

RPG の開発

・メンバー

◎横山	・青柳	・大竹	
・山内	・神生	・畑	・笠間

1. 目的

- (1)スケジュール管理を身につける
- (2)アプリケーションが構成される仕組みについて学ぶ
- (3)グループ間での連携作業を通し、ものづくりについて学ぶ

2. チーム編成

※本研究において、以下のように班分けをし、研究を行った。

○ストーリー制作

担当者・・・青柳、大竹、山内

○BGM 作成

担当者・・・畑

○グラフィック制作

担当者・・・横山、笠間

○システム作成

担当者・・・神生

3. 使用ソフトウェア

① PictBear Second Edition

ラスタ形式とするペイントソフトの一つ。ドット単位で編集し、多彩なペンやブラシを扱ったり、水彩や油彩のタッチをシミュレートできる。

② Pxtone Collage

フリーウェアとして提供されているミュージックエディタである。

ミュージックエディタの他に、パラメーターを設定して独自の音色を作成できる「ピストンボイス」、ドラム音などを作成できる「ピストンノイズ」などが付属している。

③ WOLF RPG エディター

SmokingWOLF 氏によって制作されたフリーのゲーム作成ツール。

エンターブレイン社製の RPG 制作ツール「RPG ツクール」と違い、「戦闘システムなどの『ゲームの根幹部分』の自作」に特化している。

組み方次第では RPG に限らず、アクション、シューティングなどなんでも作れる。しかし、標準で用意されている BGM やグラフィックといった素材は多くはないのでフリー素材を探すか自作するしかない。本研究では、BGM、グラフィックに関して自作を行い RPG を開発した。

4. スケジュール

計画/実態		7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月
マップ	マップ作成(プロ室)	予定 進行						
	マップ作成(電算室)		予定 進行					
	マップ作成(3I教室)			予定 進行				
	マップ作成(廊下)				予定 進行			
	その他のマップ作成					予定 進行		
	タイトル画面の作成						予定 進行	
	横山							
シナリオ	シナリオ構想(方向性の決定)	予定 進行						
	シナリオ作成(仮決定)		予定 進行					
	シナリオ添削並びに修正					予定 進行		
	BGM作成補佐(大竹、山内)						進行	
	発表資料作成(青柳)							進行
大竹・山内・青柳								
キャラクター	主要人物のデザイン作成		予定 進行					
	先生方のデザイン作成				予定 進行			
笠間								
BGM	戦闘曲の作成		予定 進行					
	非戦闘時の音楽・その他音楽作成					予定 進行		
システム 神生	ゲームシステム設計				予定 進行			

発

表

5. 研究内容

<ストーリー班>

シナリオ作成にあたって、大まかな世界観を考える所から始めた。

今回、学校を舞台に登場人物も実在する人から脚色すると決めたため登場するマップ・キャラクターについてグラフィック班と逐次連絡を取りつつストーリーを制作した。

<グラフィック班>

ゲーム内で使用されるステージ画面やキャラクターなどのグラフィックの作成を「PictBear」で行う。

作成する際は、元のゲーム内で使用されていた人や物の置いてあるファイル内に、新たに作成するオリジナルの人や物を色のドットを打ち込んで自作する。

<BGM・SE班>

ゲームの内容がRPGなので、その世界観にあったBGMの作成を「Pxtone Collage」で行った。

効果音や戦闘時のBGMを編曲した。

<システム班>

上記の班の作成物を「Wolf RPG エディター」を使用して一つにまとめる。シナリオ班と必要なマップを話し合い、グラフィック班と連携を取り、机などのオブジェクトの大きさなどの指示を出す。

完成したマップにキャラグラフィックとイベントの設置をし、マップごとのBGMを設定する。

6. 作品概要

(1) 経緯

目標が「ゲームをオリジナルで作れるか」だったため、オリジナル性を表現するために現実のものや人物を参考にすることになった。同様にシナリオも実際に起こったトラブルをもとに作成することになった。

(2) ゲーム内容

～序盤のあらすじ～

実習のレポート作成のために放課後残っていた縦山一同。最近妙にドライブの読み込みが遅いと思ったら、個人のドライブにまで他人のファイルが混ざっていた。そこで縦山が妙なファイルを発見する。ファイル容量は15GBと巨大なファイルで、興味本位で開いてしまった。

不思議な力により学校全体がそのファイルにより電腦世界へと引きずり込まれてしまった。

元の世界に戻すべく、ばらばらになったクラスメイトを探し、解決法を探る。



※ゲームタイトルは
文字化けによる
演出

図1 タイトル画面

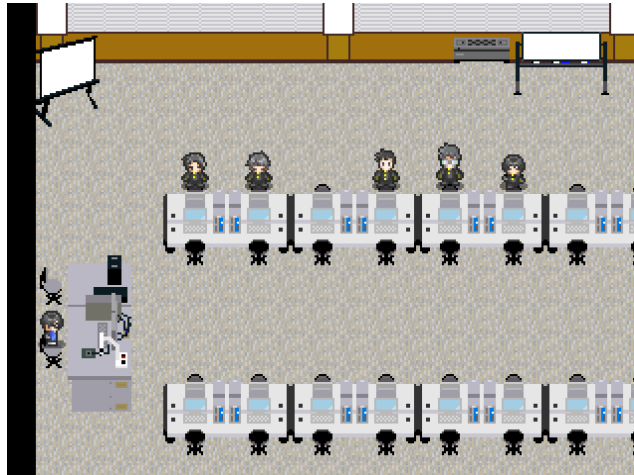


図 2 フィールド画面

7. 今後の課題

製作時間や技術の習得に時間を要したため、構想した要素すべてをゲーム化することができなかった。なので、コンテンツを追加する必要がある。また、当初考えていた戦闘システムは出題された問題を解くことで戦闘を進めていくものであった。しかし、技術習得や製作に利用する時間が足りず実装することができなかった。今後、当初構想したシステムを実装する必要がある。

8. 反省・感想

横山 「フィールドグラフィックスを担当して、実物に近い絵にするためにできるだけ細かく描くよう努力した。ゲームのフィールドを作る大変さを学んだ。」

神生 「ソフトを選定した際、プログラミングするよりは楽にできるかと思っていたが、型にはまった操作で作品を作っていくので融通が利かないと感じることが多々あった。」

笠間 「ドットでのキャラクター作成では奥行きを出すのに苦労した。プロジェクトをみんなで進めていくという経験は貴重なので将来に生かしたい。」

山内 「ゲームのシナリオ、キャラの設定等様々な経験ができてとてもよかった。グループで連携した作業を学べることができよかった。」

大竹 「普段経験しないストーリーを考案することや、効果音をつくる経験ができてよかった。今後、この課題研究で得たことをさらに深めていきたい。」

畑 「連携して作業を行うという貴重な体験をした。作業を遅らせないように時間を配分できたので次に活かしていきたい。」

青柳 「今回の RPG 作成を通し、ソフトウェアを作る大変さを再認識した。大人数で 1 つの物を作るという良い経験を積めたと思う。今回の経験を将来へと生かしていきたい。」