

# CYBER TRUCKIN

## 操作説明書



HAL三校合同コンテスト夏  
技術力賞受賞

GP1 1A1 3 2 高橋ほの香

使用ツール: Visual Studio 2019

DirectX 11



# 操作方法 (キーボード)

矢印キー: 移動



G: スライディング

J: ジャンプ

SPACE: ショット



# 操作方法 (ゲームパッド)

Lスティック:  
移動

Y: スライディング

B: ショット

A: ジャンプ





# コンセプト




HPが減ると  
最終攻撃……

シンプルな操作ながら爽快感の得られるアクションゲーム

ボス戦は、難易度が高いけれどいくつかの攻撃パターンがあるということ  
をプレイヤーにわかるように行動させるよう工夫し  
何度か挑戦すれば不可能ではないという絶妙な難易度を目指しました。

そのぶん途中でやめられてしまわないようできる限りストレスを与えない  
ゲーム設計にすることを一番意識しました。



壁で待機したあと  
プレイヤーに向かって飛ぶ



左右に突進





# プレイヤーの操作



はしご...

HIT!

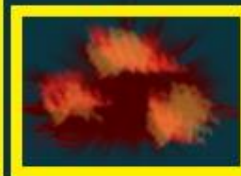


頭上ギリギリの攻撃は避けられる

# アピールポイント

プレイ中のストレスをなくすため見た目通りの  
当たり判定になるよう調整

ボスの追従



例えばプレイヤーにダメージを与えるエフェクトは  
同じテクスチャでも三角関数やベジェ曲線を使用してアニメーションに合わせた  
当たり判定用の高さになるよう設定



広がる爆風



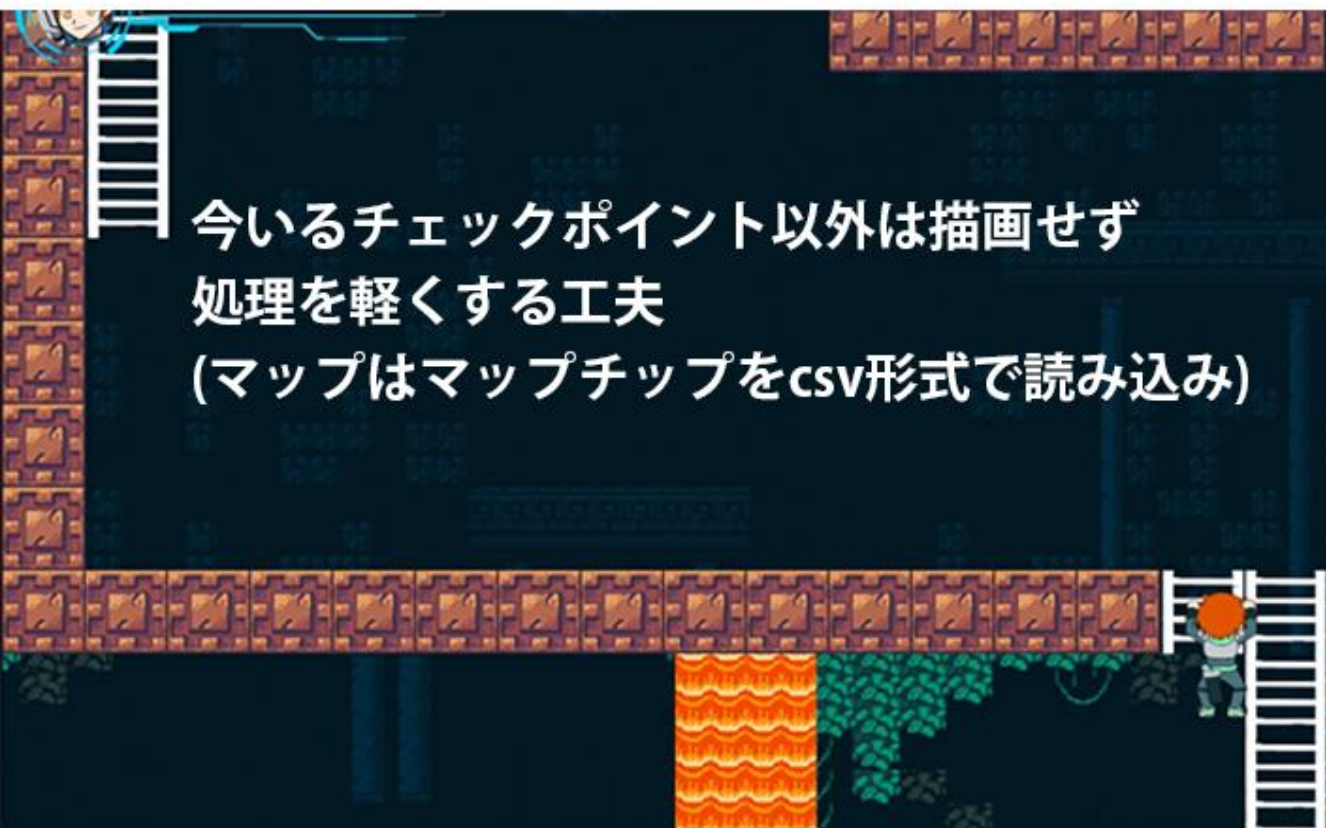


# アピールポイント

マップにチェックポイントがあり  
途中で死んでもチェックポイントから  
やり直せるため

失敗してもストレスを感じさせない

←チェックポイントを超えると  
自動スクロールが入る



今いるチェックポイント以外は描画せず  
処理を軽くする工夫  
(マップはマップチップをcsv形式で読み込み)

