
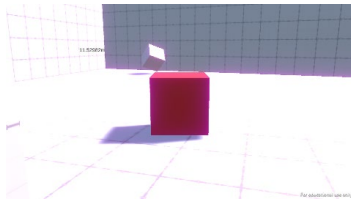


# ポートフォリオシート

|          |                 |  |                    |
|----------|-----------------|--|--------------------|
| 氏名       | 大川 創            | 所属   | 東京コミュニケーションアート専門学校 |
| 作品名      | unityroom(授業制作) | 作品画像   |                    |
| ジャンル     | タイムアタック等様々      |  |                    |
| プラットフォーム | PC(Web)         |  |                    |
| 開発環境     | Unity2018.3.5f  |  |                    |
| 使用言語     | C#              |  |                    |
| 制作期間     | 1日              |  |                    |
| チーム人数    | 1人              |  |                    |

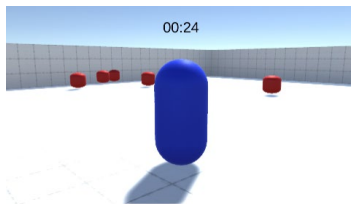
## ■ゲーム概要

ゲーム投稿サイト「unityroom」に投稿した中で、授業中作成したゲームをまとめました。



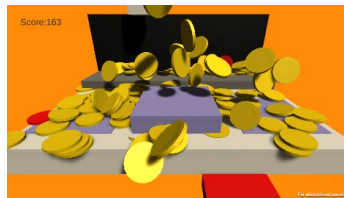
### ・UnityWhiteBox

目的地までの直線距離が表示されており、プレイヤーは赤い箱を目的地まで移動させることが目的です。  
目的地に到着するとスタート地点に戻ります。  
目的地の位置は変化しません。



### ・6時間制作ゲーム

一定時間ごとに1つずつ増えていく赤い玉を何秒間避け続けられるか試すゲームです。  
プレイヤーは移動のほかにジャンプをすることができ、赤い玉を飛び越え避けていく事もできます。



### ・コインプッシャー

マウスの左クリックでコインを生成し、ひたすら点数を稼いでいくゲームです。  
コインが手前に落ちると1点、赤い床に触れると30点追加、赤いコインは20点分の点数があります。  
台には押しあがる床を3つ設置しており、一定間隔でそれらの内1つがコインを押し上げてくれます。



### ・おうまんさん

キーボードで馬を操作し、何秒間でゴールにたどり着けるかを試すゲームです。  
馬は自動で前に進んでいくため、プレイヤーは左右の方向転換、ジャンプ、ダッシュの操作をし馬をゴールへと導いていきます。  
道中には柵などの障害物や、骨のモンスターが配置しており、これらに当たると馬は大きく失速してしまいます。ダッシュ中に当たっても失速してしまうため、短い時間でゴールにたどり着くためにはプレイヤーは方向転換とジャンプを駆使して障害物を避けながらゴールを目指す必要があります。

## ■制作担当箇所

ゲーム全般

## ■アピールポイント

- ・Probuilderを使用してステージ作りを行いました。(UnityWhiteBox、6時間制作ゲーム、おうまんさん)
- ・PostProcessingを使用してゲームの雰囲気合うような色味の調整等を行いました。(UnityWhiteBox、おうまんさん)
- ・Lightingの設定によるゲーム全体の見栄え調整しました。(コインプッシャー、おうまんさん)

## ■ファイル名