

「美少女と猛獣」作品説明書

ゲームの制作時間： 3 ヶ月（2020-7 ～ 2020-9）

使用したツール： visual studio、3dmax、photoshop、Github

API：DirectX9

言語: C 言語、C++

プログラミング全部個人一人で作った

1. ゲーム説明

DirectX9 で初めてチームで制作した3Dアクションロールプレイングゲームです。広いマップで自由に冒険できます。ザツを倒し、イースターエッグを探し、のんびりで遊べます。最後、BOSS を見つけて、勝負を賭けて激闘しよう。

2. 操作説明

	キーボード	Switch NS Joy-con
移動	A、S、D、W	左スティック
攻撃	J	A
回避	K	B
カメラ操作	Z、C	右スティック
アイテム使用	数字キーで使う	選択：左・右方向キー 使用：X

3. アピールポイント

- 1) スケルタルアクションを利用して、3D モデルがリアル動けます。
- 2) 視錐台カリング技術を利用して、カメラの視錐台の外にあるオブジェクトを表示されておらず、マップはめっちゃ大きいでも、スムーズに実行できます。
- 3) stencil buffer で影を作りました。
- 4) shader を利用してランバート拡散照明を得ます。
- 5) A-star アルゴリズムを使用してエネルギーの AI を実現します。
- 6) 自分で作った地形可視化編集エンジン使用し、可視化で自由に地形編集可能です。
- 7) OBJ モデルの導入と解析可能です。

HAL 東京 程凱旋