

# Road To The Top

使用言語：C言語

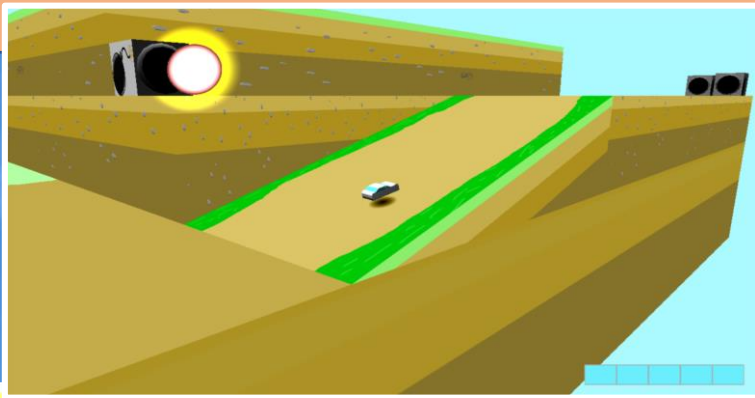
開発環境：Visual Studio 2015    DirectX9

開発期間：12月初め～12/23    約1か月弱

## //アピールポイント

### 全体を見渡せる開放的なステージ

「進め！キノピオ隊長」のようなゲームを作りたい、制作を開始したので、ステージは箱庭型のものとなり、プレイヤーを中心にステージを上下左右どの角度からでも見渡せることで、ステージの把握や向かう先がとても分かりやすい。



## //使用したもの

### /\*三角関数\*/

プレイヤーの移動量や弾の発射角度など様々に使用

### /\*外部ファイル\*/

マップに配置しているオブジェクトの位置や向き、テクスチャの幅など多くの情報を外部ファイルにまとめた

### /\*メッシュ(縮退)ポリゴン\*/

フィールド(地面)や坂道の壁の頂点情報の設定において、縮退ポリゴンを使用し、複雑な形の地形の生成やメモリの使用領域を減らすことができた。