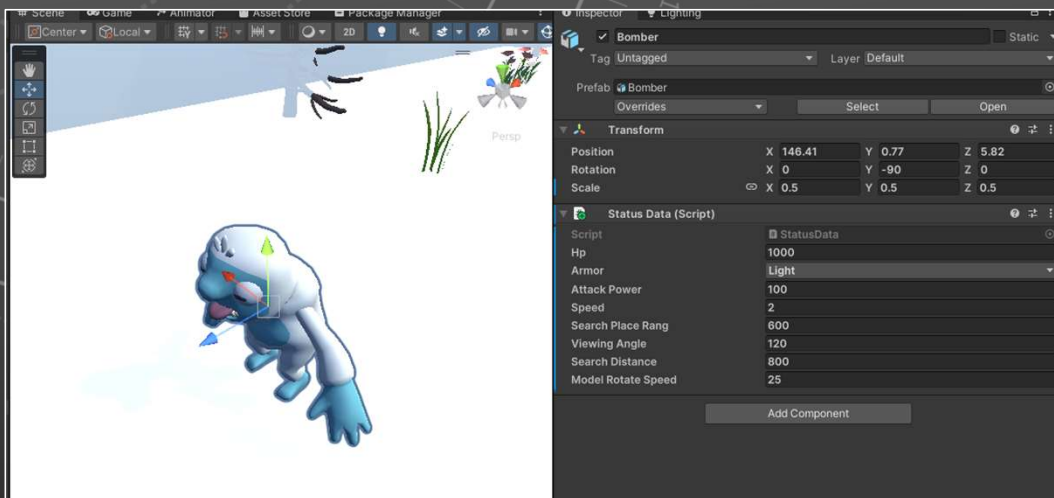


Unityを組み合わせた開発

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。



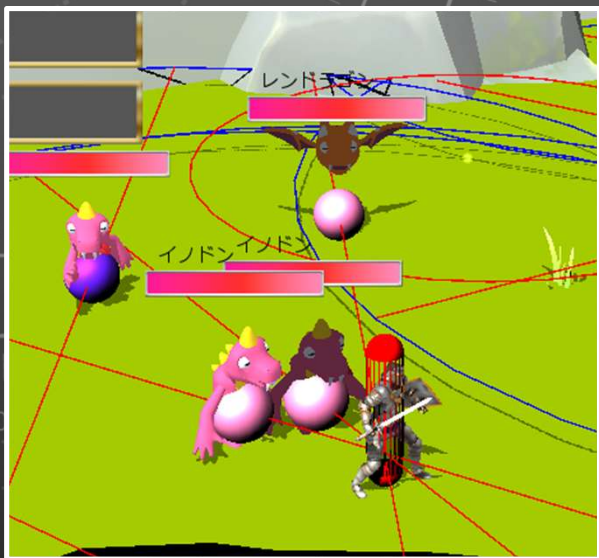
書き出し



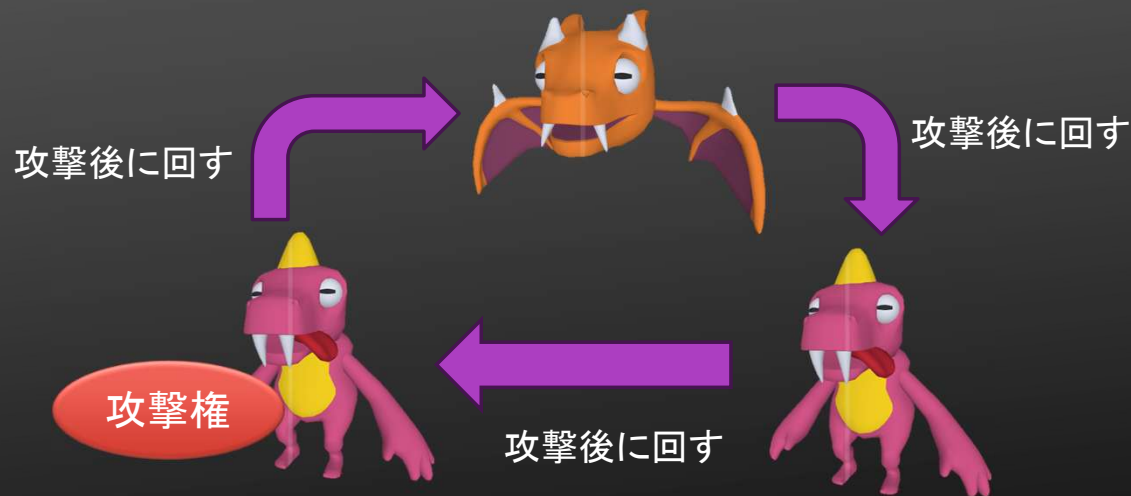
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Name	PosX	PosY	PosZ	RotX	RotY	RotZ	ScaleX	ScaleY	ScaleZ
2	Bomber	146.41	0.77	5.82	0	270	0	0.5	0.5	0.5
3	SmallDrag	80.23	0.5	3.28	0	270	0	0.5	0.5	0.5

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。



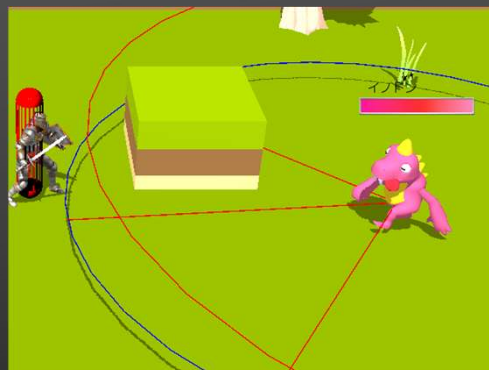
*画像では各グループを球体の色で分かりやすくしてます。

賢い敵

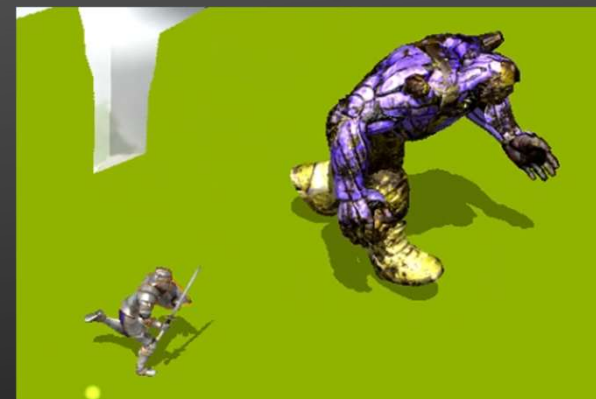
障害物を避けて移動や索敵、プレイヤーとの距離を取るなど
行動パターンを増やし状況に合わせて選択しています。



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



プレイヤーと距離を取る