

# 研究計画書

研究メンバー 3-A 小林 功明 3-B 山口悠生 3-C 高橋匠

## 1. 研究題目

ストーリーシューティングゲーム制作

## 2. 着想に至った経緯

ただ対戦するだけのゲームよりも、ストーリーを考えて作っていくゲームの方が面白いと思ったので、本研究をするに至った。Unity ではなく Unreal Engine を採用した理由はゲームエンジンの多くが C++ を採用していること、本やインターネットに比較的多くの情報があること、Autodesk 社の CAD との連携が取りやすいことがあげられる。

## 3. 現状の課題

Unreal Engine や Autodesk 社のソフトは高負荷なので、各々がノートパソコンを用意する必要があるため、簡単に募集をすることができない。

## 4. 研究目的

- ・Unreal Engine を使って C++ の基礎を覚え、ストーリーを考えてゲームを作れる力を身につける。
- ・キャラ作成やマップ作成の過程で、CAD の勉強をする。
- ・Exe 形式のアプリにして公開を目標にする。

## 5. 研究計画

芝生祭への出展を目指す。

分業をして各々がやりたいことをしながら、ゲーム制作をしていく。

	4月	5月 (中間考査)	6月	7月 (期末考査)	8月	9月	10月 (中間考査・ 芝生祭)
ストーリー	全員	全員	全員	全員	全員	全員	全員
マップ の製作	高橋	高橋	高橋	高橋	高橋	高橋	高橋
キャラクター の製作		山口	山口	山口	山口	山口	山口

	11月	12月 (期末考査)	1月	2月	3月 (期末考査)
ストーリー	全員	全員			
マップ の製作	高橋	高橋	高橋	高橋	高橋
キャラクター の製作	山口	山口	山口	山口	山口

ここで芝生祭用の作品を完成させる。

ストーリーをここでひと段落させる。

## 6. 研究方法

各々のノートパソコン(Windows2台、MacBookPro1台)、Unreal Engine(無償)、Autodesk 社の学生版 3dsmax, Maya で研究していく。