



制作:北海道情報専門学校 マルチメディアCG科2年 畠山 いさ

開発環境: Unity(C#) チーム制作(個人リメイク)

制作期間:一週間(チーム、個人含め)

対応:Android フレイン数:1人

## 制作目的

チームで制作し完成に至らなかった物をリメイクする。

プログラマとしてスクリプトを全て書く。

スプライトの切り替えを学ぶ



## アピールポイント

探査という機能実現のための  
スプライトとlive2dとの切り替え

キャラクターを作成し、  
live2dを使い動かしました。

アイテム要素の追加を行いました。

## 詳細

### ★スプライト切り替え

今回はEnableで実現しました。  
→naibusousa.cs49行目

### ★アイテムの出現率調整

ガチャみたいなシステムを作りました。1から100までのランダムな値をとり、その中に区切りを設けるという方法です。  
→itemspown.cs35行目、53行目

