

	日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日
開始	キャラクター選択画面に遷移
パワーアップ	パワーアップ画面に遷移
コレクション	コレクション画面に遷移
アチーブメント	実績一覧画面に遷移
オプション	ゲームのオプションの変更画面に遷移
ゲーム終了	ゲームを終了するボタン
苦労,工夫した点	
	 ・DontDestroy オブジェクトといものがあり、そこで Json の処理 や、音楽再生の処理、SE や音楽のオーディオの設定コンポーネントがある ・Json の部分を特に拡張性を考慮して、新たなキャラや武器、その他もろもろのアイテムが今後のアップデートで追加されると、それが Json に保存される仕組みを導入している ・これらの情報の初期情報は ScriptableObject を使用し、スクリプトからデータベースに簡単に接続できるようにしています

		۱	684578	8	戻る	
		パワー	アップ選択	:		
		パワー	アップ売却	₽		
		成力 アーマー に に に に に に に に に に に に に				
递	 野中					
		量 移動速度 Image: Control of the state of the st	磁石 [][] [][]			
		威力				
			. 10 /0			
ページの説明:						
	・パワー	アップの一覧	をここで見	購入できる	ようになっている	
	・パワー	アップを購入	すると実	際にキャラ	クターのパラメーター	
	が購入し	たパワーアッ	プによっ、	て変動する		
	・売却を	押すと、購入	する際に注	消費した額	が全額戻って来る	
	・買った	回数が上限に	なったア	イテムは枠	が黄色に染まり、購入	
	ボタンが	非表示になる				
苦労,工夫した点						
	・パワー	アップを購入	する毎に	全体的に値	段が吊り上がる	
	この計算	を導き出すの	にかなり	回りくどい	コードを書く羽目にな	
	った					
	・下の部	分を押された	アイテム	の説明に切	り替える処理	
	・スクロ	ールバーを使	用して一分	定の範囲内	しかオブジェクトが表	
	示されな	いようにした	※本家を	なるべく尊	重できたこと	
	・下の部	分を押された	アイテム	の説明に切	り替える処理	

	684578 戻る コレクション: 70のうち70完了 アロージョン: 2000 (2000) マロージョン: 2000 (2000) ロージョン: 2000 (2000)
	 文工 ② ③ ○ ○
ページの説明	
	 ・コレクションの一覧を表示 ・ここの一覧は実績を解除している箇所のアイテムや武器が表示 されている。(解除されていない場合は?マークになっている) ・キャラのレベルアップ時に新規アイテムのテーブルはここの解 除されている武器一覧とアイテム一覧からランダム取得される ※進化武器だった場合は再度抽選を行うようにしている
苦労,工夫した点	
	 ・1箇所のスクロールバーに武器、アイテム、ドロップアイテムの 3つの情報を詰め込むため、コードが肥大化せずなるべくコンパクトになるよう心掛けたこと ・ドロップアイテムだった場合は背景を緑にし、それ以外を黒にしたこと※本家再現 ・下の部分を押されたアイテムの説明に切り替える処理 ・特定のアイテムは追加の効果説明があったため、それらをオレンジ色で表示するための処理も書いたこと

	684578 	
選打	 はないのにのにのでいたのではのにのでいたのでは、 はないのにのは、 していたりに可能 していたりに可能 これのなでレベル20に可能 ごれのなでレベル20に可能 ごれたのの日前でレベル40に可能 ごれたかのキャラクターで1分間生存 これたかのキャラクターで10分間生存 これたかのキャラクターで10分間生存 これたかのキャラクターで10分間生存 これたかのキャラクターで10分間生存 これたいたて地を たたたたを これたいたて地を これたいたてものに これたいたてものに これたいたちに これたいたちに<th></th>	
ページの説明		
	・実績の一覧を表示 ・ここでチェックマークがある場合はキャラクター選択や、コ クション、マップ選択の画面で処理の変化が現れる ・ここを見れば特定のアイテムを取得したい際に、どういう条何 で解除されるのかガ全アイテム説明されている	レ 件
苦労, 工夫した点		
	・1箇所のスクロールバーに武器、アイテム、ドロップアイテム マップ、上位マップ、進化武器の開放の6つの情報をまとめな といけなかったため、なかなかユニークなコードになった ・下の部分を押されたアイテムの説明に切り替える処理 ・あくまでも内部情報が違うだけで、表示形式は同じなためそ を一括でまとめられるような構造に仕上げたこと	4. 10

