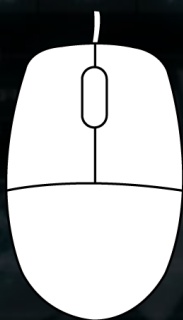


シタースターライナー

説明書

操作説明



(カーソルを  上に置いて)
左クリック：プレイヤーの移動

(どこでも)
右クリック：ボンバーの発射

W A Z X D :
プレイヤーの移動

★ Wキー

Aキー ★

★ Dキー

Zキー ★

★ Xキー

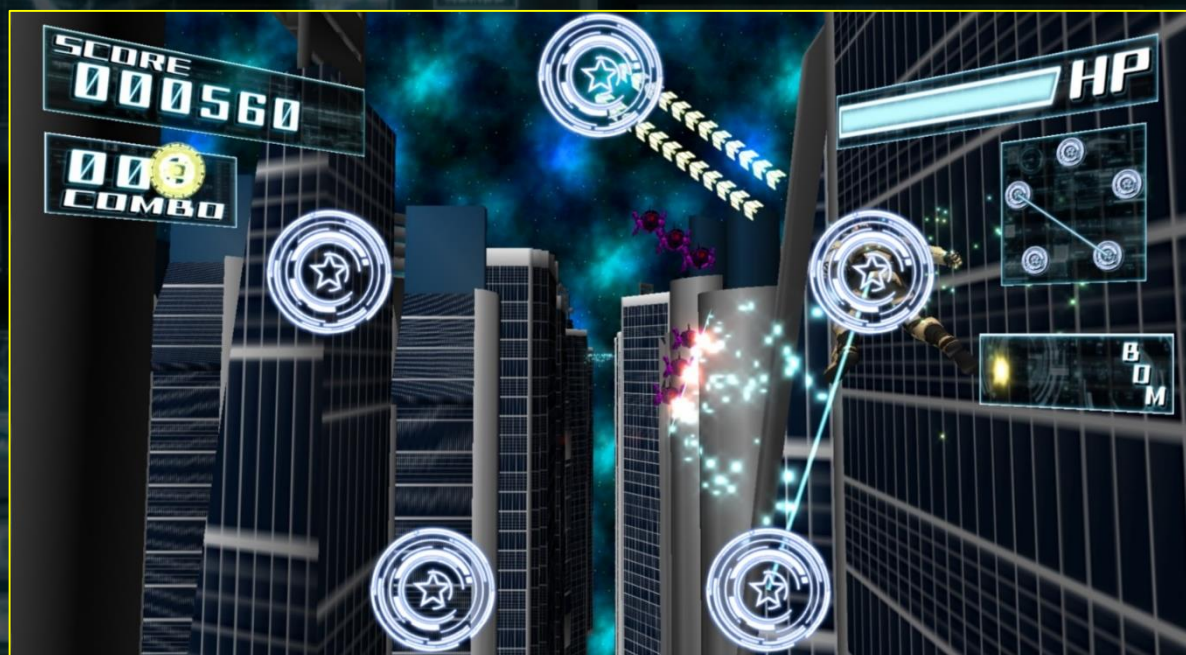
左コントロールorスペース：
ボンバーの発射



左スティックを傾ける：
移動方向の決定

右4ボタンのいずれか：
プレイヤーの移動

R1 or L1ボタン:ボンバーの発射



このゲームはプレイヤーが描いた移動の軌跡（トレイル）が攻撃となって発射されるSTGです。

ゲームシステム

敵を倒すとコンボとスコアが増えます

コンボを繋げば繋ぐほど一度に増えるスコアが高くなるので、コンボを途切れさせずにハイスコアを目指しましょう

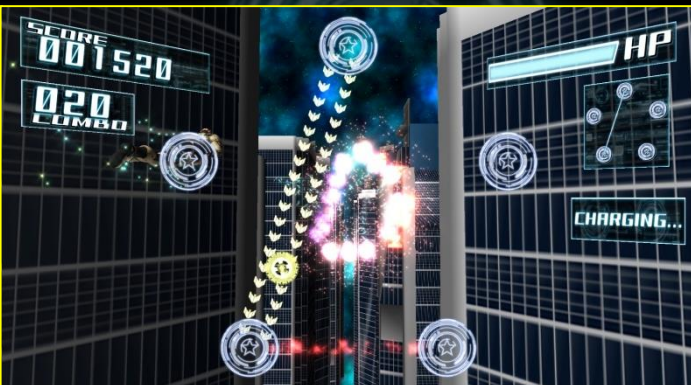


敵の攻撃を食らったり、移動しないまま時間が過ぎるとコンボがリセットされてしまいます

スター・トレイル

星の形になるようにトレイルを描いて移動をすると、ボンバーという必殺技のストックが溜まります

描いているトレイルの状態は画面右上に表示されています



ボンバー

ストックが溜まっている状態ではボンバーを使用することができます。ボンバーを使用すると、画面内の敵の攻撃を全て消しつつ、敵を全て倒す事が出来ます

