

ALIEN HUNTER2

吉田学園情報ビジネス専門学校
ゲームスペシャリスト学科 2年
寺下琉生

開発環境：Visual Studio 2015(C++)

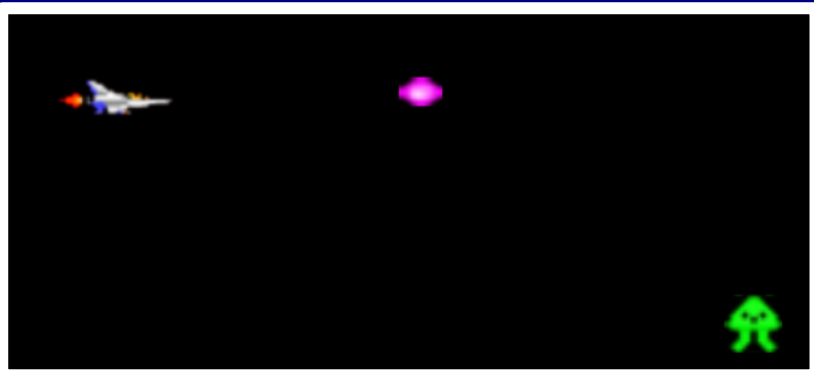
制作期間：6月下旬~9月下旬

ジャンル：2Dシューティング

アピールポイント

三角関数を使って追尾する弾を実装

ホーミング弾追尾前



追尾弾のみ発射時に
弾と敵の距離を取得

追尾開始

弾と敵との距離が
一定以下になった
時に追尾を開始！

