

A pixel art illustration of a city street at night. The scene is viewed from a low angle looking down a street lined with tall, dark buildings. The buildings are illuminated with various colors: warm oranges and yellows from interior lights and signs, and cooler blues and purples from the night sky and distant city lights. Signs on the buildings include 'BEER', 'RESTAURANT', 'COFFEE', and 'GIRLS'. The overall style is reminiscent of 1980s or 1990s video game graphics.

Port Folia

2020~2021

吉田学園情報ビジネス専門学校ゲーム学科1年
Miura yudai

自己紹介

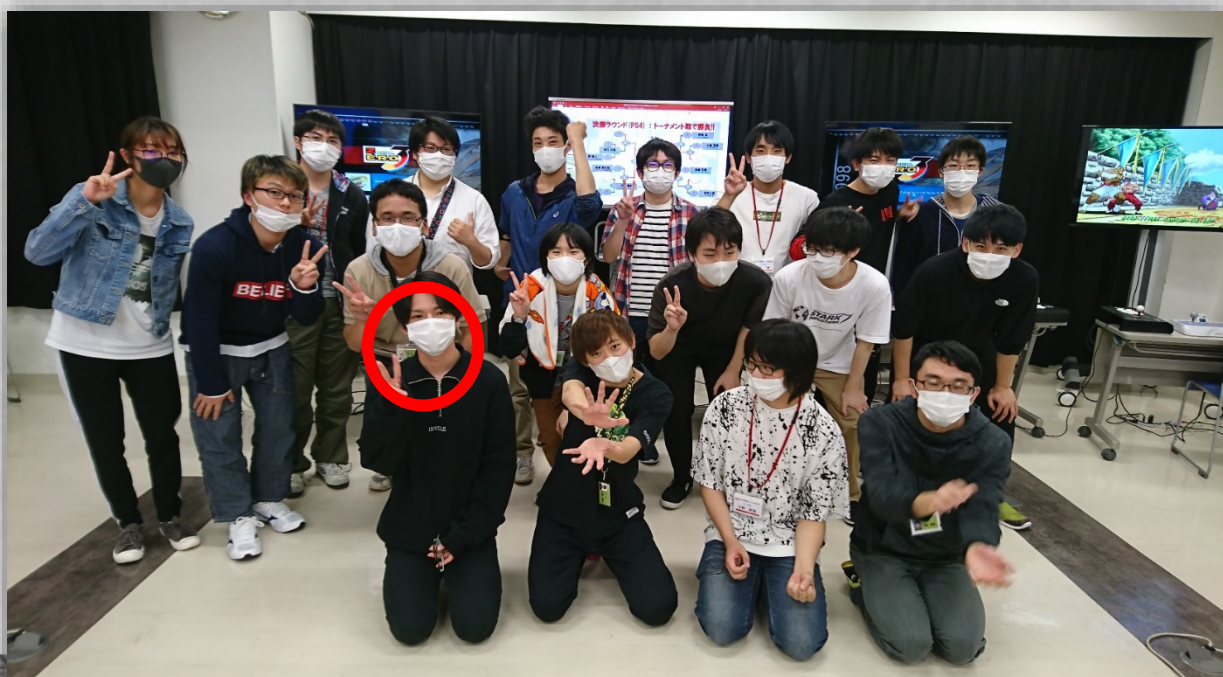
名前 三浦優大(ミウラ ユウダイ)

生年月日 2001年10月17日

好きなゲーム 格闘ゲーム
(ストリートファイター)

