



チーム名：メガラセブンスリー
作品タイトル「ZUSSY UNIVERSE」



ターゲット

このゲームは20代～30代をターゲットとしており、キャラクターを上手く操作する力や先を予想する力が必要です。

プレイ人数

1人

ゲームの目的

惑星がブラックホールと化する前に惑星を爆破することが目的です。爆弾をセットしても惑星から脱出する必要があり、ロケットに帰還することでクリアとなります。



ゲームクリア・勝利条件

まずは、惑星のコアに爆弾を仕掛けるように進みます。コアに到達すると自動で爆弾をセットするので、惑星が爆破される前にロケットに戻り脱出することができればゲームクリアとなります。

ゲームオーバー条件

道中のトゲに当たったり、巨大扇風機の羽根に当たってしまうとゲームオーバーになります。そのほか、制限時間内に惑星のコアに到達できなかったり、惑星の爆破に巻き込まれるとゲームオーバーです。



開発進捗

完全版です。

備考・注意点

一部のデスクトップPCでは正常に動作しない場合がございます。



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。

275文字程度



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。

<記入例1>

・鈴木 洸平

①チームリーダー

②進捗管理、仕様作成、企画立案

・荒田 大輔

①プランナー

②レベルデザイン

・尾上 敬汰

①サブリーダー

②キャラクター挙動、ギミック

・原 万心

①プログラマー

②ステージの反転、ギミック

・森川 喬介

①プログラマー

②ステージの反転、統合



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。

<記入例1>

・奥村 義樹

①プログラマー

②ギミック

・原田 凱地

①プログラマー

②タイムアタック

・佐野 静華

①デザイナー

②キャラクターデザイン、背景、タイトル

・興 恵里香

①デザイナー

②ギミックデザイン

・楊 靄兒

①デザイナー

②UIデザイン

**以降のページに
企画書を追加してください**

