

ゲームタイトル

Guard rhythm

ガードリズム

ジャンル

落ち物ゲーム(パズル)

購買対象

頭脳派の人向け！

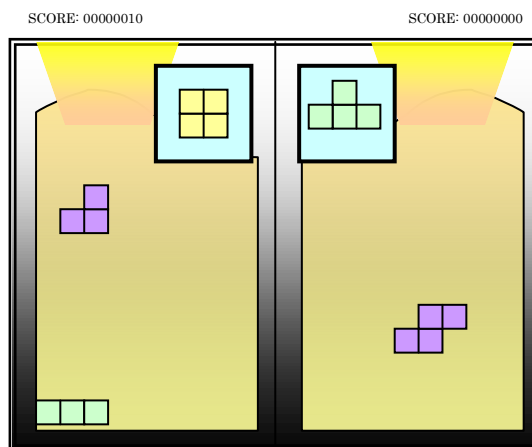
概要説明

次々現れるブロック風の落ち物を左右に動かし、  
横に一行、同色ごとに並べて消滅させていくゲーム！

内容(ストーリー)

西暦190年(仮)、プレイヤーの分身が異次元空間に落下し、異次元空間の門番と闘い脱出する落ち物ゲーム！

イメージイラスト



企画意図

色違いのブロックごとに組み合わせ、一列に並べて消滅させるという、ちょっと難度の高いゲームをプレイすることで、程よく脳を刺激させようと考えた頭脳派ゲームの企画。

また、生死を織り交ぜたストーリーを背景に、今までと一味違う緊張感が得られるなどの新鮮味が出ることを狙う。

キャッチコピー

生死を賭けた異次元からの脱出！

対応ハード

Windows98 以上

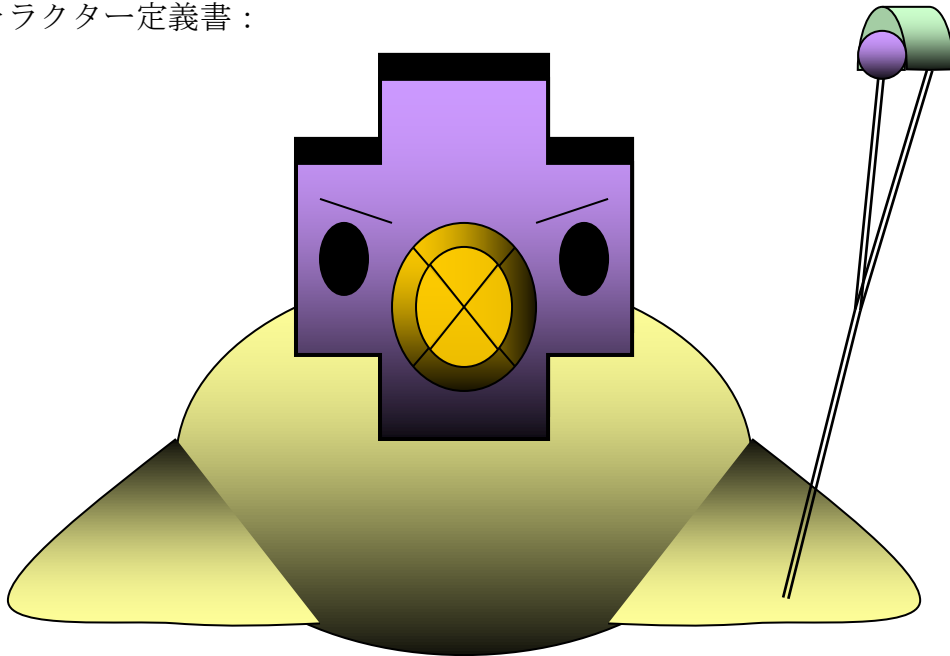
コントロール方法

十字キー：左右に移動させることができる。

Z キー：落下物の角度を変える。

エンターキーまたはスペースキー：落下物を落下させる。

キャラクター定義書：



キャラクター設定 (名前、出現場所、敵味方 等)

