

# シューティングゲーム

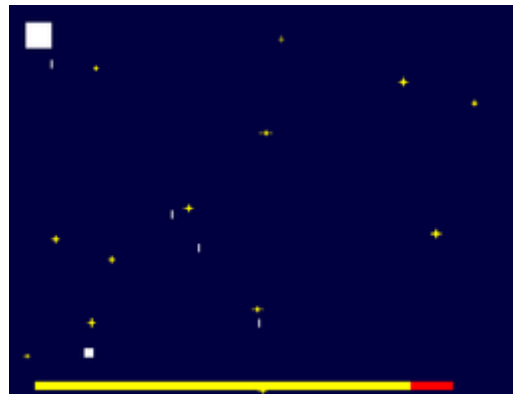
製作者：春日涼太郎

## ○概要

Dxlibrary を用いてシューティングゲームを作った。敵と味方は四角形で表示し、弾は直線で表した。最初に数体の敵を倒した後ボスが出てきて、それを倒すとゲームクリアとなる。ゲームクリア時にタイムが表示される。



なれば負けとなる。自機の弾数は制限されており、リロードをする必要がある。



※画像はイメージです。実際の展示物と異なる場合がございます。

## ○開発環境

Visual studio

Dxlibrary

## ○ゲーム内容

2D画面上に自機が表示される。自機は横方向に大きく、縦方向に小さく動くことができる。敵は攻撃をしてくるが基本的には動かない。ボスはHPが高く複数パターンの攻撃をしてくる。ボスを倒せばゲームクリア、その前に自機のHPがなく