

DragDeBattle

ゲーム説明

目次

1. ゲーム概要 (1P~)
2. 機能・操作説明 (3P~)
3. 開発に関して (7P~)

ゲーム名	DragDeBattle
開発ツール	Unity 2019.4.20f1 (LTS)
実行ファイル	exe ファイル
動作環境	Windows
リポジトリ URL	github.com/rinkyoo/DragDeBattle

1. ゲーム概要

[ゲームの全体像]

- ・フィールド上に次々と現れる敵を、ドラッグで召喚し、ドラッグで操作可能なキャラクターを駆使して倒していくゲーム。
- ・複数のクエストがあり、1つずつクリアしていくことで次のクエストが解放される仕様。
- ・クエストで使用するキャラクターを自由に変更できる「編成機能」や、キャラクターのステータスを上げるために「強化機能」が実装されているため、クエストクリアが困難な場合などに活用することを想定。

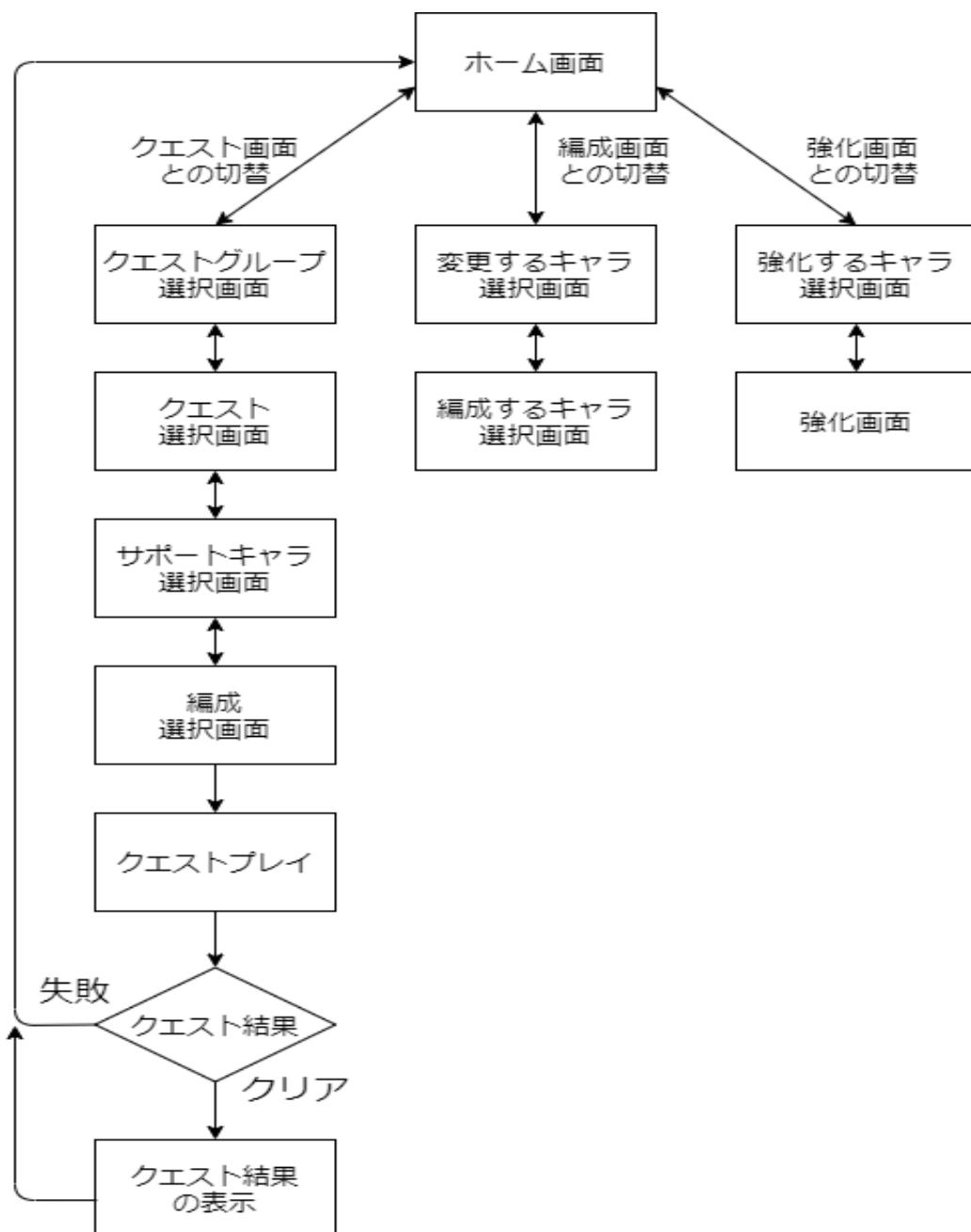


図 1. ゲーム全体の流れ

[クエストについて]

