●製作期間

8ヶ月

●動作環境

PC

●自身が1から制作した箇所

|  |  |
| --- | --- |
| CRes.cpp | CRes.h |
| CEnemyData.h | CPlayerData.h |
| CMap.cpp | CMap.h |
| CPlayer.cpp | CPlayer.h |
| CXEnemy.cpp | CXEnemy.h |

●参考にした情報　ライブラリ

●データテーブルの実装

<http://marupeke296.com/NGDV_No2_CSVTable.html>

●BGM

タイトル画面

<https://dova-s.jp/bgm/play1499.html>

ゲームシーン

<https://dova-s.jp/bgm/play17228.html>

●SEすべて

<https://soundeffect-lab.info/sound/battle/>

●3Dモデル

　 Player

<https://www.mixamo.com/#/?page=1&type=Character>

Enemy

<https://www.mixamo.com/#/?page=1&type=Character>

Map

<https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-desert-87f3124d9d2743c4986cdcedce269bae>

Sky

<https://sketchfab.com/3d-models/anime-starry-night-db0952ccd1ee4c77a1a07709b3d4f4f0>

●UI

　 WASDキー、Shiftキー

<http://www.etaro.net/archives/6388>

F1キー,F2キー

<http://www.etaro.net/archives/5325>

マウス

<https://nureyon.com/mouse-1?pattern=2>

●エフェクト

<https://materialforwardvfx.wixsite.com/materialforward/asset>

●ゲーム部分のアピールポイント

・チュートリアルをプレイしてもらうことで操作説明書を読んでもらうことなく、遊んでもらえるように作りました。

・操作を複雑にするのではなく、シンプルなものにするよう心掛けました。

・UIやゲームクリア画像、ゲームオーバー画像などを製作しました。

●プログラミング部分のアピールポイント

・ソースコードを人が読んでも読みやすいようにコメントをつけることを意識しました。

・Tableクラスが読み取った内容を変数に保存し、敵やプレイヤの生成時に安全に読み込む仕組みを考えました。

・ゲーム本番では、敵2体はそれぞれ別々のデータが入っており、ツール外からExcel内のデータをいじることで

ステータスの調整や移動速度など変更できるようにしました。