

# Escape Transporter

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  
青木睦浩

開発期間 : Visual Studio 2015 C++/DirectX  
制作期間 : 2021年10月上旬~11月下旬  
ジャンル : 3Dプラットフォームゲーム

## アピールポイント

## スクリプトを実装した作品

txtファイルからステージに設置したい  
3Dモデルと位置、向き、大きさを設定

```
103 MODELSET  
104 ^ TYPE = 3  
105 ^ POS = 0 0 500  
106 ^ ROT = 0 0 0  
107 ^ SCALE = 1 1 1  
108 END_MODELSET  
109  
110 MODELSET  
111 ^ TYPE = 3  
112 ^ POS = 0 0 800  
113 ^ ROT = 0 0 0  
114 ^ SCALE = 1 1 1  
115 END_MODELSET  
116  
117 MODELSET  
118 ^ TYPE = 3  
119 ^ POS = 0 0 1100  
120 ^ ROT = 0 0 0  
121 ^ SCALE = 1 1 1  
122 END_MODELSET  
123  
124 MODELSET  
125 ^ TYPE = 3  
126 ^ POS = 0 0 1400  
127 ^ ROT = 0 0 0  
128 ^ SCALE = 1 1 1  
129 END_MODELSET  
130  
131 MODELSET  
132 ^ TYPE = 3  
133 ^ POS = 0 0 1700  
134 ^ ROT = 0 0 0  
135 ^ SCALE = 1 1 1  
136 END_MODELSET
```

足場を設置したいとき

