

スピード・ファイターズ

- [スピード・ファイターズ](#)
 - [内容](#)
 - [開発スケジュール](#)
 - [スケジュール達成度](#)
 - [操作方法](#)
 - [画面遷移イメージ](#)
 - [レースモード](#)
 - [フリーランモード](#)
 - [タッチデバイス](#)
 - [iOS 14.1](#)
 - [Android 11](#)
 - [PWA\(Progressive Web Apps\)対応](#)
 - [リポジトリのルール](#)
 - [Play Now](#)
 - [リリース](#)
 - [依存アセット](#)
 - [実装されなかった要素](#)

内容

- Unityで作成.
- 主ビルドターゲットはWebGL.
- SFチックな宇宙戦闘機の3Dレースゲーム.
- コース,大きい1つ.
- [Github Pages](#)に公開してプレイ可能.
- PWAに対応させマルチプラットフォームでインストール可能.
- フローティングジョイスティックを実装しタッチパネルデバイスでも操作可能.
- レースモードと練習用のフリーランモードが存在する.
- レースモードでは,プレイヤーは黄色輪っかのチェックポイントを全てを通り抜け,ゴールを目指す必要がある.
- プレイヤーがチェックポイントを通ると次のチェックポイントが出現.
- レースモードでは,プレイヤー,CPUの5人対戦でプレイヤーがゴールすると,まだゴールしていないいずれかのCPUにカメラが移動.
- レースモードでは,全員がゴールするとランキングに移動し順位を表示する.
- レースモード,フリーランモード共に,進行不能時等のためにリスタートボタンが存在.

- レースモード,フリーランモード共に,カメラ切り替え(3パターン)ボタンが存在.
- フリーランモードでは,ゴールに触れるとスタート画面に遷移して終了.

開発スケジュール

- 10/8までコース,ファイターのモデル見つけてコース上で動かす.
- 10/15までレースゲーム完成.(必達)
- 10/15~ 細かなゲーム・UIバランス調整.
- 上記完了後,簡単に実装できる練習用のフリーランモードを実装.
- 10/29 ゲーム完成.

スケジュール達成度

項目	済/未
ファイターのモデルを見つける	済
コースのモデルを見つける	済
レースゲーム実装 (ここまでは必達)	済
細かなゲーム・UIバランス調整	済
フリーランモード実装	済
バランス調整	一応済

操作方法

- キーボードはWASD or 矢印↑←↓→でそれぞれ,前進・左・右・後退に対応.
- タッチ操作ではタッチ(ドラッグ・アンド・ドロップ)した場所から,フローティングジョイスティックが出現し,それを使用することで操作可能.



画面遷移イメージ

- モードの切り替えは,スタート画面で行う.
- レースモードと練習用のフリーランモードが存在する.
- レースモード,フリーランモード共に,進行不能時等のためにリスタートボタンが存在.

