

目標・当初の予定

当初の予定は、3 週目までにゲームの設計と、UI の作成を終了、5 週目までにサーバーの設計を終了、予備コンテストまでにゲームの基本的な機能を実装し、ネットワーク通信を用いて 3 人でのプレイが可能にする予定であった。分担としては、織田がネットワーク関連、矢野がシステム関連、山口が描画・アニメーション関連を主に担当する。

現在の進捗としては、目標としていた NPC やプレイヤーといったゲームの根幹となる部分やルールなど、基本的なゲームとしての機能は実装できている。これからは NPC の動きを改良したり、ゲームの素材の作成を行う予定である。

当初の予定からの変更点

当初の予定では、最初にゲームの設計と UI を作成した後に、デバッグを最後にまとめて行う予定であった。しかし、描画とシステムの開発とサーバーの実装を並行して行い、それぞれの作業が一段落するごとに統合してデバッグすることを繰り返す作業サイクルになった。使用する関数・構造体は、企画書に書いていたよりも多くの関数・構造体を作成した。

達成項目

- ・ スタート画面とフレームレートの実装
- ・ NPC の動き（プレイヤー追尾、ランダム移動、ルート周回）実装
- ・ プレイヤーの移動、斜め移動の実装
- ・ カメラの視点、カメラの本体の回転動作を実装
- ・ カメラの視界に入った際に、プレイヤーが消える処理を実装
- ・ 3 人のネットワーク通信を用いたゲームの実装
- ・ サーバーのラグの改善
- ・ 金塊を取る処理の実装

今後の開発項目

- ・ NPC の動きの改良
- ・ 催涙スプレーの実装
- ・ 敵への話しかけ(注意を引く)の実装
- ・ ゲーム性を活かせるステージの作成
- ・ 追加したゲーム要素のネットワーク通信への対応
- ・ 自作のゲーム素材の作成
- ・ サウンドエフェクトの追加
- ・ NPC の視界の実装

- ・ この報告書は予備コンテスト開始時までには作成し、予備コンテスト時に見せてください
- ・ 予備コンテスト終了後に吉田まで提出してください