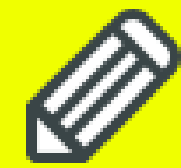


Unityイブニングハイ2019

Mathmare



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

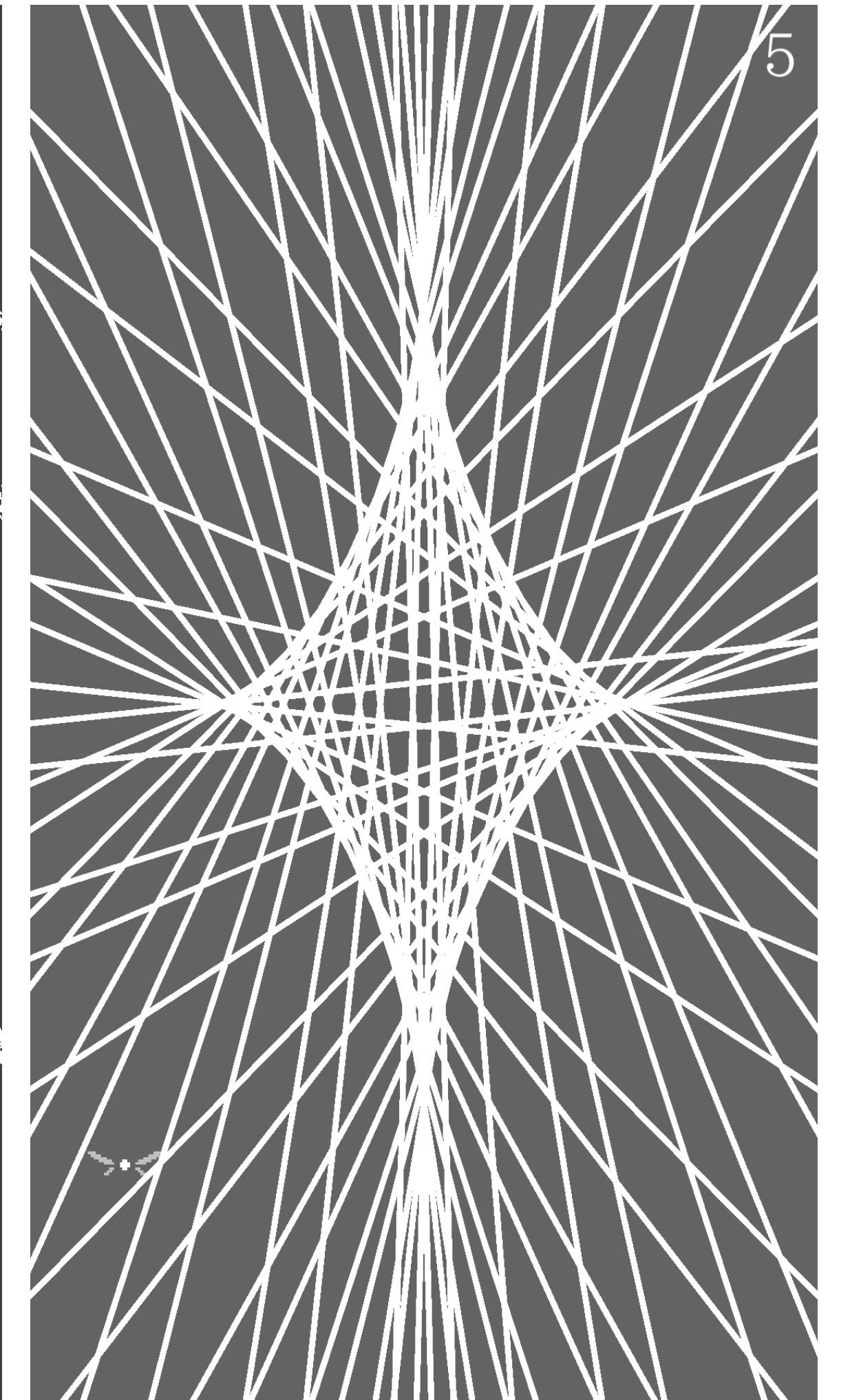
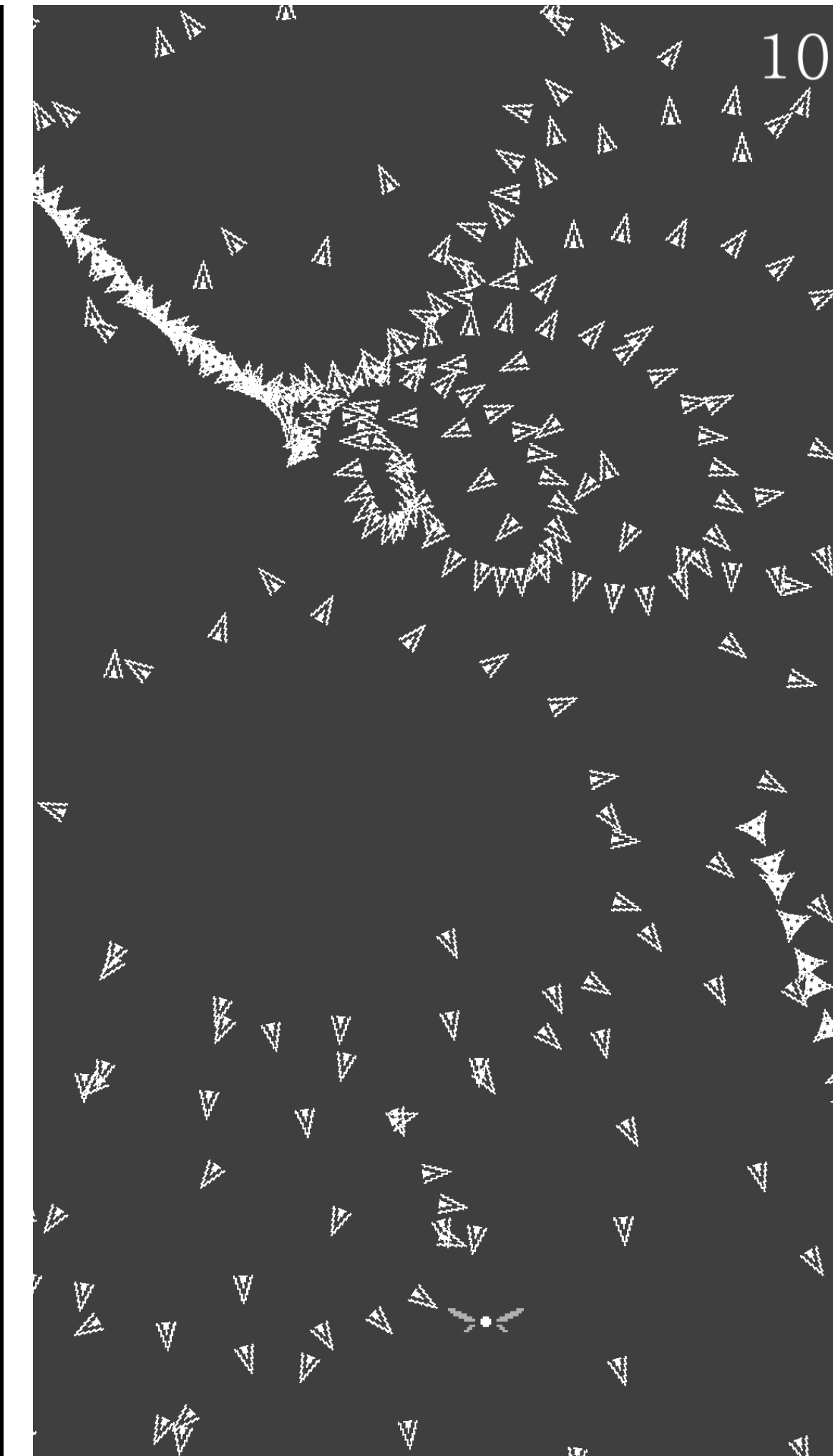
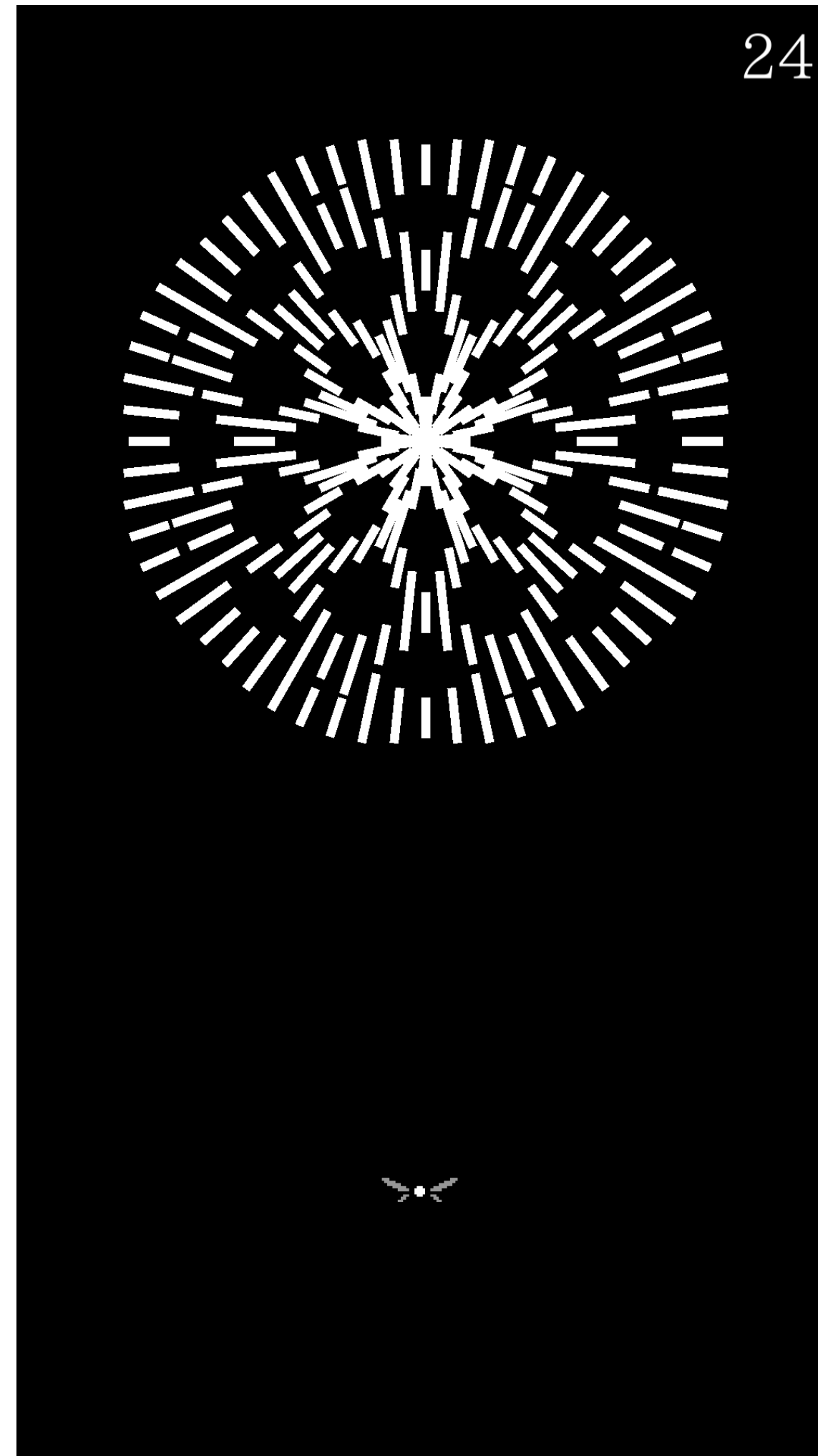
| 区分 | 説明 |
|-----------|--|
| 作品名 | Mathmare(マスマア) |
| ゲーム概要 | 数学の夢魔が創り出す悪夢の中で弾幕を避け続ける2D弾幕避けゲームです。 |
| ゲームの目的 | 全25個ステージの弾幕を避けきり、夢魔から逃れることが目的です。 |
| ゲームクリア条件 | 30秒間弾を避け続けるとステージクリアとなります。全ステージをクリアすることでゲームクリアとなります。 |
| ゲームオーバー条件 | 30秒が経過する前に5回被弾するとゲームオーバーになります。 |
| 備考、注意点など | <ul style="list-style-type: none">一部ステージの弾幕は、プレイヤーがステージを始める前に入力した数値によってその形状が変化します。ビューモードを使って、弾幕の避け方を考えたり弾幕を鑑賞したりできます。 |

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。

Mathmare

tap to sleep



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。

- PC
ドラッグ：移動
- スマートフォン
スワイプ：移動