



チーム名：魔王(Lv1)

作品タイトル「コピペシューティング」





ターゲット

敵の攻撃にあこがれている人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

スライムを操作し敵やステージギミックを避けながら、敵を倒していく。
また、敵の能力を駆使してステージの最後にいるボスの撃破を目指す。





ゲームクリア・勝利条件

ステージの最後にいるボスを撃破

ゲームオーバー条件

プレイヤーのHPが0になった時、
ステージギミックに押され画面外に行った時





開発進捗

完成状態です。

備考・注意点

1年生の時に作った作品です。
画面が少しちらつく場合があります。





操作説明

--< キーボード >--

矢印キー	:	プレイヤーの移動	/	選択場所の移動
A/S/D/Fキー	:	能力を捨てる		
スペースキー	:	球を発射	/	決定
ESCキー	:	一時停止	/	ゲームを終了する

--< Xbox 360 コントローラ for Windows >--

左スティック	:	プレイヤーの移動	/	選択場所の移動
LB/RBボタン	:	捨てる場所の選択		
左トリガー	:	能力の削除		
右トリガー	:	弾の発射	/	決定
STARTボタン	:	ポーズ	/	ゲームを終了する





スタッフリスト欄

- ・ 崎田友輝

- ① プログラマー
- ② 弾の制御、能力の作成、ボスの攻撃モーション、画面UI

- ・ 高力彩輝

- ① プログラマー
- ② 敵の作成、プレイヤー作成、ボスの攻撃パターンの作成、マップ作成

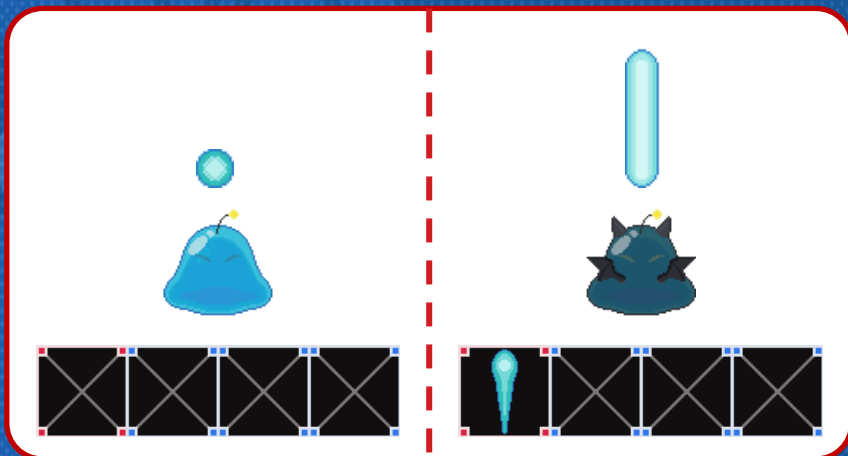
- ・ 高島充希

- ① グラフィックカー
- ② グラフィック全般

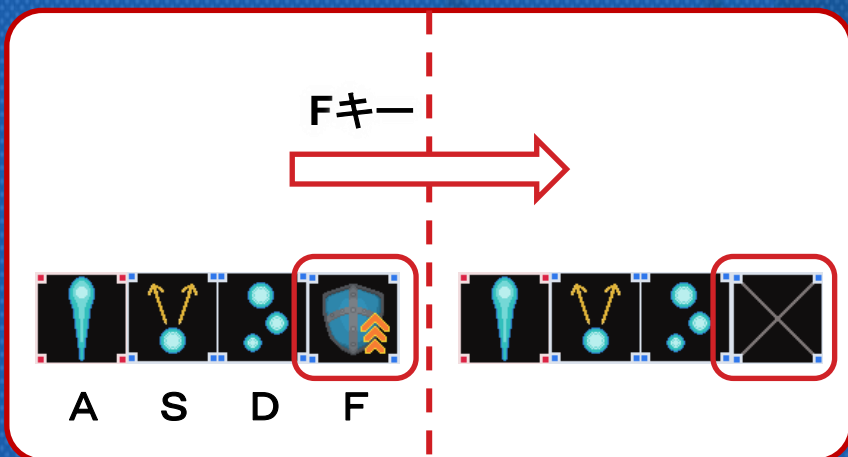




プレイヤーについて



- ・ 攻撃について
 - ・ スペースキーを押すことで弾速度に応じた速さで発射することができます。
 - ・ 所持している特殊能力、能力によって弾の種類や弾の動作などが変わります。



- ・ 能力の削除について
 - ・ W/A/S/Dキーを押すことで対応したエリアの特殊能力/能力を削除することができます。





敵について

オオカミ	プラント	ゴブリン	コウモリ	ハチ
				
				 

- 敵の種類について
オオカミは通常弾、
プラントは溜め弾、
ゴブリンは貫通弾、
コウモリはビーム弾、
ハチは追尾弾を使います。



- 能力のドロップについて
 - 敵を撃破するとその敵の所持能力から1つ能力をドロップします。
 - 能力は特殊能力を所持していない場合確定で特殊能力をドロップします。
 - 所持している場合は特殊能力以外がランダムで選ばれます。

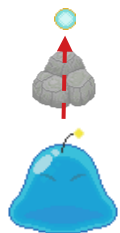




特殊能力について



- ・ **ビーム**
 - ・ 弾がビームになります。
 - ・ 弾に当たると短くなり弾速度が遅くなっていきます。



- ・ **貫通**
 - ・ 弾が全て貫通するようになります。



- ・ **溜め**
 - ・ スペースキー/右トリガーを長押しすることで溜めることができ、溜めきることで発射することができます。
 - ・ 独沼以外のステージギミックを破壊することができます。また、切り株、低木、トゲに当たっても弾は消えません。



