

# Giant Killer 説明書

制作：2020 年 9 月 30 日

制作者：高田 紳平

## 目次

初めに	… 3 ページ
<b>ゲームについて</b>	
ゲーム概要	… 4 ページ
ゲームの流れ	… 4 ページ
ゲーム画面	… 9 ページ
操作説明	… 10 ページ
起動方法と終了方法	… 12 ページ
動作環境	… 12 ページ
キャラクター詳細	… 12 ページ
<b>企画・制作について</b>	
制作目的	… 15 ページ
制作期間	… 15 ページ
制作担当箇所	… 15 ページ
開発環境	… 15 ページ
使用ソフト	… 15 ページ
素材をお借りしたサイト様	… 16 ページ

## 初めに

この度は私の作品をみていただき、ありがとうございます。  
作品ジャンルは「**3D** アクションシューティングゲーム」です。

# ゲームについて

- ・ ゲーム概要

キャラクターを操作して自分より大きい敵を倒すゲームです。

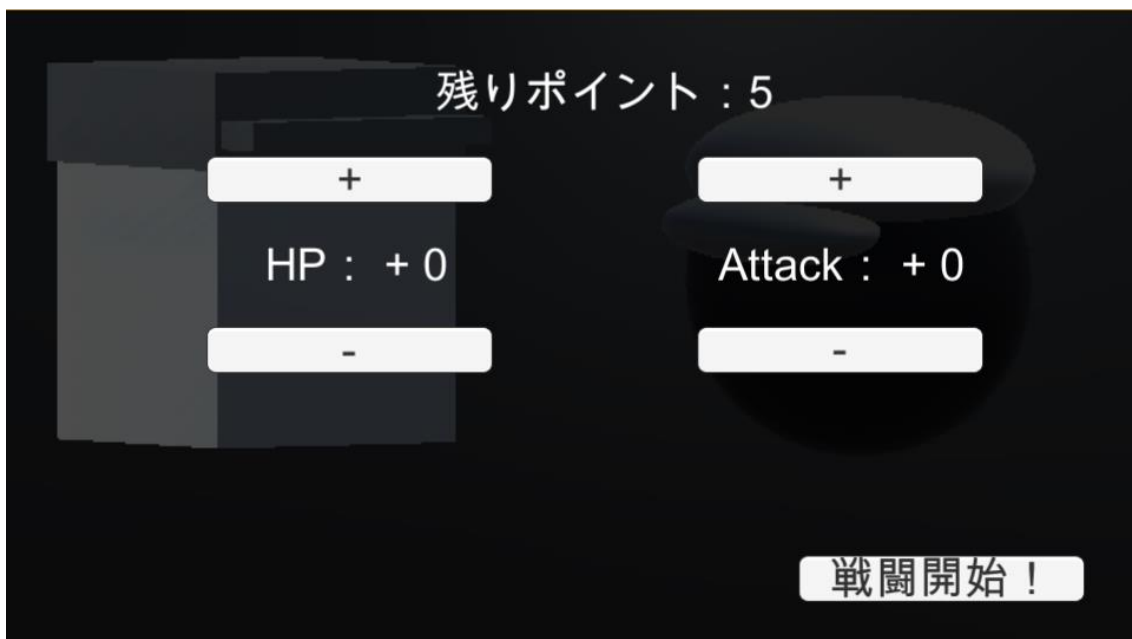
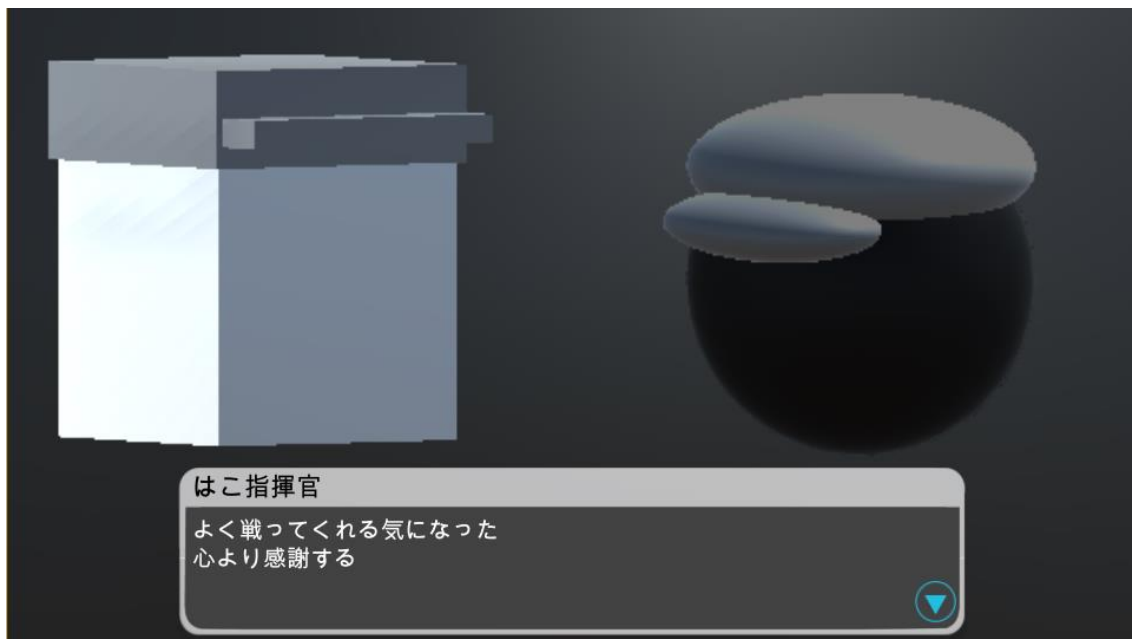
キャラクターは立つ場所によって狙う箇所が変わり、自動でロックオンします。

