

Unityイノバ-ハイ2020

MAGNET NINJA



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	MAGNET NINJA
ゲーム概要	磁石の力を持つ忍者がゴールを目指すゲーム
ゲームの目的	鳥居の形をしたゴールを目指すこと
ゲームクリア条件	鳥居の形をしたゴールにつく
ゲームオーバー条件	落下する とげに触れる
備考、注意点など	復活地点(Cのマークがある)ところや矢印のある方向には落ちても死なずに進める

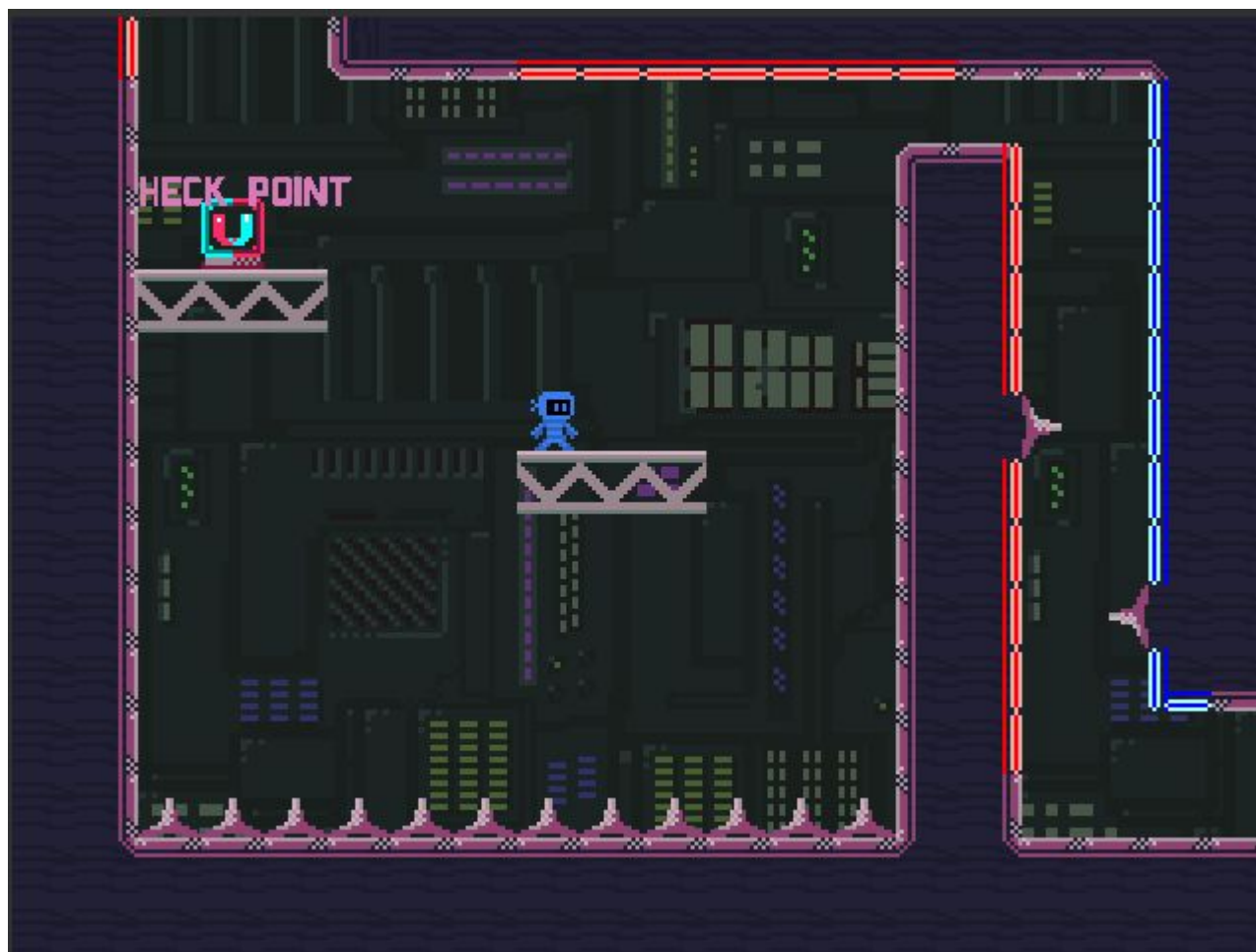
ゲーム画面

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。



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。

■マウス

左クリック:

右クリック:

