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

・細道を通ることができるなどの利点あり(細道抜けた後に広い空間に回復アイテムを多めにおいて回復することができる)

・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、大ダメージで体力が大幅に減る

・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（夜は敵が見えにくくなる）

・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毒で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）

・しかし、体が細い状態で毒フグになると自分の毒にやられて死んでしまう

・生き延びた時間、敵を倒した数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

チーム制作企画案２

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

・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)

・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照準の大きさが変化する

・一番小さいキャラは体重が軽いので風船は少ない(5個)

・一番大きいキャラは体重が重いので風船は多い(15個)

・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)~~

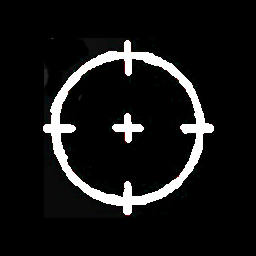
**~~的あてフェーズなし~~**

~~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~~

通常の照準