- ・ ゲームの流れ

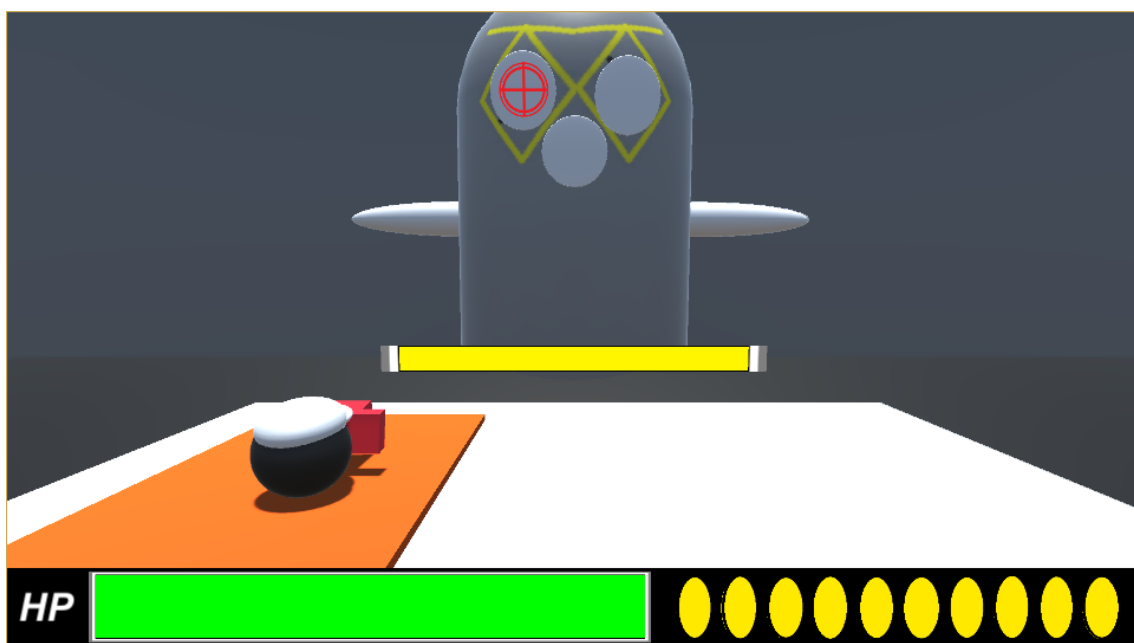
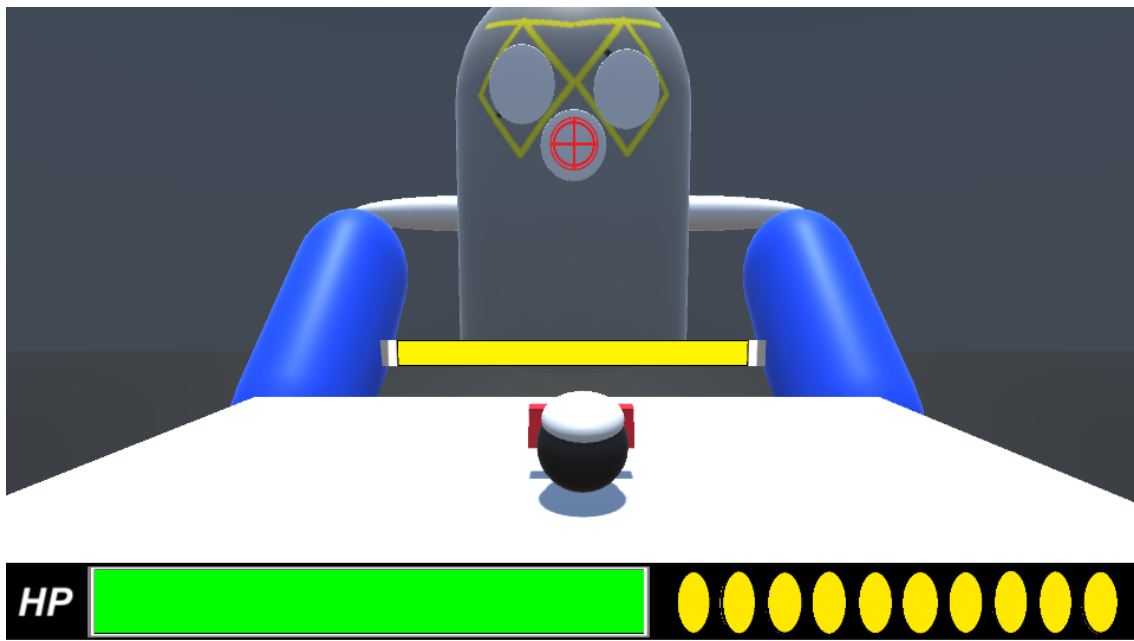
- ・ タイトル画面

