

SPACE WAR

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科 2年 加藤瑞葵

開発環境：Visual Studio 2015 , C / DirectX9

制作期間：2020年12月 ～ 2021年3月（約3か月）

ジャンル：3Dアクションゲーム

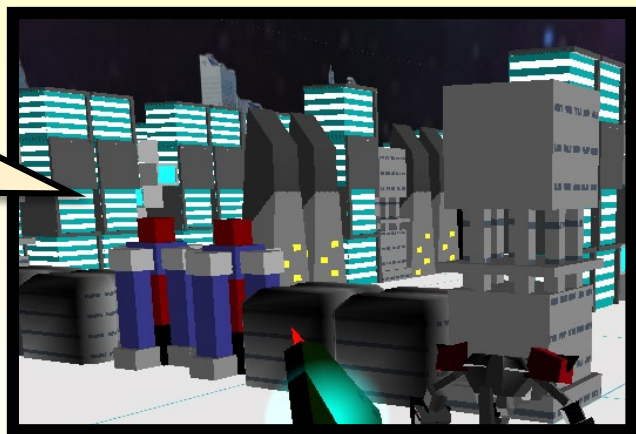
制作人数：6人

アピールポイント1 外部ファイルからステージを生成

```
161 #-----  
162 # モデル配置情報  
163 #-----  
164  
165 #-----  
166 # ビル0(1)  
167 #-----  
168 MODELSET  
169 ^ TYPE = 5  
170 ^ POS = -150 0 150  
171 ^ ROT = 0 90 0  
172 END_MODELSET  
173
```

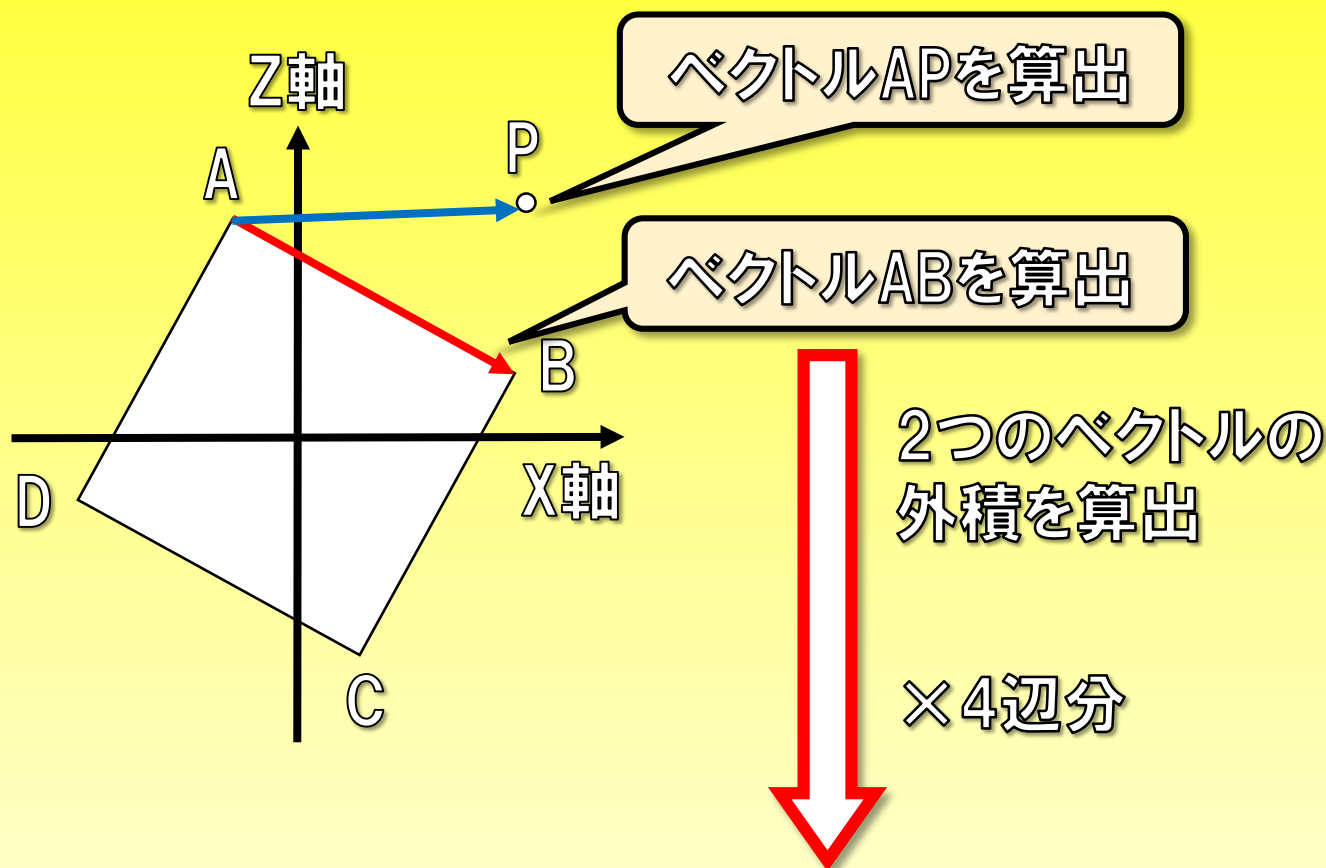
テキストファイルから
種類、位置、回転の
情報を読み込む

読み込んだ情報をもとにモデルを設置



外部ファイルを書き換えるだけで
ステージを作ることができる！

アピールポイント2 Y軸回転したモデルとの当たり判定



全てが0より小さいなら当たってる！

この方法を使えば...

Y軸に回転したオブジェクトとの
当たり判定が可能に！

アピールポイント3 ロックオンして敵を攻撃できる！

ロックオンボタンを押す



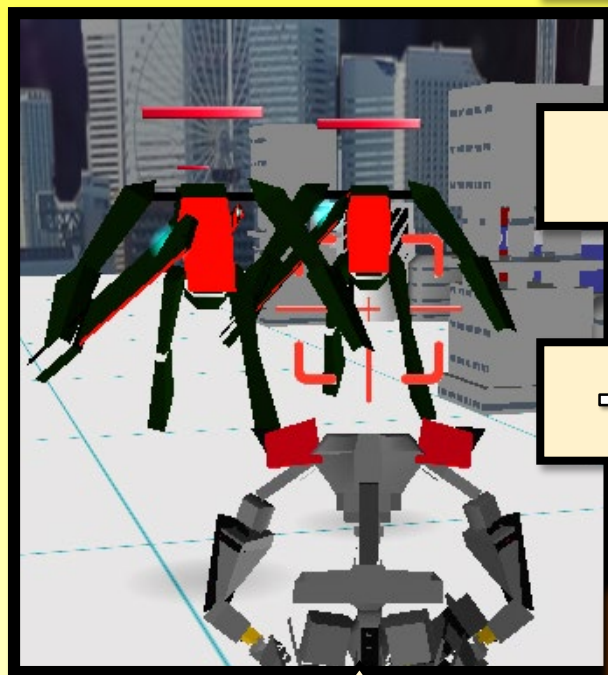
全ての敵を参照



一番近くの敵を取得



ロックオン！



ロックオン時は常に敵の方向を向く！

**ロックオンができることにより
攻撃が当てやすくなる！**