

## 「Jumping Escaper」についての説明資料

吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲーム学科 2年

堀合 稀

希望職種：プログラマー

チーム制作：5人

制作期間：約4か月

制作環境:visual studio 2015(DirectX9)/C++



### ● 注力・工夫した点

外部ファイルから難易度ごとでのステージ構成、ランキング管理を可能にし、制作しやすい環境を構築しました。また、落下カウントなどのUIに目に見える変化与えたほか、フォグ効果の導入の導入によりステージの雰囲気演出するように工夫しました。

### ● 担当箇所

チームリーダー兼メインプログラマーを担当。インゲームの構成は落下判定ポリゴン以外のすべての他、リザルト画面、ランキング画面を制作しました。他プログラム担当のメンバーから受けたソースコードをまとめて一つのゲームにしました。また、チームメンバーの進捗を管理しつつ、制作進行の監督を勤めました。

### ● 見てほしいポイント

キャラクターの挙動制御について、ゲームパッドのスティックの倒し方によって歩行と走行を使い分けることが出来るようにしました。ジャンプについても一定時間の滞空で空中移動が制限されるように制作し、プレイにやりごたえが出るようにしました。

またチュートリアルエリアの地形は自作の「3D 地形作成ツール」で制作しました。