

横浜デジタルアーツ専門学校 ゲーム科

2021年度 前期発表

～DirectX 9.0を使ったゲーム開発～

目次

1. 概要

- メンバー紹介
- 活動目標
- ゲーム紹介

2. 成果

- モジュール構造図
- 個人の作業成果
- 良かった点・改善点

3. 今後

- 後期の目標



メンバー紹介

2GM 金井陽都
プログラマー



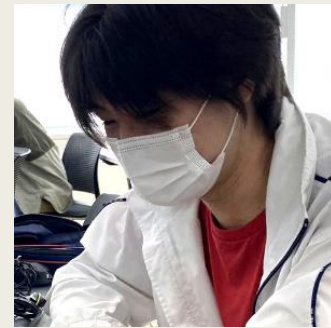
2GM 川名真翔
プログラマー



2GM 川崎翔一
チームリーダー
兼
プログラマー



2GM 水野凱琉
プログラマー



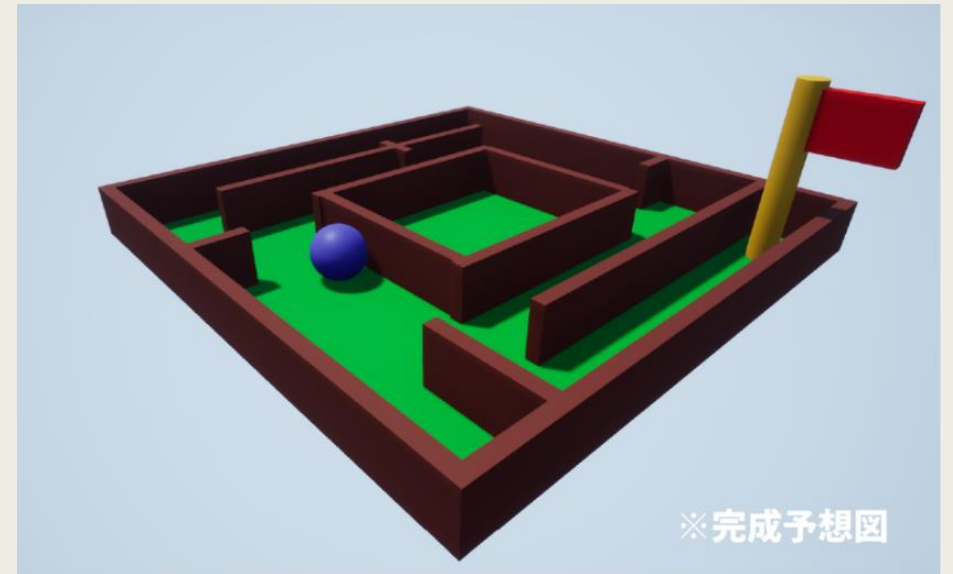
チームの活動目標

- 1 から3Dゲームの制作をするために
 - ⇒DirectX9の習得
 - ⇒C++の勉強
- DirectX9を使ったゲーム開発
 - ⇒コンシューマーのゲーム開発会社に就職するために
 - ⇒既存のゲームエンジンを使わないチーム開発



制作ゲーム概要

- ゲームタイトル「KORO」
- ステージを傾けてボールを転がし、迷路から脱出するゲームです
- TAMA というゲームをモチーフにしています
- ステージを傾けてボールを転がし制限時間以内にゴールを目指します



