

Game Makerを使ったゲーム制作の研究

電子情報科 石崎 功大 川端 真陽 小坂 明立 高田 樹

背景

私たちはもともとゲーム制作に興味があり、ゲームが好きという共通点があった。そこで、私たちは自分たちでゲームを制作することにした。ジャンルを探索形式に決定し、Game Makerを制作ツールとして使用した。

目的

自分たちがゲーム制作の方法や大変さを知ること。
新入生にゲームを使って楽しみながら校舎の構造を把握してもらいたい。

方法

ミニドット絵メーカーというサイトを使い、キャラクターや背景を作成し、GameMaker内に取り込み、GML言語を用いてキャラクターを操作するプログラムや会話イベントなどを作成した。

結果

壁抜け防止プログラム

X軸方向の判定

Y軸方向の判定

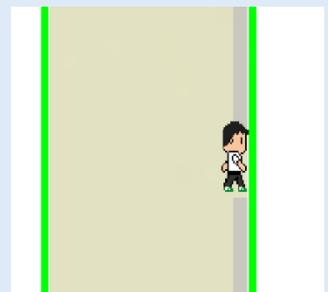
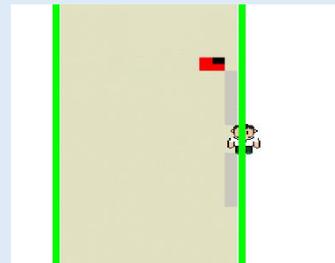
考察

今回、予想していた以上にGame Makerの使い方を理解するのに時間がかかってしまったため他の科の実習室を作成することができなかった。機会があるなら他の部屋やギミックを作成してみたい

経過

はじめは、インターネットを使い、ゲームエンジンを探した。
次に、YouTubeを見ながら簡単なゲーム制作をしながら、ソフトに使い方を学んだ。
ある程度理解した後、オリジナルゲームの制作を行った。

作成前



作成後