

It's Project
Research

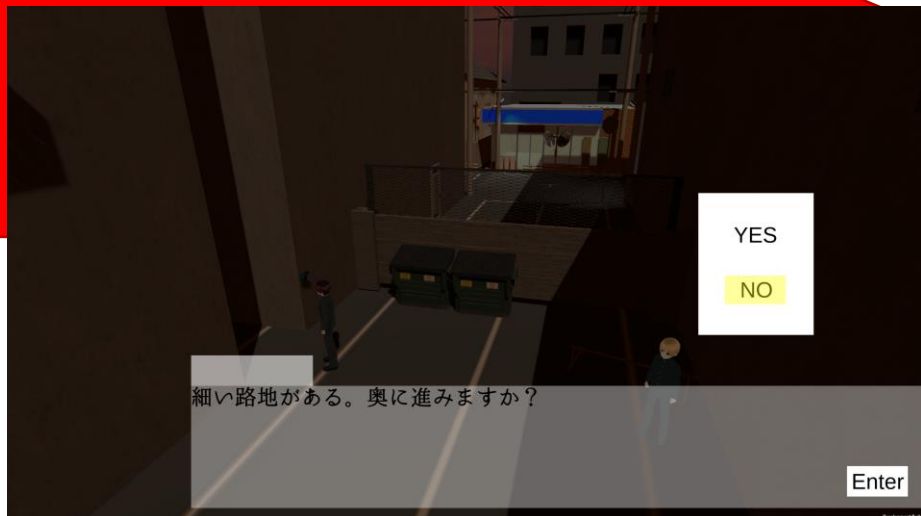
T

IME

Unityを用いたRPG
ゲーム開発

企画概要

- 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。



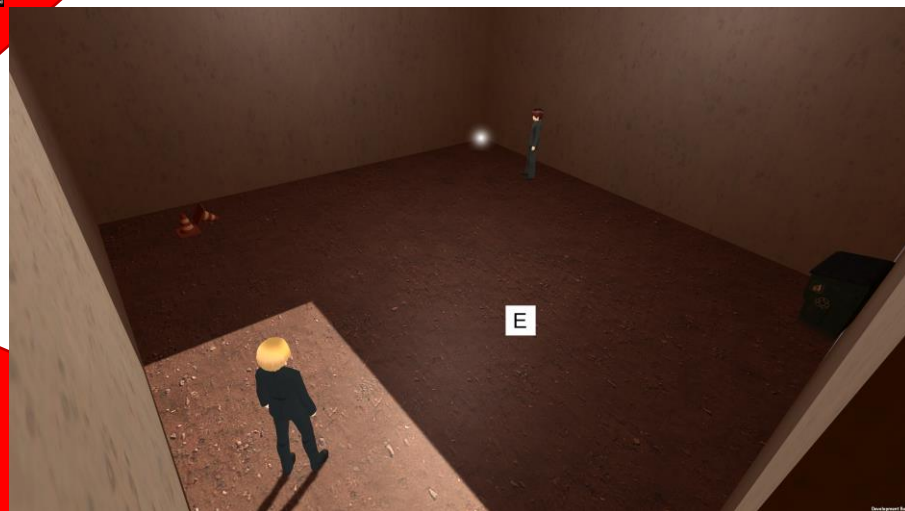
○選択肢

より深いインタラクトを与えるため、選択肢を追加。変化を分かりやすくするために選択肢のUI以外の画面を暗くなるようにした。

○アイテムへのインタラクト

ステージ中でのアイテムの表示にはパーティクルを使用した。

インタラクト出来る場所、オブジェクトを分かりやすくするために、インタラクトキーを表すUIが範囲指定で表示されるようにした。





○戦闘シーン1

戦闘はコマンド式のターン制。アイコンと文字だけのシンプルなメニューと、右上には現在のターン数やログの表示を配置した。



いくつかのコマンドは、決定するとスライドメニューが表示される。



各コマンドには決定時にアニメーションや、ログが表示される。



○戦闘シーン2

アイテムコマンドではそのアイテムを使う必要が無い場合、またはそのアイテムが無い場合にコマンドを決定するとログが返され、コマンド選択を続行することが出来る。



回復アイテムを使用するとログが表示され、右下のUIが変化する。



3ターン経つと仲間が援護してくれる。攻撃のエフェクトにはパーティクルを使用した。

その他の実装

- ・ WASDキー操作による移動
- ・ 会話文の遷移
- ・ シーン遷移時のフェードイン、フェードアウト
- ・ シーン中の暗転
- ・ BGM、SE
- ・ 環境光
- ・ 違和感のない背景

