

## コンセプト

私（やりやま）1 人で製作できることを前提に企画しました。

今回は、私の開発ノウハウと開発資産を考慮し、プラットフォームは Android、開発エディタに Unity を利用した 2D アクションゲームを選択しました。

これにより、プランニング、デザイン、プログラムは自前で用意することができ、サウンドに関しては、フリー素材を利用することで、開発コストをゼロに抑えることができます。

期間も、約 1 カ月強と短期間の開発が可能かと思われます。

ゲーム内容に関しては、Android をプラットフォームとするので、海外をターゲットとする方が、優位ではないかと考えられ、メインターゲットを欧米に絞ったものにしました。

欧米で受けそうな「KARATE」というキーワードを前面に出し、粗くても「単純、派手」というゲーム作りを意識して開発します。

## ゲーム概要

- ① 仮タイトルは「KARATE マッドネス」です。
- ② 横スクロールタイプの 2D アクションゲームです。
- ③ 生身の空手家が、道路を疾走、向かってくる車をパンチ、キックで次々破壊して行きます。
- ④ 操作は画面タップのみのシンプル設計です。
- ⑤ プレイの醍醐味は、派手なコンビネーション技を決めて、車を一気に破壊することにあります。コンボを決めるには、タップのタイミングがキーになります。
- ⑥ たまに出てくる高級車を確実に破壊し、高スコアゲットを狙えます。
- ⑦ 車にぶつかられ、ダメージを受けまでのスコア（破壊した車の金額）で、プレイレベルを競います。

鎗山 隆久（やりやま たかひさ） 著

## 画面イメージ



- ①プレイヤー、空手家
- ②破壊のターゲットの高級車
- ③巻き添えでクラッシュする高級ワゴン車
- ④ゲームスコアとなる破壊した車の金額表示

## 基本操作

操作はスマホ画面を適当にタップすることで、プレイヤーが攻撃します。



②ジャンプから画面タップでキック！

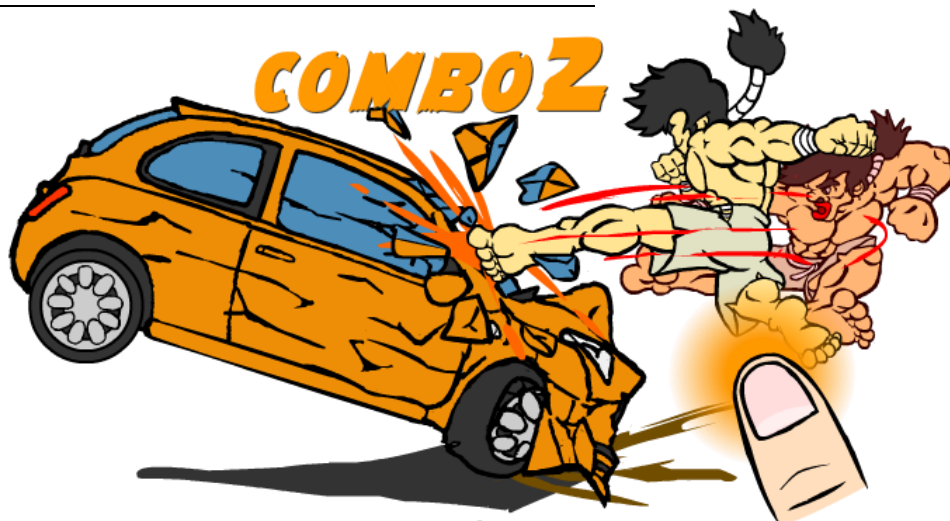


## コンビネーション

このゲームの最大のウリは、お手軽な爽快感です。

画面タップのみで、次々と連続攻撃を繰り返すことができます。

① タイミング良く画面タップで連続攻撃！



② さらに画面タップで追い打ちの連続攻撃！



## テクニカル

画面タップのみの単純作業に、ちょっとした上級テクニックを設定して、  
ゲームに攻略性を与えます。

①タイミング良く上にスワイプで、上方向へ連続攻撃！



②さらに、タイミング良く下にスワイプで、下方向へダメ押しの連続攻撃！

