ＣＥＳＡ＿２０１９（プロトタイプ）

**全体**

**・ゲーム概要**

主人公が幽霊に追いかけられるゲーム

頭をたたいて星が出ている間は寄ってこない

それ以外の場合は近づいてくる

ゲームはステージクリア型

1ステージクリアしたら1ブロック内は逃げ切れたとして

次のステージの時はまた後ろにいる

**ゲーム**

**・プレイヤー**

**・操作**

**動き**

左スティックで傾いた方向へ移動

(傾きの度合いによってスピードは変えられるように)

**星を出す（頭をたたく）**

Ａボタンで星を出せるようにする

長押しの1秒間隔で1段階上がる

MAX5段階まででそこまで到達したら下がらない

（仕様変更有・・・下がるように変更されるかも）

**・敵（幽霊）**

**動き**

星が出ている間（明るいところ）には近づけない

星が出ていなかったら近づいてくる

プレイヤーよりも1.5倍くらいの速さ

周りにオブジェトがある場合は避けてくる

（仕様変更有・・・すり抜けるものと避けるものの2種類出るかも）

**・ギミック**

落とし穴・・・落ちればGAMEOVER

ぬかるみ・・・入ったら、スピード2割減

あぜみち・・・ComingSoon

**・ステージ**

goal

start

落とし穴

建物

ぬかるみ

このステージのサイズは画面から少しはみ出るくらい