

GAME SOFT

Digital Works 2013-2014

年々向上する作品レベルに、ゲーム業界のプロからも高い評価。

ゲームソフト分野のデジタルワークス2013-2014が2月14日、神戸市内の松方ホールで開催されました。今年で14回目を数えるこの学生作品発表会は、毎年、多くのゲーム関係者から注目を集め、今回も1年生から3年生までが参加してノミネートされた15作品は力作揃い。それぞれが最優秀賞をめざし、堂々とプレゼンテーションを行いました。



細部まで作り込んだ努力が評価され、最優秀作品賞に。
全参加作品の中から最優秀作品に選ばれたのは、2年生の前田貴志さん制作した「[ElectricCord::alpha]」。工場内のガラクタ置き場に置かれた主人公のロボット「alpha」が、電気を操作して機械を動作・停止しながら工場から脱出するため出来を目標としたアクションゲームです。2年生作品は個人制作がルールとなるため、前田さんはストーリーやステージ構成、ギミックなどを一人で制作。キャラクターに合わせた会話の表現をつくり出すのに苦労したそうで、「このキャラクターならこう言うだろう」と細部にまでこだわり、時間をかけてつくり上げた努力が実を結びました。

ハッキング・マインドを胸に、さらなる活躍を期待。

作品を審査していたゲストクリエイターの方々からも、「非常に完成度が高く驚いた」「どの作品も少しプラッシュアップすれば製品化できるほどの出来栄え」と高く評価。作品ごとに講評やアドバイスをいただきとともに、さらなるレベルアップに対する期待が寄せられました。閉会のあいさつに立った福岡壯治校長からは「今回のデジタルワークスを通じ、本校のゲームソフト分野が広いフィールドを視野にハッキング・マインドを伴う開発へつながってきることを感じた。卒業生はこの思い出を胸に社会に飛び出していくことを願っている。また、進級生は次年度もこの場を目指してください」とエールが送されました。



作品名 ElectricCord::alpha

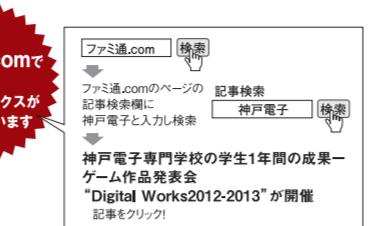
電気を操作して機械を動作・停止し、奥へと進んでいくアクションゲーム
最優秀作品



細部にまで時間をかけてつくり上げたことで、ゲームの完成度が認められました

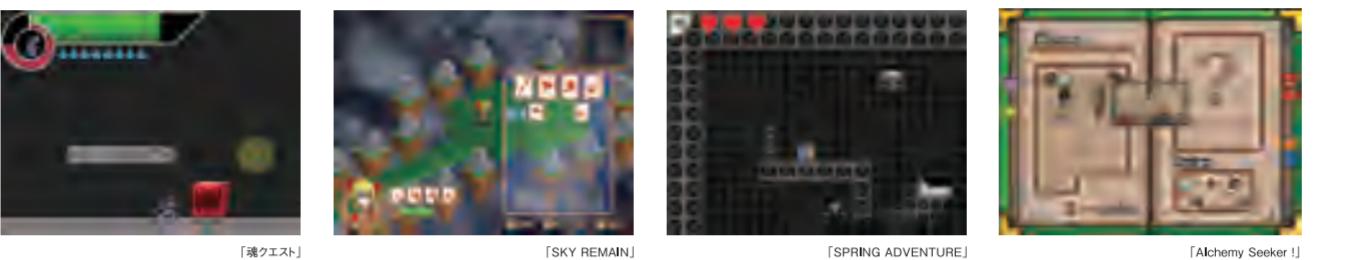
エンターテインメント学科
前田 貴志さん 2年
香川県 岩国工業高等専門学校出身

神戸電子専門学校に入学する前から、いつかこの場に立ちたいと思っていたので、いままで勉強してきた甲斐がありました。制作にあたっては、市販されているゲームなどを研究。主人公のロボットは当初からの考案で、かわいらしさを出すために2等身になりました。私が最も大事にしていたことはゲームの設計です。曖昧な完成図ではなく、初期の段階でしっかり練られた仕様書を作りました。こうしたことで、大きな修正による時間ロスを省き、ゲーム全体の完成度を高められたと思います。これからもゲームもつづきながら、神戸電子専門学校を良い学校にするために、後輩のために自分の力を使っていきたいと思います。