	(1) 684578 戻る
	オプション設定 サウンド(SE) 音楽 点滅の視覚効果 ジョイスティック表示 ダメージ数 フルスクリーン
ページの説明	
	・サウンドの音量(SE), 音楽の音量, 点滅視覚効果のオンオフ、ジ
	ョイスティックの表示非表示、ダメージ数の表示非表示を行える
苦労, 工夫した点	
	・音量の上げ下げの部分にスライドバーを使用しているため、ス
	ライドした瞬間から音量に変化が出るようにした
	・これらの情報が全て"Player.json"に保存されており json に保存
	しているため、ゲームプレイ画面でも同じようなオプションが存
	在し、そこと処理構造は一緒のため同じデザインになる

684578
100 0.5 +3 +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +20% +1 +1 +1 +40% Clerice Dommari Krochi Christine 選択
+30% +50% +50% +50% +50% Pugnala Giovanna Poppea Concetta > 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
・キャラクターを選択し、マップ選択画面に遷移する
・左のパラメーターは各キャラによって変化する
・実績解除したすぐはまだ対象のキャラクターを使用できる状態
ではなく、キャラは黒く染まり、武器も?マークとなり、エメラ
ルトを文払うと解放出米る様になる
・左のパラメーターがキャラ毎に変化し、パワーアップを購入す
るとそれも+αで変化するため、クリックしたキャラのパラメータ
ーが即坐に計算され表示されるようにしたこと
・下の部分を押されたアイテムの説明に切り替える処理

	684578	戻る
	ステージ選択	
	狂乱の森 「「「」」、「」」、「」」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」	
● 時間制限		選択中
「「「」「「「」」」「「「」」」「「」」」「「」」「」」「」」「」」「」」「」	070 家邸の図書語 この内拠までも長く旅いな書語は、 いつても掛けた印象オれいる。 休息や原想はもちろんのこと ステーキ探しにもぴったりだ。しかし、 なぜ金インゴットがここに?	
 ① エメラルドボーナス ☆ ラッキーボーナス 	- Stage 2 諸農場 ここに隠された魔法の地図が吸血鬼に導いてく れるかもしれないし、	
	少なくともステーキをもっと食べることが出来 るかもしれない。 Stage 3	
	Gallo Tower This tower holdes great magical artifacts and historically accurate monsters.	
ページの説明		
	・マップを選択し そのマップのプレイ	両面に連移する
	・マックを選択し、そのマックのクレイ	画面に登物する もそもボタンが日表示さ
	れている	
	・ハイパーではエメラルドボーナスやラ	ッキーボーナス、移動速
	度が変化する	
苦労, 工夫した点		
	・このページは特にオブジェクトが複雑	になっており、それらを
	いかに綺麗にかつ、シンプルにまとめる	かを悩みました
	・ トの部分を押されたアイテムの説明に	切り 育える処埋

	1 00 <mark>1</mark> 03 1 ₩ - 0 @
	移動方向 **
プレイヤーの移動	
	 ・プレイヤーは WASD キー、←↑→↓キー, ジョイスティックで 移動が可能 ・基本的に敵キャラより移動速度は速く設定されています ・最後に移動した方向によってキャラの向きが変わるように ・キャラクターの画像が切り替わり歩いているようにみせる ・ジョイスティックはオンオフが出来、ここで sincostan を使用し てキャラクターを移動させている ・キャラの影が中央のキャラに追尾して歩いてくる ・当たり判定がある壁などにあたると進めなくなるが、歩くモーションは作動する ・敵に囲まれても、押し返されないようにしている。プレイヤーは敵を押しのけることが可能である
苦労,工夫した点	
	・シーンを見て頂いたら分かるのですが、MoveWithChara オブジ ェクトでキャラに追尾して動くオブジェクトなどの制御をまとめ ることが出来た

