

## 3D RPG

1.開発メンバー・・・個人

2.開発環境・・・Unity,blender

3.開発期間・・・2023年10月,11月および2024年2月,現在開発進行中

4.担当範囲・・・すべて

5.実行、操作方法・・・artifact(tentative)/Build/artifact(tentative).exeを実行することでプレイできます。タイトル画面では各レベルのボタンをクリックすることでバトル開始、Exitを押すことでゲームを終了することができます。戦闘画面ではマウスまたはパッドでキャラの視点を操作しつつWASDでキャラを移動させることができます。コマンドの選択は上矢印↑と下矢印↓でおこないます。

6.アピールポイント・・・各コマンドには効果範囲が設定されており、その範囲内の味方または敵に対してしか技を使うことができません。そのため、コマンド選択中にキャラを動かせるようにし、拾えるバフ(デバフ)オブジェクトをフィールド上に配置しました。それによりプレイヤーの取れる選択肢が増え、戦略の幅を広げることができると考えました。キャラはバーストゲージが100%以上になるとバーストモードに移行します。バーストモードに移行するとステータスがアップし、強力な必殺技が使えるようになります。しかし、バーストゲージが120%を超えると即死してしまうため、いつ必殺技を使うのか注意が必要です。

7.工夫した点・・・

RPGを制作するのは初めてだったため、最初はWebサイトに掲載されているテンプレート[1]をもとに戦闘部分から制作を始めました。その際には、コピペではなく自身で書き写すことでコードの意味を理解し、後で書き換えられるようにしました。味方のターンには移動用のスクリプトを有効化することでキャラを動かせるようにし、敵のターンでは敵が使うスキルの効果範囲に合わせて最も近い味方のほうに動くようにしました。フィールドま

わりのリングや攻撃モーションなどは仕様に合わせ、blenderを用いて編集しました。また、コマンドの効果範囲についてはスキルデータのメンバにオブジェクトのプレハブとして設定し、編集画面で設定できるようにしました。これにより、後からスキルの種類(上位魔法や物理のスキル)を追加したとしても効果範囲のプレハブはそのまま適用できると考えたためです。

## 8.追加予定の要素

- ・ 属性相性
- ・ 敵キャラと味方キャラ
- ・ カメラワーク
- ・ 敵AIの強化(現段階だとランダムに行動を選ぶのでとても弱い)
- ・ チュートリアル説明

### 参照

[1] かめくめ, UnityちゃんのRPGを作ってみよう,  
Unityを使った3Dゲームの作り方, 2019.11.23 ,  
<https://gametukurikata.com/category/letstrymakeit/unitychanrpg>