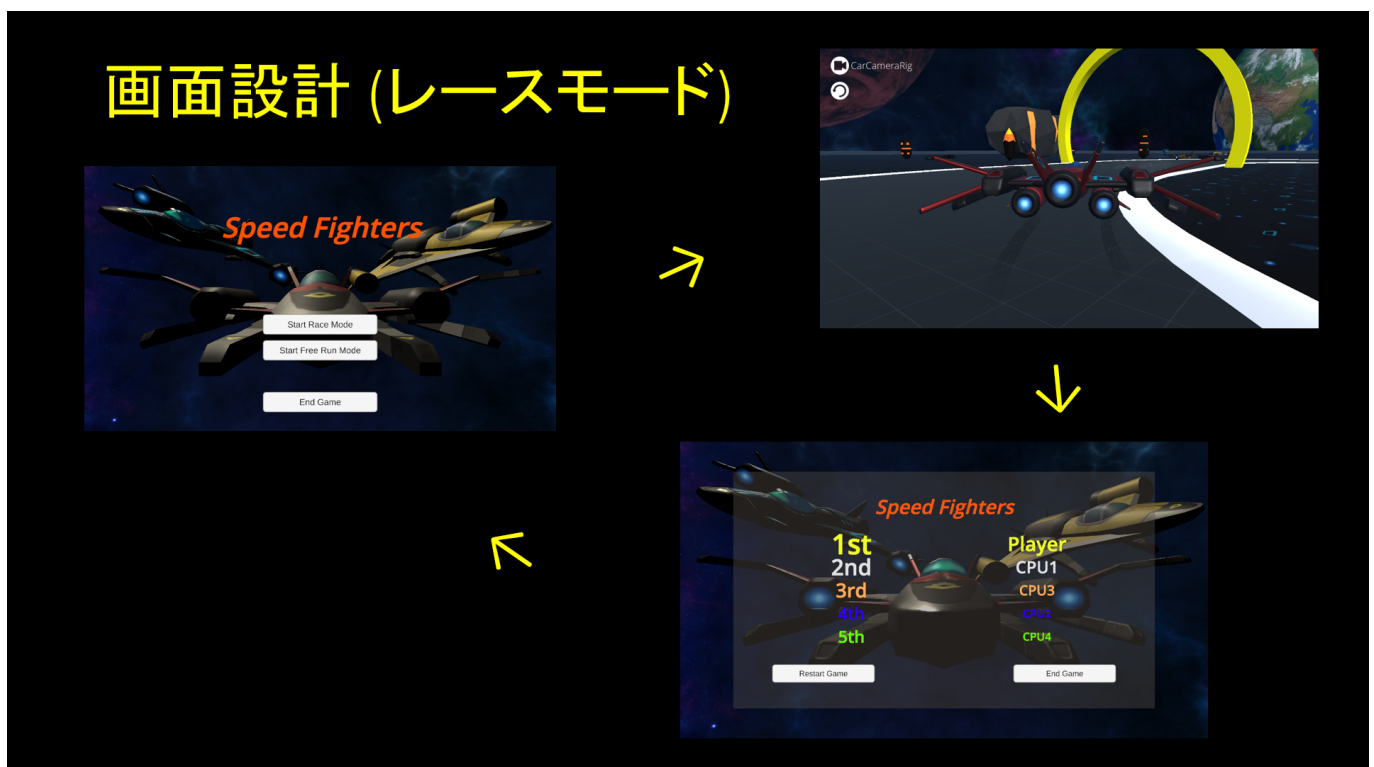


- レースモード,フリーランモード共に,カメラ切り替え(3パターン)ボタンが存在.

- レースモード,フリーランモード共に,タッチ(ドラッグ・アンド・ドロップ)するとジョイスティックが出現し操作可能に.

レースモード

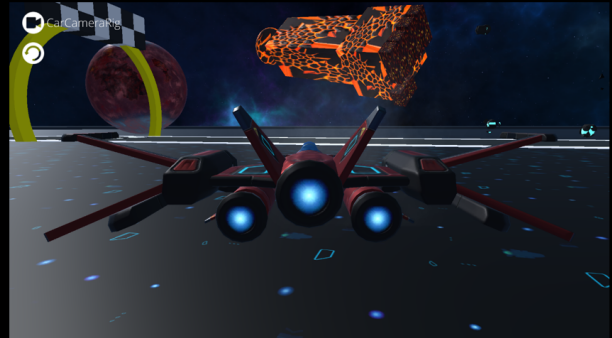
- スタート画面->レースモード->ランキング表示->スタート画面
- レースモードでは,プレイヤーは黄色輪っかのチェックポイントを全てを通り抜け,ゴールを目指す必要がある.
- プレイヤーがチェックポイントを通ると次のチェックポイントが出現.
- プレイヤー,CPUの5人対戦でプレイヤーがゴールすると,まだゴールしていないいずれかのCPUにカメラが移動.
- 全員がゴールするとランキングに移動し順位を表示する.



フリーランモード

- スタート画面->フリーランモード->スタート画面
- ゴールに触れるとスタート画面に遷移して終了.
- 自由にコースを見てもらったり,レースモードの練習が主目的のモード.

