タイトル名/タイトルロゴを
記入・貼り付け

Unity インターハイ2018

# オリジナル

## 作品概要資料

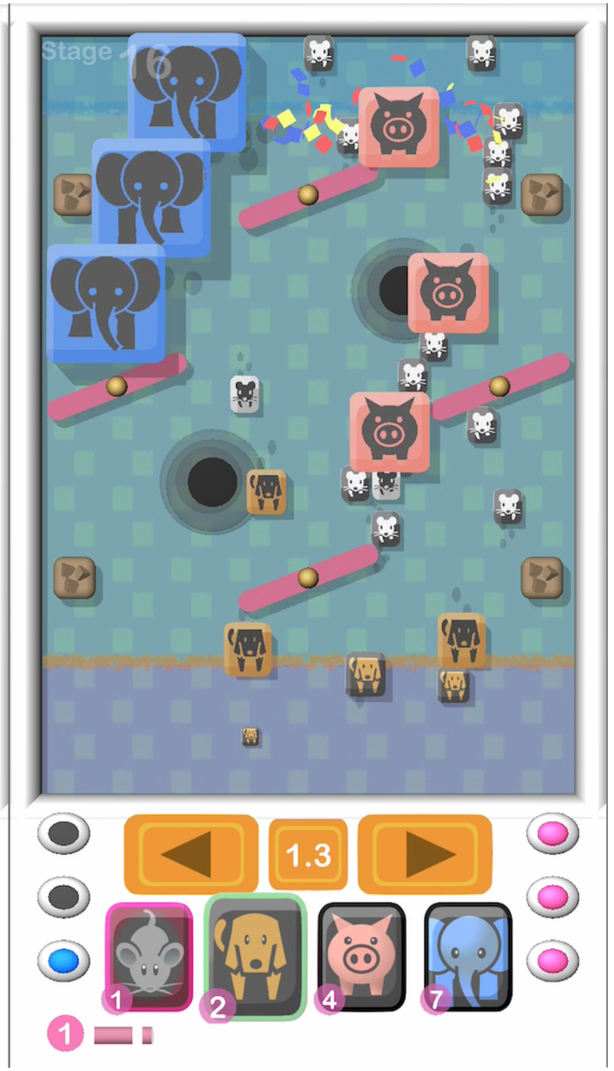
この資料は審査員があなたの作品を理解し、
正しく審査するためのものです。
作品の概要、ルール、操作などをこの資料に記載してください。

# 作品概要

| 区分 | 説明 |
| --- | --- |
| 作品名 | **オシマル** |
| ゲーム概要 | コスト、スピード、押しあう力などを考慮しながら動物ブロックを配置し、敵を止めたり、敵陣に押し込んだりします。 |
| ゲームの目的 | 動物ブロックを敵陣に先にゴールさせます。 |
| ゲームクリア条件 | 動物ブロックを敵陣（画面上部）に３体、敵（CPU）よりも先に、ゴールさせたら勝利。<br>現バージョンは20面で終わっています。 |
| ゲームオーバー条件 | 負けたらステージが一つ戻る（最低で最初のステージまで）だけで基本ゲームオーバーにはなりません。<br>敵（CPU）の動物ブロックが自陣（画面下部）に３体、自軍より先にゴールしたら負けます。 |
| 備考、注意点など | このゲームの独特のルールですが、左右ボタンで、一定のブロック生産用エネルギーを消費しながら、<br>敵味方区別なく同じ種類の動物ブロックを左右移動させることができます。<br>この操作により、敵ブロックを端に寄せたりしてこちらの防御しやすい陣に変えたり、トラップにはめたり、<br>自軍の動物ブロックが敵ブロックを避けたりして隙間からゴールを狙うなどします。 |

