

チーム名:あちゅやきと愉快的な仲間たち  
作品タイトル「忍者の弓矢」



## ターゲット

シューティングが好きな方(10代～20代)

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

敵よりも早く、決められた数の風船を矢で撃つことです。  
また、敵を矢で撃つこともゲームクリアにつながります。  
風船を撃つごとに1点が入ります。



## ゲームクリア・勝利条件

プレイヤーが10点を先取する  
(風船を先に10回割る)

## ゲームオーバー条件

敵が10点を先取する  
(風船を先に10回割る)



## 開発進捗

ゲームシステム的には完成ですが、今後も手を加えていく予定です。

## 備考・注意点

PCでのみプレイ可能です。  
.exeファイルから実行してください。

このゲームでは、マウスカーソルは表示されません。  
かわりに「マト」と呼ばれる画像が表示されます。

また、今後、手を加えていくにあたり一部仕様が変更となる  
可能性がございます。



# 操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

## 【タイトルシーン、リザルトシーン】

マウス左キー(クリック): ボタンをクリックする

## 【プレイシーン】

WASDキー: 視野を動かす

マウス左キー(長押し): 弓を引く

マウス左キー(長押し状態で離す): 矢を撃つ

## 【各シーン共通】

マウス(スクロール): マトを動かす



# スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

## ・あちゅやき

- ①プランナー、プログラマー
- ②3Dモデル及びテクスチャーの用意、レベルデザイン、プログラミング

**以降のページに  
企画書を追加してください**



# 忍者の弓矢

Ninja's bow and arrows

企画書

A black silhouette of a ninja archer in a dynamic pose, holding a bow and arrow. The figure is positioned on the right side of the page, with the bow drawn and the arrow pointing upwards and to the right. The background is a textured yellow surface.

忍者の弓矢

Ninja's bow and arrows

あちゅやきと愉快的な仲間たち

# 00\_もくじ

- 00\_もくじ
- 01\_ゲーム概要
- 02\_どんなゲーム？
- 03\_コンセプト
- 04\_操作方法
- 05\_画面イメージ
- 06\_矢の撃ち方
- 07\_矢のインターバル
- 08\_弓の引き具合
- 09\_ランク



# 01\_ゲーム概要

- 対応機種 : PC
- ジャンル : FPS3Dシューティング
- 対応人数 : 1人
- ターゲット : シューティングが好きな方  
(10代～20代)

# 02\_どんなゲーム？

一言で言うと

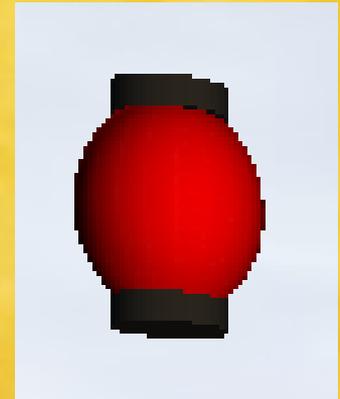
矢を撃って風船を割るゲームです。

しかし、ただ風船を割るだけではありません。  
城から出現する敵兵と風船を撃ちあい、

**先に10回風船を撃った方が勝ち**

という単純明快なルールのゲームです。

敵兵も矢で撃つことで、倒すことができます...



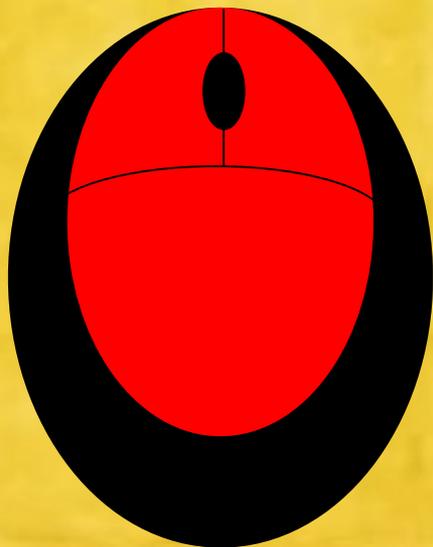
# 03\_コンセプト

## 風船を撃って敵城を陥落せよ！

### ～STORY～

時は江戸時代\_\_\_\_\_ 「最強」と恐れられる一人の忍者が居た。その戦力たるや、名を聞いただけで敵勢力が降伏する程だった。そんな忍者は、とある敵城を陥落させる任務を執行していた。しかし、今回の敵勢力は負けん気が強かった。だが、戦力的な不利は感じていたのか、ある提案をしてきた。「我々が考えたとある競技で決着をつけないか？」と。忍者にとっては正直なんのうま味もない提案であったが、これも一興と思い快諾するのであった。

