



制作期間 4か月  
(1年次12月～3月)  
制作人数 5人  
開発環境 Visual Studio 2015  
DirectX 9 C言語

## アピールポイント

- ・ コントローラーの複数化や打撃・射撃・斬撃の当たり判定の実装に時間をかけました。
- ・ モーションでは、近接攻撃・射撃・ジャンプなど細かいところにもこだわりました。
- ・ シャドウマトリックスを利用し、モデルの形に合わせた影を実装しました。
- ・ キャラ・ステージは3種類ずつ制作し、ゲームにリプレイ性を与えました。
- ・ 担当：インゲームの実装（体力ゲージ以外）
  - ・ モーション、アイテム、コントローラー実装、キャラクターの当たり判定等



吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科  
TEAM C RARITY 堀合 稀