趣味 スポーツ

好きな食べ物 たこ焼



アクションゲーム



super Wizard



使用したソフト



Visual studio 2015



開発環境

Adobe photoshop 2020



開発期間

Visual Studio 2015

1ヵ月

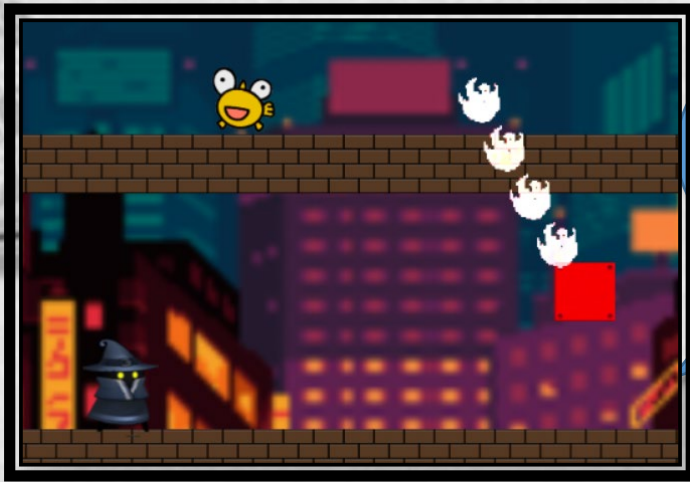
directX9

C言語

ゲーム画面

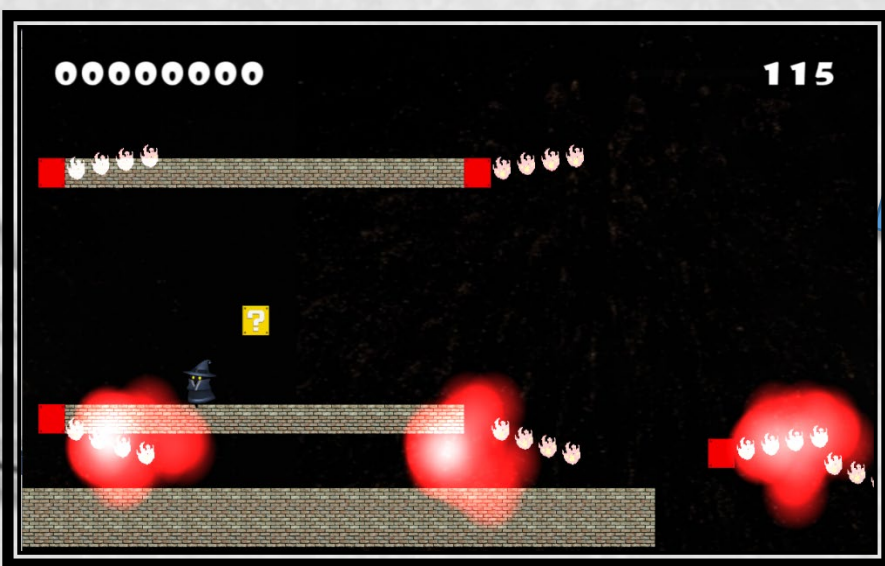
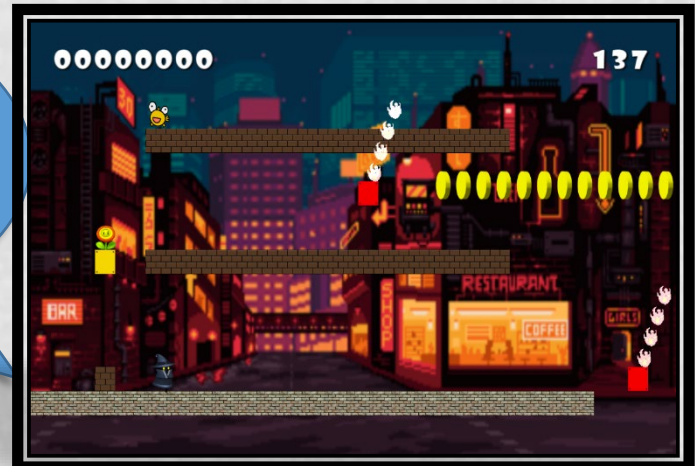


アクションゲーム (こだわりポイント)



エフェクトで
ファイアーバーを表現
当たり判定もしっかり

ゲームの世界観を重視
町中を抜けボスを
倒したら勝利!!



アイテムなどを
駆使しクリア目指す!!

キャラクター絵



シューティングゲーム

和画龍点晴

使用したソフト

Visual studio 2015

Adobe photoshop 2020



開発環境



開発期間

Visual Studio 2015

3ヵ月

directX9

C++

ゲーム画面



シューティングゲーム (こだわりポイント1)

参考ゲーム：東方シューティング


STAGE1 赤い神殿
最新世界++

MAX SCORE 00950000

SCORE 00000000

GRAZE 0

LIFE 

BOMB 

龍

MAX SCORE 00950000

SCORE 00001000

GRAZE 1

LIFE 

BOMB 

龍

一つ目は演出面を実装
エフェクト面や背景の動かし方など
3Dモデルも配置し見栄えを追及

シューティングゲーム (こだわりポイント2)

ランキングメニューも実装!!



