

# ALIEN HUNTER2

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

制作人数：1人

吉田学園情報ビジネス専門学校

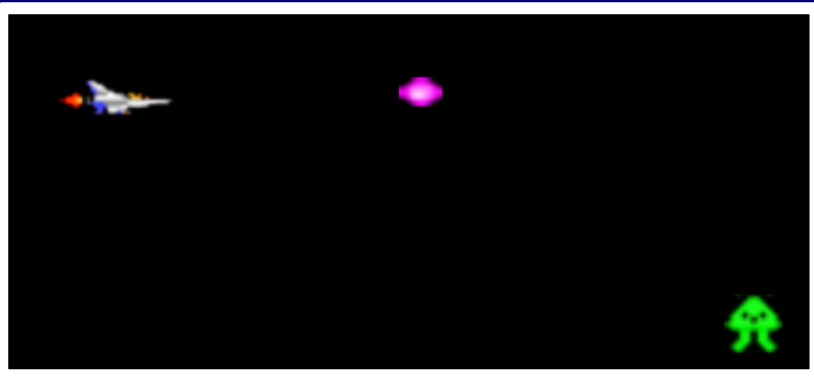
ゲームスペシャリスト学科2年

寺下琉生

## 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！

