

作品名 : BRAVE BLADE (ブレイブブレイド)

ジャンル : 3Dアクション

開発期間 : 2025年6月 ~ 9月 (合計3ヶ月)

開発環境 : Visual Studio 2022、DXライブラリ、一部Unity

言語 : C++、一部C#

開発人数 : 1人

担当箇所 : プログラム全般

動作環境 : Windows



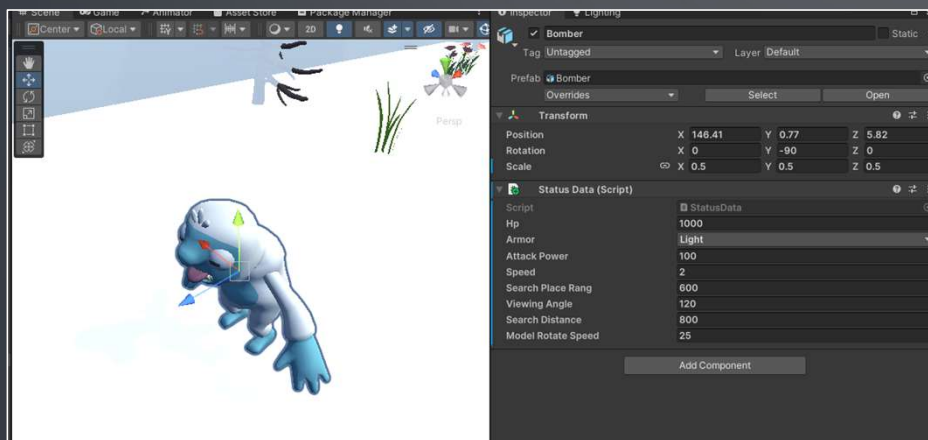
# ゲーム概要

1. 攻撃やジャンプ、回避といった基本的なアクションのそろった3Dアクションゲーム
2. ステージの最後にいるボスを倒すとクリア
3. 撃破やアイテム、タイムなどでスコアを稼いでハイスコアを更新しよう



# Unityを組み合わせた開発

Unityでオブジェクトの配置データやステータスを設定し、**CSV**に書き出しています。



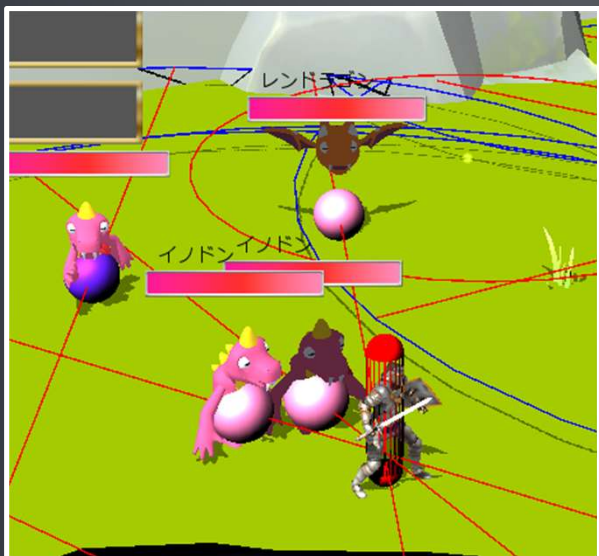
書き出し



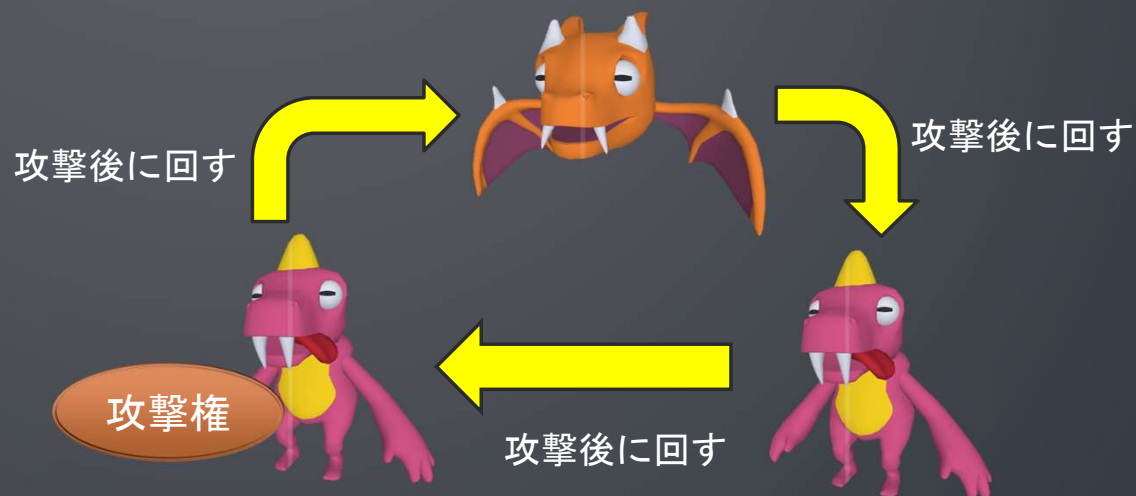
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Name	PosX	PosY	PosZ	RotX	RotY	RotZ	ScaleX	ScaleY	ScaleZ
2	Bomber	146.41	0.77	5.82	0	270	0	0.5	0.5	0.5
3	SmallDrag	80.23	0.5	3.28	0	270	0	0.5	0.5	0.5

# 敵のグループ化

プレイヤーを複数の敵が同時に攻撃しないように  
グループ内で1人だけ攻撃できるようにしました。



グループ内で攻撃を順番に行います。



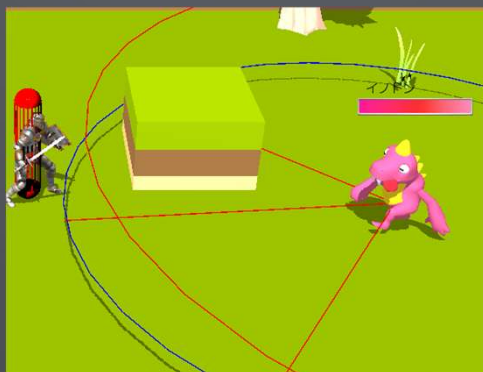
\*画像では各グループを球体の色で分かりやすくしてます。

# 賢い敵

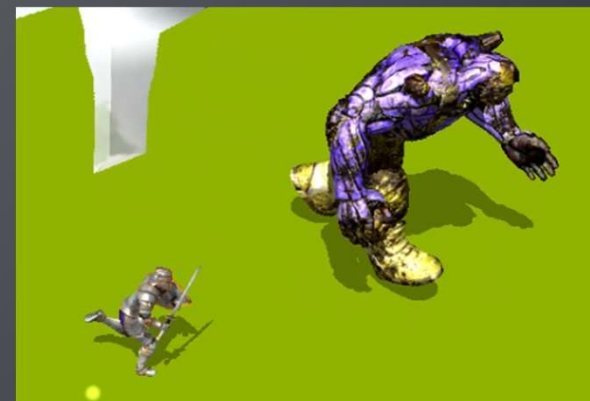
障害物を避けて移動や索敵、プレイヤーとの距離を取るなど  
行動パターンを増やし状況に合わせて選択しています。



間に障害物があるなら避ける



視界にプレイヤーがいるかを索敵



距離調整