ボンバーラン

・作品の目的

専門学校に入学し、プログラム言語を学び、初めて作成したゲームです。

とりあえずゲームを作ってみたかったので、学校のライブラリを使用し、作成いたしました。

・実装済み要素

ダイクストラ法の実装

マップ自動生成

・制作環境

　VisualStudio 2010

　C++

・制作期間

１年生の頃に約3か月で作成いたしました。

個人製作

※「SourceCode」フォルダの「GameL」フォルダの中のソースコードは学校のライブラリです。

　それ以外は私が書きました。

・アピールポイント

1年生の頃に初めてゲームを作り、ダイクストラ法も実装しました。

ゲームはボン〇ーマンを参考に作成しておりまして、うまく再現できたと自負しております。

＞ダイクストラ法

ダイクストラ法に関しては、先生などに教えてもらいながら実装いたしました。

敵(追尾してくる)のAIの部分はダイクストラ法を使い、実装しています

ダイクストラ法のソース「UtilitｙModule:h/cpp」

＞主人公や敵の移動調整

ブロックとブロックの間を通りやすくするために、ブロックと主人公のHitBoxの中心点をもとに微調整しています。

移動をスムーズにする部分のソース「ObjBlock.cppのBlockHitメソッド内」

＞ブロックの配置とアイテム・敵配置

各ステージの破壊可能ブロックや敵の配置はランダムです。

破壊可能ブロックを破壊したとき、アイテムが出るかどうかは、配置はランダムですが、ステージのどこかには1つ以上絶対に出るようにしてます。

マップの生成部分ソース「SceneMain.cpp」

・気を付けたポイント

とにかくボン〇ーマンに近づけるために、ボン〇ーマンの研究をし、ボン〇ーマンっぽいグラフィックも描きました。※主人公のみフリーの画像を使わせていただきました。

・操作方法

AWDS・十字キー :左右上下に移動。

スペースキー :ボムを設置。

タイトル画面にてWS・十字キー(上下) :→カーソル移動(選択)

タイトル画面にてEntreキー ：決定

説明画面にてBackSpaceキー :Title画面へ移動

Zキーでリモコンアイテムを取っていたら現在設置しているボムをすべて爆発させる。