



ターゲット

小学校高学年

プレイ人数

1人

ゲームの目的

ツタ状のものであるハジキソウを引っ張り自由に動けない主人公ハムチャンを飛ばしてゴールを目指すゲーム



ゲームクリア・勝利条件

制限時間以内に主人公をゴールまで運ぶことでゲームクリア

ゲームオーバー条件

制限時間以内にゴールにつかなかった時ゲームオーバー



開発進捗

一通り遊ぶことができている。チュートリアルから最難関ステージまでできる状態である。

備考・注意点

- ・ステージ数は5つ
- ・チュートリアルとエクストラステージにはステージ評価なし
- ・エクストラステージは最高難易度のため、プレイには要注意



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。

ツタを引っ張って飛ばす：左ドラッグ

→左マウスクリック&マウス移動（クリックしてる状態でマウスを動かすとツタが引っ張られて、クリックを離すと飛んでいく）

プレイヤーの向き：マウスカーソル

追加ジャンプ：Spaceキー

含んだ種を飛ばす：右マウスクリック

選択する種の変更：AキーとDキー(Aで左に、Dで右に変更)またはマウスカーソルで選択



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。

- ・ 黒瀬瑞生
 - ① プランナー
 - ② レベルデザイン、進行管理
- ・ 安田佳祐
 - ① エンジニア
 - ② タネ、ステージ、メニュー画面の実装
- ・ 庭山健斗
 - ① エンジニア
 - ② オブジェクト、キャラクターの挙動
- ・ 池田康太郎
 - ① 2Dデザイナー
 - ② UIデザイン
- ・ 黒澤優太
 - ① 3Dデザイナー
 - ② キャラモデリング、モーション、キャラクターデザイン
- ・ 大川玲奈
 - ① サウンドデザイナー
 - ② BGM、効果音のデザイン

**以降のページに
企画書を追加してください**

ハムツビ はじき



工程管理 : 黒瀬瑞生
メインプログラマー : 安田佳祐
プログラマー : 庭山健斗
グラフィックス : 黒澤優太
サウンド : 大川玲奈
情報デザイン : 池田康太郎



目次

3p	・概要・ターゲット	15p	・ゲームクリア条件
4p	・プラットフォーム・ 使用ツール	16p	・ゲームオーバー条件
5p~6p	・キャラクター設定	17p	・身体能力
7p	・世界観設定	18p	・ひまわりのタネについて
8p	・ストーリー	19p~22p	・不思議なタネについて
9p	・操作方法	23p~27p	・ゲームクリア時の評価
10p~14p	・操作説明レイアウト	28p~32p	・マップドキュメント

