

WOLF RPG エディターを使用した RPG 制作

1. 研究テーマ概要

幼少期から 2D ロールプレイングゲームのプレイ動画を見て憧れていたため、WOLF RPG エディターを用いてノーコードでのゲーム制作を行いました。

2. 制作過程

(1) 使用機器やソフト名

- ・WOLF RPG エディター3.601

(2) 研究動機

2年生の時の研究発表会で当時の3年生の先輩がWOLF RPG エディターを用いたホラーゲーム制作をしており、それを見てノーコードでのゲーム制作に興味を持ちました。

(3) 制作過程

RPG を制作するうえで必要になるのは、物語の展開などを定めたシナリオ、その舞台となるマップ、そしてそれらを進行するキャラクターであると私は考えます。まずはすべての基盤となるシナリオから考え、大まかな世界観や地域などを決めた後はそれに準じたマップを制作し、最後にキャラ設定を考えることにしました。

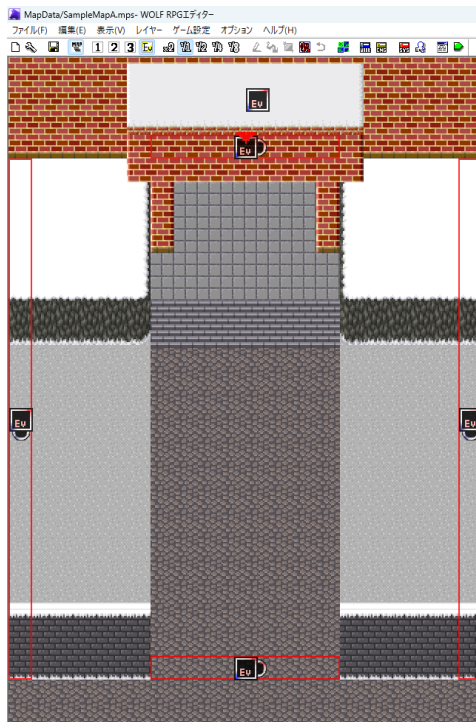


図1 学校の正面入り口



図2 学校内の通常教室

※赤枠とその中心にある黒い四角はイベントを発生させるためのもので、プレイの際には見えません※

世界観は現実をモチーフにしたものを考えました。完全なファンタジーでもよかったですと思いますが、私が今まで遊んだゲームには現実を舞台としたものが多くありました。多少非現実的な要素が混ざっているものもありましたが、実際に存在するものをゲーム内に使うことで私自身やプレイヤーにも親近感が湧くと思い、これに決めました。

ベースが現実である以上マップ制作ではあまりにも現実離れたものを作ることはできないため、今まで見てきたものをよく思い出したり、身の回りにあるものを注意深く観察したり、舞台となる地域に関する資料をインターネットで調べたりし、徹底的にリアリティを追求しました。経験や周囲の情報を参考にすることができ、且つ今後考えるキャラ設定を過度に制限することのない場所にするため、最終的に学校を舞台にしました。(図1, 図2)

WOLF RPG エディターには元からマップやキャラのパーツが備わっています。12/17 現在はそれを使用してマップやキャラを構成しており、そのためオリジナリティに欠けています。この状態でもゲームは機能するため優先度は低いですが、自分だけのゲームを制作したと胸を張れるようにこの辺りも自分で作りたいと考えています。

3. 研究成果

矢印キーでキャラを操作し学校内を探索するゲームを制作しました。様々な資料を参考にし、マップは非常にリアリティの高いものが作れていると感じています。しかし、12/17 現在マップは完成しきっておらず、シナリオも物語の展開の点では完成していません。

4. まとめ・感想

昔からゲームをよくプレイしており、自分でも作ってみたいと思っていたため、授業とはいえゲームを実際に作る機会が訪れてワクワクしていました。しかし当然ですがゲーム制作というのはそれほど甘くなく、WOLF RPG エディターを使ったノーコードでの制作でもかなりの時間と労力を要しました。それさえ完成はギリギリで、自信を持ってクオリティが高いと言えるような出来にもならなかったため、Unityなんて使っていたら目も当てられないことになっていただろうと感じます。身をもってゲームを作れる人の凄さを知り、ゲームへの認識が大きく変わった1年だったと感じます。

5. 今後の課題

次はUnityで1からゲームを制作し、独自性や面白さをより追求した作品を作りたいです。加えて、今までぼーっと過ごした時間を使ってゲーム制作についての知識を深めていけば課題研究でもクオリティの高いものが作れたと思うので、今後は新たな知識の収集も怠らないよう努力したいです。

6. 参考資料

- WOLF RPG エディター パーフェクトガイド

URL : <https://silversecond.com/WolfrPGEEditor/Guide/>

- 写真 AC

URL : <https://www.photo-ac.com>

- アトリエミカミ

URL : <https://a-mikami.net/school-studio/>