



チーム名：蹴落としタインダー
作品タイトル「けおとしタインダー」



ターゲット

友達の家でワチャワチャ遊びたい小学生～中学生

プレイ人数

4人

ゲームの目的

1番最初にコインを50枚集めること。

「蹴落とし合いで盛り上がるパーティゲーム」をコンセプトにして制作していたため、普段溜まっている友達へのヘイトを消化しながら、パーティゲームをしやすいです。



ゲームクリア・勝利条件

1 番最初にコインを 5 0 枚集めること

ゲームオーバー条件

2 位以下でゲームが終了した場合



開発進捗

100%

備考・注意点

このゲームはPC対応で、ELECOMのコントローラーでプレイ出来ます。（他のコントローラーでもプレイできますが、ボタン配置が違ったり、対応していないアクションがある可能性があります）

また、コントローラー裏のボタンをXではなく、Dにしてプレイしてください。



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。

左の方向キー：8方向移動

Yボタン：突進モーション&リザルト画面からタイトル画面へ

Bボタン：殴り&タイトル画面での決定ボタン

Aボタン：バナナ設置&アウトゲームでの戻るボタン



スタッフリスト欄

- ・ 矢作 信馬
 - ①メインプランナー
 - ②企画立案、進行管理、レベルデザイン、サウンド
- ・ 岩男 夏鈴
 - ①プランナー
 - ②案出し、グラフィック関連の指揮、ステージ構成、発注書の作成
- ・ 若林 龍哉
 - ①プランナー
 - ②案出し、エフェクトの作成、議事録の作成
- ・ 中島 杏
 - ①デザイナー
 - ②エフェクト以外の2Dグラフィックをデザイン構築から全て作成
- ・ アハメド 悠介
 - ①メインプログラマー
 - ②インゲームからのプログラム全て
- ・ 坂本 歩夢
 - ①プログラマー
 - ②インゲームに入るまでのプログラム全て



スタッフリスト欄

- ・ 八幡 亮太
 - ① 3Dグラフィッカー
 - ② バナナのグラフィック作成
- ・ 伊藤 敦圭
 - ① 3Dグラフィッカー
 - ② 自機キャラのグラフィック作成
- ・ 益田 直希
 - ① 3Dグラフィッカー
 - ② コイン類のグラフィック作成



けおとしタインダー



ジャンル：パーティゲーム

プレイ人数：4人

ターゲット：友達の家でワチャワチャ
遊びたい小学生～中学生



企画者：矢作 信馬



コンセプト Concept



蹴落とし合いで盛り上がる パーティゲーム



- ①他プレイヤーを蹴落として、自分がのしあがり1位になる。
 - ②他プレイヤーに蹴落とされ、「逆襲してやろう」と思う。
- この繰り返しが面白いゲーム性



What's interesting?

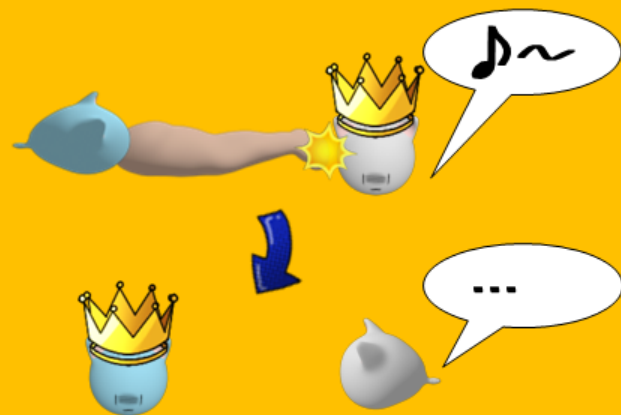
楽しんでほしいところ

どんなゲームシステム?

友達との蹴落とし合いで盛り上がる!

例えば...

1位でふんぞり返っている友だを最下位に引きずり下ろした時の気持ちよさ



ラスト5秒まで1位だったのに最後の最後で抜かれてしまった...
悔しいからまたやろう



ヒット数	取得数	引っかけた回数
9	0	2
ヒット数	取得数	引っかけた回数
9	1	1
ヒット数	取得数	引っかけた回数
11	1	0
ヒット数	取得数	引っかけた回数
1	0	0



ゲームルール Game rule

勝つためにコインを奪い合おう!

勝利条件

1番最初にコインを50枚集めること



取ると自動で発動する
アイテムもあるぞ!





ゲームシステム Game system

このゲームを面白くしてくれる要素!

ヘイト集めの鬼

ヘイトの権化「バナナ」

バナナを使って道を塞いだり、逃げるために使おう！
引っかかると、コインを落としてしまう。



何があるか分からない！

不意打ちを可能にする草むら

バナナを隠しておいて、
相手の隙を狙おう！



1位のプレイヤーを蹴落とせ！

1位に付き纏う大きな王冠

1位になったら目立ってしまう。
他プレイヤーに狙われやすいので気を付けよう！



立場逆転！

コイン入れ替えアイテム

コインの所持数を入れ替える攻撃を撃てる
一位に当てれば、一発逆転！

