

ポートフォリオシート

氏名	コウジョウエキ	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	ホームランコンテスト	作品画像	
ジャンル	ハイパーカジュアルゲーム		
プラットフォーム	PC		
開発環境	Unity		
使用言語	C#		
制作期間	1ヶ月半		
チーム人数	2名		

■ゲーム概要

キャラクターを選択、連打パートに表示したボタンと合わせて連打して、タイミングパートにクリティカルゾーンにボタンを押して、ホームランを目指すゲームです。毎回のスコアを記録するので、高いスコアを目指すのがゲームの目標です。

本作は、ミニゲームみたいにハイパーカジュアルゲームを目標して制作していました、ゲームフローはキャラクターを選択、連打パートとタイミングパートにスコアを獲得し、高いポイントができれば、サンドバッグが遠く飛んでいくです。

■制作担当箇所

チーム制作人数：

2名（プランナー1名、プログラマー1名）

担当箇所：

プログラム全体、アニメーション全体、アセット導入

■アピールポイント

-プログラムは綺麗に書きましたので、制作後期にも変更しやすいです。以前のコードと比べて、いい進歩が出来ていると思います

-アニメーション私担当です、短期で良い程度に出来ていると思います

■ファイル名

https://drive.google.com/drive/folders/10oP_GeOzISb3vKxGvYP4L_TtuX-IVO?usp=sharing

ポートフォリオシート

氏名	コウジョウエキ	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	怪盗スタイリッシュ	作品画像	
ジャンル	2Dプラットフォーム		
プラットフォーム	モバイル		
開発環境	Unity		
使用言語	C#		
制作期間	6ヶ月		
チーム人数	2名		

■ゲーム概要

2Dプラットフォームゲームです。ワイヤーを使って華麗にスタイリッシュにゴールに目標としてゴールに進むゲームです。ステージは一つで、スタートが一番左から、一番右にあるゴールに到着するとゲームクリアです。

ステージ中ではいつでも使えるワイヤーがあります。左クリックで出ますが、ワイヤーには距離制限があります。ゲーム進み方はジャンプ、スライディング、ワイヤーを利用して進みます。また、時間制限があり、ゲームをクリアした時の残り時間がスコアになります。ゲームがかなり難しく、"死にゲー"要素満載のゲームです。

■制作担当箇所

チーム制作人数：

2名（プランナー1名、プログラマー1名）

担当箇所：

プログラム全体、キャラクター、アセット導入

■アピールポイント

-初めてのプロジェクトは二人しかいないですが、最後2Dの動きを理解出来て良い勉強になりました
-2Dムーブメントが初めてのので、かなり時間を掛けてしまいました。2Dワイヤーはオンラインのコードを勉強ながら書きました、色んなエラーが出たが幸いに最後に動くようになりました
-欲しいキャラクターはあまり見つかりませんでしたから、自分で描いてみました、プログラムにあまり関係ないです、Unityアニメーションの色々が勉強になりました

■ファイル名

<https://drive.google.com/drive/folders/1PfUX6c73BKOs6niDE8zuGEmdmm7RFI8v?usp=sharing>

ポートフォリオシート

氏名	コウジョウエキ	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	集まれ！勇者たち	作品画像	
ジャンル	ターン制RPG		
プラットフォーム	PC		
開発環境	Unity		
使用言語	C#		
制作期間	3ヶ月		
チーム人数	9名		

■ゲーム概要

ターン制のRPGのソーシャルゲームです。ステージに挑戦してクリアを目指します。キャラクターたちのスキルを使って、考えながら敵を倒します。

スタート方法はステージを選んでからバトルが開始します、バトル中はキャラクターを選択、スキルを選択、そしてスキルによって敵や自分のキャラクターをクリックすると、スキルを使用することができます。

本作は、ターン制RPGを目指して制作していました。今回のプロジェクト初めてイラストレーターと交流してチームワークするプロジェクトです。みんなで一緒に作るのが本当に楽しいことだと理解しました。しかし、最後にプログラムがかなりややこしくなっています、後期でスクリプトの変更が大変でした。最後提出期限でまだまだ足りない部分があってしまい、非常に残念なことです。

■制作担当箇所

チーム制作人数：

9名（プランナー2名、プログラマー1名、イラストレーター6名）

担当箇所：

プログラム全体、UIアニメーション全体、アセット導入

■アピールポイント

-プログラマーは私だけですので、ゲームシステムやゲームプレイループをすべて作ったので、色々理解することが出来ました。普通にプレイできますのが自分には成功の一步でした

-初めてイラストレーターとのチーム制作、色々学びました、すごく良い経験だと思います

■ファイル名

https://drive.google.com/drive/folders/1Jsn_kn3PjXC8fJDUbiQ3JkQ2M-zFMz2h?usp=sharing