

# 製作中 RPG の体験版について

林 直輝<sup>a</sup>

東京工業大学ロボット技術研究会 RPG 王国<sup>a</sup>

## 1. 取り扱い方と概要

### 1.1. 取り扱い方

Z or Enter : 決定

X or BackSpace : キャンセル、メニュー

矢印 : 移動 (ななめ移動可能)

ダンジョンの入り口など、場所移動をするところでは、その入口のところで決定キーを押すと、移動することができます。

### 1.2. 概要

体験版は、囚われの巫女を助けるべく 3 つの小ダンジョンを攻略するという展開です。これは実際に作っている RPG の後半のある場面です。赤青緑それぞれの小ダンジョンでなすべきことは 2 つずつあり、この両方をクリアすることで攻略したとみなします。体験版では、プレイヤーは主人公たち 5 人パーティを操作して、各小ダンジョンを攻略していきます。赤は戦闘重視、青は謎解き重視、緑は迷路重視、というようになり、一般的な RPG のダンジョンにおける基本要素をそれぞれのところで体験することができるようになっていきます。

赤は敵が強く、通常攻撃だけをしているとすぐ全滅してしまいます。しかし謎解きに関してはそこまで考えることはありません。青の敵は油断しなければやられることはないでしょうが、パズル迷路と謎解きがあります。緑は大迷宮です。しかし敵は普通の強さです。

## 2. 補遺

製作環境は WOLFRPG エディター (ウディタ) と呼ばれるフリーのゲームエンジンです。これはほぼ GUI のみで扱うことができます。マップエディタとイベント管理が一体化しています。マップエディタ上に配置するイベントや、より”抽象的”なコモンイベントの中で、GUI を用いて”スクリプト”を記述します。なので GUI と言えど VPL という形ではありません。

コモンイベントやデータベースを書き換えることにより、既存の環境でイベントをマップ上に置いていくよりもオリジナリティのあるゲームを作ることができます。また、有志が作成したコモンイベント集が公開されており、これをインポートすることで更なる機能の拡張や、RPG 以外のジャンルのゲームの作成も可能になります。

体験版では、外部ソースも含め、予め用意されている戦闘システムをベースにわずかながら変更を加えています。

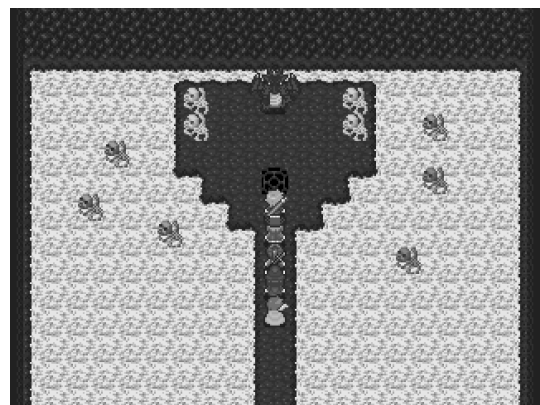


Figure 1 赤ダンジョンのスクリーンショット