

数値処理を活用した分岐ゲーム制作



目標

本企画の目標は今まで学んだプログラミングや数値処理を使って分岐ゲームを完成させることである。

方法

主にUnityを使い、ゲームを制作する。シナリオ制作の後にプログラム作成、音楽・グラフィック制作に分かれメンバーで協力して完成させる。

エンディング

マルチエンディング採用しA.B.C.Dの4種類に分ける。
フラグ管理を綿密に行い、各選択に基づいた分岐の設計を目指す。