概要

ツタを引っ張り飛ばすという単純な操作で、
ハムスターをゴールまで運ぶゲーム

ターゲット

小学校高学年

プラットフォーム

PC

使用ツール

Unity

blender

Source Tree

Studio One4

GameSynth Tool

キャラクター設定

名前 : ハムチャン
役割 : 主人公
モチーフ : ハムスター
性別 : 雄
性格 : 無邪気、食欲旺盛
身体能力 : ほほにタネを貯められる



キャラクター設定

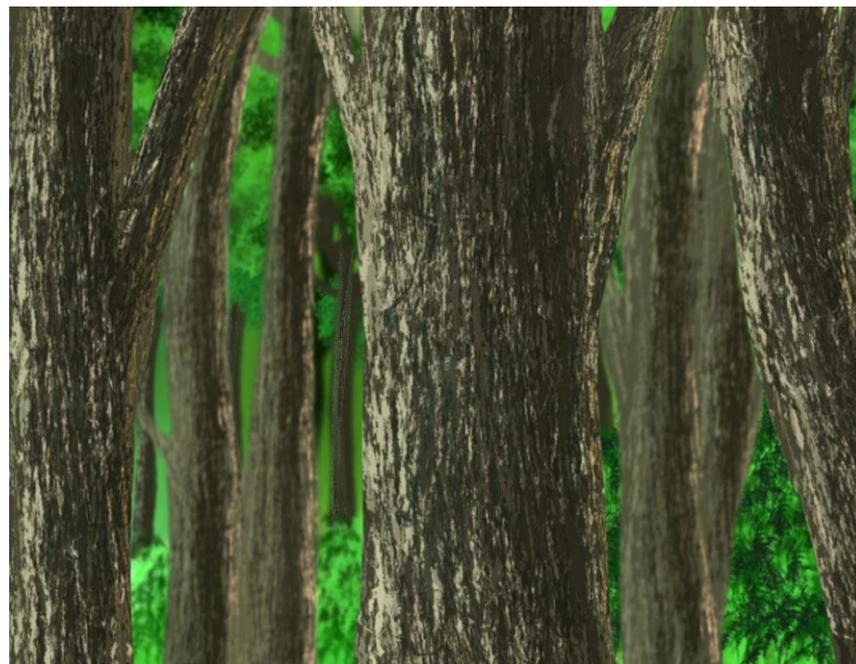
名前 : カラス
役割 : 敵対者
モチーフ : カラス



世界観設定

現実世界とは違う森が発展した、様々な動物たちが暮らす自然豊かな世界

場所によって安全な森や危険な森があり、独自の進化を遂げた植物などが存在している



ストーリー

ある日、主人公のハムチャンは一人で森を探検していた。そして、この先に入ってはいけないと言われていた森に足を踏み入れてしまう。

一通り探検が終わり、帰り道を進んでいるときのことだった。独自に進化を遂げた植物の罠に引っ掛かり遠くの森に飛ばされてしまった。

危険な森に来てしまったハムチャンは食料を集めながら家に帰ること試みる。

偶然出会った森の妖精ピクシーに協力してもらえることになる。ピクシーによってハジキソウという不思議な植物が生み出された。

ハジキソウを利用し、長い道のりを抜けて無事に家族のもとへ帰還することができたハムチャンはその後、幸せに暮らしました。

操作方法

- ・ ツタを引っ張って飛ばす：左ドラッグ
(クリックしてる状態でマウスを動かすとツタが引っ張られて、クリックをはじく)
- ・ プレイヤーの向き：マウスカーソル方向
- ・ 追加ジャンプ：Spaceキー
- ・ 含んだ種を飛ばす：右マウスクリック
- ・ 選択する種の変更：AキーとDキー(Aで左に、Dで右に変更)またはマウスカーソルで選択

操作説明レイアウト①

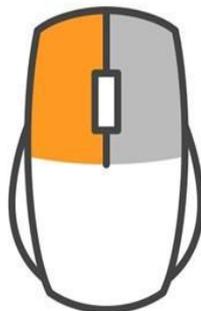


あそびかた

1/5

『ハムちゃん』をハジキソウを使って飛ばそう

 マウスの左側



 ひっぱる



マウスを長押しして
ひっぱろう!

 はなす



飛ばしたいタイミングで
マウスをはなそう!

操作説明レイアウト②

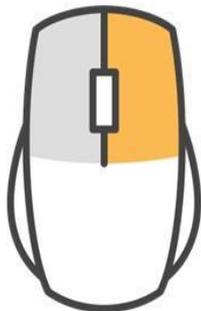


あそびかた

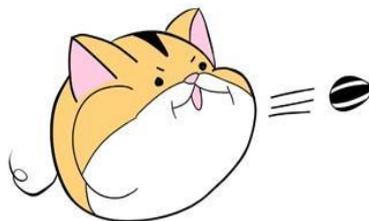
2/5

夕ネのとほしかた

 マウスの右側



 夕ネをとほす



クリックすると飛ばせる!

 ポイント

- ・しよろがいばつに当てると
はかいできる!
- ・夕ネをたくさんあつめよう!

