

# CARRY **ME**

スタート

チーム名：メモリアルゲーム  
作品タイトル「CARRYME」



## ターゲット

10~30代の人

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

家や通勤時間などのちょっとした時間で遊べるゲーム



## ゲームクリア・勝利条件

ボールをゴールに運んだらクリア!

## ゲームオーバー条件

ステージから落下したら,ゲームオーバー



## 開発進捗

50%

## 備考・注意点

現状まだまだ、ステージが10個ほどしかできておりません。今後AR化版に改良、ステージを増築版の二つのゲームを完成させるのが目標です。



# 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。

携帯ゲームを想定しておりますが実機テストはまだのため、操作はパソコン操作にしておりません。

W:カメラ視点においてステージを前方に傾ける

A:カメラ視点においてステージを左に傾ける

S:カメラ視点においてステージを後方に傾ける

D:カメラ視点においてステージを右に傾ける

→ : ボールを軸にカメラを時計回りに回転

← : ボールを軸にカメラを反時計回りに回転

右クリック : UI操作、UIボタン操作

着せ替えボタンからスキンシーンに遷移し、様々なスキンに変更可能そのシーン内で選んだスキンでホームシーンに戻りステージシーンに進めば選んだスキンでプレイ可能



# 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。

- ①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。
- ②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

- ・小塚伸

- ①プログラマー
- ②レベルデザイン、進行管理、ステージ作成、ステージギミック、プレイヤー操作、エフェクト作成、サウンド管理

- ・森下学

- ①プログラマー
- ②レベルデザイン、進行管理、UI管理、ステージ呼び出し管理、サウンド調達、UI調達

**以降のページに  
企画書を追加してください**

