

GATE KEEPER

吉田学園情報ビジネス専門学校

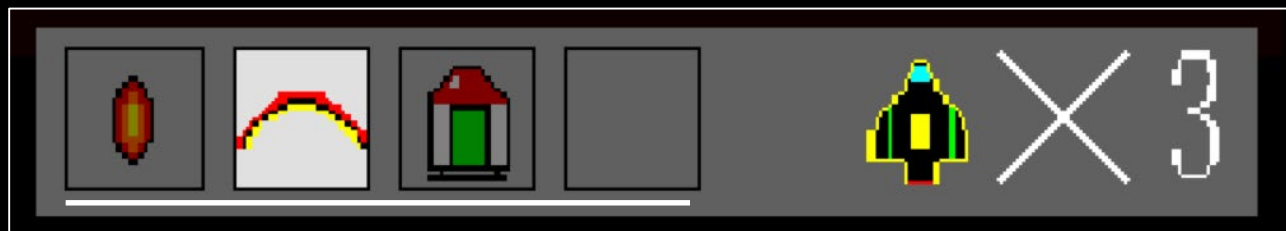
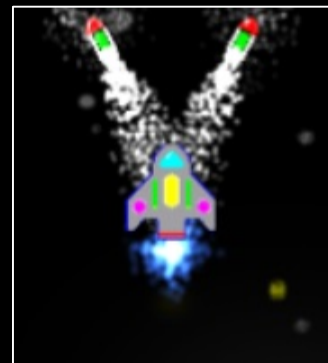
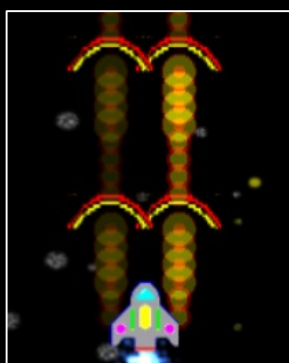
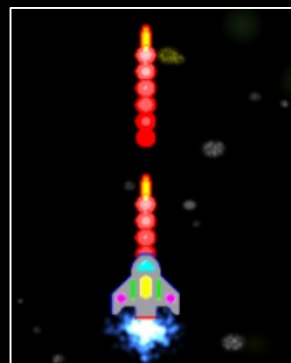
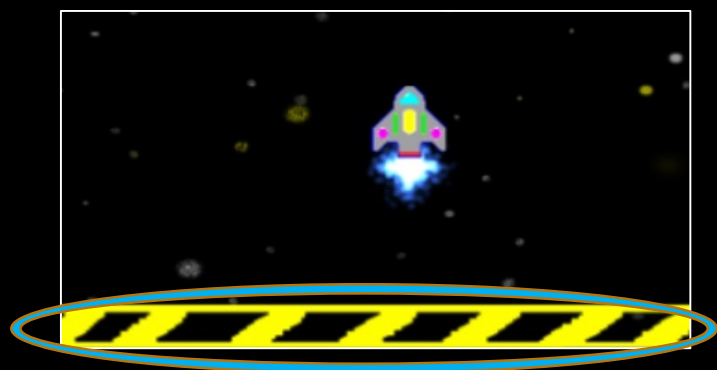
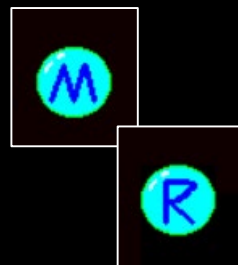
ゲーム学科 堀合 稀

制作期間：約3か月間
(6月下旬～9月下旬まで)

開発環境：
visual studio 2015

撃ち落とした敵からアイテムを
回収し、自機を強化する

残機を失ったり、
一定数以上の敵に防衛ラインを
突破されるとゲームオーバーとなる



今作はパーティクルによる演出やアイテムの取得に応じた
武器の所持状態の管理・ボタン操作での武器切り替えの
仕様実装に苦労しました。(UIの切り替えも同様)