



作品説明書

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++
-  VisualStudio 2017
-  DirectX9 (June2010)
-  3dsMax 2016
-  GitHub

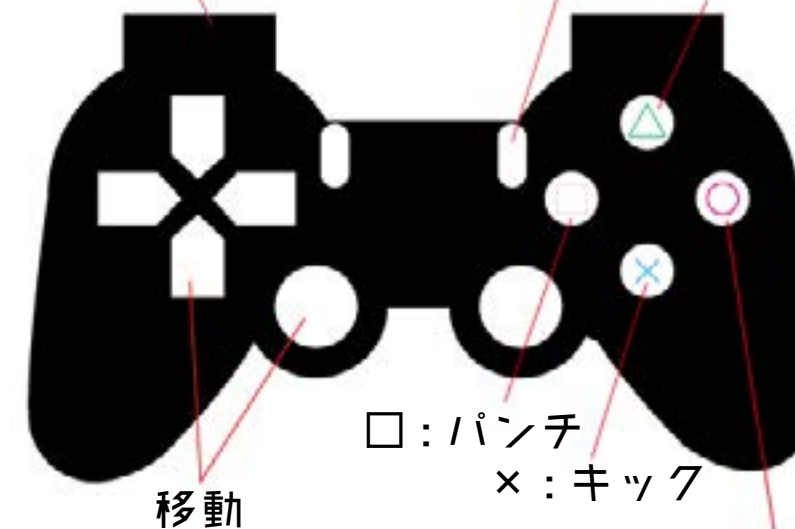
操作方法

<<EasyInput>>

L1: ガード

OPTION: ポーズ

△: 必殺技 1



< 特殊コマンド >

・ □ × 同時押し
= 投げ

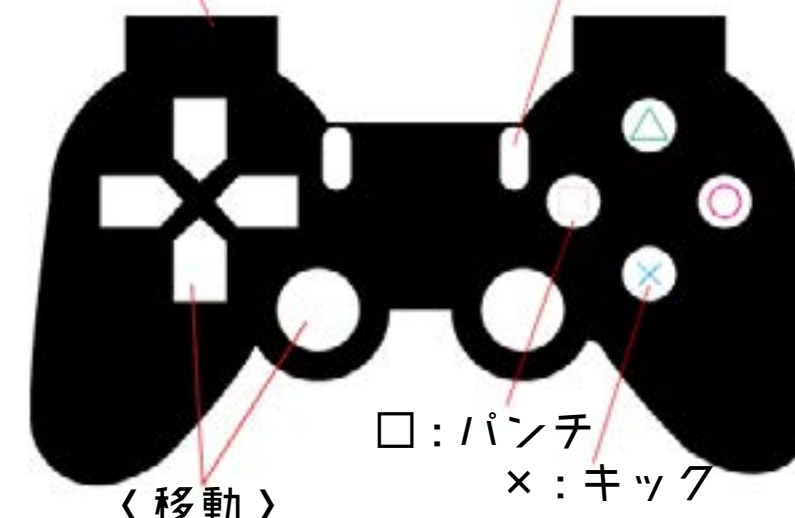
・ △ ○ 同時押し
= SP 技
(ゲージ消費)

○: 必殺技 2

<<CommandInput>>

L1: ガード

OPTION: ポーズ



< 特殊コマンド >

・ ↓ ↘ → □
= 必殺技 1

・ → ↓ ↘ ×
= 必殺技 2

・ → ↘ ↓ ↙ ←
□ × 同時押し
= SP 技
(ゲージ消費)

・ □ × 同時押し
= 投げ

< 移動 >

・ ↑ ↑ or ↓ ↓ でサイドステップ

※ 2P 側左右反転

< 制作意図 >

よく「格闘ゲームは操作が難しい」と言われるので、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、球パーツ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。



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://tktnkkyo.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>