提出作品紹介

タイトル: MyPlayerTest

ジャンル:デモ 開発人数:1人 開発環境: Unity C# 担当箇所: すべて

概要:OILGEARの改良のため制作中のプレイヤーデモです。実行ファイルとプロジェクト が入っています。ローカルマルチプレイに対応しており、コントローラーを2つ接続する と動かすことは可能ですがバグもまだまだ残っているため不具合が発生するかもしれませ

ん。ご了承ください。

ファイル内容物

MyPlayerTest プロジェクト UnityのプロジェクトのZipです。Unityで開けます。

MvPlaverTest スクリプト

MyPlayerTest デモ動画 デモの動画です。友人2名に協力してもらい対戦をしました。

MyPlayerTest スクショ

書いた主なスクリプトです。

Unityのプロジェクトのスクリーンショットです。

タイトル: OILGEAR

ジャンル: 3D横スクロールアクションゲーム

開発人数:5人

開発環境: Unity C#

担当箇所:ステージ、UI、タイトルシーン

概要: GFFアワードに応募した作品です。主に見た目の部分とサウンドやエフェクトを管

理するシステムを担当しました。動画は私が担当した箇所の紹介になります。

ファイル内容物

実行ファイルが入っています。 Build OILGEAR サムネイル5枚 ゲームの画像が入っています。

OILGEAR 紹介資料.pptx ゲームクリエイター甲子園のフォームの作品紹介資料です

OILGEAR 紹介動画 GFFアワードに応募した時の紹介動画です





過去に制作した作品紹介

タイトル: ActionGame ジャンル: 3Dアクション

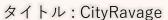
開発人数:1人 開発環境:Unity C# 担当箇所:すべて

概要:アクションゲームをつくるという学校の課題で制作したゲームになります。

初めてUnityで作ったゲームでもあり、Unityの機能を勉強することを自分の中で目標にして

作った作品になります。

紹介動画リンク(YouTube): https://youtu.be/fQD5Dna-PsA



ジャンル: VRシューティング

開発人数:5人

開発環境: Unity C#

担当箇所:ステージ、UI、コックピットのモデル、爆発などのエフェクト、ビルの倒壊演出概要:巨大ロボットに乗り敵ロボットを倒すVRのゲームになります。東京ゲームショウに

出展、ゲームクリエイター甲子園のとしまテレビ賞受賞した作品です。

紹介動画リンク(YouTube): https://youtu.be/tCke9hV6A8Q

タイトル: OILGEAR

ジャンル: 3D横スクロールアクションゲーム

開発人数:5人

開発環境: Unity C#

担当箇所:ステージ、UI、タイトルシーン

概要:GFFアワードに応募した作品です。主に見た目の部分とサウンドやエフェクトを管理

するシステムを担当しました。動画は私が担当した箇所の紹介になります。

紹介動画リンク(YouTube):https://youtu.be/60RSenEkgo0





