

# 就職作品\_シューティング

## 【基本データ】

タイトル：シューティング

制作時期：2022年1月

制作期間：5ヶ月(400時間程度)

開発環境：DirectX12自作エンジン

制作人数：1人

担当箇所：すべて

## 【作品概要】

ちょこまか動く敵を打って倒すTPS風  
シューティング

## 【制作の背景】

プレイヤーが自由に動ける3Dゲームを作ったことがなかったため、クォータニオンの勉強等を兼ねて挑戦。カメラの揺れ、パーティクル、ライティング等これまであまり気にしていなかった部分を気にしてみた。

## 【こだわり等】

- ・ Unityで作ったシェーダーを移植
- ・ 手軽なパーティクルマネージャ
- ・ 敵簡易戦闘AI
- ・ 敵ミサイル攻撃

## 【スクリーンショット】

