

ぼくはエネミー

プラットフォーム	iOS/Android
ジャンル	カジュアルゲーム
プレイ人数	1人

ターゲット	アニメやゲームの話をした時、やたらと敵キャラの方がかっこいいと言う男子中学2年生
-------	--

チーム名：まるこめ
作品タイトル「ぼくはエネミー」



ターゲット

アニメやゲームの話をした時、やたらと敵キャラの方がカッコイイと言う男子中学生

プレイ人数

1人

ゲームの目的

飛行船に触れて倒す



ゲームクリア・勝利条件

飛行船に触れて飛行船を倒す

ゲームオーバー条件

- ・ ライフが0になる
- ・ 制限時間が0になる



開発進捗

修正中

備考・注意点

- ・ 企画書のみ提出です



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。

- [移動] ▶ 画面をスライド
- [誘導弾] ▶ 画面をフリック



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。

- ・まるこめ
 - ①プランナー
 - ②企画
 - ③スケジュール・進捗管理

企画者：まるこめ

ぼくはエネミー

プラットフォーム	iOS/Android
ジャンル	カジュアルゲーム
プレイ人数	1人

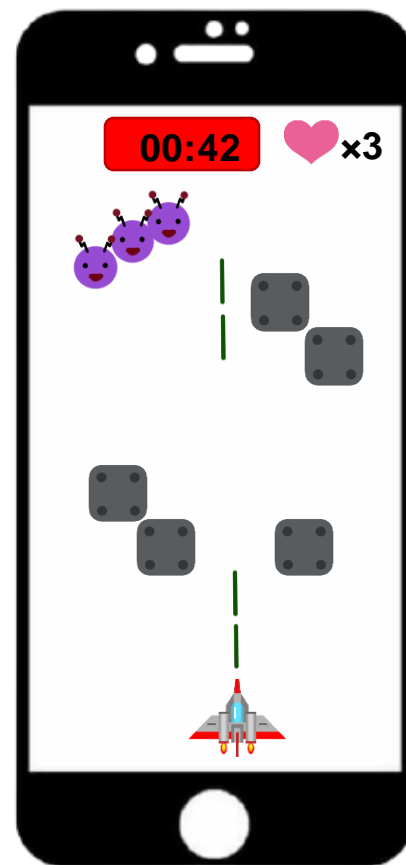
ターゲット

アニメやゲームの話をした時、やたらと敵キャラの方が
かっこいいと言う男子中学生

コンセプト

- 敵キャラになって飛行船を倒す
 - ライフを消費して敵を誘導
-
- 一言で言うと
**敵になってプレイヤーを倒す
カジュアルゲーム**
-
- 正義側を倒したときの達成感
 - どのタイミングで誘導するのかの頭脳戦

ゲーム画面



ゲーム概要

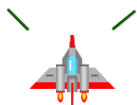
- 飛行船に触れて倒す
- 自分のライフを飛ばして、飛行船を誘導する
- ライフ3

