2年次にチームで制作した対戦型TPSです。

制作期間は約半年で、敵味方のAI全般とShaderを担当しました。

(ソリューションのAIフィルターRenderフィルタ、シェーダーフィルタ全般)

昨年の学内コンテストでは優勝、全国の専門学校のコンテストで優秀賞を受賞

しました。

http://mp.gamelearning.jp/ccs2015/

AIの意思決定にはゴール指向プランニングを採用し、視覚センサーの一部でファジー制御を行っています。

経路探索については、知識表現としてWayPointグラフを採用。WayPointグラフを

テキストデータとして出力するツールを作成し、それをゲーム開始時に読み込み、

Astarアルゴリズムで探索といった流れになっています。

Shaderはプレイヤーキャラにアウトラインと陰影にデフォルメを付けたトゥーンシェーダを採用しました。

影表現はシャドウマップを2枚使用したカスケードシャドウマップを採用。

つなぎ目のブレンドにシグモイド曲線を使用し、境界線をぼかす工夫を行いました。