- ・ **クリア条件**

クエスト毎に設定されている敵を全て倒し切るとクエストクリアになる。

- ・ **失敗条件**

1体目のキャラクターをフィールドに召喚してから、フィールド上のキャラクター数が一瞬でも0になるとクエスト失敗になる。

- ・ **オート機能**

キャラクター毎に、オート状態の切り替えが可能な「オートボタン」が設置されている。オート状態のキャラクターは、フィールド上に召喚されている間、自身との距離が一番近い敵キャラを自動的に攻撃し続ける。

- ・ **ドロップアイテム**

敵キャラ毎に、ドロップするコインや経験値アイテムが設定されており、擊破したタイミングでそれらを獲得することができる。経験値アイテムに関しては確率でドロップする仕様。クエストをクリアすることで、獲得したアイテムがアカウント情報に反映される。

[セーブ機能について]

以下の項目について、JSON形式を使用したセーブ機能を実装している。

- ・ **アカウント情報**

プレイヤーレベル（レベル計算に必要な変数も込み）、所持コイン、クエストのクリア状況、所持アイテム（経験値アイテムのみ実装）を保持。

- ・ **所持キャラ情報**

所持キャラ毎に、レベルやHPなどのステータス情報を保持。

- ・ **編成キャラ情報**

クエストで使用する編成キャラ情報を保持。1つの編成に対して6キャラ配置。現状編成数は4つに設定。

2. 機能・操作説明

[ホーム画面]

- ・ ゲームを起動すると、最初にホーム画面が表示される。
- ・ 画面上部の数字はそれぞれ、プレイヤーレベル、所持コインを表している。
- ・ ホーム画面に表示中のキャラクターをタッチすると、ちょっとしたアクションを行う。(画面が寂しかったので、キャラ表示や動きを追加してみた)
- ・ ホーム画面に存在するボタンの説明は、以下の図 2 に示す。

