

# StarGlitter

## ■作品概要

これは個人で制作した作品になります。

制作するゲームのジャンルがシューティングと決められていたので、学校でプレイした作品の中でシステムが珍しく、とても楽しいと思った対戦型シューティングの『ティンクルスターズプライツ』を参考に制作しました。

○ジャンル：2D シューティング

○制作期間：2 ヶ月

○制作環境：VisualStudio2015 DirectX9

作品を起動するには Microsoft Visual C++ 2015 再頒布可能パッケージが必要です。  
(<https://www.microsoft.com/jajp/download/details.aspx?id=53587>)

○使用言語：C++

○参考作品：ティンクルスターズプライツ

## <起動方法>

吉田学園情報ビジネス専門学校\_伊藤陽梧/01\_StarGlitter/01\_実行ファイル/StarGlitter.exe

## ■作品説明

この作品は『ティンクルスターズプライツ』を参考にして制作した作品です。対戦型のシューティングゲームなので 2 人で対戦ができます。原作にある連爆やチャージした量によって出るものが変わるところなど参考作品の再現に力を入れました。

## ■操作方法

このゲームは 2 人プレイのゲームです

[ゲームパッド] DirectInput を使っています 作成に使用した機種：ELECOM JC-U3613M

START：タイトルやチュートリアル画面では次に、ゲーム中はポーズ画面に

左スティック：移動

X：弾の発射（長押しでチャージができます）、A：ボム

## ■見てほしいポイント

敵を攻撃する弾の軌道、チャージ中のゲージの処理、連鎖爆発やフェードする際の演出

## ■注力・工夫した点

出来るだけ原作に忠実に作成することに注力しました。参考にした作品の特徴である連爆や画面が切り替わる際のフェードを 4 つのテクスチャを使って再現しました。また、敵の体力をテクスチャアニメーションで段階的に分けて、色で判別できるようにしたり、チャージ中にゲージを溜まった量によってゲージの色とキャラクターの前の光の色を変え、どのくらいチャージできたかを見分けられるようにしました。

## ■苦勞した点

C++で制作した初めての作品のため、制作しつつ C++を勉強するといった同時進行で制作を進めていたのが一番苦勞した点です。

また、対戦型のゲームのためレベルデザインにも非常に苦勞しました。プレイヤーごとの必殺技を、どちらか一方が強くなりすぎないようにしたり、相手を攻撃する弾の軌道を考え、絶対当たるような動きではなく、頑張ればかわせるような動きを作るなど、テストプレイに時間をかけることでこれらを調整していくことが大変でした。

## ■反省点

C++の機能をうまく使えていなかった

私は C 言語からプログラムを学び始めたので、C++で学びつつこのゲームを制作しました。ですが、C 言語にとらわれているような形になっているので、std やテンプレートなど C++での基礎の部分をもっと勉強しなければいけないと思いました。

敵の動き

敵の動きをただ上から下に移動させただけになってしまっている部分が気になります。より様々な動きをするようにすれば、プレイする人がもっと楽しめるようになる上、より戦略性が出るようになるので、そこに力を入れなければいけないと思いました。