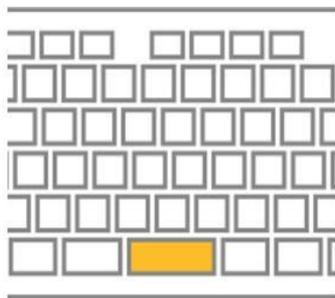
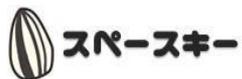
操作説明レイアウト③



あそびかた

3/5

タネのみこみかた



キーを押すと飛ばせる!



- ・小ジャンプ1回につき
タネを1個つかうよ
- ・タネのしゅるいによって
アクションが変わるよ

操作説明レイアウト④



あそびかた

4/5

タネのかえかた



光っているタネの
左右のタネにかえられる!



- ・じょうきょうによって
タネをかえよう
- ・Aだと左のタネに
Dだと右のタネにかわるよ

操作説明レイアウト⑤



あそびかた

5/5

夕奈のしゅるい

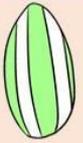
 **あかの夕奈**



右クリック
夕奈をとげす

スペースキー
直線にとげ

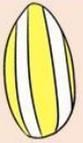
 **みどりの夕奈**



右クリック
夕奈をとげす

スペースキー
急落下する

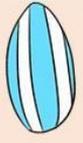
 **きいろの夕奈**



右クリック
ひまわりを設置

スペースキー
小ジャンプ

 **あおの夕奈**



右クリック
波動をとげす

スペースキー
小ジャンプ

ゲームクリア条件

1. マウス操作でステージ上のツタを引っ張りキャラクターを飛ばす



2. 落ちたら飛ばし始めた位置にリスポーン



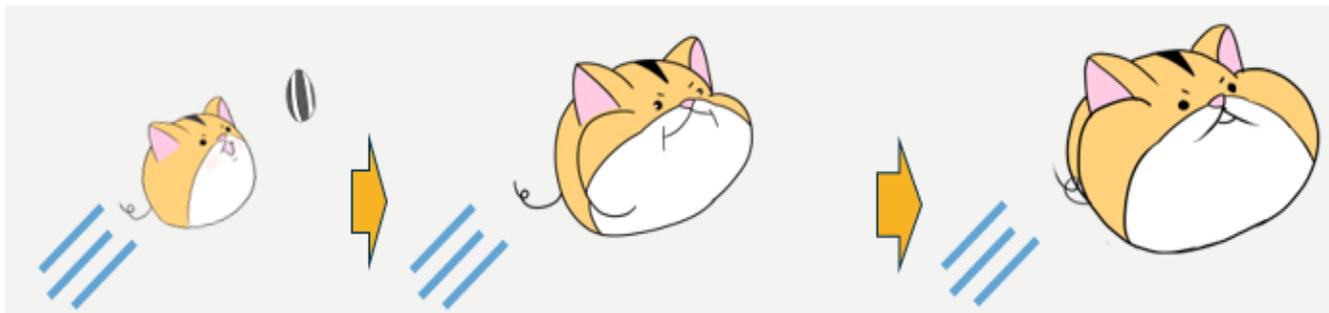
3. ゴールの木までたどり着いたらクリア

ゲームオーバー条件

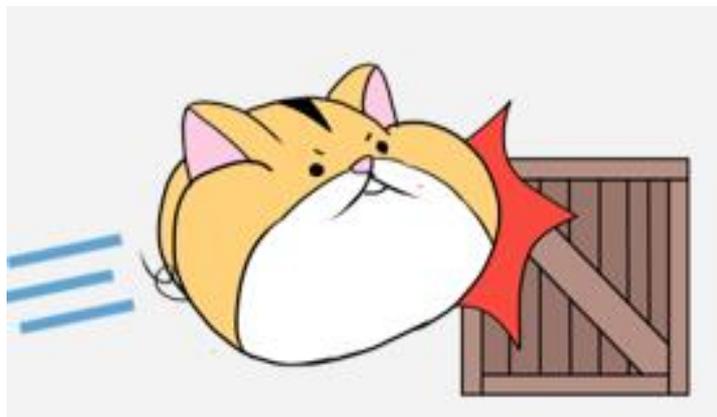
制限時間以内にゴールにたどり着かないと
ゲームオーバー

身体能力

- ・ ひまわりのタネを取ったら大きくなる
(0~4個で第1形態、5個で第2形態、8個で第3形態)

