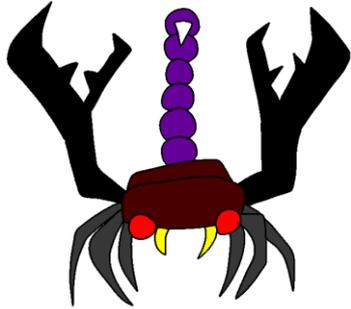


研究テーマ		ペールドーム (RPG)	
発表形式	研究発表	学校名・科	群馬県立前橋工業高等学校 電子科
<p>1 研究のねらい ゲーム制作の大変さや楽しさ、難しさを経験し、今後の進路活動に生かしつつ、誰もが楽しいと思えるようなゲームを作るため。</p> <p>2 研究計画</p> <ul style="list-style-type: none"> ・下書き準備、ストーリー展開の計画、キャラデザ案、ゲーム設定決め ・WOLFRPG エディターでの基本システム制作 ・Windows ペイント、ibisPaint X でのキャラクター・モンスターデザイン制作 ・グラフィック合成器(内臓ツール)でのキャラチップ作成 ・1つの項目が出来次第、繰り返しゲームテストを行い、デバッグ修正(ゲームリリース) <p>3 研究内容</p> <p>(1) ストーリー展開、ゲーム設定など</p> <ul style="list-style-type: none"> ・勇者転生→魔王討伐を任される→道中イベントが多いが、仲間を増やす→魔王討伐(大まかなストーリー) ・仲間が多い基本的な RPG(大まかなゲームコンセプト) ・基本イラストは手書き、BGM も大半は自作 <p>(2) WOLFRPG エディターでの基本システム制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マップチップの作成(最初の町のみ) ・マップチップの配置 ・システムのプログラム作成、イベント作成 ・戦闘、アイテム使用、装備タイプ、イベント進行などのゲームテスト・デバック修正 <p>(3) ゲームリリースについて</p> <p>正確なストーリー展開ができ次第、クラスルームにβテスト版を公開予定(動作は Windows 版のみ)</p> <p>4 研究成果と課題</p> <p>【全体的な結果】 現時点でキャラクターデザインは完成！ しかし、ストーリー進行はまだ途中になっているが、基本システムは完成しているので基本的な RPG と同じような動作はできる(戦闘・アイテム使用・お金の増減・経験値獲得・レベルアップなど)</p> <p>【惜しくもできなかったこと】 ランダムに発動する技や相手技のコピー、敵の分析、攻撃アニメーションの反映(アニメーションが1つもないので RPG としては寂しい結果となってしまった)</p> <p>5 感想 個人的には、一人でもここまでゲーム制作が進んだことに驚きもあるが、達成感をとても感じられた。よくわからないクソゲーかもしれないが、些細なことでも【面白い・楽しい】と感じてくれたらとてもうれしく思う。もしあなたがRPGを作成する場合は、できり限り1人で制作することはお勧めしません() ※発表で使用する BGM の中に知っているフレーズが入っているかもなので、よく聞いて探してみよう！</p> <p>今回の課題研究で作成したイラストの一部を掲載</p>			



ラベール・キールが仲間になった

タクト・シュガーが仲間になった

マート・アントが仲間になった