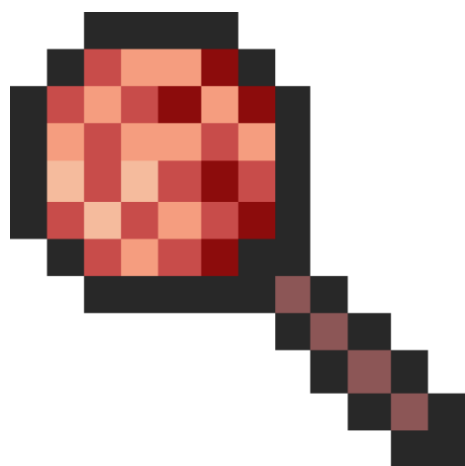


# SPEED STREET

## 説明書



## CONTENTS

- ◇作品概要
- ◇アピールポイント、こだわり
- ◇ゲームの始め方
- ◇ゲームの基本的な流れ
- ◇操作方法
- ◇キャラクター紹介

## 作品概要

タイトル	スピードストリート
ジャンル	アクション
コンセプト	プレイヤーに暇な時間を与えない
開発環境	Visual Studio 2017、DirectX11、C/C++
開発期間	2カ月（1年後期）、個人製作
プレイ人数	1人
操作機器	Xboxコントローラ、キーボード

## アピールポイント、こだわり

アピールポイントは、ステージ、敵、アニメーションなどの種類が豊富で、作品としてうまくまとめられたと感じている点です。この作品は「ペプシマン」というゲームを参考に、基本アクションはジャンプ、スライド、ダッシュ、ブレーキの4つのみで、それらを駆使して迫ってくる敵を倒したり、障害物を避けたりしてゴールを目指すゲームです。オリジナル要素としてやり込み要素を取り入れました。ステージひとつひとつに、ハイスコア、クリア時間、コンボ数などの記録を目に見える形で記録し、何回もプレイして記録を更新することで達成感が生まれると感じています。また、各ステージにキャンディという食べられるアイテムが100個配置されていて、複数の特定ステージで90個以上食べると隠しステージが出現するというやり込み要素もあります。

プログラムの点では、小さいゲームでしたのでロードをなくすために起動時にすべてのデータをロードし、以降はロードを一切しないようにしています。

こだわった部分はゲームの全体的な見た目と、あちこちに遊び心を入れていることです。世界観を統一させるためにほとんどのオブジェクトがボクセルになっていて、トゥーンチックな見た目にするためにあえて光源処理を無効化しています。これは私がまだシェーダについて勉強がいき通っていないため、トゥーンシェーダが実装できなかったからです。ゲームに少しでも多くの動きを入れたく、プレイヤーの3Dモデルのアニメーションを「Mixamo」というWebサービスを使用して実装しました。UIのデザインや位置などもこだわり、ユーザーフレンドリーな設計を心掛けました。また、変わったステージ名にしたり、スタッフロールで遊べたりできる遊び心を入れました。

# ゲームの始め方



【ステージ選択】を選択します。

【オプション】は操作方法とクレジットの確認ができます。



【ステージ選択】に入るとパネルの右上に炎が付いているものと付いていないものがあります。

付いている ..... 遊べます。

付いていない ..... 前のステージをクリアする必要があります。

# ゲームの基本的な流れ



モンスターに侵略された世界から抜け出すために主人公の「**ムーシ**」はひたすら走り続けます。ジャンプ、スライド、ダッシュ、ブレーキを駆使してゴールへたどり着きましょう。

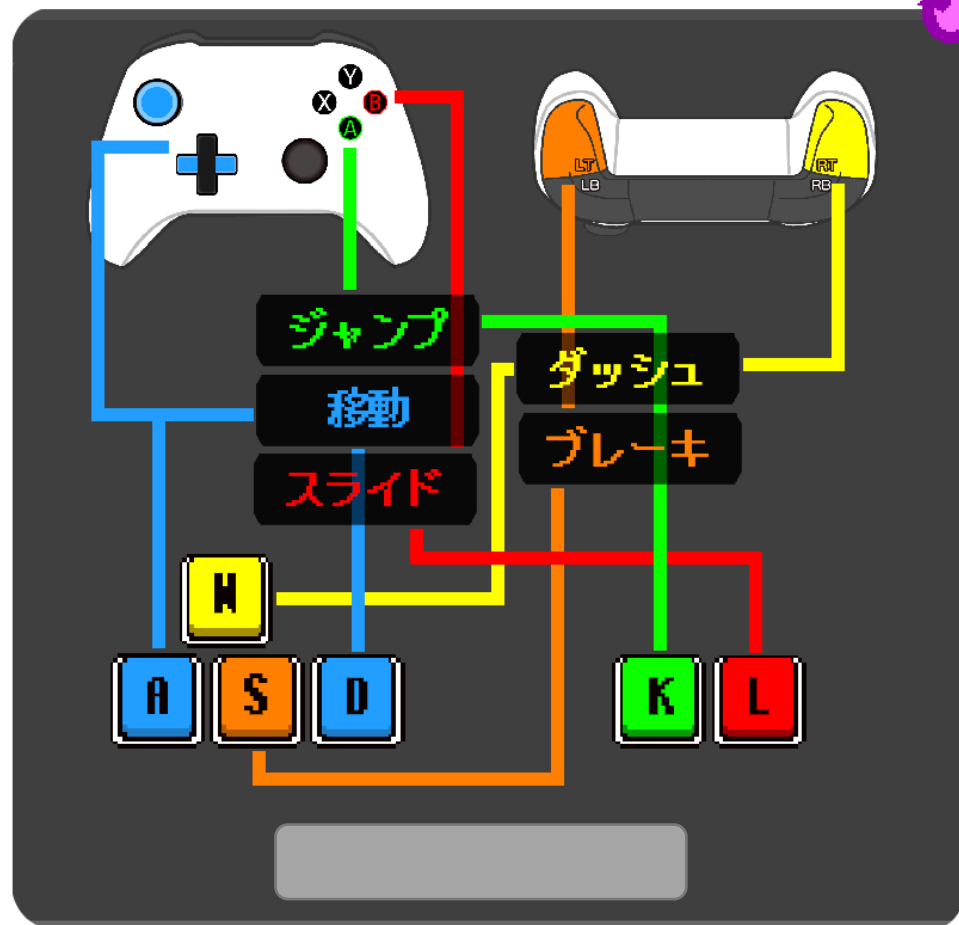


マップは3種類ありそれぞれのマップに1つ隠しステージが存在します。出現条件は、**隠しステージ以外の3ステージで食べたキャンディ数90個以上でクリアすることです。**

通常のステージと一味違うかも……？

キャンディを頑張って食べて解放しよう！

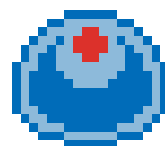
## 操作方法



## キャラクター紹介



「ムーソ」 自慢のグラサン



「スライム」 にじりよってくる



「フライヤー」 見た目以上の判定



「クルマ」 当たるといたい

ほか