

SPACE DESTROYER

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：2021年7月 ～ 2021年9月（約2か月）

ジャンル：2Dシューティング

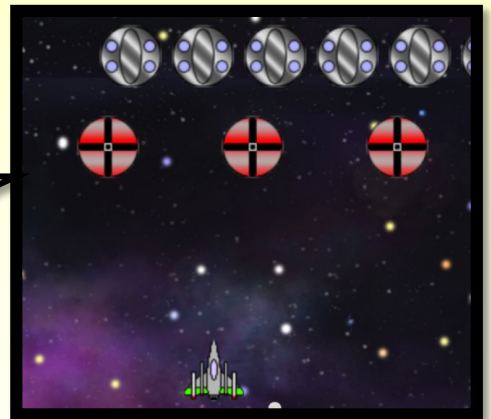
制作人数：1人

アピールポイント1 外部ファイルを使用した敵の配置

```
26 //-----  
27 //敵の配置←  
28 //-----  
29 //-----  
30 //1陣←  
31 //-----  
32 ENEMYSET←  
33 ^ POS = 100 0←  
34 ^ MOVE = 0 1←  
35 ^ TYPE = 1←  
36 ^ MOVETYPE = 0←  
37 ^ FRAME = 60←  
38 END ENEMYSET←
```

テキストファイルから敵の
**位置、移動量、種類、
移動パターン、
出現タイミング**を取得

取得した情報をもとに
敵を配置



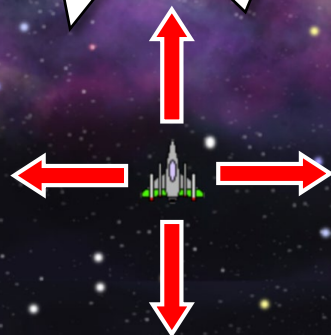
**外部ファイルを書き換えるだけで
配置ができるので**

開発ツールを開く必要がない！

アピールポイント2 丁寧に作り込まれたチュートリアル

自由に動ける！

まず初めに自機を動かしてみましょう。
「W・A・S・Dキー」もしくは、「○スティック」で上下左右に移動できます。



試し打ちができる！



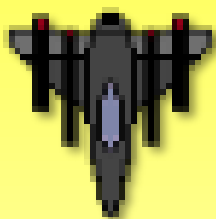
上手く動かしましたね！

次に対撃をしてみましょう。敵を一体用意しました。その敵を狙って
「SPACEキー」もしくは、「○ボタン」で弾を撃ち敵を倒しましょう！

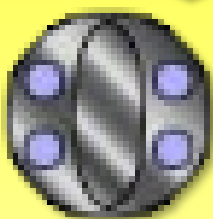
自機を実際に動かしながら
フェーズごとに説明することで
わかりやすい！遊びやすい！

アピールポイント3 テクスチャクラスの制作

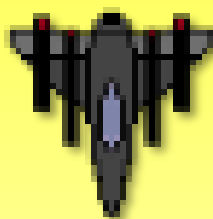
Enemyクラスの初期化処理で
テクスチャを読み込む場合...



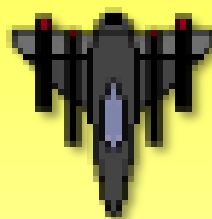
enemy [0]



enemy [1]



enemy [2]



enemy [3]

ムダ!!

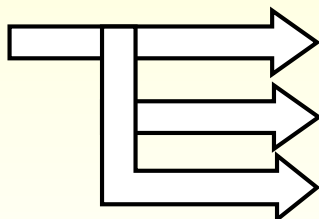
同じテクスチャを2度以上
読み込んでしまう...

Textureクラス

使うテクスチャ全てを1回
読み込み管理するクラス



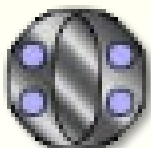
textureType [0]



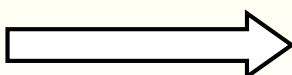
enemy [0]

enemy [2]

enemy [3]



textureType [1]



enemy [1]

割り当てる

生成にかかる処理が軽くなる!