

険悪を排し、恐怖を演出するゲームプログラマー

- 名前 西村 柊一(ニシムラ シュウイチ)
- 趣味 コーヒーを淹れる事・ゲーム
- GitHub oreda1/Employment
- スキル
 - C++ 1年
 - C# 1年
 - EXCEL 6年
 - Word 8年



自己紹介

- 出身 佐賀県
- 休みの日は県外に遊びに行ったりしています。
- 他にはカフェにもいったりしています。



最終制作作品

CEVIA
THAN



GAME START ▶

操作説明

Leviathan(daemon name)

- ・ アイテムを集めて、脱出するFPS視点脱出ゲーム
- ・ 元にした・要素を取ったゲーム

Granny

The Classrooms

青鬼 など...を+aしたもの

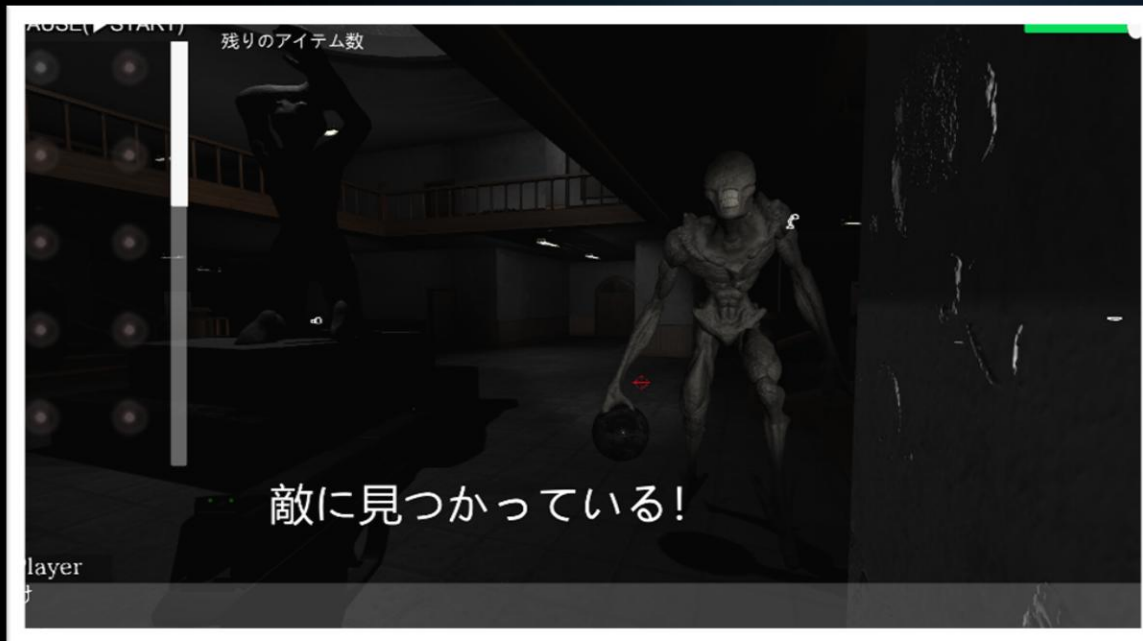
動画

<https://youtu.be/vFEkRmnfC3w?si=MA286cYGk42qtQb9>



▶面白いポイント

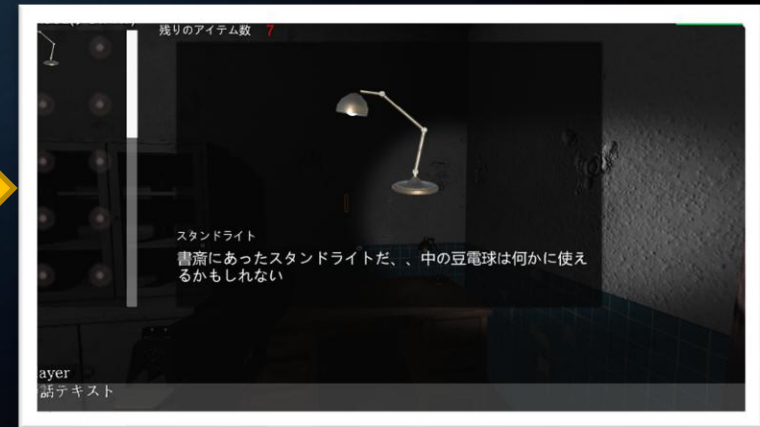
- 敵から逃げながら、タスクをこなす。
- 何が起きるのか分からない、ハラハラ感
- 恐怖と緊張感を煽る、BGMと演出 など



技術紹介①

アイテムの説明が出ます。

これはフラスタムカリング判定を用いて、プレイヤーの視点座標をワールド座標に切り替えてアイテムまでの最短距離の中で一つのアイテムを出して何のアイテムかを判別し、アイテムの説名を出すようにしています。



技術紹介②

敵の移動は**Navmesh**を使い最短距離を出し、エリア内を歩き周り、プレイヤーまでの距離で足音などが変化するようにしている。ついでに敵を状態遷移ごとにスピードや動きなどを変えたりしている。



技術紹介③

コントローラーのインスタンスを作りシーンが遷移されてもそのコントローラーに割り当てた入力システムを持ってくる。

9 個の参照

```
public static InputManager Instance { get; private set; }  
private Controller inputActions;
```

2 個の参照

```
public float LeftStickX { get; private set; }
```

1 個の参照

```
public float RightStickX { get; private set; }
```

5 個の参照

```
public float LeftStickY { get; private set; }
```

1 個の参照

```
public float RightStickY { get; private set; }
```


これからの目標

一人のゲームクリエイターのプログラマーとして、ゲームに対して、子供の純粋な心を忘れずに。なぜ面白いのかを明確にプレイヤー全員が言えるようなモデリングを使い綺麗な世界観のアクションゲームを作りたいです。

ゲームの世界に終わりは無いと思います。

ゲームに対するイマジネーションが尽きない限り、世界を変え、未来永劫これからも面白いゲームは作られていくのだと思います。