

Concept : ジャンプに合わせて線を引く
Genre : 縦スクロール2Dジャンプアクション
Equipment : PC + マウス
Player : 1人



Stair★@Line

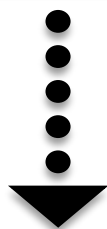
スーパーゲームクリエイター専攻3年 鈴木優斗

企画の目的/意図

このゲームによって与えたい**体験**とその**手段**を示す

与えたい体験

「絶え間ない**緊張感**」+「試行錯誤して突破する**達成感**」

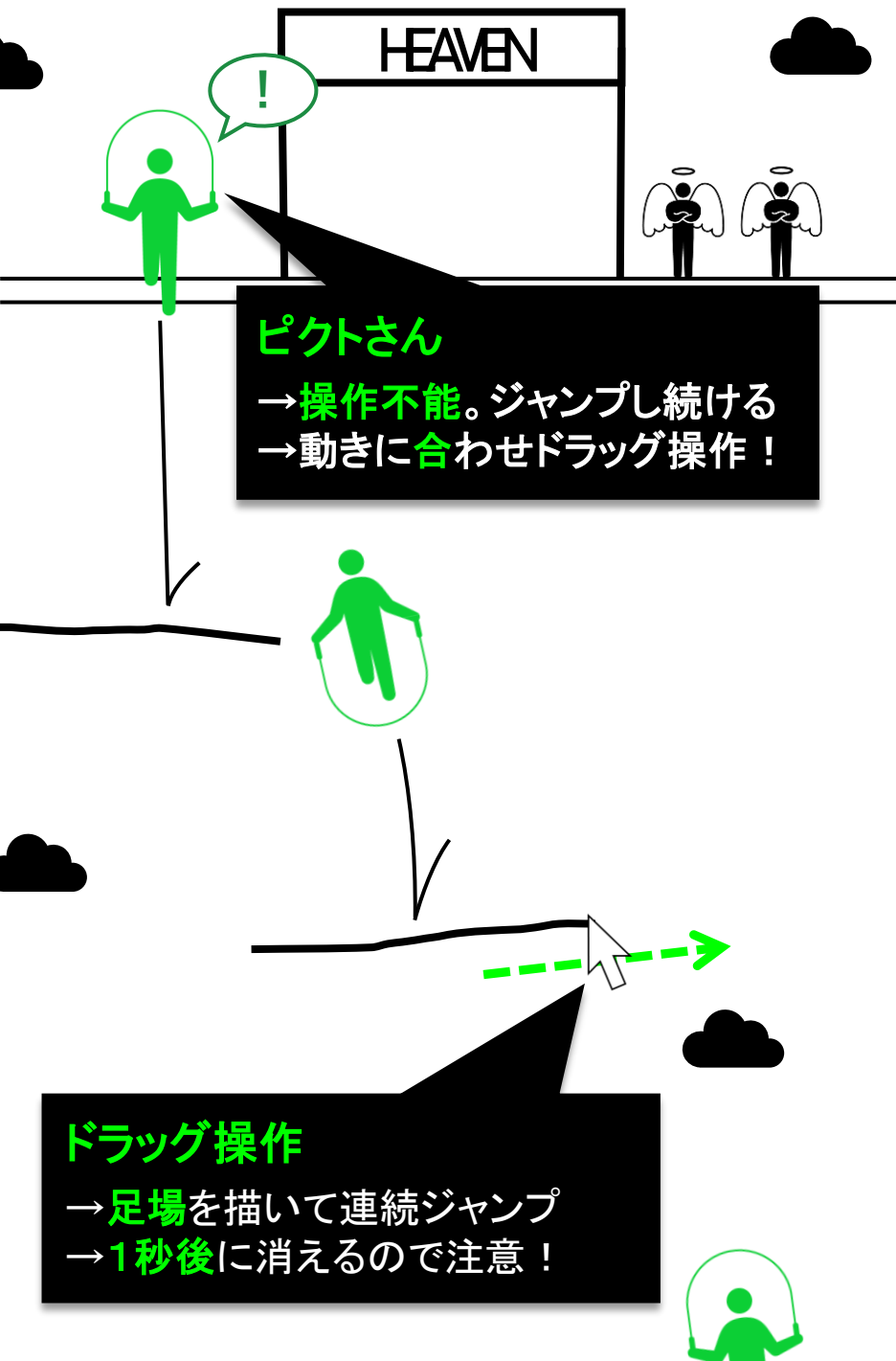


実現するには？



用いる手段

「制御不能な**キャラクター**」+「プレイヤー自身の**成長**」

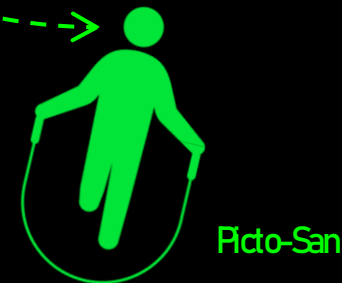


足場を描いて頂上を目指す

ピクトさんの特技は縄跳び

今日も軽快に空へ跳んでいきます

しかし途中で気づくのです



あれ……このまま落ちたらヤバくね？

ドラッグ操作で足場を描き続けましょう

画面下枠まで落ちるとゲームオーバー

