

# 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<br><br>24時頃仕様決定, 役割分担<br><br>帰宅<br>(半数はプロデューサ宅で作業)<br><br>宿題: デザイン画を描く<br>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

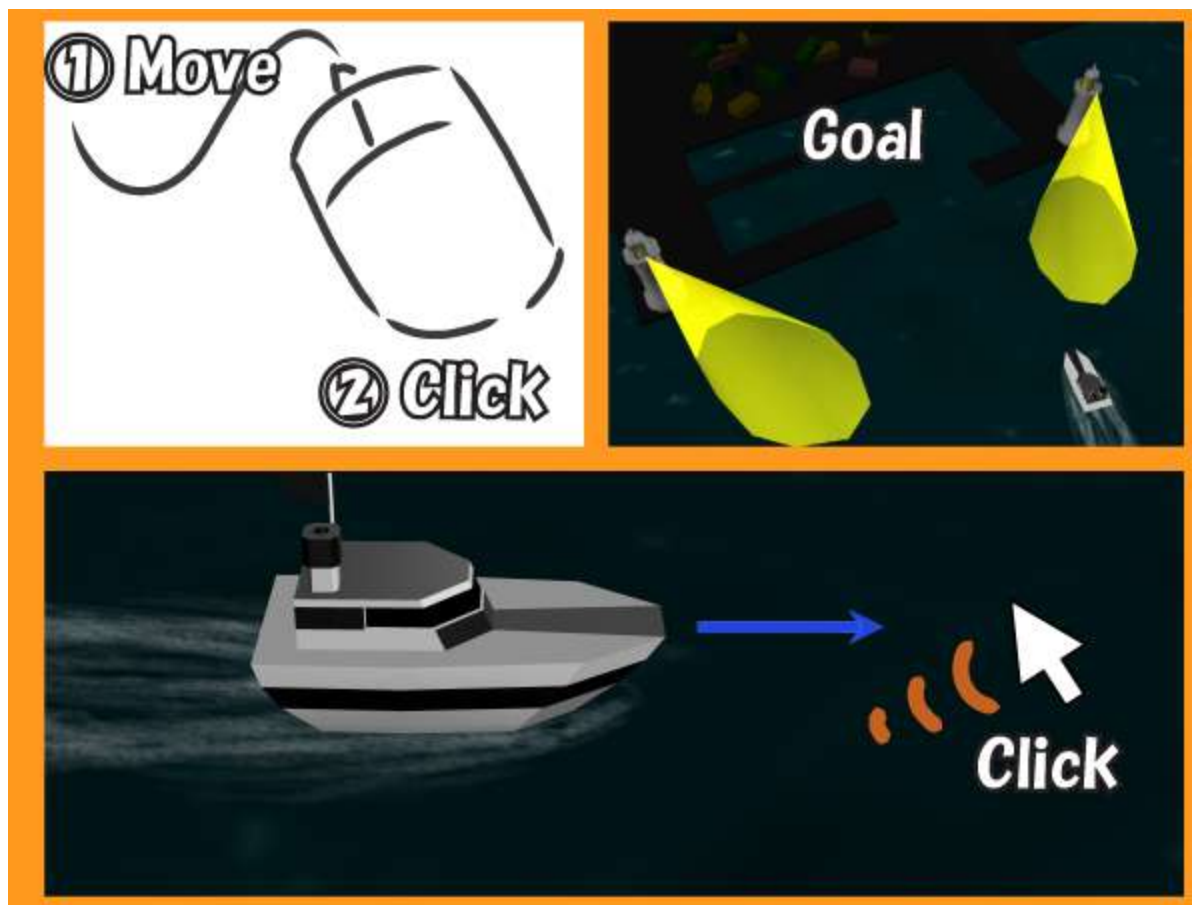
---

- ・ 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

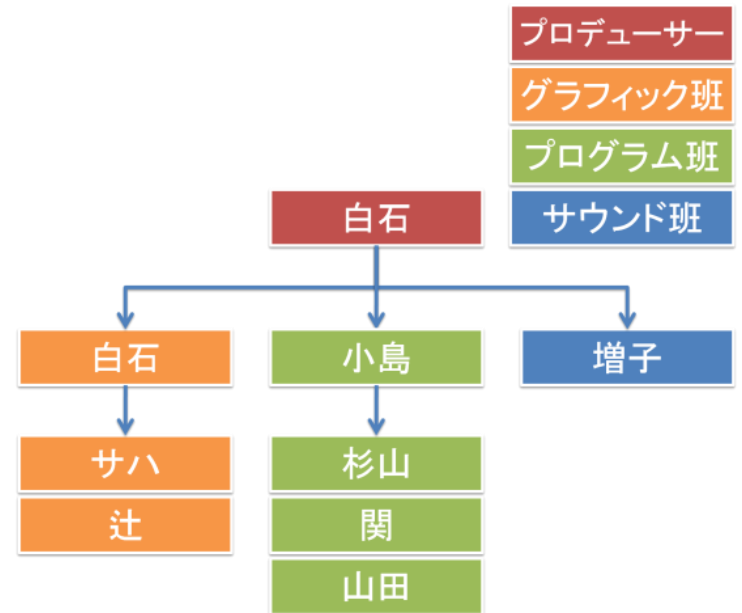
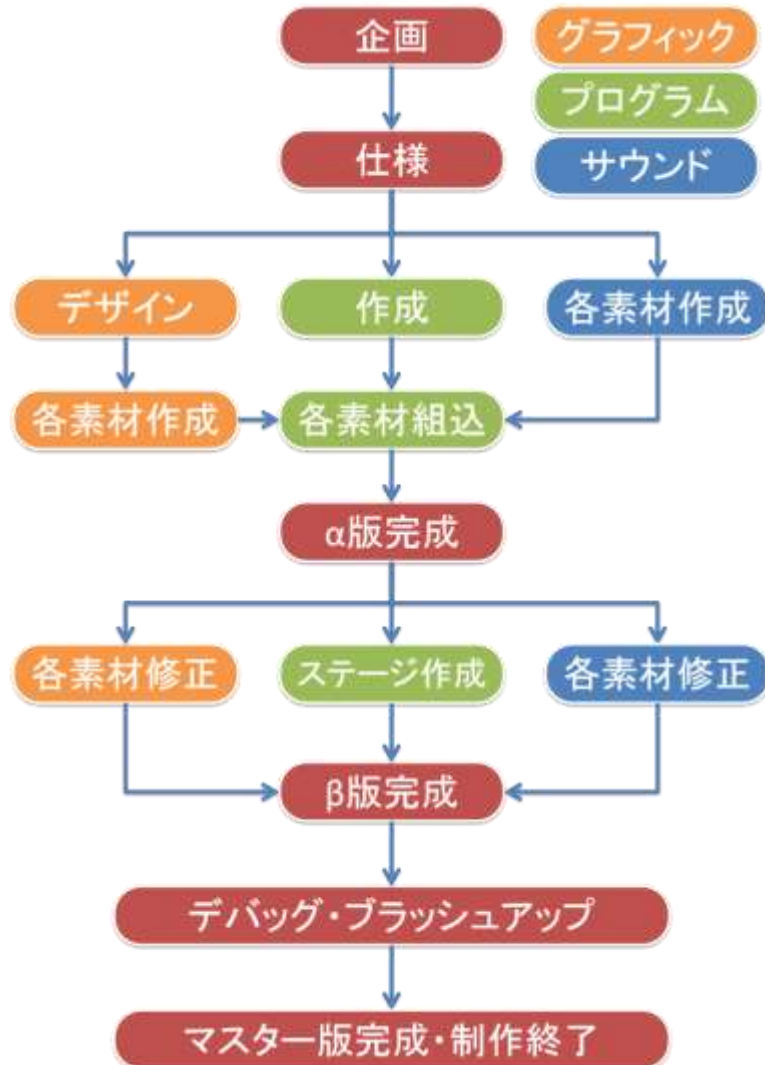


## Team A 企画概要③

- ・ 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<br>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<br>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

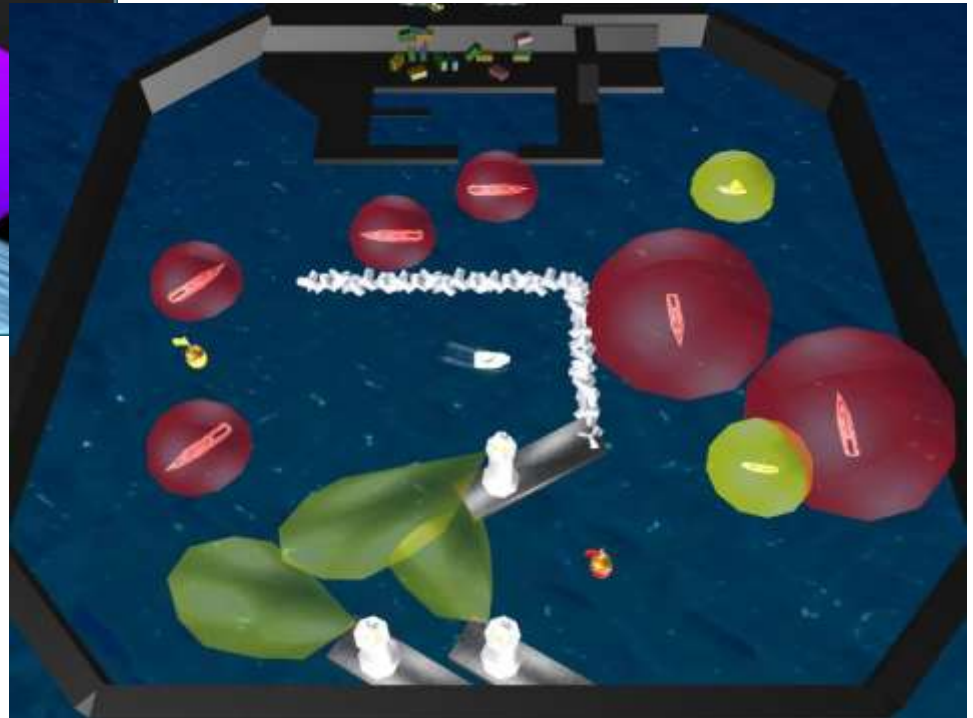


# Team A Day3

| チーム    | 開発状況   |
|--------|--|
| グラフィック | 3D本素材増やす<br>2D素材を制作                            |
| プログラム  | 9時 ステージのベース終了<br>9時以降 ステージ4面作成<br>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<br><br>21時には全員帰宅 | プログラム<br>開発環境で問題発生<br>大幅変更でピンチ<br>新しいエンジンに挑戦<br>グラフィック<br>手の込んだ手描き2D<br>アニメーション<br>プログラマー1名居残り | グラフィック完成<br><br>プログラムフル稼働！<br><br>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](mailto: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](mailto: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<br>ゲームの企画<br>企画内容の発表<br>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                            |