



■ 作品解説

- ✓ 使用ツール：Unity
- ✓ 解説：海戦アクションゲーム

■ 開発体制

- ✓ プランナー1人、プログラマー2人
- ✓ 開発期間：6ヶ月

■ 開発進捗

- ✓ 工夫した点、苦労した点：
 - 一発の砲撃で倒せるギリギリの緊張感をプレイヤーに与えるために、プレイヤーの海賊船と敵の船の距離を調整したり、弾の装填時間(クールタイム)を調整などを工夫しました。

- ✓ 今後〇〇を実装/ブラッシュアップ予定
 - ・ ゲームシーン内のUIをブラッシュアップ
 - ・ リザルトシーンのスコア表示の演出を追加

- ✓ 他、すでに完成している場合はその旨を記載

■ アピールポイント

- ・ ステージの水面や海賊船の帆の部分にシェーダーを追加することにより、より綺麗なグラフィックの表現を目指しました。