

BlazeSmash

■作品概要

この作品は 6 人チームで、オンライン上で制作した作品になります。今回の制作では今まであまり制作してこなかったエフェクトに注力し、ImGui を使ってエフェクトツールを作り、移動、回転、拡大縮小、色などを細かく調整できるように制作しました。

○ジャンル：3D アクション

○制作期間：3 ヶ月

○制作環境：VisualStudio2015 DirectX9

作品を起動するには Microsoft Visual C++ 2015 再頒布可能パッケージが必要です。
(<https://www.microsoft.com/jajp/download/details.aspx?id=53587>)

○使用言語：C++

○参考作品：リーサルリーグブレイズ

<起動方法>

吉田学園情報ビジネス専門学校_伊藤陽梧/03_BlazeSmash/01_実行ファイル/BlazeSmash.exe

■作品説明

この作品は『リーサルリーグブレイズ』を参考にしてチームで制作した作品です。『リーサルリーグブレイズ』の弾を打ち合う戦いを踏襲しつつ自機をカスタマイズして戦えるようにしました。

■操作方法

[ゲームパッド] DirectInput を使っています 作成に使用した機種：ELECOM JC-U3613M

左スティック：移動

A：ジャンプ、B：バント、X：スイング、Y：キャッチ

■自分が担当した箇所

軌跡、エフェクト、エフェクトデータ管理、モデル作成、モーション全般

■見てほしいポイント

外部ファイルを使ってエフェクトを細かく設定できるようにした上で、ImGui を使ってエフェクトツール上でエフェクトの調整を行えるようにしました。

■注力・工夫した点

エフェクトを細かく設定できるように、外部ファイルを使って読み込みと書き込みをできるようにしました。また、よりエフェクトを作りやすいように ImGui を使ったツールを制作し、実際に値を変えながらエフェクトを生成したり、複数のエフェクトを組み合わせられるようにしました。

ボールの軌跡を移動する角度に合わせて出るようにし、斜めに動いた際にも違和感のないように制作を行っています。

■苦勞した点

緊急事態宣言中に在宅で制作していたため、メンバーの作業の進行度などの確認や情報共有をすることが大変で、自分の担当した部分でも遅れが出てしまいました。特にエフェクトやモーションは苦勞したところが多く、エフェクトは 2D と 3D の対応や平面によって移動や角度の処理を分けること、そしてそれらの処理をツールとして落とし込むことが大変でした。モーションはキャラクターの行動の選択肢が多い分、今までの制作よりもモーションを多く作らなければならなく、時間がかかってしまいました。

■反省点

作業にかけた時間

1つ1つの作業に時間がかかってしまい、特にエフェクトとモーションは予定よりかかってしまいました。作業が遅れてしまうと全体に影響が出てしまうので、より期限をしっかりと守らなければならないと感じました。またタスクが1人に偏ってしまったため、そういった面でも私の作業を早く終わらせればサポートや他の作業ができたかと反省しました。