画面設計 (フリーランモード)



タッチデバイス

- Unity WebGLは本来スマホが非対応なため,負荷が異常にかかり,やや発熱気味になり,バッテリーの消耗もやや早く,機種によって動作しない可能性もある.

iOS 14.1

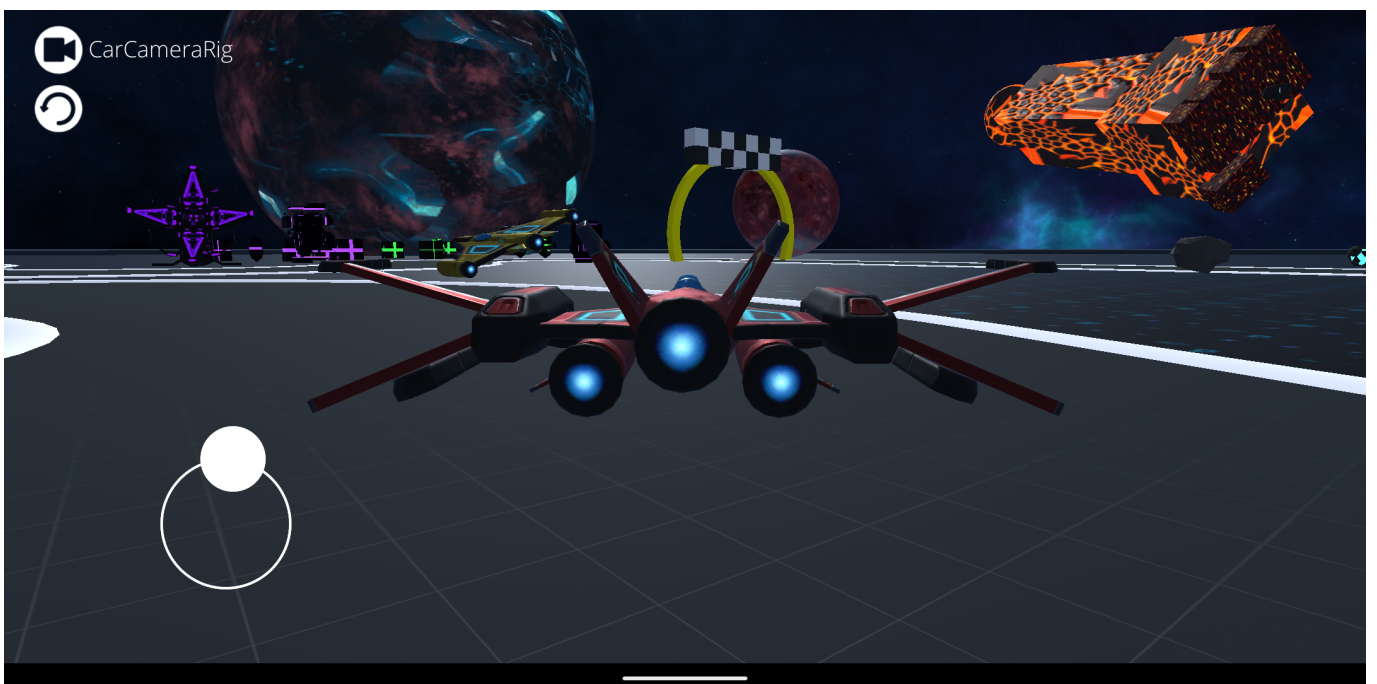
- 検証デバイス(画像)はiPhone X.





Android 11

- 検証デバイスはPixel 3.
- PWAとしてインストール時に,強制横向きサポート.



