

爽快なジャンプアクション



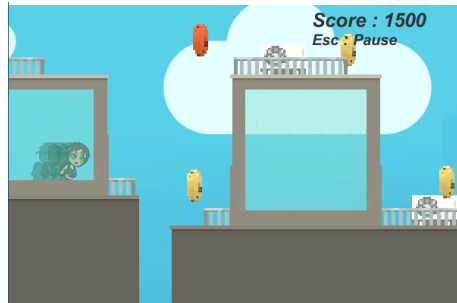
- ・デリバリーのためにビルの屋上を飛び移りながら配達を目指すゲームです。

- ・操作は基本的にはマウスクリックでジャンプのみ

- ・ゲームモードは3種類
- ・各モードで実装したいと思った機能をそれぞれ実装しました

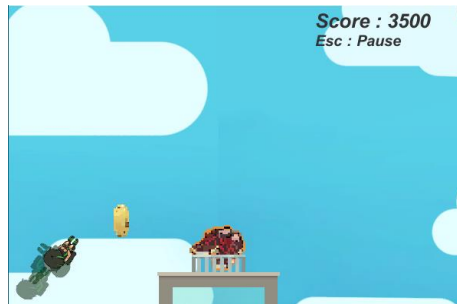
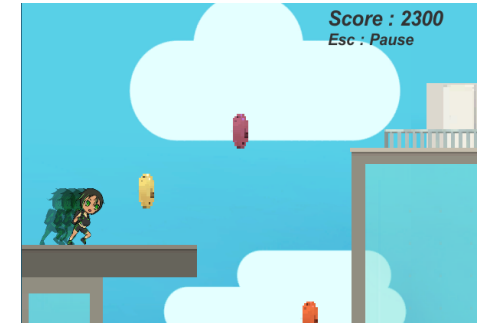
Normalモードで想定したコンセプト