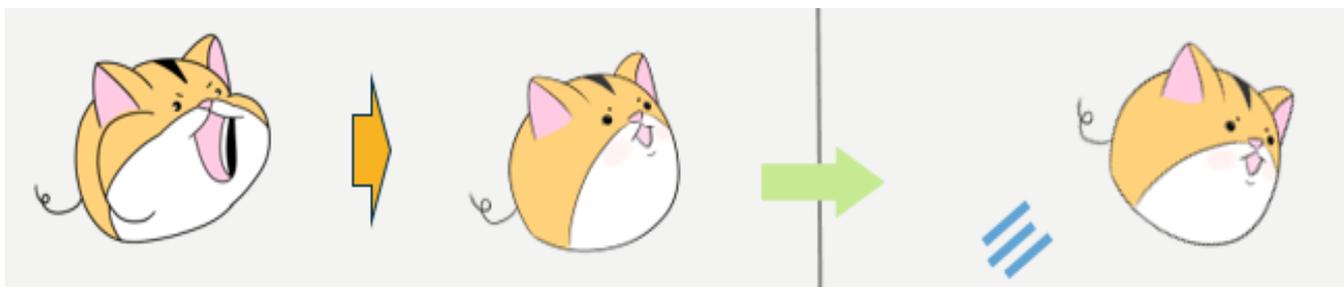


→第2形態より大きいと木箱を壊すことができる

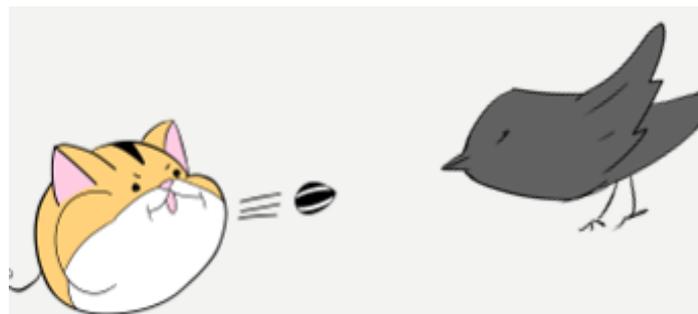


ひまわりのタネについて

- ・口に含んだひまわりの種を消費して空中で小ジャンプすることができる（消費数は1つ）

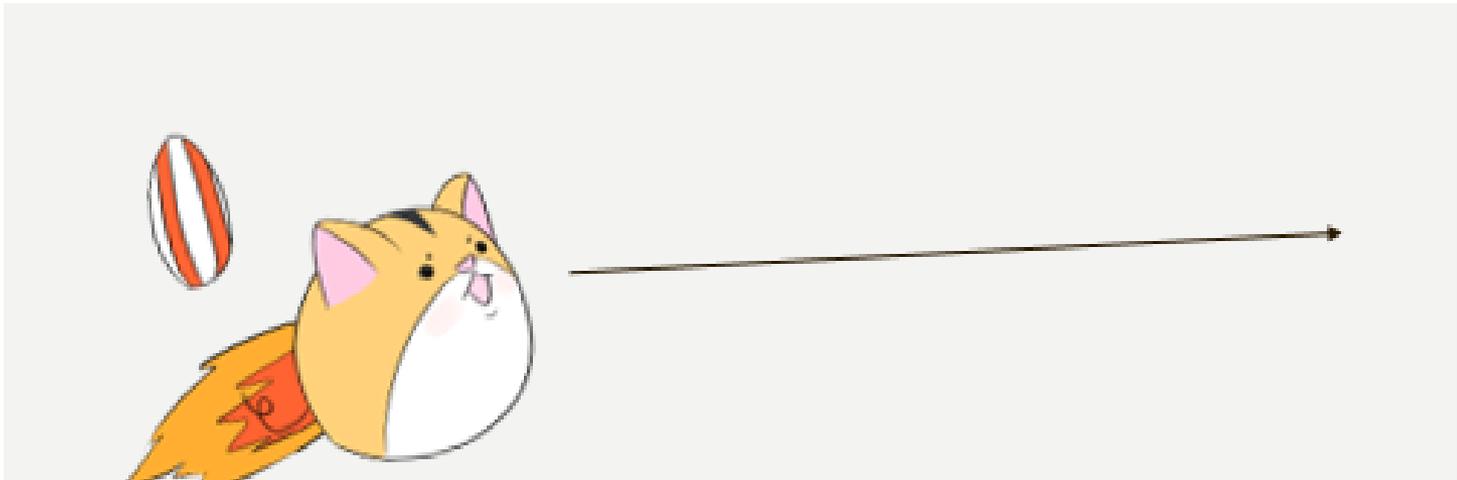


- ・口に含んだひまわりの種をクリックで飛ばすことができる（敵と木箱を壊せる）



不思議なタネについて

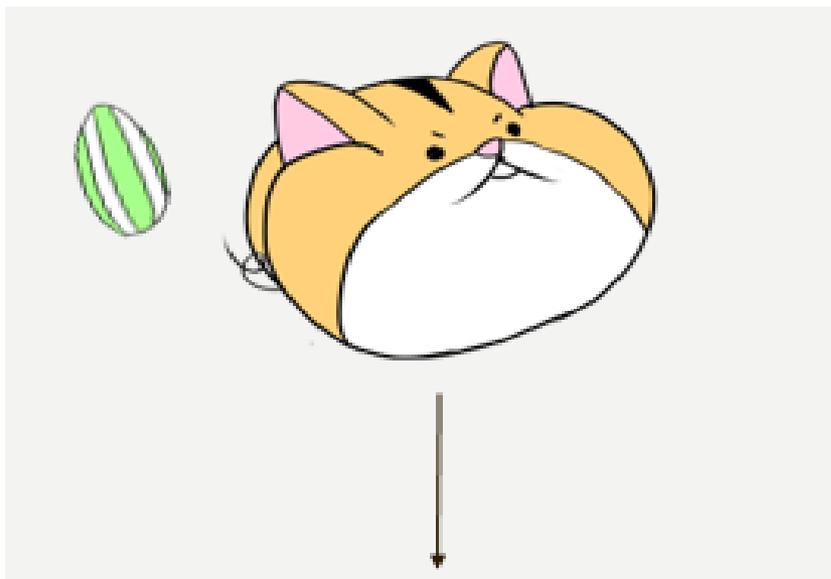
あかのタネ（ハムハムロケット）



飲み込むと直線状に飛ぶタネ

不思議なタネについて

みどりのタネ（ハムハムドロップ）



飲み込むと急落下するタネ

※（このタネを使うと第1形態でも木箱を壊すことができる）

不思議なタネについて

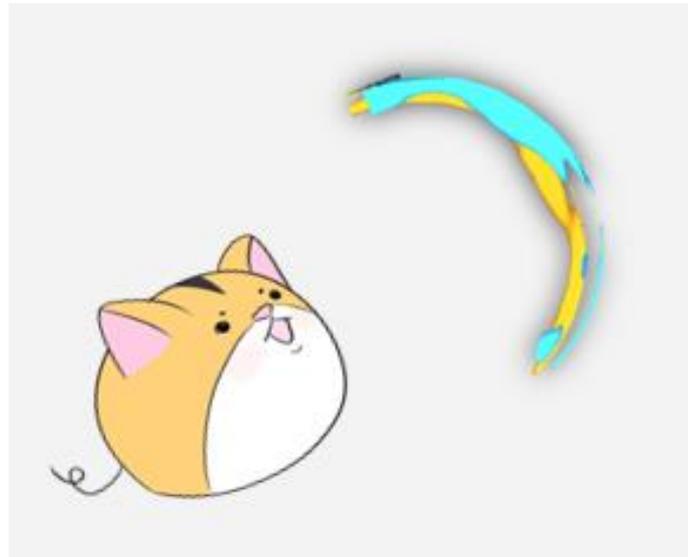
きいろのタネ（ハムハムフラワー）



飛ばすとトランポリンを設置するタネ

不思議なタネについて

あおのタネ（ハムハムウェーブ）



飛ばすと衝撃波を出すタネ

ゲームクリア時の評価

評価はクリアタイム、落下回数、おおきさの三項目をそれぞれ3段階で表示される

