

研究テーマ	ノベルゲーム「Pairs」の制作		
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

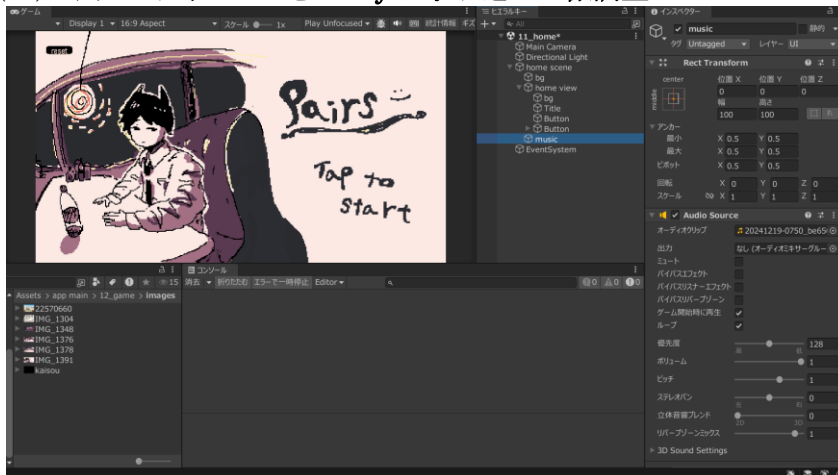
Unityなどのツールを用いてのゲーム制作を学ぶ。
C#を併用して、ゲーム内での挙動を制御する
ゲームとして遊べるようにするほかに、イラストやBGMなども制作し、完成度を高める。

2 研究計画

- (1) unityを使ってノベルゲームのシステムを制作
- (2) イラストをibisPaint、BGMをAbleton Live 12 で制作
- (3) イラストやBGMをunityに取り込んで微調整

3 研究内容

- (1) **unity** を使ってノベルゲームのシステムを制作
 - ①unityの基本操作の習得
 - ②unityの森を使って、ノベルゲーム制作のチュートリアルを完成させる
 - ③チュートリアルの内容を応用して、ノベルゲーム「title」を制作
- (2) イラストを **ibisPaint**、BGMを **Ableton Live 12** で制作
ibisPaint X のデジタルペンを用いて、ドット絵風にする
- (3) イラストやBGMを **unity** に取り込んで微調整



4 研究成果と課題

- ・Unityについての知識を深めることができた。
- ・C#は、四則演算以外の複雑なプログラムについても学ぶことができた。
- ・イラストやBGMなど、環境の導入の仕方がわからないところも多く、時間がかかったが完成させることができた。
- ・ゲームとしてある程度遊べるくらいに完成できた。
- ・方向性が決まった時期が遅かったので、細部まで作りこむことができなかった。
- ・作業分担が途中まであいまいだったので、作業スピードが遅くなってしまった。

5 感想

PCでの操作も慣れず、なかなか苦戦したが形にすることができてよかった。

unity を本格的に活用して実行することの難しさ、一つできるようになった時の達成感が楽しかった。