鏡の森仕様Ver.2.２

作成日　６/３

作成者　宮原孝幸

更新履歴ver２．０

ver２．１、プレイヤー、エネミー（チンピラ、子狼）ステージ

（鏡、動く枝、吊るす枝）

ver２．２エネミー（宇宙人、悪霊、騎士、ボス）

ステージ（悪霊の木、リンゴの木、坂）

ツール・・・Unity、GitHub、SourceTree

プラットフォーム・・・PC

テーマ・・・日本ゲーム大賞（うつす）

ゲームコンセプト・・・魂をうつし、あやつり赤ずきんを助ける

２Dアクション

オブジェクト

* プレイヤー
* エネミー
* ステージ
* エフェクト
* タイトル画面及びクリア画面

**プレイヤー**

**通常モード（初期魔女）**

左右ボタンで左右移動

Aボタンでジャンプ（壁でもう一度Aで壁キックする）

鏡に映るとゴーストモードに変化しプレイヤーの体はそこに

置き去りになる

HPゲージがありそれが無くなるとゲームオーバー

ギミックによっては一撃でゲームオーバー

実体のある物に当たり判定

**ゴーストモード**

上下左右ボタンで上下左右に動き、通常時よりも早い

１０秒すぎるとゲームオーバー（上に秒数表示）

敵によって触れるとその敵に

乗り移り、操作できるなお自分の体に触れるともとに戻り

命数１０秒も初めの状態に戻る

当たり判定が変化（実体のない物）し通常時とは違うステージに移り変わる

**敵を乗っ取った状態**

**騎士モード**

左右ボタンで左右移動（通常時より遅い）

Aボタンでジャンプ（通常時より低い）

×ボタンで剣攻撃

鏡に映ると、ゴーストモードになり体は消失する

当たり判定は通常時と同じ

**宇宙人モード**

左右ボタンで左右移動（騎士時より遅い）

無敵状態

１０秒経過すると通常時に戻る

**エネミー**

**ザコ（チンピラ）**

（オート一定）左右移動

（オート）前方に素早く移動する攻撃

**エネミー（子狼）**

（オート一定）中距離攻撃で弾を発射する

動かない

**エネミー（宇宙人）**

動かない

（オート一定）体がひかり、その状態で触れるとゲームオーバー

**エネミー（悪霊）**

（オート一定）悪霊の木から出現し常に同じルートで徘徊する

ゴーストモード時のみ当たり判定

**エネミー（騎士）**

（オート一定）近距離攻撃（剣）

動かない

**エネミー（ボス）**

（オートランダム）移動と中距離弾発射を繰り返す  
たまに滑り転ぶ

**ステージ**

**鏡** ・・・プレイヤーが当たるたびにゴーストモードと

通常モードを切り替える、敵に乗り移った状態

の時はゴーストモードに切り替わる

**吊るし枝** ・・・（オート一定）上下に動く枝

赤ずきんや鏡が吊り下がっている

**動く枝** ・・・（オート一定）左右に動くか、回転している枝

プレイヤーと敵はそれに触れることが出来る

（乗れる）がゴーストモード時は当たらない

**悪霊の木**・・・（オート一定）で口からゴーストを吐き出す（出現）

**リンゴの木**・・・実体がある状態の時、リンゴに触れるとHP回復

**坂**・・・実体がある状態の時は滑り落ちる、（常に斜め下方向に

不可がかかる）