提出パッケージ

1. フォルダ作成

フォルダ名…原 涼介　※自身の苗字と名前の間に半角スペース

２. フォルダ構成

→Library

　　→ソース

　　→実行

　　→プレイ動画.mp4

　　→開発概要.pdf

・Library(フォルダ)

　使用しているLibraryをそのまま配置

・ソース(フォルダ)

　プロ軸とのフォルダ。中のプロジェクトからビルドが可能である

　ゴミデータは全部消す

　※Assetフォルダも消す(実行フォルダには必要)

・実行(フォルダ)

Exeファイル

　→必ずRleaseビルド

Exeファイルの名前は、ゲーム名.exeに変える

→タイトルバーにFPSは記載する

→必ず実行確認をする

Assetフォルダ

→ゴミデータは削除して整理する。実行に必要なデータのみにする。

説明書(pdfデータ)

→説明の構成順番に気を遣う ※見るのは初見のユーザー！

　　過去の先輩の取説を参考にしてOK

・プレイ動画(mp4)

　名前は、プレイ動画.mp4

自身のゲームの魅力が伝わる部分を

2~4分程度で録画(Max2分台で考えた方がいい)

　→Win+Gの標準キャプチャ機能での録画を推奨

　　拡大率100%で録画しないと余白が生まれるので注意

　→動画をカットして見せ場を中心とした構成にするのはOK

　　ただし、画面が遷移した演出は加える

　→動画に対して↑の遷移以外の演出効果は絶対にNG

・開発概要

　１ページ目はきっちり１ページで収まるように埋める。はみ出さない

　注力した点、苦労した点、の２つは

　自身の作品でのアピールポイントになぞらえて、文言を埋める

最後に１のフォルダをzip圧縮