

# ゼノブレイドに基づいたバトルシステムゲーム説明文



## 目次

- 操作方法
- 総まくり
- アーツ
- チェーンゲージ
- HP と経験値ゲージ
- 間販売 NPC
- 言語切り替え
- 制作意図の解説
- 追加情報

## 総まくり

探検をしたり、敵を倒したり、主人公をレベルアップしたりするロールプレイングゲームです。この幻想的な研究室の奥に眠っているラスボスも再起動して倒せますか?(° Ⅱ°)

バトル中、自動的にオートアタック攻撃を仕掛けます。アイコンが点灯したのはアーツという強い技が撃てる合図です。アーツはブレイク攻撃やダウン攻撃をもって敵の防御力を下げるなど様々な効果を持っています。回復ポットを落とさせるアーツもあります。敵を倒しながら、敵の攻撃を避けて自分の HP を気を付けて下さい。倒せば倒すほど G 金がドロップして新しいパーティーの仲間も雇えます。強い敵に有効です。

闘中出現する回復ポットの回収、プレイヤーの HP の維持、敵の攻撃の影響をかわす駆け引きが生まれています。短期間でプレイできるようにレベルを意図的に狭くしました。

## 操作方法

WASD: 動く

SPACE: ジャンプボタン

←と→ アーツの選択

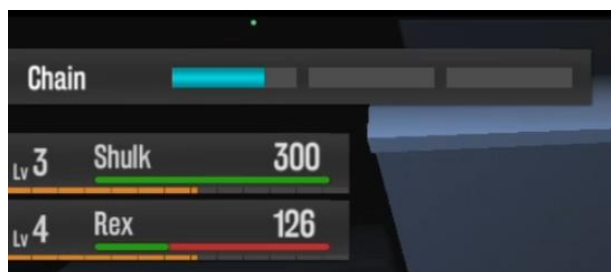
Tab: 敵をターゲットする

## アーツ

左右ボタンで、また、マウスクリックで攻撃を選択します。アーツを使うとオートアタックより効果的な戦いができます。



|           |                            |
|-----------|----------------------------|
| 回復スラッシュ   | 回復ポットを生成する攻撃               |
| ダウン回復     | ブレイクした敵をダウンして、回復ポットを生成する攻撃 |
| 戦う        | 攻撃を開始します                   |
| 背面攻撃      | 背面からダメージが上昇攻撃              |
| ファヤースラッシュ | 自身へのヘイトが増加する火属性の攻撃。        |

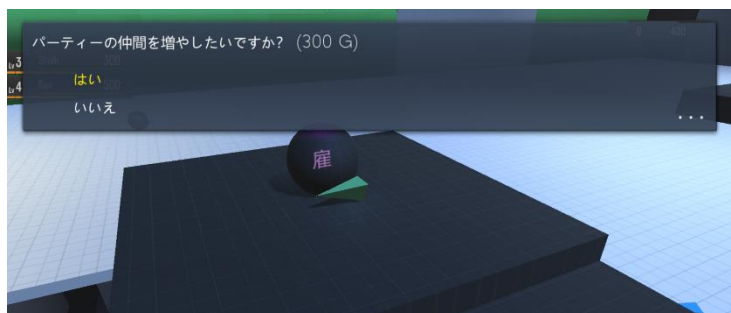


### チェーンゲージ

チェーンゲージは戦闘中、画面左上に表示されるゲージです。攻撃で増加させたゲージの1分が近くにいる倒れた仲間を生き返すのに使用できます。

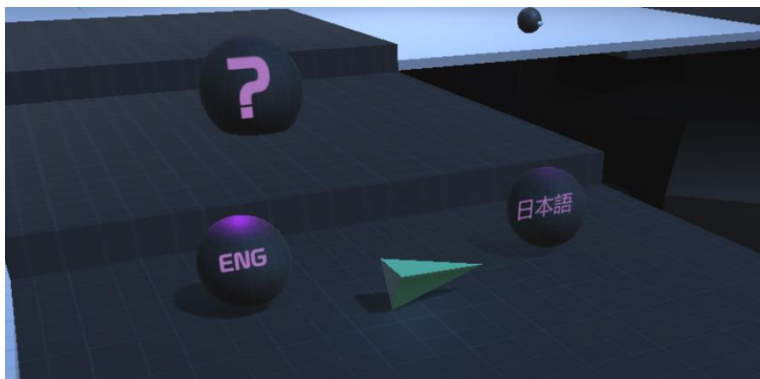
## HP と経験値ゲージ

HP がなくなると、戦闘不能になり経験値ももらえません。



### 仲間販売 NPC

なんとなくゲームのある NPC に話しかけたら、集めた G を新しいパーティーメンバーに引換えることができます。



## 言語切り替え

日本語でも英語でもプレイできます。

### 制作意図の解説

ゲームシステムの作り方と仕様の知識を深めるために好きなゲームの一部を Unity ゲームエンジンで再現します。

大きい規模のバトルシステムに挑戦してみたかったので、ゼノブレイドのバトルシステムも再現しました。このプロジェクトを通してソフトウェアの面では、コードの可読性、編集性とオブジェクト指向に注意を払いました。また、ハードウェアやインターフェースの面では、ユーザー体験の改良のため、マウス及びタッチ入力、UIの詳細、説明文、言語切り替えなどの工夫に取り組みました。最後に、作ったゲームレベルと攻撃が限っているところに、機能を少し変えたり加えたりし、初心者でも楽しめるゲームプレイを生み出す努力をしました。プレイしていただければ幸いです。

### 追加情報

- 大部分の開発は複数の大学休みの時にできました。
- ゲーム作りは Unity と C#、言語ファイルは Json と自分で作った入力ツール
- 一人でプログラミングと UI デザイン務めました。
- YouTube プレイ動画 [https://youtu.be/urPT3\\_Y70QA](https://youtu.be/urPT3_Y70QA)
- フォント (BlackLabel Light. Prototype, Rakesly) は Dafont からとって、非営業的なライセンスです。
- GitHub ソースコード :  
<https://github.com/NickVanheer/XenobladeRPGBattleSystemExperiment>
- ポートフォリオサイトと学歴サイト : [www.nickvanheer.com](http://www.nickvanheer.com)