ステージ1 クリア!!

クリアタイム  141

落下回数: 0

クリアタイム				 2
落下回数				 3
おおきさ				 3

リトライ タイトルへもどる 次のステージへ

ゲームクリア時の評価

ステージ0 (チュートリアル)

-制限時間 : 999秒

-スコア判定なし

ゲームクリア時の評価

ステージ1~ステージ2

-制限時間：300秒

-スコア判定

・クリアタイム

残りタイム200秒以上でタネ3つ

残りタイム199秒~100秒でタネ2つ

残りタイム99以下でタネ1つ

・落下回数

0回でタネ3つ

1回~5回でタネ2つ

6回以上でタネ1つ

・大きさ

第3形態でタネ3つ

第2形態でタネ2つ

第1形態でタネ1つ

ゲームクリア時の評価

ステージ3

-制限時間：450秒

-スコア判定

・クリアタイム

残りタイム300秒以上でタネ3つ

残りタイム299秒~151秒でタネ2つ

残りタイム150以下でタネ1つ

・落下回数

0回でタネ3つ

1回~5回でタネ2つ

6回以上でタネ1つ

・大きさ

第3形態でタネ3つ

第2形態でタネ2つ

第1形態でタネ1つ

ゲームクリア時の評価

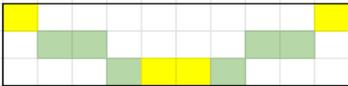
