



チーム名：ミシマ・ニコラウス  
作品タイトル「Busy Christmas」



## ターゲット

イベント事などの大人数が集まるときや兄弟のいる家庭が主なターゲットです！

## プレイ人数

2人1組のパーティーアクションゲームとなっています！

## ゲームの目的

兄弟のいる家庭やイベント事で大人数が集まった時に楽しい時間を過ごせるようにすること！



## ゲームクリア・勝利条件

ゲームのクリア条件は、制作パートでプレゼントを作り作った分のプレゼントを配達パートで各家に配達します！その際、配達が成功した分がポイントになりそのポイントが各ステージ事に設定されていてそのクリアスコアを超えるとステージクリアとなります！

## ゲームオーバー条件

ゲームオーバー条件は、制作パートと配達パートでステージ事に設定された1個目のクリアスコアを超えられなかったときゲームオーバーになります！



## 開発進捗

50文字程度

## 備考・注意点

175文字程度



# 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。



移動

アイテムを投げる・アクション

決定・アイテムを置く・拾う・アクション

左スティックで移動を行います。

Aボタンでステージの決定などの決定操作、ゲーム中に持ったアイテムを指定の場所に置く、拾う配達パートのボタンアクションを行います。

Bボタンでゲーム中に拾ったアイテムを机の向こう側に投げることができます。

左スティックで移動しながらRボタンを押すことでダッシュを行うことができます。  
今回は、オミットとなっています！



# 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。

## <記入例1>

- ・三嶋優太
  - ①プランナー
  - ②レベルデザイン、進行管理、企画書、仕様書作成
- ・島川隼
  - ①プランナー
  - ②リザルト画面仕様、進行管理
- ・大友健瑠
  - ①プログラマー
  - ②メニュー画面実装、キャラクター挙動
- ・大和田泰熙
  - ①2Dデザイナー
  - ②キャラクターデザイン、UIデザイン
- ・増子海勇
  - ①プログラマー、プランナー
  - ②企画構想、ステージ実装



# 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。

- ・ 矢内俊平

- ①ゲームプログラマー

- ②ステージ2-1~2-5、オブジェクト配置、ゲームシステム

- 制作レシピを表示するシステム

- ・ 庄子幸汰

- ①プログラマー

- ②リザルト画面実装

- ・ 鈴木武留

- ①プログラマー

- ②配達パート

- ・ 菅原愛斗

- ①3Dモデラー

- ②キャラクターモデル2体の作成

- タイトルメニューのプログラム、画面表示物のデザイン・モーションデザイン
  - メインゲームの共通画面表示物のデザイン・モーションデザイン、プログラム



# 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。

- ・ 伴一弘

- ①3Dモデラー

- ②キャラモデリング、ステージ選択モデリング

- ・ 宮内伯

- ①CGデザイナー

- ②モデル作成

- ・ 伊藤 裕史

- ①3Dモデラー

- ②モデリング

- ・ 倉野大輔

- ①3Dモデラー

- ②モデリング

- ・ 佐藤高典

- ①3Dモデラー

- ②タイトル、床、箱等々



# 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。

- ・高谷奈菜実
  - ①2Dデザイナー
  - ②アイコン制作
- ・勝又明純
  - ①2Dデザイナー
  - ②配達パートのUI
- ・井上月乃
  - ①デザイナー
  - ②ロゴ・タイトルデザイン
- ・笠井香里
  - ①デザイナー
  - ②ポスターイラスト
- ・相馬鈴
  - ①デザイナー
  - ②キャラクターアイコン作成



# 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。

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。

・石井伶奈

①デザイナー

②リザルト画面制作・小物アイコン24点

・浅利真緒

①デザイナー

②サムネイル作成(2枚)、アイテムアイコンの作成(3つ)

