

第 10 回うでいおふレポート

目次

0 次会	2
1 次会	3
受付時間.....	3
開催.....	3
アイスブレイク	3
ライトニングトーク	4
フリータイム (1 次会&2 次会)	7
2 日目	9
2 次会 (カラオケ)	9
まとめ.....	9
k-shin さん関連.....	10
1 日目.....	10
2 日目.....	10

0次会

まずはあるうさん主催の0次回に参加しました。0次会主催感謝です！

このときは水月さんと創造神司さん、そしてアトハさんが同じ席にいました。

会話は普通の雑談がメインでしたが、アトハさんの共同制作に対する意見とそれに対する創造神司さんの考えが特に印象に残っています。

あとは水月さんに「変な持ち方でナイフとフォーク持ってみて」と言われて、持った瞬間を撮影されるというヤラセを受けました（嘘）



1 次会

受付時間

0 次会終了後は当然、1 次会なわけですが開催までの間に 30 分ほど時間が会ったのでここでも雑談をしていました。たしか会場についてすぐ、ビリブレ製作委員会さんと名刺交換をしたのですが、ライトニングトークのプレゼン資料を少し編集していたためにほとんど話せなかった記憶があります。...申し訳ない。

ライトニングトークのプレゼン資料を提出した後は、coin さんと「後で絆パズルの勝負をしよう」という約束をしたり、k-shin さんや toh さんと「あとで技術面の話をしよう」みたいな会話をしたりしました。

開催

12 時 50 分になるとついでにおふが開催されました。受付時に決められたグループに別れて座っており、同じグループの人は toh さん、くろねこ主任さん、早川雪子さん、創造神司さんだった。

アイスブレイク

今回のアイスブレイク 2 つあり、1 つ目は「嘘つき自己紹介」であった。これは自己紹介を 4 つ行い、どれか 1 つの項目は嘘にしておくというものであった。

Ex)

- ・ 大学時代は教員を目指していたが、ウディタにであって目標が変わった
- ・ 自分のゲームの英語、中国語、台湾語版が勝手に公開されている
- ・ 先月からニートである
- ・ ウディコンで成果を残した

私のグループのうち、自分以外の 4 人はすでに割と話した人たちであったため、twitter での交流は少なかった早川さんを騙そうと考え、次の 4 つを自己紹介した

- ・ すべての自作ゲームに自分で描いた絵を 1 つは入れている (嘘)
- ・ ウディタ以外に Dx ライブラリも使って開発している
- ・ ウディタは中一から触っている
- ・ 過去作は 80 作品ある←これで騙しにいった

結果、予想通り早川さんを騙すことに成功し、その内容から盛り上がった&後のフリータイムでだいぶ印象に残っていたらしく交流しやすかった

他の方の自己紹介も面白く、結果としてフリータイムでの交流がしやすかった。

もう一つのアイスブレイク「ボブジテン」はウディタ用語をカタカナなしで説明するゲームであった。これも面白く、特殊ルールが追加されるターカードが面白さをより加速させた

ライトニングトーク

希望者は一人3分間のミニプレゼンを行う「ライトニングトーク」

時間の都合上、全員と話せるとは限らないのでいおふで多くの人について知れるので非常に良いと感じているイベントの一つなのですが、全員のメモを取れているわけではないのでメモを取れている人の分だけ書いていきます

