

Unityイコア-ハイ2020

My way ■



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。

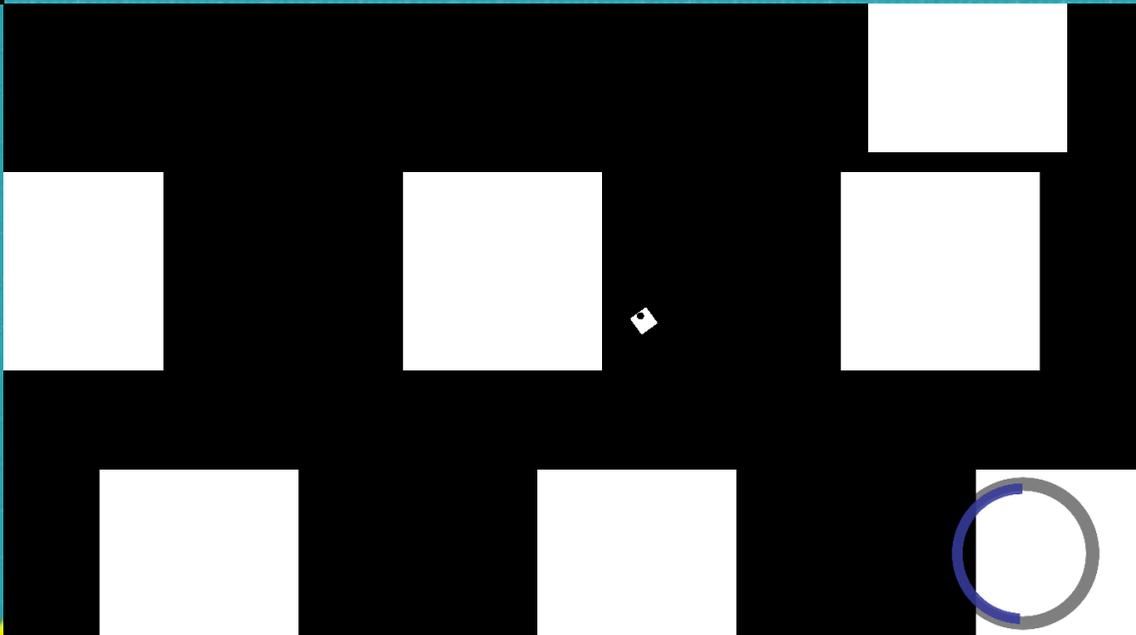
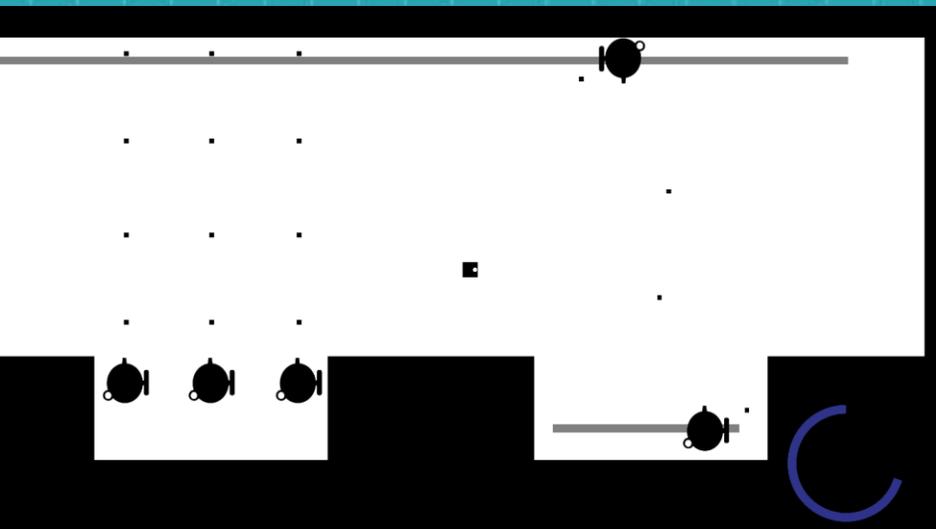
(※審査員によっては本資料を見ずにプレイし、審査が行われる可能性があります)

