



チーム名：愉快的な仲間たち
作品タイトル「Grimmirg」



ターゲット

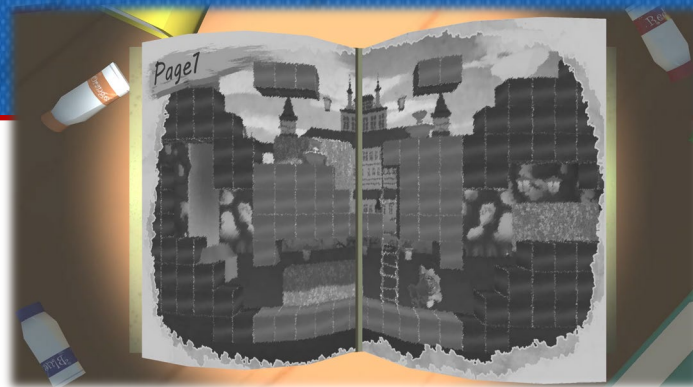
- ・ ゲームを長時間やりこみたい人
- ・ 自分の“気づき”によってパズルが解ける気持ちよさを味わいたい人

プレイ人数

- ・ 1人専用プレイ

ゲームの目的

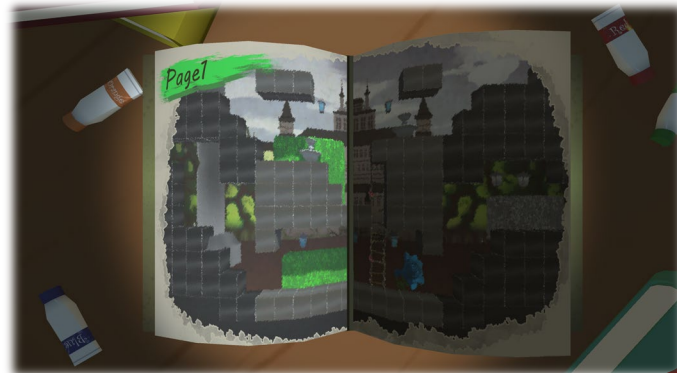
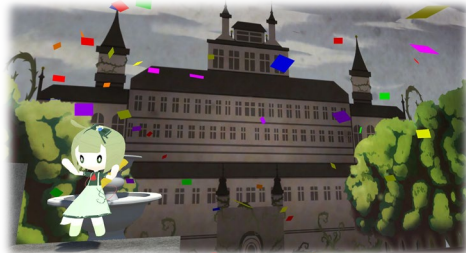
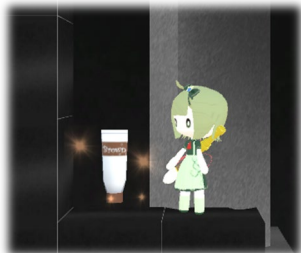
色を失ってしまった絵本を修理するため
絵本の世界に入り込む！
3冊の本すべてのページを修復しよう！





