



チーム名 : BAD HEAD

作品タイトル「BAD HEAD制作委員会」



ターゲット

物を破壊することでストレスを発散できる方

プレイ人数

1人用

ゲームの目的

“クリアタイム”と”敵・ギミックの破壊率”をどれだけ高スコアを出せるか目指すゲーム



ゲームクリア・勝利条件

制限時間以内にゴールに到着すること

ゲームオーバー条件

- ・ 制限時間が0になる
- ・ 敵に当たる、穴に落ちる行為でダメージを2回くらう



開発進捗

ボリュームが少ない状況ではありますが、ゲーム内容としてはまとまっている状況です。

備考・注意点

- ・ PC対応のゲームで、以下のゲームパッドでプレイすることを想定しています。
※他のゲームパッドだとボタン配置が変わる問題が発生してしまう可能性があります

Xinput対応ゲームパッド JC-U3613Mシリーズ JC-U3613MBK

※背面に切り替えスイッチがあると思いますが、Xinput(X)に変更してください

- ・ ゲームの音量調整をユーザー側で行って頂く形になってしまっています。

[手順] 設定 → システム → サウンド → アプリの音量とデバイスの設定

[設定] “DxLib” の音量を ”5” に変更



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。

操作説明 OPERATION

ポーズ画面 閉じる ○ BACK

メニュー選択 (↑↓) ○

キャラクター移動 (←→) ○



○ START ポーズ画面 開く

○ Y 投げる

○ B 決定 / 叩きつけ

○ A キャンセル / ジャンプ

○ X 掴む



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。

- ・ 中野 俊哉
 - ① プランナー
 - ② レベルデザイン、進行管理、キャラクターデザイン、UIデザイン
- ・ 山脇 昂大
 - ① エンジニア
 - ② プログラム関連
- ・ 柴戸 恒
 - ① 3Dデザイナー
 - ② キャラモデリング、モーション作成
- ・ 西原 光祐
 - ① 3Dデザイナー
 - ② キャラモデリング、モーション作成
- ・ 福田 海斗
 - ① 3Dデザイナー
 - ② キャラモデリング、モーション作成



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。

- ・ 帋若 桃香
 - ① 2Dデザイナー
 - ② 2Dイラスト作成
- ・ 田村 麗奈
 - ① 2Dデザイナー
 - ② 2Dイラスト作成
- ・ 丸山 香織
 - ① 3Dデザイナー
 - ② キャラモデリング、モーション作成

**以降のページに
企画書を追加してください**





BAD HEAD

—— バッドヘッド ——

ジャンル : タイムアタックアクション
プレイ人数 : 1人
ターゲット : 物を壊すことでストレス発散できる方
企画者 : 中野 俊哉



コンセプト CONCEPT

ギミックや敵を『奪って、投げて、破壊する』爽快アクション!!



制限時間以内に
破壊とゴールを目指す

『スコアアタック要素』



敵やギミックを組み合わせ
全てを破壊する

『パズル要素』



システム SYSTEM

- 『**掴んで投げる**』に着目したシンプルアクション



相手の方向に向かって
掴みかかり...



敵・ギミックを掴んで
アイテムとして取得



敵・ギミックに向かって
投げる

- 『**投げる**』という部分に拡張する様々なアクション



敵・ギミックを使って
ハイジャンプ!!



敵・ギミックを使って
地面に向かって叩きつけ!!



敵キャラクター & ギミック

ENEMY & GIMMICK

● 敵キャラクター (全2種類)



[ボムライク]

当たると爆発する敵。
邪魔な砲台を壊すために使おう。



[スプリン]

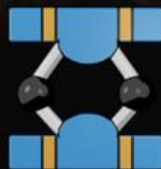
飛び跳ねていて掴みづらい敵。

● ギミック (全3種類)



[ハコブロック]

特徴は無いが投げやすいギミック



[ジャンプ台]

上に乗ると大きく跳ねるギミック



[砲台]

一定の方向に弾を撃つギミック



ゲームの流れ GAME FLOW

1. モードセレクト



◆ モードセレクト について

操作画面、チュートリアルで操作を覚えて、
ゲーム本編でスコアアタックします。

2. ステージ



3. ステージリザルト



◆ ステージ について

ステージに配置されている敵・ギミックを破壊していきます。
ステージ右端に到達すればクリアできます。

◆ ステージリザルト について

ステージクリアタイムと敵・ギミックの破壊数で
ステージクリア結果を評価します。



GAME MONITOR

ゲーム画面

<< ステージ画面 >>

① 制限時間

② 破壊率

③ 奪ったアイテム

④ プレイヤーのライフ



① 制限時間 (秒)

制限時間が"0"になるとゲームオーバーになります。

② 破壊率 (%)

敵・ギミックを破壊すると破壊率が上昇します。

③ 奪ったアイテム

敵・ギミックを掴むと奪ったアイテムに追加されます。

④ プレイヤーのライフ

敵の攻撃を受ける、穴に落ちるとライフが一つ減ります。
ライフが全てなくなると、ゲームオーバーになります。



操作説明

OPERATION

ポーズ画面 閉じる ○ BACK

メニュー選択 (↑↓)

キャラクター移動 (←→)



○ START ポーズ画面 開く

Ⓨ 投げる

Ⓑ 決定 / 叩きつけ

Ⓐ キャンセル / ジャンプ

ⓧ 掴む