

ポートフォリオ

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校
ゲームカレッジ プログラマー専攻

度會華秀

目次

- ・自己紹介 . . . 3 P
- ・Unity作品 . . . 4 P
- ・adobe animate作品 . . . 8 P

自己紹介

度會華秀

年齢：20

希望職種：プログラマー

～開発環境・ツール～

- Unity
- adobe animate
- photoshop
- Github
- PowerDirector

～使用可能言語～

- C/C++
- C#
- actionscript
- HTML/Javascript

Unity作品 chamber of sin



ジャンル：3D脱出ゲーム
開発環境：Unity
制作人数：プログラマー3人、デザイナー2人
対応機種：PC（マウス）
制作期間：3～4か月
担当箇所：アウトライン、一部ギミック、タイトル画面

概要

ある日、主人公が目覚めるとそこは廃病院だった。何者かに拘束具を付けられ制限時間内に謎を解かなければ、、、

ゲーム説明

ステージには、隠されたギミックがいたる所にあります。手順や謎を見極め、ゴールを目指してください

タイトル



僕がタイトルで頑張ったことは、1つのシーンでオプション画面を押してから必要に応じてtrue、falseでSE設定や操作画面に移動させた点です。

最初のほうは、変にfalseにすると、根元から隠したり手順を間違えちゃうまいかなくて苦戦しました。

```
public void LoadNextScene()
{
    SceneManager.LoadScene("GameScene");
    bgmAudioSource.Stop();
}

// 最初の準備
public void OptionOpen()
{
    OptionUI.SetActive(true);
    Option.SetActive(false);
    Start.SetActive(false);
    FirstSelected.Select();
}

// 最後の準備
public void OptionClose()
{
    OptionUI.SetActive(false);
    Option.SetActive(true);
    Start.SetActive(true);
    FirstSelected.Select();
}
```

アウトライン

何を選択されてるのかわからなかったので光らせるようにしました。



このようにオブジェクトの周りを光らせるようにしました

```
19 | 0 個の参照  
20 | public Mode OutlineMode {  
21 |     get { return outlineMode; }  
22 |     set {  
23 |         outlineMode = value;  
24 |         update = true;  
25 |     }  
26 | }  
27 |  
28 | 0 個の参照  
29 | public Color OutlineColor {  
30 |     get { return outlineColor; }  
31 |     set {  
32 |         outlineColor = value;  
33 |         update = true;  
34 |     }  
35 | }  
36 | 0 個の参照  
37 | public float OutlineWidth {  
38 |     get { return outlineWidth; }  
39 |     set {  
40 |         outlineWidth = value;  
41 |         update = true;  
42 |     }  
43 | }
```

Unity作品 Fallpien1



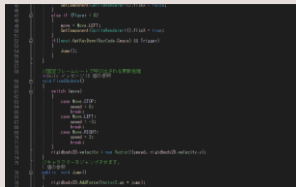
ジャンル：2Dアクションゲーム
開発環境：Unity
制作者数：プログラマー1人
対応機種：PC（キーボード）
制作期間：1週間
担当箇所：全て

概要

このゲームは、上を目指していくゲームです。
一体化している壁や床がすり抜けるギミックがあり、落ちたら来た道に戻ってしまいます。
上にかかるにつれ、徐々に周りに変化が起こってくるので、その様をお楽しみいただけます。



操作方法は、ADで左右、スペースキーでジャンプとシンプルな操作となっています



Adobe animate作品

ついてくんじゃねえ

ついてくんじゃねえ

スタート

ジャンル：ハーレム系
制作人数：プログラマー1人、デザイナー1人
対応機種：PC（マウス）
制作期間：2日
担当箇所：キャラデザインを除いたすべて

概要

主人公は、モテモテかつツンデレです。
振りほどこうとしますが、心の底では、ついてきてほしいと願っています。女性は、振りほどく姿にメロメロになりついてきます
見事、マウスクリックで女の子がたくさんついてきたらゲームクリアです。

