

Unityイコア-ハイ2018



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	ファエルと虹の木
ゲーム概要	主人公のファエルが機械神に操られた仲間を助けながら冒険するシミュレーションRPGです。冒険の途中で仲間になったモンスターと協力してゲームクリアを目指します。
ゲームの目的	最後のステージにいるボスを倒し、世界を救うことがゲームの目的です。
ゲームクリア条件	相手のリーダーのモンスターを倒すとゲームクリアです。
ゲームオーバー条件	自分のリーダーのモンスターが倒れるとゲームオーバーです。
備考、注意点など	ターン制ではありません。 モンスターは動きを決めるとエネルギーを集め始め、終わったモンスターから行動することができます。 動きたいマスまで線を引いて移動、相手のモンスターまで線を引いて攻撃できます。 モンスターを選んでからスキルを押し、ターゲットを選ぶとスキルを使えます。 倒したモンスターは仲間になることがあります。 バトル画面の遊び方を押すとゲームのルールや操作方法を見ることができます。

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。

フィールド画面

マウス

- 左クリック: 選択
- ドラッグ: 移動
- スクロール: 移動

Android

- タッチ: 選択
- スワイプ: 移動

バトル画面

マウス

- 左クリック: 選択
- ドラッグ: チーム編成、線を引く

Android

- タッチ: 選択
- スワイプ: チーム編成、線を引く

移動・通常攻撃

行動させたいモンスターから目的地に向かい線を引く

スキルの使い方

1. スキルを使いたいモンスターを選択
2. スキル名を選択
3. スキルを使いたい場所を選択