



チーム名 : JustMeat  
作品タイトル「コロッサス」



# ターゲット

インディーズゲームを好む10代～20代の男性

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

襲い来る「超大型兵器」の猛攻を利用し、山の頂上を目指せ！



## ゲームクリア・勝利条件

山の頂上まで登り切ればクリアです

## ゲームオーバー条件

ゲームオーバーはありません。  
しかし、超大型兵器の攻撃や危険なギミックに当たる、  
もしくは画面外へと落ちるとチェックポイントからやり直しとなります



## 開発進捗

ほぼマスター版です。レビューなどご指摘をいただき次第、締め切りまで細かい修正をしていく予定です。

## 備考・注意点

特にございません。  
完成度の向上のため、多くの方に遊んでいただければ幸いです。



# 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。

**W**

登る/(登り状態時)離す

**A D**

左右移動

**R**

ダミー召喚

**Spase**

ジャンプ

**Shift**

(登り状態時)ダッシュ



# 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。

- ・ 遠藤明日香
  - ① ディレクター兼プランナー
  - ② 企画書作成、仕様書作成、レベルデザイン、ステージ制作、進行管理、世界観設定
- ・ 黒宮大貴
  - ① リードプログラマー
  - ② ゲームプログラム制作、ステージエディタ制作
- ・ 池田降泰
  - ① プログラマー
  - ② ステージ制作
- ・ 直里昂
  - ① プログラマー
  - ② ステージ制作
- ・ 山崎大河
  - ① プログラマー
  - ② ステージ制作



# 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。

- ・ 佐藤優伍
  - ① リードデザイナー
  - ② キャラデザイン、キャラ制作、アニメーション制作
- ・ JAIRO SANCHEZ
  - ① デザイナー
  - ② 背景デザイン、小道具デザイン、ゲーム画面UI
- ・ 小鷹郁奈
  - ① UIデザイナー
  - ② タイトル、ステージセレクト画面UI

**以降のページに  
企画書を追加してください**



# エロツサス



襲い来る超大型兵器の猛攻を利用し、  
山の頂上を目指せ！

制作者 : HAL東京 ゲーム企画学科 3年 遠藤明日香  
制作時期 : 2020年11月～2021年10月  
ジャンル : アクション  
対応環境 : PC  
プレイ人数 : 1人  
ターゲット層 : 休日にじっくりゲームを楽しむ20代～30代の男性