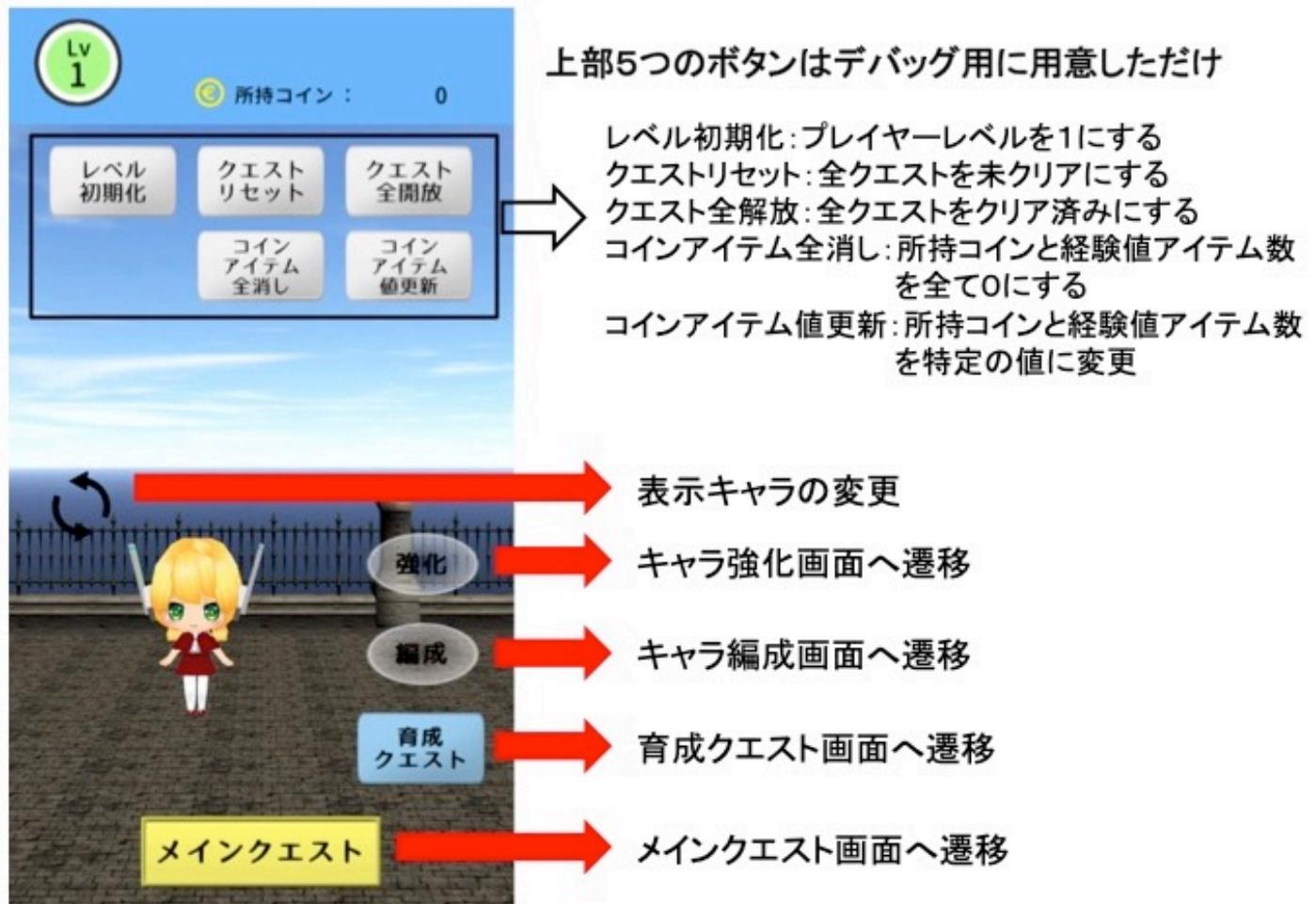


図 2. ホーム画面

[クエスト]

- ・画面下部のキャラクターアイコンをフィールド上にドラッグし、召喚したい位置でドロップすることでキャラクター召喚が可能。
- ・フィールド上のキャラクターをドラッグすることで、キャラクターを移動させたい座標の指定が可能。
- ・移動させる座標を敵キャラに指定することで攻撃を行うことが可能。以下の図3のように、ドラッグ中の座標が敵キャラと重なると、敵キャラの周囲に円形の模様が現れる。
- ・攻撃行動の際、キャラクター毎に設定されている攻撃範囲内に敵キャラが存在しない場合、敵キャラに向かって移動をする。
- ・クエスト画面に存在するボタンの説明は以下の図3に示す。



図3. クエスト画面

[編成]

- ・ 編成画面での主な操作説明は、以下の図 4 に示す。
- ・ 編成中のキャラ同士での変更は、編成内での配置が入れ替わるのみ。



図 4. 編成画面

[強化]

- ・ 編成画面での主な操作説明は、以下の図 5 に示す。
- ・ 使用アイテム数が増減するたびに、画面下部にあるキャラステータス情報や獲得経験値などの情報が更新されていく

