

Minecraft の MOD で RPG ゲームを構築する 概要

目的

この企画では、活動を通して RPG ゲームの仕組み、チームで開発する大変さを学ぶ。

計画

まず、モンスターやアイテムを 1 体でもよいので追加する。そのあと、作業分担でステータスを作る人と最初のモンスターやアイテムのコードを参考にしながら数を増やしていく人、そして RPG のマップを作る人に分かれる。その後、ここまでで追加した要素をまとめるためにダンジョンの追加をする。

調査方法

RPG ゲームのステータスやモンスターを構築することによりステータスの計算方法、例えば HP がどのようにして自動回復するか、必要な経験値をどうすれば増やすことができるか、さらにモンスターはどのような数値、要素を追加すればゲーム内で出現させることができるかを学ぶことができた。

活動経過

今回大きく分けて 4 つの要素を追加した。まず 1 つ目はステータス。これは、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 8 つのステータスを追加した。2 つ目は敵モンスター。モンスターはゴブリンやスライム、サボテン型のモンスターなどを 16 体追加した。3 つ目は RPG のマップ。マップは、平原や山脈、表が地帯など 6 つの地帯を追加した。最後に 4 つ目はここまで追加した要素をまとめたダンジョンを追加しました。ダンジョンは近づく自動でモンスターが出てくる仕組み、中身がランダムな宝箱や近づくダンジョンの中や外にワープするゲートなどを追加した。

成果・結果

今回、活動の目的である RPG ゲームの仕組みを理解することと、チームでゲームを開発するという大変さを学ぶことができた。まず、RPG ゲームの仕組みについては上記で説明したステータスやダンジョンを追加する際に理解することができた。しかし、今回追加したかったが時間が足りず追加できなかった要素がある。それは、魔法やスキル、ショップやドロップアイテム、さらにボスモンスター要素だ。これらの要素は追加することはできなかったがどのようにすれば追加できるかは理解することはできた。

次に、チームでの開発することについては、メリットとデメリットがあることを学ぶことができた。まずメリットは、長期的に見ればひとりで開発するよりもチームで開発することができるが増えるということだ。しかし、今回は活動する期間が短かったためこのメリットを実感することは少なかった。次にデメリットは、情報を伝達することが難しかったということだ。今回は、一度に情報を共有するために口頭ではなく Word を使って資料を作り理解できなかったところを何度も見返せるようにしました。