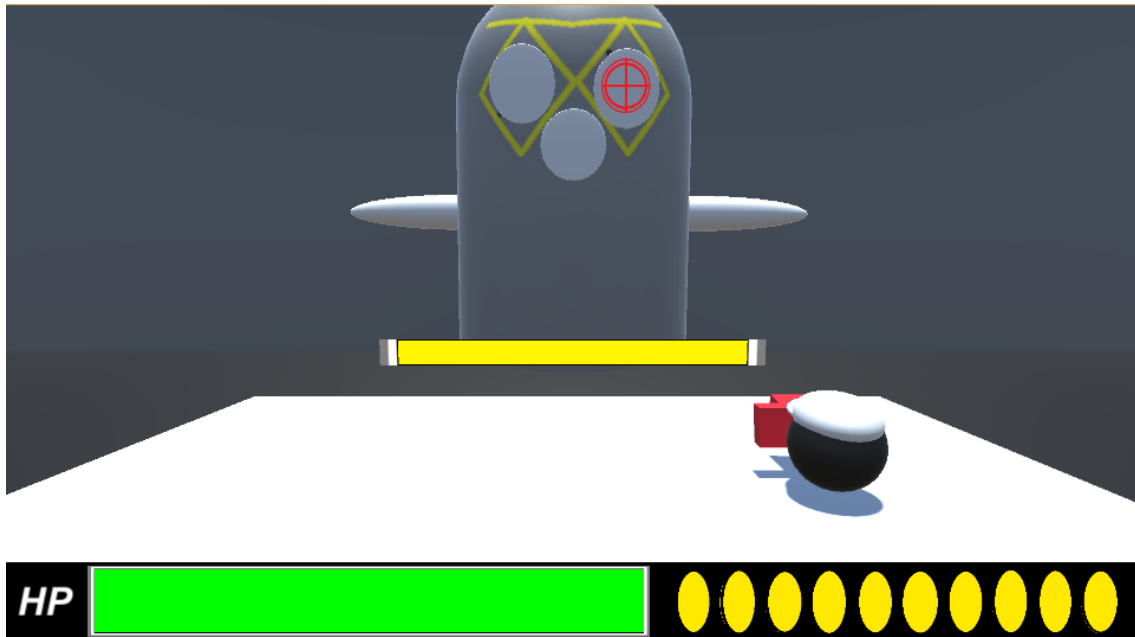


・会話 / 強化画面



・ゲームプレイ画面





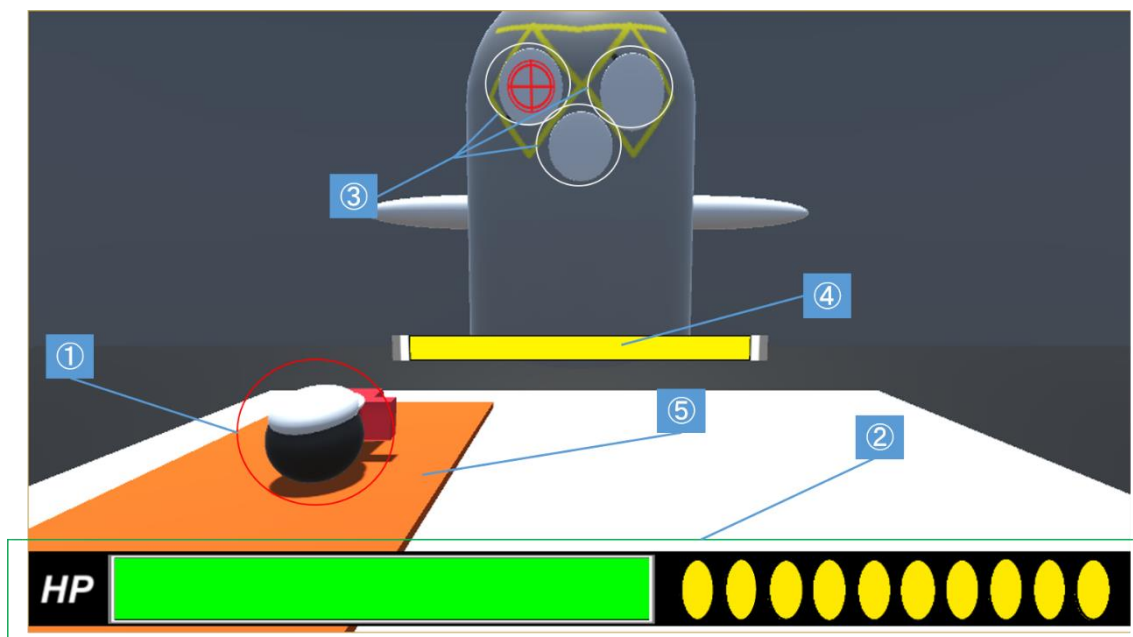
・リザルト画面







・ ゲーム画面



① プレイヤー(自機)

操作キャラクターです。行える行動は ①左右への移動 ②攻撃 ③弾のリロードの3アクションです。

② 自機 UI

ここで自機の体力(HP)、攻撃の残弾数を表示しています。  
左側にある緑色のバーが体力、右側にある楕円形のものが残弾数です。

③ ボスの攻撃可能箇所

プレイヤーが攻撃を当てる場所です。足場の各ポイントに移動するとロックマークが移動し、攻撃できる箇所が変わります。  
狙える3か所の部位を全て破壊すると弱点を狙い続けます。

