

Unityを用いたRPGゲーム開発

It's Project Research

「ペルソナシリーズのような
ゲームを作りたい」

TIME

企画概要

<Unityを用いたゲーム開発>

○一つのゲームを完成させることは、制作期間を考えると不可能なので下記の二つのシーンを制作する。

・探索シーン

：非戦闘エリアのマップを作り、その中にいくつかのイベントを配置する。イベント同士にAを達成するとBが発生するといった関係を与えることでフラグ管理などのゲーム開発における技術を学ぶ。

・戦闘シーン

：コマンド制のRPGを想定し、戦闘の開始からリザルト画面までの一連の流れを制作する。戦闘中の数値の管理、能力値などのバランスの調整について実践の中で学ぶ。

○サウンドやグラフィックに関しては権利面に注意しながら、インターネット上で提供されているものを適宜利用し、必要な場合にはblenderなどのツールを用いて制作する。

お借りした素材

「ペルソナ5風 背景イラスト」フノミヤ様

<https://commons.nicovideo.jp/material/nc178194>