

# バンタンゲームアカデミー 2年制プログラマー専攻

- 作成者 : 小西 燎冴
- 使用言語 : C++言語
- 制作期間 : 3カ月半
- 作成人数 : 一人
- 開発環境 : Dxライブラリ

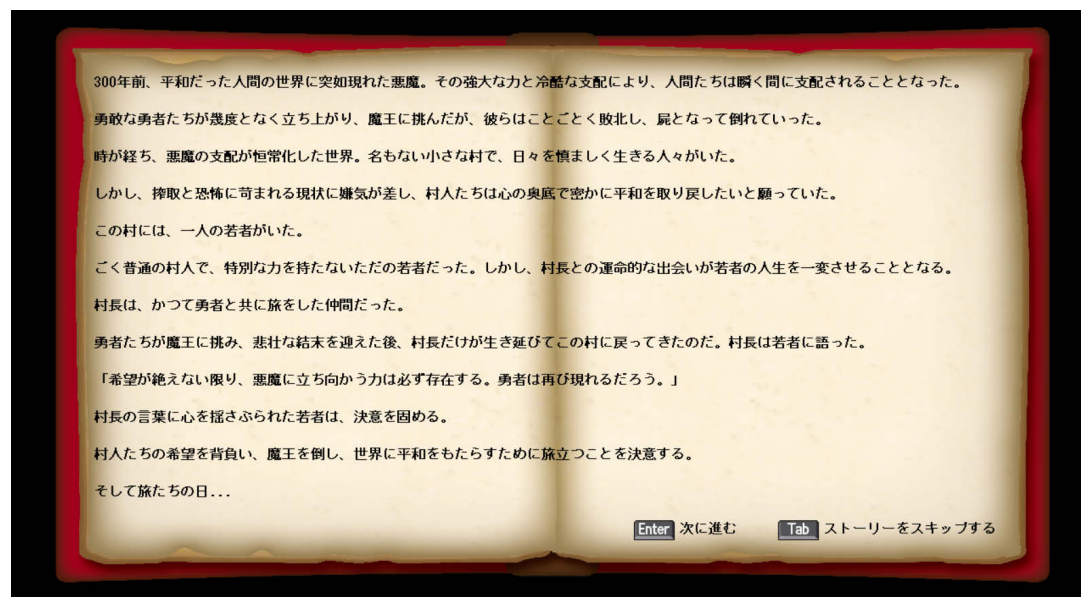
タイトル画面です。  
セーブ機能も実装しているので、続  
きから始めることもできます。



最初にキャラクターを決めます。  
好きな画像を選択して、その後  
名前を入力します。



自分のキャラクターが作れたら、プロローグが流れます。  
ここではプレイヤーが  
なぜ旅立つことに  
なったのかの背景を語っています。



タイトルシーンから  
移動したら、  
こちらの  
村のシーンに移動します。  
こちらには右上に武具屋、  
左下には教会がございま  
す。



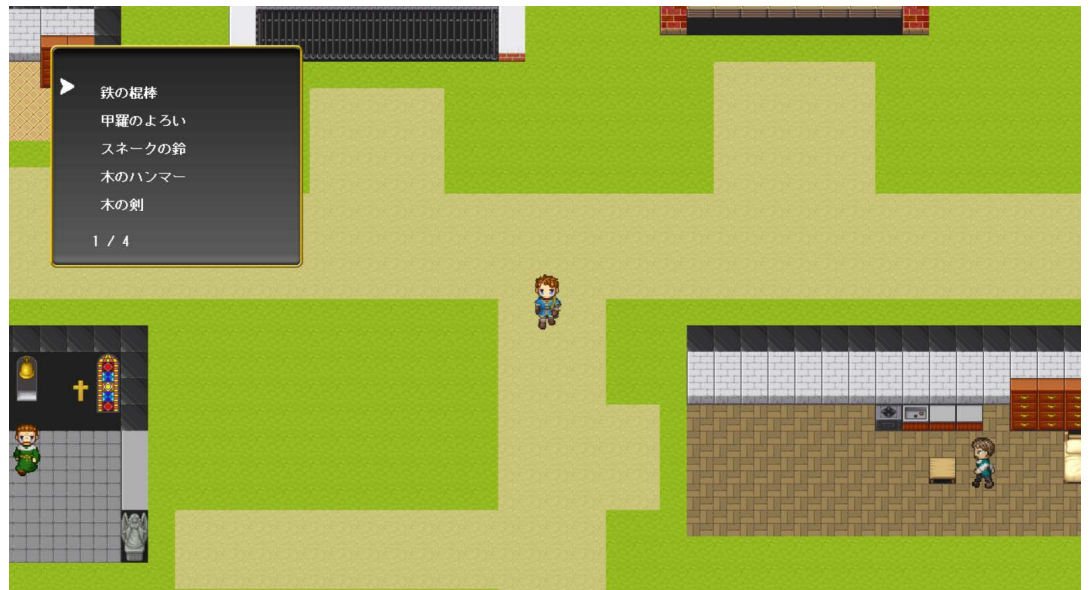
武器屋になります。  
プレイヤーはここでアイテム  
や武器を購入もしくは  
売ることができます。