■キーボード

Zキー: ジャンプ

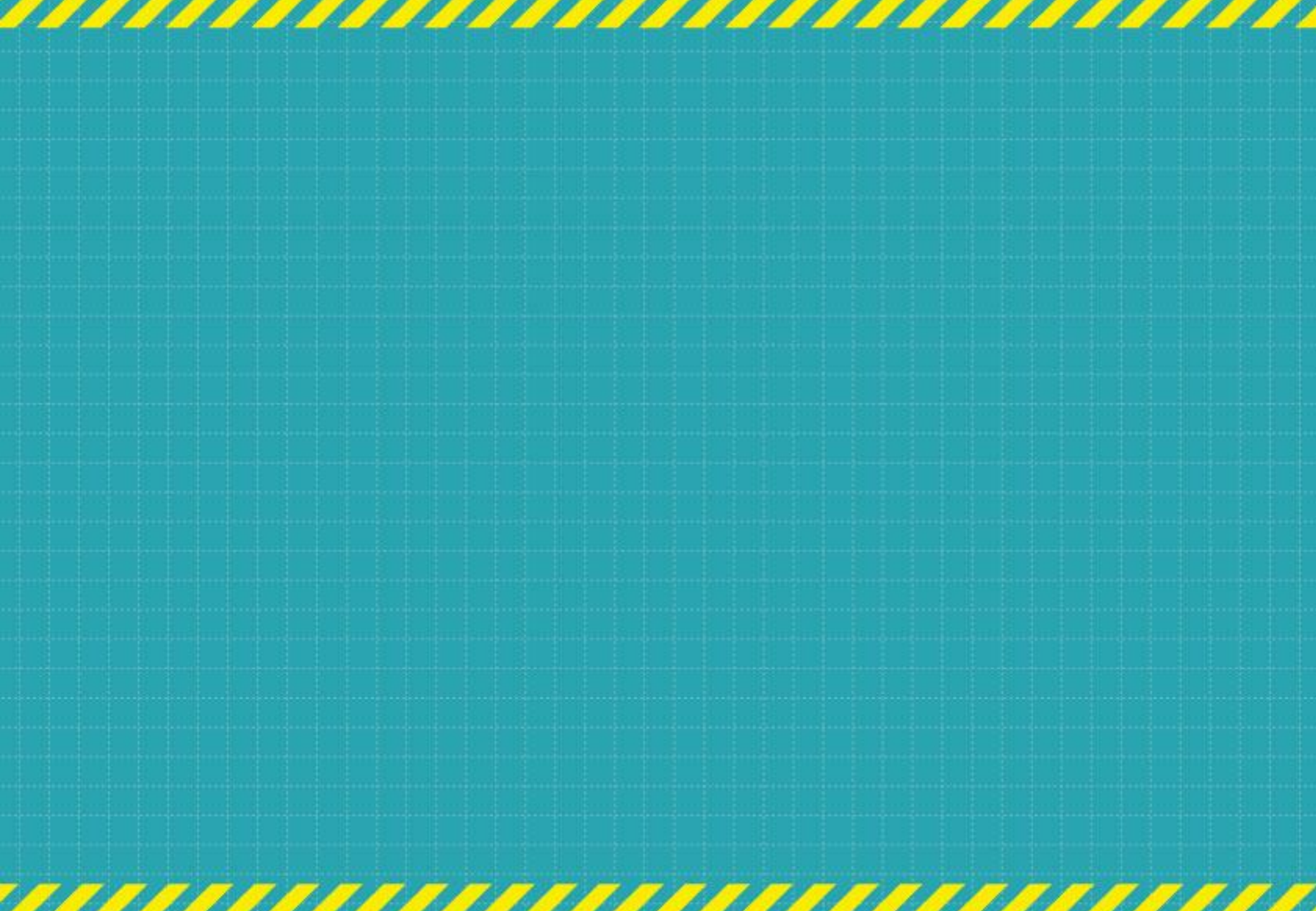
Xキー: 磁石の切り替え

矢印キー: 移動

棒にしがみついているとき

左右矢印キーを連打すると降りられる

※記入例を参考に、自由に書き換えてください。





操作説明テンプレート

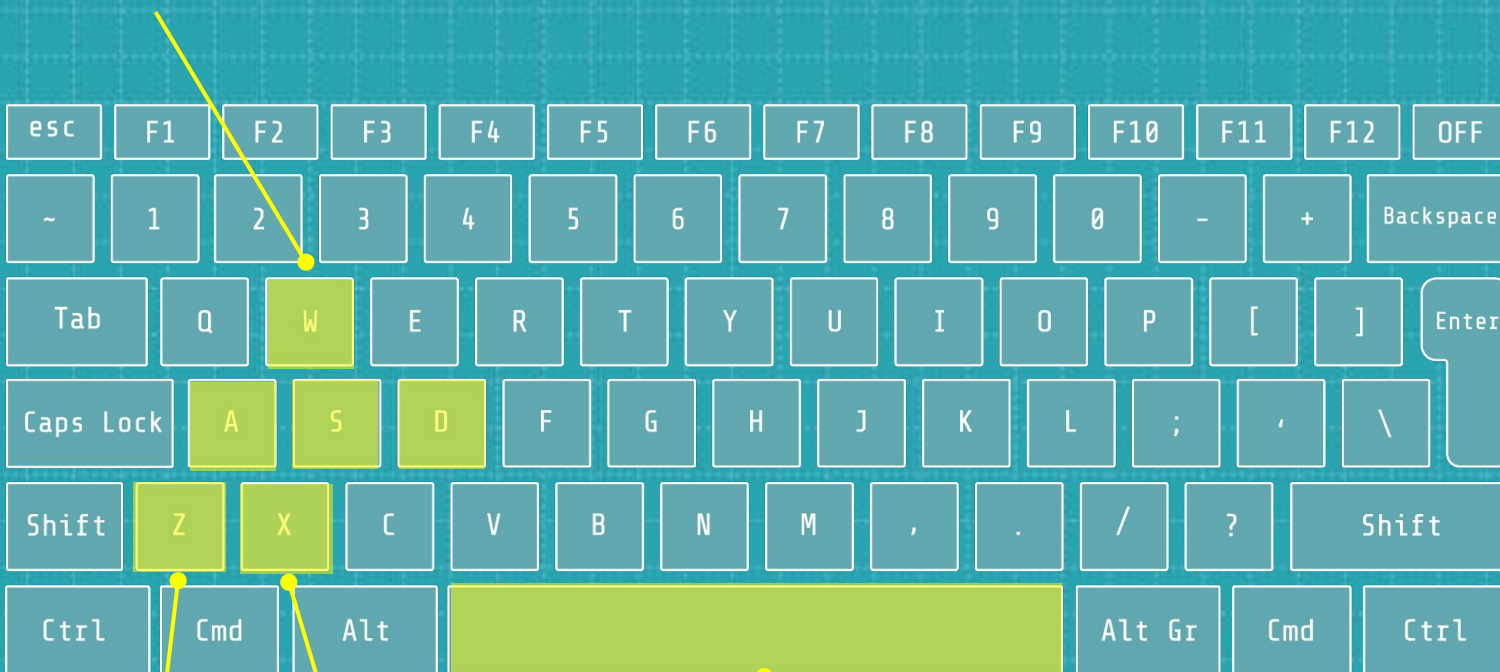
