

The image shows a title screen for a game. The word "Spook" is written in a large, white, stylized font with a glowing yellow outline. The letter 'o' is replaced by a simple, cartoonish face with two dots for eyes and a jagged, toothy mouth. Below the title, the text "PRESS ANY BUTTON" is displayed in a smaller, white, sans-serif font. In the bottom-left corner of the screen, there is a small grey play button icon followed by the word "OPTION" in white. The background is black with a few small white specks, suggesting a starry night sky.

Spook

PRESS ANY BUTTON

OPTION

チーム名 : HighTide Kelp
作品タイトル 「Spook」



ターゲット

アクションゲームが好きな人 爽快なアクションが好きな人

プレイ人数

一人

ゲームの目的

次々と襲いかかってくる敵を倒しながらゴールを目指す横スクロールアクションです。敵に取り憑くというアクションを利用してコースクリアを目指してください。道中にいる敵には取り憑くことができ、取り憑き後には様々なアクションを繰り出す事ができます。様々なアクションを駆使して最奥にいるボスを倒し、ゴールにたどり着いてください。



ゲームクリア・勝利条件

一般的な横スクロールアクションと同様に、ステージを進んだ先にあるゴールにたどり着いたらゲームクリアとなります。

ゲームオーバー条件

敵の攻撃やギミックに当たるとダメージを受け、HPが0になるとミスになります。プレイヤーの残機が無くなるとゲームオーバーとなります。



開発進捗

第2ステージと新たな敵を追加しました。また、前回のフィードバックを受けてステージ選択画面や回復アイテムの実装なども実装しました。

備考・注意点

素早い操作を要求する場面があるのとキャラクターの操作のしやすさから、Xboxコントローラーでの操作を推奨しています。一応マウスとキーボードでの操作にも対応しています。



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。

操作方法（Xbox コントローラー）

インゲーム操作

移動

走り

ジャンプ

ゴーストダッシュ/取り憑き解除

取り憑き

ゴーストシュート

攻撃

扉に入る

メニュー画面表示切替

メニュー画面操作

項目選択

項目決定

メニュー画面閉じる

左スティック

進行方向に素早くスティック二度押し

Bボタン

Yボタン

ゴーストダッシュ時に敵に衝突

取り憑き時に発射方向を入力ながらRTボタン

アクション敵に取り憑いた状態でXボタン

扉の前でスティック上入力

スタートボタン

スティック上下

Bボタン

スタートボタン



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。

操作方法（マウス&キーボード）

インゲーム操作

移動

走り

ジャンプ

ゴーストダッシュ/取り憑き解除

取り憑き

ゴーストシュート

攻撃

扉に入る

メニュー画面表示切替

tabキー

WASD

進行方向に素早くキーボード二度押し

スペースキー

Eキー

ゴーストダッシュ時に敵に衝突

取り憑き時に発射方向を入力しながらQキー

敵に取り憑いた状態でマウス左クリック

扉の前でWキー

メニュー画面操作

項目選択

項目決定

メニュー画面閉じる

W S

Enterキー

tabキー



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。

- ・ 奥木聖和
 - ① プランナー
 - ② 企画作成 仕様書作成 ステージ作成 BGM SE選定
- ・ 長浜海斗
 - ① リードエンジニア
 - ② クラス設計 プログラム全体の監督 ステージライティング調整 ゲームシステム実装
- ・ 鈴木晴
 - ① エンジニア
 - ② プレイヤーアクション部分の実装 UIシステム実装 ステージギミック実装
- ・ 東原貴文
 - ① エンジニア
 - ② 敵キャラクターの挙動実装 ボスキャラクターの挙動実装
- ・ 本山昂暉
 - ① エフェクトデザイナー
 - ② ゲーム内エフェクト作成 一部マテリアル・シェーダー作成
- ・ 石田良祐
 - ① 3Dモデラー
 - ② ゲーム内背景オブジェクト作成 ステージ内背景作成

**以降のページに
企画書を追加してください**

