

RUN_GAMEの説明

物部 聡志

ゲーム概要

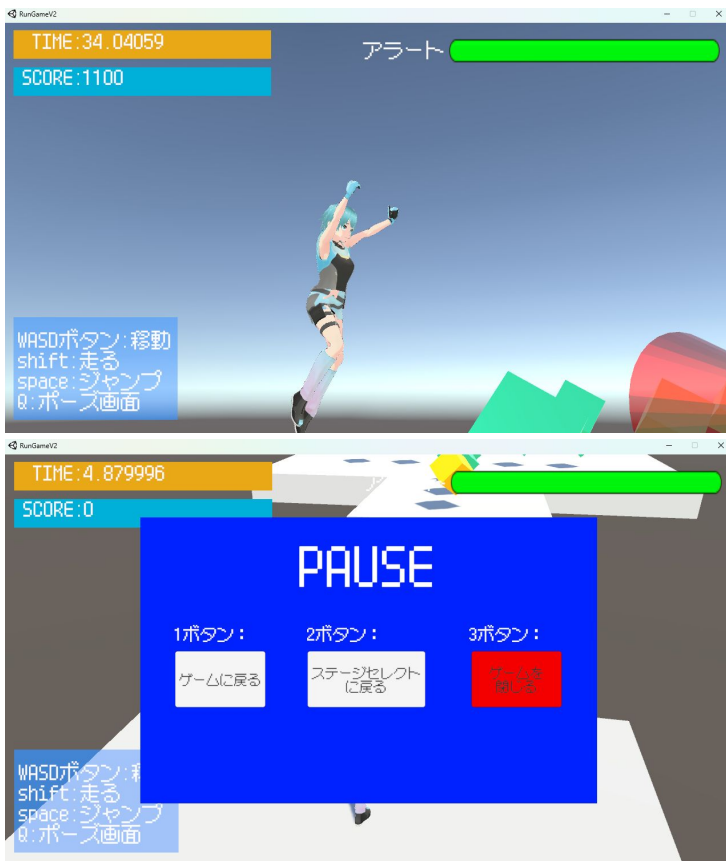


このゲームは、警備ロボットの目をかいくぐってゴールを目指すゲームです。

警備ロボットの視界に捉えられ、アラートがMAXになるとゲームオーバーです。

クリア時間のタイムアタックや、ステージに配置されたクリスタルを拾い、ハイスコアを目指す遊び方もできます。

操作



WASDキーで前後左右に移動できます。
shiftキーを同時に押すと走ることができます。

spaceキーでジャンプができます。

Qキーでポーズ画面を開けます。ポーズ画面からはゲームの再開、ステージセレクトに戻る、ゲームを中断することができます。

ゲームの流れ



タイトルシーンでspaceキーを押すとステージセレクトに移行できます。

ステージセレクトではゲームの説明、選択ができます。

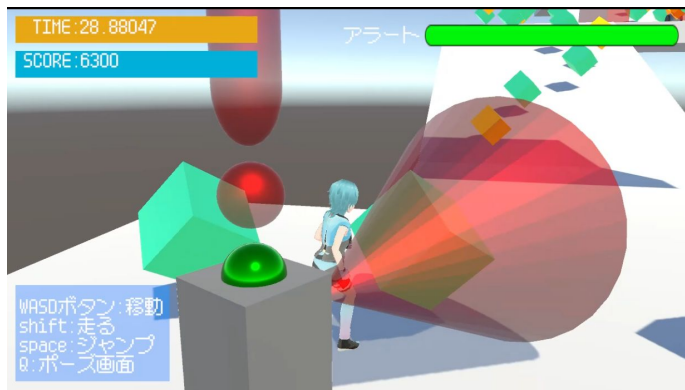
ステージに対応した円柱に触れてFキーを押すとゲームが始まります。

ゴールにたどり着くとクリアタイムとスコアが表示されます。

spaceキーを押すとステージセレクトに戻ります。

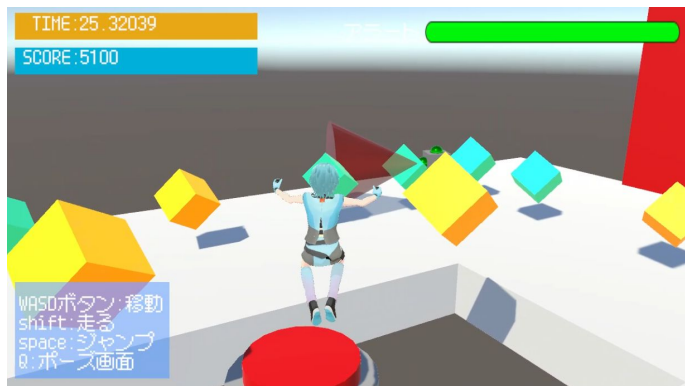


ゲームの狙い

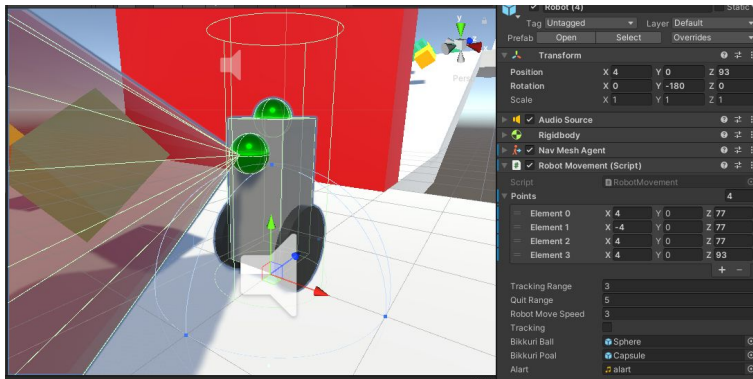


このゲームは、ゲームシステムの分かりやすさと単純な操作でもハラハラさせるゲーム性を目指して作った作品です。

キャラクターは前後左右移動とジャンプしかできませんが、操作技術が試されるアスレチックや警備ロボットが移動するタイミングを見計らって動かなければならないステージなど、飽きさせない工夫を凝らしました。



作る上での工夫点



たくさん配置しなければいけないロボット、リフトの挙動をunityのエディタ画面から操作できるようにしました。

また、データのやり取りはほぼ MainGameManagerによって管理されていて、データの参照先がばらけすぎないようにしています。

Unity スクリプト (4 件のアセット参照) 120 個の参照

```
public class MainGameManager : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private SEManager SEM;
    [SerializeField] private BGMMManager BGMMm;

    //save関連
    public SaveData data;
    public bool isBestTime = false;
    public bool isBestScore = false;

    1 個の参照
    SaveData MyLoad()
    {
        ...
    }
}
```