作品詳細資料

OCA 大阪デザイン＆ITテクノロジー専門学校

スーパーゲームIT科

スーパーゲームクリエーター専攻　3年

大久保　悠冬

# はじめに

この度は作品をご覧いただきまして、有難うございます。

以下に作品について記載しております。

# 作品について

|  |  |
| --- | --- |
| * + [動画はこちらから](OCA_okubo.mp4) | |
| ワイヤーアクションでゴールを目指すレースゲーム | |
| 動作確認済み環境 | Windows10 |

# ファイル／フォルダについて

|  |  |
| --- | --- |
| [exeフォルダ](exe) | 作品の実行ファイルが入っています |
| [prjフォルダ](prj) | 作品のプロジェクトファイル一式が入っています |
| OCA\_okubo.mp4 | プレイ動画です |
| ReadMeファイル | このファイルです |

# 開発について

|  |  |
| --- | --- |
| 開発環境 | Windows10／VisualStudio2019 |
| 使用言語 | C++ |
| 使用ライブラリ | DXライブラリ |
| 開発期間 | 2021年9月～2022年２月（約6ヶ月） |
| 開発人数 | 1人 |

# 作品アピールポイント

* 当たり判定
  + 実装期間：約５ヶ月
  + 使用した当たり判定をすべて自力で制作し、壁ずりの制御などに気を使いました/

ワイヤーアクションのスピード感を損なわないように高速での当たり判定を実装するのを苦労しました

* 操作性
  + 実装期間：約1ヶ月
  + ３D空間を飛び回るワイヤーアクションを実現するためにコントローラーの使い方を考え、アクションの自由度を上げる工夫をしています。
* 設計
  + 実装時間：約6ヶ月
  + プロジェクトを管理しやすいよう、またチーム制作を意識して、プロジェクトの設計に力を入れました。他の部分を実装しながらも、デザインパターンなどを取り入れながらの設計を行っています。

# 操作説明

|  |  |
| --- | --- |
| 右アナログパッド | 内側方向で縦方向の角度設定、外側でその方向にワイヤーを射出 |
| 左アナログパッド | 内側方向で縦方向の角度設定、外側でその方向にワイヤーを射出 |
| R１ボタン | 右のワイヤーを外す |
| L１ボタン | 左のワイヤーを外す |
| R２ボタン | 右ワイヤーを巻き取り |
| L２ボタン | 左ワイヤーを巻き取り |
| 下キー＋右アナログパッド |  |