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

細くなった時の利点がない

チーム制作企画案