



チーム名：  
作品タイトル「BIRD WAR」



# ターゲット

昔のシューティングゲームが好きな人

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

各地にいる取りを集めてエリア中央にいるボスを倒す



## ゲームクリア・勝利条件

真ん中のエリアにいるボスを倒す

## ゲームオーバー条件

自機の撃墜



## 開発進捗

完成済み

## 備考・注意点

各エリアには仲間になる鳥がいて、ボスのコアを破壊することで仲間になる。  
各エリアにいるコアを破壊することでボスが弱体化する。  
コアはステージを進めることで出現する。  
仲間になる鳥はそれぞれスキルがあるので自分に合った鳥を使う。



# 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。

移動、選択	十字キー
スキル	B
攻撃	SPACE
決定	エンター
ポーズ	Esc



# スタッフリスト欄

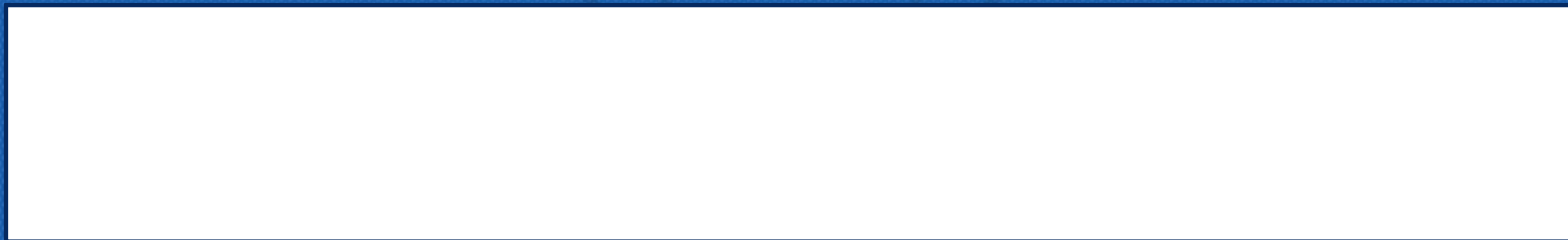
※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。
- ②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

## <記入例1>

- ・三浦伊織
  - ①プランナー
  - ②レベルデザイン、進行管理
- ・楼 文彬
  - ①プランナー
  - ②デザイナー
- ・下田平 舜
  - ①プログラマー
  - ②マップ制作
- ・麻谷 海斗
  - ①メインプログラマー
  - ②UI、マップ制作
- ・名越響
  - ①プログラマー
  - ②マップ制作

**以降のページに  
企画書を追加してください**





[空ステージ仕様書.xlsx - Google スプレッドシート](#)

[tgs\\_2D発注リスト.xlsx - Google スプレッドシート](#)