

# BREAK OUT



チーム名 : BREAKERS  
作品タイトル「BREAK OUT」



# ターゲット

物を壊してストレス発散したい方

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

物や敵を効率良く壊しながら、ステージ終端にある水晶を破壊する



## ゲームクリア・勝利条件

水晶の破壊

## ゲームオーバー条件

制限時間切れ



## 開発進捗

マスター版

## 備考・注意点

物によって強度が違う為、当たっていても壊れないのはバグでは無く仕様です。



# 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。

## 【ゲームパッド】

### ・システム部分

アナログスティック（左右）：移動  
Bボタン：決定 / 次に進む

### ・ゲーム部分

アナログスティック（左右）：移動  
Bボタン：パンチ  
Aボタン：スライディング

※推奨ゲームパッド：Xinput対応ゲームパッド ELECOM JC-U3613MBK



# 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。

- ・ 鈴木里歩
  - ① プランナー
  - ② 企画・レベルデザイン・進捗管理・SE作成（一部）
- ・ 平澤匠真
  - ① プランナー
  - ② レベルデザイン・BGM作成（一部）
- ・ 土橋峡介
  - ① プログラマー
  - ② プログラム全般
- ・ 八幡亮太
  - ① 3Dデザイナー
  - ② ステージ背景・モデリング・モーション
- ・ 金子亜未
  - ① 3Dデザイナー
  - ② モデリング・エフェクト



# 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。

- ・ 横井春香
  - ① 3Dデザイナー
  - ② モデリング・モーション
- ・ 益田直希
  - ① 3Dデザイナー
  - ② モデリング
- ・ 杭折太
  - ① 2Dデザイナー（イラストレーター・UIデザイナー）
  - ② キャラクターデザイン・UIデザイン・タイトル背景・ストーリー背景・カットイン





# BREAK OUT



タイトル：ブレイクアウト  
ジャンル：2D横スクロールアクションゲーム  
ターゲット：物を壊してストレス発散したい方  
プレイ人数：1人  
制作期間：3ヵ月





# コンセプト

## 物や敵を「破壊する爽快感」

ただ壊せば良い、というわけではなく

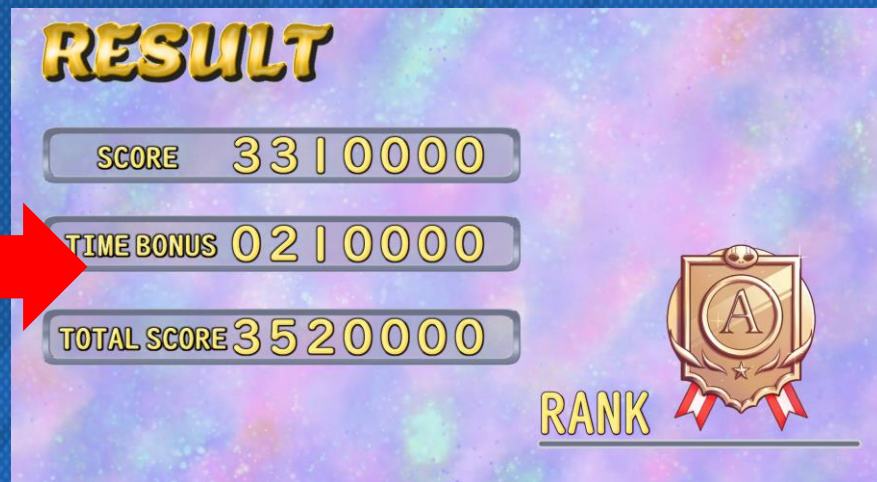
敵を避けつつ、  
物を壊したり・・・



壁を壊すのが先？  
それとも敵が先？

その場、その場で判断が大事！

最適な壊し方を見つけて、高ランクを目指そう！

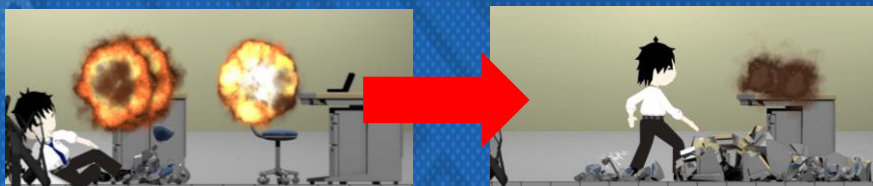




# システム

## 【スライディング】

①通常オブジェクト（物）を壊す



オブジェクトによって強度が違う！  
ただし、タイミングによっては1発で破壊することも可能  
適切なタイミングを見極めて1発破壊を目指そう！

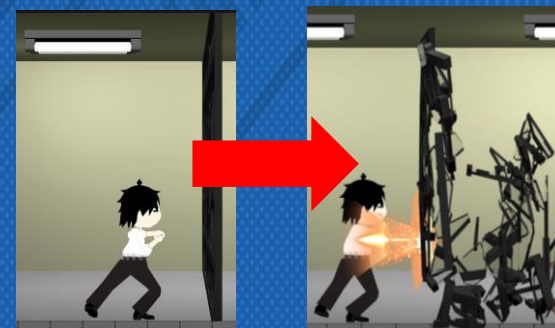
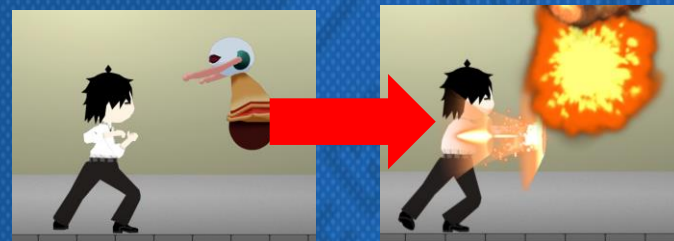
②敵を避ける



上段から来る敵は、避ける事が可能  
ただし、タイミングを見誤ると攻撃を喰らうので要注意

## 【パンチ】

①敵や特殊オブジェクトを壊す





# オブジェクト&敵

スコア加算

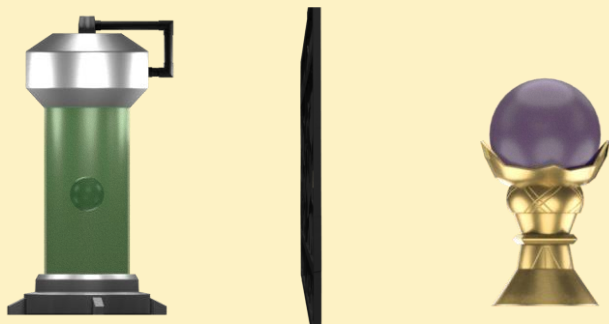
通常オブジェクト (スライディングで破壊)



強度

スコア加算

特殊オブジェクト (パンチで破壊)



タイム加算

敵 (パンチで破壊)

一直線に進んで来る敵

追尾してくる敵



接触すると



ノックバック



# ゲーム画面



- ①制限時間（秒）  
“0”になるとゲームオーバーになります。
- ②スコア  
各オブジェクトを破壊するごとに加算されます。
- ③コンボ数  
破壊していくごとにカウントされていきます。  
敵に攻撃を受けるとリセットされます。
- ④ボーナス  
一定コンボ達成すると時間が追加されていきます。





# 操作方法

