

# Smashing Ghosts (スマッシングゴースト) 仮

Ver:20191202 yamauchi

# ゲーム概要

## 概要

ロックオンでもぐら叩き  
ツムツムのような、なぞって離すだけのかんたん操作。

## ゲームプレイ

出現するゴースト(モンスター)をスワイプでロックオン、離すとビーム発射。

時間内に目的数のゴーストを倒すとレベルクリア。

コンボで高得点。

レベルが上がると1発で倒せない中ボス、ボスが出現。

住民を倒してしまうと時間が短縮される(プレイアブルを損ねる可能性もあるので要検討)

## 世界観

ゴーストに乗っ取られた街を開放しろ！

## アート

ポップな絵で全年齢対象 気持ちの良いエフェクト(爽快感と直結するので)

# ゲーム画面概要

ロックオン済カーソル

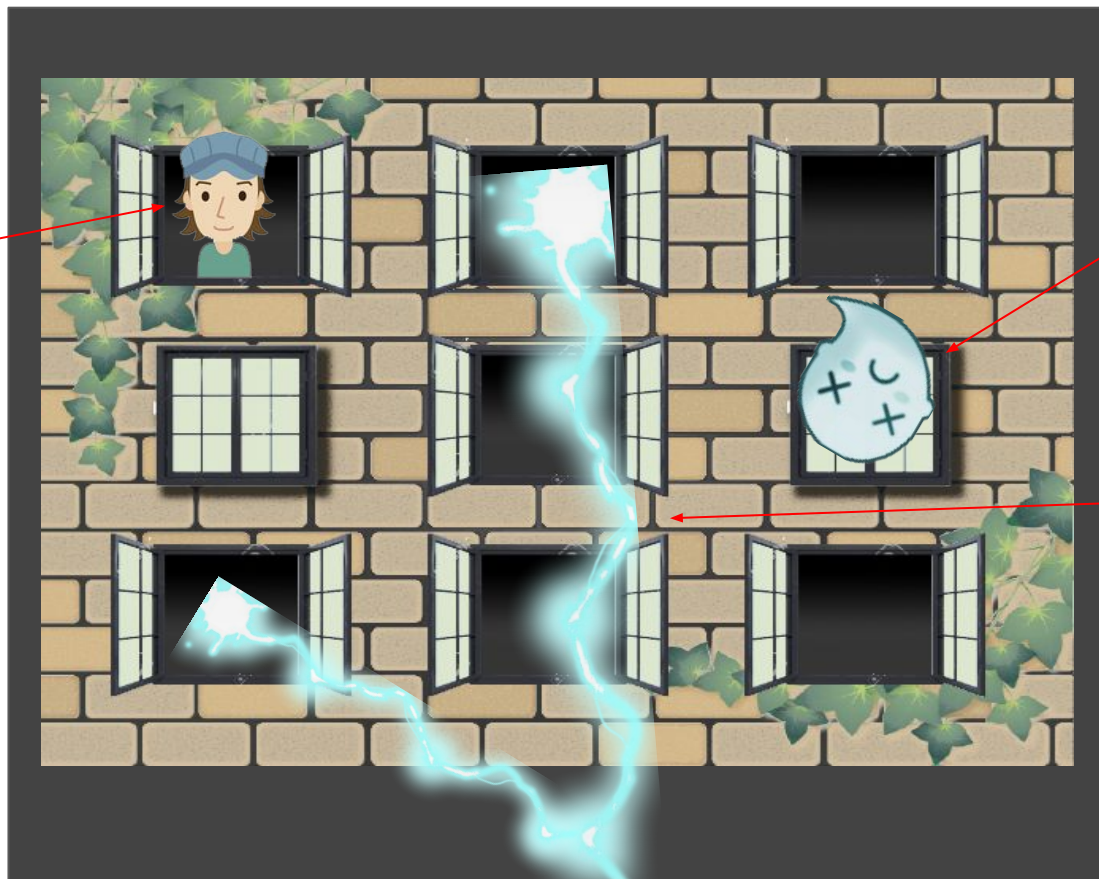
ゴースト予備動作中はロックオン不可

画面外へ逃げていく  
(画面外に出ると  
ロックオン外れる)

