



于—么地和
岸田、正留、西窪

ゲームの概要

襲いかかってくるモンスターを薙ぎ払え！

制限時間中生き残りつつモンスターをたくさん倒そう！

モンスターを倒せば倒すほどプレイヤーが強化されるぞ！

モンスターを倒すとスコアが獲得できるぞ！目指せハイスコア！



ルール

- 襲いかかってくるモンスターを薙ぎ払うゲームです。
- ステージは3つあります。制限時間はステージ1から順に60秒、90秒、120秒となりプレイヤーはそのうちの1つを選んでプレイします。
- モンスターを倒すと経験値・スコアが獲得でき、加えてかなりの低確率で回復アイテムをドロップします。
- プレイヤーは初期状態で回復アイテムを1つ所持しています。回復アイテムを所持している状態で回復ボタンを押すとプレイヤーのHPを回復します。
- 回復アイテムは同時に最大1つまで所持できます。
- 経験値を一定値獲得すると、最大HP、攻撃力、防御力のうちいずれかが上昇します。
- プレイヤーの攻撃は低確率でクリティカルヒットします。クリティカルヒットした場合、敵に与えるダメージが増加します。
- モンスターから攻撃を受けてHPが0になった場合、ゲームオーバーとなります。
- 制限時間終了時にプレイヤーが生き残っていればゲームクリアとなります。

操作方法

キーボードでの操作方法

- A,Dキーもしくは矢印の左右キー：移動
- 移動中にShiftキー：向いてる方向へダッシュ
- Vキーもしくは左クリック：攻撃
- SPACEキー：ジャンプ
- 回復アイテムがある状態でBキー：体力を回復(アイテムは消費されます)

Xboxコントローラーでの操作方法

- 左スティック：移動(押し込みでダッシュ)
- Xボタン：攻撃
- Aボタン：ジャンプ
- 回復アイテムがある状態でBボタン：体力を回復(アイテムは消費されます)

注意

- **音が出ます！音量の調節をお願いします！**
- **フルスクリーンでのプレイを推奨しています！**

アーキテクチャ

- Unityを用いて開発しました。
- ランキングはmBaaSのデータベース (DB) を用いて実装しました。
- Xboxコントローラーに対応しています。
- githubを用いて複数人で共同開発を行いました。

開発時に工夫した点や苦労した点

- Xboxコントローラーの接続を検知した際に、画面上に表示している操作説明のテキストをXboxコントローラーに対応した操作説明に変更するようにしました。
- UnityプロジェクトをGithubで管理する場合、競合が起こっても問題ないファイルについて競合が起こることがあるため、その競合を防ぐ目的で .gitignore ファイルを作成しました。
- オブジェクト指向プログラミングにおける継承を用いて、敵の種類や機能を後から追加しやすいようなコーディングを心掛けました。