名前/ID：ホオ・ロギ/100

出現場所：闇の森羅付近。ほぼ道中。

敵味方：敵。闇の門番ホオ族の使者。

動作設定

最初は緩やかにスタートするが、プレイヤー側のスコアが溜まるごとに、落ち物の動作が激しくなる。

得点・パラメータ設定・その他

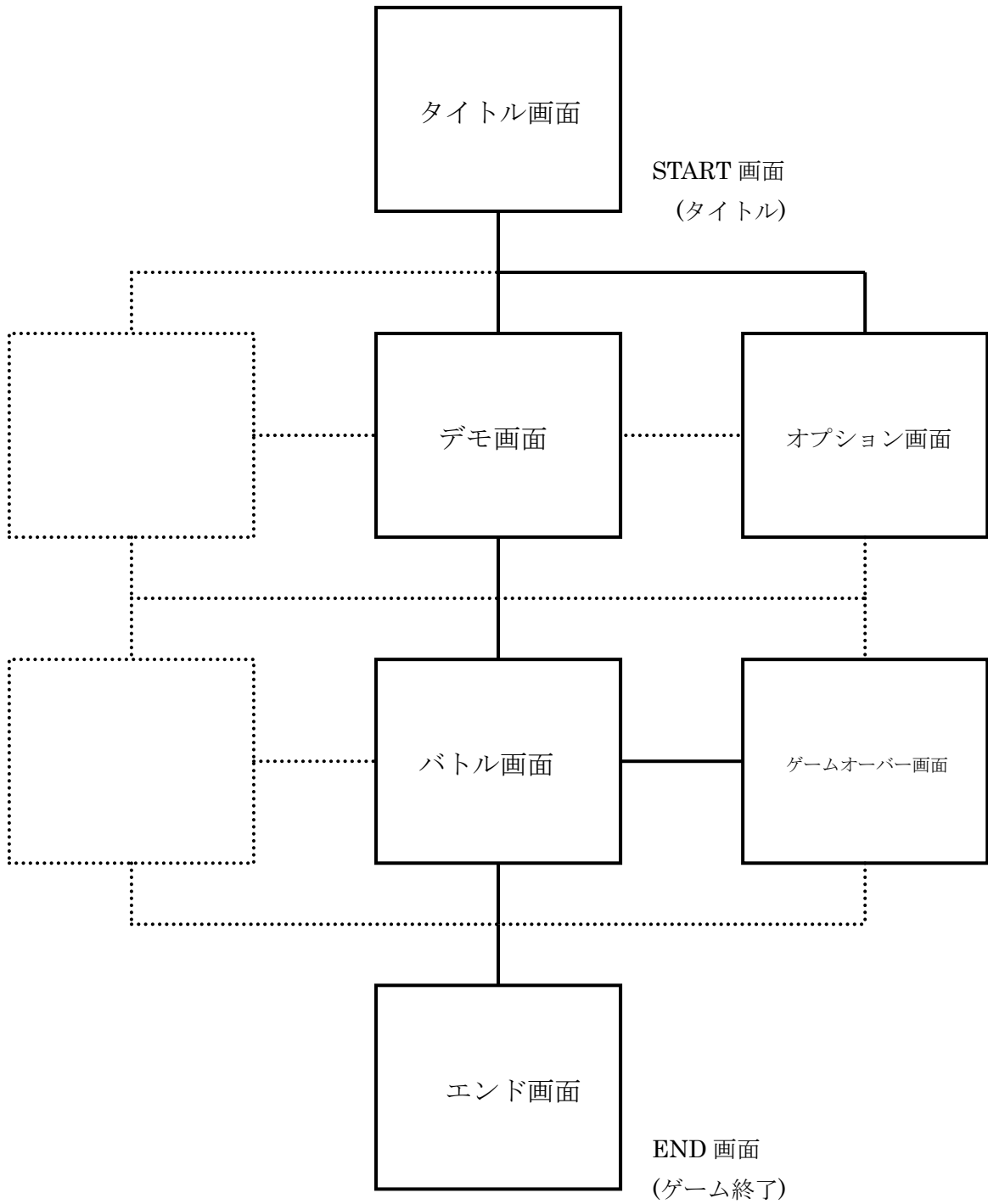
得点：プレイヤーが+1000ポイントまで溜まると、落ち物のスピードが速くなる。

レベル：5(12段階ある中の5、中ボスクラス)

