

CEDEC & 東京ゲームショウ2024 スカラーシップ実施報告

NPO法人国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本) SIG-for Next Generation(4NG) 小野憲史、鈴木英仁、長久勝、後藤誠、望月大作、高橋勝輝

目的: ゲーム業界の次世代を担う学生にCEDECと東京ゲームショウの参加機会を提供する



左から戸沢直誠、小林円、ミアー・アラニ、モク・スンファン、安部純正、福山翔太、佐藤波音



TOKYO GAME SHOW 2024

後列左から:野々村賢人、川津琢音、東宥吾、榎本侑太、滑川遥介、前列左から:中村陽太、小松原尚哉

スカラー参加セッション

安部純正 (東京国際工科専門職大学/プログラマー志望)
「プレイヤーの「上手さ」とゲームの「難しさ」を分析する手法とレベル自動生成への応用」など
福山翔太 (筑波大学/UIデザイナー志望)
「感情の動きを辿ってみよう ~プレイヤージャーニーマップを用いたUX分析~」など
戸沢直誠 (名古屋工学院専門学校/テクニカルアーティスト志望)
「UnityのTimelineを活用したライブ制作のこだわり~『学園アイドルマスター』制作事例~」など
佐藤波音 (ヒューマンアカデミー横浜校/ゲームデザイナー志望)
「過去300件以上の評価実績を通して分かった、ゲームの魅力的品質向上のためのユーザーレビューの重要性とポイントを解説」など
ミアー・アラニ (九州大学大学院/ゲームデザイナー志望)
「鉄拳シリーズを通してみた格闘ゲームの変遷とその未来」など
モク・スンファン (konkuk univ./ゲームデザイナー志望)
「4年間で6本配信! 長期的にタイトルを盛り上げるDLC開発の全貌」など
小林 円 (東京工業大学/プログラマー志望)
「『学園アイドルマスター』における適応的ゲームAIとグレーボックス最適化を用いたバランス調整支援システムの実現」など

スカラー展示作品



Hide for Cat -all for the best-(榎本侑太/苫小牧高等専門学校) ステージを変化させて障害物をクリアしながら、猫を動かして鍵をとり、扉まで移動させるアクションパズルゲーム

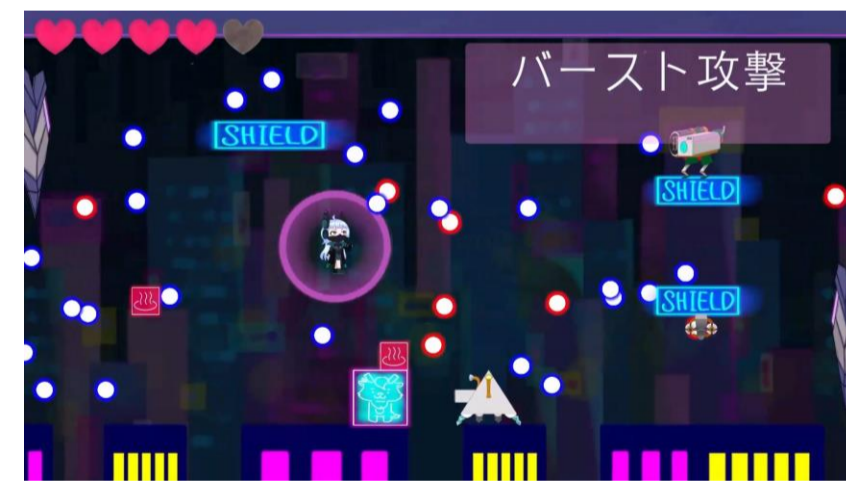
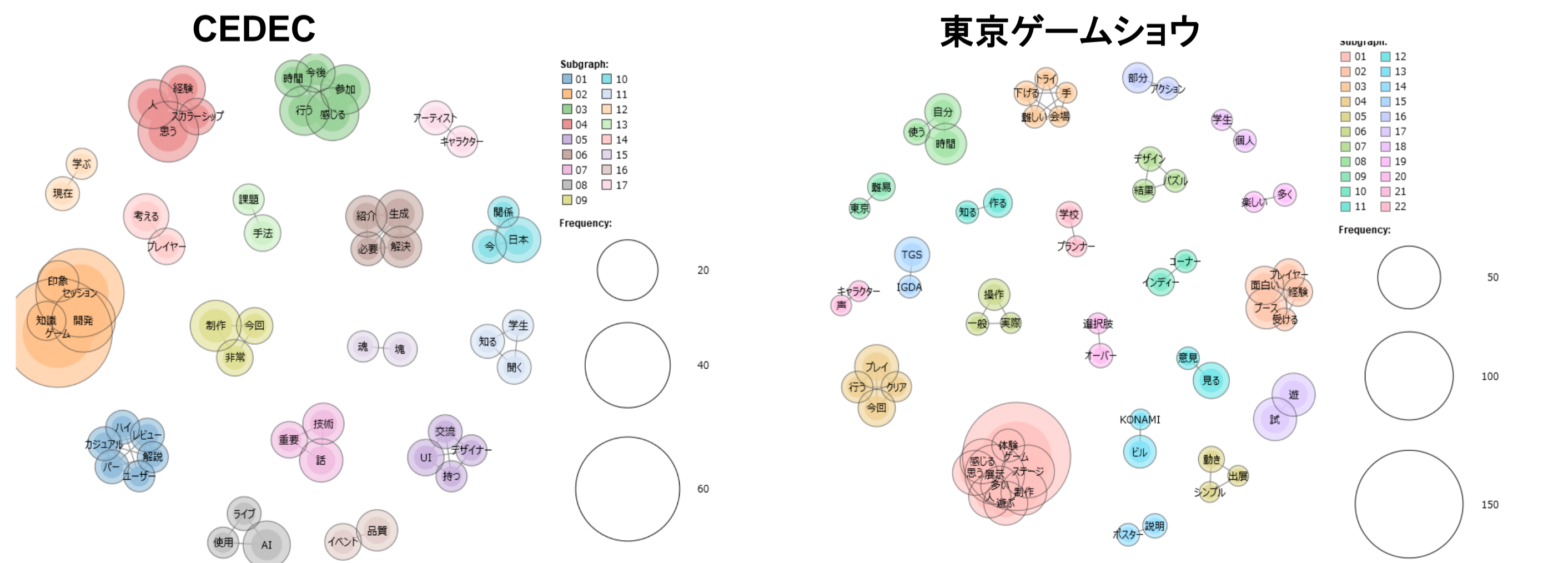


