



チーム名 : ColorChrome

作品タイトル

「ColorChrome」



ターゲット

アクションゲームが好きな方

プレイ人数

1人

ゲームの目的

さらわれた妹を助ける。



ゲームクリア・勝利条件

シナリオを、進めラスボスを倒すとクリア。

ゲームオーバー条件

敵の攻撃を受けてHPが0になる。



開発進捗

完成

備考・注意点

なし



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。



Color Chrome

カラークローム

移動	W A S D
近接攻撃	C
魔法攻撃	
照準	
回避	CTRL
回復	V
視点移動	
視点リセット	
シナリオスキップ	Q



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。

リーダー：榎本蓮

プランナー：キムジュンヒヤック シンジユン 渡部怜

プログラマー：熊倉豊倫 新妻鉄平 田中杏実 二瓶風吹

2Dデザイナー：久米春希 塚田聖悟

3Dデザイナー：川上泰知 辻家拓海 服部真月 伊藤彩香 高野湧暉

アンヒョンソク 日暮涼介

**以降のページに
企画書を追加してください**





CollarChrome

東京デザインテクノロジーセンター専門学校

榎本進



ストーリー

ある村に色を操る双子がいました。

妹は、心優しく自然を色で鮮やかに元気にしていました。

しかし、自然はもっと色鮮やかになる為に妹を攫い荊の中で色の力を吸い取りました。

力を吸われた妹は、荊の中で枯れ果てて永遠の眠りについてしまいました。

その事実に、悲しみ・怒り狂った姉（プレイヤー）が妹の残した杖で世界から色を奪い妹を奪ったこの世界を滅ぼし妹を蘇らせる物語





このゲームの目的

世界の色を奪って白黒にしながら妹を目覚めさせる為の色を集めていく
ステージに散らばった色のコアを集める
最後に、ボスと戦い倒すとクリア
プレイヤーのHPがなくなるとゲームオーバーです





概要と類似コンテンツ

ジャンル：3Dアクションゲーム

プレイ人数：1人

プラットフォーム：PC（コントローラー）

開発環境：unity2019.3.15.f.1/C#



Little Witch Nobeta



きょしんとせいじょ
巨神と誓女



ゲーム画面



- ①プレイヤーの視点
三人称視点
- ②HP
プレイヤーの体力
- ③スタミナ
ダッシュや回避で使用
- ④マップの塗った分
遠距離攻撃に使用
集めた色で妹を復活させられる。
- ⑤オブジェクトから吸い取った色
ギミック・魔法陣に使用
- ⑥マップ
ステージで自分のいる
周りの場所が出る



プレイヤーが出来る事



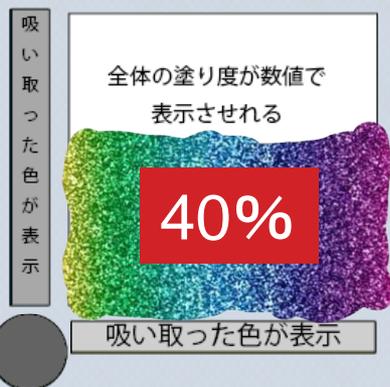
- 歩くとフィールドの色を吸い取る。
- オブジェクトの色を吸い取る。
- 吸い取った色を混ぜることができる。
- 吸い取った色で敵を囲って敵を倒せる。
- 色の遠距離・色の近接攻撃で敵を倒せる。



色の遠距離攻撃

色の遠距離攻撃を使うには、
虹色の部分の%を消費して使うことができます。
しかし、妹を復活させる為にも%を使います。

色の遠距離攻撃を使うと
相手を怯ませられる。





ギミックについて（吸い取る）



- ・オブジェクトは、プレイヤーが近寄っても色は無くならない
- ・杖で吸い取ると色を奪うことができる（2つまで）

オブジェクトは2種類
吸い取れるのと吸い取れないオブジェクト

1. オブジェクトの根本の色を奪うとオブジェクトが白黒になります。
2. 色のバリアがあるオブジェクト
①のように全体が囲われています。
これは、吸い取った色を混ぜて同じ色を使うと白黒になります。
例) 青+黄色=緑



