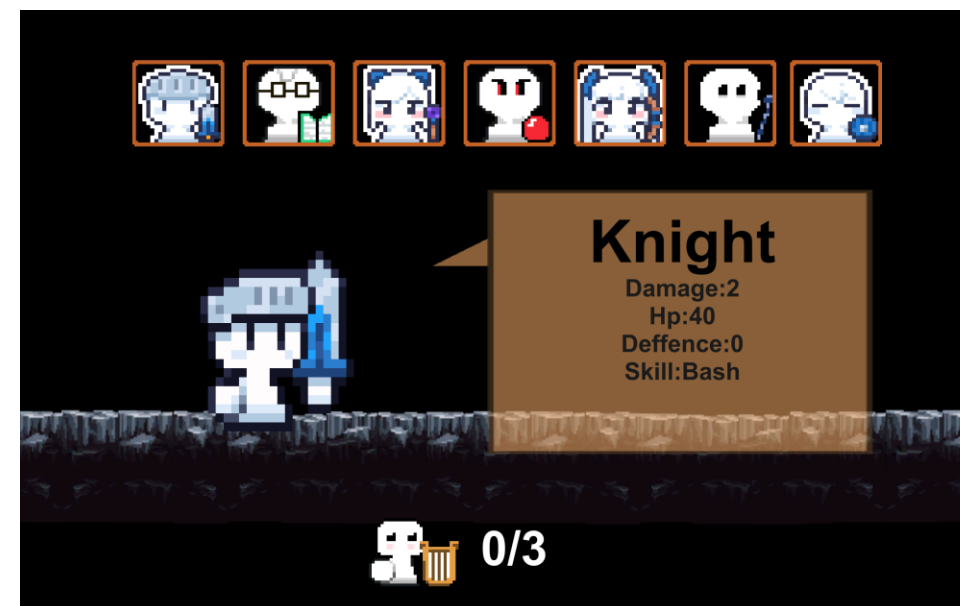


Beat Rpg2

- 作成者 : 近畿大学理工学部情報学科
4年生 新卒 マ ドヒョン
- 作成期間 : 2022.4.30 ~ (未完成、開発中)
- ジャンル : リズムロールプレイングゲーム
- 目標プラットフォーム : スマートフォン
- 開発環境 : Unity
- 実行環境 : Mac
- 動画リンク : <https://www.youtube.com/watch?v=Xe23E3sThAY>
- ソースコード : <https://github.com/MaDohyun/Game/tree/master/BeatRpg2>
- ダウンロード : <https://51.gigafilenet/0917-dca6c067d793a6c7d448abcd1a47aa55a>

作品のゲーム部分のアピールポイント

- BeatRpgをもっと面白く作ってみたいと思ってBeatRpgみたいに新しく作ったゲームですが、まだ未完成になっております。

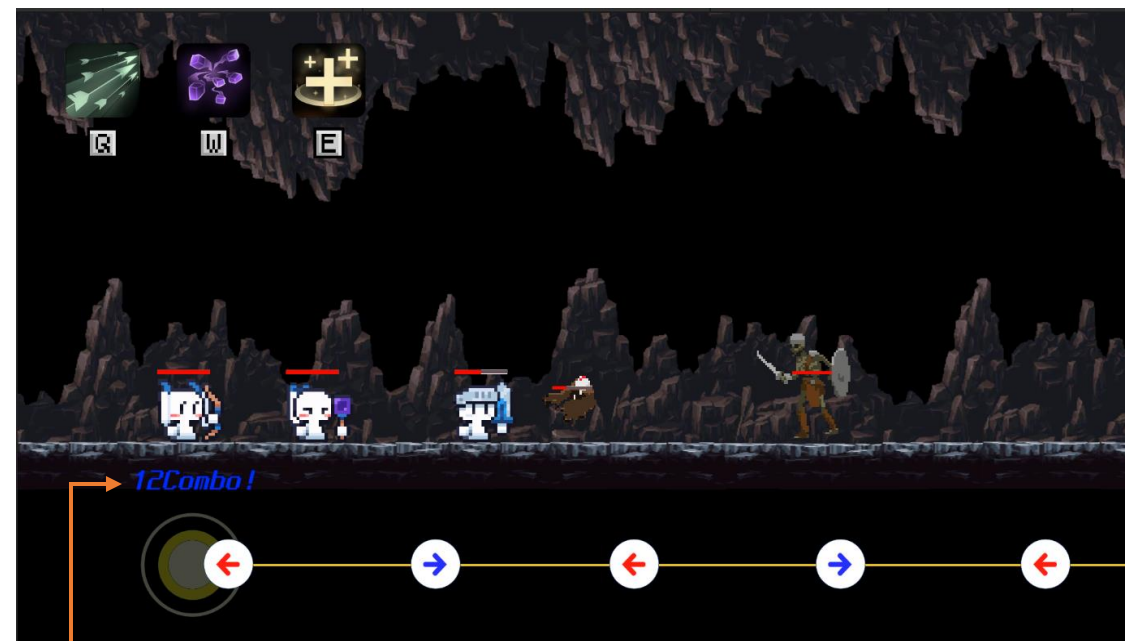


(キャラクターを選ぶ画面)