「**飛ぶ**」か「**飛ばない**」かの二択の連続でルートを構築し、スコアの最大化を目指す



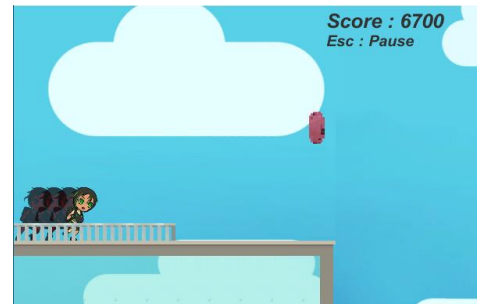
(左) 飛べば赤いコイン、飛ばなければ黄色いコイン。

(右) 飛ばない選択肢をコインによる誘導で可視化。



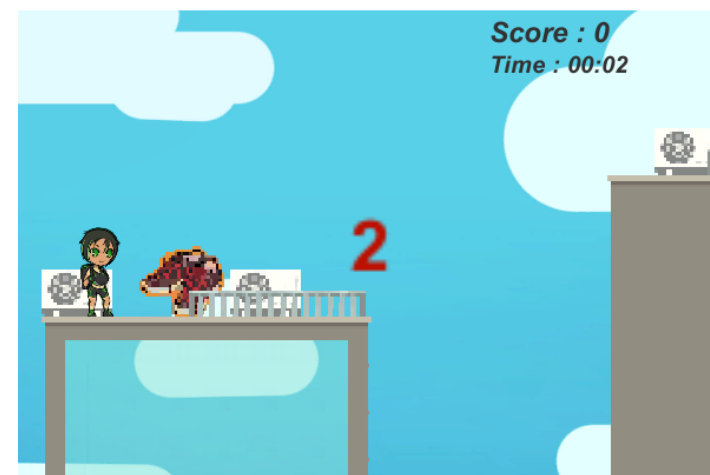
(左) 全体的に単調だったので足が速くなるアイテムを実装。

(右) 取得後は、影の色を赤くして視覚的な変化を付けた。



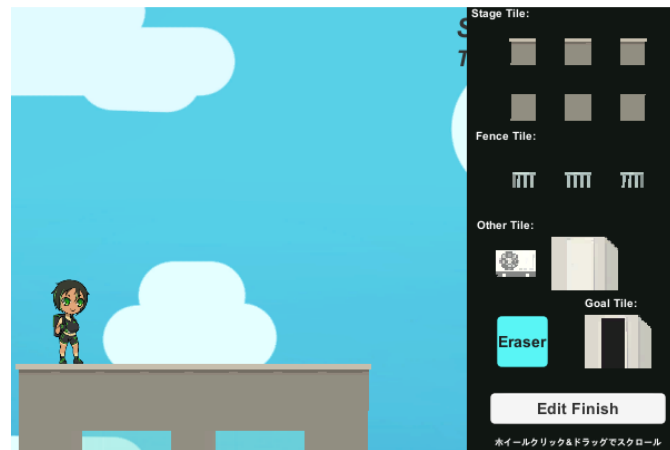
Endlessモード

- ある程度ランダムな足場（足場の高さ3種、足場自体の幅3種、フェンスの設置の仕方4種、室外機などの背景3種）を生成し続ける。
- 直前の足場より高いか、低い、同じ高さかの3種の足場を生成する。
- プレイヤーのいる足場の5つ先の足場をTilemapに動的に描いていっている

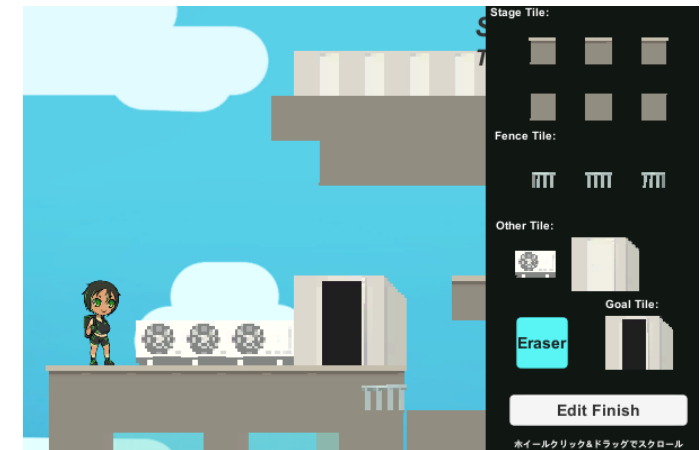


Editモード

- マリオメーカーみたいなものが作りたかったので実装。
- できるだけ直観的な操作ができるようなUIを心掛けた。
- タイルの選択、配置ともにクリックでできる。前景、足場、背景の3レイヤーに分かれているが、ユーザーがそれを気にしなくてよい。

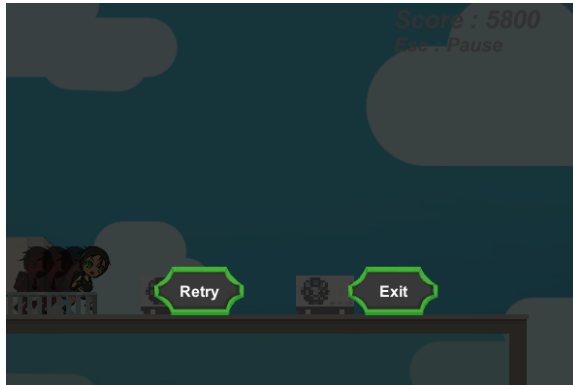
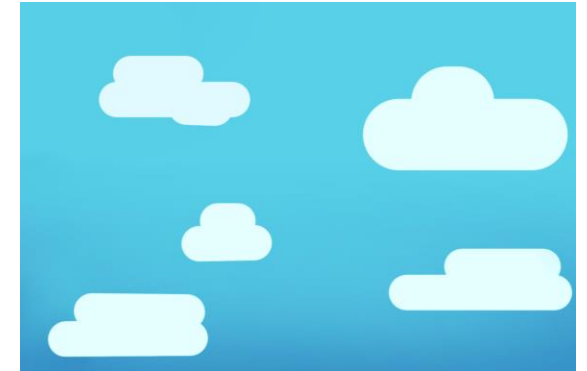


→
クリック操作のみで、前景、
背景などのレイヤーを気に
せずに配置できる。



その他の工夫

(右) 背景は、すべてのステージで、この空の画像を三つ用意し、それぞれプレイヤーの座標から動的に座標を移動している



(左) テスト中にポーズ機能が欲しくなったので、ポーズ機能もある。カウントダウン中はポーズできないようにしている。



(左) 自分でも結構気に入っているキャラデザになった。この子が動いているゲームは少なくとも今の自分にできる最高のものにしたい！という動機のおかげで割ときついスケジュールでも、実装したいと思ったものをなんとか実装できた。魅力のあるキャラクターが動いているところを何にも邪魔されずに楽しめるゲームを作っていきたい。