

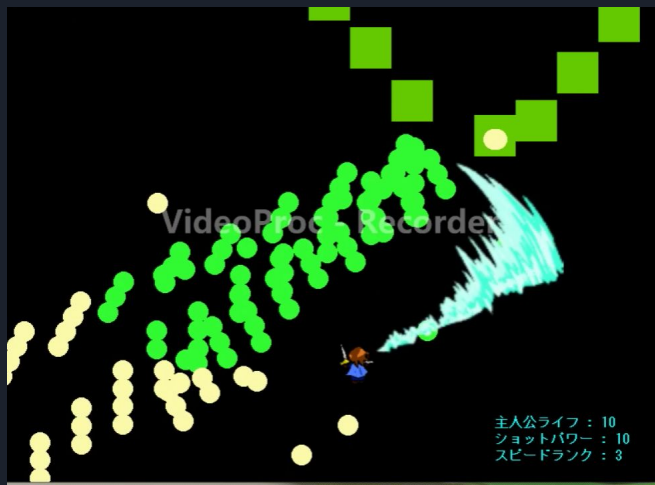
自作ゲームの ポートフォリオ



神奈川工科大学大学院 吉田 智彦

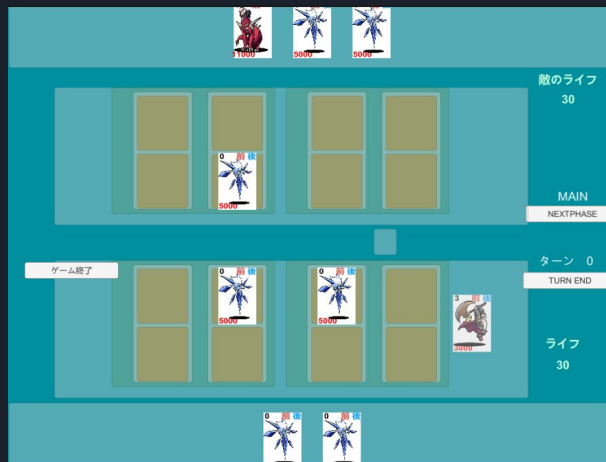
個人で一年半ほど、ゲームを一人で制作しました。
現在完成しましたのが以下のものです

①C++で制作した縦シューティングゲーム
シールドソード



製作期間:6か月
使用言語:C++

②C#、Unityで制作した
カードゲームの骨組みです



製作期間:6か月
使用言語:C#(使用エンジン:Unity)

1.シューティングゲーム、シールドソード

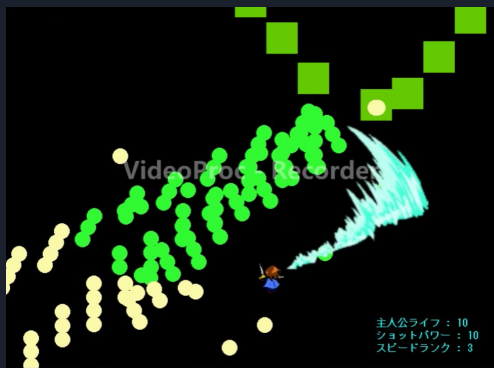
製作期間:6か月
使用言語C++(ほぼC)
使用アプリケーション: Visualstudio
使用ライブラリ:DXライブラリ
cmath

概要:弾を撃ち、敵の四角形を倒す、基本的な縦シューティングゲームです。
Xボタンを4秒押し続けて離すと、必殺技、シールドソードを放ち、敵の弾を反射し、自分の弾にします

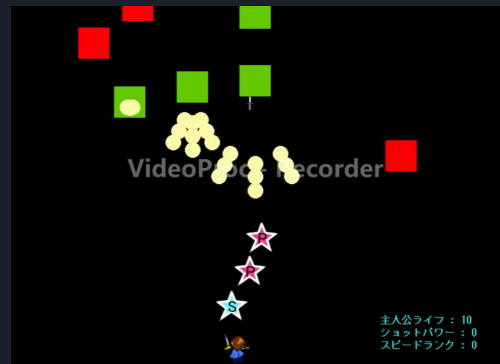
操作方法:カーソルキー 移動、Zボタン ショット Xボタン溜め シールドソード



①敵はザコで5種類、ただ直線移動するものの他、主人公に突進するもの、追尾弾を放つもの、主人公を囲み、一定時間で一度方向転換する弾を放つものなどがあります



②必殺技として、Xボタンを4秒押し続けて放つシールドソードがあります。これで反射した弾は通常のショットに比べ10~15倍の威力があります。!積極的に使っていきましょう。



③パワーアップアイテムとして自身のショットの強化するパワースター(最大で2つ分上昇)

自身の移動スピードを上げるスピードスターがあります。(最大で5個分上昇)



パワースター



スピードスター

1.シューティングゲーム、シールドソード

行動パターン1



行動パターン2
(取り巻きが倒された場合)



