



# GlassBreak 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  
高橋 蓮

## 内容

---

プロジェクト概要 .....	1
ゲーム内容 .....	2
フォルダ構成 .....	2
起動方法 .....	2
操作説明 .....	3
ゲーム画面 .....	3

## プロジェクト概要

- 
- ・ 初のUnityでのチーム制作作品
  - ・ 「割る」をテーマにした2Dパズルゲーム
  - ・ 制作期間は2018年1月中旬～2018年1月下旬までの約2週間
  - ・ 担当箇所はメインルーチン、プレイヤー以外の制御プログラム
  - ・ 音楽、SEは魔王魂様のものを使用  
<https://maoudamashii.jokersounds.com/>
  - ・ 開発環境は Unity、VisualStudio2015

## ゲーム内容

---

- ガラス球を落として割っていく爽快パズルゲーム！
- ガラス球を落とした時の衝撃はどんどん伝わっていくぞ！

## フォルダ構成

---

※必要な項目と判断したもののみ表記しています

[GlassBreak\_ゲーム]

└[GlassBreak.exe] : 実行ファイル

└[ソースフォルダ] : 担当したソースファイルをまとめたフォルダ

[Readme.pdf] : GlassBreakに関する説明書(本ドキュメントです)

[GlassBreak\_紹介動画.wmv] : ゲーム紹介映像

## 起動方法

---

[GlassBreak\_ゲーム] フォルダ内の[GlassBreak.exe] ファイルをクリックし、 起動してください。



## 操作説明

---

### ●タイトル画面

スペースキー : ゲームスタート

### ●ゲーム画面

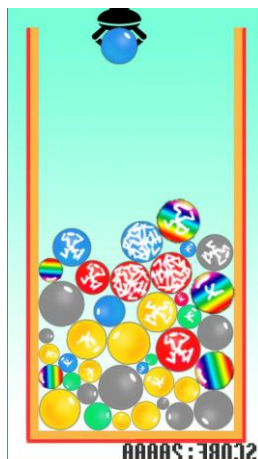
十字キー(右、左) : ガラス球を落とす位置を移動

スペースキー : ガラス球を落とす



## ゲーム画面

---



- 画面の上側にいるクレーンを移動させてガラス球を落とす場所を決めよう！
- **虹色**のガラス球を**すべて**割るとゲームクリア
- ヒビが入っている玉は割れやすくなっているのでどんどん当ててどんどん割っていこう

## プレイ画面

---



- ・ 虹色の玉をすべて割った時点でのスコアが表示されます