

ゲーム作って売るぞ！

2ヶ月でゲーム制作と販売までを実践

1. 企画概要
2. ゲーム概要
3. 開発体制
4. スケジュール

企画趣旨

企画概要

2ヶ月でゲーム作って売るぞ！目標売上は50,000円！

ゲーム開発



- 2カ月でゲームを制作
- 開発環境はPythonかUnity
- 多言語対応(日本語、英語)
- プロモーション計画

販売



その他候補



- インディーゲームに優しいプラットフォーム
- 登録料が0円！(Steamは\$100)
- メインターゲットは英語圏(+日本語圏)
- 目標売上は単価 \$5 × 100本 = \$500(¥50,000)

ゲーム概要

コンセプト

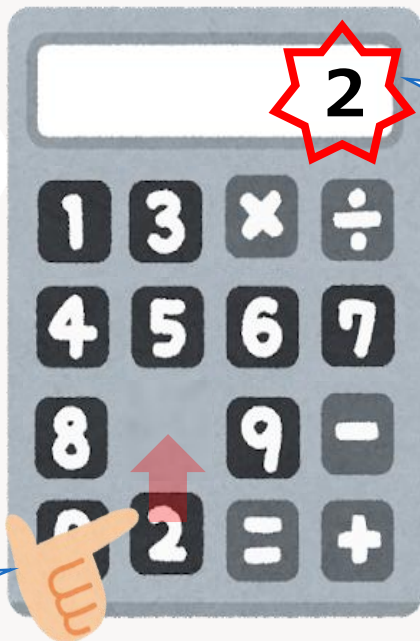
スライドパズルで電卓ボタンを元の配置に戻すゲーム！



電卓



スライド
パズル



②押した時のボタン
で電卓の数値が変動



スコア
として利用！！

特徴

- 実装難易度が低い機能で開発可能！
 - 電卓 × スライドパズルは新規性あり！
 - 操作とスコアが直観的で分かりやすい！
 - 四則演算を組み合わせたらスコアが爆発的に変化！
- Ex. 最小手数 vs 完成速度でスコアを競わせることも！？

①スライドで
ボタンを動かす

開発体制

チーム要員

少数精鋭！縦横無尽！疾風迅雷！の2名体制！

役割	責任者	仕事内容
エンジニア (リーダー)	古谷	1. プログラミング（ゲームロジック実装、UI制御） 2. ゲームデザイン（ルール設計、難易度・スコア調整） 3. 素材組み込み（BGM・SE・画像など外部素材を導入）
プロモータ	@ 1	1. プロモーション（SNS発信、販売告知） 2. 販売ページ作成（英語翻訳を含む） 3. 宣伝素材作成（プレイ映像、スクリーンショット整備）

- 条件はただ一つ、最後までやり切れること。
- 報酬は6：4！売上100本で約20,000円！
- 責任者が全部やるわけではなく、いからご安心！逆に開発も手伝え

1. 企画趣旨 2. ゲーム概要 3. 開発体制 4. スケジュール

スケジュール

実施期間

2025年10月～12月で完遂予定！※9月は準備

9月 準備期間

企画告知やチームを決定！
各自で技術習得や事前調査



11月 中間地点



12月 販売開始！

販売サイトへ登録！



アジャイル開発
※小さなPDCAを回しながら開発を進める

10月 プロジェクト開始

