

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。制作期間 1 か月ほどです。

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。

MyPlayerTest_スクリプト

書いた主なスクリプトです。

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

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。制作期間は2 か月ほどです。

ファイル内容物

Build

実行ファイルが入っています。

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>



タイトル : CityRavage

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/6ORSenEkgo0>

