

# UNITYを用いた ノンフィールドRPG

---

東京都立大学 大学院

修士2年

西原 涼介

# 制作目的

ゲームが好き

ゲーム業界に興味

ゲーム制作は  
難しそう...

ゲーム制作体験インターンに参加

- オリジナルのゲームを作ってみたい
- 作ったゲームを友人にも遊んでもらいたい
- 短期間で完成できそうなジャンルを選択

# 作品概要

エンジン : Unity  
開発言語 : C#

ダンジョンを探索していき、敵を倒しながらステージクリアを目指す

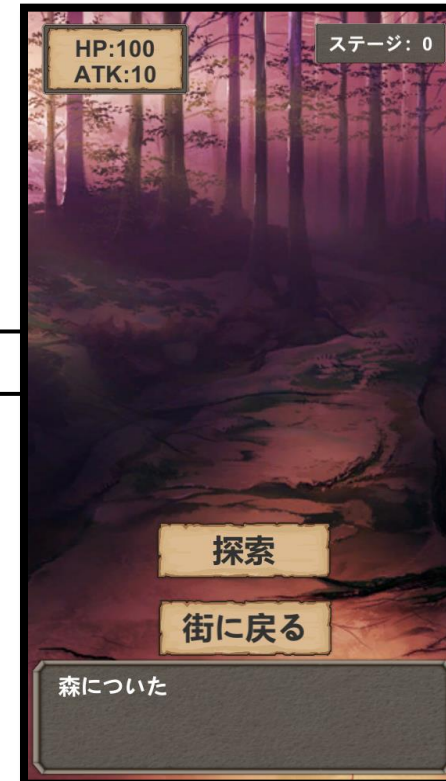
タイトル



