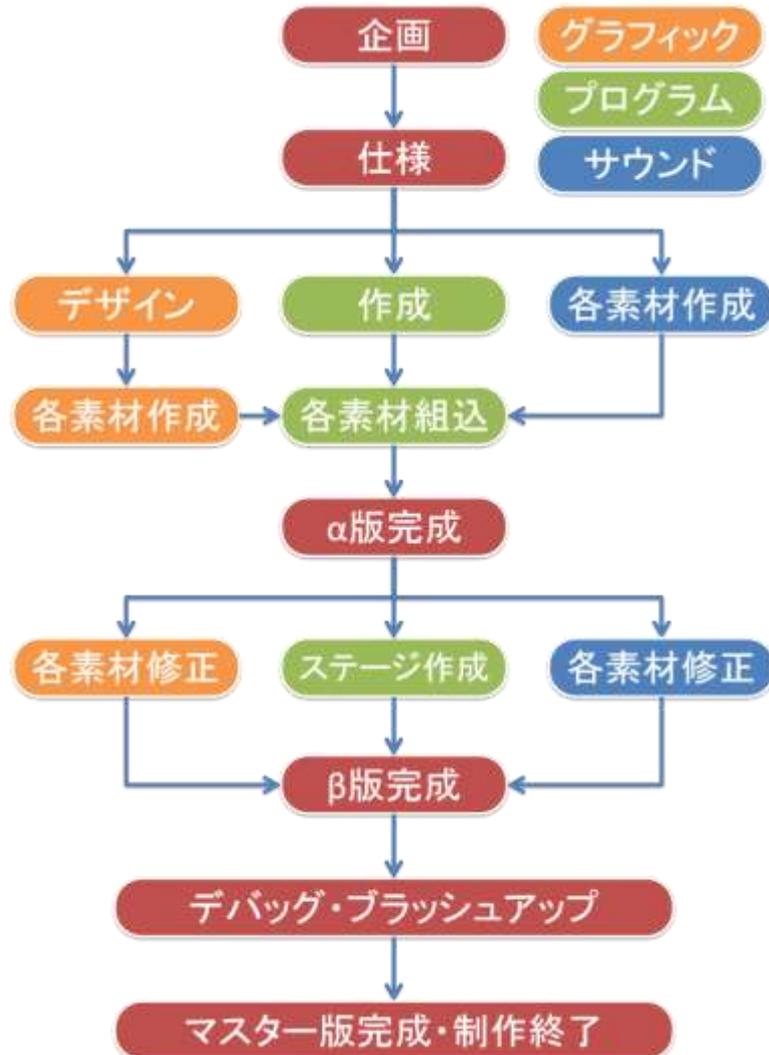


Team A 企画概要③

- ・ 目的: 港へ到着する
- ・ 手段: 色換え(偽装・だます)



Team A ワークフローと制作体制



Team A Day2

| チーム | 開発状況 |
|--------|------------------------------|
| グラフィック | 3D本素材を高速制作 世界観をファンシー路線に変更 |
| プログラム | 各担当社がパートを制作 ステージのベース制作 |
| サウンド | 世界観変更を受け、修正 |



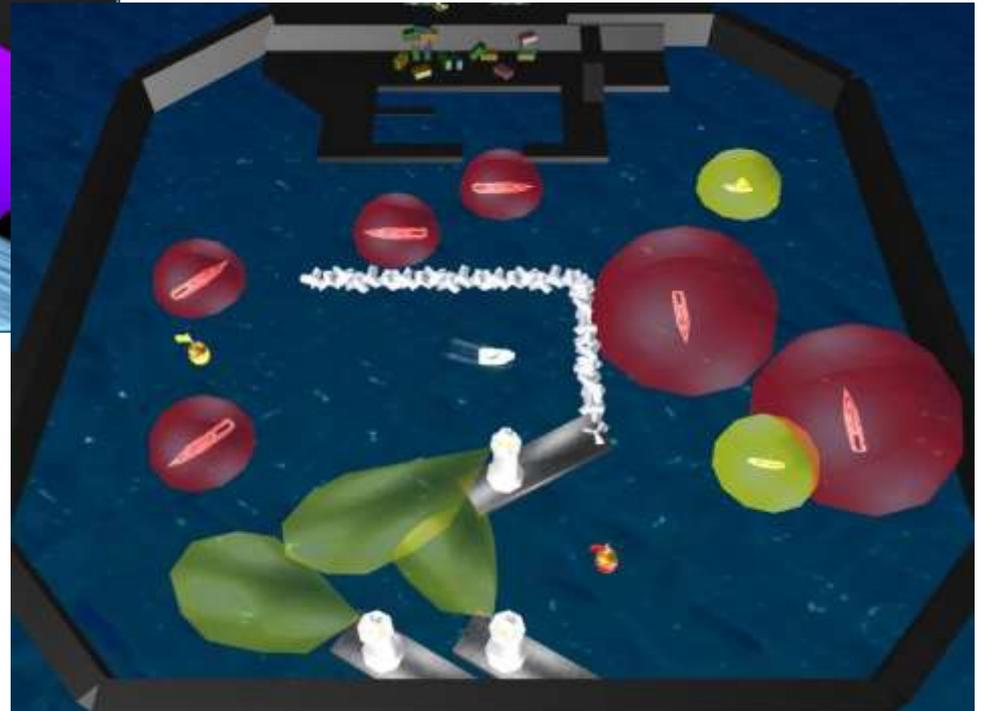
- ・ 10:00 α 版完成
各素材を組み込みゲームフローの機能をすべて実装した状態
(ゲーム性は求めず、動作も不安定でも一応動くという段階)
- ・ リーダー、プログラマー全員居残り

