|  |
| --- |
| 研究計画書 |
| 研究メンバー　伊藤友一（リーダー）、田川うらら、村田大河、菅沼元太、松野蒼大、國分匠 |
| １．研究題目　Unityを使った、日本の江戸時代の東海道と妖怪をテーマにした２DRPG製作。主人公とその3人の仲間が悪徳大名とその手下の奇妙な妖怪を倒しに行くという物語である。 |
| ２．着想に至った経緯　　全てのメンバーがゲームをするのが好きで、「史上最高のゲームを作りたい」という意欲は誰にも負けないと感じた。　製作するRPGのモチーフを江戸時代にしようと考えたのは、私たちが日本の江戸時代の文化が好きだからだ。　２DRPGにした理由は、私たちがドット絵で抽象的に描かれている部分をプレイヤーが想像して補うことができ、楽しみが倍増すると考えたためである。　以上のことより、今回の着想に至った。 |
| ３．現状の課題・チームとして連携ができていない・進捗が不明➤毎週月曜日に進捗確認をする。・Unityの２D開発の知識がない➤Unity　C＃のプログラミングについての本を読む |
| ４．研究目的・Unityユースクリエイターカップ２０２５にむけての作品づくり→開催されなかったら　　　　　　　　　⇒　理想　　　　優勝・ベスト演出賞　　　　　　　　　　　　　　↳Unityニュージェネレーションズフェス2025第１目標　1次審査通過　　　　　　　　　　　　　　　　　　　に出展　第２目標　2次審査通過・芝生祭での展示貢献　　・Unityユースクリエイターカップ２０２５で成果を残す・芝生祭での展示 |
| ５．研究計画伊藤：全体への指示、ゲームのプログラミング　（～2024/１2/３1）田川：ドット絵制作　（～2024/10/31）菅沼：ストーリー制作　（～2024/５/31）國分：ストーリー製作、プログラミング (～2024/12/31)村田：ゲームＢＧＭ制作　（～2024/１０/31）松野：ドット絵制作の補佐、ゲームのプログラミング　（～2024/12/31）テスト （2025/1/11～2025/4/31）完成予定：2025/4/31　※続編を作る予定がある。 |
| ６．研究方法・Unity、C#言語を使用したプログラミング→「スラスラ読める　Unity　C＃　ふりがな　プログラミング」を読み、知識を得る。・Pixilartドット絵制作→より、多くの人が抱いているRPGのイメージ・studio oneを使用したゲーム内BGMの作成。→日本らしさを出す・ストーリー制作→日本の歴史・妖怪の歴史を調べ、作成する。 |

8. 主要キャラクターの概要

・主人公　性別：男

職業：武士　　妖怪払いの末裔

　　　　　　　性格：真面目、まあまあ無口

　　　　　　　使用する武器：刀、長刀

・仲間１　名前：源　頼乃介（みなもと　よりのすけ）

性別：男

　　　　　　　職業：武士　源氏の末裔

性格：戦闘狂、ムードメーカー（お笑いでいうボケのポジション）

使用する武器：刀、短刀、和弓

・仲間２　名前：雛紅葉（ひなもみじ）

　　　　　　　性別：女

　　　　　　　職業：忍者（くノ一）

　　　　　　　性格：短気

　　　　　　　裏設定：実は仲間１のことが好き

　　　　　　　使用する武器：短刀、手裏剣、苦無刀、吹き矢、まきびし、火薬玉

・仲間３　名前：二船　盛彦（ふたつぶね　もりひこ）

　　　　　　　性格：男

　　　　　　　職業：武道家

　　　　　　　性格：冷静、まとめ役、ムードメーカー（お笑いでいうツッコミのポジション）

　　　　　　　使用する武器：鉄球、かぎ爪

9. 物語の敵について

I. 妖怪:ゲーム内のフィールドにいる敵

 日本に古来から存在する言い伝えの妖怪をもとにした敵キャラクター

　　　　例）河童、鬼、九尾（狐の妖怪）

　　・キャラクターの種類によって、攻撃パターンや特性が異なる

　　・妖怪を攻撃して弱らせたのち、主人公が所持する「天龍の目」（不思議な石）で妖怪の妖力を吸い取り

　　　撃退することができる

Ⅱ. 妖人：ゲーム内の小ボス・中ボス

　　妖怪が亡くなった、または殺した人間の身体を乗っ取り、具現化した姿

　　・妖怪より強い妖力がある。

　　・器となった人間の身体能力の高さと、乗っ取った妖怪の妖力の強さが妖人の強さとなる

　　・妖怪と同じく、攻撃して弱らせたのち、天龍の目で妖力を吸い取り、成仏させることが可能

Ⅲ.　悪徳大名：最後のボス

　・草津の絡繰館（ダンジョン）の最深部に居座る妖人

　・草津周辺を牛耳る大名を、朱の盤（しゅのばん）が乗っ取り、妖人となった。

朱の盤：ぬらりひょん（最強の妖怪）の側近