

Unityイノバ-ハイ2020

WE ARE RIGHT



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。

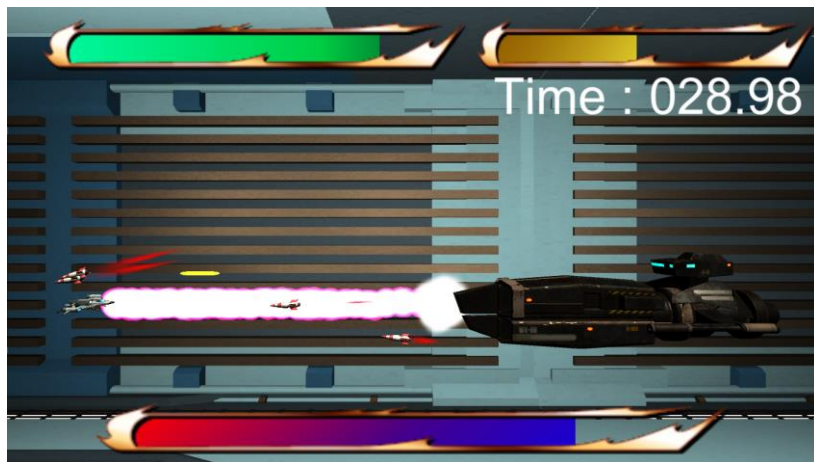
(※審査員によっては本資料を見ずにプレイし、審査が行われる可能性があります)

作品概要

| 区分 | 説明 |
|-----------|---|
| 作品名 | WE ARE RIGHT |
| ゲーム概要 | シューティングゲーム |
| ゲームの目的 | 敵を倒し戦いに勝つ |
| ゲームクリア条件 | 敵のHPを0にする |
| ゲームオーバー条件 | 自分のHPが0になる |
| 備考、注意点など | 自機を操作し、敵に弾とビームを当て、敵のHPを0にしたら勝利。 ビームは右上のパワーゲージが満タンになると発射できます。 パワーゲージは弾が敵に当たるごとに溜まります。 ビームを発射している間は移動ができません。 |

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。

■キーボード操作

WASD or 方向キー：それぞれの方向に動く

Space：弾を発射

Left Shift：ビームを発射

Esc：強制終了

■ゲームパッド操作

方向キー：それぞれの方向に動く

ショットボタン：弾を発射

ビームボタン：ビームを発射

■動作確認済みゲームパッド

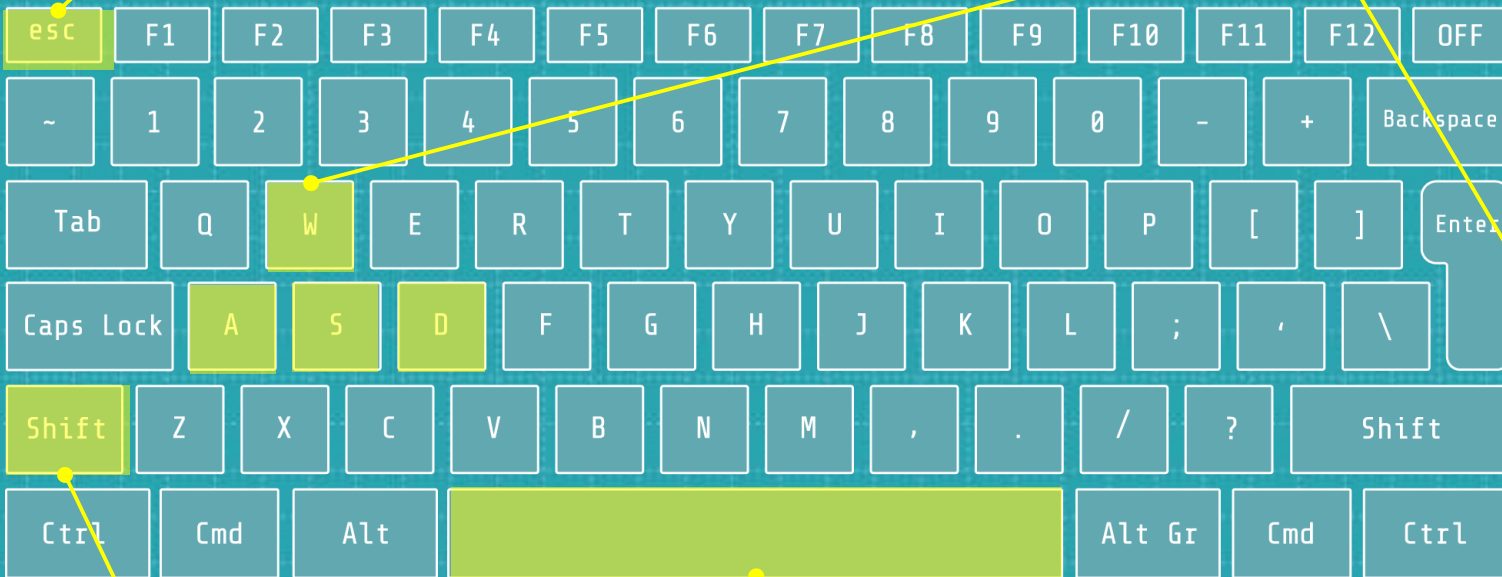
ゲームパッド(Xbox系)、ゲームパッド(ELECOM JC-U1608TBK)、

ホリ FIGHTING STICK V3、ジョイコン(L)

操作方法（マウス&キーボード）

強制終了

移動



ビームを発射

弾を発射

方向
キー

操作方法（ゲームパッド Xbox系）

