

数をとるか、早さをとるか

敵を**多く倒し**、**素早く**ゴールしよう！

OCA 大阪デザイン&IT専門学校
スパーゲーム・IT科
スパーゲームクリエイター専攻
北野 央翔

ゲーム概要（敵について）

- ステージに存在する敵を倒すとスコアが**UP**します。
- 敵は**攻撃してこない**ので、プレイヤーが倒されることはありません。



ゲーム概要（ゴールについて）

- 始まってから時間がたつと、ゴールが出現します。
出現する座標は固定ですが、出現してから一定時間がたつとランダムで移動し始めます。
- 早くゴールしないと、ゴールを見逃した回数でスコアが減っていきます。

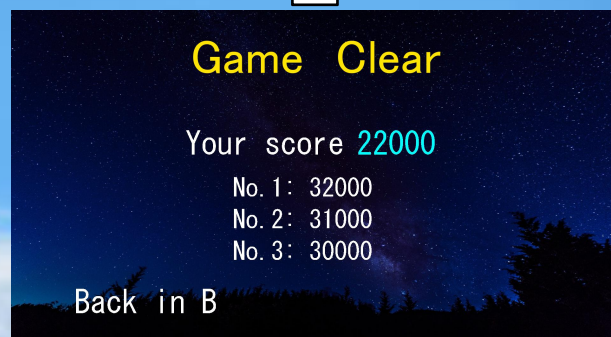
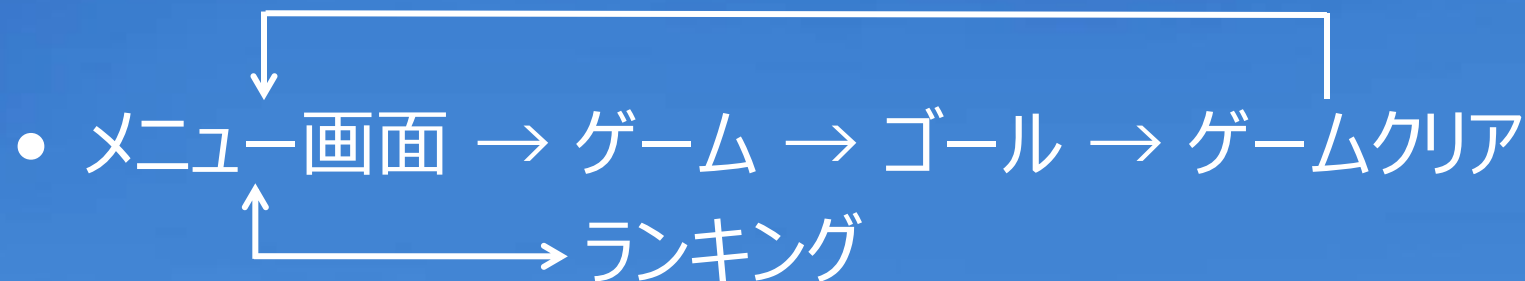


ゲーム概要（ImGuiについて）

- マウスの**右クリック**でImGuiを起動し、オブジェクトの
様々情報をゲームの実行画面で編集することが出来
ます。



ゲームフロー



操作方法（キーボード）



操作方法（ゲームパッド）