- ・ **追尾**
 - ・ 弾が一番近い敵に追尾するようになります。





特殊能力について



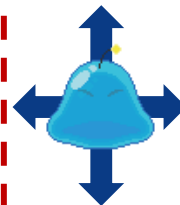
- ・弾方向+
- ・左右に飛ぶ弾が1つずつ増えます



- ・ダメージ+
- ・与えるダメージが増えます



- ・弾数+
- ・連続で撃てる弾が増えます



- ・移動速度+
- ・移動速度が速くなります



- ・回復+
- ・一定時間経過で回復するようになります



- ・弾速度+
- ・弾速度が速くなります

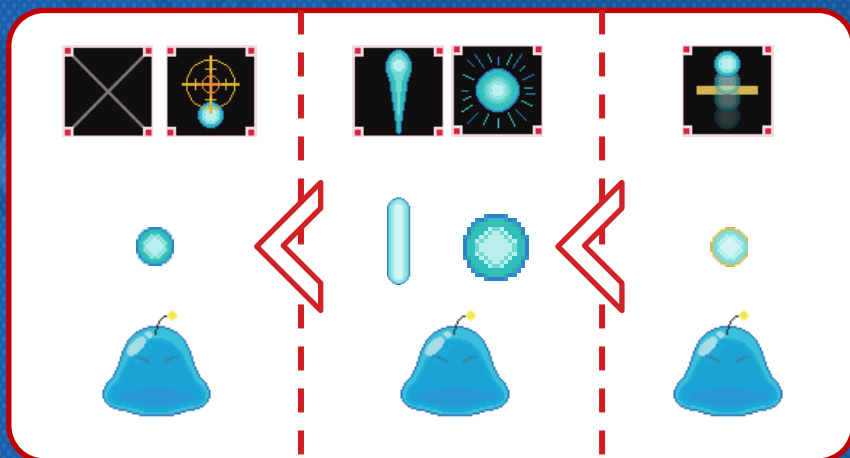


- ・バリア+
- ・周りを回るバリアが増えます





弾について



- ・能力の弾の強弱について
 - ・弾には強弱があり弾同士がぶつかった場合、強弱が弱い方の弾は消えます。
- 通常弾、追尾弾 < 溜め弾、ビーム弾 < 貫通弾



- ・キャラクターの弾の強弱について
 - ・同じ強弱の弾がぶつかった場合、キャラクターの弾の強弱が弱い方の弾が消えます。
 - ・また、同じだった場合両方の弾が消えます。
- 敵の弾 < プレイヤーの弾、ボスの弾

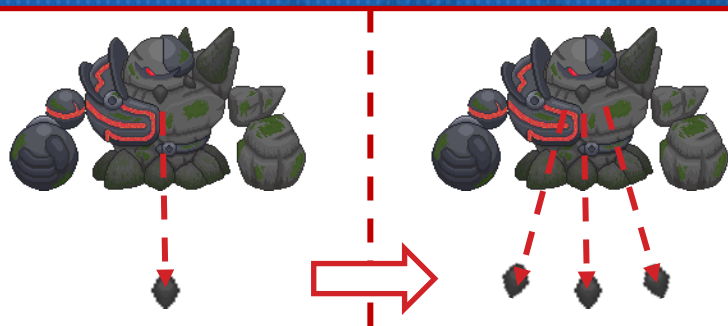




ボスについて



- ・ボスの攻撃について
 - ・ボスは右手、左手、本体が別々に攻撃します。
 - ・右手/左手を撃破することで攻撃しなくなります。



- ・ボスの攻撃パターンについて
 - ・ボス本体のHPが一定数減少すると攻撃パターンが変わります。

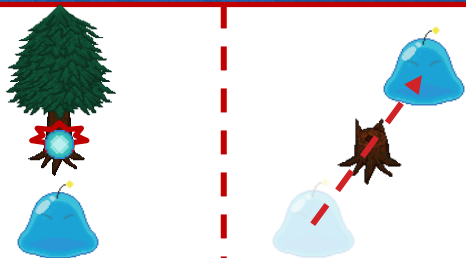


- ・プレイヤーの吹き飛ばし攻撃について
 - ・プレイヤーが一定時間ボスに近づくと敵、プレイヤーなどを吹き飛ばす攻撃をしてきます。
 - ・ステージギミックなどにぶつかった場合ダメージを受けます。





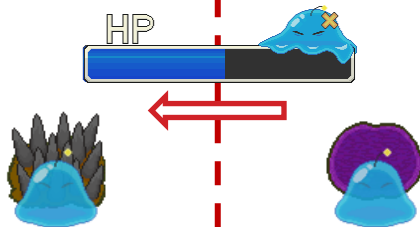
ステージギミックについて



- ・木
 - ・木は弾を当てることで壊すことができます。
 - ・壊れた木は切り株になり通れるようになります。



- ・岩
 - ・岩は溜め弾やボスの攻撃以外では壊れなく、通ることができません。



- ・岩のトゲ/毒沼
 - ・岩のトゲ/毒沼には通ることができますが上に乗るとダメージを受けます。



- ・低木
 - ・低木は通ることはできませんが、弾だけ通ることができます。