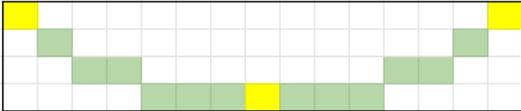
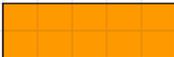
ステージ4 (EX)

-制限時間 : 300秒

-スコア判定なし

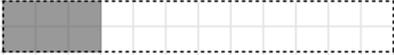
マップドキュメント

・パーツの大きさ

1マスあたり	Unity	スケール2x2		
紐 (通常)	横 10	縦 3	最大射程 (45°)	横 30
			ロープの長さ に対して	20
			ロープレンジ	15
			がロープ抜けしない最適数値	
紐 (大)			ロープの長さ	30
				
トランポリン	横 10	縦 2	逆も可	
ヒマワリの種 (通常)			縦 1	横 1
ヒマワリの種 (ロケット)			縦 1	横 1
ヒマワリの種 (落下)			縦 1	横 1
ヒマワリの種 (トランポリン)			縦 1	横 1
ヒマワリの種 (ソニックウェーブ)			縦 1	横 1
ゴール	横 13	縦 8		



カラス (横移動Ver 横 3 縦 2
+9)



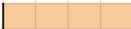
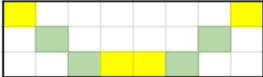
カラス (縦移動Ver 横 3 縦 2
+6)



