



天守閣

チーム名：02(オニ)の集い
作品タイトル「天守閣」



ターゲット

中世日本、侍や武士が活躍する世界観が好きな方
テンポの良い戦闘を好むライトユーザー

プレイ人数

1人

ゲームの目的

敵を倒しながら階層を上り、最上層のボスを撃破する



ゲームクリア・勝利条件

城の最上層である天守に辿り着き、ボスを撃破する

ゲームオーバー条件

3つある残機を全て失う



開発進捗

バグをほぼ取り終えたマスター版です

備考・注意点

キーボードでの操作も可能ですが
ELECOM製コントローラーでのプレイを推奨します
他のコントローラーでの動作確認は出来ておりません



操作説明





スタッフリスト欄

- ・ 竹林幸輝
 - ① メインプランナー
 - ② 進捗管理、レベルデザイン、SE作成
- ・ 大内風香
 - ① サブプランナー
 - ② 発注書作成、ラフ作成、ギミック作成
- ・ 高清水大也
 - ① サブプランナー
 - ② SE選定、デバッグ
- ・ 佐藤尚史
 - ① メインプログラマー
 - ② インゲームの全て及び、アウトゲーム全ての本実装
- ・ 鈴木渉
 - ① サブプログラマー
 - ② タイトル画面及び、プロローグ画面の仮実装
- ・ 成田拓己
 - ① サブプログラマー
 - ② ゲームオーバー画面、ポーズ画面及び、エピローグ画面の仮実装
- ・ 笹倉翔成
 - ① 2Dデザイナー
 - ② キャラクターデザイン、一枚絵作成