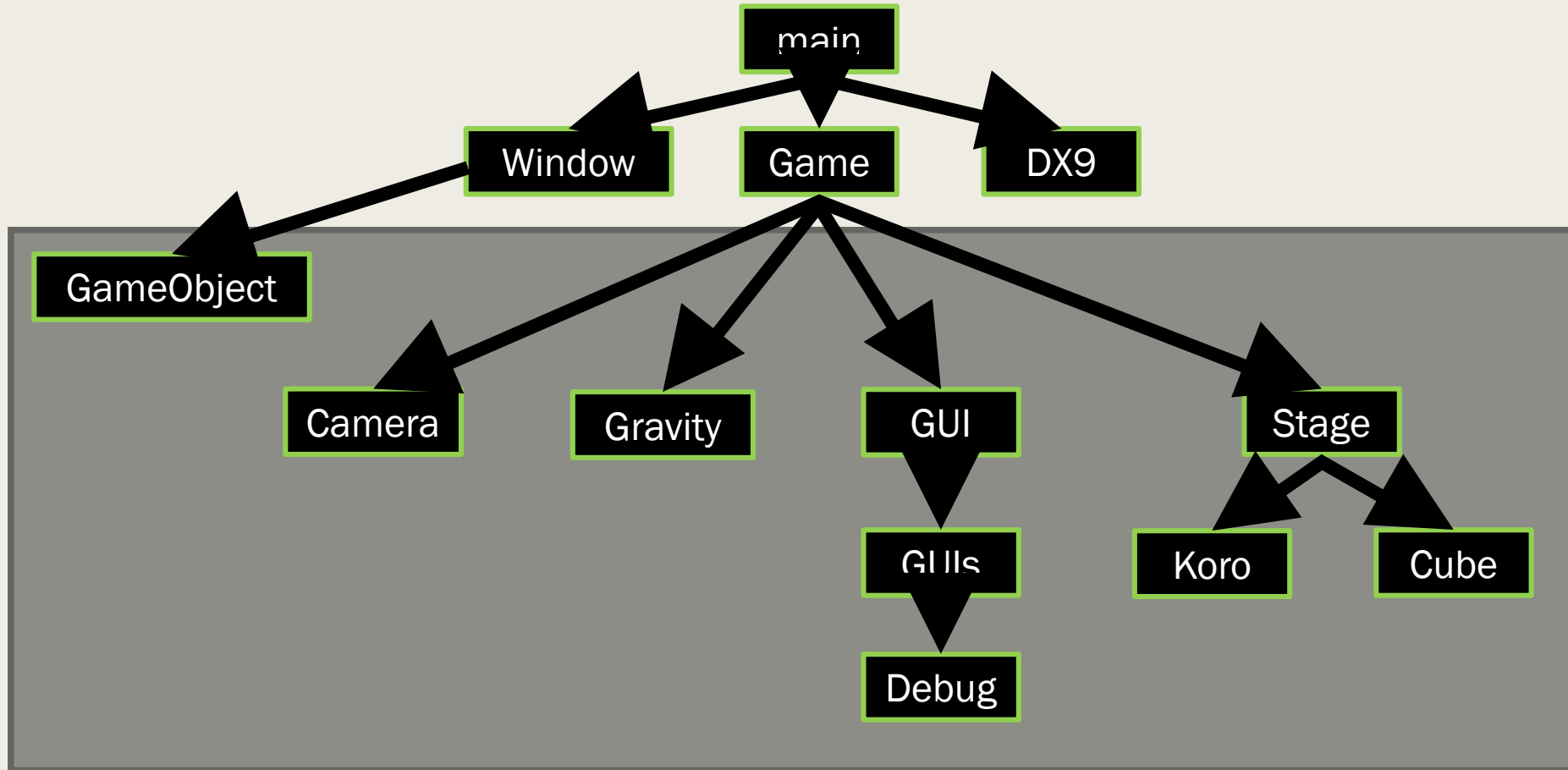
紹介動画



The image features two large, thick black L-shaped brackets. One is positioned on the left side, with its vertical bar extending downwards and its horizontal bar extending to the right. The other is on the right side, with its vertical bar extending upwards and its horizontal bar extending to the left. These brackets frame the central text.