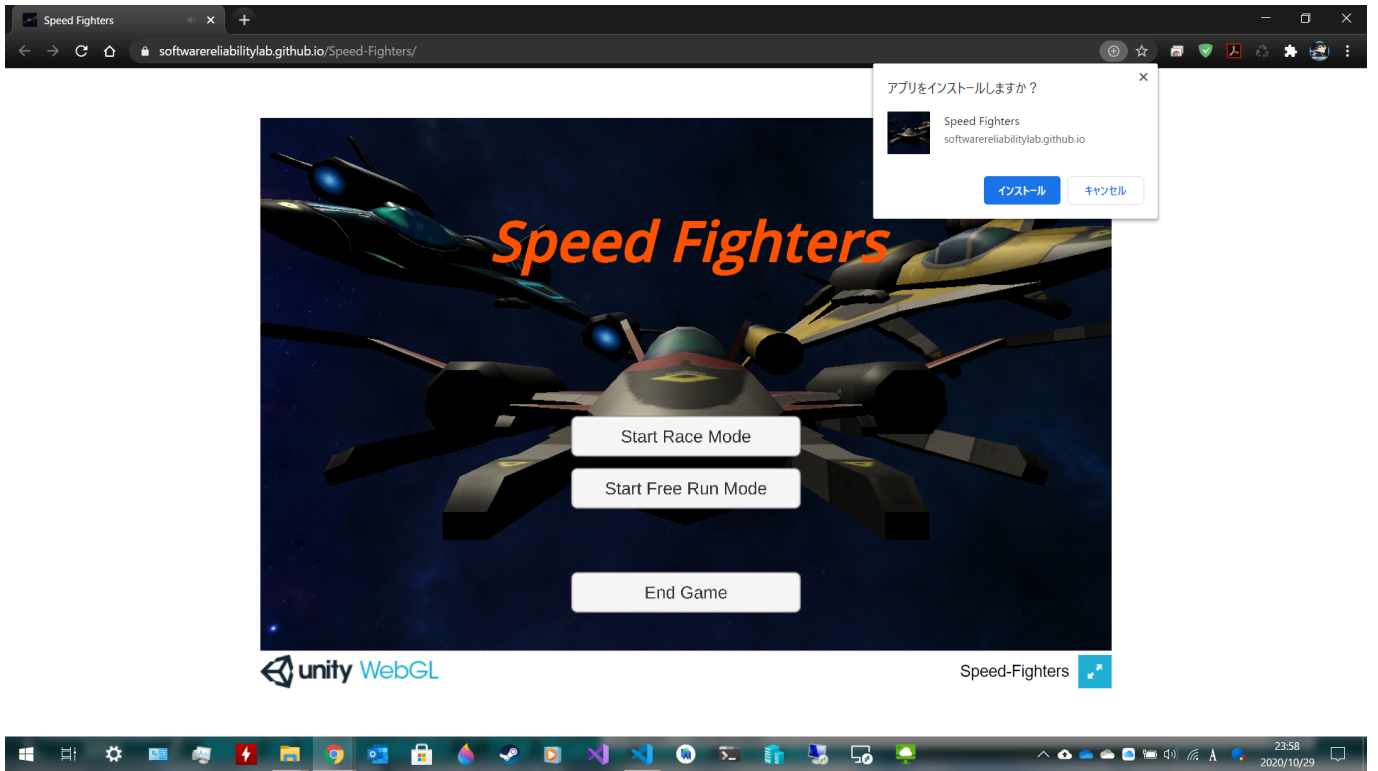


- 下の拡大マークから全画面プレイヤーが利用可能.



PWA(Progressive Web Apps)対応

- PWAとしてインストール可能.
- インストールすることで,スマートフォンでは,全画面になり,ネイティブアプリのような挙動に.