④このゲームの中盤、終盤にはボスが出現し、終盤ボスはレーザー、追尾弾、方向転換弾、バウンドする弾など多彩な弾を放ちます。それだけでなく、自身で体当たり攻撃もしてきます。最終ボスは取り巻きの四角が倒されることにより、行動パターンが変化します。

製作期間:6か月
使用言語C++(ほぼC)
使用アプリケーション: Visualstudio
使用ライブラリ:DXライブラリ
cmath

- ・こちらのゲームでは主に敵、弾の動き方や残像等の表現に重みを置き、既存の作品の見様見真似で作ってみました。
- ・さらに敵の向きの転換やこちらとの向き、距離を図るための処理を独自に実装しました。

2.カードゲームの骨組み

製作期間:6か月

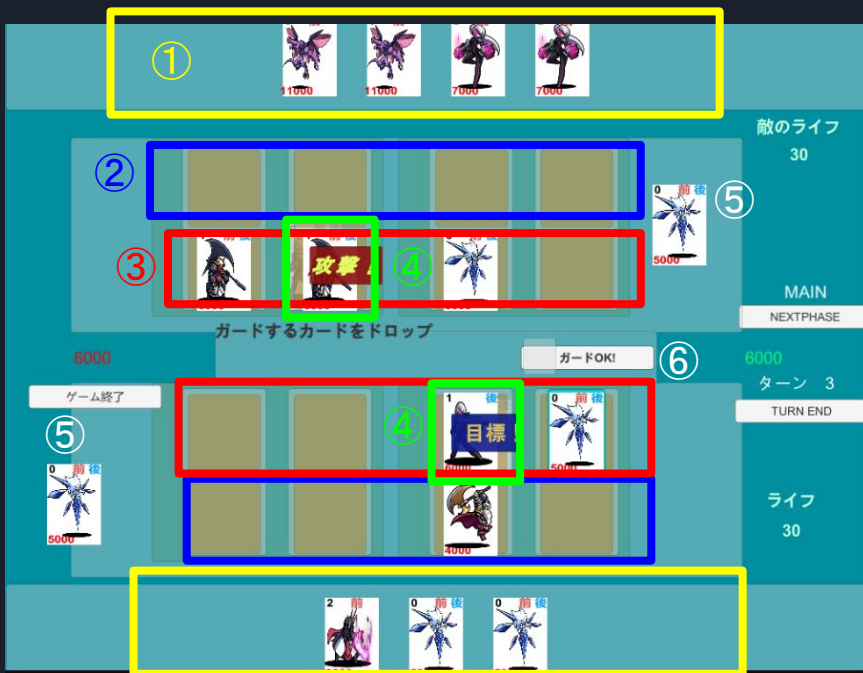
使用言語:C#

使用アプリケーション:Unity、Visualstudio

使用アセット:DoTween(移動演出)

Aekashics Librarium - Magapack Ⅲ (カード画像)

1,2,4と2の累乗を意識したトレーディングカードゲームです、右から 2番目、前のカードを攻撃するとライフが減り、ライフが 0になったら負けです



フィールド概要

①手札 ここからユニットを召喚できます

②フィールド(後列)こちらにあるものは攻撃出来ず、攻撃されません、前のカードにパワーを加えることができます

③フィールド(前列)こちらはバトルフェイズ時(BATTLE)に攻撃できます。逆に攻撃されることもあります

④リーダーゾーン この場所のユニットは攻撃されても破壊されないが、ライフが減る、1ターンの初めに次のランクへ昇格する

⑤、ドロップゾーン、使い終わったカードが置かれます

⑥ガードパネル、相手の攻撃時に表示されます。ここに攻撃されるカードの左右隣のカードをドラッグ&ドロップすることで、そのカード分、パワーを加算できます

2.カードゲームの骨組み

製作期間:6か月

使用言語:C#

使用アプリケーション:Unity、Visualstudio

使用アセット:DoTween(移動演出)

Aekashics Librarium - Magapack III (カード画像)

ルール:相手のライフを0にしたら勝ち

各フェーズに乗っ取りカードを動かす
フェーズ

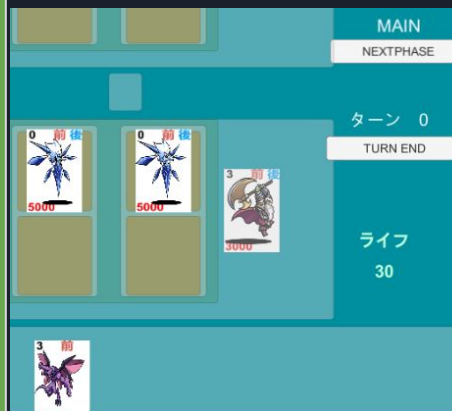
DRAW:カードを一枚ドロウする

MAIN:カードの召喚、手札からフィールドに移す

BATTLE:カードを戦わせる。相手のリーダー
(相手から見て右から2番目の前面)を攻撃すればその
上回った数値/1000のダメージが入る。

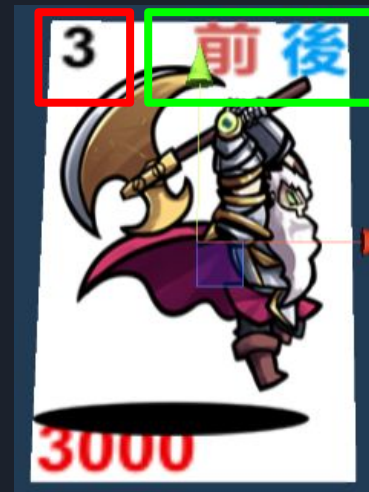
END:ターンを終了される、現状、ここでカード
効果を発動する

①MIANフェーズ



ランク、リーダーよりも下の
ランクが召喚できる

この表示にある
フィールドにしか召喚
できません!!