ゲームクリア・勝利条件

- ・ステージに置いてある絵具を集めて色を塗っていこう！
- ・全部の絵具を集めることでページに色がつく！
- ・全部のページに色を付けて本を修理しよう！



ゲームオーバー条件

ありません！！

マップを歩き回り、表裏反転している場所を見つけよう！



開発進捗

2021/11/14マスター版提出

3冊×10ページの30ステージ、本にちなんだギミックなど細部にこだわったゲームです！

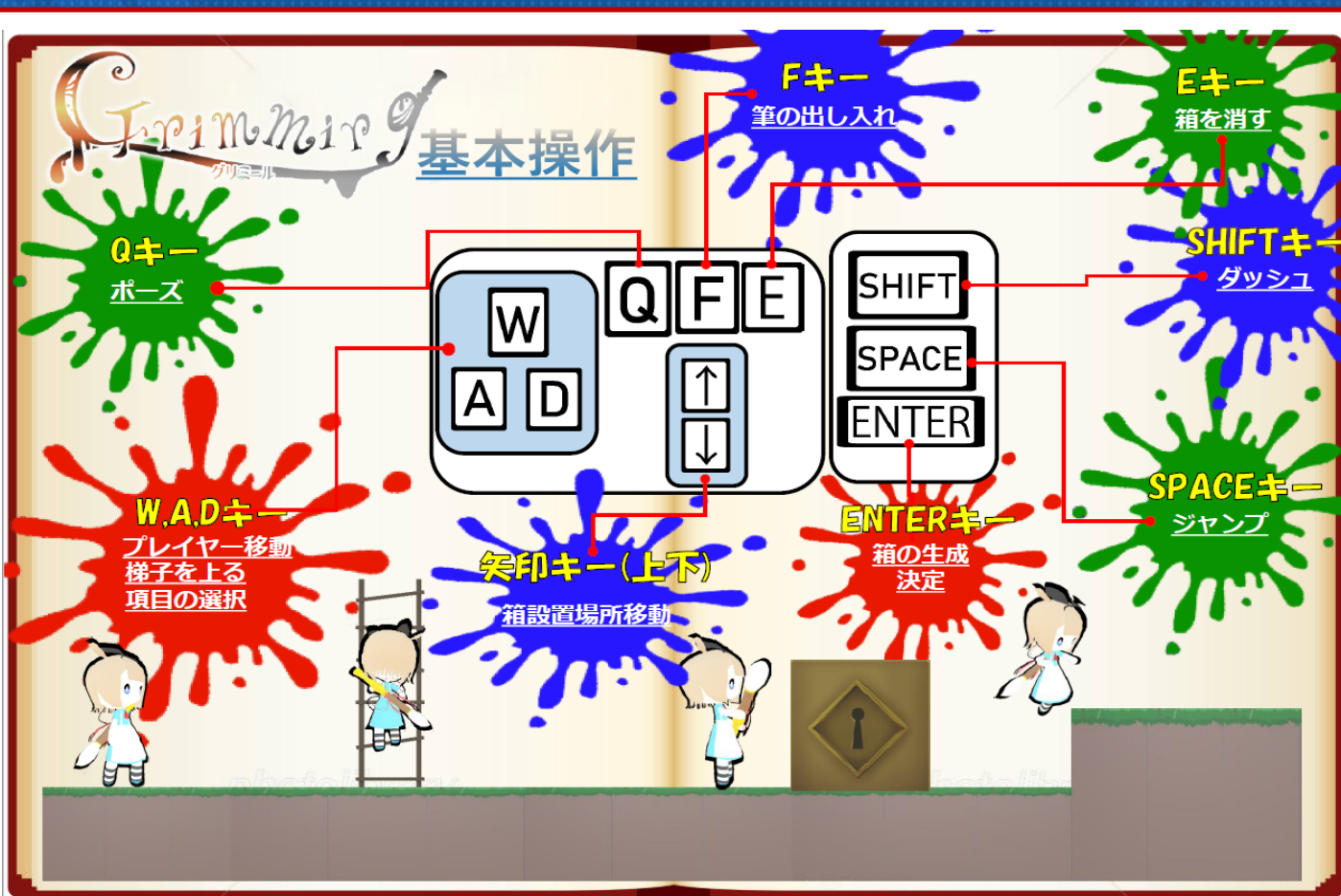
備考・注意点

- ・ このゲームは「不思議の国のアリス」「ヘンゼルとグレーテル」「いばら姫」の全3冊を用意しています。
- ・ ゲーム開始時はチュートリアル用として「いばら姫」しか選択できず、5ページ目を修復することでほかの2冊を選択できるようになります。
- ・ 10ページ目を修復すると、特別なイラストを見ることができ、本の説明文が変化したり...ぜひ10ページ目を修復し、変化をお楽しみください！



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。





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。

- ・ 小沢友樹
 - ① プランナー・チームリーダー
 - ② 企画考案、レベルデザイン調整、メンバーのタスク管理、仕様決め、動画絵コンテ製作
- ・ 有岡聖良
 - ① プログラマー
 - ② チュートリアル作成、猫の挙動作成
- ・ 牧田庄之助
 - ① プログラマー
 - ② ステージ作成、ステージセレクト、リザルト画面作成、オブジェクトに色を塗る処理
- ・ 増井允耶
 - ① プログラマーリーダー
 - ② キャラクター作成、BGM・SE付け、タイトル画面作成、各種演出の作成、
- ・ 武蔵原凜
 - ① プログラマー
 - ② いばら姫、アリス、ヘンゼルすべての本のギミックを作成



