

48. Fairy Burst

ゲーム



■使用ツール

ゲーム:DirectX 9/3Dオブジェクト:blender/絵、Picture:GIMP

■解説

タイムアタック式アクションゲーム

立体的なMAPを移動し

妖精を倒すアクションゲーム

攻撃をする事によって魔方陣の炎が灯り

全て灯すことでゲームクリアになります。

プレイヤーのモーション合成を行い滑らかに動かすことができます。

■開発体制

開発人数:1人/開発期間:4ヵ月程度

■開発進捗

モーフィングに関して調べてみたがうまくいかなかった為、

線形補間と親子関係のプログラムを改変して

キャラクターを動かすプログラムにした。

今後は、ビジュアル的なプログラムだけでなく

システムやゲーム性の方に力を入れたい

■アピールポイント

プレイヤーのモーション合成を行い滑らかに動かすことができる他、

速度に対応し体の動かし方を調節しています

他にもパーティクルの絵を動かし、爽快感を出し、

妖精の視野には扇形の当たり判定を使い、前後の認識判定を行いました。



止 ————— 動

