～ゲーム性～

3Dアクションゲーム

→無双ゲーム

～時代～

→近未来

～舞台～

→宇宙

～自機～

→マシン

・剣　・銃

～敵～

→マシン

～クリア条件～

→ボスを倒す

～ゲームオーバー条件～

→体力0もしくは残り時間0

～要素～

→敵を倒してゲージをためて必殺技

→敵を倒してアイテム

→HPゲージ

→豊富な自機と敵の種類

～必要なモデル～

名前　種類

・自機　×3

・ビル　×5

・武器　×2

・敵 ×3

・ボス　×1

・隕石　×1

~必要なテクスチャ~

・タイル

・弾

・アイテム　×3

～必要なゲームの仕様～

～UI(ゲーム中)～

・自機体力 ・自機進化ゲージ ・自機エネルギーゲージ

・残り時間 ・クリア条件 ・進化先選択

・武器選択 ・バフ能力 ・ロックオン

・敵体力 ・タイムアップ ・(マップ)

～UI(タイトル)～

・ロゴ ・スタートボタン ・終了ボタン

～UI(メニュー)～

・ルール ・タイトルに戻る ・ゲームスタート

・(ステージ選択) ・(機体選択) ・(チュートリアル)

～UI(リザルト/ポーズ)～

・ゲームクリア ・ゲームオーバー ・メニューに戻る

・タイトルに戻る ・リプレイ

～処理～

～ゲーム中～

・パーティクル ・敵 ・剣

・カメラ ・エフェクト ・タイム

・ライト ・プレイヤー ・弾

・オブジェクト ・パッド ・インプット

・影

～タイトル/メニュー/リザルト/ポーズ～

・タイトル ・メニュー ・リザルト

・ポーズ ・選択

～必要なモーション～

～プレイヤー～

・ニュートラル ・射撃 ・斬撃

・移動(浮遊) ・被弾/撃破され ・進化後射撃(パワー)

・進化後斬撃(スピード)

～敵～

・ニュートラル ・移動(浮遊) ・射撃

・斬撃 ・撃破

～BGM/SE～

・タイトル ・メニュー ・リザルト

・ゲーム中

・斬撃 ・射撃 ・カーソル

・射撃(パワー用) ・決定 ・戻る

・タイムアップ ・ゲームオーバー ・敵に斬撃があったった時

・自機がダメージを受けたとき ・ポーズボタン音 ・敵の射撃

・敵の斬撃 ・進化時 ・進化終了時