

このメンバーで ゲームを作れてよかった!



「Pectanpプロジェクト」のリーダーに聞きました!

Q 企画を考えるのに苦労しましたか?

企画を考えるのは、一番意識したのが他のチームとかならないこと。「つつ」をテーマに数えきれないくらい企画を考えましたが、なかなかまとまらなかった。ある日、大西さんと2人で話していた話「スタンプを押した本を閉じると、次のページにスタンプが写る」という話があり、そこから企画をまとめた。制作期間3カ月のうち、この企画が生まれるまで1カ月かかっていた。

一緒に考えてくれて、ありがとう!

Q チームのメンバーはどんな存在ですか?

プログラミング面でのMVPは藤さんですね。企画を練っている段階から使えそうなアイデアをプログラミングでカタチにしてくれたので、その作業がスムーズになりました。アーティストでは谷口さんが他のメンバーをまとめてくれたので助かりました。学校の他のチームを見ても、うちのチームはうまくコミュニケーションが取れていた方だと思います。

頼りになるメンバーです! そのアイデア、カタチにしてみよう! そのチームは、すごい! そのチームは、すごい!

Q 今回の受賞の感想は?

佳作で名前が呼ばれた時は正直嬉しかったです。ただ自分たちが面白かったゲームがここで評価されたので、これからも自分が面白いと思うことを追求していきたいです。

「Project Near or Far」のリーダーに聞きました!

Q 入賞が決まった時はどう思いましたか?

日本ゲーム大賞をめざすにあたって、実は過去の受賞作を研究していました。ゲームのジャンルで言えば「パズルアクション」、グラフィックは「3D」のゲームが評価される傾向があると思い、この作品を作ったので入賞が決まった時は「強い」と思いました。

OK! 傾向と対策をしっかり把握しよう!

Q チームのメンバーはどんな存在ですか?

リーダーという立場上、ゲーム全体をディレクションするのが、指示が不明確だったり、伝えるタイミングが違ったりとみんなにすいぶん迷惑をかけていました。「そんなの無理!」と言われることも多かったですが、最終的にはやってもらったので本当に感謝しています!特に山内さんは、僕がゲームデザインしやすいようなツールを作ってくれたり、助けてもらったことが多かったですね。

ゲームデザイン用のツールを作って助かる! おいたよ!

Q 今回の受賞の感想は?

佳作であつたんですけど、このメンバーで賞が獲れたことが一番嬉しかったですね!今後の目標は「スリ」就職(笑)! 今回のように自分の企画したゲームをカタチにできれば嬉しいです。

「Team Dark Road」のリーダーに聞きました!

Q 入賞作を作るうえで一番気を付けたことは?

心がけているのは「シンプルに作ること」です。試作版を作る段階でスタッフ間の連携がうまく行かず、予定が大幅に遅れてしまいデザイン側に負担をかけてしまいました。個人的には、僕は元々プログラマーなのでメンバーに指示を出すのに苦労しました。説明不足な部分もあったと思いますが、みんな僕の意図をくみ取ってくれて完成にこぎ着けられてよかったです。

はいー! シンプルに作ることを心がけよう!

Q 制作中、苦労したのはどんな部分ですか?

何となく、スケジューリングですね。試作版を作る段階でスタッフ間の連携がうまく行かず、予定が大幅に遅れてしまいデザイン側に負担をかけてしまいました。個人的には、僕は元々プログラマーなのでメンバーに指示を出すのに苦労しました。説明不足な部分もあったと思いますが、みんな僕の意図をくみ取ってくれて完成にこぎ着けられてよかったです。

デザイン、こんな感じでしょ? 僕の意図をくみ取ってくれてありがとう!

Q 今回の受賞の感想は?

実はこの作品、学校内での評価はそれほど高くなかったです。そんな自分たちがこどもで来たので佳作でも嬉しいですね。これからも自分が面白いと思うゲームを作っていければ、と思います。

高校2・1年生が主役です!

プレミアム オープンキャンパス

12/15(土)・16(日)・22(土) 11:00-16:30 (受付開始10:30)

楽しいイベント盛りだくさんの1日! 詳細やご予約はこちらから! →

いつか行くな、絶対この日!!