操作方法を説明するための素材です。

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)

移動

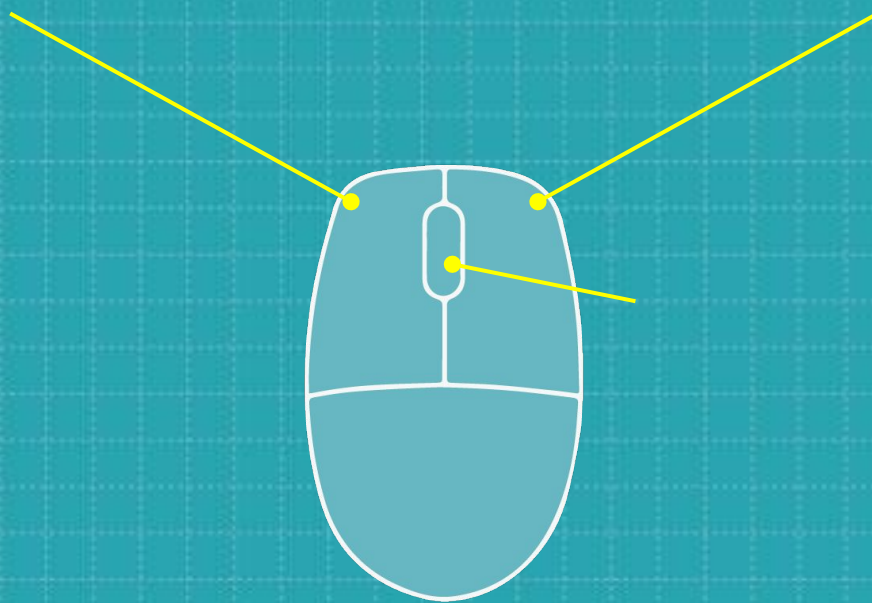


ジャンプ

磁石の極の
切り替え

ジャンプ

操作方法(マウス&キーボード)



操作方法(ゲームパッド)

