

研究テーマ	ウォーズコンティネント		
発表形式	研究発表	学校名・科	群馬県立前橋工業高等学校 電子科

### 1 研究のねらい

ゲーム制作、イラストの作品制作、グループでの作品制作などの経験を今後の進路活動に活かすため。

### 2 研究計画

- ・ Pixel Studio を用いたドット絵の作成
- ・ Unreal Engine を用いたゲームシステムの作成
- ・ ドット絵を組み込みモーションを作成
- ・ ゲームのβテスト



### 3 研究内容

#### (1) Pixel Studio を用いたドット絵の作成

- ① 背景の作成
- ② キャラクター素体の作成
- ③ キャラクターの作成
- ④ ギミック、エフェクトの作成

#### (2) Unreal Engine を用いたゲームシステムの作成

- ① ステージの作成
- ② 素体を用いたキャラモーションの組み立て
- ③ ステージやステータスの詳細設定
- ④ 戦闘プログラムの作成

#### (3) ゲームのβテスト

- ① 動作確認
- ② バグの発見、修正

### 4 研究成果と課題

#### (1) Pixel Studio を用いたドット絵の作成

あまり描いてこなかったドットでのイラスト作成だったので新鮮だった。サイズ等も考えてかなければいけない点や、限られたピクセル数でキャラが動いているように見せるため何枚もイラストを描くのには苦勞した。

#### (2) Unreal Engine を用いたゲームシステムの作成

#### (3) ゲームのβテスト

### 5 感想

○メンバーと連携を取りつつ必要なイラストを描いていくのが大変だった。紹介動画の制作は楽しみながらつくる事ができ、貴重な経験ができたと思う。

○初めて触れるゲームエンジンでのゲーム制作は資料も知識もほとんどない状態だったのでかなり苦勞した。今回のゲームの戦闘部分に関しては、自分自身で 1 から考えてプログラムを組んだので完成にかなり時間がかかってしまった。

○専門的なことは班のメンバーが担当してくれたので、最小限のことしか協力できなかったけど、携わることができてよかった。