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

・リングは動いたり動かなかったりする

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

・時々風船回復リングが現れ、くぐると風船を1回復できる代わりに一定時間移動速度が遅くなる

・まれにシークレットリングが現れて、くぐるとシークレットが出てきて以降の100点リングのスコアがすべて2倍になるが、ダメージを受けると元に戻る

・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

・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

・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)で浮くので耐久力がなく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