**ハバヒロＤＲＩＶＥ仕様書**

目次

概要

ファイル一覧

概要

ハバヒロ光くんの仕事は幅広く光を届けること・・・

その仕事をこなすためにハバヒロ光くんは今日もいろいろな乗り物に乗って様々な場所へ光を届ける！

市街地の家や、ジャングル奥地の家、更には宇宙にある宇宙人の家まで！

しかし光を届ける為には様々な障害が・・・

ゲーム内容

ハバヒロ君が様々な場所に光を届けるゲーム

(基本的な目的は光を目的地に届ける、スコアアタックを狙うエンドレスモードも・・・)

でもハバヒロ光くんは運動をするのが得意ではないのでリアカーや車などの様々な乗り物に乗って光を届けます。

ハバヒロ光くんはおしゃれが好きなので様々な服を着ます。

(コスチュームに特殊能力？コレクション要素)

画面遷移

タイトル画面

用意されたモードから任意のモードを選択できる

・初めから（最初のチャプターからプレイする

・続きから（現在解放されている最新チャプターからプレイする

・チャプターセレクト（解放されているチャプターから任意のチャプターを選択してプレイする

・終了する（アプリケーションを終了する

チャプターセレクト

解放されているチャプターの一覧から任意のチャプターを選択できる

タイトルに戻ることもできる

チャプター説明画面

チャプターのステージの特徴などの説明が見られる

ボタンの入力で次の画面へ移動

装備選択画面

衣装、乗り物を選択

衣装による能力の変化を見ることができる

乗り物の性能を見ることができる

ゲーム画面

よーいどん的なスタート待ち演出

ハバヒロ光を乗せたカートが動き出す

ジャンプできる

攻撃できる

ポーズができる

キゲンゲージが0になるとゲームオーバー

ゴールにつくとクリア、クリアした際に演出がある

ポーズ画面

ポーズに必要なもの以外の更新が停止する

用意されたモードから任意のモードを選択できる

・ポーズ解除（ポーズをする直前の状態に戻る

・リスタート（ステージの最初からプレイし直す

・装備選択に戻る（現在のチャプターを装備選択からやり直す

・チャプターセレクトに戻る（チャプターを選び直す

リザルト画面

・スコアが表示される

・次のチャプターを続けて遊ぶか、チャプターセレクトに行くかを選択できる

ファイル一覧

main

|  |  |
| --- | --- |
| main.h | main.cpp |
| manager.h | manager.h |
| renderer.h | renderer.h |
| debugproc.h | debugproc.h |

import

|  |  |
| --- | --- |
| import.h | import.cpp |

input

|  |  |
| --- | --- |
| input.h | input.cpp |
| inputKeyboard.h | inputKeyboard.cpp |
| inputPadX.h | inputPadX.cpp |

object

|  |  |
| --- | --- |
| listObject.h | listObject.cpp |

character

scene

|  |  |
| --- | --- |
| scene.h | scene.cpp. |
| scene2D.h | scene.cpp |

phase

|  |  |
| --- | --- |
| phase.h | phase.cpp |
| fade.h | fade.cpp |
| title.h | title.cpp |
| game.h | game.cpp |
| result.h | result.cpp |

|  |  |
| --- | --- |
| ハバヒロ光 | 座ってる(デフォルト) |
| 攻撃 |
| ジャンプ |
| 加減速 |
| 光アクション |
|  |
| 乗り物 | 加減速 |
| 背景 | 奥にあるもの |
| 空 |
| 壁 |
| UI |  |
| 障害物 |  |
| タイトルロゴ | ハバヒロDRIVE |

コスチュームと乗り物

ハバヒロ光はコスチュームによって能力が変わる

(例)

大きい羽根(ジャンプ力ＵＰ)

鎧(ダメージ軽減)

乗り物の種類によっても能力が変わる

(例)

スポーツカー(スピード重視)

装甲車(耐久力重視)