

東京ゲームショウ出展に向けた、ノベルゲームの制作

愛媛県立松山南高等学校砥部分校 チーム名:T3 (Tobebun Technical Team)
メンバー:伊藤 泰智、岡本 菜月、石丸 純

1

概要

本研究では、東京ゲームショウ出展に向けた体験版ゲームの開発を通じて、チーム制作における情報共有やスケジュール管理の方法を検証し、実際に出展した際の来場者のゲームへの反応を踏まえて、成果や課題といった学習効果を振り返り、今後の展望を考察する。

2

背景

- ・本年度より砥部分校においてゲームクリエーションコース新設。
→コース新設に先駆けて、昨年度からゲームクリエーション部を設立。
- ・広報を目的とした東京ゲームショウへの出展。
→本年度は同部員が活動の中で開発に取り組んでいたノベルゲームを来場者が試遊できるよう、体験版として作り直して発表した。
- ・ノベルゲームを制作する目的
→シナリオ構成やプログラミング技術、デザイン等の複数の情報技術を活用し、統合的に学べる教材として適切である

3

内容

[ゲーム制作について]

砥部町を舞台とした、ノベルゲームをティラノビルダーを使用して制作する。制作にあたっては、2班(SF班、とべぶん班)に分かれて、それぞれでゲームを制作した。



図1 開発したゲーム画面

[開発環境]

- 主な使用ツール…ティラノビルダー(ノベルゲーム開発アプリ)
Nola(原稿執筆等を支援する創作プラットフォーム)
Discord(トーカーアプリ、進捗状況の共有等に活用)

[チーム構成]

- ・プロット班
- ・イラスト班
- ・システム班
(スケジュールマネージャー)
- ・PV編集班



図4 砥部分校展示ブース

[制作プロセス]

○SF班

- ・大まかなストーリーを設計
- ・各班と話し合いながらゲームを作っている

○とべぶん班

- ・アセットリスト(エクセル使用)を作った
- ・分野ごとに分かれて、各自で制作
- ・スケジュール管理アプリ(TimeTree)を使用して、タスクや進捗状況を管理



図2 ゲーム制作の様子

[東京ゲームショウへの出展]

砥部分校の出展ブースにて、来場者が試遊できるよう、体験版ゲームを展示した。
デモムービー(ティザームービー)も作成し、プロジェクターにて投影した。



図3 東京ゲームショウ2025の様子

4

結果・考察

[成果]

作業分担やスケジュール管理の重要性を実感することができた。
来場者の方に地元をアピールする良いきっかけとなり、ゲームが地域の広報において有効な手段になる可能性を見出すことができた。

[課題]

スケジュール管理の甘さによる制作時間の少なさや、共同作業において必要な報連相の徹底ができていなかったという様々な問題点により、シナリオを分岐させたり、ゲームの演出が単調になるなど、ゲームとしての完成度は低いものであった。

[展望]

今後は共有タスクボード等を活用した開発体制の改善を検討している。また、AIによるシナリオ生成補助等、情報技術の活用も視野に入れ、質の高いゲーム制作に取り組んでいきたい。