その他：大人しい様で、気が荒い。頑固もの。

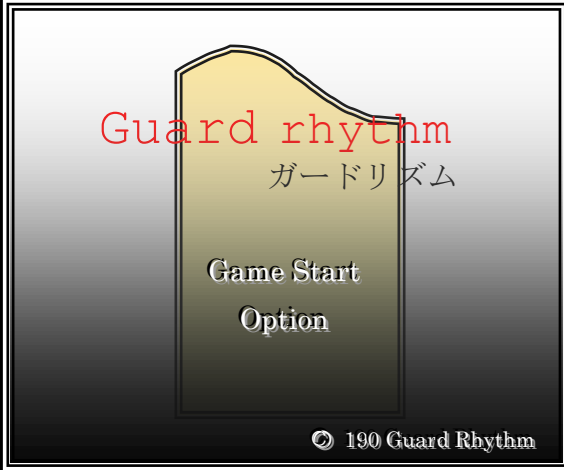
### 画面遷移図

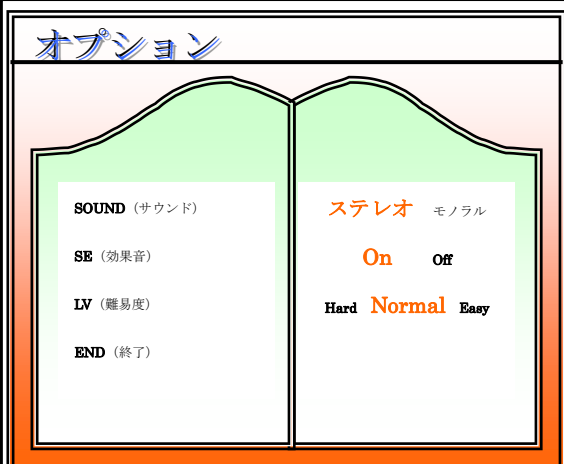
※下記の口に画面名を記入し、実線で流れを示す。



# SAMPLE ゲームの企画書 (P. 6)

画面レイアウト図：

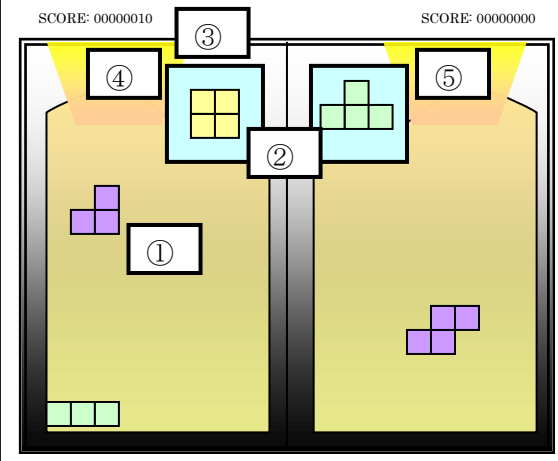
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 20%;">画面名</th> <td>タイトル画面</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>ゲームが始まると、タイトル画面に移行します。タイトル画面は、ゲームスタート、オプションと二分され、最初の分岐を統括する画面です。</p> <p><b>Game Start</b>(デモ画面参照)：</p> <p>ゲームが開始されます。</p> <p><b>Option</b>(オプション画面参照)：</p> <p>ゲーム中の設定を変更します。</p> </td> </tr> </table>	画面名	タイトル画面	<p>ゲームが始まると、タイトル画面に移行します。タイトル画面は、ゲームスタート、オプションと二分され、最初の分岐を統括する画面です。</p> <p><b>Game Start</b>(デモ画面参照)：</p> <p>ゲームが開始されます。</p> <p><b>Option</b>(オプション画面参照)：</p> <p>ゲーム中の設定を変更します。</p>	
画面名	タイトル画面				
<p>ゲームが始まると、タイトル画面に移行します。タイトル画面は、ゲームスタート、オプションと二分され、最初の分岐を統括する画面です。</p> <p><b>Game Start</b>(デモ画面参照)：</p> <p>ゲームが開始されます。</p> <p><b>Option</b>(オプション画面参照)：</p> <p>ゲーム中の設定を変更します。</p>					

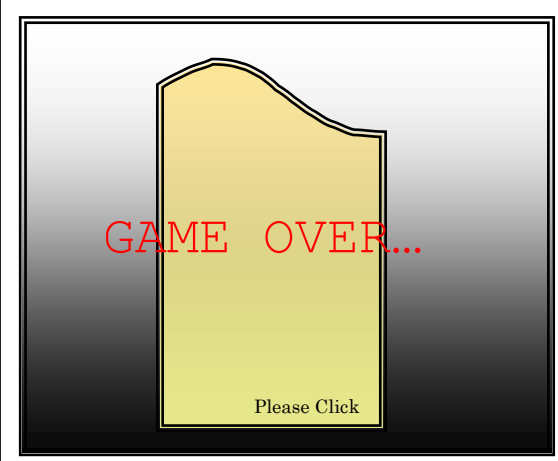
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 20%;">画面名</th> <td>オプション画面</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>ゲーム本編の各種設定の変更を行います。各項目に関しては以下の通りです。</p> <p><b>SOUND</b>(サウンド)：ゲーム中のサウンドをステレオ・モノラルに切り替えます。</p> <p><b>SE</b>(効果音)：ゲーム中の効果音を切り替えます。</p> <p><b>LV</b>(難易度)：ゲーム中の難易度を切り替えます。</p> <p><b>END</b>(終了)：オプションを終了し、タイトル画面に戻ります。</p> </td> </tr> </table>	画面名	オプション画面	<p>ゲーム本編の各種設定の変更を行います。各項目に関しては以下の通りです。</p> <p><b>SOUND</b>(サウンド)：ゲーム中のサウンドをステレオ・モノラルに切り替えます。</p> <p><b>SE</b>(効果音)：ゲーム中の効果音を切り替えます。</p> <p><b>LV</b>(難易度)：ゲーム中の難易度を切り替えます。</p> <p><b>END</b>(終了)：オプションを終了し、タイトル画面に戻ります。</p>	
画面名	オプション画面				
<p>ゲーム本編の各種設定の変更を行います。各項目に関しては以下の通りです。</p> <p><b>SOUND</b>(サウンド)：ゲーム中のサウンドをステレオ・モノラルに切り替えます。</p> <p><b>SE</b>(効果音)：ゲーム中の効果音を切り替えます。</p> <p><b>LV</b>(難易度)：ゲーム中の難易度を切り替えます。</p> <p><b>END</b>(終了)：オプションを終了し、タイトル画面に戻ります。</p>					

