



## ゲームの目的

ボスを撃破する。

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

爆弾を置いて敵を倒す。「迷路状のステージ」と「爆弾を置いて逃げるという戦略性」と「アイテムによるバフの爽快感」が主な特徴であり、この3つの要素同士が噛み合っゲームの面白さを生み出している。



## ゲームクリア・勝利条件

ステージ4のボスの体力値を0以下にする。

## ゲームオーバー条件

自機の体力値が0以下になる。



## 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

カーソルキー上下：項目の選択 (ゲームモード, 操作説明, スコア, 設定)

x：決定

- ・ゲーム画面

カーソルキー：移動

z：爆弾を置く

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

初代BOMBTANK(<https://nylon1919.github.io/BOMBTANK/> 2019年10月制作)に探索要素を加える。

- ・ ゲームデザイン

自分の処女作であるBOMBTANKを大幅にアップデートするというコンセプトで開発。

BOMBTANK自体はミニゲームで当時の自分のゲーム開発のスキルで実装できる範囲の要素 (追いかける敵AI, 距離を用いた当たり判定) を考慮して追いかけてくる敵を引き寄せて爆弾で倒すというゲーム性でデザインした。

初代に感じていた単調さを克服するべく多彩な地形や探索するという要素を加え、全体的にデザインや演出をブラッシュアップした。

アイテムによるバフの爽快さや急に閉じ込められるモンスターハウスは初代に感じていた面白さを引き継ぐ形で実装。



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=42667>**