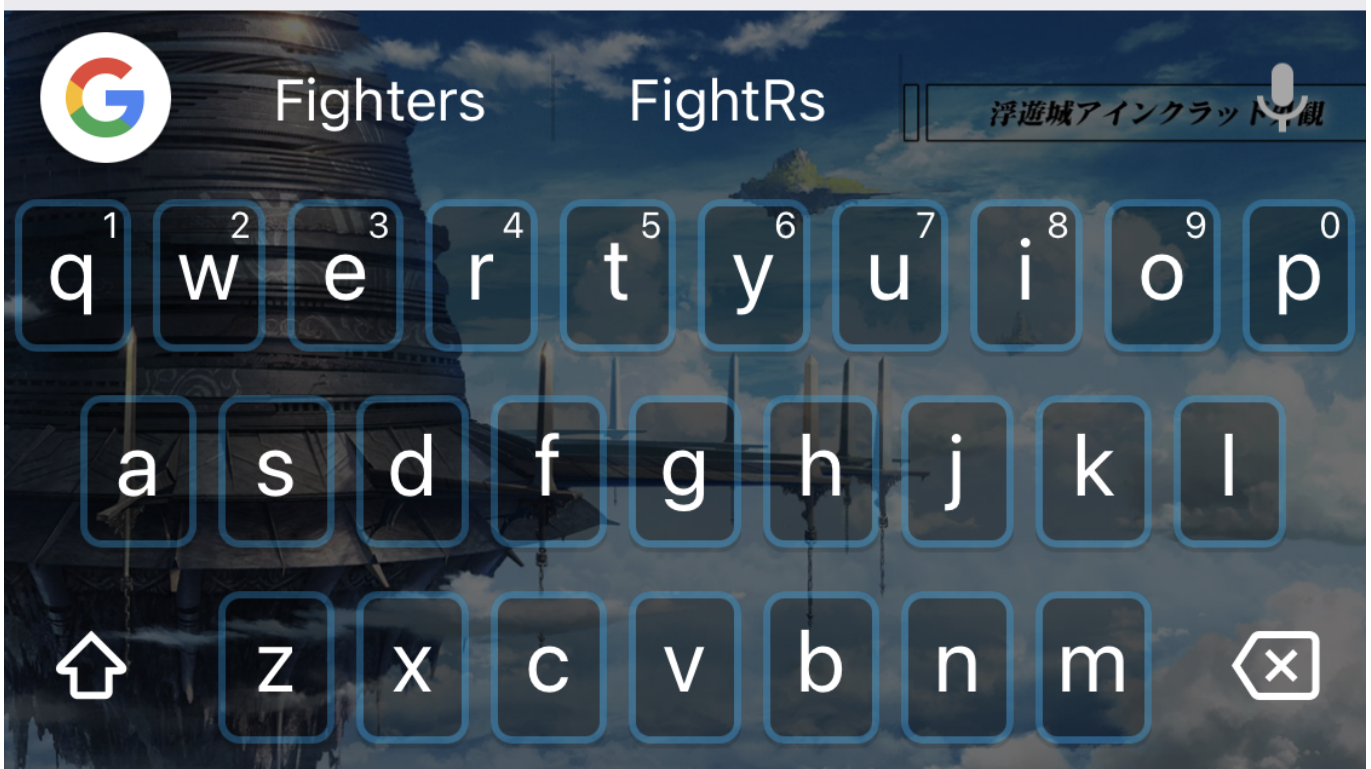


