



開発環境：VisualStudio2015
SDK:DirectX9
使用言語：C++
開発期間：2020年6月～2020年9月 (3ヵ月)

ちょっとおかしなシューティングゲーム！

2年生の5月から学んでいるC++で初めて作った作品です。
グラディウスをベースに制作し、クッキーの敵を倒すと粉々に碎ける、自機の後ろについているロウソクが燃え尽きるとミスといったお菓子ならではの演出にこだわりました。

こだわったポイント



ステージの情報は外部ファイルで管理

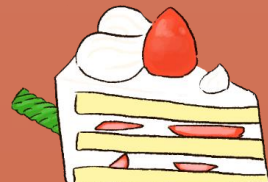
ステージ上に配置されているオブジェクトはテキストファイルで管理しているのでプログラムを直接触ることなくステージの作成が行えます。

```
22 ^  
23 ^ OBJSET  
24 ^ FRAME 80  
25 ^ POS 1280 500 0  
26 ^ TYPE 9  
27 ^ FORMATION 3  
28 ^ ORBITSET  
29 ^ OBIT 300 500 0  
30 ^ OBIT 640 380 0  
31 ^ OBIT 5000 500 0  
32 ^ END_ORBITSET
```



テクスチャは自分で作成

ゲーム内のテクスチャはすべて
Photoshopを使って自分で作成しています。



お菓子ならではのエフェクト

クッキーの敵を倒すと碎けたり、
プレイヤーの後ろについているロウソクの炎はプレイヤーの
残りのロウソクの長さに応じて小さくなります。

