

# 「Alien Shoot」 説明書

制作：清水 拓

# 開発環境など

開発環境: Unity 5.4.2

使用言語: C#

フリー素材使用箇所

- ・3Dモデル全般: アセットストア + 自作
- ・2D UI画像全般: フリー素材サイト
- ・BGM 効果音全般: 音人 -onjin-、魔王魂

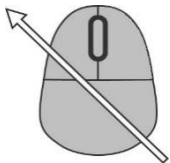
# ゲーム概要

このゲームはマウスで操作する  
**ガンシューティング**です。

敵を殲滅して**ゴール**を目指せ！

(画面内の敵をすべて倒すと自動で前進します)

# 操作説明



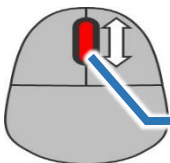
マウス操作で  
照準を合わせる



左クリックで発砲！

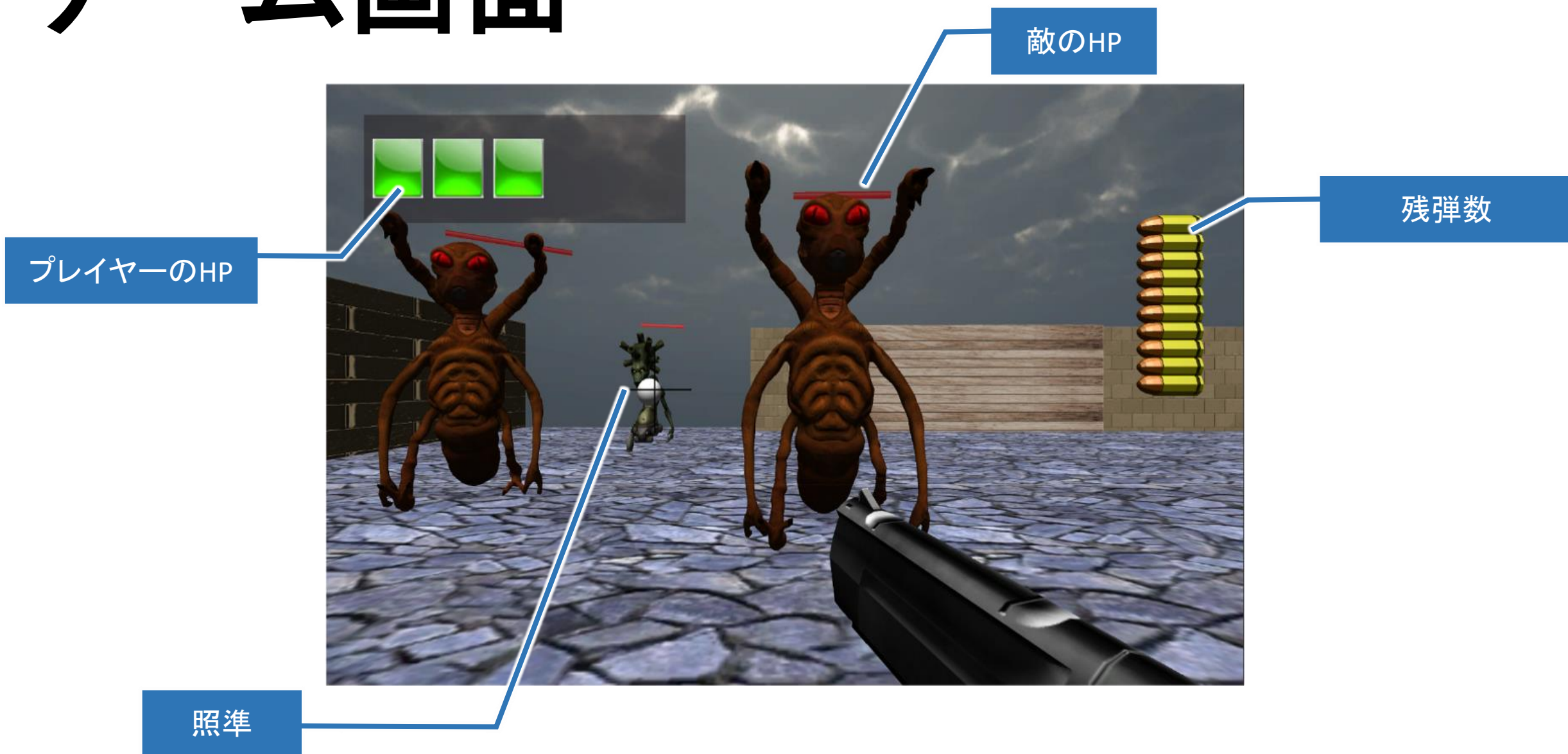


右クリックでリロード

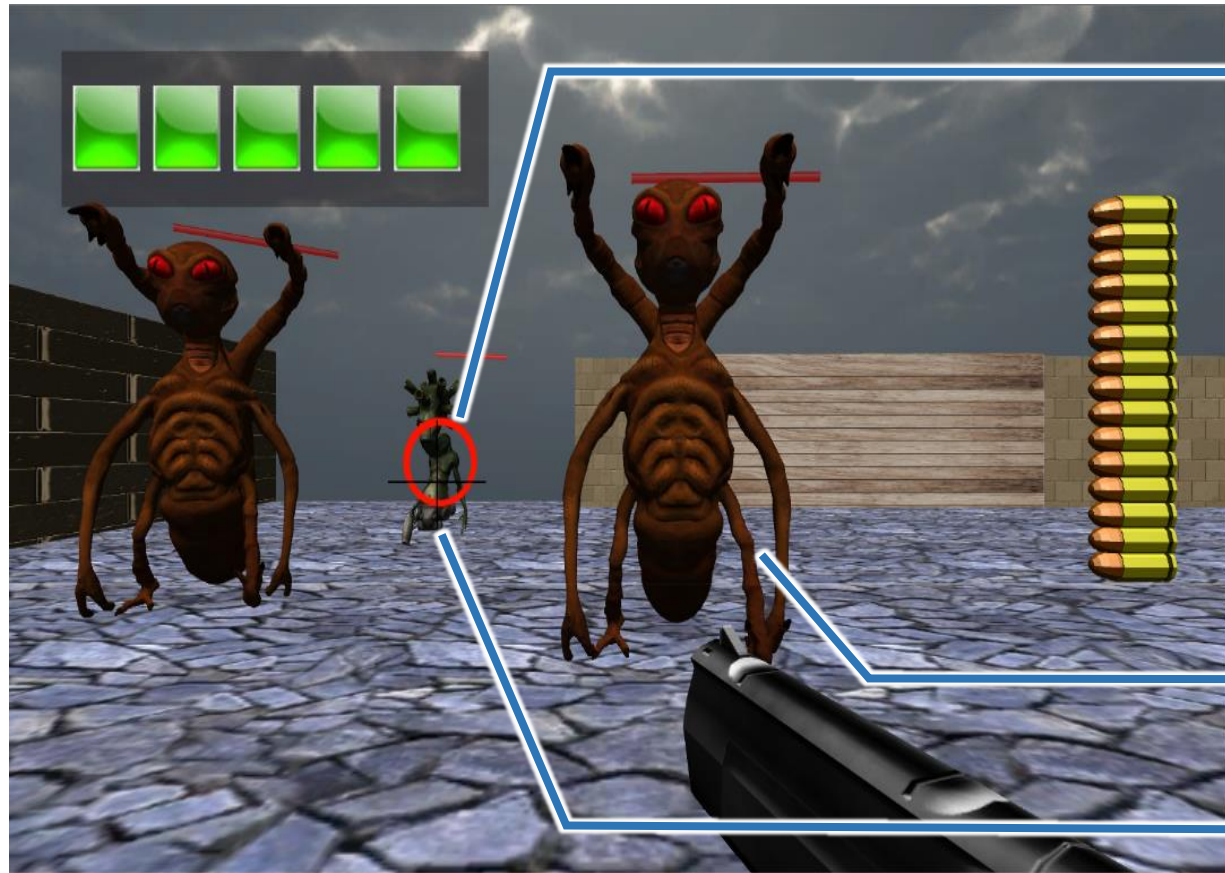


ホイールで武器切り替え

# ゲーム画面



# 敵について



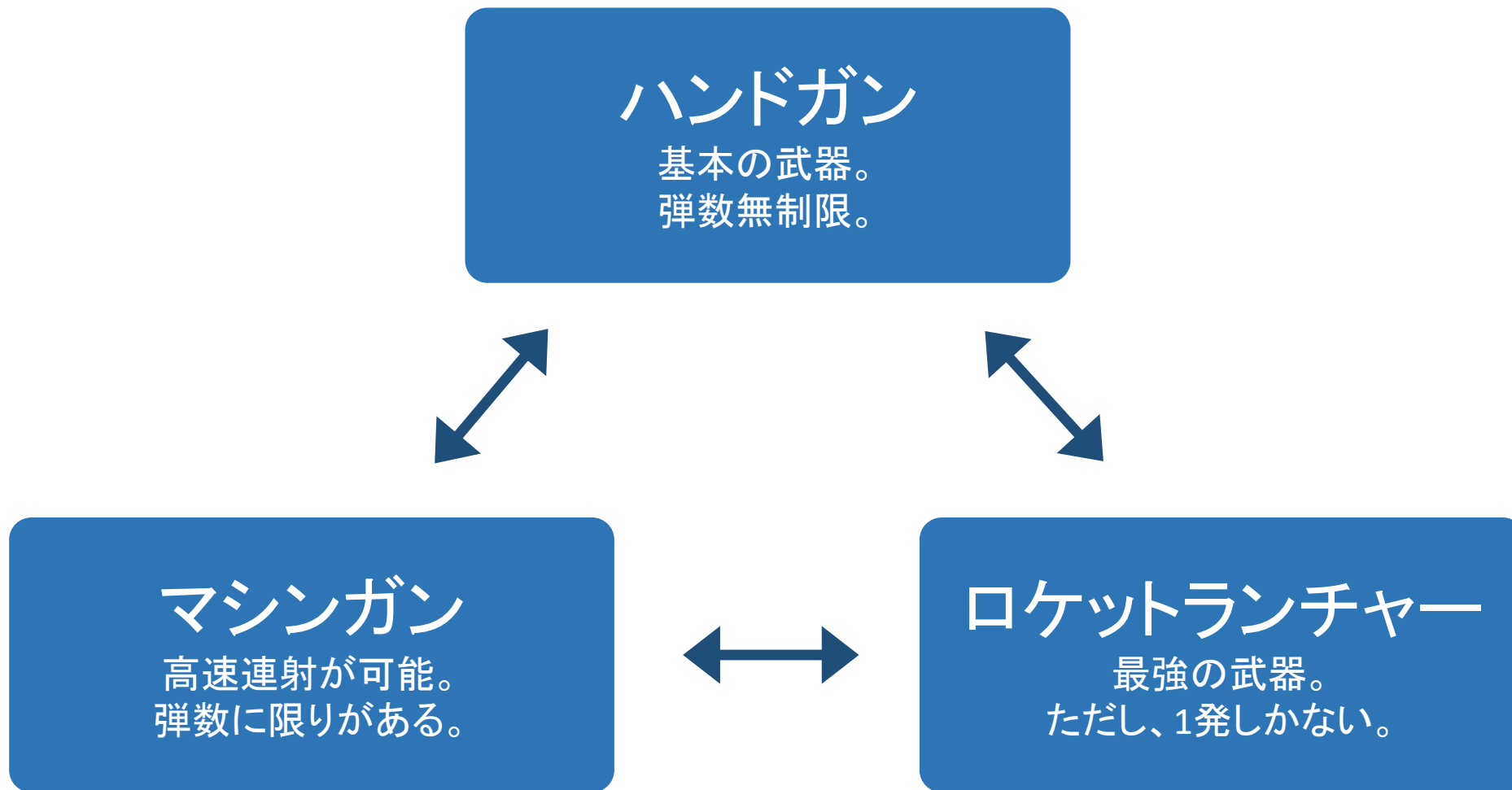
このリングは敵の攻撃までの時間を表します。  
緑→黄→赤の順番で色が変わり、  
赤になると攻撃してきます。

敵の攻撃パターンは  
近接型と遠距離型の2種類があります

近接型の攻撃は避けることができません。  
殺られる前に殺りましょう！

遠距離型の攻撃は銃弾を撃ってきます。撃ってきた弾を撃ちぬくことで攻撃を無効化できます。

# 武器の種類



# アピールポイント

銃の部分のプログラミングには苦労しましたが、結果的に良いものが出来たと感じています。

敵のAI にも苦労しました。今までは Navimesh に頼っていたのですが今回はプログラムを組み実装してみました。

弾を撃つときに空薬莢が飛んで行くところを再現しようと思い、フリーのモデルがなかったため自作しました。