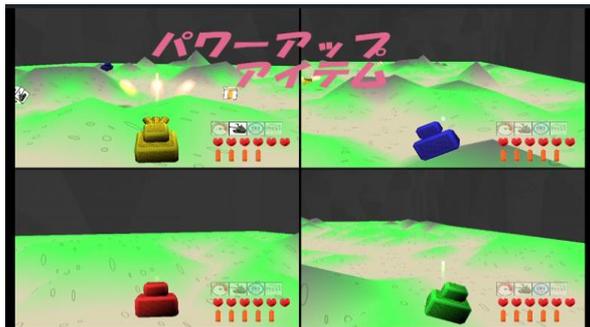


### ゲームイメージ

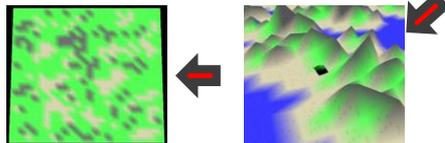
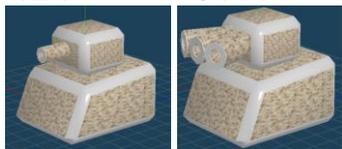


### 地形の自動生成試作工程



### モーフィング

通常モデル 変形モデル



### ■チーム体制

- ✓チーム名： きむじゅん
- ✓プログラマー 1人
- ✓開発期間： 6ヶ月

### ■作品解説

- ✓使用ツール： DirectX9 metasequoiaLE
- ✓ジャンル： 4人対戦戦車TPS
- ✓解説： 友達とワイワイ楽しめるようなゲームを目指して制作しました

### ■開発進捗

- ✓進捗 地形の自動生成、モーフィングによるモデルの変形、弾道予測ライン、球面線形補間による姿勢制御を実装
- ✓工夫点 当たり判定の高速化 4分木による地面との当たり判定を高速化した  
今後も処理が重くなってくると高速化処理を施していきたい
- ✓今後 [1]モデルの追加 [2]モデルによって特性を変える(スピードが速いけどパワーが弱いなど) [3]一人でも遊べるようにエネミー処理の追加 [4]ゲームシーケンスを調整(タイトル->対戦or練習など選択できるようにする) [5]アイテムの追加 [6]地形の自動生成やモーフィングなどを効果的にする

### ■アピールポイント

地形の自動生成やモーフィングによるモデルの変形をみてほしいです