研究テーマ	アクションゲーム制作

1. 動機

情報技術科で学んだことを活かし、自分たちの力で完成させることを目標に、ゲーム制作に挑戦しました。

2. 使用ソフト

・アクションエディター4（フリーソフト）

誰でも手軽にアクションゲームを制作することが出来るフリーソフト。背景、キャラクタ、音楽などの素材を各自で自由に変更出来るため、幅広いゲーム開発が可能。

・EDGE（フリーソフト）

256色専用の高機能ドット絵エディタ。多種多様な機能が付属されているので、初心者から上級者まで幅広く使用することも可能。

3. 作業内容・工程

４月	制作用ツール選び
５月～８月	ゲーム制作
９月～１２月	ドット絵作成
１月	最終調整、発表準備

制作用ツール選び

以下の点を重視して、ゲームを制作するためのツールを選んだ。

・制作状況が視覚的に分かりやすい
・制作の自由度が高い
・手軽に制作することが出来る

ゲーム制作

アクションエディター4を使い、ステージの作成、ワールドマップの作成、キャラクタの挙動の調整などを行った。アクションエディター4は制作内容が視覚的で分かりやすいため、ステージの構想が浮かべば、すぐにそのアイデアを実行に移すことが出来た。ステージ毎のテストプレイも並行して行った。

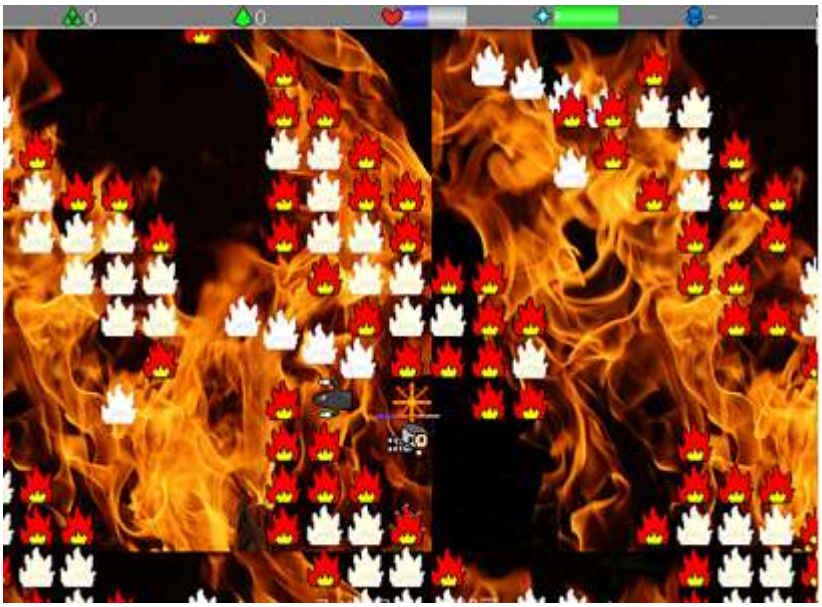
ドット絵作成

EDGE を使い、ドット絵を打ち込んでいった。
ドット絵とはコンピュータ上の小さな点を並べ合わせて表現した絵のこと。
初心者にはキレイなドット絵を作ることが難しいため、とても苦労した。
ドット絵制作のための HP や実際のゲームでのドット絵を参考に、勉強した。

最終調整、発表準備

通しでゲームをプレイし、調子の悪い部分などを調整した。
また、発表用文書の作成なども行った。

4.ゲーム内容



　ひょんなことから、1000 年間封印されていた魔族が解放されてしまった…。
その魔族の大軍団が、王国に侵略してきた！
王国内にある5つの城はたちまち、魔族に占拠されてしまう。
燃え上がる炎、流れる少女の涙、絶望に打ちひしがれる国民・・・
すべての負の連鎖を断ち切り、失われた王国の平和を取り戻すため・・・
ヤシーユは立ちあがった！！！！！！

5.まとめ

　はじめて、ツールを使って、イチからゲームを作ってみたが、作ること自体は
ツールを使ったおかげで、案外簡単に作ることが出来たが、そこから「面白いもの」を
作ることが難しく、皆に楽しんでもらえるようなステージの構成を考えるのは大変だった。
また、ドット絵もはじめて触るもので、見やすく分かりやすいキャラクタを作るため、
大変な時間がかかったが、ある程度の出来栄えのキャラクタを作成することが
出来た。またゲーム作成やドット絵に関わることがあれば、この課題研究の
経験を活かしていきたいなと思う。

6.感想

　ドット絵を作るのが大変で、ひとつのキャラの描画にとても時間を使いましたが
キャラクタが完成したときは、達成感を得ることが出来ました。ゲーム制作は、
はじめは良いテンポで作れていましたが、後半はアイデアを考えるのに、とても
苦労しました。2 人でアイデアを出し合ったり、テストプレイしてもらった友人達に
アドバイスをもらったり、色んな人にお世話になりました。

　ゲームを作成するのは初めてだったので、皆が楽しめるようなステージ構成を考
える事が大変でしたが、友達に遊んでもらった際とても楽しんでもらい、このゲー
ムを作ってよかったと思いました。