

シューティング

【基本データ】

タイトル：撃ちましょう

制作時期：2022年1月

制作期間：5ヶ月(400時間程度)

開発環境：VisualStudio2019, DirectX12

制作人数：1人

担当箇所：DirectXTex以外

【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】

前作ではプレイヤーの回転に三角関数を使用しており、結果劣悪な操作性になってしまい、そこでクォータニオンの存在を知り、勉強を兼ねて簡単なTPSに挑戦。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も気にしてみた。

【こだわり等】

- Vector3.h, Vector2.h
自作2次元、3次元ベクトル計算クラス
- Quaternion.h
自作クォータニオン計算クラス
- OBJPS_phong, OBJPS_toon
Unityで作ったシェーダーを移植
- ParticleManager.h
手軽なパーティクルマネージャ
- Enemy.h 内15行目 class Move
敵簡易戦闘AI
- Bullet.h 内28行目 class Homing
敵ミサイル攻撃

【スクリーンショット】

