

PC ゲームの制作

豊田 真子 橘高 花音

1 研究概要

高校生活で得た知識をゲーム作成ソフトである「TYRANOBUILDER」を使い、入学当初からしたかったゲーム制作をしてみてもどのようにゲームが作られているのかを知る。

2. どんなゲームなのか

フリーソフトである TYRANOBUILDER を使用したフリーホラーゲームを作成する。なぜホラーなのかというと、「ホラーゲームが好きだから」、「恋愛系も考えたがシナリオの作りやすさを考えた結果ホラー系になった」、「定番かつ人気」という点が上げられる。

3. コンセプト

花言葉をモチーフにし、その中でも怖い花言葉を選び花言葉に沿ったキャラクター一人ひとりのストーリーを考えた。

4. 研究の具体的内容

◆大きな手順を次に示す。



◆ゲームを制作するにあたって必要となってくるのは、

〈1〉シナリオ・キャラ設定

〈2〉登場人物のイラスト

〈3〉場面に合った BGM

〈4〉それらをゲームとして動かすためのプログラミングを制作するための開発環境の4つの要素が必要不可欠だと考えた。

〈1〉シナリオ・キャラ設定について

シナリオ・キャラ設定に用いたものは制作者の想像力(図1)です。シナリオやキャラクターは一から考えており、キャラクターはとても細かい設定がついていて、シナリオは途中から制作者が考えながら打ち込んで制作した。



図1

〈2〉登場人物のイラストについて

イラストに用いた MediBang Paint は、Windows・Mac・iPad・iPhone・Android 様々なデバイスにも使えるイラスト・マンガ制作ソフトウェアであり、パソコン本体に内蔵されているペイントソフトでは表現できない細かな作業まで行うことができる。さらに MediBang Paint (図2) は、クラウド・豊富な素材・有名フォント・多彩なブラシが無料で使え、動作はとても軽く、快適にお絵かきできるソフトウェアである。



図 2

＜3＞場面に会った BGM について

BGM に用いたものは様々なフリー素材を活用した。

＜4＞プログラミングを制作するための開発環境について

プログラミングを作成するための開発環境に用いた TYRANOBUILDER (図 3) は、イラストやシナリオは好きだけど、技術がわからないという人にもゲーム制作の楽しさを知ってもらおうと作られたソフトウェアである。ゲームは PC だけではなくスマートフォン・タブレット等で動作することができる。アプリ化して AppStore や GooglePlay での販売も可能で幅広いゲームを作ることができる。

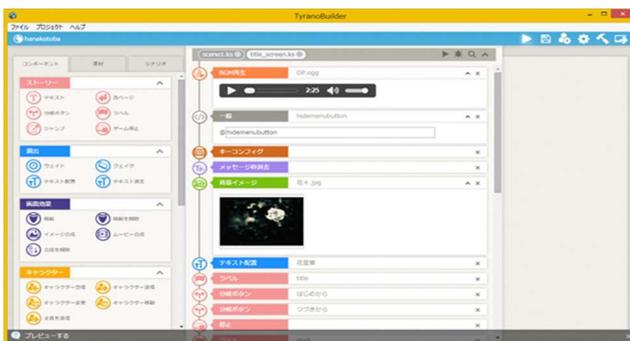


図 3

5. 制作したゲームのあらすじ

大学 3 年生の主人公“結城 万作”は夏休みを利用し所属しているサークルの BBQ に来ていた。急に嵐になり近くの館で雨宿りをすることになったサークルメンバー、館閉じ込められてしまい様々な怪奇現象がメンバーを襲う。メンバーの過去、館に秘められた謎、少女の幽霊……。館の過去に何があったのか？万作は館から出ることができるのか。

6. 操作方法

・スタート画面



上の図の右下にある“はじめから”または“つづきから”を押すとゲームを開始することができる。

・操作画面



画面上をマウスでクリック又は Enter キーを押すことでゲームを進めることができる。

・セーブ画面



セーブをすることができる。Max 5つセーブ可能。

・バックログ画面



今までの会話を見ることができる。

7. 研究のまとめ

「TYRANOBUILDER」はプログラムの知識が無くてもゲームを作ることができ、誰でも手軽に作成出来るソフトだ。最初はシナリオのレイヤーをすべて同じにしており作成していくごとにソフト自体が重くなっていった。重くて動かなくなるときもあったので、レイヤーを変えることの重要さを知った。

自分で考えながらシナリオを打っていたので、最初に考えていたシナリオとは多少違うシナリオになった。企画当初は、「TYRANO GAME FES 2018」というコンテストに出す予定だったのですか、時間がなく提出することができませんでした。反省としては、規格通りに事が進まなかったことがある。

しかし全体的には、時間をかけることでゲー

ム自体のクオリティをあげることができました。

8. 感想

豊田：初めてゲームを作るということで、沢山のフリーゲームを体験し沢山のことを学びました。どうしたら楽しんでゲームをすることができるのか、どんな内容だと楽しんでもらえるのかなどを考えた。様々なゲームを体験して私たちが選んだのはホラーゲームである。定番ものだからこそ楽しいのではないか、自分たちの好みも踏まえてホラーゲームにした。一番人物の表現でした。どの範囲までリアルに表現してもいいのかなどを考えて作っている。2人だからこそできたことがある。グループの橘高さんには感謝してもしきれない。高校生活最後に作りたかったゲームを作ることができて良い経験ができたと思っている。

橘高：今回の課題研究では、普段はプレイする側だったゲームを実際に作ってみようとシナリオからキャラデザ、ソフトを使用したの仕上げなどほぼ一からの制作に取り組んだ。実際に作り始めてみるとやはり難しいもので、土台はできても細かいところで変更が生じたり、夏休み前から進めていたはずがもう冬休みに入る時期になってしまっていた。私はキャラクターのデザインを主に担当したが、ペンタブを扱いきれず作業スピードが遅く苦戦した。でも、ここまでゲームを仕上げることはできたのは、グループの豊田さんの支えがあったからだなど改めて感じる事ができた。

参考資料

- ・ゲーム制作

ティラノビルダー制作テクニック wiki

<https://tyranobuilder.wiki.fc2.com/>

ノベルゲーム開発所

<https://nvl-game.tokyo/software/1293>

シケモクテクノロジー

<http://shikemokumk.hateblo.jp/entry/2017/06/20/192708>

- ・BGM

甘茶の音楽工房

http://amachamusic.chagasi.com/image_serious3.html

- ・SC

びたちー素材館

<http://www.vita-chi.net/sozail.htm>

- ・効果音

効果音ラボ

<https://soundeffect-lab.info/sound/various/>

- ・背景など

あやえも研究所

http://ayaemo.skr.jp/material_sky.htm

[1](#)

空想曲線

<https://kopacurve.blog.fc2.com/blog-category-53.html>

- ・MP3 変換

Convertio

<https://convertio.co/ja/mp3-ogg/>