

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