- プレイヤーはまずダンジョンを探索するための仲間を選びます。
- 仲間たちはダンジョンに入ると自動的にスキルを使って戦います。

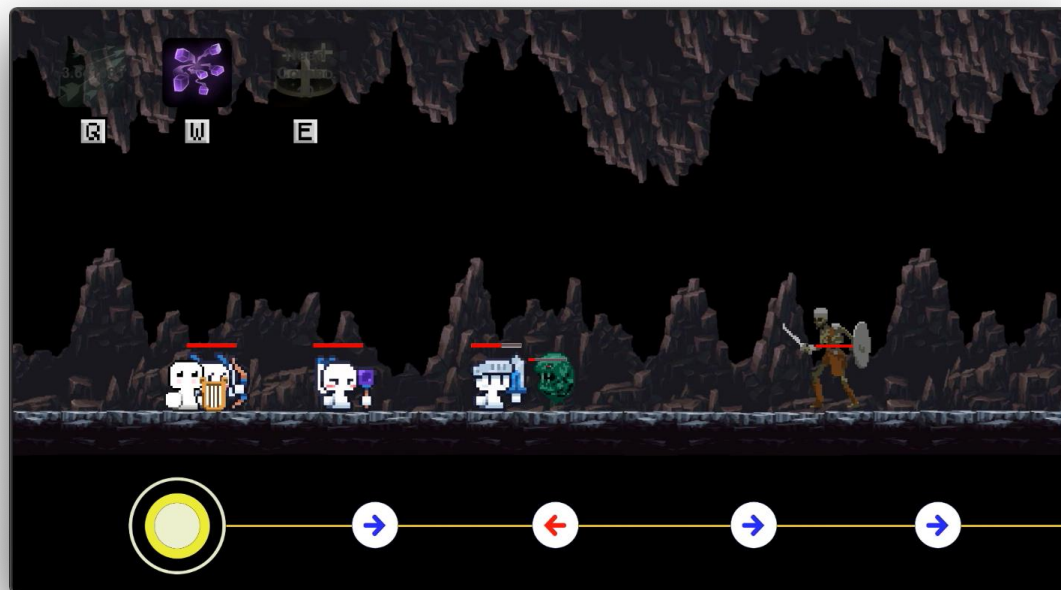


- プレイヤーは仲間を選んでから音楽を選びます。
- 音楽にはそれぞれの効果があります。(未完成)
- 音楽の難易度を調節してBPMを変換することができます。(未完成)



- 連続でボールをリズムに合わせて消すことで、プレイヤーはコンボを獲得できます。
- コンボ数や時間などを通じてプレイヤーは上段のスキルを状況に合わせて使用できます。
- ボールには2種類あり、左や右のキーをリズムに合わせて押すことで消えます。

制作の動機

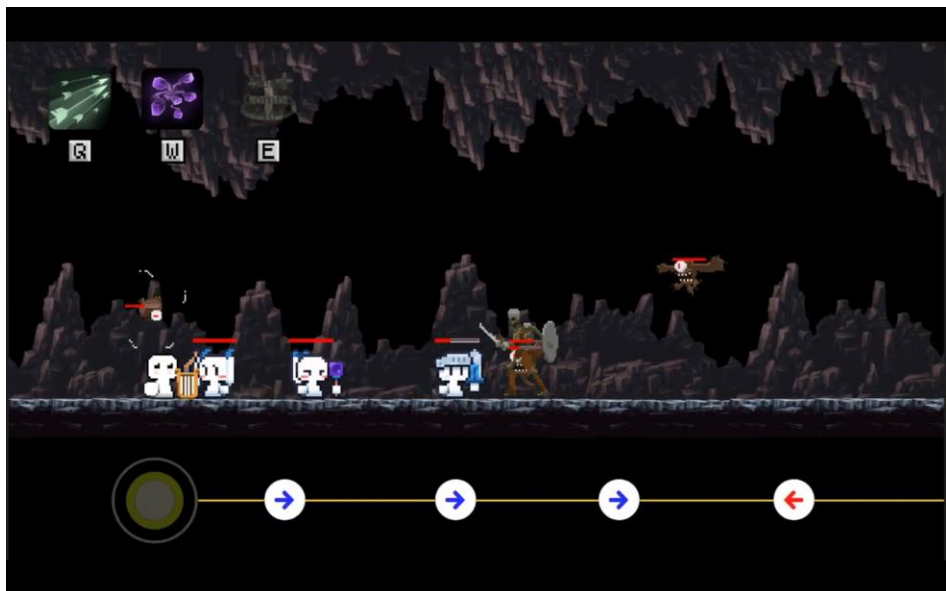


一番最初に作ったBeatRpg
で新しいゲームを作りたい。



BeatRpgを自動戦闘に変え
れば、新たに人工知能につ
いても勉強できるのではな
いか？

このゲームは未完成で、まだ開発中です。



- BeatRpgは他の開発者が見た時に理解しにくく設計されているため、BeatRpg2では機能を細分化してクラス名を直観的に作ることで、他の開発者が見た時にもより理解しやすくしました。また、ボールや矢などの物体が残り続けていてリソースを占めるのを防ぐために一定範囲に外れるとなくなるようDestroy Zoneを作りました。そしてモンスターがプレイヤーとの距離やプレイヤーの方向に合わせて対応できるように人工知能を製作しました。