〇前回から工夫した点

・外部データの使用

まだ一部分のみですが、プレイヤーや敵の情報をcsvファイルで管理し、変更をしやすくしています。

・当たり判定

　前回は当たり判定を大まかなカプセルでとっていましたが、今回はプレイヤーのナイフ部分や敵の右腕、左腕等細かく区分けすることによって、よりリアリティのある当たり判定にすることが出来ました。

・アニメーションの調整

　前回はアイドル状態・歩き状態などでアニメーションが重複し、動きがおかしくなっていましたが、今回はアニメーションの管理方法を変更し、重複しないよう工夫しています。

・敵からプレイヤーに対しての攻撃

　まだ単純な攻撃のみですが、プレイヤーに対して攻撃をしゲームとして成り立つようにしました。

・制限時間の実装

　制限時間を実装することにより、時間内に敵を倒さないといけない緊張感を感じることが出来るようにしました。

〇特に見ていただきたい点

・ゲームクリアの演出回り

　現在はクリアしたら画面に少しフェードをかけ、クリアロゴ・スコア(未実装)・討伐時間を表示するようにしています。

　ただその辺りのプログラムのネストが深くなってしまっており、改善のためのご意見などございましたら伺いたいです。

・プレイヤーのナイフ攻撃/敵の攻撃まわり

　当たり判定の範囲の設定や、当たった一瞬のみダメージを与えるプログラムなど、個人的には一番達成感を感じた内容になります。

・敵の移動について

　こちらはまだ全く出来ていない為、よろしければご意見を伺いたいというものになります。

　自分は敵が複数ポイントをグルグルと廻るように移動し、移動の最中に一定範囲までプレイヤーが近づくとさらに接近して攻撃をする、といったプログラムを組みたいと考えています。

　ですが現在のプログラムでは、一つ目のポイントに到達後次の最短距離ポイントを探そうとすると、現在到達しているポイントも次のポイントの中に入ってしまい、その場から移動しなくなってしまいます。

　どのようにすれば、うまく敵を移動させることが出来るでしょうか。もしよろしければご意見を頂きたく思います。

この度は貴重な機会をいただくことができ、大変嬉しく思います。

今回のFB会を通して、更に作品のブラッシュアップに励みたいと思いますので、何卒宜しくお願いいたします。