ジャンル：ドットの2D横スクロールアクションゲーム

開発：Unity2018.2.10

チーム名：魔導協会

メンバー：17ci0110 金子翔　 全リーダー、プログラマー、企画

17ci0103 板倉広司 メインデザイナー、プログラマー、企画

17ci0105 薄井恭香 プログラマー、企画

チームの決まり事

企画書、仕様書はWordにて書くことを義務化

設計書の提出を義務化、形式自由

毎週火曜日に現状報告と今後を決める会議を行う

コーディングルールの固定化※マジックナンバーの扱いとかとか

変数関数の名前の付け方とコメントの書き方をある程度決める

シェーダー関連は板倉君任せ('ω')。

ごり押し設計は避けよう

目標

寝ること！

徹夜しないこと！

楽しく作ること！

全体の流れ

10/1~11/2　：文化祭に向けて制作

最初の2週間は企画と仕様を確定させる

次1週間でメイン部分を作る

残り1週間で残りの仕事を片付ける

11/5~冬休み終了にかけて　：ステージを増やす以外の基礎部分を完成させる

冬休み後：ステージ作りながら楽しくデバッグ

企画

決めること

プレイヤーの攻撃方法

　の移動方法

プレイヤーができること

スタイリッシュ、移動速度が速い感じ

攻撃、一撃は軽い、連続系、硬直の少ない感じ

壁蹴り欲しいよね～～～～

フックショット、基本操作、常に使えること

ターゲットしてそれに対してフックショットを打つ

武器切り替えほしいな～～～

右左で別武器とかいいな～～～

かばんにコストとか作って、持っていけるものを選べる

だめならアイテム持ち込み固定

アイテム持ち込み形式

ドロップもありで

マップを確認する系はなしで

残機（無限）

リトライポイントは設置する方向で

スコアランキング！(めんどくさい)

敵の行動

世界観

主人公は銀髪少女！神！異論は認めん！