

 unity ユースクリエーターカップ 2021



FRAME RUNNER

作品概要資料

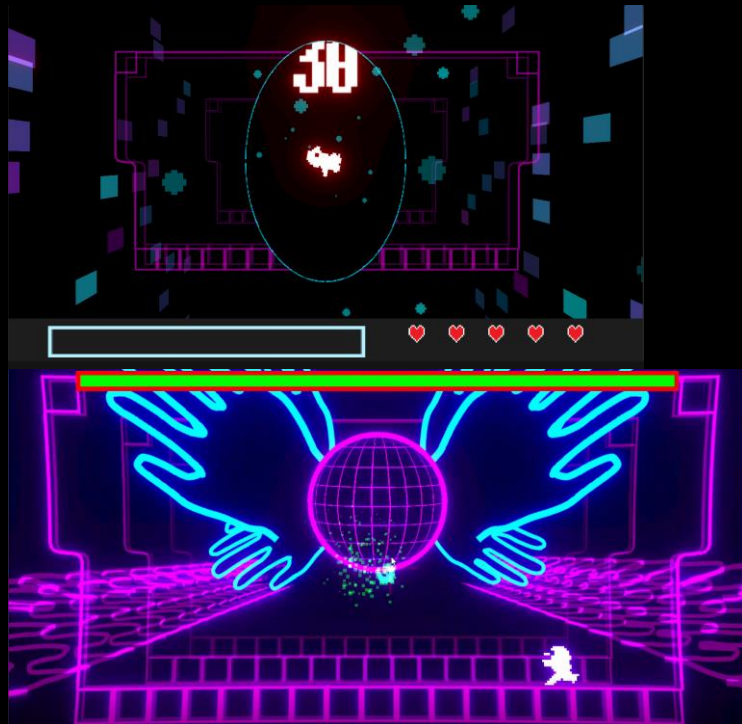
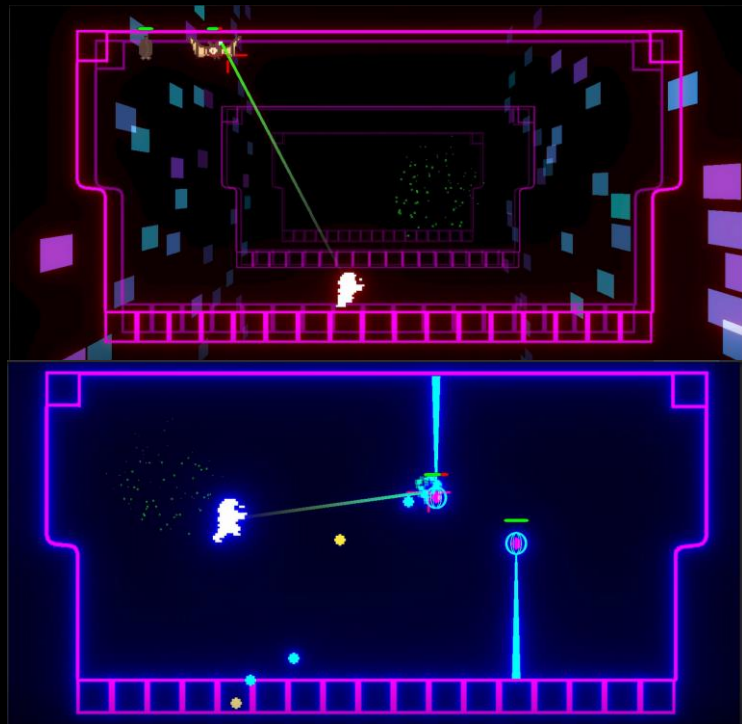
pptx版

作品概要

区分	説明
作品名	FRAME RUNNER（フレームランナー）
ゲーム概要	襲い掛かってくる平面と立体の敵を倒しながら、ステージの奥へ進むゲームです。 敵に攻撃するとゲージが溜まっていき、消費することによって高速で攻撃できます。
ゲームの目的	ボスを倒し、フレームから抜け出す。
ゲームクリア条件	2つのステージをクリアした後ゲートをくぐる。
ゲームオーバー条件	敵や敵が出す弾に触れると、体力が1ずつ減っていき、体力が0になるとゲームオーバー。(最大体力は5)
備考、注意事項など	<ul style="list-style-type: none">・画面の配色に原色を多く用いています。目が痛くならないように配慮はしていますが、プレイ中気分が変になったら、一旦停止することをお勧めします。

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

■ マウス

左クリック：射撃

右クリック：ダッシュ

■ キーボード

Aキー・Dキー：左右移動

Wキー：ジャンプ

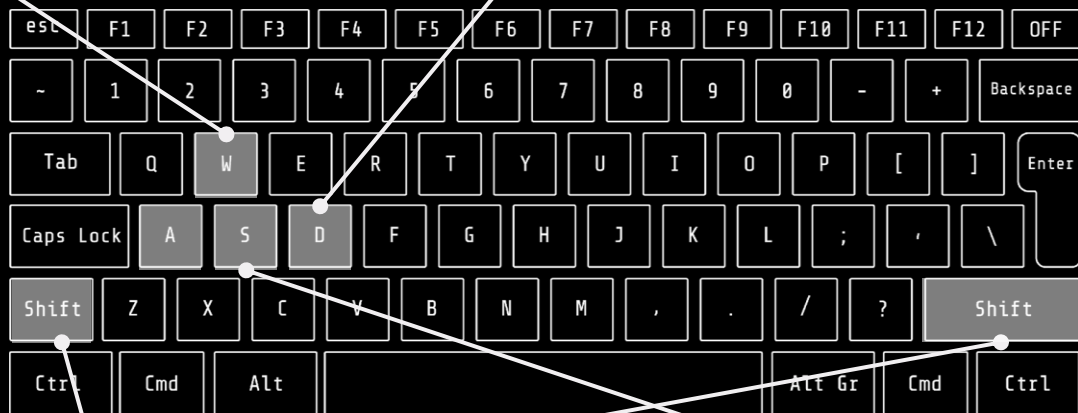
Sキー：下方向に加速

Shiftキー：高速射撃モード(ゲージが半分以上の時に)

操作方法（マウス&キーボード）

ジャンプ

左右移動(A・Dキー)



高速射撃モード(ゲージが半分以上の時)

下方向に加速

操作方法（マウス&キーボード）

射撃

ダッシュ

