

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

Ghost Hunt

ステージ上にある武器を拾って、敵を倒していき最後に出現したボスを倒すことでクリアとなるゲームです。

ステージに出現する武器をランダムに出現するようにしたり、エネミーが幽霊なのでプレイヤーは通れないけど、エネミーは通れるようなものを作成しました。rapidXmlを使って、Tiledで作成したステージを使えるようにして、Tiledでコリジョンを設定してプレイヤーやエネミーが通れる道を設定したりしました。



製作時期 : 2年後期
製作期間 : 4か月
チーム人数 : 1人
使用言語 : C++/rapidXml
使用ライブラリ : DXライブラリ

Ghost Hunt

操作方法

(キーボードの場合)

矢印キーで移動

攻撃ボタンZボタン

プレイヤーの弾は敵に見つかっていないときに取得できる

左シフトでメニューを開く

矢印キーの上下左右で選択
Spaceで決定



攻撃ボタン

シーン移行などで使う

メニューを
開く

移動と選択

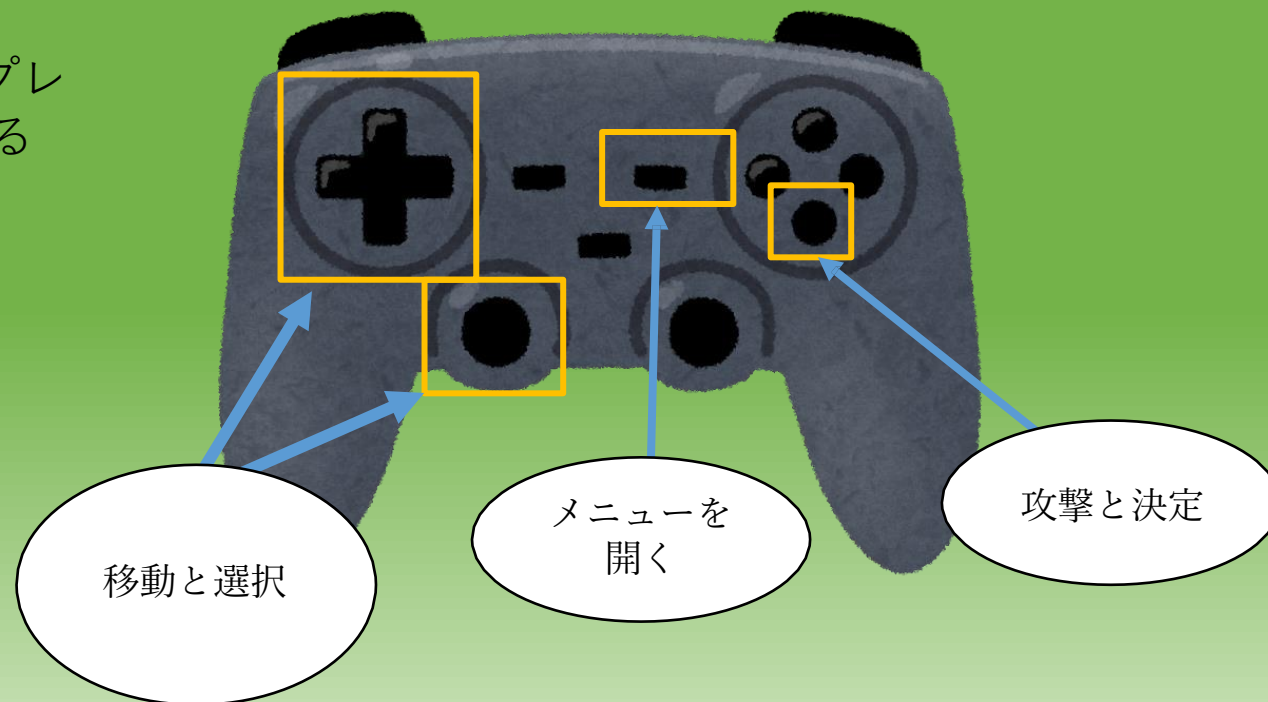
操作方法

(PADの場合)

十字ボタンかスティックで移動

攻撃ボタンはAボタン (Xbox) か×ボタン (PS) プレイヤーの弾は敵に見つかっていないときに取得できるボタンを押すとメニューを開く

十字ボタンかスティックの上下左右で選択決定はAボタン (Xbox) か×ボタン (PS)



ソースコード

- Sceneファイル
シーン関連の処理をまとめています。
- Objファイル
エネミーとプレイヤーの行動などの処理をまとめています。
- Transitionファイル
シーン遷移時の演出を実装
- Inputファイル
キーボードとpadの処理をまとめています。
- Commonファイル
その他の処理で他の場所で使うものをまとめています。