AO入学エントリー資格がもらえる! 入学者の約8割に選ばれています

入学初年度に必要な費用が、最大で10万円もお得! 初年度授業料...3万円免除

●入学選考料2万円免除 ●AO入学奨学金5万円給付

要予約

Nintendo Switchやゲームソフトが当たるプレゼント抽選会も開催! 抽選で各1名様にプレゼント!

11:00 オープニング	11:25 業界・コース説明	12:35 クリスマススペシャルランチ & プレゼント抽選会	13:35 体験授業	14:45 スペシャルコンテンツ	15:40 募集要項+AOエントリーシート書き方講座	16:10 個別ガイダンス
-----------------	-------------------	-----------------------------------	---------------	---------------------	-------------------------------	------------------

体験授業

ゲームクリエイティブ分野
ゲームCG体験
オリジナルの3DCG作品を作ろう!
ゲームキャラクター体験
プロの描き方でデッサンしよう!
ゲームプログラマー体験
ゲームの「見た目」をもっとリアルに!
ゲームプログラマー体験
3Dアクションゲームを作ろう!

ゲーム・IT業界のスペシャルコンテンツ

ECCゲームショウ
学生ゲーム作品100作品展示!
在校生1~4年生の作品自由に見て、プレイできる!
ITテーマパーク
IT-Web学生作品50作品展示!
先輩たちのものづくり精神に感動!
私のサクセスストーリー
IT-Web業界をめざす先輩がここだけの話を公開!
お絵かき水絵館
描いた絵が動き出す! みんなで作ろう。水族館ロボ1グランプリ
最新技術を体験できるロボットレース大会!

ゲーム・IT共通
EGPで英会話体験
(ECC Gaming Plaza)
英会話とゲームプログラマーを両立するエディ先生と一緒に英会話を学べるコーナーを開催! ゲームやコンピュータを楽しみながら、楽しくコミュニケーション!

来校特典

交通費の一部を補助!
最大1万円。大阪にお住まいの方にも500円補助
※2019年・2020年・2021年4月入学対象者に限り、※本人確認のできる書類(学生証など)が必要です。※事前のご予約が必要です。

無料宿泊・提携学生寮の見学もOK!
※事前のご予約が必要です。※初回来校の方のみご利用いただけます。

高3生/短・大学生/社会人/留学生が対象!

オープンキャンパス

1/12(土)・1/27(日)・2/9(土)・2/16(土)・3/10(日)・3/16(土)

●14:00-17:00(受付13:30)★入学選考料(2万円)を1万円免除!

14:00 オープニング 学校説明	14:25 学科・コース説明 在校生作品紹介	15:20 体験授業	16:30 募集要項	16:50 個別ガイダンス
-------------------------	------------------------------	---------------	---------------	------------------

「なれたらいいな」が「プロになれる」に
体験授業(7種類)

【ゲーム系】
・ゲームCG/3DCG
・ゲームCG/3DCG
・WEB
・WEB
・WEB

【IT系】
・IT
・IT
・IT
・IT
・IT

高3生/短・大学生/社会人が対象!

学校説明会

1/19(土)・2/2(土)・2/23(土)・3/2(土)

●14:00-15:30(受付13:30)★入学選考料(2万円)を1万円免除!

14:00 オープニング 学校説明	14:20 学科・コース説明 募集要項	15:30 個別ガイダンス
-------------------------	---------------------------	------------------

「なれたらいいな」が「プロになれる」に
学科・コース説明

【ゲーム系】
・ゲームCG/3DCG
・ゲームCG/3DCG
・WEB
・WEB
・WEB

【IT系】
・IT
・IT
・IT
・IT
・IT

ECC PLUS+ 13

ECC COLLEGE OF COMPUTER AND MULTIMEDIA
オモテモウラモ! ECC生の実態に迫る! VOL. 13

速報!

Japan Game Awards 2018
日本ゲーム大賞

史上最多の454作品が集まるなか、激戦を勝ち抜き、3作品が入賞!



入賞チームのリーダーの喜びの声を大公開!

くわしくは中面へ

2014年 テーマ「動き」 佳作受賞 Pectanp	2015年 テーマ「時間」 佳作受賞 Near or Far	2016年 テーマ「流」 佳作受賞 Dark Road	2017年 テーマ「はさむ」 佳作受賞 Pectanp	2018年 テーマ「つつ」 佳作受賞 Near or Far
----------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------

入賞チームのリーダーの喜びの声を大公開!

