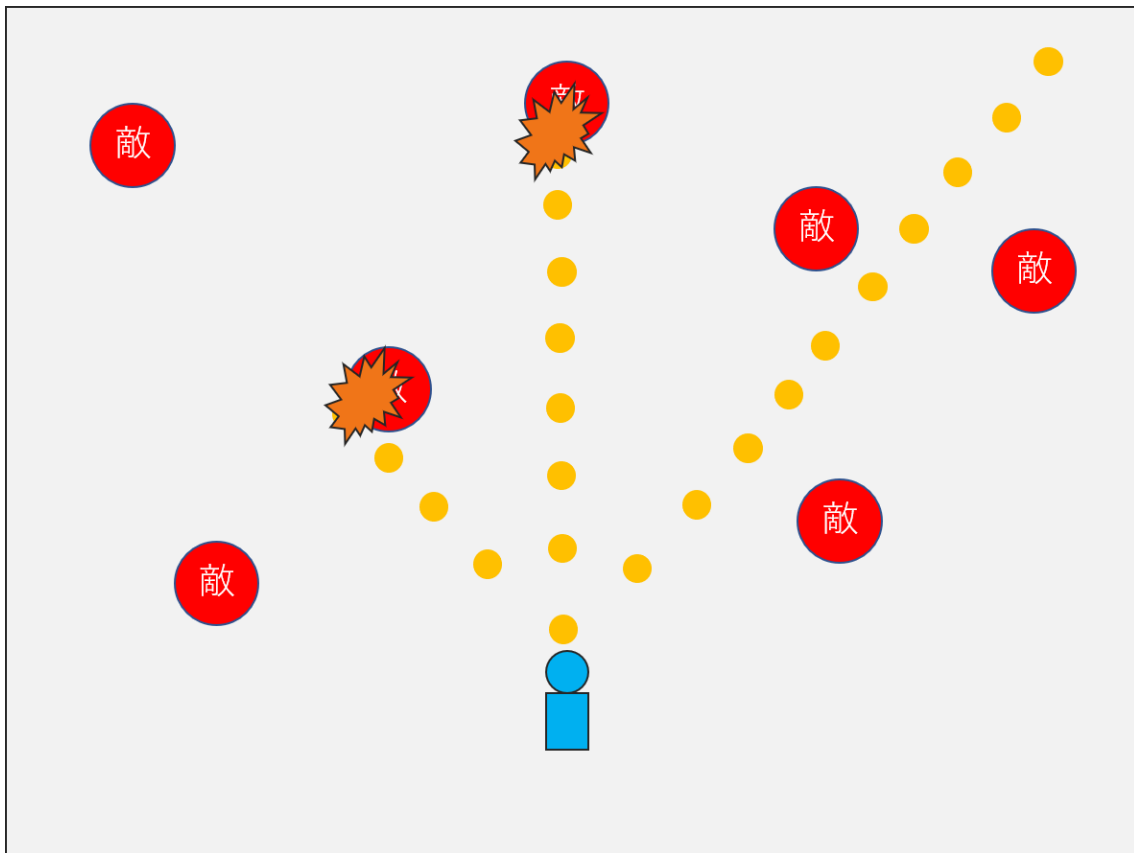


最終作品仕様書

1 タイトル

見下ろし型シューティングゲーム

2 コンセプト



見下ろし型三人称視点のカメラで、シューティングゲームとして仕上げます。レトロゲームを意識して厚い弾幕を表現するつもりです。シューティングゲームとして最低限の操作だけで、アイテムを取ることによって発射する弾の範囲が変わる予定です。

3 目的

プレイヤーキャラクターがゴールについたらクリアです。ただし、途中敵は大量出現するので、円滑にゴールに辿り着くには敵を倒すことと敵の攻撃を避けることがポイントです。

4 敵

直進型：

最初は移動しません。プレイヤーキャラクターと同じ画面に映っていたら、決められた方向に向けて、加速しつつ突進するパターンの敵です。

射撃型：

移動しません。プレイヤーキャラクターと同じ画面に映っていたら、全方位に一斉に弾を発射します。プレイヤー視点から見ると、射撃型敵を中心に、弾が輪になって輪が拡大するように見えます。

巡回型：

一定のルートに従って移動します。速度は直進型の初速と同じぐらいです。

5 プレイヤーキャラクター

場に落ちているアイテム（一種類）を拾うことによって、ランダムにノーマル以外の銃の種類が変わります。

ノーマル プレイヤーキャラクターが向いている方向に、直線的な軌道の弾を発射します。

拡散 プレイヤーキャラクターが向いている方向、その方向から分岐して、合計三方向に弾を発射します。

全方位 プレイヤーキャラクターの上下左右、合計四方向に弾を発射します。

爆発 プレイヤーキャラクターが向いている方向に、直線的な軌道の弾を発射します。発射した弾が敵にヒットしたら、爆風を起こして、ヒットポイント周囲の敵にもダメージを与えます。

6 操作方法

キーボードでプレイヤーキャラクターを操作します。

W キャラクターが向いている方向に前進します。

S キャラクターが向いている方向の逆方向に後退します。

A キャラクターが向いている方向の左方向に移動します。

D キャラクターが向いている方向の右方向に移動します。

方向キー ↑↓←→、この四つのキーでゲームパッドのスティックをイメージして、プレイヤーキャラクターは押されているキーの方向に向きます。

SPACE 押されている間、キャラクターの銃から弾を発射します。弾の種類は拾ったアイテムによって変わります。