

Superior Fighter



合計3ウェーブの間生き残れ！
ウェーブを重ねる毎に難易度が上がっていく
最後のウェーブでは**ボス**が待ち構えている

武器や**ブースト**を使うと**エネルギー**を消費してしまう！

攻めにも守りにも使えるブースト

敵を倒すと稀に**エネルギーオーブ**を落とす！
エネルギーは時間経過でも回復する

オーブを拾ってエネルギー回復！



C++



2Dシューティング



期間約3か月



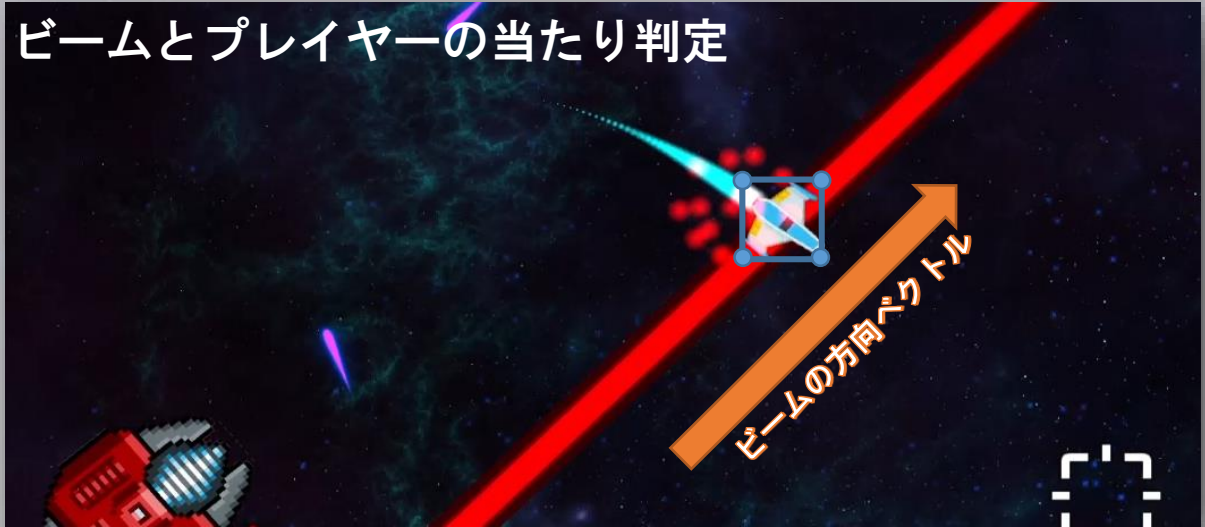
1人開発



DirectX9

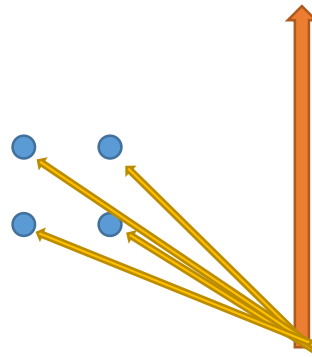
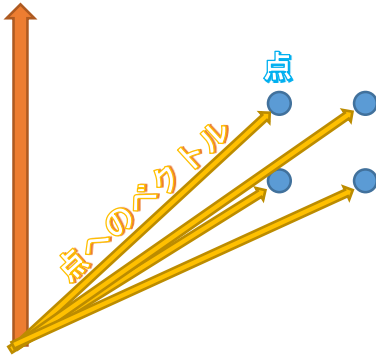
外積を利用した当たり判定