# 04\_操作方法



## 【タイトル、リザルト】

左キー(クリック) : ボタンを押す

## 【プレイ】

左キー(長押し) : 弓を引く

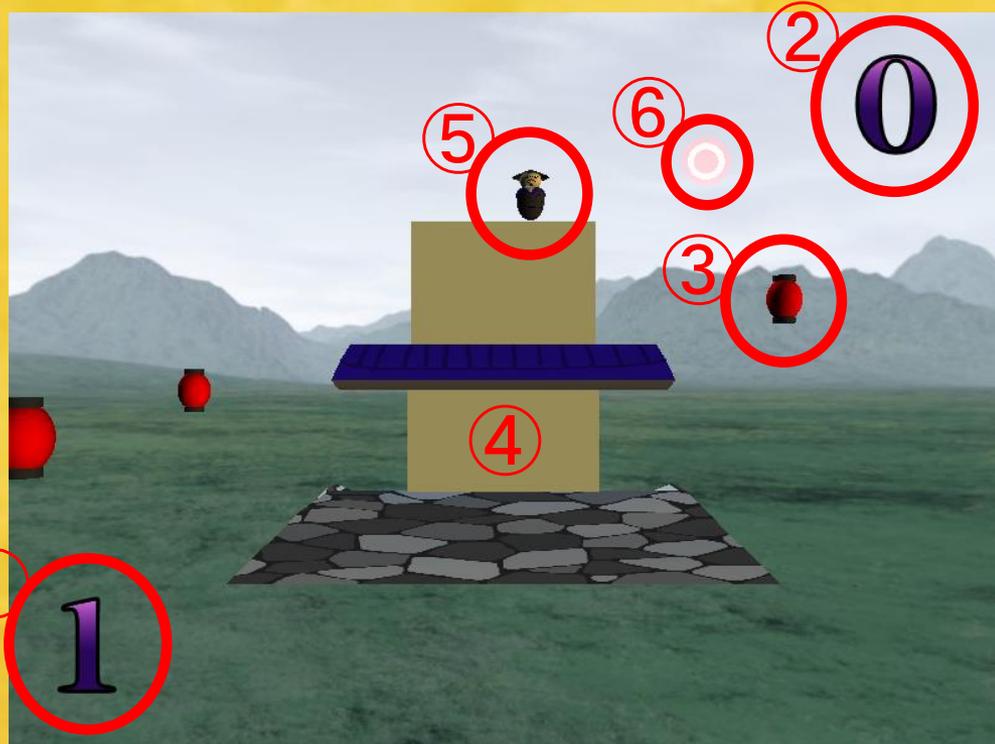
左キー(長押し状態で離す) : 矢を撃つ



## 【プレイ】

WASDキー : 視野を動かす

# 05\_画面イメージ



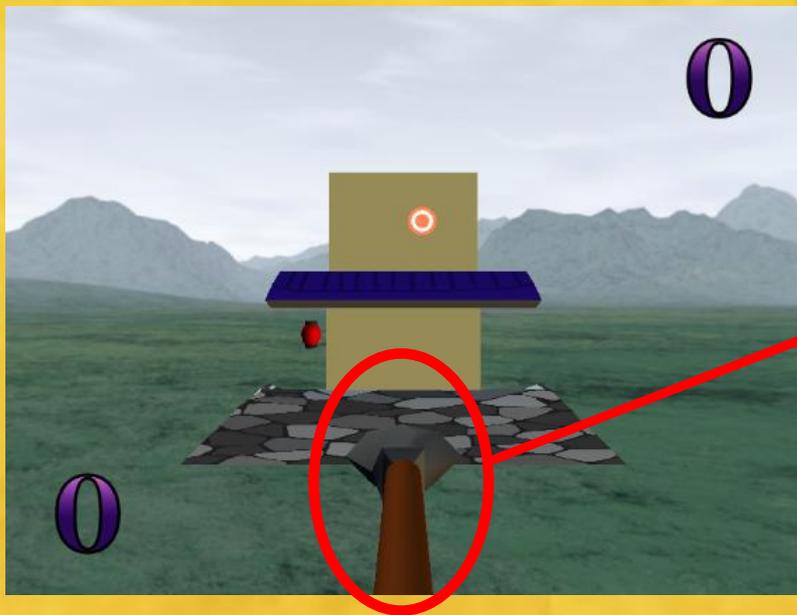
- ① : プレイヤーの得点
- ② : 敵兵の得点
- ③ : 風船
- ④ : 城
- ⑤ : 敵兵
- ⑥ : マト(カーソル)※

※本ゲーム内では、マウスカーソルは表示されません。  
代わりに、**マト**と呼ばれる画像が表示されます。



# 06\_矢の撃ち方

マトを狙いたい方向に向け、マウスの左キーを長押しすることで弓を引けます。その状態で左キーを離すことで矢を撃つことができます。(弓を引いている状態でもマトの移動は可能)



弓を引いている時はサインとして矢が表示され、音が鳴ります。

# 07\_矢のインターバル

一度矢を撃ったら、一定時間「**インターバル**」に入ります。インターバル中は、**弓を引くことと矢を撃つことができません**。インターバルの残り時間は**マトに表示されるゲージ※**によって**あらわされている**ので、インターバルの終了を待ちましょう。

※マトの周りに表示されているピンク色のエフェクトがゲージです。

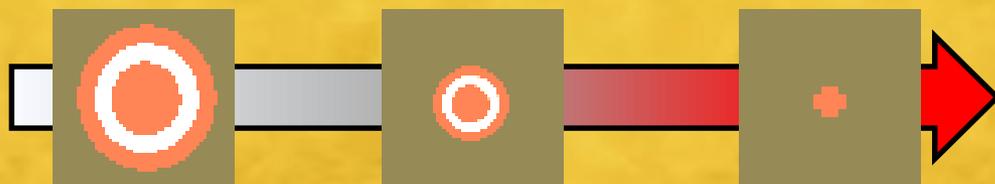


# 08\_弓の引き具合

弓を引いていると、マトの画像が小さくなっていきます。※  
これは**弓の引き具合**を示しています。  
このゲームでは現実と同じで、弓をよく引いてから撃たないと  
矢は真っすぐ飛んできません。

**弓を引けば引くほど、矢は真っすぐ、遠くまで飛んでいきます。**

※マトが小さくなればなるほど、よく弓を引いているという  
サインとなります。



飛ばない

飛ぶ

# 09\_ランク

プレイヤーが10点先取できた場合、プレイヤーの勝利となります。

その際、戦績に応じてランクが決定されます。

ランクはプレイヤーと敵兵の得点差から算出されます。