

# ロッキーラン！！

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

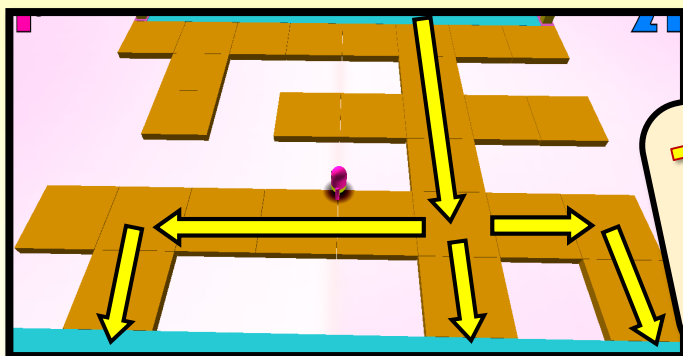
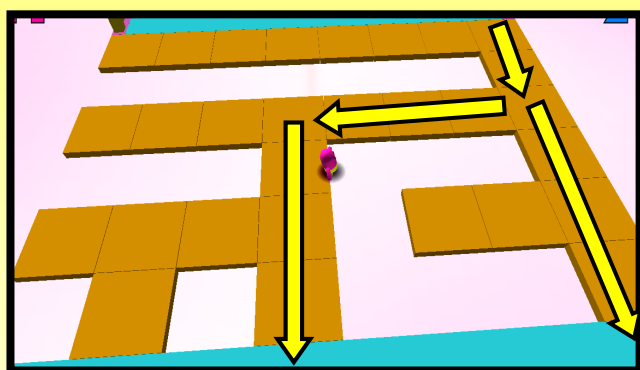
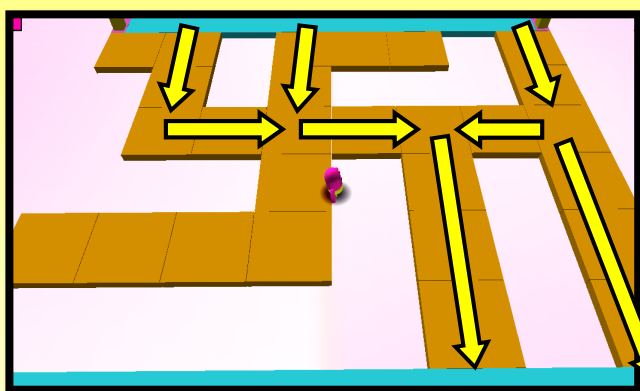
開発環境：Visual Studio 2015 , C++ / DirectX9

制作期間：2021年10月 ～ 2021年11月（約1か月）

ジャンル：3Dアクションゲーム

制作人数：5人

## アピールポイント1 アルゴリズムを使用したマップ生成



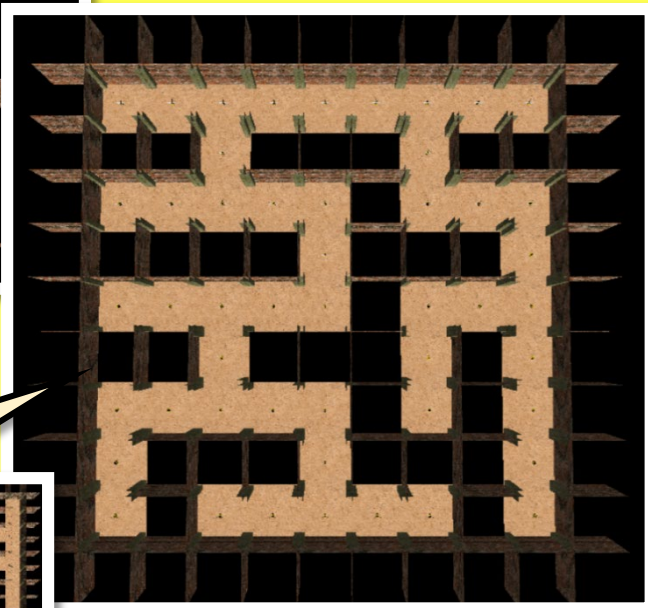
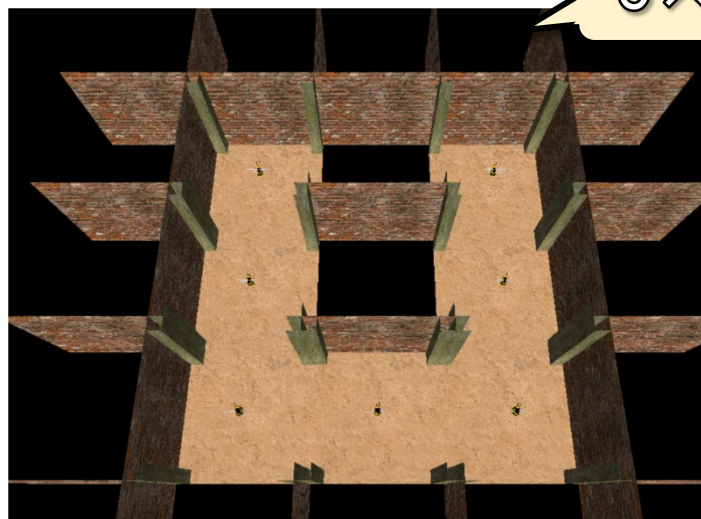
プレイする度  
ランダムに配置！

