

Never GiveUp!

開発環境 : DirectX9

作品名 : Never GiveUp!

開発言語 : C++

氏 名 : 藤田 勇一

制作期間 : 1ヵ月(10月)

アピールポイント1

エディット機能による効率的なステージの配置



外部に保存

```
# ビルの配置情報
STAGE_BUILDINGSET
BUILDINGSET
  TYPE = 0
  POS = -4000.00 0.00 -4000.00
  ROT = 0.00 -1.57 0.00
  COLL = 1
  SCALE = 1.00
END_BUILDINGSET
BUILDINGSET
  TYPE = 0
  POS = -3440.00 0.00 -4000.00
  ROT = 0.00 -1.57 0.00
  COLL = 1
  SCALE = 1.00
END_BUILDINGSET
BUILDINGSET
  TYPE = 0
  POS = -2880.00 0.00 -4000.00
  ROT = 0.00 -1.57 0.00
  COLL = 1
  SCALE = 1.00
END_BUILDINGSET
BUILDINGSET
  TYPE = 0
  POS = -2320.00 0.00 -4000.00
  ROT = 0.00 -1.57 0.00
  COLL = 1
  SCALE = 1.00
END_BUILDINGSET
```

その他様々な機能を持つエディタ

アピールポイント2

レベルデザイン・ステージの見せ方へのこだわり



奥行に別ルートが見えるよう調整



直感的なユーザー
体験を意識