Team A Day3

| チーム | 開発状況 |
|--------|--|
| グラフィック | 3D本素材増やす 2D素材を制作 |
| プログラム | 9時 ステージのベース終了 9時以降 ステージ4面作成 各担当のブラッシュアップ |
| サウンド | 余裕を持って完成 |

- ・ 11:00 β 版完成(予定より1H遅れ)
 予定したステージをすべて実装した状態(難易度は未調整)
- ・ 14:00 バグフィックス, 調整
- ・ 16:00 アップロード

Team A ゲーム画面



Team A デモプレイ

Team B

| Day1 | Day2 | Day3 |
|--------------------------|--|---|
| 早々に企画決定 21時には全員帰宅 | プログラム 開発環境で問題発生 大幅変更でピンチ 新しいエンジンに挑戦 グラフィック 手の込んだ手描き2D アニメーション プログラマー1名居残り | グラフィック完成 プログラムフル稼働！ 17時(過ぎ?)に提出 |



「Global Game Jam」の効果

学校教育としての効果

- ・ 短時間で制約が多い開発であるため、教育効果の測定や参加者の自己能力認識に有意義
 - 新しいことに挑戦し易い
 - 失敗を通じて経験することが容易(立ち直りやすい)
- ・ 大学での教育内容の再認識と再確認
 - ドキュメントの重要性
 - プロトタイピングの重要性
 - スケジュール管理の重要性
 - これまでの「失敗」で学んできたことを駆使して「リベンジ」

産業界での利用の可能性

- ・ 社内での人材育成や、内定者に対する事前研修など
 - 会社独自のルールを中途採用のスタッフに浸透させる手段
 - 短期間でできるため、新人が様々な職種を体験することも可能
 - 1月末という時期は内定者の研修としても適している
- ・ 純粋にクリエイティビティの追及
 - 日常の業務では望みにくい、「独自のプロジェクトを自由な発想で作りに上げる」という体験

産学連携での利用の可能性

- ・ マネージメントスキルの向上に寄与する可能性
 - 管理職となるためのトレーニングとして, 経験の浅い学生との混成チームによる参加
 - 留学生を交えた国際的なプロジェクトのケーススタディ
- ・ Global Game Jam 2011は2011年1月28日から30日
 - 東京工科大学はサイトとして参加予定
 - 企業の方や個人の参加も大歓迎!
 - 大学院生から専門学校生まで参加予定
 - 留学生も多数参加予定
 - ぜひご興味のある方はご一報ください

mikami@media.teu.ac.jp

「Global Game Jam」のサイト運営

サイト(会場)運営にかかる労力

- ・ 48時間のオープンイベントという障壁
 - 実際はすべての時間や場所をオープンにする必要はない
 - 参加者を限定することもできる
 - 会議室にいくつかの機材を設置するだけでも対応可能
 - 必須なのは開発環境やインターネット接続のみ
 - ラップトップ持参というケースもあり
- ・ 専門学校, 大学等教育機関が開催し易い
 - 開発環境が整備でき, ある程度オープンにできる
 - 教育機関のインフラがあれば比較的運営は容易
 - ・ GGJ2010の東京工科大学サイトの運営は実質1人

サイト間の連携

- ・ Ustreamを用いて全世界生中継や他のGGJサイトとの連携
 - 48時間の開発経過はリアルタイムに中継(任意)
 - 北陸先端科学技術大学院大学(JAIST)と東京工科大学で常時、中継映像を交換し合い、お互いの最終発表も共有した



まとめ

- ・ Global Game Jamはスリリングでアグレッシブな体験
- ・ 忘れていた純粹なモノづくりと制約の中での挑戦は自己研鑽に
- ・ サイト運営は多少のノウハウはあるものの障壁は低い
- ・ 欧米に比べると少ないといわれる日本の参加者をぜひ増やしたい

ご清聴ありがとうございました

東京工科大学 メディア学部 専任講師
三上 浩司

mikami@media.teu.ac.jp

何でもお気軽にお尋ねください

標準的なスケジュール

| 1月29日(金) | 内容 |
|----------|---|
| 16:00 | 受付開始 |
| 17:00 | 基調講演(指定ビデオの上映) |
| 18:00 | 参加者自己紹介 |
| 18:30 | ゲームテーマの発表 ゲームの企画 企画内容の発表 チーム編成 |
| 1月30日(土) | 内容 |
| | ゲーム制作 |
| 1月30日(日) | 内容 |
| ～15:00 | ゲーム制作(最終提出期限は17:00) |
| ～16:30 | プロジェクトの発表まとめ |
| ～18:00 | プロジェクトの発表・講評 |