

作品概要

作品名：ばれっとわんだーらんど！

制作期間：一か月

開発人数：1人

動作確認済み OS Windows10

使用ツール Unity VisualStudioCode

こだわった点

アセットを使わずにコードを書くことを心掛けました。

独自のオブジェクトプールを作成し、タグで弾の種類を選別出来るので、弾をコードから呼び出す時に弾の種類を指定できるようにしました。

能力値を持つものを ScriptableObject で管理したり、

また、継承と組み合わせることで今後敵の種類が増えても、調整がしやすいようにしました。

今後の予定

ステージの拡張し、ボスの実装や複数の弾幕のパターンの実装を行う予定です。

それに伴い、ゲームクリアやゲームオーバーのシーンも作成します。

制作意図

ツインスティックシューター風のゲームを参考に作成しています。

不思議の国のアリスの雰囲気を中心に、この手のゲームではあまり見かけないような世界観を表現しています。こういう世界観が好きな人と弾幕アクションが好きな人はあまりマッチしないと思ったので、逆に組み合わせることで新しい雰囲気が作れるのではないかと思い、制作しました。