# ゲーム画面など

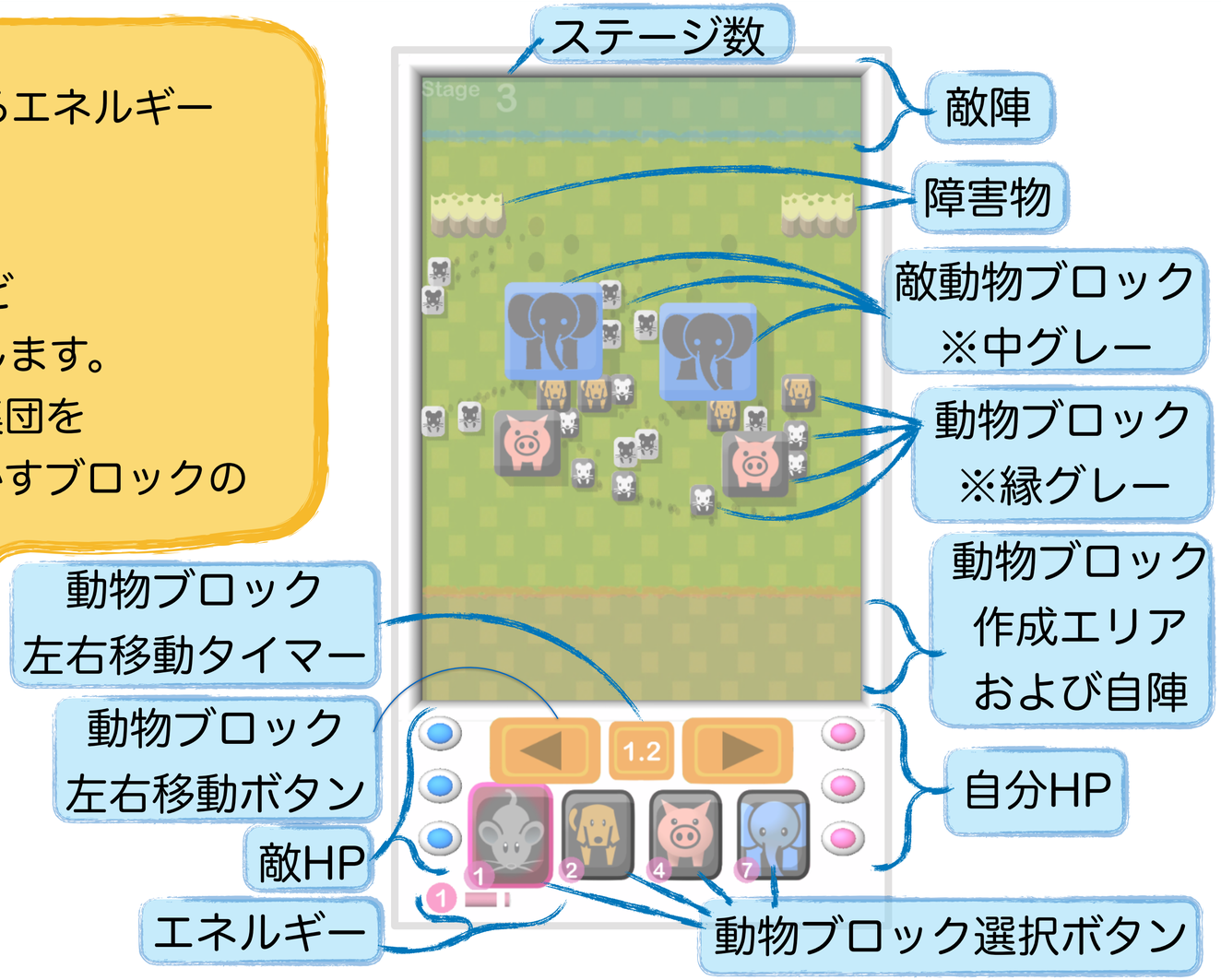
ゲーム画面のスクリーンショットや図、画像資料などがあれば掲載してください。



# 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。

●動物の絵柄のブロック(以下、動物ブロック) を作るエネルギー
（生産エネルギーは一定時間で自動的に増えます）
移動スピード、重さ(押しの力)の違いを考慮し
CPUの敵動物ブロックや、お邪魔オブジェクトなど
ステージの状況をみながら、動物ブロックを配置します。

●また、矢印アイコンで、同じ種の動物ブロックの集団を
敵味方の区別なく左右に動かせます。このとき動かすブロックの
種類や数に関係なく、移動ボタンを押した時間
だけエネルギーが減ります。この操作で敵を
トラップにかけたり、押し合ったりしながら
敵の陣地に3体ゴールさせます。

●敵より先に3体ゴールできたらステージクリア！
失敗したら一つ前のステージに戻ります。