fly fly flying

## 作品概要

* ステージクリア型ゲーム。
* 小さいユニティちゃんをお花や蝶々を操作してゴールへ導くゲームです。
* ゲーム大賞を目標に作成したので2016年のテーマ「流れ」を表現するため「風の流れ」を主体にゲームを作成しました。風の方向を見てユニティちゃんを誘導して移動させます。
* ゲーム中では２Dと３Dを切り替えられ、２Dでは通れないが３Dにすると通れるようになるといった遊びも重要になります。

## 開発期間

* 2016年4月から2016年6月末

## 開発ツール

* VisualStudio2015
* DirectX9
* Git

## 開発人数、役割

* 開発人数6人。
* エンジン部分をメインに担当。

## 今作でチャレンジした点

* 初めてのエンジン部分の作成をしてDirectX9の固定機能パイプラインを使用せず、シェーダを使ってプログラマブルパイプラインで描画機能を作成しました。
* 今回のゲームでは描画技術でゲームを奇麗に見せるために法線マップ、スペキュラライト、シャドウマップ、リムライト、ブルーム、パーティクルを実装しました。
* Unityでマップを作成しデータをゲーム側で読み取りギミックを配置した。
* ゲーム内で２Dの時に平行投影を実装しました。

## 次回作で改善したい点

* チームのメンバーが使いにくいエンジンになってしまったので機能を使いやすいようにする。扱いにくいところやコメントを書いていないところが多かった。
* ゲームの遊びの部分や物理エンジンの部分に触れられなかったのでチャレンジしたい。
* UnityでのGameObject、Component的なものを作成したい。