

チーム名：寿司屋
作品タイトル「サバキナ」



ターゲット

記憶力を試したい人向け

プレイ人数

一人

ゲームの目的

制限時間内に魚を全部捌き切って一人前を目指そう！



ゲームクリア・勝利条件

魚を時間内に最後まで捌き切る。

ゲームオーバー条件

タイムアウトもしくは、3回のミス



開発進捗

完成

備考・注意点

学校の授業内で作った作品です。



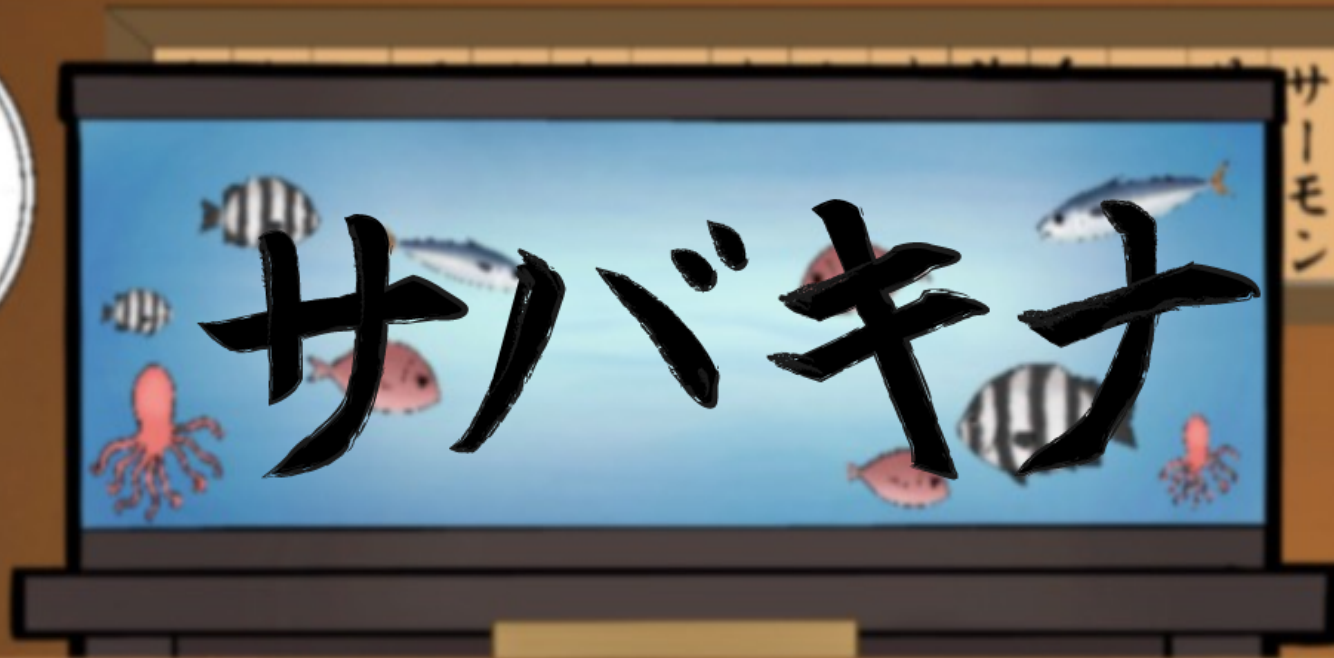
操作説明

選択画面は左クリック、操作するキーは→←↑↓のみです。



スタッフリスト欄

- ・ 芳平明日香
 - ① 企画.グラフィック
 - ② レベルデザイン、アニメーション
- ・ 青木奎蔵
 - ① プログラミング.UIデザイン.グラフィック
 - ② スケジュール管理、アニメーション
- ・ 前田紗希
 - ① サウンド
 - ② BGM.SE選択、企画書制作



あなたは見習い料理人！

矢印キーを操作して魚を捌き続けろ！

時間制限以内に魚を捌ききり師匠を怒らせないように気を付けよう！

Dチーム：芳平明日香、青木奎蔵、前田紗希



ゲーム概要

1



舞台はお寿司屋さん

3



矢印キーを間違えずに打ちましょう

2



師匠のお手本を覚えてどれだけ間違えずに捌けるのか腕試し！



ゲーム概要



制限時間内に指定された数の魚を
捌いてください



後ろの背景にも注目！従業員が
通ったりといろいろ動くよ！



3回お手本を間違えたら破門！



魚を間違えずに捌ききり一人前を
目指しましょう



ゲームデザイン



ステージは3種類



ステージの難易度が上がる事に魚を捌く量と制限時間が増えていく