

ゲームタイトル「ミラヴィルスの書」

■開発ツール・使用ソフト

ゲームエンジン：Unity

開発環境：Visual Studio 2019

一部画像作成・編集：Adobe Illustrator 2021 , ibisPaint X

■プラットフォーム：Windows & WebGL

■使用言語：C#

■ジャンル：ノベル RPG

■開発期間：2021 年 1 月～継続して開発中

■フォルダについて

- ・ソースコード

NobelGame¥Assets¥Script フォルダ内に用途別にフォルダ分けをして保存しています。
ソリューションファイルから開くことも可能です。

- ・実行ファイル

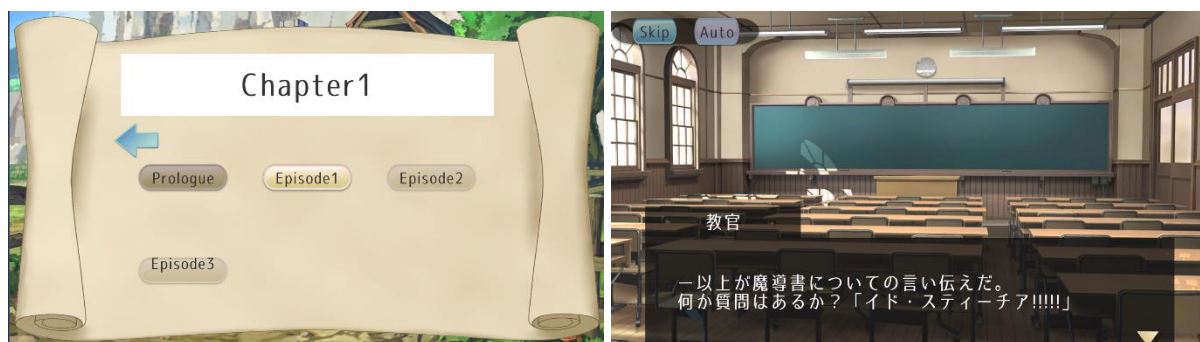
Build したデータはフォルダ名「Build」にあります。

○○○○.exe ファイルを起動してください

■ゲームの説明

- ・実装できている機能

ストーリーモード・・・「ミラヴィルスの書」の物語を読むことができます。



バトルモード・・・本能力値を使ってモンスターを倒すことができます。

討伐に成功すると素材アイテムが獲得できます。



TYPE : Sky
ATK : 5
MP : 10

素材1 素材2 素材3 素材4 素材5

素材6 素材7 素材8 素材9 素材10

素材がありません

主要部分を説明させていただきます。

- このゲームの基盤となるストーリー再生の処理です。

↓のように決まった形式で入力した内容を CSV 形式で保存し、Unity の Resources フォルダへ入れる。そのファイルを読み込み、ストーリーの再生、選択肢の表示や分岐先のストーリーを再生する処理が書かれています。

Episode2.xlsx - Excel

ファイル ホーム 挿入 ページレイアウト 数式 データ 校閲 表示 Acrobat 実行したい作業を入力してください...

貼り付け 切り取り コピー 書式のコピー/貼り付け グループボード

游ゴシック 11 A A 折り返して全体を表示する 標準 セルを結合して中央揃え 条件付き書式 テーブルとして 悪い

フォント 配置 数値 スタイル

	A	B	C	D	E	F	G
1	コマンド	分岐数	分岐先名	ファイル名	名前	お話	
2	BackImage			School			
3	BGM			school			
4				教宮		それでは、適性検査を始める！	
5						1人ずつこの魔水晶に触れてみる。	
6				ヘイン		あれが魔水晶…	「大地、海、空」三大精霊の奇跡が溶け込んだ魔石…
7						触れた者の祈りに応え、「大地、海、空の精霊」から1番奇跡を授かりやすい精霊の奇跡が起きる…だったか	
8				メア		ヘイン？どうしたの？	
9				ヘイン		あ、いや、実物は初めて見るから、魔水晶について思い出していた	
10				メア		つまり、忘れちゃったの？	

- ・データ保存、読み込み「PlayerPrefsCommon.cs」

プレイヤーのデータ（本の能力値、HP、MP）や獲得した素材のデータを保存、読み込む処理です。

シナリオデータと同様に CSV ファイルでデータを保存する処理を書いています。保存先は Application.persistentDataPath を使用し永続的なデータディレクトリのパスになるよう処理を書きました。

名前	更新日時	種類	サイズ
book_0.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB
book_1.csv	2021/07/11 15:21	Microsoft Excel CS...	1 KB
book_2.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB
book_3.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB
Items_0.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB
Items_1.csv	2021/07/11 15:21	Microsoft Excel CS...	1 KB
Items_2.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB
Items_3.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB
PlayData_0.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB
PlayData_1.csv	2021/07/11 15:21	Microsoft Excel CS...	1 KB
PlayData_2.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB
PlayData_3.csv	2021/07/11 15:18	Microsoft Excel CS...	1 KB

■未実装、今後の開発予定

- ・ストーリーパートの演出（背景画像、キャラクター画像の切り替えや場面転換の演出）
- ・ストーリーの途中でバトルモードを適用
- ・ストーリーで選択肢によるエンディング分岐処理（パラメーターが変わるなど）
- ・バトルモードの大幅変更（ゲーム性が無い、演出が足りないなどの理由から）

■未完成な点について

このゲームは 2021 年 1 月から学校でのゲーム開発の勉強やチームでのコンテスト作品開発の他に、ノベルゲームや ADV ゲームのプログラミングをしてみたいと思い開発しているものです。未だに完成できていないのは私のスケジュール管理不足であり、より良いシステムにするために何度も書き換えを行っているためであると考えています。

卒業までには unityRoom というサイトを利用して公開したいと考えております。