君はここにいるべきではない

Unity

3Dで考える

2024/10/10

コンセプトをどうするか

現状報告

どういう役割分担をするか等、

現状していたと思われること

すずき：マップ構想、イメージの可視化

おのざわ：プロトタイプのためのunity操作

とくえ：Unity共有用のGitHub、SourceTreeについて

コンセプトをどうするか

とりあえず、一人称で進めていこうという感じ

気持ちホラーで行くかどうか。

やるならファンタジーホラーになるか、

ホラーで行こう。

いまだ決める事は多い

即死にするか、体力制するか

ランダムで敵が出るとして確立をどうするか

週１集合は月曜して、オンラインはしたいときや問題が起きた時などに行って、固定では市内予定

役割分担的にはどうするか。

Blenderとか３DCDの方を気持ち触りたい：すずき

プログラム書く：とくえ・おのざわ

2024/10/14

カメラ操作、Demoマップ出来ている

次やること、照明が消える仕組み、配置

敵の配置、死亡演出、即死にするかどうかを考えるだろう。

2024/10/15

Gameの想定

敵が徘徊している。

ライトがだんだん消えていく

脱出物

FixedUPDate：RigidBodyを使い、インプットはつかわない

Updateはインプット使えるけど、Rigidbodyをつかわない

2024/10/22

敵AIのパターンについてどうするか

ライトをどのように使うか

敵AIをどう乗り越えるのか

倒すか、逃げるのか？

巡回敵AIはできた

敵パターン

ピョンピョン飛び跳ねながら襲ってくる敵new

2024/11/18

敵の動きにプレイヤーを見つけてから数秒後に動き出すようにするか検討

2024/12/03

レベルのデザイン

敵

・ジャンピングラビット

・ランニングタートル

・

Enemyのランダムのライト

キャラクター

レベル

ポストプロセシング

最大の距離を１に設定すれば違いはない

ドアの動きについて

アニメーションやsprict