

作品概要

ASOポップカルチャー専門学校
ゲーム・CG・アニメ専攻 ゲーム専攻

永畠 心

Sneaking Mission

チームで制作したステルスアクションゲームです。
敵に見つからずに目標を達成することがクリア条件です。

主にギミックの制御やキーコンフィグの実装、ステージを作成して、そのステージを読み込めるようにしました。ギミックでは、監視カメラとプレイヤーの当たり判定（扇形と円の当たり判定）や発見時のイベントなどをしました。



製作時期 : 3年前期
製作期間 : 4か月
チーム人数 : 4人
使用言語 : C++/HLSL/
rapidXml
使用ライブラリ : DXライブラリ

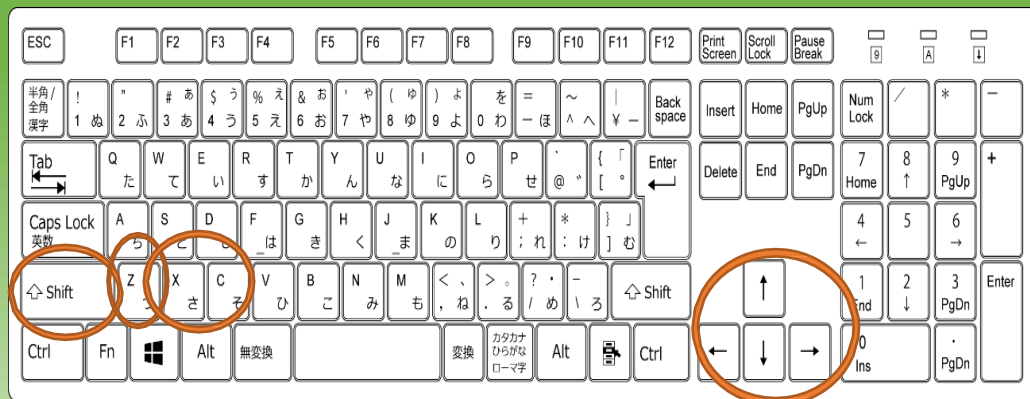
Sneaking Mission

操作方法

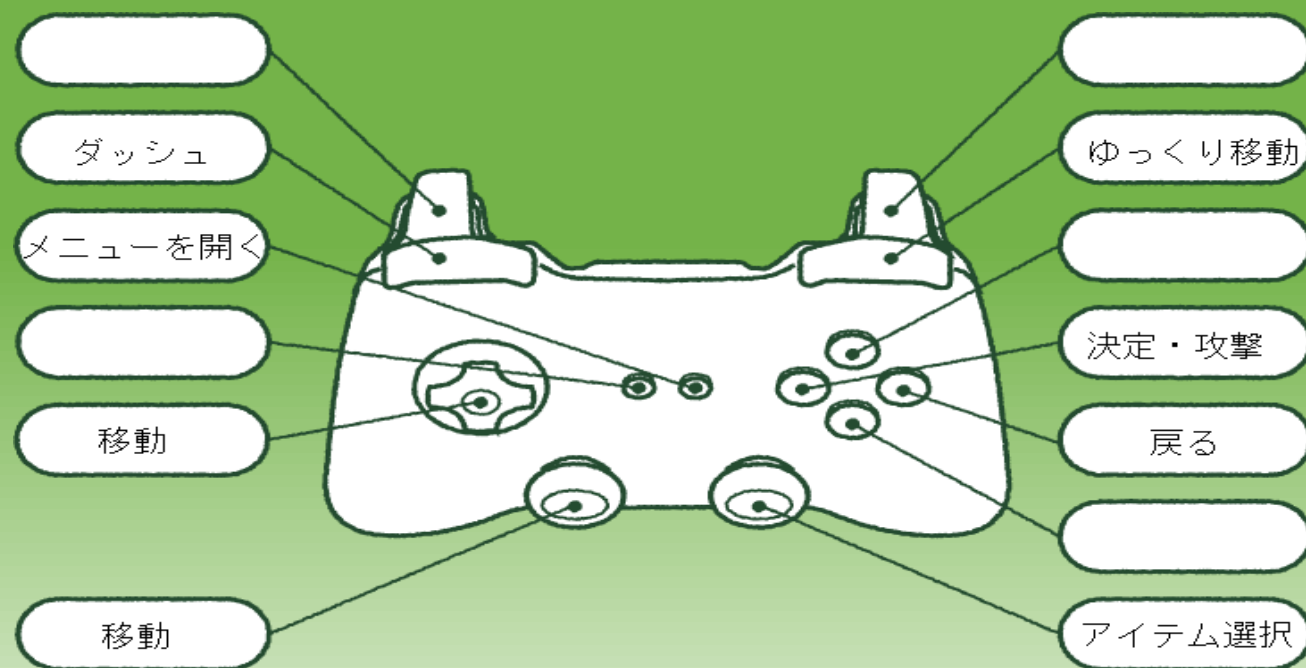
(キーボードの場合) 矢印キーで移動

Z ボタンでアイテムを使用 or 攻撃

X と C ボタンでアイテム欄を選択



(PAD の場合)



担当箇所

- Commonファイルの
 - GmkEventのギミック起動時の動作
 - MapCollMngでのレイを使ってステージとキャラの当たり判定の実装
- inputファイル
 - Controllerクラスを親に持つkeyboardとpadクラスを作成
 - Controllerクラスで押したときなどの処理を実装
 - InputConfigクラスでキーの設定をするようにした。
- objectファイル
 - ほとんどのギミックを担当。(監視カメラやトラップ箱などを実装)
- Sceneファイル
 - セレクト画面やチュートリアルを作成
- Shaderファイル
 - ゲームクリア時とゲームオーバー時の文字の演出を実装