くわしくは中面へ

大阪梅田 ECCコンピュータ専門学校

ゲームCG・3DCG
ゲームキャラクター
ゲーム企画
ITシステム
ITネットワーク
WEB
ITビジネス

4日間で29万人が訪れる
世界最大級のゲームイベント
「東京ゲームショウ2018」。
ECCコンピュータは会場内に
専用ブースを設置し、
学生作品をゲーム業界人や
海外の来場客に発信しました。

東京ゲームショウは 世界最大級のゲーム展示会!

幕張メッセを舞台に41の国と地域から668の企業が参加し、
新作ゲームを数多く展示。一般公開日には世界各国からゲー
ムファンが集まる、名実ともに世界最大級のゲーム展示会です。



東京ゲームショウ 2018に出展!

2018 9.20 ▶ 9.23

ここが学生だゲームの
最前線だゲームの

見学者との交流も、
イベントの大きな楽しみ!

外国の方に
ゲームの遊び方を説明!

海外からゲームファンが
多数来場!

ちびっこゲーマーも
学生作品をプレイ!

専用ブースでは 学生スタッフが大活躍!

ゲームを通じて
国際交流!

歴代最多の
29万8690人が来場!



★学生スタッフに聞きました★
自作をプレイしたお客様の
生の声が聞けて大満足!
学校のブースには私が制作したゲームが展示
されていて、たくさんのお客様にプレイして
もらえました。まったく面識のない一般の方
が自分のゲームで楽しんでいる姿を見
るのは感動モノですね! 感想を聞き、改善点を
たくさん洗い出せたので今後のゲーム
制作に生かしていきたいです。
★

去年の1.5倍のスペース!

過去最大規模の展示ブースで、専門力・人間力・国際力を日本に、世界にアピール!

PCゲーム コーナー

たくさんの方が
学生作品をプレイ!

今回の日本ゲーム大賞アマチュア部門入
賞作品をはじめ、コンテスト受賞作品を
展示。国内からの参加者はもちろん海外
の方も夢中になってプレイしていました!

VRゲーム コーナー

最新技術を駆使した
ゲームの魅力を発信!

学生が開発したVRゲームを体験できるコー
ナーは、ブース内でも大人気。VRゲームの世
界に没入し、思わず声を出してしまう参加者も
いるほどでした。

CG作品 コーナー

圧巻のクオリティで
見学者を魅了!

学生が描いたCG作品を多数展示。オリジ
ナルキャラクターやリアルな背景など、多
彩なジャンルの作品が見学者の目を惹き
つけていました。

希望者は参加可能!

「東京ゲームショウ 見学ツアー」も開催!

希望する学生は、本校主催のツアーに参加できま
す(有料)。移動や入場も快適で、イベントを満喫でき
ると学生たちからも好評です。

新幹線(指定席)で
快適に移動!
往復の移動は新幹線の指
定席。参加者は、仲間と
ゲームの話に花を咲かせ
ます。

専用入口から
スムーズに入場!
入場バスを支給するの
で、専用入口を利用可能
です。待ち時間がほとん
どなく、スムーズに入場
できます。

会場で思いきり
楽しむ!
会場には41の国と地域
から668の企業と団体
が出展。参加者は新作
ゲームをいち早くプレ
イしています。

イベントのために
東京に来ていた卒業生
たちが集結!

「卒業生交流会」も開催!

東京ゲームショウに参加したゲーム会社の本校卒業
生が集まり「卒業生交流会」を開催。卒業後、大阪を
離れて就職した卒業生も、なつかしい旧友やお世話
になった先生と思い出話を花を咲かせていました。

(参加卒業生就職先企業)
カブコン
スクウェアエニックス
セガゲームス
KLab
ゴナミ
ほか

欧州のゲーム大国の
学生と共同制作した

「フィンランド・ ゲーム短期交換留学」 作品を展示!

海外交流に力を入れる本校では、フィンランドのオウル応用科
学大学・ゲームラボとの交換留学を実施。7泊9日の留学中
に共同制作した作品を専用コーナーで展示しました。



フィンランドの学生たちは
来日中も日本の学生と
ゲーム制作!