**フックショット2D横スクロールアクション（仮）**

スマホ・タブレット向け　　ジャンル：２Ｄアクション

敵にフックショットを当てて先に進む。敵にはフックショットが引っ掛かる

敵の種類が複数あり､それぞれ打たれたときのリアクションが違う

主人公は地面に降りた場合、右方向（正方向）へ常に歩き続ける

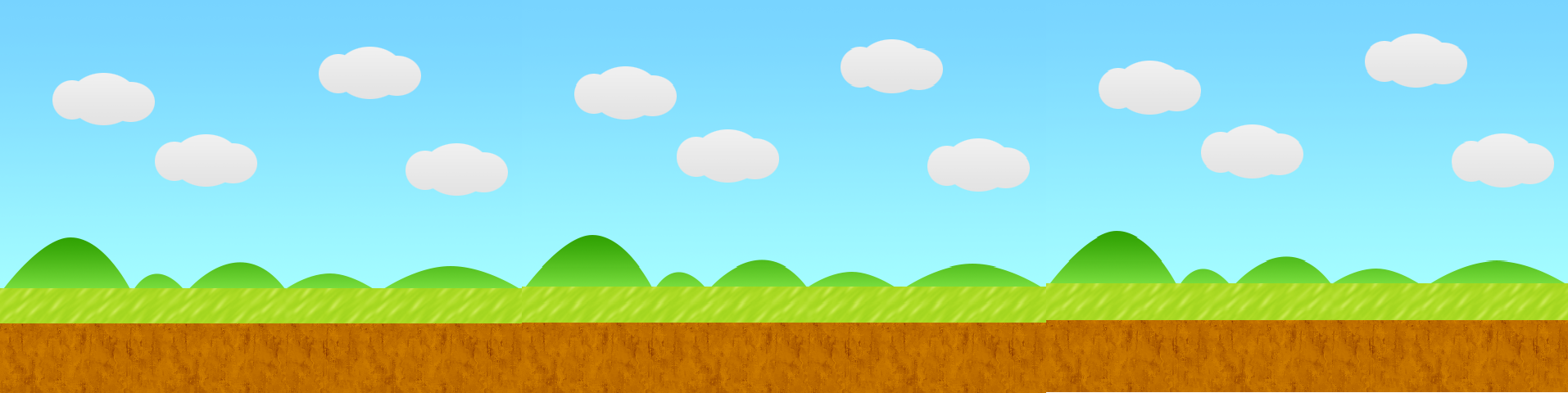
これらの敵を倒しながら、障害物を避けてゴールを目指す2D横スクロールアクション（主人公が上下にいどうした場合には縦スクロールもする）