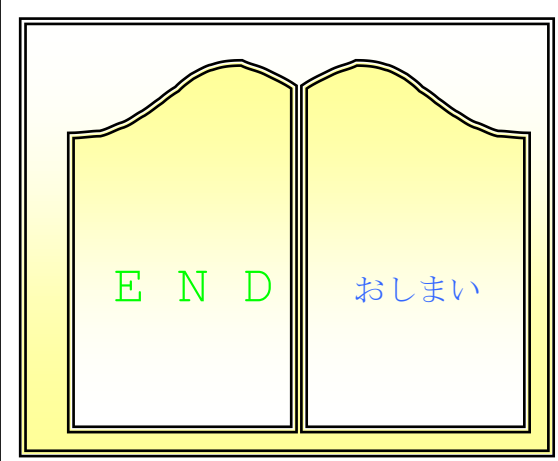
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 20%;">画面名</th> <td>デモ画面</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>タイトル画面で、<b>Game Start</b> の項目を選択すると、最初にデモ画面が始まります。ストーリーの流れに沿って、対戦相手に勝負を挑む過程がデモ表示で流れます。</p> <p>デモが終わると、バトル画面に移行します(P.8 のバトル画面参照)。</p> </td> </tr> </table>	画面名	デモ画面	<p>タイトル画面で、<b>Game Start</b> の項目を選択すると、最初にデモ画面が始まります。ストーリーの流れに沿って、対戦相手に勝負を挑む過程がデモ表示で流れます。</p> <p>デモが終わると、バトル画面に移行します(P.8 のバトル画面参照)。</p>	
画面名	デモ画面				
<p>タイトル画面で、<b>Game Start</b> の項目を選択すると、最初にデモ画面が始まります。ストーリーの流れに沿って、対戦相手に勝負を挑む過程がデモ表示で流れます。</p> <p>デモが終わると、バトル画面に移行します(P.8 のバトル画面参照)。</p>					

# SAMPLE ゲームの企画書 (P. 7)

画面レイアウト図：

 <p>SCORE: 00000010      SCORE: 00000000</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">画面名</th> <td>バトル画面</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>上からブロック風の落ち物が落下してきます。先に積み上がると負けとなります。</p> <p>各種画面に関しては以下の通りです。</p> <p>① ブロック風の落下物。</p> <p>② 次の落下物。</p> <p>③ 現在のスコア。</p> <p>④ プレイヤー。</p> <p>⑤ 対戦相手。</p> </td> </tr> </table>	画面名	バトル画面	<p>上からブロック風の落ち物が落下してきます。先に積み上がると負けとなります。</p> <p>各種画面に関しては以下の通りです。</p> <p>① ブロック風の落下物。</p> <p>② 次の落下物。</p> <p>③ 現在のスコア。</p> <p>④ プレイヤー。</p> <p>⑤ 対戦相手。</p>	
画面名	バトル画面				
<p>上からブロック風の落ち物が落下してきます。先に積み上がると負けとなります。</p> <p>各種画面に関しては以下の通りです。</p> <p>① ブロック風の落下物。</p> <p>② 次の落下物。</p> <p>③ 現在のスコア。</p> <p>④ プレイヤー。</p> <p>⑤ 対戦相手。</p>					

	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">画面名</th> <td>ゲームオーバー画面</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>プレイヤー側が、ブロック風の落ち物を上まで積み上げてしまうと、左図のようにゲームオーバーとなります。</p> </td> </tr> </table>	画面名	ゲームオーバー画面	<p>プレイヤー側が、ブロック風の落ち物を上まで積み上げてしまうと、左図のようにゲームオーバーとなります。</p>	
画面名	ゲームオーバー画面				
<p>プレイヤー側が、ブロック風の落ち物を上まで積み上げてしまうと、左図のようにゲームオーバーとなります。</p>					

	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">画面名</th> <td>エンド画面</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>全てのステージをクリアすると、左図のようなゲームの終了画面が表示されます。</p> </td> </tr> </table>	画面名	エンド画面	<p>全てのステージをクリアすると、左図のようなゲームの終了画面が表示されます。</p>	
画面名	エンド画面				
<p>全てのステージをクリアすると、左図のようなゲームの終了画面が表示されます。</p>					