

PIXEL LEGEND

開発環境 : DirectX 9.0

個人制作

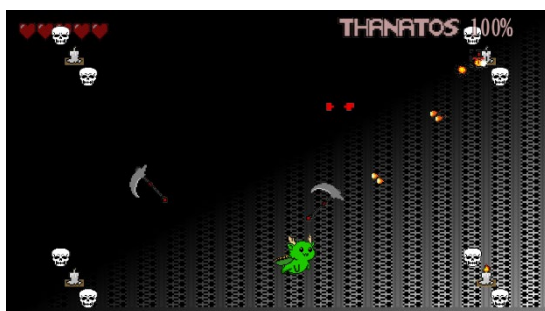
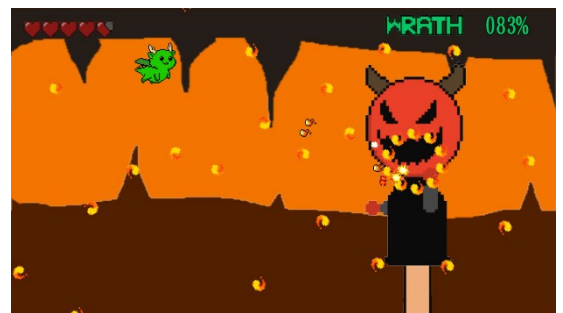
製作期間: 3ヶ月

使用言語 : C++

2Dシューティングゲーム

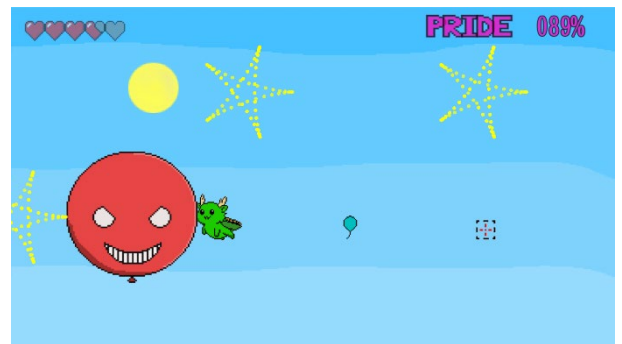
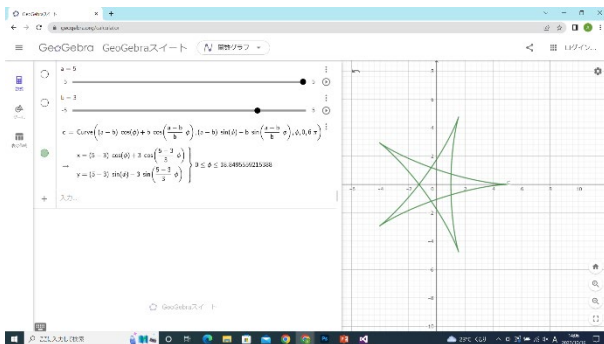
ゲーム紹介

8つあるステージから選択し、ボスと戦うゲームです。
クリア後時間、難易度と残った体力によってスコアが
変わります。ステージごとランキングがあるので、ハ
イスコアを目指しましょう！



PIXEL LEGEND

パラメトリック方程式を使った弾:
パラメトリック方程式を使い、弾を星の
形又は心の形に動かしました。



ヒットボックス

当たり判定のクラス化:
できるだけ使いやすくするため
に、当たり判定をクラス化し、
複数追加しましたり、途中で消
しましたり、追加しましたりす
ることが可能です。

苦労した点:

これは最初のC++のゲームでしたので、様々なミスをしてしましまして、思ったより時間がかかりました。
それに絵を描くことがかなり苦手ですので、テクスチャを作ることが非常に難しかったと思います。
最後に元々ステージもう1つ追加する予定でしたが、時間が足りませんでしたので、8つしかできていません。