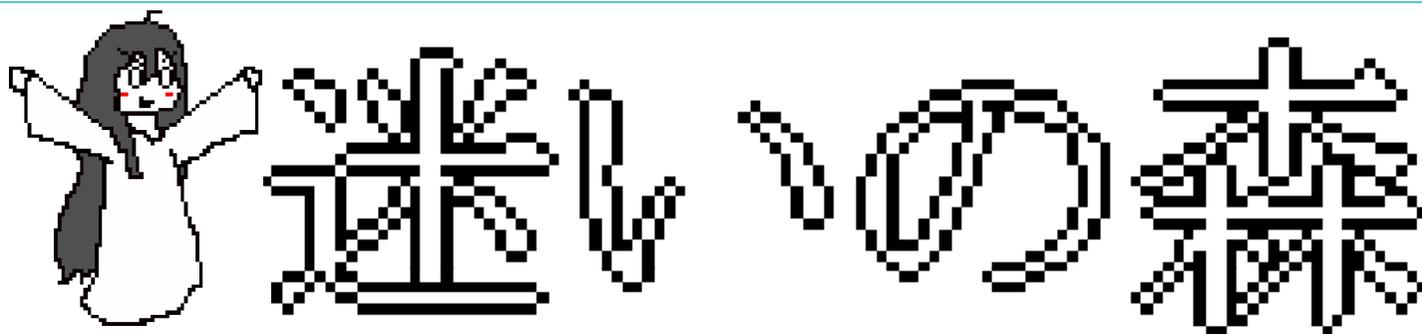


Unityイノバ-ハイ2017



この資料は審査員があなたの作品を理解し、
正しく審査するためのものです。

作品の概要、ルール、操作などをこの資料に記載してください。

作品概要

区分	説明
作品名	迷いの森
ゲーム概要	「迷いの森」と言われる森の中で「幽霊さん」を操作し、森にやってきた人々を「音」で驚かして森から追い返す、という2Dドットアクションゲームです。森にはアイテムが落ちており、それらを駆使して音を鳴らして驚かします。
ゲームの目的	「迷いの森」にやってきた人々を驚し、森から追い出すことが目的です。
ゲームクリア条件	森に来た人を驚かし、「恐怖度メーター」をいっぱいになるとゲームクリアとなります。
ゲームオーバー条件	森に来た人に危害を加えたり、見つかったり、森に来た人が森の奥まで行ってしまうとゲームオーバーとなります。
備考、注意点など	<ul style="list-style-type: none">・アイテムは種類があり、それぞれ使った時の音の鳴り方が違います。そして、音には範囲があり、対象は音の範囲内にいないと驚きません。・対象が驚いている間にさらに音で驚かすと対象は後ずさりをし、通常時よりも多く恐怖度メーターがたまります。

ゲーム画面など

ゲーム画面のスクリーンショットや図、画像資料などがあれば掲載してください。



操作方法

テキストで操作方法を記入してください。ページ数が足りない場合や、モバイルやタブレット端末、ヘッドマウントディスプレイ、キネクトなど特殊な操作が必要となる場合はご自身で操作説明ページをご用意ください。

■ キーボード

Zキー：決定、物を持つ、（物を持っている状態で）物を使う

十字キー：選択、移動

Xキー：（特定のシーンで）メニューに戻る