

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



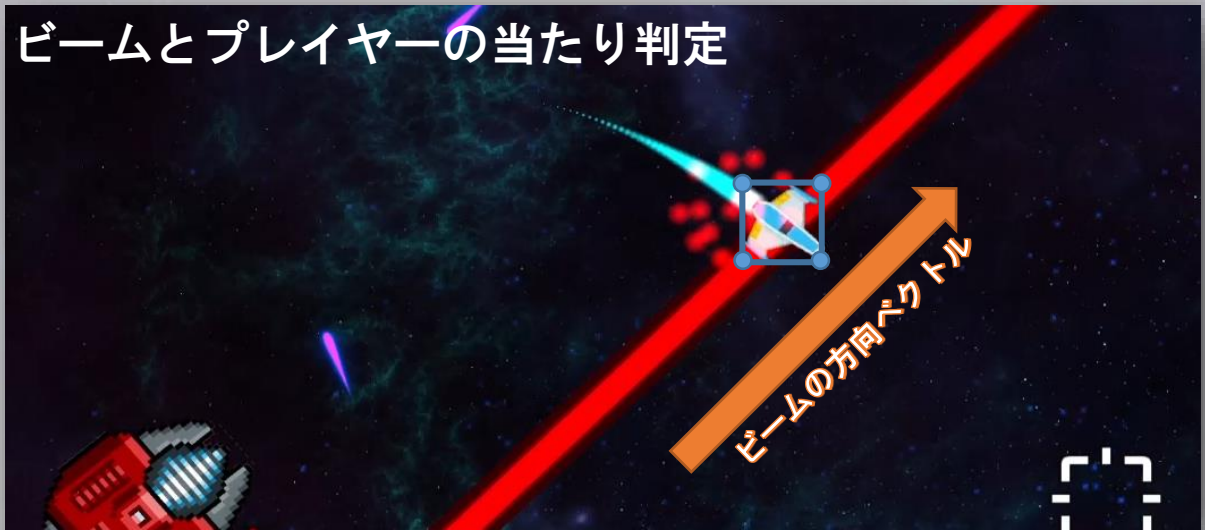
1人開発



DirectX9

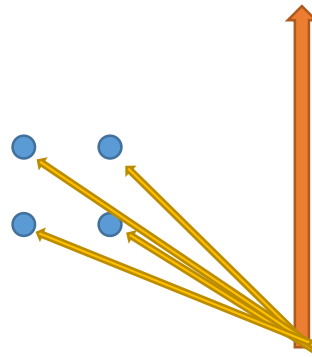
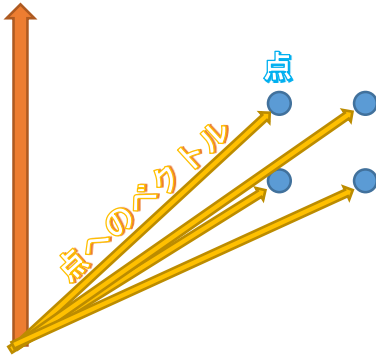
外積を利用した当たり判定

ビームとプレイヤーの当たり判定



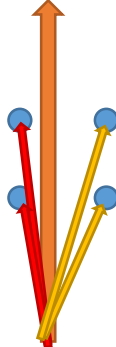
すべての点が右または左にある場合当たっていない

ビームのベクトル

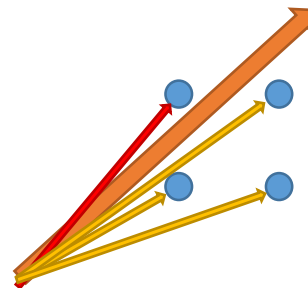


点が右と左に分かれている場合当たっている

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