色の使い方

色の遠距離攻撃が可能
怯ませながら囲います



吸い取った色を選択した状態で、
プレイヤーが歩いて敵を囲うと魔法陣を描ける。



色によって高ダメージと上位デバフを与える
例) 相手の攻撃力ダウンなど…



敵がしてくる事



- ・プレイヤーに攻撃（近距離、遠距離）
- ・歩いた場所の色を戻す
- ・攻撃するとデバフを与える

例)

移動速度低下、
色を一定時間歩いても白黒にならない

- ・敵は、倒れると灰になって弾け飛びフィールドが白黒になります。



大樹の攻撃について

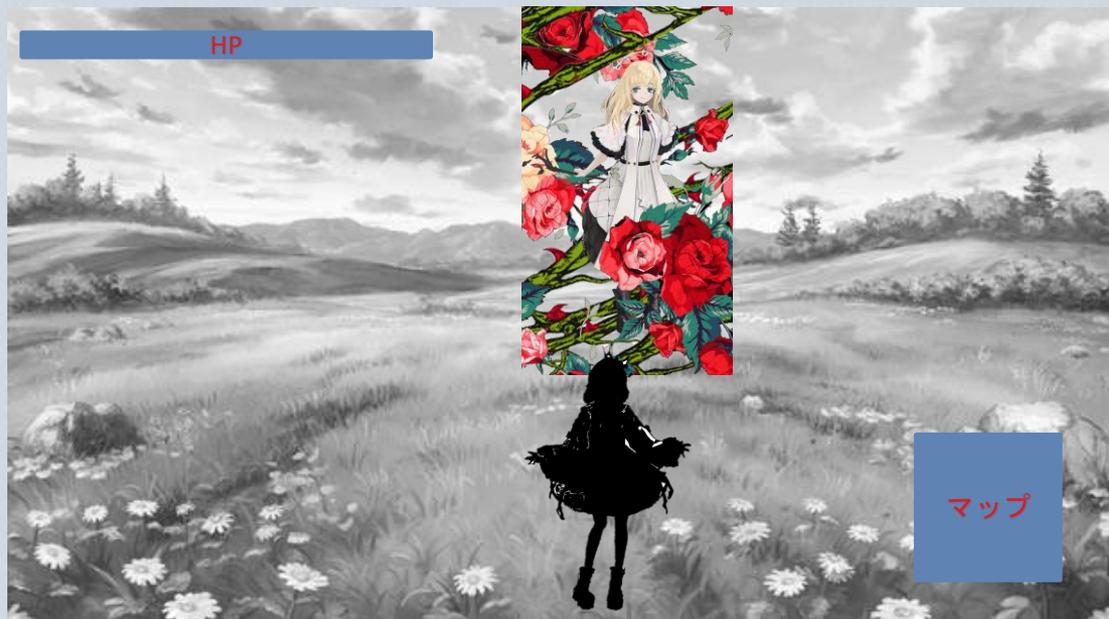


春なら花畑でその上だとHPを吸収される

- ・ 大樹がそれぞれの力を使ってきます。
- ・ 大樹の攻撃は一定時間地面を変化させる
- ・ 例)
 - 花畑でその上だとHPを吸収される
 - 水が現れてその上だと移動速度ダウン
 - 氷でその上だと滑ってしまう
 - など…
- ・ 木に近づくにもギミックの攻略が必要になります。
- ・ この木のエリアでは倒すまで歩いても白黒にならない
- ・ 倒すとコアがゲットできて一定範囲が白黒に戻ります



ボス戦



・フィールドの色をメータが貯まるまで色を吸い取りコア2つを中央の薔薇にはめ込むとラストのシナリオに入りフィールド全体が白黒になってボス戦が始まります。

ボスは、大樹が使った力すべてと薔薇の攻撃を使ってきます



エンディングについて

2つのエンディングがあります。

薔薇に操られている妹を倒すと白黒の世界で1人になるエンド
自我に目覚めた妹を助けると自然が戻って幸せに暮らすエンド
自我=フィールドの塗った度合いになっています。

