

企画書

ヴァイタル・フォートレス

-最終防衛線-



ジャンル

タワーディフェンス

プレイ人数

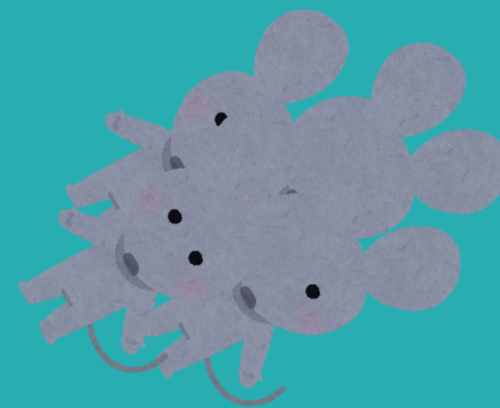
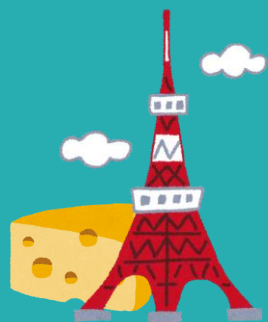
ソロ

プラットフォーム

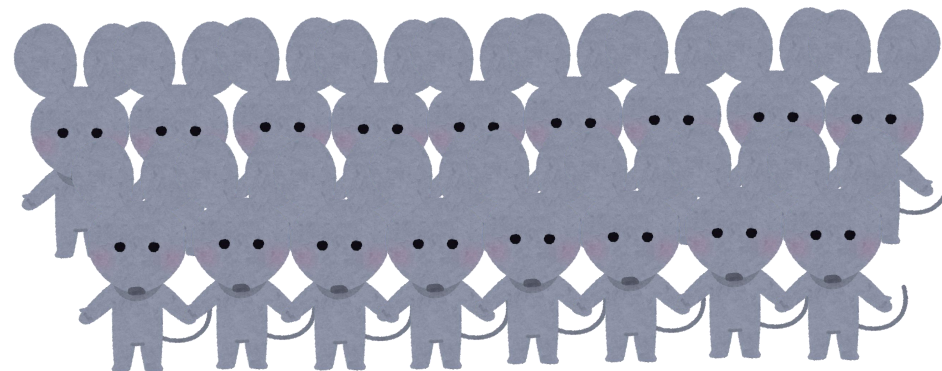
PC

コンセプト

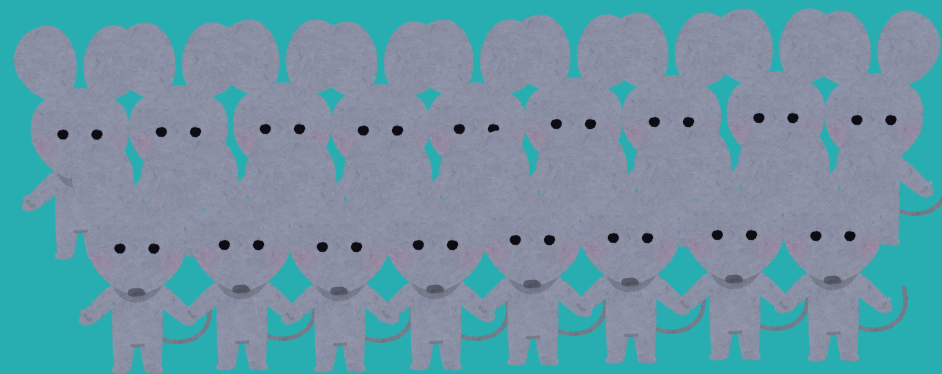
クスッと笑える **可愛さ** と 敵を倒す **爽快感** を味わえる



目標



敵の大群の押し寄せる波を止める



ゲーム説明

障害物

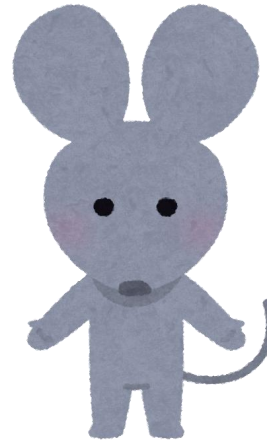
敵

タワー

動物大砲

ネズミ

チーズ



ネズミはチーズを奪いに来る！！！！

動物大砲はネズミに向け発射してネズミを
食い殺す

プレイ内容

敵が通る道の周りに障害物を置き敵にタワーを壊されないようにする
敵を倒すと物資が手に入り障害物を建てる事ができる

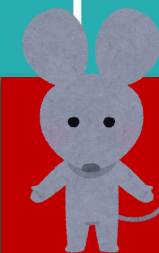
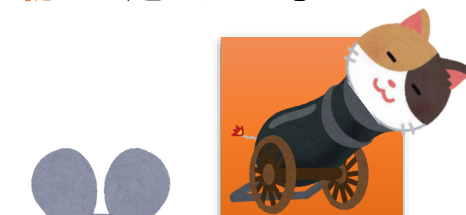
障害物(大砲など...)

タワー

敵の生成位置

敵の通る道

物資



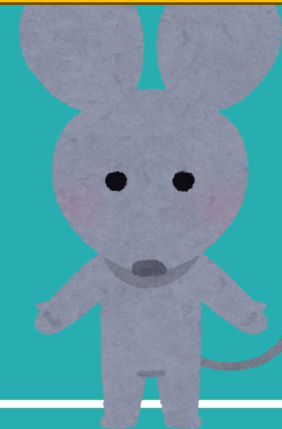
ゲームフローチャート

障害物を設置

物資入手



敵を倒す



ターゲット層

10代～20代で
動物が出るゲームが好きな人

開発環境

企画、仕様	:	坂本
プログラム	:	坂本
描画ライブラリ	:	DxLib ライブラリ
プログラム言語	:	C++
3D素材	:	麻生
2D素材	:	itch.io



おわり

