

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、短期で良い程度に来ていると思います

■ファイル名

ホームランコンテスト