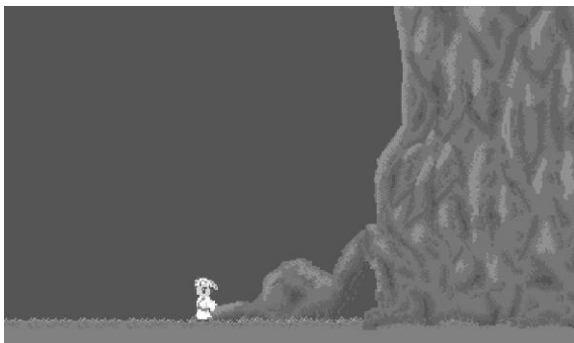


# 2D アクションゲーム『レプンクル』

制作者: 折重将人, 伊佐坂 健太

## ◇ゲーム

森を取り戻す為に、ようせいさんが  
けなげにがんばります。



※画面は開発中の物です

## ◇操作方法

Z キー : ジャンプ

X キー : 攻撃

十字キー : 移動

X キーを押すことによって前方に魔法の弾を撃つことができます。

弾を当てることで敵を倒して森の奥へと進んでいきましょう。

森の奥深くに  
隠く巨影………!



## ◇ゲームシステム

基本的には 2D 横スクロールアクションです。一つのマップがいくつかのリージョンに区分けされており、出現する敵が少数で比較的マップに特徴がある部分と敵が大量に出現する部分に分かれています。（開発が間に合っていれば）これによりメリハリと爽快感のあるゲームプレイを図ります。

## ◇構成

言語は C++ で、ゲームエンジンは自作しています。描画 API は OpenGL, 音声再生には openAL, 衝突判定には box2d を使用しています。物体の制御(AI)は Lua のスクリプト制御と、イベントシステムにより行なわれます。

ゲームエンジン自体はコンポーネント指向にフォーカスした設計をしています。

## ◇その他

現状マップエディタやコリジョンエディタなどゲームを作るためのツールの開発やライブラリの機能追加などを行っている段階なのでゲーム自体には不完全な部分もあると思いますが、楽しめていただければ幸いです。

使っているレンダラ(描画を司るゲームエンジンの一部・基盤)は github にて公開しています。

<https://github.com/aktzk/OREORERenderer-Minimum>