

人文学部卒業研究

題 目 『One Summer Life』

指導教授 尾鼻 崇 印

提出年月日 2018年 12月 14日

学籍番号 HI15042

氏 名 寺西 茉央佳

お願い

本作品を公開することはできません。

【理由】

本作品で使用されている音楽はニコニコモンズなどのユーザー様からお借りしたものです。

つきましては、本作品をホームページで公開することはできません。指導教授にも了解を得ておりますので、よろしく願いいたします。

人文学部コミュニケーション学科 4年

HI15042 寺西茉央佳

注意

本卒業研究は、著作権の関係上、複写およびPDF等によるデータの受け渡し等は許可しない。また、万が一それらに伴うトラブルが発生した場合も、執筆者と指導教員および中部大学は一切の責任を負わないものとする。

『One Summer Life』

HI15042 寺西茉央佳

要旨

本研究の目的は、アドベンチャーゲームの演出を組み合わせたロールプレイングゲーム(以下RPG)の作成である。アドベンチャーゲームは一般的に、文字や画像(立ち絵・背景・CG)が常に画面上に表示され、プレイヤーは途中でいくつかの選択肢を選びながら物語を読み進める。RPGやアクションゲームなどさまざまなゲームジャンルで主にキャラクターが会話する時に使用されているのが多く、アドベンチャーゲームの特徴である画像の演出が発揮されていない。そこで、アドベンチャーゲームの画像をRPGと組み合わせることで面白い仕組みができるのではないかと考えた。

本論の構成は以下の通りである。第一章では『僕たちのゲーム史』(2012)を参考にアドベンチャーゲームとRPGの定義について述べた。どちらも既存のキャラクターを中心にストーリーを進めるものとなっている。第二章では本作の戦闘システムをアドベンチャーゲームで演出し、RPGでは表現できない演出を述べた。RPGの戦闘システムは画面上に体力を示すヒットポイントが表示されることや、いくつかのボタンを操作するなど直感的にプレイできる。一方アドベンチャーゲームは、同じボタンを押して物語を読むことが操作のメインとなるため爽快感は欠けるが、文章を読むたびに画像や音楽がさまざまに変化することの楽しさや、複数の選択肢から選ぶ時の過程からそのプレイヤーにしか感じられない物語を体験できる。本作ではRPGの戦闘コマンドを選択肢として扱い、画像の一部を拡大してから全体を表示することで緊張感を与えることや、色や音楽の使用によって雰囲気を一瞬で変化させるような演出を試みた。第三章では本作品に登場する人物との戦闘演出を述べた。RPGパートにてプレイヤーが見ることができないマップの一部に隠しアイテムを配置し、その手がかりとしてアドベンチャーゲームの背景を活用した。隠しアイテムを見つけた時に新たな選択肢が表示され、CGを見ることができ「裏技」を作成した。また、戦闘の勝利のヒントとして背景の一部を強調してプレイヤーにゲームを攻略してもらおう演出や、「パララックス効果」でイラストを上下に動かすなど画像をメインとした演出を試みた。

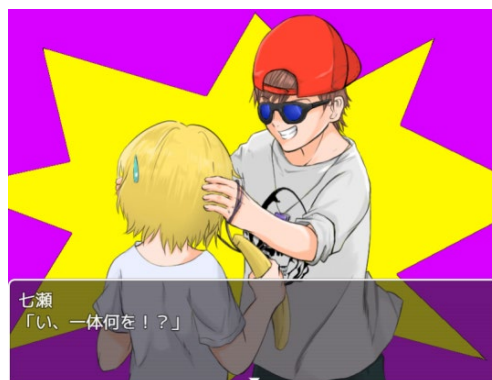
結論として背景画像を活用して特定のイベントが発生する「裏技」要素など、RPGとアドベンチャーゲームでしか表現できない仕掛けを作り出すことができた。そして、背景画像を拡大あるいはスクロールさせることで攻略する手がかりを演出することができた。

キーワード

アドベンチャーゲーム RPG プレイヤー 演出 戦闘



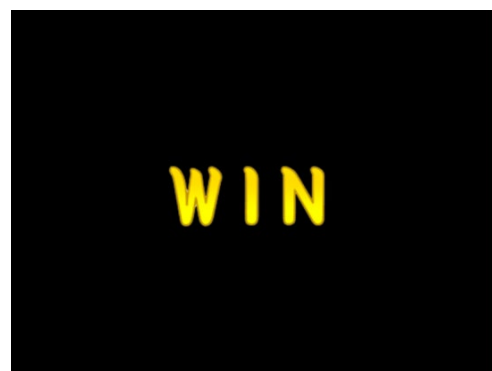
メニュー画面



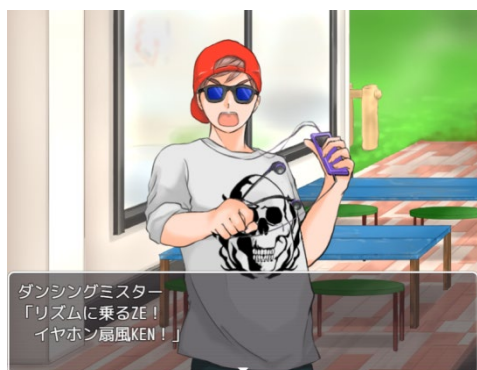
戦闘中に CG 発生



マップ上にいる学生に戦いを申し込む



勝利画面



戦闘画面



画面が上下にスクロールする演出

目次

序論.....	1
第一章 アドベンチャーゲームと RPG の定義.....	2
第二章 本作の物語と演出について.....	5
第一節. あらすじ.....	5
第二節. 本作の基本的なルール.....	5
第三節. アドベンチャーゲームの演出.....	6
第四節. 『fate/stay night』の演出.....	7
第五節. 本作の演出.....	8
第三章 各対戦キャラクターにおける実験的取り組み.....	9
第一節. 対あやめさん.....	9
第二節. 対ダンシングミスター.....	10
第三節. 対イスタ.....	10
第四節. 対みすず.....	12
第五節. 対眼鏡くん.....	13
第四章 結論.....	15
おわりに.....	16
参考文献.....	19
参考サイト.....	19