◎ノミネート作品の紹介

1年生



2年生



3年生



Guest

審査頂いたゲストクリエイターからも各作品に高い評価。

審査を担当した来賓のクリエイターの方々も、「非常に完成度が高く驚いた」「少しプラッシュアップすれば製品化できるほどの出来栄えなどと高く評価。作品ごとに講評やアドバイスを頂くとともに、さらなるレベルアップに期待が寄せられました。

以下ゲストクリエイターから寄せられた作品へのコメントを一部ご紹介します。

◆ゲストクリエイターによる作品コメント(一部紹介)

「チュートリアルの部分で工夫の余地はありますが、どの作品も多少プラッシュアップすれば製品版にできるくらいのすごい出来栄えでした。」

「ゲームシステムもよく考えられていて、シンプルな操作ながらいろんなギミックに対応しているのは素晴らしい。」

「ゲーム中にヒントが盛り込まれるなどユーザーのことを考えてつくられている。技術面も含めて私の在校時の作品レベルより進化している。」

「毎年レベルアップしている、特に今年はいいものを見せてもらった感じています。」

Teacher



ゲーム制作で培った経験を、社会で自身を全うするための糧に

ゲームソフト分野リーダー
白石 久雄

デジタルワークス重要なのは、座学では勉強できないものが制作を通して増えるところにあります。個人で制作する2年生には一人でつくる悩みや苦労があるでしょうし、チームで制作する1・3年生には人間関係で悩むところも出てくる。そういういろいろなつくり方、いろんなチーム編成を通して1つのものをつくり上げていくところが制作の難しさであり、面白さでもあります。会社に入れば、さらに多くの人たちと1つのものをつくり上げなければならないかもしれません。そうした中で問題を解決し、自分の役割を全うするためにも、デジタルワークスは貴重な勉強の場になったでしょう。長い人生にとっちは1コマに過ぎないかもしれません、ここで経験を今後に活かしてほしいと思います。

HARD 情報工学科

1・2年生グループが、アイデアと技術を注ぎこんだ作品を発表

2月4日、ハードラボにて1年生による「ロボットアーム」の制作課題」と2年生による卒業製作の発表を行いました。1年生は回路だけでなくアーム部分もすべて自作し、最終的にはプログラム制御で5つの関節部のモーターをコントロールできるロボットアームを作成・発表。課題で与えられる一枚の金属板以外の必要なパーツは自分たちで作ったり、実習室から探したりしながら組み立てていきます。途中、本学園の福岡理事長からの直接指導もあり、的確なアドバイスにより学生たちの士気も高まったようでした。自由課題となる2年生は、アイデアやコンセプトを具体的なカタチにしていく技術も求められます。メンバーの創意工夫や情報収集力なども必要となるため、試行錯誤を重ねて制作を進めます。チームワークの大切さも学べたことでしょう。どのグループも個性あふれる素晴らしい発表で、ラジコン戦車や温湿度計など苦労して作り上げた様子が伺えました。



BUSINESS 情報ビジネス学科

「社会で学びを生かしたい!」の意欲が感じられるプレゼンの数々

2月12日に開催された発表会では、1、2年生ともに成果をプレゼンテーションしました。

1年生は、授業や課外活動を通して何を学んできか、などをスタイルにして発表。2年生は集大成として、これまでの学びに加え、その経験を社会に出たときどのように生かすか、にまで踏み込んで各自の考えを述べました。

先生からは「皆さん、とても前向きな姿勢で話すことができたと思います。学びは、学校の授業からだけではなく、ボランティアや部活やサークル活動、アルバイトなどから得られることが多いと思います。勉強はいつまでも、何歳になっても始められるのです。日々、学びの繰り返しと思って頑張ってください」との講評がありました。



プレゼン成功のコツは、1に経験、2に練習。

植田 万佐子 先生
プレゼンテーションは経験が浅いと、余計な口癖が出たり、小声で早口になったりするものですが、2年生にはこのマイナス点があまり見られませんでした。対反してそこが1年生の課題もあります。プレゼンの際、目線は参加者の方に、早口は避けた方が映写されるスクリーンや壁の色も考慮する。締め切りが迫ってくるこのような細かいことには気が回りません。プレゼン資料は早めに仕上げて、余裕を持つハサウルしてください。