

オンライン3D格闘ガンシューティング

GUN FIGHT

～企画書～

対応プラットフォーム

PC

ターゲット

・銃の**近接戦**が好きで、**爽快感**
が欲しい20代男性

はやかわ

ゆう き

制作者: 早川 友貴

コンセプト

敵との心理戦による緊張感
敵に打ち勝つ爽快感



ゲーム概要



敵の銃口を自分に向けさせないように銃を弾くアクション

銃使い同士の近接戦。

相手の銃口を自分に向けさせないように銃を弾き合うことで生じる**緊張感**。

相手の隙を狙って倒せたことによる**達成感**。

相手の隙を作りだす近接アクション

銃を弾き合う以外にも、相手に**パンチやキック**を当てて隙を作り出し、**敵を倒す爽快感**。

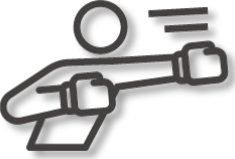
決着の勝負「早撃ちモード」

決着がつかなかった際にのみ移行するモード。お互い離れた位置から合図と同時に一発の銃弾で決着がつくため、**緊張感を与える**。



「近接アクション」について

パンチ、キック、投げ技を使い、
隙を作りだすことで生まれる**戦略性**。



プレイヤーが**自身に向けられた銃口**を逸らすアクション

相手との距離が近く、**銃口に向けられた時に**、
銃口を逸らして、隙を作ることが出来る。

攻防の末打ち勝つことで、**達成感**を得られる。



※敵が構えていないときに、銃捌きを使うと、
空振りしてしまい、大きな隙を晒してしまう。

ゲーム画面

タイム

99:99

プレイヤー1体力

プレイヤー2体力

プレイヤー1

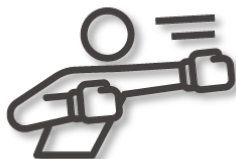
プレイヤー2

銃払い



相手の銃口を逸らして隙を作りだす。
油断すると負けてしまう**緊張感**と、
隙をついて倒す**快感**を感じさせる。

格闘



パンチ、キック、投げ技を使い、隙を作りだして
敵を倒す**快感**を感じさせる