やみガールナイトラン
(小松原尚哉/ヒューマンアカデミー横浜校) ローラースケートで道路を疾走する少女を操作し、トリックを決めながら、自己肯定感を高めていくアクションレースゲーム



ステレオン(東宥吾/京都コンピュータ学院) 姿が消せるカメレオンを操作しながら、先に相手のカメレオンを撃退する対戦ステルスアクションゲーム。舌を伸ばして相手を攻撃する。

スカラーレポート分析



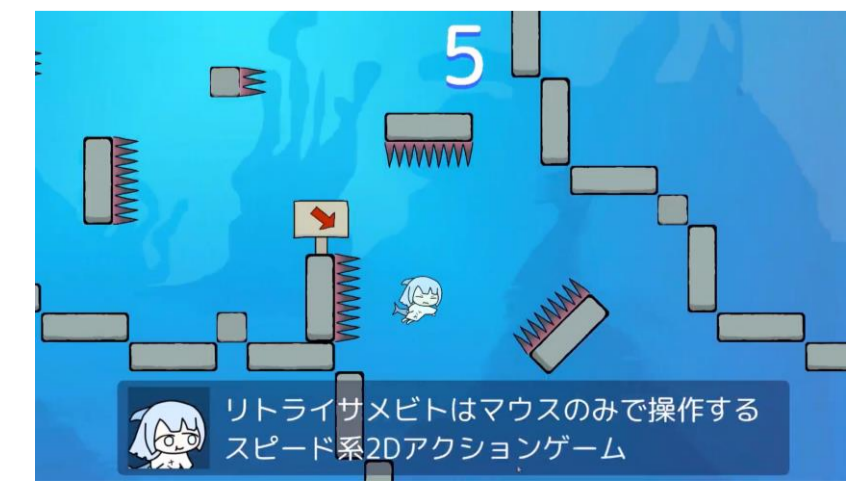
Neon Bounds(野々村賢人/大阪電気通信大学) 縦を左右に回転させて、周囲から飛んでくる弾を弾き飛ばし、相手を攻撃するアクションシューティング。BitSummit Gamejam 出展作品。



Slitherise(中村陽太/神戸芸術工科大学) ミズ型のロボットをマウスで操作しながら、ステージ上のギミックをクリアしつつ進んでいく、雰囲気重視のアクションパズルゲーム。



Out of Skull(川津琢音/大阪大学) 骸骨の頭を投げながら、さまざまなギミックをクリアしていくアクションパズルゲーム。「Indie Games Contest 学生選手権 2024」最優秀作品。



リトライサメビト(滑川遥介/千葉商科大学) サメビトを操作しながら、トラップだらけのステージをクリアするタイムを競う、アクションレースゲーム。



【CEDDEC】総抽出後数(使用):5317(2205) 異なり語数(使用):1121(990)
【東京ゲームショウ】総抽出後数(使用):6861(2686) 異なり語数(使用):1175(918)
KH Corder 3.Beta.07bを使用 ※出展 CEDEC & TGSスカラーシップ2024体験レポート(https://www.igda.jp/2024/10/06/15100/)