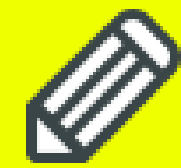


# Unityイコア-ハイ2019

森のじゅーみん



## 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。

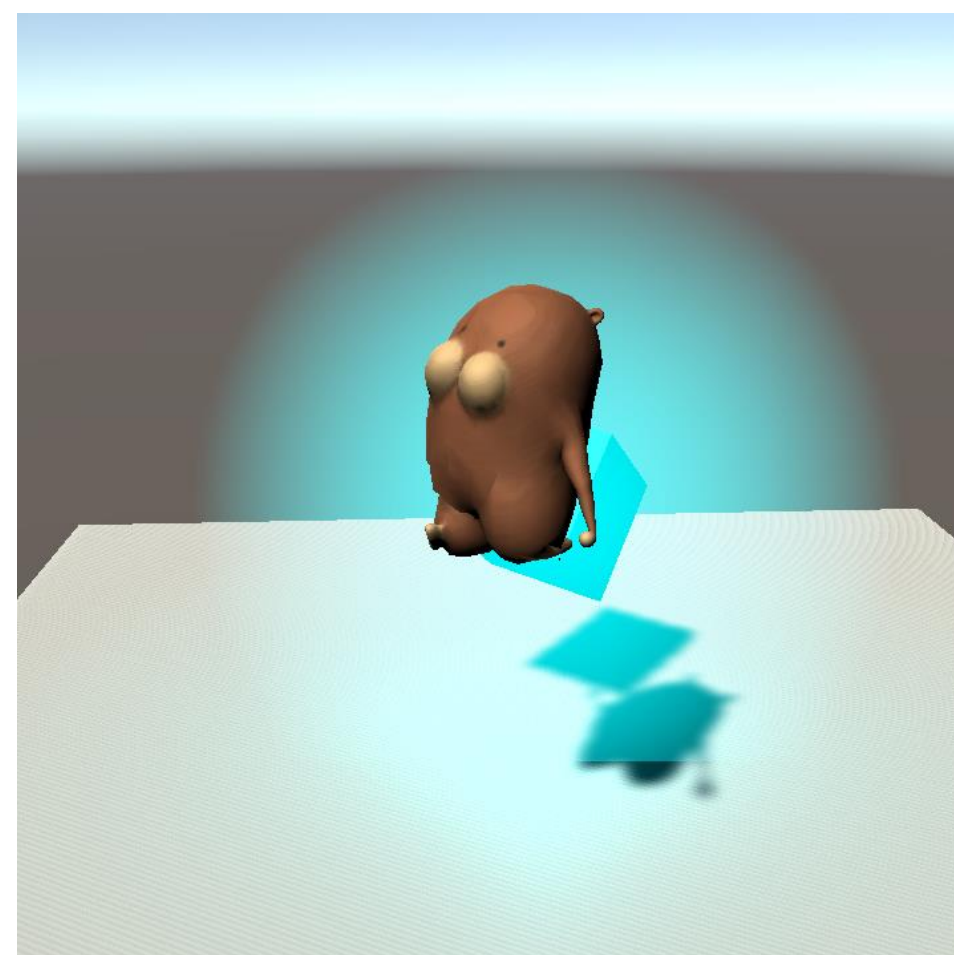
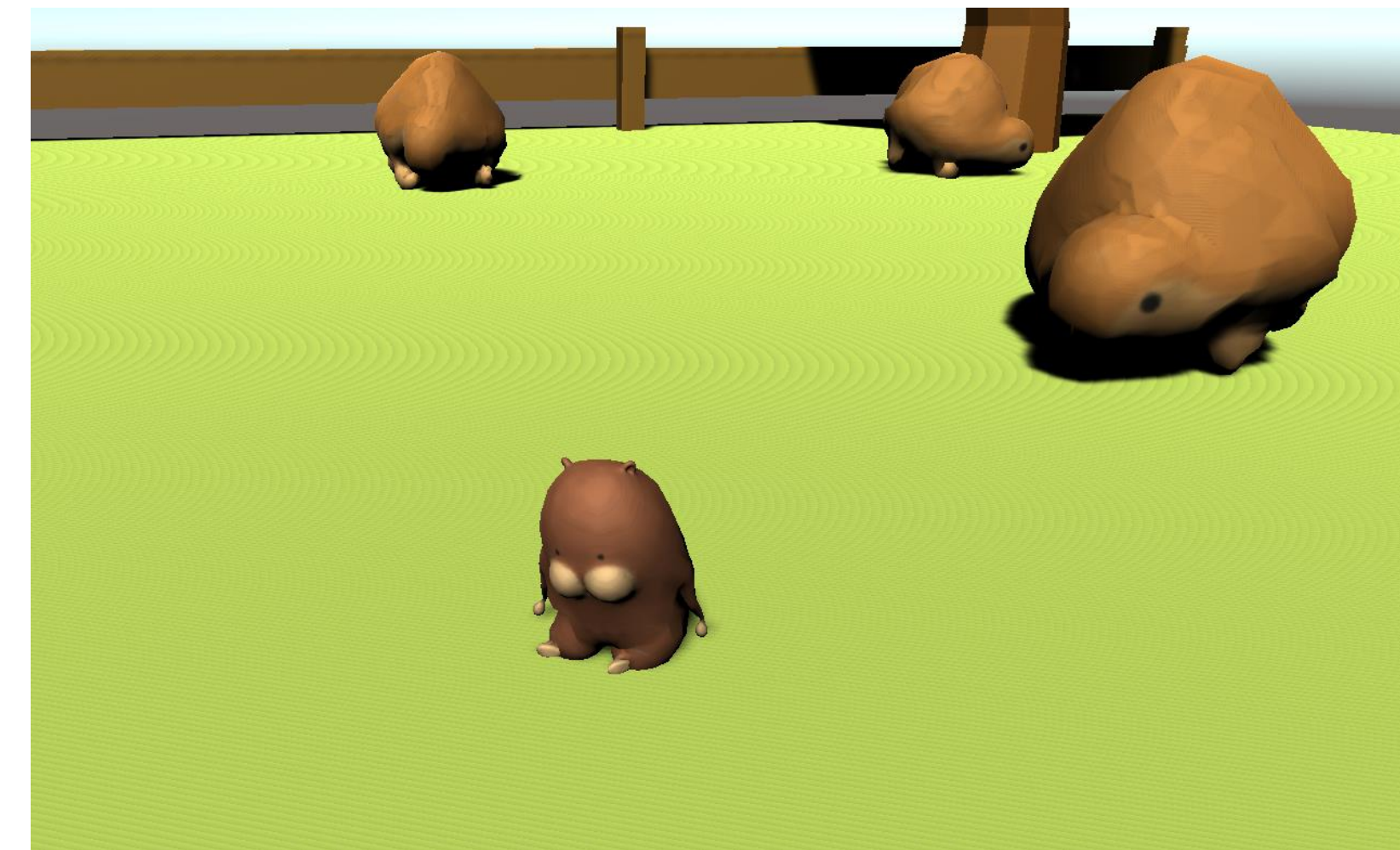
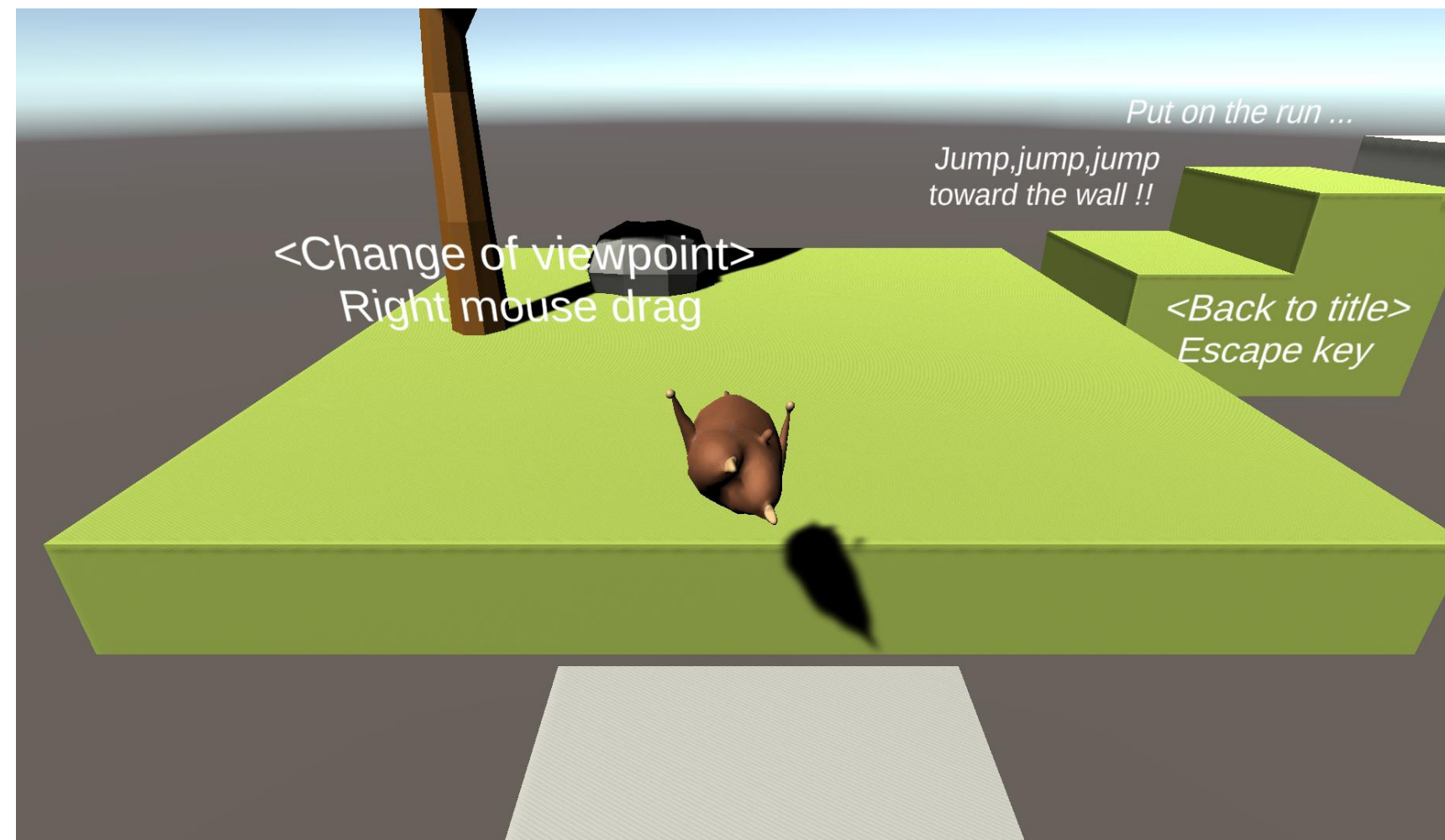
# 作品概要

区分	説明
作品名	<b>森のじゅうみん</b>
ゲーム概要	「森のじゅうみん」をふらふら操作してゴールまで導くゲーム。
ゲームの目的	ゴールに到着すること！
ゲームクリア条件	ゴールに到着すること！！！！ (ボクシングモードでは敵を全員落とすこと)
ゲームオーバー条件	下に落ちるとスタート位置に戻されますが、実質ゲームオーバーはありません。
備考、注意点など	<ul style="list-style-type: none"><li>・プレイヤーはふにゃふにゃです。頑張って操作のコツをつかんでください！</li><li>・セーブポイントに着いたら、落ちてもそこからスタートできます。</li><li>・エスケープキーでメニュー画面に戻れます。</li></ul>



# 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。

## <マウス>

右ドラッグで視点変更

## <キーボード>

W、A、S、Dキー

または矢印キーで移動

Escapeキーでタイトル画面に戻る

## <ボクシングモード>

左クリックでパンチ

## <アドベンチャーモード>

Spaceキーで上昇