

2025-06 Unity を用いた RPG ゲーム制作

メンバー 石田和之 村田創太郎

目的

普段何気なくプレイしているゲームでどのような処理を行っているのかを知るため、ゲームのシステム、処理を自分たちで実装することで、ゲームシステムへの理解を目指す。

開発環境について

ネットや書籍に情報が豊富にあるということから、Git を用いて共同開発の環境を構築することに決定。GitLFS と呼ばれる拡張機能を使うことで、Git で 3D モデル、アニメーションファイルなども一括管理。

バトルシステム

RPG ゲームで昔からよく採用されているシンプルなターン制バトルシステムを採用。敵モンスターとプレイヤーの素早さステータスを参照し、素早さ順に行動していく。

苦勞した点

- ・どのタイミングでアニメーション再生を始めるかなど微調整が多く難しかった。
- ・システムの流れや動きなど大雑把部分を掴むのは簡単だが、その大枠を分解し具体的な処理に落としこんでいく作業が難しかった。

カメラ制御

3D ゲームでよくあるキャラクターの後ろにカメラが追従するかたち。

ある程度カメラは自由に動かせるようになっている。

苦勞した点

- ・キャラクターにただ追従させるだけではなくキャラクターの向きにあわせてカメラ向きをかえる部分の実装が複雑だった。
- ・ズームインズームアウトの処理がうまくいかずに引き延ばされてしまう症状の改善が難しかった。

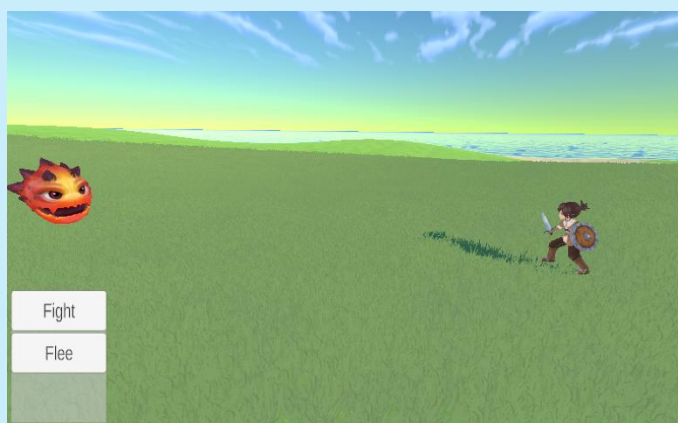


図1 プレイヤーターン時のゲーム画面



図2 フィールドでのゲーム画面

反省点

共同開発なので、開発者のビジョンの共通化をしっかりとしておくべきであった。そのためにも、システムの仕様書をしっかり作成しておくべきだった。

アセットを用いれば簡単に制作できると考えていたが、アセットごとに想定している Unity のバージョンが異なったりしていたため、合わせるのに苦勞した。この部分を甘く見ていた。