

株式会社ロケットスタジオ 御中

提出作品説明資料

2022年6月24日

吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲームスペシャリスト学科3年

草刈 翔

基本情報

作品タイトル	うさぎジャンピング！
使用言語	C++
開発にかかった期間	2021年11月～2022年2月（約4ヶ月）
所要時間数の概算	およそ700時間
開発メンバー数と構成	1人（個人開発）
開発ツール	VisualStudio2015
動作環境	Windows10 / DirectX SDK

ゲーム概要

ダッシュで助走をつけてからジャンプをして、踏み切りのラインからどこまで遠くまで跳べるかを競うアクションゲームです。

スコアアタックとCOMとの対戦ができる「ひとりようモード」と二人で対戦ができる「ふたりようモード」で遊ぶことができます。



操作方法(キーボードの場合)



- 『ダッシュ』 ● 「**Aキー**」と「**Dキー**」を交互に押す。
- 『ジャンプ』 ● 「**スペースキー**」
- 『空中ジャンプ』 ● ジャンプしたあとに、「**スペースキー**」を押す。
- 『ホバリング』 ● 空中ジャンプのあとに、「**スペースキー**」を押す。
連打すると浮きつづけることができます。
- 『ポーズ』 ● 「Pキー」
- 『決定』 ● 「スペースキー」
メニュー画面などでつかいます。
- 『キャンセル』 ● 「バックスペースキー」
メニュー画面などでつかいます。

※ 2人目が操作する場合、W A S Dの代わりに**十字キー**（←↑↓→）を、
スペースキーの代わりに**エンターキー**を使用します。

操作方法(ゲームパッドの場合)



- 『ダッシュ』 ● **左スティックの左右**を交互に押す。
- 『ジャンプ』 ● 「**Aボタン**」
- 『空中ジャンプ』 ● ジャンプしたあとに、「**Aボタン**」を押す。
- 『ホバリング』 ● 空中ジャンプのあとに、「**Aボタン**」を押す。
連打すると浮きつづけることができます。
- 『ポーズ』 ● 「スタートボタン」
- 『決定』 ● 「Aボタン」
メニュー画面などでつかいます。
- 『キャンセル』 ● 「Xボタン」
メニュー画面などでつかいます。

※**Xinputに対応可能**のゲームパッドで操作することができます。

制作意図

**ゲームに慣れていない小さな子どもでも、
簡単な操作と雰囲気によって楽しむことができる
ゲームを作りたいと思い、この作品を制作しました。**

