

企画番号：36

企画タイトル：Unity を用いた RPG ゲーム開発

概要

<目的>

個人での開発であれば制作期間を気にすることもなく、コミュニケーションも必要ないが、本来のゲーム開発とはチームで決まった期間内に行うものである。よってこの取り組みの中でグループでの開発をすることで、自分の考えを相手に伝える力、期間内に仕上げるために計画する力を養うことが出来ると考えている。

また個人としての技術もプログラミングはもちろん、数値の管理や調整、フラグの管理といったゲーム開発に固有のテクニックについても向上が期待出来る。

<計画>

○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。

<活動経過>

6月 共同制作のための環境を整備

7月～8月上旬 定期テスト、アルバイト、コロナウイルスなどの影響で休止

8月中旬～下旬 シナリオ、マップ製作

9月上旬 イベントと UI の製作

9月中旬 バトルシーンの製作

9月下旬 イベントの追加、SE、BGM の設定

<役割分担>

西川 シナリオプランニング、システムプランニング、プログラミング

中内 システムプランニング、プログラミング、一部 2D デザイン

<成果、結果>

計画ではシーンを別々で作る想定だったが、最終的には一つの流れを持った形に仕上げる事が出来た。7つのシーンで構成されシーン1はスタートメニュー、シーン2は会話のみのシーンとした。そしてシーン3とシーン4を主人公たちが探し物をする探索パート、シーン5を突如現れた敵と戦う戦闘パートとし、その戦闘の結果でシーン6、7のいずれかのエンディングに繋がるようにした。

選択肢や SE、テキストの遷移、BGM、キャラクターの移動、オブジェクトへのインタラクトなど一般的なゲームらしい要素は一通り実装することが出来た。詳しい実装は下記に示す。