

箱庭の戦い

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

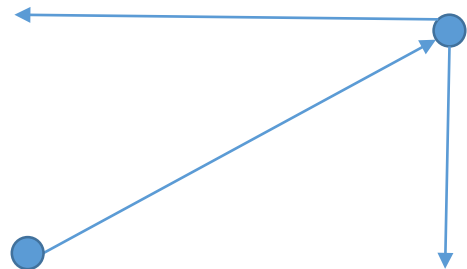
1.対人FPSをやった事がない人でも出来る難易度

銃の反動が小さく高度なテクニックも要らず
純粋な撃ち合いなので例え初心者でも簡単に遊べるような
難易度に仕上がってます。

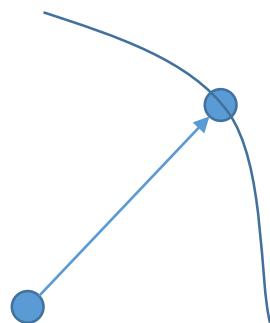
2.シンプルなルール

相手を撃ってストックを減らす
という誰でも分かるルールで子供から大人
まで遊べる

3.極座標を用いた視点移動



←前作までは球体のような
視点移動が出来なかった

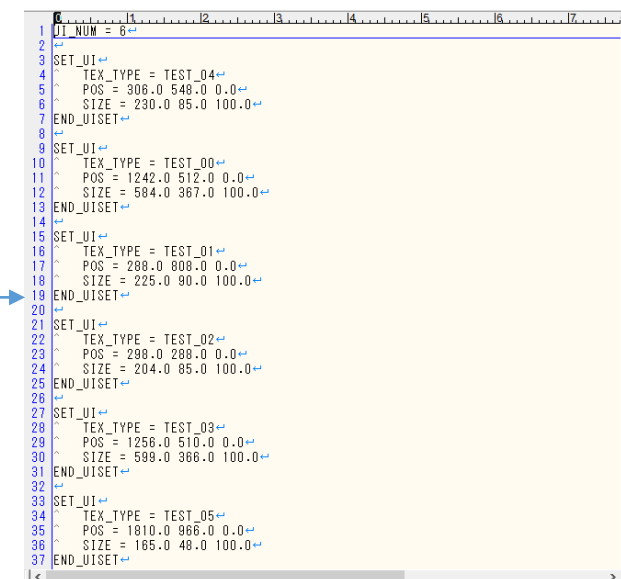


←極座標を用いることで球体
の視点移動が可能になった

3. 独自のエディターでステージ配置やタイトル等の配置をプログラマー以外でも配置が可能



配置したのをテキストファイル
に出力



テキストファイルをパスに入れば
エディターの通りの物が配置される



4.クラス内唯一ネットワーク対戦(LANローカル)

今まででは対戦や協力をするなら画面分割をしないと
いけなかったが今回はLANローカルによる対戦が可能

```
→ }  
→ CTcpListener *pListener := new CTcpListener;  
→ if (pListener != NULL && pListener->Init() == true)  
→ {  
→     while (pListener != NULL)  
→     {  
→         CCommunication *pCommunication;  
  
→         // 接続待ち  
→         pCommunication := pListener->Accept();  
→         g_nRoomCount++;  
  
→         // スレッド生成  
→         thread th(RoomCreate, pCommunication, pListener);  
  
→         // 部屋を作り終わるまでブロック  
→         th.join();  
→     }  
→ }  
→ if (pListener != NULL)  
→ {  
→     pListener->Uninit();  
→ }
```

←サーバーのコード