



作品說明書

タイトル : BattleGym3D

開発期間 : 2018.11 - 2019.2

開発人数 : 1人

動作環境 : Windows10

制作環境 :  C

 C++

 Visual Studio 2017

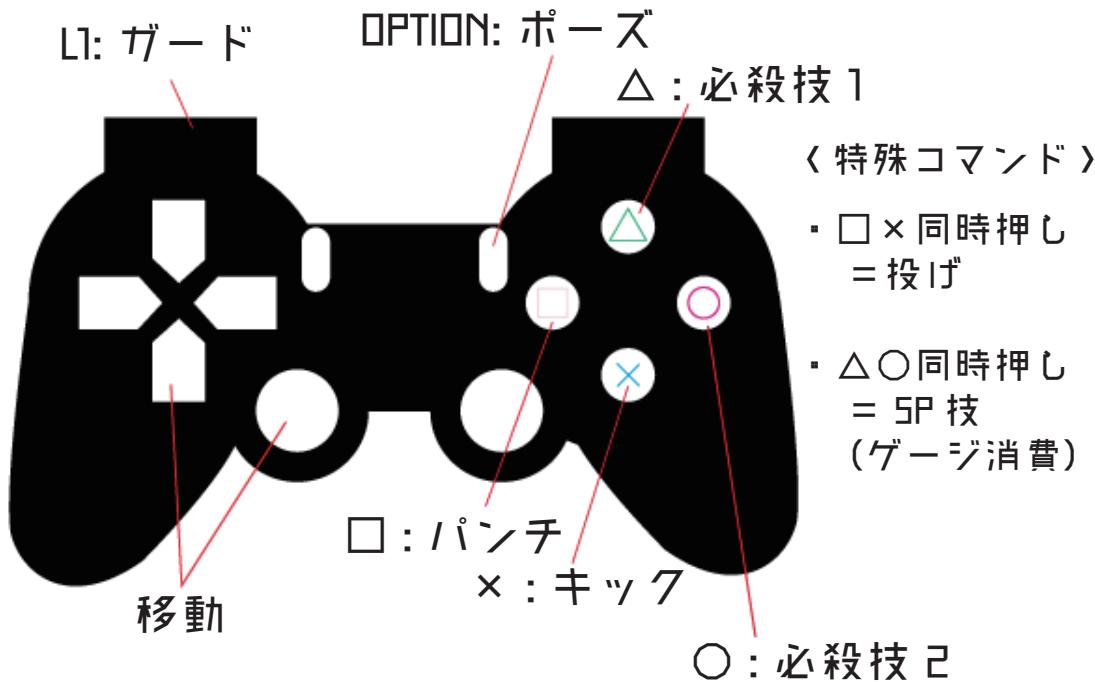
Microsoft
 DirectX9 (June2010)

 3ds Max 2016

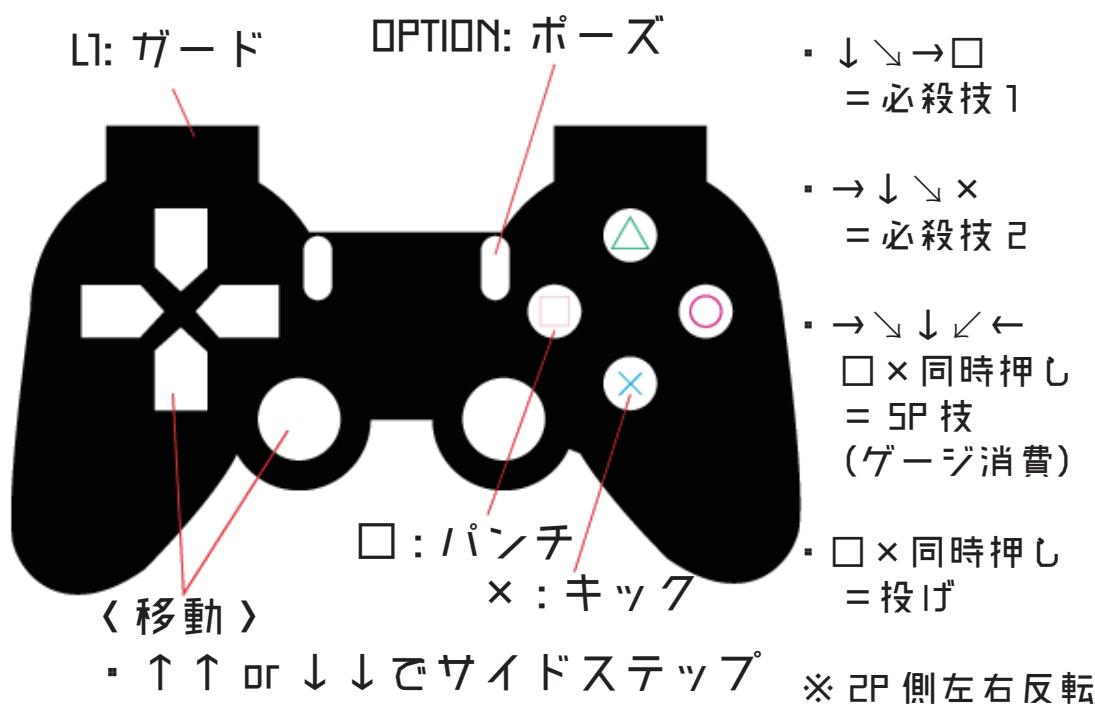
 GitHub

操作方法

«EasyInput»



«CommandInput»





<制作意図>

よく「格闘ゲームは操作が難しい」と言われる所以で、初心者でも上級者と同じように楽しめるよう、操作方法を2種類から選べるように工夫しました。“EasyInput”はワンボタンで必殺技が出せるように、“CommandInput”は一般的な格闘ゲームのようにコマンド入力で必殺技を出せるようにしました(Easyと比べて与ダメージ1.1倍)。



また、3Dゲームの制作に欠かせないスキンアニメーションを勉強するため、DirectXを用いたアニメーションを実装しました。



そのほか、カメラをキャラクターに追従させたり、パーティクルを用いたエフェクトも多数使い、ゲームを盛り上げられるように工夫しました。また当たり判定はモデルのボーン座標をリアルタイムに取得し、球パーティごとに球をつけることで、違和感のない当たり判定になっています。



当たり判定の見やすいデバッグモード

現在、更なるクオリティアップに向けて

- ・ カメラアングルの工夫
- ・ 技を増やす
- ・ コンボの実装

に取り組んでいます。

素材

モデル：mixamo 様 <https://www.mixamo.com/>

<http://tktknkyo.hatenadiary.jp/entry/2017/12/31/095520>

SE：Music is VFR 様 <http://musicisvfr.com/>

Wingless Seraph 様 <https://wingless-seraph.net/>

BGM：フリー BGM・音楽素材 MusMus 様 <http://musmus.main.jp/>

背景：安野譲様 <http://www.aj.undo.jp/index.html>