



チーム名:ころだま班  
作品タイトル「ころだま物語」





# ターゲット

小学生～高校生くらい

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

祠から転がり落ちてしまった宝玉を元の位置に戻してあげること。



## ゲームクリア・勝利条件

祠まで、宝玉を運ぶことができればクリアです。  
制限時間や、体力、ストックなどはありません。  
宝玉を戻すまで、じっくり考えて遊ぶことができます。

## ゲームオーバー条件

ありません。



## 開発進捗

90%くらい。  
もう少しステージを追加したい。

## 備考・注意点

作中では、樹を生やすことを「転生」と称しています。  
ゴールのことを「祠」(ほくら)と称しています。



# 操作説明

Xinput形式コントローラー、もしくはキーボードで操作できます。  
コントローラーでのプレイを推奨しています。

## 【Xbox360コントローラー(Xinputコントローラー)】

- ・移動 … 左スティック
- ・ジャンプ … Aボタン
- ・転生(樹生やし) … Bボタンで地面に潜り、左スティックで伸ばす方向を決め、Bボタンで終了
- ・樹消し … 樹に近づき、Bボタン長押し
- ・カメラのズームイン、ズームアウト … LBボタン、RBボタン
- ・オプション … STARTボタン
- ・やりなおし … BACKボタン長押し

## 【キーボード】

- ・移動 … A,Dキー
- ・ジャンプ … Zキー or スペースキー
- ・転生(樹生やし) … Xキーで地面に潜り、WASDキーで伸ばす方向を決め、Xキーで終了
- ・樹消し … 樹に近づき、Xキー長押し
- ・カメラのズームイン、ズームアウト … Cキー、Vキー
- ・オプション … ESCキー or Pキー
- ・やりなおし … Rキー





# スタッフリスト欄

- ・鈴木 駿介
  - ①エンジニア
  - ②企画、ギミック・キャラクタープログラム作成
- ・武田 琉聖
  - ①エンジニア
  - ②ステージ作成
- ・春田 陽貴
  - ①エンジニア
  - ②キャラモーション、シーン遷移システム作成
- ・久保 幸一郎
  - ①エンジニア
  - ②ステージ作成
- ・小林 北翔
  - ①エンジニア
  - ②エフェクト作成



# スタッフリスト欄

- ・田代 ケイン
  - ①3Dデザイナー
  - ②プロップモデリング、キャラクターモデリング、リギング、スキニング
- ・曽我 菜月
  - ①3Dデザイナー
  - ②プロップモデリング、レベルデザイン(ロケール)
- ・戸谷 匠
  - ①2Dデザイナー
  - ②キャラクターデザイン、UIデザイン、背景デザイン、ロゴデザイン
- ・高田 真衣
  - ①2Dデザイナー
  - ②背景、プロップデザイン、キャラクターデザイン、ロード画面素材作成



# 企画書



|       |   |          |
|-------|---|----------|
| ジャンル  | : | パズルアクション |
| プレイ人数 | : | 1人       |
| 対応機種  | : | PC       |
| ターゲット | : | 小～高校生    |





# ストーリー



おじいさんとおばあさんに  
大切に育てられた  
こだまくんは…



山で起きた異変を解決するため  
冒険に出かけます。







# コンセプト

決まった答えのない  
自由に遊べる  
玉転がしパズルアクション







# 概要



どうにかして、**宝玉**を**祠**まで運ぶ。





# 概要

宝玉落ちちゃう…



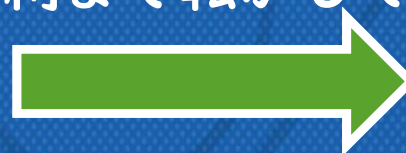
樹を生やすと…



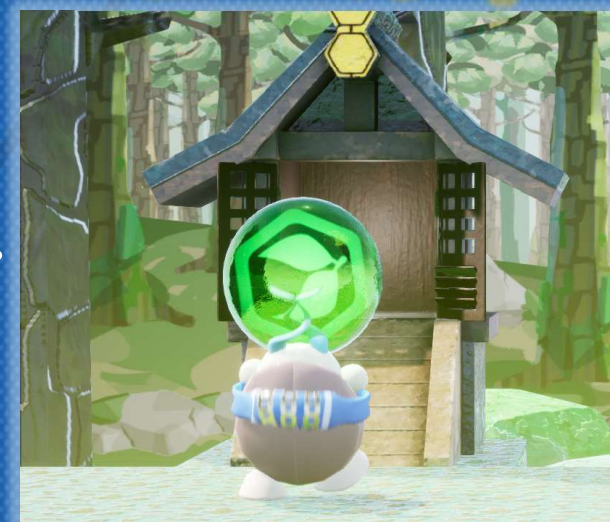
…転がせた！



そのまま  
祠まで転がして…



ゴール！







# ステージ

5エリアからなる45のステージ

エリア5：森の神社



エリア4：森の洞窟



エリア3：遊びの森



エリア1：始まりの森



エリア2：水源の森