ただし、ボンバーの使用にはチャージタイムがあるので連続して使用できません
注意しましょう





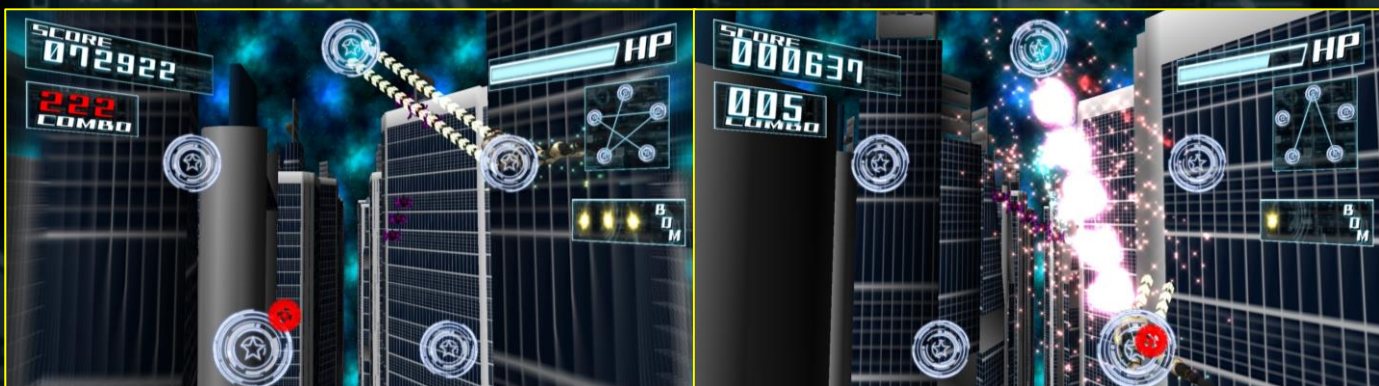
ボスバトル

ステージの最後には巨大なボス敵が出現します
通常時、ボスにはダメージを与えられませんが、
攻撃の際に弱点となるラインが表示されることがあります。



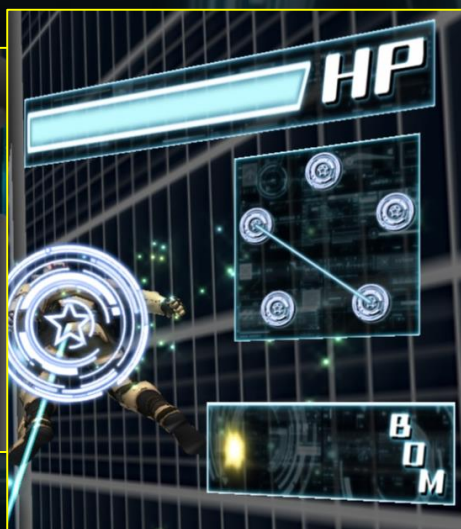
このラインを狙ってトレイルを描くことでボスにダメージを
与えることができます
ボスを倒すことが出来ればゲームクリアとなります

アピールポイント1 ポストエフェクト



加速時のブルーエフェクトや、パーティクルへのクロスフィルタを実装することで、操作した際の爽快感や気持ちよさを追求しました

アピールポイント2 UI



ゲームへの没入感を高めることと、画面内のプレッシャー軽減を実現するため、3DUIを実装しました
また、紡いだ軌跡の履歴を表示するUIやクリックすると☆が回転するボタンなどのオリジナリティあるUIを実装しました

アピールポイント3 サウンド

フェードイン、アウト、ピッチの変更処理を
サウンドプログラムにて実装しました
サウンドに関してはプログラム側で各種音量を調整し、
他の音との違和感がないように調整。
ボス戦に移行する際にゲームBGMとボスBGMがクロスフェードするなど
結構無駄にこだわりました！

アピールポイント4 エネミーアニメーション



キュー構造を使用して敵のシャドウを実装することで
エネミーの動きに躍動感を与えました！