飛行船タイプ



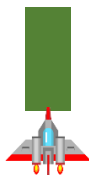
通常

- 2秒間隔で発射



斜め型

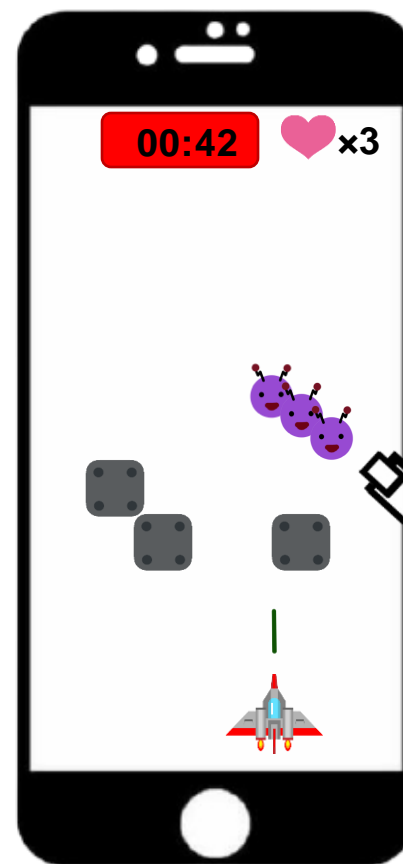
- 3秒間隔で発射
- 3回までバウンド



レーザー型

- 発射し続ける

操作方法

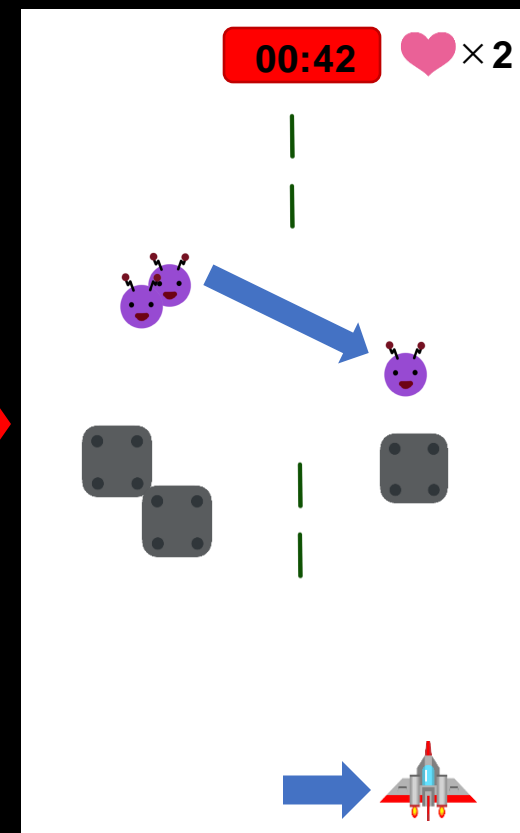
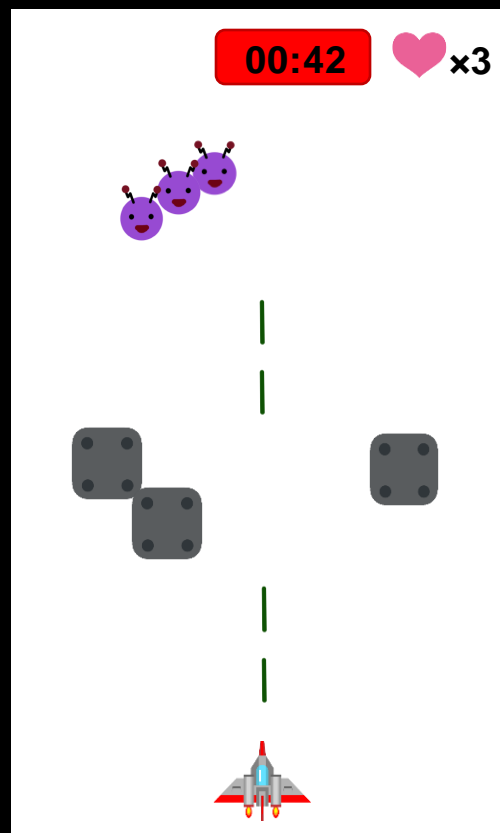


- 指をスライドさせる
- スライドした方についてくる

ゲームギミック

1 誘導弾

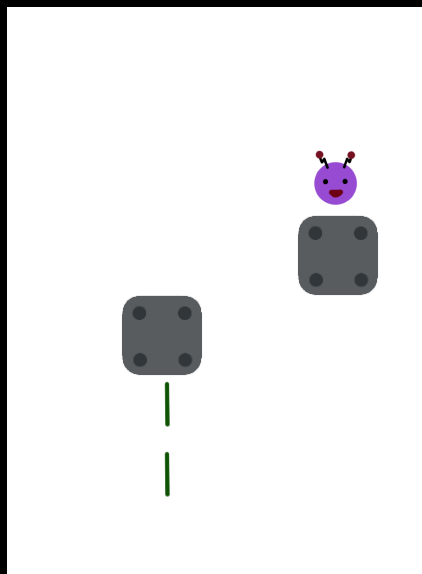
- ライフ1消費して、飛ばしたい方向に**フリック**(最大2回)
- 敵は誘導弾を優先的に攻撃する
- 誘導弾は元に戻せない



ゲームギミック

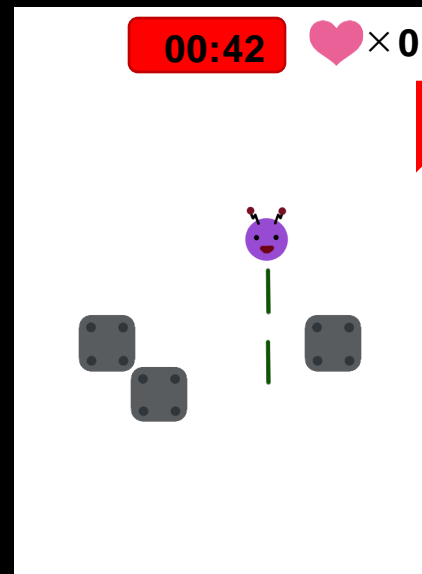
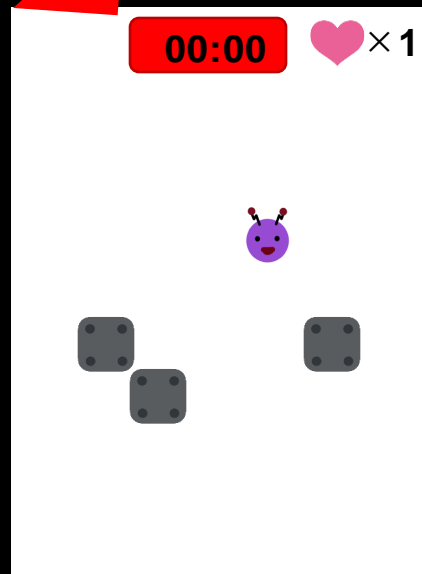
2 ブロック

- 自分や飛行船、ビームは
通れない



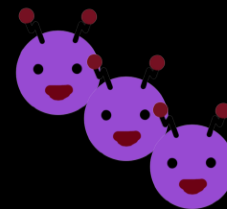
3 ゲームオーバー

- ライフが0になる
(ビームに当たるとライフ1減少)
- 制限時間が0秒になる



面白さ

- どのタイミングで誘導弾を発射するのか
- 飛行船タイプによってどういった立ち回りをするか
- 正義側を倒す



面白い!!!