・和田愛唯

①サウンド

②BGM,SE

・鈴木理子

①サウンド

②BGM,SE

・宮野嵩大

①サウンド

②BGM SE



# 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。

・徳差怜子

①サウンド

②BGM、SE

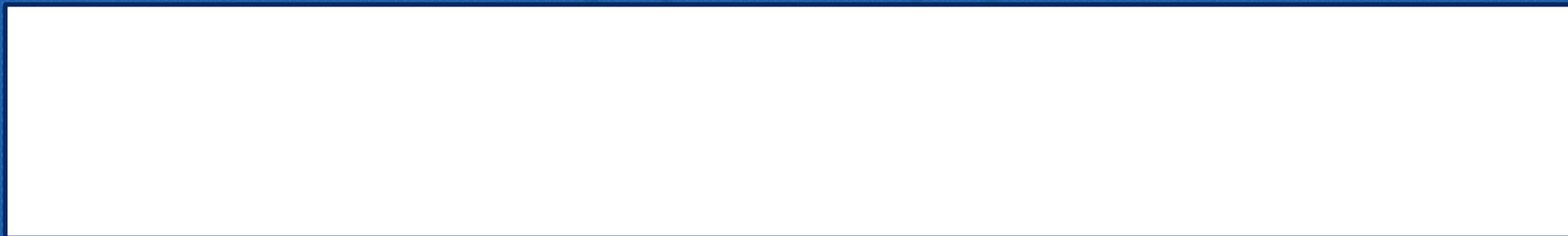
・芦澤涼我

①サウンド

②BGM,SE

作成に関わったメンバーは、以上です！

**以降のページに  
企画書を追加してください**





# Busy Christmas

ジャンル	パーティーアクション
プレイ人数	2人
プラットフォーム	PC



# コンセプト

## ドタバタマルチでメリークリスマス

楽しいクリスマスの裏側は、大忙し！

子供たちにクリスマスプレゼントを用意する**サンタの仕事**を体験できるゲーム！

2人でサンタの手伝いをしてクリスマスを成功させよう！

**ハプニングあり笑いありのパーティーアクションゲーム**



# メインシステム

プレゼントを作成してプレゼントを待っている子供たちのもとへ届けよう！

超簡単操作で楽しめる2人1組の協カマルチパーティゲーム！

世界の色々なクリスマスを体験！



# 子供たちへのプレゼントを作ろう！

プレゼント制作パート

ほしいもののリスト



プレゼントを作ろう！



ラッピング



子供たちからのほしいもののリストを見てプレゼントを**制作**しよう！

リストには、様々なプレゼントの**作り方**が書いてあります！

作業場で**協力**してたくさんのおもちゃを作ろう！

2人で声を掛け合って作業場の**ギミック**を攻略しよう！

プレゼントが完成したら**きれいにラッピング**もしよう！

最後まで気の抜けない作業を楽しもう！

制限時間内にプレゼントを作るだけじゃない！配達もこなそう！



# 子供たちにプレゼントを届けよう！

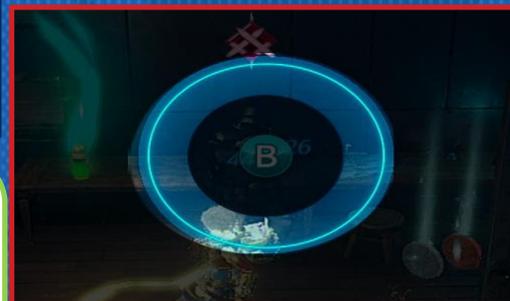
## プレゼント配達パート

作ったおもちゃを配達しよう！



制作パートで作ったプレゼントを子供たちのもとに届けます！

配達に行くタイミングは、制限時間を見て配達に行こう！



タイミングよくボタンを押してお届け先の家にプレゼントを届けよう！  
配達パートでは、そりに乗り夜の街を駆け回りお届け先の家の近くでタイミングよくボタンを押し届けられたプレゼントの数がスコアになります！

