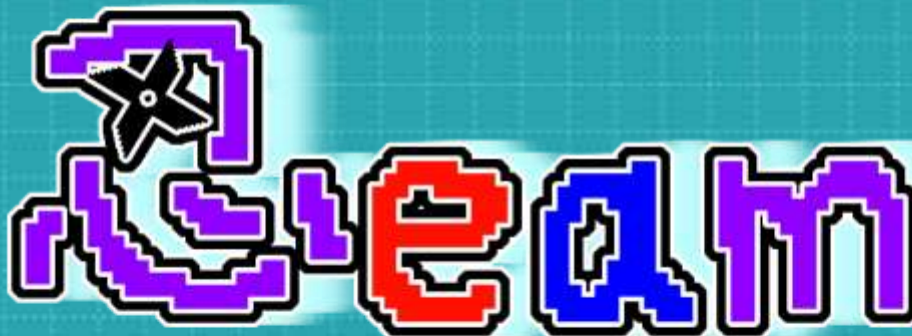


Unityイノバ-ハイ2020



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	忍eam(しのびーむ)
ゲーム概要	主人公の紫忍者が城下町を走りながら敵の忍者を手裏剣で倒したり相手の弾や障害物を避けたりしながら時には屋根の上を登りアイテムを集めて得点を稼ぐ3Dボクセルランニングゲームです。
ゲームの目的	被弾しないように避けながらコインや巻物を集めてスコアを稼ぐのが目的です。
ゲームクリア条件	ランゲームのためクリアは無いです
ゲームオーバー条件	敵や敵の弾、障害物に当たり3つあるライフが0になるとゲームオーバーです。
備考、注意点など	赤い敵は遅い弾をたくさん出し、青い敵は速い弾をちよつとずつ出します。 手裏剣を木箱に当てたり敵を倒すとアイテムが出現します。 アイテムはコインと巻物と団子の3種でコインと巻物はスコア上昇、団子はライフ回復です。 巻物は敵を倒さないと入手できないためコインよりもスコアを多く得られます。

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。

■キーボード

A、Dキー：左右移動

スペースキー：ジャンプ

Xキー：急降下

(上の4つは矢印キーにも対応してます。)

Cキー：手裏剣を撃つ