棒倒し法という

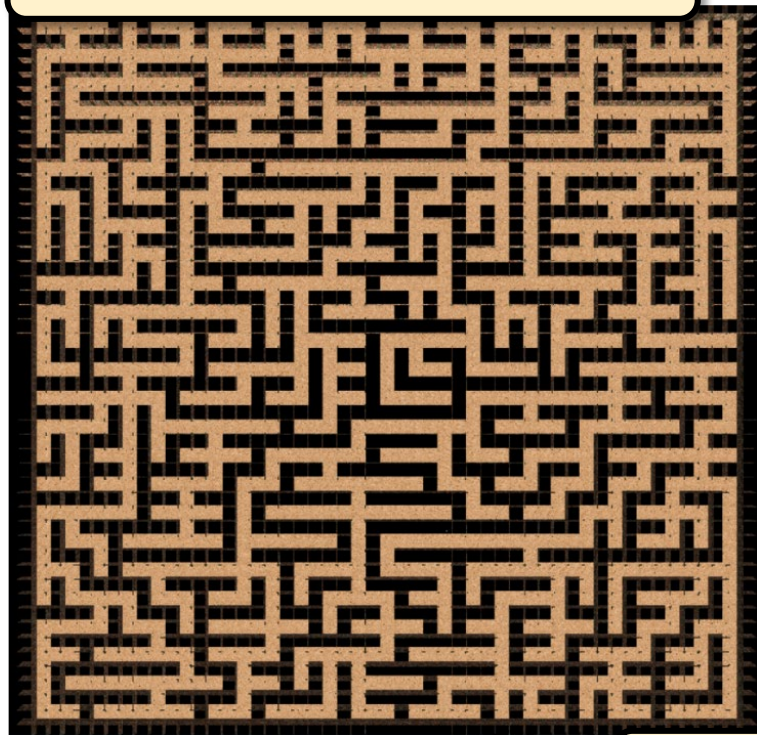
アルゴリズムを使用したことで

**必ず1本以上の道ができる！**

3×3のシンプルな道から…



9×9のダンジョンも…



こんなに大きいのも!?



すごく巨大な迷路にも！

様々な大きさのマップに  
**応用可能！**

## アピールポイント2 効率化が図れるクラス構成を考案

例えば...

