

# プラチナゲームズ株式会社 作品説明資料

作品タイトル THE GATE

氏名 田代 昂汰

[1] : 制作に掛けた期間

西暦 2024 年 10 月 ~ 2025 年 2 月

[2] : 制作環境（制作に用いたツール, プログラミング言語, ゲームエンジン など）

- ・ DxLib
- ・ Unity(マップ制作エディターとして活用)
- ・ C++、HLSL、C#

[3] : 制作に関わった人数と、それぞれの担当（ご自身を含んでください）

- ・ 3人
- ・ 自身 : プログラミング全般、マップ制作、素材集め
- ・ 先輩I : UI制作
- ・ 友人H : マップ制作、素材集め

[4] : 自分が担当した部分の詳細説明と、特に頑張ったところなどのアピールポイント

力を入れて作成した部分は、ゲートの処理です。

ワープの判定には内積を使用して処理の簡略化を行っています。ワープによる位置の変更は、クォータニオンを使用して、それぞれのゲートの法線・上方向の回転具合を取得し、それに合わせてどのくらいゲートの中心からずれているかの修正をしました。また、演出面にはHLSLを用いたシェーダを使用して、よりゲート感あふれる演出に仕上がっています。

[5] : その他特記事項

特にありません。