


ポートフォリオシート

氏名	オウ ショナン	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
----	---------	----	--------------------

作品名	War of Arathi	作品画像
-----	---------------	------

ジャンル	RTS	
プラットフォーム	Windows	
開発環境	unity	
使用言語	C#	
制作期間	三か月（製作中）	
チーム人数	個人製作	

■ゲーム概要

時間内で、プレイヤーが二つの拠点を選択して、その拠点到ユニットをだして、敵の拠点を破壊してクリアを目指す。兵種は七種類があります、それぞれの特性を生かして、違うユニットを組み合わせ、敵の拠点到進撃することで、指揮官として戦場を支配する戦略的な感を感じる事が出来るゲームです。

■制作担当箇所

企画、スケジュール、プログラミング、レベルデザイン（モデル以外の全般制作）

■アピールポイント

ユニットAIと敵AIの制作

シミュレーションゲーム制作際に、ユニットが自ら判断して行動をとるAIが一番工夫しました。特に敵のAIのレベルにより、ゲームの面白さは全く違うと思います。AIのロジック設計がプログラミングで実現するために、謹厳な考えはとても大事です。

個人製作際には、一人でプランニングとプログラミングをやらなければならないので、はっきりした目標や進捗の管理はとても鍛えられました。

■ファイル名