

Annihilate!

アナイアレート!

開発環境 : DirectX

作品名 : Annihilate!

開発言語 : C言語

氏 名 : 藤田 勇一

制作期間 : 11月中旬～12月下旬

アピールポイント1

プレイヤーにモーションをつけています



アピールポイント2

外部ファイルからステージ配置や
ステータス情報などを読み込んでいます

```
1 #-----
2 # 敵のパラメーター設定 [enemy.txt]
3 # Author : you
4 #-----
5 # 敵のパラメーター情報
6 #-----
7 # STATUS_ENEMYSET
8 #-----
9 # ENEMYSET
10 # TYPE = 0
11 # LIFE = 75
12 # SCORE = 800
13 # ATTACK_CNT = 80
14 # FORWARD_MOVE = 3.0
15 # BACKWARD_MOVE = 0.0
16 # LOOK_REV = 0.05
17 # FIND_RADIUS = 280.0
18 # ATTACK_RADIUS = 50.0
19 # BACKWARD_RADIUS = 0.0
20 # BACKWARD_ENABLE = 1
21 # WEED_CNTSPAWN = 180
22 # WEED_MINSPAWN = 0
23 # WEED_MAXSPAWN = 3
24 # WEED_RANDSPAWN = 150
25 # END_ENEMYSET
26 #-----
27 # 種類
28 # 体力
29 # スコア加算量
30 # 攻撃頻度
31 # 前進の移動量
32 # 後退の移動量
33 # 振り向き補正係数
34 # 検知範囲
35 # 攻撃範囲
36 # 後退範囲
37 # 後退の ON / OFF (0 : ON, 1 : OFF)
38 # 雑草の出現頻度
39 # 雑草の最低出現数
40 # 雑草の最高出現数
41 # 雑草の出現位置のブレの半径
```

```
157 #-----
158 # オブジェクトの配置情報
159 # Author : you
160 #-----
161 # BREAKTYPE : 0 壊れない
162 # : 1 壊れる
163 #-----
164 # STAGE_OBJECTSET
165 #-----
166 # 木
167 # 奥
168 # 奥
169 # 奥
170 # 奥
171 # 奥
172 # 奥
173 # 奥
174 # 奥
175 # 奥
176 # 奥
177 # 奥
178 # 奥
179 # 奥
180 # 奥
181 # 奥
182 # 奥
183 # 奥
184 # 奥
185 # 奥
186 # 奥
187 # 奥
188 # 奥
189 # 奥
190 # 奥
191 # 奥
192 # 奥
193 # 奥
194 # 奥
195 # 奥
196 # 奥
```

```
1 #-----
2 # プレイヤーのセットアップ [player.txt]
3 # Author : you
4 #-----
5 # CHARACTERSET
6 #-----
7 # PARTSET
8 # INDEX = 0
9 # PARTSET
10 # INDEX = 1
11 # PARTSET
12 # INDEX = 2
13 # PARTSET
14 # INDEX = 3
15 # PARTSET
16 # INDEX = 4
17 # PARTSET
18 # INDEX = 5
19 # PARTSET
20 # INDEX = 6
21 # PARTSET
22 # INDEX = 7
23 # PARTSET
24 # INDEX = 8
25 # PARTSET
26 # INDEX = 9
27 # PARTSET
28 # INDEX = 10
29 # PARTSET
30 # INDEX = 11
31 # PARTSET
32 # INDEX = 12
33 # PARTSET
34 # INDEX = 13
35 # PARTSET
36 # INDEX = 14
37 # PARTSET
38 # INDEX = 15
39 # PARTSET
40 # INDEX = 16
41 # PARTSET
42 # INDEX = 17
43 # PARTSET
44 # INDEX = 18
45 # PARTSET
```