

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が制作した「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口を目指す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だ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」「どの作品も少しブ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。閉会のあいさつに立った福岡壮治校長からは「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たことを感じた。卒業生はこの思い出を胸に社会に飛び出していただきたい。また、進級生は次年度もこの場を目指してください」とエールが送られました。



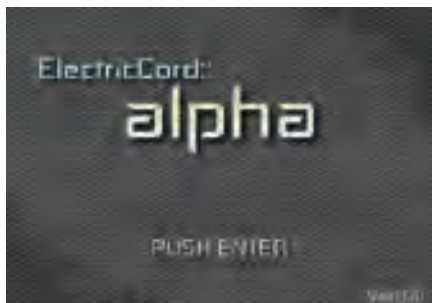
ElectricCord::alpha



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ソフト学科
前田 貴志 さん 2年
香川県 坂出工業高等学校出身

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えで、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くりながら、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。

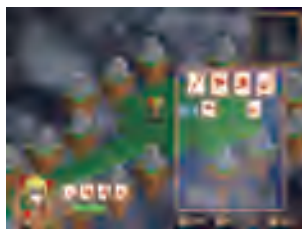


ノミネート作品の紹介

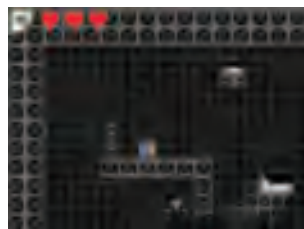
1年生



「魂クエスト」



「SKY REMAIN」



「SPRING ADVENTURE」



「Alchemy Seeker 1」

2年生



「Soul Transfer」



「夢見るフクロ」



「GEL」



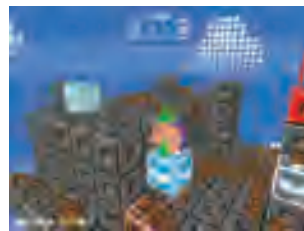
「LOOP LINE」



「Car Factory」



「Crave」



「Boom」



「ElectricCord::alpha」

3年生



「Robot Fight」



「CYBER ALCHEMIST」



「WeirdWittyWeb」

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制作・発表。課題で与えられる1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、試行錯誤を重ねて製作を進める中で、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、ラジコン戦車や温度湿度計など苦労して作り上げた様子が伺える力作揃いでした。



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たか、などをスライドにして発表。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、とても前向きな内容でよかったと思います。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も多かったと思います。勉強はいつからでも、何歳になっても始められるものです。日々、学びの繰り返しだ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しますが、2年生にはこのマイナス点がありませんでした。反対にそこが1年生の課題でもあります。プレゼンの際、視線は参加者の方に。早口は避ける。画面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ような細かいことに気が回ります。プレゼン資料は早めに仕上げて、余裕を持ってリハーサルしてください。

