



ターゲット

複数人で手軽にわいわい遊びたい若年層の男女

プレイ人数

2人からプレイ可能 最大4人

ゲームの目的

プレイヤーはお茶の妖精になり、おばあちゃんがお茶を飲み始めるまでの間に協力して茶柱を立てる



ゲームクリア・勝利条件

制限時間内にお茶の茎を立たせること

ゲームオーバー条件

制限時間内にお茶の茎を立てることができなかった
もしくは茎が完全に倒れてしまったらゲームオーバー



開発進捗

茶柱の挙動、プレイヤーの挙動を試行するプロトタイプが完成、オフライン版の完成に取り組んでいる

備考・注意点

過去制作したベータ版のフィードバックを受けてゲームシステムの作り直しを行っている最中です
現在のプロトタイプは茶柱とプレイヤーの挙動を確認するためのものになっています



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。

マウスの左クリックでプレイヤーが移動し、茶柱を押します
茶柱をクリック、もしくは現在位置をクリックすることで、その場で茶柱を押すことができます



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。

- ・仲澤勇人
 - ①プランナー
 - ②進行管理
- ・勝又翼
 - ①エンジニア
 - ②茶柱の挙動
- ・鈴木寿宜
 - ①エンジニア
 - ②キャラクター挙動
- ・前之園陸
 - ①エンジニア
 - ②イベント管理
- ・長坂藍子
 - ①3Dデザイナー
 - ②キャラモデリング、モーシオン
- ・山川紗希
 - ①2Dデザイナー
 - ②キャラクターデザイン、UIデザイン



コンセプトシート

コンセプト) タイトル: ちゃばしら

作成者: 山川紗希

作成日:

プロダクトアイデア(ベネフィットを実現するアイデア)		イラスト(画面イメージ)	イラスト(プレイ風景イメージ)		
ゲーム概要(誰が、どこで、[]して(手段)、[]する(目的)):					
おばあちゃんに気付かれないように茶柱を立てるゲーム					
ゲームの流れ/操作(手順)					
プレイヤーはお茶の妖精みたいなになる お茶を注がれる間からおばあちゃんがお茶を見るまで協力して茶柱を立て続ける M5スティックで浮き沈みを調整する (茶柱を立てても風などの妨害があるので油断できない)					
機能・モード:					
複数人プレイ/対戦モード					
プラットフォーム:	PC	その他特徴(～なので、～できる)/箇条書きで記述			
カテゴリー(何であるかがわかる最小限の名詞)		<ul style="list-style-type: none">・様々なステージがある・貢献度で順位が決まる・プレイ時間がとても短い(15秒くらい)・茶柱を立てる操作が難しい <p>・妖精は茶柱の片方を沈めることで立てることが出来るが、沈め過ぎたり沈みが足りないと元に戻る時間が早くなる</p>			
【 茶柱立てスイミングゲーム 】				なので、	
ベネフィット(得られるよい事、～できる)				補足メモ	
プレイヤーが得られる感情/体験(面白さ, 楽しさ)				ゲーム終了後の評価におばあちゃんの幸福度合いが表示される	
茶柱を立てるという行動が新鮮で楽しめる					
プレイを見ている人、一緒にプレイする人が得られる感情/体験					
簡単そうなのに苦戦している様子を見てプレイしたくなる					
役に立つ事、得られる実利					
協力プレイなので回結力が蓄えられる					
ターゲット(得られるベネフィットから想像する)					
わいわい複数人と遊びたい若年層の男女					

