



■ チーム体制

- ✓ チーム名：トロピウス
- ✓ プランナー、プログラマー：1人
- ✓ 開発期間：3ヶ月

■ 作品解説

- ✓ 使用ツール：Unity
- ✓ ジャンル：3Dシューティングゲーム
- ✓ 解説：戦車を操作して、敵の戦車やヘリコプターを倒す3Dゲームです

■ 開発進捗

- ✓ 難易度の異なるステージを4つ作成、回復アイテム、ミニマップの実装
- ✓ 弾を大きく重くすることで、より迫力感を増しました
- ✓ 敵AIの挙動、特に探索や攻撃の状態移行の制御に苦労しました
- ✓ 今後、クリア後のキルカメラの映像、写真の表示を実装予定

■ アピールポイント

- ・ 敵に弾を当てると爆発のエフェクトが発生し、弾の重さでよろめきます。攻撃をあてた時の爽快感を味わってほしいです！
- ・ 敵AIはPowerという数値を変えることで、より攻撃的になり、偏差撃ちの頻度も上がります。敵の挙動や難易度設定についてフィードバックをもらいたいです。