



# ターゲット

パズルゲームとアクションゲームを楽しみたい方

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

- プレイヤーとなるボールを増殖させ、障害物を避けながらゴールを目指す



## ゲームクリア・勝利条件

+5や×2などのアイテムを取ることでプレイヤーの数を増やし、  
ゴールまでたどり着ければステージクリア

## ゲームオーバー条件

針などにあたるとプレイヤーは消えてしまう。  
プレイヤーがいなくなるとゲームオーバー。  
同じステージを最初からやり直すことになる。



## 開発進捗

プロトタイプとして、ステージ5まで作成。

## 備考・注意点

グラフィックや雰囲気などは大幅に変更する予定です。  
また、増殖させすぎるとゲームが重くなってしまいう問題にも対処する予定です。



# 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。

十字キー左右もしくはA,Dキー …左右移動

十字キー上 もしくは W キー …ジャンプ

Rキー …リスタート

Pキー …ポーズ

エンターキー …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。

・勝又翼

①エンジニア

②プレイヤー・アイテムの挙動

・平塚大和

①プランナー

②ステージ制作・BGMやSEの選定

・服部陸

①エンジニア





②メニュー画面実装・UI



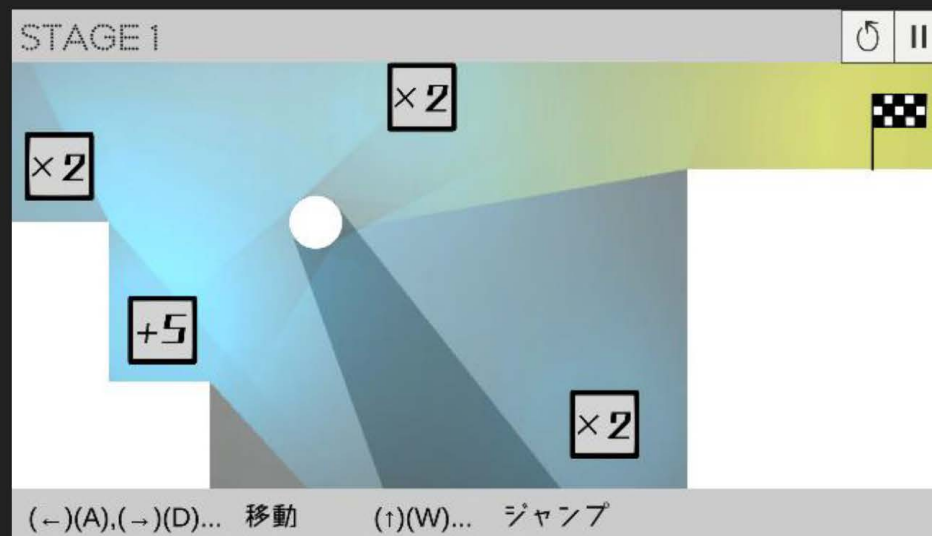
# 「増えルーボ」

- ボールを増殖させて障害物を避けながらゴールを目指すゲーム
- 操作説明 (←)(A),(→)(D)...移動  
(↑)(W)...ジャンプ

## アイテム一覧

- ボールが5つ増える 
- ボールが2倍になる 
- 触れるとボールが減る 
- ゴール 

## ゲーム画面





# 初期コンセプトシート

<b>プロダクトアイデア(ベネフィットを実現するアイデア)</b>	
ゲーム概要(誰が、どこで、[ ]して(手段)、[ ]する(目的)):	
プレイヤーを増殖させて障害物を避けながらゴールを目指すゲーム	
ゲームの流れ/操作(手順)	
アイテムを獲得してプレイヤーを増殖させる 増やしたことにより障害物を進めるようにする 罠などでプレイヤーを減らす 最終的にゴールしたらクリア	
機能・モード:	
タイムを実装し、タイムアタックをする	
プラットフォーム:	PC
<b>カテゴリー(何であるかがわかる最小限の名詞)</b>	
【	パズルアクションゲーム】
	なので、
<b>ベネフィット(得られるよい事、~できる)</b>	
プレイヤーが得られる感情/体験(面白さ、楽しさ)	
増殖させたことにより先に進むことができるようになる面白さ	
プレイを見ている人、一緒にプレイする人が得られる感情/体験	
どんどんプレイヤーが増殖していく見目が面白い	
役に立つ事、得られる実利	
集団を操るという体験を味わえる	
<b>ターゲット(得られるベネフィットから想像する)</b>	
集団を率いる人	

<b>イラスト(画面イメージ)</b>	<b>イラスト(プレイ風景イメージ)</b>
その他特徴(~なので、~できる)/箇条書きで記述	
人数を多く残してクリアすることでの達成感も味わうことができる。	
補足メモ	
3D実装でもよさそう	