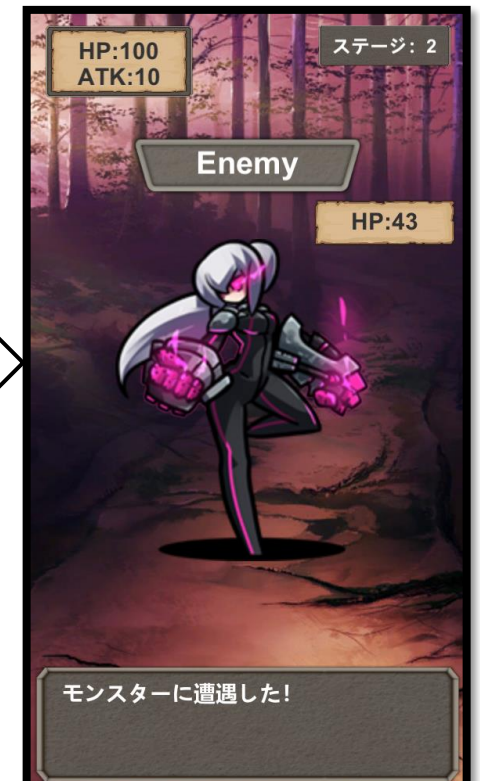
街



ダンジョン

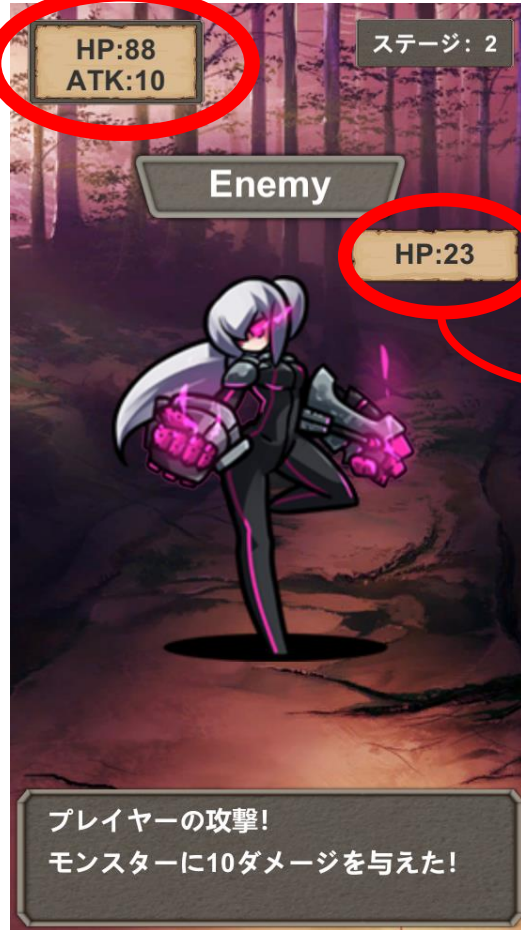


戦闘



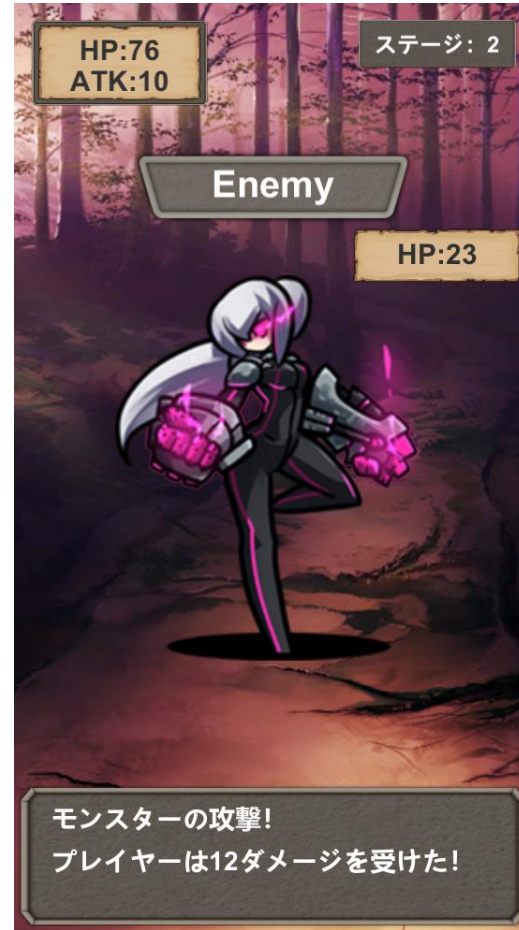
プレイヤーのHP・攻撃力

敵をタッチで攻撃

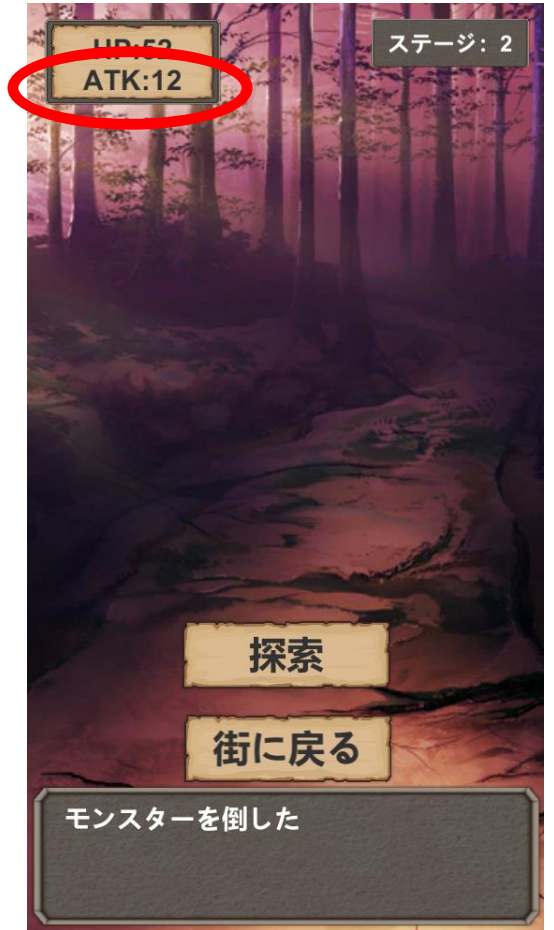


敵のHP

自動で敵が攻撃



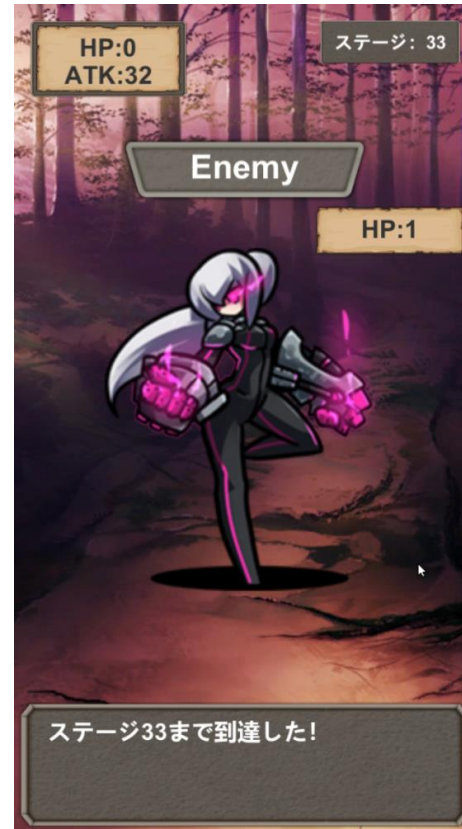
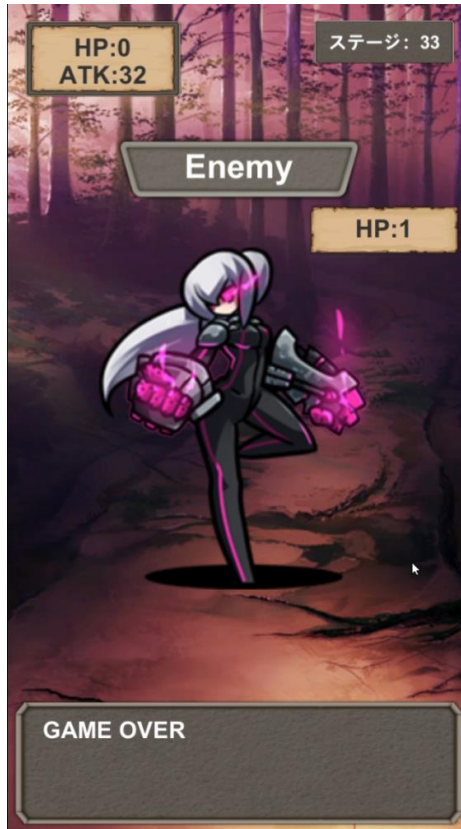
敵を倒すごとに攻撃力が2上がる



