

Unityコンペティション2018



作品概要資料

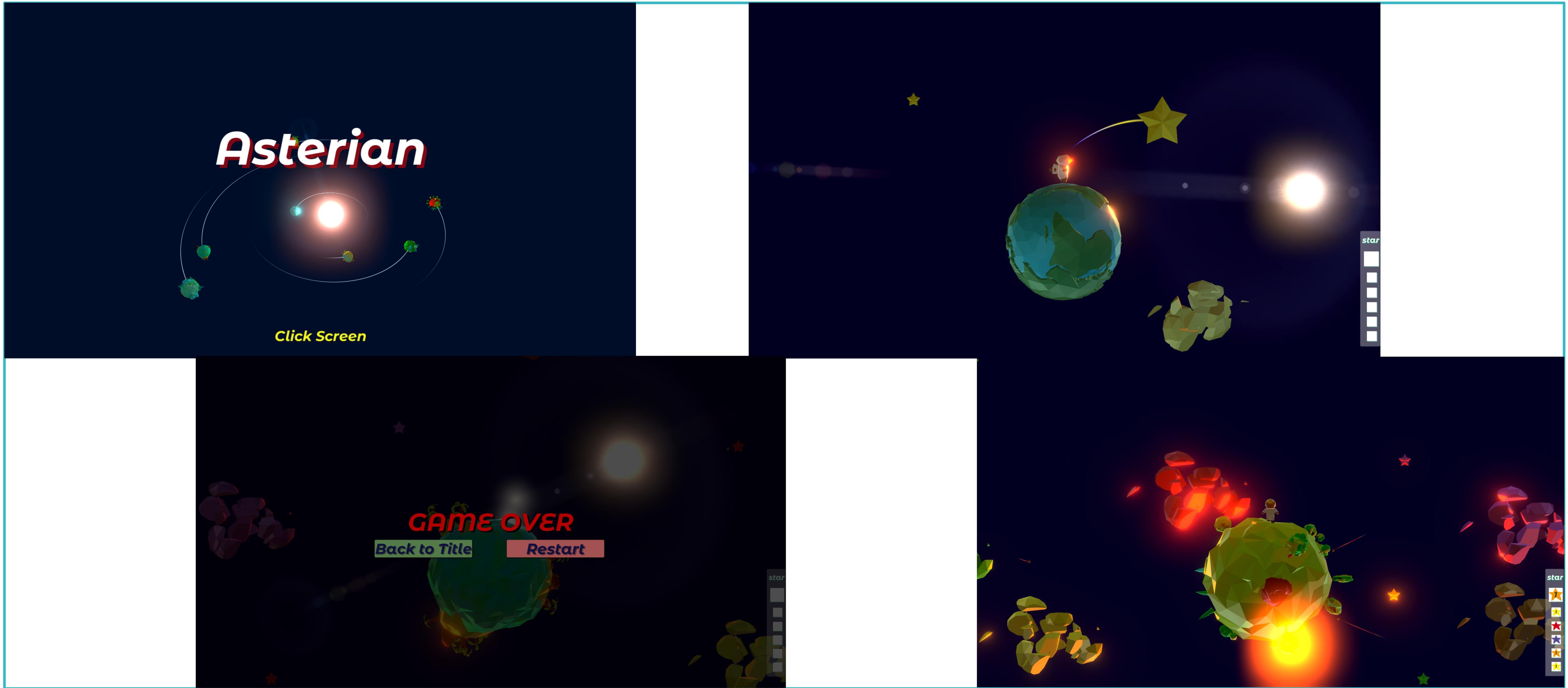
この資料は審査員があなたの作品を理解し、
正しく審査するためのものです。
作品の概要、ルール、操作などをこの資料に記載してください。

作品概要

区分	説明
作品名	Asterian
ゲーム概要	2.5Dアクションゲーム
ゲームの目的	星を集めて惑星の周りの衛星に投げつけ、元の姿に直します。
ゲームクリア条件	プレイヤーの立っている惑星を回るすべての衛星を直せればクリア。
ゲームオーバー条件	落ちてきた隕石にプレイヤーがぶつかる。
備考、注意点など	<p>空に浮かぶ星は、集めた色の順に投げることができます。 同じ色の星を連續して集めた場合は、大きな星として一度に投げることができます。 空の星や衛星は三次元的な動きをしますが、当たり判定は二次元で管理しているので、 見た目で重なっていれば触れたことになります。 ステージをクリアすることで、次のLevelが解放されます。</p> <p>Mac環境ではグラフィックが乱れる場合があります。</p>

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。

ゲームプレイ画面

十字キー キャラクターの移動
Zキー または Spaceキー ジャンプ
Xキー または Enterキー 星の発射
Escキー ポーズ

タイトル画面

タイトルからクリックでステージセレクト
星をクリックでスタート
(最も内側にある地球が最初のステージ)

タイトルに戻るには

ゲームオーバーまたはクリア、ポーズの状態から
ボタンをクリックでタイトルへ