カードをドラッグ&ドロップで召喚可能です。
召喚するにはリーダーよりランクが下で、前(前列)後
(後列)の表示が無いとその場所に召喚は出来ませ
ん。フィールド同士でも移動は可能です。

2.カードゲームの骨組み

②BATTLEフェーズ

製作期間:6か月

使用言語:C#

使用アプリケーション:Unity、Visualstudio

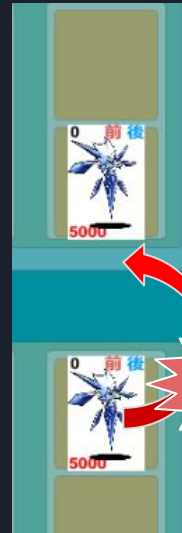
使用アセット:DoTween(移動演出)

Aekashics Librarium - Magapack Ⅲ (カード画像)

カード同士の戦闘を行います
ここで行動を起こしたカードは横向きになり、
このターン、それ以上攻撃等が行えなくなります

攻撃時

i.カードを敵へ
ドラッグ&ドロップします
こちらのパワーが上回って
いれば破壊します
リーダーならば
上回った分/1000の
ダメージを与えます



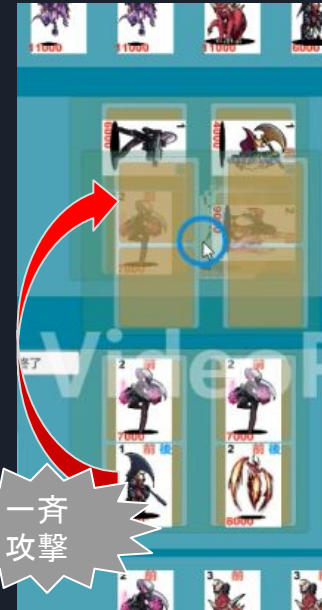
ii.後方のカードは
その前のカードに
パワーを
このターンだけ
与えることが出来ま
す

補助



Ⅲ.左、または右に
カードが揃えば、相手
側の同じ列に一齐攻
撃ができます。

こちらのカードの合計
パワーが上回れば全
て破壊できます。
(リーダーへは
1ダメージを与えま
す。)



一齐
攻撃

2.カードゲームの骨組み

②BATTLEフェーズ

製作期間:6か月

使用言語:C#

使用アプリケーション:Unity、Visualstudio

使用アセット:DoTween(移動演出)

Aekashics Librarium - Magapack III (カード画像)

カード同士の戦闘を行います
ここで行動を起こしたカードは横向きになり、
このターン、それ以上攻撃等が行えなくなります

防衛時

・真ん中のようなパネルが表示されます
攻撃対象(「目標!」と表示される)の左右隣の
水色の枠が出たカードはドラッグ & ドロップ
で戦闘に参加でき、防衛側にパワーを追加
できます(サポート)

攻撃側
パワー



サポートをして、防衛側が攻撃側を上回れば、相手を破壊、リーダーなら
ダメージを与えられます。が、防衛をサポートしたカードは横向きになり、
元から横向きのカードは破壊、リーダーなら2ダメージを受けます

2.カードゲームの骨組み

②ENDフェーズ

製作期間:6か月

使用言語:C#

使用アプリケーション:Unity、Visualstudio

使用アセット:DoTween(移動演出)

Aekashics Librarium - Magapack III (カード画像)

ターン終了前のフェーズです、ここでエンドフェイズ時に発動する効果を発動します。(現状、実装している効果は全てこのフェーズに発動します)

- ・効果は2種類、
自動的に発動する効果、
任意で発動できる効果があります

- ・任意効果の場合はパネル
が表示され、青い枠が出た
カードをドラッグ&ドロップで
発動できます。



カードをクリックすると、パワー、ランク、効果等の説明を見ることが出来ます

2.カードゲームの骨組み

製作期間:6か月

使用言語:C#

使用アプリケーション:Unity、Visualstudio

使用アセット:DoTween(移動演出)

Aekashics Librarium - Magapack Ⅲ(カード画像)

- ・こちらのゲームではカードに情報を加える操作、フィールドやパワーの加算など、データの扱い、管理に力を入れることになりました。
- ・また、カードゲームの作り方講座や、Unityの扱い方サイトなど、他の方からの力を借りる事の大切さを学びました。