制限時間が余ってしまったら作業場に戻りまた作って配達に行こう！  
配達までしないとポイントにならないので注意！

2人1組で協力してプレゼントを届けよう！



# 超簡単操作で楽しめる2人1組の協カマルチパーティゲーム！

## 超簡単操作のパーティゲーム

ほしいもののリストを  
見ながら協カして作ろう！

素材持ってきて

了解

287

02:41

## 作って・配達を繰り返す

### 制作パート

材料を運ぶ

加工作業・仕上げ

ラッピング

### 配達パート

配達先の前に行く

家の前でタイミングよく  
ボタンを押す

2人で協カしてプレゼントを  
配達しよう！

次の家そっちなね！

二人で協カして制限時間内におもちゃを作り、作ったおもちゃを配達しよう。

パーティーの人と話し合いながら作戦を立てて効率よく作業を行おう！  
やること盛りだくさんのクリスマスの準備をドタバタマルチで楽しもう！

2人で**協カ**してクリスマスを**成功**させよう！



クリスマスの季節は、**冬だけじゃない！**

**世界**の様々な**クリスマス**を体験しよう！



日本では、冬の夜、そりに乗って  
プレゼントを届けに来る  
といわれています。

しかしクリスマスの季節や  
やり方には、**いろいろな  
種類**があります。



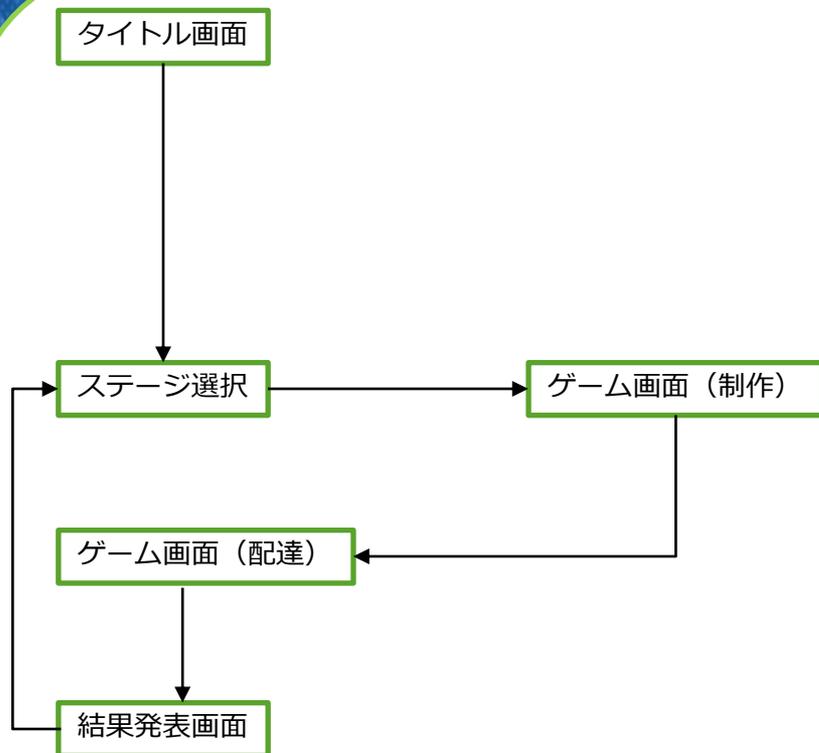
**オーストラリア**では、**夏**、**サーフィン**に乗ってやってくるといわれています！  
このゲームは、日本以外の世界のクリスマスを体験できるマップに  
なっています！

変わるのは、マップの見た目だけではなく、**乗り物**や**操作感**もその国の特色を  
生かしたものになっています！





## フローチャート



タイトル画面から始まり指定のボタンを押すとステージ選択に進みます。

ステージを選択するとプレゼント制作パートに進みゲームスタートです。

制作パートが終わると配達パートに移り制作パートで作ったプレゼントを配達します。

配達パートが終わると結果発表画面に移り制作パートと配達パートのスコアが表示されます。



# 操作方法



**移動**

決定・アイテムを置く・拾う・アクション

**ダッシュ**

**アイテムを投げる・アクション**

左スティックで移動を行います。

Aボタンでステージの決定などの決定操作、ゲーム中に持ったアイテムを指定の場所に置く、配達パートのボタンアクションを行います。

Bボタンでゲーム中に拾ったアイテムを机の向こう側に投げることができます。配達パートボタンアクションを行います。

左スティックで移動しながらRボタンを押すことでダッシュを行うことができます。



# まとめ

ゲームの流れは、**作る**⇒**配達**を繰り返すゲームになっています。

様々な年代の方に普段だけじゃなくクリスマスなどお祝い事のある時などに**家族や兄弟、親戚の方たちとも楽しんでもらえる**ようなゲームにしたいと考えています。

このゲームは、コンセプトにもあるように**ハプニングあり、笑いありの誰でも楽しめる**パーティーゲームにしようと考えています。