

アプリゲーム ※現在、非公開

docomo携帯のiアプリ対応ゲームを作成しました。

「暇つぶし」をコンセプトにした、育成系RPGゲームです。

フィールドをうろうろして敵を倒し、経験値を得てレベルを上げ、新たな技を覚えていくというシンプルなものでした。

iアプリはシンプルなゲームも流行していたため、このゲームも予想以上にヒットしました。

2011年6月頃、アプリ紹介サイト「アプリゲット」にてダウンロードランキング2位になったこともあります。1ヶ月で3万回程度ダウンロードがありました。

ゲームを作成し始めたきっかけは、会社の研修でJavaを学習して、それが面白くて自宅でJava系のプログラミングを始めたことがきっかけでした。

設計から開発まで全ての工程を一人でこなしました。



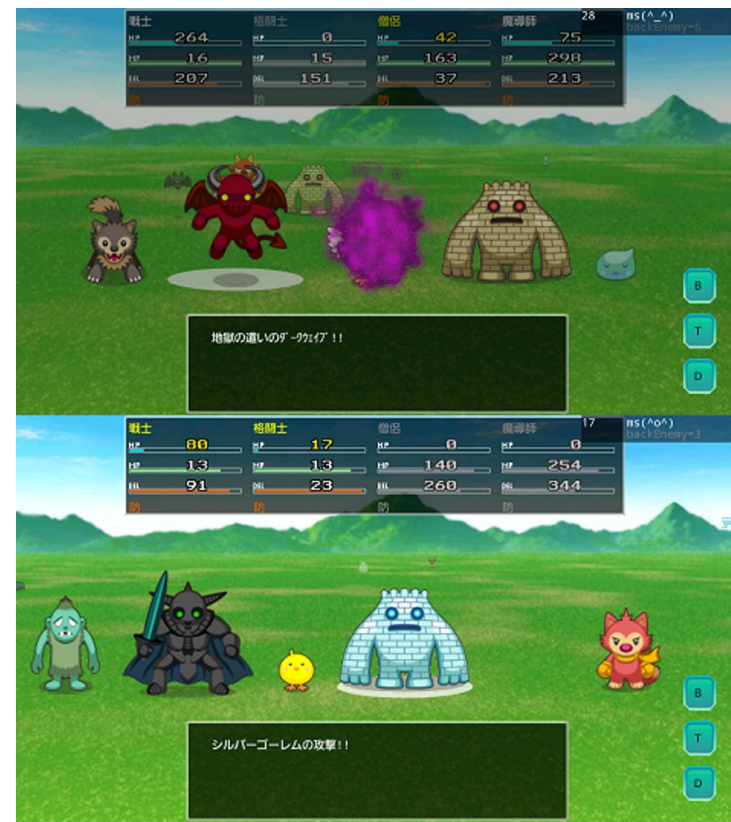
iAndroidアプリゲーム ※未リリース

Androidアプリにて「暇つぶし」をコンセプトにした育成系RPGを作成しました。

私は、企画、設計、開発までほとんどのフェーズを担当していました。画像や音楽はフリー素材を使用していました。ゲーム設定考察やプログラミングの一部を数名の方に協力していただきました。

ファイナルファンタジーのアクティブタイムバトルのシステムに近い戦闘形式で、敵は奥から随時湧いてきて、好きなだけ戦えるという形式を実装していました。（意図的にファイナルファンタジーの戦闘システムを参考にしたわけではなく、知らぬ間に似た形になっていました）

2013年秋頃から制作が滞り完成には至りませんでした。完成率は10%程度でした。

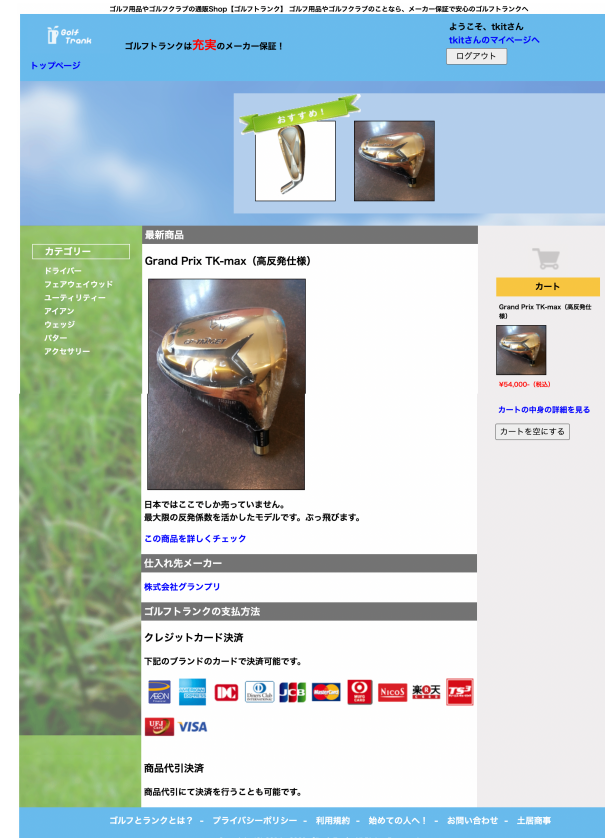


ゴルフ用品ECサイト ※未リリース

ゴルフメーカーを経営している知人から、ECサイトの構築を依頼いただきました。

PHP、html、CSS、javascriptを用いて、スクラッチコーディングで作成していました。（未リリース）

デザインはクラウドソーシングサイトで委託し、作成していただきました。



上記の画像のURL

<https://www.dropbox.com/s/bnwmsgkd8o1me62/golftrunk.png?dl=0>

住宅ができていく様子を記録するサイト ※未リリース

従兄弟が近所に家を建てるということで、写真を撮って、家が立っていく様子を記録するためのWebシステムを作成しました。

弟も建てるということで、類似のシステムを提供していました。

従兄弟の家では、基礎構築から完成までの写真と記事を記録でき喜んでいただけました。