ビームとプレイヤーの当たり判定



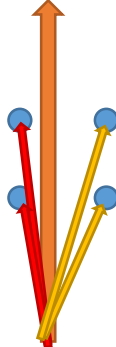
すべての点が右または左にある場合当たっていない

ビームのベクトル

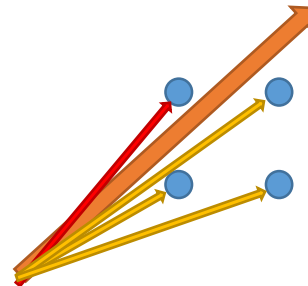


点が右と左に分かれている場合当たっている

二つの点が左にあるので当たっている



一つの点が左にあるので当たっている



今後ビームに回転を加えて攻撃にバリエーションを持たせようと思っています。

パーティクルを用いた演出

攻撃時のリアクション



敵に当たって反射するパーティクル

ボスの攻撃を知らせるアラート



三角関数を用いて円形になるように配置

メッシュを用いた演出

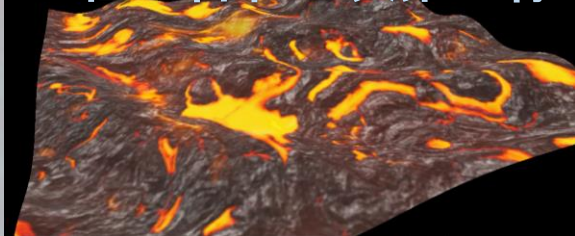
メッシュを編集するツールを作成

[W] [A] [S] [D] : 頂点の波の原点移動
[N] : 頂点の法線を可視化
[M] : ワイヤフレーム
[F1] : 保存
[F5] : リセット

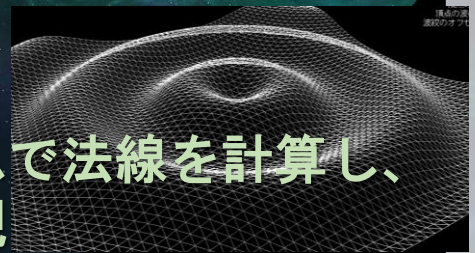
Sin波、Cos波を利用して
頂点、テクスチャの波を実現

現在の対象テクスチャ [1] [2] : 0
現在のテクスチャ分割数 [Z] [X] : 1.00
現在のテクスチャスクロール値(X) [O] [E] : -0.005
現在のテクスチャスクロール値(Y) [R] [F] : 0.000
現在変更しているテクスチャ波の方向 [C] [V] : X
テクスチャの波の周期 [I] [G] : 0.00
テクスチャの波の速さ [Y] [H] : 0.00
テクスチャの波の大きさ [U] [J] : 0.00
頂点の波の周期 [I] [G] : 0.05
頂点の波の速さ [O] [L] : 0.10
頂点の波の大きさ [P] [;] : 15.00
波紋のオフセット位置 X:0.00 Z:0.00

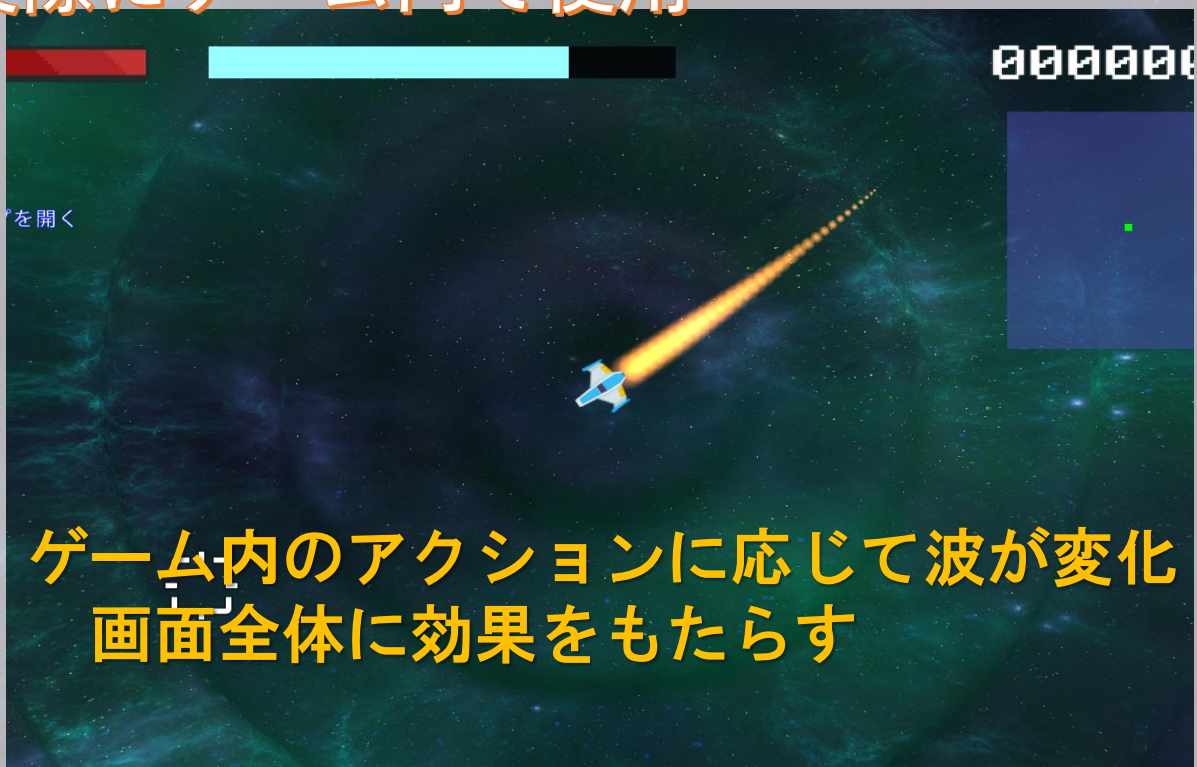
マルチテクスチャ対応
組み合わせ次第で様々な見た目に



リアルタイムで法線を計算し、
陰影を表現



実際にゲーム内で使用



ゲーム内のアクションに応じて波が変化
画面全体に効果をもたらす