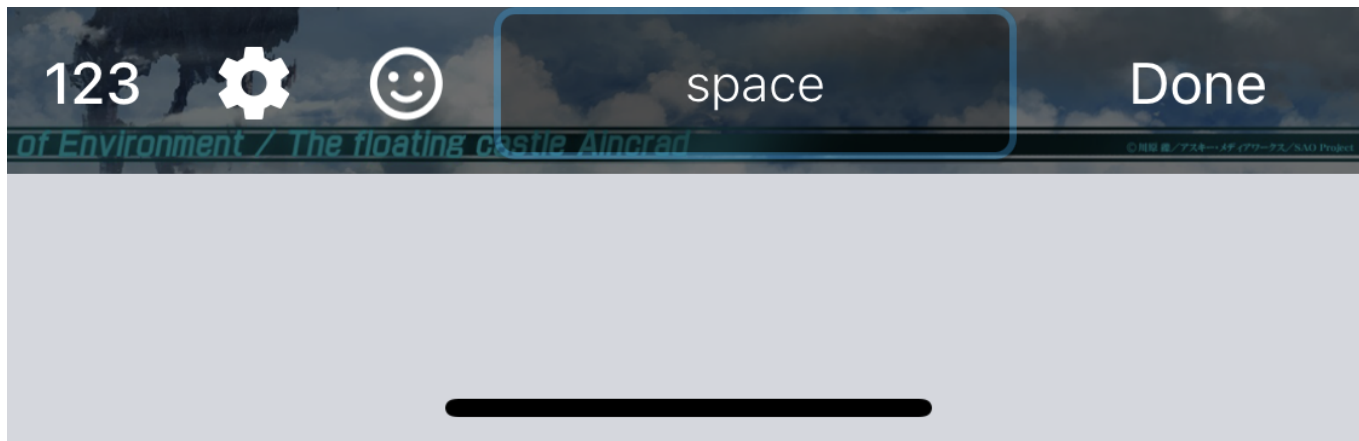
Speed Fighters

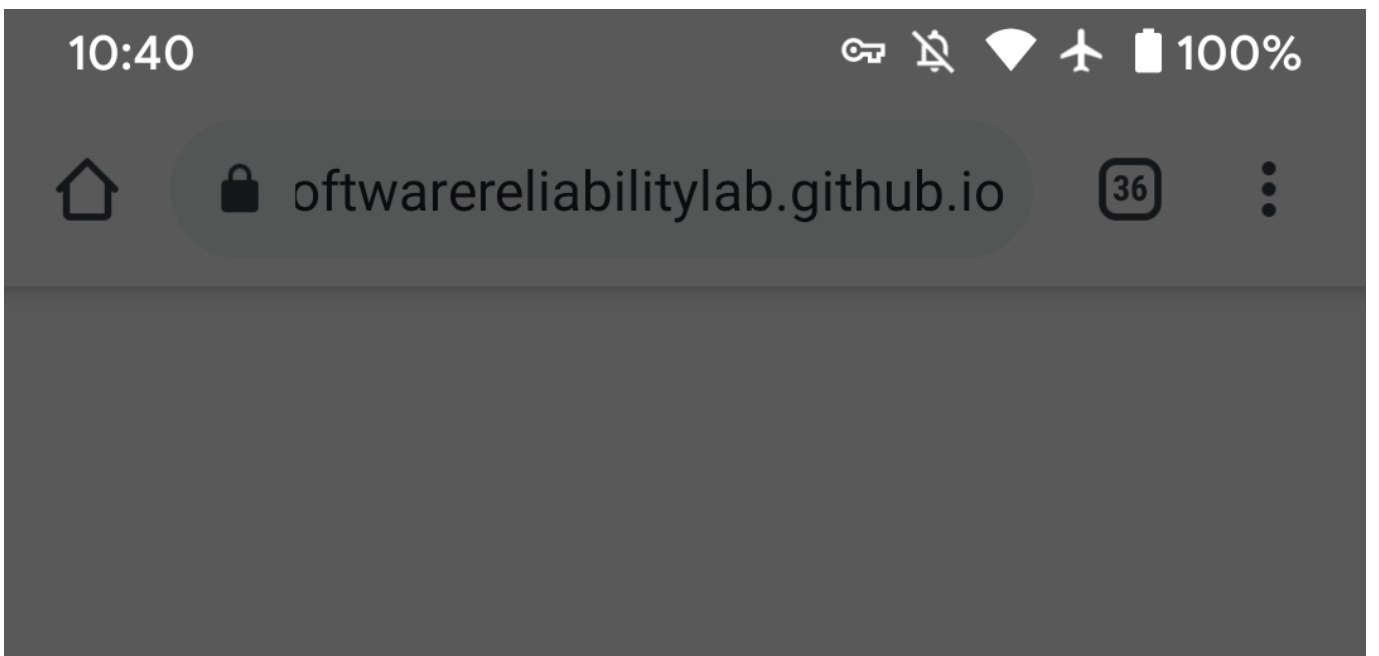
