**チーム制作作品　説明資料**

**概要**

タイトル：Escape Transporter

使用言語：C++

開発期間：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

キーボードでプレイします。

**起動方法**

実行ファイル/Escape Transporter.exeを実行

**動作環境**

Windows10

作品を起動するにはMicrosoft Visual C++ 2015 再頒布可能パッケージが必要です。(https://www.microsoft.com/ja-jp/download/details.aspx?id=53587)

**説明**

C++で制作した2作目の作品です。チームで制作しました。

開発期間が短いため、ゲーム性がシンプルな作品をコンセプトに制作しました。

ロボットを操作して足場の上を移動して、奥にあるゴール地点を目指します。

できる限り早くゴールして、ランキングで競うゲームです。

ゴールした時間が早い人順にランキングに記録されます。

足場から落ちるとゲームオーバーです。

**担当箇所**

・スクリプト（ステージのモデルの読み込み・配置）（stage.cpp/stage.h）

・メッシュフィールド（meshfield.cpp/meshfield.h）

・ステージのオブジェクトの配置・調整（model.txt）

**苦労した点**

・スクリプト（ステージのモデルの読み込み・配置）

　stage.cppのモデルの種類、位置、向き、大きさを読み込ませるところが苦労しました。

**チーム制作作品　説明資料**

**反省点**

・当たり判定

　ロボットとメッシュフィールドの当たり判定も担当していましたが、他の作業に時間を取ってしまったこと、私の技量・知識不足もあり、実装できませんでした。

　3Dの当たり判定の知識が不足しているため、現在も制作を通して勉強中です。