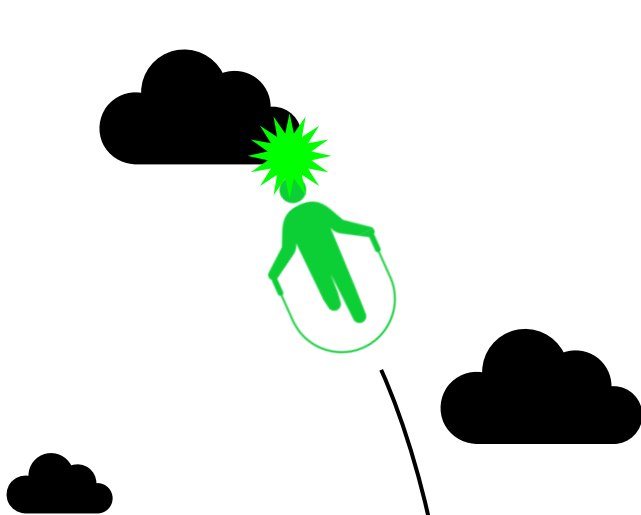
天国にゴールすればゲームクリアです

「あれ……それってどの道……」

行く手を阻む障害物

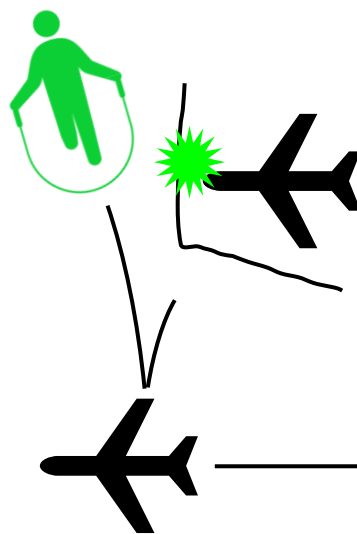
黒い物体は当たり判定のある**障害物**

⇒ **足場**を傾け上手く避ける or 逆に**足場**にしましょう



雲 -Cloud-

- ステージ上に無数に存在
- 隙間に**合**わせて回避



飛行機 -Plane-

- 高速で横移動する
- 足場で足止めしましょう



気球 -Balloon-

- ゆっくり縦移動し続ける
- 追いつかれると厄介

まとめ

最後に、目的通りの**体験**が得られるか**評価**を行う

制御不能なキャラクター

毎秒足場が必要となり最後まで気が抜けない ⇒ **緊張感**を与えられる

プレイヤー自身の成長

状況/タイミングに**合**った足場を描けるようになる ⇒ クリア時の**達成感**に繋がる



このゲームは、

「プレイヤーに意図した体験を提供できる！」と言える