

2021 年 1 月 19 日

神戸電子専門学校 ゲームソフト学科

国田 達也

## 開発概要

作品名	Slugger' s High (スラッガーズ・ハイ)
開発言語	C++
ライブラリ	DirectX 11
開発環境	Microsoft Visual Studio 2019
開発期間	約 4 ヶ月
使用ツール	GIMP Ver 2.10.22 Blender Ver 2.9.1
工夫した箇所	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 野球ゲームとアクションゲームが融合したものを作るため、プレイヤーの攻撃方法や外観を工夫。</li><li>・ 操作を簡略化し、直感的に遊べるように工夫。</li><li>・ 爽快感のあるゲームにするために大勢の敵を気持ちよく簡単に倒せるように工夫。</li><li>・ スコアやランクといったやりこみ要素を追加し、長く遊べるように工夫。</li></ul>
今後の追加予定	<ul style="list-style-type: none"><li>・ ボス敵の追加</li><li>・ ゲーム内 3 D モデルのブラッシュアップ</li><li>・ 攻撃判定の追加</li><li>・ 攻撃エフェクトの追加</li></ul>

# 使用ライブラリー一覧

<b>Direct3D11</b>	Windows SDK
	DirectX11 ライブラリ
<b>DirectX Math</b>	Windows SDK
	ベクトル、行列、レイ判定など
<b>DirectX Tool Kit</b>	<a href="https://github.com/microsoft/DirectXTK/">https://github.com/microsoft/DirectXTK/</a>
	ベクトル、行列、オーディオ
<b>DirectX Tex</b>	<a href="https://github.com/microsoft/DirectXTex/">https://github.com/microsoft/DirectXTex/</a>
	テクスチャ読み込み

<b>学校配布ソースコード</b>	Src/System 内
ウインドウ作成	Window/KdWindow.h
Direct3D 初期化	Direct3D/KdDirect3D.h
バッファ作成	Direct3D/KdBuffer.h
テクスチャ管理	Direct3D/KdTexture.h
3D モデル管理	Direct3D/KdModel.h
glTF 形式 3D モデル読み込み	Direct3D/KdGLTFLoader.h
板ポリゴン表示用シェーダー	Shader/EffectShader
3D モデル表示用シェーダー	Shader/StandardShader
2D 画像表示用シェーダー	Shader/SpriteShader
XAudio 管理	Audio/KdAudio.h

以上