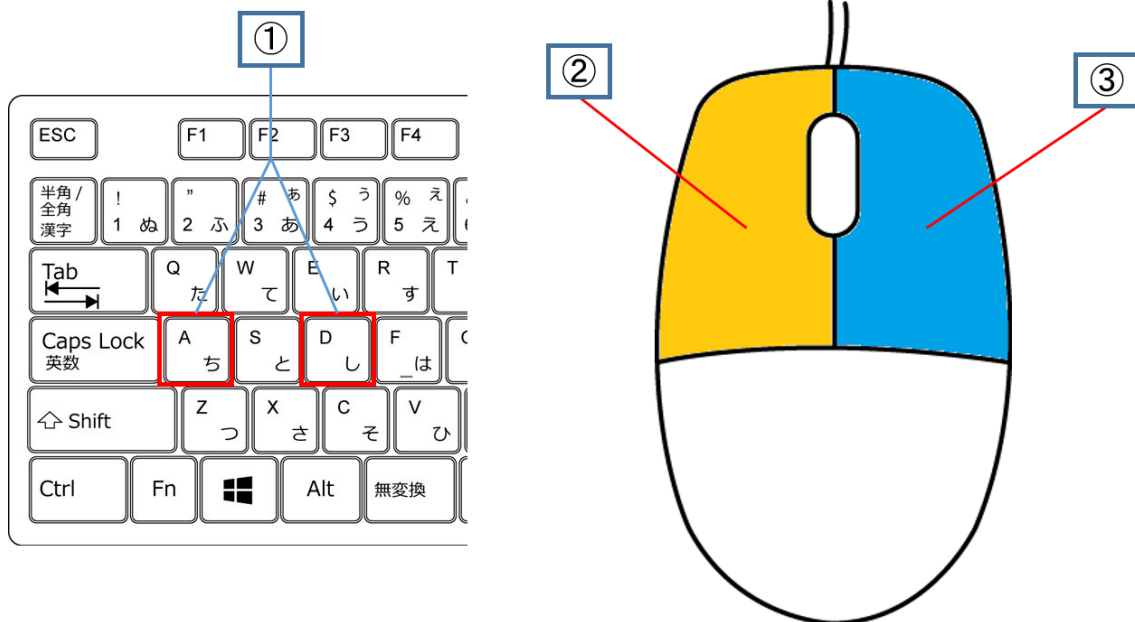
④ ボス UI

ボスの体力ゲージです。これを0にすると勝利条件を達成できます。

⑤ 敵の攻撃範囲

敵の攻撃範囲を表します。オレンジ色のパネルが点滅し、一定時間が経過するとその範囲に応じた攻撃を行ってきます。パターンはランダムです。

## 操作説明



### 【画像出展】

キーボード：<http://www.sharots.com/sozai/keyboard.html>

マウス：<http://www.sharots.com/sozai/cursor.html>

### ① 左右移動(A・D キー)

左右の移動可能範囲内を動かことができます。

移動で敵の攻撃をよけて攻撃していくことがこのゲームの基本のプレイスタイルになります。

### ② 弾の発射(左クリック)

敵の攻撃可能箇所へロックマークが付いている部位に向かって弾を発射します。弾の威力は後述するスキルポイントで変動します。

### ③ リロード(右クリック)

残弾数が0になる、もしくは任意のタイミングで押すとリロードを開始します。リロード中は弾を撃つことができなくなります。

## • 起動方法と終了方法

### • 起動方法

GiantKiller – exe¥¥ exe フォルダ内の「Giant Killer.exe」をダブルクリックで実行してください。

画面サイズはウィンドウサイズで固定しております。

フルスクリーンも可能です。Alt + Enter キーで最大化することができます。

