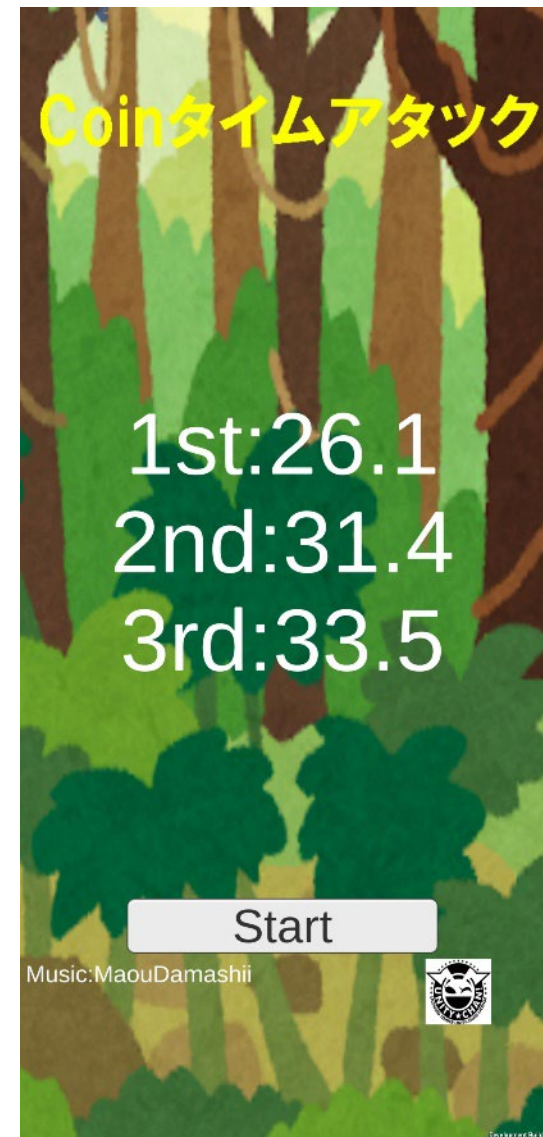


# Coin タイムアタック

早稲田文理専門学校 ゲームクリエイター学科

横田 大希



# ゲーム内容

画面奥からステージが流れてくるので、障害物をよけながら、

コイン(スコアアイテム)をどれだけ早く 300 枚集められるかが目的です。

障害物にぶつくとスコアが 10 減ってしまうので障害物はよけて集めていきます。

ステージの生成はランダムで生成されており、コインの位置もランダムで

生成されますが、中央の位置にはコインは少なめ、

左右の位置にはコインは多めに設置されています。

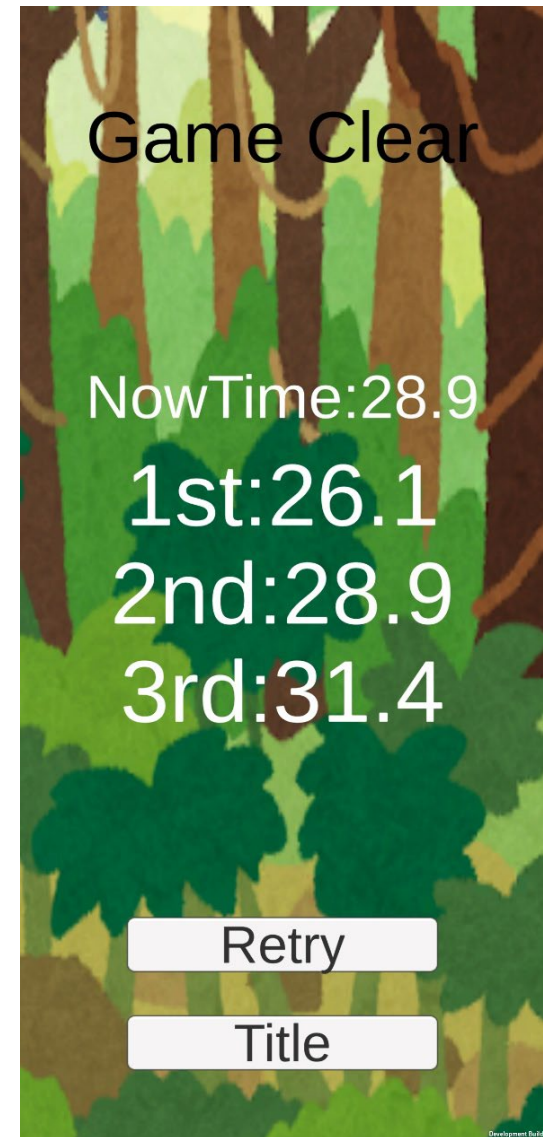


ゲームをクリアしたときにリザルト画面で3位までのランキングが表示されます。

このランキングは、タイトル画面でも確認できるようになっています。

クリア時のタイムは保存されて、クリアタイムが3位以内になれば、

ランキングは更新されます。



## ●ジャンル

ランナー系ハイパーカジュアルゲーム

## ●制作意図

制作当初は、完成させる予定はなく今後作る作品の練習兼勉強のために作成していましたが、周りに作品を遊んでみてもらった結果、好評をもらったので、そのまま一つの作品として作り上げました。

## ●制作環境

Unity 2022.3.10f1 C#

## ●制作時期、制作時間

2023 年 9 月～2024 年 12 月 約 150 時間

## ●実行環境

Windows11、スマートフォン