

ゲームプログラムコース 1 年生の習作「よけとる」のグラフィック概要です。プレイヤーを操作して、画面内を跳ね回る敵にぶつからないようにしながら、アイテムを全て取るというシンプルなアクションゲームです。

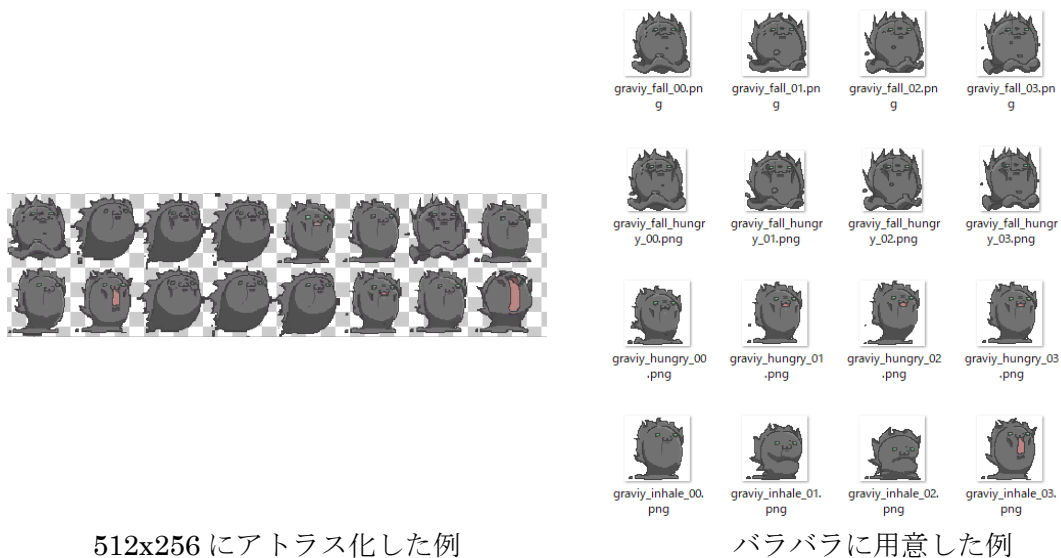


基本仕様

- 動作環境
 - Unity
- ゲーム画面サイズ
 - 960x540 ピクセル
- 使用可能フォーマット
 - PSD, PNG, JPG, BMP
 - PSD と PNG は透過やアルファ値が利用可能
 - PSD か PNG 推奨。PSD はレイヤーが統合された状態で読み込まれます
- 画像ファイルのサイズ
 - 256x256, 512x512, 1024x1024 など、一辺が 2 の累乗のピクセル数
- 画像ファイル名とレイヤー名について
 - 日本語などの全角は使わず、半角英数でお願いします。Unity でエラーの原因になります

アニメーションについて

アニメパターンを一定の間隔で 1 枚の画像ファイルに並べる方法でも、バラバラの画像のままだもどちらでも構いません。バラバラの画像でも、Unity 側で画像を自動的に 1 枚に統合するので問題ありません。



