



ターゲット

30～50代 中年層

プレイ人数

ソロプレイ

ゲームの目的

突如訪れたモンスターたち、空からゆっくり落ちていくものや、ランダムに動くもの、主人公はそのモンスターたちを撃退していく



ゲームクリア・勝利条件

画面内にいる敵を全て倒し、最後にボスが出現し、倒すことでステージクリア
全3ステージの予定で、全て突破したらゲームクリア

ゲームオーバー条件

自機が敵の攻撃に当たると爆破し残機が減ります
残り残機が0の時、ゲームオーバーとなります



開発進捗

モップ画面の作成中、キャラクターの動きを作成中

備考・注意点

キャラクターデザインは3Dモデルとして、ボクセルツールを用いて簡易的に作成予定
α版の完成予定は8/16を目標に、最終的な完成の予定は
10月上旬の予定



操作説明

矢印キーの左右で移動、Zキーで射撃



スタッフリスト欄

- ・齋藤 翔
- ①エンジニア
- ②全部

**以降のページに
企画書を追加してください**



コンセプト

コンセプト「スペースインベーターをやっていた人たちに、今のゲーム技術で作ったスペースインベーターを遊んでみてほしい」

ターゲット: 30代～50代

ジャンル: 2D Shooting、SF

世界観: 技術が発達し、生産などの工程などが物凄く効率化しており、今では一瞬で物を作ることが出来る世界

ストーリー: 突如訪れたモンスターたち、空からゆっくり落ちていくものや、ランダムに動くもの、主人公はそのモンスターたちを撃退していく