escapeキーを押すこと  
でインベントリを開く  
ことができます。

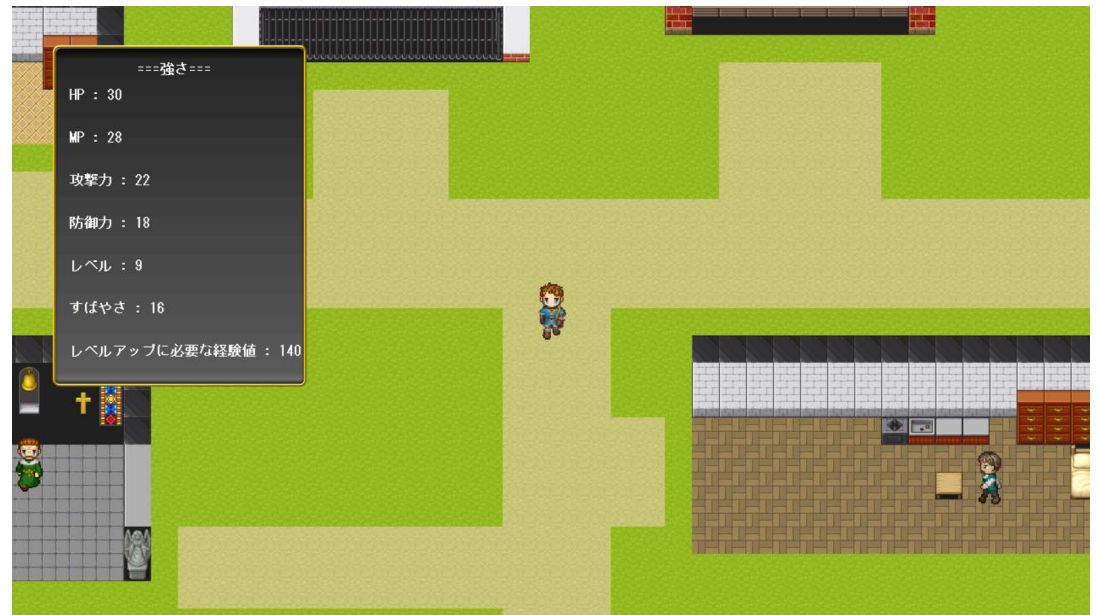


道具を選択すると  
中に入っているアイテム  
や武器を確認することが  
できます。

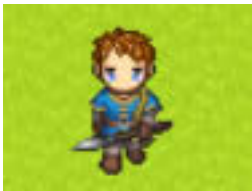




強さを選択すると  
自分のステータスを見ることができます。



プレイヤーは武具を装備  
することができます。  
装備すると左側に  
[E](equipの頭文字)という  
マークが付きます。

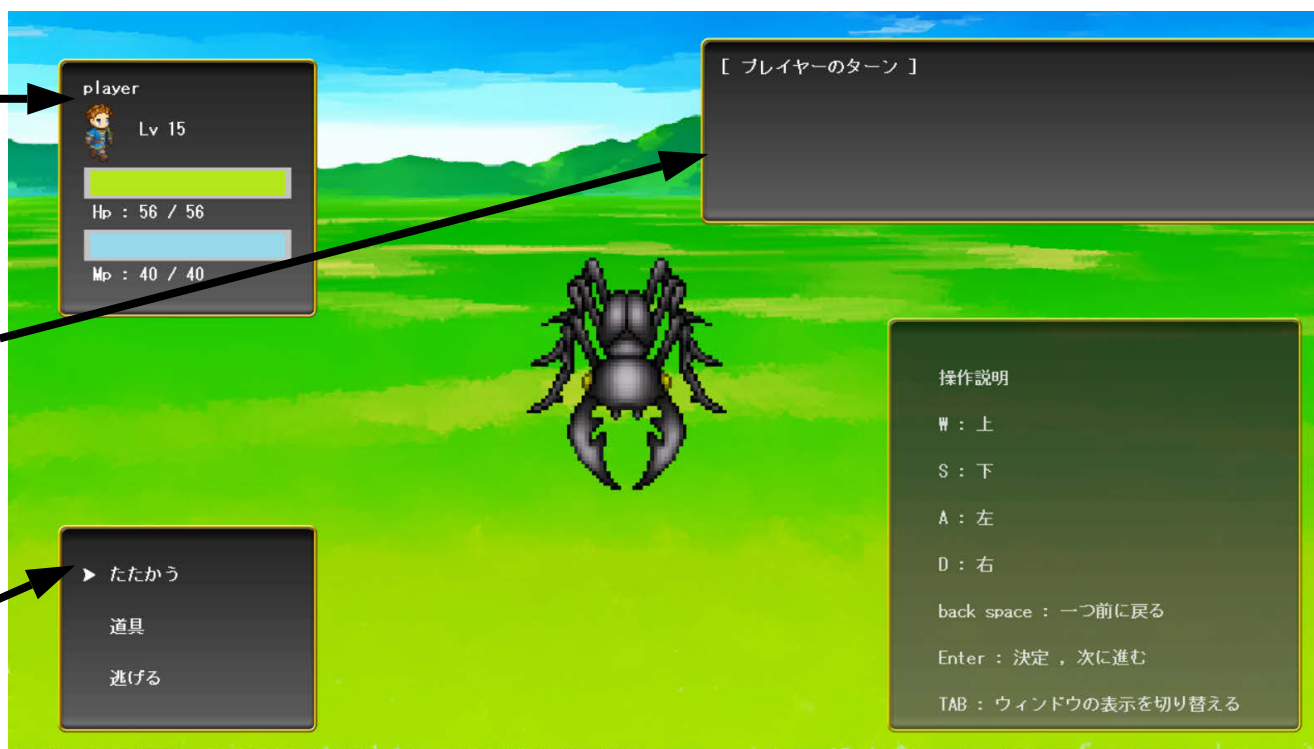


装備した武器によって見た目  
も変わるようになっていま  
す、

村を出るとプレイヤーはワールドマップに移動します。歩いていると敵に遭遇します。

ここには  
プレイヤーのHPとMP  
が表示されています。

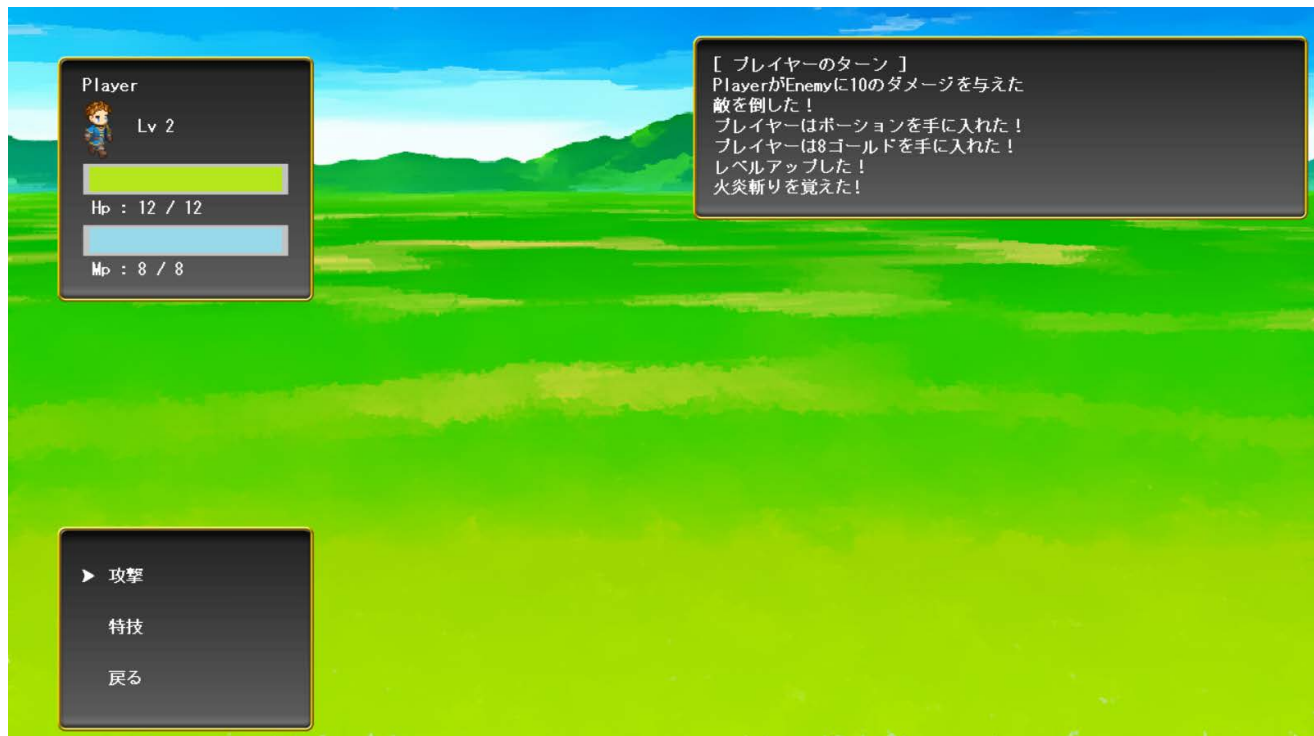
ここにはバトルのログが流れます。