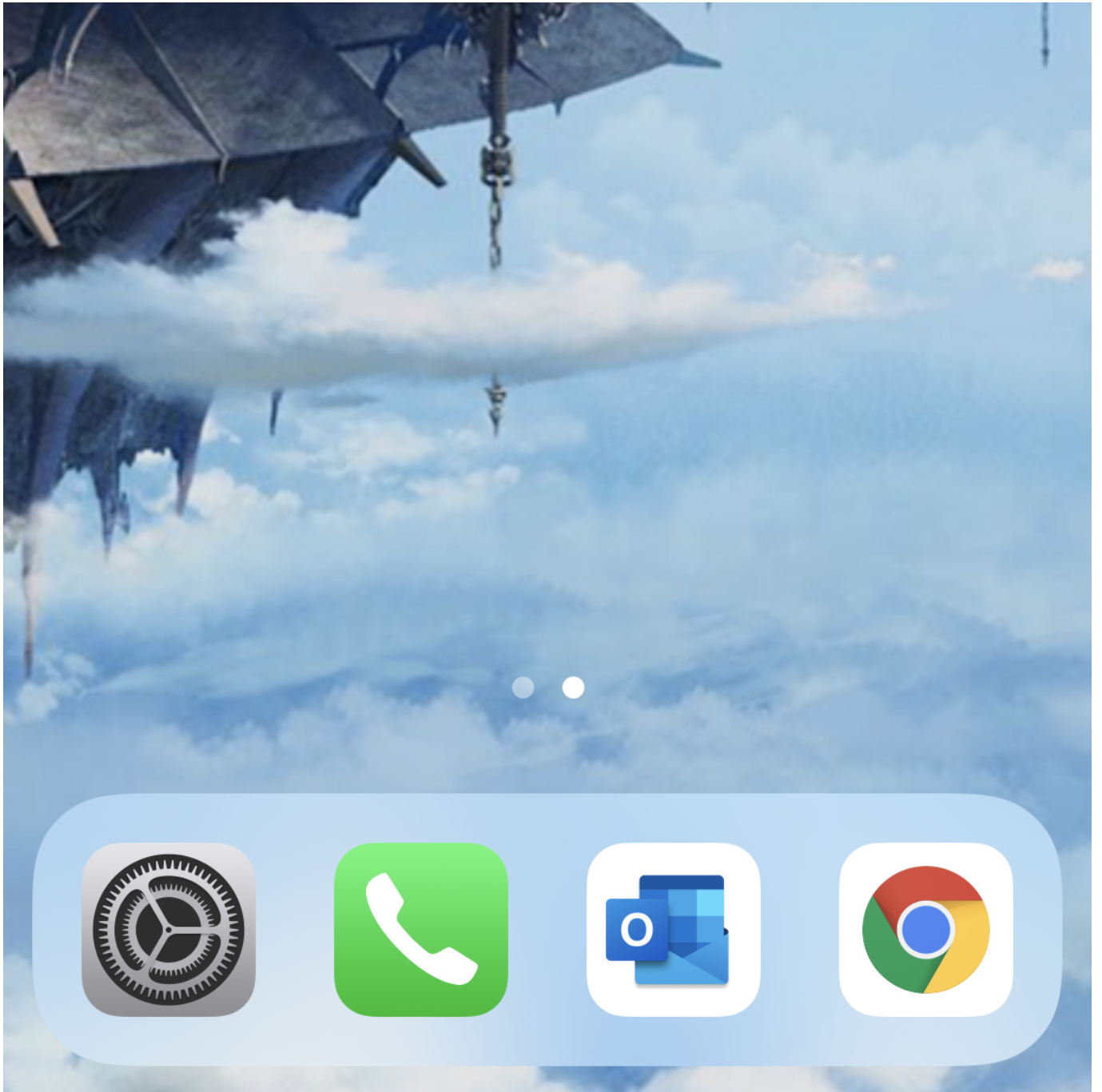


