

# SQUAREについて

---

吉田学園情報ビジネス専門学校  
ゲーム学科 2年 高岩一稀



ジャンル : **2Dシューティングゲーム**

開発環境: **Visual Studio 2015**

**DirectX9**

使用言語: **C++言語**

制作期間: **約3か月**

実行可能OS: **windows 10**

## **ゲームルール**

**湧いてくる敵を一掃して、クリアを目指す。**

# 操作方法

## ～ キーボード操作 ～



**WASDキー 移動**

**Enterキー 決定**

**Pキー ポーズ**

**十字キー 弾発射**

## 操作方法

### ～ ゲームパッド操作 ～

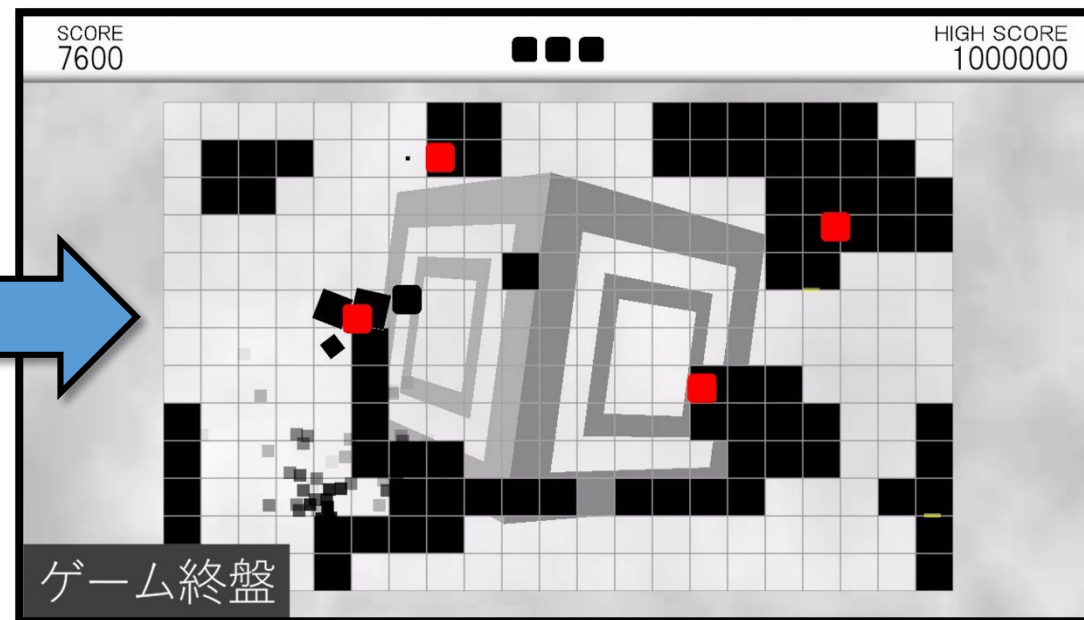
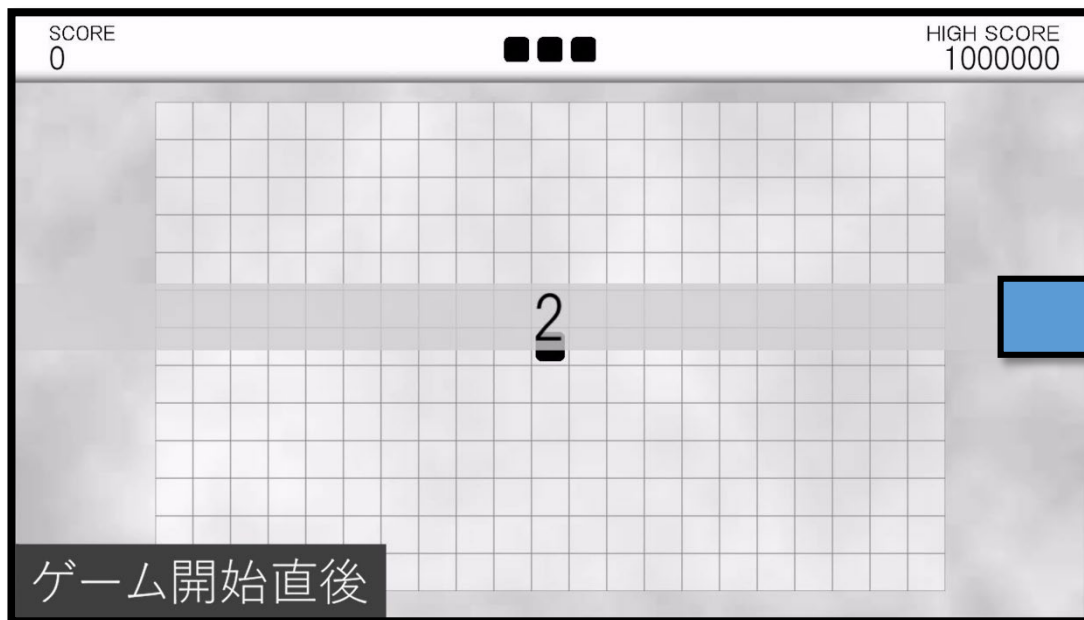


