

制作期間

4 か 周 (1年次12月~3月)

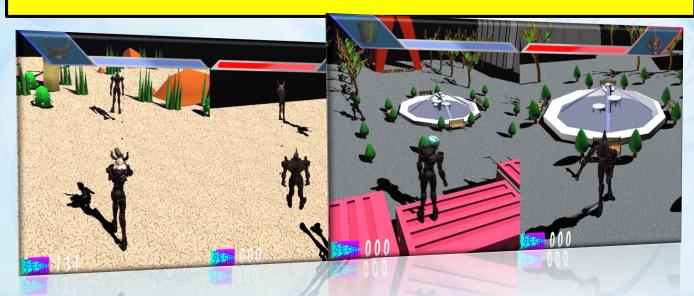
制作人数 5人

開発環境 Visual Studio 2015

DirectX 9 C言語

アピールポイント

- コントローラーの複数化や打撃・射撃・斬撃の 当たり判定の実装に時間をかけました。
- モーションでは、近接攻撃・射撃・ジャンプなど 細かいところにもこだわりました。
- シャドウマトリックスを利用し、モデルの形に 合わせた影を実装しました。
- キャラ・ステージは3種類ずつ制作し、ゲームに リプレイ性を与えました。
- 担当:インゲームの実装(体力ゲージ以外)
 - モーション、アイテム、コントローラー実装、 キャラクターの当たり判定等



吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科 TEAM C RARITY 堀合