二つ目は弹幕要素
様々な軌道の弾を用意
見栄えも良くぎりぎりクリアできるような
難易度に設定

3Dモーションツール

使用したソフト

Visual studio 2015



開発環境

MetasequoiaLE R3.0



開発期間

Visual Studio 2015

1 週間

directX9

C++

ツール画面

```
MODEL TOOL
[モード切り替え] : [F2] [EDIT MODE]
[モーション切り替え] : [←][→] [0/4]
[キー総数変更] : [1][K] [NUM:/2]
[キー選択] : [1][2] [KEY:0/2]
[ポーズ登録] : [F3]
[ポーズコピー] : [F8]
[ポーズペースト] : [F7]
[データファイル出力] : [F9] [data/key_info.txt]

---
[キーフレーム数変更 [N] : [40]
[FRAME : [1 / 40]

---
[パーツ選択: [↑][↓]

---
[X軸回転:[T][G] X軸リセット:[B]
[Y軸回転:[Y][H] Y軸リセット:[V]
[Z軸回転:[U][J] Z軸リセット:[C]

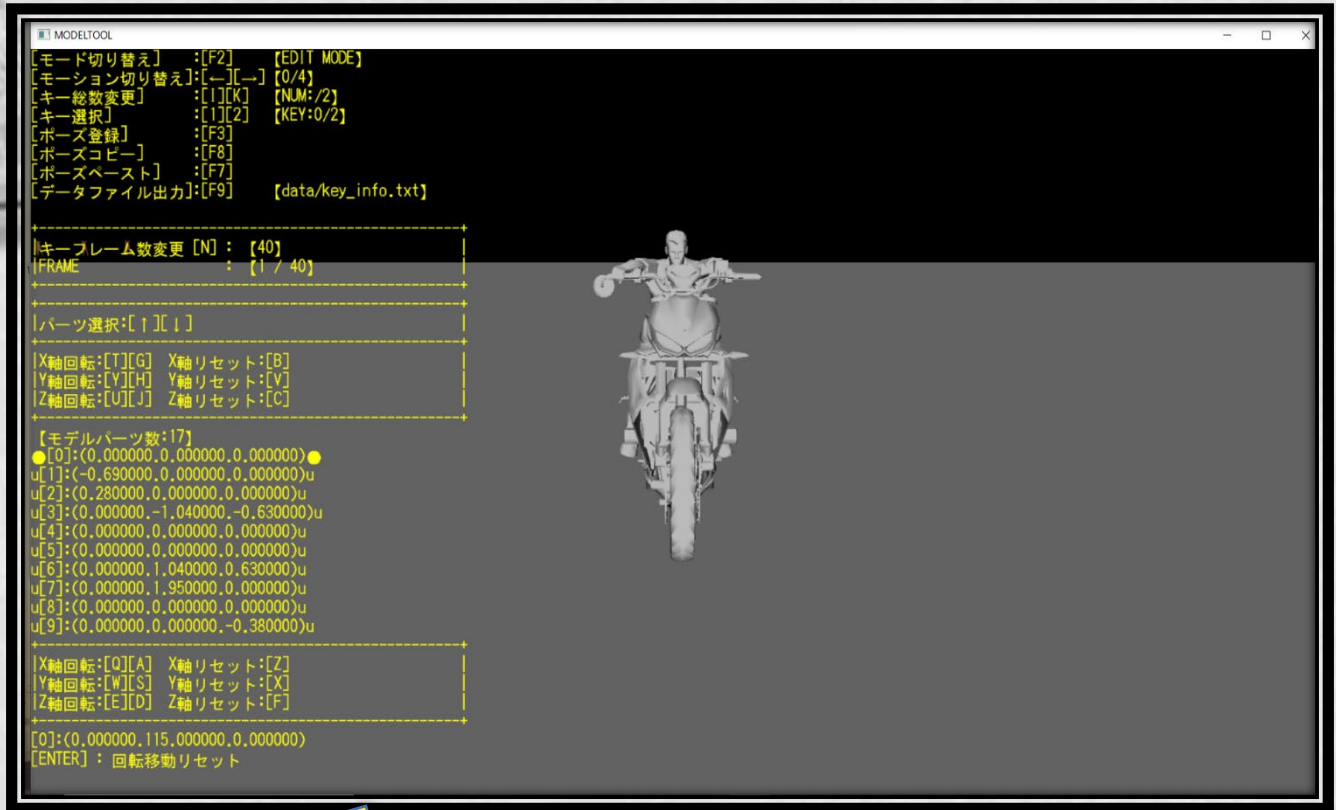
---
【モデルパーツ数:17】
●[0]:(0.000000,0.000000,0.000000)●
u[1]:(-0.690000,0.000000,0.000000)u
u[2]:(0.280000,0.000000,0.000000)u
u[3]:(0.000000,-1.040000,-0.630000)u
u[4]:(0.000000,0.000000,0.000000)u
u[5]:(0.000000,0.000000,0.000000)u
u[6]:(0.000000,1.040000,0.630000)u
u[7]:(0.000000,1.950000,0.000000)u
u[8]:(0.000000,0.000000,0.000000)u
u[9]:(0.000000,0.000000,-0.380000)u

---
[X軸回転:[O][A] X軸リセット:[Z]
[Y軸回転:[W][S] Y軸リセット:[X]
[Z軸回転:[E][D] Z軸リセット:[F]

---
[0]:(0.000000,115.000000,0.000000)
[ENTER] : 回転移動リセット
```



