・タイトル

未定

・ジャンル

ベルトスクロールアクション

・コンセプト

ギミックを使って敵を倒す。

・セールスポイント

遠距離近距離を使い分けて進む。

演出にこだわる

・概要

このゲームは巫女が主人公で妖怪をバッタバッタ倒していくゲーム

・システム

ギミックがある

高低差を生かしたアクション

ファイナルファイトのように途中で画面が止まりそこで敵が湧いてきてそれを倒すと進めるようになる。

・キャラクター

1. 主人公

キャラクター要素の強い性格

キツネ耳

スーパー美少女

1. 妖怪

人型でも異形でもよい

小、中、ボス

・設定

主人公は中立

妖怪は敵

人間の領域と妖怪の領域の間にいてそれぞれがそれぞれの領域に入らないように見張っている。

ある日妖怪が人間の世界に侵入しようとしているのを阻止するために妖怪のボスを倒しに行く

・アイテム

小判（スコア関連）

回復アイテム（酒）

パワーアップ（お揚げ）

アイテムを一定以上取得したら必殺技を使える（勾玉）