



ゲームの目的

ハイスコアを目指す。

プレイ人数

1人

ゲームの目的

たまごを投げてブロックを壊してスコアを稼ぐ。
ブロックに潰されないように避けつつ、ブロックが積み上がっていかないように積極的にブロックを壊してスコアを稼ぐ。
パワーアップアイテムでより効率よくブロックを壊す。



ゲームクリア・勝利条件

特になし。

ゲームオーバー条件

ブロックに潰される。
ブロックが13段以上積みあがる。



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

x,x: 開始

- ・ゲーム画面

←→: 移動

z,○: たまごを投げる

x, x,↑: ジャンプ

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

2018年度に自分を含めた数人で開発した”tapioca”のリメイク版。
初代”tapioca”のゲーム性やデザインをPICO-8で再現し、ゲームの展開が薄いという初代の反省を生かし、アイテムの導入やゲームスピードの変化、各種演出面の強化をした。

以下、初代”tapioca”での開発コンセプトを述べる。

シンプルでずっと遊べるゲームのデザインとして”メイドインワリオシリーズ”内のミニゲーム”pyoro”を参考に企画した。

”pyoro”の「撃墜に失敗すると地形が変化し、不利になる」という要素を「ブロックが積みあがり、地形が複雑化する」という要素でリメイクした。

”pyoro”の「舌を伸ばして、より高いところで撃墜するとスコアが高い」という要素はそのまま実装した一方で、撃墜方法は放物軌道を描くものを投げるにとどまり、高いところのものを撃墜するにはブロックを積まなければならないというバランスにした。

一方で、ゲーム画面がスクロールするとややこしくなるため、ブロックが積みあがる限界を設定し、ブロックが積みあがり過ぎてもゲームオーバーになるという要素を加えた。

全体的に緩い空気感のデザインにした。



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=39055>