

# ポートフォリオシート

氏名	大川 創	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	Lv1に戻りたくなった勇者	作品画像	
ジャンル	3Dアクション		
プラットフォーム	PC(Web)		
開発環境	Unity2018.3.5f		
使用言語	C#		
制作期間	1週間		
チーム人数	プログラマー3人		

## ■ゲーム概要

ゲーム投稿サイト「unityroom」様主催の「1週間ゲームジャム」にて、「逆」をテーマにして制作したゲームです。  
プレイヤーは、倒すとレベルが下がってしまう骨のモンスター(エネミー)を討伐していき、レベルを100から1まで下げることを目指します。レベルが1になる前に体力が0になってしまうとゲームオーバーです。プレイヤーには攻撃力と防御力が設定されており、レベルが一定以下になると、最強→普通→最弱といった段階を踏み、これらのステータスが下がっていきます。  
後半になるほど、エネミーを倒しづらく、自身が受けるダメージも大きくなるため、いかに攻撃を避けてダメージを与えるかが重要になってきます。



## ■制作担当箇所

ゲームの操作制御、エネミーの防御力設定、プレイヤーのステータス設定、プレイヤーの攻撃アニメーション

## ■アピールポイント

- Navmeshを使用し、エネミーのプレイヤー追跡判断システムの実装しました。
- 剣を振り下ろすアニメーションを、きちんと斜めに振り下ろせるように調整しました。
- どのくらいレベルが下がったらステータスをどの程度下げるかをメンバーと話し合い調整していきしました。
- SourcetreeとGithubを連携してファイル管理を行いました。

## ■ファイル名