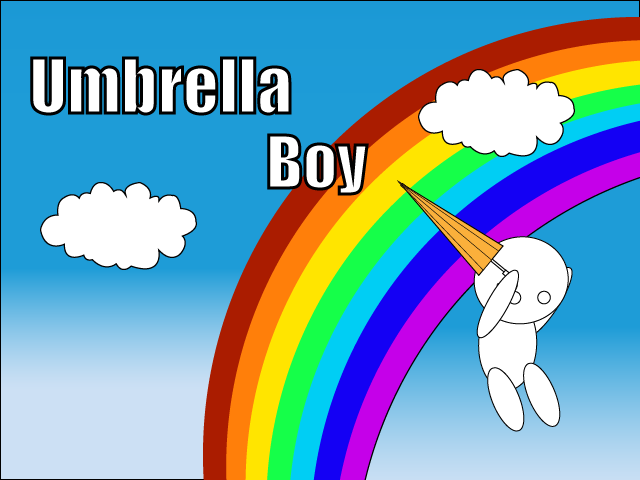
**1.ゲーム説明**

**作品タイトル「Umbrella Boy」**

**タイトル画面**



**ジャンル：横スクロールアクションシューティング**

プレイヤーは曇り空を青空へ変えるために傘を使って、雨を模したエネミーを倒し進んでいくゲームです。傘からバレットを発射、傘を開いて宙に浮くなど傘を使った特殊なアクションをすることができます。



**タイプ２型のエネミー　　 　　　クリア画面**

**2.操作説明 （キーボード）**



右へ移動　　　　　　　　バレット発射



左へ移動　　　　　　ホーミング発射

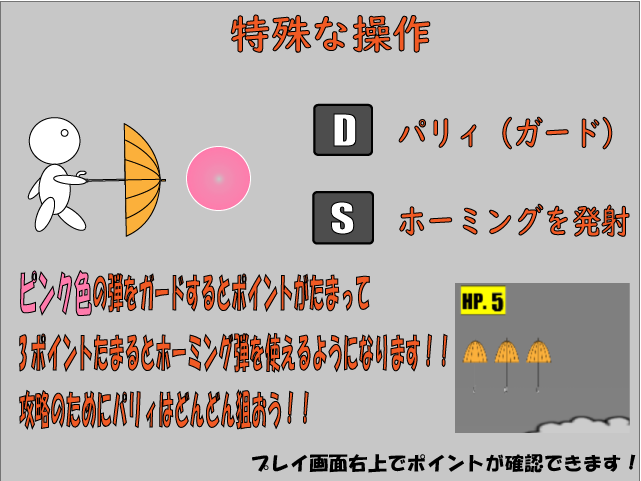
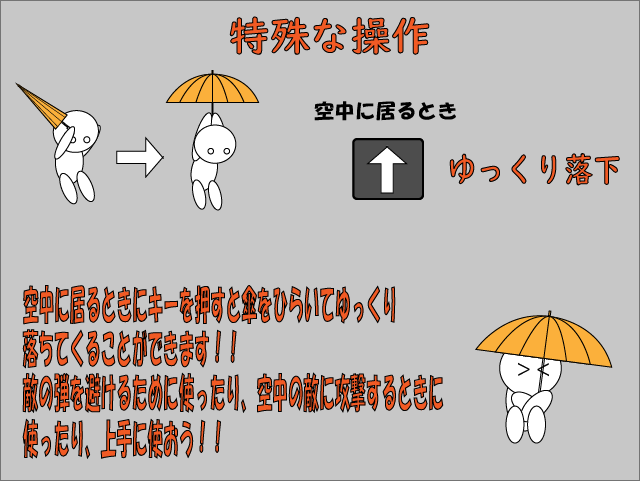


しゃがむ　　　　　　　　パリィ（ガード）

ジャンプ



＋（空中に居るとき）　ゆっくり落下



3.アピールポイント

* 傘を使ったアクション

企画段階でプレイヤーに傘を持たせると決めてから様々なアクションを考えました。ゲーム傘からバレットを発射したり、傘を開いてのガードや落下速度の調整ができたりと傘の特性や形を利用したアクションを導入しました！！

* 自作テクスチャー

企画段階ではテクスチャーやサウンドの素材は、著作権フリーのものを使用しようと考えていましたが構想に合うテクスチャーが見つかりませんでした。

そのため、エフェクト以外のテクスチャーを全て自身で作成しました！

デザインに関しては稚拙ですが、大まかなイメージは還元できているので満足しています！

* パリィシステム

今回の作品では、「特定のバレットのみパリィ」できるシステムを取り入れました。

パリィが３回成功すると、通常のバレットにホーミング弾を使用できるようになります！

ゲーム作成中に、今作品のゲーム性の欠点として「X軸の直進するバレットしか撃てず、空中のエネミーを倒すことが難しい」ということで難易度が高くなっていました。そこでホーミング弾を実装することを考えました。

しかし、常にホーミング弾を使用できるようにするとエネミーを倒すことが簡単になってしまい、ゲームバランスが崩れてしまいました。

アイテムを出現させて、ホーミング弾を使えるようにする仕様も考えましたがありきたりな感じもしたので今回の仕様を考えました！！

序盤にパリィを成功させて、ホーミング弾を早く使用できるようにすると楽に進めすがパリィを疎かにすると通常の直進するバレットのみで進まなければいけないので難易度が高くなります。

今回の作品ではこのパリィシステムがクリアのカギとなっています！！