

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

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ゴールに進むゲームです。ステージは一つで、スタートが一番左から、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、ワイヤーには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、時間制限があり、ゲームをクリアした時の残り時間がスコアになります。ゲームがかなり難しく、"死にゲー"要素満載のゲームです。

■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二人しかいないですが、最後2Dの動きを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/1PfUX6c73BKOs6niDE8zuGEmdmm7RFI8v?usp=sharing>