

00. 作品名／SnowBallFight

ゲーム



■ 作品解説

- ✓ 使用ツール：VisualStudio2019,Blender,git,GIMP
- ✓ 解説：雪合戦をモチーフにしたFPSゲーム

■ 開発体制

- ✓ プログラマー1人
- ✓ 開発期間 約7カ月

■ 開発進捗

- ✓ 工夫した点、苦労した点

雪玉をプレイヤーが飛ばす際、プレイヤーが狙いをつけやすいように雪玉の予測線を表示するようにしました。

飾りを持っている時は手に飾りを持たせたり予測線の色を変えて違いが分かるようにしました。

- ✓ 今後〇〇を実装/ブラッシュアップ予定

アイテムの輪郭をシェーダーで壁越しでも見えるように敵が投げる前に雪玉を作るようにする

■ アピールポイント

敵の動きと、プレイヤーの投げる動作にステートパターンを取り入れることによって、わかりやすく保守性が高いコードを書くことができました。

敵の振りかぶる動きを作る際に、影響範囲が小さくなり考えることが少なく済んだので短い時間で実装することに成功しました。

プログラマー以外が変更することも考えて、ステージに配置するオブジェクトと、敵やアイテムの出現する確率の設定を外部のテキストファイルから読み込むように作りました。