ふつかさん

Vtuber デビューするらしい。かなり驚いた

ユノさん

7つの秘宝というボードゲームを作り、持ってきたらしい。

かなり面白そうだったので、次回こそは遊びたい

早川さん

ゲームをプレイするには「そのゲームを目にしてもらい」「ダウンロードさせる」必要があるという話。宣伝は大事

あるうさん

フルボック娘について。敵が増えるとより面白さが増すと思われるのですごく期待

ジャッカルDさん

楽しいクソゲーについて。

楽しいクソゲーは「テンポが良く」「運要素が有り」「運要素が強すぎない」必要がある。

その例をすべて満たすゲーム「ゴッドフィールド」はクソゲーだが非常に楽しい。

めっちゃ納得できる内容だったので、自分のライトニングトークで引用させて頂いた。

サカモトトマトさん

新作を作っているらしい。あと伝えたい内容が3つあるらしく

「音を鳴らせ」「プレイヤーは想像以上に上手で下手だ」「紙とペンは最強」

ということだった。私は後ろ2つはやっていたが、音はあまり鳴らしていたかったので今後はSEを増やすなどをしようと思った

マズルカさん

長編RPG『エルツサックの魔法使い』の宣伝。

前からグラフィックがものすごくきれいで、面白そうに感じるゲームだと思っていたが、意外なことに個人制作らしい。

共同制作されたゲームは一部一貫性がないなどが気になることがあるが、個人制作ならそういうことは無いだろうからぜひ遊んでみたいと思った。

tohさん

MTGというカードゲームの宣伝

印象的だったのは「万人に受けるゲームよりも、数人を惚れさせるゲームの方が良い」という説明

シグナル

「ウディタでニューラルネットワークを作ってみた」というライトニングトークをしたかったが、ウディタの変数では精度が足りず、さらに処理時間もだいぶ不足気味だったのでできなかった。仕方なくウディタの便利なコマンドについて紹介した。

「並列実行は1つにまとめよう」は、本来0つであるべき並列実行が2つ以上になってしまった場合のまとめ方を紹介したが、その際出した例の「ある人からバグ修正を頼まれた時、なんと並列実行が5つ以上もあって」と言うと coin さんが「それ私です」と言っていたのが印象的だった。まあ coin さんもそうでしたが他にもいました...w

くろねこさん

自分のゲームについての宣伝らしい。

たしかメイン部分の進捗が1%とか言っていた気がする。特筆すべきは3Dゲームなこと

水貳さん

自分のゲームの宣伝。レースとシューティングの組み合わせ、そして自動操縦機能など気になる内容ばかりだったので公開されたらぜひ遊んでみようと思う。

司令さん

Agile 進捗と MoSCoW 法について

進捗管理は大事なので、参考になった。他にも scrum や疑似フィボナッチ数列を使う方法について説明していた

水月さん

絆パズル4について。

絆パズルは自作ゲームの絵をパズルにして送ると、絆パズルを遊んだ人全員に自分のゲームを宣伝できるという win-win な企画。みんな参加しよう!!!

<https://sokorakanata.wixsite.com/kizuna>

さくらばさん

ウディフェスについて。

今年は3つの部門が有り「自由テーマ」「”トブ”がテーマ」「ももプリを使う」の3つがあるらしい。さらに従来はあった年齢制限がなくなり、ホラーや流血表現が使えるらしい！みんな参加しよう!!!

http://alfalia.wpblog.jp/?page_id=10

ビリブレ製作委員会さん

自作ゲームの紹介。アイテムを集めて、そのアイテムを使ってギミック？を経験していくアクションゲームで、こういった頭も使うアドベンチャーゲームは好みなので興味を持った。

鏡読みさん

じじまご RPGmini の企画書について。内容が気になったので後のフリータイムで聞きに行きました

レイマスターさん

ネメシステムの紹介と、新たなネメシステムについて。非常に拘ったシステムだと感じた。

Gun さん

自作ゲームの宣伝。このへんからメモ用紙を使い切ったのでメモれてません

まっとさん

Vtuber 活動についてと、過去作について（だったと思う）

Stray ひろまさん

クォータービューのゲームを作るのに便利な Tiled と現在制作中ゲームの紹介。

前回の **Defence Savoirs** や前々回の **Healer's Yell** とは全く違う作品のようで、公開されたらぜひ遊んでみよと思う。

フリータイム（1次会&2次会）

1日目のみ参加すると聞いた鏡読みさん、水武さん、マズルカさん、coinさん、早川さんと優先的に話すことにした。

鏡読みさん

じじまご RPGmini で利用した企画書について聞いた。

元々のイメージでは企画書は厳密な計算式や詳細なイベントの位置を書いているのだと思っていたが、実際にはアイデアや大まかなストーリーが書かれているものらしく、非常に参考になった。

私自身は普段、仕様をまとめることはあっても企画書を書くことはないので、今度なにかの機会に書いてみようと思う

水武さん

ライトニングトークで話していたシューティングとレーシングを組み合わせたゲームについて話していた。個人的に特に気になったのは「普段は自動で走行する」ところで、今までに半自動で動くアクションゲームをやったことが無いので斬新さを感じた

マズルカさん

エルツサックの魔法使いについて、今までぼんやりとしか知らなかったのがゲームの内容について少し聞いた。特筆すべきはその規模とグラフィック、そして個人制作であることで、ライトニングトークのときにも思っていたが個人制作ならではの一貫性があると思うので完成が楽しみだ。

coinさん

アルセカの武器分類の方法、技の仕様変更、ボス（特にオンブル）との模擬戦などについて話したりゲームを見たりした。あと、水月さんの「絆パズル」でパズル対決をした。負けた。やっぱり coinさんは最強だ！！

