

# PIERROT on BALL

## 説明書

### ○作品概要

ボールに乗ったピエロを操作し、様々な能力のボールに乗り換えながらサーカス場を目指すアクションゲームです。

サーカスで使うアイテムを取得しつつ、いかに早くサーカス場に辿り着くかがスコアアップの鍵となります。

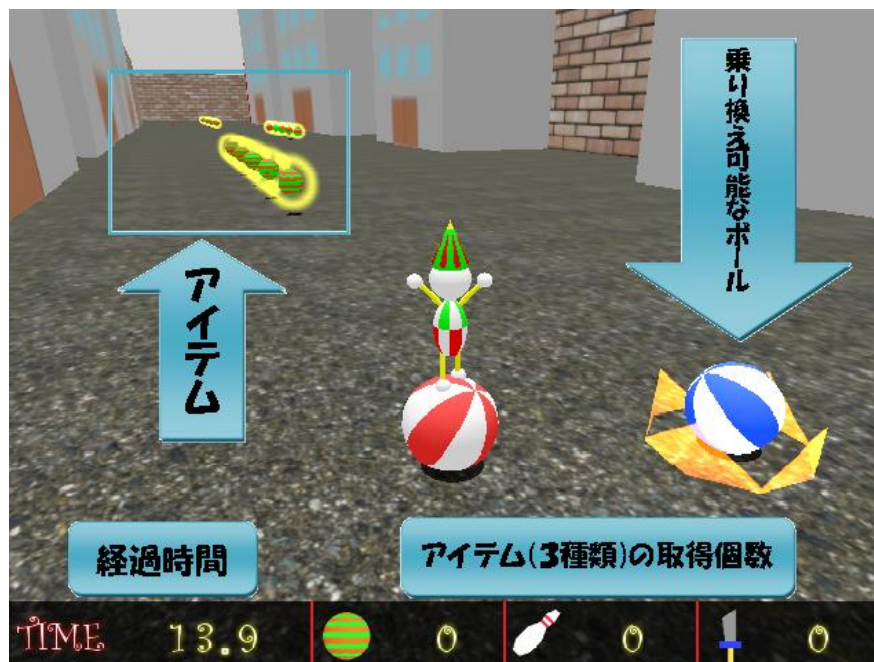
### ○操作説明

ゲーム全体での操作	Enter キー	決定
	Escape キー	ゲーム終了
ゲーム本編での操作	Z キー	アクセル
	Space キー	ジャンプ
	カーソルキー左右	方向転換
	(その場で停止している状態で) カーソルキー下	180° 方向転換

### ○ボールの種類

色	メリット	デメリット
赤	通常のボールです	通常のボールです
青	ジャンプ力が上がります	加速力が低いです
黒	コース上の壁を破壊できます	
黄	スピードが上がります	曲がり辛くなります

○画面説明



◎以下、ゲーム開発に関しての内容です

作品名	PIERROT on BALL
ジャンル	アクション
開発言語	C++
ライブラリ	DirectX
開発人数	1 名
開発期間	約 4 ヶ月

○こだわった点

- ・ボール

ジャンプ中にボールを歪ませる、壁に当たった時に跳ね返る等よりボールらしさを表現しようと工夫しました。

- ・アイテム配置

このゲームは、取得したり乗り換えたりすることができるアイテムが大量に出てくる分、アイテム配置を変えるだけで面白さや難易度がとても変わってきます。

子供から大人まで楽しめるようなゲームにしようと思い、最初は難しくても、数回プレイすることである程度スムーズに取得や乗り換えができるようなアイテム配置になるように心掛けました。

○苦労した点

ボールを乗り換える時の移動です。

ジャンプして乗り換えているような表現にするのも苦労しましたが、何よりもプレイヤーが気持ちよくスムーズに乗り換えることができるよう心掛けました。

以上