

チーム制作・自機の挙動

プレイヤー操作

- ・上下左右移動 斜め移動あり

速度はデバック時に修正
- ・視線の操作 プレイヤーの前・左右方向に視線を向けることができる

向く方向はプレイしている人から見ての入力

アセットの詳細

- ・サイズ 32*32

小さいサイズを 32*32 まで拡大

ヒットボックス

- ・矩形の判定 32 * 32 (ブロックと統一) マップとの当たり判定をとる
- ・円の判定 使用用途は敵との当たり判定

プレイヤーの見た目より小さめ

直径 16~24 を予定

チーム制作・マップ

アセットの詳細

- ・マップチップのサイズ 32×32

- ・オブジェクトのサイズ

32×32で描画しきれないオブジェクトは複数枚に

アセットを複数枚に分割し繋げることで描画する

描画の方式

- ・レイヤー

三段階で描画

一層目（奥側）地面等判定が無いものを描画

二層目（真ん中）床の上にある判定がある物

三層目（手前）壁など1・2層目から外れた物

チーム制作・ゲーム概要

タイトル 未定

ジャンル 2D ステルス ホラー

コンセプト 視界がある事で出来る体験を2Dで再現する

特徴 敵や特別なオブジェクト、アイテムなどは視界内
でないと視認（描画）できない

勝利条件（目的） 特定のマップ（エリア）からの脱出

敗北条件 敵との接触による死亡

プレイサイクル 探索⇒アイテム等の発見⇒探索

プレイイメージ いきなり目の前に敵がいる（オブジェクト
の裏など）慎重に先に進んで視界を確保するなど
視界の有無によって生まれる緊張感を重視