●アピールポイン

・ありそうで中々存在しない“フックショット”アクションゲーム

・移動は全自動。スマートフォン・タブレットに最適な「目標物をタップ」操作だけで楽しめる横スクロールアクション

・敵の多彩なリアクションでフックショットによる多彩なアクション展開が発展する



■敵グループA　 空中を飛び、フックショットを当てると敵の上にかぶさり足場のように使える敵

⚫敵A-1　被さられても敵は動かず、その場にとどまる。別の足場に飛び移るか主人公をタップすると倒せる



⚫敵A-2 　被さられるとゆっくり真下に高度を下げる敵。別の足場に飛び移るか主人公をタップすると倒せる



別の足場に飛び移ると倒せる

⚫敵A-3 　被さられるとゆっくり真上に上昇する敵。別の足場に飛び移るか主人公をタップすると倒せる



別の足場に飛び移ると倒せる

⚫敵A-4 　被さられると右(スクロール正方向)に移動する敵。別の足場に飛び移るか主人公をタップすると倒せる。別の足場に飛び移ると倒せる

　　　　　また、左方向に移動する色ちがいも居る



⚫敵A-5 　被さられると主人公を円形軌道に振り回す敵。別の足場に飛び移るか主人公をタップすると倒せる

　　　　　また、右回り左回りの色ちがいが居る



**■敵グループB** フックショットを掛けると主人公が引き寄せられ、重なった位置に着くと同時死ぬ敵

⚫敵Ｂ-1 フックショットを掛けると引き寄せられ、敵と重なる位置に着いたらそのまま敵が死ぬ

主人公は敵と重なった位置に着いたときにそれまでの慣性を失い停止、そのまま重力に従い落下する



※重力に従い、真下に落下



慣性を完全に失い停止

⚫敵Ｂ-2 フックショットを掛けると引き寄せられ、重なった位置に着くと死ぬ敵

B-1との違いは主人公が慣性を保持し、敵を倒した後にそのまま飛び出すところ



※フックショットの慣性と重力で放物線を描く



⚫敵Ｂ-3 フックショットを掛けると引き寄せられ、重なった位置に着くと死ぬ敵

それまでの慣性を保持したうえ、敵と重なった位置で少し跳びあがる(踏みつけてジャンプする)



※フックショットの慣性に加え、敵で跳び上がる



⚫敵Ｂ-4 フックショットを掛けると引き寄せられ、重なった位置に着くと死ぬ敵

敵と重なった位置で壁キックのように反対方向に跳び上がる



※敵を蹴って壁キックのようにとびあがる



⚫敵Ｂ-5 フックショットを掛けると引き寄せられ、重なった位置に着くと死ぬ敵

矢印のように一定方向を指し続け、倒すとその方向に主人公を発射する。

矢印の方向に上下左右斜め8方向のバリエーションがある

敵

敵

敵

敵

敵

敵

敵

敵



敵

敵

敵



※上下左右斜め8方向のバリエーション

⚫敵Ｂ-6 フックショットを掛けると引き寄せられ、重なった位置に着くと死ぬ敵

B-5と同じように主人公を発射する。B-5の挙動に加え、空中で回転しており、フックショットを掛けた時点で回転が停止し、倒されたときにその方向に主人公を発射する。

敵

敵

敵



⚫敵Ｂ-7 フックショットを掛けると引き寄せられ、重なった位置に着くと死ぬ敵

B-5と同じように主人公を発射する。B-5の挙動に加え、空中で左右または上下に移動しており、フックショットを掛けた時点で停止し、倒されたときにその位置から敵が向いている方向に主人公を発射する。

※左右または上下に移動

敵

敵

敵



●付録！面白さ解説！～ミクロからマクロに順を追って～

１：フックショットで飛び上がる動作が楽しい

タップで狙い、そこにうまくヒットする。そして引き付けられて飛び上がり、新たな道を開く。

プレイヤーのタップ操作と命中という成功。引き付けられて足場にできるという報酬、そこから新しい展開が開けるというゲームとして楽しいフローが確かにある。

２：フックショットで足場を点々と飛び移る動きは格好よく、不安定感による緊張もあいまって成功させたときの達成感が大きい

例えばゼルダの伝説神々のトライフォースで、本来行けない場所へフックショットを引っ掻けて颯爽と飛ぶ様は格好よく見ていて気持ちが良い。また、微妙に形状の違いはあるものの、忍者のロープ、スパイダーマンの糸、スパイ映画の巻き取り式フックショットなど古今東西の物語に登場することからも魅力的なアクションであるのがわかる。

さらに、ひとつだけの足場でなく次々と飛び移るにはテクニックも必要であり、成功させることによって自分の上達を実感することもできる。

３：敵によって倒して跳び跳ねたり、フックショットで飛び移るだけでは終わらない爽快アクション

例えばB-3の敵でフックショットで飛び移ったあと踏みつけて飛び上がり、さらに高い足場に飛び移る。また空中でまた別の敵にフックショットを発射して飛び移るなど、腕前も必要な華麗なアクションが展開できる。

そして、その時ねらう敵も単純な足場となるA1敵なのか壁キックのように反対に飛べるB5にして高得点ルートをねらうのか。

ステージ展開も多様に設計でき、飽きさせない遊びを提供できる。

**！！具体的な実例はステージ資料に書いてあるので一読を！！**