



■チーム体制

- ✓ チーム名：名も無き職人たち
- ✓ プランナー1人、プログラマー1人、デザイナー1人
- ✓ 開発期間：約2週間

■作品解説

- ✓ 使用ツール：Unity
- ✓ ジャンル：パズル
- ✓ 解説：潰れそうな料理店を救うため、至高のからあげを作るパズルゲームです。

■開発進捗

- ✓ メインゲームは全12ステージ。スコアアタックではランキング機能を実装しています。
- ✓ エフした点はアンロック要素です。ゲーム内容はシンプル故に単純なので遊び手を飽きさせないようにプレイ感の変化にこだわりました。
- ✓ 今後のブラッシュアップ等については、他のプロジェクトの進行中という事もあり一旦完成としています。

■アピールポイント

最も見てほしいところは「メインゲーム」です。ゲームデザインはシンプルで分かりやすく導入はスムーズに、ストーリー形式とアンロック要素で継続性の確保を狙っています。是非エンディングまでプレイしてみてください。想定プレイ時間は12分程度です。

