

GUYS SHOOTOR

吉田学園情報ビジネス専門学校

羽鳥 太一

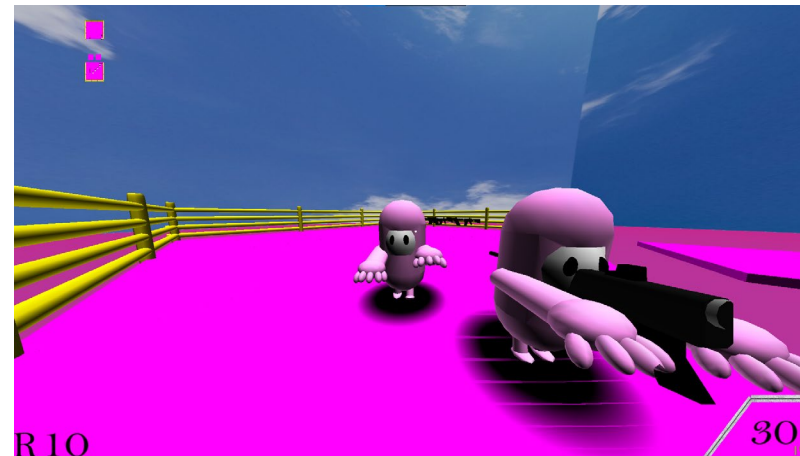
アピールポイント

1.FPS初心者でも遊べる簡単なゲーム性且後半に行けば行くほど難しくなり経験者でも楽しめる



←R0では敵の足が遅い

Rが上がる事に敵の速さが上がる→



2.Rは無限に続くので記録更新を目指してプレイに熱中できる



1st 25

2nd 10

3rd 05

←ランキング画面

ランキングを保存するテキストファイル→

A screenshot of a ranking screen from a game. At the top, there is a green number '144' and a black bar. Below this is a table with three rows. The first row has a blue number '1' and the text '25 ↓'. The second row has a blue number '2' and the text '10 ↓'. The third row has a blue number '3' and the text '5 ↓'. At the bottom of the table is a black bar with the text '[EOF]' in green. The table is set against a light yellow background.

1	25 ↓
2	10 ↓
3	5 ↓

[EOF]

3. モーション、階層構造の情報をテキストファイルから読み込む

```
#-----  
# モデルファイル名  
#-----  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_body.x ^ ^ ^ # [0]体  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_righthand.x ^ ^ ^ # [1]右腕  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_righthand_up.x ^ ^ ^ # [2]右手  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_lefthand.x ^ ^ ^ # [3]左腕  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_lefthand_up.x ^ ^ ^ # [4]左手  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_righthleg.x ^ ^ ^ # [5]右腿  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_righthleg_down.x ^ ^ ^ # [6]右足  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_lefthleg.x ^ ^ ^ # [7]左腿  
MODEL_FILENAME = data/MODEL/guys/guys1.4_lefthleg_down.x ^ ^ ^ # [8]左足  
#-----  
# キャラクター情報  
#-----  
CHARACTERSET  
^ NUM_PARTS = 9 ^ ^ ^ ^ # パーツ数  
^ MOVE = 2.0 ^ ^ ^ ^ # 移動量  
^ JUMP = 8.65 ^ ^ ^ ^ # ジャンプ量  
#-----  
PARTSSET  
^ INDEX = 0 ^ ^ ^ ^ # 体  
^ PARENT = -1 ^ ^ ^ ^ # (親)NULL  
^ POS = 0.0 2.5 0.0  
^ ROT = 0.0 0.0 0.0  
END_PARTSSET  
#-----  
PARTSSET  
^ INDEX = 1 ^ ^ ^ ^ # 右腕  
^ PARENT = 0 ^ ^ ^ ^ # (親)体  
^ POS = 6.0 12.0 0.0  
^ ROT = 0.0 0.0 0.0  
END_PARTSSET  
#-----  
PARTSSET
```

←階層構造を組み合わせるモデルと
改造構造の位置、親の情報

そのモーションのループの有無、キーの数
フレーム数、キーの位置の情報→

```
0 #-----  
0 # モーション情報  
1 #-----  
2 #-----  
3 # ニュートラルモーション  
4 #-----  
5 MOTIONSET  
6 LOOP = 1 ^ ^ ^ # ループするかどうか[0:ループしない / 1:ループする]  
7 NUM_KEY = 2 ^ ^ ^ # キー数  
8 #-----  
9 KEYSSET ^ ^ ^ # --- << KEY : 0 / 2 >> ---  
0 ^ FRAME = 40  
1 ^ KEY # ----- [ 0 ] -----  
2 ^ ^ POS = 0.00 0.13 0.00  
3 ^ ^ ROT = 0.00 0.00 0.00  
4 ^ END_KEY  
5  
6 ^ KEY # ----- [ 1 ] -----  
7 ^ ^ POS = 0.00 0.00 0.00  
8 ^ ^ ROT = 0.00 0.33 -0.72  
9 ^ END_KEY  
0  
1 ^ KEY # ----- [ 2 ] -----  
2 ^ ^ POS = 0.00 0.00 0.00  
3 ^ ^ ROT = 0.00 0.00 0.00  
4 ^ END_KEY  
5  
6 ^ KEY # ----- [ 3 ] -----  
7 ^ ^ POS = 0.00 0.00 0.00  
8 ^ ^ ROT = 0.00 -0.33 0.66  
9 ^ END_KEY  
0  
1 ^ KEY # ----- [ 4 ] -----  
2 ^ ^ POS = 0.00 0.00 0.00  
3 ^ ^ ROT = 0.00 0.00 0.00
```