

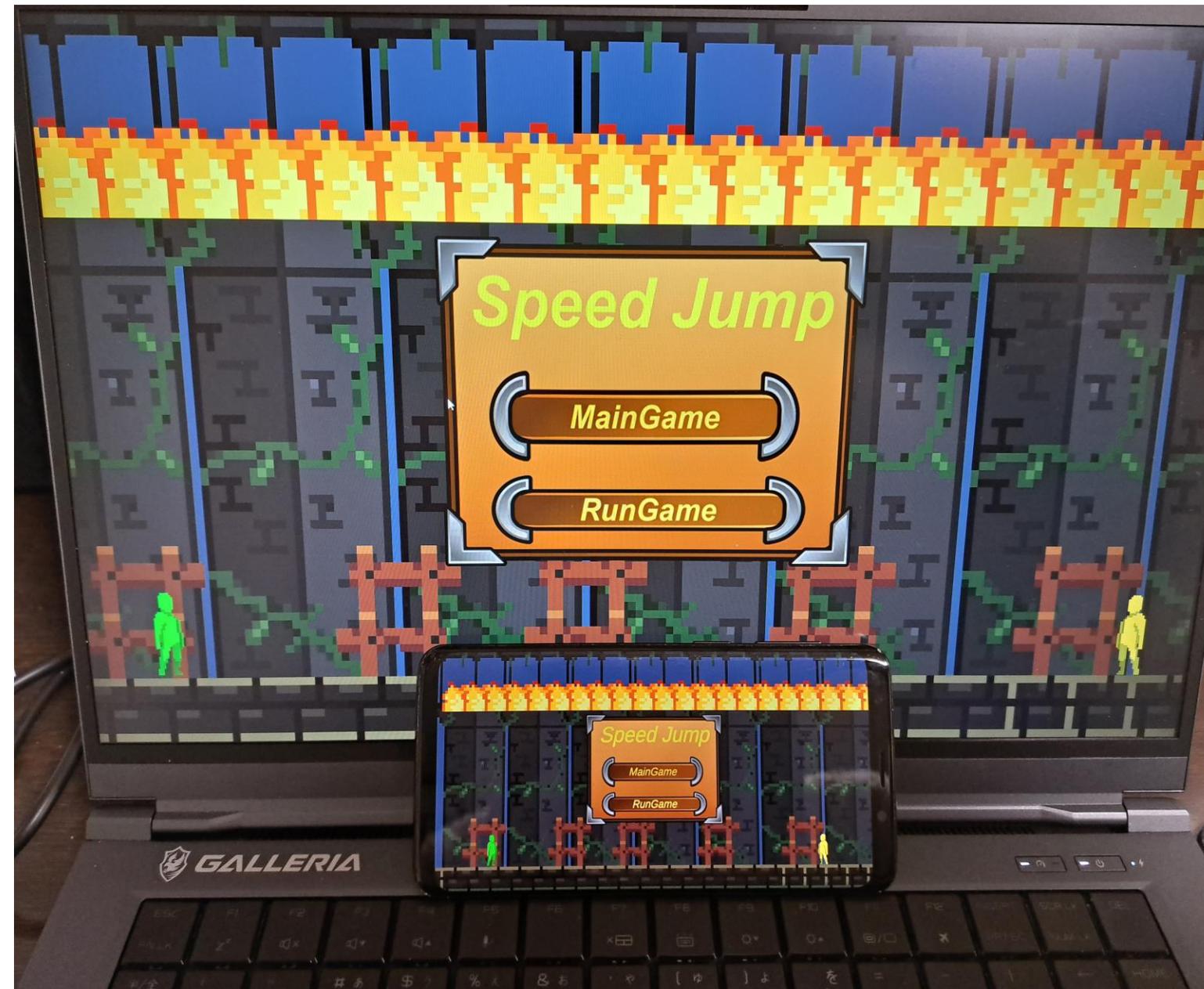
ポートフォリオ 資料

専門学校東京クールジャパン

ゲーム総合学科

ゲームプログラマー専攻

吉野 耕平



自己紹介



専門学校東京クールジャパン

ゲーム総合学科ゲームプログラマー専攻の吉野耕平です。専門学校からプログラミングを学び始め今回のポートフォリオを作成できました。

趣味は旅行やドライブが大好きでよくお出かけします。新しいことに挑戦することを大事にしています。

ゲーム紹介

◎作品名

SpeedJump

◎コンセプト

誰でも簡単に楽しく遊べるゲーム

◎ターゲット層

ライト層

◎プラットフォーム

PC、スマホ

このゲームのこだわり

◎ シンプルな操作で遊べること

ジャンプで敵をよけるゲームとなっております

◎ ゲームモードを2種類用意

「MainGame」と「RunGame」の2種類でやりこみ要素を増やす

◎ キャラクターのアニメーションをつけて躍動感を演出

遊んでみて楽しいと思える視覚的な所を重視しました。

操作方法

◎PCの場合

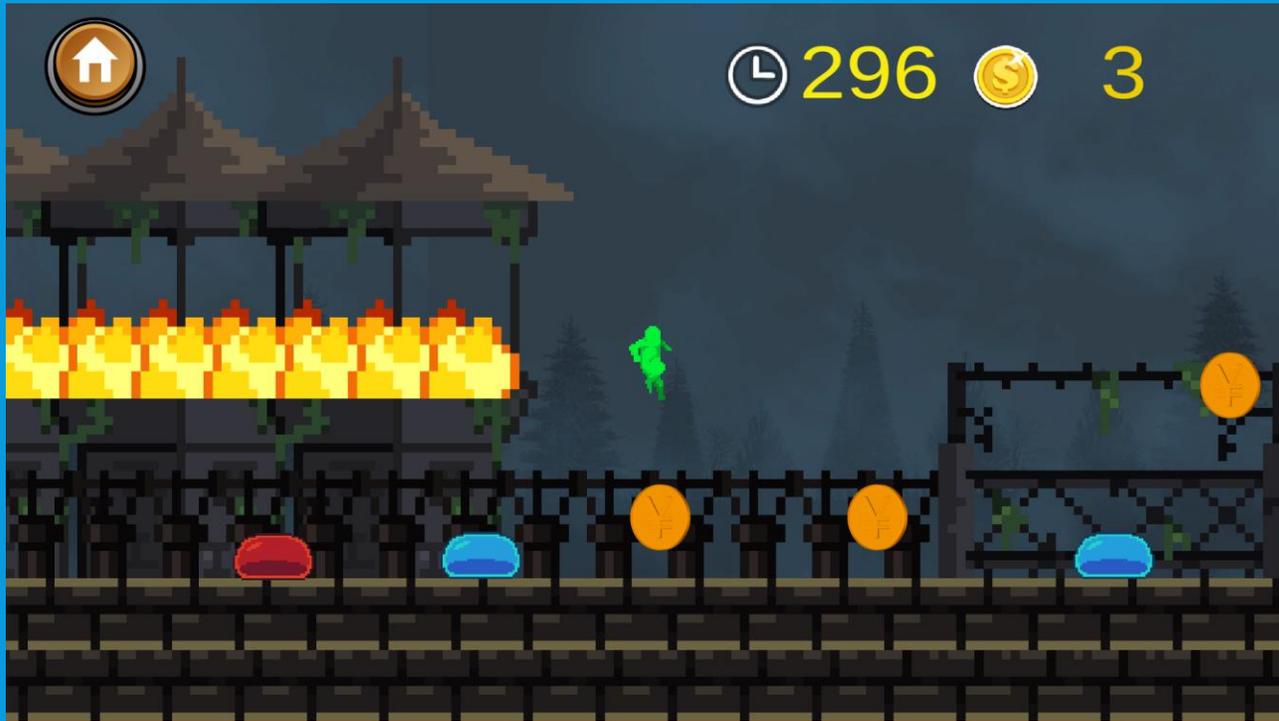
マウスの右クリックまたはSpaceキーでジャンプします。

◎スマホの場合

画面をタップするとジャンプできます。

どちらも空中でもう一度入力するとジャンプできる「二段ジャンプ」を採用しています。

ゲームモードその1



～Main Game～

このモードではスタートから敵をよけてゴールを目指すモードです。

ストーリー制を持たせることもできるモードです

今後ステージやギミックを増やしていこうと考えています。

ゲームモードその2



～Run Game～

このモードでは走った距離をかせぐゲームです。ランダムに敵が出現し敵をよける練習にもなります。

ネット対戦などで記録を競い合うことを視野に入れたモードとなっております。

ゲームを作ってみての感想

◎苦労した点

シンプルな操作な故に遊ぶ人が飽きてしまうことをどうやって阻止できるかを考えることができた。対策として視覚的に楽しいと思わせる工夫をしました。(敵に当たった時のアニメーション、ジャンプのアニメーションなど)

◎長い時間遊んでもらうための案が見えてきた

RunGameの説明でも触れましたが「ネット対戦」を要素に入れることでこのゲームをより長く遊んで貰える発見ができた。作り手の考えも大事ですが遊んでくれるユーザーのことを考えられた作品ができたと思います。



ご視聴ありがとうございました