



SHUTTER FLUX

開発環境:VisualStudio2019

使用言語:C++

開発期間:10月中旬～2月中旬



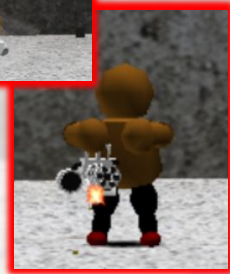
狙い撃ち！敵を欺け！

ウェーブ制のTPSとなっており一定数の敵を倒すとウェーブが進む
最後にボスを倒したらクリア

スモークやリロード中を狙い敵の意表をつけ！

ステートパターン、ストラテジーパターン を活かした行動制御

キャラクターごとや状態、行動ごとで処理を効率よく書き分けることで要素の追加やデバッグがしやすい環境を整えました。



ステンシルバッファ を使い戦術の幅を広げる

弾を当てると一定時間
ブロックとスモークから赤く
くりぬき描画しています。
プレイヤーも壁の裏に回ると赤く描画されます。

