●チーム制作に関して

・チーム制作1

もしよろしければポートフォリオを読んでいただけると幸いです。

2022年に作成

タイトル、敵の当たり判定を作成

・チーム制作2

2022年に作成

X-Inputコントローラー用、2人プレイ専用ゲームになっています

タイトル、落下処理、ゴール時処理を作成

・2023年2Dayチーム制作について

X-Inputコントローラー用ゲームになっています

背景を作成しました。

青空から宇宙へのシームレスな遷移、星の自動生成、ブルームを実装しています

以上二作品に関して、実行ファイルが重くてgitにあげられておりません。

●個人製作について

・2022年作成ゲームについて

X-Inputコントローラー用ゲームになっています

推しポイントは、背景の演出です

・短期個人製作について

Unityで7日で作成しました。簡単な2Dミニゲームになっています。すべてクリック操作

で画面解像度は1440\*2560です。

・EndlessBeamerFixedについて

2022年制作のゲームを設計からやり直している途中の物です。

マジックナンバーの消去、ポリモフィズムでの一括管理のやり直しを行っています。まだ途中です、申し訳ございません。

・作成中のゲームについて

WASDで移動、矢印でカメラ移動

deltaTime関連の0.16fはデバッグ用のため後で変数に変更

アニメーションを座標と回転を用いて作成中

アクションゲームになる予定です