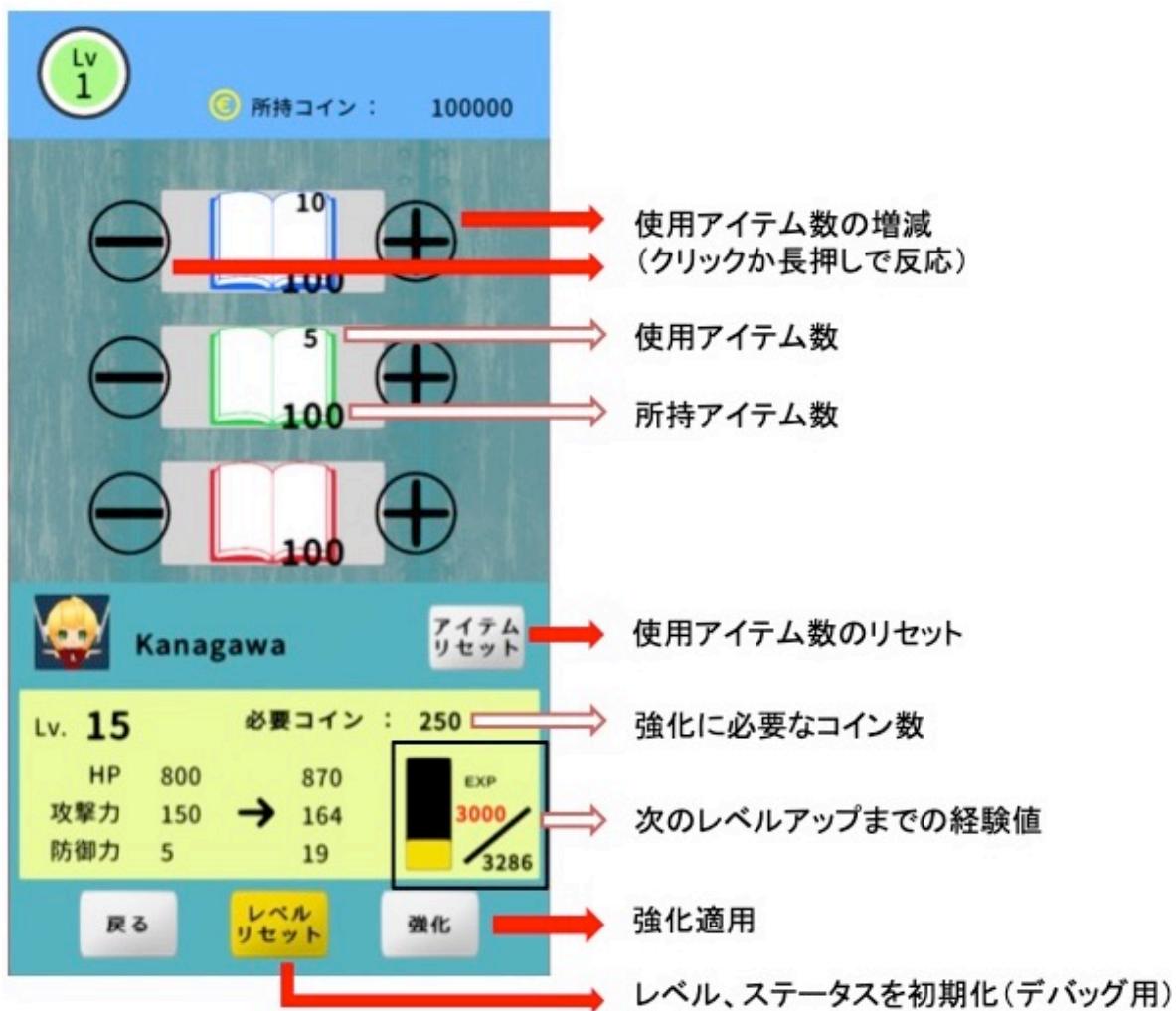


図 5. 強化画面

3. 開発について

[開発などの流れ]

DragDeBattle の開発は全てを 1 人で行った。制作期間は約 9 ヶ月。Unity 学習開始から現在までの簡単な行動の流れを以下に示す。

3月	4月		
Unity の独学開始	参考書やネットで学習を進めながら ゲームの仕様などを考え始める		
仕事を始める(週5勤務) → 現在まで			
5月	6月	7月	8月
	DragDeBattle の制作開始 → 大体 2月末まで		
NovelGame の制作を開始 → 大体 11月末まで			

* 中略

2月末～

ゲーム説明などの書類作成

[使用 Asset]

- ・ "Query-Chan" model SD
- ・ Kappa
- ・ Wispy Skybox
- ・ Magic Circles and Shields Vol.3
- ・ Melle Weapons Pack [Swords – Axes]
- ・ Viking Shield
- ・ Tileable Bricks Wall
- ・ Stone Fence
- ・ 10 Texture Set 'Industrial 02'
- ・ DOTween Pro

[素材引用元]

- エフェクト

<https://win8kat.org/archives/1305>

- オーディオ

<https://soundeffect-lab.info/sound/anime/>

<https://taira-komori.jpn.org/index.html>

<https://musmus.main.jp/>

<https://maouda>

mashii.jokersounds.com/

- UI 画像

<https://icooon-mono.com/>

<http://sozai.akuseru-design.com/category/sozai/button/>