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。

- ・ 岩佐泰輝
 - ① デザイナー
 - ② ステージブロックの作成、猫のアニメーション作成、各種絵具デザイン作成
- ・ 竹島拓海
 - ① デザイナーリーダー
 - ② キャラクターアニメーション作成、ステージセレクト画面絵本作成
- ・ 鳥井理彩
 - ① デザイナー
 - ② ステージ背景デザインの作成、キャラクターデザイン作成、各種シーンイラスト作成
- ・ 山田康太
 - ① デザイナー
 - ② アリス・ヘンゼル・いばら姫のステージオブジェクトの作成、移動床のデザイン作成
- ・ 竹内智大
 - ① サウンドクリエイター
 - ② タイトル画面、ステージ選択画面BGM作成、各種ギミックSE、絵具を飛ばす時のSE作成

**以降のページに
企画書を追加してください**





Grimmirg_作品介绍

Grimmirg グリミール

テーマ解説

気づいたら**表**にいたり、
裏にいたり

ゲーム概要

表と裏の世界を歩き回り、ギミックを利用して、
絵具を回収し、モノクロの本の世界に
色を付けるのが目的のパズルアクションゲーム



モノクロの本の世界を歩き回り

絵の具を回収して

本の世界に
色を付ける!



全ての絵具を回収
するとステージクリア



Grimmirg_作品介绍

基本の遊び



ステージに存在する
ギミックの箱を

消したり



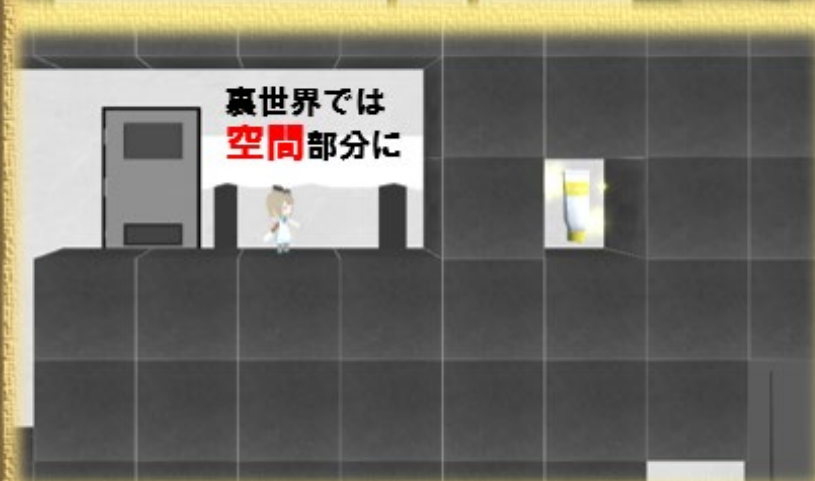
描いたりできる！



表の世界の地形と裏世界の地形は
逆転している！？



表世界で
足場だった
場所が



裏世界では
空間部分に



Grimmirg_作品介绍

テーマ解釈から
ゲームへ落とし込み



×6

全てがモノクロの世界。

自分がいる世界が
表か裏かわからない



×0

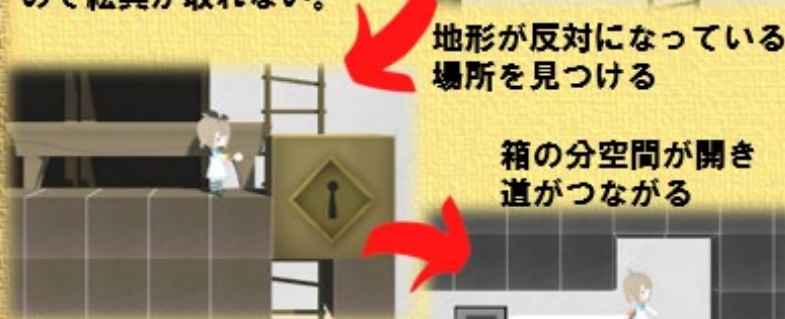


絵具を集めると表世界だけ
色が塗られていくので
自分の場所がわかる

箱を描いたり消したりして
反対側の世界に道を作る！



道がつながっていない
ので絵具が取れない。



地形が反対になっている
場所を見つける

箱の分空間が開き
道につながる

箱を描く！！

自分の行動が反対側の世界に影響する
基本の遊びで**表裏一体**を表現



Grimmirg_作品介绍

Grimmirg グリミール

テーマ解釈

気づいたら**表**にいたり、
裏にいたり

ゲーム概要

表と裏の世界を歩き回り、ギミックを利用して、
絵具を回収し、モノクロの本の世界に
色を付けるのが目的のパズルアクションゲーム

