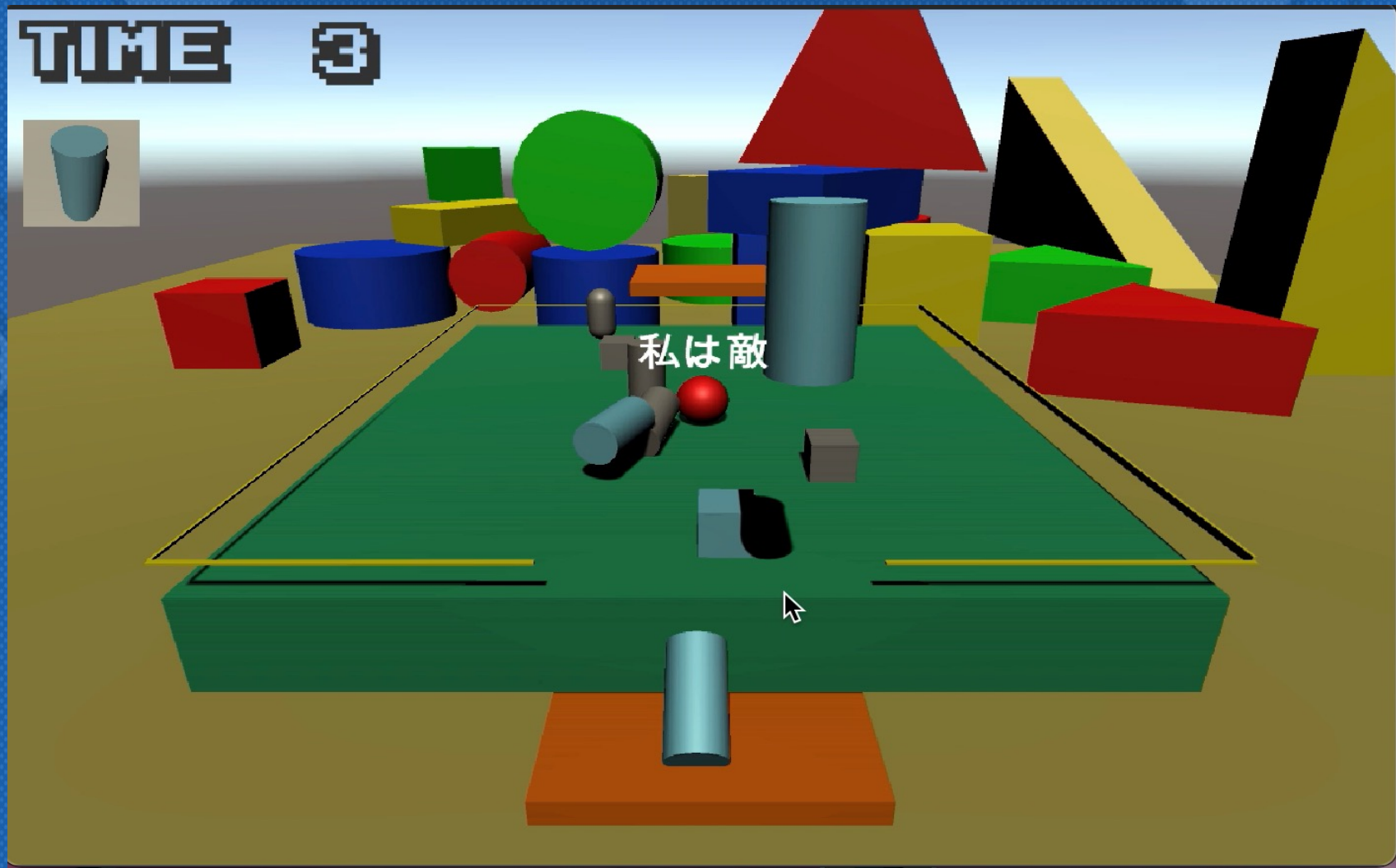


TIME 3



チーム名：ダッタッタ
作品タイトル「ノーセン」



ターゲット

小学生2年,ストレスを抱え込んだ中学生以上の学生,英語の単語を覚える学生

プレイ人数

1人

ゲームの目的

自分がストレスを抱え込んでいる物事を、言葉に表して、攻撃をしてストレス発散を行う



ゲームクリア・勝利条件

制限時間までに、敵が自分の陣地に侵入を防いだら勝利

ゲームオーバー条件

制限時間以内に、敵が自分の陣地に侵入したら敗北



開発進捗

敵のAIの動きをなめらかに移動するように開発中

備考・注意点

敵のAIがうまく移動しないときがある。一方的に左右に行く部分を修正中



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。

クリックで離すと、玉が発射される。長い時間クリックして、離すと遠くまで吹っ飛ぶ。
マウスの位置が高ければ高いほど、高い位置から発射される。
パソコンキーの→,←で発射される図形が変わる。全部で3種類



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 >

- ・メタルス

①エンジニア

②敵のAI,UI表示,スタート画面移動,playerの操作,



ゲームタイトル

ノーセン





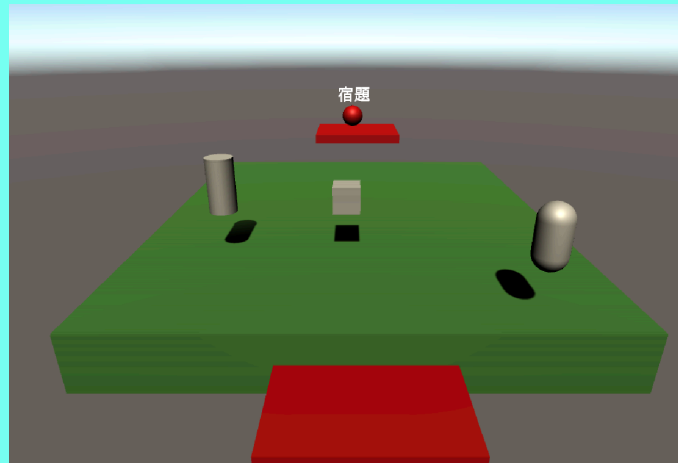
コンセプト

- 溜まったストレスを発散

個人のストレスの原因を文字に表して、攻撃や阻害でストレス発散

ジャンル

タワーディフェンス



※画像は開発中のための、
実際と異なる可能性があります。

ターゲット

- ・ ストレス溜まっている中学生 or 大人
- ・ 授業で単語を間違えまくった学生
- ・ 授業中に、苛立った人
- ・ 自粛期間でストレス溜まっている人
- ・ 小学生2年生