



Beat Rpg

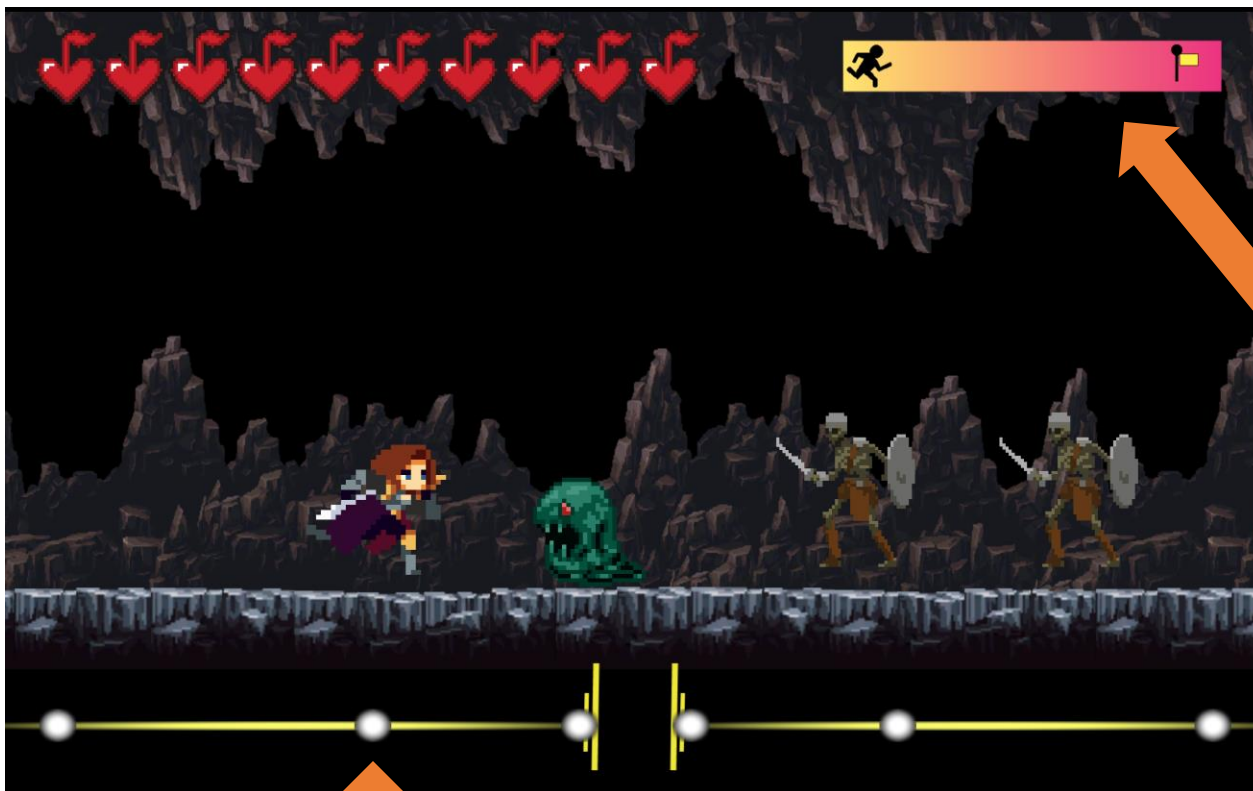
- 作成者 : 近畿大学工学部情報学科
4年生 新卒 マ ドヒョン
- 作成期間 : 2022.2.14~2022.2.23
- ジャンル : リズムロールプレイングゲーム
- 目標プラットフォーム : スマートフォン
- 開発環境 : Mac、Unity
- 実行環境 : Mac、Window
- 動画リンク : <https://youtu.be/yZj0blpeeio>
- ソースコード :
<https://github.com/MaDohyun/Game/tree/master/BeatRpg>

作品の説明

- このゲームはリズムボール一つで1回のターンで計算されます。



(ボスモンスターと戦っているプレイ画面)
ボスは4分の1の確率でスキルを発動するよう設定、スキル発動時は無防備になります。



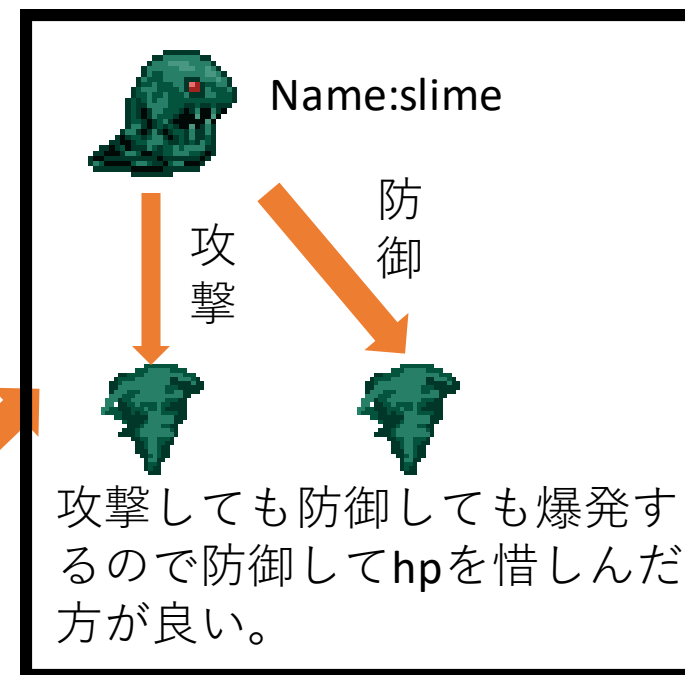
プレイヤーは、左上のハートを通じて自分の自分の生命力を確認することができます。

プレイヤーは、右上のミニマップを通じてステージをどの程度クリアしたかを確認できます。

下から出てくるリズムボールをリズムに合わせて押すと行動します。

プレイヤーには、左のキーと右のキーの2種類の操作方法があります。

モンスターによって攻撃または防御が効果的な場合があります



制作の動機



ゲーム業界で働きたいから独学勉強して
ゲーム作ろう。



どんなゲーム作ろうか？

できるなら周りの人をユーザーとして実
際に楽しんでもらうゲームを作りたい。



周りの友たちの中にリズムゲーム好きな
人いるから私が好きなロールプレイング
ゲームとリズムゲームを混ぜて作ろう！

プログラム部分のアピールポイント



- Unityエンジンで初めて製作したゲームなので、プログラム部分が全体的に不足している部分が多く、staticをたくさん使ったのでリソースを多く使うと思います。それに、他の開発者から見て理解しにくいので修正が難しい部分もあります。しかし、1週間で独学で開発を完成したという点、実装した機能は全て問題がないという点、そしてEnemyを後に追加しやすくするために継承を通じて管理しているという点をアピールしたいと思います。