

ポートフォリオシート

氏名	コウジョウエキ	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	怪盗スタイリッシュ	作品画像	
ジャンル	2Dプラットフォーム		
プラットフォーム	モバイル		
開発環境	Unity		
使用言語	C#		
制作期間	6ヶ月		
チーム人数	2名		

■ゲーム概要

入力オプション：キーボード&マウス

[メニューなどの選択] マウスと左クリック

[移動] AキーとDキー

[スライディング] Sキー

[ジャンプ] Spaceキー

[ワイヤー] マウス左クリック

2Dプラットフォームゲームです。ワイヤーを使って、華麗に、スタイリッシュにゴールに目標として前にすすみましょうというゲームです。ゲームがかなり難しく、"死にゲー"要素満載のゲームです。

ステージは一つだけで、一番右にあるゴールに到着するとゲームクリアです。ステージ中ではいつでも使えるワイヤーがあります。左クリックで出ますが、ワイヤーが距離制限があります。ゲーム進み方はジャンプ、スライディング、ワイヤーを利用して進みます。また、時間制限があるので、ゲームクリアまで残りの時間がスコアになります。

■制作担当箇所

チーム制作人数：

2名（プランナー1名、プログラマー1名）

担当箇所：

プログラム全体、キャラクター、アセット導入

■アピールポイント

-初めてのプロジェクトは一人しかいないですが、最後2Dの動きに理解出来て良い勉強になりました

-2Dムーブメントが初めてのので、かなり時間を掛けてしまいました。2Dワイヤーはオンラインのコードを勉強しながら書きました、色んなエラーが出たが幸いに最後に動くようになりました

-欲しいキャラクターはあまり見つかりませんでしたから、自分で描いてみました、プログラムにあまり関係ないです、Unityアニメーションの色々が勉強になりました

■ファイル名

怪盗スタイリッシュ