



## ゲームの目的

制限時間までにハイスコアを目指す。

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

自機を操作してタルを壊す。連続して壊すとコンボボーナスが入る。スコアが一定値を超えると制限時間が伸びる。タルをたくさん壊すとフィーバータイムになり、大量のタルが出てくる。



## ゲームクリア・勝利条件

特になし。

## ゲームオーバー条件

制限時間が0になる。



## 開発進捗

完成済

## 備考・注意点

どのブラウザでも開けますが推奨ブラウザはGoogle Chromeです。  
立ち上げると三角マークが現れるのでクリックして、z,x,カーソルキーで操作してください。  
音量の調節などはゲーム内でできないため、システム側で調節してください。



# 操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

- ・メニュー画面

z/x : 開始

- ・ゲーム画面

カーソルキー : 移動

z : 突進 (スコアの高い緑のタルが吹っ飛ばせる)

Enter : ポーズ

- ・ポーズ画面

カーソルキー上下 : 項目の選択

z, x : 決定



# スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。

②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

・山本 航

①プランナー、エンジニア、デザイナー、サウンドクリエイター

②全部

**以降のページに  
企画書を追加してください**



一人で開発したため企画書などは無く、開発コンセプトなどを以下にまとめます

・開発コンセプト

カジュアルなミニゲーム。単純で爽快なゲーム。

・ゲームデザイン

デスなどの要素を入れると避けゲーのようになり、爽快さが薄れると感じたので制限時間という要素をゲームオーバー要因にした。

できるだけ破壊や暴走といったイメージでデザインした。

牛などは楕円などの描画関数を使い、滑らかで迫力のあるアニメーションに仕上がったが、単色になってしまった。しかし、そのことがむしろ全体的にすっきりとした印象を与えたので開発していて少ない色でわかりやすい見た目を意識した。

その時期に“APE OUT”というゲームをプレイしていて表現の参考にした。



一人で開発したため企画書などは無く、開発コンセプトなどを以下にまとめます

**このゲームはこちらのサイトからもプレイできます**  
**<https://www.lexaloffle.com/bbs/?tid=42089>**