

就活ゲーム簡単仕様書及び説明書

プラットフォーム Unity

ゲーム名 MagicDragons

画面サイズ 1980 × 1080

ゲームジャンル 物語を自分で変えるアクションゲーム

プレイ人数 一人

入力機器 キーボード及びマウスのみ

制作期間 3月下旬～6月中旬

使用できる言語 C++,C,Unity での C#

① 素材リンク先

プレイヤ [Battle Wizard Poly Art | キャラクター | Unity Asset Store](#)

プレイヤボイス [ゲームの戦闘 | 声素材 | 効果音ラボ \(soundeffect-lab.info\)](#)

敵 [Dragon for Boss Monster : HP | 3D クリーチャー | Unity Asset Store](#)

敵ボイス [怪物・悪魔・竜～フリー効果音・無料効果音素材 \(taira-komori.jpn.org\)](#)

フィールド [Adventure Game Environment Pack | URP | 3D SF | Unity Asset Store](#)

バリア [【無料 free】サイバーバリア Cyber Barrier - mocchi koubou - BOOTH](#)

UI [Buttons Set | 2D GUI | Unity Asset Store](#)

魔法陣 [【Unity/VRChat】FREE Basic Spawn Particles by Raivo - raivovfx - BOOTH](#)

フォント [ゲーム風フリーフォントを集めてみた【すべて無料 DL 可】 - AKETAMA OFFICIAL BLOG](#)

② キャラクタ紹介

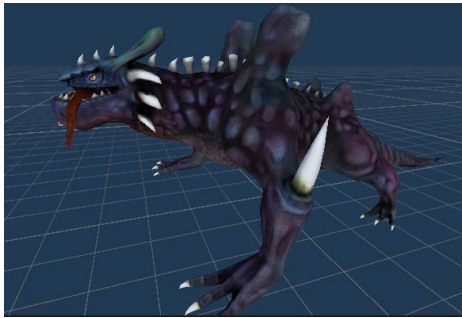
プレイヤー 主人公

設定 ゲーム世界に来てしまった人間



敵 ドラゴン

設定 ゲーム世界にいるボス



③ 操作方法(プレイヤー)

