チーム制作企画案

1. ゲーム概要

・サメやウツボ、電気クラゲなどの敵をよけつつ、回復アイテムで栄養補給をしながら生き延び続けるスクロール型のゲーム

・メインキャラクターはフグ、ステージは海の中

1. ゲームの内容

・マウスの左クリックを押すと、フグが上昇する

・フグが持続的に泳ぐには体力が必要

・泳いでいると、体力が少しずつ減っていって体が細くなっていく

・体が大きいと当たり判定が大きくなり敵をよけにくくなるが、すばやく移動することができる。

・細くなれば当たり判定は小さくなるが、体力が少ないため移動速度が低下する

・半分よりやや多めの体力でキープし続けることが重要になる

・敵に当たると、大ダメージ

・通常の海中ステージでも、昼と夜の２種類を用意し、それぞれの時間帯で画面の明るさが変わる

・フグの好物（エビやカニなどの小型の甲殻類、貝殻）が流れてきて、それらを食べると体力が回復すると同時に体も大きくなる

・まれに黄金の貝殻が流れてきて、すべての障害物が消えて体力回復アイテムが多く出現するボーナスゾーンに入る（夜の時は暗いステージ全体が明るくなる）

・体力がなくなるとフグは栄養不足で死んでしまう（ゲームオーバー）

・体力の減少に応じて、ゲーム音楽が少しずつ速くなる

・毒入り貝殻を取ると毒フグモードになり少しの間だけプレイヤーに近づいてくる敵を倒すことができるが、この間は回復アイテムが出現しない（このゲームのフグは体内に毒を持っていない設定）

・ゲーム内で生き延びた時間や敵を倒した数に応じて、フグの体力回復率が少しずつ成長する。成長の段階によってフグの見た目も変化する

・生き延びた時間、敵を倒した数、回復アイテムを取った数を合算してトータルスコアを表示する

・スコアに応じてE～Sのランク付けをする

・３分経過したら強制終了