

The Last Gladiator

[Click Here](#)

チーム名：折り紙屋

作品タイトル「The Last Gladiator」



ターゲット

爽快感を味わいたい人

プレイ人数

一人

ゲームの目的

出現する敵を倒しながら、最後に出てくるボスを倒すゲームです。



ゲームクリア・勝利条件

出現してくる敵を倒して最後のボスを倒すとゲームクリアです。

ゲームオーバー条件

プレイヤーのHP（画面左下のハート）が0になるとゲームオーバーです。



開発進捗

完成

備考・注意点

特になし



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。

タイトルでクリックすると次の画面へ移動します。

待機画面では音量調節をしたり、プレイヤーの見た目の確認をすることができます。

「Game Start」をクリックすることでゲーム画面へ移動します。

ゲームプレイ中にはWASDで移動できます。

移動中に左Shiftを押すことで走ることができます。

カメラは固定です。

左クリックで攻撃をできます。攻撃時には自動で近くの敵方向を向くようになっています。

左下の黄色いゲージがたまると左クリックで必殺技をつかうことができます。



スタッフリスト欄

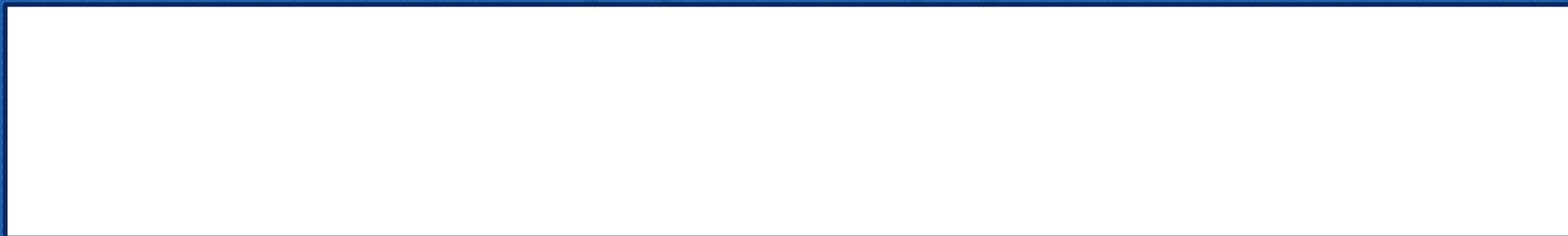
※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- 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>

- ・東原貴史
 - ①エンジニア
 - ②ゲーム全般の実装、進行管理
- ・小川涼太
 - ①UIデザイナー
 - ②UIの実装、レベルデザイン
- ・野口翔陽
 - ①デバッグ
 - ②挙動の確認

**以降のページに
企画書を追加してください**





ゲームの特徴

3D、アクション、俯瞰視点、ローポリ

ゲーム案

闘技場みたいなところで出てくる敵を倒す
すべて倒し切れればクリア
HPが0になればゲームオーバー
1ステージ完了
ステージ内を自由に移動
ステージにお宝があり、敵に取られたらゲームオーバー（プレイヤーはお宝を守る）

回復は定期的に回復アイテムがエリア上に出現してそれに触れれば回復
敵もhp制（hpバーがmobの上に出る感じ）

ゲーム操作

wasdで移動、攻撃時マウスで向き操作、クリックで攻撃、
{右クリックで強攻撃（ゲージがたまったら攻撃できるとか？）}

拡張要素

アイテムの実装
ボス敵の追加
武器の追加？



参考

マイクラダンジョンズ



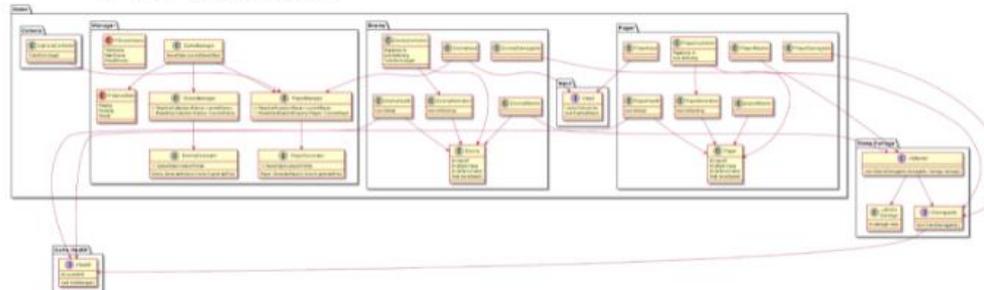
ゲームの流れ

- プレイヤーが中央にいる
- 四方八方から敵が押し寄せてくる
- 殴って撃退
- すべて倒せればクリア

ゲームに必要なもの

必要クラス

kamifutaがクラス図を作成します



参考にならないクラス図