移動 WASD で行う。

回避 スペースキー

カメラ操作 右クリックを長押ししながらマウスを動かすと視点を操作できる。

攻撃 マウス左クリックで魔法が敵に向かって飛んでいくまたコンボを続けていくと火力が上昇する。

(メインゲームのみ) Z キーで音量調節画面を開ける・Q キーでマウスカーソル表示非表示が設定できる。

(全シーン対応) ESC キーでゲームを終了できる。

④ テーマ・説明

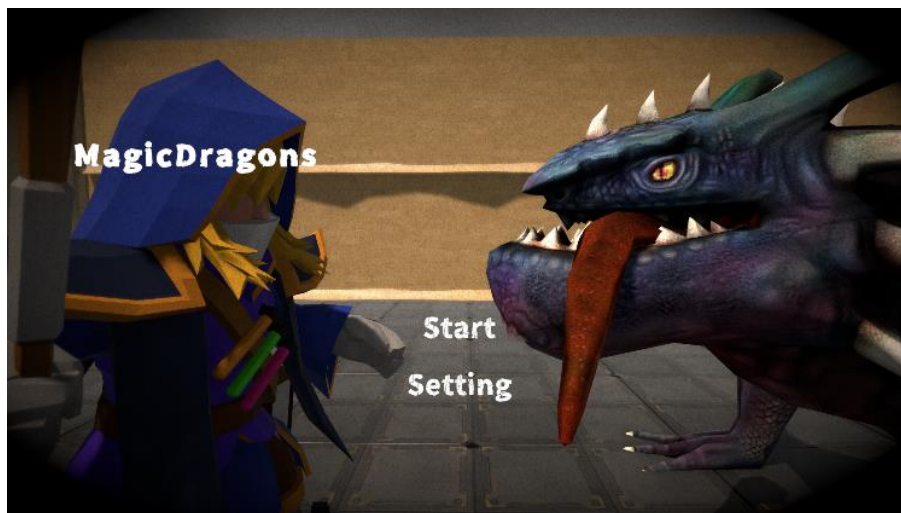
テーマ 自分で物語を変える戦い

説明 スコアを1万以上かつドラゴンを討伐すれば自分の世界に帰れる

⑤ 画面紹介

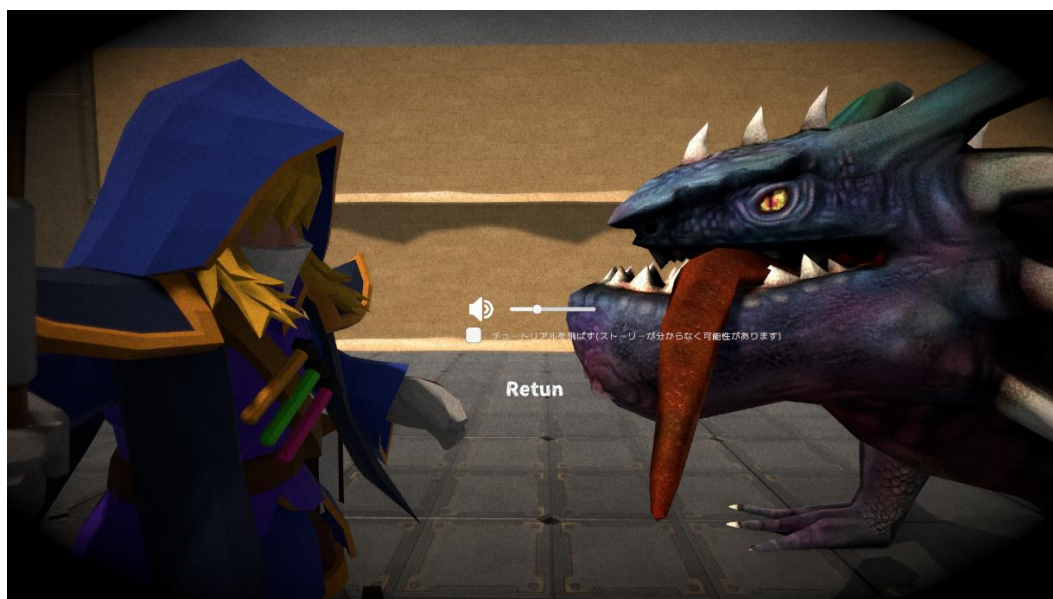
タイトル画面

スタートと設定を管理できる



タイトル設定画面

音量設定およびチュートリアルを飛ばすことができるボタン作成



チュートリアル画面
操作方法を教えてくれる