前期成果

モジュール構造図



金井陽都の成果と作業

- 担当
 - *Cube*
 - *Stage*
- その他
 - *DirectX9*の勉強
 - 当たり判定の研究
 - 行列計算の勉強
- 工夫点
 - 辺が軸に平行じゃない直方体の当たり判定を頑張った。
 - 行列を使うところは或る程度計算してからソースに組み込んだ



川崎翔一の成果と作業

- 担当
 - *GameObject*
 - *UI*
- その他
 - *DirectX9*の勉強
 - チームリーダーとしての進行管理、補助
 - *GitHub*によるソースの管理
 - コーディング規約作成
 - ホームページ、動画等の作成
- 工夫点
 - 汎用性を高くすることを心がけた
 - 動きのある*UI*を意識した



川名真翔の成果と作業

- 担当
 - Camera
 - DX9
- その他
 - DirectX9の勉強
 - 角度、回転の計算の勉強
 - プレゼン原稿の作成
- 工夫点
 - Stageを動かさずにカメラを回転させ、ステージが動いているかのように見せている



水野凱琉の成果と作業

- 担当
 - *Koro*
 - *Gravity*
- その他
 - *DirectX9*の勉強
 - *Processing*で反射と重力の勉強
- 工夫点
 - 接地時に、自然な挙動をするように試行錯誤した



良かった点・問題点

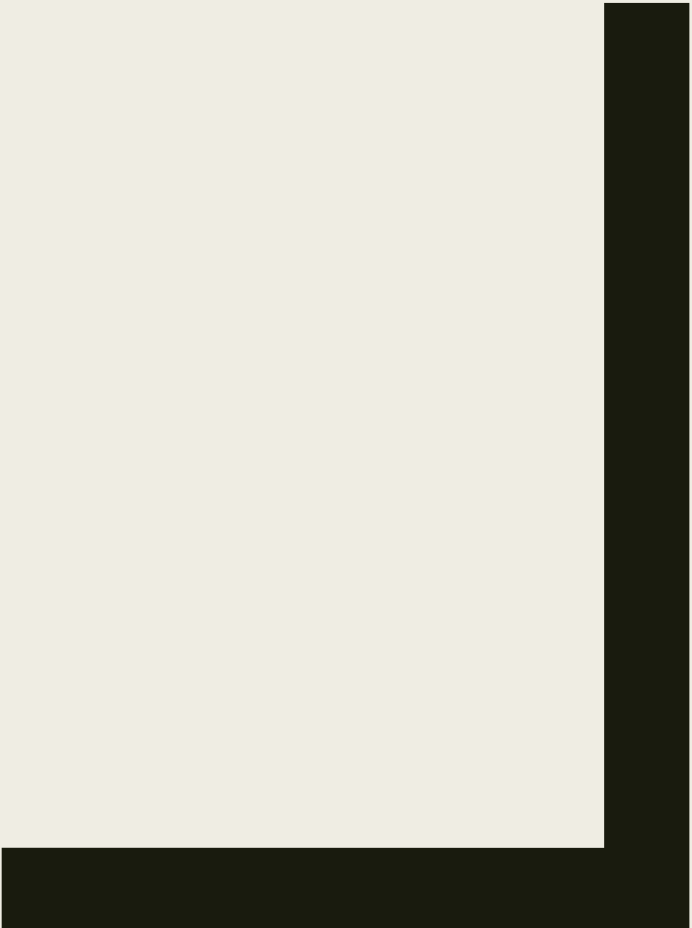
良かった点

- チーム内でDirectX9の勉強、情報の共有をし、より理解を深めることができた。
- コーディング規約の制定をし、より深い制作を行うことができた。

問題点

- チーム内で仕様が統一できていなかった
 - 制作開始前に仕様書をしっかりと作る。
 - 決めていない部分は書く前に相談





今後

後期の目標

- 学園祭前にβ版を完成させる。
 - 遊べる状態にする
- さらにKOROを拡張させる。
 - Stageの様々なギミック
 - StageEditor機能を追加する(?)
 - コントローラーに対応させる
- 作品をもう一つ作る(UE4で制作予定)





ご清聴ありがとうございました