４作目

Hack and Slash

## 作品概要

* ハックandスラッシュゲーム。
* 敵を倒してアイテムを拾って装備して強大なボスを倒す。

## 開発期間

* 2016年9月から

## 開発ツール

* VisualStudio2015
* DirectX9
* Git

## 開発人数、役割

* 開発人数1人。
* 全部。

## 今作でチャレンジした点

* FlyFlyFlyingではゲーム部分を触っていなかったのでゲーム部分を積極的に頑張っている。
* UIが前作ではなかったのでUIを使うゲームを作ってみたかった。
* 衝突判定にbulletPhysicsを使用している。
* FlyFlyFlyingにもあったブルームの機能を川瀬式にして光の漏れをよりきれいにした。
* アンチエイリアスでFXAAを実装。

## これから実装したいもの

* ナビメッシュ
* 大気錯乱