3Dモーションツール (操作説明1)



手順1

全パーツを自由に動かし
好きなモーションポーズを制作

手順2

気に入ったモーションが出来たら
F2キーで動かすことが可能

手順3

F9キーで外部のテキストファイル
に書き込むのでそれを読み込めばOK!!

3Dモーションツール (操作説明2)

書き込まれたテキストファイル

```
# モーション情報
# [モーション情報 : 0]

=====

MOTIONSET
  LOOP = 1 # ループするかどうか[0:ループしない / 1:ループする]
  NUM_KEY = 2 # キー数

  KEYSET # --- << KEY : 0 / 2 >> ---
    FRAME = 40
    KEY # ---- [ 0 ] ----
      POS = 0.00 115.00 0.00
      ROT = -2.98 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 1 ] ----
      POS = 0.00 -1.00 -3.00
      ROT = -0.69 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 2 ] ----
      POS = -1.50 40.00 5.00
      ROT = 0.28 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 3 ] ----
      POS = -18.00 35.00 11.00
      ROT = 0.00 -1.04 -0.63
    END_KEY

    KEY # ---- [ 4 ] ----
      POS = -18.00 3.00 -2.00
      ROT = 0.00 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 5 ] ----
      POS = -25.00 0.00 -1.50
      ROT = 0.00 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 6 ] ----
      POS = 16.50 35.00 11.00
      ROT = 0.00 1.04 0.63
    END_KEY

    KEY # ---- [ 7 ] ----
      POS = 18.00 3.00 -2.00
      ROT = 0.00 1.95 0.00
    END_KEY
```

手順3を詳しく!!

書き込まれた
テキストをコピー

モーションを読み込んでいる
テキストファイル

```
# ニュートラルモーション[0]

MOTIONSET
  LOOP = 1 # ループするかどうか[0:ループしない / 1:ループする]
  NUM_KEY = 2 # キー数

  KEYSET # --- << KEY : 0 / 2 >> ---
    FRAME = 40
    KEY # ---- [ 0 ] ----
      POS = 0.00 0.00 0.00
      ROT = 0.00 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 1 ] ----
      POS = 0.00 0.00 0.00
      ROT = -0.69 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 2 ] ----
      POS = 0.00 0.00 0.00
      ROT = 0.28 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 3 ] ----
      POS = 0.00 0.00 0.00
      ROT = 0.00 -1.04 -0.63
    END_KEY

    KEY # ---- [ 4 ] ----
      POS = 0.00 0.00 0.00
      ROT = 0.00 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 5 ] ----
      POS = 0.00 0.00 0.00
      ROT = 0.00 0.00 0.00
    END_KEY

    KEY # ---- [ 6 ] ----
      POS = 0.00 0.00 0.00
      ROT = -0.00 1.04 0.63
    END_KEY

    KEY # ---- [ 7 ] ----
      POS = 0.00 0.00 0.00
      ROT = 0.00 2.00 0.00
    END_KEY
```

```
# 『モーションビュー』スクリプトファイル [motion_player00.txt]
# Author : MIURA YUDAI

=====

SCRIPT # この行は絶対消さないこと！

# モデル数
NUM_MODEL = 17

# モデルファイル名
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerwaist.x # [0]腰
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerbody.x # [1]胴体
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerhead.x # [2]頭
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerrightshoulder.x # [3]右肩
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerrightarm.x # [4]右腕
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerrightfist.x # [5]右手
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerleftshoulder.x # [6]左肩
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerleftarm.x # [7]左腕
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerleftfist.x # [8]左手
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerrightupper.x # [9]右足
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerrightlower.x # [10]右ひざ下
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerleftupper.x # [11]左足
MODEL_FILENAME = data/MODEL/playerleftlower.x # [12]左ひざ下
MODEL_FILENAME = data/MODEL/bikebody.x # [13]バイクのボディ
MODEL_FILENAME = data/MODEL/bikehead.x # [14]バイクの頭
MODEL_FILENAME = data/MODEL/taiya.x # [15]バイクのタイヤ
MODEL_FILENAME = data/MODEL/taiya2.x # [16]バイクのタイヤ2
```