タイトル：「CatchShooting」

使用言語：C#

制作環境：Unity

製作期間：2週間

概要：

弾を敵に当て気絶させてから、プレイヤーの後ろにある袋に捕まえるゲーム

敵を気絶させたときと捕まえた時にポイントが入る

このゲームを制作しようと思ったきっかけ：

Unityで２Dゲームを作る練習したいと思ったこと

アピールポイント：

・通常のシューティングゲームに捕まえるという要素を付け足して、ただのシューティングゲームではないようにしました。

・上記に伴い通常のシューティングには珍しいプレイヤーから逃げる敵がいること

操作説明：

マウス 　 → ポインタの方向へプレイヤーの視点が向く

クリックでスタート、エンド等のボタンの決定

ASWDキー → プレイヤーの移動

操作のコツは、プレイヤーの後ろにある袋を振り回すようにして敵を捕まえると捕まえやすいです。