- 左スティック ... 移動
- ABXYボタン ... 弾の発射
- STARTボタン ... ポーズ
- Aボタン ... 決定

# アピールポイント

## <世界観>

背景の後ろにじわじわと現れる**3Dモデル**や**パーティクル**などで**ステージ全体が生きているような世界観**を作りました。

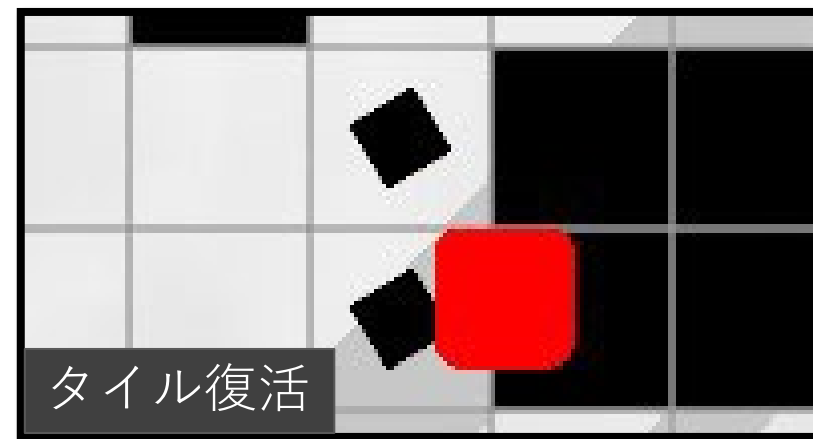
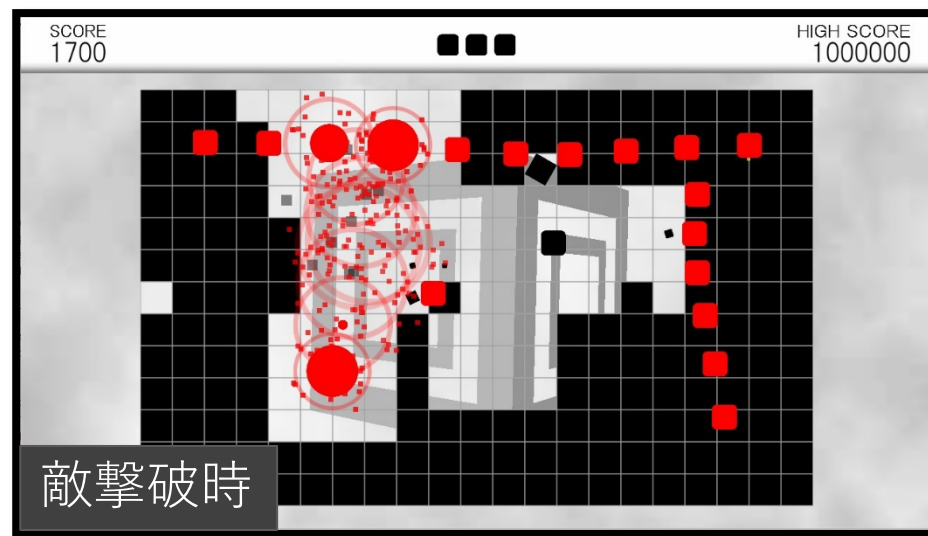


# アピールポイント

## ＜パーティクル＞

パーティクルを実装することで敵撃破やタイルの破壊、復活の表現がよくなりました。

全てプログラムで制御しています。

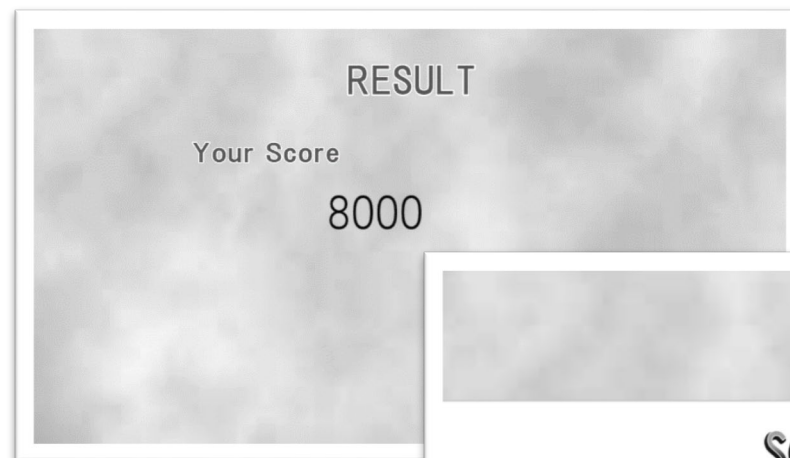


### 今後に向けて

#### <ゲーム以外>

表現に力を入れていたため  
その他の部分がおろそかになりました。

ただテクスチャを配置しているのみ



タイトル画面やリザルト画面のUIや表現を追加し  
**ゲームとしての精度**を上げていく。