

# SHOTLINE

## ショットライン!

チーム名：ショットライン  
作品タイトル「ショットライ  
ン」



## ターゲット

通常のシューティングゲームに飽きてしまっている方  
新しいタイプの対戦ゲームを求めている方

## プレイ人数

2人

## ゲームの目的

自由に引くことのできる射線を利用して相手を倒すこと



## ゲームクリア・勝利条件

相手に3回弾を当てれば勝利

## ゲームオーバー条件

相手から3回弾を当てられると敗北



## 開発進捗

ゲーム自体は完成しており、一部にバグなどが存在する。

## 備考・注意点

通信を利用するゲームであり、メンバーの一人がサーバーを立てているため、現在はゲームで遊ぶことはできない状態です。



# 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。



**SHOTLINE**  
ショットライフ

弾丸  
相手プレイヤー  
射線  
操作キマラ  
移動パッド

射線ゲージ  
アイテムボックス  
アイテムボタン  
射撃ボタン

ショットラインは対戦相手を撃破し、3点先取で勝負を行うゲームです。  
射撃を行うためには射線が引かれている必要があります。  
射線は自分の操作するキャラクターを始点になぞるように画面を操作することで引くことができます。  
一度に引ける射線の長さには限度があり、射線ゲージで確認することができ、射線ゲージは射線を引いていない間、回復し続けます。  
フィールド上にはアイテムボックスが設置されていることがあり、それらを利用することで戦いを有利に進められます。  
取得したアイテムはアイテムボタンを押すことで使用する事ができます。  
ゲーム内で60秒が経過すると、サドンデスが始まります。サドンデス中は壁が迫ってくるようになり、その壁に触ってしまうと敗北となります。

**シールド**  
弾を防ぐ盾を配置します。

**ピックバレット**  
弾丸が大きくなります。

**ダッシュ**  
高速で前方に移動します。



# 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。

- ・目黒良一
  - ①リーダー
  - ②全体進捗管理、デザイン案出し、発注書作成
- ・竹内倫
  - ①プランナー
  - ②発注書作成
- ・遠藤長流
  - ①プログラマー
  - ②サーバー作成、プログラマーの仕事の割り振りや手伝い
- ・奈良知磨
  - ①プログラマー
  - ②カメラ管理
- ・戸ヶ崎諒太
  - ①プログラマー
  - ②射線の実装
- ・得居勇太
  - ①プログラマー
  - ②画面上のダブルタップの処理、武器選択画面の実装
- ・高橋謙偲朗
  - ①プログラマー
  - ②アイテム生成の実装、ダッシュアイテムの実装、サドンデスの実装
- ・石渡那弥
  - ①デザイナー
  - ②プレイアブルキャラクターの原案、モデル作成、弾のエフェクトの作成
- ・捧大輝
  - ①デザイナー
  - ②武器モデルの作成、マップの作成
- ・兎玉優毅
  - ①デザイナー
  - ②アイテムボックスの作成、シールドオブジェクトの作成
- ・木村佳音
  - ①デザイナー
  - ②ゲーム内UIの作成、タイトルロゴの作成。

**以降のページに  
企画書を追加してください**





# shootline

ショットライン!

