チーム制作企画案

1. ゲーム概要

・空中でリングをくぐり得点を集めるゲーム(エンドレスゲーム)

・風船につかまったキャラクターを操作し、リングをくぐって得点を集める

・プレイヤーの後ろからの視点で、奥に進んでいるように見える

1. ゲームの内容

リングフェーズ

・画面奥からリングが現れ、そのリングをくぐっていく

・リングをくぐるごとに得点が入る(100点・500点・1000点のリングがある)

・連続してリングをくぐるとコンボボーナスが加算されるが、ミスするとコンボが途切れて、次のリングの得点も通常に戻る

・上下左右に動くリング、無敵になれるリング、風船回復リングの3種類が現れる

・くぐると一時的に無敵になれるリングは、くぐった時に風船を1つ消費する

・風船の数を回復できるリングは、くぐると一定時間移動速度が遅くなる

・時々、野生の鳥が風船めがけて飛んでくるので風船が割られないように避けなければいけない

・ギリギリの距離で避けたらボーナスポイントがもらえる

・後半になるにつれて鳥の数が増えるのでよけにくくなる

・風船を一つ割られるごとに、スコアが100点減点される

・風船がなくなったらその時点でゲームオーバー

・スコアに応じてE～Sのランク付けをする

操作方法

・マウスを動かすと移動できる

・マウスカーソルに追従してプレイヤーがついてくる

・マウス左クリックで少しだけ浮かび上がる

・常に重力が働いていて何もしていなければ下に落ちてしまう

1. プレイヤーについて

・3種類のキャラクターから1体選択でき、それぞれで風船の数や移動速度が変化する

・一番小さいキャラは移動が最も速く鳥をよけやすいが、体重が軽く少ない風船(5個)で浮くので1つのミスが命取りになる

・中間のキャラは平均的な風船の数(10個)と、移動速度でバランスが取れた性能を持っている

・一番大きいキャラは移動が最も遅く鳥をよけにくいが、体重が重く多くの風船(15個)がないと浮くことができないので、耐久力は優れている

・風船の数＝体力でキャラが重ければ重いほど風船の数が増えるがプレイヤーの移動速度は遅くなる

・風船は一番小さいキャラから5・10・15個が初期値として与えられる

~~・体重が軽いほど残った風船のボーナススコアが高くなる~~

~~(一番軽い・・残った風船×500　中間・・残った風船×250　一番重い・・残った風船×100)~~

**~~的あてフェーズなし~~**

~~的あてフェーズ~~

~~・的あてフェーズは30秒の時間制限あり~~

~~・的あてでは両サイドから的を持った鳥がランダムに出てくる~~

~~・100点・500点・1000点の的があり、プレイヤーの照準が赤くなったときに撃つと、その的の点数の2倍のスコアがもらえる(100点が200点になる)~~

~~・しかし、マイナスの的もあり、当ててしまうと500点減点される~~

リングから的あてへのつながりがない