- ランダムエンカウト
- 敵のHP,攻撃力も設定範囲内でランダムな数値

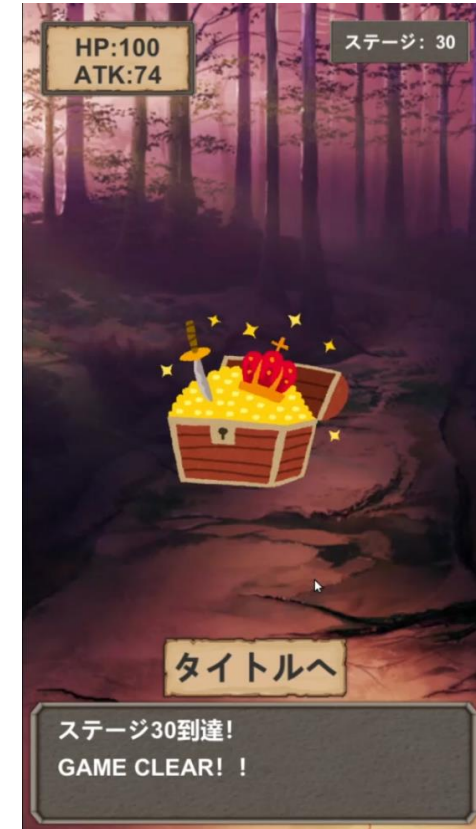


## プレイヤーのHPが0になった場合



- GAME OVER処理
- 到達ステージ数を表示
- タイトルに戻る

## ステージ30に到達した場合



- GAME CLEAR処理
- 宝箱を表示

# 面白さ・工夫点

街に戻る を選択すると

- HPを回復
- 攻撃力は引継ぎ
- ステージは0から

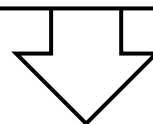
攻撃力を上げつつ、  
HPが0にならないようにして  
ステージクリアを目指す

敵にいつ遭遇するか、次の敵の  
HP・攻撃力が分からないため  
**引き際を見極めることが重要**



初期設計

- 敵のHPは初期値30+1~21のランダムな数値
- 敵の攻撃力は初期値5+1~11のランダムな数値
- ステージ数 : 50



ステージが進むにつれて敵を強くする方が面白そう  
単調なゲームでステージ50は長かった  
ステージ毎に敵を強くする場合、後半強すぎてしまう

Ver2.0

- HP : 初期値30+1~21のランダムな数値+**現在のステージ数**
- 攻撃力 : 初期値5+1~11のランダムな数値+**現在のステージ数**
- ステージ数 : 30

# 苦労したこと・解決策

- Unity,C#ともに未経験だったので、基本的な操作、文法の学習に時間がかかった
  - 動画教材でUnityを使ったゲーム開発について勉強
  - 実際にサンプルを動かしながら基本的な操作に慣れる
- いろいろな仕様を思いついたが、自分の技術力で実装できるかどうかの判断が難しかった
  - ゲームとして最初から最後まで遊べることを重視した
  - 今の技術力で実装可能な面白さを追求した
- クリア後やGAME OVER後に再開すると「街に戻る」と同じように前回の攻撃力が維持されてしまっていた
  - タイトルに戻る処理をするときに、攻撃力を初期値に設定



# 今後の改善案

- 敵の種類（イラスト）を増やす
  - 現状同じイラストの敵のみ出現
  - 最終ステージでボスのような敵を実装
- 戦闘に選択肢を増やす
  - 防御や魔法といったコマンドを用意する
  - 逃げる選択肢
- 「街に戻る」のリスクを増やす
  - 現状,毎回街に戻れば時間はかかるが確定クリアになってしまう
  - 回数を制限
  - 街に戻るごとに敵を強化する

# 作品動画URL

YouTube限定公開

<https://youtu.be/5teUNT8PEoU>

# 備考

制作期間：約2か月(Unity,C#の学習期間を含む)

制作人数：個人