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プラットフォマー

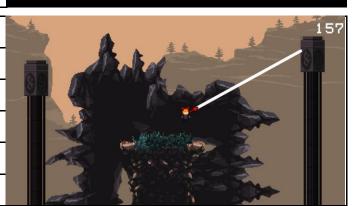
プラットフォーム モバイル

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て、"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で、かなり時間を掛かってしまいました。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

https://drive.google.com/drive/folders/1PfUX6c73BKOs6niDE8zuGEmdmm7RFl8v?usp=sharing