

# HELL BULLET BATTLE

ヘルバレットバトル

チーム名：学生バトルシューターズ  
作品タイトル「HELL BULLET BATTLE」



# ターゲット

ゲームが得意な方&シューティングが好きな方

# プレイ人数

2人

# ゲームの目的

片方のフィールドで相手から展開される弾幕を避けつつ、もう片方のフィールドで、相手に弾幕を展開し、相手の体力を0にする事



## ゲームクリア・勝利条件

相手の体力を0にする

## ゲームオーバー条件

自分の体力が0になる



## 開発進捗

完成（多少不具合あり）

## 備考・注意点

プレイする際Xboxコントローラーが2つ必要になります。予めご了承ください。  
キャラクターが正常に操作できない不具合がありますので、黄色いキャラクターを1P、緑のキャラクターを2Pキャラクターに設定してプレイしてください。尚、別のキャラクターを使用する場合、コントローラーを入れ替えてプレイしてください。



# 操作説明





# 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プランナー>

- ・秋葉智也 ②レベルデザイン、進行管理、仕様書、発注書作成
- ・西澤慶 ②レベルデザイン、進行管理、仕様書、画面遷移図作成

## <①プログラマー>

- ・松本和真 ②イベント実装、コントローラー対応、サウンドマネージャー制作
- ・山本佳武斗 ②弾幕の描画や操作時等の不具合修正、デバッグ、
- ・大長ルミナ ②弾幕スクリプト作成・実装、自機プレイヤー実装、UIや画像の差し替え
- ・小林勇樹 ②弾幕エディタ作成、デバッグ

## <①2Dデザイナー>

- 高橋紀香 ②自機キャラクター・背景の制作、UI・フォントの調整

**以降のページに  
企画書を追加してください**



# HELL BULLET BATTLE

4年 スーパーゲームクリエイター専攻  
秋葉智也

ジャンル：2D対戦型弾幕シューティング

プレイ人数：2人

プラットフォーム：PC

開発環境：Unity/C#

# コンセプト

- 避けと攻めが別々の画面、今までに無い**新感覚**のバトル

※このゲームにおける**新感覚**とは

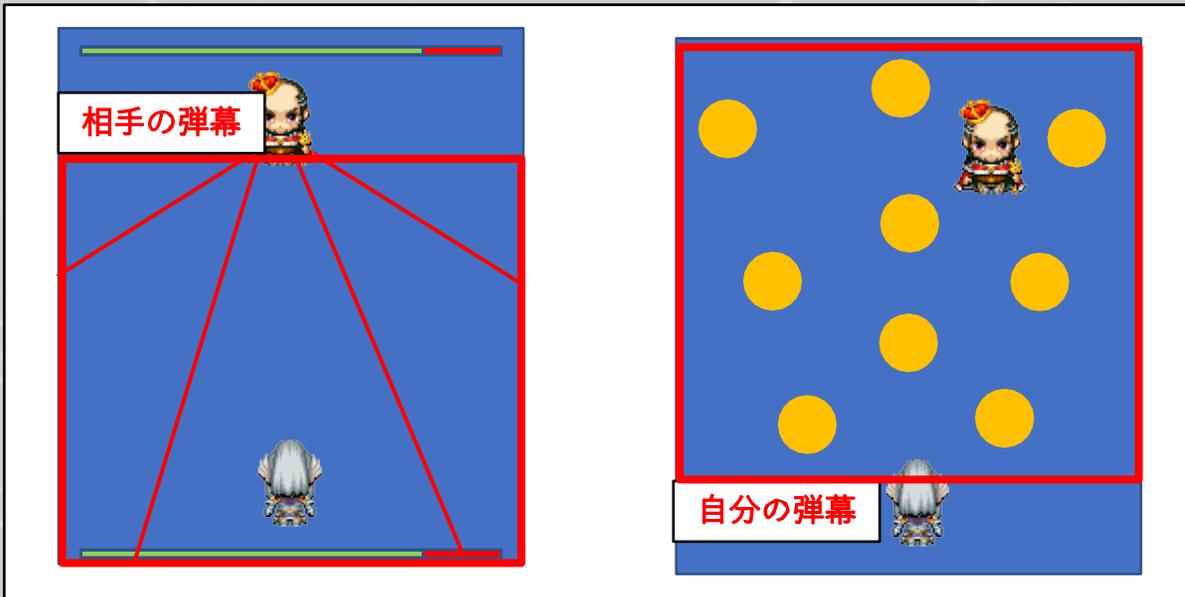
- 避けと攻めの画面を分けた事により発生する、「どちらの画面も見なければならぬ」という感覚の事。
- このゲームに置いては避けも攻めも重要です。避けだけに集中してても勝負が決まらず、攻撃だけ集中すれば、早々に被弾し、敗北してしまいます。