木箱 横 3 縦 3

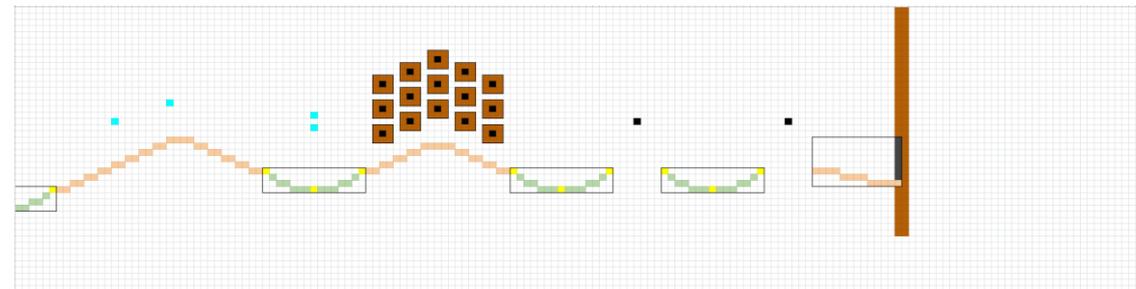
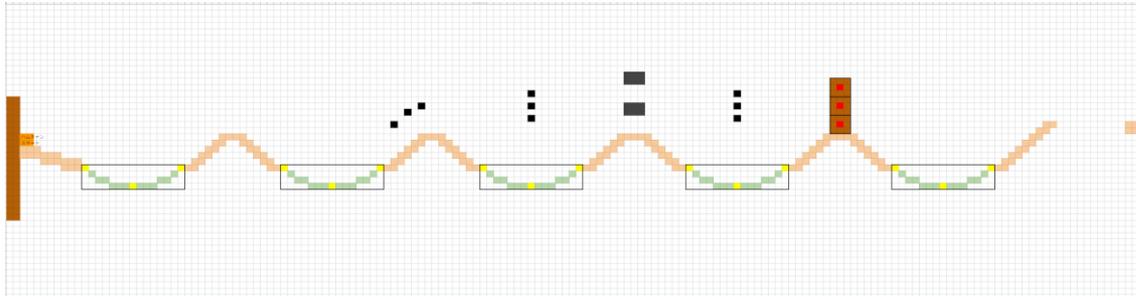


板 形なし

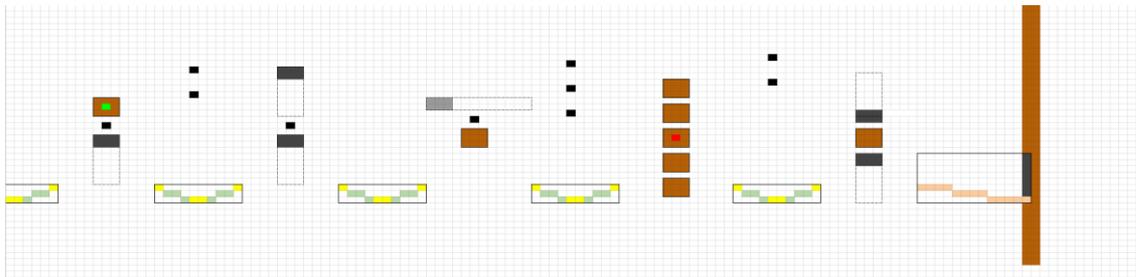
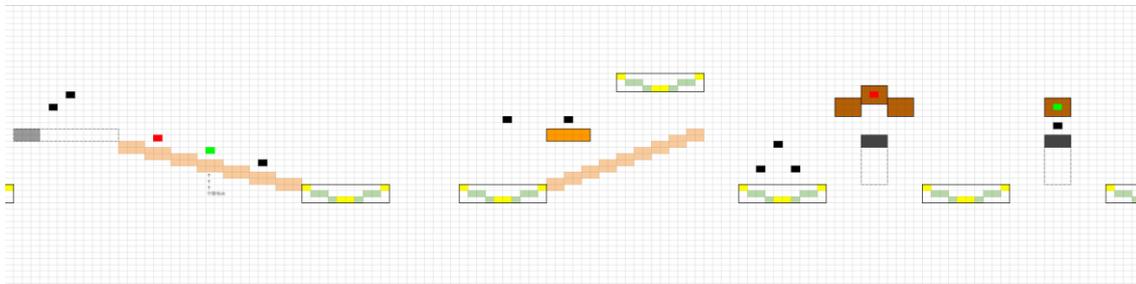
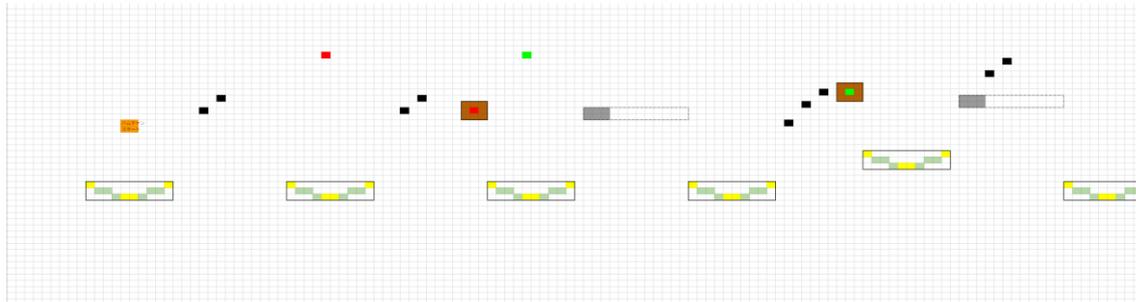
マップドキュメント

