



ポートフォリオシート

氏名	菅野 玲央	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	激走!! モンスターズ	作品URL ・ QRコード	
ジャンル	2DアクションRPG	・作品動画 https://youtu.be/47iNhCWkm7w ・unityroom https://unityroom.com/games/gekimon  	
プラットフォーム	PC		
開発環境	Unity		
使用言語	C#		
制作期間	4カ月		
チーム人数	1人(個人制作)		

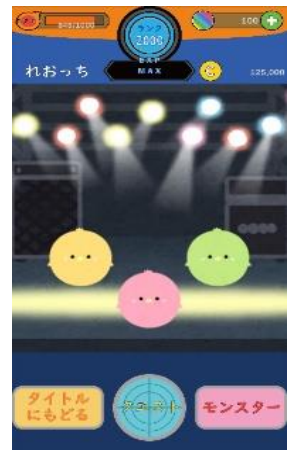
■ゲーム概要

キャラクターをマウスで動かしたい方向とは、逆方向へドラックし操作します。各マップ毎に出現する敵を攻撃し、進めていきます。味方キャラクターに触れると味方が敵に向けて貫通弾を放ち、攻撃してくれます。難易度が異なる3種類のクエストがあり、好きな難易度が選択できます。クエストマップ上には様々な仕掛けもあります。また、スタミナ仕様も導入しています。クエスト出撃時にスタミナが不足している場合は、プレイすることができません。クエストクリア時に、クリアタイムが表示され、コインが獲得出来ます。獲得コインは、クエストの難易度によって異なります。

■作品画像



タイトル画面



ホーム画面

■制作担当箇所

個人制作のため、全般担当しました。
 ・UI素材の加工及び作成
 ・BGMの挿入
 上記に関しては、特に力を入れました。

■ゲーム説明

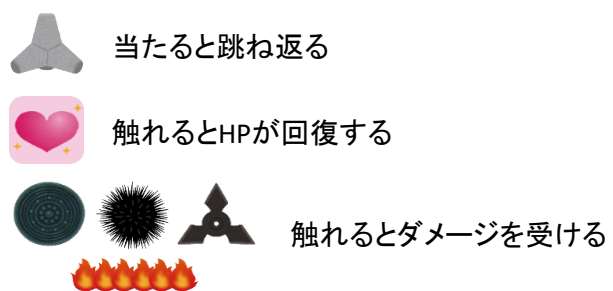
①クエスト選択画面



③手番のキャラ



⑤仕掛けの種類と説明



②見方からの貫通弾



④クエストクリア画面



⑥サポートキャラクターのスキル説明



敵5体倒すと、
スキル使用可能

スキル使用すると、
一度だけHPが
全回復します

■アピールポイント

【苦戦したところ】

- ①味方に触れると、一番近い敵(ボス含む)に対して攻撃する貫通弾の発射演出です。これは、ゲーム全体の演出を盛り上げ、華やかな要素を取り入れるためです。味方の現在ポジションと敵のポジションを使用し、敵との距離を算出します。算出した値に貫通弾の発射速度を掛け合わせることで、実装しました。
- ②キャラクターと敵のターンを設け、手番のキャラクターが停止したら、敵が攻撃するように実装しました。敵の生死を判別し生存している場合のみ、プレイヤーに攻撃弾を発射する部分にかなりの時間を要しました。

これらの苦戦においては、Webサイトや学校の先輩、友人からのアドバイスを基に、試行錯誤しながら作成しました。

【工夫したところ】

- ①タイトル画面、ホーム画面、クエスト画面(ボス戦含む)で個々にBGMを付けることで、画面の切り替わりに合わせBGMも切り替わる仕様にしました。その結果、各々の世界観を醸し出すことが出来、BGMを聞いただけでどの画面にいるか、把握することが出来ます。
- ②クエスト戦闘中は、各マップをクリアすることでプレイヤーHPを回復することが出来ます。
- ③スケッチキャラクターのスキルも導入し、一度だけプレイヤーHPを全回復出来ます。
- ④クエスト出撃時に必要なスタミナを所持していない場合、出撃が出来ない仕様を導入しました。スタミナはアイテム(虹珠)を使用することで回復できます。または、タイトル画面に戻ることでスタミナを全回復させることが可能ですが、これまで獲得した累計ゴールドは全てリセットされます。
- ⑤様々な仕掛けを取り入れました。当たると跳ね返る仕様、触れるとHPが回復する仕様、触れるとダメージを受ける仕様を組み合わせ、ゲーム全体に面白みを持たせました。
- ⑥クエスト内容に合わせて背景やUI素材の作成にも力を入れ、細かい部分まで拘りました。



貫通弾の発射演出



マップクリア時のHP回復



虹珠回復

■ブラッシュアップ箇所

- ①敵の攻撃ターンを実装
→以前は、敵の攻撃ターンを設定していなかった為
- ②アイテム(虹珠)でスタミナ回復
→以前は、タイトル画面にも戻らないと回復しない為
- ③サポートキャラクターのスキル発動を実装
→発動条件を満たすと、HPが1度のみ全回復する
- ④手番のキャラクターが光るように設定
→以前は、全てのキャラクターが光っており、手番のキャラクターが明確でなかった為
- ⑤属性効果アップを実装
→通常攻撃のみ、攻撃力を2倍にアップ
→弱点属性(例:火属性>木属性)の場合、攻撃力が0.5倍に設定

■今後の課題

- ①プレイヤーニックネームの設定
→プレイヤーが好みのニックネームに設定出来るようにする
- ②出撃時のキャラクターの選択
→現行は、固定キャラクターのみでの出撃の為