メインゲーム



メインゲーム設定画面



死亡画面

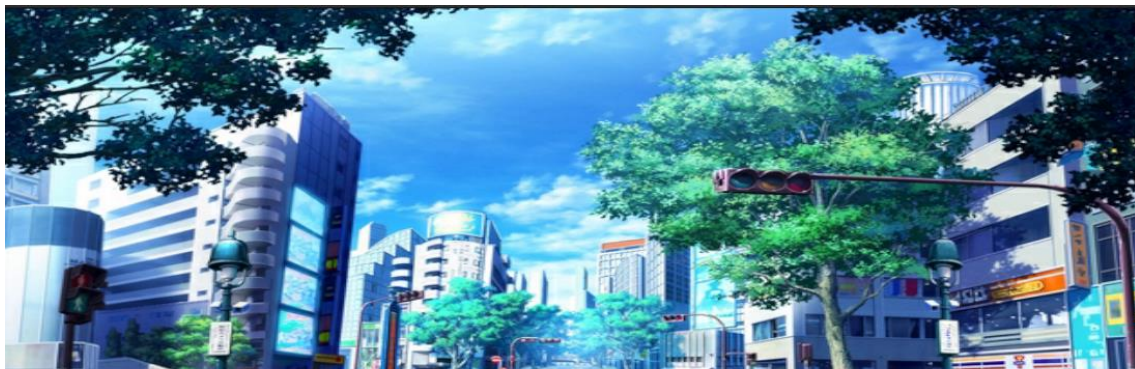


結果発表画面

スコアが1万に達していなくても最大コンボ数でおまけしてくれる

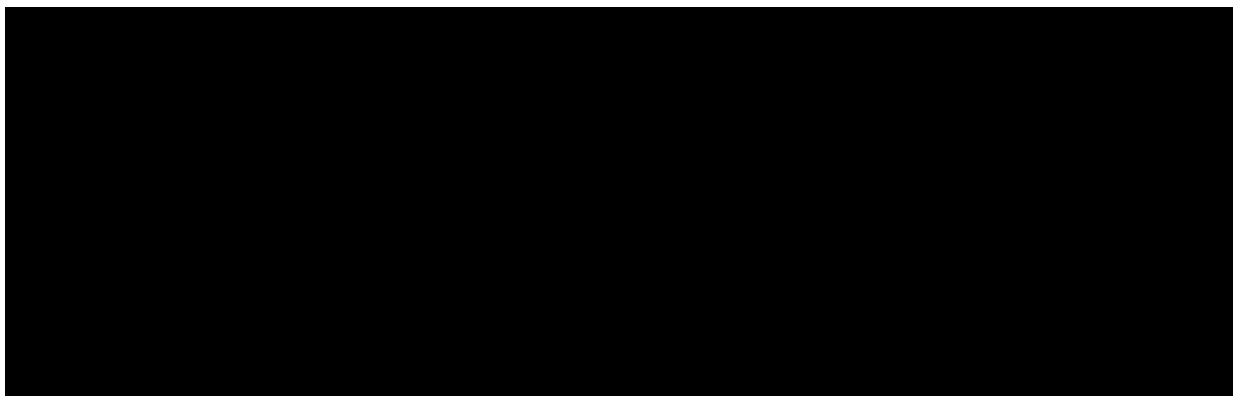


ハッピーエンド



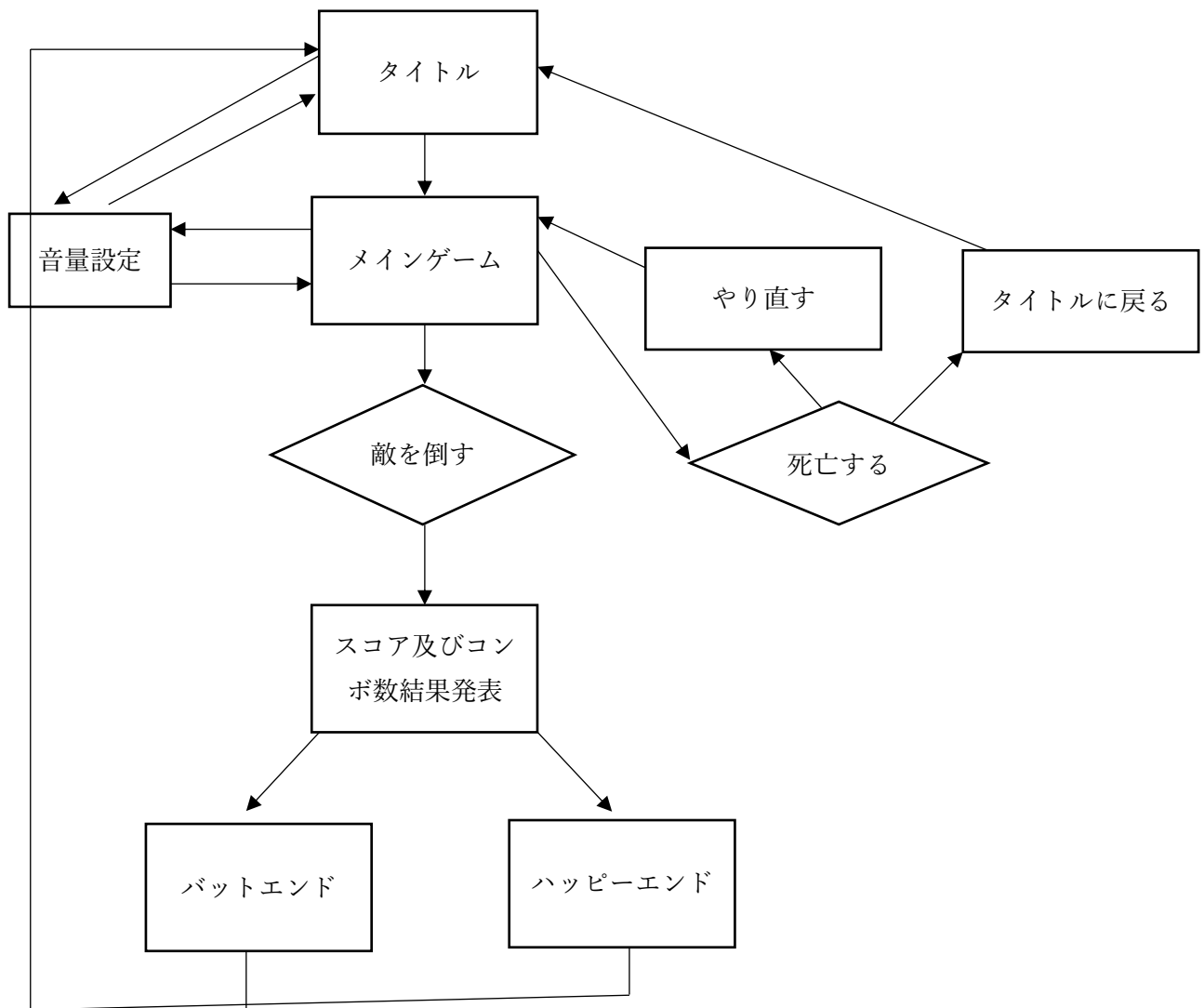
HappyEND

バッドエンド



ButEnd

⑥ 画面転移紹介



⑥ 敵の攻撃について

通常攻撃 威力 150 の攻撃



HP が 50 % 以下になると攻撃が変化し攻撃力 50 の斧の雨が降ってくるまたこの攻撃はよけることができないためその対策としてプレイヤ側にはシールドが用意されている。



プレイヤーの攻撃

攻撃力は 150 だがコンボを続けていくと火力が上がり最大でプラス攻撃力 1000 になるコンボが途切れると火力はリセットされる。