これらを踏まえ、プレイヤーには**新感覚**のバトルと、それに**勝利した時の達成感**を楽しんで頂きたいです。

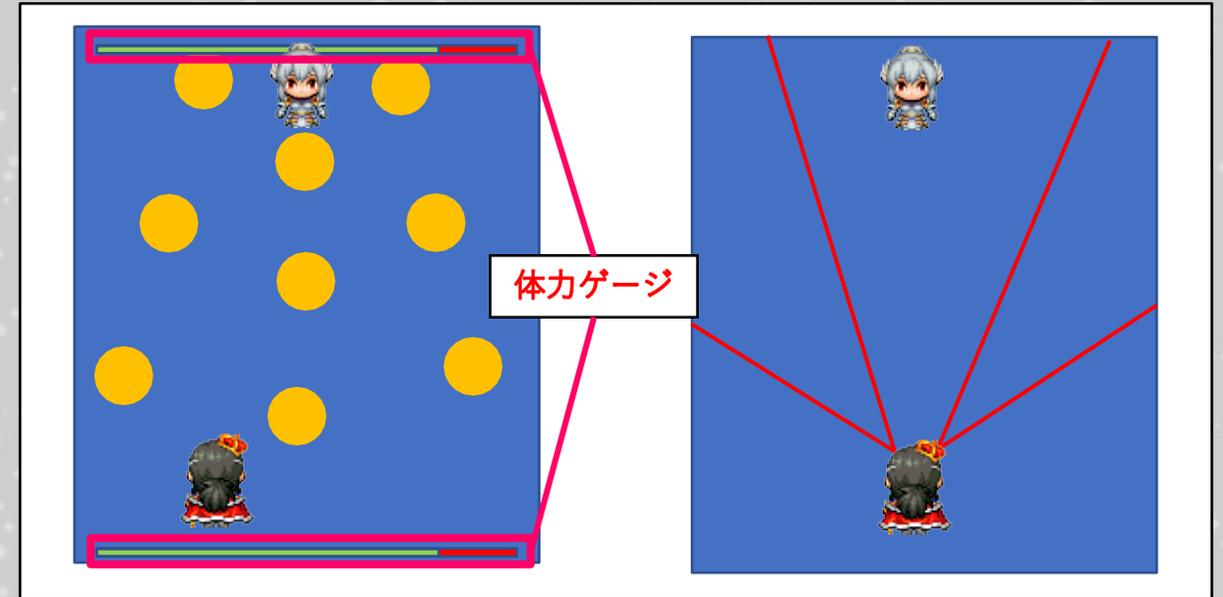
# ゲームの遊び方と目的

- 左画面で相手の弾幕を避けながら、右画面で相手に弾幕を送る
