アドベンチャーゲームモードでの操作関連

◎カゲオとカゲミの操作交換

・ [CSKIN\_MESH](出来れば[CSKIN\_MESH\_CONTROLLER])を継承し[CKAGETOKI\_ADVENT\_CHARACTER]を定義。更にそれを継承し、[CADVENT\_KAGEO]と[CADVENT\_KAGEMI]を定義する。

・[CADVENT\_PLAYER]を定義し、[CADVENT\_KAGEO]と[CADVENT\_KAGEMI]を合成。

・[CADVENT\_PLAYER]に[CINPUT]を送り、右手方の上ボタンで操作対象の変更を行う。そしてそのまま変更した操作対象の[operation]を実行。

・[CADVENT\_PLAYER]に[void draw(CONST DEV inDev)]を定義し操作対象を描画。

◎[CKAGETOKI\_ADVENT\_CHARACTER]処理次項

　・上下左右に対しての入力操作。(衝突判定グループで衝突判定をしながら)

　・ジャンプの判定もここで。重力の判定もここで。

◎[CADVENT\_KAGEO]処理次項

　・右手方左ボタンで「シャドウボール」、右手方右ボタンで「シャインボール」。

◎[CADVENT\_KAGEMI]処理次項

　・右手方右ボタンで「エナジーボール」。

◎[CADVENT\_PLAYER]処理次項

　・右手方上ボタンで「操作対象を変更」、「位置,向きの同期」、「キャラクター位置に黒い煙を発生」を行う。

◎[CADVENT\_KAGEO\_BALL](シャインボール・シャドウボール)処理次項

　・前の通り。処理は変わらない。

　◎[CADVENT\_KAGEMI\_BALL](エナジーボール)処理次項

　　・発射ボタンが押しっぱなしか、押しっぱなしでないかを判定し、押しっぱなしなら上下左右で操作出来る。その間、カゲミは中に浮く。

　　・(未決定)カゲミ自身にエナジーボールを当てると、一定時間無敵モードになり、その状態で敵にあたると倒せる。その間、エナジーボールは撃てない。

◎衝突判定バグの解消

　・[C3D\_OBJECT]に衝突判定用頂点を設定し、衝突判定前に必ず更新する。

影物体の構成

◎影物体の仕様変更

　・影物体は今まで「黒い影メッシュ」と「色の付いた実体テクスチャ」で表現してた

　　が、今回が影と実体は一緒となり、完全に3Dとなった。

　・影物体の構成的に、影が付けられる実体の表現は「色が付いて半透明」、実体の無

　　い消せる影は「黒くて半透明」。

　・影が付けられる実体にシャドウボールを当てると、色が完全にくっきりする。

　・実体を50、影を50として考え、二つを合わせた100を「影が付いた実体」と考

　　える。どちらか50だと半透明の状態に見える世界観である。

　・つまり、実体50はシャドウボールで影を付けられる「色が付いて半透明」の影物体

　　で、影50はシャインボールで消せる「黒くて半透明」の影物体を表す。

　◎影世界のルール変更

　　・実体の世界と影の世界を分けて考えるのでなく、重ね合わせるのである。つまり実体と影は同じ形、同じ位置で存在し、重ね合わさっている。

　　・影の住人は、影が有るか無いかを目視出来る。影がない実体は半透明に見え、影が付いていないので触ることはできない。実体のない影も半透明に見えるが、影なので触ることができる。

　◎[CSHADOW\_OBJECT]処理次項

　　・[CMESH]を継承する。

　　・描画時に影物体構成が[影のない実体]なら普通のテクスチャでディフューズアルファを半減する。

　　・[実体のない影]なら、黒いテクスチャでディフューズを半分にする。