スーパーゲームクリエイター専攻 3年  
目黒 良一





## 概要

ジャンル：対戦シューティング

プレイ人数：2人

プラットフォーム：スマートフォン

スマートフォン2台を使用した通信でのプレイ

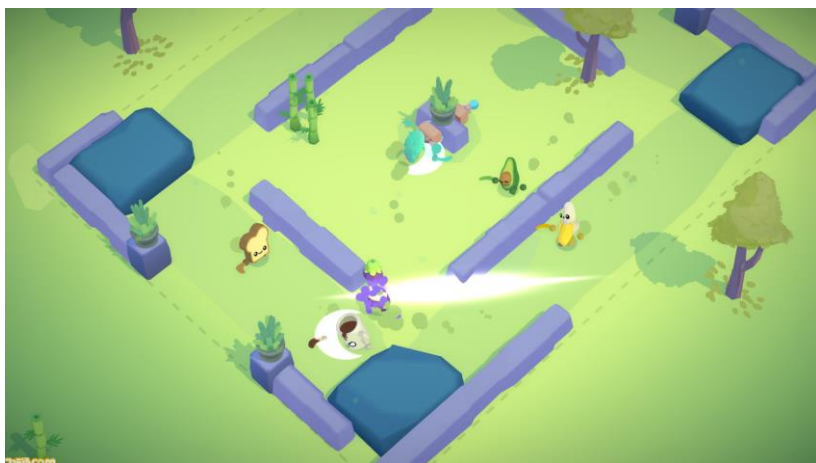
開発環境：Unity 3DCG

ゲームルール：相手の残機を0にしたほうが勝利



## 類似ゲーム

Boomerang Fu





## 世界観

近未来の世界、発射する弾丸の弾道を操作できる銃器を用いた新たなスポーツ、ショットラインが流行る。  
プレイヤーは選手となってアリーナに参加する。





コンセプト

**射線を引き相手を倒す  
シューティング！**



## ゲームシステム

### 射線システム

自身で射線を引く戦闘システム

射線ゲージがある限り引くことができる

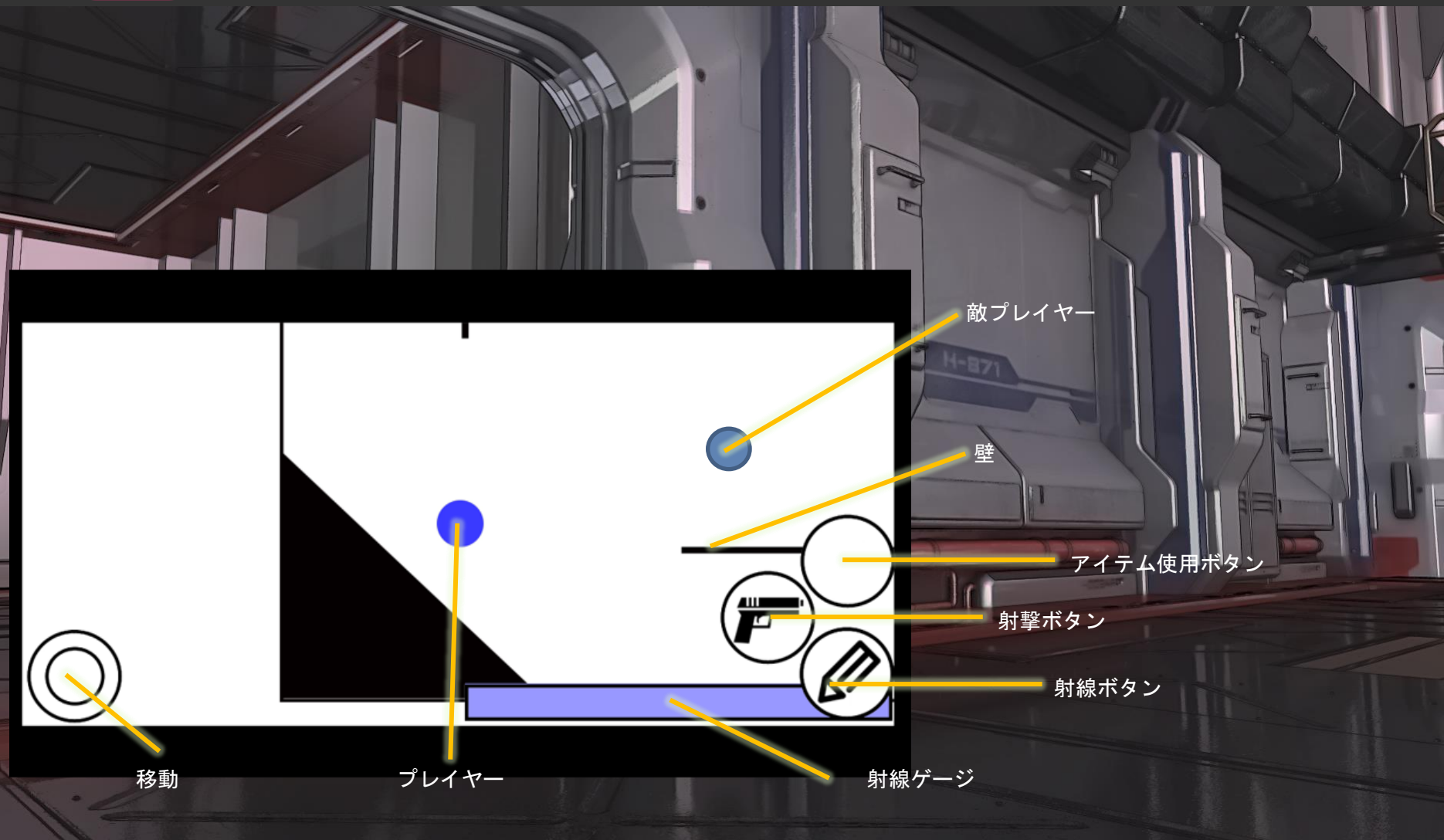
基本的に相手の射線はお互いに見えない

### アイテムシステム

戦闘中にエリアに配置され、取得後使用することで戦闘を有利に進めることができる。

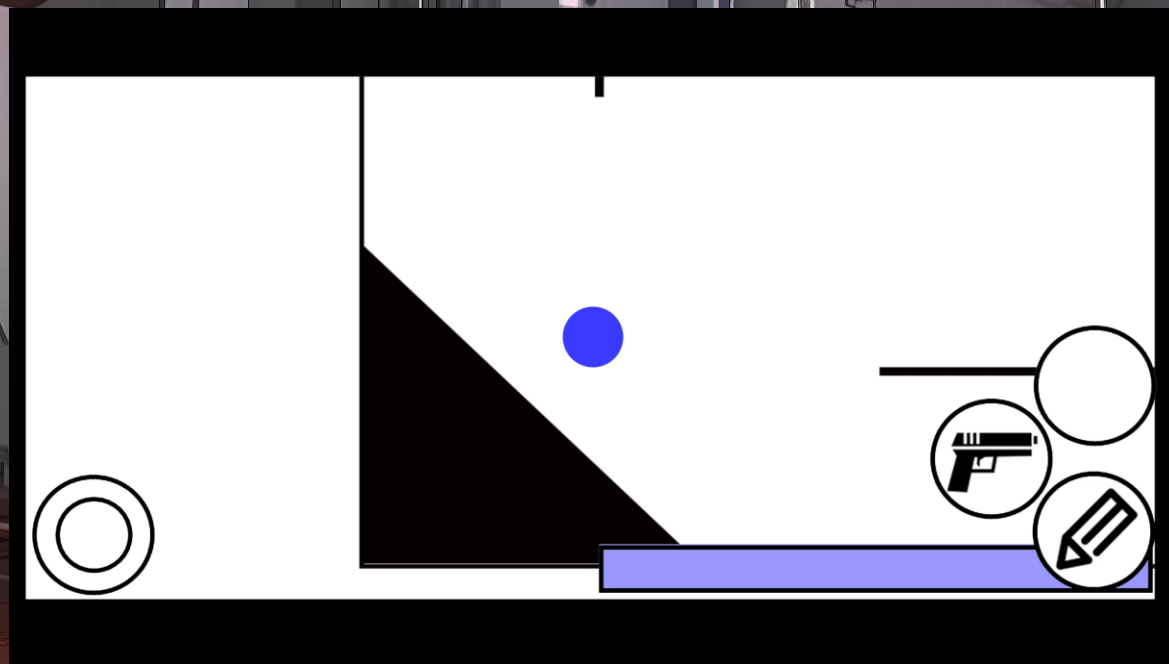


# プレイ画面





# プレイイメージ





## 何が面白いのか

射線を操作できることによる戦略性

射線を自身で引くことで隠れている相手を攻撃するや、自身が発射した弾を使って相手を追い詰める事ができる。

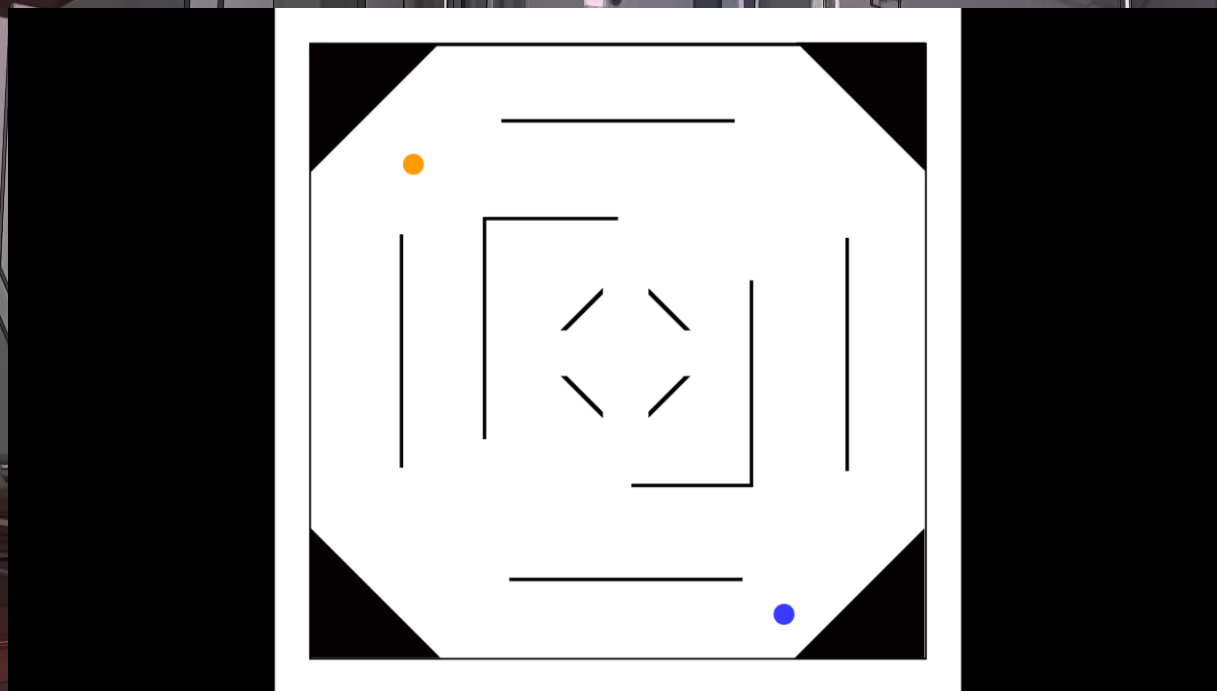
アイテムによる変化するバトル

お互いの射線を遮るシールドや、弾を大きくするビッグバレット、一回だけ短い距離を高速で移動できるスラスターなど、戦闘中に配置されるアイテムを駆使することでより有利に立ち回る事ができる。





