

## アンドロイド用ゲーム（Text RPG）の概要

### 1. 本文章について

本文章は以前に作成したアンドロイド用ゲーム（Text RPG）の概要を 2020 年 3 月 9 日の時点でまとめたものである。

### 2. 作成期間：2020 年 2 月 5 日～2020 年 2 月 11 日（7 日間）

### 3. 開発メンバー：自分一人

### 4. 担当範囲

- ① Character クラス、Enemy クラス、EnemyDataList クラス、GameDirector クラス、Item クラス、ItemDataList クラス、Player クラス、ResultDirector クラス、TitleDirector クラスの 9 つのクラス。すなわち本ゲームの Assets フォルダ直下の Scripts フォルダ内の全てのクラス。
- ② 本ゲームに用いているゲームオブジェクトの配置
- ③ 敵及びアイテムのデータリストの作成

### 5. 動作環境：Android4.4 以上

### 6. ゲームのルール

- ① ゲームの操作：本ゲームでは画面をタッチすることで操作する。
- ② タイトル画面：タイトル画面では New Game ボタンをタッチすることでゲームが開始する。
- ③ ゲーム画面  
目標：ゲームが開始すると、画面右上のパネルに期限と残金/目標という項目があるが、期限が 0 になる前に残金を目標まで増やすのが本ゲームの目標である。

ゲームクリア：残金が目標を超える。

ゲームオーバー：プレイヤーの HP が 0 になる、もしくは期限が 0 になる。

画面の説明：左側のパネルのアイテム一覧は現在所持しているアイテムを表し、矢印が現在選択しているアイテムを示している。次のアイテムというボタンを押すとアイテムの選択が次のアイテムへ移る。

右側 1 番目のパネルの一番上の項目は村からの距離を表しており、村からの距離が 0 の時のみアイテムを売却し、残金を増やすことができる。

右側 2 番目のパネルは敵の情報を表しており、敵までの距離が 0 になった時のみアイテムを消費せずに攻撃でき、敵からも攻撃を受ける。敵の HP が 0 になると敵が倒れ、敵の種類に応じたアイテムが手に入る。敵の状態が警戒になっているときはプレイヤーを視認しておらず距離を一定以上離れることで戦闘から逃げることができる。逃げた場合、村へ 1 だけ距離が近づく。

右側 3 番目のパネルはプレイヤーの情報を表し、プレイヤーの HP が 0 になるとゲームオー

バーである。

右側 4 番目のパネルは選択しているアイテム一覧で選択しているアイテムの情報を表す。アイテムボタンはタッチすることで選択しているアイテムを使用する。アイテムは一度使用するとなくなる。

後退/売却/逃走ボタンは村や敵からの距離でそれぞれの項目に変化し、タッチすることでそれぞれの項目に対応する効果が得られる。売却の場合、アイテム一覧で選択しているアイテムを売却し、価値に対応するお金を手に入れる。

探索/待機は戦闘中か否かそれぞれの項目に変化する。どちらの場合もタッチすると村や敵からの距離を変化させずに自分のターンを終了する。探索の場合は村からの距離に応じてアイテムを手に入れることができる。アイテムは探索か敵を倒すかでしか手に入らない。

前進/攻撃ボタンは村や敵からの距離でそれぞれの項目に変化し、タッチすることでそれぞれの項目に対応する効果が得られる。攻撃はアイテムを消費せずに敵にダメージを与えられる唯一の手段である。

一番下のパネルはログであり、プレイヤーや敵がどのような行動をしたのかが分かるようになっている。

7.製作意図：RPG を作成したいと思ったが、一人で市販させているレベルの RPG 作成は無理だと思った。しかし、グラフィックを省き、戦闘システムだけ再現した RPG でも十分に面白いゲームにでき、かつ現在のスキルで作れそうと思い作成した。

#### 8.達成できたこと

- ①目標までお金をためるというハック&スラッシュのようなゲームの実装
- ②アイテムと距離の管理が重要という独自のゲームシステムの構築
- ③アイテムや敵が追加しやすいようデータリストでの管理

#### 9.課題

- ①ゲーム画面のどこをみれば良いかといったルールの説明が不十分。
- ②UI が分かりづらい
- ③残金を減らして強力なアイテムを買う要素があったほうが面白そう。
- ④セーブ機能がない。
- ⑤以前の記録がないため、達成感に乏しい。
- ⑥ハック&スラッシュではあるが NPC との会話など RPG 要素がほぼない。
- ⑦アイテムを組み合わせ新しいアイテムを作ったり、品質によって価値や効果を変えたり、戦闘においてスタミナを導入したり、という要素を導入したかったが断念している。
- ⑧ソースコードの可読性が著しく低いものになっている。同じ処理を関数化したりといった工夫が足りていない。
- ⑨ゲームのレベルデザインの調整不足

#### 10.使用したソフト：Unity (バージョン 2019.3.0f6)