

2021/3/15

数をとるか、早さをとるか

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

北野央翔

ゲーム概要

- ・ゲームの目的

敵を多く倒し、素早くゴールしよう！

- ・遊びのポイント

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で、プレイヤーが倒されることはありません。



ゴールについて

・ゴールの要素

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。

・遊びのポイント

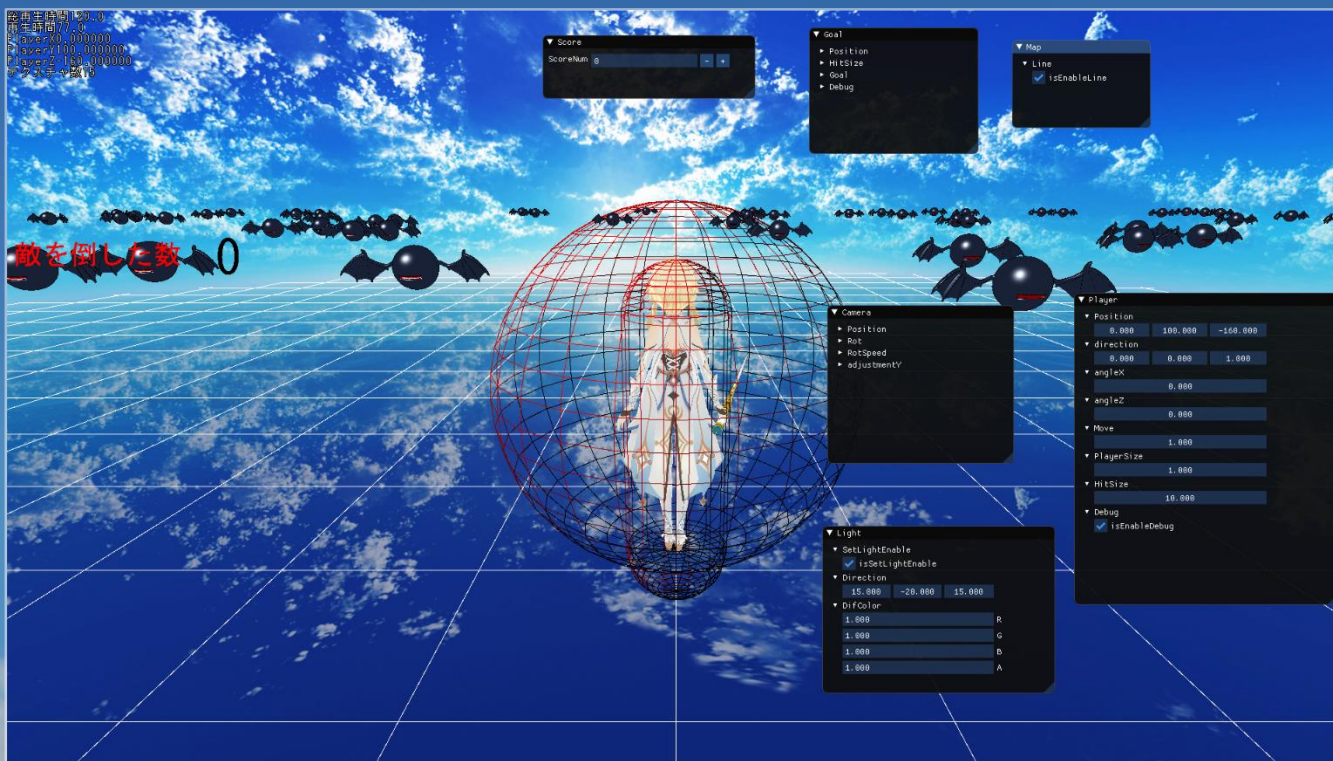
早くゴールしないと、
ゴールを見逃した回数でスコアが減っていきます。



ImGuiについて

・操作方法

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できます。



ゲームフロー

タイトルではキーボードではSPACE、コントローラではBで次に進めます。

タイトル



ゲーム



ランキング

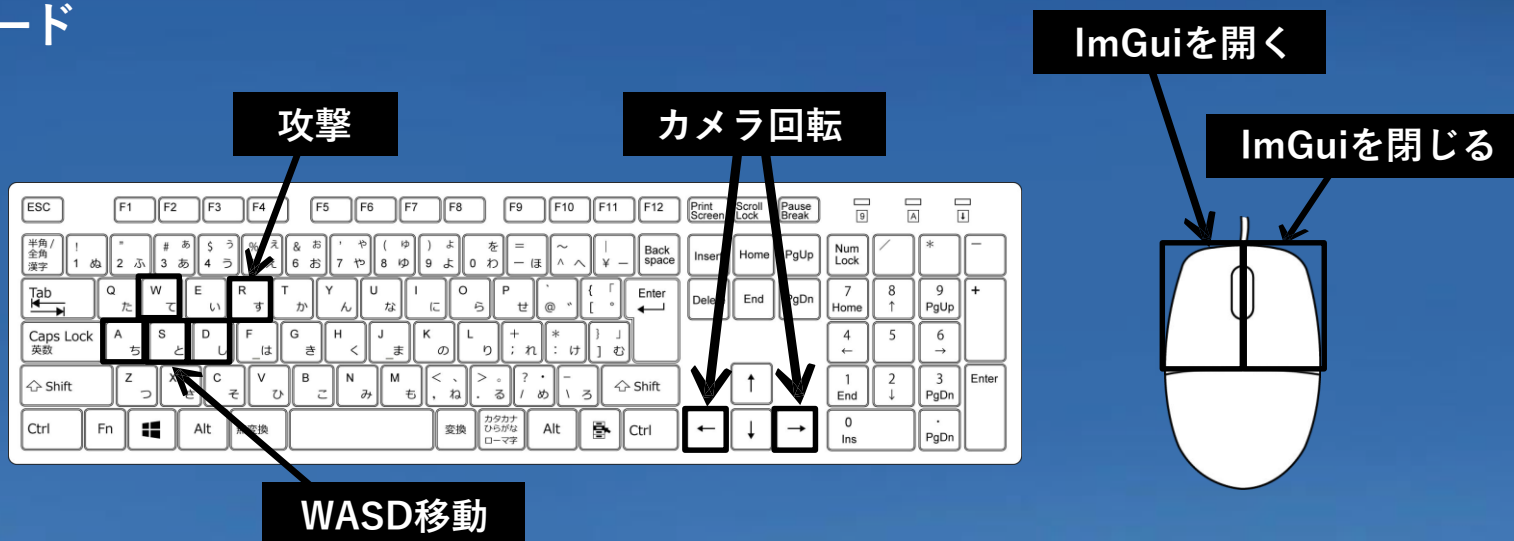


リザルト



操作方法

・ キーボード



・ コントローラ

