

ゲーム開発経験

亀井 真先 2022年7月現在

	開発時期	期間	アプリ名	概要	プラットフォーム	開発環境/言語	備考
1	2022年5月	2ヵ月	SternEiLaufen	ゲーム大賞用に製作いたしました。ゲーム中に卵(プレイヤー)の状態が変わっていく2Dランゲームです。グループ制作で私はメインプログラマー兼リーダーを務めていました。	PC	Unity	応募作品3
2	2021年12月	3ヵ月	UltimateSquash	トゥーンシェーディングを利用した独特の世界観の3Dスカッシュゲームです。	PC	C++/DirectX	応募作品2
3	2021年10月	1ヵ月		ボールを転がしてゴールを目指すゲームです。Unreal Enginを始めて使用した際に作りました。	PC	Unreal Engine	
4	2021年9月	1ヵ月		音ゲームを製作しました。読み込んだ音に合わせて自動でノーツが生成されるようになっています。	PC	Unity	
5	2021年2月	1ヵ月	ボスラッシュ	2Dアクションゲームです。1人で制作いたしました。ボスの種類によって攻撃を変え動きなどもランダムにするなどの工夫をしました。	PC	C++/DirectX	応募作品1
6	2020年11月	2週間		3Dパルクールゲームです。3Dゲームの基礎を学ぶために製作しました。	PC	Unity	
7	2020年10月	1週間		授業で使ったゲームを改良して作りました。敵の動きやステージ変化などでスコアを上げるゲームです。	PC	C++/DirectX	
8	2020年9月	1週間		2Dアクションゲームです。横スクロール、強制横スクロール、縦スクロールなどのステージを製作しました。Unityの基礎を学ぶために製作しました。	スマホ	Unity	
9	2020年8月	1週間		放置ゲームを作りました。現実の時間を利用し、成長させるためのアイテムが増殖していきます。Unityを初めて使用した際に作りました。	スマホ	Unity	