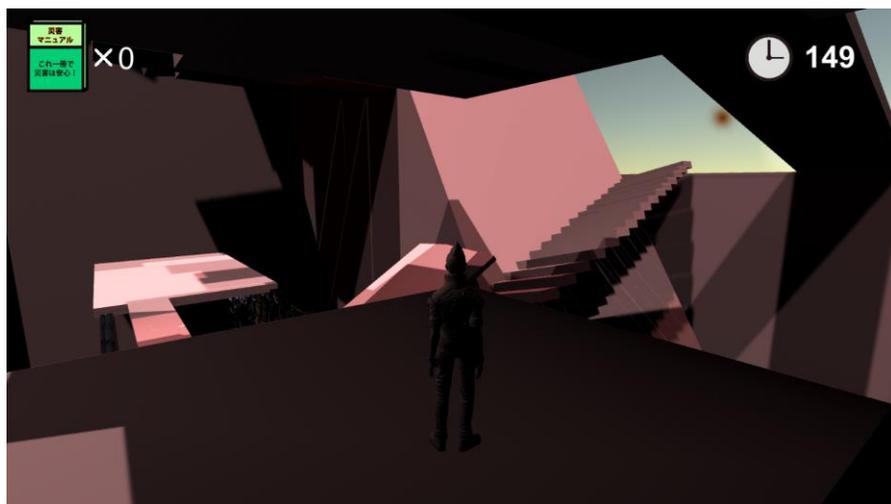


Escape from the building

- プラットフォーム: PC Unityゲーム
- ゲームジャンル: 脱出アクションゲーム
- UnityRoom URL: https://unityroom.com/games/ma_escapefromthebuilding

●ゲーム概要・クリア方法

災害マニュアルをすべて(5個)取る、
もしくは制限時間以下になるとビルの屋上にヘリが来るので、
そのヘリに乗って脱出をする。



キャプション



キャプション

●企画趣旨・テーマ

今回のゲームを作ろうと最初に思い浮かんだのが「崩壊した町」だった。昔から作りたい、みたいなものでは無かったがこういう風にしたら崩壊してるな、みたいな考えはあった

●ターゲット層イメージ

アクションが好きな人にやってほしい

●セールスポイント(作品の魅力ポイント)

- ①自分でプログラムなどを打ち込んだところ
- ②危なさを表現しているところ
- ③

●作品の世界観(設定含め)イメージ

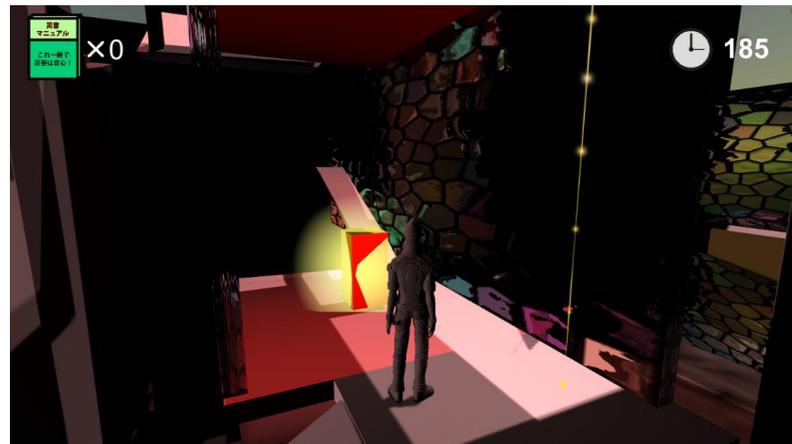
墜落した飛行機からスタート?、そこからアクションなどをしながら災害マニュアルを拾い、屋上のへりまで行って脱出をする。
危ないけど割と何とかかなるような感じ



●ゲーム中の売りシーン(見せ場シーン)