## ●ゲームの主な流れ

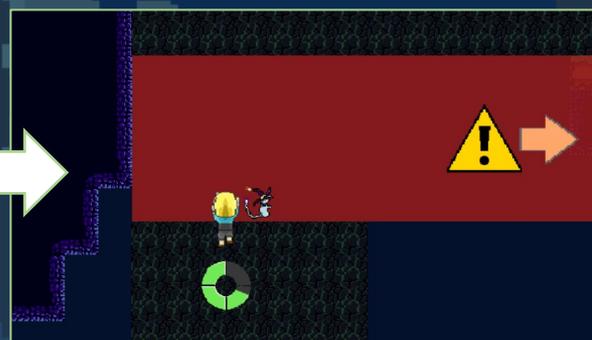
険しい山を登っていくが、大きな空洞があり登れない。

そこへ**超大型兵器が襲ってくる!**

▽山を登っている主人公と空洞



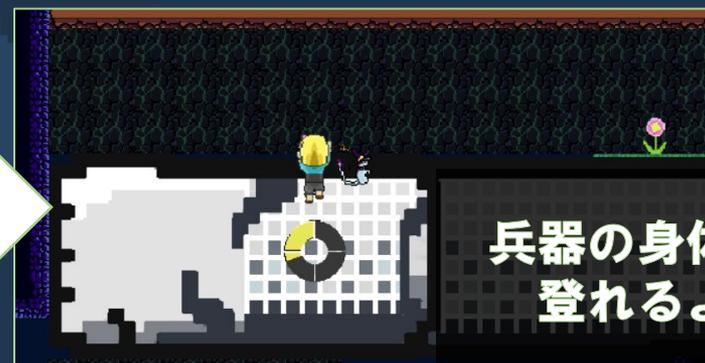
▽超大型兵器の襲ってくる予告線



▽攻撃に当たり落ちる主人公

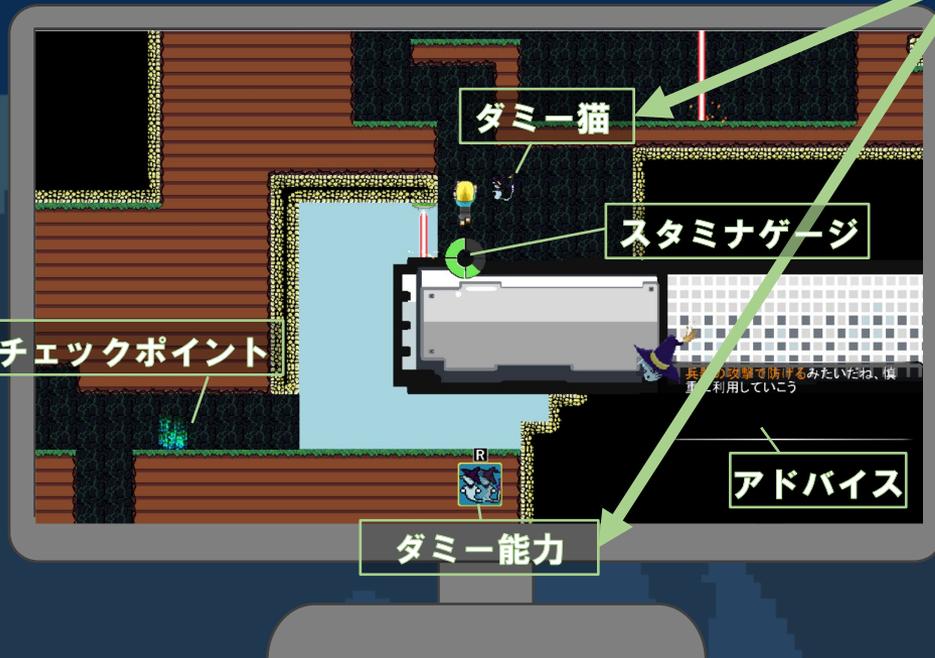


しかし、空洞部分へ攻撃を誘導すれば…



兵器の身体が道となって  
登れるようになる!

## ●画面UI



## ●ダミー猫



超大型兵器の攻撃を簡単に誘導できる  
ダミーを召喚できる能力。  
プレイヤーのアシストをしてくれる



## ●操作方法 (キーボード)

**W** 登る / (登り状態時) 離す

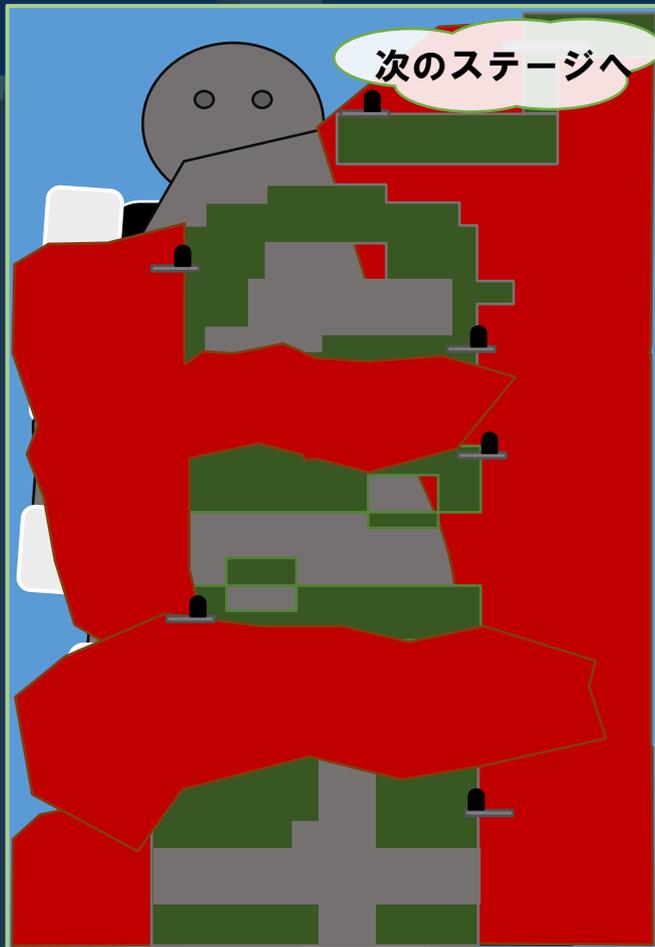
**Space** ジャンプ

**A** **D** 左右移動

**Shift** (登り状態時) ダッシュ

**R** ダミー召喚

## ●ステージ全体のイメージ



## ●第1～3フェイズ



登るステージ



洞窟ステージ



洞窟の入り口を見つける



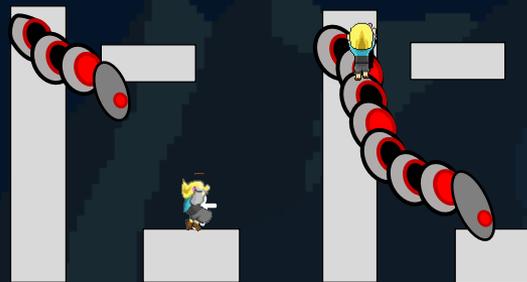
## ①主人公のスキル

- ・ 超大型兵器の動きを止めたり、ロープを垂らして道を作る  
[ワイヤーフック]
- ・ 一度だけ超大型兵器の攻撃を跳ね返せる  
[バブルフォーム]
- ・ 時間の流れが一定時間遅くなる  
[スロータイマー] 
- ・ そこにくっいたら一定時間離れない罠系スキル  
[粘着ガム]

など、ダミー猫スキル以外にも  様々なスキルの実装を予定しております

## ②超大型兵器の種類

- ・ 巨大蛇型兵器：細長い兵器を登る



- ・ 巨大蝶型兵器：花に誘導して登る