	100003 1000 () () () () () () () () () () () () ()
敵の移動	
	 ・敵は中央のプレイヤーに向かって進んでくる。 ・敵の発生は画面端から2マス分の間で発生するようにしている ・敵も向かってくる際は画像の入れ替えを行い、歩いたり飛んだりを表現している ・敵の移動速度がプレイヤーより遅いため置いていかれた場合、 画面端から2マス分より先の境界に触れた瞬間に、プレイヤーの 移動先に対象の敵がテレポートするように ・敵のダメージなどはダメージを受けた敵から周囲0.5マス分のランダム座標に表示するように
苦労,工夫した点	
	・敵に Index を割り振り、どのオブジェクトがどの敵であり、どこ にいるのか、今現在何体存在しているのかなどを管理しやすくし ています

		110 🤀 🚽 🛛 🔍
	1	
26 M 35		7 1
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
		•
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•
898		
200 <u> </u>		244
1 A		
s 6 1 1	1 5 3 4 7	A a
経験値		
	・敵は経験値を 70%の確率でドロップするよ	うになっています
	敵が死んだ瞬間に敵の座標の場所に経験値がト	、ロップする仕様
	• Lv1: 1xp~5xp, Lv2: 5xp~25xp, Lv3: 25xp~	
	黄色、緑、ボトルとレベルに応じて画像を変化	とするようにした
	・経験値は画面内に最大 400 個まで表示可能	となっており、もし
	401 個目の処理が通った場合は、キャラから-	-番近い Lv3 の経験
	値に本来ドロップするはずだった経験値が蓄積	責される
	・レベルアップ時にマイクラで鳴る SE を流し	ています
	 ・見えないオブジェクトですが、キャラより- 	ー回り大きい
	VacuumItem というオブジェクトがあり、そこ	こに触れるとプレイヤ
	ーに向かって進んでいく仕様になっている	
苦労,工夫した点		
	・経験値のたまり具合の表現をマインクラフト	、みたいに表現した
	かったのですが、思いつかなかったので、空の	D経験値バーの画像
	を背景に設置し、溜まりきった経験値バーの画	面像の座標を移動さ
	せることによって、経験値の溜まり具合を表明	見しました

	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
2 ライフ上限 140	
● 回復 0.7 ● アーマー +5	
● 移動速度 +30% プ 威力 +60% 油印 +30%	
・ クールダウン +50% タ 量 +3	
● 復活 +2 4 % ● 磁石 +50% ● 磁石 +50%	
● 20% ● 成長の結晶 +60% ● 強欲 +60%	しての酸にダメージを与える。ノックバックと 凍結への耐性を低下させる。
- 飛 呪い +80%	🖉 ライフ上限 レベル: 5
	■ 最大HPを10%上昇
	・4つ目の枠は FourthSlotChance()で毎回抽選している
	・内部で持っているアイテムを強化するか、新規のアイテムをスロットに
	入れるかを抽選している
	・通常の方法では新規アイテムや武器の取得はレベルアップから
	じゃないと出来ない※武器の新規獲得はレベルアップのみ
	・左のパラメーターと右の武器&アイテム一覧は強化すればそれぞ
	れ変化し、NEW を獲得した場合は右の一覧にそのアイテムが追加
	される
	・経験値バーが虹色に輝き、背景では経験値たちが降っていく
苦労,工夫した点	
	・NEW の場合は武器とアイテム各種6枠までしか対応できないた
	め、その数を超えていた場合は NEW の処理にまで届かないように
	工夫しました。
	・全て強化され切った状態だと 25 エメラルドと体力が 30 回復す
	る肉が選択肢に出てくる



宝箱	
苦労, 工夫した点	 ・宝箱はボス敵の中でもドロップを設定している場合の敵を倒した際に敵がやられた瞬間の座標の場所に出現する ・Lv1:1枠(70%),Lv2:3枠(20%),Lv3:5枠(10%) ・宝箱の上に矢印がありチェストの位置を知らしてくれる ・画面内に宝箱がない場合は画面の端の方にある矢印のようにそっちの方向に対して案内用の矢印を表示してくれる ・武器の進化は宝箱からじゃないと出来ない
	 ・n分の○○の敵から落とす宝箱の中身は既に設定されている ・Evoluation(進化)に設定されている場合は、特定の武器とアイテムがレベル MAX であり、尚且つ特定の武器の進化条件のアイテムを所持している場合はその武器が進化する仕組みになっている ※選択肢がなかった場合は UpgradeWeapon になる ・UpgradeWeapon の場合は今回のプレイで取得している武器リストの中から強化可能な武器をランダムで選ぶ ※選択肢がなかった場合は UpgradeAny になる ・UpgradeAny は自分が今取得している武器とアイテムのリストから強化可能のやつをランダムで取得して強化する ※選択肢がなかった場合は 25 エメラルドを獲得できる





