



チーム名 : N人力  
作品タイトル「Hopping Blob」



## ターゲット

コロナ禍でオンラインで宴会をする人、オンライン対戦ゲームが好きな人。

## プレイ人数

4人で対戦。

## ゲームの目的

ぴよんぴよんはねるBlobを操って、敵のBlobを場外に押し出して、最後まで生き残る。



## ゲームクリア・勝利条件

自分が落ちてしまうと負け。ほかの三人をすべて押し出すと勝ち。四人の中で、落ちた順に順位が付く。

## ゲームオーバー条件

生き残っている人が一人になるとゲームオーバー。リザルト画面に行き、順位が表示される。



## 開発進捗

基本的なシステムは実装完了。あとはUIや見た目をどこまで凝るか。

## 備考・注意点

うまくルームが表示されないときはいったん再起動してください。



# 操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

タイトル画面からゲームスタートを押すと、マッチング画面へ。マッチング画面では自分で部屋を立てる、すでに立っている部屋に入る、操作説明を見る、の三つができる。マッチングが完了し、四人そろって、全員がReady?というボタンを押すとゲームを始めることができる。部屋を立てた人がGameStartボタンを押すとゲーム開始。ゲームを開始すると、Blobがはねる。地面に着いたタイミングでスペースを押すと大ジャンプができ、またWASDキーで左右上下に移動することができる。



# スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

・ 佐々木智大

①エンジニア，レベルデザイン，デザインなどすべて。

②エンジニアとして働いた部分が多く，ルームマッチングから，ゲームが始まり，ゲームの中のロジックもすべて1人で書いた。また，跳ね返し方や，移動スピードなど，レベルデザインも担当。UIデザインも担当