プレイヤーの選択画面で  
す。W、A、S、Dでカーソル移動さ  
せて、**Enter**キーで行動を決定しま  
す。

右下には操作説明を載せております。  
表示はTabキーで変更することもできます。

プレイヤーは  
経験値を得ることで  
レベルを上げることができます。





プレイヤーが特技を覚えている  
場合使えることができます。



HPが0になると  
お金が半分になり、  
直前の場所に戻されます。





敵なども歩いている場所で  
出現するモンスターが変わってきます。





ボスも各地存在しています。  
RPGの要素も楽しんでもらいたいという気持ちもあり、必須アイテムなども存在し、ストーリーに沿って進んで行くようになっています。  
最後にラスボスが存在し、ラスボスを倒したらゲームクリアになります。

ボスはモブモンスターとは違い、個々特有のスキルを使って攻撃やデバフなどを行ってきます。  
戦略性も深めたい思いでスキルは実装いたしました。



## 使わせていただいたフリーサイト

キャラチップ・マップチップ : ぴぽや倉庫

BGM : MusMus  
MOMIZizm  
(MUSiC <https://music.storyinvention.com/> )  
魔王魂

敵イラスト : material world

背景イラスト : 白螺子屋  
(<http://hi79.web.fc2.com/>)  
ぴぽや倉庫

SE : 効果音ラボ



## == まとめ ==

今回はRPGを作ろうとした理由は私がゲームを好きになったきっかけの作品がドラゴンクエストであり、その思いが強かった為、今回RPGに挑戦いたしました。

- ・頑張った点

今回頑張った点は、データの管理と、スキルや敵などのステータス調整など、レベルデザイン関係を特に頑張りました。

作って行く過程でデータをなるべくCSVなどの外部ファイルで管理したり、レベルデザインに関してはGoogleのスプレッドシートなどを活用してなるべくまとめたり、色々な方にプレイしていただきステータスやスキルの調整を行いました。

C++の基礎に関してもさらに見直し、作業を行いました。