企画書

世界観

魔法が発展した現代社会。

敵：魔導協会（表向き大手企業）

　　この教会の人物、ここが開発した機械

　　魔法を使えない人を差別してる

主人公は魔法を使えない少女。

近接武器を持って戦っていく物語。

孤児院で一緒だった2人だったが、魔導協会を立ち上げた親友は魔法を使えないひとを下に見るようになる。

しかし主人公は親友と一緒にいたいがために、親友を奪い取るために、戦う。世界を相手に。

親友の親は魔法が使えることで迫害を受け、殺害された過去を持つ。

物語は入れる時間があれば。

ゲームシステム

ステージクリア型。クリア時にスコア表示がある。

アイテムは持ち込み型。

毎度同じ量のアイテムを持っていくことができる。

ステージにはチェックポイントを設置。

残機は無限で一番近いチェックポイントに復活する。

プレイヤーの移動には慣性をつける。

コントローラ配置

LStick 移動

Y フックショット（LStickの方向でフックの先を決める）

A ジャンプ

X 攻撃

B 決定とかアイテム

LB 武器変形

十字　　各方向にアイテムをショートカットさせておき、登録されているものを使う

RB ゲーム更新を止めて、アイテムを選択し、決定すると使用＆更新を再開する

START ポーズ画面

スコアに使う値

敵を倒す \* ボーナス

クリア時間

プレイヤー

主人公：銀髪少女

武器　鎌と両手剣を変形させて使う。

モーション

通常攻撃 ： 3段攻撃

変形＋攻撃 ： 専用動作、ダメージ

※変形後のポーズの時に攻撃ボタンを押すと専用大攻撃

変形＋攻撃＋空中： 専用動作、ダメージ

※変形後のポーズの時に攻撃ボタンを押すと専用大攻撃

空中＋変形 ：

空中＋攻撃 ： 3段攻撃

変形 ：

ジャンプ ： 上がると下がる

通常 ：

ワイヤー ： 方向によって腕の向きを変える

走る ：

ダメージ、受け ： ひるみ

死亡 ：

喜び ：

ストーリーで必要になる専用モーション

　　　オノとなんか

※アイテムはエフェクトだけで

ワイヤーアクション

板倉君の作ったサンプルを参照