



チーム名：落日遺跡チーム
作品タイトル「落日遺跡」



ターゲット

ボスを倒し、レベルをクリアすること

プレイ人数

一人

ゲームの目的

色々な敵を倒し、最後にボスと戦い、困難を克服してレベルをクリアすること。



ゲームクリア・勝利条件

レベルの最後にたどり着き、ボスを倒す。

ゲームオーバー条件

HPがゼロになる



開発進捗

レベルが完成、敵やボスを倒せるの状態

備考・注意点

時々空中で攻撃された場合は、ずっと上昇することがあります。その時は一回攻撃して、地面に戻る。



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。

このゲームはキーボードで操作します。

移動方法:

AとDで歩く、左shiftを押しながら歩きは走るになる

Spaceでジャンプ

Kでダッシュ

攻撃方法:

Jで攻撃する。

Uで斬撃のスキルを使う

Iでパンチのスキルを使う



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なしてください。

<記入例 1 >

・武子雄飛

①プランナー

②日本語チェック

・シュイチダク

①プランナー

②レベルデザイン

・シュウシュン

①プランナー

②レベルデザイン

・イソクウォン

①プランナー

②仕様書作成



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なしてください。

<記入例 1 >

・ゴコウホウ

①デザイナー・リーダー

②キャラクターデザイン、背景

・リキギョウ

①デザイナー

②キャラクターアニメーション、背景

・ショウインテイ

①デザイナー

②ポスター、ロゴデザイン

・チンセイスウ

①デザイナー

②キャラクターデザイン



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なしてください。

<記入例 1 >

・タイシカツ

①プログラマー

②基本操作、ボスAI、敵AI

・盛田翔太

①プログラマー

②ボスAI、アニメーション導入

・中小路向陽

①プログラマー

②アニメーション導入

・ギョッポウ

①プログラマー

②マップ生成

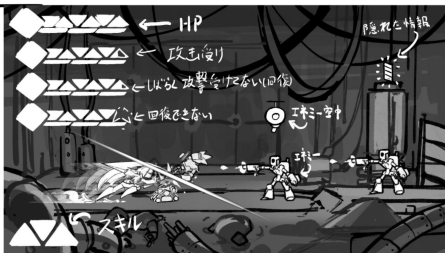
落日遺跡

ゲームキャラクターデザイン専攻2年 リキギユウ

2D横スクロールアクションドットゲーム

あらすじ★

様々な武器を使う傭兵がある日機密の依頼を受けて、危険な古い遺跡を調べて、謎の目標を連れ戻す。主人公はいろんな難関を突破して、謎を解けて、遺跡の奥に来た時、危険な千古の科学技術があるらしい、真実を全て解けた主人公は一体どんな選択をするのか。
(プレイヤーの目標は普通の横スクロールゲームと同じ 操作キャラクターの育成とBossを倒す、でもプレイヤーはゲーム内の収集要素で物語の真相を知る、結末が変わることができます。)



キャラクター★



様々な攻撃手段を使う傭兵
爽快なバトル体験と華麗な連続スキルが
このゲームのセールスポイントの一つになります

ステージの最後には強力なBossが待ち受けています



プレイヤーキャラクターはコンボによって攻撃技とダメージが変わります。
キャラクターはガードやブラッシュによってエネミーの攻撃をリバウンドすることができます。



スキルはゲーム内でアイテムとして取得します。いろんな攻撃手段がこのゲームのオリジナル要素とセールスポイントだと思います

すでに出来たエネミーのアニメーション



2Dキャラクターのアニメーションの作る方法について
まず普通なキャラクターのキーフレームを描く、そして
画像の解像度を調整の方法でドット絵を変える。

一週間で調整を含めて一つのキャラクターが完成できる
主人公はスキルの演出が多いで時間が増えます。
(live2dを使わない原因がlive2dは画像を引き伸ばすことによってアニメーションの効果が得られます。色々不自然な動き、達成できない動きがあるので。)

ゲーム内で色々な手がかりを隠して、このゲームのストーリーとゲーム内の情報を隠れています。
ゲームの結末は情報収集の完全度とプレイヤー自身の選択によって、異なる場合があります。
途中で全ての情報を手に入れたら最後(Boss戦で)選択肢が増えます。

例えば
プレイヤーがゲーム内で手に入れた情報が少ないなら Bossを倒すしかない、でももし全てを手に入れたらBossを倒さない、逆に教えて、隠れているステージに行くます。(別のBoss戦がある、はっぴエンドを達成します。)
目標を連れ戻すのはエンディング形式で演出します。

このようなスキルの組み合わせと
粒子の光エフェクトでエネミーを
倒してプレイヤーに爽快感を与えます。