- 先に相手の体力を0にしたプレイヤーの勝利です。

自分の画面



相手の画面

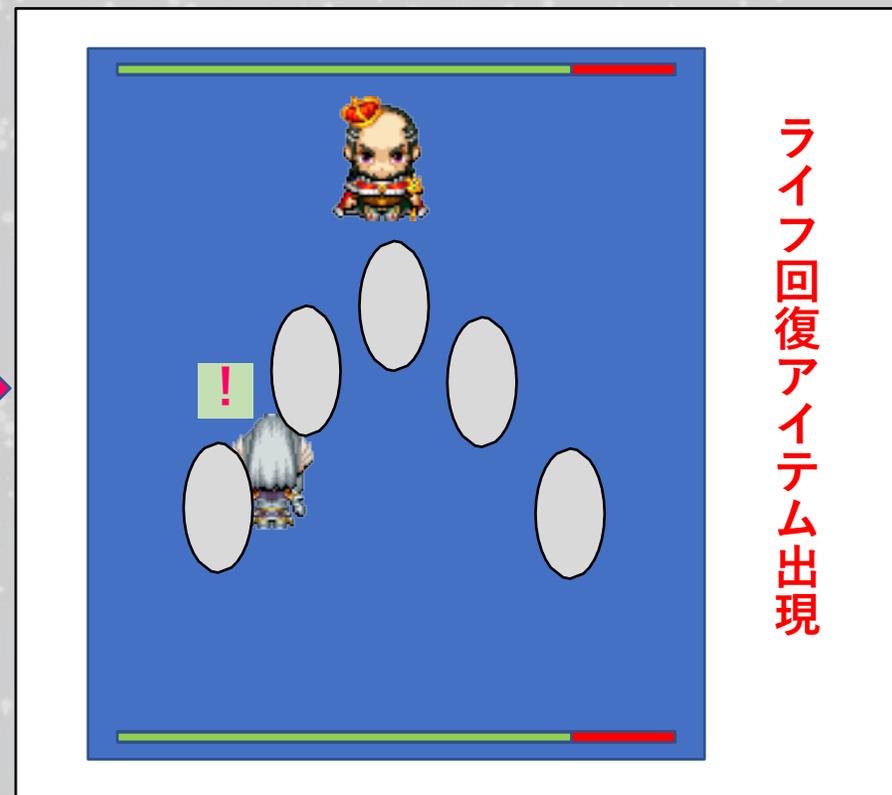
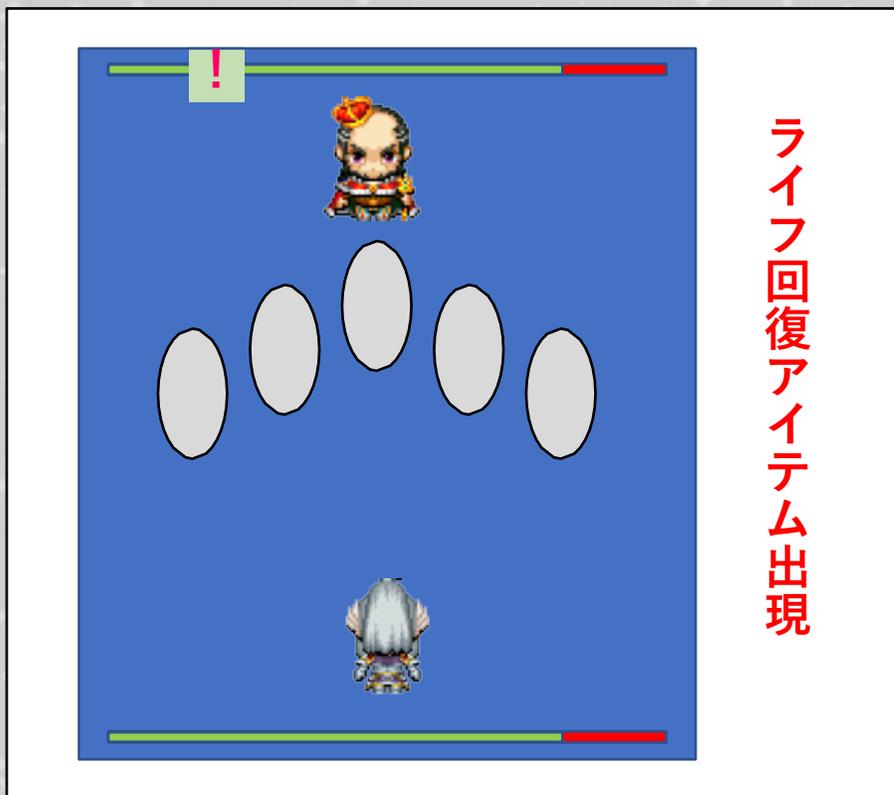


