

Minecraft の MOD で RPG ゲームを構築する

目標

- ・Minecraft の Mod で RPG ゲームを構築する。
- ・この企画を通して RPG ゲームの仕組みを理解する。
- ・チームでゲーム開発をする大変さを学ぶ。

敵モンスター

- ・モンスターの外見、攻撃モーションや歩く際のモーションなどの作成。
- ・モンスターのステータスや声の設定。



武器・アイテム

- ・武器は耐久力や攻撃力、テクスチャなどを追加しました。
- ・鉱石アイテムを追加しました。



ステータス

- ・HP、攻撃力、防御力、会心率、会心ダメージ、回避率、HP の自動回復速度、レベル、経験値の追加。

Lv	xp	HP	攻撃力	防御力	自動回復	回避率	会心率	会心ダメージ
1	100	20	1	4	20	1%	1%	1%
2	110	25	2	8	25	1%	1%	2%
...
100	1252783	515	100	400	515	50%	50%	100%

軽量化

- ・Minecraft は1度に実行させるコードが多ければ多いほど動作が重くなります。
- ・二分探索を用いてコードの量を 1/5 ほどに減らすことに成功しました。



マップ

- ・6種類ほど地帯を作りました。



ダンジョン

- ・宝箱の出現やワープゲート、敵モンスターが出現する要素を追加しました。



結果

- ・RPG ゲームの基盤を作ることはできたが、MP やスキル、ボスモンスターなど追加したかったが時間が足りず追加できなかった。
- ・ステータスやダンジョンなどは理解できたがまだまだ、理解できていないことがたくさんある。
- ・チーム内で進捗度や情報、コードなど共有しなければならないことが多くとても大変でした。