



チーム名 : Jazz

作品タイトル「ルーフッシュ」



ターゲット

小学生の男の子

プレイ人数

1人

ゲームの目的

敵を押し出して、ループシステムで仲間を増やし、各ステージにいるボスを倒す



ゲームクリア・勝利条件

各ステージに存在するボスを倒すこと。

ゲームオーバー条件

敵からの攻撃で操作キャラクターのHPが0になったらゲームオーバー



開発進捗

企画書完成

備考・注意点



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。

企画段階では想定していない



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。

- ・筑紫麗央
- ①プランナー

**以降のページに
企画書を追加してください**





弱くても集まれば怖くない

押せば、敵が仲間に!?

Loopush

ルーフッシュ

ジャンル :押し出しアクション
ターゲット :小学生の男の子
プラットフォーム:Nintendo Switch



コンセプト：塵も積もれば山となる

小さくて一人では巨大な敵に負けてしまうが

LOSE



敵が仲間になるLoopシステムを使い、

少しずつ仲間を増やして、巨大な敵に勝利を目指そう!!

多数の敵が作り出す**緊張感!**

仲間が増えていく**達成感!**

数か力かの選択が作り出す**戦略性!**を体験する



Loopシステムって何? ...

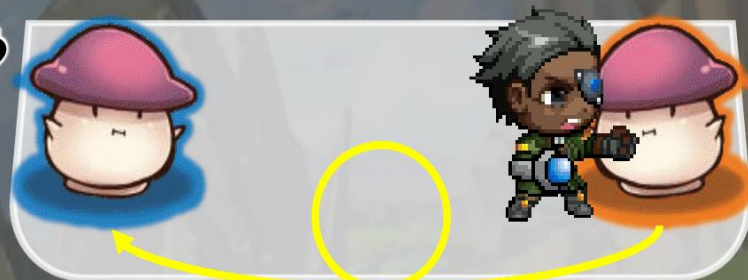


ゲーム概要

ステージ上で敵と押し飛ばし合い、

敵を**ステージ右端**まで押し飛ばすと**仲間**となって**左端**から現れる**Loopシステム**

※ステージ左端まで押されると、ダメージを受けてしまう



各ステージの**ボス**は、プレイヤーの邪魔してくる

集めた仲間をプレイヤーの武器に装弾し、ボスへ**一気に押し飛ばす**

ボスを**右端**に押し出しダメージを与えよう!!



ゲーム画面イメージ図

プレイヤーの体力ゲージと装弾内容表示:

ゲージの残存量により、表情変化
装弾されている仲間とサイズの合計値

ステージボス:

押し飛ばし可能サイズ数が表示され
体力(ゲージ表示)が0になるとステージクリア
邪魔をさせるギミックや敵を出現させる



プレイヤーキャラクター操作可能範囲:

青色とオレンジ色の部分がステージ端

押す(push) × ループ(loop) → Looppush

Step1:

自分以下の大きさの敵しか押せない



Step2:

ステージ右端に押し、敵を仲間に
※青色が仲間、オレンジ色が敵



Step3:

仲間と一緒に更に大きな敵を押そう

※その他の仲間は他の敵を少し押し止めてくれる



キャラクターにはサイズ値が設定されている

※どの仲間と一緒に押すか考えよう



Step4:

仲間を武器に装填し、ボスを押し飛ばそう

※発射された仲間はステージ右端から戻ってくる



装填されている合計サイズ値が
ボスのサイズ値より大きいほど遠くへ押し飛ばす

ゲームの魅力

ボスを倒すまで増え続ける敵が作り出すステージでの**緊張感!**

少しずつ仲間が増えて、更に大きな敵も仲間になっていく**達成感!**

ステージの状況変化に合わせて、大小のどちらを装填するか**戦略性!**



フローチャート

仲間を増やす

仲間になる

敵を押す

更に大きな敵に挑める

仲間を武器に装填

ゲームクリア

ボスを押す