[https://softwarereliabilitylab.githu...](https://softwarereliabilitylab.github...)

このWebサイトにすばやくアクセスできるようにホーム画面にアイコンを追加します。







ホーム画面に追加



Speed Fighters

software-reliabilitylab.github.io

キャンセル

追加

End Game



10:41

🔑 🔕 📶 ✈️ 🔋 100%

浮遊城アインクラッ

🔄 再起動

▶️ Play ストア

🗑️ アプリ削除

✖️ 削除

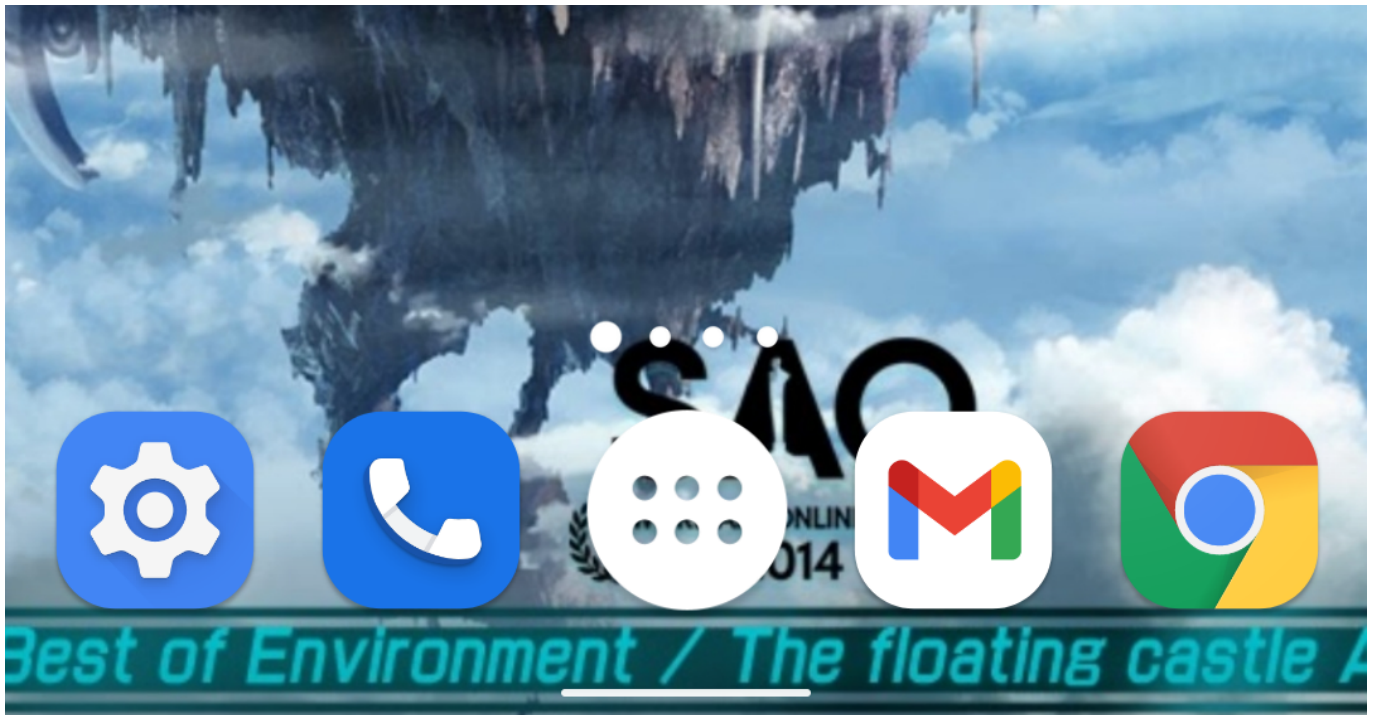
📘 情報

✎ 編集

1



Speed Fighters



リポジトリのルール

- 変更がある場合は, masterから直接ではなくブランチを切ってからそこに移動してから行う.
- ただし, Readme等, 動作に無関係なものはマスターから直接でも良い.
- 不都合がある場合, gitignoreも同様.

Play Now

[Github Pages](#)

リリース

[リリースページ](#)

[v1.0.0_Complete](#)

[v0.6.0_Create-FreeRun-Mode-'n'-Add-CPU](#)

[v0.5.1_Add-Object-1](#)

[v0.5.0_ADD-BGM-'n'-SE](#)

[v0.4.0_Tweaks-1](#)

[v0.3.0_Touch-Support](#)

[v0.2.2_Space-Like-Background](#)

[v0.2.1_Fix-Button-UI-Size,Fix-Goals](#)

[v0.2.0_Create-Race-Game-Mode-Base-'n'-Screen-transition\(Start-Menu,Ranking-Screen\)](#)

[v0.1.1_Fix-ChoroQ-System](#)

[v0.1.0_Base-game](#)

依存アセット

[Fighter_Star-Sparrow](#)

[Base_Standard-Assets](#)

[Background_Skybox-Series](#)

[Touch-JoyStick_JoyStick-Pack](#)

[BGM-Race_Fantastic-Electro](#)

[BGM-Start-'n'-Ranking_Deep-In-Space](#)

[BGM-SE_効果音ラボ-乗り物](#)

[Object_Planet-Earth-Free](#)

[Object_MSFC-Radar-Dish](#)

[Object_Stylized-Astronaut](#)

[Object_Atom-Rocket-Model](#)

[Object_Low-Poly-Space-Rocks](#)

実装されなかった要素

- バトル要素.
- モード:バトルモード,レースモード,複合モード.
- バトルモードは残機制(残機0で順位が後ろから確定).
- 即時効果付与のアイテムと恒久的に能力を変更強化するアーマーが存在.
- 変更される能力は,スピード,攻撃力,加速力,ジャンプ力,コントロール力,残機追加.
- アーマーは攻撃方法も変化し,見た目も変更される.
- オンラインマルチモード.