Unity 1/14-1/12020





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)

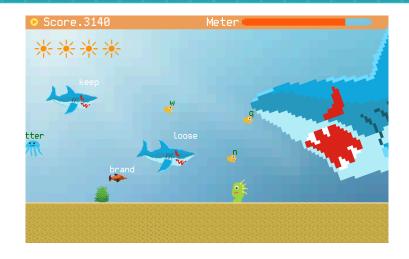
作品概要

区分	説明
作品名	CactusTyping
ゲーム概要	サボテンくんが敵をやっつけるタイピングゲーム。様々な種類の敵がいて、倒す難易度や動きが違う。敵を倒すとスコアが増え、難易 度の高い敵ほどスコアが高い!目指せハイスコア!!
ゲームの目的	悪さする敵を撃退して、いいサボテンや動物に復活させることが目的。
ゲームクリア条件	ステージの最後まで倒されずに歩く。
ゲームオーバー条件	体力である太陽が全てなくなったとき。
備考、注意点など	画面右上のメーターは正しく打つと増え、間違えるとリセットされる。全てたまると体力である太陽が増える。 緑色で書かれた文字の敵は攻撃はしてこないので、倒さなくても大丈夫。しかし、スコアが高い。 一番左上のアイコンを押すとゲームを途中で終了させることができる。

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。









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

右クリック:コース選択

■キーボード

A~Zキー:タイピング

スペースキー:ゲームスタート、文字選択解除



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)

タイピング



ゲームスタート、文字選択解除

操作方法(マウス&キーボード)

ステージ選択



<u> CONTRALA A PARA A</u>