

夜叉の暗刃

プラットフォーム

PC

ジャンル

ステルスアクションゲーム

ターゲット

アクションゲームが好きな人

制作者

福岡情報ITクリエイター専門学校
ゲームクリエイターコース 二年 石橋叶恵

背面からの奇襲攻撃 ①

『しゃがみ』や『ローリング』で
進むと敵から見つかりにくい



敵が後ろを向いている間に近づく



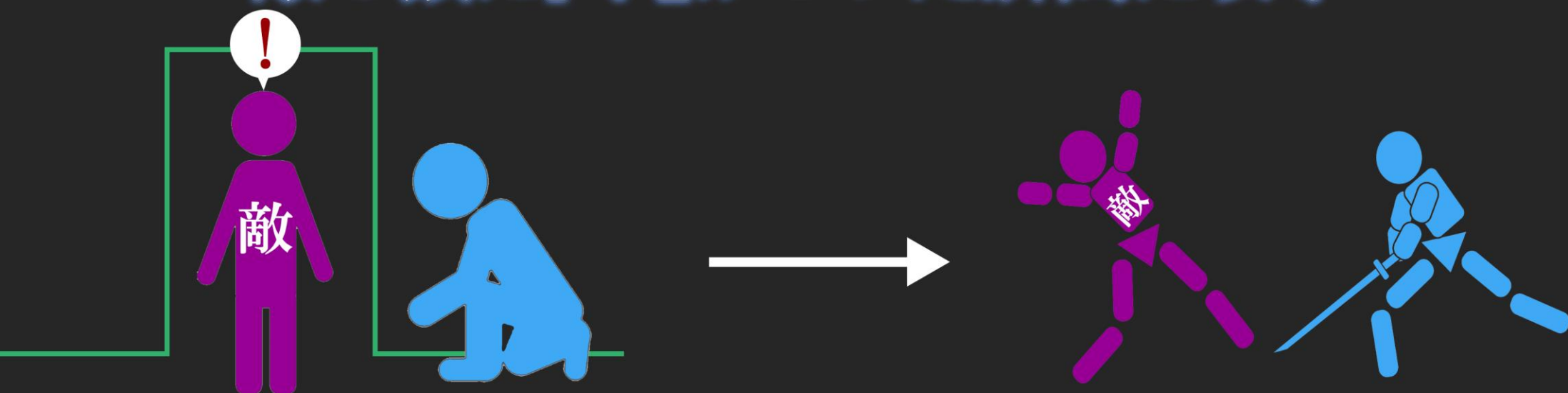
敵の視野内に入りすぎるとばれてしまう

ゲームオーバー



背面からの奇襲攻撃 ②

敵の頭に『！』がついた瞬間に攻撃



タイミングが遅すぎると返り討ちにあってしまう

ゲームオーバー



早撃ちゲームのような一瞬のボタン判定

背面からの奇襲攻撃 ③

派手なエフェクトと攻撃で敵を一掃せよ！

一定数奇襲を成功させると

バーサーカーモードへ



バーサーカーモード中は敵を無双！

ゲーム画面イメージ

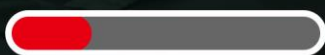
ゲームパッド操作



三人称視点

制限時間

99:99



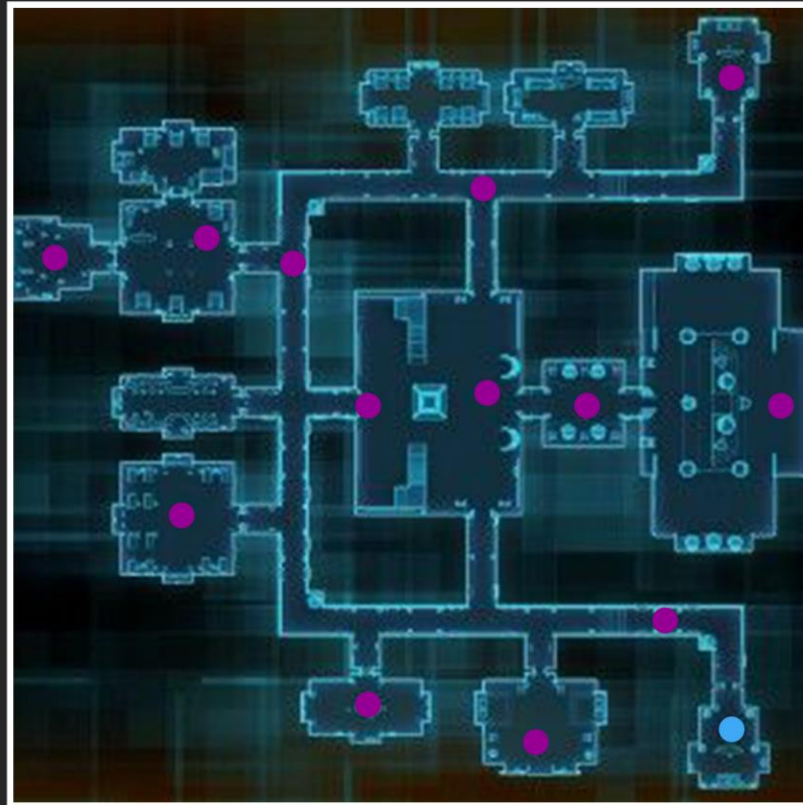
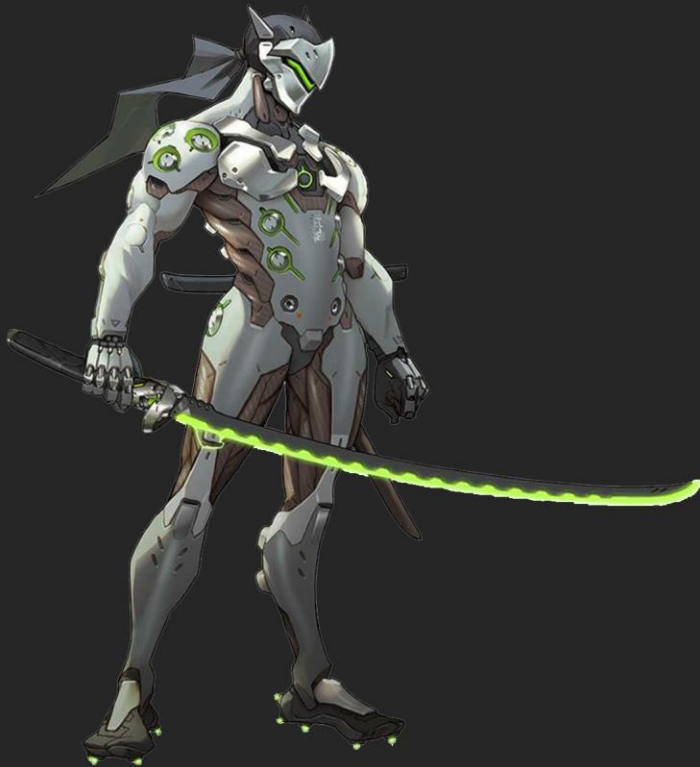
20/50

バーサーカーメーター
(バーサーカーモードになるためのメーター)

現在の敵の討伐数/残り敵数

ゲーム目標

制限時間内にフィールド上に
配置されている敵を全滅させる



● 敵
● 自分

