

課題

ゲーム学科

●対象入試区分

総合型選抜 I期・II期・III期/社会人入試・帰国生入試

●課題タイプ

〈企画分野〉企画提案型・〈デザイン分野〉ポートフォリオ型・〈プログラム分野〉論述型

●出題意図

課題〈企画分野〉

企画はアイデアだけではなく総合力で評価される分野です。その力を見るために、形にした「企画書」の提出を求めます。

課題〈デザイン分野〉

デザインでは表現する力、画力がなによりも大切です。表現する力を見るため、ポートフォリオによって多面的に評価を行います。

課題〈プログラム分野〉

プログラムのためには、論理的な思考力が欠かせません。論理的に考える力、それを筋道を立てて説明する力を見る課題です。

●評価のポイント

課題〈企画分野〉

アイデアを中心的に評価します。新しい「遊び」なのか、どんな「楽しさ」があるか、誰が「喜ぶ」のか。そうした情報を読んだ人に伝えるための、書面としての表現方法にも評価は左右されます。

課題〈デザイン分野〉

オリジナル作品ではアイデアが豊かであるか、デッサンなどではものをよく観察しているかが評価のポイントとなります。ある程度の作品数があることが望ましいです。

課題〈プログラム分野〉

テーマについて考察されているか、具体的な実現方法が述べられているかを見ます。説明内容がしっかりと伝わる文章になっていることも重要なポイントです。

課題内容

希望する分野の課題を1つ選択してください。

〈企画分野〉●課題タイプ⇒企画提案型

オリジナルゲームの企画書を作成してください(図やイラストなども自作であること)。任意のA4判用紙(3枚程度)で表現してください。

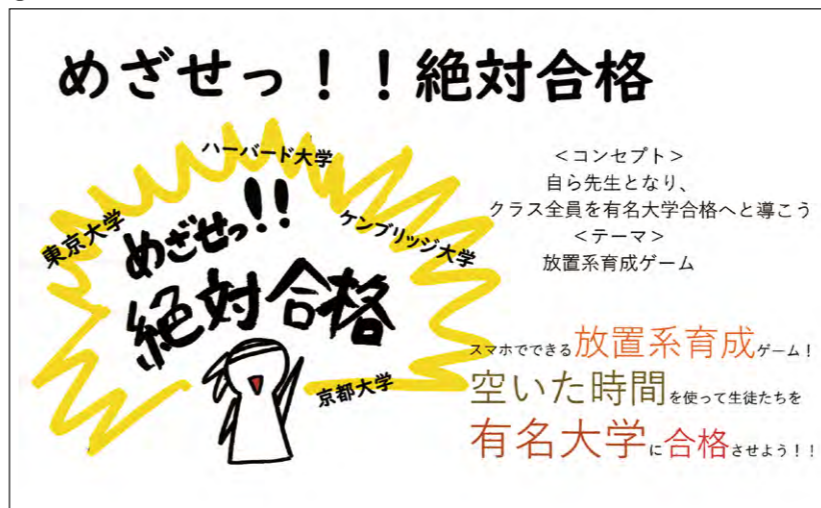
〈デザイン分野〉●課題タイプ⇒ポートフォリオ型

オリジナルイラスト・デッサン・CGなどの平面作品を任意のA4判用紙に制作し、市販のA4判ファイル1冊にまとめてください。

〈プログラム分野〉●課題タイプ⇒論述型

モバイル通信は、およそ10年ほどの周期で新しい世代が規格化され、通信速度が向上してきました。日本では、本年から5Gのモバイル通信ネットワークの本格運用が始まりました。5Gは通信速度を高速化しますが、他にも様々な特徴を持ちます。5Gが普及することによってゲームがどのように変わりうるか、技術的な理由とともに、市販の400字詰原稿用紙(3枚程度)で論述してください。

