



チーム名 : aGO PROJECT
作品タイトル 「SowZowGun's」



ターゲット

「作る」ことが好きな人(例えばMinecraftのような、ブロックを配置するゲームなど)

プレイ人数

1人

ゲームの目的

自分だけのオリジナルの銃を作成して、ステージをクリアしていくゲームです。
自由にブロックを造形して、作る楽しさを感じてもらうが目的です。



ゲームクリア・勝利条件

明確なクリアはありません。
(実質的にStage7のクリアがゲームのクリアになっている)
いろいろな銃を造形して、楽しむことに重きを置いています。

ゲームオーバー条件

ゲームオーバーは存在しません。プレイヤーは死ぬことがあるが、無制限に復活でき、銃の作成にも制限はないようになっております。何度でも挑戦できるように設計しています。



開発進捗

去年(2020)の12月から、開発をはじめ、3月末にver1.x、8月末にver2.x、現在でver3.xになり、開発終了する予定です。

備考・注意点

- ・マルチプレイは実装されていないため、coming soonとしています。
- ・プレイヤーはまず銃を作らなければならず(プリセットの銃は存在するが)、作成した銃を保存して、ステージに臨む必要があります。
- ・ C:\Users\●●\AppData\LocalLow\GProject\SowZowGun's"に銃のセーブデータ(json)が保存されます。
- ・ステージの途中でもメニュー(Esc)から銃の変更や、再設計が可能になっています。(ただし、ステージは最初からになります。)
- ・フルスクリーンかつ16:9の画面で遊ぶことを強く推奨します。



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。

スタート・メニュー画面
→マウス操作

ステージでの操作

WASD：前後左右への移動

Space：ジャンプ

左クリック：銃の発砲(長押しで連射可、銃に設定したディレイは長押しすることで待機時間が経過します。例：Delay：5 → 押し始めてから5秒後に発射)

E：アクション(ボタンを押す)

ESC：メニューを開く

ビルドシーンでの操作

チュートリアルを参照

メニュー画面のこのボタン→





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。

- ・ 原悠太郎
ゲーム制作に関わる作業すべて



企画書

作成していません。