	2 00:32	51 🛛 0 🔍
		矢印
ステージアイテム		
	・ステージアイテムは各 MAP に設定されている の画像のような場所)に設定したアイテムが出現	る特定の場所(上記 している
	・それぞれのアイテムは確率が設定されており、確率の処理を突	
	破しないとステージに配備されない ・拾うとそのアイテムがスロットに追加、既にある場合はそのア	
	イテムを強化する	
	・もし強化段階が MAX の場合でステージ上から対象のアイテムが	
	任住している場合はそのアイアムを消滅する仕様 ・アイテムを取り巻く白いマルは薄い虹色に切り替わる	
	・アイテム自体はぷかぷか浮かんでるアニメー	ションをする
苦労,工夫した点		
	・画面外だった場合は画面端の方にアイテムの	方向に対して矢印
	のアニメーションが出現するのだが、この矢印	にかなり苦労した
	・アイテムの場合は矢印の上にアイコンが表示 ※同じく完築すケロジェニされてがアイコンが表示	される仕組み
	※回しく玉相も大印か表示されるかアイコンは	衣小されない

肉	
	 ・取得すると 30 体力を回復する ・照明以外から取得する方法は、レベルアップから取得できる ・回復はパラメーターから計算される体力以上は回復できない
苦労,工夫した点	
	特になし

	1 $20 \$	0 0
エンダーアイ		
	・MAP 上の全ての経験値を VacuumItem オブジェクトに触	虫った状
	態にする	
	・ 画面外の経験値にも適応され、ステージ全てのアイテム	を獲得
サみ アナリュト	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	
古万, 二大した点		
	・内部的な処理では1フレームだけ VacuumItem オブジェ	クトの
	CircleCollider オブジェクトを超拡大させて2フレーム後に	は元に
	戻しているだけです	
	 ・そのため今の状態では経験値以外のアイテムも吸引が始ま 	まって
	しまいます	
	・後期ではこの辺の処理も直していきたいと思います	













	2 00:21	47 🐑 0 🔍
松明	進化先: レッド・トーチ	
	・自分から一番近い敵に対して攻撃を飛ば	ぎす
苦労,工夫した点		
	・この武器を作った段階で強化段階の最後 はくこれた知り、これまでのレンバーでは第	の方に炎に貫通属性が
	何くことを知り、それまでのレベルでは敵 消えるが、貫通属性が付与されている場合 ないようにした	↓に当たった瞬間に炎は ♪はオブジェクトを消さ

the state while while			
	00:24	A) 54 🕅	0 •
	•	÷	
	<u>i – 1</u>		
	/ / ·		*
矢	進化先: サウザン・アロー		
	・自分が向いている方向に対して剣を飛ば	ぼす	
苦労,工夫した点			
	・n 体までは貫通するが、それ以上は消え 様にした	るみたいな処理≹	の出来る





















•	
ク獲到倒 武木ボエブ雷木エヘ雷	High Provided Hamiltonian H
ゲームリザルト	
	 ・プレイした情報を一覧で載せるようにしている ・武器の詳細画面では一番高かったダメージ数とDPSの数値は黄色に変更するようにしている ・右の一覧は上から順にプレイでのアイテムと武器の強化段階 ・2番目はパワーアップ画面で購入したアイテムの段階数 ・3番目は拾ったアイテムの一覧 ・1番目と2番目には強化の上限が設定されており、上限まで強化していた場合は数字が黄色になる ・終了ボタンを押せばタイトル画面に戻る
苦労,工夫した点	
	 ・この画面で実績が解除されるようになっている ・この画面の処理の最後の方に UnlockAchievement()という関数があり、その中で実績全て引っ張ってきて、まだ解除されていないかつ今回の
	ブレイでその条件を満たす実績を解除するようにした