早川さん

（どっちかといえば早川さんよりむしろ k-shin さんとのほうが多く話した気がするが）k-shinさん、tohさん、アトハさん、早川さん、（兎月さん）、その他数名で技術よりの話をした。k-shinさん関連の話は非常に多いので別記

他にも、ボドゲをしたり何人かの人と会話をしたりした。

tentoさん

TOEFLの帰りに突然やってきた。私にドクターペッパーを、水月さんにマックスコーヒーを渡して帰っていった

ツインフィット

あるうさんが持ってきたゲーム。同じ絵柄のカードをどんどん取るゲームで水月さんが無双していた印象。かなり面白く、ルールも単純だったのでかなりうでいおふ向けのゲームだなと思った

ワードウルフ

水月さん、鏡読みさん、サカモトトマトさん、早川さん、アトハさんとワードウルフをした。偶然にも残念ながら私の正面が水月さんだったので仕方なく水月さんと何度も争っていた気がする



ウディオフ 10 周年ケーキ

2 日目

色々と雑談をしていた。例によって k-shin さん関連の部分は別記

Gun さん

Gun さんの大学時代の専攻について、過去作についてなどを話した。あとは「ウディタ好きたちの集会所なんて discord サーバーがあるんですか!？」と冗談をいったりした記憶がある。

くろねこ主任さん

極秘のウディタデータを貰った。参考にさせていただきます。
他にも 3D とかヘックスマップの話をしました。

Stray ひろまさん

「大学受験での進路相談にのっていただきありがとうございました」とお礼をいい、ひろまさんが最近作っているゲームについて少し話した。ひろまさんの進路相談にはかなり大きな影響を受けたので、お礼を言うことができてよかった。

あるうさん

「大学受験での面接対策を助けていただきありがとうございました」とお礼をいい、あるうさんのゲームでのアニメーション部分について話をした。あるうさんにもぜひお礼を言いたかったので言えてよかった。あとアニメーションの枚数や精度がすごかった印象

k-shin さん、アトハさん、toh さん

k-shin さんの項で別記

2 次会 (カラオケ)

k-shin さんのコモンを読み、時々歌った。アトハさんに「一番歌いたそうな人が歌わない!？」と言われたが、やっぱりコモンを読んだ

まとめ

今回もものすごく楽しいうでいおふでした!!! ここまで読んだ方は「意外と技術系の会話が少ない?」と思ったかもしれませんが、大半を占めていた k-shin さん関連の項目は下に書きます

k-shin さん関連

1 日目

1 日目は k-shin さん、toh さん、アトハさん、早川さん、(兎月さん) でウディタ等のはなしをしていました。特に印象的だった話だけ抜粋

イージング補間 (ウディタ)

ピクチャ移動などに対して、動作を線形ではなく非線形にするような補間方法について話した。イーズインやイーズアウトなど、各種補間を利用すると簡単に非線形な移動ができる

手書きマップと当たり判定 (ウディタ)

クリスタにおいて、レイヤに当たり判定を描いておき、C#からウディタ用にデータを変換。それをウディタから呼び出すことで複雑な当たり判定も (線分と点の接触判定で) 実現できる

シェード処理

水面の波形処理などにおいて、擬似的な力を 1 ピクセルに与えて、その周囲は力を波のように伝えるシェード処理と呼ばれる方法で計算させることで、エフェクトを圧倒的に高速化できる

影のシステム

物体の遠近を取得し、近い側から描画していく処理、および影の有無により描画の RGB を補正してから描画を行う方法により高速に影の処理を演算する方法について知った

画面の音が反転処理

RGB 反転後にグレイ化することで、かっこいい感じでエフェクトを描けられる

2 日目

ひたすら k-shin さんのコードを読み、わからない点を聞いていました。ウディタでクラス、関数ポインタ、スクリプト処理、ウディタコマンドのファイル処理等。他に、いくつかの本をおすすめしてもらった。

ゲームエンジン・アーキテクチャ

3D 処理を実装するために必要なレンダリング処理や、プログラミングするのに便利なバージョン管理やデバッグ方法など、数多くの手法が書かれており非常に役立った

デザインパターンの本 (オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン)

オブジェクト指向を利用する場合において、よく出てくる効果的な実装方法について 23 も書かれていた。中には使わなさそうなものもあったが、今までは冗長な実装をしていたり保守性の低い実装をしていたりした箇所について、その改善案が書かれており活かさそうだと感じた

2 日とも k-shin さんと色々と話し (もしかしたら k-shin さんには迷惑だったかもしれないけど) 楽しく、技術について多くのことを知ることができました。ありがとうございました!