



チーム名:ウニ保護団体
作品タイトル「ウニ研究所」



ターゲット

「ウニィ」とは何かを疑問に持つ人。(※ゲームに興味を持ってくれた全人類)

プレイ人数

1人

ゲームの目的

「ウニィ」という謎の生命体に迫って、全68ステージを研究し尽くそう！



ゲームクリア・勝利条件

ステージ内のすべてのクリスタルを破壊する！

ゲームオーバー条件

画面下へ落下！



開発進捗

マスターアップ完了

備考・注意点

日本ゲーム大賞2021 アマチュア部門にて、大賞を頂いた作品です。



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。

リトラヤ

オプション
ポーズ

ステージスクロール
項目選択

項目戻る

ウニャ解除
ギミック発動
項目決定





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。

・イシカワ

- ①ディレクター／エグゼクティブプロデューサー／プログラマー／プランナー／デザイナー／サウンド
- ②UIデザイン・実装、世界観、ステージ制作、レベルデザイン、BGM制作

・イマムラ

- ①プログラマー
- ②リードプログラム、バージョン管理、プレイヤー挙動制作、ギミック制作

・オカノ

- ①プログラマー
- ②ギミック制作、タイトル演出の実装

・ハタ

- ①プログラマー
- ②UI実装、セーブ機能、ギミック制作、ステージ制作

・マツミヤ

- ①プログラマー
- ②ギミック制作、アニメーション実装、サウンド実装、ステージ制作

・ミヨシ

- ①プログラマー
- ②ギミック制作、ステージ制作



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。

・ナカムラ

- ①デザイナー／プログラマー
- ②メインデザイン制作、シェーダー、ステージエディタ作成

・ナガセ

- ①デザイナー／プランナー
- ②エフェクトアニメーション制作、ステージ制作、仕様書コンテ制作

・ナカタニ

- ①サウンド
- ②BGM制作、SE制作

・ヤマグチ

- ①サウンド
- ②BGM制作

・ヤマモト

- ①マネジメント／プランナー
- ②スケジュール管理、仕様書作成、環境構築(既存ツール)、ステージ制作、レベルデザイン

以降のページに
企画書を追加してください

なし！

このゲームは、
実際に作りながら取捨選択した
アイデアを組み込んで
完成に導いた作品です。

なので企画書はありません！