

# NINJA BOMB FALL



ジャンル

ターゲットユーザー

対応プラットフォーム

プレイ人数

: アクション

: 日本の忍者が好きな海外の方

: iOS/Android

: 1人



福岡デザイン&テクノロジー専門学校  
ゲームプランナー専攻  
1年 下村 璃久

# ゲームコンセプト

回避アクション

×

忍者

アメリカ人の日本魂を呼び起こす

空から落ちてくる爆弾の弾幕と  
その爆風から逃げまくろう！



# ゲームルール①

師匠が爆弾を投げてくるので、爆発に当たらないよう予想着地点を避ける。

ステージ上のランダムに爆弾が飛んでくる



爆弾が投げられた後に、予想着地点が表示される。



飛んできた爆弾からの爆風を避け切る。



爆風に当たると**中心からの距離**によってダメージを受けてしまう。



HPバーがすべて削られた時点でゲームオーバー。



※ 画像は全てイメージです。

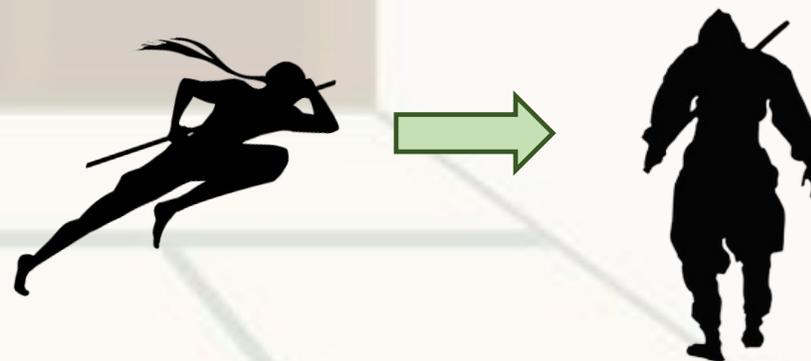
# ゲーム操作

画面のどこでも操作することができる



画面上をフリックすることで回避することができる。

だが、連続で使用すると忍者が疲れて通常移動が遅くなってしまう…



## ゲームルール②

爆弾の大きさには三種類あり、その大きさによって、爆風の大きさも変わる。

ミサイル



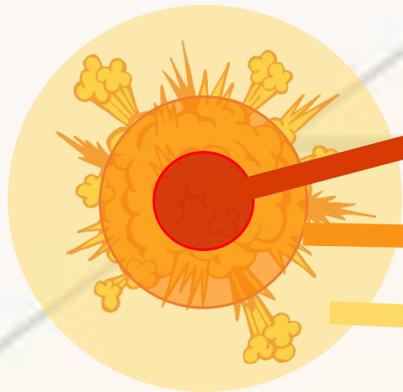
爆弾



手榴弾



爆風は中心からの距離によって、ダメージが変わる。



HPを100%  
削りきる。

HPを50%  
削られる。

HPを20%  
削られる。

# ゲームルール③

落ちてくるのは爆弾だけじゃない！  
「ハンバーガー」を取るとHP回復！

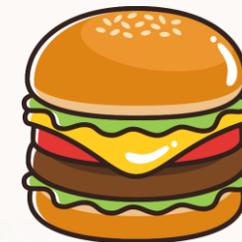


## ハンバーガー

「ハンバーガー」がステージ上に  
出現することがある！

ハンバーガーに触れるとHPを少し  
(25%程度)回復してくれる。

アメリカのソウルフードで  
回復しながら好記録を  
目指そう！



# ゲームルール④

1 ゲームクリアするごとにステージ難易度  
ステージのギミックが変化する！

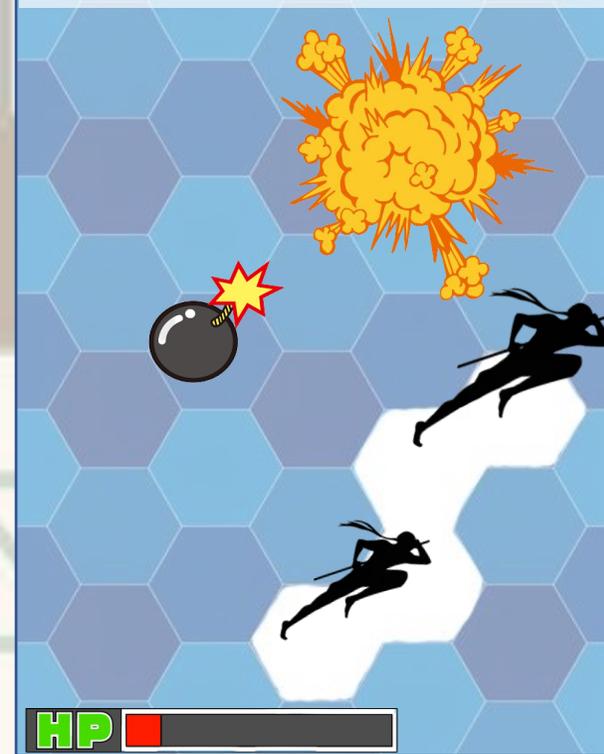
爆弾の数が増えたり…



回復があまりなかったり…



通った跡に穴ができて  
移動できる場所が制限されて  
しまったり…

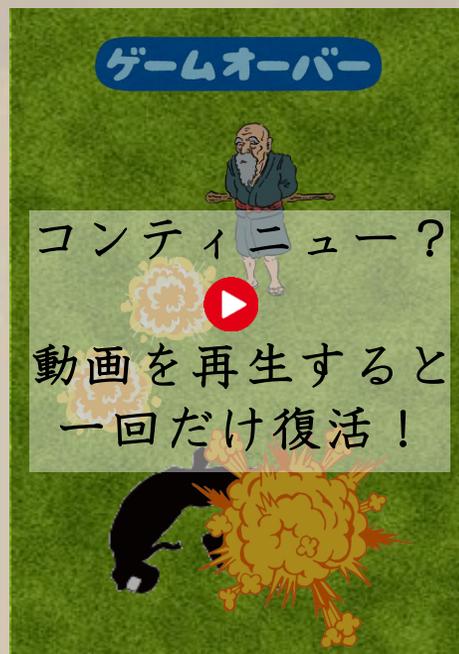


# マネジメントと 広告の見せ方

ゲームオーバーしてしまったとき、  
広告を見ることで一回だけ復活する  
ことができる。

広告でゲーム開始早々にゲーム  
オーバーになる動画を見せて、  
「俺ならもっと上手くやれる」  
と思わせる。

※ 画像は全てイメージです。



復活!



俺ならもっと  
うまくやれる!

