



チーム名 : Septentrion
作品タイトル「Take And Fight」





ターゲット

10～20代、2D・アクションゲームが好きな人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

様々な武器を用いて、道中に立ちはだかる敵を倒し、ゴールを目指すゲーム



ゲームクリア・勝利条件

死なないように敵を倒したり、ギミックを超えて最奥(ゴール)まで目指す。

ゲームオーバー条件

体力が0になる事。



開発進捗

現在あるステージまで遊ぶことができます。

備考・注意点

- Worldは全てで4つあり、現在実装されているのはWorld2までとなります。各Worldには3Stageずつあります。
- 現在は、ゲームのシステム自体は9割ほど完成しており、残りはゲーム内アセットの作成およびステージの作成を行っているところです。



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。

- 左/右に移動：Aキー/Dキー
- ダッシュ：左右に移動中に左Shiftキー。空中でダッシュを開始することは不可
- 武器を拾う/捨てる：落ちている武器の近くでCキー/武器を持っている時にCキー
- ジャンプ：Spaceキー
- 壁キック：壁に着いた状態で、壁方向に入力しながらSpace
- 扉/宝箱：扉に重なった状態/宝箱の正面に立った状態でWキー
- 下を見る：Sキーを押している間、カメラが少し下に移動
- 攻撃：マウスを左クリック。一部、MPを使用する武器の場合、不足時は攻撃不可
- 携帯回復薬の使用：体力が少しでも減っている状態でEキー。回復薬が不足時は不可
- ポーズ：Escキー。解除は、画面内の「Backボタン」を押すか、もう一度Escキー



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。

- ・ 月光石
 - ① プロデューサー・ゲームデザイナー・プログラマー・グラフィッカー・広報・その他
 - ② 制作の進行、ゲーム内容全般の考案・調整、MAP全般の作成、キャラクターアニメーション全般の作成、ゲームシステム全般の構築、キャラクター・MAP内アセット・UI全般・武器の作成、Twitterへの広報、サウンドアセット収集・監修
- ・ マグロ丸
 - ① ゲームデザイナー
 - ② ゲームストーリーの考案、一部MAPの作成
- ・ じぶりーる
 - ① プログラマー・広報
 - ② ゲームシステムの作成、キャラクターアニメーションの作成、Twitterへの広報



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。

- okopan
 - ① プログラマー・その他
 - ② ゲームシステムの作成、サウンドアセット収集
- 火砕龍
 - ① グラフィックー
 - ② 武器・UI・ロゴの作成
- どらっぺ
 - ① グラフィックー
 - ② キャラクター・MAP内アセットの作成
- 将夢
 - ① サウンド
 - ② BGM・SEの作成

**以降のページに
企画書を追加してください**





Take And Fight



企画：月光

情報

- ジャンル：2D横スクロールアクションゲーム
- コンセプト：様々な武器を用いて、道中に立ちはだかる敵を倒し、ゴールを目指すゲーム
- ターゲット：10～20代、2D・アクションゲームをやりたい人
- コンソール：PC
- 想定制作環境：Unity、SourceTree(GitHub)、イデアットツール
- 制作チーム：Septentrion

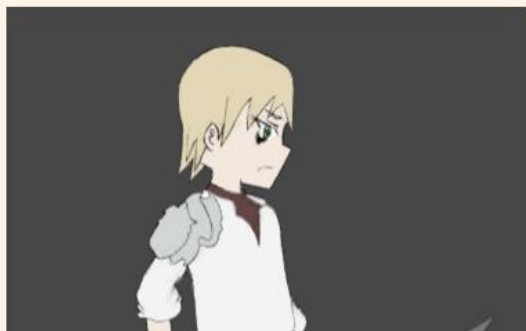


ストーリー

主人公は、辺境の村に住んでいた。この村は大手企業の発展区画に含まれていたが、常に拒んでいた。しかし、ある日痺れを切らした企業は強襲したのだった。

目が覚めると村が壊滅し、村人は攫われた事に気づいた主人公は、村人を助けるための逆襲のたびに出るのだった。

主人公は、ただの村人なので特に武器も無かったため、道中で武器を見つけては交換をし、様々な刺客を退けていく。



画面1/2

現在のHP,MP

現在の所持武器種

武器証の獲得状況

現在の携帯回復薬の
所持数



画面2/2



主人公

真下の敵のHP

敵

地面

MAP2/2

- プレイヤーが歩くと、背景がそれに合わせて動く。
- 階層が3つ近くに分かれており、それぞれ異なって動く



MAP1/2

- 全 4 World、各World3Stage→全12Stage
- World1：草原～森～遺跡
- World2：森～魔女の家～毒沼地
- World3：洞窟～地下深い洞窟～地下施設
- World4：地下施設～会社内施設～社長室



操作説明1/2

- 左右移動：A,S
- ダッシュ：移動中にL-Shift
- ジャンプ：Space
- 壁ジャンプ：壁ずり落ち中にジャンプ



操作説明2/2

- 扉/宝箱：正面でW
- 下を見る：S長押しでカメラが下にずれる
- 攻撃：クリック(左)
- 武器取得/捨てる：C/武器を持ってる時にC
- 携帯回復薬：体力が1でも減ってる時にE
- ポーズ：Esc

システム

- 体力：攻撃を受けると減り、回復薬を使用する事のみで回復
- 魔力：魔力を使用する武器を使用した際に減り、一定時間ごとに定量回復
- 携帯回復薬：ゲーム開始時に3つ持っており、ゲームプレイ中に獲得することが出来る。ゲーム全体で武器証を3つ獲得するごとにステージ開始時の所持数と回復量が増える。ステージクリア後に持ち越すことはできない。
- 武器：各ステージに幾つか入手する機会がある。ステージクリア時に持っていた武器は、持ち越して他のステージに持っていくことが出来る。

武器特徴

- 武器種は、拳・短剣・剣・槍・戦斧・弓・魔杖の7種ある。
- 攻撃属性として、無し・炎・氷・雷・毒の5種あり、属性効果としてそれぞれ火傷・速度低下・スタン・毒状態がある。これらの効果は、時間経過で治る。
- 上記から武器種は合計で30種近く用意する予定。
- 武器ごとに攻撃アニメーションが異なる。
- 各プレイヤーが好きな武器を用いて戦うことが出来る。

武器



etc...

敵

- 沢山おり、各Worldにちなんだ敵もいる。
- 各World最後にはボスがいる。また、隠しボスも各Worldのどこかに1人ずついる。



完