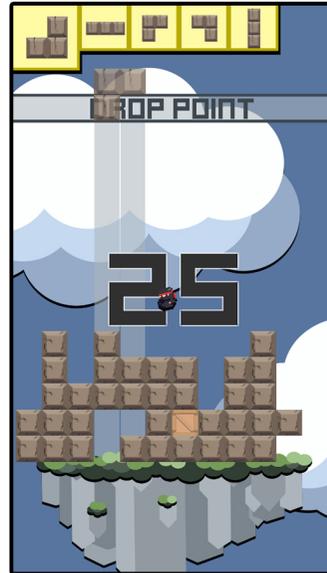


# 12.BlockPress

ゲーム

企画書



## ■ 作品解説

使用ツール:メイン Unity 2019 4.0f 1  
画像 Photoshop  
SE Game Synth

作品概要:ジャンル 非対称型対戦ゲーム

ゲーム概要 「ブロックを落とす側」 Dropperと  
「ブロックを避ける側」 Escaperに分かれ  
対戦するアクションパズルゲーム

## ■ 開発体制

開発人数:3人(同プランナー学科から役割を分け、開発)

開発期間:1ヵ月半

## ■ 開発進捗

苦労した点:TGSに向けて企画からプロジェクトを立ち上げたが  
チーム員が集まらず、当初2人で開発が始まった点

今後の展開:オンライン対戦に対応をさせ、リリースを予定

## ■ アピールポイント

既存のゲームシステムを利用するというのがコンセプトなので、  
新しさという面では薄いですが、ゲームとしての楽しさを  
追求して、企画、開発を進めました。