平成30年1月19日

清風情報工科学院

デザイン・コンピュータ学科

ゲーム専攻　2年

井上　京介

　2年生後期課題

目次

1. 初めに･････････････････2P
2. ゲームについて･････････3P
   * 1. 概要
     2. ゲームの流れ
     3. ゲームの画面
     4. 操作説明
     5. テクニック
     6. 起動方法
     7. 動作環境
3. 企画・制作･････････････6P
   * 1. 制作目的
     2. 制作期間
     3. 担当箇所
     4. こだわったところ
     5. がんばったところ
     6. 開発環境
     7. 使用したソフト

初めに

今回、私の作品を見ていただきありがとうございます。

　今回のゲームは、一人用のゲームです。

　全方位から襲ってくる敵をひたすら倒すゲームです。

ゲームについて

概要

　自分のキャラクターで相手のキャラクターを落とせば勝ちです。

ゲームの流れ

ゲームクリア画面

一定時間耐えきったら。

タイトル

ステージ

自分のHpがゼロになったら

ゲームオーバー画面

ゲームの画面

タイトル画面です。

コントローラのAキーで、

ゲームへ。

メイン画面です。

左スティックで、画面が回ります。

ので照準を合わせて敵に向かって、

コントローラのAキーで、撃って下さい。

右上の数字が0になれば、クリアです。

ゲームオーバーは左上の数字が0になることです。

真ん中の数字はスコアで、敵を倒した数、

\*100ポイントです。

ゲームクリア画面です。

Aキーでタイトルに戻ります。

ゲームオーバー画面です。

Aキーでタイトルに戻ります。

## 操作説明

Aキー 　　：　ゲーム中（射撃）、その他（シーン移動）

左スティック：　左右回転

## テクニック

長押しするよりかは、ある程度狙い定めたほうが、クリアしやすいです。

## おまけ

キーボート゛のIキーを押してから、コントローラのAキーを押すと・・・

## 起動方法

　ゲームを起動するには、Exeフォルダの「3DTPS.exe」を実行して下さい。

## 動作環境

オペレーティングシステム：Windows 7 32bit

プロセッサ：Intel(R) Core(TM)i7-6700 [CPU@3.40GHz](mailto:CPU@3.40GHz)

メモリ：8.00GB

グラフィックボード：VIDIA GeForce GT 730

# 企画・制作について

## 制作目的

２年3DSTGの課題で作ったものです。

## 制作期間

約1ヵ月

## 担当箇所

　プログラムは自分でくみました。

## こだわったところ

ゲームの内部ですが、クラスをできるだけ使いやすくするようにしました。

## がんばったところ

　上と被りますが、クラスに分けていく作業です。

## 開発環境

Visual Studio 2013

## 使用したソフト

Visual Studio 2013

## 素材をお借りしたサイト様

音楽 ：魔王魂