



## ゲームの目的

ボスを撃破する。

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

自機を操作して敵を倒す。敵を倒すとMPが集まり、必殺技が使える。時間経過でボスが出現し、倒すとステージクリアする。ステージは3つある。



## ゲームクリア・勝利条件

ステージ3のボスの体力値を0以下にする。

## ゲームオーバー条件

自機の体力値が0以下になる。



## 開発進捗

完成済

## 備考・注意点

どのブラウザでも開けますが推奨ブラウザはGoogle Chromeです。  
立ち上げると三角マークが現れるのでクリックして、z,x,カーソルキーで操作してください。  
音量の調節などはゲーム内でできないため、システム側で調節してください。



# 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。

- ・メニュー画面

カーソルキー上下：項目の選択 (ゲームモード, プラクティスモード)

カーソルキー左右：オート射撃機能の有無の選択

z：決定

- ・ゲーム画面

カーソルキー：移動

z：ショット

x：必殺技 (カーソルキーの組み合わせで5通りの必殺技が存在する。)

Enter：ポーズ

- ・ポーズ画面

カーソルキー上下：項目の選択

z, x：決定



# 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。

①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。

②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

・山本 航

①プランナー、エンジニア、デザイナー、サウンドクリエイター

②全部

**以降のページに  
企画書を追加してください**



一人で開発したため企画書などは無く、開発コンセプトなどを以下にまとめます

#### ・開発コンセプト

シューティングにコマンドで発動する魔法を実装する。魔法を覚えて唱えるというテクニカルさが上達を感じさせる設計。

#### ・ゲームデザイン

何種類かある魔法を覚えて状況に応じて発動させるという学習的な要素を意識した。本来はもっと長いコマンドを入力させ、魔法の種類もたくさん実装する予定だったが、STGというゲームの性質上瞬時に入力できるものの方がいいということ、魔法が多過ぎると覚えるハードルが上がリユーザーが離れそうなこと、実装上種類を増やし過ぎるとレベルデザインやデバッグに手間がかかることから5種類にした。

通常弾の威力を低くすることで魔法が必須のゲームであること、魔法が敵を一度に大量に倒せるのが爽快さに繋がることを感じさせている一方で魔法無しでは難しいという難易度から魔法の仕様に慣れていないユーザーがあまり楽しめないという面がある。

その時期に“Little Witch Academia”というアニメにハマっていてデザインの参考にした。



一人で開発したため企画書などは無く、開発コンセプトなどを以下にまとめます

**このゲームはこちらのサイトからもプレイできます**  
**<https://www.lexaloffle.com/bbs/?tid=40635>**