

ACROBATIC GUNS

就活作品！

基本情報

作品名:AcrobaticGuns
使用環境:VisualStudio2019/DirectX9
使用言語:C++
制作期間:2024年10月～12月
ゲームジャンル:TPS、ワイヤーアクション

ワイヤーアクションでフィールドを飛び回り
敵をせん滅しよう！

近接型を射撃で倒し
ゲージを溜め・・・



遠距離型には溜めたゲージ
を使用しダイブ攻撃！



爆発攻撃中はスローに！



続けて攻撃を叩き込め！



こだわり



配置ツールは**多態性**を意識し、オブジェクトごとに関連する情報を編集できるように工夫しました。



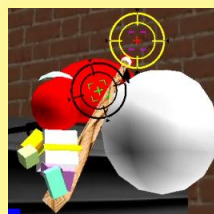
ポリゴンを円周状に展開する際の比を目的地へのベクトルに直行するベクトルに掛け合わせることで、ワイヤー表現の際の処理の効率化と応用力の向上を図りました。

多くの**状態遷移**を**ステートパターン**や**ストラテジーパターン**を利用し、柔軟に管理しました。これにより条件分岐が見やすくなり可読性が上がりました。

通常
状態



射撃
状態



ダイブ
状態



カメラ感度調整を実装しました。これにより、様々なプレイヤーのプレイスタイルに合わせたゲーム体験が可能になりました。



コンポジットパターンを利用し、Uiの**機能拡張性**や**アクセス性**を向上させました。