選択肢を  
点滅させたい

ゲージを下から  
上に動かしたい

UI

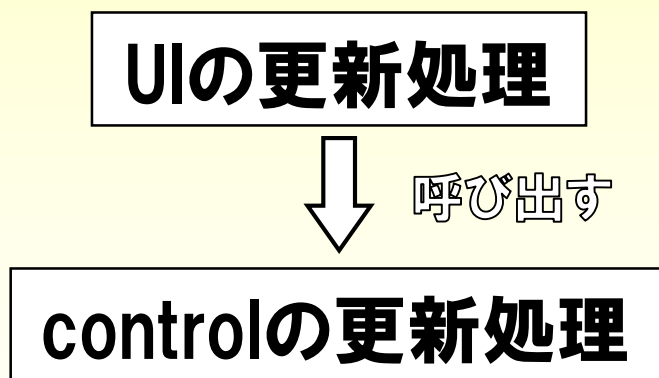
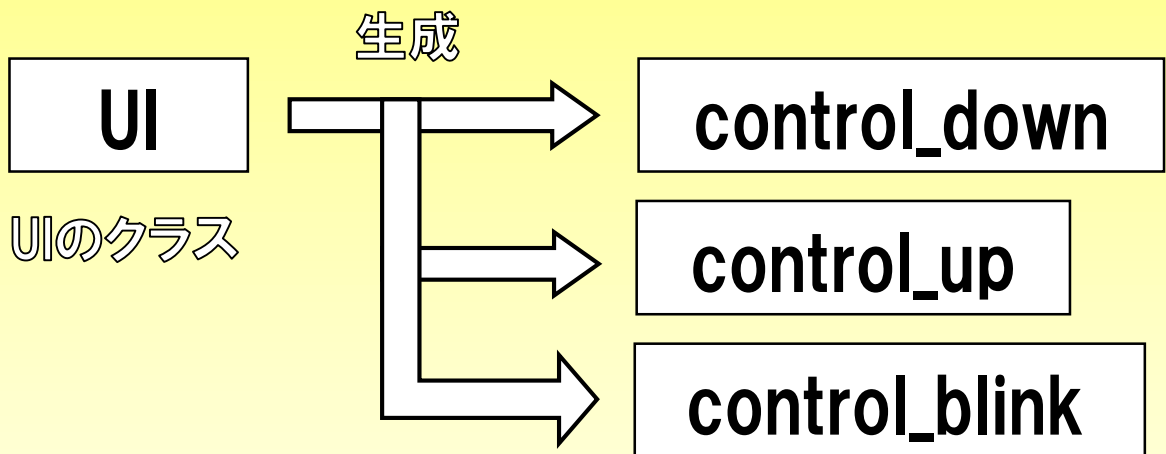
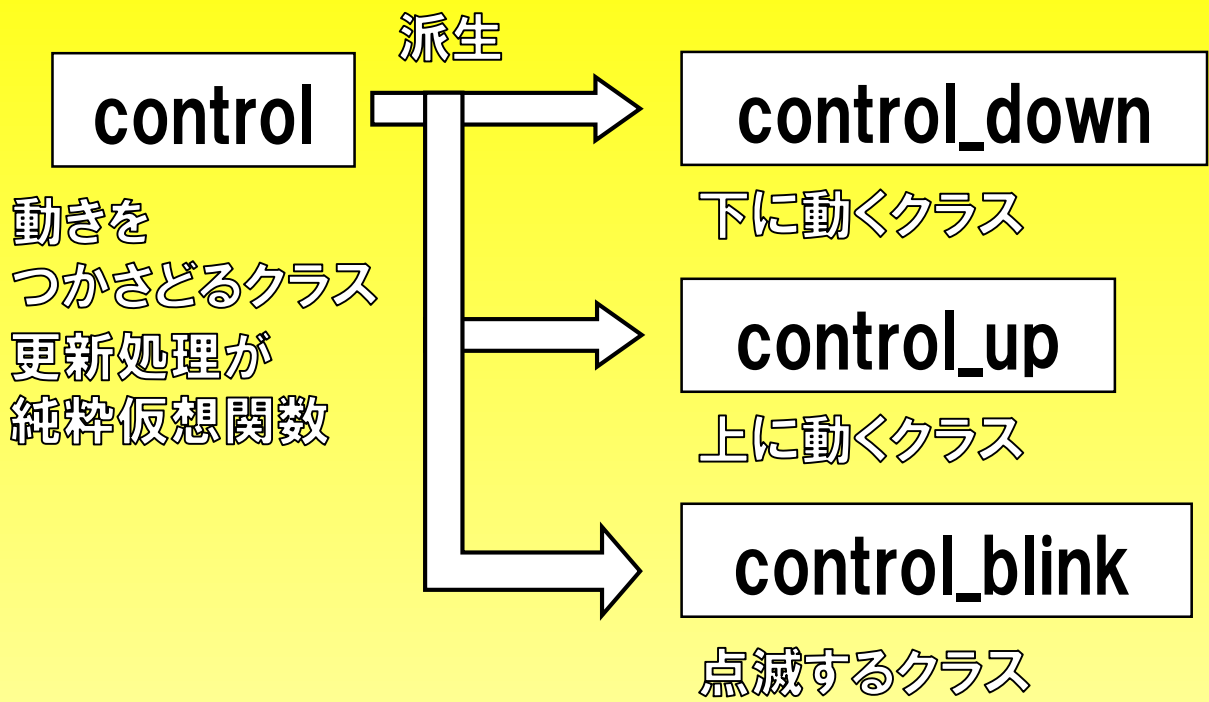
UIのクラス

タイトルを上から  
下に動かしたい

ランキングを上から  
下に動かしたい

ムダ!!

似たような処理を2回も  
書く必要が出てくる...



同じコードを書かずに済むことで  
**効率化を図ることができる！**