### • 終了方法

タイトル画面の「ShutDown」にマウスカーソルを合わせ押すとゲームが終了します。

## • 動作環境

オペレーティングシステム : Windows8.1 64 ビットオペレーティングシステム

プロセッサ : Intel(R)Core(TM)i7-4702MQ CPU @ 2.20GHZ 2.20GHZ

メモリ : 8.00 GB

グラフィックボード : Intel(R)HD Graphics 4600

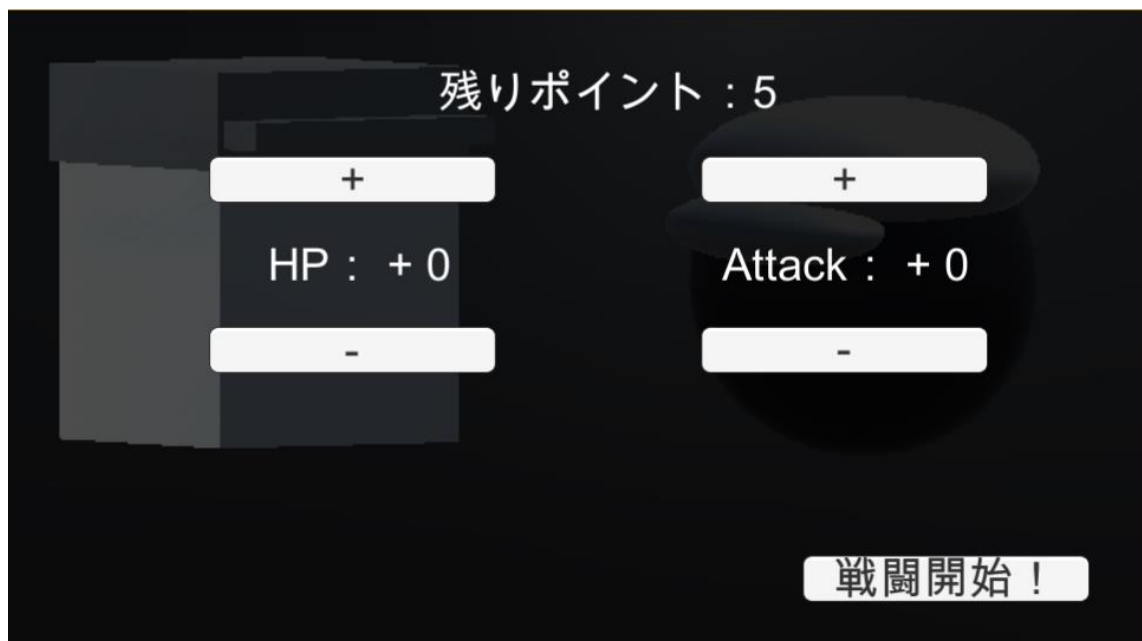
## ・ キャラクター詳細

### 自機について

操作説明部分にもある通り、左右への移動・弾の発射・リロード の 2 アクションを行うことができます。

ゲーム開始前のスキルポイント分配画面では体力・弾の威力(攻撃力)を上げることが可能になっており、ゲームを優位に進められるようになっております。

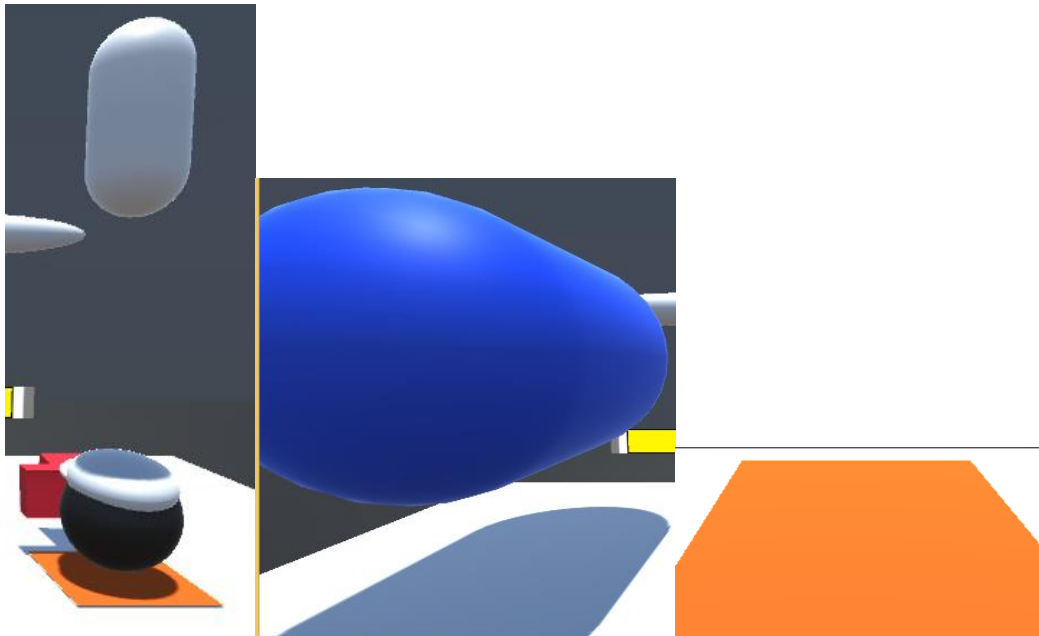
### スキルポイントについて



ゲームのプレイ開始前に本作品の簡単な会話シーンがあります。

会話シーンの後、自機を強化するポイントが 3～5 までランダムに付与されます。それぞれ体力(HP)、攻撃(弾の威力)に振ることができ、ゲームを優位に進められるようになっています。振り分け方もユーザーに委ねることで遊ぶプレイヤーによって振り分け方が違ったりするのでより一層面白さが増すと考えました。

