

# 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

入力オプション：操作PS4コントローラーおすすめですが、キーボードでも可能です。

(ゲーム内の説明はコントローラーのみ)

[メニューなどの選択] D-Pad方向キー / 方向キー

[メニューなどの確認] ○ / Enterキー

[連打パートキー] △□×○ / W A S D

[タイミングパート] ○ / Spaceキー

[早送り] ○ / Spaceキー

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、一番高いスコアを目指して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て、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](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

### 入力オプション：キーボード&マウス

[メニューなどの選択] マウスと左クリック

[移動] AキーとDキー

[スライディング] Sキー

[ジャンプ] Spaceキー

[ワイヤー] マウス左クリック

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前にすすみましょうというゲームです。ゲームがかなり難しく、"死にゲー"要素満載のゲームです。

ステージは一つだけで、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、ワイヤーが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、時間制限があるので、ゲームクリアまで残りの時間がスコアになります。

## ■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一人しかいないですが、最後2Dの動きに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

### 入力オプション：キーボード&マウス

[全ての選択] マウス

ターン制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しょう。キャラクターたちのスキルを使って、考えながら敵を倒すゲームです。現在のバージョンはステージ1しかありません。

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ですと理解しました。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、非常に残念なことと思います。

## ■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、最後はゲームループやゲームシステムができました。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](https://drive.google.com/drive/folders/1Jsn_kn3PjXC8fJDUBiQ3JkQ2M-zFMz2h?usp=sharing)