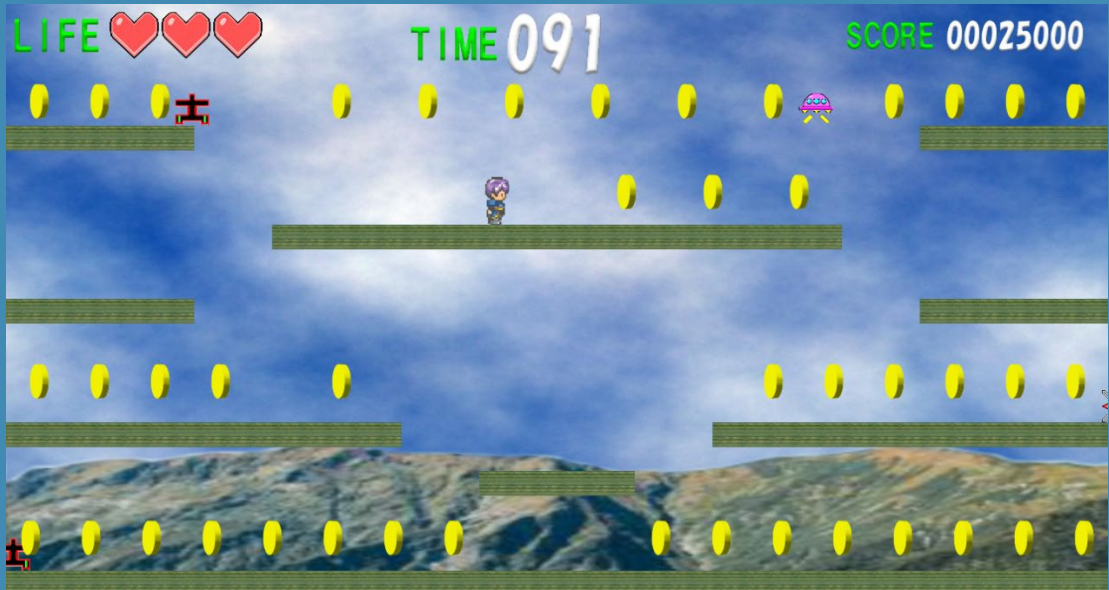


COIN GETTER

制作期間：約1ヶ月(1年次9月)

制作環境：visual studio 2015(DirectX)



移動する足場・ブロックとの当たり判定の調整で、より違和感が出ないように制作では力を入れました。

シンプルなルールの中にスコアを伸ばしていく要素をいくつか取り入れ、ハイスコアを目指していくという目的とリプレイ性を意識しました。