開始の画面



崩壊した橋



ゲームオーバー

● ≪仕様≫ ゲーム画面・基本操作

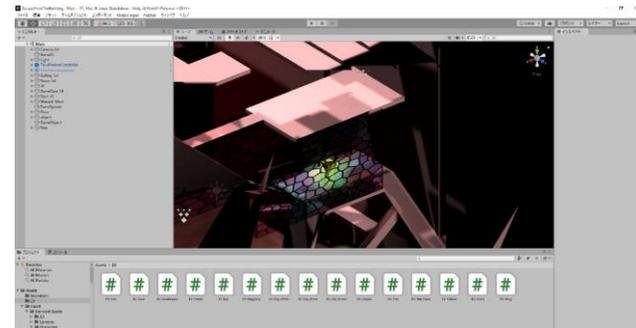
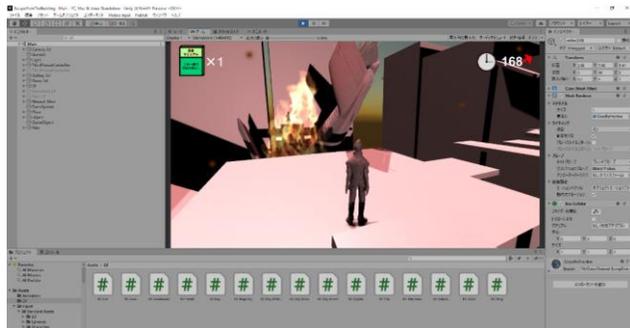
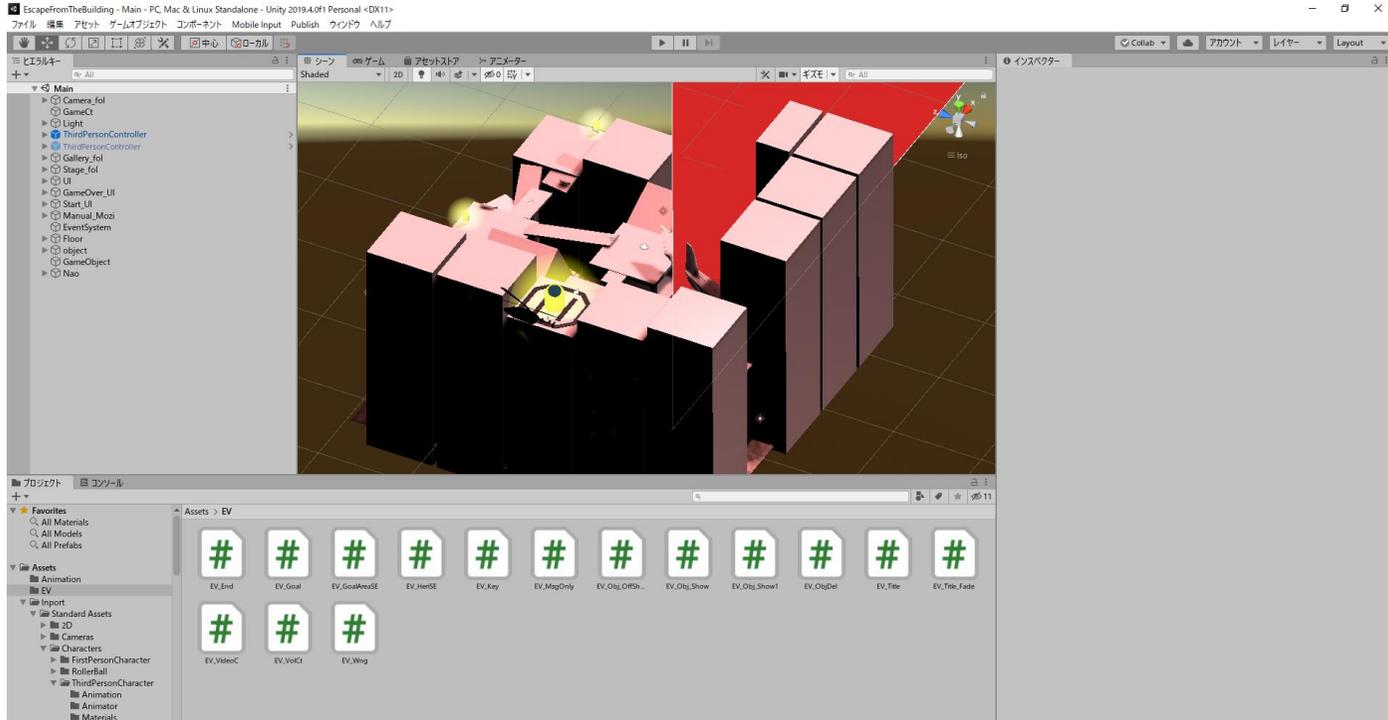


Shiftキーで歩く、
結構大事

【基本操作】

- ◎キャラクターの移動：方向キー 又は、WASDキー
- ◎ジャンプ：スペースキー
- ◎しゃがみ：Cキー
- ◎歩き：shiftキー

● ◀仕様▶ Unity制作画面



● ≪資料≫使用したフリーアセットや素材

◎ [Standard Assets](#)

◎ 魔王魂

◎ ヘリコプターの動画

◎

◎

◎

◎

◎

●制作後記

今回作成して思ったのが、

- ・ 自分でunity用のプログラムを書いて、最初はなんとなくでやっていて難しいなって感じだった。途中からエラーコードを見るようになって修正が楽になった。
- ・ マップデザインが苦手だな、ということも分かった。考え自体は思いつくけどこうやったらわかりやすいかな、みたいな配置が難しかった。
- ・ いろんなオブジェクトにプログラムを書いていたからどこに書いたかな、みたいなことになっててデバッグが大変だった。だから次以降作るときはプログラムをまとめてから作りたい