



吉田学園情報ビジネス専門学校
ゲームスペシャリスト学科3年 草刈 翔

作品概要

開発環境: Visual Studio 2015, C++

制作期間: 7月中旬～11月下旬(約5ヶ月)

ジャンル: 3Dアクションゲーム

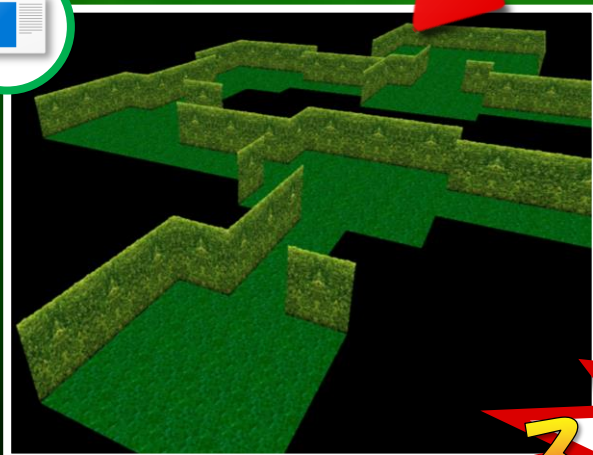
アピールポイントその1

外部ファイルからステージを生成!



```
の配置情報<<
41 FIELDSET<<
42 TEXTYPE = 1<< #種類<<
43 POS = 0.00 0.00 0.00<< #位置(X/Y/Z)<<
44 ROT = 0.00 0.00 0.00<< #向き(X/Y/Z)<<
45 BLOCK = 4 4<< #分割数(横/縦)<<
46 SIZE = 1200 1200<< #サイズ(横/縦)<<
47 END_FIELDSET<<
48
49 FIELDSET<<
50 TEXTYPE = 1<< #種類<<
51 POS = 0.00 0.00 1200.00<< #位置(X/Y/Z)<<
52 ROT = 0.00 0.00 0.00<< #向き(X/Y/Z)<<
53 BLOCK = 4 4<< #分割数(横/縦)<<
54 SIZE = 400 1200<< #サイズ(横/縦)<<
55 END_FIELDSET<<
56
57 FIELDSET<<
58 TEXTYPE = 1<< #種類<<
59 POS = 0.00 0.00 2600.00<< #位置(X/Y/Z)<<
60 ROT = 0.00 0.00 0.00<< #向き(X/Y/Z)<<
61 BLOCK = 4 4<< #分割数(横/縦)<<
62 SIZE = 1600 1600<< #サイズ(横/縦)<<
63 END_FIELDSET<<
```

地面や壁など、ステージの
オブジェクトの配置情報を
自作ツールから出力



ツールから出力された
テキストファイルの情報を
読み込み・配置する
プログラムを作成

**ステージの制作時間を
大幅に短縮**

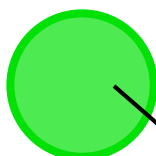
アピールポイントその2

攻撃判定をモデルに追従！



攻撃判定に、追従元となるモデルの情報を設定

(例) 攻撃判定



モデル情報を保存する
m_pParentの変数をもつ



m_pParentに
斧のモデル情報を
設定する

これによって、モデル側のワールドマトリックス座標が
攻撃判定側で取得可能になる

お互いのワールドマトリックスを掛け合わせた値を
攻撃判定側に設定すると...



プレイヤーの攻撃時、
斧の動きに合わせて
攻撃判定が追従！

※画像は当たり判定を可視化させたもの

見た目の違和感なく
当たり判定を付けられる！