- ・ ステージ0 (チュートリアル)



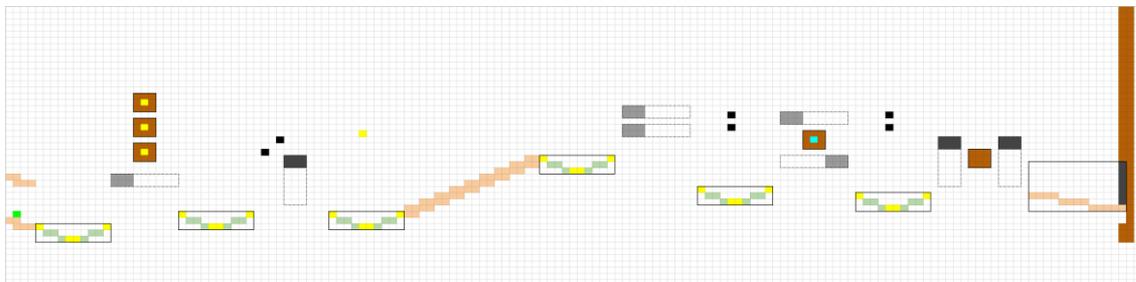
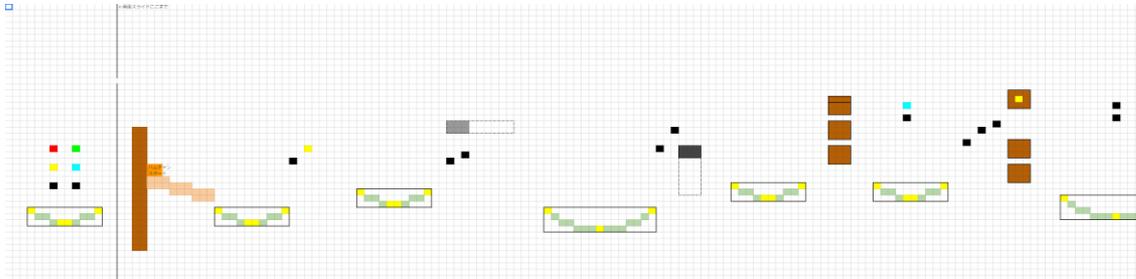
マップドキュメント

・ステージ1



マップドキュメント

- ・ステージ2



マップドキュメント

- ・ステージ3