## ボスについて



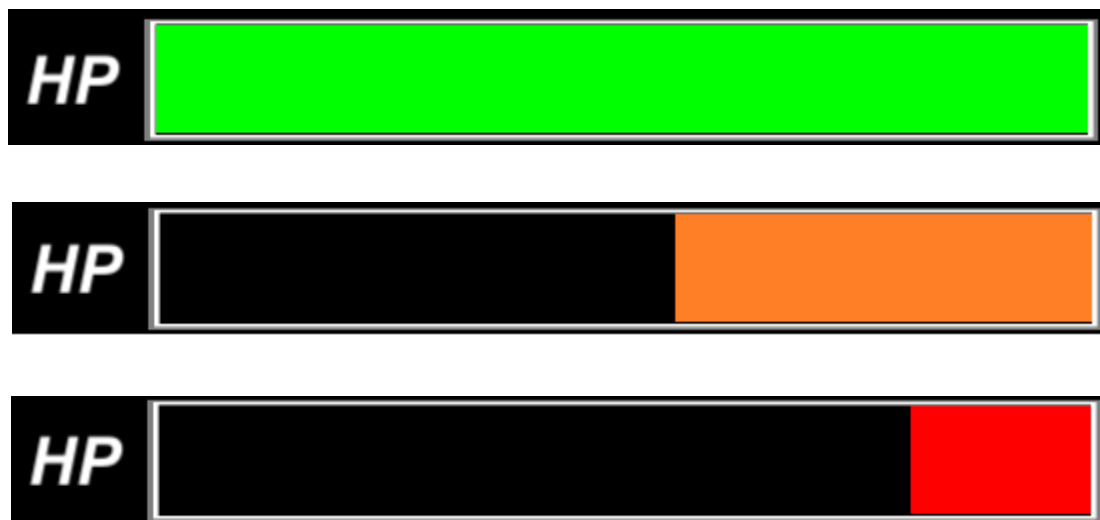
【上図: 左から自機狙い攻撃 範囲攻撃オブジェクト 範囲攻撃予備動作オブジェクト】  
ボスには 2 種類の攻撃があります。

一つは自機の頭上から小さいカプセルオブジェクトの弾が落下してくる自機狙い攻撃です。被ダメージ範囲は自機一つ分になっており、被ダメージが小さいです。

もう一つは自機の居る足場を 3 分割し、その中の 1 つの範囲を攻撃と言った範囲攻撃です。この攻撃は青いカプセルオブジェクトであるボスの腕が下から上へと流れます。

どちらも攻撃前に自機の足場の落下か所に対して点滅するオブジェクトが表示されます。

### 体力(HP)について



HP ゲージは現在の残体力を表す緑色のゲージです。HP ゲージは先ほど挙げた敵の攻撃を食らってしまうと設定された分ダメージを受けてしまいます。

最大体力から一定数ダメージを受けると緑部分がオレンジ、赤へと変化します。

ゲージが無くなってしまうと敗北です。

また、ゲージの回復手段はありません。

## 企画・制作について

### ・制作目的

学生時代に C++ で作った作品だけしか無く、  
今業界の中で主流になっている C# を使った作品制作に挑戦しました。

### ・制作期間

8 月 18 日から 9 月 30 日までの企画・制作計 43 日です。

### ・制作担当箇所

全て自分が担当致しました。

## 開発環境

Unity 2019.4.8f1 Personal 版

Visual Studio 2017 C#

## 使用ソフト

Visual Studio 2017 C#

## 使用アセット

iTween

アセットストアページ：

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/itween-84?locale=ja-JP>

実装時参考サイト：

<http://negi-lab.blog.jp/ShakeObjectsByITween>

Fungus

アセットストアページ：

<https://assetstore.unity.com/packages/templates/systems/fungus-34184?locale=ja-JP>

実装時参考サイト：

<https://coffee-ryo.hatenablog.com/entry/2018/07/11/224312>

## 素材をお借りしたサイト様

### 画像

- ・フリーフォントで簡単ロゴ作成

<http://lightbox.on.coocan.jp/html/fontImage.php>

### サウンド

- ・フリーBGM・音楽素材 MusMus 様

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

- ・効果音ラボ 様

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

ゲーム内のタイトル画面にあるクレジットボタンでクレジット画面の  
2 ページ目にも記載をしております。