**egger 操作説明書**

受付番号：509

代表者指名：木原康生

**○操作方法**

プレイ中にマウスの右クリック、左クリックを押すことで左右に移動できます。

画面上にある各ボタンはマウスでクリックしてください。

（キーボードの矢印キーでも左右で移動できます。）

**○ゲームルール**

・ゲーム概要

走りながら正しいパネルを選んでいくゲームです。

長く進めば進むほど、スコアが上がります。

3回ミスしたらゲームオーバーです。

（ゴールはありません。どこまでスコアを伸ばせるか、というゲームです。）

・パネルの選び方

一定間隔で3枚のパネルがあり、その中から適切なパネルを選択していきます。

色と形がどちらも一致しているパネルがあるならばそれを選択し、

ない場合は、色と形がどちらも異なるパネルを選択してください。

**○前回提出時からの変更点**

　・ランキング

アプリを再起動してもランキングが保存されるようになりました。

（基本的に使いませんが、左右のShiftキーを同時に押すとランキングがリセットされます。）

・Skipボタン

説明画面にSkipボタンを追加しました。

・ハイスコア

プレイ中に現在のハイスコアの位置がわかるようになりました。

・ゲーム難易度

スタート時のスピードを遅くし、スピードの上がり方を緩やかにしました。

不正解のパネルにぶつかると少し減速し余裕ができるようになりました。

* 以前に依頼された改善依頼箇所の中に

・難易度に分けたステージ設定

・道中にアイテム（1UP、スピードダウンなど）

を用意してほしいとありました。

自身のスコアをどれだけ伸ばせるか、というこのゲームの特性上、平等性を損なう設定にしてはいけないと考えました。そのため、難易度を分けるのでなく、スピードの上がり方を緩やかにすることでゲームが苦手な方でも楽しめるようにしました。

また、多くの審査員の方々に実際にプレイしていただくということから、アイテムを実装すると（得意な人は）1回のプレイ時間が長くなってしまうと思われます。

加えて、今回作成したゲームのルールがやや複雑であるため、ゲームルールをさらに込み入ったものにすることを避けたいと考えました。

以上の理由により、上記の改善依頼箇所の実装を見送らせていただきました。申し訳ございません。

以上