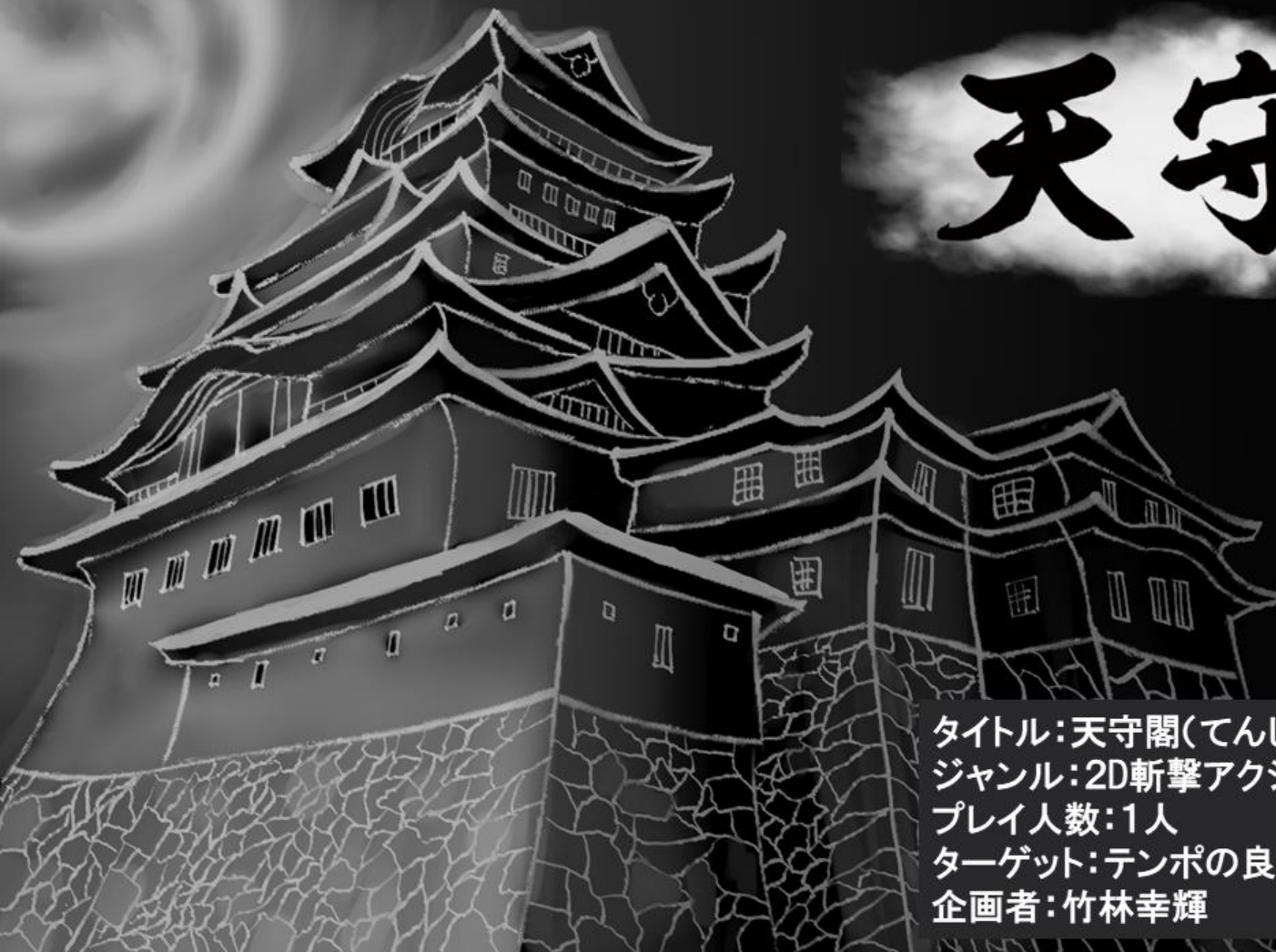


スタッフリスト欄

- ・ 柴戸恒
 - ① 3Dデザイナーリーダー
 - ② キャラモデリング、モーションデザイン、一枚絵作成
- ・ 福田海斗
 - ① 3Dデザイナー
 - ② モーションデザイン
- ・ 厩若桃香
 - ① 2Dデザイナーリーダー
 - ② キャラデザイン、一枚絵作成
- ・ 安座上楓
 - ① 2Dデザイナー
 - ② ロゴデザイン
- ・ 小鍛治瑠
 - ① 2Dデザイナー
 - ② UIデザイン、背景絵作成
- ・ 田村麗奈
 - ① 2Dデザイナー
 - ② ギミックデザイン、背景絵作成
- ・ 西原光祐
 - ① 2Dデザイナー
 - ② キャラクターデザイン



天守閣



タイトル:天守閣(てんしゅかく)
ジャンル:2D斬撃アクション
プレイ人数:1人
ターゲット:テンポの良い戦闘を好むライトユーザー
企画者:竹林幸輝



コンセプト

素早いアクションの選択を経て、敵を倒す**攻略感と達成感**

そのために



適切なアクションで敵を倒す



ギミックを利用して一網打尽に



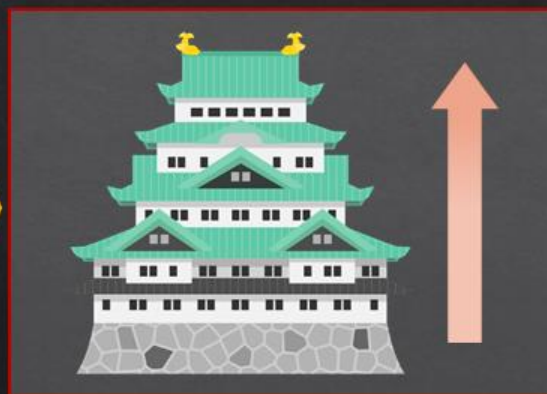
ゲームの流れ

勝利条件: ゴール地点への到達

敗北条件: 被ダメージによる残機切れ



敵を倒しながら



天守閣を目指し



ボスを倒そう



アクション

中段攻撃

広い踏み込みを持つ、武士に有効な攻撃

下段攻撃

出の早い忍者に有効な攻撃
忍者の投げるクナイも弾くことが出来る

回避

高速で後方に退くことが出来る
間合いを取り、敵の攻撃の隙を突くのにも有効

蹴り

盾兵の体勢を崩す際や、ギミックを使う際に有効

居合

敵を倒すことでゲージを溜めると発動可能
キャラ前方、一定範囲の敵に一撃必殺の斬撃を放つ





ギミック例

行灯

蹴り倒すことで
床一面が炎上し
同一フロアの敵を
まとめて倒せる





敵情報

武士

中世日本の鎧を身にまとった敵。中段攻撃が有効

忍者

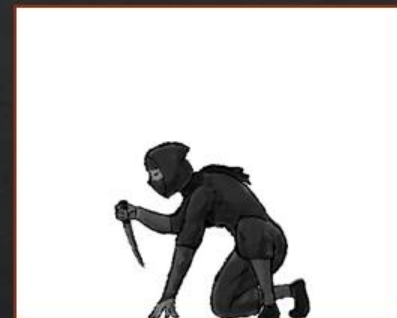
低い姿勢で切りかかってくる敵。下段攻撃が有効
クナイを投げるタイプ、毒を垂らしてくるタイプも存在

槍兵

間合いの広い攻撃を行ってくる敵
ステップを使って攻撃をいなすことが重要

盾兵

盾を構えた兵士。キックで体勢を崩した後か
居合でのみ、ダメージを与えられる





画面構成





操作方法





設定・補足



自機キャラ

ストーリー

主を持たない流浪の侍が
本作の主人公

悪政に苦しむ民の悲痛な声を聞き、
その現状に思う所があった彼は、諸悪の根源である領主の
居城へと単身で赴くことを決める。
領主の構える大天守へと辿り着き、自らの手で決着をつける
ことができるのか…

ボリューム

メインステージ1面
ボスステージ1面 を想定