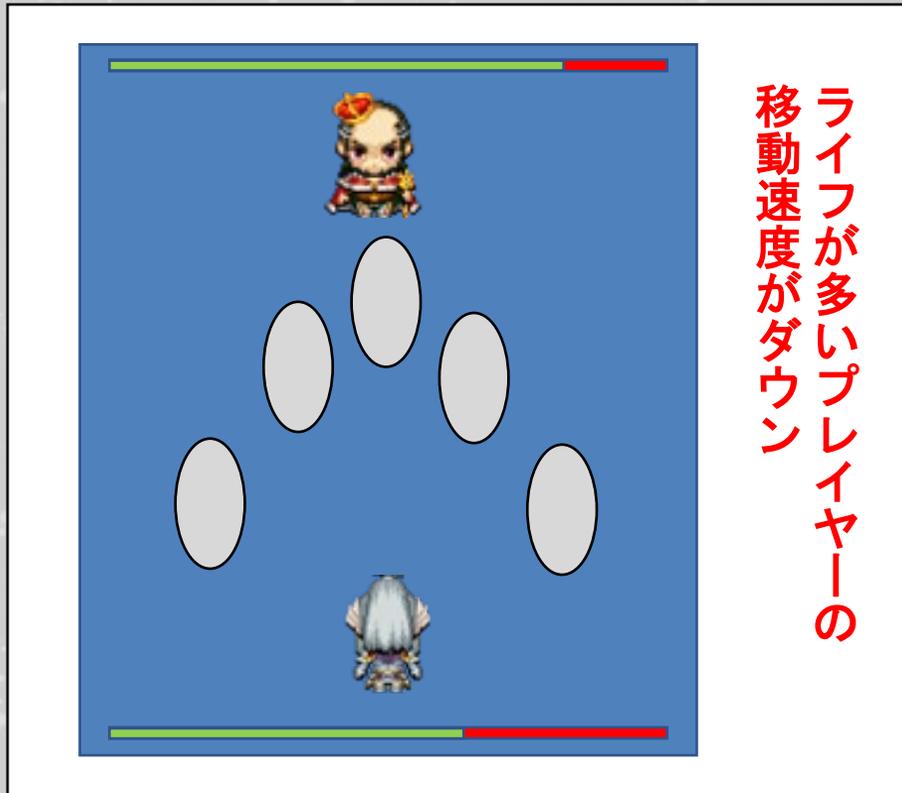
自分の右画面で相手に送った弾幕が、相手の左画面に表示されます。

# 試合を盛り上げる様々なイベント

- 試合中、ランダムで様々なイベントが発生。以下はその一例

下記のイベントの場合、画面上部からアイテムが落ちて来る。この場合、被弾のリスクを犯して取りに行くか、じっと耐えるかの駆け引きが生まれる。





ライフが多いプレイヤーの  
移動速度がダウン

有利プレイヤーデバフイベント



ダメージを与えたプレイヤーは  
相手のライフを吸収できる

不利プレイヤー逆転イベント

この他にも様々なイベントを予定

# 最後のあがきについて

体力が30以下になると発動可能  
発動後3秒間、高密度の弾幕を展開し続ける。  
相手を倒す事ができれば勝利となるが、  
避ける側が3秒間生き残れた場合、発動した  
プレイヤーの敗北となる。

