

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！

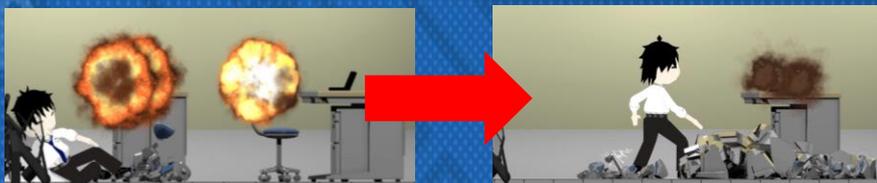




システム

【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！

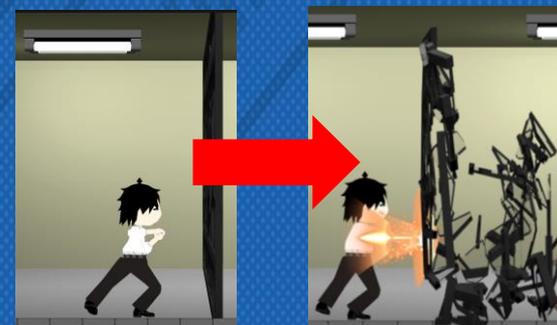
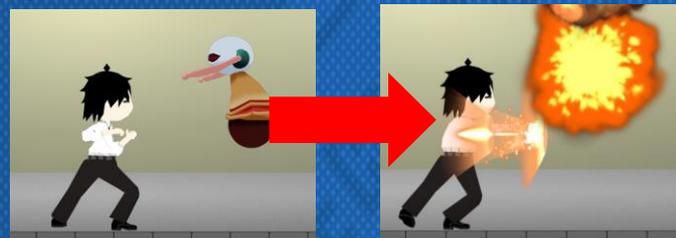
②敵を避ける



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

