



# うさぎジャンピング!

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2年 草刈 翔

## ゲーム概要

開発環境: Visual Studio 2015, C++/DirectX9

制作期間: 11月中旬~2月中旬(約4ヶ月)

制作人数: 1人



## アピールポイントその1

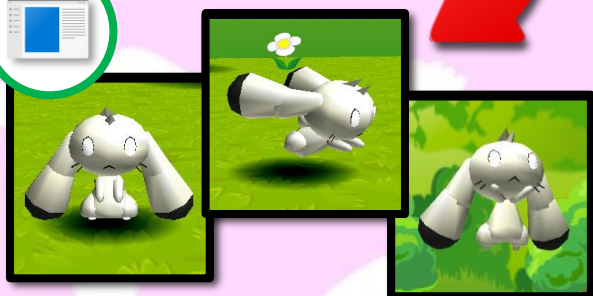
### キャラクターのモーションを

### テキストファイルから読み込み!



```
情報  
モーション  
---  
LOOP = 1  
NUM_KEY = 2  
KEYSET = 0  
FRAME = 50  
KEY # [ 0 ]  
POS = 0.00 0.00 0.00  
ROT = 0.13 0.00 0.00  
END_KEY  
KEY # [ 1 ]  
POS = 0.00 0.00 0.00  
ROT = -0.10 0.00 0.00  
END_KEY  
KEY # [ 2 ]  
POS = 0.00 0.00 0.00  
ROT = -0.00 1.16 1.07  
END_KEY
```

キーごとの**フレーム数**、  
モデルの**位置**や**向き**といった  
情報を入力



**テキストファイルの情報を  
読み込み、それらの情報を  
もとにしてモデルを動かす  
プログラムで反映完了**

さまざまなモーションを  
カンタンに実装できる!

## アピールポイントその2

ステージの背景やオブジェクトは  
**無限に生成し続けられる！**



跳んだ飛距離を競うという  
ゲームのため、広いステージや  
大量のオブジェクトが必要...

そこで

足場 A

足場 B



プレイヤーが足場 A を越え、  
ある程度離れたら...

足場 B

足場 A



足場 A が足場 B の  
先まで移動！  
足場 B も同様に  
処理することで  
足場が途切れない！

オブジェクトも同様に処理することで、

**少ないリソースで  
ステージが無限に続く！**