

個人レポート

6119019207 矢野大暉

2020/1/25 提出

1 開発期間 1/20～1/26 の進捗状況

1.1 進展事項

今回の開発期間では、ゲームの設計として主に

- 敵の視界の回転の改善
- 会話処理の追加
- 画像の変更

を行った。以下にその詳細を示す。

1.2 敵の視界の回転の改善

プレイヤーを追跡する敵の動きで、敵の視界を回転させるときに右回転し
かできない問題が発生していた。これを目標の角度まで最短時間で到達する
方向に回転するようにした。実装方法としては、敵の視界を描画するより先
に「右回転、左回転ではどちらの方がはやく目標の角度に到達できるか？」
を毎フレーム計算することで実現した。しかし、この方法によってゲーム全
体の動きが少し遅くなった。大きな影響は今のところ見つけられなかったが、
改善方法を見つけない。

1.3 会話処理の追加

プレイヤーが敵に近づいてゲームパッドの3ボタンを押すことで会話を行
い、一定時間敵の視界を会話しているプレイヤーに固定させるコマンドを追
加した。会話中は敵と、プレイヤーの両方が一定時間動かなくなる。この間に
他のプレイヤーが金塊を取って出入口に向かうなどの利用方法を考えている。

1.4 画像の変更

各プレイヤーごとに異なった色のプレイヤー画像になるように画像を差し替えた。また、カメラの画像も変更した。ゲームに使用しているカメラ画像は、フリー素材のカメラ画像を参考にしながら GIMP で自作した。

2 次回開発期間での予定

次回は全員のプログラムを統合して、不具合がないかを確認したい。また、ステージ遷移の際の演出方法や、グラフィック部分を考えたい。