

進級制作企画原案

氏名

鈴木 宏明

タイトル	石を置くヒト	志望企業	-
ジャンル	2Dグリッドタワーディフェンス	志望職種	プログラマー
プラットフォーム	PC	セールスポイント	①直感的でシンプルな操作性 ②戦略性の高いルート設計 ③リアルタイムの緊張感
想定ターゲット層	-		
コンセプト (EMS)	障害物を置いて進路を変えることで拠点防衛をする	世界観	ポストアポカリプスで生き残りをかけた戦い
ゲーム概要	<p>プレイヤーは敵の進路を障害物で操り、制限時間内にゴールを守り抜くことが目的の2Dグリッドサバイバルゲーム。</p> <p>直接的な攻撃手段はほとんどなく、戦略的な進路管理と時間管理が鍵。</p>	画面イメージ	
ゲームの流れ	<p>準備フェーズ</p> <p>初期の障害物を配置する時間。制限時間内に戦略を練る。</p> <p>防衛フェーズ</p> <p>敵が次々に出現。リアルタイムでリソースを管理し、障害物を追加設置。</p>	操作方法 (マウス操作のみを想定)	<p>障害物の配置</p> <p>画面下部または横に「障害物選択パネル」を配置。</p> <p>障害物アイコンを左クリックしたままドラッグし、グリッド上の設置場所にドロップすると確認UIが表示。</p> <p>チェックボックスをクリックして配置完了。</p>
ゲームシステム	<p>敵の耐久：バッテリーシステム</p> <p>1. 基本仕様</p> <p>敵の「耐久力」を「バッテリー残量」として表現。</p> <p>バッテリー残量は数値で管理され、0になると敵が停止して死亡。</p> <p>敵は一定距離を移動するたびにバッテリーを消費する。</p> <p>消費量は敵の種類や進行距離によって異なる。</p>	アピールする プログラム技術	<p>敵の進行ルートを動的に変更するシステム（障害物を置くことで進路が変わる）を実装。</p> <p>パフォーマンス最適化</p> <p>パネルUIから障害物をドラッグ&ドロップで配置できるシステム</p>
ゲーム クリア条件	敵にゴールされずに制限時間を耐え抜く	ゲーム オーバー条件	自分の拠点(ゴール)に敵が侵入すること