窓から飛び出ると  
ロックオン可能



## ゲーム画面概要2



倒してはだめな  
住人

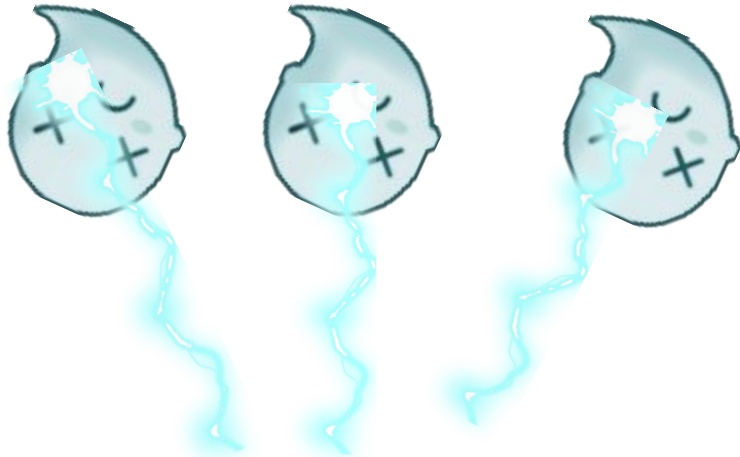
死んだおばけは  
色変えて落下

ロックオンした数だけ  
ビーム発射

# プレイ



1、おばけを狙ってなぞる



2、指を離すとビーム発射  
(ロックオンした順に発射、二次  
曲線カーブで)

# アイテム他(ボリューム次第)



時計・・・制限時間が増える



バクダン・・・画面全体にダメージ

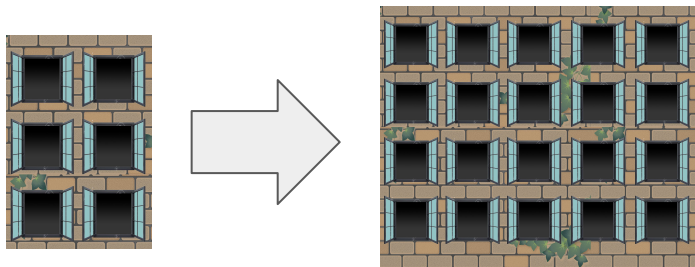


バッテリー・・・ロックオン数が増える(時間制限あり)



住人・・・ビームを当てると制限時間マイナス(要仕様調整)

# レベルデザイン



ステージ

$2 \times 3 \sim 5 \times 5$ ぐらいまで



色が濃くなると複数回のダメージが必要(など)



中ボスやボスなど。(案)

# レベルデザイン2



ステージデザイン違い  
洞窟、井戸、城、など

---

サウンド、SE

未

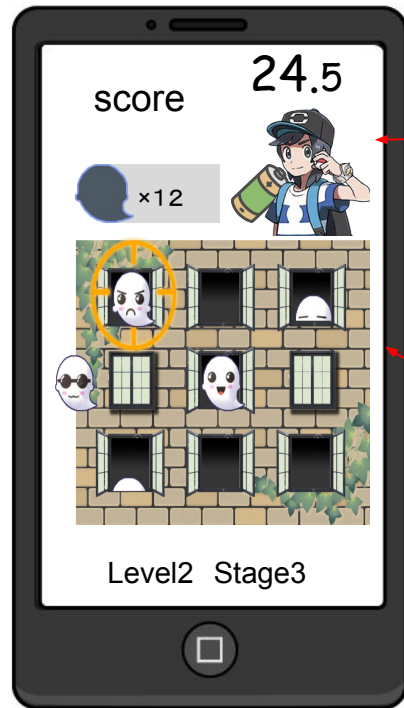
---

エフェクト

未



# 画面要素(未定、横画面も検討)



キャラ絵

プレイ画面は指が届く範囲に  
留める

スコア

レベル&ステージ数

残りゴースト数

アイテム表示(バッテリー)