

CUTMAN

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科 2年 加藤瑞葵

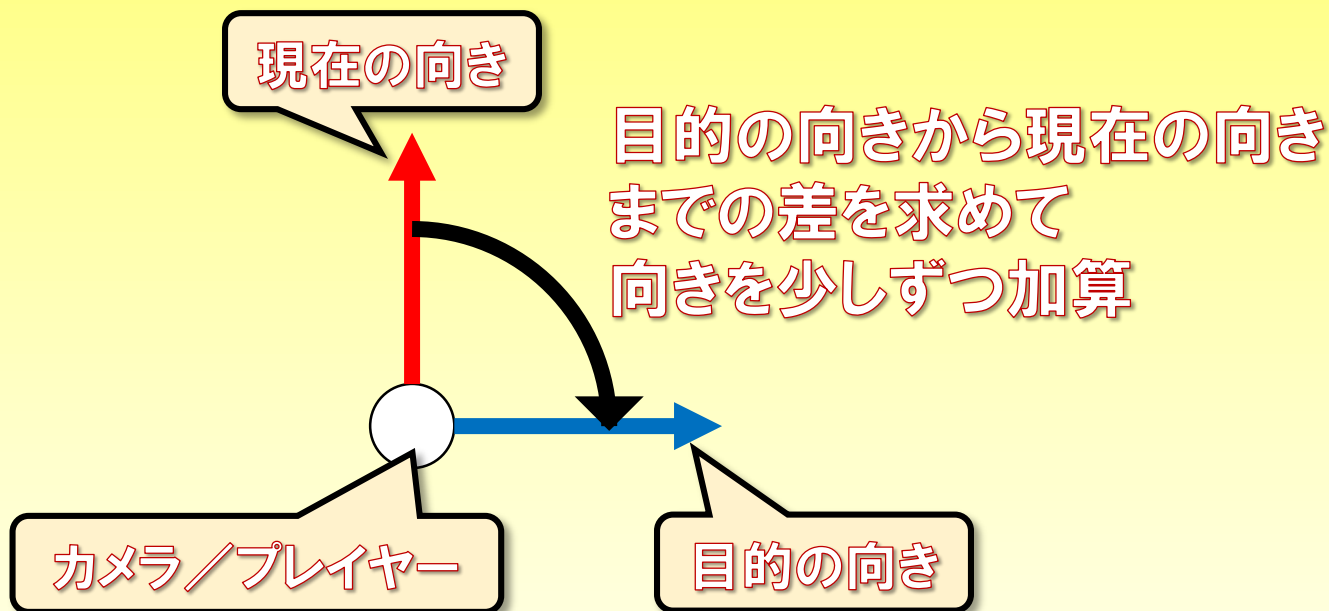
開発環境：Visual Studio 2015 , C / DirectX9

制作期間：2020年12月 ～ 2021年2月（約2か月）

ジャンル：3Dアクションゲーム

制作人数：1人

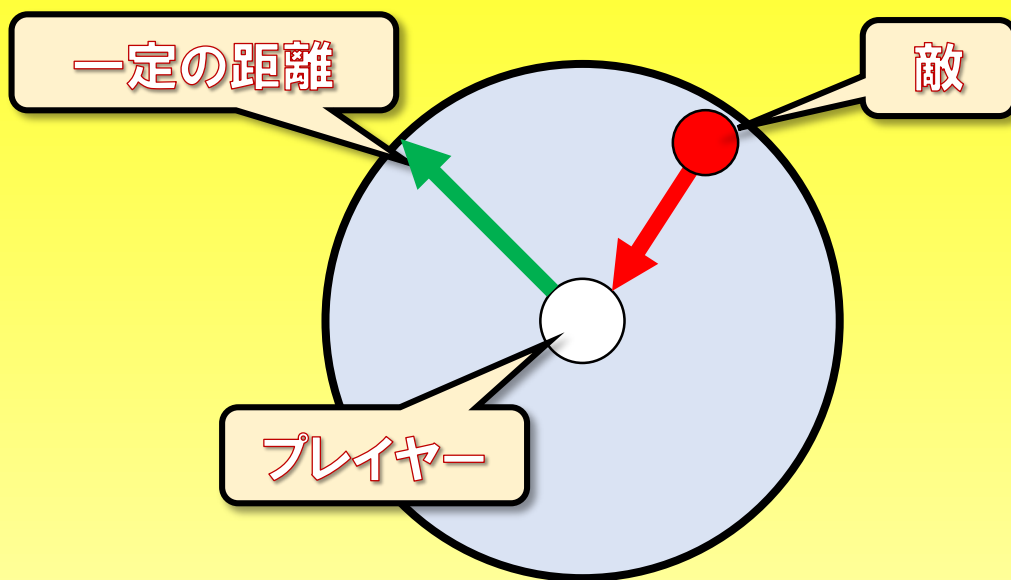
アピールポイント1 カメラやプレイヤーを滑らかに回転



入力した瞬間に
目的の方向を向かないので

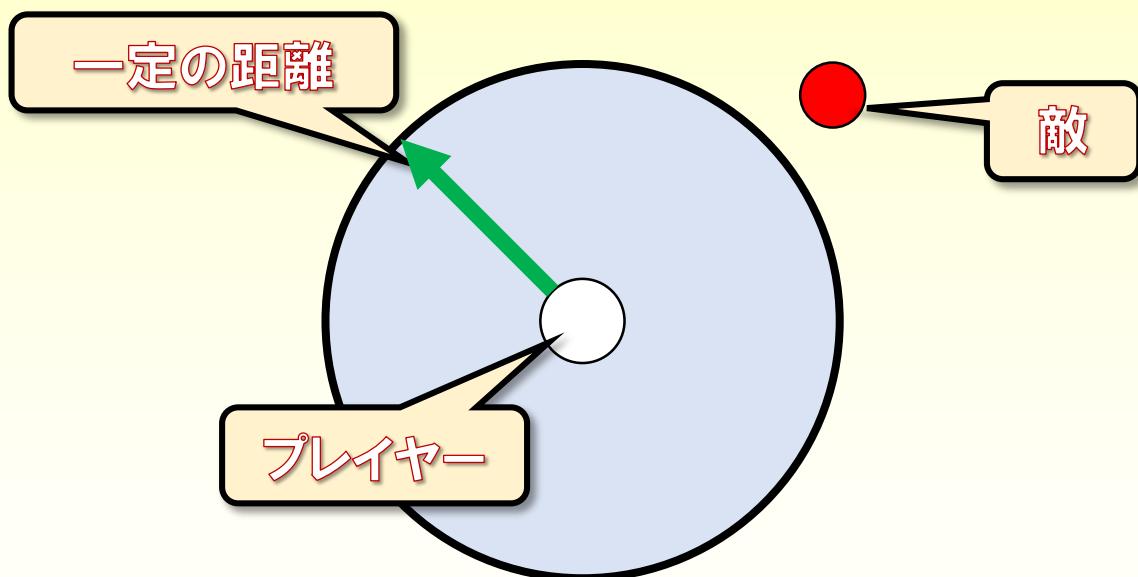
違和感のない回転を実現

アピールポイント2 敵がプレイヤーを追従する！



敵とプレイヤーの距離が
一定の距離(R)より近くなると

敵がプレイヤーを自動で追従！



一定の距離より遠くなると
敵は止まる