512x256 にアトラス化した例

バラバラに用意した例

画像

利用予定の画像は以下の通りです。レイアウトやサイズ、用意するパターンの種類は、ゲーム画面のサイズが 960x540 ピクセルであるということ以外は自由です。

- タイトルロゴ
- プレイヤーキャラクター
- 敵キャラクター
- アイテムキャラクター
- スコアの 0~9 の数字
- ゲームオーバーロゴ
- クリアロゴ

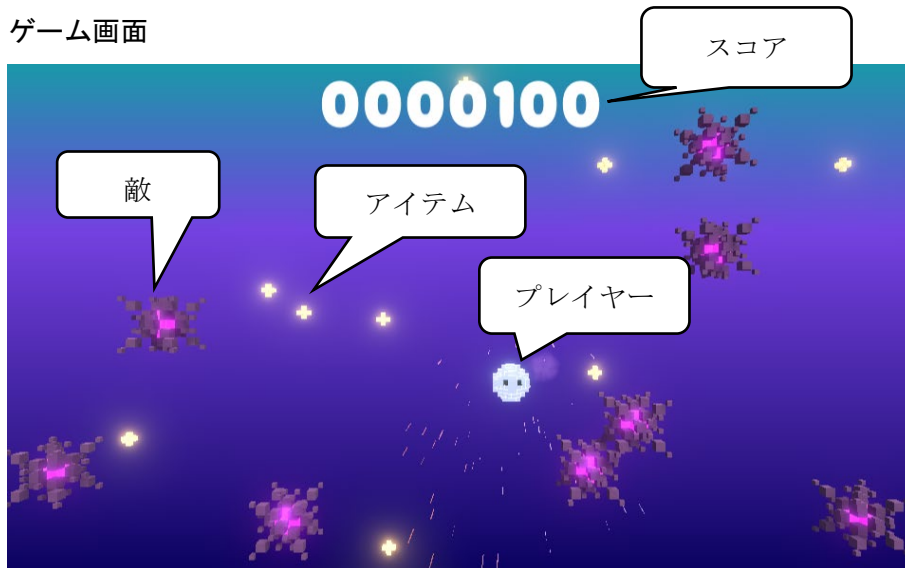
参考イメージ

タイトル画面



1 枚絵でも、ロゴだけ作成して、キャラクターと組み合わせても作り方は自由です。コピーライトやバージョンはフリーフォントで表示しているので、画像として用意する必要はありません。

ゲーム画面

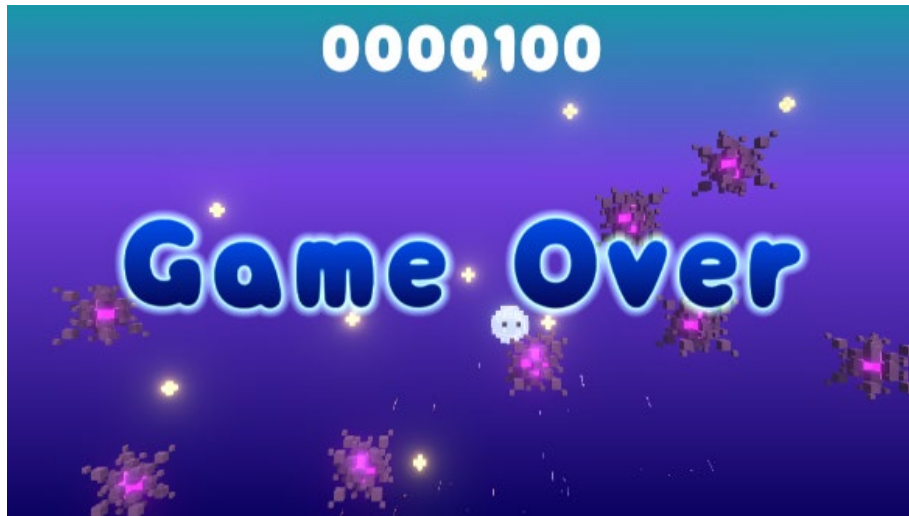


キャラクターのデザインや大きさなどは自由にさせていただいて構いません。

アニメは必須ではありませんが、プレイヤーについて、正面向きアニメ 3 パターン程度、移動時の上下左右斜め 8 方向の合計 11 パターン程度を用意するのが推奨です。

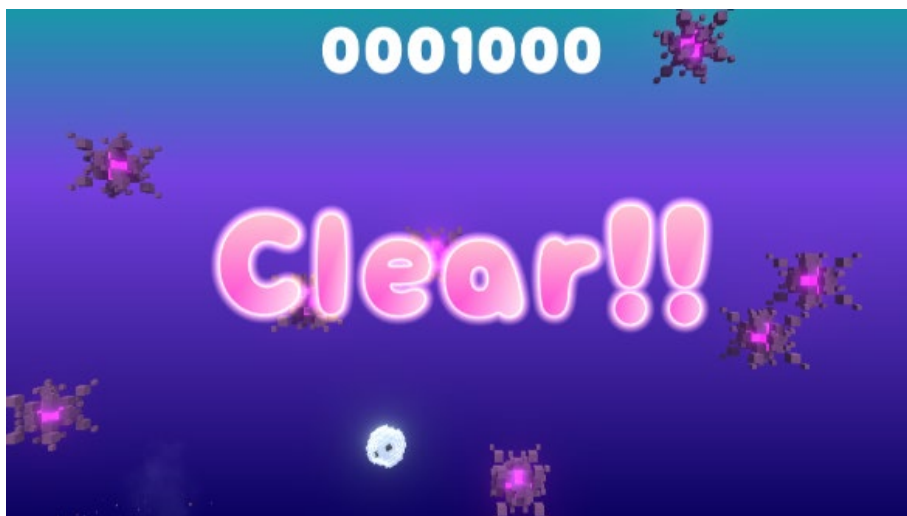
余裕がある学生は、敵にぶつかった時やアイテムを取った時の効果も用意するとよいでしょう。

ゲームオーバー画面



ゲーム画面に文字を重ねて表示します。

クリア画面



ゲームオーバーと同様です。

以上です。