作品概要

区分	説明
作品名	My way.
ゲーム概要	壁を通り抜けられる主人公を操作し、自分なりの道でゴールを目指す2Dアクションゲーム。
ゲームの目的	全6面のステージクリアを目指す。(うち1面はチュートリアル)
ゲームクリア条件	各ステージの最後にあるゴールへたどり着く。
ゲームオーバー条件	①画面右下の青いゲージがゼロになる。 ②敵の弾に当たる。
備考、注意点など	<ul style="list-style-type: none">・試作品のため、ごくまれに弾が壁を擦りぬける場合があります。・効果音がありません。

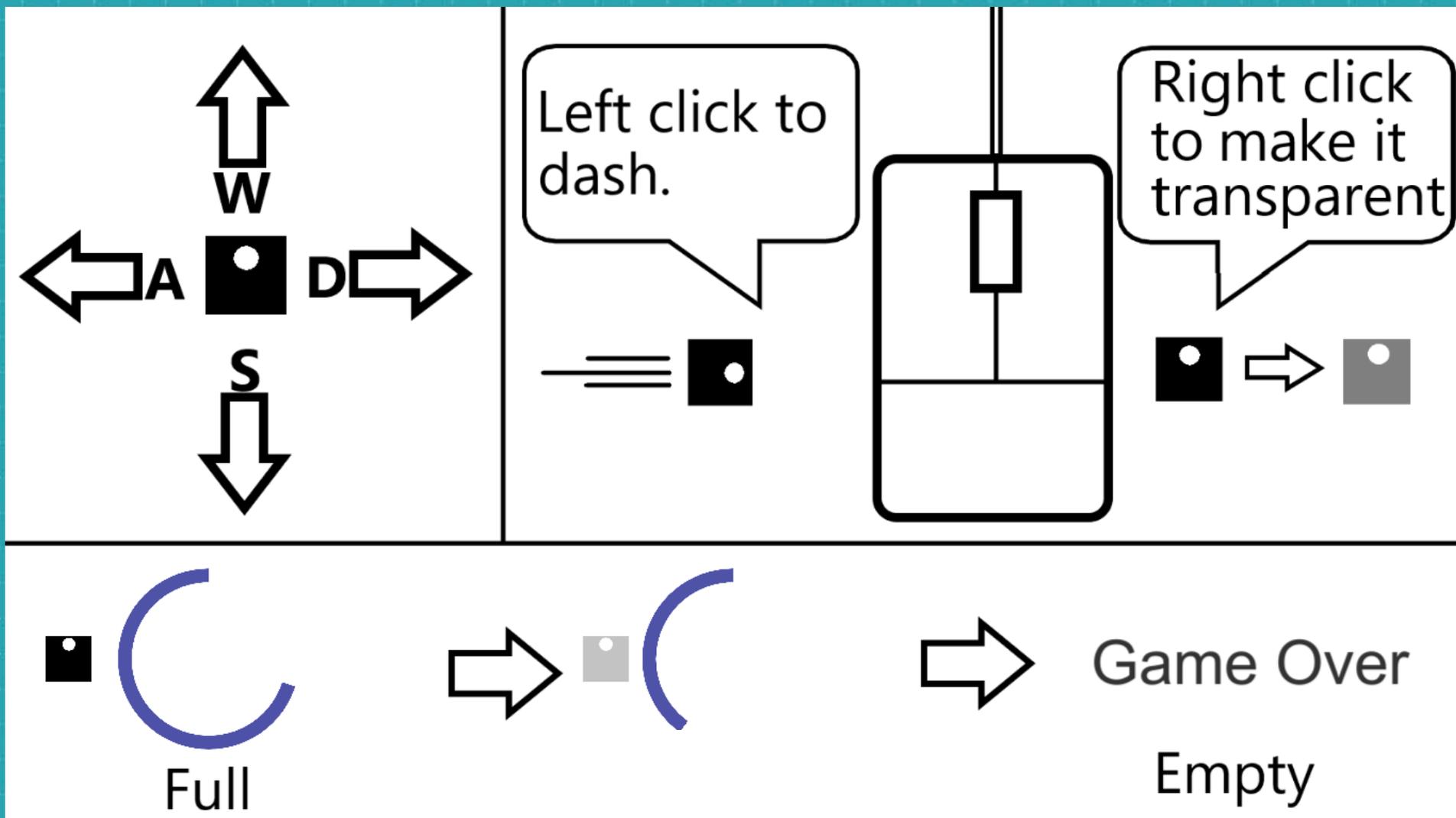
