

Motos 説明書

トライデントコンピュータ専門学校

ゲームサイエンス学科

深草 直斗

内容

このゲームを作る際に行ったこと	1
ゲーム内容	2
起動方法	2
操作方法	2
ゲーム画面	3

このゲームを作る際に行ったこと

- 自分で作ったプログラムのすべてにコメントを記入し、誰が読んでも理解できるように意識してプログラムを組んだ
- 出来る限り変更に対応できるように作った
(例) ステージが自動生成もしくは外部ファイルの読み込みのどちらになっても作れるように StageManager クラスを作りステージを関出来るようにした。
- シーンの遷移を Unity の文字列で出来るように作成した

ゲーム内容

自機（青い球体）を操り、ステージ上に存在する敵（赤い球体）に体当たりを行いステージの外に追い出す。

全ての敵を落としたら勝利し、逆に落とされたら敗北となります。

起動方法

Games フォルダ内の実行ファイル（Games.exe）を起動してください。

動作しない場合はプレイムビーの方をご視聴ください。

操作方法

※キーボードのみを使用します

タイトル

上下キー ：カーソルの移動

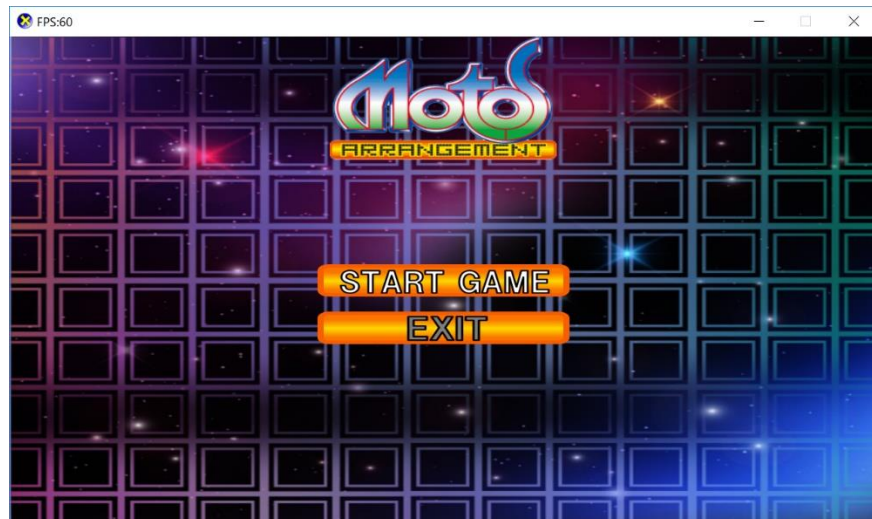
スペースキー ：選択を決定する

プレイ

十字キー ：自機（青い球体）の移動

ゲーム画面

タイトル



- 白くなっているものが選択されています。

プレイ

