

ADVENTURE QUEST 説明資料

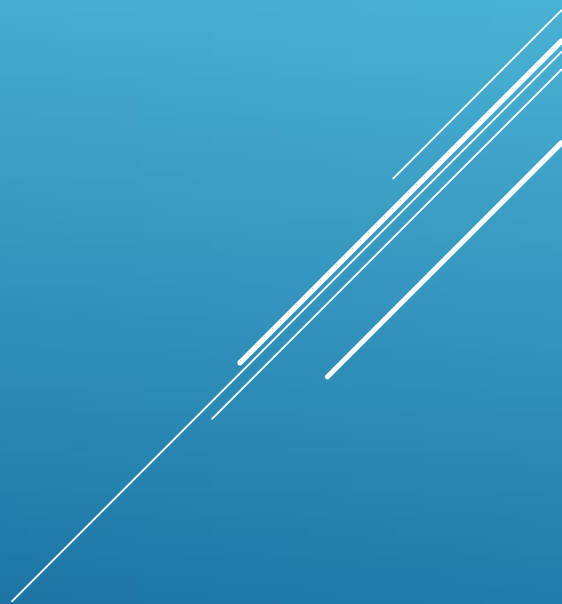
日本工学院八王子専門学校
ゲームクリエイター科
プログラマーコース
関川 育将

1. 作品概要

- ▶ジャンル 3Dアクションゲーム
- ▶開発期間 2か月
- ▶開発環境 VisualStudio2019、C++
- ▶プラットフォーム Windows
- ▶使用ライブラリ 学内ライブラリ (GSLib)

3種類のキャラクターでいろいろな方法で攻略できる3Dアクションゲームです。

2. 操作方法

- ▶ 決定：Bボタン
 - ▶ 移動：左スティック
 - ▶ カメラ操作：右スティック
 - ▶ 攻撃：Xボタン
 - ▶ 回避：Aボタン
 - ▶ ダッシュ：RBボタンを押しながら移動
- 
- A series of white diagonal lines of varying lengths and thicknesses, located in the bottom right corner of the slide, creating a sense of motion or speed.

3. コードのディレクトリ構造①

▶ Actor

▶ Player

- ▶ Knight
- ▶ Fighter
- ▶ Ranger

▶ Enemy

- ▶ Dragon
- ▶ Mage
- ▶ Orc
- ▶ Skeleton
- ▶ Golem

プレイヤー

ナイトクラス

ファイタークラス

レンジャークラス

エネミー

ドラゴンクラス

魔法使いクラス

オーククラス

スケルトンクラス

ゴーレムクラス

コードのディレクトリ構造②

- ▶ Camera

- ▶ Camera

カメラ処理

- ▶ World

- ▶ World

ワールドクラス

- ▶ Iworld

- ▶ Scene

- ▶ SceneManager

シーン管理

- ▶ TitleScene

タイトルシーン

- ▶ CharacterSelectScene

キャラセレクトシーン

- ▶ GamePlayScene

ゲームプレイシーン

コードのディレクトリ構造③

▶ Music

音楽管理

▶ BGM

BGM管理

▶ SE

SE管理

▶ Collision

当たり判定処理

▶ AttackCollider

攻撃判定

▶ BoundingSphere

球形当たり判定

▶ InvisibleWall

見えない壁で道を塞ぐ

▶ MageAttackCollider

魔法使い攻撃判定

▶ PlayerBullet

飛び道具用攻撃判定

▶ CommonNumber

共通して使用される変数用