①



②



③



システムは平凡なものの、自作の絵の勢いにインパクトがあります。アイデアを説明しようとしてルールや仕組みを説明することにこだわると、ゲームの企画書に大切なおもしろさや楽しさを伝えることが疎かになりがち。読み手の気持ちを引きつけた上で、おもしろさや楽しさが伝わってくる企画書になっています。



デッサンのページがやや多めの構成となっており、基礎であるデッサン力をしっかりとアピールできています。気になったことへの探求心や好きなものへのこだわりを、デッサン以外の画材や手法、立体物と多岐にわたって形にしている点に好感が持てます。

●2020年度課題

昨今ではグラフィックチップ(GPU)の進化によって、より正確な間接照明の計算を行うレイトレーシングの技術が、ゲームでも使われ始めてきています。現実と見紛うばかりの写実的な映像表現が、リアルタイムにゲームで表現できるようになると、プレイヤーの体験はどのような点に変化していくのでしょうか?市販の400字詰原稿用紙(3枚程度)で論述してください。

レイトレーシングとは、光源からではなく、最終到達点である目から光源までの光の動きを逆に辿っていき、光の道筋を一個一個計算し、表現する技術です。この技術でゲームの映像をリアルタイムで表現できるようになると、プレイヤーのゲームをしている時の感情やゲームの一つ一つのシーンに対する印象が大きく変わり、臨場感が増し、よりゲームに入り込めるようになると私は思います。

なぜそのように思ったかと言うと、レイトレーシングは絶えず動き回る光源の向きや光の量、物体の動きや角度をもとに光の反射や屈折、光線の色などを常に計算し続けるため、膨大な量の計算が必要になります。しかし、その膨大な計算をすることによって従来の技術とは比べ物にならないほどリアルな表現が可能になります。すると、今まではドット絵や、見るからにCGと分かるグラフィックでゲームの雰囲気やキャラクターを表現していた画面に映像美という新しい観点が追加されて、例えば世界の絶景を目にした時のような感動がゲームをプレイしていると味わえるようになるのです。これは感動に限った話ではなく、最近では戦争や近代、未来を舞台にしたシューティングゲームが発売され、その多くがリアルな描写で描かれています。これがよりリアルな表現になれば、戦闘機の飛行や戦車の重厚感、爆発の炎や煙がゲームの臨場感を増し、プレイヤーは手に汗握るドキドキ、ハラハラした体験をすることができます。そして、ストーリーのあるゲームにおいては、プレイヤーに強いインパクトを与えることはとても重要です。グラフィックの綺麗なゲームに更にレイトレーシングの技術が使われることにより、キャラクターの動きや表情、背景などが繊細でリアルな表現になり、より深みのあるものになるので、結果的にプレイヤーへ与える情報量が多くなり、映像から受ける様々な感情、そのシーンに対する印象が大きく変わります。

最近のゲームは昔よりグラフィックの進化が起こり、今も常に進化を続けています。それに合わせよりグラフィックが綺麗なゲームを求めるユーザーも多くなります。グラフィックが綺麗になっていくゲームにレイトレーシングで更にリアリティを加味することで、ドット絵や見るからにCGと分かるグラフィックの頃に比べると、ゲームの映像の表現や雰囲気が随分変わります。すると、ファミリーコンピュータの時代からゲームをしている人や、それより若い世代でゲームに対してリアルな映像のイメージを持っていない人がレイトレーシングで表現されたものを見ると、その綺麗さはとても強く印象に残ると思います。そして、今までゲームでは感じたことなかった感情が沸き上がると思います。なので、私は、ゲームにレイトレーシングが使われると、ゲームをしている時の感情や、一つ一つのシーンに対する印象が大きく変わり、よりゲームの世界に入り込めるようになると思います。

課題の答えを明確に出しています。内容を理解している様子が伝わります。一方で、文章が話し言葉で書かれている印象です。「なので」を文頭で用いるのは、日常会話では許容されるかもしれませんが、書き言葉としてはふざわしくありません。一文が長く、言いたいことが不明瞭になりやすいので気をつけましょう。