# プレイイメージ





ご清聴ありがとうございました。





## 使用素材

<https://icon-pit.com/pictogram/75>

[https://www.ac-](https://www.ac-illustr.com/main/detail.php?id=833834&word=%E3%82%AB%E3%83%BC%E3%82%BD%E3%83%AB%E3%83%93%E7%A8%AE&searchId=3307672075)

[illust.com/main/detail.php?id=833834&word=%E3%82%AB%E3%83%BC%E3%82%BD%E3%83%AB%E3%83%93%E7%A8%AE&searchId=3307672075](https://www.ac-illustr.com/main/detail.php?id=833834&word=%E3%82%AB%E3%83%BC%E3%82%BD%E3%83%AB%E3%83%93%E7%A8%AE&searchId=3307672075)

[https://icon-](https://icon-rainbow.com/%e3%82%bb%e3%82%ad%e3%83%a5%e3%83%aa%e3%83%86%e3%82%a3%e3%81%ae%e7%9b%be%e3%81%ae%e3%82%a2%e3%82%a4%e3%82%b3%e3%83%b3%e7%b4%a0%e6%9d%90/)

[rainbow.com/%e3%82%bb%e3%82%ad%e3%83%a5%e3%83%aa%e3%83%86%e3%82%a3%e3%81%ae%e7%9b%be%e3%81%ae%e3%82%a2%e3%82%a4%e3%82%b3%e3%83%b3%e7%b4%a0%e6%9d%90/](https://icon-rainbow.com/%e3%82%bb%e3%82%ad%e3%83%a5%e3%83%aa%e3%83%86%e3%82%a3%e3%81%ae%e7%9b%be%e3%81%ae%e3%82%a2%e3%82%a4%e3%82%b3%e3%83%b3%e7%b4%a0%e6%9d%90/)

[https://icon-](https://icon-icons.com/ja/%E3%82%A2%E3%82%A4%E3%82%B3%E3%83%B3/%E3%83%94%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%AB-%E9%8A%83/39414)

[icons.com/ja/%E3%82%A2%E3%82%A4%E3%82%B3%E3%83%B3/%E3%83%94%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%AB-%E9%8A%83/39414](https://icon-icons.com/ja/%E3%82%A2%E3%82%A4%E3%82%B3%E3%83%B3/%E3%83%94%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%AB-%E9%8A%83/39414)

<https://iconbox.fun/%E9%89%9B%E7%AD%86%E3%81%AE%E7%84%A1%E6%96%99%E3%82%A2%E3%82%A4%E3%82%B3%E3%83%B3-3/>

<https://digital-elf.com/archives/1010.html>