

概要説明書:「ラボラロカ」

フィリピック アリエル (Filipic Ariel)

1 ゲーム概念

1.1 アプリケーションのコンセプト

ゲームの目的は、タイムアウトになる前に 10 個のキューブを収集することである。左上隅に収集されたボールの量 (「COUNT」)、中央上部にタイマー (「TIME」) が表示される。

1.2 実行環境

Unity(C#) で作成して、パソコン(Windows 10 Home) とスマートフォン (Android 7.0 以上) で実行できる。

1.3 作成期間

5 日間で作成した。大学講義後の時間を使った。

1.4 自分が作成していないライブラリ

ジョイスティックを操作するスクリプト。

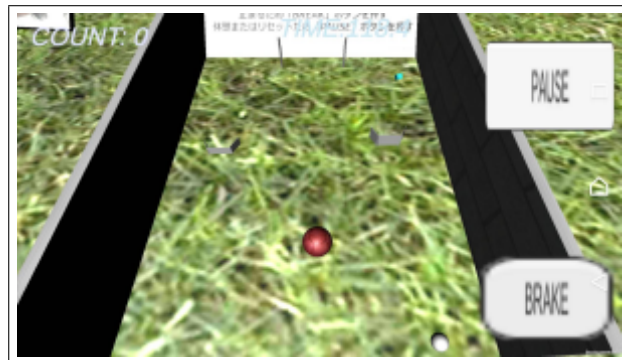


図 1 ゲーム実行



図 2 ゲーム一時停止画面

2 遊び方

ボタンの説明:

PAUSE:ゲームを一時停止する

BREAK: ボールを停止する

RESTART: ゲームを再起動する

QUIT: ゲームを終了する

スマートフォンの場合: 画面の左パネルを押して移動する。移動したい方向にスライドする。

コンピュータの場合: "WASD" で移動するか、画面をクリックする。



図 3 タイムアウト画面

3 スクリーンショット

すべてスマートフォンから取得した。



図 4 勝利スクリーン