ゲーム画面

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

ページ数が足りない場合はご自身で操作説明ページを追加してください。





操作説明テンプレート

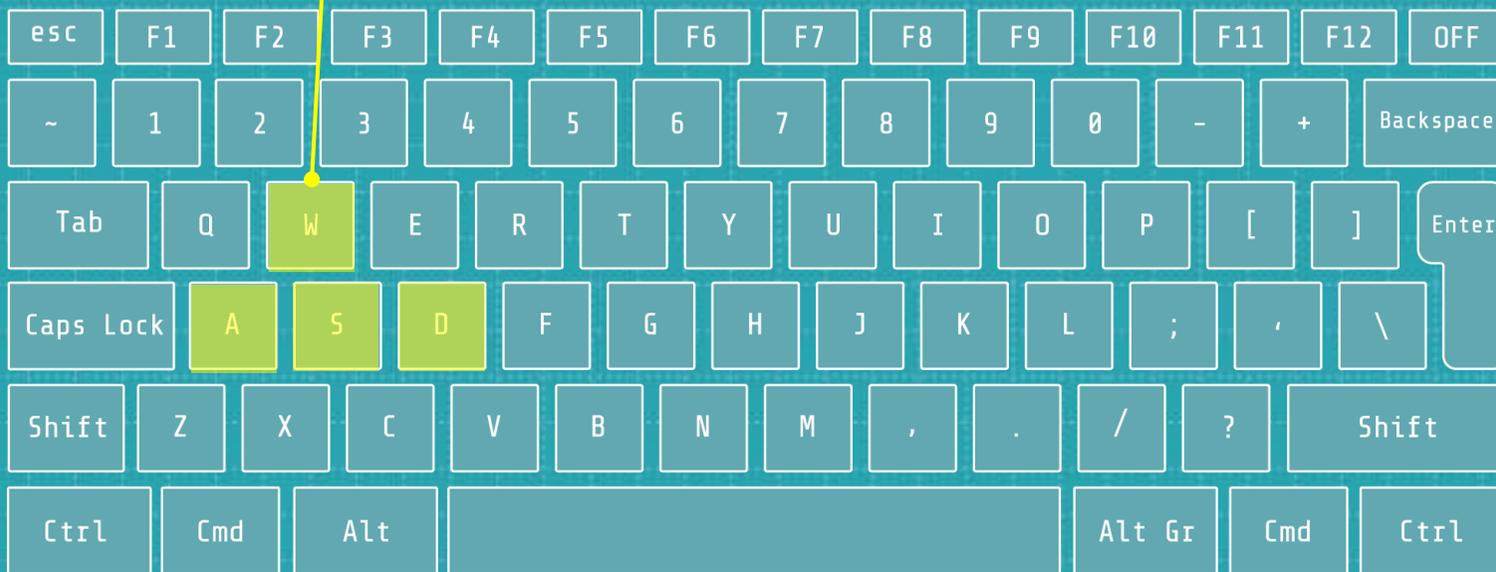
操作方法を説明するための素材です。

使用は必須ではありません。

このテンプレートの使用は審査に影響しませんが、
審査の結果、本選出場となった場合は必要となります。

操作方法（マウス&キーボード）

上下左右移動



操作方法（マウス&キーボード）

ダッシュ移動

透明化

